

**Predmet: Informatika****Naslov**

3D MODELIRANJE IN ANIMACIJA
ALI JE MOŽNO IZBOLJŠATI TEHNIKO UMETNOSTNEGA DRSANJA S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE?
ALI JE UČENJE ŠAHA Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO LAŽJE?
ALI JE VISOKA LOČLJIVOST POT DO ZNANJA?
ANIME IN MANGA
AUTOCAD – OSNOVE ZA ZAČETNIKE
BAZA PODATKOV ZA VODENJE VIDEOTEKE
BREAKDANCE S POMOČJO RAČUNALNIKA
BREŽIČNA POVEZAVA - POMOČNIK PRI PRENOSU IN SHRANJEVANJU PODATKOV
BREŽIČNA POVEZAVA - PREDNOSTI IN SLABOSTI
BREŽIČNE POVEZAVE - NEOMEJENOST IN ZAKAJ JO OMEJUJEMO?
BRSKALNIKI
CMS IN SPLETNA UČNA OKOLJA
DELOVANJE TRGOVINE Z GLASBILI IN GLASBENO OPREMO PODPRTO Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
DENAR IN ŠPORT
DIGITALNA FOTOGRAFIJA
DIGITALNA FOTOGRAFIJA V PRAKSI
DIGITALNA OBDELAVA SLIK
DIGITALNA OBDELAVA SLIK ZA ZANIMIVEJŠI POUK FIZIKE
DIGITALNI FOTOAPARATI
DINAMIČNA SPLETNA STRAN RAZREDA
DISK KOT MOTIVACIJA PRI POUKU INFORMATIKE
DISTRIBUCIJA PROGRAMSKE OPREME
DLANČNIK - ORGANIZATOR ALI ROBOT?
DODAJANJE IN SPREMINJANJE ČLANKOV V WIKIPEDIJI IN MOŽNOST ZLORABE
DOMAČA VIDEOTEKA
DOMAČI SPLETNI STREŽNIK ZA MICROSOFT WINDOWS
DRIFTI - PREDSTAVITEV S SPLETNIMI STRANMI
E - POŠTA
E-ARHIV TELEVIZIJSKIH PRISPEVKOV (IZDELAVA USTREZNEGA SISTEMA ZA OBDELAVO IN PRIKAZ ARIVA PRISPEVKOV)
E-INŠTRUKCIJE
E-KNJIŽNIC@
EKSPERTNI SISTEM ZA PREPOZNAVANJE BOLEZNI
ELEKTRONSKA NESNAGA
ELEKTRONSKA REDOVALNICA IN EVIDENCA PRISOTNOSTI DIJAKOV
ELEKTRONSKI VODIČ - GENETIKA ČLOVEKA
ELEKTRONSKO RAČUNOVODSTVO
E-REDOVALNICA
EVANGELIČANI V PREKMURJU - UPORABA PODATKOVNIH BAZ ZA OBDELAVO STATISTIČNIH PODATKOV CERKVENIH OBČIN
E-VODENO PLEMENJAŠTVO PRI PASMU ANGLEŠKI BULLTERIER (IZDELAVA USTREZNEGA SISTEMA ZS OBDELAVO PODATKOV IN PRIKAZ PODATKOV)
FILM ZA UČENJE KITARE
FITNES S PODORO PODATKOVNE ZBIRKE
FORGOTTEN MYTH
GENETIKA ČLOVEKA
GEOGRAFSKI INFORMACIJSKI SISTEMI
GLASBO PIŠE RAČUNALNIK
GLASBO PIŠE RAČUNALNIK
GRAFIČNI VMESNIK PRI PROGRAMIRANJU LOGIČNE IGRE
HORNERJEV ALGORITEM

**Predmet: Informatika****Naslov**

INFORMACIJSKA PODPORA ODLOČITVAM V ŠAHU
INFORMACIJSKA PODPORA POSLOVANJA PODJETJA
INFORMACIJSKA PODPORA POSLOVANJA VIDEOTEKE
INFORMACIJSKA PODPORA PRIDOBIVANJU ZNANJA
INFORMACIJSKA PODPORA TEČAJA ZA ODBOJKARSKO TRENERJE
INFORMACIJSKA REŠITEV ZA ADMINISTRACIJO, VPIS IN VODENJE EVIDENC GOVORILNIH UR
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA HITREJE POVEZUJE
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA IN NJEN VPLIV NA KAKOVOST ŽIVLJENJA UPORABA MOBITELA KOT OPOMNICA IN DELOVANJE BUDILKE
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA OGROŽA ZDRAVJE
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA SPREMINJA VOJSKOVANJE
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA V RAZVOJU FORMULE 1
INFORMACIJSKI SISTEM ZA ZBIRANJE PODATKOV O USPEHU DIJAKOV
INFORMACIJSKI SISTEM ZA SPREMLJANJE PROJEKTNIH NALOG
INFORMACIJSKO PODPRT AVTOSALON
INFORMACIJSKO PODPRT PROJEKT VIČSTOCK
INFORMACIJSKO PODPRT PROJEKT YEARBOOK
INFORMACIJSKO PODPRTA LIGA - UNREAL TOURNAMENT
INFORMACIJSKO PODPRTA ODBOJKARSKA LIGA
INFORMACIJSKO PODPRTA TRGOVINA Z AVDIO VIDEO
INFORMACIJSKO PODPRTA ZBIRKA MP3
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA V AVTOMOBILIH
INŠTRUKCIJE NA DALJAVO PREKO SPLETA
INTERAKTIVNA PREDSTAVITEV RAZREDA
INTERAKTIVNO VIRTUALNO IGRANJE - WORLD OF WARCRAFT
INTERNET SPREMINJA NAŠE ŽIVLJENJE
INTERNETNA KOMUNIKACIJA
INTERNETNO IZOBRAŽEVANJE
INTERNETNO OGLAŠEVANJE
IT IN ODLOČITVENI MODELI PRI NAMIZNIH IGRAH
IZ ČRNOBELIH SLIK Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO V ŽIVOBARVNO SEDANJOST
IZBIRA "OLDTIMERJA"
IZBIRA AVTOMOBILA NIŽJEGA RAZREDA
IZBIRA AVTOMOBILA SREDNJEGA RAZREDA
IZBIRA ELEKTRIČNE KITARE
IZBIRA GORSKEGA KOLESA
IZBIRA KOLESA ZA SPUST
IZBIRA MAJHNEGA AVTOMOBILA
IZBIRA MATURANTSKEGA IZLETA
IZBIRA MOBILNEGA TELEFONA
IZBIRA MOTORNEGA KOLESA
IZBIRA NOVEGA PREVOZNEGA SREDSTVA
IZBIRA OPERACIJSKEGA SISTEMA
IZBIRA OPREME ZA DESKANJE
IZBIRA POTOVANJA
IZBIRA PREDVAJALNIKA MP3
IZBIRA PRENOSNEGA RAČUNALNIKA
IZBIRA PRIMERNE KNJIGE
IZBIRA PRIMERNE SPREMLJEVALKE
IZBIRA PRIMERNEGA ŠPORTA
IZBIRA SMUČIŠČA V SLOVENIJI

**Predmet: Informatika****Naslov**

IZBIRA ŠPORTNEGA AVTOMOBILA
IZBIRA TABORNEGA PROSTORA
IZBIRA USTREZNEGA FOTOAPARATA
IZBIRA VIDEO KAMERE
IZBIRA CESTNEGA KOLESA ZA REKREATIVCE IN POLPROFESIONALNE KOLESARJE
IZBIRNE NALOGE IZ FIZIKE NA SPLETNI STRANI?
IZBOLJŠEVANJE ŠOLSKEGA URNIKA
IZBOLŠANJE EUROSONGA Z UPORABO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE OD ZAČETKA DO DANES
IZBOR IDEALNEGA KUPČKA KART MAGIC - THE GATHERING
IZBOR IGRALCA V KOŠARKARSKO EKIPO
IZBOR KANDIDATOV ZA VPIS V GLASBENO ŠOLO
IZBOR NAJBOLJŠEGA KITARISTA
IZBOR NAJPRIMERNEJŠEGA AVTOMOBILA
IZBOR NAJPRIMERNEJŠEGA NOGOMETAŠA
IZBOR NAJUSTREZNEJŠEGA PROGRAMA ZA TAKOJŠNJE SPOROČANJE
IZBOR PRVE ENAJSTERICE NOGOMETNE EKIPE
IZBOR PRVE PETERKE KOŠARKARSKE EKIPE
IZDELAVA ANIMIRANIH FILMOV
IZDELAVA BAS KITARE
IZDELAVA E-GRADIV ZA UČENJE MS FRONT PAGE-A
IZDELAVA E-GRADIV ZA UČENJE PAINT SHOP PRO-JA
IZDELAVA FILMA
IZDELAVA GLASBE S PROGRAMOM IN PRENOS NA MOBITEL
IZDELAVA MANJŠEGA ROBOTA
IZDELAVA PROGRAMA ZA FILMSKO KOMPOZITIRANJE
IZDELAVA PROGRAMA ZA SPAJANJE ZNAKOVNIH DATOTEK
IZDELAVA SPLETNE STRANI S PHP
IZDELAVA SPLETNE STRANI Z ASP
IZDELAVA TELESKOPA
IZDELOVANJE GLASBE Z RAČUNALNIŠKIM PROGRAMOM TER NJENA OBDELAVA
IZGUBLJENI V SVETU MOBILNE TEHNOLOGIJE?
IZOBRAŽEVALNA IN DIDAKTIČNA PROGRAMSKA OPREMA V OKOLJU MACOS
IZOBRAŽEVANJE NA DALJAVO S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
IZPOSOJA FILMOV PREK SPLETA
IZRAČUN OSEBNEGA DOHODKA
IZRAČUN PROSTORNINE GEOMETRIJSKIH TELES
IZVIRNOST NE POZNA MEJA
JADRALNO LETALSTVO IN PROGRAM SEEYOU
JE DANES FOTOGRAFIJA ŠE UMETNOST?
KAKO IZBRATI PRAVI DIGITALNI FOTOAPARAT?
KAKO NAJHITREJE DO STRIPA?
KAKO OLAJŠATI VODENJE LETALA?
KAKO PROGRAMI ZA SPOROČANJE VPLIVAJO NA DRUŽBENE ODNOSE?
KAKO SE ZNEBITI NEZAŽELENEGA OGLAŠEVANJA NA SPLETNIH FORUMIH?
KODIRANJE SPOROČIL
KODIRANJE SPOROČIL - KRIPTOGRAFIJA
KOMUNICIRANJE S PROGRAMOM WINDOWS MESSENGER
KOMUNIKACIJA SKOZI ČAS
KOMUNIKACIJA V RAČUNALNIŠKEM OMREŽJU
KONTAKTNA FORMA NA SPLETU

**Predmet: Informatika****Naslov**

KORENENJE V RAČUNALNIKU
KRATKA ZGODOVINA SLOVENCEV V OBLIKI HTML
KRIPTOGRAFIJA - KODIRANJE SPOROČIL
KRMILJENJE
LINUX - DA ALI NE
LINUX - PREDSTAVITEV DELOVANJA IN UPORABE
LOGISTIKA PODPRTA S PODATKOVNO BAZO
MIRC - IZDELAVA SPLETNE STRANI KOT PRIPOMOČEK ZA RAZUMEVANJE IN DELOVANJE PROGRAMA
MITOLOGIJA STAREGA EGIPTA
MOBILNA TEHNOLOGIJA
MODELIRANJE S 3DS MAX-OM
MODELIRANJE Z GMAX
MODELIRANJE Z MAYO
NAKUP DIGITALNEGA FOTOAPARATA
NAKUP ELEKTRIČNEGA ŠTEDILNIKA
NAKUP GORSKEGA KOLESA IN KOLESARSKE OPREME
NAKUP NOVIH BOBNOV
NAKUP OBLEKE
NAKUP PREDVAJALNIKA MP3
NAKUP RAČUNALNIKA
NAKUP ŠOLSКИH RAČUNALNIKOV
NAPOVEDNIK PRIREDITEV NA SPLETU
NAPOVEDOVANJE VREMENA Z UPORABO WRF
NAPREDEK INDUSTRIJE ZABAVE ZARADI VPLIVA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
NAUČIMO SE DELITI PODATKE
NAUČIMO SE GIMP
NAUČIMO SE ZDRAVEGA ŽIVLJENJA Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
NAVIDEZNO PRIVATNO OMREŽJE - VPN
NOTE, NIČLE IN ENICE
NOTNA GRADIVA NA INTERNETU – PODATKOVNA BAZA
OBDELAVA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
OBDELAVA SLIK IN PRIPRAVA PREDSTAVITVE ZA URO PSIHLOGIJE
OBDELAVA VIDEO POSNETKOV Z RAČUNALNIKOM
OBDELAVA ZVOKA V DVEH PROGRAMIH IN NJUNA PRIMERJAVA
OBLIKOVANJE SPLETNIH STRANI S PROGRAMOM ZA OBDELOVANJE BITNIH SLIK
OBRESTNI RAČUN
OBSEG IN PLOŠČINE GEOMETRIJSКИH LIKOV
OD 3-D MODELOV DO ANIMACIJ PRI PREDSTAVITVAH
OD KOPRA DO NJIVIC
OD POSNETKA DO FILMA
OD SIMPTOMOV DO BOLEZNI
OD ZAMISLI DO NASTANKA AMATERSKEGA VIDEA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO OGLEDA FILMA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO AVTOMOBILOV
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO GLASBENEGA STOLPA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO LOKALA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO POSLOVNEGA LOKALA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO ŠTUDIJA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP AVTOMOBILA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP MOBITELA

**Predmet: Informatika****Naslov**

ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP PRIREJENEGA NAMIZNEGA RAČUNALNIKA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP STROJNE IN PROGRAMSKE OPREME
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP TELEFONA
ODLOČITVENI MODEL ZA PODPORO POUKA FIZIKE
ODLOČITVENI MODEL ZA UPORABO IT ENCIKLOPEDIJ NA SPLETU
ODLOČITVENI MODEL: NAKUP MOTORJA
ODLOČITVENI PROBLEM IZBIRE DISTRIBUCIJE LINUX-A
ODLOČITVENI PROBLEM IZBIRE LETALSKEGA PREVOZNIKA
ODLOČITVENI PROBLEM NAKUPA NAMIZNEGA RAČUNALNIKA
ODLOČITVENI PROBLEM NAKUPA RABLJENEGA AVTOMOBILA
ODLOČITVENI PROBLEM NAKUPA SNEŽNE DESKE
OSNOVE JEZIKA HTML
OSNOVE PHP-JA IN MYSQL-A
OSNOVE PROGRAMIRANJA V PYTHONU-KAKO ZAČETI
P800 KOT UČNI PRIPOMOČEK IZDELAVA ZAPISKOV Z MOBILNIM TELEFONOM SONNY ERICSON P800
PERIODNI SISTEM ELEMENTOV
PIRATSTVO V INFORMACIJSKI TEHNOLOGIJI
PITAGOROV IZREK
PODATKOVNA BAZA O FILMIH
PODATKOVNA BAZA O IGRICAH
PODATKOVNA BAZA OPLAVALCIH PLAVALNEGA KLUBA FUŽINAR
PODATKOVNA BAZA PODATKOV RAČUNALNIŠKIH KOMPONENT
PODATKOVNA BAZA RECEPTOV Z BLAGAJNO
PODATKOVNA BAZA V PLAVALNI ŠOLI
PODATKOVNA BAZA ZBRANIH DIJAŠKIH ZAPISKOV
PODATKOVNA ZBIRKA DOMAČE VIDEOTEKE
PODATKOVNA ZBIRKA GLASBENIH ZGOŠČENK
PODATKOVNA ZBIRKA O AVTOMOBILIH
PODATKOVNA ZBIRKA ZA EVIDENCO IZPOSOJENEGA KNJIŽNEGA GRADIVA
PODZEMNI KATASTER
POGOVORNI STREŽNIK TELNET ZA WIN 32 API, Z OBJEKTNIM PROGRAMIRANJEM V C++
POMOČ PRI IZBIRI MOBITELA
POPRAVLJANJE RAČUNALNIKA IN UČENJE PROGRAMOV PREKO ODALJENEGA NAMIZJA
PORTAL DATUMOV PREDVAJANJ NAJNOVEJŠIH TV NADALJEVANK
PORTALI ZA ISKANJE DELA
POSTAVITEV SPLETNEGA FORUMA S TEHNOLOGIJO LAMP/WAMP
POSTOPEK UREJANJA DIGITALNIH VIDEO POSNETKOV
POVEZAVA RAČUNALNIKA S TERMOSTATOM
PRAKTIČEN PRIKAZ FUNKCIJ PROGRAMA ZA OBDELAVO VIDEA
PREDNOSTI IN SLABOSTI MAC-A
PREDNOSTI IN SLABOSTI SPLETNEGA NAKUPOVANJA
PREDNOSTI IN SLABOSTI UPORABE INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V ŠPORTU
PREDSTAVITEV NAVIDEZNEGA ZASEBNEGA OMREŽJA (IZDELAVA SPLETNE STRANI KOT PRIPOMOČEK ZA RAZUMEVANJE IN DELOVANJE PROGRAMA)
PREDSTAVITEV FITNESA
PREDSTAVITEV FOTOGALERIJE NA SPLETNI STRANI
PREDSTAVITEV IZBRANIH LETAL
PREDSTAVITEV NAVIJAŠTVA Z VIDEO POSNETKI
PREDSTAVITEV ODBOJKE - DIGITALNI VIDEO
PREDSTAVITEV PODJETJA NA SPLETU
PREDSTAVITEV SMUČANJA (IZDELAVA SPLETNE STRANI IN DRUGIH GRADIV ZA PREDSTAVITEV SMUČANJA)

**Predmet: Informatika****Naslov**

PREGLED GLASBENIH FESTIVALOV
PREGLED GLASBENIH IZVAJALCEV V ŠESTDESETIH LETIH
PREGLED ROCKA 80-IH IN 90-IH LET
PREGLED ROCKA V OSEMDESETIH IN DEVETDESETIH LETIH
PREHOD IZ TOLARJA V EVRO V LETU 2007
PREPREČEVANJE UPORABE DROG
PREVERJANJE ZNANJA INFORMATIKE V SPLETNI UČILNICI
PRIDOBIVANJE PODATKOV S KAMERAMI NA MEDMEREŽJU
PRIMERI UPORABE FLASH-A
PRIMERI UPORABE PROGRAMSKIH JEZIKOV ZA OBLIKOVANJE SPLETNE STRANI
PRIMERJAVA BRSKALNIKOV
PRIMERJAVA DIGITALNE FOTOGRAFIJE S KLASIČNO
PRIMERJAVA KARAKTERISTIK DIRKALNIKOV V FORMULI 1
PRIMERJAVA MED OPERACIJSKIM SISTEMOM UBUNTU LINUX IN WINDOWS XP
PRIMERJAVA MED PROIZVAJALCEMA GRAFIČNIH KARTIC ATI IN NVIDIA
PRIMERJAVA OPERACIJSKIH SISTEMOV LINUX IN WINDOWS
PRIMERJAVA RAZVOJA RAČUNALNIKOV PC IN APPLE
PRIMERJAVA USPEŠNOSTI VESOLJSKIH POLETOV
PRIPOMOČKI ZA ČETRTOŠOLCE
PROCESORSKA TEHNOLOGIJA S PRIMERJALNO ANALIZO
PROCESORSKI DVOBOJ MED INTELOM IN AMD-JEM
PRODAJA DODATNE AVTOOPREME PODPRTA Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
PRODUKCIJA ZVOKA IN AUDIOENGINEERING V DANAŠNJEM INFORMACIJSKEM RAZMAHU
PROGRAM ZA DELJENJE DVEH POLINOMOV
PROGRAM ZA ISKANJE NIČEL POLINOMA Z BISEKCIJO
PROGRAM ZA IZRAČUN PLAČE V JAVI
PROGRAM ZA MODELIRANJE BLENDER (IZDELAVA SPLETNE STRANI KOT PRIPOMOČEK ZA RAZUMEVANJE IN DELOVANJE PROGRAMA)
PROGRAM ZA OBDELAVO SLIK PHOTOSHOP
PROGRAM ZA UČENJE SPREGANJA PRAVILNIH GLAGOLOV V FRANCOŠČINI
PROGRAM ZA UPORABO VRAT LPT ZA KRMILJENJE LASTNE STROJNE OPREME
PROGRAM ŽRI
PROGRAMI PEER TO PEER
PROGRAMIRANJE HORNERJEVEGA ALGORITMA
PROGRAMIRANJE IGRE ZA UČENJE BESEDIŠČA
PROGRAMIRANJE LOGIČNE IGRE MEMO
PROGRAMIRANJE V C++
PROGRAMSKO PODPRTE SPLETNE VSEBINE ZA IZBOR TIPA AVTOMOBILA
PYTHON - UČBENIK
PYTHON NA MOBILNEM TELEFONU
RAČUNALNIŠKA UMETNOST
RAČUNALNIŠKE IGRE RAZVIJAJO NAŠE SPOSOBNOSTI
RAČUNALNIŠKI PROGRAM ZA UČENJE GEOGRAFIJE
RAČUNALNIŠKI PROGRAM ZA UČENJE MATEMATIKE
RAČUNALNIŠKI VIRUSI IN OSTALE GROŽNJE
RAČUNANJE POVPREČNIH OCEN
RAČUNANJE POZICIJE BAZNIH POSTAJ V GSM OMREŽJU Z UPORABO MOBILNEGA TELEFONA
RAČUNANJE V RAVNINSKI GEOMETRIJI
RAČUNANJE Z VELIKIMI ŠTEVILI
RAČUNKO - RAČUNALNIŠKI PROGRAM ZA MATEMATIČNE ZAČETNIKE
RAZVOJ DIGITALNE FOTOGRAFIJE

**Predmet: Informatika****Naslov**

RAZVOJ E-UČILNIC
RAZVOJ GRAFIČNE KARTICE
RAZVOJ IN UPORABA VIRTUALNE RESNIČNOSTI
RAZVOJ INTERNETA
RAZVOJ KOMUNICIRANJA Z UPORABO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
RAZVOJ ODLOČITVENEGA MODELA ZA IZBIRO KRAJA ZA MATURANTSKI IZLET
RAZVOJ OSEBNEGA RAČUNALNIKA
RAZVOJ PROCESORJA
RAZVOJ SODOBNE SPLETNE STRANI
RAZVOJ ZVOČNEGA ZAPISA
REZERVACIJA IN PRODAJA VSTOPNIC V KULTURNEM DOMU
RISANJE IN RAČUNANJE PITAGOROVEGA IZREKA
RISANJE LINEARNE FUNKCIJE
S POMOČJO RAČUNALNIKA HITREJE DO GLASBENEGA VIRTUOZA
SILE NA KLANCU
SISTEM ZA HITRO IZDELAVO APLIKACIJ AJAX/PHP/SQL
SKRAJŠEVANJE ODZIVNEGA ČASA SERVISA
SNEMANJE IN FOTOGRAFIRANJE EKSTREMNIH ŠPORTOV
SNEMANJE SKLADBE V SODOBNEM GLASBENEM STUDIU - DIGITALNI VIDEO
SPLETNA GALERIJA SLIK
SPLETNA IZPOSOJA KNJIG
SPLETNA PREDSTAVITEV DIAGNOSTIČNIH NAPRAV
SPLETNA PREDSTAVITEV PODJETJA IN NJIHOVIH IZDELKOV
SPLETNA PREDSTAVITEV ZGODOVINE CITROENA
SPLETNA PRIJAVA NA ŠPORTNO PRIREDITEV
SPLETNA STRAN GIMNAZIJE ŠKOFJA LOKA
SPLETNA STRAN GLASBENE SKUPINE
SPLETNA STRAN GLASBENE SKUPINE ZMZ
SPLETNA STRAN KARATE KLUBA
SPLETNA STRAN O GLASBI Z ISKALNIKOM
SPLETNA STRAN O IZDELAVI BAS KITARE
SPLETNA STRAN O IZDELAVI TELESKOPA
SPLETNA STRAN PRI PREDMETU VERA IN KULTURA
SPLETNA STRAN ZA POTREBE TRGOVINE
SPLETNA TRGOVINA
SPLETNA UČNA URA RAZVOJA GLASBE SKOZI ČAS
SPLETNA VIDEOTEKA
SPLETNE STRANI ZA POUK FIZIKE
SPLETNE STRANI ZA TERENSKE VAJE PRI GEOGRAFIJI
SPLETNE STRANI ZA UČENJE JEZIKA HTML
SPLETNI DODATEK S PROGRAMOM MACROMEDIA FLASH
SPLETNI NADZOR NAPRAV
SPREMLJANJE LIGE NBA SKOZI ČAS
SSH SECURE SHELL
STATISTIČNA OBDELAVA PODATKOV
STATISTIČNI PRIKAZ UPORABE INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE NA RAZLIČNIH PODROČJIH V KOROŠKI REGIJI
STATISTIKA ODBOJKARSKE LIGE
STATISTIKA ODBOJKARSKE TEKME
ŠE LAŽJE DO ŠPORTNE STATISTIKE
ŠIROKOPASOVNI DOSTOP DO INTERNETA V SLOVENIJI

**Predmet: Informatika****Naslov**

ŠOLSKA SPLETNA STRAN - GIMNAZIJA KRANJ
ŠPORTNI KALKULATOR
TEHNIKA IN INFORMATIKA V AVTOMOBILIZMU
TEHNOLOGIJA PRENOSNIH RAČUNALNIKOV
TEST ZA ZGODOVINO OCENJUJE RAČUNALNIK
TESTIRANJE ZMOGLJIVOSTI DELOVANJA PROGRAMSKE OPREME
TISKALNIKI
TISKALNIKI VČEARJ, DANES, JUTRI
TRANSHUMANIZEM - IZBOLJŠANJE ČLOVEŠKEGA ŽIVLJENJA
TUDI DIGITALNA FOTOGRAFIJA JE LAHKO UMETNOST
TUDI DJ JE INFORMATIK (IZDELAVA SODOBNE GLASBE S POMOČJO PROGRAMA)
UČENJE ANGLEŠČINE S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
UČENJE BILJARDA NA INTERNETU
UČENJE BORILNIH VEŠČIN NA SPLETNIH STRANEH
UČENJE BORILNIH VEŠČIN Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
UČENJE CESTNO PROMETNIH PREDPISOV S POMOČJO INTERNETA
UČENJE DIGITALNE UMETNOSTI
UČENJE FRANCOŠČINE Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
UČENJE GEOMETRIJE S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
UČENJE JEZIKOV HTML IN PHP S POIZKUŠANJEM
UČENJE KARATEJA S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
UČENJE MATEMATIKE S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
UČENJE OSNOV GLASBENE TEORIJE Z IT
UČENJE PLESA S TRORAZSEŽNIMI MODELI
UČENJE PLEZANJA S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
UČENJE TRIKOV DESKANJA NA SNEGU Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
UČENJE UPORABE PROGRAMOV Z ORODJEM WINK
UGOTAVLJANJE NADARJENOSTI ZA ŠPORT Z UPORABO ODLOČITVENEGA MODELA
UMETNA INTELIGENCA
UMETNOST ASCII - ZNAKOVNA UMETNOST
UPORABA IN IZDELAVA ANIMACIJ V FLASH-U ZA SPLETNE STRANI
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE PRI IZVEDBI VAJ PRI GEOGRAFIJI
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE PRI SPREMLJANJU REZULTATOV ŠPORTNIH TEKMOVANJ
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V PREVOZNIH SREDSTVIH
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V VOJSKI
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE, ZA LAŽJE UČENJE SLOVENŠČINE PRI OSNOVNOŠOLCIH
UPORABA PROGRAMA SKYPE ZA KOMUNICIRANJE
UPORABA PROGRAMSKEGA ORODJA ZA OBDELAVO SLIK
UPORABA RAČUNALNIKA IN MULTIMEDIJSKIH PRIPOMOČKOV PRI POUKU GEOGRAFIJE
UPORABA RAČUNALNIKA PRI POUKU GEOGRAFIJE
UPORABNIŠKI VMESNIK: DOWNOV SINDROM
UPORABNOST INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V NOGOMETU
UPORABNOST INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V ŠPORTU
UREJANJE DIGITALNEGA VIDEA
UREJEVALNIKI BESEDIL
VARNA IN ZASEBNA UPORABA INTERNETA
VARNOST IN ZAŠČITA PODATKOV
VARNOST OSEBNIH PODATKOV NA INTERNETU
VARNOST PRI OPERACIJSKIH SISTEMIH
VAROVANJE INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE



**Predmet: Informatika****Naslov**

VEČKRITERIJSKI ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO NAJPRIMERNEJŠEGA PROCESORJA
VEČKRITERIJSKI ODLOČITVENI MODEL ZA IZBOR NAJPRIMERNEJŠEGA MOBILNEGA TELEFONA ZA SREDNJEŠOLCA
VEČKRITERIJSKI ODLOČITVENI MODEL ZA IZBOR ZIMSKEGA VRTA IN NJEGOVE NOTRANJOSTI
VEČPARAMETRSKO ODLOČANJE O IZBIRI ŠPORTNEGA AVTOMOBILA
VESOLJSKI POJAVI IN NJIHOVO RAZISKOVANJE
VIDEO – NAUČI SE DESKATI NA SNEGU
VIDEO – NAUČI SE IGRATI TENIS
VIDEO - OD SNEMANJA DO OBDELAVE
VIDEO VODIČ - WORD 2007
VIDEO VODIČ PO GLASBENEM PROGRAMU - FRUITY LOOPS STUDIO
VIDEO VODIČ PO PROGRAMU ADOBE AUDITION
VIDEO VODIČ PO PROGRAMU GIMP
VIDEO VODIČ PO PROGRAMU ZA RAČUNALNIŠKE PREDTAVITVE
VIRTUALIZACIJA
VODENJE DIJAKOV PO IZBIRNIH PREDMETIH (PODATKOVNA BAZA)
VODENJE EVIDENCE ČLANSTVA V DRUŠTVU
VODENJE EVIDENCE OBVEZNIH IZBIRNIH VSEBIN
VODENJE IZPOSOJE KNJIG V KNJIŽNICI
VODENJE MENJALNICE KART MAGIC THE GATHERING
VODENJE PODATKOV O DRUŠTVU
VODENJE PODATKOV O KINO PREDSTAVAH
VODENJE PORABE KALORIJ PRI TRENINGU
VODENJE REDOVALNICE IN EVIDENCE DIJAKOV
VODENJE ROKOMETNE LIGE
VODENJE SKLADIŠČA ZA GRADBENI MATERIAL
VODENJE TURISTIČNE AGENCIJE
VODIČ PO SLOVENSKI KNJIŽEVNOSTI (PROGRAM)
VODNIK ZA UPORABO HTML-JA
VPLIV INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE NA RAZVOJ DRUŽBE
VSE O ANOREKSIJI
VSE O VAŠEM NAJLJUBŠEM ZVEZDNIKU – JOHNNY DEPP
VZDRŽEVANJE ZBIRKE GLASBENIH MEDIJEV
Z ANIMIRANIM FILMOM DO ZNANJA LATINSKEGA JEZIKA
Z GLASBO IN INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO DO SVETOVNEGA PRVAKA V BIATLONU
Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO SE LAHKO LAŽJE PREDSTAVIŠ SVETU
Z ODLOČITVENIMI MODELOI DO PRAVIH POČITNIC
ZABAVNA ELEKTRONIKA
ZAPIS RAW IN PROGRAMI ZA NJEGOVO OBDELAVO
ZAŠČITA PODATKOV NA SPLETNI STRANI S PRIJAVO
ZAŠČITA PRED PROGRAMSKIMI VSILJIVCI
ZBIRANJE IN POSREDOVANJE INFORMACIJ S SATELITI
ZBIRKA PODATKOV O IZOBRAŽEVALNIH PROGRAMIH
ZBIRKA PODATKOV PRI ANALIZI REZULTATOV RAČUNALNIŠKE IGRE
ZDRUŽITEV VEČ ISKALNIKOV V ENEM PROGRAMU - MULTIL.NET
ZGODOVINA RAČUNALNIKA
ZGODOVINA RAČUNALNIŠTVA
ZGODOVINSKI RAZVOJ INTERNETA
ZGRADBA IN UPORABA TRDEGA DISKA
ZGRADBA RAČUNALNIKA
ZLORABE V INFORMACIJSKI TEHNOLOGIJI

Predmet: Informatika

**Naslov**

---

ZNANJE IN DIGITALNI VIDEO

---

ZNANJE O RAČUNALNIŠKI GRAFIKI

---

Število vpisanih naslovov pri predmetu: **461**