

SREDNJA ŠOLA SREČKA KOSOVELA SEŽANA

Raziskovalna naloga

ALI JE LAHKO SEŽANA IGRIVA?

Področje: TURIZEM

Avtorice:

MIA BAJT, NATALIJA GRANDIČ in DEJA KRSTIČ

Mentorici:

LUCIJA FILIPČIČ KRIŽAJ in PATRICIJA KASTELIC VOLF

Sežana, 2024

KAZALO VSEBINE

POVZETEK	4
1. UVOD.....	5
2. IZDELAVA APLIKACIJE	8
3. ANALIZA REZULTATOV ANKETE	14
4. ANALIZA INTERVJUJA	18
5. ZAKLJUČEK	20
6. LITERATURA	22

KAZALO SLIK

Slika 1: Posnetek zaslona za oblikovanje aplikacije	7
Slika 2: Posnetek zaslona za programiranje aplikacije.....	7
Slika 3: Logotip	8
Slika 4: Zaslona za registracijo in vpis oseb	8
Slika 5: Zaslona za izbiro osebe, ki trenutno uporablja aplikacijo.....	9
Slika 6: Zaslona z znamenitostmi mesta Sežana, zemljevidom in možnostjo fotografiranja	9
Slika 7: Zaslona pred in po posneti fotografiji	10
Slika 8: Zaslona z igricami za otroke	10
Slika 9: Zaslona z odzivi za otroke.....	11
Slika 10: Zaslona z označenimi že opravljenimi nalogami za otroke	11
Slika 11: Zaslona s kvizi za odrasle	12
Slika 12: Zaslona z odzivi za odrasle	12
Slika 13: Zaslona z označenimi že opravljanimi nalogami za odrasle.....	13
Slika 14: Obesek za ključe	13
Slika 15: Anketni vprašalnik	14

KAZALO GRAFIKONOV

Grafikon 1: Struktura anketirancev glede na starost.....	15
Grafikon 2: Struktura anketirancev glede na razlog za izbiro izleta.....	15
Grafikon 3: Struktura anketirancev glede mnenja o poučnosti naše aplikacije	16
Grafikon 4: Struktura anketirancev glede mnenja o uporabnosti aplikacije.....	16
Grafikon 5: Struktura anketirancev glede na želje po dodajanju uporabnih povezav	17

POVZETEK

Smo dijakinje, ki obiskujejo Srednjo šolo Srečka Kosovela v Sežani. V zadnjem času smo velikokrat slišale kritike, kako je Sežana nezanimiva lokacija za obiskovalce, saj nima izrazitih znamenitosti, hkrati pa nima niti atrakcij, ki bi privabile otroke.

Odločile smo se, da bomo naredile aplikacijo za obiskovalce Sežane, ki bo hkrati zabavna in poučna. Uporabniki si jo bodo lahko naložili s pomočjo QR kode, ki jo bodo dobili v Turistično informacijskem centru v Sežani. Pri vsaki znamenitosti bodo odrasli reševali kviz, s katerim bodo lahko preverili svoje znanje, otroci pa bodo dobili poučno igrico, s katero se bodo naučili kaj novega.

Ime aplikacije je Igriva Sežana, ker želimo, da obiskovalci spoznajo naše mesto na bolj zabaven način, njen slogan pa je "Ustvarjamo spomine", ker stremimo k temu, da bi si uporabniki z aplikacijo pričarali nepozabne trenutke.

Aplikacija bo namenjena družinam z mlajšimi otroci, učencem na šolskih ekskurzijah in odraslim, ki se ob učenju novih dejstev radi zabavajo. Želimo, da bi postalo mesto Sežana tudi s pomočjo naše aplikacije bolj vabljivo za obiskovalce.

1. UVOD

Smo dijakinje, ki obiskujejo Srednjo šolo Srečka Kosovela v Sežani. V zadnjem času smo velikokrat slišale kritike, kako je Sežana nezanimiva lokacija za obiskovalce, saj nima izrazitih znamenitosti, hkrati pa nima niti atrakcij, ki bi privabile otroke.

Najprej smo preverile spletne strani, ki ponujajo informacije o obisku Sežane. Na spletni strani Občine Sežana so našteje znamenitosti v celotni občini, vendar niso razvrščene po krajih, tako da bi se moral potencialni obiskovalec Sežane zelo potruditi, da bi našel ustrezne lokacije.

Najbolj obsežna spletna stran je VisitKras, kjer so podane vse informacije za obisk Krasa (družinski, športni in poslovni turizem, kulinarika, prevozi...). Na strani z znamenitostmi ob uvodu piše:

Legenda pripoveduje, da je Kras nastal, ko se je bogu strgala vreča, v kateri je nesel kamenje, da bi ga stresel v morje. Kamen je na Krasu ostal in ga za vse čase zaznamoval.

Danes ponosno razkazuje svoje bogastvo. Bele suhe zidove, ki čuvajo bele konje in ovce na paši. Mojstrsko izklesane kamne, vzdane v kraške hiše, v grad in vrtove. Osupljive kraške jame. Kras je kamnit in neskončno barvit. (VisitKras, 2024)

Tudi na spletni strani VisitKras so znamenitosti našteje za celotno občino in niso razvrščene po krajih.

Na strani regionalnega razvojnega centra Koper je zabeleženo, da je bilo leta 2011 v občini Sežana približno 40000 obiskovalcev, kar je približno en odstotek vseh obiskovalcev naše države.

Nato smo obiskale Turistično informacijski center v Sežani in se pogovorile o tem, kaj obiskovalce najbolj zanima in kakšnih informacij si najbolj želijo. Povedali so nam, da obiskovalci večinoma sprašujejo po znanih okoliških krajih, kot so na primer Lipica, Štanjel, Lokev, Tomaj..., ne zanima pa jih mesto Sežana. Prav zaradi bližine Lipice med vikendom prevladujejo družine z majhnimi otroci, med tednom pa šole, ki hkrati z ogledom konjušnice učence pripeljejo tudi v Sežano, ki je rojstno mesto pesnika Srečka Kosovela.

Razmišljale smo, kako bi Sežani odvzele sloves nezanimivega mesta. Želele smo ustvariti produkt, ki bi bil zanimiv za otroke, ki jo obiščejo skupaj s starši, pa tudi za učence, ki jo obiščejo s šolo. Seveda bi bilo odlično, če bi bil produkt zanimiv tudi za odrasle.

Odločile smo se, da bomo naredile aplikacijo za obiskovalce Sežane, ki bo hkrati zabavna in poučna. Pri vsaki znamenitosti bi odrasli reševali kviz, s katerim bi lahko preverili svoje znanje, otroci pa bi dobili poučno igrico, s katero bi se naučili kaj novega.

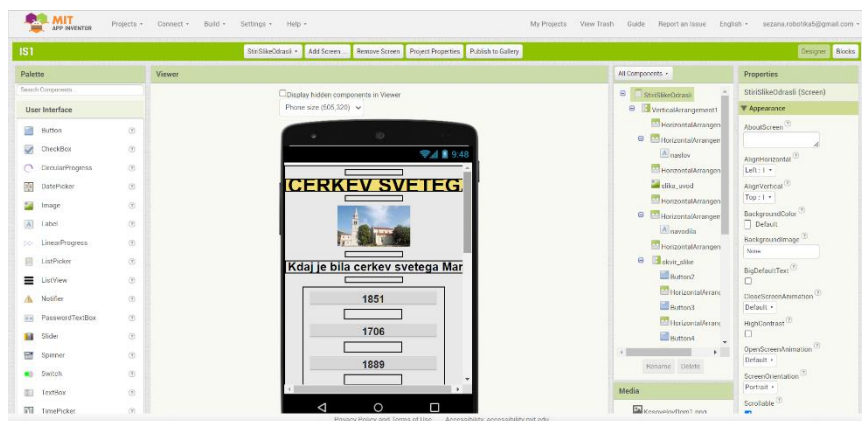
Poskusile bomo izdelati tudi kakšen spominek, ki bi ga uporabniki med raziskovanjem Sežane lahko kupili.

Za cilje raziskovalne naloge smo si zadale:

- narediti aplikacijo, ki bo tako poučna kot informativna,
- razdeliti aplikacijo na del, ki bo namenjen otrokom, in del, ki bo namenjen odraslim,
- pridobiti čim več mnenj o uporabnosti naše aplikacije in
- ponuditi aplikacijo v javno uporabo.

Ime aplikacije bo Igriva Sežana, ker si želimo, da bi obiskovalci spoznali naše mesto na bolj zabaven način, njen slogan pa bo “Ustvarjamo spomine”, ker stremimo k temu, da bi si uporabniki z aplikacijo pričarali nepozabne trenutke. Logotip aplikacije bo moral biti igriv in takšen, da bi si ga uporabnik takoj zapomnil.

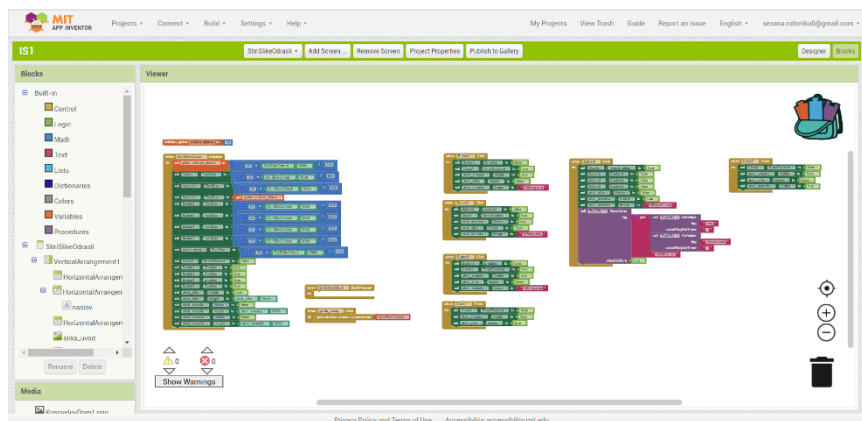
Ker še nikoli prej nismo izdelovale mobilnih aplikacij, smo najprej na internetu našle dovolj enostaven brezplačen program za njihovo izdelavo, to je MIT App Inventor (Massachusetts Institute of Technology, 2024). Najprej smo vse ekrane aplikacije grafično oblikovale. Želele smo, da je čim bolj pregledna, da je oblika ekranov enotna, hkrati pa tudi, da bi ne bi izgledala preveč resno. Preizkusile smo veliko različnih postavitev naslovov, napisov in slik ter sproti ugotavljale, katera različica je najbolj elegantna, zanimiva in ujemajoča. Na koncu smo se odločile za modro, zeleno in rumeno barvno kombinacijo, ki se nam je zdela najbolj pozitivna.



Slika 1: Posnetek zaslona za oblikovanje aplikacije

Ko smo končale z oblikovanjem, smo aplikacijo še sprogramirale. S tem smo imele na začetku kar veliko težav, saj smo se sproti učile programiranja. Pomagale smo si z brezplačnimi vadnicami na internetu.

Pri izboru igrice smo morale paziti na to, da so primerno težke, da otroci ne potrebujejo dodatnih navodil za njihovo reševanje in seveda tudi na to, da smo jih znale sprogramirati.



Slika 2: Posnetek zaslona za programiranje aplikacije

Ko je bil prototip aplikacije izdelan, smo jo predstavile ljudem različnih starosti, da bi dobile povratne informacije o tem, ali se jim zdi zabavna oziroma poučna. Predstavile smo jo tudi na Turistično informacijskem centru v Sežani, saj njihovi zaposleni najboljše vedo, ali bi z njo omogočale uporabnikom obogateno izkušnjo ob obisku našega mesta. Pokazale smo jim tudi prototip spominka, ki bi bil obesek za ključe z napisom Sežana.

Dogovorile smo se tudi, da bi si končno verzijo aplikacije obiskovalci lahko naložili kar s pomočjo QR kode, ki bi jo dobili pri njih. Hkrati pa bodo na centru prodajali tudi spominek, ki bi ga uporabniki med raziskovanjem Sežane lahko kupili.

2. IZDELAVA APLIKACIJE

Že takoj ob začetku izdelovanja aplikacije, smo oblikovale logotip. Uporabile smo prelivajoče barve, ker smo želele poudariti občutek igrivosti. Iz istega razloga smo uporabile tudi mehkejšo pisavo. Iste barve smo uporabile tudi pri oblikovanju vseh ekranov aplikacije.



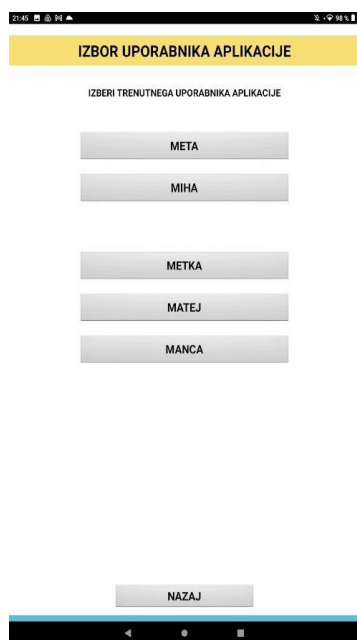
Slika 3: Logotip

Želele smo, da se uporabnik ob uporabi aplikacije najprej registrira. To opravi tako, da vpiše svoje ime in priimek, naslov elektronske pošte in geslo. Nato doda vse osebe, ki bodo aplikacijo uporabljale. Paziti mora, da vpiše odrasle posebej in otroke posebej, saj jih med obiskovanjem znamenitosti čakajo različne naloge. Aplikacijo lahko pri isti znamenitosti zaporedoma uporablja več oseb. S klikom na gumb potrdi, ga aplikacija preusmeri na naslednji ekran.



Slika 4: Zaslona za registracijo in vpis oseb

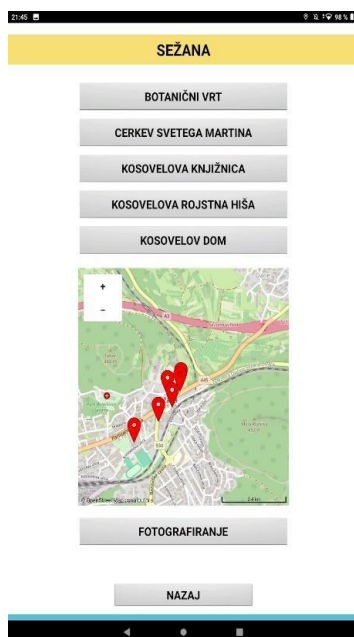
Prikaže se seznam vpisanih oseb, kjer uporabnik izbere osebo, ki bo trenutno uporabljala aplikacijo. Ko klikne na njeno ime, ga aplikacija preusmeri na naslednji ekran.



Slika 5: Zaslonski prikaz izbire osebe, ki trenutno uporablja aplikacijo

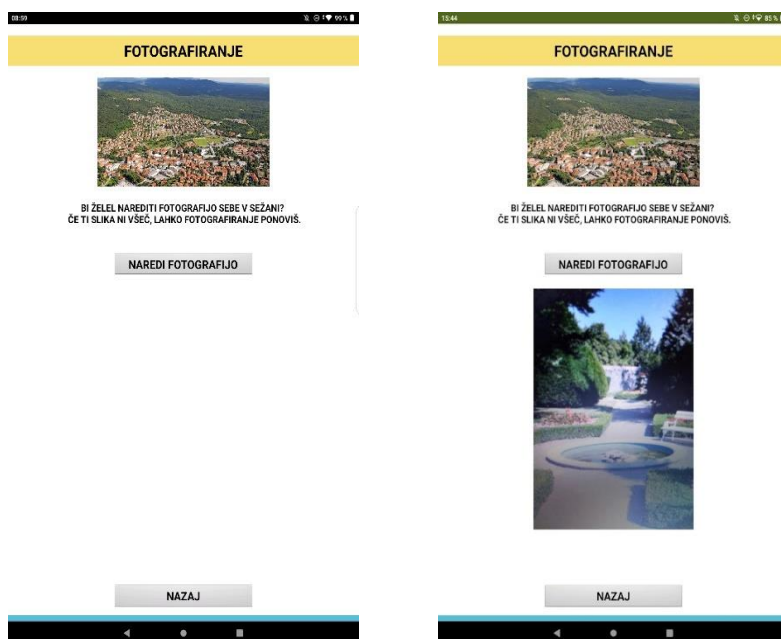
Ko je oseba izbrana, se ji prikaže zaslon z vsemi znamenitostmi mesta Sežana in na katerem ima možnost fotografiranja.

Dodan je tudi zemljevid, na katerem so označene vse točke, ki naj bi si jih obiskovalci ogledali. Označena je tudi trenutna lokacija uporabnika, kar mu omogoča enostavno iskanje znamenitosti. Zemljevid si obiskovalec lahko prilagodi in si ga ogleda v poljubnem merilu.



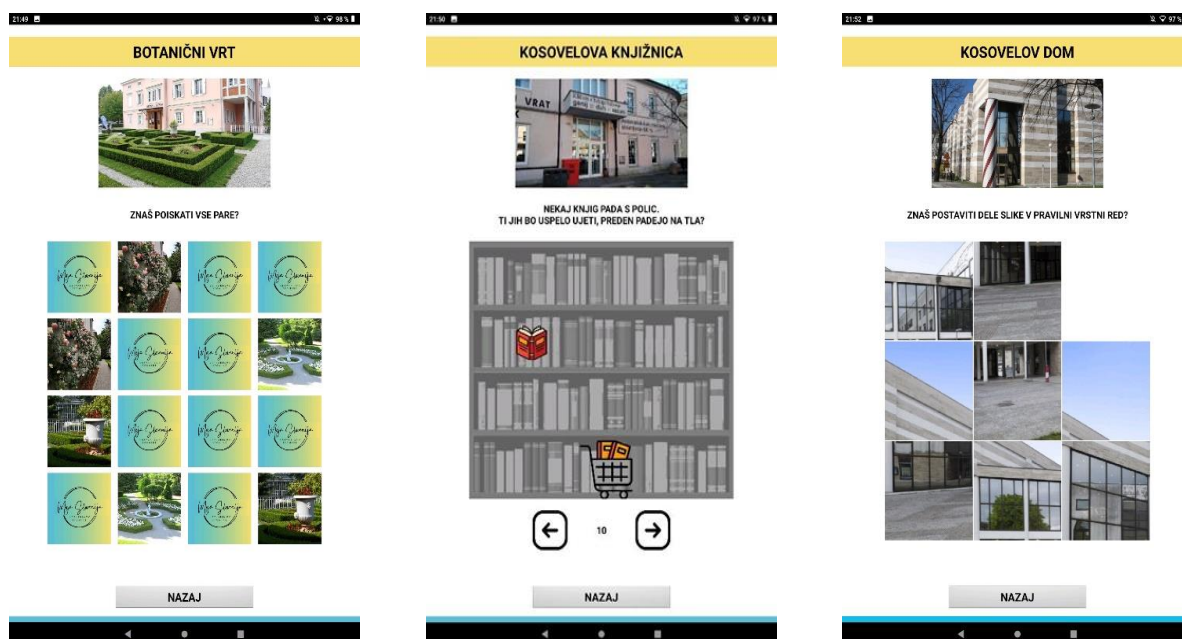
Slika 6: Zaslonski prikaz znamenitosti mesta Sežana, zemljevida in možnosti fotografiranja

Če uporabnik klikne na gumb za fotografiranje, se mu odpre ekran, na katerem lahko posname sliko, ki se mu za vedno shrani v aplikaciji. Na tak način mu bo za vedno ostal spomin na raziskovanje Sežane.



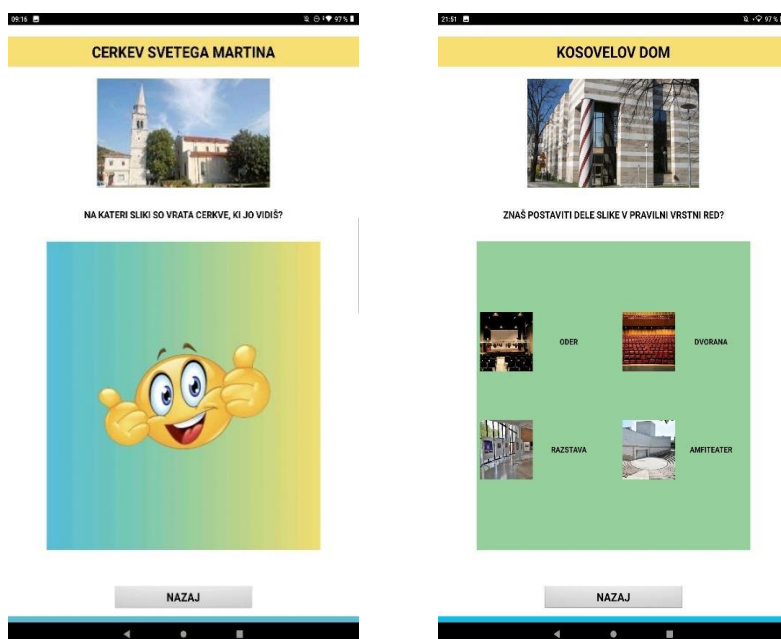
Slika 7: Zaslona pred in po posneti fotografiji

Če uporabnik klikne na eno izmed znamenitosti, se mu prikaže ekran, na katerem je naloga. Če je uporabnik otrok, se mu pojavijo različne igrice, kot so npr. spomin, lovljenje knjig, premikajoče se sestavljanke...



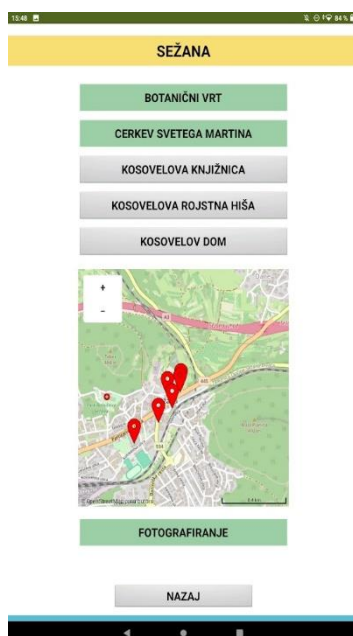
Slika 8: Zasloni z igrkami za otroke

Po vsaki pravilno opravljeni igrici se za zelo malo časa prikaže zaslon z nasmejanim obrazom, nato se otrokom prikažejo poučne vsebine o izbrani znamenitosti.



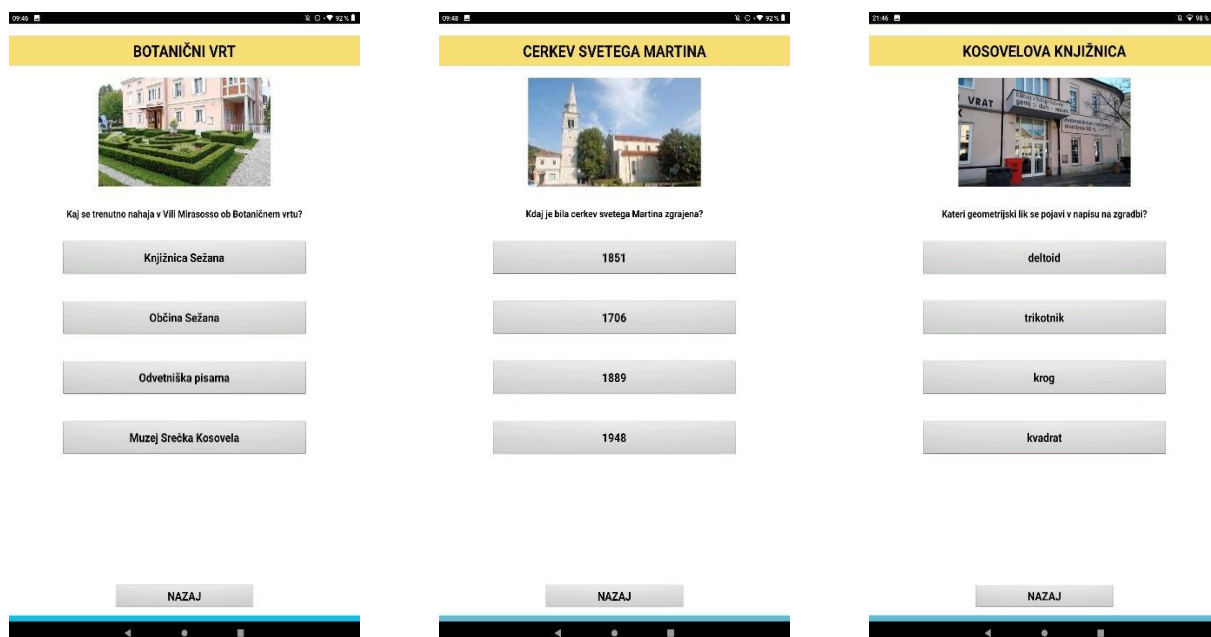
Slika 9: Zaslona z odzivi za otroke

Ko se vrne za zaslon z vsemi znamenitostmi, so gumbi tistih znamenitosti, za katere je uporabnik že rešil igrice, obarvani, tako da lahko vedno spremlja, koliko znamenitosti si je že ogledal in koliko si jih še mora.



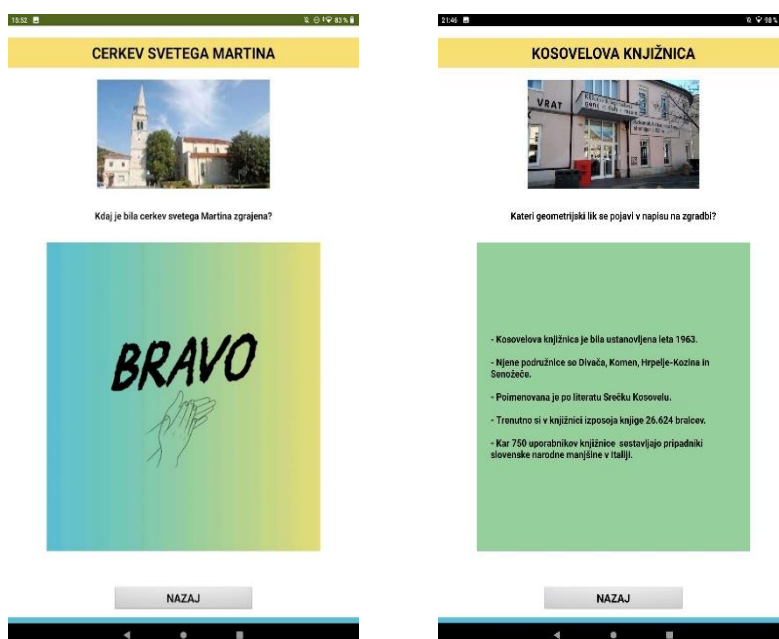
Slika 10: Zaslona z označenimi že opravljenimi nalogami za otroke

Če je pa uporabnik odrasla oseba, se mu pri zbrani znamenitosti pojavi kviz o znamenitosti. Za reševanje kviza osebi ni potrebno iskati podatkov na internetu, pač pa so vprašanja zastavljena tako, da so vsi odgovori razvidni iz napisov pri znamenitostih.



Slika 11: Zasloni s kvizi za odrasle

Po vsakem pravilno rešenem kvizu, se za zelo malo časa prikaže zaslon z napisom Bravo, nato se odraslim prikažejo podatki o izbrani znamenitosti.



Slika 12: Zasloni z odzivi za odrasle

Ko se vrne za zaslon z vsemi znamenitostmi, so gumbi tistih znamenitosti, za katere je uporabnik že rešil kvize, obarvani, tako da lahko vedno spremlja, koliko znamenitosti si je že ogledal in koliko si jih še mora.



Slika 13: Zaslon z označenimi že opravljenimi nalogami za odrasle

Ko smo dokončale prototip aplikacije, smo oblikovale še spominek, to je obesek za ključe z napisom Sežana. Natisnile smo ga s 3D tiskalnikom.



Slika 14: Obesek za ključe

Glavni namen obeska je to, da bi obiskovalcem predstavljal spomin na obisk mesta Sežana. Drugi namen pa je tudi to, da bi s tem, ko bi ga obiskovalci imeli na ključih, prikrito promovirali mesto Sežana.

3. ANALIZA REZULTATOV ANKETE

Po narejenem prototipu aplikacije smo decembra 2023 izvedle anketo, na vprašanja je odgovorilo 113 anketirancev.

IGRIVA SEŽANA-anketna vprašanja

Smo dijaki 3. letnika programa ekonomski tehnik. Pri strokovnem modulu robotika smo izdelali aplikacijo za obiskovalce mesta Sežana. Prosimo Vas, če nam z odgovori na anketo pomagate pri izboljšavi naše aplikacije.



1. Koliko ste stari?

- a) 5 - 14
- b) 15 - 21
- c) 22 - 40
- d) 41 - 60
- e) Nad 60

2. Kaj vam je pri odločitvi o izbiri izleta pomembno?

- f) Lokacija
- g) Znamenitosti
- h) Aktivnosti
- i) Zabava
- j) Oddaljenost
- k) Drugo _____

3. Ali se vam zdi, da bi se o Sežani več naučili, če bi med izletom reševali izzive v naši aplikaciji?

- a) Da
- b) Ne
- c) Mogoče

4. Ali bi uporabljali takšno aplikacijo ob obisku mesta?

- a) Da
- b) Ne

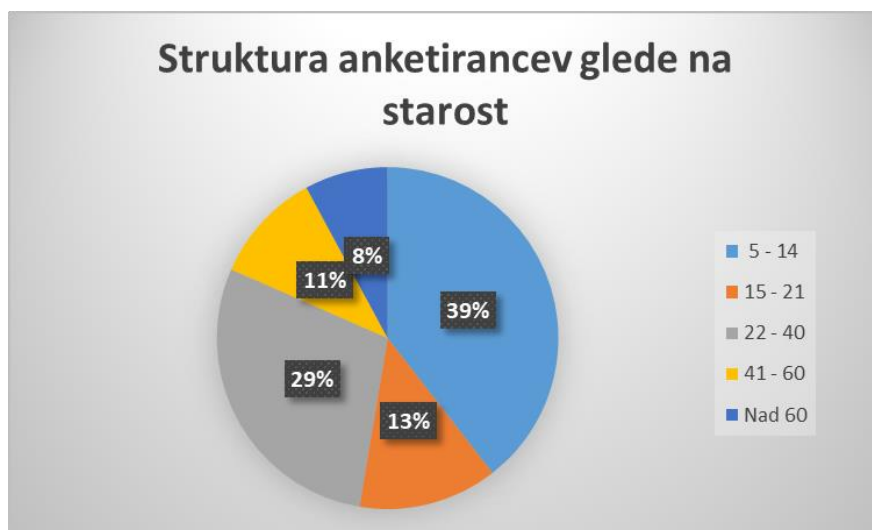
5. Ali bi želeli, da dodamo v naši aplikaciji še povezave do drugih uporabnih strani?

- a) Do prenočišč
- b) Do restavracij
- c) Do barov
- d) Do otroških igrarij
- e) Ostalo _____

HVALA ZA ODGOVORE!

Slika 15: Anketni vprašalnik

Rezultati ankete so predstavljeni v spodnjih grafikonih.



Grafikon 1: Struktura anketirancev glede na starost

Iz grafikona je razvidno, da je bila najpogostejša starost anketirancev od 5 do 14 let, kar predstavlja 39 % vseh, 29 % anketirancev je bilo starih med 22 in 40 let. Osebe v starosti od 15 do 21 let so predstavljale 13 %, 11% anketirancev je bilo starih med 41 in 60 let. Le 8 % anketirancem pa je bilo starejših od 60 let.



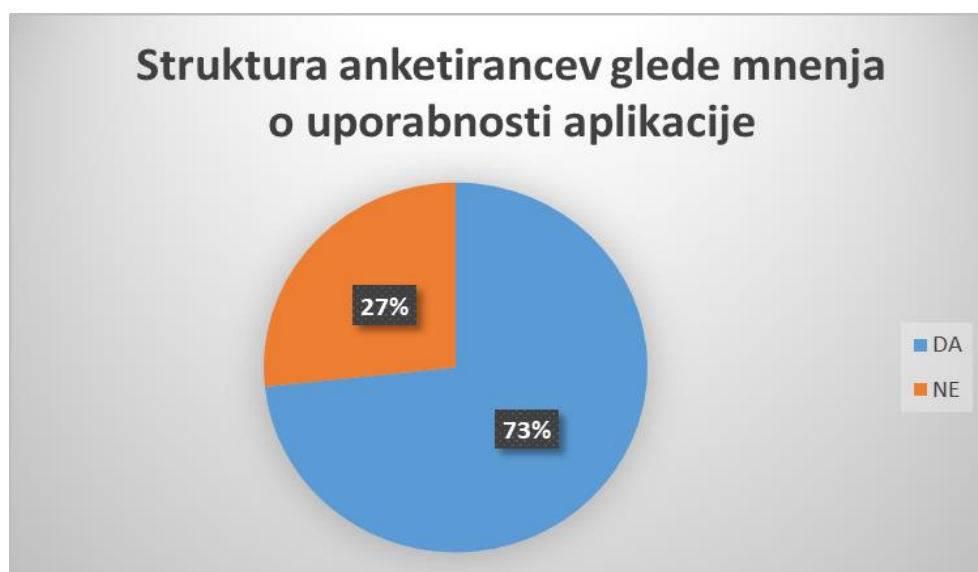
Grafikon 2: Struktura anketirancev glede na razlog za izbiro izleta

Iz grafikona je razvidno, da je 26 % anketirancem najpomembnejše, da se na izletu zabavajo, 25 % anketirancem je pomembno ogledovanje znamenitosti, 23 % anketirancem je pomembna lokacija in 22 % anketirancem aktivnosti. Le 4% anketirancem je najbolj pomembna oddaljenost.



Grafikon 3: Struktura anketirancev glede mnenja o poučnosti naše aplikacije

Kar 46 % anketirancev meni, da bi se o Sežani veliko več naučili, če bi med izletom reševali izzive v naši aplikaciji. Le 14 % anketirancev meni, da naša aplikacija ni poučna, 40 % anketirancev pa se ni moglo odločiti.



Grafikon 4: Struktura anketirancev glede mnenja o uporabnosti aplikacije

Kljub temu, da je pri enem izmed prejšnjih vprašanj 46 % anketirancev odgovorilo, da je naša aplikacija poučna, jih to ne bi odvrnilo od uporabe, saj je kar 73 % anketirancev odgovorilo, da bi jo uporabljali.



Grafikon 5: Struktura anketirancev glede na želje po dodajanju uporabnih povezav

Približno 41 % anketirancev bi si z aplikacijo želelo pridobiti še dodatne informacije o restavracijah, 29 % anketirancev bi dodalo prenočišča, 25 % anketirancev bare in le 4 % bi jih dodalo lokacije otroških igral. Okrog 1 % vseh anketirancev je se odločilo za ostalo, za kar so bile naštetе razgledne točke, bencinske črpalke, javne sanitarije in klubi.

4. ANALIZA INTERVJUJA

Januarja 2024 smo opravile intervju z zaposleno na Turistično informacijskem centru v Sežani. Predstavile smo ji delovanje naše aplikacije in pokazale obesek za ključne.

1. Kako bi vi izboljšali našo aplikacijo o informiranju obiskovalcev, ki pridejo v Sežano?
»Kot prvo, prednosti te aplikacije so predvsem v tem, da ni potrebno poseči po vodiču za ogled mesta in da za reševanje kvizov ni potrebna uporaba interneta, saj so vsi odgovori razvidni na sami lokaciji. Tako se lahko uporabniki samostojno izobražujejo. V aplikacijo bi morda dodala še nekaj rekreacijskih poti kot so npr. Kosovelova pot ter ogled rojstne hiše Srečka Kosovela, Živi muzej Krasa, gozdna učna pot ter ogled kobilarne v Lipici. Tako lahko poleg butičnih obiskovalcev obiščejo mesto tudi tisti, ki so bolj športno usmerjeni oziroma rekreativci, saj si lahko ogledajo znamenitosti s kolesi ali peš. Dodala bi še Vina Kras, saj ima največjo vinsko klet v Evropi, ki je znana predvsem po teranu.«
2. Se vam zdi, da bi naša aplikacija pripomogla k temu, da bi bil izlet v Sežano lepši in bolj poučen?
»Nedvomno. Predvsem če bi jo lahko promovirali s pomočjo QR kode.«
3. Katere se vam zdijo najpomembnejše in najbolj obiskane znamenitosti v Sežani?
»Vsekakor so najbolj obiskane Živi muzej Krasa, Botanični vrt, Vina Kras ter soba Srečka Kosovela.«
4. Ali se vam zdi, da bi bilo smiselno v našo aplikacijo vključiti tudi hotele, restavracije, bare...?
»Lahko bi to vključile kot dodatne informacije, saj turisti zelo povprašujejo po gostinstvu in nastanitvah.«
5. Kolikšen del dnevnih obiskovalcev v Sežani so družine z otroci?
»Sežano obišče zelo veliko družin z otroci. Po mojem mnenju bi to predstavljalo dve tretjini vseh obiskovalcev. Družine predvsem obiskujejo Živi muzej Krasa. Botanični vrt pa je po večini obiskan s strani posameznikov.«

6. Po čem ljudje največ povprašujejo pri vas na Turistično informacijskem centru?
»V večini največ obiskovalcev povprašuje po Botaničnem vrtu, po nastanitvah, gostilnah ter barih.«
7. Kam vi usmerite turiste v Sežani, ko pridejo k vam?
»Usmerimo jih v Botanični vrt ter v Pepin kraški vrt v Dutovljah.«
8. Se vam zdi, da bi naša aplikacija povečala število turistov v Sežani in okolici?
»Definitivno. Vse informacije so zbrane na enem mestu, kar bi turistom olajšalo tako potovanje kot tudi povpraševanje po določeni informaciji.«
9. Ali vam bi bilo v interesu, da bi našo aplikacijo predstavili turistom v Sežani?
»Seveda!«

Iz odgovorov intervjuvanke lahko razberemo, da je njeno mnenje, da bi naša aplikacija pripomogla k boljši prepoznavnosti Sežane, da bi se število turistov v Sežani povečalo in da bi se obiskovalci ob uporabi aplikacije tako zabavali kot izobraževali.

Ne glede na njen predlog, da bi lahko povečali število turističnih točk v aplikaciji, se za to nismo odločile, ker smo zaenkrat želele vključiti le znamenitosti, ki jih lahko turisti obiščejo peš.

Predlog, da bi vključile informacije o nastanitvah in gostinstvu, se nam zdi smiselno in ga bomo upoštevale pri naslednji nadgradnji aplikacije.

Za nas je zelo pomembno dejstvo, da je Turistično informacijski center v Sežani pripravljen promovirati našo aplikacijo, saj bi jo na takšen način najlažje predstavile potencialnim uporabnikom.

5. ZAKLJUČEK

Na začetku smo si za cilje zadale, da bomo izdelale aplikacijo, ki bi omogočala ogled mesta Sežana na bolj zanimiv način.

Ko smo delale zasnovo za aplikacije, so nas motivirale naše izkušnje, saj smo kot otroci s starši obiskovale kraje in se med izleti dolgočasile. Najbolj pomembno se nam zdi, da se s težavami, ki jih rešuje aplikacija, srečujejo tudi ljudje, ki jih poznamo. Ko smo jim predstavile aplikacijo, so bili nad njo navdušeni.

Aplikacijo smo večkrat testirale in vsakič naleteli na zelo dober odziv. Ugotovile, smo da je ključna prednost naše aplikacije to, da se obiskovalci med raziskovanjem krajev zabavajo in hkrati tudi nekaj novega naučijo.

Ko smo izvedle anketo med otroci in odraslimi, smo ugotovile, da je anketirancem pri izbiri izleta najbolj pomembna zabava, kar je tudi en izmed namenov naše aplikacije. Ugotovile smo tudi, da bi bili anketiranci pripravljeni uporabljati našo aplikacijo pri obisku Sežane, saj jim je bila všeč.

Podali so nam tudi predloge za izboljšanje aplikacije, kot je dodajanje uporabnih informacij o Sežani.

Ko smo opravile intervju s predstavnicom Turistično informacijskega centra v Sežani, smo izvedele, da take aplikacije, kot jo izdelujemo mi, na trgu še ni oziroma ni nobena aplikacija tako zanimiva za uporabo. Menila je, da je največja prednost naše aplikacije predvsem v zabavnih in poučnih igricah oziroma kvizih. Dodala je, da je center pripravljen našo aplikacijo predstavljati svojim obiskovalcem in s tem tudi razširjati informacijo o njej.

V prihodnosti se bomo posvetile temu, kako aplikacijo čim bolje promovirati. Naš cilj bi bil, da bi jo poznalo čim več potencialnih obiskovalcev mesta Sežana, pa tudi da bi jo poznale šole, ko se odločajo za ekskurzije svojih učencev.

Aplikacijo bi glede na odzive ljudi sproti izboljševale, hkrati pa bi dodale še del, ki bi obiskovalcem podal informacije za lepše preživljanje časa v Sežani (prenočišča, restavracije, prevozi...).

Želele bi si tudi, da bi v prihodnosti v aplikaciji dodale še del, ki bi bil namenjen najstnikom.

Na poti do končnega izdelka nam je bilo najtežje programiranje aplikacije, ker smo se s tem srečale prvič. Veliko časa smo porabile za to, da smo aplikacijo oblikovale na enoten, vendar atraktiven in zanimiv način. Tudi izbira takšnih igrice, ki bi bile dovolj enostavne in bi jih tudi znale sprogramirati, nam je vzela ogromno časa. Prvič smo tudi uporabljale 3D tiskalnik, tako da nam je to predstavljalo še dodaten izziv.

Celotna pot od začetne ideje do končne izdelave je presegla naša pričakovanja. Spoznale smo, da je v izdelek, s katerim bi bil uporabnik zadovoljen, potrebno vložiti veliko truda in potrpljenja. V največje zadovoljstvo nam je, da je iz tega, kar je bilo še pred pol leta samo ideja, nastala aplikacija, ki si jo bodo lahko obiskovalci naložili na Turistično informacijskem centru v Sežani.

6. LITERATURA

- MIT App Inventor (online). (citirano 4. 3. 2024). Massachusetts Institute of Technology. Dostopno na spletnem naslovu: <https://appinventor.mit.edu/>.
- Občina Sežana (online). (citirano 4. 3. 2024). Regionalni razvojni center Koper. Dostopno na naslovu: <https://www.rrc-kp.si/sezana/>.
- Znamenitosti (online). (citirano 4. 3. 2024). Občina Sežana. Dostopno na naslovu: <https://www.sezana.si/objave/91>.
- Znamenitosti (online). (citirano 4. 3. 2024). VisitKras. Dostopno na naslovu: <https://www.visitkras.info/>.