

Elektrotehnički fakultet Univerziteta u Beogradu

Katedra za računarsku tehniku i informatiku

Praktikum iz poslovne komunikacije i prezentacije (IR3PPK, 13E113PPK)

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 predmetnom asistentu Marku Mišiću na adresu marko.misic@etf.bg.ac.rs sa naslovom PPK – tema za prezentaciju. 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. Intel Cilk, Cilk++ niti
8. Intel Thread Building Blocks (TBB) biblioteka
9. TOP500 i GREEN500 liste superračunara
10. Cloud computing
11. Microsoft Azure
12. ARM mikroprocesori
13. MIPS mikroprocesori
14. Intel Xeon Phi koprocesori
15. Cell mikroprocesori
16. RaspberryPI razvojna ploča
17. Arduino razvojna ploča
18. Programabilni logički kontroleri (PLC)
19. OpenGL tehnologija
20. DirectX tehnologija
21. Content management systems
22. Document management systems
23. Version control systems
24. Subversion (SVN) version control system
25. Git version control system
26. Mercurial version control system
27. Learning management systems
28. PGP sistem za zaštitu elektronske pošte
29. Elektronski (digitalni) potpis
30. ZIP kompresija podataka

31. JPEG format slike
32. GIF format slike
33. PNG format slike
34. MP3 kompresija zvuka
35. Lossless kompresija zvuka
36. Fajl sistemi na operativnom sistemu Windows
37. Fajl sistemi na operativnom sistemu Linux
38. JQuery biblioteka
39. Skript jezik ActionScript
40. JavaScript
41. Skript jezik Perl
42. Skript jezik Python
43. Bash shell skript jezik
44. Bash komandno okruženje na Linux-u
45. PowerShell komandno okruženje na Windows-u
46. Programski jezik PHP
47. Programski jezik C#
48. Programski jezik F#
49. Programski jezik Haskell
50. Programski jezik Scala
51. Programski jezik Ruby
52. Programski jezik Objective C
53. Razvojno okruženje ASP.NET
54. eXtensible Markup Language (XML)
55. eXtensible Application Markup Language (XAML)
56. Unified Modeling Language (UML)
57. Programski jezik Java - noviteti u Java 8
58. Java virtualna mašina (JVM)
59. Programski jezik C – noviteti u standardu C11
60. Operativni sistem Android
61. Operativni sistem iOS
62. Operativni sistem Windows Phone
63. BitTorrent protokol
64. Peer-to-peer (P2P) protokoli
65. Joomla content management system
66. Drupal content management system
67. Plone content management system
68. WordPress content management system
69. Moodle learning management system
70. .NET framework
71. Hibernate framework
72. Groovy framework

73. Microsoft SharePoint
74. Agilne metodologije razvoja softvera
75. SCRUM metodologija razvoja softvera
76. Extreme programming metodologija razvoja softvera
77. Neuralne mreže
78. Primena računara u automobilskoj industriji
79. Primena računara u filmskoj umetnosti
80. Primena računara u avionskoj industriji
81. Bitcoin elektronska valuta
82. Programski jezik Prolog
83. Android custom ROM-ovi
84. Embedded sistemi
85. Apple Watch