



Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2017 – 2020, 3. odpiranje, za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: **Mobilni operacijski sistem za industrijsko uporabo**

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P-16 se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbrišite):

06 - Informacijske in komunikacijske tehnologije (IKT)

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partner/ja – podjetje/ji oz. organizacija, ki je/sta bilo/i vključeno/i v projekt)

**UL Fakulteta za računalništvo in informatiko,
Marin d.o.o.,
Inženiring biro Marinko d.o.o.**

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Vedno več mobilnih naprav, predvsem telefonov, postane na prvi pogled kaj kmalu po nakupu počasnih, neodzivnih, praktično neuporabnih. To je posledica dejstva, da se je pojavila velika prenasičenost trga z aplikacijami; čeprav so medseboj podobne, uporabnik težko odloči, katera je prava za njegove potrebe in pogosto namesti več aplikacij za reševanje istega problema, kar zelo kmalu vodi v zapolnjenost in s tem počasnost same naprave. Tovrstna uporaba naprav poleg performančnih težav predstavlja tudi varnostna tveganja, saj lahko nekatere od nameščenih aplikacij kršijo varnostna pravila in s tem ogrožajo tako uporabnika kot tudi celotno podjetje. Poleg tega je večina uporabniških aplikacij preveč splošnih in neuporabnih za specializirana opravila, ki jih potrebujemo na različnih tehnično-gospodarskih področjih. Ker namesto ene namenske namestimo več splošnih aplikacij, se telefon kmalu napolni in postane neuporaben, treba ga je zamenjati z zmogljivejšim. To pa podjetjem povzroča dodatne nepotrebne stroške brez izboljšanja storilnosti in učinkovitosti.

Če bi mobilni telefon imel preobleko oziroma namenski operacijski sistem, ki bi dovoljeval nameščanje omejenega nabora aplikacij in bi hkrati skrbel, da bi bila nameščena le ena aplikacija določenega tipa, bi telefonu omogočili daljšo življenjsko dobo, podjetju manjše stroške in večjo varnost, uporabniku pa bolj mirno uporabo mobilnega telefona.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Reševanje problema smo se lotili z razčlenitvijo na manjše dele, tako da bi vsakdo ves čas trajanja projekta razumel potek in svoje naloge, ki jih bo izvršil:

1. Opredelitev in razumevanje problema: Prepoznala in opisala so se ključna vprašanja in izzivi. Tako so študenti skupaj z mentorji dobili uvid v celoten problem, ki se je razdelil na manjše podprobleme, ti pa so se dodelili posameznim študentom oz. parom študentov.

2. Spoznavanje s problemom preko simulacije: študenti so z razlago spoznali probleme ter možne načine njihovega reševanja pri posameznih tehničnih uporabnikih mobilnih naprav Android.

3. Analiza problema: študenti so skupaj z mentorji pregledali možnosti za izvedbo programske rešitve (namenskega operacijskega sistema, ki je pravzaprav zgolj malce kompleksnejša aplikacija, ki prevzame nadzor nad napravo in tako ob omejenem naboru aplikacij zagotavlja optimalno uporabniško izkušnjo).

5. Priprava programske rešitve: mentorji skupaj s študenti pripravijo zasnovo rešitve za problem. Na podlagi poprejšnjih analiz in predlogov se skupaj oblikuje možna rešitev.

6. Zasnova in priprava plana aktivnosti v podjetju: Vsi skupaj smo naredili plan dela, poteka aktivnosti, ki pa je bil zelo dinamičen zaradi epidemije.

7. Izvedba in usklajevanja: Vsak študent v okviru svojih dodeljenih nalog prispeva košček k nastajajoči rešitvi. Tako se naučijo sodelovanja, preverjanja trenutnega stanja, kritičnega ocenjevanja svojega dela in dela drugih.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

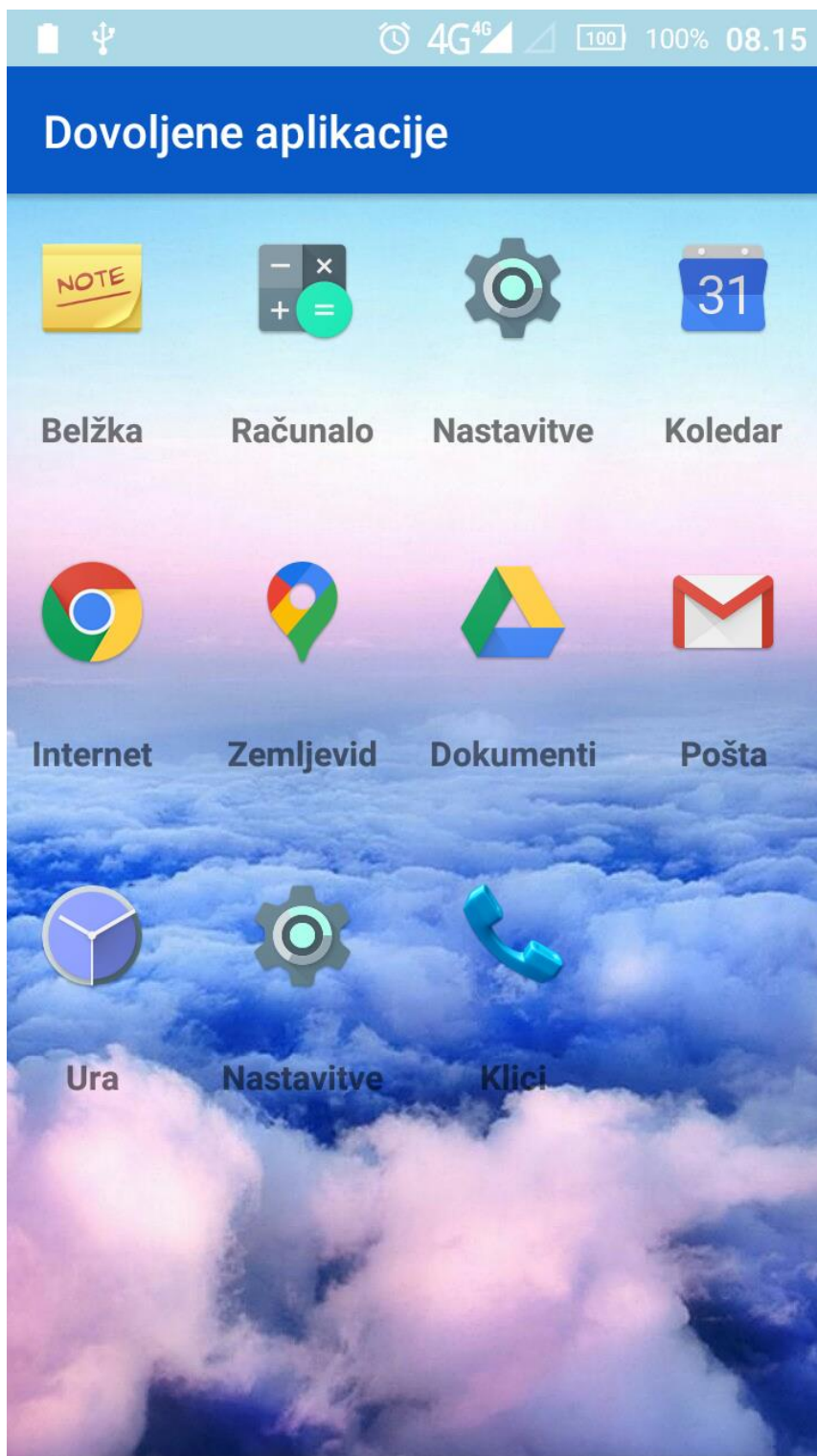
Doprinos projekta je večplasten. Poleg končnega produkta (aplikacije), ki omogoča boljše uporabniško izkušnjo uporabnikov mobilnih telefonov, manjšanje stroškov podjetij in varovanje okolja, so velik doprinos tudi znanje in izkušnje, ki so jih pridobili vključeni študenti. Ti bodo v bodočih delovnih razmerjih pridobljene veščine širili med sodelavci in s tem prispevali k razvoju družbe v smeri manjše nepotrebne potrošnje in večje skrbi za naravo.

Uporabna vrednost v končnem izdelku projekta ima velik potencial za vsakodnevno uporabo, saj so testiranja zasnovane rešitve pokazala, da bi omejeno delovanje telefona zgolj z priporočenimi aplikacijami razbremenilo telefon in mu podaljšalo življenjsko dobo. S tem je uporabnik bolj zadovoljen in narava manj onesnažena – vse to ob manjših stroških.

Vsem udeležencem projekt prinaša neposreden vpogled v dejansko problematiko, ki jo je potrebno reševati in s tem neprecenljivo izkušnjo in referenco. Na tak način so spoznali tako obravnavano problematiko, se srečali s podjetniškimi veščinami ter inovativnimi načini reševanja le teh, saj so se naslonili tako na znanja, pridobljena tekom študija, kot tudi na inovacije in principe njihovega nastanka v podjetniškem svetu.

4. Priloge:

Izgled zasnovane aplikacije:



Sestanki študentov in mentorjev preko e-orodij zaradi pojave epidemije ter po odpravi spet v podjetju:

