

Vrijeme izvoza: 28.04.2024. 16:23:05

Repozitorij: repozitorij.unizg.hr

Ukupan broj zapisa na URL-u: 33

Broj izvezenih zapisa: 33

Naslov	URL	Autori	Naslov izvornika
Video streaming datasets: Improving the Transfer of Machine Learning-Based Video QoE Estimation Across Diverse Networks		Oršolić, Irena; Seufert, Michael	
CGD: a cloud gaming dataset with gameplay video and network recordings		Slivar, Ivan; Bačić, Krešimir; Oršolić, Irena; Skorin-Kapov, Lea; Sužnjević, Mirko	
OTT video streaming dataset containing user interactions: Impact of User Playback Interactions on In-Network Estimation of Video Streaming Performance		Bartolec, Ivan; Oršolić, Irena; Skorin-Kapov, Lea	
Grupiranje korisnika video igre na temelju ponašanja		Miklec, Mihael	
Procjena iskustva igranja u virtualnoj stvarnosti		Kušurin, Neda	
Algoritmi za ispitivanje rješivosti digitalne igre za proizvoljno zadanu početnu situaciju		Kolar, Adam	
Detekcija i prijenos informacija iz stvarnog u virtualni svijet putem markera		Vlašić, Filip	
Ispitivanje povećanja performansi Unity sustava kroz podatkovno orijentirani tehnološki stog		Videković, Matija	
Razvoj aplikacije za čavrljanje za Android za praćenje twitch.tv kanala		Sinković, Marko	
Obrada toka podataka korištenjem programske knjižnice Kafka Streams		Lukić, Darija	
Predviđanje kraja interesa korisnika za igru putem strojnog učenja		Bačić, Krešimir	
Prognoza vremenskih serija u programskom jeziku R		Karamatić, Ivo	
Obrada toka podataka korištenjem platforme Apache Beam		Tomadin, Gregory	
Quality of Experience estimation of encrypted video streaming by using machine learning methods		Oršolić, Irena	
Razvoj prototipne obrazovne igre za učenje kemije uporabom tehnologije virtualne stvarnosti		Miniri, Monika	

Odabir obnavljajućih resursa za puteve prosljeđivanja u programski upravljanoj mreži		Dubravec, Kristijan	
Razvoj i analiza performansi aplikacije koja omogućuje video poziv putem tehnologije WebRTC		Dujmović, Daniel	
Razvoj modela temeljenih na strojnom učenju za procjenu performansi usluge YouTube na osnovu značajki kriptiranog prometa		Pečarić, Josip	
Razvoj prototipa obrazovne igre za učenje povijesti uporabom programskog okruženja Unity		Jerković, Sanja	
Razvoj prototipne aplikacije za učenje stranih jezika uporabom tehnologije proširene stvarnosti		Balja, Lucija	
Mjerenje performansi mreže i mrežnih usluga u srednjoškolskoj obrazovnoj instituciji opremljenoj u okviru pilot projekta e-Škole		Pavlinić, Kaja	
Objektivna i subjektivna mjerenja iskustvene kvalitete mobilnog višekorisničkog video poziva ostvarenog putem tehnologije WebRTC		Lisica, Magdalena	
Procjena performansi usluga strujanja igara uživo na osnovu analize kriptiranog prometa uporabom metoda strojnog učenja		Planinić, Blaž	
Procjena performansi usluge strujanja sadržaja uživo putem platforme YouTube na osnovu analize kriptiranog prometa uporabom metoda strojnog učenja		Matić, Filip	
Procjena performansi usluge video poziva ostvarenog putem tehnologije WebRTC na osnovu analize kriptiranog prometa uporabom tehnike strojnog učenja		Knežević, Tina	
Procjena kašnjenja u programski upravljanim mrežnim uređajima		Ivušić, Vice	
Razvoj aplikacije na operacijskom sustavu Android za direktnu komunikaciju u Internetu stvari		Prole, Neven	
Aplikacija za pregled zauzeća prostoriya na operacijskom sustavu Android		Šaler, Luka	
Dizajn i integracijsko testiranje komunikacije između mikrousluga		Jurić, Luka	
Odabir zaštitnih puteva u programski upravljanoj mreži		Pavić, Mario	
Testiranje performanci jezgre programskog okvira symbloTe		Pobi, Marko	
Procjena performansi usluge YouTube na osnovu analize kriptiranog prometa uporabom tehnike strojnog učenja		Oršolić, Irena	
Iskustvena kvaliteta video poziva ostvarenog putem tehnologije WebRTC		Oršolić, Irena	