

Predmet: Informatika**Naslov**

(NE)VREDNOTE MLADIH
3D MAPA V DUNIA POGONU
3D MODELIRANJE IN ANIMACIJA
3D PROGRAMIRANJE IN ANIMACIJE
3D RAČUNALNIŠKA GRAFIKA ZA ZAČETNIKE
3D SPLETNE STRANI (VIRTUALNI SVETOV NA INTERNETU)
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 VPLIVA UPORABE RAČUNALNIKA PRI MLADIH
ANALIZIRANJE PODNEBNIH SPREMENB Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
ANIME IN MANGA
APPLE-OV MULTIMEDIJSKI PREDVAJALNIK IPOD
AUTOCAD – OSNOVE ZA ZAČETNIKE
AVTOMOBIL IN ALTERNATIVNA ENERGIJA
BAZA PODATKOV ZA VODENJE VIDEOTEKE
BAZA TEKMOVALCEV AGILITYJA
BLACKBERRY - ORGANIZATOR ALI ROBOT?
BOLEZNI OSREDNJEGA ŽIVČEVJA - UČENJE NA DALJAVO
BREAKDANCE S POMOČJO RAČUNALNIKA
BREŽIČNA POVEZAVA - POMOČNIK PRI PRENOSU IN SHRANJEVANJU PODATKOV
BREŽIČNA POVEZAVA - PREDNOSTI IN SLABOSTI
BREŽIČNE POVEZAVE - NEOMEJENOST IN ZAKAJ JO OMEJUJEMO?
BREŽIČNI PRENOS PODATKOV PRIHODNOST INFORMATIKE
BRSKALNIKI
CELOVITA REŠITEV LOGOTIPA IN SPLETNE STRANI ZA PODJETJE Z UPORABO PHOTOSHOPA
CGI-COMPUTER GENERATED IMAGERY
CMS IN SPLETNA UČNA OKOLJA
DEKLETA IN INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA
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 PRAKSI
DIGITALNA OBDELAVA SLIK
DIGITALNA OBDELAVA SLIK MED MLADIMI
DIGITALNA OBDELAVA SLIK ZA ZANIMIVEJŠI POUK FIZIKE
DIGITALNI FOTOAPARAT
DIGITALNI FOTOAPARATI
DINAMIČNA SPLETNA STRAN GLASBENE SKUPINE
DINAMIČNA SPLETNA STRAN RAZREDA
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
DOMAČA VIDEOTEKA

Predmet: Informatika**Naslov**

DOMAČI SPLETNI STREŽNIK ZA MICROSOFT WINDOWS
DOSLEDNJA RAZGRADNJA RAČUNALNIŠKE OPREME
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-GRADIVO ZA UČENJE ALPSKEGA SMUČANJA
E-INŠTRUKCIJE
E-IZOBRAŽEVANJE IN UPORABA DIGITALNIH TABEL
E-KNJIGE V E-KNJIŽNICI
E-KNJIŽNIC@
Ekološka uporaba IT v Kaliforniji
EKSPERTNI SISTEM ZA PREPOZNAVANJE BOLEZNI
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 PASMİ ANGLEŠKI BULLTERIER (IZDELAVA USTREZNEGA SISTEMA ZS OBDELAVO PODATKOV IN PRIKAZ PODATKOV)
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
FIZIKALNI POGON V IZOBRAŽEVANJU
FORGOTTEN MYTH
FORUM
GENERATOR IN REŠEVALEC SUDOKU MREŽ
GENETIKA ČLOVEKA
GEOGRAFSKI INFORMACIJSKI SISTEMI
GLASBA NA INTERNETU
GLASBENI PROGRAM
GLASBENI PROGRAM KOT NOVODOBNO ORODJE V OKOLJU GLASBENIKA
GLASBO PIŠE RAČUNALNIK
GRAFIČNI VMESNIK PRI PROGRAMIRANJU LOGIČNE IGRE
Grafično oblikovanje šolskega literarnega glasila
HLAJENJE IN TIŠANJE RAČUNALNIKOV
HLAJENJE IN TIŠANJE RAČUNALNIKOV ZA BOLJŠE DELO Z UČNIMI PROGRAMI
HORNERJEV ALGORITEM
HTML5 & CSS3
IGRALNI SISTEM WIIFIT
IKT PODPORA ŠOLSKIM PROCESOM
INDUSTRIJSKO 3D OBLIKOVANJE
INFORMACIJSKA PODPORA ODLOČITVAM V ŠAHU

Predmet: Informatika**Naslov**

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 RAZVOJU FORMULE 1
INFORMACIJSKI SISTEM ZA ZBIRANJE PODATKOV O USPEHU DIJAKOV
INFORMACIJSKI SISTEMI V POVEZAVI Z OKOLJEM
INFORMACIJSKI SISTEM 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
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA V AVTOMOBILIH
INŠTRUKCIJE NA DALJAVO PREKO SPLETA
INTERAKTIVNA PREDSTAVITEV RAZREDA
INTERAKTIVNO VIRTUALNO IGRANJE - WORLD OF WARCRAFT
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
INTERNETNI FORUMI
INTERNETNO IZOBRAŽEVANJE
INTERNETNO IZOBRAŽEVANJE MLADIH (INTERNETNA ŠOLA)
INTERNETNO OGLAŠEVANJE
IPOD PREDVAJALNIK
ISKANJE GLASBE
IT IN ODLOČITVENI MODELI PRI NAMIZNIH IGRAH
IT IN ŠPORT
IZ ČRNO BELIH SLIK Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO V ŽIVOBARVNO SEDANJOST
IZBIRA "OLDTIMERJA"
IZBIRA AVTOMOBILA

Predmet: Informatika**Naslov**

IZBIRA AVTOMOBILA NIŽJEGA RAZREDA
IZBIRA AVTOMOBILA SREDNJEGA RAZREDA
IZBIRA AVTOMOBILA ZA MLADE
IZBIRA ELEKTRIČNE KITARE
IZBIRA GORSKEGA KOLESA
IZBIRA GRAFIČNE KARTICE
IZBIRA KOLESA ZA SPUST
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 ELEKTRIČNEGA ŠPORTNEGA AVTOMOBILA
IZBIRA OKOLJU PRIJAZNEGA KOLESA
IZBIRA OPERACIJSKEGA SISTEMA
IZBIRA OPREME ZA DESKANJE
Izbira plovila
IZBIRA POTOVANJA
IZBIRA PREDVAJALNIKA MP3
IZBIRA PRENOSNEGA RAČUNALNIKA
Izbira prevoznega sredstva
IZBIRA PRIMERNE KNJIGE
IZBIRA PRIMERNE SPREMLJEVALKE
IZBIRA PRIMERNEGA ŠPORTA
IZBIRA PROCESORJA
IZBIRA PROGRAMA ZA NEPOSREDNO SPOROČANJE
IZBIRA RAČUNALNIKA ZA MLADE
IZBIRA SMUČIŠČA V SLOVENIJI
IZBIRA ŠPORTNEGA AVTOMOBILA
IZBIRA TABORNEGA PROSTORA
IZBIRA TISKALNIKA
IZBIRA USTREZNEGA FOTOAPARATA
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 KANDIDATOV ZA VPIS V GLASBENO ŠOLO
IZBOR NAJBOLJŠEGA KITARISTA
IZBOR NAJPRIMERNEJŠEGA AVTOMOBILA
IZBOR NAJPRIMERNEJŠEGA NOGOMETAŠA
IZBOR NAJPRIMERNEJŠEGA ŠPORTNEGA AVTOMOBILA

Predmet: Informatika**Naslov**

IZBOR NAJUSTREZNEJŠEGA PROGRAMA ZA TAKOJŠNJE SPOROČANJE
IZBOR PRVE ENAJSTERICE NOGOMETNE EKIPE
IZBOR PRVE PETERKE KOŠARKARSKE EKIPE
IZDELAVA ANIMIRANIH FILMOV
IZDELAVA BAS KITARE
IZDELAVA E-GRADIV ZA UČENJE MS FRONT PAGE-A
IZDELAVA E-GRADIV ZA UČENJE PAINT SHOP PRO-JA
IZDELAVA FILMA
IZDELAVA GLASBE S PROGRAMOM IN PRENOS NA MOBITEL
IZDELAVA GLASBENEGA MEGAMIXA S POMOČJO AVDIO PROGRAMOV
IZDELAVA GLASBENEGA POSNETKA S POMOČJO RAČUNALNIKA
IZDELAVA INTERAKTIVNE ANIMACIJE
Izdelava kviza o poznavanju okoljskih problemov
IZDELAVA LED INDIKATORJA KLICA ZA MOBILNE TELEFONE
IZDELAVA MANJŠEGA ROBOTA
IZDELAVA PLESNEGA NAPOVEDNIKA
Izdelava podatkovne baze industrijskih onesnaževalcev
IZDELAVA PROGRAMA ZA FILMSKO KOMPOZITIRANJE
IZDELAVA PROGRAMA ZA PRIKAZ SLIK
IZDELAVA PROGRAMA ZA SPAJANJE ZNAKOVNIH DATOTEK
IZDELAVA PROGRAMA ZA SPREMLJANJE OCEN DIJAKA SKOZI ŠOLSKO LETO
Izdelava računalniške igre
IZDELAVA SPLETNE STRANI S PHP
IZDELAVA SPLETNE STRANI V PHP
IZDELAVA SPLETNE STRANI Z ASP
Izdelava spletnega brskalnika v okolju Visual Basic .NET (ali če je prvi naslov preveč specifičen Programiranje v VB.NET)
IZDELAVA TELESKOPA
IZDELAVA VIDEO PRIROČNIKA ZA MLADE
IZDELOVANJE GLASBE Z RAČUNALNIŠKIM PROGRAMOM TER NJENA OBDELAVA
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 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
JE BLACKBERRY MOBILNI TELEFON?
JE DANES FOTOGRAFIJA ŠE UMETNOST?
JEDILNIK NA ŠOLSKI SPLETNI STRANI
JOOMLA - ODPRTOKODNA SPLETNA REŠITEV ZA MLADE
KAKO IZBRATI PRAVI DIGITALNI FOTOAPARAT?
KAKO NAJHITREJE DO STRIPA?
KAKO OLAJŠATI VODENJE LETALA?

Predmet: Informatika**Naslov**

KAKO PROGRAMI ZA SPOROČANJE VPLIVAJO NA DRUŽBENE ODNOSE?
KAKO SE ZNEBITI NEZAŽELENEGA OGLAŠEVANJA NA SPLETNIH FORUMIH?
KAKO VELIK PORABNIK ELEKTRIČNE ENERGIJE JE IKT?
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
KORENJENJE V RAČUNALNIKU
KRATKA ZGODOVINA SLOVENCEV V OBLIKI HTML
KRIPTOGRAFIJA - KODIRANJE SPOROČIL
KRMILJENJE
Krožci in križci – programiranje igre
KULTURNI PORTAL – SPLETNA PODATKOVNA BAZA
LAHKI ODJEMALCI
LED tehnologija- tehnologija prihodnosti
LINUX - DA ALI NE
LINUX - PREDSTAVITEV DELOVANJA IN UPORABE
LINUX SPLETNI STREŽNIK
LINUX-DA ALI NE
LOGISTIKA PODPRTA S PODATKOVNO BAZO
MEDIJSKE VSEBINE V OMREŽJU
MIRC - IZDELAVA SPLETNE STRANI KOT PRIPOMOČEK ZA RAZUMEVANJE IN DELOVANJE PROGRAMA
MITOLOGIJA STAREGA EGIPTA
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 YUOTUBE
MLADI RAJE ZA RAČUNALNIKOM KOT V KINU
MLADI UMETNIKI IN RAČUNALNIŠKA GRAFIKA
MLADI ZASVOJENI Z RAČUNALNIKOM
MLADI, GLASBA IN INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA
MOBILNA OMREŽJA GENERACIJE 3,5
MOBILNA TEHNOLOGIJA
Mobilna telefonija in okolje
MOBILNA TELEFONIJA MED MLADIMI
MOBILNI OPERACIJSKI SISTEM SYMBIAN
MOBILNI TELEFONI
MOBITEL NADOMEŠČA RAČUNALNIK
MODELIRANJE S 3DS MAX-OM
MODELIRANJE Z BLENDERJEM
MODELIRANJE Z GMAX

Predmet: Informatika**Naslov**

MODELIRANJE Z MAYO
MODIFIKACIJA KONZOLE XBOX 360 ZA LAŽJE UČENJE
MSN IN UPORABA LE TEGA
MSN PROTI SMS
Multimedijski predvajalnik iPod Touch
NAKUP DIGITALNEGA FOTOAPARATA
NAKUP ELEKTRIČNEGA ŠTEDILNIKA
NAKUP GORSKEGA KOLESA IN KOLESARSKE OPREME
NAKUP NAMIZNEGA RAČUNALNIKA
NAKUP NOVIH BOBNOV
NAKUP OBLEKE
NAKUP PREDVAJALNIKA MP3
NAKUP RAČUNALNIKA
NAKUP RAČUNALNIKA PO KOMPONENTAH
NAKUP ŠOLSKIH RAČUNALNIKOV
NAPOVEDNIK PRIREDITEV NA SPLETU
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 RAČUNALNIKA
NEVARNOST PRI ZASEBNI UPORABI INTERNETA
NOTE, NIČLE IN ENICE
NOTNA GRADIVA NA INTERNETU – PODATKOVNA BAZA
NOVE MOŽNOSTI PREDSTAVITVE INFORMACIJ
NOVE OBLIKE KOMUNICIRANJA MED MLADIMI
NOVICE IZ ŠPORTA
NWSCRIPT
OBDELAVA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
OBDELAVA SLIK IN PRIPRAVA PREDSTAVITVE ZA URO PSIHLOGIJE
OBDELAVA VIDEO POSNETKOV Z RAČUNALNIKOM
OBDELAVA ZVOKA V DVEH PROGRAMIH IN NJUNA PRIMERJAVA
OBLIKOVANJE SPLETIŠČA V PREPREČEVANJU UPORABE DROG
OBLIKOVANJE SPLETNIH STRANI S PROGRAMOM ZA OBDELOVANJE BITNIH SLIK
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 KOPRA DO NJIVIC
OD POSNETKA DO FILMA
OD SIMPTOMOV DO BOLEZNI
OD ZAMISLI DO NASTANKA AMATERSKEGA VIDEA

Predmet: Informatika**Naslov**

ODLOČITVENI MODEL PRI IZBIRI STILA JAPONŠKE MODE
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO OGLEDA FILMA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO AVTOMOBILOV
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 PODORO POUKA FIZIKE
ODLOČITVENI MODEL ZA UGOTAVLJANJE MOTIVACIJE
ODLOČITVENI MODEL ZA UGOTAVLJANJE MOTIVACIJE ROKOMETAŠIC
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
ODPRTOKODNE ALTERNATIVE ZAPRTOKODNIH PROGRAMOV
ODVISNOST MLADIH OD INTERNETNE TEHNOLOGIJE
OGLAŠEVANJE KONCERTA VIČSTOCK V DIGITALNIH MEDIJIH
OKOLJU PRIJAZNA RAČUNALNIŠKA TEHNOLOGIJA
OLD SCHOOL NI KUL - ELEKTRONSKA KNJIGA
OPENOFFICE. ORG 3.0 ALI MICROSOFT OFFICE 2007
OPREMLJANJE HIŠE
OSNOVE JEZIKA HTML
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
P800 KOT UČNI PRIPOMOČEK IZDELAVA ZAPISKOV Z MOBILNIM TELEFONOM SONNY ERICSON P800
PERIODNI SISTEM ELEMENTOV
PIRATSKA PROGRAMSKA OPREMA MED MLADIMI
PIRATSTVO
PIRATSTVO V INFORMACIJSKI TEHNOLOGIJI
PITAGOROV IZREK
PITAGOROV IZREK V JEZIKU PYTHON
PODATKOVNA BAZA O FILMIH

Predmet: Informatika**Naslov**

PODATKOVNA BAZA O IGRICAH
PODATKOVNA BAZA O PLAVALCIH PLAVALNEGA KLUBA FUŽINAR
PODATKOVNA BAZA O SPREMEMBAH PODNEBJA V SLOVENIJI
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 ZA VODENJE RESTAVRACIJE
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
POSTAVITEV IN UREJANJE SPLETNE UČILNICE ZA POUK ŠPANŠČINE
POSTAVITEV SPLETNEGA FORUMA S TEHNOLOGIJO LAMP/WAMP
POSTOPEK UREJANJA DIGITALNIH VIDEO POSNETKOV
POUČEVANJE GLASBE V PRETEKLOSTI, SEDANJOSTI IN PRIHODNOSTI
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 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 NBA IN IZBOR TEAMA
PREDSTAVITEV IZBRANIH LETAL

Predmet: Informatika**Naslov**

PREDSTAVITEV NAVIJAŠTVA Z VIDEO POSNETKI
PREDSTAVITEV ODBOJKE - DIGITALNI VIDEO
PREDSTAVITEV PODJETJA NA SPLETU
PREDSTAVITEV RAZISKAVE O ZASVOJENOSTI Z RAČUNALNIŠKIMI IGRICAMI
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 ROCKA 80-IH IN 90-IH LET
PREGLED ROCKA V OSEMDESETIH IN DEVETDESETIH LETIH
PREHOD IZ TOLARJA V EVRO V LETU 2007
PREPOVEDANE VSEBINE NA INTERNETU
PREPREČEVANJE UPORABE DROG
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 UMESTITEV GOLF IGRIŠČA V OKOLJE
PRIKAZ PROBLEMA MONTHY HALL S PYTHONOM
PRIMERI UPORABE FLASH-A
PRIMERI UPORABE PROGRAMSKIH JEZIKOV ZA OBLIKOVANJE SPLETNE STRANI
PRIMERJAVA BRSKALNIKOV
PRIMERJAVA DIGITALNE FOTOGRAFIJE S KLASIČNO
PRIMERJAVA KARAKTERISTIK DIRKALNIKOV V FORMULI 1
PRIMERJAVA MED OPERACIJSKIM SISTEMOM UBUNTU LINUX IN WINDOWS XP
PRIMERJAVA MED PROIZVAJALCEMA GRAFIČNIH KARTIC ATI IN NVIDIA
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 STROJNE OPREME
PRIMERJAVA USPEŠNOSTI VESOLJSKIH POLETOV
PRIPOMOČKI ZA ČETRTOŠOLCE
PRISPEVEK RAČUNALNIŠKE TEHNOLOGIJE K VAROVANJU OKOLJA
PROBLEMATIKA V FACEBOOK, MYSPACE IN PODOBNIH SPLETNIH STRANEH
PROCEDURALNO GENERIRANJE MEST
PROCESORSKA TEHNOLOGIJA S PRIMERJALNO ANALIZO
PROCESORSKI DVOBOJ MED INTELOM IN AMD-JEM
PRODAJA DODATNE AVTOOPREME, PODPRTA Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
Produciranje glasbe s programom Fruity loops studio 8
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 UČENJE SPREGANJA PRAVILNIH GLAGOLOV V FRANCOŠČINI
PROGRAM ZA UPORABO VRAT LPT ZA KRMILJENJE LASTNE STROJNE OPREME

Predmet: Informatika**Naslov**

PROGRAM ŽRI
PROGRAMI PEER TO PEER
PROGRAMI ZA KOMUNICIRANJE NA INTERNETU
PROGRAMIRANJE 4 V VRSTO
PROGRAMIRANJE HORNERJEVEGA ALGORITMA
PROGRAMIRANJE IGRE KRIŽCI KROŽCI
PROGRAMIRANJE IGRE SUDOKU
PROGRAMIRANJE IGRE ZA UČENJE BESEDIŠČA
PROGRAMIRANJE LOGIČNE IGRE MEMO
PROGRAMIRANJE V C++
PROGRAMIRANJE V KODI G ZA STROJE CNC
PROGRAMSKO PODPRTE SPLETNE VSEBINE ZA IZBOR TIPA AVTOMOBILA
PYTHON - UČBENIK
PYTHON NA MOBILNEM TELEFONU
RAČUNALNIK KOT UČNI PRIPOMOČEK
RAČUNALNIK KOT UČNI PRIPOMOČEK PRI MATEMATIKI
RAČUNALNIŠKA GRAFIKA ZA ZAČETNIKE
RAČUNALNIŠKA IGRA SILNA VEGETACIJA
RAČUNALNIŠKA ODVISNOST
RAČUNALNIŠKA UMETNOST
RAČUNALNIŠKE IGRE IN NJIHOV VPLIV NA MLADE
RAČUNALNIŠKE IGRE RAZVIJAJO NAŠE SPOSOBNOSTI
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 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
Ravnanje z zastarelo in neuporabno računalniško opremo
RAZLIKA V UPORABI INFORMACIJSKIH TEHNOLOGIJ PRI MLADIH V SLOVENIJI IN PO SVETU
RAZREDNA SPLETNA STRAN
RAZVOJ DIGITALNE FOTOGRAFIJE
RAZVOJ E-UČILNIC
RAZVOJ GRAFIČNE KARTICE
RAZVOJ IN UPORABA VIRTUALNE RESNIČNOSTI
RAZVOJ INTERNETA
Razvoj interneta in vpliv interneta na okolje
Razvoj interneta in vpliv na okolje
RAZVOJ INTERNETNE KOMUNIKACIJE
RAZVOJ KOMUNICIRANJA Z UPORABO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE

Predmet: Informatika**Naslov**

RAZVOJ ODLOČITVENEGA MODELA ZA IZBIRO KRAJA ZA MATURANTSKI IZLET
RAZVOJ OSEBNEGA RAČUNALNIKA
RAZVOJ PROCESORJA
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
REZERVACIJA IN PRODAJA VSTOPNIC V KULTURNEM DOMU
RISANJE FUNKCIJ V EXCELU
RISANJE IN RAČUNANJE PITAGOROVEGA IZREKA
RISANJE LINEARNE FUNKCIJE
ROCK GLASBA
ROKOVNIK
S FOTOGRAFIJO IN FILMOM HITREJE DO ZNANJA
S POMOČJO RAČUNALNIKA HITREJE DO GLASBENEGA VIRTUOZA
SECOND LIFE IN IZOBRAŽEVANJE
SECOND LIFE IN WORLD OF WARCRAFT - NAJVEČJA NAVIDEZNA SVETOVA
SEVANJE IN INFORMACIJSKO KOMUNIKACIJSKA OPREMA
SILE NA KLANCU
Simulator gravitacijskega in elektromagnetnega polja
SISTEM ZA HITRO IZDELAVO APLIKACIJ AJAX/PHP/SQL
SKRAJŠEVANJE ODZIVNEGA ČASA SERVISA
SMUČANJE
SNEMANJE IN FOTOGRAFIRANJE EKSTREMNIH ŠPORTOV
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 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 - IQ TEST
SPLETNA STRAN - KVIZ V JAVA SCRIPTU
SPLETNA STRAN - RAZVOJ ROCK-A
SPLETNA STRAN – TEST IQ
SPLETNA STRAN CITRE IN CITRARSTVO
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 ANOREKSII

Predmet: Informatika**Naslov**

SPLETNA STRAN O ARHITEKTURNEM RISANJU
SPLETNA STRAN O DOMAČEM KRAJU
SPLETNA STRAN O GLASBI Z ISKALNIKOM
SPLETNA STRAN O GLOBALNEM SEGREVANJU
SPLETNA STRAN O IZDELAVI BAS KITARE
SPLETNA STRAN O IZDELAVI TELESKOPA
SPLETNA STRAN O RAKU NA DOJKI
SPLETNA STRAN O RAZVOJU BORILNIH VEŠČIN
Spletna stran o športu
Spletna stran o znani osebi
SPLETNA STRAN PRI PREDMETU VERA IN KULTURA
SPLETNA STRAN ŠPORTNEGA DRUŠTVA SENIK
SPLETNA STRAN ZA POTREBE TRGOVINE
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 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 KOMUNIKACIJSKI PROGRAMI
SPLETNI NADZOR NAPRAV
SPLETNI PORTALI ZA MLADE
SPLETNI SLOVAR
SPLETNI TEST: SI ZASVOJEN Z RAČUNALNIŠKIMI IGRICAMI?
SPLETNO BRSKANJE
SPLETNO IZOBRAŽEVANJE: CISCO SISTEM IN WIKIPEDIJA
SPLETNO RAZVOJNO OKOLJE
SPOZNAVANJE PREKO SPLETA
SPREMLJANJE LIGE NBA SKOZI ČAS
SRBIJA V DEVETDESETIH LETIH - UČENJE NA DALJAVO
SSH SECURE SHELL
STATISTIČNA OBDELAVA PODATKOV
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
STOP MOTION VIDEO-LEGO ANIMACIJA
ŠAH - UČENJE NA DALJAVO
ŠE LAŽJE DO ŠPORTNE STATISTIKE
ŠE NOVEJŠE TEHNOLOGIJE ZA DRUGAČNO IZOBRAŽEVANJE
ŠIROKOPASOVNI DOSTOP DO INTERNETA V SLOVENIJI
ŠOLSKA SPLETNA STRAN - GIMNAZIJA KRANJ

Predmet: Informatika**Naslov**

ŠPORTNI KALKULATOR
TAKOJŠNJE SPOROČANJE (INSTANT MESSAGING)
TEHNIKA IN INFORMATIKA V AVTOMOBILIZMU
TEHNOLOGIJA IMAGINECUP - OD IDEJE DO PODJETJA
TEHNOLOGIJA PRENOSNIH RAČUNALNIKOV
TEST ZA ZGODOVINO OCENJUJE RAČUNALNIK
TESTIRANJE ZMOGLJIVOSTI DELOVANJA PROGRAMSKE OPREME
TISKALNIKI
TISKALNIKI VČEARJ, DANES, JUTRI
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)
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
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 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
UGOTAVLJANJE NADARJENOSTI ZA ŠPORT Z UPORABO ODLOČITVENEGA MODELA
UJEMI ME, ČE ME MOREŠ
UMETNA INTELIGENCA
UMETNOST ASCII - ZNAKOVNA UMETNOST
UPORABA MOBITELOV MED MLADIMI
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

Predmet: Informatika**Naslov**

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 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
UPORABA INTERNETA PRI POUKU
UPORABA IT PRI OBVEŠČANJU V ŠOLSKEM OKOLJU
UPORABA IT V AVTOPREVOZNIŠKEM PODJETJU
UPORABA IT V ŠOLAH IN ŠOLAH S PRILAGOJENIM PROGRAMOM
UPORABA OFFICE LIVE V IZOBRAŽEVANJU
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 VIDEOPOSNETKOV PRI POUKU
UPORABNIŠKI VMESNIK: DOWNOV SINDROM
UPORABNOST INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V NOGOMETU
UPORABNOST INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V ŠPORTU
UREJANJE DIGITALNEGA VIDEA
UREJANJE IN PREDVAJANJE ZVOČNIH PREDSTAVITEV PRIJAZNIH OKOLJU
UREJEVALNIKI BESEDIL
UTIŠANJE BOBNA Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
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 OPERACIJSKIH SISTEMIH
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
VIDEO - OD SNEMANJA DO OBDELAVE

Predmet: Informatika**Naslov**

VIDEO - OHRANIMO OKOLJE
VIDEO BLOG
Video nasveti o ekoloških ukrepih
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
VIRI IN PODATKI VEDNO PRI ROKI
VIRTUALIZACIJA
VIRTUALNA RESNIČNOST PRI POUKU ARHITEKTURE
VIRTUALNO OKOLJE
VIZUALIZACIJA GOLF IGRIŠČA
VLOGA IN POMEN VIDEA V IZOBRAŽEVANJU
VLOGA RADIA V SVETU MLADIH V PRIMERJAVI Z DRUGIMI INFORMACIJSKIMI TEHNOLOGIJAMI
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
VODIČ PO SLOVENSKI KNJIŽEVNOSTI (PROGRAM)
VODNIK ZA UPORABO HTML-JA
Vpliv brezžičnih povezav na okolje
Vpliv Facebooka na mladino
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 telefonije na ljudi
VPRAŠAN.SI
VSE O ANOREKSIJI

Predmet: Informatika**Naslov**

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 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
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
ZGODOVINA RAČUNALNIŠTVA
ZGODOVINSKI RAZVOJ INTERNETA
ZGRADBA IN UPORABA TRDEGA DISKA
ZGRADBA RAČUNALNIKA
ZLORABE V INFORMACIJSKI TEHNOLOGIJI
Zmanjševanje onesnaževanja okolja pri informacijski tehnologiji
ZNAMKE IN PRILOŽNOSTNI POŠTNI ŽIGI REPUBLIKE SLOVENIJE- PODATKOVNA BAZA
ZNANJE IN DIGITALNI VIDEO
ZNANJE O RAČUNALNIŠKI GRAFIKI

Število vpisanih naslovov pri predmetu: **875**