

**Seminaritööde kaitsmine 02.detsember 2016 kell 13:15 ruumis A-402**

<b>Nimi</b>	<b>Töö pealkiri eesti keeles</b>	<b>Juhendaja</b>
Sander Erik Sandrak	Arvutimängude loomise võimalusi läbi Steam'i platvormi	Martin Sillaots
Karl Talumäe	Wi-Fi-võrgus toimivate andurite loomine ja seadistamine	Jaagup Kippar
Ian Mario Naska	Fontide loomise protsess	Andrus Rinde
Marten Rebane	Meteor.js raamistiku eestikeelne õppematerjal	Jaagup Kippar
Alari Alev	Mängureeglite balansseerimine	Martin Sillaots
Aleksander Dmitrijev	Väljakutsuvate ülesannete kavandamine spordisimulaatorite näitel	Martin Sillaots
Teele Pae	Digitaalsed mängud amblüopia raviks	Martin Sillaots
Matis Aas	Programmide SPSS ja PSPP võimalused kirjeldava statistika läbiviimisel	Kairi Osula