

Vrijeme izvoza: 21.09.2024. 21:43:04

Repozitorij: repozitorij.unidu.hr

Ukupan broj zapisa na URL-u: 54

Broj izvezenih zapisa: 54

Naslov	URL	Autori	Naslov izvornika
IMPLEMENTACIJA I TESTIRANJE KLJUČNIH PARAMETARA ZA POBOLJŠANJE KORISNIČKOG ISKUSTVA U IGRAMA ZASNOVANIM NA VIRTUALNOJ STVARNOSTI		Kuzman, Martin	
PRIMJENA PARADIGME CLEAN ARHITEKTURE ZA RAZVOJ REST API-JA ZA APLIKACIJU SVEUČILIŠNE KNJIŽNICE		Tikvica, Mato	
PREGLED MOGUĆNOSTI KOMUNIKACIJE IZMEĐU HOLOGRAMA I MOBILNE APLIKACIJE NA PAMETNOM UREĐAJU		Zelentrović, Ivan	
PRIMJENA HOLOGRAFSKE TEHNOLOGIJE U EDUKATIVNE IGRE ZA PODIZANJE SVIJESTI O ZAŠTITI OKOLIŠA		Kristić, Mihaela	
PRIMJENA NAČELA UNIVERZALNOG DIZAJNA I PRISTUPAČNOSTI U HOLOGRAFSKU EDUKATIVNU IGROU		Sentić, Ivan	
RAZVOJ PROTOTIPA APLIKACIJE ZA UČENJE PROSTORNIH ODNOSA U PREDŠKOLSKOJ DOBI		Rosić, Marino	
RAZVOJ WEB APLIKACIJE ZA IZRADU INTERAKTIVNIH KVIZOVA		Blotkamp, Tonko	
Prototip sustava pametnog navodnjavanja		Barbarić, Krešimir	
Usporedba proceduralnog i objektno orijentiranog pristupa razvoju web aplikacija		Brajević, Barbara	
Primjena načela univerzalnog dizajna u razvoju edukativne igre		Protić, Stjepan	
Green-themed serious game project assignments		Babić, Jurica; Mandarić, Katarina; Peñaranda Foix, Felipe; Papp, Ildikó; Zichar, Marianna; Sable, Catherine; Kešelj, Ana; Zakarija, Ivona; Žubrinić, Krunoslav; Biščan, Mario Petar; Gluhak, Matea; Jović, Petra	

Model informacijskog sustava upravljanja skladištem		Prčan, Petar	
primjena strojnog učenja u dijagnostici raka dojke		Bojanić, Katarina	
Izrada platformer video igrice		Curavić, Mario	
Razvoj i implementacija holografske tehnologije u ozbiljnu igru za učenje geometrijskih tijela		Kuzman, Martin	
Usporedba osnovnih algoritama i struktura podataka u C++-u		Tikvica, Mato	
Primjena strojnog učenja u dijagnostici dijabetesa		Lazo, Mia	
Analiza i implementacija interakcija pomoću Leap Motiona u aplikacije razvijene u razvojnom okruženju Unity		Komaić, Sandra	
Ekstrakcija i korištenje znanja prikazanog semantičkim hipergrafom iz teksta na hrvatskom jeziku		Vasić, Daniel	
Mobilna aplikacija za evidenciju roka trajanja proizvoda		Šušnjara, Ivan	
Izrada android aplikacije za upravljanje bilješkama		Bulat, Gabi	
Održavanje informacijskog sustava		Batnožić, Tonka	
mARtha - aplikacija za pomoć pri pamćenju		Sentić, Ivan	
Generativna umjetnost u programskom jeziku Python		Šanovsky, Nikolina	
Primjena konvolucijskih neuronskih mreža za detekciju upale pluća na slikama magnetske rezonance		Krnetić, Luka	
Razvoj višeploatformskih aplikacija korištenjem iste kodne baze		Mijalić, Marin	
Prototip aplikacije "Shopping Eyes" za identifikaciju novčanica i cijena proizvoda		Živković, Tena	
Analiza i razvoj PHP MVC programskog okvira		Modrić, Tin	
Programsko rješenje za detekciju zaštitnih maski na licu		Pirjać, Jure	
Razvoj programskog rješenja za mrežno objavljivanje, marketing i naručivanje usluga		Tucak, Mario	
Izrada aplikacije za mobilne uređaje korištenjem Android studija		Čengija, Krešimir	
Izrada programskog rješenja za liječničku ordinaciju		Burić, Domagoj	

Razvoj skladišta podataka i integracija podataka iz heterogenih izvora		Stanović, Vlaho	
Analiza i implementacija pristupačnosti web sjedišta		Bego, Petra	
Implementacija opcija pristupačnosti za korisničke interakcije u proširenoj stvarnosti		Burum, Mara	
Primjena univerzalnog dizajna u edukacijskoj mobilnoj aplikaciji zasnovanoj na tehnologiji proširene stvarnosti		Kačić-Barišić, Magdalena	
Upotreba reaktivnog programiranja pri razvoju web aplikacija		Čerjan, Vlaho	
Izrada 2D igre za mobilne uređaje korištenjem UNITY razvojnog okruženja		Prce, Nevenko	
Izrada Android aplikacije za evidenciju kalendara događaja		Rosić, Marino	
Sustav za naručivanje hrane i pića u ugostiteljskom objektu korištenjem QR koda i NFC tehnologije		Celić, Gracijo	
Izrada Android aplikacije za izračun plaćanja kave		Crnčević, Marijo	
Shaderi		Arbanas, Karlo	
Automatska evidencija studenata na predavanju		Hazdovac, Mato	
Informacijski sustav za rezervaciju i prodaju smještajnih kapaciteta privatnih iznajmljivača		Matijić, Toni	
Primjena tehnologija dubokog učenja u detekciji i klasifikaciji emocija		Čustović, Adi	
Izrada web CMS rješenja "izgubljeno-nađeno" koristeći vlastiti izrađeni softverski razvojni okvir		Modrić, Tin	
Aplikacija za organizaciju nogometnih turnira		Curić, Davor	
Razvoj aplikacije E - dnevnik		Mijalić, Marin	
Razvoj 3D računalne višekorisničke igre u umreženom načinu rada		Obrovac, Petar	
Dinamička podatkovno upravljana korisnička sučelja		Mirović, Maris	

Primjena modernih web tehnologija pri izradi internetske trgovine žarulja i rasvjete		Muhoberac, Dubravko	
Informacijski sustav za biciklističku ligu		Bokšić, Vladimir	
Razvoj web aplikacije učeničkog servisa		Nikolić, Josipa	
Automatsko stvaranje konceptualne mape iz nestrukturiranoga teksta na hrvatskome jeziku		Žubrinić, Krunoslav	