

Fakultet strojarstva, računarstva i elektrotehnike, Mostar
Projektiranje Informacijskih Sustava

Prijedlog projekta:
Informacijski sustav za studentski dom u Mostaru

Voditelj projekta: Mihael Marić

Mostar, Travanj 2025.

Sadržaj

1	Osnovne informacije	3
1.1	Puni naziv projekta.....	3
1.2	Skraćeni naziv projekta	3
1.3	Naručitelj projekta.....	3
1.4	Voditelj projekta	3
2	Opis problema i predloženog rješenja.....	4
2.1	Kratki opis problema.....	4
2.2	Ciljevi projekta	4
2.3	Doseg projekta.....	5
3	Svrha projekta i očekivani rezultati	6
3.1	Rezultati.....	6
3.2	Potencijalni korisnici i tržište.....	6
3.3	Kriterij mjerenja uspješnosti	6
4	Okvirni (grubi) projektni plan.....	8
4.1	Procjena ukupnog napora i trajanja.....	8
4.2	Upravljanje Rizicima.....	8
5.	Troškovi.....	10
5.1	Analiza troškova.....	10
5.2	Analiza koristi	11
5.3	Analiza povrata investicija (ROI)	11
5.4	Zaključak izvedvosti	12

1 Osnovne informacije

1.1 Puni naziv projekta

Informacijski sustav za studentski dom u Mostaru

1.2 Skraćeni naziv projekta

IS-SDM

1.3 Naručitelj projekta

“Studentski Dom Mostar”

Stjepana Radića 84A

Mostar 88000

FBiH, Bosna i Hercegovina

1.4 Voditelj projekta

Marić Mihael

Zgone b.b.

Jajce 70101

FBiH, Bosna i Hercegovina

2 Opis problema i predloženog rješenja

2.1 Kratki opis problema

Svrha sustava je rješavanja problema sa kojim se suočavaju radnici i studenti studentskog doma. S obzirom da postoje različite pozicije radnika u studentskom domu, pa tako i time postoje različiti problemi. Jedan od problema je prijava studenata za smještaj, gdje studenti moraju skupiti određenu papirologiju i poslati na adresu doma zajedno sa uplatnicom. Zaposlenici rade sa velikom količinom papirologije za mnoštvo studenata i samim time posotji ljudski rizik pogreške. Drugi zaposlenici u studentskom domu suočavaju se sa problemima nabvatom hrane i pića za studentski restoran i kafić, pa tako i ne postoji sustav za evidenciju trenutnog stanja robe za kuhinju i kafić. Problem sa kojim se studenti suočavaju jeste također prijava za smještaj u studentskom domu gdje se često dogodi da se ključna papirologija izostavi. Bodovni rezultati za smještaj u dom mogu biti dosta zbunjujući i neočekivani. Kao korisnici usluge studentskog doma ne postoji platforma za prijedloge, žalbe, mišljenja te ne postoji direktna komunikacija između uprave doma i samih studenata.

2.2 Ciljevi projekta

Cilj projekta je razvoj web platforme koji olakšava prijave studenata, evidencije trenutnog stanja robe, pregled soba, te komunikaciju između studenata i uprave studentskog doma. Proces prijave studenata za smještaj će se ubrzati i smanjiti mogućnost pogreške. Lako dohvatljive evidencije će omogućiti lakše upravljanje studentskim domom. Također će biti omogućena lakša komunikacija između uprave i studenata koja do sada nije bila toliko učinkovita. Web platforma će biti razumljiva i prilagođena potrebama zaposlenika i studenata što će na kraju podignuti razinu i kvalitetu studentkog doma.

2.3 Doseg projekta

Informacijski sustav u obliku web platforme može se podijeliti na dva dijela:

- Dio sustava za zaposlenike studentskog doma
- Dio sustava za studente
 - Koji žive u studentskom domu
 - Ostali

Dio sustava za zaposlenike studentskog doma će smanjiti potrebu za skladište papirologije, te korištenja tradicionalnog načina zapisivanja studenata i računanja bodova. Automatski će se računati bodove na osnovu priložene papirologije a zaposlenici će imati pregled and tim procesom i mogućnost izmjene bodova uz određeni razlog što će sve biti vidljivo i studentima. Također sustav za zaposlenike će sadržavati još virtualni pregled skladišta tzv. “magacin” gdje će se također prikazati i sva potrošnja na mjesečnoj razini. Rezerviranje soba za student i cimere je još jedna stavka u ovom dijelu sustavu i time se zaključuje ovaj dio sustava u početnom razvoju. Dio sustava za studente dijeli na dio za ostale što obuhvaća sve student koji će imati pristup prijavama za smještaj, pregledu dnevnog menija hrane te događanjima koje dom organizira. Studentu se omogućuje drugi dio aplikacije kada dobije smještaj gdje će imati razne značajke kao što su online uplata stanarine, direktna komunikacija sa upravom doma, grupni razgovore između drugih korisnika, prijave za male poslove koje nudi dom, ten a kraju i rezerviranje soba i cimera.

3 Svrha projekta i očekivani rezultati

3.1 Rezultati

Očekivani rezultat jeste funkcionalan i isplativ informacijski sustav za vođenje studentskog doma koji doprinosi studentkog domu i njegovim korisnicima.

Smanjenje ručne administracije i napora za obe strane klijenta (studentski dom) i korisnika (student) je ključan rezultat. Time će biti jedini studentski dom u državi sa modernom web platformom.

3.2 Potencijalni korisnici i tržište

Informacijski sustav u obliku web platforme je namijenjen za naručitelja. Zbog velike sličnosti problema i funkcioniranja drugih studentskih domova osmišljeni sustav se može integrirati uz male promjene.

3.3 Kriterij mjerenja uspješnosti

Uspjeh projekta mjerit će se kroz sljedeće kriterije koji po završetku moraju biti zadovoljeni:

- Funkcionalna i sigurna web platforma za korištenje zaposlenika i studenata
- Testirano i funkcionalno programsko rješenje sa dostavljenom dokumentacijom sa zadovoljenim tehničkim zahtjevima.
- Olakšano vođenje studentkog doma uz smanjenje napora zaposlenika zbog brzog pristupa informacijama
- Moderno i jednostavno korisničko sučelje za lakoću korištenja zaposlenika i studenata.
- Skalabilnost i prilagodljivost za buduće promjene sustava uz mogućnost integracije sa postojećim sustavima

- Stupanj zadovoljnih studenata i zaposlenika doma uz nizak postotak prigovora, žalbi i napuštanja usluga studentskog doma
- Isporučen sustav u dogovorenom roku

Voditelj projekta:

Mihael Marić

Odobrio:

prof.dr.sc. Krešimir Fertalj

4 Okvirni (grubi) projektni plan

4.1 Procjena ukupnog napora i trajanja

Korišteni alat: ClickUp.

Životni ciklus: Agilni pristup (razvoj u sprintovima od 2 tjedna).

Ukupno trajanje: 28 tjedana/14 sprintova (6 mjeseci).

Ukupni napor: 98 osoba-sprintova (7 članova tima bez Scrum Mastera).

Tim:

- Voditelj projekta: 1
- Backend developer: 2
- Frontend developer: 1
- UI/UX dizajner: 1
- Tester: 1
- DevOps: 1
- Scrum Master: 1

4.2 Upravljanje Rizicima

- Rizik: Kršenje sigurnosti podataka i GDPR. Mitigacija: Enkripcija podataka, redoviti sigurnosni audit, Role-Based Access Control (RBAC).
- Rizik: Neuspješna integracija s postojećim sustavima. Mitigacija: Detaljna analiza postojećih sustava, middleware za transformaciju podataka (npr. Apache Kafka). Integracija na testnom okruženju.
- Rizik: Neispravan algoritam za bodovanje prijava. Mitigacija: Jasno dokumentirana pravila bodovanja, testiranje na stvarnim podacima prošlih godina, te ručna provjera.

	A	B	C	D	E
1		ClickUp			
2	Faza 1: Inicijalizacija i planiranje				
3	OPEN				
4	Task ID	Task Name	Assignee	Priority	Sprints
5	86c36pdrk	Definicija opse	Mihael Maric	HIGH	1
6	86c36pdrn	Identifikacija d	Mihael Maric	HIGH	1
7	86c36pdrc	Planiranje resur	Mihael Maric	NORMAL	1
8	86c36pdrd	Analiza rizika	Mihael Maric	HIGH	1
9	Faza 2: Prikupljanje zahtjeva				
10	OPEN				
11	Task ID	Task Name	Assignee	Priority	Sprints
12	86c36pdrj	Intervjui s dion	Mihael Maric	HIGH	2
13	86c36pdrk	Dokumentiranje	Mihael Maric	HIGH	2
14	86c36pdrc	Prioritetizacija	Mihael Maric	NORMAL	3
15	Faza 3: Dizajn				
16	OPEN				
17	Task ID	Task Name	Assignee	Priority	Sprints
18	86c36pdrf	Dizajn arhitektr	Mihael Maric	HIGH	3
19	86c36pdrf	Dizajn baze po	Mihael Maric	HIGH	4
20	86c36pdrf	UI/UX prototip	Mihael Maric	HIGH	4
21	86c36pdrf	API specifikaci	Mihael Maric	NORMAL	5
22	Faza 4: Razvoj				
23	OPEN				
24	Task ID	Task Name	Assignee	Priority	Sprints
25	86c36pdrf	Backend Startu	Mihael Maric	HIGH	6, 7
26	86c36pdrf	Modul za smje	Mihael Maric	HIGH	7,8
27	86c36pdrf	Modul za osta	Mihael Maric	HIGH	9,10
28	Faza 5: Testiranje				
29	OPEN				
30	Task ID	Task Name	Assignee	Priority	Sprints
31	86c36pdrf	Jedinično testir	Mihael Maric	HIGH	11
32	86c36pdrf	Integracijsko t	Mihael Maric	HIGH	11
33	86c36pdrf	UAT testiranje	Mihael Maric	URGENT	12
34	Faza 6: Implementacija				
35	OPEN				
36	Task ID	Task Name	Assignee	Priority	Sprints
37	86c36pdrf	Postavljanje na	Mihael Maric	HIGH	13
38	86c36pdrf	Obuka zaposle	Mihael Maric	NORMAL	14
39	86c36pdrf	Go-live kampai	Mihael Maric	NORMAL	14

Slika 1.1 – ClickUp izvoz lista faza i trajanja po sprintovima

5. Troškovi

5.1 Analiza troškova

Troškovi	Iznos (EUR)	Opis
Razvoj softvera	65 000	Troškovi tima (7 članova 6 mjeseci)
Hardverska infrastruktura	6 000	Serveri, mrežna oprema, backup sustavi
Troškovi licenci	2 500	Licence za baze podataka, alate za razvoj
Obuka zaposlenika	2 000	Troškovi trenera i materijala
Godišnje održavanje	13 000	Ažuriranje sustava, tehnička podrška (20% od razvojnih troškova)
Marketing i promocija	1 000	Promocija sustava među studentima
Neplanirani troškovi	3 250	Rezerva za nepredviđene situacije (5% od ukupnih troškova)

Ukupni troškovi (godina 1): 92 750 EUR

Godišnji operativni troškovi (godine 2 i 3): 13 000 EUR/god

5.2 Analiza koristi

Korist	Vrijednost (EUR/god.)	Opis
Smanjenje administrativnih sati	6 500	500 sati godišnje uštede (13 EUR/sat)
Smanjenje grešaka u prijavama	3 000	Manje povrata novca zbog grešaka
Povećanje kapaciteta smještaja	20 000	Bolje iskorištenje soba (5% povećanje)
Ušteda na papiru i tisku	700	Ukidanje papirne dokumentacije

Ukupne godišnje koristi: 30 200 EUR/god

5.3 Analiza povrata investicija (ROI)

Vremenski horizont: 3 godine

Godina	Troškovi (EUR)	Koristi (EUR)	Neto korist (EUR)	Kumulativni neto (EUR)
1	92 750	30 200	– 62 550	– 62 550
2	13 000	30 200	+ 17 200	– 45 350
3	13 000	30 200	+ 17 200	– 28 150

Ukupna neto korist nakon 3 godine: – 28 150

5.4 Zaključak izvedvosti

Iako projektat u prve tri godine ne generira direktnu financijsku dobit, dugoročne prednosti su ključne:

- Operativna ušteda od 30 200 EUR godišnje od 2. godine pa nadalje.
- Povećana transparentnost i komunikacija s studentima čemu se povećava I kvaliteta usluge
- Prvi digitalizirani studentski dom u regiji

Preporuka – realizirati projekat uz traženje potpore iz EU fondova (npr. Erasmus)