

Dekanica Fakulteta organizacije i informatike
Fakulteta organizacije i informatike
Sveučilište u Zagrebu

Varaždin, 28. lipnja 2021. godine

Povjerenstvu za dodjelu Rektorove
nagrade za 2020./21.

Prijedlog za nominaciju za dodjelu Rektorove nagrade u kategoriji

**„Posebni natjecateljski uspjesi pojedinaca ili timova (na prijedlog čelnika sastavnice
ili Rektora)“**

za ak. godinu 2020/21 studentima:

Aldin Alagić, Matija Barošević, Filip Bel, Jakov Glavina

Poštovane / poštovani,

Temeljem raspisanog natječaja za dodjelu Rektorove nagrade 2020/2021 godine u kategoriji

**(e) Nagrada za posebne natjecateljske uspjehe pojedinaca ili timova (na prijedlog
čelnika sastavnice ili Rektora)**

predlažem za nominaciju **studente:** Aldin Alagić, Matija Barošević, Filip Bel, Jakov Glavina

U suradnji s Centrom za podršku studentima i razvoj karijera **nominiram** studente temeljem sljedećih kriterija: Studenti Fakulteta organizacije i informatike Aldin Alagić, Matija Barošević, Filip Bel i Jakov Glavina sudjelovali su na ovogodišnjem Lumen Development natjecanju – najvećem studentskom natjecanju u Republici Hrvatskoj u razvoju mobilnih i web aplikacija organiziranom od strane udruge eStudent. Studenti su svojim tehničkim rješenjem i poslovnim modelom pokazali inovativnost i primjenjivost rješenja te njegov tržišni potencijal i osvojili drugo mjesto.

Članovi tima i razlozi sudjelovanja na natjecanju:

1. **Aldin Alagić** (2. godina, diplomski studij Informacijsko i programsko inženjerstvo) - *na natjecanje Lumen Development prijavio sam se jer je jedno od najvećih i najbolje organiziranih natjecanja u Hrvatskoj. Ovo je bio drugi put da sudjelujem na ovom natjecanju i oba su mi iskustva mnogo vrijedna. Proširio sam svoje znanje i iskustvo u programiranju mobilnih aplikacija, izradi tehničke i poslovne dokumentacije, timskom radu, upravljanju projektom i problemima koji su nastajali tijekom razvoja softvera. Općenito, natjecanje me naučilo o važnosti tehnološke i poslovne strane svakog softverskog proizvoda te koliko je važno imati dobru suradnju i komunikaciju unutar tima, što je bila jedna od jačih strana našeg tima.*
2. **Matija Barošević** (2. godina, diplomski studij Informacijsko i programsko inženjerstvo) – *glavna motivacija za prijavu na Lumen Development natjecanje bila je želja za učenjem, iskustvom i ostvarivanjem novih poznanstava. Sudjelovanje na natjecanju bilo je zanimljivo i izazovno, posebice zbog potrebe za dobrom organizacijom s ostalim članovima tima te učenja novih programskih jezika i okvira. Osim iskustva rada u timu i unaprjeđenja vještina programiranja, ovim smo natjecanjem stekli nova i proširili postojeća znanja u izradi mobilnih aplikacija, tehničke i poslovne dokumentacije te u osmišljavanju dizajna i prototipa aplikacije.*
3. **Filip Bel** (1. godina, diplomski studij Informacijsko i programsko inženjerstvo) – *volim raditi na raznim projektima u području razvoja aplikacija što je jedan od razloga zašto je ovo natjecanje bila odlična prilika. Ovo je druga godina sudjelovanja te smatram da sam na natjecanju mnogo toga naučio, ne samo s pogleda programiranja, već i razvoja kompletnog proizvoda počevši od razvoja same ideje aplikacije, dizajna pa sve do osmišljavanja poslovnog modela i marketinške strategije. Osim što sam zadovoljan stečenim znanjem i iskustvom, zadovoljan sam i radom u timu u kojem smo se dobro nadopunjavali i imali smo prilike mnogo toga naučiti jedni od drugih. Stečeno znanje i iskustvo dobro mogu koristiti na trenutnom radnom mjestu jer radim u tehnologijama koje smo koristili pri razvoju WasHere aplikacije.*
4. **Jakov Glavina** (1. godina, diplomski studij Informacijsko i programsko inženjerstvo) - *sudjelovanje na natjecanju Lumen Development bilo mi je vrlo korisno i lijepo iskustvo jer sam naučio razne vještine potrebne za buduće radno mjesto u računalnoj industriji: rad u timu, izuzetno kvalitetno upravljanje i organizaciju vremena kao i meke vještine poput prezentiranje pred velikim skupom ljudi. Tijekom natjecanja koristio sam i mnogo*

tehnologija koje ekstenzivno koristim na aktualnom radnom mjestu te smatram da mi je susret s njima osigurao vrlo kvalitetan doprinos i pripremu za razvoj karijere.

Opis aktivnosti:

Lumen Development natjecanje, u organizaciji udruge eStudent, najveće je studentsko natjecanje u Hrvatskoj u razvoju mobilnih i web aplikacija. Ovogodišnje teme natjecanja uključivale su Internet stvari (IoT), logistiku, edukaciju društvo, HR, a zadatak je uključivao osmišljavanje, dizajn i razvoj web ili mobilne aplikacije u području nekoliko odabranih tema. Csim tehničkog rješenja ocjenjivao se i poslovni model rješenja koji je uključivao inovativnost i primjenjivost rješenja te monetizacija i marketinška strategija. Natjecanje se provodilo od 2. veljače do 29. svibnja 2021. godine u tri (3) faze.

Motivaciju za razvoj aplikacije studenti su pronašli u analizi postojećih društvenih mreža koja je započela pojavom Facebooka i funkcionalnostima koje ta društvena mreža nudi – kreiranje tekstualnih objava koje omogućuju korisnicima povezivanje, upoznavanje i dijeljenje vlastitog sadržaja. Uz Facebook, Instagram je platforma čiji se sadržaj primarno fokusirao na dijeljenje fotografija, a s obzirom na jedinstvenu funkcionalnost, izdvojio na tržištu i privukao velik broj korisnika. Svaka od njih ima svoje glavne funkcionalnosti, uz popratne funkcionalnosti dijeljenja lokacijskih usluga koje nikada nisu bili fokus tih aplikacija. Studentska vizija bila je razviti društvenu mrežu čiji je glavni fokus dijeljenje lokacijskih usluga i povezivanje korisnika na temelju lokacija – razvili su **WasHere** – društvenu mrežu koja temeljem lokacijskih usluga korisnicima omogućuje drugačiji i jedinstven način upoznavanja pojedinaca sličnih interesa.

Tri faze natjecanja obuhvaćale su:

i. Prva faza uključivala je otvaranje natjecanja, prijavu timova i predaju plana rješenja. Plan rješenja obuhvaćao je opis suštine aplikacije s posebnim naglaskom na potrebu isticanja novih i inovativnih aspekata aplikacija s obzirom na postojeća rješenja i moguću konkurenciju. Bilo je potrebno i iznijeti početne planove o načinu monetizacije studentskog proizvoda, istražiti konkurenciju i dati kratki pregled tehničke izvedbe samog rješenja.

ii. U drugoj fazi od ključne važnosti bilo je izraditi prototip samog rješenja. Prototip označava vizualni pregled svih planiranih funkcionalnosti aplikacije, što sadržava dizajn pojedinih komponenti aplikacije kao i način na koji su pojedini dijelovi aplikacije međusobno povezani. Csim prototipa, druga faza zahtijevala je i predaju dijela izvornog koda, iz čega je bila vidljiva ozbiljnost razvoja rješenja te pisani dokument o tehničkoj strani projekta, što je studentski tim iskoristio kako bi dodatno istaknuli svoje zalaganje. Tijekom druge faze održali su konzultacije

s partnerima natjecanja – poduzećima Infinum, Rimac automobili i Cinnamon Agency kroz koje su dobili konstruktivne prijedloge i kritike na dosadašnji napredak projekta. Dodatno, predstavnici poduzeća kroz pitanja su dodatno ukazali na neke aspekte aplikacije zbog čega su studenti dodatnu pažnju posvetili dijelovima aplikacije poput sigurnosti i privatnosti.

iii. Treća, i završna faza natjecanja, obuhvaćala je predaju završnog rješenja aplikacije i održavanja drugih konzultacija s partnerima natjecanja, gdje su studenti ponovno imali prilike susresti se s predstavnicima Infinuma i Rimac automobila te upoznati novog poslodavca: Ars Futuru. Rok za predaju treće faze natjecanja bio je 11. svibnja, a predaja je trebala sadržavati: potpuno dovršeni izvorni kod izrađene aplikacije, izvršnu datoteku, video s opisom i demonstracijom funkcionalnosti aplikacije, tehničku dokumentaciju i poslovni model aplikacije.

Video s prikazom i opisom funkcionalnosti WasHere mobilne aplikacije dostupan je na sljedećoj poveznici: https://www.youtube.com/watch?v=-Yq0Pa_yj4I.

Studenti su u razvoju mobilne aplikacije koristili React Native što im je omogućilo dostupnost aplikacije na obje platforme - iOS i Android. Na backend strani koristili su moderne tehnologije Node.js, Docker, AWS i MySQL s kojima su imali mnogo prethodnog iskustva, stečenog tijekom fakultetskog obrazovanja, a rad na ovom projektu omogućio im je da dodatno prodube i usavrše svoja znanja.

U samom finalu natjecanja, održanom 29. svibnja 2021. godine u Zagrebačkom inovacijskom centru (ZICER), u jakoj i velikoj konkurenciji, tim studenata Fakulteta organizacije i informatike osvojio je drugo mjesto. Osim vrijednog iskustva i stečenog znanja, studenti su naučili neophodne vještine upravljanja i organizacije vremena te raspodjele zadataka, a usvojena znanja od iznimne su im koristi na postojećim i budućim radnim mjestima te u nastavku akademskog obrazovanja. Vjerujemo da ovakav uspjeh motivirajuće djeluje i na druge studente našeg Fakulteta jer pokazuje da ustrajnost, otvorenost prema novim znanjima i izlazak iz zone komfora donose napredak na svim poljima – karijernim, osobnim i akademskim.

Dekanica FOI-ja

Prof. dr. sc. Begičević Ređep Nina

