

Vrijeme izvoza: 20.04.2024. 16:01:26

Repozitorij: repozitorij.pmfst.unist.hr

Ukupan broj zapisa na URL-u: 101

Broj izvezenih zapisa: 100

Naslov	URL	Autori	Naslov izvornika
Izazovi u realizaciji nastave Tehničke kulture		Grljušić, Drago	
Praktične aktivnosti u nastavi Tehničke kulture		Jurić, Antonija	
Programiranje sadržaja Tehničke kulture za učenike sa oštećenjem vida		Macan, Andrea	
Doživljaj nastave Tehničke kulture kod učenika		Brčić, Andrea	
Pozitivne i negativne emocije na nastavi Tehničke kulture		Cvitković-Đone, Katarina	
Izvedba praktične nastave Tehničke kulture po prilagođenom programu		Knezović, Marijana	
Primjena kognitivne strategije "Korak po korak" pri rješavanju tekstualnih matematičkih zadataka		Glavurčić, Gorana	
Prihvatanje i korištenje Scratcha od strane početnika u učenju programiranja		Martinović, Ana	
Motivacija nastavnika Tehničke kulture prije i tijekom pandemije koronavirusa		Zlomislić, Karla	
Utjecaj ranog učenja robotike na interese učenika u daljnjem procesu učenja robotičkih sadržaja		Bazina, Anđela	
STEM obrazovanje - upotreba robotike u osnovnoškolskoj edukaciji		Bešlić, Bruno	
Projektna nastava u tehničkoj kulturi - izrada programskog modula za ugradnju električnog pogona bicikla		Stipanović, Joško	
Projektna nastava u tehničkoj kulturi - primjer restauracije mopeda Tomos Laura		Hakalović, Ena	
Implementacija strategije predučenja u srednjoškolskoj nastavi kemije		Smerdel, Snježana	
Fontovi u virtualnim udžbenicima za učenike s disleksijom		Milić, Jelena	
Mrežna aplikacija za učenje i poučavanje putem video lekcija		Janjiš, Marko	
Digitalna demencija		Tolić, Petra	
Dizajn web aplikacija uz najnovije metode i tehnike		Gulin, Ana	

Dizajniranje za dobro korisničko iskustvo: razvoj obrazovne aplikacije za djecu		Tonković, Karla	
Modeli suvremenog poučavanja u nastavi tehničke kulture		Kozina, Martina	
Analiza elemenata i redizajn web stranice		Vuković, Vlatka	
Boje i oblici u web dizajnu: preliminarno ispitivanje		Abramac, Ana Marija	
Digitalna pristupačnost		Ceranja, Fani	
Informatička rješenja za djecu sa specifičnim poteškoćama u učenju		Krvavica, Marta	
Metodologija dizajna interaktivne mape fakulteta		Banić, Marija	
PRIMJENA NAPREDNIH NASTAVNIH MODELA U NASTAVI TEHNIČKE KULTURE		Rozga, Antonija	
Proširena stvarnost: primjena u razrednoj nastavi		Čorić, Marija	
Redizajn web stranice po Gestalt principima dobrog dizajna		Karadža, Matea	
Djeca s Aspergerovim sindromom u nastavi Tehničke kulture		Jakić, Anamarija	
Hibridno filtriranje kroz izradu web aplikacije		Dropuljić, Marijana	
Dizajn web sučelja i važnost vizualne estetike		Galić, Antonela	
Razvoj aplikacije za razvrstavanje otpada u ruralnim područjima		Mravak, Josip	
Redizajn web sučelja temeljem rezultata subjektivnog vrednovanja		Vugdelija, Ilva	
Utjecaj dizajna web aplikacija na e-kupovinu		Repušić, Marina	
Poboljšanje korisničkog iskustva: primjena kognitivne psihologije u web dizajnu		Ugrina, Rinaldo	
Vrednovanje mobilne aplikacije za izradu koktela		Vladić, Kristina	
Aplikacija za natjecanje iz računalnog razmišljanja Dabar		Šimunović, Josipa	
Multimodalne aplikacije temeljene na govornim tehnologijama i optičkom prepoznavanju znakova		Kontić, Antonia	
Povezanost boja i emocija: istraživanje u kontekstu programiranja		Jovanović, Ines	
Prepoznavanje objekata korištenjem računala Raspberry Pi i biblioteke OpenCV		Čavar, Mateo	
Upravljanje gestama na pametnim uređajima		Đapić, Antonia	
Problemi i izazovi vrednovanja učenika u nastavi Tehničke kulture		Perić, Moris	
Uloga nastavnika u motivaciji učenika na nastavi Tehničke kulture		Đogaš, Tihana	

Metode i strategije aktivnog učenja u nastavi tehničke kulture		Đula, Kristina	
Potpuna automatizacija sustava prehrane u marikulturi kroz područje interakcije čovjeka i računala		Mustapić, Ana	
Kontrola računalnog miša putem gesta		Gudelj, Ana	
Primjena tehnologije kod djece iz autističkog spektra		Gotovac, Antonia	
Poučavanje objektno orijentiranog programiranja metodom didaktičkog skrivanja		Krpan, Divna	
Multimodalna interakcija kod djece s disleksijom		Lisica, Adrijana	
Multimodalnosti i multimedia u e-učenju		Mandić, Matea	
Pametno ogledalo		Brnić, Stipe	
Utjecaj novih tehnologija na razvoj djece		Žolo, Marina	
Objektivnost i subjektivnost ocjenjivanja u nastavi tehničke kulture		Osibov, Mia	
Igra za emocionalni i socijalni razvoj djece		Polović, Marija	
Mobilne aplikacije u ranom učenju matematike: primjer aplikacije "SigMat"		Rogulj, Ivana	
Prepoznavanje lica korištenjem računala Raspberry Pi i biblioteke Open CV		Bajić, Ana	
Mikroučenje u učenju i poučavanju putem interneta		Mustapić Jogun, Ivona	
Oblikovanje i razvoj računalnih aplikacija za početno poučavanje glazbene kulture: Primjer aplikacije "Glazbena igra"		Novak, Lucija	
UPRAVLJANJE KORISNICIMA KORIŠTENJEM PROGRAMSKIH OKVIRA ENTITY FRAMEWORK, ASP.NET CORE I ANGULAR 7		Bevc, Laura	
Izrada prototipova niske i visoke vjernosti		Grgić, Ana	
Internet of Things u sferi glazbene umjetnosti		Lončar, Paula	
Poučavanje početnog programiranja oblikovanjem računalnih igara		Mladenović, Monika	
Prostorno-vremenska interpolacija i vrednovanje paleta boja u prikazu rezultata na mapama		Franić, Ana	
Interakcija temeljena na govoru		Capić, Petra	
Interakcija temeljena na pokretima		Šarić, Zrinka	
Kolaborativno filtriranje		Penović, Ivan	
Multimodalno sučelje temeljeno na govoru		Krivić, Tihana	

Razvoj alata za reprodukciju audio zapisa korištenjem biblioteke NAudio		Puljić, Ivan	
Računalno prepoznavanje emocija		Mažurana, Ivana	
Regula - dizajn sustava za samoregulaciju grada		Njeguš, Jelena	
Dizajn sučelja aplikacija za vrednovanje računalnog razmišljanja		Krstanović, Ana	
Internet stvari korištenjem Node-REDA i Raspberry Pia		Livaja, Petra	
Studija upotrebljivosti sučelja različitih sustava za rješavanje zadataka iz računalnog razmišljanja		Jelavić, Nikolina	
.Net Core i Angular 4 u metodologiji vrednovanja utjecaja boja na upotrebljivost sučelja web aplikacija		Tibi, Jasmina	
Dizajn usmjeren korisniku u virtualnim okruženjima za učenje		Burčul, Antonija	
Proširena stvarnost i njezina primjena		Mravak, Josip	
Primjena metoda za nadarene učenike u nastavi tehničke kulture		Pešo, Ivana	
Rad s učenicima s dispraksijom u nastavi Tehničke kulture		Čalušić, Sandra	
Učenici s ADHD-om u nastavi Tehničke kulture		Anković, Ana	
Dizajn nosivih sučelja za interakciju pri podvodnim aktivnostima		Silov, Mirna	
Vizualni element boje u službi boljeg korisničkog doživljaja		Milutin, Matea	
Kognitivni aspekti u personaliziranoj interakciji		Štrenja, Tamara	
Korisničko iskustvo i društvene mreže		Mandić, Matea	
Primjena interakcije temeljene na praćenju očiju u izradi računalnih igara		Jovanović, Ines	
Obrazovanje: klasično ili tehnološki potpomognuto?		Gotovac, Antonia	
Subjektivno zadovoljstvo korisnika kao element upotrebljivosti sučelja		Lisica, Adrijana	
Upotrebljivost sučelja web stranica za on-line kupovinu		Sutlović, Ana	
Korisničko iskustvo i računalne igre		Žolo, Marina	
Usporedba sučelja mobilne aplikacije na sustavima Android i Windows Phone		Jelinčić, Anđela	
Razvoj mobilne aplikacije za pomoć roditeljima djece s poteškoćama u razvoju		Martić, Toni	
Dizajniranje mobilnih aplikacija: studija slučaja		Čatipović, Lara	

Estetska komponenta upotrebljivosti sučelja		Banić, Marija	
"Storytelling" u web dizajnu		Pivac, Marijana	
Estetika u dizajniranju interakcija		Matijašević, Ana	
Personalizirana korisnička sučelja		Penović, Ivan	
Vrednovanje korisničkog iskustva		Maraš, Josipa	
Razvoj interaktivnog kviza iz matematike		Markić, Zrinka	
Responzivni dizajn uz Bootstrap		Čvrk, Matija	
Responzivni web dizajn: primjer dobre prakse		Brnić, Stipe	
Uloga PHP-a kod dizajniranja web stranica		Capić, Petra	
Estetsko vrednovanje web sučelja		Stojanov, Aneta	