

Aleksander Kovač
Lendavske gorice 409a, 9220 Lendava, Slovenija
Študijski program: Multimedija, MAG
Vpisna številka: 63220478

Komisija za študijske zadeve

Univerza v Ljubljani, Fakulteta za računalništvo in informatiko
Večna pot 113, 1000 Ljubljana

Vloga za prijavo teme magistrskega dela
Kandidat: Aleksander Kovač

Aleksander Kovač, študent magistrskega programa na Fakulteti za računalništvo in informatiko, zaprošam Komisijo za študijske zadeve, da odobri predloženo temo magistrskega dela z naslovom:

Slovenski: **Sistem za igranje namizne igre Osmica v obogateni resničnosti po ameriških pravilih**

Angleški: **Augmented Reality System for Playing Eight-Ball Pool with American Rules**

Tema je bila že potrjena lani in je ponovno vložena: **NE**

Izjavljam, da je spodaj navedeni mentor predlog teme pregledal in odobril, ter da se z oddajo predloga strinja.

Magistrsko delo nameravam pisati v slovenščini.

Za mentorja predlagam:

Ime in priimek: doc. dr. Matevž Pesek

Ustanova: Fakulteta za računalništvo in informatiko, Univerza v Ljubljani

Elektronski naslov: matevz.pesek@fri.uni-lj.si

V Ljubljani, 9. november 2024.

Podpis mentorja:

Podpis kandidata/kandidatke:

PREDLOG TEME MAGISTRSKEGA DELA

1 Področje magistrskega dela

slovensko: računalništvo in informatika, računalniška grafika, razširjena resničnost, optično zaznavanje in sledenje predmetov, namizne igre

angleško: Computer Science and Informatics, Computer Graphics, Augmented Reality, Optical Object Detection and Tracking, Tabletop Games

2 Ključne besede

slovensko: obogatena resničnost,

angleško:

3 Opis teme magistrskega dela

Briši iz končnega izdelka: Dolžina teme je zelo odvisna od zgoščenosti teksta in jasnosti podajanja argumentov. Zato je zelo težko predpisati natančno dolžino vsakega podpoglavja brez da bi ob tem posegali preveč v stil pisanja. Splošno vodilo naj bo, da naj bo iz teme: (i) jasno razviden problem in relevantnost problema, (ii) izpostavljene potencialne pomanjkljivosti sorodnih rešitev, (iii) novosti/prispevki naloge naj bodo jasni in v relaciji do sorodnih rešitev, (iv) jasne naj bodo pričakovane uporabljene metode za razvoj vaše rešitve, evalvacijo uspešnosti in primerjavo s sorodnimi deli.

Kljub temu v vsakem podpoglavju podajamo okvirni obseg v številu besed. Vodilo pa naj bo vseeno vsebinska kvaliteta.

Pretekle potrditve predložene teme:

Predložena tema ni bila oddana in potrjena v preteklih letih.

3.1 Uvod in opis problema

Pojasnite, kaj je problem, ki ga želite reševati, in podajte motivacijo za delo. Pri opisu motivacije se navežite na literaturo in nerešene probleme, ki jih bo naslavljal vaš magistrski naloga. Delo umestite v ožje področje dela. Okvirni obseg: 300 besed (1/2 strani A4).

3.2 Pregled sorodnih del

Opišite pregled sorodnih del na ožjem področju, na katerem nameravate opravljati magistrsko nalogo. Vsako delo naj bo na kratko opisano v nekaj stavkih, besedilo pa naj poudari njegove glavne prednosti, slabosti ali posebnosti. Sklicujte se na dela, navedena v razdelku 3.5 Literatura in viri. Pregled naj bo fokusiran. Okvirni obseg: 1/2 - 2/3 strani A4.

3.3 Predvideni prispevki magistrske naloge

Opišite predvidene prispevke magistrske naloge s področja računalništva in informatike, ki so lahko strokovni ali znanstveni. Poudarite in opišite predvideni napredek ali novost vašega dela v primerjavi z obstoječim stanjem na strokovnem (ali znanstvenem) področju. Okvirni obseg: 70 besed.

3.4 Metodologija

Na kratko opredelite metodologijo, ki jo nameravate uporabiti pri svojem delu. Metodologija vsebuje metode, ki jih nameravate uporabiti (npr. razvoj v izbranem programskem jeziku, izdelava strojne opreme itd.), postopek analize, postopek evalvacije vašega prispevka in primerjavo s sorodnimi deli. Okvirni obseg: 1/4 - 1/3 A4 strani.

3.5 Literatura in viri

Tu navedite vse vire, ki jih citirate v predlogu teme. Citiranje naj bo v skladu z znanstvenostrokovnimi standardi citiranja, na primer, [1]. Seznam naj vsebuje vsaj nekaj del, objavljenih v zadnjih petih letih. Prednostno naj bodo navedene objave s konferenc, revij, oziroma drugih priznanih virov.

- [1] Z. Živkovič, F. van der Heijden, Recursive unsupervised learning of finite mixture models, IEEE Trans. Pattern Anal. Mach. Intell. 26 (5) (2004) 651 – 656.