

Predmet: Informatika**Naslov**

(NE)VREDNOTE MLADIH
0 - 100% 3D TISKANJE
3D MAPA V DUNIA POGONU
3D MODELIRANJE
3D MODELIRANJE IN ANIMACIJA
3D MODELIRANJE S PROGRAMOM SOLID EDGE
3D MODELIRANJE V GOOGLE SKETCHUP
3D MODELIRANJE, PROGRAMIRANJE IN IZDELAVA LESTENCA Z NESKONČNIM OGLEDALOM
3D OPREMLJANJE STANOVANJA
3D PROGRAMIRANJE IN ANIMACIJE
3D RAČUNALNIŠKA GRAFIKA ZA ZAČETNIKE
3D SPLETNE STRANI (VIRTUALNI SVETovi NA INTERNETU)
3D TISK OD ZASNOVE DO TISKA
3D TISK ZOBA
ALGORITMI ZA ISKANJE PRAŠTEVIL
ALGORITMI ZA PREPOZNAVANJE POTEZ V SLIKAH
ALGORITMI ZA ZAZNAVANJE TRKOV
ALI BO ROBOTIKA NADOMESTILA ČLOVEŠKI UM?
ALI JE MOŽNO IZBOLJŠATI TEHNIKO UMETNOSTNEGA DRSANJA S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE?
ALI JE RADIOAMATERSTVO ŠE ZANIMIVO ZA MLADE
ALI JE UČENJE ŠAHA Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO LAŽJE?
ALI JE VISOKA LOČLJIVOST POT DO ZNANJA?
ANALIZA IN VIZUALIZACIJA MATEMATIČNIH FUNKCIJ V PYTHONU
ANALIZA KOŠARKARSKE TEKME
ANALIZA VPLIVA UPORABE RAČUNALNIKA PRI MLADIH
ANALIZIRANJE PODNEBNIH SPREMENB Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
ANIMACIJA
ANIMACIJA Z UPORABO MANIMA
ANIME IN MANGA
APPLE
APPLE IPHONE
APPLE-OV IPAD ZA ŠOLE TER PROSTI ČAS
APPLE-OV MULTIMEDIJSKI PREDVAJALNIK IPOD
ARKADNA IGRA SNAKE V JAVASCRIPTU
ARNOLDOVA MAČKA
AUTOCAD – OSNOVE ZA ZAČETNIKE
AVTOMATIZACIJA TRGOVANJA S KRIPTOVALUTAMI
AVTOMATSKA ARDUINO VREMENSKA POSTAJA
AVTOMOBIL IN ALTERNATIVNA ENERGIJA
BAZA PODATKOV ZA VODENJE VIDEOTEKE
BAZA TEKMOVALCEV AGILITYJA
BIOMETRIJA
BLACKBERRY - ORGANIZATOR ALI ROBOT?
BOLEZNI OSREDNJEGA ŽIVČEVJA - UČENJE NA DALJAVO
BREAKDANCE S POMOČJO RAČUNALNIKA
BREZZIČNA POVEZAVA - POMOČNIK PRI PRENOSU IN SHRANJEVANJU PODATKOV
BREZZIČNA POVEZAVA - PREDNOSTI IN SLABOSTI
BREZZIČNE POVEZAVE - NEOMEJENOST IN ZAKAJ JO OMEJUJEMO?
BREZZIČNI PRENOS PODATKOV PRIHODNOST INFORMATIKE
BRSKALNIKI

Predmet: Informatika**Naslov**

CELOVITA REŠITEV LOGOTIPA IN SPLETNE STRANI ZA PODJETJE Z UPORABO PHOTOSHOPA
CGI-COMPUTER GENERATED IMAGERY
CMS IN SPLETNA UČNA OKOLJA
CONWAYEVA IGRA ŽIVLJENJA
DEKLETA IN INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA
DELJENJE INFORMACIJ-ŠOLSKE NALOGE
DELOVANJE TRGOVINE Z GLASBILI IN GLASBENO OPREMO, PODPRTO Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
DENAR IN ŠPORT
DEPRESIJA - UČENJE NA DALJAVO
DIGITALNA FOTOGRAFIJA
DIGITALNA FOTOGRAFIJA MED MLADIMI
DIGITALNA FOTOGRAFIJA V NARAVI
DIGITALNA FOTOGRAFIJA V PRAKSI
DIGITALNA MAKROFOTOGRAFIJA IN OBDELAVA S PHOTOSHOPOM
DIGITALNA OBDELAVA SLIK
DIGITALNA OBDELAVA SLIK MED MLADIMI
DIGITALNA OBDELAVA SLIK ZA ZANIMIVEJŠI POUK FIZIKE
DIGITALNI FOTOAPARAT
DIGITALNI FOTOAPARATI
DIGITALNO RISANJE IN OBLIKOVANJE CELOSTNE GRAFIČNE PODOBE
DIGITALNO RISANJE IN OBLIKOVANJE SLIKOVNE ZBIRKE NAPOJEV
DINAMIČNA SPLETNA STRAN GLASBENE SKUPINE
DINAMIČNA SPLETNA STRAN RAZREDA
DINAMIČNA SPLETNA STRAN ZA PRIKAZ PODATKOV IZ VREMENSKE POSTAJE
DINAMIČNA SPLETNA STRAN ZA PRIKAZOVANJE NAPREDKA IN DOSEŽKOV IGRE CLASH OF CLANS
DINAMIČNO USTVARJANJE IN SPREMINJANJE PODATKOVNE BAZE
DISK KOT MOTIVACIJA PRI POUKU INFORMATIKE
DISTRIBUCIJA IN PREVAJANJE JAPONSKIH RISANK
DISTRIBUCIJA PROGRAMSKE OPREME
DLANČNIK - ORGANIZATOR ALI ROBOT?
DODAJANJE IN SPREMINJANJE ČLANKOV V WIKIPEDIJI IN MOŽNOST ZLORABE
DOKUMENTARNI FILM - LEDNO IN MEŠANO PLEZANJE
DOMAČA VIDEOTEKA
DOMAČI SPLETNI STREŽNIK ZA MICROSOFT WINDOWS
DOMAČI STREŽNIK
DOPING V ŠPORTU
DOSLEDNJA RAZGRADNJA RAČUNALNIŠKE OPREME
DRAKENGARD 3 RAČUNALNIŠKA IGRA, ENDING D
DRIFTI - PREDSTAVITEV S SPLETNIMI STRANMI
E- MITOLOGIJA STAREGA EGIPTA
E-ARHIV TELEVIZIJSKIH PRISPEVKOV (IZDELAVA USTREZNEGA SISTEMA ZA OBDELAVO IN PRIKAZ ARIVA PRISPEVKOV)
ECHOLINK - RADIOAMATERSKI RAČUNALNIŠKI PROGRAM
E-ČASOVNA BANKA
E-GRADIVO ZA UČENJE ALPSKEGA SMUČANJA
E-INŠTRUKCIJE
E-IZOBRAŽEVANJE IN UPORABA DIGITALNIH TABEL
E-KNJIGE V E-KNJIŽNICI
E-KNJIŽNICA
EKOLOŠKA UPORABA IT V KALIFORNIJI
EKSPERTNI SISTEM ZA PREPOZNAVANJE BOLEZNI

Predmet: Informatika**Naslov**

ELEKTRONSKA NESNAGA
ELEKTRONSKA REDOVALNICA IN EVIDENCA PRISOTNOSTI DIJAKOV
ELEKTRONSKI UČBENIK
ELEKTRONSKI UČBENIKI
ELEKTRONSKI VODIČ - GENETIKA ČLOVEKA
ELEKTRONSKO RAČUNOVODSTVO
E-POŠTA
E-REDOVALNICA
E-SPORT
E-UČENJE
EVANGELIČANI V PREKMURJU - UPORABA PODATKOVNIH BAZ ZA OBDELAVO STATISTIČNIH PODATKOV CERKVENIH OBČIN
E-VODENO PLEMENJAŠTVO PRI PASMI ANGLEŠKI BULLTERIER (IZDELAVA USTREZNEGA SISTEMA ZS OBDELAVO PODATKOV IN PRIKAZ PODATKOV)
EVOLUCIJA IGRALNIH KONZOL
EVOLUCIJSKI ALGORITEM
FILM - ALI SO ŠPORTNIKI GLAVNI ONESNAŽEVALCI GORSKEGA ZRAKA?
FILM ZA UČENJE KITARE
FILMSKA INDUSTRIJA IN IZBIRA FILMA ZA MLADE
FITNES IN UČENJE VAJ PREKO INTERNETA
FITNES S PODPORO PODATKOVNE ZBIRKE
FIZIKALNA SIMULACIJA S POMOČJO KNJIŽNICE PYGAME
FIZIKALNI POGON V IZOBRAŽEVANJU
FORGOTTEN MYTH
FORUM
FOTOREALISTIČNO 3D MODELIRANJE
GENERATOR IN REŠEVALEC SUDOKU MREŽ
GENERIRANJE IN REŠEVANJE LABIRINTA
GENERIRANJE NAKLJUČNIH ŠTEVIL
GENETIKA ČLOVEKA
GEOGRAFSKI INFORMACIJSKI SISTEMI
GLASBA NA INTERNETU
GLASBENI PROGRAM
GLASBENI PROGRAM KOT NOVODOBNO ORODJE V OKOLJU GLASBENIKA
GLASBO PIŠE RAČUNALNIK
GLASOVNI ASISTENT Z RASPBERRY PI
GLOBOKO UČENJE IN IGRA GO
GOBELIN
GRAFIČNI UPORABNIŠKI VMESNIK ZA MERILNO POSTAJO
GRAFIČNI VMESNIK PRI PROGRAMIRANJU LOGIČNE IGRE
GRAFIČNO OBLIKOVANJE LIKOVNE REVIJE
GRAFIČNO OBLIKOVANJE ŠOLSKEGA LITERARNEGA GLASILA
GRAFIČNO OBLIKOVANJE V PHOTOSHOPU
GRAFIKA Z RISANJEM V SKETCHBOOK-U
HEKERJI IN METODE VDIRANJA.
HLAJENJE IN TIŠANJE RAČUNALNIKOV
HLAJENJE IN TIŠANJE RAČUNALNIKOV ZA BOLJŠE DELO Z UČNIMI PROGRAMI
HORNERJEV ALGORITEM
HTC ONE
HTML5 & CSS3
IBOOK: PRIMERJAVA OPERACIJSKIH SISTEMOV IOS IN WINDOWS
IGRA SNAKE V PYTHONU

Predmet: Informatika**Naslov**

IGRALNI SISTEM WIIFIT
IKT PODPORA ŠOLSKIM PROCESOM
IMPLEMENTACIJA CHAT GPT API V PYTHONU
INDUSTRIJSKA ROBOTSKA ROKA
INDUSTRIJSKO 3D OBLIKOVANJE
INFORMACIJSKA PODPORA ODLOČITVAM V ŠAHU
INFORMACIJSKA PODPORA POSLOVANJA PODJETJA
INFORMACIJSKA PODPORA POSLOVANJA VIDEOTEKE
INFORMACIJSKA PODPORA PRIDOBIVANJU ZNANJA
INFORMACIJSKA PODPORA TEČAJA ZA ODBOJKARSKO TRENERJE
INFORMACIJSKA REŠITEV ZA ADMINISTRACIJO, VPIS IN VODENJE EVIDENC GOVORILNIH UR
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA HITREJE POVEZUJE
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA IN NJEN VPLIV NA KAKOVOST ŽIVLJENJA UPORABA MOBITELA KOT OPOMNIKA IN DELOVANJE BUDILKE
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA IN ZDRAVJE
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA KOT SREDSTVO ZA ŠIRJENJE EKOLOŠKE ZAVESTI
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA OGROŽA ZDRAVJE
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA PRI NEPOSREDNIH VIDEO PRENOSIH
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA PRI ZMANJŠEVANJU TOVARNIŠKIH EMISIJ
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA PROMOVIRA VARSTVO OKOLJA
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA SPREMINJA VOJSKOVANJE
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA V PROMETU
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA V RAČUNOVODSTVU
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA V RAZVOJU FORMULE 1
INFORMACIJSKI SISTEM ZA ZBIRANJE PODATKOV O USPEHU DIJAKOV
INFORMACIJSKI SISTEMI V POVEZAVI Z OKOLJEM
INFORMACIJSKI SITEM ZA SPREMLJANJE PROJEKTHNIH NALOG
INFORMACIJSKO PODPRT AVTOSALON
INFORMACIJSKO PODPRT PROJEKT VIČSTOCK
INFORMACIJSKO PODPRT PROJEKT YEARBOOK
INFORMACIJSKO PODPRTA LIGA - UNREAL TOURNAMENT
INFORMACIJSKO PODPRTA ODBOJKARSKA LIGA
INFORMACIJSKO PODPRTA TRGOVINA Z AVDIO VIDEO
INFORMACIJSKO PODPRTA ZBIRKA MP3
INFORMATIKA V ELEKTRONSKI GLASBI
INFORMATIKA V TENISU
INFORMCIJSKA TEHNOLOGIJA V AVTOMOBILIH
INŠTRUKCIJE NA DALJAVO PREKO SPLETA
INTELIGENTNI OSEBNI ASISTENTI
INTERAKTIVNA PREDSTAVITEV RAZREDA
INTERAKTIVNO VIRTUALNO - IGRANJE MMORPG + WORLD OF WARCRAFT
INTERAKTIVNO VIRTUALNO IGRANJE
INTERAKTIVNO VIRTUALNO IGRANJE - WORLD OF WARCRAFT
INTERNET IN DENAR
INTERNET IN MLADI
INTERNET IN REALNOST
INTERNET SPREMINJA NAŠE ŽIVLJENJE
INTERNET VPLIVA NA NAŠE ŽIVLJENJE
INTERNETNA KOMUNIKACIJA
INTERNETNA KOMUNIKACIJA MED MLADIMI
INTERNETNE KOMUNIKACIJE MED MLADIMI

Predmet: Informatika**Naslov**

INTERNETNI FORUMI
INTERNETNO IZOBRAŽEVANJE
INTERNETNO IZOBRAŽEVANJE MLADIH (INTERNETNA ŠOLA)
INTERNETNO OGLAŠEVANJE
INTERPRETIRANJE SPOROČIL USB VMESNIKOV HID
IPOD PREDVAJALNIK
ISKANJE GLASBE
ISKANJE NIČEL POLINOMA
IT IN ODLOČITVENI MODELI PRI NAMIZNIH IGRAH
IT IN ŠPORT
IT V TEKMOVALNEM SMUČANJU
IZ ČRNO BELIH SLIK Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO V ŽIVOBARVNO SEDANJOST
IZBIRA "MUSCLE CAR-A"
IZBIRA "OLDTIMERJA"
IZBIRA AVTOMOBILA
IZBIRA AVTOMOBILA AUDI
IZBIRA AVTOMOBILA BMW
IZBIRA AVTOMOBILA NIŽJEGA RAZREDA
IZBIRA AVTOMOBILA SREDNJEGA RAZREDA
IZBIRA AVTOMOBILA ZA MLADE
IZBIRA ELEKTRIČNE KITARE
IZBIRA FOTOAPARATA
IZBIRA GORSKEGA KOLESA
IZBIRA GRAFIČNE KARTICE
IZBIRA HIŠNEGA LJUBLJENČKA
IZBIRA IGRALNE KONZOLE
IZBIRA KOLESA ZA SPUST
IZBIRA LETALSKE DRUŽBE
IZBIRA LOKACIJE ZA ODLAGANJE ODPADKOV V OBČINI ORMOŽ
IZBIRA MAJHNEGA AVTOMOBILA
IZBIRA MATURANTSKEGA IZLETA
IZBIRA MOBILNEGA TELEFONA
IZBIRA MOTORNEGA KOLESA
IZBIRA NAJUGODNEJŠEGA SISTEMA ZA OGREVANJE
IZBIRA NAJVARNEJŠE LOKACIJE ZA BIVANJE
IZBIRA NOVEGA PREVOZNEGA SREDSTVA
IZBIRA OKOLJU PRIJAZNE INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
IZBIRA OKOLJU PRIJAZNEGA AVTOMOBILA
IZBIRA OKOLJU PRIJAZNEGA ELEKTRIČNEGA ŠPORTNEGA AVTOMOBILA
IZBIRA OKOLJU PRIJAZNEGA KOLESA
IZBIRA OPERACIJSKEGA SISTEMA
IZBIRA OPREME ZA DESKANJE
IZBIRA OPTIMALNE NAVIGACIJE NA PODROČJU SLOVENIJE
IZBIRA PAMETNEGA MOBILNEGA TELEFONA
IZBIRA PLOVILA
IZBIRA POROČNEGA POTOVANJA
IZBIRA POTOVANJA
IZBIRA PREDVAJALNIKA MP3
IZBIRA PRENOSNEGA RAČUNALNIKA
IZBIRA PREVOZNEGA SREDSTVA

Predmet: Informatika**Naslov**

IZBIRA PRIMERNE KNJIGE
IZBIRA PRIMERNE SPREMLJEVALKE
IZBIRA PRIMERNEGA ŠPORTA
IZBIRA PROCESORJA
IZBIRA PROGRAMA ZA NEPOSREDNO SPOROČANJE
IZBIRA RABLJENEGA AVTOMOBILA
IZBIRA RAČUNALNIKA
IZBIRA RAČUNALNIKA ZA MLADE
IZBIRA RAČUNALNIŠKIH IGER
IZBIRA SMUČIŠČA V SLOVENIJI
IZBIRA STROJNE OPREME PRI NAKUPU RAČUNALNIKA
IZBIRA ŠPORTNEGA AVTOMOBILA
IZBIRA TABORNEGA PROSTORA
IZBIRA TISKALNIKA
IZBIRA USTREZNEGA FOTOAPARATA
IZBIRA USTREZNEGA PROGRAMA ZA 3D OBLIKOVANJE STAVB
IZBIRA USTREZNEGA ŠTUDIJA
IZBIRA VARČNEGA IN OKOLJU PRIJAZNEGA OGREVANJA HIŠE ALI STANOVANJA Z VEČPARAMETERSKIM ODLOČITVENIM MODELOM
IZBIRA VIDEO KAMERE
IZBIRA CESTNEGA KOLESA ZA REKREATIVCE IN POLPROFESIONALNE KOLESARJE
IZBIRNE NALOGE IZ FIZIKE NA SPLETNI STRANI?
IZBOLJŠEVANJE ŠOLSKEGA URNIKA
IZBOLŠANJE EUROSONGA Z UPORABO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE OD ZAČETKA DO DANES
IZBOR IDEALNEGA KUPČKA KART MAGIC - THE GATHERING
IZBOR IGRALCA V KOŠARKARSKO EKIPO
IZBOR IGRALCEV ZA FLOORBALL
IZBOR KANDIDATOV ZA VPIS V GLASBENO ŠOLO
IZBOR NAJBOLJŠEGA KITARISTA
IZBOR NAJPRIMERNEJŠEGA AVTOMOBILA
IZBOR NAJPRIMERNEJŠEGA NOGOMETAŠA
IZBOR NAJPRIMERNEJŠEGA ŠPORTNEGA AVTOMOBILA
IZBOR NAJUSTREZNEJŠEGA PROGRAMA ZA TAKOJŠNJE SPOROČANJE
IZBOR PRVE ENAJSTERICE NOGOMETNE EKIPE
IZBOR PRVE PETERKE KOŠARKARSKE EKIPE
IZDELAVA 2D IGRE V HTML Z UPORABO CSS IN JAVASCRIPT
IZDELAVA 3D TISKALNIKA IN 3D MODELIRANJE
IZDELAVA 4D SVETA V OKOLJU UNITY
IZDELAVA ANDROID APLIKACIJE
IZDELAVA ANIMACIJE V FLASHU
IZDELAVA ANIMACIJE V PROGRAMU KRITA
IZDELAVA ANIMIRANIH FILMOV
IZDELAVA APLIKACIJE PAMETNI PLANER ZA ORGANIZACIJO ČASA
IZDELAVA APLIKACIJE ZA RAČUNANJE ZAPOREDIJ
IZDELAVA APLIKACIJE ZA UREJANJE SLIK
IZDELAVA BAS KITARE
IZDELAVA CEPELINA - PROGRAMIRANJE MIKROKRMILNIKOV ARDUINO
IZDELAVA DINAMIČNE SPLETNE STRANI
IZDELAVA DINAMIČNE SPLETNE STRANI V DJANGU
IZDELAVA DOMOFONA Z RASPBERRY PI
IZDELAVA E-GRADIV ZA UČENJE MS FRONT PAGE-A

Predmet: Informatika**Naslov**

IZDELAVA E-GRADIV ZA UČENJE PAINT SHOP PRO-JA
IZDELAVA ELEKTRONSKE GLASBE
IZDELAVA ELEKTRONSKE KNJIGE IBOOK: BODY LANGUAGE - MICROEXPRESSIONS
IZDELAVA FILMA
IZDELAVA GLASBE S PROGRAMOM IN PRENOS NA MOBILTEL
IZDELAVA GLASBE Z RAČUNALNIKOM
IZDELAVA GLASBENEGA MEGAMIXA S POMOČJO AVDIO PROGRAMOV
IZDELAVA GLASBENEGA POSNETKA S POMOČJO RAČUNALNIKA
IZDELAVA HIDROGLISERJA Z ARDUINO KRMILNIKOM
IZDELAVA IGRE V UNREAL ENGINE 4
IZDELAVA IGRE Z NARAVNIM UPORABNIŠKIM VMESNIKOM
IZDELAVA IGRE Z ORODJEM UNREAL ENGINE
IZDELAVA IN PROGRAMIRANJE KONTROLERJA LED TRAKU
IZDELAVA INTERAKTIVNE ANIMACIJE
IZDELAVA KALKULATORJA V PYTHONU
IZDELAVA KRIPTIRNEGA PROGRAMAV PYTHON_U
IZDELAVA KRIPTOVALUTE
IZDELAVA KVIZA O POZNAVANJU OKOLJSKIH PROBLEMOM
IZDELAVA LASTNE KRIPTOVALUTE
IZDELAVA LED INDIKATORJA KLICA ZA MOBILNE TELEFONE
IZDELAVA LUPINE ZA OKOLJE LINUX
IZDELAVA MANJŠEGA ROBOTA
IZDELAVA MOBILNE APLIKACIJE ŠPORTNI KARTON
IZDELAVA MOD-A ZA RAČUNALNIŠKO IGRICO SKYRIM
IZDELAVA MODELA ELEKTRIČNEGA AVTOMOBILA
IZDELAVA MODELA ZA NAPOVED TERMIČNEGA VETRA
IZDELAVA ODLOČITVENEGA MODELA ZA IZBIRO SAMSUNG TELEFONA
IZDELAVA ODLOČITVENEGA MODELA ZA IZBIRO VERIŽNE ŽAGE
IZDELAVA ODLOČITVENEGA MODELA ZA NAKUP RAČUNALNIKA
IZDELAVA ODLOČITVENEGA MODELA ZA NAKUP ZBIRATELJSKIH KOVANCEV
IZDELAVA ODZIVNE SPLETNE STRANI
IZDELAVA OPERACIJSKEGA SISTEMA
IZDELAVA PAMETNE SOBE S POMOČJO PROGRAMSKE OPREME OPENHAB2
IZDELAVA PAMETNEGA STIKALA NA PRINCIPU ESP8266 ČIPA
IZDELAVA PLESNEGA NAPOVEDNIKA
IZDELAVA PODATKOVNE BAZE INDUSTRIJSKIH ONESNAŽEVALCEV
IZDELAVA PODATKOVNE BAZE ZA SPREMLJANJE TABORNIŠKE OPREME
IZDELAVA PODATKOVNE BAZE ŽIVALSKEGA SISTEMA
IZDELAVA PROGRAMA ZA FILMSKO KOMPOZITIRANJE
IZDELAVA PROGRAMA ZA KRIPTOGRAFSKO ZAŠČITENO IZMENJAVO SPOROČIL
IZDELAVA PROGRAMA ZA NADZOR NAPRAV PREK SPLETA
IZDELAVA PROGRAMA ZA PREDVAJANJE GLASBE
IZDELAVA PROGRAMA ZA PRIKAZ SLIK
IZDELAVA PROGRAMA ZA REŠEVANJE IGRE MINOLOVEC
IZDELAVA PROGRAMA ZA SPAJANJE ZNAKOVNIH DATOTEK
IZDELAVA PROGRAMA ZA SPREMLJANJE OCEN DIJAKA SKOZI ŠOLSKO LETO
IZDELAVA RAČUNALNIŠKE IGRE
IZDELAVA RAČUNALNIŠKE IGRE V OKOLJU UNIT
IZDELAVA SPLETNE APLIKACIJE
IZDELAVA SPLETNE APLIKACIJE Z ORODJEM ANGULAR

Predmet: Informatika**Naslov**

IZDELAVA SPLETNE APLIKACIJE ZA VODENJE ZAPISKOV
IZDELAVA SPLETNE IGRE ESCAPERROOM
IZDELAVA SPLETNE STRANI FANTASY NOGOMETNE LIGE
IZDELAVA SPLETNE STRANI S PHP
IZDELAVA SPLETNE STRANI V PHP
IZDELAVA SPLETNE STRANI Z ASP
IZDELAVA SPLETNE STRANI ZA NAROČNIKA
IZDELAVA SPLETNE STRANI ZA NAROČNIKA: STUDIO GRABNAR
IZDELAVA SPLETNE STRANI: ČEBELARSTVO
IZDELAVA SPLETNE STRANI: VSE O ŽGANJEKUHI
IZDELAVA SPLETNEGA BRSKALNIKA V OKOLJU VISUAL BASIC .NET (ALI ČE JE PRVI NASLOV PREVEČ SPECIFIČEN PROGRAMIRANJE V VB.NET)
IZDELAVA STATIČNIH SPLETNIH STRANI
IZDELAVA STRIPA Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
IZDELAVA TELESKOPA
IZDELAVA TISKALNIKA
IZDELAVA TISKALNIKA ZA TOČKASTO TISKANJE
IZDELAVA UREJEVALNIKA BESEDIL
IZDELAVA VIDEO - NAUČI SE VOZIT Z MOTORJEM
IZDELAVA VIDEO IGRE
IZDELAVA VIDEO PRIROČNIKA ZA MLADE
IZDELOVANJE GLASBE Z RAČUNALNIŠKIM PROGRAMOM TER NJENA OBDELAVA
IZGRADNJA PREPROSTEGA MIKROPROCESORJA
IZGUBLJENI V SVETU MOBILNE TEHNOLOGIJE?
IZOBRAŽEVALNA IN DIDAKTIČNA PROGRAMSKA OPREMA V OKOLJU MACOS
IZOBRAŽEVANJE MLADIH V INFORMACIJSKI DRUŽBI
IZOBRAŽEVANJE NA DALJAVO
IZOBRAŽEVANJE NA DALJAVO S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
IZOBRAŽEVANJE PREKO INTERNETA
IZOBRAŽEVANJE S POMOČJO ALFA STANJA
IZOBRAŽEVANJE S POMOČJO YOUTUBA
IZOBRAŽEVANJE Z E-GRADIVI
IZOBRAŽEVANJE Z E-UČILNICAMI
IZPOSOJA FILMOV PREK SPLETA
IZRAČUN OSEBNEGA DOHODKA
IZRAČUN PROSTORNINE GEOMETRIJSKIH TELES
IZVIRNOST NE POZNA MEJA
JADRALNO LETALSTVO IN PROGRAM SEEYOU
JADRALNO PADALSTVO
JE BLACKBERRY MOBILNI TELEFON?
JE DANES FOTOGRAFIJA ŠE UMETNOST?
JEDILNIK NA ŠOLSKI SPLETNI STRANI
JOOMLA - ODPRTOKODNA SPLETNA REŠITEV ZA MLADE
KAJ APPLE DELA DRUGAČE OD DRUGIH RAČUNALNIŠKIH PODJETIJ
KAJ SE SKRIVA ZA IZRAZOM MMORPG?
KAKO DO NAJBOLJŠEGA NOGOMETASA
KAKO DO NAJUSTREZNEJŠE PASME PSA
KAKO IZBRATI PRAVI DIGITALNI FOTOAPARAT?
KAKO NAJHITREJE DO STRIPA?
KAKO OLAJŠATI VODENJE LETALA?
KAKO POSNETI DOKUMENTARNI FILM

Predmet: Informatika**Naslov**

KAKO PROGRAMI ZA SPOROČANJE VPLIVAJO NA DRUŽBENE ODNOSE?
KAKO SE ZNEBITI NEZAŽELENEGA OGLAŠEVANJA NA SPLETNIH FORUMIH?
KAKO SESTAVITI PRIMEREN RAČUNALNIK
KAKO SESTAVITI RAČUNALNIK
KAKO SESTAVITI RAČUNALNIK GLEDE NA RAZPOLOŽLJIVA SREDSTVA
KAKO VELIK PORABNIK ELEKTRIČNE ENERGIJE JE IKT?
KALKULATOR ZA ANDROID
KAM V TRGOVINO
KATALOG CELOSTNE GRAFIČNE PODOBE IZBRANE ORGANIZACIJE
KATERI INTERNETNI BRSKALNIK IZBRATI?
KEMIJSKI KALKULATOR
KNJIŽNICA VIDEO PREDAVANJ
KODIRANJE SPOROČIL
KODIRANJE SPOROČIL - KRIPTIRANJE
KODIRANJE SPOROČIL - KRIPTOGRAFIJA
KOMUNICIRANJE MED MLADIMI S POMOČJO SODOBNIH KOMUNIKACIJSKIH REŠITEV
KOMUNICIRANJE PREKO VIDEOKONFERENCE
KOMUNICIRANJE S PROGRAMOM WINDOWS LIVE MESSENGER
KOMUNICIRANJE S PROGRAMOM WINDOWS MESSENGER
KOMUNIKACIJA SKOZI ČAS
KOMUNIKACIJA V RAČUNALNIŠKEM OMREŽJU
KONTAKTNA FORMA NA SPLETU
KORENENJE V RAČUNALNIKU
KRANJ SKOZI TIMELAPSE
KRATKA ZGODOVINA SLOVENCEV V OBLIKI HTML
KRIPLOVALUTE
KRIPTOGRAFIJA - KODIRANJE SPOROČIL
KRIPTOVALUTA ETHEREUM
KRIPTOVALUTE IN TEHNOLOGIJA VERIŽENJA BLOKOV
KRMILJENJE
KRMILJENJE ELEKTRARNE
KRMILJENJE ELEKTRIČNEGA MOTORJA ZA ROLETE PREK SPLETNEGA VMESNIKA
KROŽCI IN KRIŽCI – PROGRAMIRANJE IGRE
KULTURNI PORTAL – SPLETNA PODATKOVNA BAZA
KVANTNI RAČUNALNIK
LAHKI ODJEMALCI
LED TEHNOLOGIJA- TEHNOLOGIJA PRIHODNOSTI
LI-CHAO DREVO
LINUX - DA ALI NE
LINUX - PREDSTAVITEV DELOVANJA IN UPORABE
LINUX SISTEMSKA ADMINISTRACIJA
LINUX SPLETNI STREŽNIK
LINUX-DA ALI NE
LOG IN, SIGN UP-PHP FORM
LOGISTIKA PODPRTA S PODATKOVNO BAZO
MAVRIČNA ZGODOVINA HIŠNEGA RAČUNALNIKA
MEDIJSKE VSEBINE V OMREŽJU
MIKROPROCESORJI NA OSNOVI KVANTNIH POJAVOV
MIRC - IZDELAVA SPLETNE STRANI KOT PRIPOMOČEK ZA RAZUMEVANJE IN DELOVANJE PROGRAMA
MITOLOGIJA STAREGA EGIPTA

Predmet: Informatika**Naslov**

MLADI IN INTERNET
MLADI IN PROGRAMI PEER TO PEER
MLADI IN SPLETNE SKUPNOSTI
MLADI IN SPLETNO KOMUNICIRANJE
MLADI IN SPREMLJANJE SMS SPOROČIL
MLADI IN UPORABA RAČUNALNIKA
MLADI IN YOUTUBE
MLADI RAJE ZA RAČUNALNIKOM KOT V KINU
MLADI UMETNIKI IN RAČUNALNIŠKA GRAFIKA
MLADI ZASVOJENI Z RAČUNALNIKOM
MLADI, GLASBA IN INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA
MOBILNA APLIKACIJA V MIT APP INVENTORJU
MOBILNA APLIKACIJA ZA URNIK
MOBILNA OMREŽJA GENERACIJE 3,5
MOBILNA TEHNOLOGIJA
MOBILNA TELEFONIJA IN OKOLJE
MOBILNA TELEFONIJA MED MLADIMI
MOBILNI OPERACIJSKI SISTEM SYMBIAN
MOBILNI TELEFON SAMSUNG GALAXY NOTE
MOBILNI TELEFONI
MOBITEL NADOMEŠČA RAČUNALNIK
MODELARSKA SPLETNA STRAN
MODELIRANJE S 3DS MAX-OM
MODELIRANJE Z BLENDERJEM
MODELIRANJE Z GMAX
MODELIRANJE Z MAYO
MODIFIKACIJA KONZOLE XBOX 360 ZA LAŽJE UČENJE
MODUL ZA RAČUNANJE Z VEKTORJI V PROGRAMSKEM JEZIKU PYTHON
MONTAŽA VIDEOPOSNETKA POSNETEGA Z VEČ KAMERAMI
MSN IN UPORABA LE TEGA
MSN PROTI SMS
MULTIMATEMATIK - POMOČNIK PRI UČENJU SREDNJEŠOLSKE MATEMATIKE
MULTIMEDIJSKI PREDVAJALNIK IPOD TOUCH
NAČRTOVANJE IN PISANJE SPLETNE STRANI S HTML IN CSS
NAČRTOVANJE IN PISANJE SPLETNE STRANI Z DREAMWAVEROM IN XHTML/CSS
NADGRADNJA KITESURF OPREME Z DIGITALNO TEHNOLOGIJO
NAKUP DIGITALNEGA FOTOAPARATA
NAKUP ELEKTRIČNEGA ŠTEDILNIKA
NAKUP GORSKEGA KOLESARSKA IN KOLESARSKE OPREME
NAKUP NAMIZNEGA RAČUNALNIKA
NAKUP NOVIH BOBNOV
NAKUP OBLEKE
NAKUP PREDVAJALNIKA MP3
NAKUP PRVEGA AVTOMOBILA
NAKUP RAČUNALNIKA
NAKUP RAČUNALNIKA PO KOMPONENTAH
NAKUP ŠOLSKIH RAČUNALNIKOV
NAMAKALNI SISTEM KRMILJEN Z ARDUINO KRMILNIKOM
NAMESTITEV WINDOWS XP
NAPOVEDNIK PRIREDITEV NA SPLETU

Predmet: Informatika**Naslov**

NAPOVEDOVANJE VREMENA Z UPORABO WRF
NAPREDEK INDUSTRIJE ZABAVE ZARADI VPLIVA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
NAUČIMO SE DELITI PODATKE
NAUČIMO SE GIMP
NAUČIMO SE IZDELATI FILM
NAUČIMO SE OHRANITI NAŠ PLANET Z ANIMACIJO
NAUČIMO SE VARČEVATI Z ENERGIJO Z VIDEOPOSNETKOM
NAUČIMO SE ZDRAVEGA ŽIVLJENJA Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
NAVADE MLADIH PRI UPORABI RAČUNALNIKA
NAVIDEZNO PRIVATNO OMREŽJE - VPN
NAVIJANJE GRAFIČNE KARTICE
NAVIJANJE PROCESORJA
NAVIJANJE RAČUNALNIKA
NEVARNOST PRI ZASEBNI UPORABI INTERNETA
NEVRONSKE MREŽE V PYTHONU
NOTE, NIČLE IN ENICE
NOTNA GRADIVA NA INTERNETU – PODATKOVNA BAZA
NOVE MOŽNOSTI PREDSTAVITVE INFORMACIJ
NOVE OBLIKE KOMUNICIRANJA MED MLADIMI
NOVICE IZ ŠPORTA
NUMERATI
NWSCRIPT
O PROGRAMIH ZA GLASBENO NOTACIJO
OBDELAVA BITNE SLIKE V PROGRAMU GIMP
OBDELAVA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
OBDELAVA FOTOGRAFIJ V PROGRAMU VIEW NX2
OBDELAVA FOTOGRAFIJE V PROGRAMU PHOTOSHOP
OBDELAVA IN IZDELAVA FILMA V PROGRAMU ADOBE PREMIERE PRO CC
OBDELAVA IN IZDELAVA FILMA V PROGRAMU AVS VIDEO EDITOR
OBDELAVA NARAVNEGA JEZIKA S PROLOGOM
OBDELAVA PODATKOV ZA NAKUP KOLESA
OBDELAVA SLIK IN PRIPRAVA PREDSTAVITVE ZA URO PSIHOLOGIJE
OBDELAVA VIDEO POSNETKOV Z RAČUNALNIKOM
OBDELAVA ZVOKA
OBDELAVA ZVOKA V DVEH PROGRAMIH IN NJUNA PRIMERJAVA
OBDELAVA ZVOKA V PROGRAMU REAPER
OBDELAVE PODATKOV V EXCELU
OBLIKOVANJE SPLETIŠČA V PREPREČEVANJU UPORABE DROG
OBLIKOVANJE SPLETNIH STRANI S PROGRAMOM ZA OBDELOVANJE BITNIH SLIK
OBLIKOVANJE NIVOJEV V POGONU SOURCE
OBOGATENA RESNIČNOST
OBRAČUN IZOBRAŽEVANJA S PRETEKLOSTJO (IN POGLED V PRIHODNOST)
OBRESTNI RAČUN
OBSEG IN PLOŠČINE GEOMETRIJSKIH LIKOV
OBVEŠČANJE DIJAKOV PREKO SPLETNEGA PORTALA
OBVEŠČANJE O UKREPIH PROTI ONESNAŽEVANJU OKOLJA Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
OD 3-D MODELOV DO ANIMACIJ PRI PREDSTAVITVAH
OD IDEJE DO REKLAME
OD KOPRA DO NJIVIC
OD LUNE DO SREDIŠČA GALAKSIJE Z RADIJSKIMI VALOVI

Predmet: Informatika**Naslov**

OD POSNETKA DO FILMA
OD SIMPTOMOV DO BOLEZNI
OD TRANZISTORJA DO ALE
OD ZAMISLI DO NASTANKA AMATERSKEGA VIDEA
ODJEMALEC ZA KOMUNIKACIJSKI PROTOKOL IN OMREŽNI TELESKOP
ODLOČITVENI MODEL PRI IZBIRI STILA JAPONSKE MODE
ODLOČITVENI MODEL ZA IBIRO OGLEDA FILMA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO AVTOMOBILOV
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO BIVALIŠČA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO BREŽIČNIH SLUŠALK
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO FAKULTETE
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO GIMNAZIJE
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO GLASBENEGA STOLPA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO LOKALA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO OPERACIJSKEGA SISTEMA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO POSLOVNEGA LOKALA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO ŠTUDIJA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP AVTOMOBILA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP FOTOAPARATA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP MOBITELA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP PRENOSNEGA RAČUNALNIKA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP PRIREJENEGA NAMIZNEGA RAČUNALNIKA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP STANOVANJA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP STROJNE IN PROGRAMSKE OPREME
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP STROJNE IN PROGRAMSKE OPREME PRIJAZNE OKOLJU
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP TELEFONA
ODLOČITVENI MODEL ZA PODPORO POUKA FIZIKE
ODLOČITVENI MODEL ZA UGOTAVLJANJE MOTIVACIJE
ODLOČITVENI MODEL ZA UGOTAVLJANJE MOTIVACIJE ROKOMETASIČ
ODLOČITVENI MODEL ZA UGOTAVLJANJE ZADOVOLJSTVA OTROK V OŽJEM ŽIVLJENJSKEM OKOLJU
ODLOČITVENI MODEL ZA UPORABO IT ENCIKLOPEDIJ NA SPLETU
ODLOČITVENI MODEL: NAKUP MOTORJA
ODLOČITVENI MODEL-IZBIRA USTREZNEGA ŠTUDIJA
ODLOČITVENI MODEL-NAKUP MOBITELA
ODLOČITVENI MODEL-POČITNICE
ODLOČITVENI PROBLEM IZBIRE DISTRIBUCIJE LINUX-A
ODLOČITVENI PROBLEM IZBIRE LETALSKEGA PREVOZNIKA
ODLOČITVENI PROBLEM NAKUPA NAMIZNEGA RAČUNALNIKA
ODLOČITVENI PROBLEM NAKUPA RABLJENEGA AVTOMOBILA
ODLOČITVENI PROBLEM NAKUPA SNEŽNE DESKE
ODPRITOKODNE ALTERNATIVE ZAPRTOKODNIH PROGRAMOV
ODVISNOST MLADIH OD INTERNETNE TEHNOLOGIJE
OGLAŠEVANJE KONCERTA VIČSTOCK V DIGITALNIH MEDIJAH
OKOLJU PRIJAZNA RAČUNALNIŠKA TEHNOLOGIJA
OLD SCHOOL NI KUL - ELEKTRONSKA KNJIGA
OLED TEHNOLOGIJA
OPENOFFICE.ORG 3.0 ALI MICROSOFT OFFICE 2007
OPERACIJSKI SISTEM IOS
OPREMLJANJE HIŠE
OSNOVE JEZIKA HTML

Predmet: Informatika**Naslov**

OSNOVE PHP-JA IN MYSQL-A
OSNOVE PROGRAMIRANJA V PYTHONU-KAKO ZAČETI
OSNOVE UČENJA DESKANJA NA SNEGU Z VIDEOM
OZAVEŠČANJE MLADINE O PROBLEMATIKI OKOLJA, PREKO VIDEO IGER
OZNAČEVALNI JEZIK MARKDOWN
P800 KOT UČNI PRIPOMOČEK IZDELAVA ZAPISKOV Z MOBILNIM TELEFONOM SONNY ERICSON P800
PAMETNA KLJUČAVNICA
PAMETNA POGODBA
PAMETNA SOBA
PERIODNI SISTEM ELEMENTOV
PHP KODA ZA PRIKAZ URNIKA IZ EASISTENTA
PIRATSKA PROGRAMSKA OPREMA MED MLADIMI
PIRATSTVO
PIRATSTVO PROGRAMSKE OPREME IN PODATKOV
PIRATSTVO V INFORMACIJSKI TEHNOLOGIJI
PITAGOROV IZREK
PITAGOROV IZREK V JEZIKU PYTHON
PODATKOVNA BAZA O FILMIH
PODATKOVNA BAZA O IGRICAH
PODATKOVNA BAZA O PLAVALCIH PLAVALNEGA KLUBA FUŽINAR
PODATKOVNA BAZA O SPREMEMBAH PODNEBJA V SLOVENIJI
PODATKOVNA BAZA PERIODNEGA SISTEMA ELEMENTOV
PODATKOVNA BAZA PLEZALNE SEKCIJE ASCENDO
PODATKOVNA BAZA PODATKOV RAČUNALNIŠKIH KOMPONENT
PODATKOVNA BAZA RECEPTOV Z BLAGAJNO
PODATKOVNA BAZA ŠOLSKE PREHRANE
PODATKOVNA BAZA V PLAVALNI ŠOLI
PODATKOVNA BAZA VOJAŠNICE
PODATKOVNA BAZA ZA PLAVALNE ŠOLE
PODATKOVNA BAZA ZA VODENJE NAROČIL
PODATKOVNA BAZA ZA VODENJE RESTAVRACIJE
PODATKOVNA BAZA ZBIRKE ARHIVSKIH PREDMETOV
PODATKOVNA BAZA ZBRANIH DIJAŠKIH ZAPISKOV
PODATKOVNA ZBIRKA DOMAČE VIDEOTEKE
PODATKOVNA ZBIRKA GLASBENIH ZGOŠČENK
PODATKOVNA ZBIRKA O AVTOMOBILIH
PODATKOVNA ZBIRKA ZA EVIDENCO IZPOSOJENEGA KNJIŽNEGA GRADIVA
PODPORA STRANKAM NA DALJAVO
PODZEMNI KATASTER
POGOVORNI STREŽNIK TELNET ZA WIN 32 API, Z OBJEKTNIM PROGRAMIRANJEM V C++
POMOČ PRI IZBIRI MOBITELA
POMOČ PRI NAKUPU AVTOMOBILA IN DODATNE OPREME
POPOTNIŠKI BLOG
POPRAVLJANJE RAČUNALNIKA IN UČENJE PROGRAMOV PREKO ODALJENEGA NAMIZJA
PORABA ENERGIJE NAPRAV V STANJU PRIPRAVLJENOSTI
PORABA ENERGIJE ŠTIRIH NAJBOLJ UPORABLJENIH IZDELKOV INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
PORTAL DATUMOV PREDVAJANJ NAJNOVEJŠIH TV-NADALJEVANK
PORTAL ZA SPREMLJANJE OKOLJSKIH PODATKOV
PORTALI ZA ISKANJE DELA
POSTAVITEV IN UREJANJE SPLETNE UČILNICE ZA POUK FIZIKE

Predmet: Informatika**Naslov**

POSTAVITEV IN UREJANJE SPLETNE UČILNICE ZA POUK ŠPANŠČINE
POSTAVITEV SPLETNE STRANI S PODATKOVNO BAZO
POSTAVITEV SPLETNEGA FORUMA S TEHNOLOGIJO LAMP/WAMP
POSTAVITEV WAMP
POSTAVITEV, OBLIKOVANJE IN ADMINISTRACIJA DIJAŠKEGA SPLETNEGA PORTALA
POSTOPEK UREJANJA DIGITALNIH VIDEO POSNETKOV
POTOVALNI VLOG
POUČEVANJE GLASBE V PRETEKLOSTI, SEDANJOSTI IN PRIHODNOSTI
POVEZAVA KLAVIR - RAČUNALNIK
POVEZAVA RAČUNALNIKA S TERMOSTATOM
POZNAVANJE IN PRILJUBLJENOST ODPRTE KODE MED MLADIMI
PRAKTIČEN PRIKAZ FUNKCIJ PROGRAMA ZA OBDELAVO VIDEA
PRAKTIČNI PRIMER IZDELAVE FILMA S POMOČJO PROGRAMA FINAL CUT
PRAKTIČNI PRIMER OBLIKOVANJA SPLETNE STRANI S PROGRAMOM PHOTOSHOP
PRAKTIČNI PRIMER UPORABE GLASBENEGA PROGRAMA ABLETON (IZDELAVA GLASBE)
PREDNOSTI IN POMANJKLJIVOSTI SPLETNEGA NAKUPOVANJA
PREDNOSTI IN SLABOSTI MAC-A
PREDNOSTI IN SLABOSTI SPLETNEGA NAKUPOVANJA
PREDNOSTI IN SLABOSTI UPORABE INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V ŠPORTU
PREDSTAVITEV NAVIDEZNEGA ZASEBNEGA OMREŽJA (IZDELAVA SPLETNE STRANI KOT PRIPOMOČEK ZA RAZUMEVANJE IN DELOVANJE PROGRAMA)
PREDSTAVITEV ELEKTRONIKE IN INFORMATIKE V PAMETNEM AVTOMOBILU
PREDSTAVITEV FILMSKIH ŽANROV
PREDSTAVITEV FITNESA
PREDSTAVITEV FITNESA Z VIDEOM IN PROSOJNICAMI
PREDSTAVITEV FOTO GALERIJE NA SPLETNI STRANI
PREDSTAVITEV FOTOGALERIJE NA SPLETNI STRANI
PREDSTAVITEV HIBRIDNIH VOZIL IN IZBIRA NAJUGODNEJŠEGA
PREDSTAVITEV IGRE LEAGUE OF LEGENDS IN ANALIZA RANKED SISTEMA
PREDSTAVITEV IGRE NBA IN IZBOR TEAMA
PREDSTAVITEV INFORMACIJE Z GIBLJIVO SLIKO-FILM
PREDSTAVITEV IZBRANIH LETAL
PREDSTAVITEV NAVIJAŠTVA Z VIDEO POSNETKI
PREDSTAVITEV ODBOJKE - DIGITALNI VIDEO
PREDSTAVITEV PODJETJA NA SPLETU
PREDSTAVITEV RAČUNALNIŠKE STROJNE OPREME
PREDSTAVITEV RAZISKAVE O ZASVOJENOSTI Z RAČUNALNIŠKIMI IGRICAMI
PREDSTAVITEV RISANJA V PROGRAMU CREO PARAMETRIC 3D IN IZDELAVA 3D OBJEKTA
PREDSTAVITEV SMUČANJA (IZDELAVA SPLETNE STRANI IN DRUGIH GRADIV ZA PREDSTAVITEV SMUČANJA)
PREDSTAVITEV ZGODOVINE RAČUNALNIKA S SODOBNO TEHNOLOGIJO
PREDSTAVITEV ZNANJA S POMOČJO MULTIMEDIJE
PREGLED GLASBENIH FESTIVALOV
PREGLED GLASBENIH IZVAJALCEV V ŠESTDESETIH LETIH
PREGLED RAZVOJA IN DELOVANJA MIKROPROCESORJEV
PREGLED RAZVOJA IN PRIMERJAVA RAČUNALNIKOV PC IN APPLE
PREGLED RAZVOJA PAMETNEGA TELEFONA IPHONE OD ZAČETKA DO DANES
PREGLED ROCKA 80-IH IN 90-IH LET
PREGLED ROCKA V OSEMDESETIH IN DEVETDESETIH LETIH
PREHOD IZ TOLARJA V EVRO V LETU 2007
PRENAŠANJE IZUMOV NARAVE V TEHNIČNE APLIKACIJE
PRENOSLJIVI RAČUNALNIŠKI MEDIJI

Predmet: Informatika**Naslov**

PREPOVEDANE VSEBINE NA INTERNETU
PREPOZNAVANJE ROKOPISA Z NEVRONSKO MREŽO
PREPREČEVANJE UPORABE DROG
PRETVARJANJE DATOTEK
PRETVORBA IN UPORABA INTERNETNIH MEDIJEV
PREVERJANJE ZNANJA INFORMATIKE V SPLETNI UČILNICI
PRIDOBIVANJE PODATKOV O OKOLJU PRIJAZNEM AVTU
PRIDOBIVANJE PODATKOV O PREDELAVI AVTOMOBILOV
PRIDOBIVANJE PODATKOV S KAMERAMI NA MEDMREŽJU
PRIDOBIVANJE PODATKOV ZA UMEŠTITEV GOLF IGRIŠČA V OKOLJE
PRIKAZ GPS SLEDI NA SPLETNI STRANI
PRIKAZ PROBLEMA MONTHY HALL S PYTHONOM
PRIKAZ ZGRADBE RAČUNALNIKA Z ANIMACIJO
PRIKLJUČITEV NAS STREŽNIKA V DOMAČE OMREŽJE
PRILAGAJANJE SISTEMA ANDROID
PRILAGODITEV EASISTENTA DIJAKOM
PRIMERI UPORABE FLASH-A
PRIMERI UPORABE PROGRAMSKIH JEZIKOV ZA OBLIKOVANJE SPLETNE STRANI
PRIMERJAVA ALGORITMOV STROJNEGA UČENJA NA REALNIH PRIMERIH
PRIMERJAVA ALGORITMOV ZA REŠEVANJE LABIRINTOV
PRIMERJAVA BRSKALNIKOV
PRIMERJAVA DIGITALNE FOTOGRAFIJE S KLASIČNO
PRIMERJAVA KARAKTERISTIK DIRKALNIKOV V FORMULI 1
PRIMERJAVA MED OPERACIJSKIM SISTEMOM LINUX UBUNTU IN WINDOWS 10
PRIMERJAVA MED OPERACIJSKIM SISTEMOM UBUNTU LINUX IN WINDOWS XP
PRIMERJAVA MED PROIZVAJALCEMA GRAFIČNIH KARTIC ATI IN NVIDIA
PRIMERJAVA NOGOMETNIH KLUBOV
PRIMERJAVA OPERACIJSKIH SISTEMOV
PRIMERJAVA OPERACIJSKIH SISTEMOV LINUX IN WINDOWS
PRIMERJAVA PROGRAMSKIH JEZIKOV PYTHON, C++ IN JAVA
PRIMERJAVA RAČUNALNIKOV PC IN APPLE
PRIMERJAVA RAZVOJA RAČUNALNIKOV PC IN APPLE
PRIMERJAVA SISTEMOV ZA UPRAVLJANJE PODATKOVNIH BAZ
PRIMERJAVA STROJNE OPREME
PRIMERJAVA USPEŠNOSTI VESOLJSKIH POLETOV
PRIPOMOČKI ZA ČETRTOŠOLCE
PRISPEVEK RAČUNALNIŠKE TEHNOLOGIJE K VAROVANJU OKOLJA
PROBLEM PIRATSTVA
PROBLEMATIKA V FACEBOOK, MYSPACE IN PODOBNIH SPLETNIH STRANEH
PROCEDURALNO GENERIRANJE MEST
PROCES IZDELAVE RAČUNALNIŠKE IGRE V SCRATCHU
PROCESORSKA TEHNOLOGIJA S PRIMERJALNO ANALIZO
PROCESORSKI DVOBOJ MED INTEL OM IN AMD-JEM
PRODAJA DODATNE AVTOOPREME, PODPRTA Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
PRODUCIRANJE GLASBE S PROGRAMOM ABLETON LIVE
PRODUCIRANJE GLASBE S PROGRAMOM FRUITY LOOPS STUDIO 12
PRODUCIRANJE GLASBE S PROGRAMOM FRUITY LOOPS STUDIO 20
PRODUCIRANJE GLASBE S PROGRAMOM FRUITY LOOPS STUDIO 8
PRODUKCIJA ELEKTRONSKE GLASBE
PRODUKCIJA GLASBE Z RAČUNALNIKOM

Predmet: Informatika**Naslov**

PRODUKCIJA GLASBENEGA SPOTA
PRODUKCIJA GLASBENEGA VIDEA "GLASBA POVEZUJE".
PRODUKCIJA RAZREDNEGA MATURANTSKEGA VIDEA
PRODUKCIJA ZVOKA IN AUDIOENGINEERING V DANAŠNJEM INFORMACIJSKEM RAZMAHU
PROGRAM BLACKJACK – BOLJ EKO KOT IGRALNICA
PROGRAM ZA DELJENJE DVEH POLINOMOV
PROGRAM ZA ISKANJE NIČEL POLINOMA Z BISEKCIJO
PROGRAM ZA IZRAČUN PLAČE V JAVI
PROGRAM ZA MODELIRANJE BLENDER (IZDELAVA SPLETNE STRANI KOT PRIPOMOČEK ZA RAZUMEVANJE IN DELOVANJE PROGRAMA)
PROGRAM ZA OBDELAVO SLIK PHOTOSHOP
PROGRAM ZA RAČUNANJA REZULTATA PRI PIKADU V PYTHONU"
PROGRAM ZA REŠEVANJE SISTEMA LINEARNIH ENAČB
PROGRAM ZA UČENJE SPREGANJA PRAVILNIH GLAGOLOV V FRANCOŠČINI
PROGRAM ZA UPORABO VRAT LPT ZA KRMILJENJE LASTNE STROJNE OPREME
PROGRAM ŽRI
PROGRAMI PEER TO PEER
PROGRAMI ZA KOMUNICIRANJE NA INTERNETU
PROGRAMIRANJE 2D IGRE V JAVI
PROGRAMIRANJE 4 V VRSTO
PROGRAMIRANJE DREVES
PROGRAMIRANJE HORNERJEVEGA ALGORITMA
PROGRAMIRANJE IGER V PYTHONU
PROGRAMIRANJE IGRE ČLOVEK NE JEZI SE
PROGRAMIRANJE IGRE KRIŽCI KROŽCI
PROGRAMIRANJE IGRE POTAPLANJE LADJIC V JAVI
PROGRAMIRANJE IGRE S PROGRAMSKIM JEZIKOM PYTHON - IGRA ŽIVLJENJA
PROGRAMIRANJE IGRE SUDOKU
PROGRAMIRANJE IGRE ZA UČENJE BESEDIŠČA
PROGRAMIRANJE KOCHOVE SNEŽINKE
PROGRAMIRANJE KOLEDARJA
PROGRAMIRANJE LOGIČNE IGRE MEMO
PROGRAMIRANJE MIKROKRMILNIKOV
PROGRAMIRANJE PRIKAZA METULJEVEGA EFEKTA
PROGRAMIRANJE PRIKAZOVALNIKA 3D GRAFIKE
PROGRAMIRANJE RAČUNALNIŠKE IGRE
PROGRAMIRANJE RAČUNALNIŠKE IGRE "DIE WEHMUT"
PROGRAMIRANJE RAČUNALNIŠKE IGRICE V PYTHONU
PROGRAMIRANJE ROBOTA
PROGRAMIRANJE ROBOTOV NA RAZLIČNIH PLATFORMAH
PROGRAMIRANJE S FUNKCIJSKIM PROGRAMSKIM JEZIKOM
PROGRAMIRANJE UMETNE INTELIGENCE ZA PREPOZNAVNO PROMETNIH ZNAKOV
PROGRAMIRANJE V C#
PROGRAMIRANJE V C++
PROGRAMIRANJE V GODOT
PROGRAMIRANJE V KODI G ZA STROJE CNC
PROGRAMIRANJE V OKOLJU UNITY3D
PROGRAMIRANJE V PYTHONU
PROGRAMIRANJE V REACTU - IZDELAVA PROGRAMA ZA POMOČ PRI USTNEM IZPITU MATURE
PROGRAMIRANJE V RUSTU
PROGRAMIRANJE Z RASPBERRY PI

Predmet: Informatika**Naslov**

PROGRAMIRANJE ZA MOBILNE PLATFORME ANDROID
PROGRAMIRANJE ZA MOBILNE PLATFORME IOS
PROGRAMSKO PODPRTE SPLETNE VSEBINE ZA IZBOR TIPA AVTOMOBILA
PROGRAMSKO USTVARJANJE SINTETIZATORJA ZVOKA
PYTHON - UČBENIK
PYTHON NA MOBILNEM TELEFONU
PYTHON ZA ZAČETNIKE
PYTHONOV MODUL POLINOM
RAČUNALNIK KOT UČNI PRIPOMOČEK
RAČUNALNIK KOT UČNI PRIPOMOČEK PRI MATEMATIKI
RAČUNALNIŠKA GRAFIKA ZA ZAČETNIKE
RAČUNALNIŠKA IGRA SILNA VEGETACIJA
RAČUNALNIŠKA ODVISNOST
RAČUNALNIŠKA PRODUKCIJA GLASBE - MIDI IN VST
RAČUNALNIŠKA PRODUKCIJA GLASBE - REAPER JSFX
RAČUNALNIŠKA SIMULACIJA VOŽNJE SKOZI SEMAFOR
RAČUNALNIŠKA TEHNOLOGIJA V NOGOMETU
RAČUNALNIŠKA UMETNOST
RAČUNALNIŠKE IGRE IN NJIHOV VPLIV NA MLADE
RAČUNALNIŠKE IGRE RAZVIJAJO NAŠE SPOSOBNOSTI
RAČUNALNIŠKE KOMPONENTE ZA ZAČETNIKE
RAČUNALNIŠKI PROGRAM - KVIZ
RAČUNALNIŠKI PROGRAM ZA MATEMATIČNE ZAČETNIKE
RAČUNALNIŠKI PROGRAM ZA UČENJE GEOGRAFIJE
RAČUNALNIŠKI PROGRAM ZA UČENJE MATEMATIKE
RAČUNALNIŠKI PROGRAM ZA UČENJE MATEMATIKE (IZDELAVA KALKULATORJA)
RAČUNALNIŠKI VIRUSI
RAČUNALNIŠKI VIRUSI IN OSTALE GROŽNJE
RAČUNALNIŠKO KOMPONIRANJE SKLADBE
RAČUNALNIŠKO KRMILJENJE ZALIVALNEGA SISTEMA
RAČUNALNIŠKO PODPRT FONOLABORATORIJ
RAČUNALNIŠKE IGRE IN NJIHOV VPLIV NA MLADE
RAČUNANJE POVPREČNIH OCEN
RAČUNANJE POZICIJE BAZNIH POSTAJ V GSM OMREŽJU Z UPORABO MOBILNEGA TELEFONA
RAČUNANJE V RAVNINSKI GEOMETRIJI
RAČUNANJE Z VELIKIMI ŠTEVILI
RAČUNKO - RAČUNALNIŠKI PROGRAM ZA MATEMATIČNE ZAČETNIKE
RADIOAMATERSKI RAČUNALNIŠKI PROGRAM
RADIODIFUZNI ODDAJNIK
RAVNANJE Z ZASTARELO IN NEUPORABNO RAČUNALNIŠKO OPREMO
RAZISKAVA RAČUNALNIŠKE PISMENOSTI STAREJŠIH
RAZLIKA V UPORABI INFORMACIJSKIH TEHNOLOGIJ PRI MLADIH V SLOVENIJI IN PO SVETU
RAZPOZNAVANJE NARAVNIH JEZIKOV
RAZREDNA SPLETNA STRAN
RAZVOJ DIGITALNE FOTOGRAFIJE
RAZVOJ E-UČILNIC
RAZVOJ GRAFIČNE KARTICE
RAZVOJ IN IZBIRA RAČUNALNIŠKIH IGRIC
RAZVOJ IN UPORABA VIRTUALNE RESNIČNOSTI
RAZVOJ INTERNETA

Predmet: Informatika**Naslov**

RAZVOJ INTERNETA IN VPLIV INTERNETA NA OKOLJE
RAZVOJ INTERNETA IN VPLIV NA OKOLJE
RAZVOJ INTERNETNE KOMUNIKACIJE
RAZVOJ KOMUNICIRANJA Z UPORABO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
RAZVOJ MERILCA MOČI LASERSKEGA ŽARKA
RAZVOJ ODLOČITVENEGA MODELA ZA IZBIRO KRAJA ZA MATURANTSKI IZLET
RAZVOJ OSEBNEGA RAČUNALNIKA
RAZVOJ PROCESORJA
RAZVOJ PROGRAMSKE OPREME NA PLATFORMI ARM
RAZVOJ RAČUNALNIKA IN RAZŠIRITEV ČLOVEKOVIH MISELNIH PROCESOV
RAZVOJ SODOBNE SPLETNE STRANI
RAZVOJ UMETNE INTELIGENCE IN PRAKTIČNA UPORABA
RAZVOJ ZVOČNEGA ZAPISA
RECIKLIRAJMO RAČUNALNIKE IN POSKRIBIMO ZA OKOLJE
RECIKLIRANJE ODPADKOV INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE IN DRŽAVE TRETJEGA SVETA
REŠEVALEC IGRE SUDOKU
REŠEVANJE FIZIKALNIH PROBLEMОВ S POMOČJO PROGRAMSKEGA JEZIKA PYTHON
REZERVACIJA IN PRODAJA VSTOPNIC V KULTURNEM DOMU
RISANJE FRAKTALOV V PYTHONU
RISANJE FUNKCIJ V EXCELU
RISANJE IN RAČUNANJE PITAGOROVEGA IZREKA
RISANJE LINEARNE FUNKCIJE
RISANJE REKURZIVNIH VZORCEV
ROBOTIKA
ROBOTKOVO GIBANJE NA RAVNINI
ROBOTSKO KRMILJENJE SONČNE CELICE
ROCK GLASBA
ROKOVNIK
ROLKANJE IN UČENJE TRIKOV NA ROLKI
RUDARJENJE KRIPTOVALUT
RUDARJENJE PODATKOV
RUDARJENJE PODATKOV V PYTHONU
S FOTOGRAFIJO IN FILMOM HITREJE DO ZNANJA
S POMOČJO RAČUNALNIKA HITREJE DO GLASBENEGA VIRTUOZA
S PROGRAMOM DO BOLJŠIH MOŽNOSTI PRI BLACKJACKU
SECOND LIFE IN IZOBRAŽEVANJE
SECOND LIFE IN WORLD OF WARCRAFT - NAJVEČJA NAVIDEZNA SVETOVA
SEVANJE IN INFORMACIJSKO KOMUNIKACIJSKA OPREMA
SILE NA KLANCU
SIMULACIJA IGRE BLACKJACK
SIMULACIJE OPISA SONČNEGA SISTEMA V EASY JAVA SIMULATIONS
SIMULACIJE V PROGRAMSKEM OKOLJU EASY JAVA SIMULATIONS
SIMULATOR GRAVITACIJSKEGA IN ELEKTROMAGNETNEGA POLJA
SISTEM ZA HITRO IZDELAVO APLIKACIJ AJAX/PHP/SQL
SISTEM ZA PRIJAVO NA ŠPORTNE DNEVE IN OBVEZNE IZBIRNE VSEBINE
SISTEM ZA SKUPINSKO DELO
SISTEM ZA UPRAVLJANJE OSEBNEGA ZNANJA IN ORGANIZACIJO ŽIVLJENJA
SKRAJŠEVANJE ODZIVNEGA ČASA SERVISA
SKRITI DEL INTERNETA
SLIKOVNO POSNEMANJE LASTNE PISAVE

Predmet: Informatika**Naslov**

SMUČANJE
SNEMANJE IN FOTOGRAFIRANJE EKSTREMNIH ŠPORTOV
SNEMANJE IN MONTAŽA VIDEA
SNEMANJE IN PRODUKCIJA GLASBE Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
SNEMANJE KAJTANJA S KAMERO GOPRO
SNEMANJE MOTION TIMELAPSE POSNETKA
SNEMANJE SKLADBE V SODOBNEM GLASBENEM STUDIU - DIGITALNI VIDEO
SO MLADI ODVISNI OD INTERNETA?
SOCIALNA OMREŽJA
SODOBNA NAVODILA ZA SESTAVLJANJE RAČUNALNIKA
SODOBNA TEHNOLOGIJA IN TEHNOLOGIJA PRIHODNOSTI
SPLETNA APLIKACIJA ZA IZRAČUN EMISIJ CO2
SPLETNA APLIKACIJA ZA RAČUNANJE REZULTATOV NA TABORNIŠKIH TEKMOVANJIH
SPLETNA APLIKACIJA ZA SOČASNO VEČUPORABNIŠKO USTVARJANJE ZAPISKOV IN SKIC
SPLETNA BELEŽKA O ANIME IN MANGI
SPLETNA ENCIKLOPEDIJA IGRE DUNGEONS AND DRAGONS
SPLETNA ENCIKLOPEDIJA IGRE HOLLOW KNIGHT
SPLETNA GALERIJA SLIK
SPLETNA IZPOSOJA KNJIG
SPLETNA OBJAVA VREMENSKIH PODATKOV
SPLETNA PREDSTAVITEV DIAGNOSTIČNIH NAPRAV
SPLETNA PREDSTAVITEV PODJETJA IN NJIHOVIH IZDELKOV
SPLETNA PREDSTAVITEV ZGODOVINE CITROENA
SPLETNA PRIJAVA NA ŠPORTNO PRIREDITEV
SPLETNA STRAN - AIRSOFT
SPLETNA STRAN - IQ TEST
SPLETNA STRAN - IZVOR KOVIN V TLEH NA PODROČJU JESENIC
SPLETNA STRAN - KVIZ V JAVA SCRIPTU
SPLETNA STRAN - PROGRAM ZA ANALIZO CEN DELNIC
SPLETNA STRAN - RAZVOJ ROCK-A
SPLETNA STRAN - RECEPTI
SPLETNA STRAN – TEST IQ
SPLETNA STRAN ANIME IN MANGA
SPLETNA STRAN CITRE IN CITRARSTVO
SPLETNA STRAN DOPING V ŠPORTU
SPLETNA STRAN GIMNAZIJE ŠKOFJA LOKA
SPLETNA STRAN GLASBENE SKUPINE
SPLETNA STRAN GLASBENE SKUPINE ZMZ
SPLETNA STRAN HOKEJ IN MLADI
SPLETNA STRAN KARATE KLUBA
SPLETNA STRAN O ANOREKSIJI
SPLETNA STRAN O ARHITEKTURNEM RISANJU
SPLETNA STRAN O DOMAČEM KRAJU
SPLETNA STRAN O GLASBI Z ISKALNIKOM
SPLETNA STRAN O GLOBALNEM SEGREVANJU
SPLETNA STRAN O GRAFIKI
SPLETNA STRAN O IZDELAVI BAS KITARE
SPLETNA STRAN O IZDELAVI MANGE IN ANIMA
SPLETNA STRAN O IZDELAVI TELESKOPA
SPLETNA STRAN O RAKU NA DOJKI

Predmet: Informatika**Naslov**

SPLETNA STRAN O RAZVOJU BORILNIH VEŠČIN
SPLETNA STRAN O SOŠKI FRONTI
SPLETNA STRAN O ŠPORTU
SPLETNA STRAN O ŠPORTU IN ZDRAVI PREHRANI
SPLETNA STRAN O VESOLJSKIH POJAVIH IN NJIHOVEM RAZISKOVANJU
SPLETNA STRAN O ZNANI OSEBI
SPLETNA STRAN PODJETJA
SPLETNA STRAN PRI PREDMETU VERA IN KULTURA
SPLETNA STRAN RECEPT ZA KEKSE
SPLETNA STRAN ŠPORTNE NOVICE
SPLETNA STRAN ŠPORTNEGA DRUŠTVA
SPLETNA STRAN ŠPORTNEGA DRUŠTVA SENIK
SPLETNA STRAN ŠPORTNEGA KLUBA
SPLETNA STRAN ZA GEOUGIBANJE
SPLETNA STRAN ZA POTREBE TRGOVINE
SPLETNA STRAN ZA SESTAVO OSEBNEGA RAČUNALNIKA
SPLETNA STRAN ZA UČENJE SESTAVLJANJA RUBIKOVE KOCKE
SPLETNA STRAN: INFORMACIJSKA VARNOST
SPLETNA TRGOVINA
SPLETNA UČILNICA- PROSTOR ZA POVEZOVANJE DIJAKOV, ŠTUDENTOV IN PROFESORJEV
SPLETNA UČILNICA ZA IZOBRAŽEVANJE O VIDEU
SPLETNA UČNA URA RAZVOJA GLASBE SKOZI ČAS
SPLETNA VIDEOTEKA
SPLETNE ANKETE
SPLETNE ENCIKLOPEDIJE
SPLETNE NAVADE MLADIH V INFORMACIJSKI DRUŽBI
SPLETNE STRANI ZA POUK FIZIKE
SPLETNE STRANI ZA TERENKE VAJE PRI GEOGRAFIJI
SPLETNE STRANI ZA UČENJE JEZIKA HTML
SPLETNI DNEVNIKI - BLOGI
SPLETNI DODATEK S PROGRAMOM MACROMEDIA FLASH
SPLETNI KOLEDAR
SPLETNI KOMUNIKACIJSKI PROGRAMI
SPLETNI NADZOR NAPRAV
SPLETNI POKER
SPLETNI PORTALI ZA MLADE
SPLETNI SLOVAR
SPLETNI TEST: SI ZASVOJEN Z RAČUNALNIŠKIMI IGRICAMI?
SPLETNO BRSKANJE
SPLETNO IZOBRAŽEVANJE: CISCO SISTEM IN WIKIPEDIJA
SPLETNO RAZVOJNO OKOLJE
SPLETNO STRGANJE - WEB SCRAPING
SPOZNAVANJE PREKO SPLETA
SPREJEMANJE SIGNALOV S SDR
SPREMLJANJE LIGE NBA SKOZI ČAS
SPREMLJANJE PORABE IN HITROSTI INTERNETA
SPROŽITEV RAKETE Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
SRBIJA V DEVETDESETIH LETIH - UČENJE NA DALJAVO
SSH SECURE SHELL
STATISTIČNA OBDELAVA PODATKOV

Predmet: Informatika**Naslov**

STATISTIČNA OBDELAVA PROBLEMA SVETLOBNEGA ONESNAŽEVANJA V SVETU
STATISTIČNA OBDELAVAV PODATKOVV PROGRAMU ZA DELO S PREGLEDNICAMI
STATISTIČNI PRIKAZ UPORABE INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE NA RAZLIČNIH PODROČJIH V KOROŠKI REGIJI
STATISTIKA GLOBALNEGA SEGREVANJA
STATISTIKA ODBOJKARSKE LIGE
STATISTIKA ODBOJKARSKE TEKME
STEGANOGRAFIJA
STOP MOTION ANIMACIJA
STOP MOTION VIDEO-LEGO ANIMACIJA
STOP MOTIONANIMACIJA ZA VIDEO SPOT
STOPMOTION ANIMACIJA
STREŽNIK WINDOWS SERVER
STROJNO PISANJE PESMI
ŠAH - UČENJE NA DALJAVO
ŠE LAŽJE DO ŠPORTNE STATISTIKE
ŠE NOVEJŠE TEHNOLOGIJE ZA DRUGAČNO IZOBRAŽEVANJE
ŠIFRIRANJE SPOROČIL
ŠIROKOPASOVNI DOSTOP DO INTERNETA V SLOVENIJI
ŠOLSKA SPLETNA STRAN - GIMNAZIJA KRANJ
ŠPORTNE STAVE SKOZI OČI INFORMATIKE
ŠPORTNI KALKULATOR
ŠTIRI V VRSTO Z ALGORITMOM MINIMAX
TAKOJŠNJE SPOROČANJE (INSTANT MESSAGING)
TEHNIKA IN INFORMATIKA V AVTOMOBILIZMU
TEHNOLOGIJA IMAGINECUP - OD IDEJE DO PODJETJA
TEHNOLOGIJA PRENOSNIH RAČUNALNIKOV
TEHNOLOGIJA V AVTOMOBILIH IN NJENA RANLJIVOST
TEHNOLOGIJA VERIŽENJA BLOKOV
TEORIJA GRAFOV
TEORIJA KAOSA IN METULJEV POJAV
TEST ZA ZGODOVINO OCENJUJE RAČUNALNIK
TESTIRANJE ZMOGLJIVOSTI DELOVANJA PROGRAMSKE OPREME
TESTIRANJE ZMOGLJIVOSTI STROJNE OPREME RAČUNALNIKA
TISKALNIKI
TISKALNIKI VČERAJ, DANES, JUTRI
TRAKTOR DUO - DJ PROGRAM
TRANSHUMANIZEM - IZBOLJŠANJE ČLOVEŠKEGA ŽIVLJENJA
TUDI DIGITALNA FOTOGRAFIJA JE LAHKO UMETNOST
TUDI DJ JE INFORMATIK (IZDELAVA SODOBNE GLASBE S POMOČJO PROGRAMA)
TUDI DJ JE INFORMATIK (OD ISKANJA GLASBE DO SODOBNE OPREME ZA PREDVAJANJE)
UBUNTU LINUX
UČENJE ANGLEŠČINE S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
UČENJE BILJARDA NA INTERNETU
UČENJE BORILNIH VEŠČIN NA SPLETNIH STRANEH
UČENJE BORILNIH VEŠČIN Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
UČENJE CESTNOPROMETNIH PREDPISOV S POMOČJO INTERNETA
UČENJE DIGITALNE UMETNOSTI
UČENJE FRANCOŠČINE Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
UČENJE GEOGRAFIJE S PROGRAMOM GOOGLE EARTH
UČENJE GEOMETRIJE S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE

Predmet: Informatika**Naslov**

UČENJE JEZIKOV HTML IN PHP S POIZKUŠANJEM
UČENJE KARATEJA S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
UČENJE MATEMATIKE S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
UČENJE NA DALJAVO
UČENJE NEMŠČINE Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
UČENJE OSNOV GLASBENE TEORIJE Z IT
UČENJE PLESA S TRORAZSEŽNIMI MODELI
UČENJE PLEZANJA S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
UČENJE PROGRAMIRANJA V PYTHON-U
UČENJE S POMOČJO IPHONE-A
UČENJE S POMOČJO VIDEOKONFERENČNIH SISTEMOV
UČENJE TRIKOV DESKANJA NA SNegu Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
UČENJE TUJEGA JEZIKA S PYTHONN TOLMAČEM
UČENJE UPORABE PROGRAMOV Z ORODJEM WINK
UČENJE Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
UČENJE Z UPORABO INTERNETA
UČINKOVITO ISKANJE NAJKRAJŠE POTI V GRAFIH
UGANKARSKI SLOVAR
UGOTAVLJANJE NADARJENOSTI ZA ŠPORT Z UPORABO ODLOČITVENEGA MODELA
UJEMI ME, ČE ME MOREŠ
UMETNA INTELIGENCA
UMETNA INTELIGENCA V BIOLOGIJI: GLOBOKI MODEL ZA NAPOVEDOVANJE CELIČNIH TIPOV IZ PODATKOV O GENSKIH IZRAZIH
UMETNA INTELIGENCA V VIDEO IGRAH
UMETNOST ASCII - ZNAKOVNA UMETNOST
UPORABA MOBITELOV MED MLADIMI
UPORABA 3D OBLIKOVANJA ZA KONCEPTUALIZACIJO IN SNOVANJE
UPORABA ANALOGNIH MEŠALNIH MIZ
UPORABA AUTOCADA
UPORABA CENTRALNE PRIJAVE V ŠOLI
UPORABA DRUŽABNIH MULTIMEDIJSKIH PORTALOV V IZOBRAŽEVANJU
UPORABA ELEKTRONSKE KNJIGE V IZOBRAŽEVANJU
UPORABA EVOLUCIJSKIH ALGORITMOV PRI MODELIRANJU OKOLJSKIH SISTEMOV
UPORABA GOOGLE DOCS V IZOBRAŽEVANJU
UPORABA IBM TEHNOLOGIJE V METALU
UPORABA IN DELOVANJE INTERAKTIVNE TABLE
UPORABA IN IZDELAVA ANIMACIJ V FLASH-U ZA SPLETNE STRANI
UPORABA IN ZLORABA DNS-BREZNA
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE PRI IZGRADNJI ČISTILNE NAPRAVE - ODVAJANJU IN ČIŠČENJU ODPADNIH VODA
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE PRI IZVEDBI VAJ PRI GEOGRAFIJI
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE PRI SPREMLJANJU REZULTATOV ŠPORTNIH TEKMOVANJ
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE PRI TRENINGU
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE PRI TRŽENJU
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V KOLESARSTVU
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V NUMIZMATIKI
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V PREVOZNIH SREDSTVIH
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V ŠPORTU
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V VOJSKI
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE ZA OBDELAVO PODATKOV IZ OKOLJA
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE, ZA LAŽJE UČENJE SLOVENŠČINE PRI OSNOVNOŠOLCIH
UPORABA INFORMACIJSKIH TEHNOLOGIJ V PADALSTVU

Predmet: Informatika**Naslov**

UPORABA INTERNETA PRI POUKU
UPORABA IPAD-A PRI POUKU V SREDNJI ŠOLI
UPORABA IT PRI OBVEŠČANJU V ŠOLSKEM OKOLJU
UPORABA IT V AVTOPREVOZNIŠKEM PODJETJU
UPORABA IT V ŠOLAH IN ŠOLAH S PRILAGOJENIM PROGRAMOM
UPORABA IT V TEKMOVALNEM SMUČANJU
UPORABA JNI V RAZVOJU ANDROID APLIKACIJE
UPORABA NEVRONSKIH MREŽ V VSAKDANJEM ŽIVLJENJU
UPORABA OFFICE LIVE V IZOBRAŽEVANJU
UPORABA OKOLJA WORDPRESS ZA IZDELAVO SPLETNE STRANI PODJETJA
UPORABA PAMETNE TABLE KOT UČNI PRIPOMOČEK
UPORABA PROGRAMA SKYPE ZA KOMUNICIRANJE
UPORABA PROGRAMOV ZA RISANJE PRI POUKU
UPORABA PROGRAMSKEGA ORODJA ZA OBDELAVO SLIK
UPORABA RAČUNALNIKA IN MULTIMEDIJSKIH PRIPOMOČKOV PRI POUKU GEOGRAFIJE
UPORABA RAČUNALNIKA PRI POUKU GEOGRAFIJE
UPORABA SOCIALNIH OMREŽIJ PRI IZOBRAŽEVANJU
UPORABA SODOBNE KRIPTOGRAFIJE
UPORABA STROJNEGA VIDA ZA AVTOMATIZACIJO ROBOTA
UPORABA VIDEOPOSNETKOV PRI POUKU
UPORABNIŠKI PRIROČNIK ZA UPORABO PAMETNEGA TELEFONA IPHONE 4/4S Z OPERACIJSKIM SISTEMOM IOS 5
UPORABNIŠKI VMESNIK: DOWNOV SINDROM
UPORABNOST INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V NOGOMETU
UPORABNOST INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V ŠPORTU
UPRAVLJALNIK GESEL (PASSWORD MANAGER)
UPRAVLJANJE ELEKTRIČNE ROLKE Z RASPBERRY PI
UREJANJE DIGITALNEGA VIDEA
UREJANJE IN PREDVAJANJE ZVOČNIH PREDSTAVITEV PRIJAZNIH OKOLJU
UREJEVALNIKI BESEDIL
USTVARJANJE ZVOKA IN IT
UTIŠANJE BOBNA Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
UVAJANJE IPV6 V RAČUNALNIŠKA OMREŽJA
V PETEK ZVEČER JE ZABAVA!(OGLAŠEVANJE ZABAVE)
VARNA IN ZASEBNA UPORABA INTERNETA
VARNOST IN ZAGOTAVLJANJE ZAŠČITE OSEBNIH PODATKOV PRI PLAČEVANJU PREKO SPLETA
VARNOST IN ZAŠČITA PODATKOV
VARNOST OSEBNIH PODATKOV NA INTERNETU
VARNOST PRI OPRERACIJSKIH SISTEMIH
VARNOSTNI MEHANIZMI ANDROID VS.IOS
VAROVANJE DOMAČEGA RAČUNALNIŠKEGA OMREŽJA PRED SPLETNIMI VDORI
VAROVANJE INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
VDORI V INFORMACIJSKO OKOLJE
VEČKRITERIJSKI ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO NAJPRIMERNEJŠEGA PROCESORJA
VEČKRITERIJSKI ODLOČITVENI MODEL ZA IZBOR NAJPRIMERNEJŠEGA MOBILNEGA TELEFONA ZA SREDNJEŠOLCA
VEČKRITERIJSKI ODLOČITVENI MODEL ZA IZBOR ZIMSKEGA VRTA IN NJEGOVE NOTRANJOSTI
VEČPARAMETRSKO ODLOČANJE O IZBIRI ŠPORTNEGA AVTOMOBILA
VEKTORSKO USTVARJANJE IN OBDELAVA SLIK V PROGRAMU PHOTOSHOP
VESOLJSKI POJAVI IN NJIHOVO RAZISKOVANJE
VIDEO – NAUČI SE DESKATI NA SNEGU
VIDEO – NAUČI SE IGRATI TENIS

Predmet: Informatika**Naslov**

VIDEO - NAUČI SE KARATEJA
VIDEO - OD SNEMANJA DO OBDELAVE
VIDEO - OHRANIMO OKOLJE
VIDEO BLOG
VIDEO IGRE IN NEVROLOŠKA OMREŽJA
VIDEO IN EKSTREMNI ŠPORT
VIDEO NAPOVEDNIK
VIDEO NARAVA
VIDEO NASVETI O EKOLOŠKIH UKREPIH
VIDEO PREDSTAVITEV - POSLANSTVO GASILSKE SLUŽBE
VIDEO PREDSTAVITEV GIMNASTIČNE SKUPINE DUNK KINGS
VIDEO PREDSTAVITEV MIKK-A
VIDEO SNEMANJE V DOMAČEM STUDIJU
VIDEO VODIČ - PRIPOROČILO ZA IZDELAVO RAČUNALNIŠKE PREDSTAVITVE
VIDEO VODIČ - WORD 2007
VIDEO VODIČ O PROGRAMSKEM PAKETU OPEN OFFICE
VIDEO VODIČ PO GLASBENEM PROGRAMU - FRUITY LOOPS STUDIO
VIDEO VODIČ PO PROGRAMU ADOBE AUDITION
VIDEO VODIČ PO PROGRAMU GIMP
VIDEO VODIČ PO PROGRAMU ZA RAČUNALNIŠKE PREDSTAVITVE
VIDEO: VODIČ ZA WORD 2013
VIDEO-FITNES
VIDEO-MAŽORETKE
VIRI IN PODATKI VEDNO PRI ROKI
VIRTUALIZACIJA
VIRTUALNA RESNIČNOST
VIRTUALNA RESNIČNOST PRI POUKU ARHITEKTURE
VIRTUALNI RAČUNALNIKI
VIRTUALNO OKOLJE
VISOKOFREKVENČNO BORZNO TRGOVANJE Z RAČUNALNIKOM
VIZUALIZACIJA GOLF IGRIŠČA
VKLJUČITEV CHATGPT-JA V RENPY Z API
VLOGA IN POMEN VIDEA V IZOBRAŽEVANJU
VLOGA RADIA V SVETU MLADIH V PRIMERJAVI Z DRUGIMI INFORMACIJSKIMI TEHNOLOGIJAMI
VMESNIK ZA IZBIRO KITARE
VODENJE DIJAKOV PO IZBIRNIH PREDMETIH (PODATKOVNA BAZA)
VODENJE EVIDENCE ČLANSTVA V DRUŠTVU
VODENJE EVIDENCE OBVEZNIH IZBIRNIH VSEBIN
VODENJE EVIDENCE PORABE ELEKTRIČNE ENERGIJE
VODENJE EVIDENCE PORABE ENERGIJE
VODENJE EVIDENCE PORABE VODE
VODENJE IZPOSOJE KNJIG V KNJIŽNICI
VODENJE MENJALNICE KART MAGIC THE GATHERING
VODENJE PODATKOV O DRUŠTVU
VODENJE PODATKOV O KINO PREDSTAVAH
VODENJE PORABE KALORIJ PRI TRENINGU
VODENJE REDOVALNICE IN EVIDENCE DIJAKOV
VODENJE ROKOMETNE LIGE
VODENJE SKLADIŠČA ZA GRADBENI MATERIAL
VODENJE TURISTIČNE AGENCIJE

Predmet: Informatika**Naslov**

VODIČ PO RUSIJI
VODIČ PO SLOVENSKI KNJIŽEVNOSTI (PROGRAM)
VODNIK ZA UPORABO HTML-JA
VPLIV BREŽIČNIH POVEZAV NA OKOLJE
VPLIV FACEBOOKA NA MLADINO
VPLIV FILMA NA POSAMEZNIKA, PREDSTAVLJEN Z VIDEOPOSNETKOM
VPLIV IKT NA ONESNAŽEVANJE OKOLJA
VPLIV INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE NA DRUŽBO
VPLIV INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE NA MLADE
VPLIV INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE NA MLADE NEKOČ IN DANES
VPLIV INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE NA RAZVOJ DRUŽBE
VPLIV INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE NA ZDRAVJE LJUDI
VPLIV INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE NA ZDRAVJE MLADIH
VPLIV MASOVNIH INTERNETNIH IGER NA MLADINO
VPLIV MOBILNEGA SEVANJA NA ČLOVEKA
VPLIV RAZVOJA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE NA OKOLJE
VPLIV SODOBNE TEHNOLOGIJE NA MLADE
VPLIV TELEFONIJE NA LJUDI
VPRAŠAN.SI
VSE KAR VEMO O KARATEJU
VSE O ANOREKSIJI
VSE O VAŠEM NAJLJUBŠEM ZVEZDNIKU – JOHNNY DEPP
VSEM ENOSTAVNO IN HITRO DOSTOPNO ZNANJE
VZDRŽEVANJE ZBIRKE GLASBENIH MEDIJEV
WIKI - BAZA ZNANJA?
YOUTUBE
YOUTUBE V IZOBRAŽEVANJU
Z ANIMIRANIM FILMOM DO ZNANJA LATINSKEGA JEZIKA
Z GLASBO IN INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO DO SVETOVNEGA PRVAKA V BIATLONU
Z GRAFIKO DO ANIME IN MANGA
Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO SE LAHKO LAŽE PREDSTAVIŠ SVETU
Z ODLOČITVENIM MODELOM DO AVTOMOBILA
Z ODLOČITVENIM MODELOM DO PRAVEGA ŽIVLJENSKEGA PARTNERJA
Z ODLOČITVENIMI MODELI DO PRAVIH POČITNIC
ZABAVNA ELEKTRONIKA
ZAČETKI MSN IRC IN OSTALIH KOMUNIKACIJSKIH PROGRAMOV
ZAJEM GIBANJA (MOTION CAPTURE)
ZAKAJ SE IŠČE MLADE ZA IZDELAVO SPLETNIH STRANI
ZAPIS RAW IN PROGRAMI ZA NJEGOVO OBDELAVO
ZASVOJENOST Z RAČUNALNIŠKIMI IGRAMI
ZAŠČITA PODATKOV NA SPLETNI STRANI S PRIJAVO
ZAŠČITA PRED PROGRAMSKIMI VSILJIVCI
ZAZNAVANJE NEZAŽELENIH SPOROČIL Z METODAMI OBDELAVE NARAVNEGA JEZIKA (NLP) V PYTHONU
ZAZNAVANJE TRKOV V RAČUNALNIŠKIH IGRAH
ZBIRANJE IN POSREDOVANJE INFORMACIJ S SATELITI
ZBIRKA PODATKOV O IZOBRAŽEVALNIH PROGRAMIH
ZBIRKA PODATKOV PRI ANALIZI REZULTATOV RAČUNALNIŠKE IGRE
ZDRUŽITEV VEČ ISKALNIKOV V ENEM PROGRAMU - MULTIL.NET
ZELENI RAČUNALNIK
ZGODOVINA RAČUNALNIKA

Predmet: Informatika**Naslov**

ZGODOVINA RAČUNALNIŠKIH IGER
ZGODOVINA RAČUNALNIŠTVA
ZGODOVINSKI RAZVOJ INTERNETA
ZGRADBA IN DELOVANJE 3D TISKALNIKOV
ZGRADBA IN UPORABA TRDEGA DISKA
ZGRADBA RAČUNALNIKA
ZLORABE V INFORMACIJSKI TEJHNOLOGIJI
ZMANJŠEVANJE ONESNAŽEVANJA OKOLJA PRI INFORMACIJSKI TEHNOLOGIJI
ZNAMKE IN PRILOŽNOSTNI POŠTNI ŽIGI REPUBLIKE SLOVENIJE- PODATKOVNA BAZA
ZNANJE IN DIGITALNI VIDEO
ZNANJE O RAČUNALNIŠKI GRAFIKI
ZVOK V RAČUNALNIŠKIH IGRAH

Število vpisanih naslovov pri predmetu: **1.262**