

ОБРАЗАЦ 5

**ВИСОКА ШКОЛА СТРУКОВНИХ СТУДИЈА ЗА ВАСПИТАЧЕ И ПОСЛОВНЕ
ИНФОРМАТИЧАРЕ - СИРМИЈУМ**

**ИЗВЕШТАЈ О ОЦЕНИ ЗАВРШНОГ МАСТЕР
РАДА**

I ПОДАЦИ О КОМИСИЈИ:

1. Датум и орган који је именовео комисију:

Н.С. Веће високе школе за образовање васпитача и пословних информатичара „Сирмијум“ у Сремској Митровици, 28.05.2024. године

2. Састав комисије са назнаком имена и презимена сваког члана, звања, назива уже научне области за коју је изабран у звање, и назив високе школе струковних студија и установе у којој је члан комисије запослен:

др Здравко Иванковић, Професор струковних студија, Информатика, Висока школа струковних студија за васпитаче и пословне информатичаре - Сирмијум, ментор

др Предраг Пецев, Виши предавач, Информатика, Висока школа струковних студија за васпитаче и пословне информатичаре - Сирмијум, председник комисије

Дејан Крسمановић, Дипломирани Машински Инжењер, Информатика, СирмиумЕРП д.о.о., члан комисије

II ПОДАЦИ О КАНДИДАТУ:

1. Име, име једног родитеља, презиме:
Никола (Мирјана) Бојкић

2. Датум рођења, општина, Република:
12.06.2000., Сремска Митровица, Србија

3. Година уписа на мастер струковне студије, студијски програм:
2022 / Струковни мастер пословни информатичар

III НАСЛОВ ЗАВРШНОГ РАДА

ГАМИФИКАЦИЈА ЕРП СИСТЕМА У ЦИЉУ ПОБОЉШАЊА ПОСЛОВАЊА

IV ПРЕГЛЕД ЗАВРШНОГ РАДА:

Навести структуру и кратак садржај завршног рада, начин приказивања резултата, прилоге (ако их рад садржи), укупан број страница и сл.

(до 250 речи)

Мастер рад је написан на 41 страни. Садржи 7 главних поглавља, која садрже 6 поглавља и 10 потпоглавља која укључују:

- Увод
- Теоријски део
 - ◆ ЕРП системи
 - Локални и Cloud ЕРП системи
 - Да ли локални или ЕРП у облаку?
 - Хибридни ЕРП системи
 - Cognitve ЕРП као будућност ЕРП система
 - Имплементација ЕРП решења
 - ◆ ЕРП системи у пракси
 - ◆ Гамификација
 - Тактике гамификације
 - Структурна и садржајна гамификација
 - ◆ Гамификација у пракси
 - Гамификација у школству
 - Гамификација у медицини
 - Гамификација у радном окружењу
 - ◆ Комбиновање ЕРП решења и гамификације
- Методолошки део
- Резултати истраживања и дискусија
- Промене у пракси
- Закључак
- Литература
 - ◆ Извори слика коришћених у раду

Читалац рада ће прво имати прилику да се упозна са ЕРП системима и гамификацијом. У раду ће ове две технологије бити за почетак представљене појединачно како би се пре свега разумело шта то све ове технологије обухватају и кроз примере из праксе дао увид у успешност ових технологија, њихове предности и мане.

Након тога ће рад да се детаљније позабави анализом идеје комбиновања ЕРП система и гамификације, где ће бити представљени примери из праксе, а уједно са њима дата анализа и мишљена о валидности оваквог начина рада и могућности његове примене за побољшање пословања.

V ВРЕДНОВАЊЕ ЗАВРШНОГ РАДА:

Навести да ли је завршни рад урађен у складу са образложењем наведеним у пријави теме, да ли садржи све битне елементе, посебно истаћи у чему је стручни допринос завршног рада, издвојити недостатке (ако их рад има)

(до 500 речи)

У данашње време, где су организације у константној борби са конкуренцијом, оне које успеју да унапреде своје пословање, задовољство купаца и запослених, су оне које себи остварују успех и напредак. Савремене организације треба увек да теже ка побољшању свог пословања и одбацивању застарелих технологија које чине пословање лошијим. На основу тога, стално се поставља питање како тако нешто и постићи?

У завршном раду, студент је дао једну компаративну анализу рада са и без гамификације ЕРП система. Водећи се другим текстовима, резултатима истраживањима и подацима, кандидат успешно представља ЕРП системе и гамификацију, њихове предност и мане и ствара слику о успешности пословања ових технологија. Представља ЕРП системе као комплексне софтвере састављене од групе мањих апликација, односно, модула, које све заједно раде са једном централном базом података и представљају пословне алатке присутне у готово свакој савременој организацији, које могу донети огромне предности и побољшања за пословање. Са друге стране наводи гамификацију као вид забаве и награђивања, односно, као процес коришћења елемената видео игара како би се увела забава и награђивање у окружења која то немају или на први поглед није видљиво.

Развој ЕРП софтвера, сам по себи, захтева изузетну количину времена за успешну имплементацију, те процес имплементације додатно отежава и продубљује читав процес, док свему томе додатно доприноси и сам процес обуке запослених за рад са неким таквим софтвером. Читав процес захтева изузетну прецизност и са собом вуче велику комплексност како би се пре свега софтвер учинио погодним за пословање, а затим и како би се запослени обучили за адекватан и ваљан рад са таквим неким системом, где на основу тога кандидат развија идеју комбинованог рада ових технологија и даје образложења за успешност комбиновања ЕРП система и гамификације, као и мишљења о валидности оваког начина пословања и како би овакав вид пословања могао да утиче на организацију, односно, наводи технологију гамификације као вид решења за побољшање пословања организације, кроз увођење сталне забаве и награђивању у раду и представља гамификацију као вид сигурног побољшања пословања са ЕРП системима, кроз пружање помоћи током читавог процеса развоја и увођења ЕРП софтвера, али и током обуке запослених и читавог радног века организације.

Завршни рада, даје увид и скреће пажњу на гамификован вид пословања са ЕРП системима, даје слику и идеју за такав начин рада, даје организацијама лакши и бољи начин за њихово пословање и може да представља полазну тачку за развој и увођење нове норме бољег начина пословања за сваку организацију.

VI КОНАЧНА ОЦЕНА ЗАВРШНОГ РАДА И ПРЕДЛОГ:

На основу укупне оцене рада, комисија предлаже:

- да се завршни рад прихвати а кандидату одобри одбрана

ПОТПИСИ ЧЛАНОВА КОМИСИЈЕ

Зоран Улић
Мирко Милосављевић
Крсто Милић