Απτουλάογλου Χακάν 1942

Γεροντίδης Ιωάννης 1949

Καρανάτσιος Αντώνιος 1968

Μανώλας Βόγδος 1986

Το θέμα της εργασίας είναι ένα σύστημα που να προτείνει βιντεοπαιχνίδια στον χρήστη, χρησιμοποιώντας αλγόριθμους και framework μηχανικής μάθησης. Ο χρήστης θα έχει την δυνατόητα να εισάγει αρχεία δεδομένων csv, txt τα οποία περιέχουν δεδομένα όπως τον τίτλο των παιχνιδιών, το είδος, το κόστος, και κριτικές, και έπειτα ο χρήστης επιλέγει ποιες μεταβλητές τον αφορούν περισσότερο, και το σύστημα δίνει κατάλληλες προτάσεις.