

Informaatika bakalaureusetööde kaitsmine 06. juuni 2016 ruumis A-303

Kaitsmise aeg	Nimi	Töö pealkiri eesti keeles	Pealkiri inglise keeles	Juhendaja
9:00-9:30	Maie-Liis Guitar	Solid Edge valikharjutus	Optional Solid Edge Exercise	Kalle Kivi
9:30-10:00	Virgo Hallik	Eesti vahekeele korpuse klasteranalüüsi vahendite kasutamine teksti keeletaseme prognoosimisel	Using Estonian Interlanguage Corpus's Cluster Analysis Tools to Predict Language Level of Text	Jaagup Kippar
10:00-10:30	Elar Huik	Intelligentse Õppekorralduse Abisüsteemi prototüübi arendamine	Developing a Prototype of Intelligent Assistant for Study Regulations	Erika Matsak
10:30-11:00	Toomas Häide	Piiratud funktsionaalsusega seadmete asjade interneti andmevahetusprotokollid	Internet of Things Protocols for Constrained Devices	Jaagup Kippar
11:00-11:30	Risto Kitsing	CSS ja JS animatsioonid Internetis	CSS and JS Animations on the Internet	Andrus Rinde
11:30-12:00	Sven-Kristjan Kompus	Kasvuhoone töö automatiseerimine	Automatic Control of Greenhouse	Jaagup Kippar
12:00-12:30	Magnus Kvell	Lingvistika analüüs R-keele abil: Õppematerjal	Analysing Linguistics with R. A Learning Material	Jaagup Kippar
12:30-13:00	Patrick Mägi	Koduse sahvri rakenduse prototüübi loomine	Creating the Prototype of Household Pantry Management Application	Romil Rõbtšenkov
13:00-13:45	LÕUNA			
13:45-14:15	Kevin Münter	Heli manipuleerimine veebilehel Web Audio API't kasutades	Manipulation of Sound on a Web Page Using Web Audio API	Andrus Rinde
14:15-14.45	Gloria Paul	Clanbeat.com kasutajate sisseelamise toetamise protsessi disain ja arendus	Clanbeat.com User Onboarding Process Design and Development	Romil Rõbtšenkov

14:45-15:15	Ester Pukk	Fotoreaalsete kujutiste visualiseerimine vabavara või kommertsvaraga	Rendering Photorealistic 3D Images with Freeware or Commercial Software	Andrus Rinde
15:15-15:45	Erki Sidron	Vabavara juurutamine Statistikaameti näitel	Implementation of Free Software. The Case of Statistics Estonia	Edmund Laugasson

Informaatika bakalaureusetööde kaitsmine 07. juuni 2016 ruumis A-303

Kaitsmise aeg	Nimi	Töö pealkiri eesti keeles	Pealkiri inglise keeles	Juhendaja
9:00-9:30	Mario Haugas	Empiiriline uuring muusika- ja rütmimängudest	An Empirical Study on Music and Rhythm Games	Martin Sillaots
9:30-10:00	Paul Kirspuu	Ülevaade andmete hoiustamisest ja haldamisest Androidi tarkvaraarenduses	Overview of Data Storage and Management Options in Android Software Development	Jaagup Kippar
10:00-10:30	Priit Mattus	Xamarin ja Mvvmcross iOS ja Android rakenduste loomiseks. Õppematerjal.	Xamarin and MvvmCross for Developing iOS and Android Applications. Study Material	Jaagup Kippar
10:30-11:00	Paul Nestor	Adobe Photoshop tarkvara kasutamine veebidisaini ja eeskomponendi arendamiseks	Using Adobe Photoshop for Web Design and Front End Development	Romil Rõbtšenkov
11:00-11:30	Taaniel Ormus	Tavakasutaja tehniline võimekus veebivideoülekannete edastamiseks ja vastuvõtmiseks	The Technical Capabilities of a Standard User to Set Up and Receive Web Video Broadcasts	Andrus Rinde
11:30-12:00	Marko Paju	Mängu reeglite kavandamine ja balansseerimine Unity näitel	Designing and Balancing of Game Rules on the Example of Unity	Martin Sillaots
12:00-12:30	Ragnar Pääslane	Üliõpilaste akadeemiliste tööde teemade registri arendus	The Development of Students' Academic Thesis Register	Hans Põldoja
12:30-13:00	Hainer Savimaa	Mobile-first seadmetundlik arendusmeetod	Mobile-First Responsive Development Method	Jaagup Kippar
13:00-13:45	LÕUNA			

13:45-14:15	Kaspar Tint	Üheleherakenduse loomine Ruby on Rails raamistiku abil	Creating a Single-Page Application Using Ruby on Rails Framework	Jaagup Kippar
14:15-14:45	Sten-Aron Ulp	Tarkvaravaliku mõju haridusele, majandusele ja julgeolekule Eestis	The Impact of Software Selection on Education, Economy and Security in Estonia	Edmund Laugasson
14:45-15:15	Joonas Vaino	Virtuaalne tunnustamise süsteem Open Badges ülesseadmine ja kasutamine	Virtual Recognition System Open Badges Setup and Use	Marina Kurvits
15:15-15:45	Sander Valdma	Teadus- ja arendusprojektide halduskeskkonna tarkvarade soovitusüsteemi kontseptsiooni arendamine	Developing a Concept for Recommendation System of Research and Development Projects Management Software	Priit Tammets

Informaatika bakalaureusetööde 08. juuni 2016 ruumis A-346

Kaitsmise aeg	Nimi	Töö pealkiri eesti keeles	Pealkiri inglise keeles	Juhendaja
9:00-9:30	Andres Heiduk	Testimisprotsessi parendamine lõppkasutajate efektiivsema kaasamise läbi Statistikaameti näitel	Improving Software Testing Process Through Efficient Involvement of End Users. The Case of Statistics Estonia	Inga Petuhhov
9:30 – 10:00	Martin Kask	Kütteseadmete simuleerimisprototüübid Tallinna Ülikooli robotika kursuse tarbeks	Heating Systems Simulation Prototypes for Tallinn University Robotics Course	Jaagup Kippar
10:00 – 10:30	Mehis Muldma	Vaba tarkvara vs omanduslik tarkvara - kumma juurutamine on säästlikum?	Free Software vs Proprietary Software - Which Deployment is More Cost Effective?	Edmund Laugasson
10:30 – 11:00	Mehis Nõulik	Turvateadlik tarkvaravalik haridusasutuses	Security Conscious Software Choice in Educational Institution	Edmund Laugasson
11:00-11:30	Mikk Oad	Toitumisalase õpimängu arendusuuring	Nutrition Learning Game Design-Based Research	Martin Sillaots
11:30-12:00	Kairit Pall	Arvutikasutaja töökeskkonna hindamine Fortum CFS Eesti OÜ näitel	Evaluating Work Environment of Computer Users in Example of Fortum CFS Eesti OÜ	Kairi Osula
12:00-12:30	Kevin Rull	Juhuslik - meelelahutusrakenduse prototüüp	Random - Entertaining Application Prototype	Jaagup Kippar
12:30-13:00	Risto Ruuben	Digitaalse jalajälje vähendamine vabavara abil	Reducing Digital Footprint by Using Free Software	Edmund Laugasson
13:00-13:45	LÕUNA			
13:45-14:15	Jaanika-Jane Tõnurist	3D modelleerimise lühikursus algklasside õpilastele iPadi kasutades	3D Modeling Short Course for Primary School Students Using iPad	Andrus Rinde
14:15-14.45	Liis Vanem	Paindliku tarkvaraarendusmetoodika	Applying Agile Software Development	Inga Petuhhov

		juurutamisest firma X näitel	Methodology. The Case of Company X	
14:45-15:15	Gabriel Voll	Mängumaailma emotsionaalsete aspektide disain Unity näitel	Game World Emotional Aspect Design-Based Research by the Example of Unity	Martin Sillaots