

2. OŠ Slovenska Bistrica



APLIKACIJA KEŠ

Področje: aplikativni inovacijski predlogi in projekti

Raziskovalna naloga

Avtor: Noa Tušek

Mentor: Luka Husu

Slovenska Bistrica, 2020

ZAHVALA

Zahvaljujem se vsem, ki so pripomogli k temu, da lahko rečemo, da je naš nov produkt zaživel. Najprej se zahvaljujem svojemu mentorju za vse usmeritve in navodila pri oblikovanju raziskovalne naloge. Rada bi se zahvalila tudi vsem sedmošolcem, osmošolcem in devetošolcem, ker so rešili anketo in mi s tem zelo pomagali pri razvijanju same aplikacije kot tudi pri pisanju raziskovalne naloge. Zahvala gre tudi g. Ülnu, ki je lektoriral mojo raziskovalno nalogo.

KAZALO VSEBINE

ZAHVALA.....	2
KAZALO VSEBINE	3
KAZALO SLIK.....	4
POVZETEK	5
ABSTRACT	5
1. UVOD	6
1.1 HIPOTEZE IN RAZISKOVALNA VPRAŠANJA.....	6
2. TEORETIČNI DEL.....	7
2.1 MLADOSTNIKI IN DELO	7
2.2 MLADOSTNIKI IN PAMETNE NAPRAVE.....	7
2.3 SVET NOVODOBNE TEHNOLOGIJE.....	8
3. RAZISKOVALNI DEL	8
3.1 MATERIALI IN METODE	8
3.1.1 Problem, na katerem je raziskovalna naloga nastala	8
3.1.2 Podroben opis načrta za rešitev problema (opis novega produkta, s katerim bi rešili zgoraj zapisan problem)	9
3.1.3 Prednosti in slabosti aplikacije in delovanja.....	10
3.1.4 Kako v projekt vključiti odrasle?.....	10
3.1.5 Računalniški program Moqups - skice aplikacije	11
4. REZULTATI IN RAZPRAVA.....	15
4.1 REZULTATI.....	15
4.2 RAZPRAVA	18
5. ZAKLJUČEK IN SKLEPI	19
6. VIRI IN LITERATURA	20

KAZALO SLIK

Slika 1: začetna stran aplikacije	10
Slika 2: druga stran aplikacije	10
Slika 3: tretja stran aplikacije	11
Slika 4: četrta stran aplikacije	11
Slika 5: peta stran aplikacije	12
Slika 6: domača stran aplikacije	12
Slika 7: ikona-domov.....	13
Slika 8: ikona-moj profil	13
Slika 9: ikona-video	13
Slika 10: ikona-dodatne informacije	13
Slika 11: anketa- starost.....	14
Slika 12: anketa- kako pogosto vprašani uporabljajo pametne naprave	14
Slika 13: anketa- ali vprašani dobivajo žepnino	15
Slika 14: anketa- koliko znaša žepnina, ki jo vprašani prejemajo	16
Slika 15: anketa- ali bi bila aplikacija vprašanim všeč ali ne.....	16
Slika 16: anketa- katera področja, bi vprašanim za anketna vprašanja v aplikaciji bila všeč in katera ne	17

POVZETEK

Moj projekt je aplikacija KEŠ. V projekt so vključeni mladostniki, podjetja ,firme,... in odrasli. Mladostniki dandanes preživijo preveč časa na pametnih napravah. Z uporabo aplikacije KEŠ bo čas porabljen koristno. Prav tako veliko mladostnikov ne prejema žepnine, z uporabo aplikacije KEŠ, bi mladi lahko prišli do nekaj evrov. Ključno vprašanje pri načrtovanju aplikacije KEŠ je bilo: »Kako bi mladi lahko prišli do denarja?« Aplikacija KEŠ bi delovala na osnovi anket. Ankete bi izdelovala podjetja, firme,... z željo po mnenju mladih glede njihovih produktov. Podjetja, firme,... bi v zameno za rezultate anket sponzorirale oz. financirale aplikacijo. Mladostniki oz. uporabniki aplikacije bi reševali ankete in preko anket povedali svoje mnenje. V zameno za reševanje anket pa bi dobivali žepnino, ki gre iz sredstev, ki bi jih podjetja, firme,... nakazale aplikaciji. Aplikacija KEŠ omogoča, da vsaj nekaj časa, ki ga mladi preživijo na pametnih napravah, preživijo koristno in pri tem dobivajo žepnino. Prav tako je super rešitev za podjetja, firme, ki rabijo zelo iskano mnenje mladih in starejših potrošnikov.

Ključne besede: Mladostniki, podjetja, firme ..., novodobna tehnologija, zaslužek, projekt, aplikacija

ABSTRACT

Today adolescents spend far too much time with smart devices. No one can change this fact. However, time spent on smart devices can be useful for both the adolescent and the company. This project is a KEŠ application. This project involves young people, companies and adults. We all know that many parents and relatives cannot afford to give their children pocket money. The key question in designing the KEŠ app was, "How could young people earn money?". This app is a project that will involve businesses and consumers. Teens and other consumers will be able to download the app from the app store. They will solve surveys for different companies. Companies will pay something in return for the results. The KEŠ app allows at least some of the time that young people spend on smart devices to spend their useful life while getting pocket money. It is also a great solution for companies, that need feedback of young people and other consumers.

Keywords: Adolescents, companies ..., new age technology, earnings, project, application

1. UVOD

Do sedaj že vsi vemo in je tudi dokazano, da mladi preveč časa preživijo za pametnimi napravami.

Veliko staršev, sorodnikov svojim otrokom ne more ali pa ne daje žepnine.

Iz zgoraj navedenih dveh dejstev sem gradila raziskovalno nalogo. Zgoraj napisanima povedma lahko rečemo tudi problema. Saj verjamem, da se vsi strinjajo, da je v današnjih časih velik problem, da otroci ves čas buljijo v ekrane. Prav tako pa bi lahko rekli, da je problem to, da otroci ne dobivajo žepnine, saj verjamem, da vsak otrok pa le potrebuje nekaj evrov, ki jih lahko zapravi po svoje. Skratka, iz dveh problemov sem napisala raziskovalno nalogo z naslovom Aplikacija KEŠ. Moja raziskovalna naloga temelji na tem, da problema združim in razvijem čisto nov produkt. Cilj raziskovalne naloge je razviti aplikacijo. Ampak to je le končni cilj, pred končano aplikacijo je še mnogo drugega, kar me zanima in to bom v raziskovalni nalogi raziskala. Postavila sem si kar nekaj hipotez in vprašanj, na katera bom v raziskovalni nalogi dobila odgovore.

1.1 HIPOTEZE IN RAZISKOVALNA VPRAŠANJA

Namen naloge je ugotoviti, ali bi mlade zanimal zaslužek s pomočjo aplikacije. Zastavila sem si nekaj vprašanj:

- Ali otroci oz. mladostniki preveč časa preživijo na pametnih napravah?
- Ali imajo otroci oziroma mladostniki dovolj možnosti za zaslužek?
- Ali večina otrok oz. mladih ne prejema žepnine?

Pred izvedbo raziskave sem si postavila dve hipotezi:

- Večina otrok ali mladostnikov si želi več denarja,
- Otrokom oziroma mladostnikom bo zaslužek s pomočjo aplikacije všeč.

2. TEORETIČNI DEL

2.1 MLADOSTNIKI IN DELO

Kako je zakonodaja urejena na tem področju?

ZAKON O DELOVNIH RAZMERJIH (ZDR-1)

211. člen
(delo otrok, mlajših od 15 let, dijakov in študentov)

- (1) Prepovedano je delo otrok, mlajših od 15 let starosti.
- (2) Otrok, ki je mlajši od 15 let starosti, lahko izjemoma, proti plačilu, sodeluje pri snemanju filmov, pripravi in izvajanju umetnostnih, scenskih in drugih del s področja kulturne, umetniške, športne in oglaševalne aktivnosti.
- (3) Otrok, ki je dopolnil starost 13 let, lahko opravlja lažje delo najdalj 30 dni v posameznem koledarskem letu v času šolskih počitnic tudi v drugih dejavnostih, na način, v obsegu in pod pogojem, da dela, ki jih bo opravljal, ne ogrožajo njegovo varnost, zdravje, moralo, izobraževanje in razvoj. Vrste lažjih del se določijo s podzakonskim aktom.
- (4) Otrok lahko opravlja delo po drugem in tretjem odstavku tega člena po predhodnem dovoljenju inšpektorja za delo, ki ga le-ta izda na podlagi zahtevka zakonitega zastopnika. Postopek in pogoji za izdajo dovoljenja inšpektorja za delo se podrobneje določijo s podzakonskim aktom mladih oseb.

212. člen
(posebne varstvene določbe)

- (1) Ne glede na določbo sedmega odstavka prejšnjega člena delovni čas otrok, mlajših od 15 let starosti, ki opravljajo lažje delo v času šolskih počitnic, ne sme trajati več kot sedem ur na dan in 35 ur na teden. Delo otroka, ki ga opravlja v šolskem letu izven časa, določenega za pouk, ne sme trajati več kot dve uri na dan in ne več kot 12 ur na teden.
- (2) Otrokom je v vsakem primeru prepovedano opravljati nočno delo med osmo uro zvečer in šesto uro zjutraj.
- (3) Otrokom je potrebno zagotoviti v vsakem 24-urnem obdobju dnevni počitek najmanj 14 zaporednih ur

(Zakon o delovnih razmerjih, 2013)

2.2 MLADOSTNIKI IN PAMETNE NAPRAVE

Prezgodnja, prekomerna in nenadzorovana uporaba pametnih naprav lahko na otrokovem psihosocialnem in tudi fizičnem razvoju pusti negativne posledice. Priporočeno je, da se otroci s telefonom, računalnikom, tablico ...srečajo čim kasneje. Dokazano je, da je otrok po uporabi pametnih naprav nemiren in živčen. Vzrok za to je, da z vstopom v svet novodobne elektronike ljudje dobimo

tako veliko informacij na enkrat, da glava ni zmožna predelati vseh problemov in podatkov. Ravno zato so otroci ves čas pod vplivom podatkov in informacij, ki jih prejemajo z uporabo pametnih naprav. Dokazano je tudi, da vsi problemi, ki so v medijih in jih ljudje preberemo, podzavestno vplivajo na našo razpoloženje. Zato je priporočeno, da se otroci s svetom novodobne elektronike srečajo čim kasneje. Ampak kot vsi vemo, dandanes ni tako. Vpliv medijev in spletnega življenja je, danes na človeka tako močan, da se tega sploh ne zavedamo.

2.3 SVET NOVODOBNE TEHNOLOGIJE

Na spletni strani Positiva je Luka Žvar objavil članek: Nekaj zanimive statistike o mobilnih aplikacijah. Zabeleženo je bilo, da povprečen uporabnik pametnih telefonov tipkne, potegne ali klikne na svoj telefon 2.617 krat na dan. Predvideva se, da bodo mobilne aplikacije do leta 2023 ustvarile več kot 935 milijard \$ prihodkov s plačanimi prenosi in oglaševanjem v aplikacijah. (Žvar, 2020) Če imate plačljivo aplikacijo, je zagotovo težko pridobiti kupce. Toda če so vaše stranke zveste vaši blagovni znamki, bodo pripravljene plačati za dostop do vaše aplikacije. Glavna prednost plačljive aplikacije pa je v tem, da z vsakim prenosom zaslužite. Povprečen uporabnik pametnih telefonov ima na svojem telefonu nameščenih več kot 80 aplikacij, vendar jih uporabljate le 9 dnevno in 30 vsak mesec.

V članku Dnevnika, ki ga je napisala Tina Bernik je bilo dobro predstavljeno kakšna je dandanes komunikacij med ljudmi. Sodobna komunikacija: ko namesto ust odpremo aplikacijo. Telefon in drugi pametni prenosniki so postali del telesa, utelešena tehnologija, brez katere si ne predstavljamo več življenja, s tem pa tudi komunikacije. Rezultat je občutek nujnosti, da smo vseprisotni, da smo torej na voljo vedno in povsod. (Bernik, 2006)

3. RAZISKOVALNI DEL

3.1 MATERIALI IN METODE

3.1.1 Problem, na katerem je raziskovalna naloga nastala

Celotna ideja se je začela na delavnicah podjetništva na SŠSB, kjer nam je Matija Goljar, znan slovenski podjetnik in bivši voditelj oddaje Štartaj, Slovenija predstavil svet podjetništva. Dva dni smo se na delavnicah učili, kako uspeti v svetu podjetništva in kako razviti nove ideje. Sama sem na delavnicah predstavila idejo, ki je navdušila voditelje delavnic in bila izbrana za zmagovalno idejo. Na podlagi dvodnevnega izobraževanja se je razvila nova ideja, ki je danes osnova moje raziskovalne naloge.

Izhajala sem iz problema. Moj cilj je bil, da s svojo idejo pomagam ljudem na kakršen koli način. Seveda pa ideja ne bi zmagala, če k predstavitvi novega produkta ne bi pripomogla celotna skupina. Skupina, v kateri smo sodelovale jaz, Katarina Breznik, Gaja Mikec in Vita Bratkovič, je produkt postavila še na višji nivo in s skupnimi močmi smo osvojile nagrado. Prav ta začetek me je spodbudil k izdelavi te raziskovalne naloge.

Ideja o novem produktu: Veliko staršev svojim otrokom ne more zagotoviti žepnine ali vsaj nekaj evrov, ki jih otroci včasih želijo porabiti po svoje. Izhajala sem iz dejstva, da so otroci danes veliko preveč na pametnih napravah. Prej omenjen problem in dejstvo sem želela združiti in iz tega se je razvila ideja. Kako mladostniki priti do denarja? Ker so pametne naprave preveč časa v rokah otrok, sem sklenila, da otrok od tega ne morem odvrniti, ampak lahko na podlagi tega razvijem produkt.

3.1.2 Podroben opis načrta za rešitev problema (opis novega produkta, s katerim bi rešili zgoraj zapisan problem)

Torej poznamo problem. Sedaj pa malo več o moji ideji. Naredili bi aplikacijo, ki bi si jo mladi lahko naložili na telefon ali katero koli drugo pametno napravo. Veliko ljudi bi sedaj, ko slišijo besedo aplikacija, takoj rekli, da je današnja mladina preveč časa na telefonih in da to vsekakor ni dobra ideja. Ampak če malce pomislite, ali lahko sedaj, ko je stanje že kritično, elektroniko preženemo iz življenja mladih in prav tako starejših? Ne, to je v našem primeru nemogoče, saj raziskave pravijo, da elektronski mediji predstavljajo kar 12% odstotkov posameznikovega življenja. Žal pa številka narašča sorazmerno z generacijami otrok, ki že pri mladih letih postanejo del spletnega življenja. Ravno zato ni zmotno, da razvijem aplikacijo. Če bi bil na aplikacijo dober odziv, bi bilo vsekakor potrjeno, da mladi vsaj nekaj časa, ki ga preživijo na telefonih, uporabijo pametno, kar pa je najbolj zanimivo v prid sebi. Moje ključno vprašanje je bilo: Kako bi lahko mladi prišli do svoje žepnine? Seveda pa pri tem predpostavimo, da brez pomoči staršev in seveda brez fizičnega dela, s tem pa tudi brez kršenja katere koli otrokove pravice.

Aplikacija bi delovala na podlagi anket. Znana slovenska podjetja (živilska, tekstilna, elektronska industrija ...) bi sestavila vprašalnike o njihovih produktih - mnenje o proizvodih, novih idejah za izboljšavo produktov, zadovoljnost kupcev ... S pomočjo anket, ki bi jih reševali preko aplikacije, bi mladi podajali svoja mnenja in s svojim razmišljanjem pomagali podjetju, firmi..., ki je anketo izdala, s tem pa sami zaslužili žepnino. Če povzamemo, aplikacija, ki se naloži na telefon, bi delovala na podlagi anket, ki jih znana podjetja, firme... sestavijo s ciljem, da slišijo mnenja mladih. Otroci bi ankete reševali, s tem pomagali podjetjem in sami zato dobili plačano. Seveda je sedaj še veliko vprašanj kako, zakaj, kdo, kdaj ...? Ampak v nadaljevanju bo razložena vsaka točka posebej.

ANKETE: ankete bodo v aplikaciji sredstvo zaslužka mladih. Enostavno povedano, mladi bodo reševali ankete in s tem zaslužili. Pozitivna stvar teh anket pa je, da bomo poleg vsega še z rezultati anket pomagali večjim podjetjem, firmam ..., ki mnenja mladih potrebujejo. Torej ankete pomagajo podjetjem, firmam ... ti pa v zameno za zelo iskano mnenje financirajo oz. sponzorirajo aplikacijo. To pomen, da ko finančno podpirajo aplikacijo, gre do sredstva posamezniku, ki je anketo rešil.

APLIKACIJA: cilj je, da aplikacijo sprogramiramo s programom, kjer lahko programiraš aplikacije za android. Aplikacijo si bodo lahko mladi naložili na pametne naprave. Temelji te aplikacije bi bile ankete (v prejšnji točki razloženo). Mladi bi reševali ankete, ki bi imele neko vrednost točk (o tem malo kasneje). Te točke bi se shranjevale na profilu posameznika, dokler ne bi posameznik zbral določeno število točk, ki bi jih lahko pretvoril v denar. To je torej to je delovanje in namen naše aplikacije. Ankete bi bile objavljene na aplikaciji enkrat do dvakrat tedensko (odvisno od firme, podjetja ...,s katerim vzpostavimo sodelovanje in sestavimo anketo). Anketa je na aplikaciji odprta tri dni, v tem času jo uporabniki lahko rešijo. Po treh dneh se anketa zapre, podatki se shranijo in posredujejo firmi, podjetju ...,ki je anketo financiralo.

DELOVANJE TOČK, KI JIH PREJMEŠ Z REŠEVANJEM ANKETE IN PREJEMANJE DENARJA: po vsaki rešeni anketi se na posameznikovem profilu, ki si ga je ustvaril z registracijo v aplikaciji, shranijo točke. Število točk je odvisno od posamezne ankete. Ko je na profilu določeno število točk, lahko točke pretvoriš v denar. Kako? Na aplikaciji bo posebna ikona, na katero bo lahko posameznik stisnil le v primeru, da ima na profilu dovolj točk. Ko bo nekdo kliknil na ikono, bo prešel v postopek pretvarjanja točk v denar. Na mail, ki ga je uporabnik vnesel ob registraciji, bo posameznik dobil potrdilo o vrednosti denarja, ki ga prejme in takoj po tem bo njegov profil prazen in brez točk. Na tak način bo delovalo pretvarjanje točk v denar.

REGISTRACIJA V APLIKACIJO: ko si bo posameznik naložil aplikacijo na pametno napravo, se bo najprej moral registrirati v samo aplikacijo. Brez registracije aplikacije ne bo možno uporabljati. Registracija bo vsebovala najbolj osnovne podatke posameznika (ime, priimek, starost, mail+ geslo). Seveda pa bomo poskrbeli, da ljudje ne bodo pomislili, da gre za spletno past. Preden se bo nekdo registriral, se bo prikazala stran, na kateri bo pisalo, da gre v registraciji le za splošne podatke (brez vpisa števila bančnih kartic, brez naslova in podatkov, s katerimi bi lahko nekdo ogrozil varnost nekoga na spletu, seveda pa bi predpostavili, da je aplikacija zasnovana na povsem varnem načinu sprejemanja denarja in da aplikacijo lahko uporabljamo tudi brez sprejemanja denarja, samo za reševanje anket). Uporabnik se bo moral seveda strinjati s pogoji, šele nato bo lahko prešel na samo registracijo.

3.1.3 Prednosti in slabosti aplikacije in delovanja

Najprej nekaj prednosti o naši zasnovani aplikaciji. Pozitivna stvar je, da bo aplikacija zasnovana na povsem varen in prijazen način. Ljudi bo aplikacija že preden se bodo registrirali, seznanila z varnim načinom prejemanja denarja, shranjevanja podatkov itd. Najbolj je v današnjem času pomembno, da če želiš uspeti v takšnem poslu ti ljudje morajo zaupati. Dandanes se še malokdo počuti varnega na spletu, zato želim, da se ob spoznavanju moje aplikacije ljudje počutijo varno. Pravzaprav imam temo aplikacije postavljeno na mesto, kjer se na spletu dogaja največ goljufij. Zato bi ljudem rada predstavila varen in zanesljiv produkt.

Prednost aplikacije je tudi v tem, da aplikacija pomaga uporabniku in naslovniku. Naslovník (firma, podjetje ...), ki anketo sestavi, ker potrebuje mnenje, dobi zaradi aplikacije odgovor na vprašanja, zato tudi financira aplikacijo. Uporabnik aplikacije, ki reši anketo in tako pomaga naslovníku, pa dobi točke, ki jih lahko pretvori v denar (denar iz sredstev, ki so namenjena podpori aplikacije s strani podjetij, firm ...)

Prednost anket v aplikaciji vidim predvsem v tem, da so teme anketnih vprašanj zanimiva in blizu mladim (npr. področje hrane, tekstilne industrije, elektronske industrije ...). Saj poznamo pregovor, da na mladih svet stoji, kajne? Ravno zato je še večja prednost v tem, da lahko mladi izrazijo svoje mnenje in s tem pripomorejo k izboljšavam.

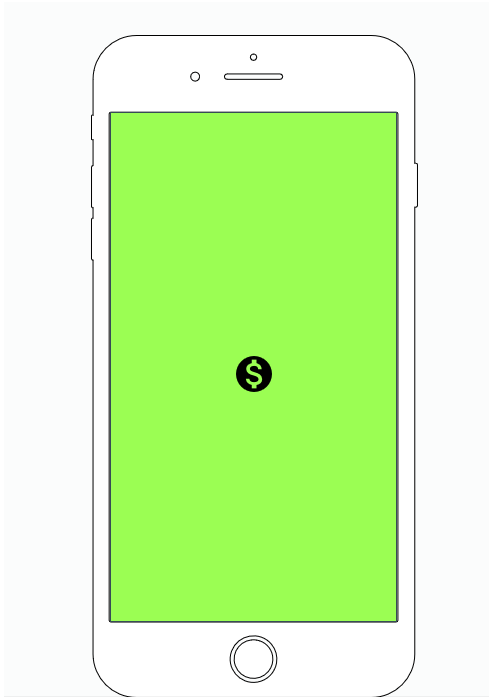
Edino slabost aplikacije, ki trenutno postavlja največje vprašanje, je kako bo aplikacija sprogramirana na tako visokem nivoju. Nenazadnje sem stara le 15 let. Želela bi aplikacijo, ki res izpolnjuje vse prej omenjene točke. Postavljam si tudi vprašanja, kako bomo sklenili dogovor s podjetji, firmami ..., da bodo sestavila anketne vprašalnike in v zameno financirala aplikacijo s finančnimi sredstvi pa omogočila žepnino uporabnikom. Zadali smo si visok cilj. Ampak upam, da se bo iz dobre ideje razvilo nekaj še boljšega.

3.1.4 Kako v projekt vključiti odrasle?

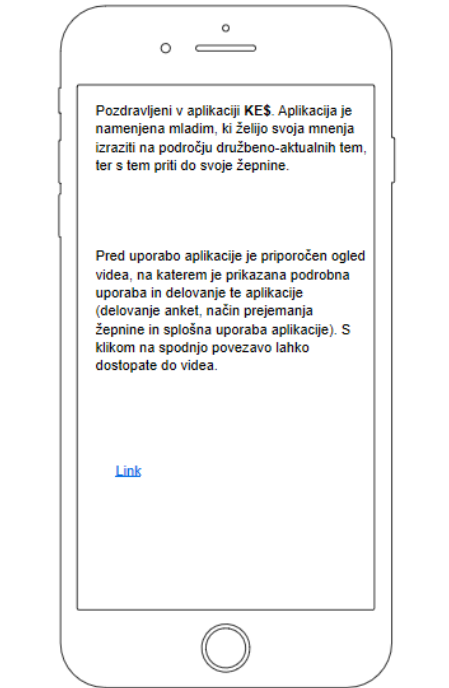
V prvotno idejo so vključeni samo mladostniki in podjetja. Res, da lahko mladi s svojim mnenjem zelo pomagajo podjetjem, ampak nimajo zadostne kupne moči. Podjetja so na koncu odvisna le od potrošnikov in to so v veliki meri odrasli. Zaradi teh razlogov bom v prihodnje v projekt vključila tudi odrasle. Tako, da bo aplikacija še bolj zanimiva podjetjem, kajti samo z mnenji mladih podjetja ne bodo prišla do zadostnega zaslužka. V marketingu je treba gledati na zadovoljstvo in korist vsakega vključenega, kajti če vse teče tako kot je treba je uspeh zagotovljen. Želim poiskati najboljši način kako v projekt vključiti odrasle. Če ni potrošnikov, podjetja ne potrebujejo mnenja o izdelkih, kar posledično pomeni, da aplikacija ne zaživi. In tako se je odprlo novo vprašanje, kako v projekt vključiti odrasle?

3.1.5 Računalniški program Moqups - skice aplikacije

Sedaj, ko smo dobili potrditev s strani mladih, lahko produkt razvijamo še naprej. Naslednja točka našega projekta je računalniška skica celotne aplikacije. Z računalniškim programom **moqups** sem naredila skice aplikacije, od začetne pa do zadnje strani. Ta korak je zelo pomemben, saj nam bodo skice zelo pomagale pri programiranju prave aplikacije. Skice so ključen del izdelovanja aplikacije, saj morajo imeti vse točke, ki jih bo imela prava aplikacija. Zato moram pri izdelovanju skic biti zelo pozorna na vse točke in vključiti vse dele, ki jih bo imela prava aplikacija.



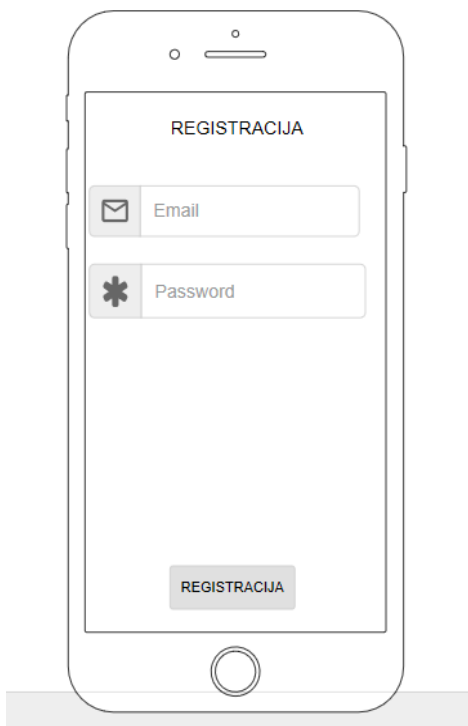
Slika 1: začetna stran aplikacije



Slika 2: druga stran aplikacije

Slika 1 prikazuje, kako bo izgledala prva oz. začetna stran aplikacije. Začetna stran se bo prikazala zmeraj na začetku vstopa v aplikacijo.

Slika 2 prikazuje drugo stran aplikacije. Ta stran se bo v aplikaciji prikazala kot druga stran samo ob prvem obisku aplikacije. Namen te strani je uporabnika seznaniti z delovanjem aplikacije. Preko te strani bo uporabnik dostopal do videa, v katerem bo prikazano podrobno delovanje celotne aplikacije. Menim, da je video najboljši možen način, da uporabnika seznanimo z vsako točko in korakom naše aplikacije.



Slika 3: tretja stran aplikacije



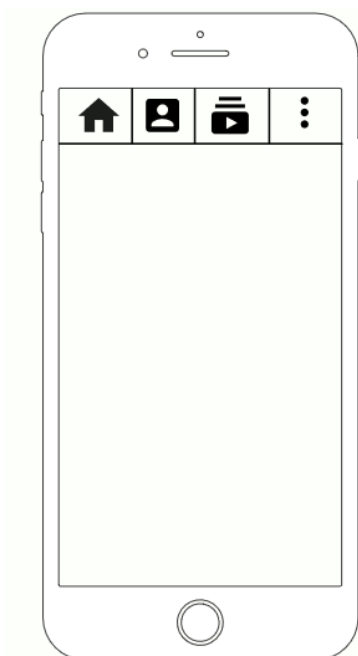
Slika 4: četrta stran aplikacije

Sliki prikazujeta tretjo in četrto stran aplikacije. Tretja stran se bo v aplikaciji prikazala kot tretja stran samo ob prvem obisku aplikacije. Namenjena je temu, da se uporabnik registrira. Četrta stran se navezuje na tretjo in sicer bo na njej registracija potrjena ali pa zavržena.



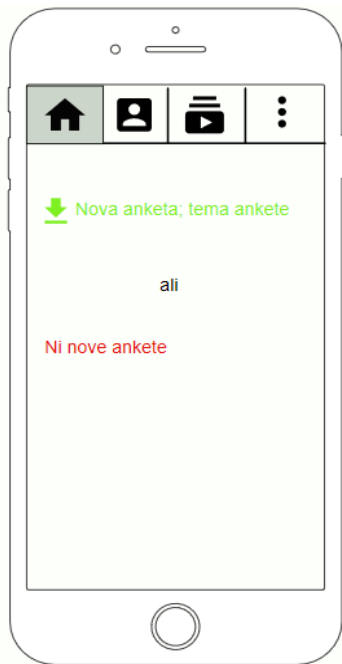
Slika 3: peta stran aplikacije

Skica prikazuje peto stran aplikacije. Ta stran se bo prikazala kot peta stran samo ob prvem obisku aplikacije. Namenjena je ustvarjanju profila.



Slika 4: domača stran aplikacije

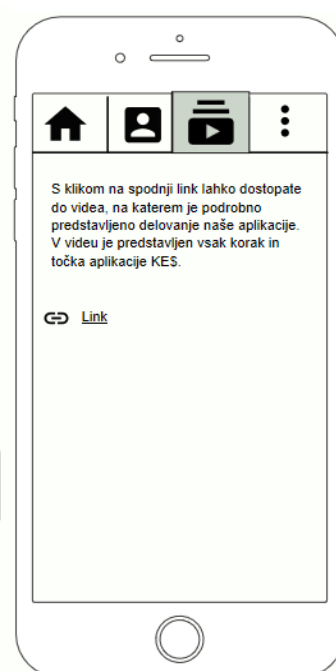
Na skici je prikazana domača stran aplikacije KEŠ. Ta stran aplikacije se bo prikazala v aplikaciji zmeraj kot druga stran (kot prva se bo prikazala začetna stran aplikacije). Na domači strani so prikazane ikone.



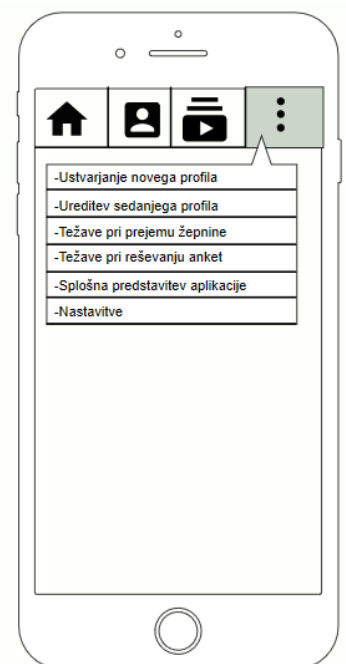
Slika 6: ikona domov



Slika 5: ikona moj profil



Slika 8: ikona video



Slika 7: ikona dodatne informacije

Na skicah so prikazane strani aplikacije, ki se odprejo, ko uporabnik tipne z miško na ikono.

Prva ikona predstavlja znak za »domov«. Na strani »domov« so shranjene nove ankete. Ko uporabnik stisne na znak »download« (glej sliko 7), se anketa naloži in jo uporabnik lahko reši in pošlje. Na strani »domov« lahko piše tudi, da ni novih anket.

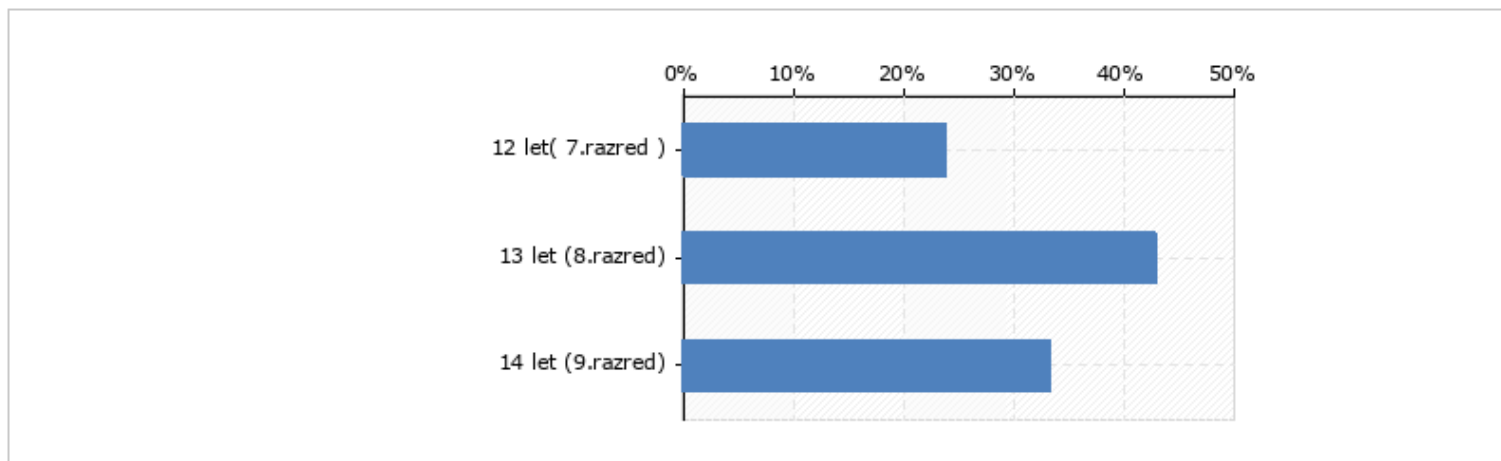
Druga ikona predstavlja znak za »moj profil«. Na strani »moj profil« so shranjeni uporabnikovi podatki (ime, priimek, starost in poštna številka) in tabela, v kateri so shranjene vse rešene ankete in število točk, ki jih je uporabnik do sedaj dosegel. Ko uporabnik doseže 90 ali več točk, lahko tipne z miško na ikono »zamenjava točk v žepnino« (glej sliko 8) in točke pretvori v denar na način, ki je podrobno predstavljen med zamenjavo. V primeru da uporabnik nima dovolj točk na profilu, se ikona »zamenjava točk v žepnino« enostavno ne odpre.

Tretja ikona predstavlja znak za »video«. Ko uporabnik pride na stran »video« lahko dostopa do linka videa, na katerem je predstavljeno podrobno delovanje aplikacije. V videu je predstavljena vsaka točka in korak aplikacije, ki ga mora uporabnik poznati.

Četrta ikona predstavlja znak za »dodatne informacije«. Na strani »dodatne informacije« lahko uporabnik dostopa do dodatnih informacij (ustvarjanje novega profila, ureditev sedanjega profila, težave pri prejemu žepnine, težave pri reševanju anket, nastavitve) - glej sliko 10.

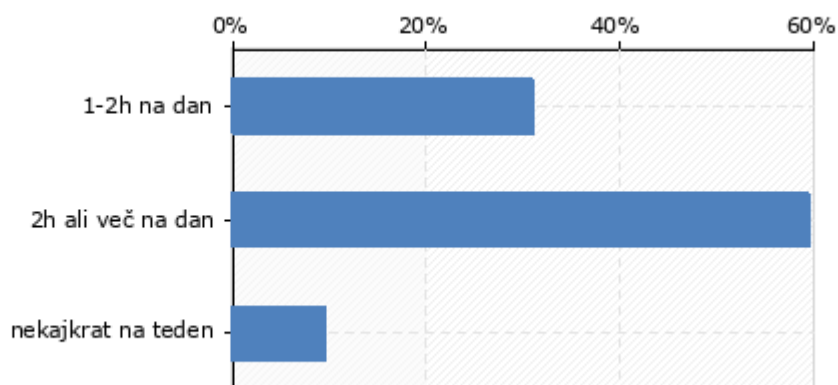
4. REZULTATI IN RAZPRAVA

4.1 REZULTATI



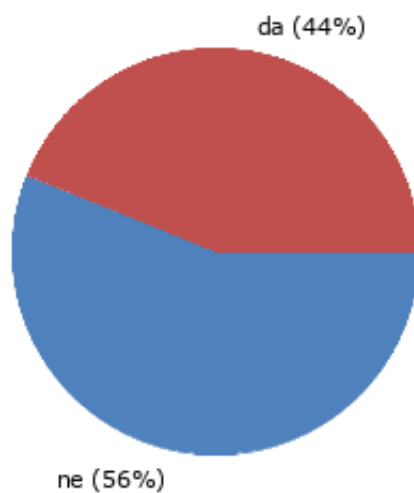
Slika 9: anketa- starost

V moji anketi je sodelovalo največ osmošolcev, malo manj devetošolcev in najmanj sedmošolcev.



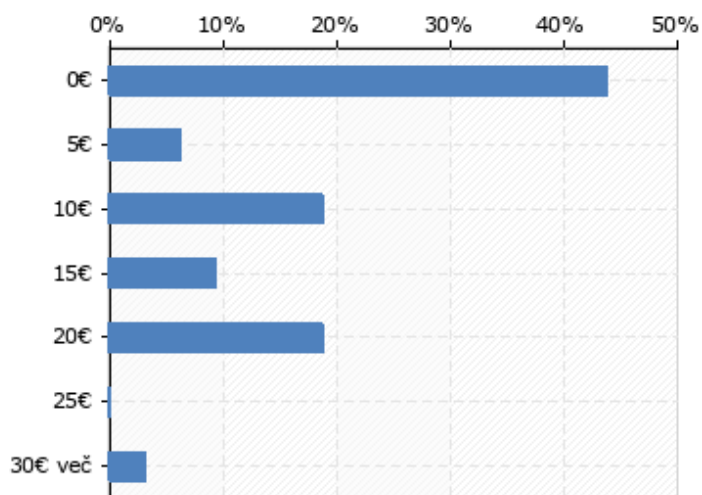
Slika 12: anketa- kako pogosto vprašani uporabljajo pametne naprave

Rezultat tega anketnega vprašanja je pokazal, da kar 60% vprašanih pametne naprave uporablja 2h ali več na dan. Malo manj vprašanih uporablja pametne naprave 1-2h na dan, le redki pa te uporabljajo samo nekajkrat tedensko.



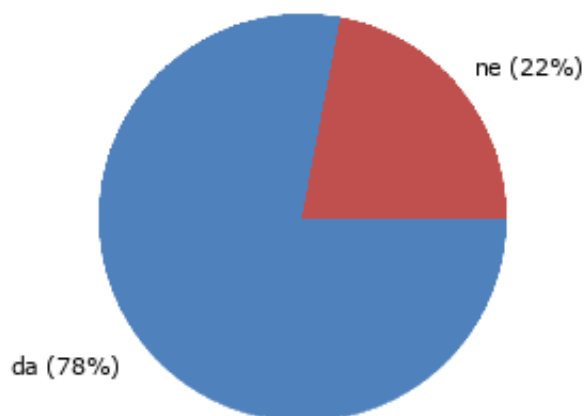
Slika 13: anketa- ali vprašani dobivajo žepnino

Rezultat je pokazal, da več kot polovica anketirancev ne prejema žepnine.



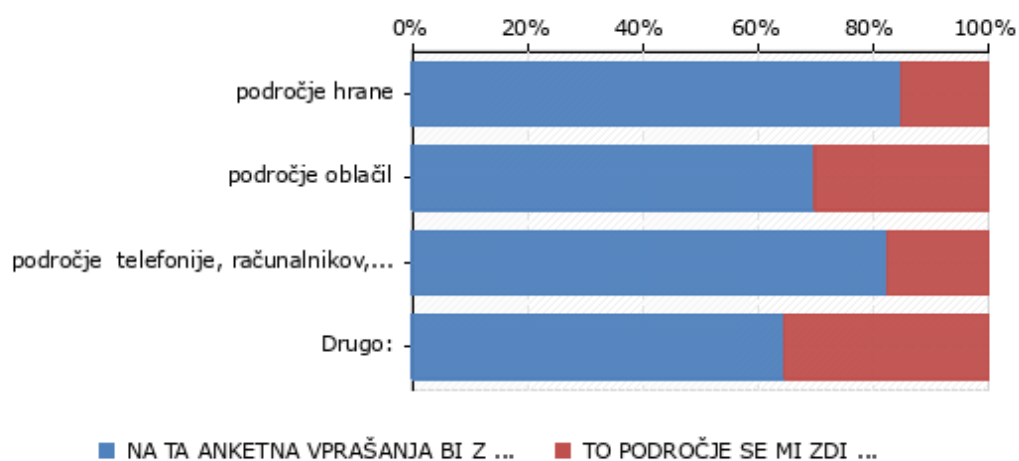
Slika 14: anketa- koliko znaša žepnina, ki jo vprašani prejema

Vprašani so v največjem številu odgovorili, da ne dobivajo žepnine, torej 0 evrov. Pri tistih, ki pa jo dobivajo, se znesek žepnine giblje povprečno med 5 in 20 evrov mesečno. Le redki dobivajo tudi 30 ali več evrov na mesec.



Slika 15: anketa- ali bi bila aplikacija vprašanim všeč ali ne

Rezultat je pokazal, da je več kot očitno anketirancem aplikacija všeč in da bi jo uporabljali. 22% vprašanih pa aplikacija ni navdušila.



Slika 16: anketa- katera področja, bi vprašanim za anketna vprašanja v aplikaciji bila všeč in katera ne

Rezultat je pokazal, da so vsa navedena področja oz. teme anketnih vprašanj vprašanim všeč. Pri tem odgovorih ni bilo večjih razlik.

4.2 RAZPRAVA

Vse hipoteze, ki sem si jih zastavila lahko potrdim in na vsa svoja raziskovalna vprašanja sem dobila odgovore. Postavila sem si kar nekaj vprašanj in hipotez. Da sem dobila odgovore na njih, sem izvedla anketo, ki jo je rešilo vse skupaj 50 otrok, starih med 12 in 15 let. Moje prvo vprašanje je bilo, ali mladostniki preživijo preveč časa na pametnih napravah. Z rezultati ankete sem dobila odgovor, da mladostniki veliko preveč časa strmijo v ekrane. Kar 60% otrok je odgovorilo, da za pametne naprave porabijo 2 ali več ur dnevno. Ostali otroci so povedali, da za elektroniko porabijo 1-2h dnevno. Na moje prvo vprašanje sem dobila odgovor. Otroci veliko preveč časa preživijo s pametnimi napravami. Moje drugo vprašanje je bilo, ali imajo mladostniki dovolj možnosti za zaslužek. Odgovore sem poiskala na internetu. Prebrala sem zakone, ki govorijo o otrocih in delu. Menim, da mladostniki nimajo dovolj možnosti za zaslužek, ne pravim da možnosti ni, ampak so zelo omejene. Otroci manjši od 15 let praviloma ne bi smeli delati (izjema: snemanje filmov snemanje filmov, sodelovanje na kulturnem področju, delajo lahko le v primeru odobritve s strani inšpektorja za delo, delajo lahko lažje delo, časovno omejeno). Ko otrok dopolni 15 let, praviloma lahko začne delati (seveda mora iti le za začasno ali občasno delo in ne sme kazati elementov delovnega razmerja. Pri tem pa je delo otrok še zmeraj zelo omejeno - opravljajo lahko delo, pri katerem niso fizično preobremenjeni in delo je časovno omejeno. Dobila sem odgovor tudi na drugo vprašanje. Otroci oz. mladostniki resnično nimajo dosti možnosti za zaslužek. Moje tretje vprašanje je bilo, ali otroci prejemajo žepnino. Odgovor sem dobila s pomočjo anketnega vprašalnika. Kar 56% vprašanih je odgovorilo, da žepnine ne prejemajo. Seveda nekateri žepnino dobivajo, ampak mene je bolj zanimalo povprečje in glede na to, da več kot polovica otrok ne prejema žepnine, sem dobila odgovor na svoje tretje vprašanje. To so bila vprašanja, ki sem si jih tudi v raziskovalni nalogi zastavila. Na podlagi odgovorov na moja vprašanja in odgovorov, ki so jih v ankete napisali vprašanci, lahko rečem, da je moja aplikacija resnično koristna in uporabna. Če vemo, da otroci preživijo preveč časa na pametnih napravah, je aplikacija primerna, saj vsi vemo, da prisotnosti elektronike v naših življenjih trenutno ni mogoče zmanjšati. Torej prvo vprašanje in odgovor na njega sem združila z aplikacijo. Pri prvem vprašanju se je pokazalo, da je aplikacija dobra rešitev. Otroci nimajo dovolj možnosti za zaslužek, so ugotovitve po brskanju in raziskovanju na internetu. Ampak aplikacija tudi v tem primeru ni zmotna rešitev. Prav aplikacija bi otrokom zagotovila možnost manjšega zaslužka, brez kršenja katere koli otrokove pravice. Že na naše drugo vprašanje je odgovor naša novo zasnovana aplikacija. In še povezuje zadnjega vprašanja z aplikacijo. Večina otrok ne prejema žepnine. Super, ker je tudi na tretje vprašanje odlična rešitev aplikacija. Otroci bi dobivali svojo žepnino preko aplikacij. Raziskava je pokazala, da je aplikacija zelo dobra ideja. Ravno zato smo aplikacijo razvijali še naprej. Ko smo dobili potrditev, da je to zares dobra ideja na podlago odgovorov na vprašanja, ki smo si jih zastavili, smo naredili že natančne skice aplikacije preko računalniškega programa moqups. S tem korakom smo si pa postavili tudi dve hipotezi. Prva hipoteza je bila, da si otroci oz. mladostniki želijo več denarja. To hipotezo lahko potrdim, saj so vsi vprašani na anketno vprašanje »zakaj bi uporabljal aplikacijo KEŠ?« odgovorili, da zaradi denarja oz. zaslužka. Tudi mojo drugo hipotezo lahko potrdimo. Rekla sem, da bo mladostnikom všeč aplikacija in to lahko potrdimo tudi z rezultatom anketnega vprašanja. 78% anketirancev je odgovorilo, da bi jim aplikacija bila všeč. Sedaj je bila aplikacija potrjena za dobro idejo tudi s strani bodočih uporabnikov. Kar je najpomembneje, je to, da vemo, da je otrokom zamisel o aplikaciji všeč in da lahko nov produkt razvijamo naprej. Skice, ki smo jih naredili s programom moqups, so končane in aplikacija bo kmalu v izdelavi.

5. ZAKLJUČEK IN SKLEPI

Pred začetkom raziskave in pisanja raziskovalne naloge, sem si resnično želela ustvariti aplikacijo. Tekom raziskave sem ugotovila, da to le ni tako mala zadeva. Narediti aplikacijo v okviru projekta, je zelo zahtevna zadeva. Ampak z raziskovalno nalogo sem odpravila prav vse dvome. S pomočjo rezultatov ankete, sem ugotovila, da je mladostnikom aplikacija in projekt v katerem bodo sodelovali oni, ostali potrošniki in podjetja, firme ... vseč. Z raziskovalno nalogo, sem odgovorila tudi na vsa svoja vprašanja, ki sem si jih pred začetkom raziskave postavljala. Potrdila sem vse svoje hipoteze in na podlagi tega lahko rečem, da mi je raziskovalna naloga odprla vrata v nov projekt, ki sem si ga zastavila. Z Matijem Goljarjem sva v kontaktu in lahko ponosno rečem, da bo aplikacija mogoče v prihodnje že v uporabi. Resnično si želim, da bo projekt uspel, saj bo ta zelo pomagal tako mladostnikom kot podjetjem.

6. VIRI IN LITERATURA

Bernik T. (2006) *www.dnevnik.si, Sodobna komunikacija: ko namesto ust odpremo aplikacijo.* pridobljeno 11.3.2020 iz <https://www.dnevnik.si/1042746420/svet/sodobna-komunikacija-ko-namesto-ust-odpremo-aplikacijo>

M.M (2019) *Cekin.si, Kdaj lahko otrok prvič dela?*, pridobljeno 20.2.2020 iz https://cekin.si/izobrazevanje_in_zaposlitev/delo-dijakov-in-studentov-kdaj-lahko-otrok-prvic-dela.html

Rakita J. (2006) *DELO MLADIH DELAVCEV Z VIDIKA DELOVNE ZAKONODAJE*, pridobljeno 1.3.2020 iz <http://www.osha.mddsz.gov.si/resources/files/pdf/kampanje/Rakita.pdf>

Sindikata Mladi plus, *Opolnomočenje mladih za dostojno delo (2017), Mladi in dostojno delo*, pridobljeno 22.2.2020 iz <https://www.mladiplus.si/wp-content/uploads/2018/06/RAZISKAVA-mladi-in-dostojno-delo-1-1-popravljenainfografika.pdf>

S.C Evercoder Software S.R.L. (2020), *Moqups*, pridobljeno 3.3.2020 iz <https://moqups.com/>

Zakon o delovnih razmerjih (ZDR-1) (Uradni list RS, 2013) (211.-212.člen). Pridobljeno s <http://www.pisrs.si/Pis.web/pregledPredpisa?id=ZAKO5944>

Žvar L. (2020) *Positiva*, pridobljeno 2.1.2020 iz https://www.positiva.si/nekaj-zanimive-statistike-o-mobilnih-aplikacijah/?gclid=EAlaIQobChMI57xj8eU6AIVRLTtCh2gUANMEAAAYAAEgKWUPD_BwE