

Vrijeme izvoza: 29.03.2025. 16:57:40

Repozitorij: repozitorij.fer.unizg.hr

Ukupan broj zapisa na URL-u: 74

Broj izvezenih zapisa: 74

Naslov	URL	Autori	Naslov izvornika
Razvoj progresivne web aplikacije za praćenje dnevne ponude u menzama te nutritivnih vrijednosti hrane		Habuš, Luka	
CGD: a cloud gaming dataset with gameplay video and network recordings		Slivar, Ivan; Bačić, Krešimir; Oršolić, Irena; Skorin-Kapov, Lea; Sužnjević, Mirko	
Razvoj igre za pogađanje geografske lokacije u virtualnoj stvarnosti		Posarić, Fran	
Primjena algoritama traženja puta u ponašanju računalno-generiranih likova u videoigri		Arih, Dominik	
Primjer primjene podržanog učenja korištenjem inačice igre izbjegavanja lopti		Erceg, Matej	
Web-aplikacija za potporu organizaciji izložbe postera doktorskih studenata		Halić, Jakov	
Razvoj aplikacije za demonstraciju rada istraživačkog laboratorija MUEXlab-a uporabom tehnologije proširene stvarnosti		Gustetić, Filip	
Razvoj obrazovne igre za sklapanje računala u virtualnoj stvarnosti		Paladin, Mateo	
Razvoj višekorisničke igre skrivača uporabom tehnologije virtualne stvarnosti		Haramina, Emilia	
Procjena iskustvene kvalitete mobilnih igara zasnovanih na računalnom oblaku putem 5G mreže		Jurić, Roko	
Detekcija žanra igre u svrhu stvarno-vremenske prilagodbe usluge igara zasnovanih na računalnom oblaku temeljena na strojnom učenju		Pavić, Marin	
Povezivanje virtualnog i stvarnog osvjetljenja korištenjem Unreal sustava		Bačani, Bernard	
Razvoj prototipne aplikacije za učenje anatomije uporabom tehnologije proširene stvarnosti na platformi Hololens2		Brzica, Lea	
Razvoj prototipne aplikacije za učenje o kemijskim spojevima uporabom tehnologije proširene stvarnosti na pametnom telefonu		Drozd, Lucija	

Razvoj prototipne aplikacije za učenje sviranja klavira uporabom tehnologije proširene stvarnosti na platformi Hololens2		Moslavac, Mirta	
Cloud gaming dataset - PC gameplay video traces annotated with video metrics		Slivar, Ivan	
Quality of experience driven video encoding adaptation strategies for cloud gaming under network constraints		Slivar, Ivan	
Virtualna Escape Room igra		Omrčen, Petra	
Analiza prometa igara zasnovanih na računalnom oblaku		Paradžik, Stipe	
Animacija lica u slici		Jurković-Kormo, Tihana	
Detekcija lica zasnovana na strojnom učenju		Barišić, Ivana	
Escape Room igra u proširenoj stvarnosti		Zanetti, Petra	
Pregled platformi igara temeljenih na računalnom oblaku te analiza kvalitete u ovisnosti o mrežnim uvjetima		Suljić, Leon	
Provjera slika lica zasnovana na strojnom učenju		Bunić, Luka	
Sustav za odabir mjesta u kazalištu		Facković, Dora	
Analiza svojstava web sjedišta		Lulić, Ivan	
Aplikacija za prevođenje govora u tekst i ispravljanje pravopisnih grešaka		Gabaj, Viktor	
Mjerenje i analiza iskustvene kvalitete mobilnih višekorisničkih video poziva ostvarenih putem tehnologije WebRTC		Mihotić, Ivona	
Simulacija i usporedba metoda entropijskog kodiranja		Ćurlin, Marko	
Strojna tvorba govora ulančavanjem		Dorontić, Jakov	
Virtualizacija mrežnih funkcija		Barić, Tin	
Web sjedišta i usluge digitalnog sadržaja		Marunić, Sanjin	
QoE-Aware Resource Allocation for Multiple Cloud Gaming Users Sharing a Bottleneck Link		Slivar, Ivan; Skorin-Kapov, Lea; Sužnjević, Mirko	
QoE-Aware Resource Allocation for Multiple Cloud Gaming Users Sharing a Bottleneck Link		Slivar, Ivan; Skorin-Kapov, Lea; Sužnjević, Mirko	

Analiza objektivnih metrika video sadržaja igranja igara zasnovanih na računalnom oblaku		Roglić, Danijel	
Primjena igrifikacije u razvoju digitalnih usluga za predškolski odgoj		Grujić, Katja	
Web aplikacija za učenje pisama		Strmečki Stakor, Lobel	
Korištenje programski definiranog radio uređaja za prikupljanje i reprodukciju prometa RFID		Forko, Zvonimir	
Pozicioniranje objekata u zatvorenim prostorima korištenjem označivača pozicije u prisustvu smetnji		Marić, Eduardo	
Procjena performansi usluga strujanja igara uživo na osnovu analize kriptiranog prometa uporabom metoda strojnog učenja		Planinić, Blaž	
Utjecaj parametara video kodiranja na iskustvenu kvalitetu mobilnog višekorisničkog video poziva ostvarenog putem tehnologije WebRTC		Redžović, Tima	
Game Categorization for Deriving QoE-Driven Video Encoding Configuration Strategies for Cloud Gaming		Slivar, Ivan; Sužnjević, Mirko; Skopin-Kapov, Lea	
Strategije prilagodbe parametara video kodiranja usluge igranja u pokretu zasnovanog na računalnom oblaku usmjerene poboljšavanju iskustvene kvalitete		Šolčić, Mihael	
Zlonamjerni kod s udaljenom kontrolom uređaja na operacijskom sustavu Android		Markušić, Luka	
Aplikacija za rezervaciju i raspoređivanje virtualiziranih usluga u računalnom oblaku		Orgulan, Renato	
Izrada digitalnih 3D igara u razvojnoj okolini Unity		Šunde, Dobrila	
Klijentska aplikacija za korisničku autorizaciju i pristup usluzi igara zasnovanih na računalnom oblaku		Šipušić, Tomislav	
Mjerenje i analiza performansi usluge YouTube u pokretnoj mreži		Šolčić, Marina	
Web aplikacija za upravljanje klijentima		Peš, Lucijan	
Web aplikacija za upravljanje rasporedom aktivnosti		Juričić, Juraj	
Web aplikacija za pregled video sadržaja na zahtjev s podrškom za prilagodljivo strujanje		Slovjak, Karlo	
Web-aplikacija za testiranje slušnih pomagala unošenjem pozadinske buke		Vučenić, Kristina	

Aplikacija za vizualizaciju stanja mrežne poveznice s podrškom za prikaz na platformi Oculus Rift		Vlahović, Sara	
Primjena metaheuristike tabu pretraživanja kod rješavanja problema trgovačkog putnika		Srebot, Sven	
Alat za kreiranje personaliziranih izvještaja temeljem podataka servisa Google Analytics		Hotovec, Josip	
Aplikacija fizičkog weba za muzejske izložke		Hren, Tomislav	
Aplikacija za upravljanje lokacijom na uređajima s operacijskim sustavom Android		Kostelac, Marin	
Aplikacije za pohranu i anotaciju video sadržaja igranja igara zasnovanih na računalnom oblaku		Jurčić, Filip	
Evaluacija utjecaja varijacija u kvaliteti video sadržaja na iskustvenu kvalitetu igara zasnovanih na računalnom oblaku		Šašić, Dunja	
Igra upravljana glasom za rehabilitaciju govora i sluha		Zlatić, Andrea	
Primjena metaheuristike optimizacije kolonijom mrava kod rješavanja problema raspoređivanja		Sabolić, Matea	
Programski alati za povećanje raspoloživosti i arhiviranje programske podrške		Kenda, Domagoj	
Analysis and QoE Evaluation of Cloud Gaming Service Adaptation Under Different Network Conditions: the Case of NVIDIA GeForce NOW		Sužnjević, Mirko; Slivar, Ivan; Skorin-Kapov, Lea	
Cloud Gaming QoE Models for Deriving Video Encoding Adaptation Strategies		Slivar, Ivan; Skorin-Kapov, Lea; Sužnjević, Mirko	
Cloud gaming in Education: Evaluation of Multiple Game Streams in a Shared WLAN		Slivar, Ivan; Sužnjević, Mirko; Skorin-Kapov, Lea; Ilić, Vanja	
Razvoj web-aplikacije za učenje slova i riječi		Todorović, Zoran	
Programsko rješenje za korisničku interakciju zasnovanu na pokretu		Štracak, Lovro	
Uporabljivost interaktivnih web-aplikacija na pokretnim uređajima		Novak, Dan	
Android programsko rješenje za elektroničku komunikaciju zasnovanu na simbolima		Vdović, Hrvoje	
Implementacija osnovnih glasovnih funkcionalnosti u edukacijsko programsko rješenje za operacijski sustav Android		Žilak, Matea	
Primjena genetičkog algoritma kod rješavanje problema naprtnjače		Rebernjak, Petra	
Primjena metaheuristike simuliranog hlađenja kod rješavanja p-median problema		Bartolec, Ivan	

Web-aplikacija za edukaciju o važnosti prilagođenog dizajna weba		Pirša, Andrea	
Empirical QoE Study of In-Home Streaming of Online Games		Slivar, Ivan; Sužnjević, Mirko; Skorin-Kapov, Lea; Matijašević, Maja	