

Teme pentru licenta / disertatie

A. DataScience, Analiza de Date, DataMining, Machine Learning, Inteligenta Artificiala

1. Folosirea limbajului Python in proiecte de DataScience, Analiza de Date, DataMining, Machine Learning etc
2. Folosirea limbajului Julia in proiecte de DataScience, Analiza de Date, DataMining etc
 - a) [https://en.wikipedia.org/wiki/Julia_\(programming_language\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Julia_(programming_language))
 - b) <https://juliadatascience.io/>
 - c) <https://julialang.org/learning/books/>
 - d) <https://datasciencejuliahackers.com/>
3. Folosirea limbajului Go in proiecte de DataScience, Inteligenta Artificiala etc
 - a) [https://ro.wikipedia.org/wiki/Go_\(limbaj_de_programare\)](https://ro.wikipedia.org/wiki/Go_(limbaj_de_programare))
 - b) <https://www.freecodecamp.org/news/learn-go-by-building-11-projects/>
 - c) <https://www.upgrad.com/blog/golang-projects-ideas/>
 - d) <https://sps.northwestern.edu/stories/news-stories/data-science-go-programming-language.php>
4. Folosirea limbajului Lua in proiecte de scripting
 - a) [https://ro.wikipedia.org/wiki/Lua_\(limbaj_de_programare\)](https://ro.wikipedia.org/wiki/Lua_(limbaj_de_programare))
 - b) https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_applications_using_Lua
 - c) <http://www.lua.org/papers.html>
5. Problema recunoasterii self-ului si utilizarea in criptografie
6. Problema recunoasterii self-ului si utilizarea in comunicarea dintre roboti folosind limbajul natural

B. Scoala de azi si de maine – teme ce pot obtine finantare

7. Generator de teste de Matematica, Fizica, Informatica bazat pe un repository de probleme
8. Generator de probleme de Matematica, Fizica, Informatica bazat pe gramatici independente de context
9. Frontend pentru o scoala nonformala online
10. Editor (web) de scenarii didactice
11. Editor (web) pentru probleme de Matematica, Fizica, Informatica
12. Server de conferinte pentru sustinerea scolii online

C. Inginerie Financiara Computationala – teme ce pot obtine finantare

13. Translator Simulix – C++ cu aplicatii in Simulare
14. Translator Simulix – Python cu aplicatii in Simulare
15. Editor (web) de modele de simulare Simulix
16. Folosirea Julia in proiecte de Inginerie Financiara Computationala
17. Folosirea C++ in proiecte de Inginerie Financiara Computationala
18. Folosirea calculului paralel in proiecte de Inginerie Financiara Computationala

D. Digitalizare, e-Turism, e-Gastronomie etc

19. Aplicatie web pentru identificare de POI in aria de walkabilitate

20. Aplicatie mobila pentru identificare de POI in aria de walkabilitate
21. Aplicatie pentru generat retete culinare folosind Inteligenta Artificiala
22. Generator de harti de risc pe baza datelor deschise
23. Digitizare vs digitalizare
24. Notar electronic
25. Digitalizare 1.0-4.0

E. Teme propuse de studenti, in masura in care acestea prezinta un grad de interes pentru cadrul didactic

Tiberiu Socaciu

e-mail: tiberiu.socaciu@usm.ro

office: A035

orar:

<https://orar.usv.ro/orar/vizualizare/orarSPG.php?mod=prof&back=&mod2=vizual&print=da&ID=533>