

Орієнтовний перелік тем науково-дослідницьких робіт з комп'ютерних наук

1. Електронний щоденник лікаря-терапевта.
2. Інтерактивний сайт навчального закладу.
3. Комп'ютерний інформаційний сервіс обліку вхідної та вихідної документації.
4. Комп'ютерні навчальні програми.
5. Комп'ютерні ігрові програми.
6. Систематизація навчальних досягнень учнів.
7. База даних відвідування учнями гуртків.
8. Веб-програми для самопідготовки школярів.
9. Комп'ютерна система «Кросворди з навчальних предметів».
10. Програма для організації практичних і лабораторних робіт з навчальних предметів.
11. Оптимізація процесу інвентаризації обладнання навчальних закладів.
12. Технології комп'ютерної побудови і дослідження об'ємних фігур.
13. Побудова графіків електромагнітних гармонічних коливань та їх характеристики.
14. Програмне забезпечення КСМ.
15. Паралельні обчислення.
16. Ефективність протоколів динамічної маршрутизації.
17. Процесори нечіткої математики та логіки.
18. Принципи роботи та побудова комп'ютерних мереж на підприємстві.
19. Процесори на базі нейромереж.
20. Виявлення аномальних станів трафіка, самоподібний трафік.
21. Алгоритми стиснення даних на підставі фрактальної математики.
22. Система для організації розподілених обчислень.
23. Оптимізація процесу інвентаризації товарів та обладнання на підприємстві.
24. Проблеми адміністрування та їх роль в організації безпеки.
25. Криптографія, нові алгоритми, принципи.
26. Кодування інформації за допомогою зображень.
27. Антивірусні засоби.
28. Програми шифрування і дешифрування тексту.
29. Методи та моделі аналізу властивостей генераторів випадкових послідовностей.
30. Криптографічні системи.
31. Захист від несанкціонованого доступу.
32. Геометрична криптографія.
33. Розробка системи пошуку та збору мета-даних про Internet-сайти.
34. Нечітка логіка. Організація запитів нечіткої логіки.
35. Програма для моделювання штучних нейронних мереж.
36. Система підтримки прийняття рішень на основі нечіткої логіки.
37. Розв'язок прикладних задач на основі генетичних алгоритмів.

38. Системи управління базами даних бібліотеки.
39. Класифікація та ідентифікація процесів у певній галузі.
40. Використання систем управління базами даних Access для систематизації даних певної галузі.
41. Дослідження та створення систем, які здатні приймати рішення.
42. Автоматизована система навчання з елементами штучного інтелекту.
43. Автоматизація наукових досліджень.
44. Моніторинг операційних середовищ.
45. Комп'ютерна вірусологія.
46. Прикладні програми спеціального призначення
47. Комп'ютерне моделювання та аналіз розвитку процесів у певних галузях
48. Програми розв'язку обчислювальних задач, орієнтованих на різні галузі народного господарства.
49. Технології комп'ютерної побудови і дослідження геометричних фігур.
50. Візуальне моделювання мережі масового обслуговування.
51. Системне програмування на рівні .dll-програм, захист та адміністрування бібліотек .dll-програм.
52. Створення інтерфейсів для одночасної роботи різних середовищ (MatLab&C++, MatLab&MathCad, MatLab&HTML і т.ін.).
53. Анімаційні моделі явищ (хімічні реакції, фізичні досліди, робота окремих видів техніки та її вузлів).
54. Навчальні програми для полегшення вивчення окремих розділів шкільних предметів.
55. Контролюючі програми.
56. Програми для розв'язку головоломок.
57. Створення логічної комп'ютерної гри засобами GameMaker 8.0.
58. Ігрові програми для молодших школярів з навчальним підтекстом: шахи з поясненням окремих ходів і заборонаю неправильних.
59. Навчальний зміст в ігровій програмі "Хрестики-нулики".
60. Мультимедійний навчально-ігровий комплекс "Логіка".
61. Електронні розв'язники задач (наприклад, розв'язування задач із підручника Сканаві або ін. авторів).
62. Створення електронного посібника для вивчення теми.
63. Створення чату навчального закладу.
64. Використання Інтернет-ресурсів у вивченні природничих наук.
65. Створення автоматизованої системи (екологічного) моніторингу.
66. Створення комп'ютерної навчально-ігрової програми з (математики) для молодшого шкільного віку.
67. Використання комп'ютерних програм для створення діаграм.
68. Розробка інтерактивної розвиваючої програми ...
69. Розробка мультимедійного навчально-ігрового комплексу...
70. Створення мультимедійного проекту з використанням різних ефектів.
71. Розробка динамічних веб-ресурсів з використанням FLASH-технологій.
72. Інформаційна безпека при роботі в Інтернеті.

73. Розробка методів відстежування змін на веб-сторінках.
74. Методи налаштування інтерфейсу.
75. Пошукові можливості серверних систем та їх ефективність.
76. Методи пошуку з використанням логічних операцій.
77. Використання іншомовних ресурсів Інтернету.
78. Інформаційна безпека при роботі в Інтернеті.
79. Обробка експериментальних даних, створення діаграм та графіків.
80. Застосування пошукової системи Exalead для збору інформації .