

КОМИСИЈИ ЗА СТУДИЈЕ II СТЕПЕНА ЕЛЕКТРОТЕХНИЧКОГ ФАКУЛТЕТА У БЕОГРАДУ

Комисија за студије II степена, Електротехничког факултета у Београду, на својој седници одржаној 11.06.2024 године именовала нас је у Комисију за преглед и оцену мастер рада дипл. инж. Војислав Богосављевић под насловом „Вишеплатформски радни оквир за развој образовних игара израђен у технологији Flutter“. Након прегледа материјала Комисија подноси следећи

ИЗВЕШТАЈ

1. Биографски подаци кандидата

Војислав Богосављевић је рођен 23.03.1995. године у Ужицу. Завршио је основну школу „Душан Јерковић“, а након тога и Ужичку гимназију на природно-математичком смеру, у оба случаја са Вуковом дипломом. Електротехнички факултет уписао је 2014. године. Дипломирао је на одсеку за Рачунарску технику и информатику 2020. године са просечном оценом 8,49. Дипломски рад одбранио је у мају 2020. године са оценом 10. Дипломске академске – мастер студије на Електротехничком факултету у Београду, на Модулу за софтверско инжењерство, уписао је први пут у октобру 2020. године, а други пут 2023. Радно искуство као програмер започео је почетком 2019. у компанији Stada IT Solutions, наставио у компанији Finbet, а тренутно је запослен као софтверски инжењер у компанији Nutanix.

2. Извештај о студијском истраживачком раду

Кандидат Војислав Богосављевић је као припрему за израду мастер рада урадио истраживање релевантне литературе у области технологија за развој образовних игара, као и литературе везане за развојне технологије – радни оквир Flutter и пакет Stacked. Анализиране су предности и недостаци технологија за развој образовних игара, а кандидат је одлично овладао технологијама Flutter и Stacked. Истраживање циљне области и алата, уз ранија искуства везана за квизове знања и образовне рачунарске игре, дало је смернице развоја вишеплатформског радног оквира и апликације, који су предмет овог рада.

3. Опис мастер рада

Мастер рад обухвата 82 стране, од чега прилог обухвата 50 страна, са укупно (у раду и прилогу) 43 слике, 12 табела и 22 референце на ставке литературе. Рад садржи увод, 8 поглавља и закључак (укупно 10 поглавља), као и апстракт и списак коришћене литературе. Прилог садржи увод и 4 поглавља.

Прво поглавље представља увод у којем су описани предмет, циљ и садржај рада.

У другом поглављу описује се решавањем проблем у раду.

У трећем поглављу даје се преглед сродних решења за развој образовних игара.

У четвртном поглављу описују се функционалности апликације са посебним акцентима на улоге корисника, питања, квизове, игре и подешавања апликације.

У оквиру петог поглавља описују се технологије и алати коришћени у процесу развоја радног оквира и апликације: језик Dart радни оквир Flutter и пакет Stacked.

Шесто поглавље садржи опис архитектуре развијеног радног оквира и апликације.

У седмом поглављу се наводе и објашњавају неки од занимљивих детаља имплементације софтвера и наводе његове техничке карактеристике.

Осмо поглавље анализира израђено софтверско решење и пореди га са постојећим сродним решењима, описаним у трећем поглављу.

Девето поглавље је закључак у оквиру којег је сумирано искуство развоја софтвера и указано на потенцијална унапређења радног оквира и апликације.

Прилог А садржи упутство за коришћење софтвера, са детаљним описом свих функционалности апликације и сервиса радног оквира.

4. Анализа са кључним резултатима

Мастер рад дипл. инж. Војислава Богосављевића бави се проблемом развоја вишеплатформског радног оквира за развој система за припрему и спровођење образовних игара које се заснивају на квизовима знања, чија питања се постављају корисницима у току игре.

Основни доприноси овог рада јесу кратки преглед сродних технологија, развој предметног радног оквира и његова провера кроз развој широко употребљиве апликације која имплементира систем за припрему питања и квизова знања, као и њихову интеграцију са разнородним образовним играма. Систем омогућава различите улоге корисницима (ученицима, инструкторима и администраторима) са посебним скуповима привилегија. Такође, подржане су различите врсте питања за квизове, која се систематизују кроз области организоване у структури графа. Развјени радни оквир је анализиран и упоређен са поредивим технологијама за развој образовних игара.

5. Закључак и предлог

Кандидат дипл. инж. Војислав Богосављевић је у свом мастер раду успешно развио циљни радни оквир и пратећу апликацију која имплементира систем за припрему и спровођење квизова знања кроз образовне игре.

Кандидат је исказао самосталност и систематичност у поступку као и иновативне елементе у решавању проблематике овог рада.

На основу изложеног, Комисија предлаже Комисији за студије II степена Електротехничког факултета у Београду да рад дипл. инж. Војислава Богосављевића прихвати као мастер рад и кандидату одобри јавну усмену одбрану.

Београд, 03.10.2025. године

Чланови комисије:

др Игор Тартаља Редовни професор
сагласан, 03.10.2025.

др Владимир Јоцовић Доцент
сагласан, 03.10.2025.