

Eil. Nr.	Vadovo/ės vardas ir pavardė	Kursinio darbo pavadinimas lietuvių kalba	Kursinio darbo pavadinimas anglų kalba	Pastabos	Studentų sk.
1	Vytautas Čyras	Apgaulingų šablonų žmogaus–kompiuterio sąveikoje aptikimas ir tam skirtų programų tyrimas	Detecting deceptive patterns in human–computer interaction and software tools to prevent them	Tiriamas tam tikro pasirinkto tipo apgaulingų šablonų automatinis aptikimas analizuojant tinklalapio HTML kodą. Aptikimo programų pavyzdžiai: Ghostery, Adblock Plus. Literatūra: H. Brignull, Deceptive patterns, p. 205-206, https://www.deceptive.design/book . Iš studento tikimasi ištirti problemą ir parašyti demonstracinę programą, kuri informuoja ir bando pašalinti tinklalapiuose pasirinkto tipo apgaulingus šablonus. Daugiau informacijos pokalbio metu.	
2	Žilvinas Ledas	Skysčių simuliacijos kompiuteriniuose žaidimuose realiuoju laiku naudojant ląstelinius automatus	Real-time Liquid Simulation in Video Games Using Cellular Automata	Daugiau informacijos ir reikalavimai: https://klevas.mif.vu.lt/~zledas/	
3	Vasilij Savin	Spiečiaus intelektas ir agentais-grįstas modeliavimas	Swarm intelligence and Agent-based Modelling		
4	Vasilij Savin	Pažangios eismo sistemos valdymas	Intelligent Traffic System management		
5	Vasilij Savin	IoT ir išmanusis miestas	IoT and Smart City		
6	Vasilij Savin	Agentais-grįstas politinės ekonomikos modeliavimas	Agent-based Political Economy simulations		
7	Vasilij Savin	Srautinė architektūra	Flow-based architectures		
8	Vasilij Savin	Dirbtiniu intelektu pagrįstas metaduomenų kokybės užtikrinimas	AI-based metadata quality assurance		
9	Vasilij Savin	Dirbtinio intelekto modelio mokymas mažų išteklių kalbai	AI model training for low-resource Language		
10	Saulius Ragaišis	Programų kūrimo proceso vertinimas ir gerinimas	Software Process Assessment and Improvement	Tai tematika, konkreti tema bus suformuluota bendradarbiaujant su studentu.	
11	Kristina Lapin	Paslaugų teikimo sąlygų panaudojamumas ir projektavimo etikos aspektai	Usability and design ethics of terms of service	Elektroninės komercijos sistemose tiekėjai siekdami didinti pardavimus vartotojo sąsajose naudoja apgaulingus projektavimo šablonus (angl. deceptive design patterns). EDPB ataskaitoje* yra nagrinėjami apgaulingi projektavimo šablonai, naudojami socialinių tinklų paslaugų teikimo sąlygose (PST). Kursiniame darbe turi būti analizuojami galiojantys susiję moksliniai straipsniai, teisės aktai ir siūlymai (pvz. Digital Omnibus Regulation Proposal**) ir nustatomi sutarčių pateikimo reikalavimai. Toliau nagrinėjami pasirinkto paslaugų tipo PST, nustatomas atitikimas identifikuotiems reikalavimams. Toliau formuluojamos perprojektavimo gairės, atsižvelgiant į panaudojamumo euristikas ir teisės vizualizavimo principus. Bakalauro darbe projektuojamas ir realizuojamas PST projektavimo šablonas (angl. design pattern), kuriuo pagrindu galima generuoti specifinio turinio PST. *Guidelines 03/2022 on deceptive design patterns in social media platform interfaces: how to recognise and avoid them. European Data Protection Board (EDPB). https://www.edpb.europa.eu/our-work-tools/our-documents/guidelines/guidelines-032022-deceptive-design-patterns-social-media_en **Digital Omnibus Regulation Proposal https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/digital-omnibus-regulation-proposal	1 studentas
12	Kristina Lapin	Apgaulingų šablonų identifikavimo priemonės vartotojo sąsajose	Identification tools of deceptive patterns in user interfaces	Elektroninės komercijos sistemose tiekėjai siekdami didinti pardavimus vartotojo sąsajose naudoja apgaulingus projektavimo šablonus (angl. deceptive design patterns). Darbas apima: a) apgaulingų šablonų apžvalgą, identifikuojant apgaulės požymius; b) apgaulingų šablonų aptikimo euristikų ir vertinimo gairių sukūrimą, c) naršyklės įskiepio aptinkančio ir informuojančio naudotojus apie identifiкуotus apgaulingus šablonus kūrimą. *Gray CM, Santos CT, Bielova N, Mildner T (2024) An Ontology of Dark Patterns Knowledge: Foundations, Denitions, and a Pathway for Shared Knowledge-Building. In: Proceedings of the 2024 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, pp 1–22 Meske C, Amojó I (2020) Ethical Guidelines for the Construction of Digital Nudges. pp 3928–3937 Gray CM, Santos CT, Bielova N, Mildner T (2024) An Ontology of Dark Patterns Knowledge: Foundations, Definitions, and a Pathway for Shared Knowledge-Building. In: Proceedings of the 2024 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, pp 1–22	1-2 studentai
13	Kristina Lapin	Naudotojo apsauga nuo duomenų vagystės atakų	Users’ protection against phishing attacks	Naudotojo apsauga nuo duomenų vagystės atakų vykdoma kuriant priemones, padedančias naudotojui atpažinti apgaulingos laiškus ar prisijungimo puslapius. Šioje temoje apžvelgiami duomenų vagystės atakų tipai ir plagijavimą apsunkinančios naudotojo interfeiso projektavimo gairės. Bakalauro darbe gali būti kuriama priemonė, padedanti naudotojui atpažinti duomenų viliojimo atakas. R. K. Ayeni et al., "Phishing Attacks and Detection Techniques: A Systematic Review," 2024 International Conference on Science, Engineering and Business for Driving Sustainable Development Goals (SEB4SDG), Omu-Aran, Nigeria, 2024, pp. 1-17, doi: 10.1109/SEB4SDG60871.2024.10630203.	1 studentas

14	Kristina Lapin	Dirbtinio intelekto priemonių panaudojamumas	Usability of artificial intelligence chat agents	Šiuolaikiniai pokalbių agentai, kaip antai: „ChatGPT“, „Claude“ ir „Gemini“ ir kiti, suteikia būdą komunikuoti greitomis ir trumpoms užklausoms. Tačiau šios sistemos pasižymi ir panaudojamumo trūkumais, kurie paveikia pasitikėjimą rodомais rezultatais. Šiame darbe turi būti apžvelgiami žmogaus ir dirbtinio intelekto sistemų sąveikos esami sprendimų teigiami ir neigiami aspektai. Tyrimo rezultatas – pokalbių valdymo panaudojamumo projektavimo gairės ir jų taikymą iliustruojantis prototipas. Shneiderman, B. (2020). Bridging the gap between ethics and practice: guidelines for reliable, safe, and trustworthy human-centered AI systems. ACM Transactions on Interactive Intelligent Systems (TiIS), 10(4), 1-31. Guidelines for human-AI interaction https://www.microsoft.com/en-us/research/wp-content/uploads/2019/01/Guidelines-for-Human-AI-Interaction-camera-ready.pdf Weisz, J. D., He, J., Muller, M., Hoefer, G., Miles, R., & Geyer, W. (2024, May). Design principles for generative AI applications. In Proceedings of the 2024 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 1-22). https://www.nngroup.com/articles/genai-ux-research-agenda/?utm_source=Alertbox&utm_medium=email&utm_campaign=content&utm_content=articles GenUI, Outcome-oriented design https://www.nngroup.com/articles/generative-ui/	1-2 studentai
15	Kristina Lapin	Projektavimo etika kuriant sutikimo naudoti slapukus užklausas	Design ethics creating requests for consent to use cookies	Darbe apžvelgiami projektavimo etikos principai, GDPR reguliavimas, identifikuojant užklausų dėl slapukų naudojimo pateikimo reikalavimus. Apžvelgiami apgaulingi šablonai. Esami užklausų dėl sutikimo naudoti slapukus yra nagrinėjami reikalavimų ir apgaulingų šablonų požymiai. Apibendrinant vertinimą suformuluojamos užklausų projektavimo gairės. Bakalauro darbe projektuojamas ir kuriamas pavyzdinis užklausos šablonas. A multi-sector evaluation of cookie consent usability and privacy compliance in Saudi Arabia https://peerj.com/articles/cs-3701/ Graßl, P., Schraffenberger, H., Zuiderveen Borgesius, F., & Buijzen, M. (2021). Dark and Bright Patterns in Cookie Consent Requests. Journal of Digital Social Research, 3(1), 1-38. https://doi.org/10.33621/jdsr.v3i1.54 Matte, C., N. Bielova and C. Santos (2020), "Do cookie banners respect my choice?: Measuring legal compliance of banners from IAB europe's transparency and consent framework", 2020 IEEE Symposium on Security and Privacy (SP), pp. 791-809, https://doi.org/10.1109/SP40000.2020.00076	1 studentas
16	Tomas Plankis	Skaitmeninių vaizdų analizė			1-2 studentai
17	Tomas Plankis	Laisva tema		Jei yra noras patyrinėti kokią sritį be išankstinių apribojimų	1-2 studentai
18	Asta Slotkienė	Didelio kalbos modelio struktūrinės išvesties įtakos samprotavimui tyrimas		Įgyvendinti struktūrinę išvestį (structure output) su dideliu kalbos modeliu pasirinktam uždaviniui: medicinos srityje išvadų darymas, programų sistemų testavime ir kt. kurioje atliekamas sprendimų priėmimas. Atlikti tyrimą įvertinant skirtingų struktūrų ir jų validacijų įtaka DKM atsakymo patikimumui.	
19	Asta Slotkienė	Multi-agentinė sistema reikalavimų inžinerijos procesui		Išanalizavus reikalavimų inžinerijos procesą nuo reikalavimų surinkimo iki su reikalavimų validavimo pasiūlyti agentinę sistemą, kuri geba automatizuotai arba semi-automatizuotai atlikti reikalavimų inžinerijos procesą. Rezultatas - agentinis sistemos prototipas, reikalavimų inžinerijos proceso efektyvumas	1-2 studentai
20	Asta Slotkienė	Didelio kalbos modelio generuojamų kodo mutacijų testavimo kokybės vertinimas	LLM based code mutation generation quality assesment	Pasirinktai programavimo kalbai atlikti tyrimą, kuriame įvairaus sudėtingumo kodo vienetams būtų generuojamos mutacijos ir vertinama mutacinio testavimo kokybė	
21	Asta Slotkienė	Duomenų rinkinio trūkstamų reikšmių užpildymo metodų tyrimas	Data imputation methods	Pasirinktam duomenų rinkiniui pritaikyti bent 2-3 skirtingus trūkstamų reikšmių užpildymo metodus ir įvertinti jų įtaką klasifikavimui	
22	Boleslovas Dapkūnas	Mokymasis iš keleto pavyzdžių	Few-shot learning	Ideja yra tirti mokymosi iš keleto pavyzdžių metodus klasifikacijos, objektų aptikimo arba segmentacijos uždaviniams, įdomiausi būtų generavimu paremti metodai.	
23	Boleslovas Dapkūnas	Duomenų skirstinio pokytis ir tęstinis mokymasis	Data drift and continual learning	Dvi susijusios mašininio mokymosi temos, semestro metu bus pasirinkta kuriai skirti daugiau dėmesio.	
24	Boleslovas Dapkūnas	Vaizdų panašumo vertinimas	Image similarity evaluation	Dvi pagrindinės kryptys: panašių objektų (pvz. žymių vietų) paieška duomenų rinkinyje, arba vaizdų dublikatų paieška. Tyrimo objektai: vaizdų augmentacijos, įteripiniai, metrikos mokymasis, tikslo funkcijos.	

25	Povilas Kvedaras	Adaptacija kompiuterinio vaizdo agentų su mažų resursų kalbomis pasitelkiant mažus vaizdo kalbos modelius	Adapting computer use agents for low-resource languages with small vision language models	Agentais paremtai ekonomikai yra itin svarbu įvaldyti ekonomiškai efektyvų ir privačiai panaudojimą gebėjimą valdyti kompiuterines aplikacijas, kurios negali būti pasiekiamos per CLI, ar RestAPI ir pan. metodus. Tai ypač aktualu mažų resursų kalboms tokioms kaip Lietuvių. Tikslas remiantis atvirų svarių vaizdo kalbos modeliais ir atlikti analizę. Plačiau: A Comprehensive Survey of Agents for Computer Use: Foundations, Challenges, and Future Directions (https://arxiv.org/pdf/2501.16150), OSGym: Scalable OS Infra for Computer Use Agents (https://arxiv.org/pdf/2511.11672)	1-2 studentai
26	Valentas Gružasuskas	Gilūs mokymasis palydovinių vaizdų analizei Žemės stebėjimo projektuose	Deep Learning for Satellite Image Analysis in Earth Observation Projects	Vilniaus universiteto Matematikos ir informatikos fakulteto Artificial Intelligence Methods Lab (AIML) vykdomi įvairūs Žemės stebėjimo (Earth Observation, EO) projektai, įskaitant ESA projektus „Real-Time Mapping of Peat Hydration Using Data Fusion and Deep Learning“, „Urban Climate“ bei LMT projektą „AI-Driven Multimodal Remote Sensing Analysis“, (https://aiml.lt/projects). Kursinis darbas skirtas giliai mokymosi modelių (CNN, Vision Transformers, multimodaliniai modeliai) taikymui palydovinių vaizdų analizei: pokyčių detekcijai, segmentacijai ar klasifikavimui. Darbas apims literatūros apžvalgą, modelio prototipo kūrimą ir rezultatų vertinimą realaus AIML projekto kontekste. Galima orientuotis į konkretų EO uždavinį iš vykdomų laboratorijos projektų.	1-2 studentai
27	Valentas Gružasuskas	Agentiniai darbo srautai (workflows) verslo procesų automatizavimui	Agentic Workflows for Business Process Automation	Darbas tiria agentinių AI sistemų (LLM-orchestruotų autonominių agentų) taikymą pasirinktam verslo procesui automatizuoti. Kursinis gali būti vykdomas bet kurioje srityje pagal studento poreikį ir interesą (logistika, sveikatos apsauga, švietimas, paslaugų sektorius ar kt.). Vienas galimų pavyzdžių – agentinis workflow EO srityje iš AIML laboratorijos projektų. Darbas apims agentinės architektūros suprojektavimą (planning, tool-use, memory, multi-step reasoning), prototipo įgyvendinimą (pvz., LangGraph / CrewAI / AutoGen) ir testavimą realiu verslo proceso pavyzdžiu.	1-2 studentai
28	Valentas Gružasuskas	Dirbtinio intelekto akto ir ISO standartų atitikties užtikrinimas dirbtinio intelekto sistemų kūrimo cikle	Ensuring Conformity with EU AI Act (Dirbtinio intelekto aktas) and ISO Standards in AI System Development	Darbas analizuoja ES Dirbtinio intelekto akto (DI akto / AI Act) reikalavimus (rizika pagrįstas požiūris, aukštos rizikos sistemų prievolės) ir jų atitikimą ISO/IEC 42001 bei kitiems harmonizuotiems standartams. Studentas gali pasirinkti konkretų dirbtinio intelekto produkto gyvavimo ciklo etapą (pvz., explainable AI / XAI, mokymo duomenų valdymas, post-market monitoring, techninė dokumentacija ar rizikų valdymas) ir pritaikyti jį konkrečiam AIML laboratorijos prototipui. Bus parengta atitikties vertinimo metodika ir praktinis pavyzdys.	1-2 studentai
29	Valentas Gružasuskas	Socialinių simuliacijų kūrimas integruojant didžiuosius kalbos modelius (LLM)	Developing Social Simulations by Integrating Large Language Models (LLM)	Darbas tiria LLM-powered agentų taikymą daugiagentėse socialinėse simuliacijose žmogaus elgsenai modeliuoti senėjimo namuose ir ilgalaikės priežiūros srityje. Simuliacija bus susijusi su vykdomu projektu „Senėjimas namuose: patirtys, iššūkiai ir su globa susijusių poreikių patenkinimas“. Bus suprojektuota paprasta agentų architektūra (prompt engineering, atmintis, vaidmenys, tarpusavio sąveika), sukurtas prototipas ir atlikta preliminarinė validacija remiantis projekto duomenimis. Bakalauro metu bus pasirinkta ribota analizės sritys, o ne pilnas projektas.	1-2 studentai
30	Viktoras Golubevas		Performance Optimization and Memory Efficiency in Modern C++	Siūlomos tematikos yra bendrinio pobūdžio. Konkretūs kursinių ir baigiamųjų darbų temos variantai formuojami bendradarbiaujant su studentais, atsižvelgiant į jų interesus, pasirinktą problematiką ir praktinį pritaikomumą. Temos vystomos keliomis tarpusavyje susijusiomis kryptimis (ašimis): a) Taikomoji ašis – orientuota į praktinius sprendimus, našumo optimizavimą, realių sistemų kūrimą ir eksperimentinį vertinimą; b) Kalbos evoliucijos ašis – nagrinėjanti modernios C++ kalbos primityvų, idiomų ir standartų (C++11–C++23/26) raidą bei jų įtaką programavimo praktikoms; c) Sisteminių savybių ašis – apimanti našumą, atminties valdymą (įskaitant RAII principus), lygiagretumą ir mastelio keltimą (scalability), vertinant tiek teorinius, tiek praktinius aspektus. Skatinamas eksperimentinis darbų pobūdis – empirinis sprendimų vertinimas naudojant benchmark'us, profiling'ą ir skirtingų realizacijų palyginimą. Tai leidžia studentams pagrįsti sprendimus kiekybiniais rezultatais ir formuoti savarankiškai gautas išvadas. ≤ 2 darbų (individualių arba komandinių)	
31	Viktoras Golubevas		Modern C++ for Data Structures, Algorithms, and Generic Programming	≤ 2 darbų (individualių arba komandinių)	
32	Viktoras Golubevas		Concurrency, Parallelism, and Asynchronous Programming in Modern C++	≤ 2 darbų (individualių arba komandinių)	
33	Irus Grinis	Kategorinis bendrinio programavimo C++ kalboje tyrimas	A Categorical Study of Generic Programming in C++	Aptarimui galima susiskambinti per teams	
34	Irus Grinis	Sandaugos, koproduktai ir monados šiuolaikinėje C++ kalboje	Products, Coproducts and Monads in Modern C++	Aptarimui galima susiskambinti per teams	
35	Irus Grinis	Nuo kategorijų teorijos iki C++: kalbos konstrukcijų analizė	From Category Theory to C++: An Analysis of Language Constructs	Aptarimui galima susiskambinti per teams	

36	Irus Grinis	Klasikinių nekooperacinių žaidimų kvantiniai plėtiniai	Quantum Extensions of Classical Non-Cooperative Games	Aptarimui galima susiskambinti per teams	
37	Irus Grinis	Nešo pusiausvyra pasirinktuose kvantiniuose žaidimuose	Nash Equilibria in Selected Quantum Games	Aptarimui galima susiskambinti per teams	
38	Irus Grinis	Klasikinių ir kvantinių žaidimų lyginamoji studija	A Comparative Study of Classical and Quantum Games	Aptarimui galima susiskambinti per teams	
39	Irus Grinis	Monoidinės kategorijos ir kvantinės grandinės	Monoidal Categories and Quantum Circuits	Aptarimui galima susiskambinti per teams	
40	Irus Grinis	ZX-skaičiavimas kvantinių grandinių supaprastinimui	ZX-Calculus for Quantum Circuit Simplification	Aptarimui galima susiskambinti per teams	
41	Linas Litvinas	Dirbtiniai neuroniniai tinklai tetrio žaidimui		Daugiau informacijos el. paštu arba Teams	
42	Linas Litvinas	Daugiakriterinio optimizavimo metodai		Daugiau informacijos el. paštu arba Teams	
43	Linas Litvinas	Laiko eilučių prognozavimo metodai mažmeninėje prekyboje		Daugiau informacijos el. paštu arba Teams	
44	Linas Litvinas	Vaidų atpažinimo uždavinys (PC žaidime)		Daugiau informacijos el. paštu arba Teams	
45	Tadas Žvirblis	Silpnai struktūruotų medicininių tekstų automatizuotas klinikinės informacijos išgavimas ir struktūrizavimas	Automated Extraction and Structuring of Clinical Information from Weakly Structured Medical Texts		
46	Tadas Žvirblis	Onkologinių klinikinių tekstų struktūrizavimo ir OMOP standartizavimo sistema taikant didžiuosius kalbos modelius	An Oncology Clinical Text Structuring and OMOP Standardization System Using Large Language Models		
47	Linas Petkevičius	Didelių kalbos modelių adaptavimas samprotavimo sekomis	Fine-tuning of Large Language Models with Reasoning Traces for Medical Domain		1-2 studentai
48	Linas Petkevičius	Mašininio mokymo algoritmų ir operacijų standartizavimas kosmoso sektoriuje	Standardization of MLOps and ML models in Space Domain		1-2 studentai
49	Linas Petkevičius	Optimizavimo algoritmai kvantiniuose skaičiavimuose	Optimization algorithms in Quantum Computing		1-2 studentai
50	Linas Petkevičius	Adaptivių algoritmų formalizavimas Lean karkase	Online learning algorithms formalization in Lean		1-2 studentai
51	James Tuite		Introduction to graph theory		
52	Audronė Lupeikienė	Kolektyvinio intelekto sistemų kūrimas	Development of collective intelligence systems	Nagrinėjama sistema – sąveikaujančių agentų (t.y., veikiančiųjų subjektų: programų, žmonių, robotų, dronų, pan.) kolektyvas, kuris pranoksta jo narių individualius gebėjimus. Nagrinėjamas kolektyvo tipas, kūrimo stadija (analizė, projektavimas, kt.), taikomi metodai pasirenkami individualizuojant uždavinį.	
53	Audronė Lupeikienė	Skaitmeninių dvynių kūrimas	Development of digital twins	Skaitmeninio dvynio kūrimas – tai sukūrimas fizinės esybės virtualaus atitikmens, kuris nuolat sinchronizuojamas naudojant realiuoju laiku gaunamus duomenis. Skaitmeninio dvynio tipas, kūrimo stadija (modeliavimas, projektavimas, kt.), paskirtis (simuliacijos, prognozavimas, kt.) pasirenkama individualizuojant uždavinį.	
54	Audronė Lupeikienė	Modeliais grindžiamos sistemų inžinerijos metodų taikymas sudėtingoms sistemoms kurti	Application of Model-Based Systems Engineering (MBSE) to the development of complex systems	Modeliais grindžiama sistemų inžinerija (MBSE) – metodika, kuri skirtingai nei dokumentus akcentuojanti inžinerija pagrindinį dėmesį skiria sistemos modeliams. Konkreti sistema (tradicinė informacijos apdorojimo, skaitmeninis dvynys, fizinis dirbtinis intelektas, kt.), metodai modeliams (kurti, integruoti, transformuoti, kt.) ir modeliavimo technologijos pasirenkami individualizuojant uždavinį.	
55	Lizette Tello-Cifuentes		Foundation models for Earth Observation downstream tasks	More information via email or Teams	
56	Lizette Tello-Cifuentes		Multimodal and vision-language models for Earth Observation	More information via email or Teams	
57	Salah Alheejawi		Web-Based Deployment and Benchmarking Framework for Vision Foundation Models	More information via email or Teams	
58	Mantas Šimkus		Explainability in AI	Topic should be formalized with supervisor	
59	Mantas Šimkus		Semantic Web Languages (OWL, SHACL)	Topic should be formalized with supervisor	
60	Mantas Šimkus		Transparency in Reinforcement Learning	Topic should be formalized with supervisor	
61	Tomas Plankis	Klasikinių kompiuterinės regos metodų taikymas skysčio lygio aptikimui laboratoriniuose mėgintuvėliuose	Application of classical computer vision methods for liquid level detection in laboratory test tubes		

62	Donatas Šlevinskas	Mašiniu mokymusi pagrįstas skysčio tūrio nustatymas laboratoriniuose mėgintuvėliuose naudojant SWIR vaizdus	Machine Learning-Based Liquid Volume Estimation from SWIR Images of Laboratory Tubes		
63	Donatas Šlevinskas	Pašalinių dalelių aptikimas produkte automatinės optinės patikros metodais	Foreign particle detection in products using automated optical inspection		
64	Vytautas Valaitis	IoT įrenginių integracijos platformos prototipas su ESP ir Raspberry Pi	IoT device integration platform prototype using ESP controllers and Raspberry Pi		
65	Tomas Plankis	Mokslinių duomenų analizės automatizavimas internetinėmis Python sistemomis	Web applications for automating scientific data analysis		
66	Tomas Plankis	Laboratorinių ir verslo procesų automatizavimas Python pagrindu	Automating laboratory and business processes with Python		
67	Vytautas Valaitis	Skaičiavimo formų verifikavimo žingsnių automatizavimas išlaikant žmogaus kontrolę	Human-in-the-loop automation of calculation form verification steps		
68	Rokas Astrauskas	Žaidimo agentų kūrimas MCTS metodu	Development of Game Agents Using the MCTS Method		
69	Rokas Astrauskas	Stalo žaidimų agentų kūrimas su alpha-beta paieška	Development of Board Game Agents Using Alpha-Beta Search		
70	Rokas Astrauskas	Skatinamojo mokymo metodai žaidimo agentams kurti	Reinforcement Learning Methods for Game Agents		
71	Rokas Astrauskas	Daugelio agentų kelio paieškos algoritmai	Multi-agent pathfinding algorithms		
72	Rokas Astrauskas	Medžiagų maišymo kompiuterinis modeliavimas cheminėse reakcijose	Computer Simulation of Materials Mixing in Chemical Reactions		
73	Rokas Astrauskas	Kompiuterinis modeliavimas naudojant baigtinių elementų metodus	Computer Modeling Using the Finite Element Method		
74	Linas Petkevičius	Medicinos duomenų gavybos agentinių sistemų valdymo aplinkos kūrimas	Study for harness for agentic systems for medical data mining		
75	Romas Baronas	SQL užklausų perkeliavimo tarp reliacinių DBVS didinimas keičiant DBVS specifines konstrukcijas standartinio SQL konstrukcijomis	Improving SQL Query Portability Across Relational DBMSs Using Standard SQL Constructs	Žr. https://klevas.mif.vu.lt/~baronas/individ/3k.htm	
76	Romas Baronas	Funkciškai ekvivalentiškų SQL užklausų vykdymo planų ir našumo palyginimas skirtingose reliacinėse DBVS	Comparison of Execution Plans and Performance of Functionally Equivalent SQL Queries Across Relational Database Management Systems	Žr. https://klevas.mif.vu.lt/~baronas/individ/3k.htm	
77	Romas Baronas	Kompiuterinis biojutiklių ir bioreaktorių veiksmo modeliavimas	Computational modelling of biosensors and bioreactors	Žr. https://klevas.mif.vu.lt/~baronas/individ/3k.htm	
78	Romas Baronas	Kompiuterinis bakterijų judėjimo skystyje modeliavimas	Computational modelling of bacteria movement in liquid	Žr. https://klevas.mif.vu.lt/~baronas/individ/3k.htm	