
INFORMAZIONI SISTEM GAME KLUBA



PODSISTEMI INFORMACIONOG SISTEMA



01

RAČUNARSKA OPREMA

ALEKSA VUKOMANOVIĆ

02

PLANIRANJE DOGAĐAJA

MAŠA IVANOV

03

UPRAVLJANJE BUDŽETOM

BORIS MARKOV

04

KORISNIČKI MENADŽMENT

DIMITRIJE GAŠIĆ

RAČUNARSKA OPREMA



MOTIVACIJA

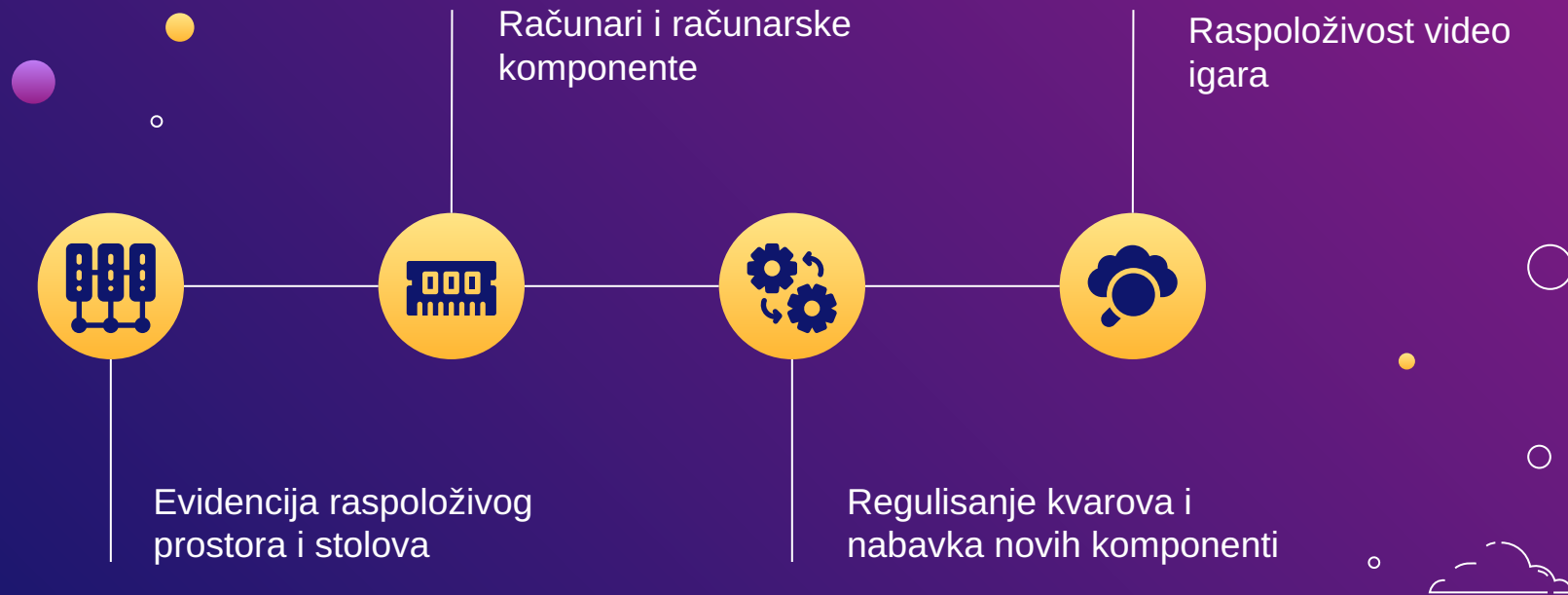


Uvođenjem podsistema za upravljanje računarskom opremom omogućavamo praćenje prostora i stolova, a samim tim i računara i konzola koji se na njima nalaze. Ovim potezom olakšavamo otkriće i popravku kvarova kao i vođenje evidencije o istim.

- Pored kvarova često je potrebno nadograditi već postojeće i zastarele komponente.

Pored samih računara vodimo evidenciju o postojećim video igrama, čija se statistički rezultati mogu iskoristiti u različite svrhe.

FUNKCIONALNI ZAHTEVI



FUNKCIONALNI ZAHTEVI

EVIDENCIJA RASPOLOŽIVOG PROSTORA I STOLOVA

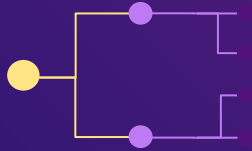
- Olakšava raspoređivanje slobodnog prostora i stolova, kao i rezervisanje prostorija za događaje.
- Olakšava evidentiranje računara i konzola (svaki računar ili konzola vezuje se za određeni prostor ili sto).



FUNKCIONALNI ZAHTEVI

RAČUNARI I RAČUNARSKE KOMPONENTE

- Evidencija komponenti pojedinačnih računara kao što su grafičke kartice, procesori, memorija...
- Pored komponenti samih desktop računara potrebno je voditi evidenciju opreme konzola kao što su na primer džojstici i slično.



FUNKCIONALNI ZAHTEVI

REGULISANJE KVAROVA I NABAVKA NOVIH KOMPONENTI

- Kvarovi su neizbežni, pitanje je kada a ne da li će doći do kvara.
- Neophodno je voditi evidenciju kvarova, kada su se desili, za kojim računarom, ko je otklonio kvar.
- Komponente vremenom stare, a igre postaju sve više zahtevne, samim tim potrebno je zameniti određene komponente u skladu sa budžetom.



FUNKCIONALNI ZAHTEVI

RASPOLOŽIVOST VIDEO IGARA

- Evidencija dostupnih video igara, praćenje popularnosti video igara, kao i uređaj za koje su namenjene.
- Nabavka novih u zavisnosti od budžeta, planiranja događaja u zavisnosti od popularnosti.



PLANIRANJE DOGAĐAJA



MOTIVACIJA

Bitan faktor promovisanja našeg kluba predstavljaju događaji. Od rođendana do turnira, potrebno je napraviti podsistem koji ih sa lakoćom organizuje.

Trenutno je organizovanje događaja komplikovano, zato što se ručno zapisuju svi podaci i lako dolazi do preklapanja datuma, nedostatka finansija i gubljenja podataka.

Podsistem bi pojednostavio proces i sve bi čuvao u bazi.



FUNCIONALNI ZAHTEVI



KREIRANJE DOGAĐAJA



EVIDENTIRANJE DOGAĐAJA



ISPLATIVOST DOGAĐAJA



FUNKCIONALNI ZAHTEVI

1. Kreiranje događaja

- Potrebno je čuvati podatke o učesnicima i radnicima na događaju, tip događaja, kapacitet događaja, datum i vreme održavanja, trajanje kao i cenu.
- Administratorskom korisniku je potrebno omogućiti prikaz, unos, izmenu, ažuriranje i brisanje događaja.
- Događaji ne treba da se preklapaju i kapacitet ne sme biti veći od maksimalnog broja računara.



FUNKCIONALNI ZAHTEVI

2. Evidentiranje događaja

- Potrebno je čuvati podatke o timovima i njihovom plasiranju na turnirima kao i osvojenim nagradama.
- Ukoliko je došlo do kvara ili nanete štete, potrebno je evidentirati na kom računar, i ko je kriv? 🤔



3. Isplativost događaja

Pre samog organizovanja događaja potrebno je izračunati isplativost:

- Da li je veći profit ukoliko je redovan rad ili događaj?
- Da li su nagrade previsoke?
- Da li postoje popusti tokom tih datuma?
- Da li je dovoljno veliko zainteresovanje?

Potrebno je da sistem odgovori na sva ova pitanja!



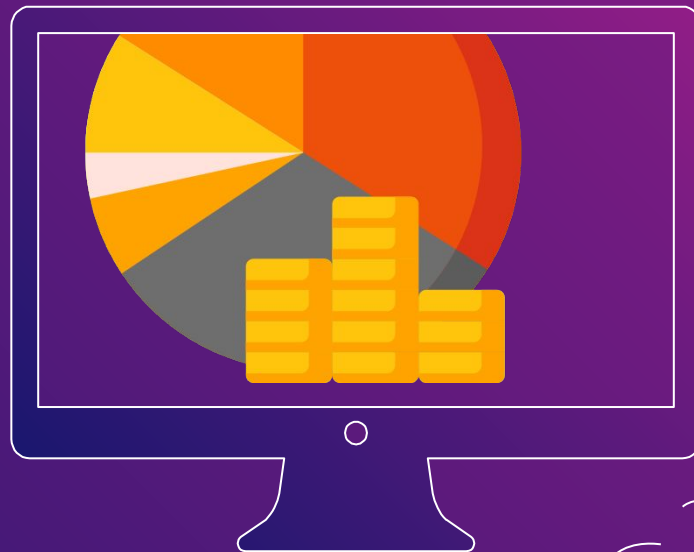
UPRAVLJANJE BUDŽETOM



MOTIVACIJA

Za svaki događaj koji organizujemo, pa i rasporedu plata radnika i potencijalnih povišica, moramo adekvatno podeliti budžet sa kojim raspolažemo.

Sistem je namenjen da analitički prikaže rasporedu novca kako bih omogućio lakše planiranje svih investicija za proširenje biznisa.



ZAHTEVI



PLATE

Naše radnike ćemo (naravno) plaćati za njihov naporan rad! 😊

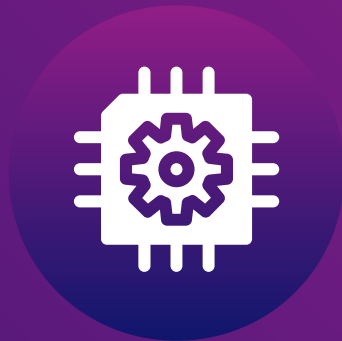
BUDŽET ZA DOGAĐAJE

Za svaki plan su potrebni resursi!



BUDŽET ZA NOVU OPREMU

Imaćemo prostora i za unapređivanje naših mašina (ali mnogo bitnije - popravku neispravnih).



1. PLATE

- U našem “Game Klubu” su radnici specijalizovani za različite delatnosti, sa zajedničkim ciljem da boravak našim mušterijama u igraonici bude što lepši.
- Imamo radnike na šalteru, servisere, dežurne radnike, obezbeđenje i ljude koji se bave održavanjem sistema; samim time moramo adekvatno raspodeliti prvo plate - pre bilo kojeg dalje planiranja budžeta.



2. BUDŽET ZA DOGAĐAJE

- Turniri, rođendani i drugi događaji zahtevaju određenu količinu resursa da bi se održali. Moramo se da postaramo da su svi računari funkcionalni, da imamo dovoljnu količinu hrane i pića za posetioce, angažujemo zaposlene za događaj i naravno na kraju da se obračunamo sa organizatorima.
- Takođe imamo opciju da sarađujemo sa sponzorima ako organizujemo neki veći turnir, a možda i organizujemo par humanitarnih događaja ili druženja za posebne prilike i praznike.

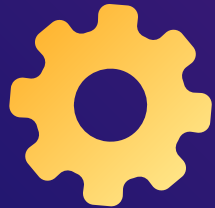


3. BUDŽET ZA NOVU OPREMU

- Tehnologija se neprestano razvija, pa tako i video-gaming industrija. Kako bih ostali u koraku sa vremenom, moramo raspodeliti budžet tako da (relativno) redovno unapređujemo naše računare, opremamo naše sobe sa novim konzolama i kupujemo nove igrice za naše posetioce.
- Sa obzirom da smo “mali biznis”, neophodno je osmatrati popuste kako bi naša investicija imala najveću isplatu. Ovaj cilj je najmanjeg prioriteta za nas, međutim izuzetno je bitan za dugoročnu viziju našeg “Game Kluba”.



KORISNIČKI SISTEM

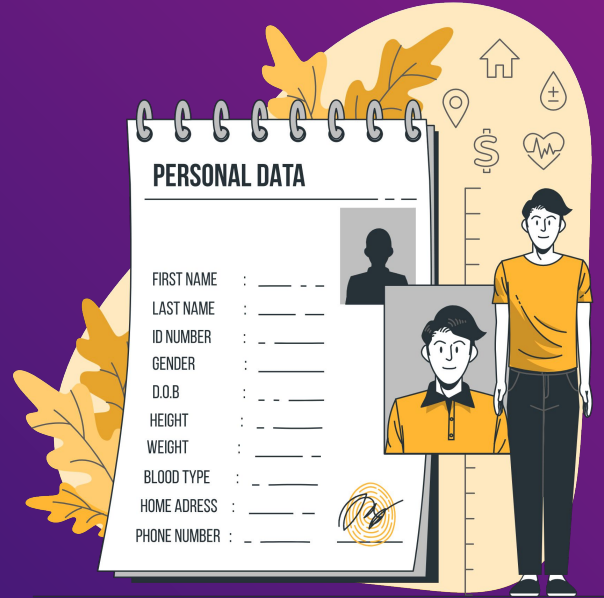


MOTIVACIJA

Da bi se efikasno upravljalo korisnicima i njihovim podacima potreban je informacijski sustav.

U bazi podataka bi se, pored klijentskih, čuvali i podaci o zaposlenima. Sustav bi prilikom prijave provjeravao kredencijale i beležio aktivne korisnike.

Određeni klijenti bi posle izvesnog vremena korišćenja sustava dobijali bonuse i promocije na osnovu njihovih preferenci.



FUNKCIONALNI ZAHTEVI

REGISTRACIJA



PRIJAVA

PRAČENJE



UPRAVLJANJE

AKTIVNOSTI

BONUSIMA

FUNKCIONALNI ZAHTEVI



Registracija

Unos i čuvanje podataka o novim korisnicima. Potrebno je obezbediti validaciju unesenih podataka. Registracija bi mogla da se izvede iz dva ugla: novog klijenta i menadžera koji dodaje zaposlenog.

Prijava

Prilikom prijave sistem treba da obezbedi legitimisanje unesenih podataka i prikaz odgovarajućeg korisničkog interfejsa u odnosu na ulogu prijavljenog korisnika.



FUNKCIONALNI ZAHTEVI



● Praćenje aktivnosti

Ova funkcionalnost je usko povezana sa konceptom bonusa. Njen zadatak je praćenje vremena korišćenja sistema iz ugla klijenta, odnosno vreme rada zaposlenih i dnevnog rasporeda poslova.



● Upravljanje bonusima

Kada određeni klijent uloži određenu količinu vremena i/ili novca on ostvaruje pravo na izvesne promocije i popuste. Sistem automatski izveštava klijenta o novim cenama i ponudama. Slično važi i za zaposlene koji mogu da ostvare bonuse u vidu novčanih sredstava ili usluga.



CILJEVI

- Lak pristup podacima korisnika
- Osigurana prijava na sistem
- Personalizovan prikaz korisničkog interfejsa
- Merenje vremena aktivnosti klijenata
- Prikaz i upravljanje rasporedom pozicija na poslovima
- Dodela prava na promocije i bonuse



HVALA VAM NA PAŽNJI!

NAŠ TIM:

DIMITRIJE GAŠIĆ

SV31-2021

MAŠA IVANOV

SV54-2021

ALEKSA VUKOMANOVIĆ

SV66-2021

BORIS MARKOV

SV73-2021

