

# St@k

#11  
RUJAN  
2014.

STUDENTSKI LIST FAKULTETA ORGANIZACIJE I INFORMATIKE, BROJ 11

NATJECATELJSKA  
GROZNICA

Uspjeh studenata i profesora

## FOI VOLONTIRA

Državna nagrada  
za **volonterstvo**

EKSKLUZIVNI  
INTERVJU

*Mladen Konecky*

PUT PREMA  
ZNANJU

Studenti na razmjeni i praksi

13 SAVJETA ZA  
BRUCOŠE  
*I one malo starije*

ŠTO VAS  
DEBLJA?

Otvorena nova menza

TECH  
KLUB

Novosti u IT svijetu



# INCHOO NEWSLETTER

---

**PRIJAVI SE I PRVI SAZNAJ INFORMACIJE  
O NATJEČAJIMA ZA PRAKSU I POSAO!**

[www.inchoo.hr](http://www.inchoo.hr)





## SADRŽAJ

- 02 ZANIMLJIVOSTI IZ PAVLINSKE 2**  
Pročitajte kratke zanimljivosti
- 04 NATJECANJA I USPJESI NAŠIH STUDENATA** Izdvojili smo nekoliko najpoznatijih natjecanja koja se događaju svake godine i pohvalili naše studente.
- 16 PORTUGALSKA GROZNICA** Kako je Ivoru bilo na razmjeni u Portugalu
- 17 PROGRAMERSKA INVAZIJA NA NIZOZEMSKU** Dario je bio u Nizozemskoj i ispričao nam kako je bilo
- 18 MOMCI U GRAZU** Razgovor s Filipom i Lukom o njihovoj studentskoj razmjeni u Grazu
- 19 VARAŽDINSKA AMERIKANKA** Kratak dojam Heather Bayer o Varaždinu i njenom iskustvu
- 20 DINKO U UGANDI** Gdje je Dinko? U Ugandi!
- 22 AKTUALNO I NADOLAZEĆE** na polju pametnih telefona i gadgeta i na polju računala
- 24 APLIKACIJE ZA MOBILNE UREĐAJE** Preporuke aplikacija i igre za mobilne uređaje
- 26 NOVA ERA DOBRE HRANE** Odbacite mišice nabacite salo!
- 28 ŽGANCI BEZ GRANICA** Naučite kako pripremiti jeftina studentska jela
- 30 FOI SPORT** Priprema, pozor, kreni!
- 32 13 SAVJETA ZA BRUCOŠE** Što, kako i zašto sa ispitnim razdobljima
- 34 PATNJE MLADOG BRUCOŠA** Savjeti iz prve ruke kako prebroditi prvu godinu

## MULTIKULTI **Afrička priča**



STUDENT  
SKI ZBOR  
SVEUČILIŠTA  
U ZAGREBU

## FOI VOLONTIRA **Foi dobio nagradu za volontiranje**



## LAJKAMO **Ispovijest jednog DOTA igrača**



## IMPRESSUM | **St@k** | STUDENTSKA

Studentski list Fakulteta organizacije i informatike, Varaždin, broj 11, rujan 2014.

IZDAVAČ: Fakultet organizacije i informatike, Pavlinska 2, 42000 Varaždin, [www.foi.unizg.hr](http://www.foi.unizg.hr)

GLAVNI UREDNIK: Suzana Rendulić, [stak@foi.hr](mailto:stak@foi.hr) | POMOĆNIK I ZAMJENIK GLAVNOG UREDNIKA: Ana Sakač | STUDENTI SURADNICI: Ivana Koren, Katarina Ilečić, Tajana Rogina, Danijel Pavlović, Jelena Pintar, Kristina Ivošević, Mijo Lučić, Tajana Cvijetinović, Petra Kuhar, Krešimir Varga | DJELATNICI SURADNICI: mag. inf. Mladen Konecki | LEKTURA: Katarina Ilečić | DIZAJN I PRIJELOM: Ana Sakač, Suzana Rendulić, Petra Kuhar | FOTOGRAFIJE: arhiva Fakulteta i Studentskog zbora, Machina Arcana službena stranica | ZAHVALA: Upravi fakulteta, Studentskom Zboru Sveučilišta u Zagrebu, Studentskom Zboru FOI, Centru za podršku studentima i razvoj karijera

Potražite nas na Facebooku! [www.facebook.com/foi.stak](http://www.facebook.com/foi.stak)

# ZANIMLJIVOSTI IZ PAVLINSKE 2

Zanimljive aktivnosti naših studenata i profesora. Pogledajte što su radili u zadnje vrijeme.

**Napisala:** S. Rendulić / **Uredila:** A. Sakač

## FOI APP

### *Došao je kraj studentskim mukama*

Je li Vam se dogodilo da ste došli na faks, a ne znate u kojoj dvorani se održava predavanje? Ili jednostavno ne znate što sljedeće imate po rasporedu? Naši studenti odlučili su podijeliti s Vama svoje rješenje u obliku aplikacije koja daje odgovore na ova, ali i druga pitanja. Ideja o aplikaciji izvorno je nastala na kolegiju "Analiza i razvoj programa" kao glavni projekt prolaska kolegija i sve do danas razvoj je nastavljen na toj ideji. Razvojni tim čine studenti 2. godine diplomskog studija smjera Informatičko i programsko inženjerstvo: **Josip Žemberi**, **Renato Turić**, **Moreno Grgurić** i **Tomislav Šulc**, dok je **Dominik Đurin** s VELV-a sudjelovao u početnim fazama dizajniranja aplikacije. Brojnim inačicama aplikacije konstantno su se dodavale nove funkcionalnosti kojih danas ima podosta, a neke od njih su: brzo i jednostavno pronalaženje informacija o konzultacijama profesora/asistenata, prikaz lokacije kabineta profesora/asistenata na interaktivnim planovima zgrada, unos

vlastitog rasporeda sati i evidenciju dolazaka/izostanaka sa predavanja, pregled aktualnih vijesti koje se ujedno mogu naći i na FOI webu, jednostavan i brz pristup FOI servisima (mail, moodle-u i sl.). Svojim je funkcionalnostima postala službena FOI aplikacija koja je dostupna za android, ali i iOS uređaje. Došao je kraj vašim mukama, preuzmite FOIapp i budite pravi student koji će uvijek imati odgovore na klasična pitanja. ■





# WORLD CONGRESS

## *Studenti FOI-ja na Svjetskom kongresu o pristupu visokom obrazovanju u Montrealu*

Na Svjetskom kongresu o pristupu visokom obrazovanju, koji se održavao prvi puta u Montrealu u Kanadi, od ukupno 250 sudionika iz cijelog svijeta aktivno su sudjelovali i hrvatski predstavnici. Među njima bili su i studenti FOI-ja, Neva Stopinšek i Alen Delić, koji je ujedno bio i ambasador kongresa, a kao punopravni članovi kongresa zastupali su mišljenja studenata s ciljem kreiranja boljih uvjeta pristupa visokom obrazovanju u svijetu. Studenti, predstavnici raznih sveučilišta, državnih tijela te poslovnog svijeta imali su tijekom kongresa priliku raspravljati o različitim stajalištima, saznati više o situacijama u obrazovanju na globalnoj razini te podijeliti primjere dobre prakse iz vlastitih zemalja. Studenti Fakulteta organizacije i informatike imali su priliku predstaviti i vlastitu projektnu ideju: *Razvoj platforme za međunarodnu kolaboraciju studenata*, nastalu u suradnji sa studenticom Cynthiom Florentino s Universityja of Central Florida u Orlando. Sama ideja projekta proizašla je iz postojećeg problema s lošom komunikacijom među studentima te činjenice da se rad na idejama nastalima na kongresu nekako mora nastaviti. S tim su ciljem studenti osmislili online platformu koja bi im omogućila što češću komunikaciju i proaktivniji rad na izazovima koji se pojavljuju. Ideja je naišla na pozitivne komentare svih studenata, koji su pružili vrlo korisne ulazne informacije i izrazili želju za vlastitim uključivanjem u daljnji rad na razvoju takve platforme. ■



WORLD  
CONGRESS  
ON ACCESS TO POSTSECONDARY EDUCATION

# ZNANSTVENO DJELO

## *Kornelije Rabuzin objavio rad u prestižnom časopisu*

Izv.prof.dr.sc. Kornelije Rabuzin objavio je znanstveni rad u najboljem svjetskom časopisu koji se bavi skladištima podataka. Obaveza je znanstvenika da objavljuje radove, po mogućnostima u vodećim svjetskim časopisima i na najboljim znanstvenim konferencijama. Kako ističe profesor, sam postupak prihvaćanja i objavlivanja rada zahtjevan je i dugotrajan proces te samo najbolje napisani radovi na kraju budu objavljeni. Rad koji je objavio prof. Rabuzin bavi se deduktivnom komponentom u skladištima podataka. Konkretno, u članku je pokazano kako se određena vrsta analize nad podacima u skladištu može izvršiti putem jezika za logičko programiranje. Kako je pridijelio novi naziv takvom procesu, urednik časopisa i sam je iskazao interes za tematiku kojom se rad bavi. Također, prof. Rabuzin može se pohvaliti novom knjigom pod naslovom "SQL - napredne teme" s kojom će se studenti imati prilike susresti na kolegiju "Skladište podataka i poslovna inteligencija", ali i u drugim područjima. Spomenuta knjiga predstavlja nastavak knjige "Uvod u SQL" koja je bila obavezno štivo za čitanje na kolegiju "Baze podataka 1". Osim studenata koji smatraju da je knjiga odličan uvod za rad s bazama podataka, prof. Rabuzin ističe kako su recenzije prve knjige bile iznimno dobre. No, tu nije kraj. U suradnji s prof. dr. sc. Maleković, u postupak recenzije biti će upućena i nova knjiga o bazama podataka koja bi trebala biti tiskana ubrzo. Jedino što možemo reći je da željno iščekujemo novi nastavak trilogije. ■



# NATJECANJA I USPJESI NAŠIH STUDENATA

Izdvojili smo nekoliko najpoznatijih natjecanja koja se događaju svake godine i pohvalili naše studente koji su osvojili odlične nagrade. Bravo ekipa, nadamo se uspješnim pričama i u sljedećem broju STAK-a.

**Napisale:** S. Rendulić, K. Ilečić, A. Sakač / **Uredila:** A. Sakač

## IMAGINE CUP

*Tim studenata FOI-ja pobijedio na Imagine Cup natjecanju u Splitu*

Finale natjecanja Imagine Cup Hrvatska 2014 održano je u Splitu na Fakultetu elektrotehnike, strojarstva i brodogradnje, 27. ožujka 2014. u kategorijama Innovation i World Citizenship, a pobjednici u obje kategorije su Team Halycon sa

svojim projektom Halycon.TV (više o projektu može se pronaći na stranicama projekta: <https://halycon.tv>). Microsoft Imagine Cup prestižno je studentsko natjecanje u tehnologiji s jedanaestogodišnjom tradicijom čiji je cilj potaknuti mlade kreativce na drugačiji način

razmišljanja kako bi se okušali u rješavanju tehnoloških problema te olakšali svakodnevni život. Takvu prednost prepoznali su Team Halycon, odnosno četiri studenta: **Samuel Picek**, **Goran Mlinarić**, **Luka Matijević** i **Bojan Juranek**, uz mentora doc.dr.sc. **Picek Rubena**.

Tim je osmislio i implementirao multimedijску platformu za live-streaming i real time komunikaciju uz pomoć inovativne tehnologije WebRTC. Navedene mogućnosti imaju potencijalno veliku primjenu u edukaciji, tako što pomoću njih bilo tko može prenijeti i snimiti sadržaj predavanja, konferencija ili instrukcija, a najveća vrijednost je što pohranom takvih sadržaja, fakultet ili pojedinac može stvoriti vrijednu bazu znanja. Osim u edukaciji njihov projekt nalazi



Pobjednički je tim Halycon s desne strane, a s lijeve strane tim PEAS





primjenu i u ostalim područjima poput zabave, marketinga ili poslovanja. Na pitanje jesu li očekivali pobjedu, dečki odgovaraju:

**"Kako se radilo o natjecanju na državnoj razini očekivali smo jaku konkurenciju i nismo očekivali pobjedu. Pobjedom smo dobili potvrdu kako projekt ima potencijala za uspjeh, te motivaciju za nastavak rada na projektu kako bi ga komercijalizirali."**

Osim Halycon.TV-a, na natjecanju je sudjelovao i drugi tim FOI studenata, pod nazivom „Inglorious Coders“. Članovi tima su studenti Alen Huskanović, David Ante Macan, Hrvoje Milković i Zoran Antolović pod vodstvom mentora Borisa Tomaša, a osvojili su treće mjesto.

Studenti su predstavili svoje rješenje - sustav PEAS „Personal Exam Assistant“ koji osim što olakšava proces provjere znanja, osigurava mjerljivost ishoda učenja temeljem

Europskog kvalifikacijskog okvira i ujedno smanjuje potrošnju prirodnih resursa te gotovo onemogućuje prepisivanje među studentima.

Uspjeh studenata dokazuje kako ulazak u svijet mašte i kreativnosti prerasta u ozbiljnost pokretanja projekata te vlastitih startupa. ■

## SOCIAL IMPACT AWARD

### Coinsulter predstavlja svijet digitalnih valuta

SIA je natjecanje koje pomaže razvoju poduzetničkih vještina, pruža podršku sudionicima u razvoju koncepta novog društvenog poduzeća. Kroz edukativne radionice i stručnu pomoć natjecanje je prilika za studente timove koji posjeduju ideju za čije im ostvarenje nedostaju te dvije smjernice.

Hrvatska se pridružila ostalim SIA zemljama (Austriji, Češkoj, Grčkoj, Rumunjskoj, Rusiji, Slovačkoj i Švicarskoj), te tako potaknula društveno poduzetništvo među studentima.

Inspiracija, učenje, umrežavanje i podrška četiri su stavke koje natjecanje **Social impact award** pruža.

**Luka Klancir, Filip Rafajec i Vinko Horvat** tim je koji je na SIA-i predstavio **Coinsulter**, aplikaciju koja ima cilj približiti svijet digitalnih valuta i bitcoin tehnologije na jednostavan, brz i siguran način.



**„Aplikacija stvara okruženje u kojem brzo možete doći do pregleda svojih digitalnih sredstava te vas konzultira u pogledu vaših investicija i kretanja tržišta.“**

Kreativna perspektiva ovog tima i veliki potencijal Coinsultera doveo ih je do pobjede i osvajanja *Social impact* nagrade koja sadržava 1500€ kao potporu projektu, inkubaciju (prostor i mentorstvo), te okupljanje svih finalista zemalja SIA-e gdje prezentiraju pobjedničku ideju. Više o finalistima i samom natjecanju može se pronaći na [www.socialimpactaward.hr](http://www.socialimpactaward.hr) ■





## FOI CORE

### FOI CORE ponovno spaja poduzeća i studente

Riječ je o jednom u nizu projekata AIESEC-a Varaždin koji na neformalan način poslovni sektor uvodi u sustav obrazovanja. FOI CORE se već tradicionalno izvodi osmu godinu zaredom i sve je popularniji među studentskom populacijom u Varaždinu. Ovaj projekt kroz godine je omogućio mnogim poduzećima da se predstave i približe studentima te ih prikazao kao poželjne poslodavce. S druge strane, studenti su imali priliku pokazati se kao poželjna mlada radna snaga kreirajući zanimljiva i inovativna rješenja poslovnih slučajeva.

Ovogodišnji je FOI CORE uz tvrtke **D Management**, **DD3D** i **Erste&Steiermärkische Bank d.d.**,

ponovno okupio mlade kreativne glave koje su razmišljale i stvarale rješenja, dok su ona najuspješnija pokupila vrijedne nagrade.

Poduzeće D Management zadalo je poslovni slučaj razvoja turističke mobilne aplikacije gdje su prvo mjesto zauzeli **Josip Žemberi** i **Tomislav Šulc**. U poslovnom slučaju tvrtke DD3D gdje je bila potrebna izrada marketinške kampanje na Kickstarter platformi za third person FPS video igru, prvo su mjesto osvojili **Vinko Horvat**, **Luka Klancir** i **Filip Rafajec**. Zadnji je poslovni slučaj zadala **Erste&Steiermärkische Bank d.d.** gdje je naglasak bio na redizajnu i modernizaciji usluge net-baking, a najboljima su se pokazali **Zoran Antolović**, **Marijana Svržnjak** i **Lovro Predovan** koji su osvojili prvo mjesto.

Ptičice na grani su nam prišapnule kako će se i sljedeće akademske godine održavati natjecanje ovog formata što je odlična prilika za studente da iskoriste svoje teoretsko znanje kroz praksu te nauče ponešto o poslovnom svijetu i načinima vlastite prezentacije u poslovnom svijetu. ■

## BUSSINES

## PLAN

## CONTEST

*Prilika za mlade poduzetnike*

I ove, devete godine zaredom, održao se Business Plan Contest, studentsko natjecanje koje potiče studente koji imaju poduzetničke ambicije na razvoj svojih ideja te na kraju njihovo oblikovanje u vlastite poslovne planove.

Omogućuje svojim natjecateljima da se povežu s poduzetnicima i stručnjacima na području poduzetništva te kasnije i moguće mentorstvo od istih.

Ovogodišnje natjecanje broji više od 150 prijavljenih studenata u

ukupno 65 timova. Stručni žiri je odabrao devet finalista, od kojih su tri najbolja dobila posebno priznanje i nagrade koje će im omogućiti daljnji razvoj njihovih ideja.

Pobjednik ovogodišnjeg natjecanja je naš tim sa FOI-ja Croatia Rescue koji se sastoji od pet članova, a to su: Jurica Mlakar, Igor Rauš, Mario Jurić, Mario Pavić i Karlo Pocrnić. Croatia Rescue je zapravo informacijski sustav koji služi brzom lociranju unesrećenih



osoba tako da šalje SOS poruku putem prilagođenog sučelja ili pomoću usluge aktivnog monitoringa korisnika, koja rješava problem čak i ako unesrećeni iz zdravstvenih ili tehničkih razloga ne može pozvati pomoć.

Najbolja je ideja nagrađena i s 20 tisuća kuna te ulaskom u predinkubacijski program Tehnološkog parka Zagreb, a članovi tima imaju priliku

sudjelovati i na edukacijskom programu Zagrebačke banke, konferenciji Lean Startup Machine te konferenciji Korporativne inovacije i intrapoduzetništvo u organizaciji Projektore.

Čestitamo našim kolegama! ■



## IEEEmadC

### Nagradu za najbolji dizajn odnosi FOITeam

Natjecanje koje obuhvaća područje Europe, Srednjeg Istoka i Afrike s ciljem razvoja društveno korisnih mobilnih aplikacija naziva se IEEEmadC. Pokrenuto je

od strane najveće profesionalne udruge za unapređenje tehnologije, a to je Institute of Electrical and Electronic Engineers.

Prošlogodišnje IEEEmadC natjecanje bilo je organizirano u četiri faze koje su se protezale kroz 11 tjedana. Prva faza uključivala je prijavu

timova i registriranje ideja. Timovi su mogli biti sastavljeni od najviše 3 studenata, ali bilo je moguće prijaviti se i samostalno. Nakon toga slijedila je faza u kojoj su timovi dobili povratne informacije i potvrde o prihvaćenim idejama. Zatim je bilo potrebno predati kreiranu aplikaciju nakon čega je natjecanje prešlo u zadnju fazu u kojoj se odlučivalo o pobjednicima. Pobjednici su bili podijeljeni u četiri kategorije: Best Team, Best Design, Highest Popularity App i Computer Society. Nagrade su se sastojale od mobilnih uređaja i novčanih iznosa.

Većina komunikacije odvijala se putem IEEEmadC Facebook stranice gdje je bilo moguće vidjeti radove koje su timovi prijavili na natjecanje. Također je bilo moguće glasati za određenu aplikaciju s obzirom na to da su pobjednici u kategoriji Highest Popularity App bili odabrani na temelju broja lajkova na Facebook stranici. Za ostale kategorije aplikacije su bile ocjenjivane od strane stručnog žirija u nekoliko područja. Nagradu u kategoriji **Best Design** odnio je **FOITeam (Alen Huskanović, Zoran Antolović, David Ante Macan)** sa svojom aplikacijom **Automated Evaluation System**. ■

BEST DESIGN AWARD



Automated Evaluation System  
FOITeam from  
IEEE Student Branch Zagreb  
Croatia





# ISPOVIJEST JEDNOG DOTA IGRAČA

Mladen Konecky, član tima koji stoji iza popularne Machine Arcane i ujedno asistent na našem faksu prepustio se uredništvu STAK-a i odgovorio nam na nekoliko pitanja.

Razgovarale: S. Rendulić, A. Sakač / Uredila: A. Sakač

**STAK: Prije svega, možete nam ukratko predstaviti igru Machine Arcana, o čemu se radi u igri i koji je njezin glavni cilj?**

MK: To je jedna društvena igra steampunk horror ugođaja koja se igra s prijateljima na stolu, ali možete ju i na podu igrati. Bazira se na tome da prolazite kroz niz tamnica, skupljate razno razne iteme koje nađete u tim tamnicama i borite se protiv razno raznih čudovišta – znači jedna vrlo opasna situacija koju ne treba olako shvatiti. Borite se protiv sila zla koje su opsjele cijeli ovaj svijet, a vi ga morate spasiti. Dakle, ne možete pobijediti samo tako jer je igra vrlo kompleksna i trebati će vam neko vrijeme da uspijete pobijediti. Nije to ko Čovječe ne ljuti se! Ali kad uspijete nadvladati te sile zla koje se baš tako lagano i ne daju nadvladati i još u dobroj ekipi, e to je onda jedan vrhunski party. Nije LAN party, ali blizu.

**STAK: Kako ste došli na ideju kreiranja Machine Arcane? Kako je sve započelo i koliko dugo Vam je trebalo da dođete do ovakvog razvoja igre kao takve?**

MK: Juraj Bilić je tu izvorni i originalni autor igre. Čovjek je bio programer dugo godina u jednoj firmi i jednog dana je zaključio da bi on radio nešto malo kreativnije pa je dao otkaz i u potpunosti se posvetio kreiranju igre. Imao je veliku vjeru u svoju ideju i počeo je okupljati ekipu sa razno raznih strana svijeta, ali uglavnom je ekipa iz Hrvatske. Na njegovim leđima stoji cijeli projekt i svaka mu čast, vodio je ekipu vrhunski

kako bi se reklo. Nama je trebalo nekih godinu dana da napravimo to sve što smo napravili.

**STAK: Spomenuli ste kojeg je žanra ova igra. Možete dodatno objasniti termin steampunk i zašto ste se odlučili na takav žanr igre?**

MK: To je zapravo Jurajeva ideja, s obzirom da je on kreator igre. Čovjek je valjda spavao i imao viziju neke igre, vidio je ta čudovišta i onda je to nekako najbliže bio steampunk. To je razdoblje u povijesti kada je svaka tehnologija doživjela svoj veliki bum i kada su došle sve te mašine i strojevi pa se mislilo da ćemo za 10 godina imati leteće vlakove, aute, umjetnu inteligenciju, robote koji će nam služiti i sve i svašta. Tu se i rodio steampunk, s elementima viktorijanskog doba pa vidite lijepe cure u krinolinama i razno razne gadžete za sve i svašta. Sve se bazira na steamu – sve je na paru i tehnološki orijentirano. Zapravo sve to i paše uz igru, sad zamislite da idete kroz tamnicu i iskaču zečiči i patkice, to baš ne bi bilo uvjerljivo.

**STAK: Koja je bila Vaša uloga u timu?**

MK: Moj dio u tome je bio izrada video materijala koji su prezentirali igru, jedan overview, jedan trailer i niz video tutorijala koji objašnjavaju kako se igra igra. Još sam napravio soundtrack što je poprilično zanimljiva ideja jer je ovo društvena igra, ali mi smo svejedno napravili soundtrack. Ideja je zapravo da vi igrate i pustite si muziku u pozadini za ugođaj.



**STAK: Koliko u prosjeku traje jedna partija?**

MK: Partija može trajati vrlo kratko – 20 minuta ako baš ne znate igrati. Vrlo brzo možete poginuti ako nije vaš dan. Ako želite baš da se prijeđe cijela igra potrebno je par sati. Sve ovisi o ekipi, ako imate dobru ekipu puno više ima interakcije gdje pričate i zafrkavate se. Možete također i sami igrati, ali najbolje je igrati u ekipi.



**STAK: Kako je igra prihvaćena? Jeste li zadovoljni uspjehom koji je ostvarila igra?**

MK: Pa da, jesmo, jako smo zadovoljni. Mi smo već u prva dva dana ostvarili naš novčani cilj i taj iznos je nastavio rasti. Dobro, moglo je i bolje, mogli smo sad svi bit na Karibima, voditi ovaj intervju na Floridi ili tako nešto. Uglavnom, jako smo zadovoljni, projekt je jako dobro prošao. Pisalo se negdje da je to jedan od najuspješnijih projekata sada u Hrvatskoj s obzirom

na okolnosti i uvjete. Možda je dobro istaknuti dvije stvari. Prvo, moguće je realizirati dobar projekt ako se skupi dobra ekipa. No s druge strane treba imati na umu da je taj cijeli mehanizam izuzetno složen, kako pokrenuti projekt, napraviti dobar marketing...ima tu puno posla koji je na početku nevidljiv.

**STAK: Po Vašem mišljenju, što se najviše sviđjelo igračima?**

MK: Teško je izolirati bilo što jer je sve vrlo isprepletano i ilustracije i dizajn i mehanika igre. Cijelu igru bi trebalo gledati kao komplet jer je teško izdvojiti neki segment. Dosta su bitni i vizualni identitet i sama mehanika igre.

**STAK: Imate li neke nove ideje za razvoj igre?**

MK: Nadamo se da ovaj projekt tu neće stati, da ćemo u budućnosti izbaciti i ekspanziju sa novom pričom, mapama, zadacima, minijaturama i sl. Također je moguća i digitalizacija igre.

**STAK: Za one koji ne znaju, PC igre uvijek su vam bile drage gdje su mnogi mogli primijetiti privrženost prema Doti. Igrate li i danas Dotu?**

MK: Sada ću morati razočarati neke fanove - službeno izjavljujem da Dotu više ne igram, ali nije sve tako crno jer igram HON. Ja sam svojevremeno mnogo sati, dana, godina potrošio na Dotu. Bilo je to super. Sad igram više casual igre – Heartstone. Volim igre koje su izazovne i igre gdje igrate protiv drugih ljudi.

**STAK: Kolika je razlika između klasičnih PC gamera od board gamera? Vi ste sada iskusili oba područja, kakav je osjećaj?**

MK: Nisam baš tipičan board gamer, osim Čovječe ne ljuti se i Rizika nisam baš igrao društvene igre. Ja sam isključivo PC gamer, ali moram priznati da sam se prodao i kupio Nintendo Wii U. Malo sam se zasitio igara gdje imate krvi do koljena pa sam prešao na malo pitomije igre – Super Mario je tu vrhunski.

**STAK: Što mislite, kako računalne igre utječu na**



**mlade? Mogu li se gameri pohvaliti kako svakodnevnom igrom poboljšavaju osjetljivost na detalje, potiču sposobnost bržeg reagiranja i donošenja odluka te prostornog rasuđivanja? Kako to komentirate?**

MK: Dvojako je, može vas zatupiti a može vam i izoštriti osjetila. Nije svaka igra jednaka. Dota će vam izoštriti kut gledanja jer vi morate konstantno gledati što se dešava na mapi dolje u čoškiću. U stvarnom životu onda ćete osjetiti da puno više percipirate nešto što vam se dešava u vidnom polju, a i refleksi se dobro treniraju. Starcraft 2 će vam povećati brzinu mozga, vi ćete moći tri puta više informacija u istom vremenu obraditi. Dok sam igrao Starcraft mozak mi je radio sve u 16, turbo. Mali je broj takvih korisnih igara. Ja sam inače jako volio igrati puzzle tip igara gdje morate razmišljati kako biste ih riješili što dobro dođe. Nedavno sam imao situaciju gdje sam morao presložiti stvari u frižideru jer nije bilo mjesta za sve i jako mi je taj način razmišljanja pomogao jer sam uspio, inače ne bih uspio.

**STAK: Osim osmišljavanja novih elemenata za igru, čime se još bavite u slobodno vrijeme?**

MK: Pa inače ja sam fulao faks, mislio sam da volim informatiku, ali volio sam samo igrati računalne igre. Što ću sad, najbliža stvar je izrada igara. Ma šalim se, računala su moja druga velika ljubav, volim sve vezano uz tehnologiju, pogotovo računala. Moja prva velika ljubav je glazba. U slobodno vrijeme pišem glazbu, pjesme, tekstove, melodije i to snimam. Snimio sam par stotina pjesama od kojih dio možete čuti na <https://soundcloud.com/mladenkonecky>. U zadnjih godinu dana sam se isto bacio na video produkciju pa sam radio za Tonija Cetinskog jedan video pa za Kim Verson i tako. Volim sve što je kreativno.

**STAK: Za one koji ne znaju, 2008., prije 6 godina (ispravite nas ako nije točno) sudjelovali ste na**

**Coca Cola Music Stars i pritom ušli među prvih 10 izvođača. Zašto se niste odlučili graditi na tom području? Danas bi Vas možda gledali uz bok pravih rock bendova.**

MK: Imate krivu informaciju, pobijedio sam. Ah, još jedna divna balkanska priča. Obećali su mi kao pobjedniku snimanje albuma, spota i tako to, nakon što je show završio, nitko mi se više nije javljao. Mi kao natjecatelji smo bili pod takvim ugovorima da nismo mogli ništa. Odlučio sam završiti faks jer su glazbene vode u RH dosta nestabilne za tip glazbe koji se meni sviđa. Glazbom ću se u budućnosti sigurno baviti, profesionalno ili amaterski. Možda bih radije bio kompozitor u pozadini, a ne zvijezda na stageu. Evo sad dolazi Voice u Hrvatsku pa bih preporučio svim studentima da se prijave.

**STAK: Danas ste asistent na fakultetu. Koliko ste dugo na fakultetu i jeste li zadovoljni?**





MK: Nakon faksa sam godinu dana radio u srednjoj školi na MEC-u tu u Varaždinu i nakon toga se pružila mogućnost rada na faksu kao asistent. Jako sam zadovoljan s ovim mjestom s obzirom na uvjete, super je. Radim tu 5 godina.

**STAK: Kako ste zadovoljni studentima?**

MK: Pa e sad, ovisi kak mislite. Kod nas općenito u Hrvatskoj vlada ta jedna inertnost. Ta inertnost je zahvatila cijelo društvo, pa tako i studente. Studenti su općenito nezainteresirani za nastavni sadržaj na fakultetu. Faks će vam dati neke osnovne koncepte, otvoriti će vam oči, vidjeti ćete razno razne mogućnosti i otvoriti će vam se vrata, ali da bi vi postali stručnjak u nečemu morate se time baviti. Mislim da ljudi u slobodno vrijeme više igraju igrice nego što se usmjeravaju u nekom području da se osposobe za nešto što vole i što im je interesantno. Živimo u vremenima gdje nema posla, ne možete samo doma sjediti i čekati da vam kruška opadne na glavu. Morate biti proaktivni, nisu bitne okolnosti, morate se prihvatiti onoga što imate i samo hrabro naprijed.

**STAK: Gdje ste išli u srednju školu i na fakultet?**

MK: Ja sam inače iz grada Daruvara i tamo sam išao u Opću gimnaziju. Po narodnosti sam Čeh i osnovnu školu sam komplet slušao na češkom. Srednju školu sam slušao isto na češkom i onda je malo bilo problem dok sam došao na FOI na prijamni i nisam znao što je brojnik, a što nazivnik jer nisam znao kako se kažu na hrvatskom. Dok sam pitao cijela mi se D1 počela smijati, ali ja se s tim nisam zamarao pa sam riješio tri zadatka kolegi pored, a on mi je u zamjenu rekao što je brojnik, a što nazivnik. Prijamni ispit sam riješio za 45 minuta jer sam morao na wc, a sila je bila jaka u meni, pa sam brzo predao i jurnuo van.

**STAK: Kakvi ste Vi bili dok ste bili student, kako ste kombinirali vrijeme kada ste radili i igrali igrice?**

MK: Vrlo jednostavno, Bolonja je napravila jedan ogroman pritisak na studente koji je nezamisliv. S jedne strane je to super jer možete faks riješiti kolokviranjem i tim putem bi trebali ići. Čovjek treba biti odgovoran prema sebi i procijeniti svoje mogućnosti i vrijeme koje mu treba da nešto nauči. Prve godine sam išao na sva predavanja i bez problema sam položio sve. Drugu godinu nisam išao na kolegije gdje dolasci nisu bili obavezni i pao sam ispit koji se zove Teorija informacija jer nisam dolazio niti na predavanja niti seminare. Tokom svog studiranja znao sam si uzeti mjesec dana gdje nisam ništa radio nego sam samo igrao, ali nakon toga je došlo vrijeme gdje treba sjesti i raditi. I nakon toga se opet igram. Budite odgovorni i najbolje da najteže stvari radite prve, a ne da ih stavljate na stranu. Naravno nemojte se zaboraviti zabavljati da ne prolupate.

**STAK: Što biste poželjeli da ulovite zlatnu ribicu?**



MK: Mir u svijetu, plivanje s dupinima... Ma moja jedna želja je da imam tri želje i uvijek jedna u rezervi da mogu poželjeti još želja. Jedan iterativan postupak, je li tako, napravimo jednu rekurziju, Algoritmi ne. Zapravo, volio bih vidjeti jedan drugačiji svijet od ovog, društvo gdje svi imaju. Želim da svima bude dobro, takvo ostvarenje želje bih ja volio.



**STAK: Što je bilo prije, kokoš ili jaje?**



MK: A joj, ja bih rekao da je bila kokoš. Moj svjetonazor je da je Bog stvorio sve ovo što gledamo, to je moje trenutno mišljenje, otvoren sam za sve vrste rasprava, ali moje mišljenje je da je Bog stvorio cijeli Svemir i život i onda bi rekao iz te perspektive da je Bog stvorio i kokoš. Ali poštujem i cijenim svačije mišljenje, ne mislim da sam u pravu, to je samo moj stav, svatko neka ima svoje mišljenje i sve pet.

**STAK: Zašto je dobro biti Mladen Konecky?**

MK: Pitanje je vrlo kompleksne prirode. Pa zato što sam odrastao u obitelji s oba roditelja koji su me odgajali relativno normalno, imao sam normalne uvjete za život, nitko me nije traumatizirao, imao sam mogućnost istraživati ovaj lijepi svijet, Bog mi je dao mozak da mogu razmišljati... Manje više moj cijeli život je bio super. Dosta ljudi nema takve uvjete i stvarno sam zahvalan na svemu tome i da nisam imao nikakvih problema i mogao sam normalno završiti školu, upisati faks i naći posao.

Relativno sam sretan i jednostavno sam zadovoljan s onim što imam. E sad, di je ona ribica...

**STAK: Za kraj, vic ili savjet studentima.**

MK: Pročitajte Bibliju, ima dosta ovak korisnih savjeta za život, i ne zaboravite:

**„samo po midu“.**

Hvala asistenu Mladenu Koneckom na suradnji i vremenu koji je odvojio za ovaj časopis. Čestitamo kolegi koji je zvao za vrijeme intervjua na obranjenom završnom radu (bar mislimo da je obranjen) i opraštamo što je profesionalnu idilu ovog intervjua dramatično narušio zvonjavom telefona.

Službena stranica: <http://machinaarcana.com/>

Kickstarter: <https://www.kickstarter.com/projects/magecompany/machina-arcana>





# Želiš biti dio vodećeg hrvatskog ICT tima?

Zanima te kako uvesti nove tehnologije u okruženje „Enterprise“ korisnika i omogućiti im drugačiji pogled na njihovo poslovanje?  
Interesiraju te svi aspekti razvoja rješenja, od arhitekture do isporuke?

Onda je upravo ovo **prilika za tebe!**

SPAN, vodeća hrvatska informatička tvrtka traži mlade, pametne i ambiciozne ljude za razne pozicije u timu koji primarno razvija softverska rješenja na Microsoft platformama.

Ako znaš nešto o **.NET**-u, **C#** ili, **HTML/XHTML** tehnologijama ili razvoju za **Windows Phone / iOS / Android** uređaje i želiš:

- steći nešto iskustva kroz studentski posao
- zaraditi dodatni džeparac putem stipendije
- odraditi obaveznu studentsku praksu
- pronaći zanimljivu temu za diplomski rad
- zaposliti se
- sve navedeno

javi nam se na [posao@span.eu](mailto:posao@span.eu)



# Multikulti





# Afrička priča

AUTOR: Neva Stopinšek

UREDILA: Petra Kuhar

**P**itate se kako izgleda život na drugom kontinentu, koji je toliko drugačiji, a opet interesantan? Naše studentice Neva Stopinšek i Dunja Maslić odvažile su se i odlučile provesti praksu u Etiopiji, u gradu Adis Abeba. Ova praksa nije bila uobičajena, već je imala za cilj podizanje svijesti o informacijskoj tehnologiji i volonterstvu u Africi. Curama je ovo bilo nezaboravno životno iskustvo, gdje su najviše naučile cijeniti životne vrijednosti na koje nekad u ovom užurbanom načinu života i zaboravimo.

Borile su se s različitim mentalitetom, osobnošću i potpuno različitim pristupom životu, pa su svoju ideju o mijenjanju svijeta i velikom doprinosu zemlji, u početku postavile kao nemoguću. Osim kulturoloških izazova, često su vodile bitku s nedostatkom struje, vode i interneta. Iako se to u tom trenu činilo loše, s druge strane ih je baš to prisililo da više komuniciraju s ljudima i saznaju više o njihovom inspirativnom životu. Nakon toga, male stvari poput interneta ili struje, jednostavno nisu bile bitne. Neva je izdvojila jedan takav razgovor i opisala ga riječima: „Jedna tema uvijek nam je bila posebno zanimljiva, a to je razgovor o sreći. Pitanje koje smo najčešće postavljale same sebi je:

*kako netko može biti sretan u zemlji s toliko svakodnevnih izazova?“* Odgovor su naravno ubrzo našle i zaključile kako sreća nikad ne bi smjela ovisiti o stvarima na koje mi sami ne možemo utjecati, već bi se trebala tražiti u ljudima i izgradnji odnosa s njima. Koncept mijenjanja svijeta odjednom im je postao drugačiji. Neva je to kreativno opisala riječima: „*Možda ne možemo promijeniti cijeli svijet, ali kada dođemo u priliku da svojim postupkom promijenimo samo jedan i samo nečiji svijet, već smo promijenili jedan dio svijeta. A kad bi svatko od nas razmišljao na taj način, možda bi zajedno i napravili ono čemu pojedinačno težimo.*“ ■



Neva i Dunja s afričkom djecom



## Portugalska groznica

AUTORI: Katarina Ilečić, Ivana Koren, Petra Kuhar

Kao veliki zaljubljenik u ples, ocean, sunce i opuštenu, ali i radnu atmosferu **Ivor Šebalj** se odlučio na stručnu praksu u Portugalu. Spojivši ugodno s korisnim, Ivor je radio u Vision-Boxu, poduzeću koja proizvodi „automatizirana

e-vrata“ koja putem biometrijskih karakteristika autentificiraju putnike i propuštaju ih preko graničnih prijelaza. Poduzeće se smjestilo u Lisabonu, koji se Ivoru toliko svidio da ne razmišlja o povratku u Hrvatsku. Kako je upisao diplomski studij Organizacija poslovnih sustava, njegov rad usmjeren je na prodaju i marketing. Posao obuhvaća pisanje projektne dokumentacije za javne natječaje, komunikaciju s klijentima i pomoć direktoru marketinga u analizi tržišta, konkurencije i sve vezano za marketinšku kampanju portfolia poduzeća. Na pitanje koliko mu je znanje stečeno na fakultetu pomoglo u snalaženju u novom okruženju, odgovorio nam je: „*Iskustvo koje sam stekao na fakultetu mi je svakako pomoglo, no mislim da je mnogo važnije biti uporan, proaktivan i ne odustajati.*“ ■







## Programerska invazija na Nizozemsku

AUTORI: Katarina Ilečić, Ivana Koren, Petra Kuhar

**Dario Šagud** je još jedan student koji je diplomski studij, smjer programsko inženjerstvo završio na Fakultetu organizacije i informatike. Stručnu praksu odlučio je odraditi u inozemstvu. Kao razvojni inženjer, praksu je našao u Nizozemskoj, točnije u Utrechtu. Posao koji je odrađivao uključivao je web i mobilnu tehnologiju, koja je bila potrebna za izradu web i android aplikacije za kafiće u Nizozemskoj. Darijev savjet studentima koji se odlučuju na stručnu praksu u inozemstvu: „Inozemna praksa kao pristup daje mogućnost upoznavanja novih i zanimljivih ljudi, nova znanja i zahtjeva samostalnost i odgovornost.“ ■





RAZGOVOR SA LUKOM KLANCIROM I FILIPOM RAFAJECOM, STUDENTIMA FOI-ja NA RAZMJENI

AUTORI: Katarina Ilečić, Ivana Koren, Petra Kuhar

## Momci u Grazu

Kako je austrijski grad poznat po stranim studentima, raznolikošću zanimanja i studiranja, ali i dobroj zabavi, najbolje mogu potvrditi naši studenti Luka Klancir i Filip Rafajec. U sklopu Erasmus programa proveli su semestar na Karl-Franzens sveučilištu u Grazu i vratili se puni dojmova.

### Što vas je potaknulo da se prijavite na Erasmus razmjenu?

**Luka:** Oduvijek sam se smatrao osobom koja je spremna za nova iskustva i izazove. Moglo bi se reći da mi je dojadila ova hrvatska monotonost te sam želio upoznati drugu kulturu, ljude i način života odnosno studiranja, a upravo to je Erasmus mogao ponuditi.

**Filip:** Na prijavu me potaknulo razmišljanje o budućem zaposlenju i prednostima koje sam u mogućnosti ostvariti kroz takvo „ne tipično“ iskustvo. Moja ideja bila je steći znanja i iskustva na internacionalnoj razini koje bi, mogao primijeniti u Hrvatskoj, ali i u samoj EU.

### Koliko ste se brzo snašli i prilagodili životu u stranoj državi?

**Luka:** Poprilično brzo. Konkretno na našem sveučilištu bio je odličan „Welcome week“ te je sve bilo objašnjeno u detalje gdje i kako rješavati birokraciju te ostale prijave i registracije. Što se tiče samog grada postoje „Buddy“ programi gdje svaki student ima mogućnost dobiti svog buddy-ja – kolega rodnom iz tog određenog grada koji postane vaš „privatni“ turistički vodič, sve na volonterskoj bazi.

**Filip:** S obzirom da sam na razmjenu išao s kolegama, svaki je malo doprinio i problema nije bilo. Ono što mogu reći za Austriju je da su izuzetno susretljivi i da su nas zaista vodili korak po korak kroz sve. Većinu smo vremena bili okruženi drugim Erasmus studentima tako da, ako je i bilo nejasnoća, netko je uvijek znao odgovor.

### Što možete reći o Erasmus iskustvu - kako je odlazak na razmjenu utjecao na vas i koliko je promijenio vaše razmišljanje?

**Luka:** Pa mogu reći da je na mene poprilično utjecao. Otvore se novi vidici i iskustva te zapravo tada možete vidjeti da je svijet mnogo

*„Na kraju krajeva, jedina dilema koju bi svaki student trebao imati jest - jesam li voljan uložiti više truda i vremena kako bih postigao više.“*

veći od vašeg faksa i studiranja te da ima mnogo mogućnosti za mladog čovjeka da napreduje u daljnjem životu i karijeri.

**Filip:** Kao što sam i očekivao, Erasmus iskustvo je po meni neprocjenjivo. Upoznati brojne studente iz razno raznih zemalja,



„provjeriti“ njihove stereotipe i steći nove prijatelje je nešto što se ne nudi svaki dan. Naravno, uz sve razgovore i objašnjenja koja sam dobio kako koja zemlja „razmišlja“ i ja sam promijenio mišljenje o mnogima, te me ta međunarodna interakcija počela još više zanimati i privlačiti. Prije sam mislio kako iskustvo bilo kakve vrste iz bilo koje zemlje može biti od velike koristi, a odlazak na razmjenu to mi je samo potvrdio.

**„Velik korak za svakog, ali definitivno vrijedan vašeg truda“**

**Što biste poručili studentima koji razmišljaju o odlasku na Erasmus razmjenu?**

**Luka:** Velik je to korak za nekog, ali definitivno vrijedan svake sekunde vašeg truda. To će se naplatiti kroz razna iskustva i saznanja koje inače nećete moći steći tako jednostavno.

**Filip:** Preporučio bih da si postavite jedno pitanje. Želite li nakon završenog studija zajedno sa svim ostalim studentima koji izlaze iz razno raznih sveučilišta otići na burzu i da vaše zaposlenje ovisi o prosjeku i par upečatljivih riječi u molbi za posao? Ili želite u svom životopisu imati pozadinu drugačiju od ostatka zbog koje će vas svaki poslodavac gledati kao ambicioznu i očitoiskusnu osobu? Na kraju krajeva, jedina dilema koju bi svaki student trebao imati jest, jesam li voljan uložiti više truda i vremena kako bih postigao više. ■

Preuzeto sa srednja.hr



## Varaždinska amerikanka

Heather na Varaždinskom korzu



U sklopu suradnje između Sveučilišta Cincinnati, Clermont College, Ohio, SAD i FOI-a, tijekom prošlog ljetnog semestra posjetila nas je američka studentica

**Heather Bayer.**

Kaže da joj se u Hrvatskoj najviše svidio lagan tempo života i odlasci na kavu. Od hrane joj se najviše svidjela bijela Lino Lada za koju nemaju ni zamjenu u Americi. Prvi puta je posjetila Hrvatsku i kaže da prije posjeta nije puno putovala općenito, ali je zato sve nadoknadila ovim posjetom. Razmjena joj je poboljšala samopouzdanje i kaže da više nije sramežljiva i čudna osoba koja je nekada bila. Što se tiče usporedbe školovanja, Heather kaže da je uglavnom isto, jedino što je u Americi naglasak na pisanju seminara i izradi istraživačkih radova, a u Hrvatskoj na izradi prezentacija i držanju govora. Za studente koji trebaju savjet u vezi razmjene kaže: „Samo to učinite! Očekujte da bude odlično, ali se prisjetite da ste tamo zbog škole. To će biti jedna od najboljih stvari koje ćete



U maloj konferencijskoj sobi

ikada napraviti, samo ako vi dopustite da to bude.“ ■



AUTOR: Dinko Svetić  
UREDILA: Petra Kuhar

# Dinko u Ugandi

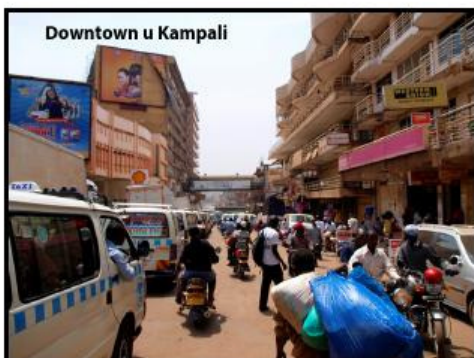
SVI SE EVENTUALNO PITAMO ŠTO ĆEMO NAKON ZAVRŠETKA FAKULTETA. VEĆINA NAS SE ODLUČI OSTATI U HRVATSKOJ, ALI NEKI SU IPAK ODVAŽNIJI I ODLUČE OTIĆI IZVAN DRŽAVE. DONOSIMO VAM KRATKI ČLANAK NAŠEG BIVŠEG STUDENTA KOJI JE ODLUČIO OTIĆI, NI MANJE NI VIŠE, U AFRIKU.



Dinko pokraj jezera  
Victoria

Teško je staviti iskustvo u Africi na papir, a još teže na jednu stranicu papira. Moj put u Afriku, tj. Ugandu, počeo je s mojim prvim pravim zaposlenjem u jednom domaćem IT poduzeću koje se bavi jednim jako specifičnim komadićem telekomunikacija. Par mjeseci i ispita prije kraja preddiplomskog studija sam počeo tražiti posao, slušajući savjete kolega i prijatelja koji su počeli tražiti posao tek nakon završetka studija. Imao sam veliku sreću da je prvi i jedini intervju na koji sam išao bio u poduzeću u kojem danas radim.

Kako mi je FOI pomogao pri zapošljavanju? Moje skromno mišljenje je da fakultetsko obrazovanje i papir koji se dobije prilikom uspješnog završetka studija nije direktno zaslužno za bilo čije zaposlenje, pa tako ni za moje. Meni su najviše pomogle vannastavne aktivnosti, sudjelovanje na projektima i međunarodnim razmjenama u organizaciji FOI-a (na čemu sam jako zahvalan jer sam dobio priliku i čast da budem dio toga) i nešto malo vlastitog angažmana uz pomoć prijatelja i kolega. Eksplicitno znanje koje sam upio za vrijeme studiranja je bitno, zbog čega mi je drago što danas znam što je informacijski sustav, što znam kako izmjeriti



Downtown u Kampali

površinu ispod krivulje pomoću integrala, što znam

isprogramirati generator lozinki kako bi imao jedinstvenu novu lozinku svaki puta kada Google, eBay, Facebook i ostali dožive napad zbog sigurnosnog propusta, što znam koristiti složeni kamatni račun, što znam što je i što sve mora sadržavati SLA te još puno drugih stvari. Međutim, navike i vještine koje sam stekao za vrijeme studiranja su puno bitnije, a za puno njih je zaslužan baš FOI (što mi nije bilo jasno dok sam studirao).

Već sam više od 4 mjeseca proveo u Ugandi i svejedno gotovo svakodnevno doživim nešto novo ili naučim nešto novo o kulturi života i posla u Ugandi, odnosno Africi. Uganda ima ogromni ekonomski potencijal i standard u državi raste iz godine u godinu unatoč visokoj razini korupcije. Ljudi su jako gostoljubivi i vole upoznavati nove ljude, pogotovo bijelce. Nažalost, u pozadini toga je nerijetko skriveni motiv, jer velika većina očekuje neki oblik dobiti od prijateljstva s bijelcima. Službeni jezik je Engleski, a prevladavajući lokalni jezik koji se koristi je Luganda. Kada ste bijelac u Ugandi, sigurno ćete svakodnevno čuti riječ *muzungu* (bijelac; bijelci = *bazungu*). Djeca će se derati „*Muzungu, muzungu!*“, motoristi taksisti (tzv. *boda boda*) će vas pitati „*Yes, muzungu, we go?*“, a na tržnici će stariji ljudi pokušati dobiti vašu pozornost







derući se „*My muzungu friend, come, buy some fresh fruit from me!*“. Bilo da plaćate taksistu za uslugu ili kupujete nešto na tržnici, sigurno ćete staviti osmeh na lice osobi ako im se zahvalite na lokalnoj jeziku sa „*Weebale ssebo/nnyabo.*“, što u doslovnom prijevodu znači „Hvala gospodine/damo.“.

Dok ste u Ugandi, jedno je sigurno, a to je da vam neće biti dosadno jer je noćni život jako razvijen u Kampali, glavnom gradu. Možete izaći svaku večer van i zabaviti se, tražite li ljudi provod do zore ili mirnu večer s prijateljima u *lounge baru*, nije bitno koji je dan u tjednu.

U kvartu Kamwokya (čita se „Kamoća“) možete kupiti raznjiče s goveđim, pilećim, svinjskim i raznoraznim drugim mesom, pečene banane i puno drugih delicija. Sve je jako fino i jeftino, ali treba zažmiriti na higijenske uvjete, kojih nema. Kada prvi puta dođete i iskusite Ugandu, sigurno ćete imati malo probavnih problema, ali kada se fizički i psihički priviknete - uživat ćete. Uganda je bivša britanska kolonija, pa se vozi lijevom stranom ceste, a pravila na cestama praktički nema.. Ceste imaju onoliko traka koliko autiju stane paralelno na njima (razmak između autiju ovisi o širini retrovizora).

Iz poslovne perspektive, Uganda ima ogromni potencijal, a sastančiti i pregovarati s lokalcima je posebno iskustvo. Cijena je najčešći problem, pa je tako to jedan od najbitnijih faktora pri odlučivanju o kupovini neke usluge ili proizvoda.

Uganda ima svoje probleme, siromaštvo, bolest, manjak i lošu kvalitetu obrazovanja, ali zapravo je puno bolja situacija nego što je u medijima prikazana. Najbolji osjećaj za situaciju ćete dobiti ako dođete tu i provedete vrijeme s lokalcima, jer to je nešto što vam dokumentarci, članci kao ovaj i Internet ne mogu pružiti. Uganda je divna zemlja i ne zovu ju bez razloga *The Pearl of Africa*. Pozdrav iz Kampale! ■

## Održan 3. Dan karijera

**AUTOR:** Petra Kuhar

Upravo je Dan karijera jedan od najvažnijih i najzapaženijih projekata koje Centar provodi već treću godinu zaredom. Moto 3. Dana karijera bio je „**Od studentske ideje do poslovnog uspjeha**“, te su kroz bogat cjelodnevni program predstavljene uspješne priče renomiranih poduzeća hrvatske IT i poslovne scene, a priliku za predstavljanje imali su i timovi studenata koji su svojim projektima osvojili brojne nagrade na raznim natjecanjima. Ovogodišnji program Dana karijera započeo je panel diskusijom „**Naša priča o uspjehu**“ gdje su gostovali predstavnici nekih poznatijih hrvatskih kompanija kao što su Bruketa&Žinić, Infnum, Degordian i ostali.

Priliku za sudjelovanje imali su i studenti koji su predstavili svoje projekte **FOLapp, Halycon TV, PEAS, Croatia Rescue Team, Varaždinski bicikli te Hrvatski Bitcoin Portal** za koje su osvojili razna priznanja i nagrade na državnim i međunarodnim natjecanjima. Program je završio uvijek zanimljivom panel diskusijom s uspješnim, bivšim studentima FOI-ja koji su govorili o svom putu od studiranja do razvoja profesionalne karijere na tržištu rada. u ulozi panelista sudjelovali su **Matija Kopic, Founder & CEO poduzeća Farmeron d.o.o., Jelena Kučan, Karlo Magdić, Danijel Premuzić te Bernard Toplak.** ■





# AKTUALNO I

NAPISAO: Danijel Pavlović



**GOOGLE POKRENUO GOOGLE ONE U INDIJI**  
Ovi su pametni telefoni temeljeni na Mediatekovima SoC rješenjima koja uključuju dual SIM te FM radio podršku. Nadalje, proizvođačima su postavljene nekakve reference kao što je 4.5" IPS ekran sa 854x480 rezolucijom, 1.3GHz quad-core procesor, 1GB RAM-a, 4GB interne memorije, podrška za microSD kartice, 5MP prednja i 2MP stražnja kamera.



**APPLE JE IZBACIO NOVI IPHONE 6 I IPHONE PLUS** neka od poboljšanja u odnosu na prethodnika 5S su – veći ekran (4.7" obični, odnosno 5.5" Plus), veće LTE (4G) i WiFi brzine, bolja kamera, odnosno autofokus, veći kapaciteti memorije, te NFC. U novi iPhone, Apple je izbacio i novi iOS 8.0(.1), odnosno 8.0.2 u trenutnoj verziji, koji bi trebao pokrpati sve što je Apple zabrljao sa prethodnom verzijom.

## ...na polju pametnih telefona i gadgeta



**SAMSUNG GALAXY ALPHA U PRODAJI U INDIJI**

Kao odgovor na Appleov iPhone 6, Samsung je izdao redizajnirani Galaxy proizvod veličine 4.7", sa metalnim rubom oko kućišta, male debljine od tek 6.5mm (za usporedbu S5 je debljine 8.1mm). Koristi Super AMOLED ekran rezolucije 1280x720. Tu je i prednja 12 MP, te 2.1 MP prednja kamera. Ispod haube se nalazi Samsungov Exynos čipset sa quad-core Cortex-A15 procesorom koji radi na 1.9 GHz, a uparen je sa 2 GB RAM-a i 32 GB interne memorije.



**USKORO UREĐAJI SA "ANDROID L" OPERACIJSKIM SUSTAVOM**

Novi telefoni i tableti koje pokreće posljednja verzija Googleovog Android operacijskog sustava pod kodnim nazivom „L“ bi trebali biti u prodaji polovicom 10. mjeseca. Radi se o Google Nexus 6 i 9 uređajima. Ovoga puta Nexus 6 dolazi iz režije Motorola, za razliku od posljednja 2 koja je radio LG.



**AIRPLANE MODE OFF**

Kao i u slučaju Amerike, Europa je odlučila smanjiti restrikcije po pitanju korištenja mobilnih uređaja u avionima. Jedna od njih je bila upravo Airplane mod koji se morao paliti prilikom polijetanja aviona. Dugo se vjerovalo da mobiteli imaju utjecaja sigurnost aviona, no kao što se i pretpostavljalo, čak i u najgorim situacijama, takav način rada nema utjecaja.



# ...NADOLAZEĆE...

...na polju računala

## MICROSOFT NAJAVIO NOVU VERZIJU WINDOWS—WINDOWS 9

Microsoft je najavio iduću verziju njihovog operacijskog sustava – Windows 9. Ona bi trebala izaći negdje krajem iduće godine, dok se beta verzije očekuju početkom iduće 2014. godine. Prije njegovog izlaska bi nas trebalo dočekati još jedan ili dva veća updatea Windowsa 8 – 8.2, a možda i 8.3. Jedna od novosti koja će razveseliti veći broj korisnika je vraćanje start menija, odnosno njegova simbioza sa „Metro“ aplikacijama. „Charmsi“ bi trebali biti zamijenjeni virtualnim desktopima, a Metro aplikacije se više ne bi trebale vrtjeti u full screen načinu rada.

## IZAŠLA NOVA GENERACIJA Nvidijinih KARTICA

Nvidia je završila sa razvojem svoje Maxwell arhitekture čiji je prvi funkcionalni primjerak bio štedljivi GeForce GTX 750 (Ti) čip. Nakon uspjeha s dotičnog, Nvidia je nedavno izbacila GeForce GTX 980 i GTX 970 grafičke kartice temeljene na „Maxwell 2“ arhitekturi koja uključuje podršku za DirectX 11.3/12.0. GTX 980 je, usporedbe radi, jača od svog najjačeg single-chip rješenja prošle, Kepler, generacije, odnosno GTX 780 Ti, ali i konkurentskog R9 290X. Sve u svemu, ovo bi trebao biti pun pogodak obzirom da je Nvidia uspjela postići više performanse, uz nižu potrošnju, te najavljeno, niže cijene.

## INTEL IZBACIO NOVU X99 PLATFORMU

Radi se o nasljedniku X79 platforme, a donosi podršku za novu DDR4 memoriju, veću propusnost PCI-e sabirnice, ali i nove procesore. Najjači model – i7-5960X dolazi sa osam fizičkih, odnosno 16 logičkih jezgri, te 20 MB cachea. To je ujedno i prvi desktop procesor takve vrste. Procesori su temeljeni na Haswell arhitekturi, i napravljeni su u 22nm procesoru. Intel će izbaciti i dva slabija modela – i7-5930K te i7-5820K, šesterojezgreni procesori te nešto manje cachea – 15MB. Intel je u odnosu na prošli čipset napravio pomak po pitanju proširivosti, tako da je ubačena i nativna USB 3.0 podrška, a i problemi sa SATA kontrolerom su uklonjeni. Svi procesori imaju mogućnost overclockinga čime se dokazuje poboljšanje ove generacije.

TIC  
Tehnološko-inovacijski centar Medimurje

f Twitter TICMedjimurje www.ticm.hr



## CHECK OUT

## KORISNE APLIKACIJE ZA MOBILNE UREĐAJE

NAPISAO: D. Pavlović UREDILA: S. Rendulić

## Unified Remote

Ležite na krevetu, ne želite ustati, s računala svira zamorna glazba. Rješenje problema: Unified Remote; aplikacija koja omogućava kontroliranje osobnog računala pomoću pametnog telefona. Jedini uvjet je da ste na istoj WLAN mreži. Sve funkcije računala imate i na zaslonu telefona, kontrolirate miša i tipkovnicu ili vašu omiljenu aplikaciju na računalu.

## AirDroid

Aplikacija koja vam omogućava potpunu kontrolu vašeg Android uređaja putem računala. Možete slati/primiti SMS poruke, gledati kroz objektiv kamere, podešavati alarme, slušati pjesme sve na vašem kućnom računalu. Aplikacija omogućava i diobu clipboarda i kontakata između telefona i računala. Sučelje je jednostavno za korištenje i u potpunosti je u web pregledniku tako da nema problema s kompatibilnosti s raznim platformama.

## Aplikacija SoundHound

Koliko često ste čuli pjesmu koja vam se baš sviđa, a ne znate kako se zove i tko je izvođač? Ako vam se to događa često, ova aplikacija može vam pomoći u prepoznavanju pjesama. Na primjer: vozite se automobilom, čujete na radiju pjesmu iz sedamdesetih, a ne znate kako se zove. Pokrenete Sound Hound na vašem Androidu, mobitel par sekundi "presluša" skladbu i ime pjesme je tu (uz pristup Internetu). Tu je i nekoliko korisnih stvari vezanih uz pjesmu kao riječi pjesme, poveznica na servis youtube i sl.

## IM aplikacije

WhatsApp, Viber, Telegram Zajedničko ovim aplikacijama je da vam omogućavaju potpuno besplatno dopisivanje, naravno, uz pristup Internetu. Osnovna funkcionalnost ovih aplikacija podsjeća vas na SMS, ali zapravo su to puno naprednije i zanimljivije aplikacije. Uz to što su besplatne, što je uvelike pridonijelo popularnosti, IM aplikacije zanimljive su i zbog mogućnosti unosa dužeg teksta, slanja slika i video datoteka, audio zapisa i raznih emotikona. U usporedbi s SMS-om, ovdje možete vidjeti i kada je druga strana pročitala ili piše poruku, a ukoliko želite možete i otkriti svoju lokaciju pomoću GPS-a.

## Aplikacija Files

Files je besplatna Windows Phone aplikacija pomoću koje upravljate svim vrstama datoteka u Windows Phone okruženju. Aplikacija omogućava upravljanje i datotekama na SD memorijskoj kartici. Možete kreirati, kopirati i micati sve dostupne foldere u memoriji uređaja i SD kartici. Aplikacija je prilično spartanski opremljena, ali sve funkcije rade kako je predviđeno, a korištenje je maksimalno pojednostavljeno. Svakako preporučamo ovu aplikaciju ukoliko je još niste otkrili. Pandan ovoj aplikaciji na Android platformi je odlični ES File Explorer preko kojeg uz sve gore navedeno možete radi instalaciju, deinstalaciju, čišćenje ostataka aplikacija i kojekakvog smeća koje se skuplja s vremenom. Kod rootanih telefona je moguće i uklanjanje sistemskih aplikacija.



# 5 MOBILNIH IGARA KOJE SVAKI UZORAN STUDENT MORA IMATI

Uхватili ste se kako Vam je dosadno na predavanju ili seminaru (što nikad nije :) ili možda čekate kolegu/kolegicu koji uvijek kasne? Prva stvar koja Vam zapada u ruke je mobitel? Pa kako bi skratili vrijeme, možda Vam sljedeće igre za mobilne uređaje dobro dođu. Naši studenti kažu da su super, provjereno je. Hush, hush, nećemo reći kad dobiju najveću želju za igranjem istih.



NAPISAO: D. Pavlović UREDILA: S. Rendulić

2048

SCORE  
832

BEST  
832

OPTIONS

LEADERBOARD

			2
8	2		
2	128	4	
4	16	8	4

**2048 Puzzle**

Zarazna Open-Source igra koju je napravio 19-godišnji Talijan. Cilj je da pomicemo numerirane kocke na 4x4 mreži i dođemo do broja 2048. Naravno, igra ne završava na tome, idete dalje i skupljate što viši broj. Postoji nekoliko modova igre, te opcija za Undo, za svačiji ukus. Radi velike popularnosti nazvana je Candy Crush za matematičke geekove.

**Temple Run**

Igra za sve mobilne platforme, preuzeta preko milijardu puta. Igrač upravlja istraživačem koji bježi od poludjelih majmuna. Igrica je beskrajna i vrlo zarazna, a na iOS platformi postala je jedan od instant klasika. Svako od nas jednom bi se želio osjećati kao Indiana Jones, pa svakako preporučamo ovu igru, pogotovo na iOS uređajima.

**Flappy Bird**

Jedna od igara koja je mnogima pojela živce radi svoje težine, a radi svoje prirode se ipak nisu mogli odvojiti od nje. Na prvi pogled njezin izgled podsjeća na neki paralelni Super Mario svijet, no glavni akter je ptica kojom upravljamo tapkajući ekranom. Vođenje ptice između vodovodnih cijevi, par puta više, par puta manje, gore-dolje, to je više manje cijela mudrost oko igre.

**QuizUp**

Igra koja testira vaše znanje u preko 400 kategorija. Bilo da se radi o citatima iz vaše omiljene serije ili filma, geografije, gramatike i mnoštvo drugih. Odlična je stvar da se natječete sa stvarnim ljudima, preko Interneta. Postoji sustav dodavanja prijatelja i dopisivanja s istima. Minus je slabija optimiziranost, tako da trebate imati dosta dobru vezu da igra „klizi“. No, odlična i edukativna igra za sve uzraste.

**Candy Crush Saga**

Igra za kojom su ljudi svi, Facebook korisnici ili korisnici mobilnih uređaja. Detaljan opis vjerojatno nije potreban, no za one kojima je ova igra ipak strane, evo par riječi ukratko o njoj. Pratimo Tiffi i Mr. Toffeea kroz njihovu avanturu u Candy carstvu. Početkom igre nas dočekuje puzzle-type igra. Ploča je ispunjena raznim tipovima slatkiša, preprekama, i posebnim tipovima slatkiša. Postoji preko 50 razina u igri, tako da će vas različiti izazovi dugo zadržati u ovoj igri.



## EUROPSKI CERTIFIKAT KVALITETE

NAPISALA: Kristina Ivošević

UREDILA: Suzana

Od 120 visokih učilišta u Republici Hrvatskoj, samo 11 njih je dobilo europski certifikat kvalitete, što znači da su kvalitetom na razini europskih standarda. Certifikat se izdaje na rok od pet godina, a visoka učilišta koja nisu ispunila kriterije mogu očekivati novu vanjsku prosudbu za 18 mjeseci. Kriteriji koji su gledani su osiguravanje financijske stabilnosti i neovisnosti, ulaganje u edukaciju kadra, kreiranje novih trendova, a ocjenjuje se i kvaliteta dijaloga, dobre komunikacije.

"...prikupljeni podaci na nacionalnoj razini pokazuju da je samo jedna desetina visokih učilišta ispunila uvjete za dodjelu certifikata."

Na prvom mjestu je Fakultet elektrotehnike i računarstva u Zagrebu (FER), a na već drugom mjestu naš je Fakultet organizacije i informatike. Jasmina Havranek, ravnateljica AZVO-a, izjavila je kako ovakvi prikupljeni podaci na nacionalnoj razini pokazuju da je samo jedna desetina visokih učilišta ispunila uvjete za dodjelu certifikata. Postupak vrednovanja kvalitete na svakom testiranom visokom učilištu provodilo je peteročlano povjerenstvo u čijem su sastavu domaći strani nastavnici, studenti i gospodarstvenici. Članovi povjerenstva (zasad ih je 120) prošli su edukaciju, stekli status certificiranog stručnjaka za vanjsku prosudbu i ušli u AZVO-ovu bazu certifikatora.

Nastavljamo u istom smjeru, još se samo možemo poboljšati! :)

Bravo za naš FOII





Unutrašnjost nove menze

## NOVA ERA DOBRE HRANE

Nova menza otvorila je vrata. Mnogi studenti tu su vijest primili sa smiješkom na licu. Sada možemo biti sigurni kako studenti neće morati sa oprezom jesti odabranu hranu te dodatno u torbi nositi dezodorans kako bi se s istim mogli koristiti nakon izlaska iz menze. Novi studentski restoran svojom modernošću, osim što odiše izvana, isti se osjećaj može primijetiti i na tanjuru. Ako još niste, vrijeme je da posjetite studentski odmak od fakultetskih obaveza. Želimo Vam dobar tek!

**NAPISALA:** Kristina Ivošević **UREDILA:** Suzana Rendulić

Početak rujna ove godine otvorio se novi studentski restoran u Varaždinu. Nažalost, otvaranjem studentskog restorana, pravo usluge studentske prehrane izgubili su dobro nam poznati Raj i Park. Novi studentski restoran ima 300 mjesta i cijeli je moderno opremljen i uređen. „Sve najsvremenije što trenutno postoji na tržištu ugrađeno je u ovaj studentski restoran, od dizalice topline voda za grijanje i hlađenje, do solarnih panela, odnosno fotonapona na krovu za proizvodnju električne energije kao i posebnih monitora na kojem studenti mogu pratiti koliko je energije potrošeno po svakom segmentu ili kako se priprema hrana u kuhinji...” – istaknuo je na svečanom otvorenju restorana **Nenad Milijaš**, ravnatelj Studentskog centra Varaždin. Radovi su započeli početkom 2014. godine, međutim zbog zime, kiša i ostalih nepogodnih vremenskih uvjeta, radovi su u punom jeku započeli tek od travnja ove godine i ispunili sve propisane uvjete.



Maketa studentskog doma

Novost je da u studentskom restoranu postoji i brza linija, kojom možete izbjeći redove čekanja naplate na običnoj blagajni. „Ono što je novo kod brze linije jest da nema plaćanja direktno blagajniku, već studenti uplaćuju određeni iznos novca na svoju studentsku iskaznicu X-icu te se provlačenjem iskaznice kroz aparat skida i državna subvencija i cijena obroka koju bi student platio gotovinom. Ovo je svojevrsni ENC način plaćanja obroka...” – naglasio je ravnatelj Milijaš. Cijene obroka istovjetne su svim studentskim restoranima Studentskog centra, prema cjenicima koje propisuje MOZS. Za studente će se dnevno pripremati šest različitih jela, od čega će jedno biti vegetarijansko jelo i dva pojedinačna jela. U sklopu menze nalazi se i *a la cart* restoran koji ima 60 sjedećih mjesta i koji je otvoren za obične građane što znači da osim studenata, u ukusnoj hrani mnogi uživati svi koji dođu. ■



NAUČITE KAKO PRIPREMITI JEDNOSTAVNA STUDENTSKA JELA



### Menu

## Žganci bez granica

Svi smo se barem jednom našli u situaciji na kraju mjeseca (možda i u sredini) da si jednostavno švorc, dekintiran i gledaš po sobi što bi prodao od stvari samo da si možeš priuštiti obrok u menzi. Svojim dugogodišnjim iskustvom neravnomjernog raspolaganja novca i kulinarskih neumijeća, otkrit ću vam što se to može jesti za siću para, a da ne zahtjeva sposobnosti Jamie-a Olivera.

**NAPISALA:** Kristina Ivošević    **UREDILIA:** Suzana Rendulić

**POTREBNO:** 750g palente koja košta najviše 10kn

**PRIPREMA:** Hvala Bogu, priprema je lakša da ne može biti lakša. J Zagrijte onoliko vode koliko palente mislite pojesti, nakon što voda prokuha, miješajući sipajte palentu u vodu i nastavite miješati dok se ne zgusne. Cijeli postupak traje cca. 5 minuta, a nisam još našla način da zapalim kuhinju palentom, stoga, **NO FEAR – YOU CAN DO IT!**

**REZULTAT:** Ukusno jelo za svako doba dana, a može se jesti i do tjedan dana! Ukoliko ste uporni. Palenta se može jesti s bilo čime. Znači, kada otvorite hladnjak, i ugledate paštetu, džem, jogurt ili bilo što čemu je rok trajanja još uvijek valjan, ugledali ste svoj obrok uz palentu što je još jedan razlog zašto palenta. Dobar Vam tek!





# FOI dobitnik

## Državne nagrade za VOLONTERSTVO

**UREDILE:** Suzana Rendulić, Petra Kuhar

Odlukom Nacionalnog odbora za razvoj volonterstva Fakultet organizacije i informatike Sveučilišta u Zagrebu izabran je za dobitnika Državne nagrade za volonterstvo u 2013. u kategoriji pravne osobe-organizatora volontiranja.

Odluku je donio Nacionalni odbor za razvoj volonterstva na osnovu javnog natječaja Ministarstva socijalne politike i mladih. Predlagatelj je gradonačelnik Grada Varaždina, Goran Habuš, a podršku i pisma preporuke uputili su brojni suradnici Fakulteta na volonterskim projektima u zemlji i inozemstvu.

Priznanje je uručeno dekanu prof. dr. sc. Vjeranu Strahonji na Svečanoj sjednici Nacionalnog odbora za razvoj volonterstva na Međunarodni dan volontera , 5.prosinca 2013.. Državna nagrada za volontiranje dobivena je na temelju volonterskih projekata u 2013. Godini, u kojima je sudjelovalo 68 volontera, koji su ostvarili 849 volonterskih sati. Volonterske aktivnosti su organizirane u sklopu Centra za volontiranje i humanitarni rad FOI-a u osnivanju, koji vodi prof. dr. sc. Sandra

### Neki od najznačajnijih projekata u 2013. godini

**Inter- Community learning** – University/ school/community learning partnership  
– university students supporting children at risk of educational 'failure' through targeted learning support

**Ekipno prvenstvo Hrvatske u krosu**  
(organizator AK Sloboda i Hrvatski atletski savez)

**Državno prvenstvo u atletici za osobe s invaliditetom** (organizator Hrvatski atletski savez, Hrvatski Paraolimpijski odbor, Atletski klub Sloboda)

**Međunarodni atletski miting CRO-OPEN**  
(organizator Hrvatski atletski savez, Hrvatski Paraolimpijski odbor, Atletski klub Sloboda)

**Državno juniorsko prvenstvo u Atletici**

**Volontiranje u domu za starije i nemoćne Varaždin** (organizator Studentski zbor)

**Sajam volontiranja** (organizator University of Central Florida, Orlando, FL, SAD)



Preuzeto sa foLhr



## foijADA

*"Promašio sam više od 9000 šuteva u svojoj karijeri. Izgubio sam skoro 300 utakmica. 26 puta mi je povjereno da izvedem šut koji bi donio pobjedu i promašio sam. Doživljavao sam neuspjeh za neuspjehom u svome životu i to je razlog zašto sam uspio."*

*-Michael Jordan*

NAPISALA: T.Rogina  
UREDILA: S.Rendulić

**S**portska udruga Fakulteta organizacije i informatike organizirala je 13. lipnja 2014. Dan sporta, popularno nazvan **Fojjada**.

U sportskim natjecanjima studenata na sportskim terenima na Graberju i sportskoj dvorani varaždinske Druge gimnazije sudjelovalo je oko 300 natjecatelja u 4 sporta: nogometu, košarci, odbojci i šahu.

U malom nogometu najbolja je bila ekipa **"Euforija"** (Rog, Žunec, Fluks, Obrstar, Punčec, Sokser, Tkalčec, Mlinarek), drugo mjesto je osvojila ekipa **"NK Budinščina"** (Hranj, Kopic, Grbavac, Faletar, Volf, Žugaj, Curić, Šapina), a treće ekipa **"Ministranti"** (Poslon, Hirš, Plahtarić, Okreša, Peričić, Jurak, Cvrtila, Marijić).

Prvo mjesto u košarci osvojila je ekipa **"Ne znam"** (Matić, Jakšić, Pizek H., Pizek R.), drugo mjesto ekipa **"988"** (Piskulić, Šimunec, Vincetić, Volf), dok je treće mjesto osvojila ekipa **"Bigec i prijatelji"** (Bigec, Granić, Ivić, Hlebec).

U odbojci je najbolja bila ekipa **"Zdralovi"** (Crnac, Vujić, Belac, Marković, Topličanec, Kristanović, Đukin), a slijede ekipa **"Anonymous"** (Španiček, Vitez, Slobodnjak, Tomaš, Groznica, Javorić, Šafarić) i ekipa **"Knez i 5 kmetova"** (Svetic, Knežević, Jedvaj, Šporčić, Bilješko, Kišiček, Mrčela). Prvo mjesto u šahu osvojili su studentica **Lidija Butković** i student **Marko Ružman**. Zanimljiva je bila utakmica između ženske nogometne ekipe FOI-a i pobjednika malonogometnog turnira. Na zadovoljstvo svih okupljenih gledatelja djevojke su ostvarile pobjedu. Iako ove godine profesori i studenti nisu odmjerili snage, nadamo se da će u novoj akademskoj godini profesori pripremiti svoje nogometne vještine i odlučiti ih pokazati na terenu. ■



Pobjednici različitih kategorija



# PRIPREMA, POZOR, KRENI!

Studenti FOI-a po prvi su puta ove godine sudjelovali na događaju **Elektrijada** koje se održava na jezeru Balaton u Mađarskoj te koji je okupio studente elektrotehnike, računarstva i informatike iz šire regije .

**NAPISALA:** Tajana Rogina **UREDILA:** Suzana Rendulić

**E**lektrijada je međunarodno sveučilišno natjecanje studenata elektrotehničkih fakulteta na kojem se već pedesetak godina uspješno natječu studenti iz ovog dijela Europe te je najveći godišnji skup studenata elektrotehnike u Europi. Ekipe FOI-ja Varaždin bila je najmanja grupa s jednog fakulteta, ali je bila najveselija i najglasnija u navijanju. Program čine natjecanja u znanju i sportu. te zabavni dio. Studenti se natječu pojedinačno i ekipno za što bolji ukupni plasman svojih fakulteta. Svrha Elektrijade je kroz natjecanja u znanstvenim disciplinama istaknuti najbolje buduće inženjere, te kroz sportska natjecanja popularizirati sveučilišni sport, potaknuti druženje i razmjenu iskustava među studentima. U početku je Elektrijada okupljala studente bivše Jugoslavije, dok danas pored fakulteta s tih prostora (Srbija, Hrvatska, BiH, Makedonija, Crna Gora, Slovenija), okuplja i studente ostalih regija.

U sportu, naše studentice natjecale su se u odbojci, dok su dečki klasično stali na stranu nogometa. Djevojke, unatoč velikoj želji za prolaskom, nažalost nisu prošle grupu da bi se mogle dalje natjecati (imale su jednu pobjedu protiv Osijeka, i dvije izgubljene protiv ICT BG i TVZ ZG ). Dečki su u nogometu bili uspješniji. Prošli su grupu (2 pobjede protiv dvije ekipe iz Makedonije, i jedna neriješeno protiv ETF BG ), ali u četvrtfinalu su svoje vještine odmjerili s dostojnim protivnikom FER-om te na kraju i izgubili zbog čega naši dečki nisu mogli nastaviti natjecanje. Kada se zbroji sav dojam nakon što su se naši studenti vratili u Varaždin može se reći kako je ovo događaj koji obogaćuje studentski život u velikoj mjeri. ■



Studenti pokraj jezera Balaton



*Bilo je puno bolje nego što smo očekivali, od samog natjecanja u znanju i sportu pa do same zabave, širenja poznanstva i upoznavanje nečeg novog. Bili smo jedna od najmanjih ekipa, ali mogu reći da smo bili ekipa koja je najviše širila pozitivnu energiju. Samim time, ostavili smo dobar dojam našeg fakulteta i naših studenata.*

Studentica Maja



Studentski zbor FOI-ja ove je godine prvi puta primio poziv na ovaj događaj. Uprava FOI-ja je ovaj projekt prepoznala kao događaj koji daje izniman doprinos promicanju znanosti, struke i sveučilišnog sporta, te moralno i finansijski podupire program.



*Svaki dan smo se družili zajedno navečer nakon natjecanja sa studentima iz svih zemalja balkana i dobili uspomene za cijeli život. Definitivno bih išao ponovno jer je bilo nezaboravno iskustvo.*

Student Tino





## 13 savjeta za BRUCOŠE

Dragi brucoši! Donosimo Vam korisne savjete vezane uz provjere znanja s gledišta bivšeg brucoša. Ovdje možete pronaći informacije vezane uz međuispitna razdoblja unutar jednog semestra, kako im pristupiti te čega se trebate pridržavati.

1. Nastava se održava u 2 semestra, a u svakom semestru postoje 3 kolokvijska razdoblja. Struktura nastave je takva da 5 tjedana pohađate predavanja, a šesti tjedan (eventualno i sedmi) je rezerviran za kolokvije.

**NAPISAO:** Mijo Lučić  
**UREDILE:** P. Kuhar,  
S. Rendulić, A. Sakač

2. Na prvome satu nositelji kolegija daju informacije o kolegiju i polaganju kolegija kroz kolokvije. Materijali i informacije bitni za kolegij nalaze se na sustavu Moodle kojega morate svakodnevno provjeravati ako želite uspješno položiti kolegije.

3. Eventualne primjedbe na broj kolokvija, aktivnosti koje se rade na kolegijima, ispitne rokove i dr. podijelite s nositeljima kolegija, a ako je potrebno kontaktirajte studentske predstavnike (studentski zbor i studentska savjetnica). Važno je reagirati što prije kako bi se na vrijeme moglo nešto poduzeti.

4. Kontinuirano praćenje tijekom semestra završava ocjenom u prvom ispitnom roku na kraju semestra koji se automatski prijavljuje.

5. Za polaganje ispita iz nekog kolegija potrebno je steći potpis iz tog kolegija. Potpis znači da ste odradili minimalne obveze potrebne na tom kolegiju te imate pravo pristupiti ispitnom roku.

6. Za svaki kolegij imate na raspolaganju još 3 ispitna roka (veljača, lipanj/srpanj, kolovoz/rujan) na kojima možete položiti kolegij. Ako kolegij ne položite do njegovog ponovnog izvođenja, obavezni ste ga ponovno upisati i tada dobivate još jednu šansu za kolokvirati kolegij i 3 ispitna roka (ukupno 8 rokova za svaki kolegij).



7.

Četvrti i osmi rok se odvijaju pred komisijom, a ako student ne položi ispit na osmom roku gubi pravo studiranja na tom studiju.

8.

Ako student ne dobije potpis iz nekog kolegija, pada godinu (ovisi o kojem kolegiju se radi) i nema pravo izlaska na ispite iz tog kolegija, što znači da ga mora ponovno upisati kod sljedećeg izvođenja kolegija. Detalje o posljedicama koje donosi gubitak potpisa pročitajte u pravilniku o prediplomskom i diplomskom studiju (čl. 52)

9.

Ispite prijavljujete na studomatu (<https://www.isvu.hr/studomat/apukacija/>), a možete ih prijaviti od trenutka kada steknete uvjete za polaganje pa do zadnjeg dana za prijavu (najčešće 3 – 5 radnih dana prije ispita). Odljava ispita je moguća do 24 sata prije ispita.

10.

Ispitu možete pristupiti samo ako ste ga prethodno prijavili. Naknadna prijava ispita nije moguća, čak ako ste s tom prijavom zakasnili samo par minuta.

11.

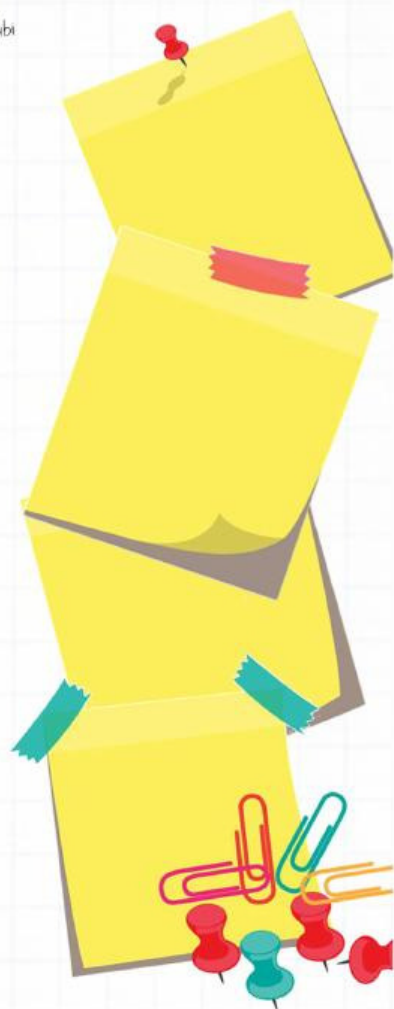
Svaki student ima pravo pogledati svoj kolokvij/ispit u predviđeno vrijeme te zatražiti objašnjenje dobivene ocjene u roku 24 sata od vremena kada je ispit bilo moguće pogledati.

12.

Uvjet za redovan upis druge godine studija su položeni svi predmeti iz 1. semestra, te iz drugoga semestra položeno onoliko predmeta koliko je potrebno da bi mogli u 3. i 4. semestru upisati 25 – 35 ECTS-a. Ako upišete manje od 25 ECTS-a NE znači da ćete biti izvanredni student, ali ćete morati pisati zahtjev za upis manje ECTS-a.

13.

Školarinu plaćate ovisno o tome koliko ECTS-a ste položili. Ako ste položili 55 ili više ECTS-a, ne plaćate školarinu (bez obzira koliko kolegija vam je ostalo). Detaljne informacije vezane uz plaćanje školarine možete pronaći na ovoj adresi <http://www.foi.unizg.hr/studenti/skolarine>.



## HELPdesk

Ukoliko imate problema tijekom studiranja koji se tiču fakulteta, obratite se sljedećim predstavnicima za pružanje podrške studentima:

### Studentska savjetnica

<http://foi.unizg.hr/Savjetnik>

E-pošta: [studsavjetnik@foi.hr](mailto:studsavjetnik@foi.hr)

Facebook: <http://tinyurl.com/savjetnica>

### Studentski zbor

<http://foi.unizg.hr/sz>

E-pošta: [stud\\_zbor@foi.hr](mailto:stud_zbor@foi.hr)

Facebook: <https://facebook.com/SZborFOI>

### Centar za podršku studentima i razvoj karijera

<http://foi.unizg.hr/centri/crkps>

### Studentska referada

<http://foi.unizg.hr/Sluzbe/referada>

### Studentska pravobraniteljica

E-pošta: [studpravobranitelj@foi.hr](mailto:studpravobranitelj@foi.hr)

### Studentska psihologinja

Renata Sviben, mag. psihologije

E-pošta: [renata.sviben@foi.hr](mailto:renata.sviben@foi.hr)

<http://www.foi.unizg.hr/djelatnici/renata.sviben/>



# PATNJE MLADOG BRUCOŠA

UVID U ISKUSTVA BRUCOŠA I ŠTO VAS SVE ČEKA NA PRVOJ GODINI FAKULTETA MOŽETE PROČITATI U KRATKOM INTERVIJU S VALENTINOM MAGDIĆEM, PROŠLOGODIŠNJIM BRUCOŠEM

AUTOR: Mijo Lučić UREDILA: Petra Kuhar

## 1. Kako ocjenjujete prvu godinu vašeg studiranja na FOI-u?

Vrlo dobar. S osobnog stajališta, "previše" kolegija koji su slabo ili nikako povezani s daljnjim studijem, odnosno onih koji se samo besmisleno prolaze bez nekog pretjeranog znanja koje je potrebno ili koje će ostati po završetku kolegija, samo tjedno gubljenje nekoliko sati dragocjenog vremena. Sudeći prema riječima starijih studenata, svaka je godina takva, tako da se iskreno nadam da će nešto korisno izaći iz svega ovoga. Ako ništa, čujem da na burzi traže još kuhara i pomoćnih kuhara, frizera, čistača i tako dalje, naći će se nešto. Tijekom narednih nekoliko godina očekujem porast znanja u području kulinarskih sposobnosti, jer nastavim li jesti u menzi, pretvorit ću se u rižu ili krumpir, tako da malo vlastite zagorjele ili nedovoljno kuhane/pečene hrane dobro dođe.

## 2. Kakav je Varaždin kao grad za studiranje i život mladih?

Varaždin mi se izuzetno svidio jer imam svoj mir i vlastiti prostor, sve je nadohvat ruke uz desetak minuta hoda i ljudi su pristupačni i uvijek prijateljski raspoloženi. U Varaždinu se može naći gotovo sve što vam je potrebno, neovisno o interesima individue, ali isto tako i upoznati više osoba sličnih i/ili istih interesa i razmišljanja. Dovoljno je prostora za opustiti se, zabaviti se, uživati i sve ostalo. U svakom slučaju, teško da će netko ostati razočaran životom u Varaždinu.

## 3. Koji kolegiji su vam bili najteži za položiti?

Kolokvirao sam oba semestra tako da ništa nije teško niti nemoguće ukoliko se svemu pristupa uz dovoljno pažnje i strpljenja. Unatoč tome, mogao bih izdvojiti dva kolegija koja su mi u neku ruku bila naporna tijekom prva dva semestra. Organizacija u prvom semestru zbog dijelova gradiva koji se nisu mogli svladati razumijevanjem, već suvislim štrebanjem bez pretjerane logičke povezanosti te Programiranje 1 u drugom semestru zbog pomalo apsurdnog principa rada,

suviše subjektivnog načina ocjenjivanja pri kojemu je potrebna određena količina sreće te ponekih, nazovimo to "nesuglasica" studenata i nadležnih tijekom semestra.

## 4. Koji kolegiji su vam se najviše svidjeli tijekom prve godine studiranja?

Vjerojatno Informatika 1 i 2 jer pretpostavljam da su najrelevantniji kolegiji na prvoj godini za ovaj studij, a i smatram da mi je najviše detalja i korisnih informacija ostalo iz navedenih kolegija, od teorijskih znanja tijekom održavanja predavanja i priprema za kolokvije pa do praktičnih znanja prikupljenih na laboratorijskim vježbama.

## 5. Što vam je bilo najteže u toku vašeg studiranja?

Najteži je bio početak, apsolutna zbunjenost glede principa rada i ocjenjivanja na fakultetu, mnoštvo stranih i nepoznatih pojmova, kojekakvi imaginarni bodovi (ECTS) koje svi skupljaju kako bi prošli faks, literature iz kojih je potrebno učiti, što učiti i tako dalje... Uglavnom, ta početna asimilacija sa srednjoškolskog načina rada na fakultetski i otkrivanje vlastitih kapaciteta glede učenja i optimalnog omjera količine spavanja i kofeina koja nam je dovoljna za održavanje egzistencije tijekom dana.

## 6. Jesu li to bili pojedini kolegij ili prilagodba?

Definitivno prilagodba i prvi krug kolokvija, poslije toga je već sve išlo puno lakše. Otkrili smo da možemo živjeti uz nekoliko sati sna prije kolokvija i koliko je zapravo kava potrebno unijeti u organizam da se ne zaspe za knjigom, odnosno da nam srce ne iskoči u međuvremenu.

## 7. Što možete reći o pristupačnosti profesora?

Ne mogu sa sigurnošću odgovoriti jer vjerojatno varira od profesora do profesora, to ćete sami morati otkriti kada dođe vrijeme za to. Iz osobnog iskustva, profesori s kojima sam se do sada susreo su bili više manje korektni i pristupačni, voljni pomoći i dati pokoji savjet ukoliko bi bilo nejasnoća.

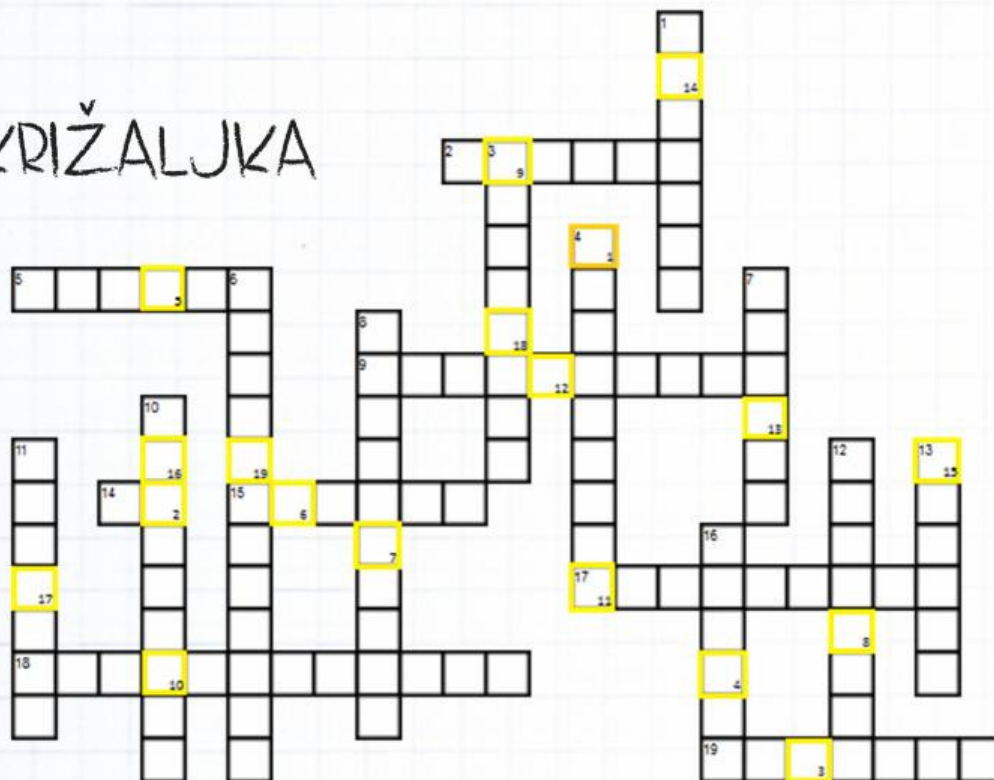
## 8. Što bi ste poručili budućim brucošima?

Pokušajte ne zapiti ili propuštiti prvu godinu, da ne znate gdje ste i prolaziti sve kolegije turistički pa sljedeće godine ponovno upisivati. Sjest i knjigu u ruke, ima dovoljno vremena za sve ostalo. Okanite se LoLa, WoWa, Dote i svih ostalih mogućih kratica složenih permutacijama slova u svim svjetskim abecedama, nema kruha od toga. ■





# KRIŽALJKA



IZRADILA: Katarina Ilečić

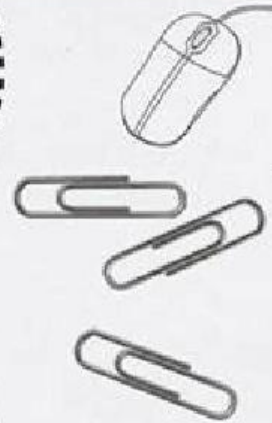
## VODORAVNO

2. ID studenta
5. Adresa na Internetu
9. Web, desktop ili mobilne
14. Informacijska tehnologija
15. Identifikacijsko sredstvo studenta
17. Student posljednje godine fakulteta
18. Kolegij prvog semestra
19. Akademska mreža

## OKOMITO

1. Financijski izvještaj
3. 4.izlazak na ispit
4. Dekan, Vjeran
6. Postupno umanjivanje vrijednosti imovine poduzeća
7. Niz instrukcija koje se izvode
8. Pomaže u izradi planera studija (osoba)
10. Obrnuto od derivacija
11. Hobi prof. Hunjaka
12. „Polugodište“
13. Veličina koja ima iznos, smjer i orijentaciju
16. Sustav za e- učenje





01000110  
01001111  
01001001

Zanima te kako maksimalno iskoristiti svoje  
FOI-jevske dane i razviti uspješnu karijeru?  
Ili samo trebaš pomoć u borbi  
sa studentskim izazovima?

Podrška tijekom studija

Studentski projekti i natjecanja

Povezivanje s poslodavcima

Planiranje i razvoj karijere



[cpsrk.foi.hr](http://cpsrk.foi.hr)







*Vodeća tvrtka na polju visoke tehnologije, Mobilisis, u potpunosti je hrvatski proizvod te je međunarodno prepoznat brand na području IT tehnologije i prijenosa podataka. Prepoznata po hardverskim i fleksibilnim softverskim komponentama, Mobilisis pruža zaokruženi proces u postupku estimacije, prijenosa, pohrane i prezentacije podataka putem interneta.*



# MOBILISIS<sup>®</sup>



Fleet



GPS



Cloud ICT

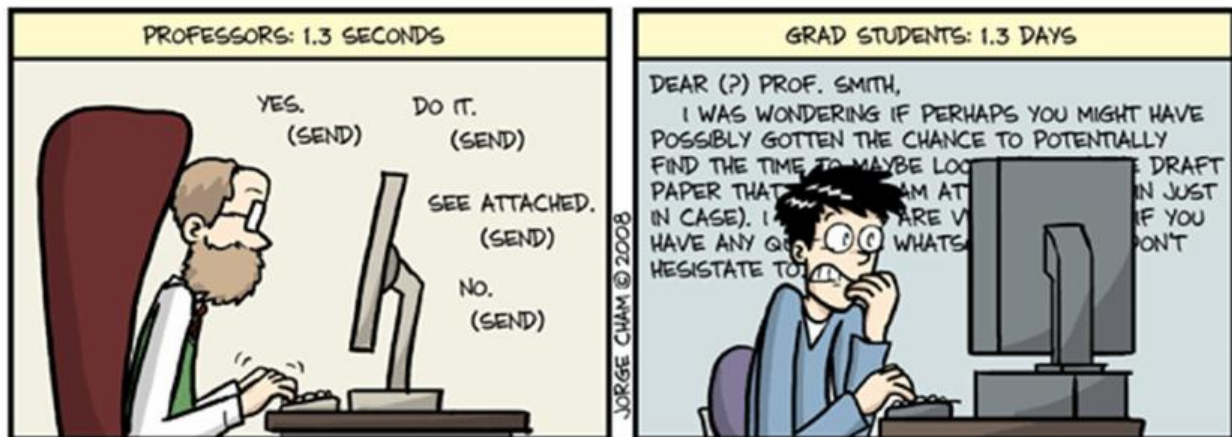


Parking

Varaždinska ulica br.8, II.odvojak | 42000 Varaždin - Jalkovec | Hrvatska  
Telefon: +385 (0) 42 311 777 | Fax: +385 (0) 42 493 955 | [www.mobilisis.hr](http://www.mobilisis.hr) | Email: [info@mobilisis.hr](mailto:info@mobilisis.hr)



## AVERAGE TIME SPENT COMPOSING ONE E-MAIL



WWW.PHDCOMICS.COM

## WHAT YOU BROUGHT TO SEMINAR AND WHAT IT SAYS ABOUT YOU:



You have 1 friend request.



Your Professor wants to be your friend

Add as friend

Ignore

Freak Out

Delete drunken pictures from all your albums, THEN add as friend.

Fantasize about actually being friends with your Advisor.



WWW.PHDCOMICS.COM