

## Studiju noslēguma darbu priekšizstāvēšana 2019. gada 25. aprīlī, Daugavpils 2- 529. auditorija

Mākslīgā intelekta un sistēmu inženierijas katedra (MISIK). Lūdzu visus studentus aktīvi tīkties ar darba vadītājiem ITdz priekšizstāvēšanai!

ITdz priekšizstāvēšanai 23.04.2019 studentam ir jāiesniedz tēmas nosaukuma izmaiņas, ja tādas ir (latviešu un angļu valodā) rakstot [evita.nikitenko@rtu.lv](mailto:evita.nikitenko@rtu.lv), pēc priekšizstāvēšanās tiek veidots rīkojums un izmaiņas vairs netiks pieņemtas. Gala aizstāvēšanas darba nosaukumam būs jāsakrīt ar rīkojumā esošo, šis nosaukums arī parādīsies diploma pielikumā. Tikai izņēmuma gadījumos, ja komisija lemj par tēmas nosaukuma precizēšanu/maiņu, studentam par izmaiņām jāinformē 3 dienu laikā pēc priekšizstāvēšanas rakstot [evita.nikitenko@rtu.lv](mailto:evita.nikitenko@rtu.lv)

**Priekšmeta Bakalaura darbs 10 KP, rudens/pavasara semestris ietvaros priekšizstāvēšanās studentam ir obligāts pasākums/apmeklējums, priekšpusdienas grupai no plkst.8.30 ITdz 12.15, pēcpusdienas grupai no plkst.14.00 ITdz 18.00, ja kāds no studentiem slimības vai citu apstākļu dēļ neieradīsies, tad uzstāsies nākamais students pēc saraksta, neveidojot tukšus logus uzstāšanās gaitā. Lūdzu informēt, ja nepiedalīsieties priekšizstāvēšanā.**

Ar informāciju par priekšizstāvēšanās rezultātiem jūs varēsiet iepazīties ORTUS pie priekšmetiem Bakalaura darbs/Magistra darbs.

Izmantotie saīsinājumi: D –Datorsistēmas, BI – Biznesa informātika, IRS – Intelektuālas robotizētas sistēmas, B – bakalurs, M – maģistrs.

| Nr./laiks  | Vadītājs | Vārds, uzvārds           | D/IRS/<br>BI<br>B/M | Tēma latviski  | Tēma angļiski   | Komentārs |
|------------|----------|--------------------------|---------------------|--|---|-----------|
| 1.<br>8.30 | Čižovs   | Aleksandrovičs<br>Artūrs | D                   | Paplašinātās topoloģijas<br>neiroevolūcijas algoritma<br>izmantošana nespēlētāja tēla<br>aģenta iepriekšējai mācīšanai   | Use of Neuroevolution of<br>Augmenting Topologies<br>algorithm in preliminary<br>learning of Non-Playable<br>Character agent) |           |
| 2.<br>8.45 | Čižovs   | Gavare Samanta           | D                   | Pīķu atpazīšana augstas<br>izšķirtspējas LC/MS<br>metabolomikas datu attēlos<br>izmantojot konvolūcijas neironu<br>tīklu | Peak detection in high<br>resolution LC/MS<br>metabolomics data images<br>using convolutional neural<br>network               |           |

|             |        |                            |   |   |   |  |
|-------------|--------|----------------------------|---|---|---|--|
| 3.<br>9.00  | Čižovs | Meļķis Ingmars<br>Daniels  | D | Dziļās apmācības pielietošana vokālu atdalīšanai no mūzikas   | Separating Vocals from Instruments Using Deep Learning  |  |
| 4.<br>9.15  | Čižovs | Rucko Māris                | D | Ādas veidojumu segmentācija pielietojot mašīnas dziļo mācīšanos                                       | Segmentation of Skin Lesion Deep Learning   |  |
| 5.<br>9.30  | Auziņš | Grudulis Dāvis             | D | Datu bāzu vadības sistēmas mobilajām platformām un to iespēju izvērtējums dažādu lietojumu veikšanā   | Database Management Systems for Mobile Platforms Evaluation of Their Capabilities in the Development of Various Application |  |
| 6.<br>9.45  | Auziņš | Streičs Rūdolfs<br>Niklāvs | D | RDD, Data Frame un Dataset iespēju salīdzinājums lielo datu apstrādē izmantojot Apache Spark un Scala | RDD, Data Frame and Dataset Capability Comparison in Big Data Using Apache Spark and Scala                                  |  |
| 7.<br>10.00 | Auziņš | Smirnovs<br>Dmitrijs       | D | Dažādu risinājumu izstrādes iespējas izmantojot jaunākās NoSQL un NewSQL datubāzu tehnoloģijas        | Developing Various Solutions Using the Latest NoSQL and NewSQL Database Technologies  |  |
| 8.<br>10.15 | Urtāns | Ancāns Māris               | D | Ziņkārības modeļa nozīme stimulētā mašīnmācībā  | Importance of Curiosity Model in Reinforcement Learning   |  |
| 9.<br>10.30 | Urtāns | Agriņš Deivids             | D | Volejbola bumbas atpazīšana spēles laikā, izmantojot dziļos mākslīgos neironu tīklus                  | Volleyball Ball Recognition During the Game Using Deep Artificial Neural Networks   |  |

|              |                    |                           |     |  |   |  |
|--------------|--------------------|---------------------------|-----|--|---|--|
| 10.<br>10.45 | Šakele             | Aleksandrov<br>Aleksandrs | D   | Dinamisku informācijas<br>paneļu izstrādes rīku un<br>valodu salīdzinājums                 | Comparison of Dashboard<br>Development Tools  |  |
| 11.<br>11.00 | Šakele             | Mauriņš Guntis            | D   | Klientu segmentācijā<br>izmantoto metožu analīze   | Analysis of the Methods<br>Used for Customer<br>Segmentation                                |  |
| 12.<br>11.15 | Anderso-<br>n<br>e | Ertmanis Niks             | D   | Mākslīgā intelekta<br>pielietojumi spēlēs ar<br>nepilnīgu informāciju                      | Applications of Artificial<br>Intelligence in Incomplete<br>Information Games               |  |
| 13.<br>11.30 | Anderso-<br>n<br>e | Lilavs Māris              | D   | Mākslīgā intelekta<br>pielietojumi sporta bridžā   | Application of Artificial<br>Intelligence in Contract<br>bridge                             |  |
| 14.<br>11.45 | Finke              | Ozols Reinis              | D   | Telekomunikāciju tīklu<br>monitoringa programmatūras<br>prasību analīze un<br>projektēšana | Analysis and Desing of<br>Telecommunications<br>Network Monitoring<br>Software Requirements |  |
| 15.<br>12.00 | Finke              | Silavs Jānis<br>Reinis    | D   | Telekomunikācijas<br>programmatūras prasību<br>analīze un projektēšana                     | Analysis and Desing of<br>Telecom Software<br>Requirements                                  |  |
| Pauze        |                    |                           |     |  |   |  |
| 16.<br>14.00 | Ņikitenko          | Brics Emīls               | D   | Mašīnāpmācības metožu<br>pielietojumi arhitektūrā  | Machine Learning<br>Applications in Modern<br>Architecture                                  |  |
| 17.<br>14.15 | Ņikitenko          | Dayneko Stefan            | D   | Dziļās apmācības tīklu<br>izmantošana vizuālu tēlu<br>pazīšanai                            | Use of Deep Learning<br>Networks in Recognition of<br>Visual Objects                        |  |
| 18.<br>14.30 | Ņikitenko          | Bremanis Jānis            | IRS | Uzdevumu sadale daudzu<br>robotu sistēmās  | Task Allocation in<br>Multi-Robot Systems   |  |

|              |                     |                       |     |  |  |  |
|--------------|---------------------|-----------------------|-----|--|--|--|
| 19.<br>14.45 | Ņikitenko           | Gaudzejs<br>Gundars   | IRS | Modernās pieejas<br>robotu-cilvēku sadarbībā                                       | Modern Approaches for<br>Human-Robot Cooperation   |  |
| 20.<br>15.00 | Anohina-<br>Naumeca | Šelengovs<br>Kristaps | D   | Intelektuālas mentorēšanas<br>sistēmas   | Intelligent Mentoring<br>Systems   |  |
| 21.<br>15.15 | Anohina-<br>Naumeca | Umanskis<br>Aleksejs  | D   | Sarunboti mācībspēka darba<br>atbalstam  | Chatbots Supporting<br>Teachers Work   |  |
| 22.<br>15.30 | Anohina-<br>Naumeca | Kamzola Laima         | IRS | Plaģiātisma rīku<br>salīdzinājums, izmantojot<br>dokumentu kopu latviešu<br>valodā | Comparison of Plagiarism<br>Detection Software Based<br>on the Document Set in<br>Latvian Language |  |
| 23.<br>15.45 | Anohina-<br>Naumeca | Puķe Roberts          | IRS | Plaģiātisma noteikšana<br>konceptu kartēs  | Identification of Plagiarism<br>in Concept Maps  |  |
| 24.<br>16.00 | Berkolds            | Kvēps Reinis          | D   | Režģtīkla pielietojums lietu<br>interneta sistēmās                                 | Use of Mesh Networks in<br>IOT   |  |
| 25.<br>16.15 | Mislēvičs           | Monastirska<br>Ružena | D   | Stimulētas mācīšanās<br>algoritmu salīdzinājums uz<br>galda spēles Quarto parauga  | Comparison of<br>Reinforcement Learning<br>Algorithms Using Quarto<br>Board Game as an Example     |  |
| 26.<br>16.30 | Grundspe<br>ņķis    | Denisovs<br>Maksims   | D   | Dronu kontroles imitācija,<br>izmantojot neirona tīklu un<br>ģenētisko algoritmu   | SIMULATION OF DRONES<br>CONTROL USING NEURAL<br>NETWORK AND GENETIC<br>ALGORITHM                   |  |
| 27.<br>16.45 | Kirikova            | Muceniece<br>Agneta   | IRS | Informāciju tehnoloģiju<br>risinājumi senioriem                                    | Information technology<br>Solutions for Seniors  |  |
| 28.<br>17.00 | Lavende-<br>lis     | Ekerts Kārlis         | IRS | Mīksto robotu darbības<br>principu izpēte  | Analysis of Main Principles<br>Underlying Soft Robots  |  |

|              |           |                       |     |   |   |  |
|--------------|-----------|-----------------------|-----|---|---|--|
| 29.<br>17.15 | Petroviča | Šašins Jevgēnijs      | IRS | Ievadierīču izmantošana<br>emociju atpazīšanā                                     | The Use of Input Devices for<br>the Emotion Recognition                                   |  |
| 30.<br>17.30 | Petroviča | Barišņikovs<br>Deniss | D   | Runas teorētiskā atpazīšana<br>balss sintezatora lietošanā                        | Speech Phonetic<br>recognition for Use in<br>Voice Synthesizer                            |  |
| 31.<br>17.45 | Birzniece | Graumanis<br>Raimonds | D   | Analītiskās metodes drošības<br>analītikā   | Analytical Methods in<br>Security Analytics   |  |
| 32.<br>18.00 | Šakele    | Tolmačova<br>Karina   | IRS | Programmēšanas valodu Python<br>un R datu vizualizācijas pakotņu<br>salīdzinājums | Comparison of Data<br>Visualization Packages for<br>Programming Languages<br>Python and R |  |
| 33.<br>18.15 | Liekna    | Igaunis Viesturs      | IRS | Neiroevolūcijas pielietošana<br>datorspēlēs                                       | Neuroevaluation in Computer<br>Games  |  |
| 34.<br>18.30 | Auziņš    | Žagars Alberts        | D   | NoSQL datubāzes izmantošana<br>BigData problēmu risināšanā                        | Solving BigData Problems<br>Using NoSQL Databases   |  |