

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

(NE)VREDNOTE MLADIH
3D MAPA V DUNIA POGONU
3D MODELIRANJE IN ANIMACIJA
3D PROGRAMIRANJE IN ANIMACIJE
3D RAČUNALNIŠKA GRAFIKA ZA ZAČETNIKE
3D SPLETNE STRANI (VIRTUALNI SVETOV NA INTERNETU)
ALI BO ROBOTIKA NADOMESTILA ČLOVEŠKI UM?
ALI JE MOŽNO IZBOLJŠATI TEHNIKO UMETNOSTNEGA DRSANJA S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE?
ALI JE RADIOAMATERSTVO ŠE ZANIMIVO ZA MLADE
ALI JE UČENJE ŠAHA Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO LAŽJE?
ALI JE VISOKA LOČLJIVOST POT DO ZNANJA?
ANALIZA VPLIVA UPORABE RAČUNALNIKA PRI MLADIH
ANIME IN MANGA
APPLE-OV MULTIMEDIJSKI PREDVAJALNIK IPOD
AUTOCAD – OSNOVE ZA ZAČETNIKE
BAZA PODATKOV ZA VODENJE VIDEOTEKE
BLACKBERRY - ORGANIZATOR ALI ROBOT?
BOLEZNI OSREDNJEGA ŽIVČEVJA - UČENJE NA DALJAVO
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
CELOVITA REŠITEV LOGOTIPA IN SPLETNE STRANI ZA PODJETJE Z UPORABO PHOTOSHOPA
CMS IN SPLETNA UČNA OKOLJA
DEKLETA IN INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA
DELOVANJE TRGOVINE Z GLASBILI IN GLASBENO OPREMO, PODPRTO Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
DENAR IN ŠPORT
DEPRESIJA - UČENJE NA DALJAVO
DIGITALNA FOTOGRAFIJA
DIGITALNA FOTOGRAFIJA MED MLADIMI
DIGITALNA FOTOGRAFIJA V PRAKSI
DIGITALNA OBDELAVA SLIK
DIGITALNA OBDELAVA SLIK MED MLADIMI
DIGITALNA OBDELAVA SLIK ZA ZANIMIVEJŠI POUK FIZIKE
DIGITALNI FOTOAPARAT
DIGITALNI FOTOAPARATI
DINAMIČNA SPLETNA STRAN GLASBENE SKUPINE
DINAMIČNA SPLETNA STRAN RAZREDA
DISK KOT MOTIVACIJA PRI POUKU INFORMATIKE
DISTRIBUCIJA IN PREVAJANJE JAPONSKIH RISANK
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- MITOLOGIJA STAREGA EGIPTA
E-ARHIV TELEVIZIJSKIH PRISPEVKOV (IZDELAVA USTREZNEGA SISTEMA ZA OBDELAVO IN PRIKAZ ARIVA PRISPEVKOV)
ECHOLINK - RADIOAMATERSKI RAČUNALNIŠKI PROGRAM

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

E-GRADIVO ZA UČENJE ALPSKEGA SMUČANJA
E-INŠTRUKCIJE
E-IZOBRAŽEVANJE IN UPORABA DIGITALNIH TABEL
E-KNJIGE V E-KNJIŽNICI
E-KNJIŽNIC@
EKSPERTNI SISTEM ZA PREPOZNAVANJE BOLEZNI
ELEKTRONSKA NESNAGA
ELEKTRONSKA REDOVALNICA IN EVIDENCA PRISOTNOSTI DIJAKOV
ELEKTRONSKI UČBENIK
ELEKTRONSKI UČBENIKI
ELEKTRONSKI VODIČ - GENETIKA ČLOVEKA
ELEKTRONSKO RAČUNOVODSTVO
E-POŠTA
E-REDOVALNICA
EVANGELIČANI V PREKMURJU - UPORABA PODATKOVNIH BAZ ZA OBDELAVO STATISTIČNIH PODATKOV CERKVENIH OBČIN
E-VODENO PLEMENJAŠTVO PRI PASMI ANGLEŠKI BULLTERIER (IZDELAVA USTREZNEGA SISTEMA ZS OBDELAVO PODATKOV IN PRIKAZ PODATKOV)
FILM ZA UČENJE KITARE
FILMSKA INDUSTRIJA IN IZBIRA FILMA ZA MLADE
FITNES IN UČENJE VAJ PREKO INTERNETA
FITNES S PODPORO PODATKOVNE ZBIRKE
FIZIKALNI POGON V IZOBRAŽEVANJU
FORGOTTEN MYTH
FORUM
GENERATOR IN REŠEVALEC SUDOKU MREŽ
GENETIKA ČLOVEKA
GEOGRAFSKI INFORMACIJSKI SISTEMI
GLASBA NA INTERNETU
GLASBENI PROGRAM
GLASBO PIŠE RAČUNALNIK
GRAFIČNI VMESNIK PRI PROGRAMIRANJU LOGIČNE IGRE
HLAJENJE IN TIŠANJE RAČUNALNIKOV
HLAJENJE IN TIŠANJE RAČUNALNIKOV ZA BOLJŠE DELO Z UČNIMI PROGRAMI
HORNERJEV ALGORITEM
IGRALNI SISTEM WIFIT
IKT PODPORA ŠOLSKIM PROCESOM
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 OPOMNIKA IN DELOVANJE BUDILKE
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA OGROŽA ZDRAVJE
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA PRI NEPOSREDNIH VIDEO PRENOSIH
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA SPREMINJA VOJSKOVANJE
INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA V RAZVOJU FORMULE 1
INFORMACIJSKI SISTEM ZA ZBIRANJE PODATKOV O USPEHU DIJAKOV
INFORMACIJSKI SITEM ZA SPREMLJANJE PROJEKTNIH NALOG

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

---

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

---

INFORMATIKA V ELEKTRONSKI GLASBI

---

INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA V AVTOMOBILIH

---

INŠTRUKCIJE NA DALJAVO PREKO SPLETA

---

INTERAKTIVNA PREDSTAVITEV RAZREDA

---

INTERAKTIVNO VIRTUALNO IGRANJE - WORLD OF WARCRAFT

---

INTERNET IN MLADI

---

INTERNET IN REALNOST

---

INTERNET SPREMINJA NAŠE ŽIVLJENJE

---

INTERNET VPLIVA NA NAŠE ŽIVLJENJE

---

INTERNETNA KOMUNIKACIJA

---

INTERNETNA KOMUNIKACIJA MED MLADIMI

---

INTERNETNE KOMUNIKACIJE MED MLADIMI

---

INTERNETNI FORUMI

---

INTERNETNO IZOBRAŽEVANJE

---

INTERNETNO IZOBRAŽEVANJE MLADIH (INTERNETNA ŠOLA)

---

INTERNETNO OGLAŠEVANJE

---

IPOD PREDVAJALNIK

---

ISKANJE GLASBE

---

IT IN ODLOČITVENI MODELI PRI NAMIZNIH IGRAH

---

IT IN ŠPORT

---

IZ ČRNO BELIH SLIK Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO V ŽIVOBARVNO SEDANJOST

---

IZBIRA "OLDTIMERJA"

---

IZBIRA AVTOMOBILA

---

IZBIRA AVTOMOBILA NIŽJEGA RAZREDA

---

IZBIRA AVTOMOBILA SREDNJEGA RAZREDA

---

IZBIRA AVTOMOBILA ZA MLADE

---

IZBIRA ELEKTRIČNE KITARE

---

IZBIRA GORSKEGA KOLESA

---

IZBIRA GRAFIČNE KARTICE

---

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

---

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

IZBIRA PROCESORJA
IZBIRA PROGRAMA ZA NEPOSREDNO SPOROČANJE
IZBIRA RAČUNALNIKA ZA MLADE
IZBIRA SMUČIŠČA V SLOVENIJI
IZBIRA ŠPORTNEGA AVTOMOBILA
IZBIRA TABORNEGA PROSTORA
IZBIRA TISKALNIKA
IZBIRA USTREZNEGA FOTOAPARATA
IZBIRA USTREZNEGA ŠTUDIJA
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 NAJPRIMERNEJŠEGA ŠPORTNEGA AVTOMOBILA
IZBOR NAJUSTREZNEJŠEGA PROGRAMA ZA TAKOJŠNJE SPOROČANJE
IZBOR PRVE ENAJSTERICE NOGOMETNE EKIPE
IZBOR PRVE PETERKE KOŠARKARSKO 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 MOBILNE
IZDELAVA GLASBENEGA MEGAMIXA S POMOČJO AVDIO PROGRAMOV
IZDELAVA GLASBENEGA POSNETKA S POMOČJO RAČUNALNIKA
IZDELAVA INTERAKTIVNE ANIMACIJE
IZDELAVA LED INDIKATORJA KLICA ZA MOBILNE TELEFONE
IZDELAVA MANJŠEGA ROBOTA
IZDELAVA PLESNEGA NAPOVEDNIKA
IZDELAVA PROGRAMA ZA FILMSKO KOMPOZITIRANJE
IZDELAVA PROGRAMA ZA SPAJANJE ZNAKOVNIH DATOTEK
IZDELAVA PROGRAMA ZA SPREMLJANJE OCEN DIJAKA SKOZI ŠOLSKO LETO
IZDELAVA RAČUNALNIŠKE IGRE
IZDELAVA SPLETNE STRANI S PHP
IZDELAVA SPLETNE STRANI V PHP
IZDELAVA SPLETNE STRANI Z ASP
IZDELAVA TELESKOPA
IZDELAVA VIDEO PRIROČNIKA ZA MLADE
IZDELOVANJE GLASBE Z RAČUNALNIŠKIM PROGRAMOM TER NJENA OBDELAVA
IZGUBLJENI V SVETU MOBILNE TEHNOLOGIJE?
IZOBRAŽEVALNA IN DIDAKTIČNA PROGRAMSKA OPREMA V OKOLJU MACOS
IZOBRAŽEVANJE MLADIH V INFORMACIJSKI DRUŽBI
IZOBRAŽEVANJE NA DALJAVO

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

IZOBRAŽEVANJE NA DALJAVO S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
IZOBRAŽEVANJE PREKO INTERNETA
IZOBRAŽEVANJE S POMOČJO ALFA STANJA
IZOBRAŽEVANJE Z E-GRADIVI
IZOBRAŽEVANJE Z E-UČILNICAMI
IZPOSOJA FILMOV PREK SPLETA
IZRAČUN OSEBNEGA DOHODKA
IZRAČUN PROSTORNINE GEOMETRIJSKIH TELES
IZVIRNOST NE POZNA MEJA
JADRALNO LETALSTVO IN PROGRAM SEEYOU
JE BLACKBERRY MOBILNI TELEFON?
JE DANES FOTOGRAFIJA ŠE UMETNOST?
JOOMLA - ODPRTOKODNA SPLETNA REŠITEV ZA MLADE
KAKO IZBRATI PRAVI DIGITALNI FOTOAPARAT?
KAKO NAJHITREJE DO STRIPA?
KAKO OLAJŠATI VODENJE LETALA?
KAKO PROGRAMI ZA SPOROČANJE VPLIVAJO NA DRUŽBENE ODNOS?
KAKO SE ZNEBITI NEZAŽELENEGA OGLAŠEVANJA NA SPLETNIH FORUMIH?
KNJIŽNICA VIDEO PREDAVANJ
KODIRANJE SPOROČIL
KODIRANJE SPOROČIL - KRIPTOGRAFIJA
KOMUNICIRANJE MED MLADIMI S POMOČJO SODOBNIH KOMUNIKACIJSKIH REŠITEV
KOMUNICIRANJE PREKO VIDEOKONFERENCE
KOMUNICIRANJE S PROGRAMOM WINDOWS LIVE MESSENGER
KOMUNICIRANJE S PROGRAMOM WINDOWS MESSENGER
KOMUNIKACIJA SKOZI ČAS
KOMUNIKACIJA V RAČUNALNIŠKEM OMREŽJU
KONTAKTNA FORMA NA SPLETU
KORENENJE V RAČUNALNIKU
KRATKA ZGODOVINA SLOVENCEV V OBLIKI HTML
KRIPTOGRAFIJA - KODIRANJE SPOROČIL
KRMILJENJE
KULTURNI PORTAL – SPLETNA PODATKOVNA BAZA
LAHKI ODJEMALCI
LINUX - DA ALI NE
LINUX - PREDSTAVITEV DELOVANJA IN UPORABE
LINUX SPLETNI STREŽNIK
LINUX-DA ALI NE
LOGISTIKA PODPRTA S PODATKOVNO BAZO
MEDIJSKE VSEBINE V OMREŽJU
MIRC - IZDELAVA SPLETNE STRANI KOT PRIPOMOČEK ZA RAZUMEVANJE IN DELOVANJE PROGRAMA
MITOLOGIJA STAREGA EGIPTA
MLADI IN PROGRAMI PEER TO PEER
MLADI IN SPLETNE SKUPNOSTI
MLADI IN SPLETNO KOMUNICIRANJE
MLADI IN SPREMLJANJE SMS SPOROČIL
MLADI IN UPORABA RAČUNALNIKA
MLADI IN YUOTUBE
MLADI RAJE ZA RAČUNALNIKOM KOT V KINU
MLADI UMETNIKI IN RAČUNALNIŠKA GRAFIKA

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

---

MLADI ZASVOJENI Z RAČUNALNIKOM

---

MLADI, GLASBA IN INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA

---

MOBILNA OMREŽJA GENERACIJE 3,5

---

MOBILNA TEHNOLOGIJA

---

MOBILNA TELEFONIJA MED MLADIMI

---

MOBILNI OPERACIJSKI SISTEM SYMBIAN

---

MOBILNI TELEFONI

---

MOBITEL NADOMEŠČA RAČUNALNIK

---

MODELIRANJE S 3DS MAX-OM

---

MODELIRANJE Z BLENDERJEM

---

MODELIRANJE Z GMAX

---

MODELIRANJE Z MAYO

---

MODIFIKACIJA KONZOLE XBOX 360 ZA LAŽJE UČENJE

---

MSN IN UPORABA LE TEGA

---

MSN PROTI SMS

---

NAKUP DIGITALNEGA FOTOAPARATA

---

NAKUP ELEKTRIČNEGA ŠTEDILNIKA

---

NAKUP GORSKEGA KOLESA IN KOLESARSKE OPREME

---

NAKUP NAMIZNEGA RAČUNALNIKA

---

NAKUP NOVIH BOBNOV

---

NAKUP OBLEKE

---

NAKUP PREDVAJALNIKA MP3

---

NAKUP RAČUNALNIKA

---

NAKUP RAČUNALNIKA PO KOMPONENTAH

---

NAKUP ŠOLSKIH 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 IZDELATI FILM

---

NAUČIMO SE ZDRAVEGA ŽIVLJENJA Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO

---

NAVADE MLADIH PRI UPORABI RAČUNALNIKA

---

NAVIDEZNO PRIVATNO OMREŽJE - VPN

---

NAVIJANJE RAČUNALNIKA

---

NEVARNOST PRI ZASEBNI UPORABI INTERNETA

---

NOTE, NIČLE IN ENICE

---

NOTNA GRADIVA NA INTERNETU – PODATKOVNA BAZA

---

NOVE MOŽNOSTI PREDSTAVITVE INFORMACIJ

---

NOVE OBLIKE KOMUNICIRANJA MED MLADIMI

---

NOVICE IZ ŠPORTA

---

NWSCRIPT

---

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 SPLETIŠČA V PREPREČEVANJU UPORABE DROG

---

OBLIKOVANJE SPLETNIH STRANI S PROGRAMOM ZA OBDELOVANJE BITNIH SLIK

---

OBRAČUN IZOBRAŽEVANJA S PRETEKLOSTJO (IN POGLED V PRIHODNOST)

---

OBRESTNI RAČUN

---

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

OBSEG IN PLOŠČINE GEOMETRIJSKIH LIKOV
OBVEŠČANJE DIJAKOV PREKO SPLETNEGA PORTALA
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 PRI IZBIRI STILA JAPONSKE MODE
ODLOČITVENI MODEL ZA IBIRO OGLEDA FILMA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO AVTOMOBILOV
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO GLASBENEGA STOLPA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO LOKALA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO OPERACIJSKEGA SISTEMA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO POSLOVNEGA LOKALA
ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO ŠTUDIJA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP AVTOMOBILA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP FOTOAPARATA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP MOBITELA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP PRENOSNEGA RAČUNALNIKA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP PRIREJENEGA NAMIZNEGA RAČUNALNIKA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP STANOVANJA
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP STROJNE IN PROGRAMSKE OPREME
ODLOČITVENI MODEL ZA NAKUP TELEFONA
ODLOČITVENI MODEL ZA PODPORO POUKA FIZIKE
ODLOČITVENI MODEL ZA UGOTAVLJANJE MOTIVACIJE
ODLOČITVENI MODEL ZA UGOTAVLJANJE MOTIVACIJE ROKOMETAŠIC
ODLOČITVENI MODEL ZA UPORABO IT ENCIKLOPEDIJ NA SPLETU
ODLOČITVENI MODEL: NAKUP MOTORJA
ODLOČITVENI MODEL-IZBIRA USTREZNEGA ŠTUDIJA
ODLOČITVENI MODEL-NAKUP MOBITELA
ODLOČITVENI MODEL-POČITNICE
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
ODPR TOKODNE ALTERNATIVE ZAPRTOKODNIH PROGRAMOV
ODVISNOST MLADIH OD INTERNETNE TEHNOLOGIJE
OLD SCHOOL NI KUL - ELEKTRONSKA KNJIGA
OPENOFFICE.ORG 3.0 ALI MICROSOFT OFFICE 2007
OPREMLJANJE HIŠE
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
PIRATSKA PROGRAMSKA OPREMA MED MLADIMI
PIRATSTVO
PIRATSTVO V INFORMACIJSKI TEHNOLOGIJI
PITAGOROV IZREK

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

PITAGOROV IZREK V JEZIKU PYTHON
PODATKOVNA BAZA O FILMIH
PODATKOVNA BAZA O IGRICAH
PODATKOVNA BAZA O PLAVALCIH PLAVALNEGA KLUBA FUŽINAR
PODATKOVNA BAZA PODATKOV RAČUNALNIŠKIH KOMPONENT
PODATKOVNA BAZA RECEPTOV Z BLAGAJNO
PODATKOVNA BAZA ŠOLSKE PREHRANE
PODATKOVNA BAZA V PLAVALNI ŠOLI
PODATKOVNA BAZA ZA VODENJE RESTAVRACIJE
PODATKOVNA BAZA ZBRANIH DIJAŠKIH ZAPISKOV
PODATKOVNA ZBIRKA DOMAČE VIDEOTEKE
PODATKOVNA ZBIRKA GLASBENIH ZGOŠČENK
PODATKOVNA ZBIRKA O AVTOMOBILIH
PODATKOVNA ZBIRKA ZA EVIDENCO IZPOSOJENEGA KNJIŽNEGA GRADIVA
PODPORA STRANKAM NA DALJAVO
PODZEMNI KATASTER
POGOVORNI STREŽNIK TELNET ZA WIN 32 API, Z OBJEKTNIM PROGRAMIRANJEM V C++
POMOČ PRI IZBIRI MOBITELA
POMOČ PRI NAKUPU AVTOMOBILA IN DODATNE OPREME
POPOTNIŠKI BLOG
POPRAVLJANJE RAČUNALNIKA IN UČENJE PROGRAMOV PREKO ODALJENEGA NAMIZJA
PORTAL DATUMOV PREDVAJANJ NAJNOVEJŠIH TV-NADALJEVANK
PORTALI ZA ISKANJE DELA
POSTAVITEV IN UREJANJE SPLETNE UČILNICE ZA POUK FIZIKE
POSTAVITEV IN UREJANJE SPLETNE UČILNICE ZA POUK ŠPANŠČINE
POSTAVITEV SPLETNEGA FORUMA S TEHNOLOGIJO LAMP/WAMP
POSTOPEK UREJANJA DIGITALNIH VIDEO POSNETKOV
POUČEVANJE GLASBE V PRETEKLOSTI, SEDANJOSTI IN PRIHODNOSTI
POVEZAVA RAČUNALNIKA S TERMOSTATOM
POZNAVANJE IN PRILJUBLJENOST ODPRTE KODE MED MLADIMI
PRAKTIČEN PRIKAZ FUNKCIJ PROGRAMA ZA OBDELAVO VIDEA
PRAKTIČNI PRIMER IZDELAVE FILMA S POMOČJO PROGRAMA FINAL CUT
PRAKTIČNI PRIMER OBLIKOVANJA SPLETNE STRANI S PROGRAMOM PHOTOSHOP
PRAKTIČNI PRIMER UPORABE GLASBENEGA PROGRAMA ABLETON (IZDELAVA GLASBE)
PREDNOSTI IN POMANJKLJIVOSTI SPLETNEGA NAKUPOVANJA
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 FILMSKIH ŽANROV
PREDSTAVITEV FITNESA
PREDSTAVITEV FOTO GALERIJE NA SPLETNI STRANI
PREDSTAVITEV FOTOGALERIJE NA SPLETNI STRANI
PREDSTAVITEV IGRE NBA IN IZBOR TEAMA
PREDSTAVITEV IZBRANIH LETAL
PREDSTAVITEV NAVIJAŠTVA Z VIDEO POSNETKI
PREDSTAVITEV ODBOJKE - DIGITALNI VIDEO
PREDSTAVITEV PODJETJA NA SPLETU
PREDSTAVITEV RAZISKAVE O ZASVOJENOSTI Z RAČUNALNIŠKIMI IGRICAMI
PREDSTAVITEV SMUČANJA (IZDELAVA SPLETNE STRANI IN DRUGIH GRADIV ZA PREDSTAVITEV SMUČANJA)



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

PREDSTAVITEV ZGODOVINE RAČUNALNIKA S SODOBNO TEHNOLOGIJO
PREDSTAVITEV ZNANJA S POMOČJO MULTIMEDIJE
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
PREPOVEDANE VSEBINE NA INTERNETU
PREPREČEVANJE UPORABE DROG
PREVERJANJE ZNANJA INFORMATIKE V SPLETNI UČILNICI
PRIDOBIVANJE PODATKOV O PREDELAVI AVTOMOBILOV
PRIDOBIVANJE PODATKOV S KAMERAMI NA MEDMREŽJU
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 PROGRAMSKIH JEZIKOV PYTHON, C++ IN JAVA
PRIMERJAVA RAZVOJA RAČUNALNIKOV PC IN APPLE
PRIMERJAVA STROJNE OPREME
PRIMERJAVA USPEŠNOSTI VESOLJSKIH POLETOV
PRIPOMOČKI ZA ČETRTOŠOLCE
PROBLEMATIKA V FACEBOOK, MYSPACE IN PODOBNIH SPLETNIH STRANEH
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
PROGRAMI ZA KOMUNICIRANJE NA INTERNETU
PROGRAMIRANJE 4 V VRSTO
PROGRAMIRANJE HORNERJEVEGA ALGORITMA
PROGRAMIRANJE IGRE KRIŽCI KROŽCI
PROGRAMIRANJE IGRE SUDOKU
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

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

RAČUNALNIK KOT UČNI PRIPOMOČEK
RAČUNALNIK KOT UČNI PRIPOMOČEK PRI MATEMATIKI
RAČUNALNIŠKA GRAFIKA ZA ZAČETNIKE
RAČUNALNIŠKA ODVISNOST
RAČUNALNIŠKA UMETNOST
RAČUNALNIŠKE IGRE IN NJIHOV VPLIV NA MLADE
RAČUNALNIŠKE IGRE RAZVIJAJO NAŠE SPOSOBNOSTI
RAČUNALNIŠKI PROGRAM - KVIZ
RAČUNALNIŠKI PROGRAM ZA MATEMATIČNE ZAČETNIKE
RAČUNALNIŠKI PROGRAM ZA UČENJE GEOGRAFIJE
RAČUNALNIŠKI PROGRAM ZA UČENJE MATEMATIKE
RAČUNALNIŠKI PROGRAM ZA UČENJE MATEMATIKE (IZDELAVA KALKULATORJA)
RAČUNALNIŠKI VIRUSI IN OSTALE GROŽNJE
RAČUNALNIŠKO KOMPONIRANJE SKLADBE
RAČUNALNIŠKO PODPRT FONOLABORATORIJ
RAČUNALNIŠKE IGRE IN NJIHOV VPLIV NA MLADE
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
RAZLIKA V UPORABI INFORMACIJSKIH TEHNOLOGIJ PRI MLADIH V SLOVENIJI IN PO SVETU
RAZREDNA SPLETNA STRAN
RAZVOJ DIGITALNE FOTOGRAFIJE
RAZVOJ E-UČILNIC
RAZVOJ GRAFIČNE KARTICE
RAZVOJ IN UPORABA VIRTUALNE RESNIČNOSTI
RAZVOJ INTERNETA
RAZVOJ INTERNETNE KOMUNIKACIJE
RAZVOJ KOMUNICIRANJA Z UPORABO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
RAZVOJ ODLOČITVENEGA MODELA ZA IZBIRO KRAJA ZA MATURANTSKI IZLET
RAZVOJ OSEBNEGA RAČUNALNIKA
RAZVOJ PROCESORJA
RAZVOJ RAČUNALNIKA IN RAZŠIRITEV ČLOVEKOVIH MISELNIH PROCESOV
RAZVOJ SODOBNE SPLETNE STRANI
RAZVOJ UMETNE INTELIGENCE IN PRAKTIČNA UPORABA
RAZVOJ ZVOČNEGA ZAPISA
REZERVACIJA IN PRODAJA VSTOPNIC V KULTURNEM DOMU
RISANJE FUNKCIJ V EXCELU
RISANJE IN RAČUNANJE PITAGOROVEGA IZREKA
RISANJE LINEARNE FUNKCIJE
ROCK GLASBA
ROKOVNIK
S FOTOGRAFIJO IN FILMOM HITREJE DO ZNANJA
S POMOČJO RAČUNALNIKA HITREJE DO GLASBENEGA VIRTUOZA
SECOND LIFE IN IZOBRAŽEVANJE
SILE NA KLANCU
SISTEM ZA HITRO IZDELAVO APLIKACIJ AJAX/PHP/SQL
SKRAJŠEVANJE ODZIVNEGA ČASA SERVISA
SMUČANJE

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

SNEMANJE IN FOTOGRAFIRANJE EKSTREMNIH ŠPORTOV
SNEMANJE SKLADBE V SODOBNEM GLASBENEM STUDIU - DIGITALNI VIDEO
SO MLADI ODVISNI OD INTERNETA?
SOCIALNA OMREŽJA
SODOBNA NAVODILA ZA SESTAVLJANJE RAČUNALNIKA
SPLETNA GALERIJA SLIK
SPLETNA IZPOSOJA KNJIG
SPLETNA OBJAVA VREMENSKIH PODATKOV
SPLETNA PREDSTAVITEV DIAGNOSTIČNIH NAPRAV
SPLETNA PREDSTAVITEV PODJETJA IN NJIHOVIH IZDELKOV
SPLETNA PREDSTAVITEV ZGODOVINE CITROENA
SPLETNA PRIJAVA NA ŠPORTNO PRIREDITEV
SPLETNA STRAN - IQ TEST
SPLETNA STRAN - KVIZ V JAVA SCRIPTU
SPLETNA STRAN - RAZVOJ ROCK-A
SPLETNA STRAN CITRE IN CITRARSTVO
SPLETNA STRAN GIMNAZIJE ŠKOFJA LOKA
SPLETNA STRAN GLASBENE SKUPINE
SPLETNA STRAN GLASBENE SKUPINE ZMZ
SPLETNA STRAN HOKEJ IN MLADI
SPLETNA STRAN KARATE KLUBA
SPLETNA STRAN O ANOREKSIJI
SPLETNA STRAN O ARHITEKTURNEM RISANJU
SPLETNA STRAN O DOMAČEM KRAJU
SPLETNA STRAN O GLASBI Z ISKALNIKOM
SPLETNA STRAN O IZDELAVI BAS KITARE
SPLETNA STRAN O IZDELAVI TELESKOPA
SPLETNA STRAN O RAKU NA DOJKI
SPLETNA STRAN O RAZVOJU BORILNIH VEŠČIN
SPLETNA STRAN PRI PREDMETU VERA IN KULTURA
SPLETNA STRAN ŠPORTNEGA DRUŠTVA SENIK
SPLETNA STRAN ZA POTREBE TRGOVINE
SPLETNA TRGOVINA
SPLETNA UČILNICA- PROSTOR ZA POVEZOVANJE DIJAKOV, ŠTUDENTOV IN PROFESORJEV
SPLETNA UČILNICA ZA IZOBRAŽEVANJE O VIDEU
SPLETNA UČNA URA RAZVOJA GLASBE SKOZI ČAS
SPLETNA VIDEOTEKA
SPLETNE ENCIKLOPEDIJE
SPLETNE NAVADE MLADIH V INFORMACIJSKI DRUŽBI
SPLETNE STRANI ZA POUK FIZIKE
SPLETNE STRANI ZA TERENKE VAJE PRI GEOGRAFIJI
SPLETNE STRANI ZA UČENJE JEZIKA HTML
SPLETNI DNEVNIKI - BLOGI
SPLETNI DODATEK S PROGRAMOM MACROMEDIA FLASH
SPLETNI KOMUNIKACIJSKI PROGRAMI
SPLETNI NADZOR NAPRAV
SPLETNI PORTALI ZA MLADE
SPLETNI SLOVAR
SPLETNI TEST: SI ZASVOJEN Z RAČUNALNIŠKIMI IGRICAMI?
SPLETNO BRSKANJE

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

SPLETNO IZOBRAŽEVANJE: CISCO SISTEM IN WIKIPEDIJA
SPLETNO RAZVOJNO OKOLJE
SPOZNAVANJE PREKO SPLETA
SPREMLJANJE LIGE NBA SKOZI ČAS
SRBIJA V DEVETDESETIH LETIH - UČENJE NA DALJAVO
SSH SECURE SHELL
STATISTIČNA OBDELAVA PODATKOV
STATISTIČNA OBDELAVA V PODATKOVV PROGRAMU ZA DELO S PREGLEDNICAMI
STATISTIČNI PRIKAZ UPORABE INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE NA RAZLIČNIH PODROČJIH V KOROŠKI REGIJI
STATISTIKA ODBOJKARSKE LIGE
STATISTIKA ODBOJKARSKE TEKME
STOP MOTION VIDEO-LEGO ANIMACIJA
ŠAH - UČENJE NA DALJAVO
ŠE LAŽJE DO ŠPORTNE STATISTIKE
ŠE NOVEJŠE TEHNOLOGIJE ZA DRUGAČNO IZOBRAŽEVANJE
ŠIROKOPASOVNI DOSTOP DO INTERNETA V SLOVENIJI
ŠOLSKA SPLETNA STRAN - GIMNAZIJA KRANJ
ŠPORTNI KALKULATOR
TAKOŠNJE SPOROČANJE (INSTANT MESSAGING)
TEHNIKA IN INFORMATIKA V AVTOMOBILIZMU
TEHNOLOGIJA IMAGINECUP - OD IDEJE DO PODJETJA
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 CESTNOPROMETNIH PREDPISOV S POMOČJO INTERNETA
UČENJE DIGITALNE UMETNOSTI
UČENJE FRANCOŠČINE Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
UČENJE GEOGRAFIJE S PROGRAMOM GOOGLE EARTH
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 NA DALJAVO
UČENJE NEMŠČINE Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
UČENJE OSNOV GLASBENE TEORIJE Z IT
UČENJE PLESA S TRORAZSEŽNIMI MODELI
UČENJE PLEZANJA S POMOČJO INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
UČENJE S POMOČJO IPHONE-A
UČENJE S POMOČJO VIDEOKONFERENČNIH SISTEMOV
UČENJE TRIKOV DESKANJA NA SNEGU Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
UČENJE TUJEGA JEZIKA S PYTHONN TOLMAČEM

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

UČENJE UPORABE PROGRAMOV Z ORODJEM WINK
UČENJE Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO
UČENJE Z UPORABO INTERNETA
UGOTAVLJANJE NADARJENOSTI ZA ŠPORT Z UPORABO ODLOČITVENEGA MODELA
UJEMI ME, ČE ME MOREŠ
UMETNA INTELIGENCA
UMETNOST ASCII - ZNAKOVNA UMETNOST
UPORABA MOBITELOV MED MLADIMI
UPORABA CENTRALNE PRIJAVE V ŠOLI
UPORABA DRUŽABNIH MULTIMEDIJSKIH PORTALOV V IZOBRAŽEVANJU
UPORABA ELEKTRONSKE KNJIGE V IZOBRAŽEVANJU
UPORABA GOOGLE DOCS V IZOBRAŽEVANJU
UPORABA IBM TEHNOLOGIJE V METALU
UPORABA IN DELOVANJE INTERAKTIVNE TABLE
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 PRI TRENINGU
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE PRI TRŽENJU
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V NUMIZMATIKI
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V PREVOZNIH SREDSTVIH
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V VOJSKI
UPORABA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE, ZA LAŽJE UČENJE SLOVENŠČINE PRI OSNOVNOŠOLCIH
UPORABA INFORMACIJSKIH TEHNOLOGIJ V PADALSTVU
UPORABA INTERNETA PRI POUKU
UPORABA IT PRI OBVEŠČANJU V ŠOLSKEM OKOLJU
UPORABA IT V AVTOPREVOZNIŠKEM PODJETJU
UPORABA IT V ŠOLAH IN ŠOLAH S PRILAGOJENIM PROGRAMOM
UPORABA OFFICE LIVE V IZOBRAŽEVANJU
UPORABA PAMETNE TABLE KOT UČNI PRIPOMOČEK
UPORABA PROGRAMA SKYPE ZA KOMUNICIRANJE
UPORABA PROGRAMOV ZA RISANJE PRI POUKU
UPORABA PROGRAMSKEGA ORODJA ZA OBDELAVO SLIK
UPORABA RAČUNALNIKA IN MULTIMEDIJSKIH PRIPOMOČKOV PRI POUKU GEOGRAFIJE
UPORABA RAČUNALNIKA PRI POUKU GEOGRAFIJE
UPORABA SOCIALNIH OMREŽIJ PRI IZOBRAŽEVANJU
UPORABA SODOBNE KRIPTOGRAFIJE
UPORABA VIDEOPOSNETKOV PRI POUKU
UPORABNIŠKI VMESNIK: DOWNOV SINDROM
UPORABNOST INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V NOGOMETU
UPORABNOST INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE V ŠPORTU
UREJANJE DIGITALNEGA VIDEA
UREJEVALNIKI BESEDIL
V PETEK ZVEČER JE ZABAVA!(OGLAŠEVANJE ZABAVE)
VARNA IN ZASEBNA UPORABA INTERNETA
VARNOST IN ZAŠČITA PODATKOV
VARNOST OSEBNIH PODATKOV NA INTERNETU
VARNOST PRI OPERACIJSKIH SISTEMIH
VAROVANJE INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE
VEČKRITERIJSKI ODLOČITVENI MODEL ZA IZBIRO NAJPRIMERNEJŠEGA PROCESORJA

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

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  
VEKTORSKO USTVARJANJE IN OBDELAVA SLIK V PROGRAMU PHOTOSHOP  
VESOLJSKI POJAVI IN NJIHOVO RAZISKOVANJE  
VIDEO – NAUČI SE DESKATI NA SNEGU  
VIDEO – NAUČI SE IGRATI TENIS  
VIDEO - OD SNEMANJA DO OBDELAVE  
VIDEO BLOG  
VIDEO SNEMANJE V DOMAČEM STUDIJU  
VIDEO VODIČ - PRIPOROČILO ZA IZDELAVO RAČUNALNIŠKE PREDSTAVITVE  
VIDEO VODIČ - WORD 2007  
VIDEO VODIČ O PROGRAMSKEM PAKETU OPEN OFFICE  
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 PREDSTAVITVE  
VIRI IN PODATKI VEDNO PRI ROKI  
VIRTUALIZACIJA  
VIRTUALNA RESNIČNOST PRI POUKU ARHITEKTURE  
VLOGA IN POMEN VIDEA V IZOBRAŽEVANJU  
VLOGA RADIA V SVETU MLADIH V PRIMERJAVI Z DRUGIMI INFORMACIJSKIMI TEHNOLOGIJAMI  
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 MLADE  
VPLIV INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE NA MLADE NEKOČ IN DANES  
VPLIV INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE NA RAZVOJ DRUŽBE  
VPLIV INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE NA ZDRAVJE MLADIH  
VPLIV MASOVNIH INTERNETNIH IGER NA MLADINO  
VPRAŠAN.SI  
VSE O ANOREKSII  
VSE O VAŠEM NAJLJUBŠEM ZVEZDNIKU – JOHNNY DEPP  
VSEM ENOSTAVNO IN HITRO DOSTOPNO ZNANJE  
VZDRŽEVANJE ZBIRKE GLASBENIH MEDIJEV  
WIKI - BAZA ZNANJA?  
YOUTUBE  
YOUTUBE V IZOBRAŽEVANJU  
Z ANIMIRANIM FILMOM DO ZNANJA LATINSKEGA JEZIKA

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

---

Z GLASBO IN INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO DO SVETOVNEGA PRVAKA V BIATLONU

---

Z GRAFIKO DO ANIME IN MANGA

---

Z INFORMACIJSKO TEHNOLOGIJO SE LAHKO LAŽE PREDSTAVIŠ SVETU

---

Z ODLOČITVENIM MODELOM DO PRAVEGA ŽIVLJENSKEGA PARTNERJA

---

Z ODLOČITVENIMI MODELI DO PRAVIH POČITNIC

---

ZABAVNA ELEKTRONIKA

---

ZAČETKI MSN IRC IN OSTALIH KOMUNIKACIJSKIH PROGRAMOV

---

ZAKAJ SE IŠČE MLADE ZA IZDELAVO SPLETNIH STRANI

---

ZAPIS RAW IN PROGRAMI ZA NJEGOVO OBDELAVO

---

ZASVOJENOST Z RAČUNALNIŠKIMI IGRAMI

---

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

---

ZNAMKE IN PRILOŽNOSTNI POŠTNI ŽIGI REPUBLIKE SLOVENIJE- PODATKOVNA BAZA

---

ZNANJE IN DIGITALNI VIDEO

---

ZNANJE O RAČUNALNIŠKI GRAFIKI

---

Število vpisanih naslovov pri predmetu: **757**