

Elektrotehnički fakultet Univerziteta u Beogradu

Katedra za računarsku tehniku i informatiku

Praktikum iz poslovne komunikacije i prezentacije (13S112PPK)

Svaki student treba da izabere jednu od ponuđenih tema za prezentovanje ili da predmetnom asistentu predloži temu iz oblasti računarskih tehnologija koju će obraditi i prezentovati. Jednu temu može uzeti najviše jedan student, a zauzeće se može pratiti putem odgovarajućeg dokumenta na internetu.

Temu je potrebno prijaviti putem predmetnog sajta ili predmetnom asistentu Jelici Cincović na adresu jelica@etf.bg.ac.rs sa naslovom PPK – tema za prezentaciju, ukoliko se predlaže tema van spiska. Prilikom prijave, obavezno navesti ime i prezime i broj indeksa.

Predložene teme za izradu prezentacija

1. Programski model OpenMP
2. Programski model NVIDIA CUDA
3. Open Computing Language (OpenCL)
4. Programski model OpenACC
5. Message Passing Interface (MPI) biblioteka
6. Pthreads biblioteka niti
7. MapReduce programski model
8. Hadoop biblioteka
9. Intel Cilk, Cilk++ niti
10. Intel Thread Building Blocks (TBB) biblioteka
11. TOP500 i GREEN500 liste superračunara
12. Cloud computing
13. Amazon Web Services
14. Microsoft Azure
15. ARM mikroprocesori
16. MIPS mikroprocesori
17. Intel Xeon Phi koprocesori

18. Cell mikroprocesori
19. FPGA čipovi
20. RaspberryPI razvojna ploča
21. Arduino razvojna ploča
22. Programabilni logički kontroleri (PLC)
23. OpenGL tehnologija
24. DirectX tehnologija
25. Content management systems
26. Document management systems
27. Version control systems
28. Subversion (SVN) version control system
29. Git version control system
30. Mercurial version control system
31. Learning management systems
32. PGP sistem za zaštitu elektronske pošte
33. Elektronski (digitalni) potpis
34. ZIP kompresija podataka
35. JPEG format slike
36. GIF format slike
37. PNG format slike
38. RAW format slike
39. MP3 kompresija zvuka
40. Ogg Vorbis kompresija zvuka
41. Lossless kompresija zvuka
42. Fajl sistemi na operativnom sistemu Windows

43. Fajl sistemi na operativnom sistemu Linux
44. Skript jezik ActionScript
45. JavaScript
46. Angular JS biblioteka
47. JQuery biblioteka
48. Vue JS Framework
49. Meteor Web Framework
50. Apache Spark Framework
51. Node.js
52. Skript jezik Perl
53. Skript jezik Python
54. Skript jezik Lua
55. Numpy biblioteka
56. Bash shell skript jezik
57. Bash komandno okruženje na Linux-u
58. PowerShell komandno okruženje na Windows-u
59. Programski jezik PHP
60. Programski jezik C#
61. Programski jezik F#
62. Programski jezik Haskell
63. Programski jezik Scala
64. Programski jezik Ruby
65. Programski jezik Objective C
66. Programski jezik VHDL
67. Programski jezik Verilog

68. Programski jezik CoffeScript
69. Programski jezik Tcl
70. Programski jezik Go
71. Programski jezik Elixir
72. Programski jezik R
73. Swift programski jezik za iOS
74. Funkcionalno programiranje i primene
75. Jezici za verifikaciju hardvera
76. Universal Verification Methodology (UVM)
77. Razvojno okruženje ASP.NET
78. eXtensible Markup Language (XML)
79. eXtensible Application Markup Language (XAML)
80. Unified Modeling Language (UML)
81. Programski jezik Java - noviteti u Java 8
82. Java virtualna mašina (JVM)
83. Programski jezik C – noviteti u standardu C11
84. Operativni sistem Android
85. Operativni sistem iOS
86. Operativni sistem Windows Phone
87. Operativni sistem Firefox
88. BitTorrent protokol
89. Peer-to-peer (P2P) protokoli
90. Tor softverski paket za anonimnu komunikaciju
91. Deep web
92. Dark web

93. Big data analitika
94. Joomla content management system
95. Drupal content management system
96. Plone content management system
97. WordPress content management system
98. Moodle learning management system
99. Canvas learning management system
100. Blackboard learning management system
101. .NET framework
102. Hibernate framework
103. Groovy framework
104. Microsoft SharePoint
105. Waterfall metodologija razvoja softvera
106. Agilne metodologije razvoja softvera
107. SCRUM metodologija razvoja softvera
108. Extreme programming metodologija razvoja softvera
109. Neuralne mreže
110. Deep learning – duboko učenje
111. Primena mašinskog učenja
112. SPAM filteri
113. Analiza socijalnih mreža
114. Primena računara u automobilskoj industriji
115. Primena računara u filmskoj umetnosti
116. Primena računara u avionskoj industriji
117. Bitcoin elektronska valuta

118. Programski jezik Prolog
119. Android custom ROM-ovi
120. Embedded sistemi
121. Apple Watch
122. Aproksimativno računarstvo
123. Power line communications
124. Arhitektura engine-a u video igrama
125. Uvod u razvoj video igara
126. Unreal Engine
127. Primena računara u šahu
128. React framework
129. Matematički softver GeoGebra
130. Steganografija
131. Snapchat Spectacles
132. eSight 3 elektronske naočare
133. Internet of Things (IoT) i primene
134. Virtuelna stvarnost (VR) i primene
135. Blockchain tehnika i primene