

Prijava za kvalifikacijski doktorski ispit

Ime i prezime pristupnika:

Bogdan Okreša Đurić

Kratak životopis (najviše 500 riječi):

Bogdan Okreša Đurić svoje je školovanje nakon završenog prirodoslovno-matematičkog smjera Prve gimnazije Varaždin nastavio na preddiplomskom studiju Informacijski sustavi Fakulteta organizacije i informatike, Sveučilište u Zagrebu. Nakon u roku i uspješno završenog preddiplomskog studija završnim radom naziva Integritet baze podataka pod mentorstvom prof.dr.sc. Mirka Malekovića, nastavlja obrazovanje na diplomskom studiju Baze podataka i baze znanja Fakulteta organizacije i informatike koji završava odličnim uspjehom i diplomskim radom naslovljenim „Semantičko modeliranje poslovnih pravila“ pod mentorstvom doc.dr.sc. Markusa Schattena. Za vrijeme diplomskog studija koristi prilike za međunarodnu suradnju u vidu jednosemestralne ERASMSUS studentske razmjene sa sveučilištem Karl-Franzens u Grazu, Austrija, gdje pohađa predmete Fakulteta za poslovanje, ekonomiju i društvene znanosti te petomjesečnu praksu na odjelu za tehnologije znanja Instituta Jožef Stefan u Ljubljani, Slovenija. Od vannastavnih aktivnosti, ističe aktivnu ulogu u sazivu Studentskog zbora FOI te višesemestralnu aktivnost na mjestu demonstratora na više predmeta. Tijekom studija dobiva priznanja poput specijalne rektorove nagrade te dekanovih nagrada. Nakon studija odlazi u Elettra-Sincrotrone Trieste, Italija, na tromjesečnu praksu u sklopu ERASMUS+ programa s ciljem unapređenja znanja o vođenju i prijavi projekata financiranih iz EU fondova. Prvo zaposlenje nalazi na radnom mjestu poslovnog analitičara u Schiedelu d.o.o. u Novom Golubovcu. Ubrzo osvaja novo radno mjesto, u zvanju stručnog suradnika u sustavu visokog obrazovanja u Laboratoriju za umjetnu inteligenciju Fakulteta organizacije i informatike, na ModelMMORPG projektu. Aktivno i vješto se koristi engleskim jezikom u govoru i pismu i srednje dobro njemačkim jezikom.

Objavljeni radovi:

- [1] M. Konecki, B. Okreša Đurić, and L. Milić, “Using computer games as an aiding means in programming education,” in Proceedings of the Multidisciplinary Academic Conference, 2015, pp. 1–8.
- [2] B. Okreša Đurić and M. Konecki, “Specific OWL-based RPG Ontology,” in Central European Conference on Information and Intelligent Systems, 2015.
- [3] B. Okreša Đurić and M. Konecki, “Modeling MMORPG Players’ Behaviour,” in Central European Conference on Information and Intelligent Systems, 2015.
- [4] B. Okreša Đurić and M. Schatten, “Modeling Multiagent Knowledge Systems based on Implicit Culture,” in Central European Conference on Information and Intelligent Systems, 2012, pp. 57–61.
- [5] M. Schatten and B. Okreša Đurić, “A Social Network Analysis of a

Massively Multi-Player On-Line Role Playing Game,” in Proceedings of the 4th International Conference on Modeling and Simulation, 2015, pp. 37–42.

[6] M. Schatten, J. Ševa, and B. Okreša Đurić, “Big Data Analytics and the Social Web - A Tutorial for the Social Scientist,” *Eur. Q. Polit. Attitudes Ment. EQPAM*, vol. 4, no. 43, pp. 30–81, 2015.

[7] M. Schatten, J. Ševa, and B. Okreša Đurić, “An Introduction to Social Semantic Web Mining & Big Data Analytics for Political Attitudes and Mentalities Research,” *Eur. Q. Polit. Attitudes Ment. EQPAM*, vol. 4, no. 11, pp. 40–62, 2015.

[8] M. Schatten, I. Tomicic, and B. Okreša Đurić, “Multi-agent modeling methods for massivley Multi-Player On-Line Role-Playing Games,” in *38th International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics (MIPRO)*, 2015, pp. 1256–1261.

[9] J. Ševa, B. Okreša Đurić, and M. Schatten, “Visualizing Public Opinion in Croatia Based on Available Social Network Content,” *Eur. Q. Polit. Attitudes Ment. EQPAM*, vol. 5, no. 1, pp. 22–35, 2016.

Kratak opis namjeravanog područja istraživanja za koji se predaje plan istraživanja (najviše 500 riječi):

Namjeravano istraživanje bavi se višeagentnim sustavima velikih razmjera te razvojem organizacijskog metamodela za modeliranje organizacije u višeagentnim sustavima velikih razmjera. Istraživanje se nadovezuje na recentna istraživanja povezana s istraživanom temom i izravno nadograđuje neka od objavljenih istraživanja. Glavni cilj istraživanja kreiranje je iscrpne ontologije koja obuhvaća koncepte organizacije višeagentnih sustava, generiranje metamodela za organizacijsko modeliranje višeagentnih sustava velikih razmjera te razvoj ili prilagodba alata za korištenje generiranog metamodela, a koji omogućava generiranje kostura (osnove) programskog kôda višeagentnog sustava temeljem uspostavljenog modela, a u skladu s perspektivama organizacijskog modeliranja višeagentnih sustava velikih razmjera identificiranih u analiziranoj literaturi. Alat koji temeljem razvijenog modela, sastavljenog od konceptata metamodela, generira programski kôd jasno naznačuje praktični doprinos ovog istraživanja, dok planirana ontologija, i metamodel koji iz nje proizlazi, prikazuju znanstveni doprinos ovog istraživanja. Recentnost istraživanja očituje se u nedavnim objavljenim radovima, njihovom broju i otvorenim pitanjima koja radovi ostavljaju, a koja sadrže probleme vrijedne istraživanja.

Naslov priloženog preglednog rada:

Pregled organizacijskih obilježja višeagentnih sustava