

Список на области за менторирање и потенцијални ментори за организацијата Connect lab

Во овој документ е даден прелиминарен список на области за менторирање, со краток опис на секоја. Исто така, дополнително е даден и список на потенцијални ментори од организацијата. Списокот на технологии и области никако не е екстензивен, и по потреба може да се прошири. Исто така, по интерес на наставниот и техничкиот кадар за учество во програмата, може да се прошири и бројот на ментори.

Технологии и области	Опис на технологијата или областа	Потенцијални ментори
Програмски јазици	Во овој дел се изучуваат конкретни програмски јазици, зависно изборот на менторираното лице. Списокот на јазиците вклучува, но не е ограничен на: C, C++, Java, C#, Visual Basic, Delphi, PHP, Python, Javascript.	Дино Бојаџиевски Христијан Тодоровски Стојан Димитровски
Алгоритми и податочни структури	Во овој дел се изучуваат постапки за анализа на временската и просторната ефикасност на алгоритмите, некои популарни алгоритми, постапки за креирање на алгоритми и некои податочни структури.	Војдан Гичаровски Христијан Тодоровски
Веб и графички дизајн	Во овој дел се изучуваат постапки и принципи на визуелниот дизајн, графичката обработка и креирањето на презентабилни веб страници. При менторирањето ќе се	Стојан Димитровски Митре Ангелкоски Војдан Гичаровски Кристијан Трајковски

	користат алатки за векторска и растерска графика, како и програмските технологии HTML и CSS.	
Интернет програмирање	Во овој дел се изучуваат принципите на серверското скриптирање и изработка на динамичките веб страници преку програмските јазици и технологии: PHP, ASP.NET WebForms и/или Python, зависно од изборот на менторираното лице.	Кристијан Трајковски Дино Бојациевски Владо Величковски Стојан Димитровски
Мобилно програмирање	Во овој дел се изучуваат концептите на развојот на мобилни апликации, преку платформата Android и програмскиот јазик Java.	Кристијан Трајковски Војдан Гичаровски
Мрежна сигурност	Во овој дел се изучуваат концептите за мрежна и податочна сигурност, типовите на малициозен софтвер и техники за заштита од нив. Освен тоа, се изучуваат и некои криптографски алгоритми.	Владо Величковски Христијан Тодоров
Софтверско инженерство: архитектура, шаблони и практики	Во овој дел се изучуваат техниките за дизајнирање на робусен, модуларен и повторно употреблив софтвер. Дел од предметот се: шаблоните за развој на софтвер, популарни архитектури (Multi - tier, MVC, MVP, MVVM, SOA) и повеќе. Како дел од оваа област ќе се употребува и Јазикот UML.	Дино Бојациевски

Математика и физика за видео игри	Во овој дел се изучуваат основните концепти од математиката неопходни за изработка на видео игри. Материјалот вклучува: вектори, операции со вектори, диференцирање и интегрирање на вектори. Концепт за пат и поместување, брзина и забрзување, Елементарна кинетика. Ray casting и алгоритми за детекција на колизија.j	Кристијан Трајковски Дино Бојаџиевски
-----------------------------------	---	--