POKLICNA MATURA 2017 **TEHNIK RAČUNALNIŠTVA**

Domžale, 06.10.2016

IZDELEK

Kandidati, ki so naslov izdelka pridobili pravočasno, do konca decembra 2016, ga bodo lahko zagovarjali v spomladanskem izpitnem roku 2017.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zap.**  **št.** | **KANDIDAT** | **NASLOV** |
| **MENTOR** |
| 1 |  | Izdelava demonstracij za 10 vaj (IEKIV) |
| Rihard Bonifer |
| 2 |  | Izdelava demonstracij za 10 vaj (OMTV) |
| Rihard Bonifer |
| 3 |  | Izdelava izobraževalnega videa – spajkanje (IEKIV) |
| Rihard Bonifer |
| 4 |  | Predstavitev opreme (video/avdio/osvetlitev) za prireditve, izdelava informativne ponudbe za izbrano konkretno postavitev (OMTV) |
| Rihard Bonifer |
| 5 |  | Izvedba prenosa v živo z dvema kamerama in mešanje slik |
| Gregor Cedilnik |
| 6 |  | Multimedijska predstavitev izobraževalnega programa tehnik računalništva na SŠ Domžale |
| Gregor Cedilnik |
| 7 |  | Oblikovanje zvočnega posnetka in predstavitev opreme za predvajanje |
| Gregor Cedilnik |
| 8 |  | Evidenca zasedenosti večih gradbenih strojev na večih gradbiščih hkrati |
| Gregor Cedilnik |
| 9 |  | Izračun MPC za sestavo računalnika |
| Vesna Fujs |
| 10 |  | Izračun anuitete za dolgorčne kredite |
| Vesna Fujs |
| 11 |  | Priprava stikala HP 1910 za delo v učilnici |
| Borut Jagarinec |
| 12 |  | Izvedba šolskega tekmovanja v igranju iger (aplikacijski strežnik) |
| Borut Jagarinec |
| 13 |  | Izvedba šolskega tekmovanja v igranju iger (omrežje) |
| Borut Jagarinec |
| 14 |  | Nadgradnja spletne aplikacije sedežnih redov (SASeR) |
| Borut Jagarinec |
| 15 |  | Izvedba spletne aplikacije za OIV |
| Borut Jagarinec |
| 16 |  | Izdelava izobraževalnega filma: Navidezni pomnilnik |
| Mojca Jager |
| 17 |  | Izdelava izobraževalnega filma: Lokalnost pomnilniških dostopov in pomnilniška hierarhija |
| Mojca Jager |
| 18 |  | Izdelava izobraževalnega filma: Predpomnilnik |
| Mojca Jager |
| 19 |  | Izdelava izobraževalnega filma: Delovanje centralno procesne enote |
| Mojca Jager |
| 20 |  | Upravljanje s programljivim krmilnikom tipa Arduino |
| Marko Košnjek |
| 21 |  | Upravljanje Arduino krmilnika preko mobilne naprave |
| Marko Košnjek |
| 22 |  | 3-D LED krogla krmiljena s pomočjo mikrokrmilnika |
| Tadej Trinko |
| 23 |  | Razlaga kompleksnejših algoritmov s pomočjo videa in njihova objava na Youtube izobraževalnem kanalu Srednje šole Domžale |
| Tadej Trinko |
| 24 |  | Izdelava delovnih listov z nalogami in rešitvami za predmet NIRSA v programskem jeziku JavaScript |
| Tadej Trinko |
| 25 |  | Programiranje skozi igro |
| Tadej Trinko |
| 26 |  | Programiranje skozi igro |
| Tadej Trinko |

DODATNE NALOGE ZA ZUNANJE KANDIDATE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zap.**  **št.** | **KANDIDAT** | **NASLOV** |
| **MENTOR** |
| 1 |  | Izdelava meritev osvetljenosti šolskih prostorov in hodnikov (OMTV) |
| Rihard Bonifer |
| 2 |  | Oblikovanje fotografskega Portfolija dijaka |
| Gregor Cedilnik |
| 3 | Nejc Modec | Varna povezava dveh računalnikov preko omrežja Internet |
| Borut Jagarinec |
| 4 | Rok Perne | Izvedba povezave dveh omrežij |
| Borut Jagarinec |
| 5 |  | Izdelava aplikacije za športne pogodbe |
| Borut Jagarinec |
| 6 |  | Izdelava izobraževalnega filma: Prenosne  poti |
| Mojca Jager |
| 7 |  | Osvetljevanje vrteče se konstrukcije s krmiljenjem različnih barv LED diod |
| Tadej Trinko |