

Nikola Pehar
Fakultet strojarstva, računarstva i elektrotehnike,
Mostar

PROJEKTIRANJE INFORMACIJSKIH
SUSTAVA
Centar za dresiranje zivotinja
Prijedlog projekta

U Mostaru, travanj 2025.

Sadržaj

1. Uvod.....	3
1.1. Domena projekta	3
1.2. Cilj projekta	3
1.3. Doseg projekta	3
2. Procjena projekta.....	4
2.1. Resursi projekta.....	4
2.2. Sudionici projekta	4
2.3. Upravljanje rizicima.....	4
2.3.1. Rizici projekta	4
2.3.2. Upravljanje rizicima.....	5
3. Model i metodologija razvoja sustava.....	6
4. Slični projekti	6
5. Rezultati	6
6. Uspješnost.....	7

1. Uvod

Naziv projekta: Centar za dresiranje životinja

Voditelj projekta: Nikola Pehar; nikola.pehar@gmail.com

1.1. Domena projekta

Domena projekta "Centar za dresiranje životinja" obuhvaća razvoj modernog informacijskog sustava namijenjenog korisnicima koji žele unaprijediti ponašanje, poslušnost i vještine svojih kućnih ljubimaca kroz stručno vođene treninge. Sustav će omogućiti online upravljanje procesom dresure, uključujući izbor trenera, vrstu treninga, praćenje napretka i povratne informacije.

1.2. Cilj projekta

Cilj projekta je izgraditi web aplikaciju koja će omogućiti jednostavnu rezervaciju treninga za kućne ljubimce, pregled dostupnih trenera, personalizaciju trening programa te ocjenjivanje i komentiranje usluga. Sustav će olakšati povezivanje vlasnika životinja sa stručnim trenerima i pružiti uvid u napredak dresure putem digitalnog dnevnika.

1.3. Doseg projekta

Projekt obuhvaća vlasnike kućnih ljubimaca u urbanim, prigradskim i ruralnim područjima koji traže stručnu pomoć u dresuri svojih životinja. Sustav će omogućiti pristup kvalitetnim treninzima bez obzira na lokaciju korisnika, putem fizičkog dolaska u centar ili putem digitalne platforme za rezervaciju i upravljanje treninzima. Cilj je omogućiti jednostavno povezivanje vlasnika i trenera te time podići razinu kvalitete i dostupnosti usluga dresure na nacionalnoj razini, uz potencijalnu nadogradnju za podršku online edukacije i video konzultacija u budućnosti.

2. Procjena projekta

Procijenjeno je da projekt ima visoke izgleda za uspješan završetak, s obzirom na sve veću potražnju za digitalnim rješenjima u području brige o kućnim ljubimcima, kao i potrebu za strukturiranim i profesionalnim pristupom dresuri životinja.

2.1. Resursi projekta

Za realizaciju ovog projekta procjenjuje se potreba za angažiranjem sljedećih resursa:

- Voditelj projekta (1 osoba) – odgovoran za organizaciju, praćenje i koordinaciju svih faza razvoja
- Frontend i backend programeri (4-6 osoba) – razvoj web aplikacije i funkcionalnosti za korisnike i administraciju
- UI/UX dizajn (1 osoba) – kreiranje jednostavnog i privlačnog korisničkog sučelja
- Stručnjaci za dresuru životinja (2-3 osobe) - definiranje kategorija treninga i savjetovanje o korisničkim potrebama
- QA testeri (1-2 osobe) - osiguranje kvalitete i funkcionalnosti kroz testiranje sustava
- Tim za korisničku podršku (2 osobe) - pomoć korisnicima kod registracije, rezervacija i korištenja platforme
- Tehnička dokumentacija (1 osoba) - izrada korisničkih uputa i tehničke dokumentacije sustava

2.2. Sudionici projekta

Predstavnik izvođača i voditelj projekta je Nikola Pehar. Tijekom faze analize i definiranja sustava, važnu ulogu imat će i vanjski suradnici – stručnjaci za dresuru životinja i ponašanje kućnih ljubimaca. Njihovo znanje i iskustvo doprinijet će kvalitetnoj definiciji funkcionalnosti sustava i osigurati da aplikacija odgovori stvarnim potrebama korisnika – vlasnika kućnih ljubimaca i profesionalnih trenera.

2.3. Upravljanje rizicima

2.3.1. Rizici projekta

1. Tehnički rizici: Mogući problemi u integraciji rezervacijskog sustava, sustava za recenzije i korisničkog sučelja mogu otežati implementaciju. Također, potencijalni izazovi uključuju skalabilnost sustava za veći broj korisnika ili prilagodbu za mobilne uređaje.
2. Financijski rizici: Neadekvatna procjena troškova razvoja, oglašavanja i održavanja aplikacije može dovesti do financijskog opterećenja i prekoračenja budžeta.
3. Vremenski rizici: Kašnjenja u fazama razvoja, testiranja ili integracije funkcionalnosti mogu produžiti rok isporuke aplikacije.
4. Sigurnosni rizici: Potrebno je osigurati visoku razinu zaštite korisničkih podataka, uključujući osobne podatke i recenzije. Rizici uključuju neovlašten pristup korisničkim

računima ili bazama podataka.

5. Rizici vezani uz korisničko iskustvo: Ako korisničko sučelje ne bude dovoljno intuitivno, ili ako funkcionalnosti ne odgovore očekivanjima korisnika (npr. teško pronalaženje trenera, problemi kod rezervacija), korisnici mogu odustati od korištenja aplikacije. Potrebno je osigurati jednostavno i responzivno sučelje.

2.3.2. Upravljanje rizicima

Upravljanje rizicima provodit će se kontinuirano kroz sve faze projekta. Rani uvid u funkcionalnosti (putem prototipova i testnih verzija), testiranje korisničkog sučelja s realnim korisnicima i implementacija sigurnosnih mjera (autentifikacija, šifriranje, backup) doprinijet će pravovremenoj identifikaciji i mitigaciji rizika.

3. Model i metodologija razvoja sustava

Za razvoj informacijskog sustava primijenit će se agilni model razvoja softvera, s naglaskom na iterativni i inkrementalni pristup. Ovaj pristup omogućuje postupnu izgradnju aplikacije, brzu isporuku funkcionalnosti i redovito prikupljanje povratnih informacija od korisnika (vlasnika ljubimaca i trenera), čime se sustav može kontinuirano prilagođavati stvarnim potrebama.

Kao metodologija razvoja odabran je Scrum, gdje će se projekt podijeliti u kratke vremenske jedinice – **sprintove** – u trajanju od 1 do 3 tjedna. Svaki sprint uključivat će:

- Postavljanje prioriteta
- Planiranje razvoja funkcionalnosti
- Implementaciju
- Testiranje
- Demonstraciju rezultata

Razvojni timovi bit će organizirani prema funkcionalnim cjelinama:

- Razvoj softverskog rješenja (frontend i backend)
- Dizajn korisničkog sučelja
- Testiranje i kontrola kvalitete
- Korisnička podrška i dokumentacija

Primjena agilnog pristupa omogućit će:

- Bržu isporuku ključnih modula sustava na tržište
- Fleksibilnost u odgovoru na povratne informacije korisnika
- Održavanje visoke razine kvalitete
- Kontinuirani razvoj i nadogradnju aplikacije tijekom njenog životnog ciklusa

4. Slični projekti

Iako ne postoji velik broj specijaliziranih digitalnih rješenja namijenjenih isključivo centrima za dresiranje životinja, nekoliko postojećih projekata i aplikacija iz srodnih domena mogu poslužiti kao inspiracija i pokazatelji tržišne potrebe za ovakvim sustavom.

Jedan od primjera je **Rover** – platforma dostupna u SAD-u i Kanadi koja omogućuje korisnicima da pronađu i rezerviraju šetače pasa, trenere i osobe za čuvanje ljubimaca. Sustav nudi profile pružatelja usluga, ocjene, recenzije i raspored dostupnosti.

Još jedan relevantan projekt je **PetClass** iz Njemačke, koji nudi online tečajeve i video treninge za kućne ljubimce, uključujući ponašanje, poslušnost i trikove. Njihov sustav korisnicima omogućuje da prate napredak kroz razine i dobivaju personalizirane savjete. Ovi projekti potvrđuju da postoji jasna potreba za digitalizacijom usluga u sektoru brige o životinjama. Sustav koji omogućuje jednostavno povezivanje trenera i vlasnika ljubimaca, uz transparentne informacije i ocjene, ima visok potencijal primjene i širenja.

5. Rezultati

Rezultat projekta bit će funkcionalna i stabilna web aplikacija namijenjena upravljanju procesom dresure kućnih ljubimaca. Sustav će obuhvaćati sve prethodno definirane funkcionalnosti.

6. Uspješnost

Projekt Centar za dresiranje životinja smatrat će se uspješnim ukoliko proizvedeni informacijski sustav ispuni sljedeće zahtjeve:

1. Funkcionalnost i stabilnost aplikacije: Sustav omogućava nesmetano korištenje svih ključnih funkcionalnosti poput rezervacije treninga, pregleda trenera, ostavljanja recenzija i praćenja napretka ljubimca.
2. Kvaliteta korisničkog iskustva: Sučelje je intuitivno, responzivno i jednostavno za korištenje na različitim uređajima (računalo, tablet, mobilni telefon).
3. Personalizacija i raznolikost usluga: Korisnicima je omogućeno biranje između različitih tipova treninga (osnovni, napredni, individualni ciljevi), kao i trenera koji odgovara njihovim potrebama.
4. Pouzdanost i dostupnost sustava: Sustav je visoko dostupan i otporan na tehničke poteškoće, s minimalnim prekidima u radu.
5. Kvalitetna korisnička podrška: Dostupna je pravovremena pomoć korisnicima putem kontakt forme ili online podrške, posebno u vezi s rezervacijama i tehničkim problemima.
6. Održivost i mogućnost širenja: Sustav je izgrađen s ciljem dugoročne održivosti, s mogućnošću dodavanja novih funkcionalnosti (npr. online treninzi, video evaluacija, chatbot podrška).
7. Zadovoljstvo korisnika