Univerzitet "Džemal Bijedić" u Mostaru

Fakultet informacijskih tehnologija

Godina studija: Treća

**DOTA 2 eSports Turnir (Bugojno Minor 2020)**

Seminarski rad iz Upravljanja projektom

Predmetni profesor: Student:

prof. dr Emina Junuz

Mostar, januar, 2020.

Sadržaj

[1. Uvod 1](#_Toc28896957)

[2. Analiza problema 2](#_Toc28896958)

[3. Analiza cilja 3](#_Toc28896959)

[4. Logički okvir projekta 5](#_Toc28896960)

[5. Upravljanje projektom 6](#_Toc28896961)

[5.1 Vremenski aspekti 6](#_Toc28896962)

[5.2 Finansijski aspekti 9](#_Toc28896963)

[5.3 Projektni tim 9](#_Toc28896964)

[6. Ocjena opravdanosti investicije 11](#_Toc28896965)

[7. Zaključak 12](#_Toc28896966)

[8. Literatura 13](#_Toc28896967)

Grafički prikazi - Slike

[Slika 1: Piramida problema 2](#_Toc28896986)

[Slika 2: Piramida cilja 4](#_Toc28896987)

[Slika 3: Gantogram projekta 8](#_Toc28896988)

Grafički prikazi - Tabele

[Tabela 1: Logički okvir projekta 5](#_Toc28897049)

[Tabela 3: Vremenski aspekti 6](#_Toc28897050)

[Tabela 4: Resursi projekta i njihove cijene 9](#_Toc28897051)

[Tabela 5: Ljudski resursi 10](#_Toc28897052)

# Sažetak

Obzirom da eSports turniri nisu zaživjeli u Bosni i Hercegovini, lokalni timovi trebaju pomoć u širenju ovog vida sporta i zabave. Također, timovi u Bosni i Hercegovini koji se bave ovim sportom trebaju pomoć da bi napredovali i postali dio svjetske eSports scene. Država Bosna i Hercegovina ne pruža podršku mladim timovima koji se bave ovim sportom, pa je jako mali broj organizovanih turnira. Organizaciju i pronalazak sponzora primorani su da rade sami članovi timova. Projekt treba da pomogne razvoj eSports turnira u Bosni i Hercegovini, podrži mlade timove, dopre do većeg broja sponzora i okupi ljubitelje ovog sporta na jednom mjestu. Također, projekt treba da omogući online prijave za turnir, te da omogući online live streaming tokom trajanja turnira.

Projektni tim se sastoji od projekt menadžera, analitičara, projektanata, HR koordinatora (human resources), programera, grafičkog dizajnera, administratora baze podataka i testera koji će u periodu od 140 dana završiti realizaciju cjelokupnog projekta. Projektni troškovi se procjenjuju na iznos od 9,5 hiljada KM.

Ključne riječi: eSports turnir, timovi, sponzori, online platforma, live stream

# 1. Uvod

Tehnološkim razvojem i sve većom upotrebom digitalizacije došlo je do razvoja eSports turnira. Timove čine ljudi koji su svoju ljubav prema igricama pretvorili u sport. Nažalost, u Bosni i Hercegovini skoro niko ne pridaje značaj ovoj vrsti turnira, te su tako timovi koji se bave ovim sportom prepušteni da sami organizuju eSports turnire. Javnost u Bosni i Hercegovini također nije upoznata sa ovom vrstom turnira, što dodatno otežava timovima pronalazak sponzora. Sve ovo ne daje prostora da se turniri organizuju često, kao ni to da se timovi razvijaju i napreduju ka svjetskoj sceni gdje su ovakvi turniri sve više zastupljeni. Projekt „DOTA 2 eSports Turnir (Bugojno Minor 2020)“ je zabavnog karaktera, te ima za cilj da okupi sve ljubitelje ovih turnira na jednom mjestu. Njegovom realizacijom nastojat će se omogućiti razvoj ovih turnira, napredak samih igrača prema turnirima koji se igraju na svjetskoj sceni, te upoznavanje ljudi sa ovom vrstom sporta.

Projekt će u jednakoj mjeri biti koristan lokalnim timovima, svim ljubiteljima ovog sporta, sponzorima turnira te samoj općini Bugojno iz razloga što će turnir biti održan u velikoj dvorani kulturno-sportskog centra Bugojno.

Na početku razvoja projekta, projektni tim će nastojati da prikupi što više podataka o samim turnirima i igračima, te nastojati će da dopre do što većeg broja sponzora.

Sve aktivnosti koje će se obaviti u okviru projekta, bit će predstavljenje putem programa MS Project koji će omogućiti procjenu vremena i resursa koji su neophodni za ostvarenje rezultata projekta.

Unutar dokumenta će također biti predstavljena opravdanost ulaganja novca u ovaj društveno korisni projekat.

# 2. Analiza problema

Glavni problem koji projekt treba da riješi je nedostatak organizovanja eSports turnira u BiH. Zbog nedostatka turnira lokalni timovi nisu u mogućnosti da pronađu sponzore, i napreduju ka svjetskoj eSports sceni.:

1. Na osnovu loše i slabe organizovanosti između organizacije i vlasti države, dolazi do nemogućnosti organizovanja turnira. Turniri se ne organizuju zbog problema sa budžetom kao i problema zbog slabe zainteresovanosti.
2. Ne postoji promocija niti mogućnost uvezivanja timova sa organizacijama za učešće u turnirima. Uvezivanje timova sa organizacijom je ključni aspekt u pokretanju projekta o organizovanju turnira.

Na slici 1 je prikazana piramida problema.

A screenshot of a social media post

Description automatically generated

Slika 1: Piramida problema

# 3. Analiza cilja

Glavni cilj projekta je olakšati organizovanje turnira organizatorima te omogućiti lakši pronalazak prostora kao i sponzora. Potrebno je uspostaviti bolji marketing za veću zainteresovanost korisnika, ne samo za praćenje događaja nego i za učešće, pomoću sljedećih ciljeva:

1. Olakšane investicije – omogućiti svima onima koji žele da investiraju u projekat ili da rade na projektu lakši pristup. Pri kreiranju ideje, ona biva poslana različitim oragnizacijama i ustanovama sa prijedlozima. Omogućit će se dogovaranje ne samo sa lokalnim nego i sa regionalni organizacijama.
2. Omogućiti bolji marketing putem različitih nagrada, učestalosti ponavljanja, različitih lokacija i slično.

Na slici 2 je prikazana piramida cilja.

A screenshot of a social media post

Description automatically generated

Slika 2: Piramida cilja

# 4. Logički okvir projekta

U tabeli 1 je prikazan logički okvir projekta.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Problem** | **Težak pronalazak organizatora turnira** | **Loša promocija turnira** |
| **Zašto rješenje?** | Kako bi se olakšalo organizovanje turnira omogućit će se bolja raspodjela zadataka. | Zbog bolje posjećenosti i ekspanzije eSporta. |
| **Šta su uzroci?** | Loša i slabo organizovana raspodijela zadataka i nedovoljno organizovan pronalazak sponzora. | Nedovoljna organizovanost i zainteresovanost o promociji turnira i eSporta. |
| **Moguća rješenja?** | Vođenja raspodjele zadataka. | Promocija turnira i eSporta na različitim platformama, različitim nagradama i slično. |
| **Ko ima koristi?** | Organizatori, organizacije, učesnici. | Organizatori, organizacije, učesnici. |
| **Novi problemi?** | Pronalazak sponzora. | Loš odaziv. |

Tabela 1: Logički okvir projekta

# 5. Upravljanje projektom

# 5.1 Vremenski aspekti

U tabeli 3 su prikazani vremenski aspekti rada na projektu.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aktivnost** | **Trajanje** | **Početak** | **Kraj** |
| **DOTA 2 eSports Turnir (Bugojno Minor 2020)** | **139.25 days** | **Jan 6 8:00 AM** | **Jul 17 10:00 AM** |
| **Analiza zahtjeva** | **1.75 days** | **Jan 6 8:00 AM** | **Jan 7 5:00 PM** |
| Razgovor sa naručiocem projekta | 2 days | Jan 6 8:00 AM | Jan 7 5:00 PM |
| **Dogovaranje strategije za razvoj** | **17.25 days** | **Jan 8 8:00 AM** | **Feb 3 2:00 PM** |
| Prikupljanje informacija o projektu | 5 days | Jan 8 8:00 AM | Jan 16 2:00 PM |
| Analiza prikupljenih informacija | 2 days | Jan 16 2:00 PM | Jan 21 10:00 AM |
| Pravljenje plana | 4 days | Jan 21 10:00 AM | Jan 28 2:00 PM |
| Prezentacija plana | 1 day | Jan 28 2:00 PM | Jan 29 4:00 PM |
| Diskusija plana | 1 day | Jan 30 8:00 AM | Jan 31 10:00 AM |
| Potpisivanje ugovora | 1 day | Jan 31 10:00 AM | Feb 3 2:00 PM |
| **Raspodjela zadataka** | **70.25 days** | **Feb 3 2:00 PM** | **May 20 4:00 PM** |
| Traženje predavača | 24 days | Feb 3 2:00 PM | Mar 18 2:00 PM |
| Traženje sponzora | 12 days | Feb 25 2:00 PM | Mar 18 2:00 PM |
| Traženje volontera | 24 days | Feb 3 2:00 PM | Mar 18 2:00 PM |
| Traženje medija | 24 days | Feb 3 2:00 PM | Mar 18 2:00 PM |
| Organiziranje prostora | 30 days | Mar 18 2:00 PM | May 13 2:00 PM |
| Obavještavanje o eventu | 7 days | Apr 30 10:00 AM | May 13 2:00 PM |
| Definisanje zadataka za takmičenje | 4 days | May 6 10:00 AM | May 13 2:00 PM |
| Definisanje kriterija za izbor pobjednika | 4 days | May 13 2:00 PM | May 20 4:00 PM |
| Definisanje nagrada za pobjednike | 2 days | May 18 10:00 AM | May 20 4:00 PM |
| **Implementacija projekta** | **34.38 days** | **May 21 8:00 AM** | **Jul 13 10:00 AM** |
| Kreiranje web aplikacije | 15 days | May 21 8:00 AM | Jun 17 4:00 PM |
| Korigovanje grešaka | 5 days | Jun 18 8:00 AM | Jun 26 2:00 PM |
| Ponovno definisanje projekta | 6 days | Jun 26 2:00 PM | Jul 8 2:00 PM |
| Zaključivanje projekta | 1 day | Jul 8 2:00 PM | Jul 9 4:00 PM |
| Prezentacija projekta | 1 day | Jul 10 8:00 AM | Jul 13 10:00 AM |
| Turnir | 4 days | Jul 13 10:00 AM | Jul 17 10:00 AM |

Tabela 3: Vremenski aspekti

Opisi faza idu ovdje

Na slici 3 su prikazani vremenski aspekti projekta putem gantograma.

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Slika 3: Gantogram projekta

# 5.2 Finansijski aspekti

Za izradu projekta su korišteni ljudski resursi.

Cijene za usluge osoba koje rade na projektu su preuzete sa stranice plata.ba [[1]](#footnote-1).

U tabeli 4 su prikazani korišteni resursi te njihova cijena.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Resurs** | **Tip** | **Cijena** | **Satnica za prekovremeni rad** |
| Projekt menadžer | Work | 12.50 KM/hr | 14.40 KM/hr |
| Projektant | Work | 11.20 KM/hr | 13.50 KM/hr |
| HR Kordinator 1 | Work | 9.00 KM/hr | 13.00 KM/hr |
| HR Kordinator 2 | Work | 9.00 KM/hr | 13.00 KM/hr |
| Analitičar | Work | 11.00 KM/hr | 13.00 KM/hr |
| Junior programer 1 | Work | 7.00 KM/hr | 9.00 KM/hr |
| Grafički dizajner 1 | Work | 9.00 KM/hr | 11.00 KM/hr |
| Administrator baze podataka | Work | 8.50 KM/hr | 10.00 KM/hr |
| Tester | Work | 8.00 KM/hr | 10.00 KM/hr |

Tabela 4: Resursi projekta i njihove cijene

Ukupni troškovi za izradu projekta iznose 9,310.40 KM.

# 5.3 Projektni tim

Projektni tim se sastoji od 9 osoba: projekt menadžer, 3 analitičara, 2 projektanta, 2 volontera, te edukatori.

Svaka osoba unutar projektog tima je zadužena za obavljanje određenih zadataka:

1. Projekt menadžer je zadužen za komunikaciju sa naručiocem kao i za nadgledanje projekta.
2. Analitičari su zaduženi za prikupljanje informacija u cilju kreiranja što bolje specifikacije zahtjeva na osnovu koje će projektni tim izgraditi tok realizacije projekta, te analizu i dizajn kurseva i nabavku informatičke opreme.
3. Projektanti su zaduženi za analizu i dizajn kurseva zajedno sa analitičarem, te učešće u nabavci informatičke opreme i doniranju iste.
4. Volonteri su zaduženi za pronalazak sponzora koji će donirati prostor za održavanje kurseva i ljudi koji će vršiti uloge edukatora.
5. Edukatori će održavati kurseve za pojedince koji uplate pohađanje kursa. Tačan broj edukatora će biti poznat nakon što se odredi broj kurseva koji će biti održavani. baza podataka je zadužen za implementaciju baze podataka.

Nemoj zaboraviti update sadrzaja

U tabeli 5 su prikazani ljudski resursi.

|  |  |
| --- | --- |
| **Resurs** | **Tip** |
| Projekt menadžer | Work |
| Projektant | Work |
| HR Kordinator 1 | Work |
| HR Kordinator 2 | Work |
| Analitičar | Work |
| Junior programer 1 | Work |
| Grafički dizajner 1 | Work |
| Administrator baze podataka | Work |
| Tester | Work |

Tabela 5: Ljudski resursi

# Ocjena opravdanosti investicije

Projekt je društveno koristan iz razloga što se neće postići nikakva zarada od njegove realizacije. Projekt se realizuje da bi okupio sve one koji se bave eSports turnirima na jednom mjestu. Realizacijom projekta treba da se postigne veća zainteresovanost za sam sport, turnire, a promoviranjem da dopre do što većeg broja ljudi i firmi koji će eventualno postati sponzori turnira.

Samo održavanje turnira treba da okupi veliki broj ljudi iz svijeta eSports turnira, te na taj način pomogne igračima iz Bosne i Hercegovine da se razvijaju i napreduju ka svjetskoj sceni eSports-a.

Širenjem informacija o ovakvim projektima turniri će pridobiti veći broj sponzora i igrača, a samim tim pomoći će da se ovi turniri organizuju što češće na područjima Bosne i Hercegovine i regije.

Online platforma služit će samo kao sredstvo za informisanje o turniru, te za prijavu igrača putem online forme. Online live streaming tokom održavanja samog turnira bit će omogućen zahvaljujući sponzorima.

# 7. Zaključak

Projekat će riješiti određeni broj problema sa kojima se timovi koji se profesionalno bave eSports turnirima susreću. Promoviranjem projekta nastojat će se doprijeti do većeg broja sponzora, te većeg broja posjetitelja i zainteresovanih osoba za ovu vrstu sporta. Veliku korist od realizacije projekta imat će svi ljudi koji se profesionalno bave ovom vrstom sporta, jer će dobiti priliku da pokažu najbolje od sebe i tako napreduju ka svjetskoj sceni eSports turnira. Također, online platforma će doprinijeti da se vijest o ovoj vrsti turnira proširi na području cijele Bosne i Hercegovine i svijeta.

Postoji mogućnost da se projekt proširi u narednih nekoliko godina na način da se prikupe novi sponzori, stekne veća zainteresovanost, te se zbog toga češće organizuju turniri ove vrste i u drugim gradovima Bosne i Hercegovine.

# 8. Literatura

[1] plata.ba: <https://www.plata.ba/plata/it-software>

[2] Materijali sa DLWMS-a: <https://www.fit.ba/student>

[3] Video materijali sa FIT-ovog kanala na YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=azE1u2N7Y-U&list=PLJCjqoTZy0H9xm7WhVsbPZGuPd3S1RqFB>

1. Detalji se mogu pogledati u literaturi (stranica 16, redni broj 1) [↑](#footnote-ref-1)