|  |  |
| --- | --- |
| Kolegij: | Programiranje |
| Nositelj kolegija: | doc. dr. sc. Tihomir Orehovački |
| Studij: | preddiplomski studij Informatika |
| Teme: | Računalne igre namijenjene podučavanju programiranja |
|  | Taksonomija alata namijenjenih učenju programiranja |
|  | Programski jezici namijenjeni učenju programiranja |
|  | Razvoj računalne igre za podučavanje programiranja |
|  | Dizajn i razvoj Internet trgovine |
|  | Aplikacija za evidenciju održane nastave |
|  | Razvoj sustava za upravljanje dokumentima |

|  |  |
| --- | --- |
| Kolegij: | Strukture podataka i algoritmi |
| Nositelj kolegija: | doc. dr. sc. Tihomir Orehovački |
| Studij: | preddiplomski studij Informatika |
| Teme: | Analiza akademskih društvenih mreža |
|  | Algoritmi optimizacije kolonijom mrava |
|  | Graf kao apstraktni tip podatka |
|  | Aplikacija za rješavanje problema rasporeda |
|  | Dinamičko programiranje |
|  | Metoda pretraživanja s vraćanjem |
|  | Pohlepni algoritmi |
|  | Programsko ostvarenje algoritma roja čestica u jeziku C++ |

|  |  |
| --- | --- |
| Kolegij: | Napredne tehnike programiranja |
| Nositelj kolegija: | doc. dr. sc. Tihomir Orehovački |
| Studij: | preddiplomski studij Informatika |
| Teme: | Razvoj aplikacije za planiranje putovanja |
|  | Programiranje uređaja za Internet stvari |
|  | Izrada računalne igre u razvojnom okruženju Unity 3D |
|  | Razvoj sustava preporuka |
|  | Izrada sustava za odabir najprikladnije turističke destinacije |
|  | Izrada računalne igre u razvojnom okruženju Construct 2 |
|  | Razvoj sustava za upravljanje završnim i diplomskim radovima |

|  |  |
| --- | --- |
| Kolegij: | Softversko inžinjerstvo |
| Nositelj kolegija: | doc. dr. sc. Tihomir Orehovački |
| Studij: | preddiplomski studij Informatika |
| Teme: | Utvrđivanje zahtjeva u programskom inženjerstvu |
|  | Upravljanje rizicima u programskom inženjerstvu |
|  | Metode vrednovanja kvalitete programskih proizvoda |
|  | Linije programskih proizvoda |
|  | Ekstremno programiranje |
|  | Kristalna obitelj metodologija razvoja programskih proizvoda |
|  | SCRUM |