

ŠOLSKI CENTER VELENJE
ELEKTRO IN RAČUNALNIŠKA ŠOLA
TRG MLADOSTI 3, 3320 VELENJE
MLADI RAZISKOVALCI ZA RAZVOJ SAŠA REGIJE

RAZISKOVALNA NALOGA
**NOVAČENJE OSNOVNOŠOLCEV ZA RAČUNALNIŠKI SREDNJEŠOLSKI
PROGRAM**

Tematsko področje: Interdisciplinarno (sociologija, računalništvo)

Avtorji:

Izabella Gashi, 4. letnik
Bea Mastnak Flis, 4. Letnik
Lara Zaverla, 4. Letnik

Mentorja:

Samo Železnik, inž.
Uroš Remenih, inž.

Velenje, 2024

Raziskovalna naloga je bila opravljena na ŠC Velenje, Elektro in računalniška šola, 2024.

Mentorja: Samo Železnik, inž. inf., Uroš Remenih, inž. inf.

Datum predstavitve: Marec 2024

KLJUČNA DOKUMENTACIJSKA INFORMACIJA

ŠD Elektro in računalniška šola Velenje, šolsko leto 2023/2024

KG dogodek / srednja šola / osnovnošolci

AV GASHI, Izabella / MASTNAK F., Bea / ZAVERLA, Lara

SA ŽELEZNIK, Samo / REMENIH, Uroš

KZ 3320 Velenje, Trg mladosti 3

ZA ŠC Velenje, Elektro in računalniška šola, 2024

LI 2024

IN **NOVAČENJE OSNOVNOŠOLCEV ZA RAČUNALNIŠKI SREDNJEŠOLSKI PROGRAM**

TD Raziskovalna naloga

OP

IJ SL

JI sl / en

AI Raziskava je temeljila na preučevanju učinkovitosti novačenja osnovnošolcev za srednje šole skozi organizirane dogodke. Z metodo organizacije dogodkov in analize preteklih primerov smo želeli pridobiti vpogled v proces. Rezultati so sicer pokazali pozitiven vpliv, vendar niso dosegli optimalne ravni zadovoljstva udeležencev. Kljub temu smo skozi analizo ugotovili, da so dogodki učinkoviti za promocijo šole, saj omogočajo neposreden stik z osnovnošolci. Hkrati pa smo ugotovili, da so informativni dnevi še vedno ključni pri odločitvah bodočih dijakov, saj ponujajo bolj celovito in izčrpno dojetje šolskega okolja. Za izboljšanje učinkovitosti novačenja skozi dogodke predlagamo natančnejše prilagajanje informativnih programov, ki bolj zadovoljijo potrebe osnovnošolcev ter povečanje vključenosti dijakov v organizacijo, kar lahko prispeva k izboljšanju rezultatov.

KEY WORDS DOCUMENTATION

ND Elektro in računalniška šola Velenje, šolsko leto 2023/2024

CX dogodek / srednja šola / osnovnošolci

AU GASHI, Izabella / MASTNAK F., Bea / ZAVERLA, Lara

AA ŽELEZNIK, Samo / REMENIH, Uroš

PP 3320 Velenje, Trg mladosti 3

PB ŠC Velenje, Elektro in računalniška šola, 2024

PY 2024

TI **ENROLLMENT OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN
COMPUTERING SECONDARY SCHOOL PROGRAMS**

DT Raziskovalna naloga

NO

LA SL

AL sl / en

AB The research was based on the examination of the effectiveness of recruiting elementary school students for secondary schools through organized events. Using the method of event organization and analysis of past cases, we aimed to gain insight into the process. The results did show a positive impact but did not reach optimal levels of participant satisfaction. Nevertheless, through the analysis, we found that events are effective for promoting the school as they allow direct interaction with elementary school students. At the same time, we discovered that informational days are still crucial in the decisions of future students, as they provide a more comprehensive and thorough understanding of the school environment. To improve the effectiveness of recruitment through events, we suggest more precise adaptation of informational programs that better meet the needs of elementary school students and increased involvement of students in the organization, which can contribute to improved results.

KAZALO VSEBINE

1.	UVOD	11
1.1.	HIPOTEZE	11
2.	PROMOCIJA DO DANES	12
2.1.	INFORMATIVNI DNEVI	12
2.2.	PROMOCIJA V PRVEM POLLETJU NA OSNOVNIH ŠOLAH.....	12
2.3.	DNEVI ODPRTIH VRAT.....	13
3.	STANJE OPREME	14
3.1.	CANVA	14
3.2.	RUBY ON RAILS	14
3.3.	POSTGRESQL.....	14
3.4.	DATAGRIP	15
3.5.	DISCORD	15
3.5.1.	DISCORD STREŽNIK.....	16
3.6.	TWITCH	16
3.7.	OBS STUDIO.....	17
3.8.	INSTAGRAM.....	17
3.9.	MICROSOFT FORMS.....	17
3.10.	MICROSOFT OUTLOOK	18
3.11.	FIGMA	18
4.	MATERIALI IN METODE	19
4.1.	LAN PARTY KOT MEDIJ ZA NOVAČENJE OSNOVNOŠOLCEV	19
4.2.	LETOŠNJA PROMOCIJA LAN PARTY	19
4.2.1.	PLAKAT	19
4.2.2.	NAGRADE IN SPONZORJI	20
4.2.3.	SPLETNA STRAN	21

4.2.4.	SPLETNO OBLIKOVANJE	21
4.2.5.	PRIDOBIVANJE PODATKOV UDELEŽENCEV IZ SPLETNE STRANI....	22
4.2.6.	PRENAŠANJE DOGODKA V ŽIVO Z APLIKACIJO TWITCH	23
4.2.7.	SOCIALNA OMREŽJA	25
4.2.8.	ANKETA	26
4.2.9.	KOMUNIKACIJA.....	27
5.	REZULTATI	28
5.1.	ANKETA	28
5.2.	PRIJAVE PREKO SPLETNE STRANI.....	29
5.3.	PRIJAVE NA DOGODKU	30
6.	RAZPRAVA.....	32
7.	ZAKLJUČEK.....	34
8.	POVZETEK.....	35
9.	VIRI IN LITERATURA.....	36
	ZAHVALA	37
	PRILOGE.....	38

KAZALO TABEL

Tabela 1: Prijavljena osnovnošolska tekmovalna ekipa30

Tabela 2: Popis prijavljenih udeležencev pred začetkom turnirja v igri Fortnite.....30

KAZALO GRAFOV

Graf 1: Odgovori anketirancev na vprašanje - Se želiš udeležiti dogodka?.....	28
Graf 2: Odgovori anketirancev na dopolnitev - Sem... ..	29
Graf 3: Odgovori anketirancev na vprašanje - Katere igre bi radi igrali?.....	29
Graf 4: Prijave na LAN Party preko spletne strani glede na stanje udeleženca.....	30

KAZALO SLIK

Slika 1: Canva logotip	14
Slika 2: RoR logotip	14
Slika 3: PostgreSQL logotip	15
Slika 4: DataGrip logotip	15
Slika 5: Discord logotip	15
Slika 6: Primer izgleda Discord strežnika (Vir: lasten)	16
Slika 7: Twitch logotip	16
Slika 8: OBS logotip	17
Slika 9: Instagram logotip	17
Slika 10: Microsoft Forms logotip	17
Slika 11: Microsoft Outlook logotip	18
Slika 12: Figma logotip	18
Slika 14: Plakat za LAN Party ERŠ (Vir: lasten)	20
Slika 13: Primer sponzorske e-poštne prošnje (Vir: lasten)	21
Slika 15: Prikaz spletne strani LAN Party ERŠ (Vir: lasten)	22
Slika 16: Zapis SQL poizvedb v orodju Datagrip za pridobivanje informacij o prijavljenih osnovnošolcih	23
Slika 17: Drsnica za pričetek dogodka (Vir: lasten)	24
Slika 18: Drsnica za odmor med dogodkom (Vir: lasten)	24
Slika 19: Drsnica za predvajanje vsebine iger (Vir: lasten)	24
Slika 20: Drsnica za predvajanje vsebine iger ter zunanje posnetke dogodka (Vir: lasten)	25
Slika 21: Izgled LAN Party Instagram profila (Vir: lasten)	26
Slika 22: Primer obvestila na Discord strežniku za udeležence dogodka LAN Party ERŠ 2023/24 (Vir: lasten)	27
Slika 23: Primer e-poštne prošnje za ravnatelje OŠ Velenje za oglaševanje našega dogodka (Vir: lasten)	27

SEZNAM OKRAJŠAV IN SIMBOLOV

ERŠ – Elektro in računalniška šola Velenje

ŠCV – Šolski center Velenje

angl. – angleško

SQL – strukturirani povpraševalni jezik (angl. structured query language)

URL – enolični krajevnik vira (angl. uniform resource locator)

DB – podatkovna baza (angl. database)

MVC - model-pogled-krmilnik (angl. model-view-controller)

RoR – Ruby on Rails

MS – Microsoft

LAN – lokalno omrežje (angl. local area network)

OBS – odprta programska oprema za prenos vsebin v živo (angl. open broadcaster software)

QR koda – hitro odzivajoča koda (angl. quick response code)

OŠ – osnovna šola

SŠ – srednja šola

1. UVOD

V sodobni družbi se informatika in računalništvo vse bolj uveljavljata v našem življenju, kar se najbolj izrazito kaže pri mladih. Elektro in računalniška šola Velenje, s svojo zavezanostjo k izjemnosti v izobraževanju na teh področjih, predstavlja ključno ustanovo za pripravo bodočih strokovnjakov. Kljub temu pa se soočajo z izzivom, kako bolje privabiti in navdušiti osnovnošolce za vpis pod modernimi pogoji tehnologije. Raziskovalni problem, ki ga obravnavamo v tej nalogi, se osredotoča na učinkovitost organizacije dogodkov, npr. informativni dnevi, predstavive srednjih šol na osnovnih šolah, dnevi odprtih vrat, kot sredstva za privabljanje pozornosti ter spodbujanje zanimanja in vpisa osnovnošolcev na ERŠ Velenje. Ključno vprašanje, ki nas je vodilo je bilo, kako oblikovati dogodek, ki bodo predstavil šolo na način, ki bo privlačen za osnovnošolce. Skozi analizo različnih pristopov želimo identificirati najučinkovitejše načine vzpostavljanja povezave med šolo ter potencialnimi dijaki. Cilj je ne le povečati število prijav na šolo, ampak tudi spodbuditi zanimanje in pozitivno percepcijo šolskih programov. V nadaljevanju naloge bomo sistematično proučevali izvedbo LAN Party, evalvirali njegov vpliv na odločitve osnovnošolcev ter predlagali smernice in inovacije za izboljšanje učinkovitosti promocijskih dejavnosti Elektro in računalniške šole Velenje. S tem bomo prispevali k razvoju bolj uspešnih pristopov za novačenje bodočih dijakov in k okrepitvi ugleda šole v lokalni skupnosti.

1.1. HIPOTEZE

1. hipoteza: Dobro oglaševanje bo privabilo veliko osnovnošolcev.
2. hipoteza: Veliko raznovrstnih nagrad bo privabilo veliko osnovnošolcev.
3. hipoteza: Več osnovnošolcev bo prišlo brez uradne prijave.

2. PROMOCIJA DO DANES

Predstavili bomo, kako je ERŠ do sedaj izvajal formalno promocijo za namene predstavitve svojih izobraževalnih programov zadnji triadi osnovnošolcem. Promocijsko obdobje ponavadi traja od novembra do februarja in lahko zajema do 3 izvedbe na teden.

2.1. INFORMATIVNI DNEVI

Informativni dnevi predstavljajo ključen dogodek, ki se odvija enkrat letno, nekaj mesecev pred uradnim rokom za vpis na srednje šole. Ta izredno pomemben dogodek je posebej zasnovan za bodoče dijake, ki se srečujejo s pomembno odločitvijo o svojem nadaljnjem šolanju. Informativni dnevi predstavljajo priložnost, kjer bodoči dijaki lahko neposredno pridobijo relevantne informacije in vpogled v različne šolske programe, kar pomembno vpliva na končno odločitev o izbiri šole in srednješolskega programa.

Te prireditve so skrbno načrtovane, vodene in strukturirane, z namenom nudenja celovitega pregleda šolskega okolja ter ponudbe izobraževalnih programov. Šola se intenzivno pripravi na informativne dni, pri čemer pripravi predstavitve različnih šolskih programov, izvajajo vodene ogled po šoli ter omogoča osnovnošolcem, da neposredno komunicirajo s trenutnimi dijaki in učitelji.

2.2. PROMOCIJA V PRVEM POLLETJU NA OSNOVNIH ŠOLAH

Promocija srednjih šol v prvem polletju na osnovnih šolah je zanimiv dogodek v procesu informiranja bodočih dijakov o možnostih nadaljnega šolanja. V tem času sodelujejo tako dijaki kot tudi učitelji strokovnih predmetov ter svetovalni delavci, ki skupaj ustvarijo privlačno predstavitev srednješolskih programov.

Dijaki srednjih šol, ki sodelujejo v promociji, delijo svoje izkušnje z osnovnošolci. Svoje znanje, interese in osebna doživetja predstavijo na način, ki je blizu njihovi ciljni skupini – osnovnošolcem.

Učitelji strokovnih predmetov natančno predstavijo vsebine in prednosti posameznih izobraževalnih smeri. S svojim strokovnim znanjem in poznavanjem programa lahko odgovarjajo na vprašanja osnovnošolcev ter jim pomagajo pri razumevanju, katere srednješolske poti so jim na voljo.

Osnovne šole, ki sodelujejo v promociji, aktivno vabijo srednje šole, da predstavijo svoje programe. V ta namen se organizirajo stojnice ali pa predstavitve potekajo po učilnicah. S tem osnovnošolcem omogočijo neposreden stik z dijaki in učitelji srednjih šol, ki lahko podrobno predstavijo posamezne programe ter odgovorijo na vprašanja glede študijskih možnosti in življenja v srednji šoli.

2.3. DNEVI ODPRTIH VRAT

Ta dogodek se običajno začne s tem, da osnovne šole kontaktirajo srednje šole o potencialni izvedbi teh dni.

V pripravljalni fazi se določi, kateri programi ali delavnice bodo na voljo za obiskovalce. Na primer, lahko se organizira delavnica na področju računalništva, elektrotehnike, fizike ali drugega strokovnega področja. To omogoča osnovnošolcem, da se neposredno srečajo z delom na določenem področju in dobijo občutek za raznolike možnosti, ki jih ponuja srednješolsko izobraževanje.

Na dan dogodka dijaki in učitelji predstavijo svoje programe, učne metode in vzdušje na šoli. Poleg tega so na voljo tudi informacije o vpisnem postopku, dodatnih dejavnostih ter možnostih nadaljnjega izobraževanja in kariere.

Dnevi odprtih vrat tako predstavljajo izjemno informativno in interaktivno izkušnjo, ki pomaga osnovnošolcem pri odločanju o nadaljnjem izobraževanju. Neposreden stik srednješolskega okolja, učitelji in dijaki pa lahko pomembno vpliva na njihovo motivacijo in jih spodbudi k raziskovanju različnih izobraževalnih možnosti.

3. STANJE OPREME

Opisali bomo uporabljeno programsko opremo, ki je bila ključna za uspešno izvedbo LAN Party, s pretežnim poudarkom na oglaševanju.

3.1. CANVA

Canva je brezplačna platforma za grafično oblikovanje, ki omogoča enostavno ustvarjanje vabil, poslovnih kartic, letakov, plakatov, brošur in še več, z uporabo profesionalno oblikovanih predlog. Canva uporablja »povleci in spusti« vmesnik, kar zagotavlja lahkotno uporabo brez predznanj. (Demarest, 2020)



Slika 1: Canva logotip

3.2. RUBY ON RAILS

Ruby on Rails (RoR), imenovan tudi Rails, je celostno ogrodje napisano v programskem jeziku Ruby. Orodje temelji na vzorcu model-pogled-krmilnik (MVC) in je opremljeno z bogatim naborom orodij, ki pokrivajo osnovne funkcije tako za skrbnike kot za strežnike. Rails je zgrajen na nizu predhodno določenih vzorcev, knjižnic in ogrodij, ki omogočajo začetnikom in strokovnjakom hitro implementacijo različnih funkcionalnosti, kot so pošiljanje pošte ali branje podatkov iz SQL podatkovne baze. (Andersen B, 2022)



Slika 2: RoR logotip

3.3. POSTGRESQL

PostgreSQL je zmogljiv odprtokodni sistem objektno-relacijske baze podatkov. Uporablja SQL-jezik in ga dopolnjuje skupaj s številnimi funkcijami, ki varno shranjujejo in prilagajajo najzapletenejše delovne obremenitve podatkov. PostgreSQL je opremljen s številnimi funkcijami, ki so namenjene razvijalcem v pomoč pri izdelavi aplikacij in skrbnikom pri zaščiti celovitosti podatkov in izdelavi okolij, odpornih na napake, in ki

pomagajo upravljati podatke ne glede na to, kako velik ali majhen je nabor podatkov.
(What is PostgreSQL?, brez datuma)



Slika 3: PostgreSQL logotip

3.4. DATAGRIP

DataGrip je integrirano razvojno okolje, zasnovano za olajšanje in povečanje učinkovitosti procesa analize različnih količin podatkov. Uporabnikom omogoča dostop do več podatkovnih baz prek enega vmesnika, s čimer poenostavlja proces hitre in natančne analize velikih količin podatkov.



Slika 4: DataGrip logotip

3.5. DISCORD

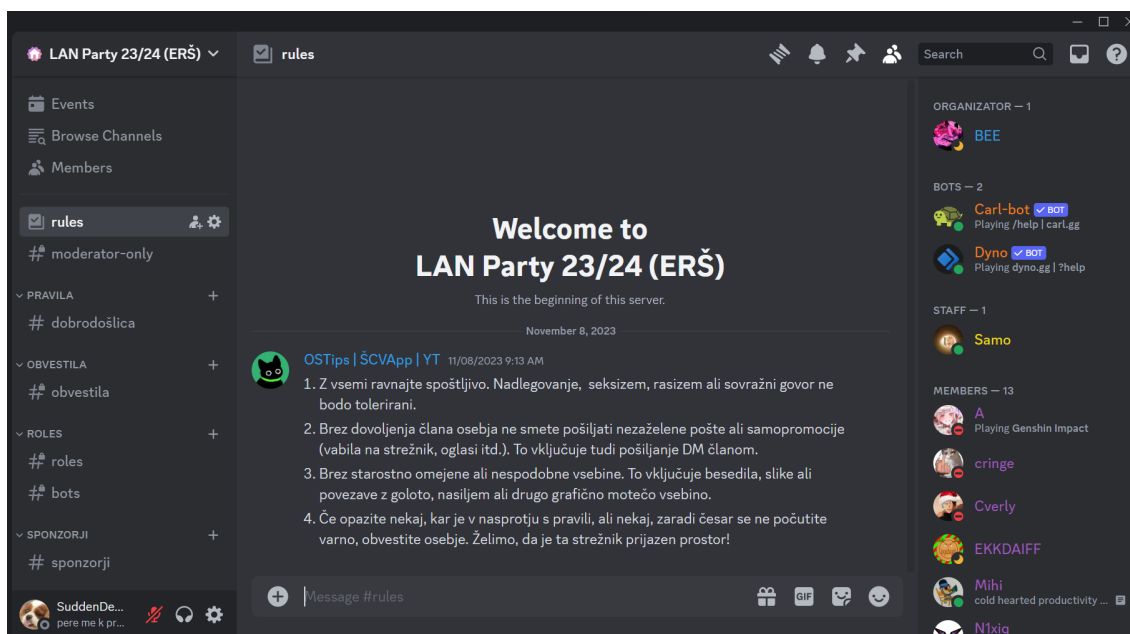
Discord je aplikacija, ki omogoča klepet, namenjena pa je predvsem igralcem video iger. Uporabnikom omogoča glasovno komunikacijo in komunikacijo prek sporočil. Aplikacija je preprosta za uporabo, ter je na voljo na pametnih telefonih in računalnikih, naložiti pa si jo je mogoče brezplačno. (Discord, brez datuma)



Slika 5: Discord logotip

3.5.1. DISCORD STREŽNIK

Discord omogoča ustvarjanje povabil za prijatelje ali celotno skupnost za prostor, kjer je omogočen klepet, druženje in zabavo. Prostore imenujemo Discord strežniki (angl. Discord server). (Librarian, 2023)



Slika 6: Primer izgleda Discord strežnika (Vir: lasten)

3.6. TWITCH

Twitch je ena izmed najbolj priljubljenih platform za »streamanje« videoiger (oddajanje v živo) in drugih vsebin, kot so različni športi, kuhanje in kreiranje umetniških del. Platforma »streamerjem« omogoča posamično ali skupinsko oddajanje v živo, gledalcem pa omogoča komentiranje dogajanja in medsebojno komunikacijo. (Twitch, brez datuma)



Slika 7: Twitch logotip

3.7. OBS STUDIO

OBS Studio je programska oprema, namenjena zajemanju, sestavljanju, kodiranju, snemanju in prenosu video vsebine na učinkovit način. (README: OBS Studio, 2023)



Slika 8: OBS logotip

3.8. INSTAGRAM

Instagram je družabno omrežje v lasti Facebooka, ki uporabnikom omogoča deljenje fotografij in videoposnetkov iz svojega življenja, dodajanje napisov, urejanje fotografij s filtri in še mnogo drugega. Tako kot pri drugih družabnih omrežjih je mogoče vzpostaviti stike z drugimi uporabniki, preko funkcij sledenja, komentiranja, všečkanja in zasebnih pogovorov. (Instagram, brez datuma)



Slika 9: Instagram logotip

3.9. MICROSOFT FORMS

Storitev Microsoft Forms omogoča kreacijo anket, preizkuse znanja ipd. na katera lahko odgovarjajo uporabniki. Spletna aplikacija je dostopna na spletnem brskalniku ali mobilni napravi. Dopoluča ogled rezultatov z vgrajeno analitiko, ustvarjalec pa lahko rezultate izvozi tudi v Microsoft Excel za dodatno analizo ali ocenjevanje. (Kaj je Microsoft Forms?, brez datuma)



Slika 10: Microsoft Forms logotip

3.10. MICROSOFT OUTLOOK

Microsoft Outlook je kot samostojna aplikacija, ali sestavni del zbirke Microsoft Office, zmogljiv e-poštni odjemalec za upravljanje uporabnikovih osebnih podatkov, vključno z e-pošto, koledarji, stiki, opravili, opombami itd. (O programu Microsoft Outlook, brez datuma)



Slika 11: Microsoft Outlook logotip

3.11. FIGMA

Figma je grafični urejevalnik in orodje za oblikovanje, ki se uporablja za ustvarjanje prototipov za predvideno zasnovo programske opreme. Ko je ta dokončana, je možno prototip izvoziti in implementirati v lastnem projektu. (Ustvarjanje aplikacije na osnovi delovnega območja iz storitve Figma, 2024)



Slika 12: Figma logotip

4. MATERIALI IN METODE

V poglavju bomo povzeli, zakaj smo LAN Party uporabili za promocijo šole, ter kako smo se lotili oglaševanja dogodka nasploh in kaj smo za izvedbo potrebovali.

4.1. LAN PARTY KOT MEDIJ ZA NOVAČENJE OSNOVNOŠOLCEV

LAN Party je vrhunski dogodek, ki združuje ljubitelje računalništva in iger na enem mestu, kjer se lahko povežejo v lokalno omrežje ter skupaj uživajo v razburljivem svetu računalniških iger. Ta interaktivni dogodek ni zgolj namenjen igranju, temveč tudi promociji računalniških programov na srednjih šolah. Za izvajanje učinkovite raziskave smo se odločili, da bomo LAN Party strategično izbrali kot sredstvo, ki je pripomoglo k omenjeni promociji, namesto da bi poskušali zbirati podatke z naključnimi objavami na socialnih omrežjih in drugimi nepovezanimi strategijami.

Organizacija LAN Party pred informativnimi dnevi ni zgolj naključje. Dogodek je namenjen kot spodbuda in motivacija za udeležbo informativnih dni, ki se odvijajo nekoliko pozneje. S tem pristopom smo želeli ustvariti povezavo med zabavnim svetom igranja iger, ki se ga osnovnošolci poslužujejo, ter resnejšim korakom, kot je odločitev o nadaljnjem šolanju.

4.2. LETOŠNJA PROMOCIJA LAN PARTY

4.2.1. PLAKAT

Za zagotovitev uspešnega novačenja smo se odločili ustvariti tudi vizualno privlačen plakat, ki bi takoj pritegnil pozornost ciljne skupine. Za oblikovanje plakata smo izkoristili napredno programsko orodje Canva.

Na plakatu smo skrbno umestili ključne informacije, ki bi osnovnošolce spodbudile k sodelovanju. Na vrhu plakata smo postavili logotip ŠCV in ERŠ, da bi jasno predstavili organizatorje dogodka in vzpostavili prepoznavnost. V osrednjem delu plakata smo izpostavili ime in logotip dogodka, ki smo ga oblikovali s poudarkom na barvah in grafiki, ki privlačijo mlade.

Pomembne informacije, kot so kraj in datum dogodka, smo postavili na vidno mesto, tako da so takoj pritegnile pozornost bralca. Dodali smo tudi povezavo in QR kodo, ki je

omogočala enostavno pridružitvev Discord strežniku, kjer so osnovnošolci lahko dobili dodatne informacije in se vključili v skupnost pred prihajajočim dogodkom.

Barvna paleta in vizualni elementi na plakatu so bili skrbno izbrani, da bi ustvarili prijetno in privlačno vizualno doživetje. S tem smo želeli doseči, da bi bil plakat v koraku s sodobnimi oblikovalskimi trendi ter hkrati odražal dinamičnost in vznemirljivost prihajajočega dogodka.



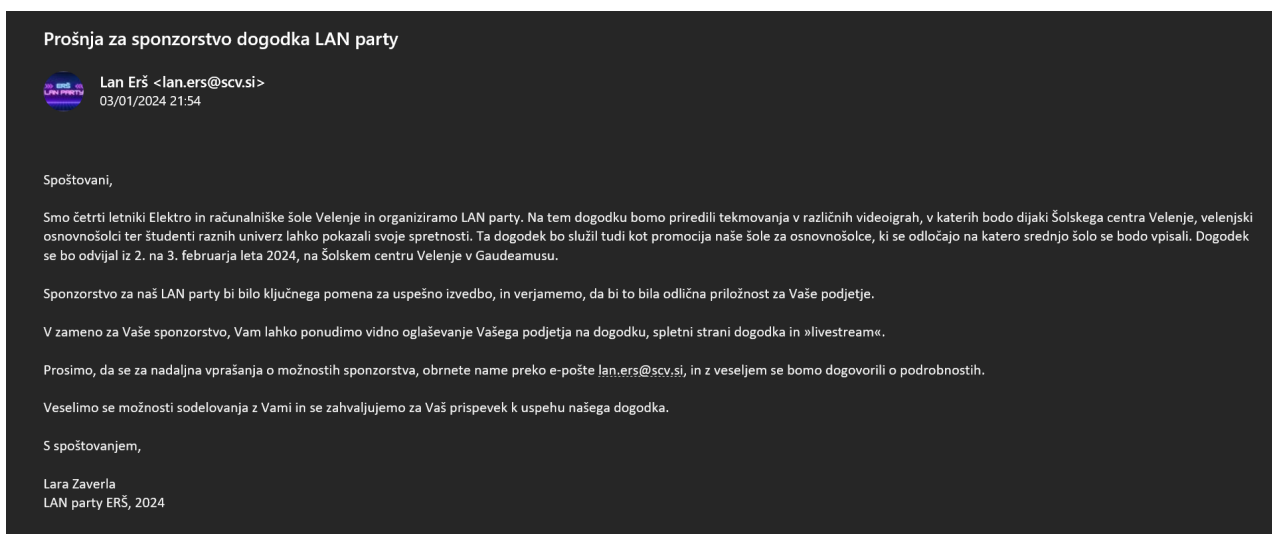
Slika 13: Plakat za LAN Party ERŠ (Vir: lasten)

4.2.2. NAGRADE IN SPONZORJI

Zavedali smo se, da je ključnega pomena ustvariti privlačen in spodbuden program, zato smo se odločili, da bomo veliko truda namenili pridobitvi sponzorjev, ki bi prispevali pestre nagrade in s tem povečali motivacijo za sodelovanje.

Za doseg tega cilja smo izvedli obsežno kampanjo, ki je vključevala pisanje elektronskih sporočil potencialnim sponzorjem preko aplikacije MS Outlook, na kateri smo si naredili e-poštni naslov izključno za namen komunikacije. V slednjih smo poudarili prednosti

sodelovanja, vključno z izpostavljanjem njihovega pozitivnega vpliva na izobraževanje in razvoj mladih.



Slika 14: Primer sponzorske e-poštne prošnje (Vir: lasten)

4.2.3. SPLETNA STRAN

V sklopu digitalne promocije smo se odločili razviti napredno spletno aplikacijo s pomočjo programskega orodja RoR. Cilj je bil ustvariti celovito spletno stran, ki bi delovala kot centralni informacijski vir o prihajajočem dogodku, obenem pa bi olajšala proces prijav in organizacije turnirjev na samem dogodku.

Spletna aplikacija je gostila vse ključne informacije o dogodku, opise iger, potrjene tekmovalne ekipe ipd. Sledili smo načelu uporabniške prijaznosti, da bi omogočili enostaven in intuitiven dostop do informacij.

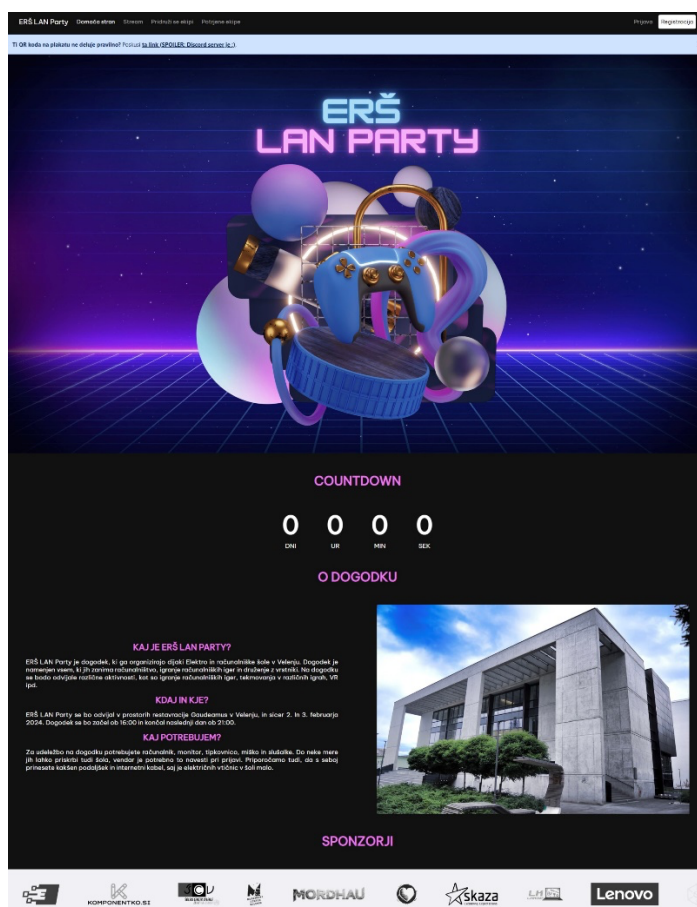
Poleg tega je spletna aplikacija opravljala tudi vlogo prijavnice za dogodek. Obiskovalci so imeli možnost enostavne in hitre prijave preko spletne strani, kjer so se obenem lahko tudi razvrstili v manjše tekmovalne skupine glede na njihove preferenčne igre.

4.2.4. SPLETNO OBLIKOVANJE

Pri oblikovanju spletne strani smo se odločili uporabiti orodje Figma. Na začetni strani smo postavili ključne informacije, ki bi takoj pritegnile pozornost obiskovalcev. To vključuje opis dogodka, ki je bil oblikovan tako, da je jasno predstavil pogoje sodelovanja. Prav tako smo na tej strani izpostavili osnovne podatke, kot so kraj in datum

dogodka, ter sponzorje, ki so podprli prireditev, kar je prispevalo k prepoznavnosti in verodostojnosti LAN Party.

Pri oblikovanju smo se osredotočili na enostavnost navigacije in privlačen videz strani. Kombinacija barv, ki smo jo izbrali, je bila skrbno usklajena z vizualno podobo celotnega dogodka, kar je ustvarilo enoten in prepoznaven videz. Poleg tega smo vključili privlačne vizualne elemente, kot so ilustracije in fotografije, ki so dodale dinamičnost in privlačnost spletni strani.

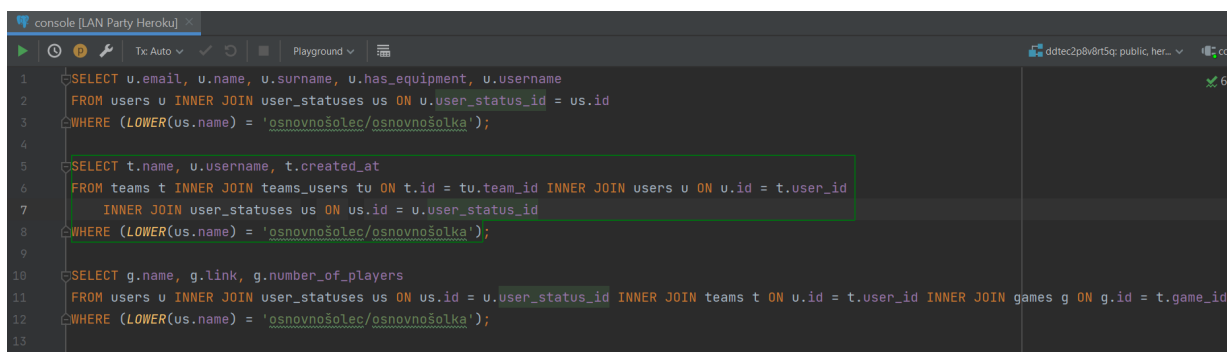


Slika 15: Prikaz spletne strani LAN Party ERŠ (Vir: lasten)

4.2.5. PRIDOBIVANJE PODATKOV UDELEŽENCEV IZ SPLETNE STRANI

Za obdelavo podatkov prijavljenih osnovnošolcev smo izkoristili integracijo programskega orodja Datagrip z uporabo sistema upravljanja baz podatkov PostgreSQL, kjer so bile shranjene vse prijave in informacije o udeležencih. To nam je omogočilo učinkovit dostop do podatkov ter izvajanje kompleksnih poizvedb za pridobivanje

specifičnih informacij o prijavljenih osnovnošolcih. Z izvrševanjem SQL poizvedb smo lahko prilagodili izpis podatkov glede na potrebe naše raziskave.



```
1 SELECT u.email, u.name, u.surname, u.has_equipment, u.username
2 FROM users u INNER JOIN user_statuses us ON u.user_status_id = us.id
3 WHERE (LOWER(us.name) = 'osnovnošolec/osnovnošolka');
4
5 SELECT t.name, u.username, t.created_at
6 FROM teams t INNER JOIN teams_users tu ON t.id = tu.team_id INNER JOIN users u ON u.id = t.user_id
7 INNER JOIN user_statuses us ON us.id = u.user_status_id
8 WHERE (LOWER(us.name) = 'osnovnošolec/osnovnošolka');
9
10 SELECT g.name, g.link, g.number_of_players
11 FROM users u INNER JOIN user_statuses us ON us.id = u.user_status_id INNER JOIN teams t ON u.id = t.user_id INNER JOIN games g ON g.id = t.game_id
12 WHERE (LOWER(us.name) = 'osnovnošolec/osnovnošolka');
13
```

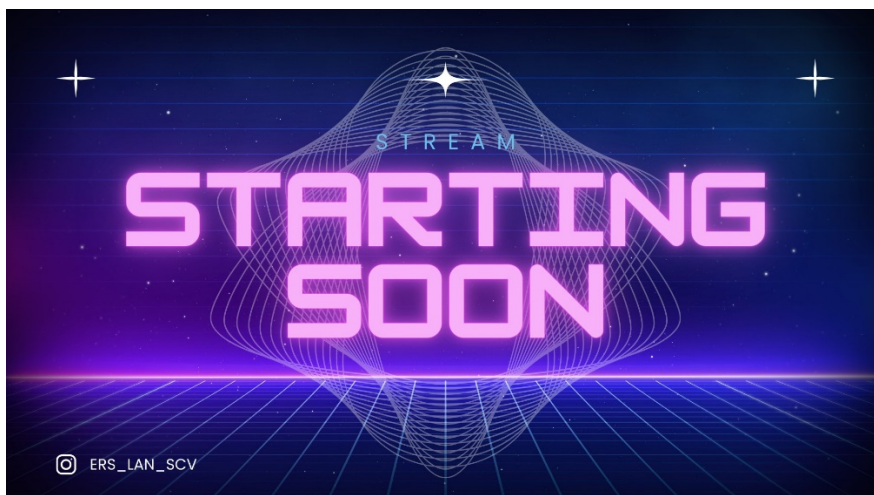
Slika 16: Zapis SQL poizvedb v orodju Datagrip za pridobivanje informacij o prijavljenih osnovnošolcih
Zbrani podatki so vključevali osnovne informacije, kot so imena in priimki (tovrstnih izpisov zaradi varnosti osebnih podatkov v raziskovalni nalogi ne bomo navajali kot del rezultatov), uporabniška imena, pripadnost ekipam, na katere igre so bili prijavljeni ipd.

4.2.6. PRENAŠANJE DOGODKA V ŽIVO Z APLIKACIJO TWITCH

Za ustvarjanje optimalnega doživetja in dosego širokega občinstva smo se odločili vključiti spletni prenos dogodka v živo s pomočjo priljubljene platforme Twitch in programskega orodja OBS. Z vzpostavitvijo 48-urnega neprekinjenega prenosa iger smo želeli omogočiti osnovnošolcem, da neposredno doživijo vzdušje dogodka ter se bolj povežejo s predstavljenimi vsebinami.

V procesu priprave smo se poslužili Canva, s katero smo ustvarili privlačne drsnice. Te so služile kot ozadja in začasni namestniki vizualnih komponent, ki so dopolnjevale vsebino prenosa. Drsnice so bile skrbno oblikovane z namenom ohranjanja konsistentnega vizualnega stila, ki se je ujema z identiteto dogodka, obenem pa so poskrbele za jasno predstavitev informacij.

Z izvedbo 48-urnega neprekinjenega prenosa smo ustvarili tudi priložnost za neposredno interakcijo z občinstvom, saj smo na Twitch platformi omogočili komentarje in odgovarjanje na vprašanja v realnem času. Tako smo vzpostavili še en kanal komunikacije s ciljno skupino, kar bi prispevalo k večji vključenosti in participaciji osnovnošolcev.



Slika 17: Drsnica za pričetek dogodka (Vir: lasten)



Slika 18: Drsnica za odmor med dogodkom (Vir: lasten)



Slika 19: Drsnica za predvajanje vsebine iger (Vir: lasten)



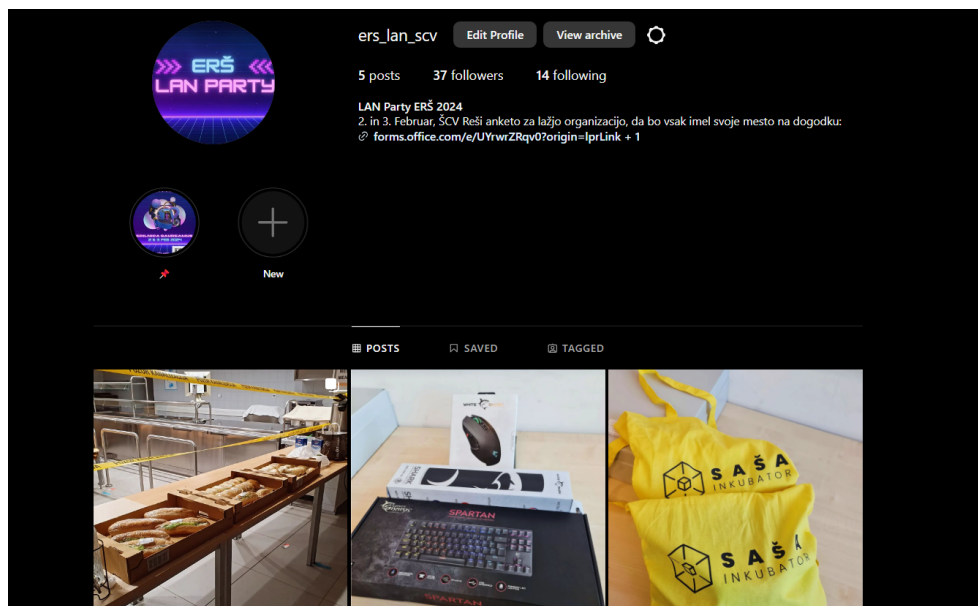
Slika 20: Drsnica za predvajanje vsebine iger ter zunanje posnetke dogodka (Vir: lasten)

4.2.7. SOCIALNA OMREŽJA

Družabno omrežje Instagram nam je nudilo izhodišče, kjer smo vzpostavili privlačen in interaktiven profil dogodka. Sistematično smo delili vse razpoložljive nagrade, kar je imelo dvojni učinek: hkrati smo promovirali naše sponzorje in spodbujali naše sledilce k aktivni udeležbi dogodka.

Redno objavljanje slik in opisov nagrad je našim sponzorjem omogočilo dodatno prepoznavnost, saj smo jih označili in jim izkazali priznanje za podporo. To je okrepilo njihovo vključenost in zadovoljstvo.

Z obveščanjem o pridobljenih nagradah smo hkrati ustvarjali vzdušje pričakovanja in vznburjenja med našimi sledilci. S sledenjem našemu profilu so bili uporabniki ves čas informirani o razvoju dogodka in imeli so možnost hitrega odziva, bodisi v obliki všečkov, komentarjev ali deljenja vsebin.



Slika 21: Izgled LAN Party Instagram profila (Vir: lasten)

4.2.8. ANKETA

Decembra 2023 smo izvedli celovito anketo z namenom raziskovanja interesov in želja potencialnih udeležencev našega dogodka. Zavedali smo se, da je ključnega pomena razumeti pričakovanja ciljne skupine, zato smo oblikovali vprašanja, ki so segala preko zgolj promocije dogodka, ampak so nam omogočila tudi pridobitev koristnih informacij za oblikovanje prilagojenega in privlačnega programa.

Anketa je bila razdeljena na tri kategorije:

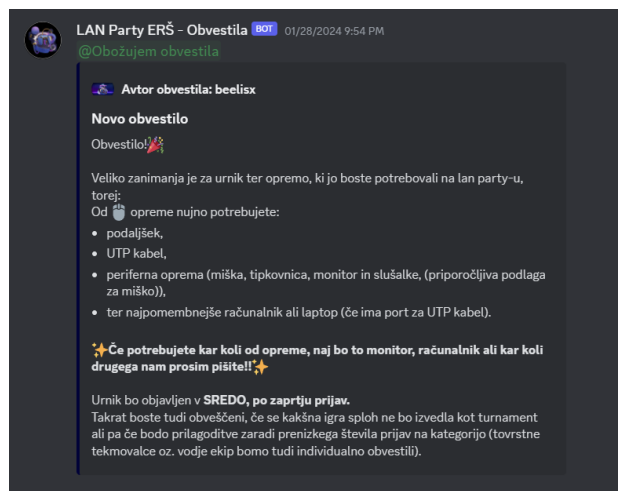
1. Določanje statusa anketiranca: Želeli smo pridobiti osnovne informacije o statusu anketirancev, saj smo se zavedali, da imajo osnovnošolci, dijaki, študenti in drugi različne potrebe in interese.

2. Želja po udeležbi dogodka: Ta kategorija je bila ključna za oceno stopnje zanimanja in pripravljenosti sodelovanja.

3. Predlogi oz. želje za računalniške igre: Vprašanje v tej kategoriji je bilo zasnovano tako, da smo dobili vpogled v konkretna pričakovanja glede računalniških iger na dogodku. S tem smo želeli oblikovati tekmovanja, ki bi resnično odražala želje in interese udeležencev. Dodatno vprašanje o računalniških igrah je bilo vidno le tistim, ki so izrazili željo po udeležbi na dogodku, kar nam je omogočilo pridobiti specifične informacije od tistih, ki so dejansko nameravali sodelovati.

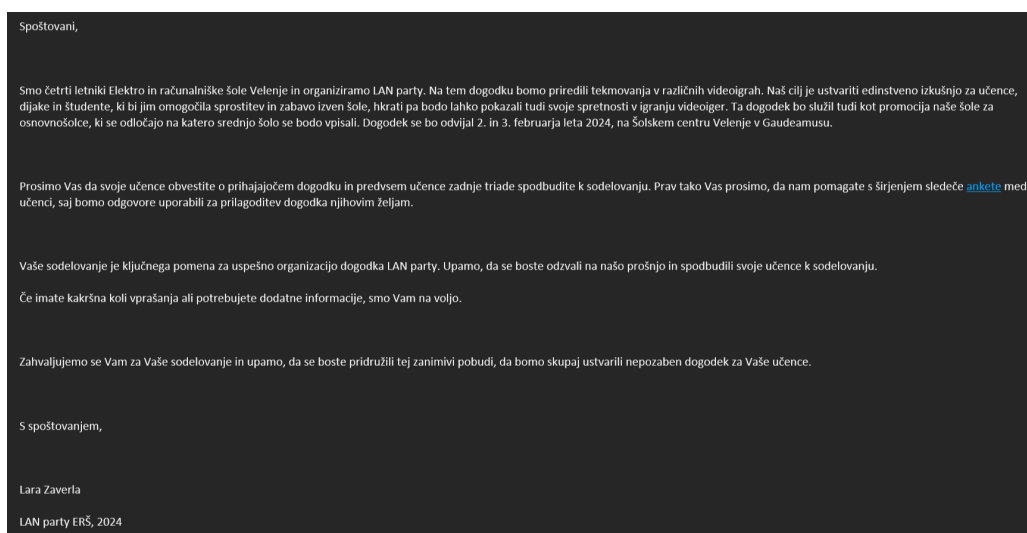
4.2.9. KOMUNIKACIJA

Za redno komunikacijo z udeleženci smo uporabljali aplikacijo Discord. Preko le-te smo objavljali tedenska obvestila o dogodku. Slednja so se pretežno navezovala na promocijo naših sponzorjev, splošne informacije in opomniki za prijavljene tekmovalce.



Slika 22: Primer obvestila na Discord strežniku za udeležence dogodka LAN Party ERŠ 2023/24 (Vir: lasten)

Ker smo se želeli čim bolj približati osnovnošolcem, posledično oglaševati v njihovem direktnem okolju, smo poskusili vzpostaviti komunikacijo z velenjskimi osnovnimi šola preko MS Outlook.



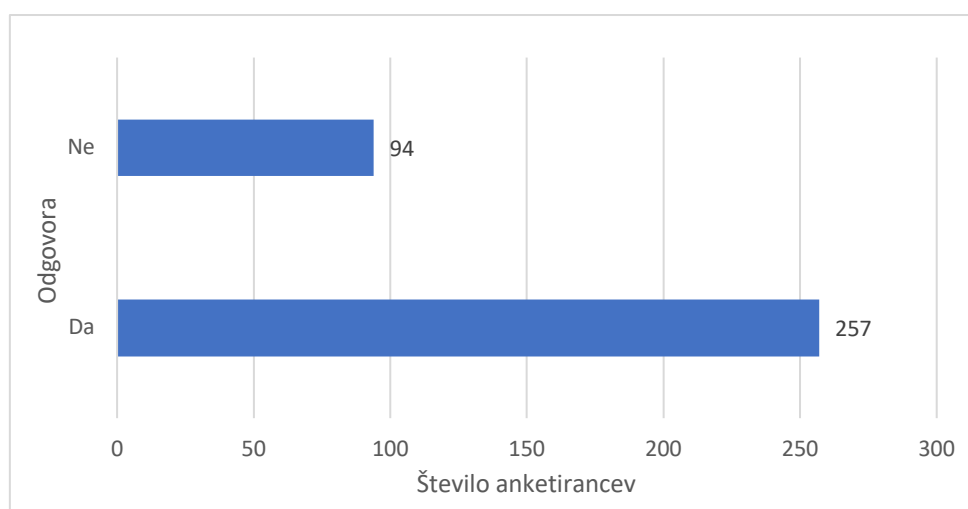
Slika 23: Primer e-poštna prošnje za ravnatelj OŠ Velenje za oglaševanje našega dogodka (Vir: lasten)

5. REZULTATI

Sledi predstavitev rezultatov ankete izvedene decembra 2023, prijav preko spletne strani in prijav v živo na LAN Party. Večina rezultatov se navezuje samo na osnovnošolce, saj smo izključili rezultate za to raziskavo irelevantnih skupin, kjer je to bilo mogoče.

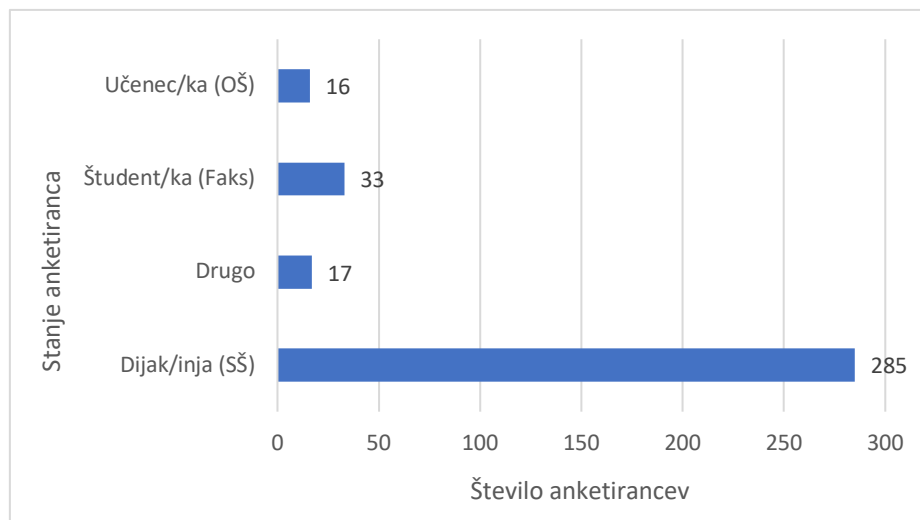
5.1. ANKETA

Rezultati ankete o zanimanju za LAN Party na ERŠ so pokazali izjemno pozitiven odziv s strani večine anketirancev. Glavnina udeležencev, ki so sodelovali v anketi, je izrazila željo po udeležbi na dogodku.



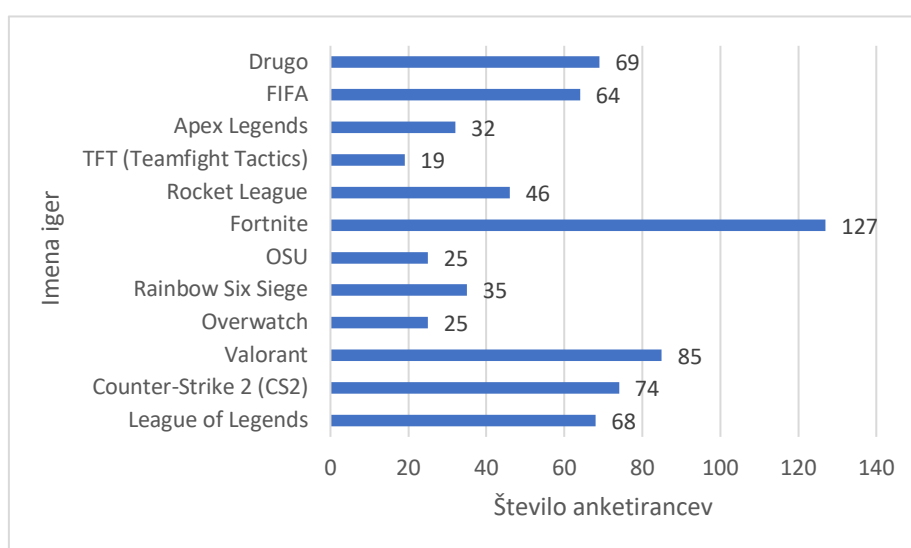
Graf 1: Odgovori anketirancev na vprašanje - Se želiš udeležiti dogodka?

Zanimivo pa je, da je večina tistih, ki so izrazili željo po sodelovanju, bila že srednješolska populacija. Le 16 osnovnošolcev je izrazilo pozitiven odgovor na vprašanje o udeležbi, kar pa ni presenetljivo glede na njihovo predhodno manjše poznavanje šolskih dogodkov in večje število neznanj v procesu odločanja (starši, lastna oprema, ipd.).



Graf 2: Odgovori anketirancev na dopolnitev - Sem...

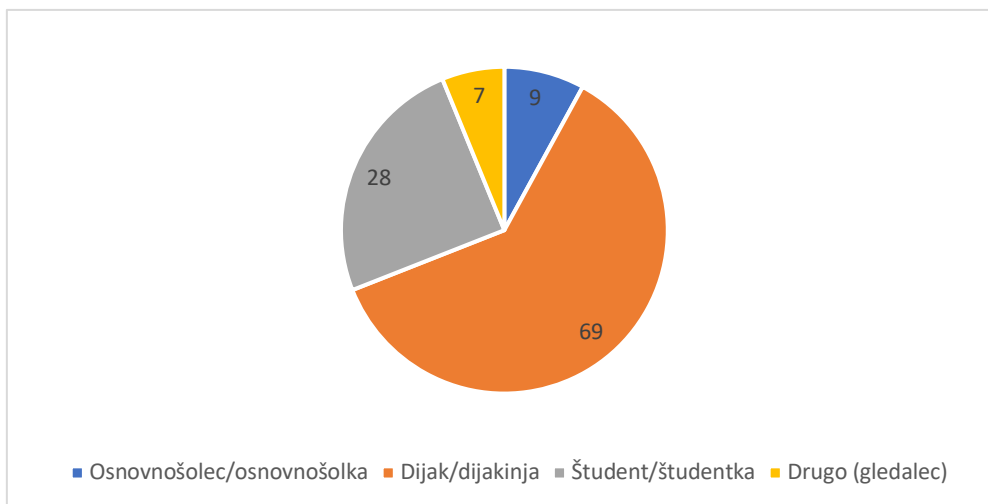
Med najbolj izstopajočimi rezultati ankete je bila jasna zmaga igre Fortnite kot najbolj priljubljena med anketiranci. Ta ugotovitev je bila v skladu z informacijami, ki smo jih pridobili od organizatorjev enakega lanskega dogodka, kar poudarja konsistentnost zanimanja za to specifično računalniško igro med mlajšo populacijo.



Graf 3: Odgovori anketirancev na vprašanje - Katere igre bi radi igrali?

5.2. PRIJAVE PREKO SPLETNE STRANI

Pri prijavih preko spletne strani za LAN Party smo zaznali prevladujočo udeležbo dijakov srednjih šol, kar se je izkazalo kot trend, podoben rezultatom ankete, saj se je enako izkazalo tudi pri prijavi osnovnošolcev, ki je znašala le 9 oseb.



Graf 4: Prijave na LAN Party preko spletne strani glede na stanje udeleženca

Kljub manjšemu številu osnovnošolcev pa smo bili priča zanimivemu trendu, saj se je le eden od njih odločil oblikovati tekmovalno ekipo za priljubljeno igro Fortnite.

Tabela 1: Prijavljena osnovnošolska tekmovalna ekipa

Ime ekipe	Uporabniško ime vodje	Igra	URL igre	Število zahtevanih igralcev v ekipi
skibidifoxyloxy	brad	Fortnite - Duo	https://www.fortnite.com/	2

5.3. PRIJAVE NA DOGODKU

Na prvi dan dogodka v živo, kot smo pričakovali, nismo zabeležili udeležbe osnovnošolcev. Vendar pa se je dinamika precej spremenila drugi dan, pred začetkom Fortnite turnirja. Po vseh pričakovanjih je prišlo do opaznega povečanja števila osnovnošolcev, ki so se na samem dogodku odločili spontano prijaviti na turnir kot tekmovalci. Prijavilo se je dodatnih 5 osnovnošolcev.

Tabela 2: Popis prijavljenih udeležencev pred začetkom turnirja v igri Fortnite

	Status	Vzdevek	Status prijave
1	SŠ	Binko	Dogodek
2	OŠ	Taj	Dogodek
3	OŠ	Brad	Prijavljen
4	OŠ	Alin	Dogodek
5	OŠ	Leon	Dogodek
6	SŠ	Žanek	Prijavljen

7	SŠ	AnzeBlaBla	Prijavljen
8	SŠ	Janci	Prijavljen
9	SŠ	Stropac	Prijavljen
10	SŠ	Jakec	Prijavljen
11	OŠ	Najtex	Dogodek
12	SŠ	Evolve	Prijavljen
13	SŠ	Sharpy	Prijavljen
14	SŠ	UrbanUrbi	Prijavljen
15	SŠ	B10ki	Prijavljen

6. RAZPRAVA

Hipoteze so bile sledeče:

1. hipoteza: Dobro oglaševanje bo privabilo veliko osnovnošolcev.

Zaznali smo, da je igra Fortnite ostala v ospredju skozi potek našega dogodka. Ta priljubljenost je bila pomembna za oblikovanje dogodka, saj smo želeli zagotoviti igralsko izkušnjo, ki bi privabila največje število udeležencev. Pričakovanja osnovnošolcev in dijakov smo skušali upoštevati pri organizaciji in izvedbi dogodka, da bi vsak udeleženec lahko maksimalno užival in sodeloval v skladu s svojimi interesi.

Opazili smo, da se oglaševanje preko Twitch ni najbolj obneslo, saj je postalo relevantno šele po začetku dogodka, s čimer vseeno ni zvišalo udeležbe.

Kljub temu pa smo opazili, da neposredno oglaševanje med osnovnošolci ni bilo najbolj učinkovito, saj se je bila komunikacija z ravnateljmi osnovnih šol za širjenje obvestila o LAN Party med njihovimi učenci neuspešna. Sklepamo, da je to posledica nove usmeritve osnovnih šol, ki stremi k zdravemu načinu življenja, računalniške igre pa so še vedno stigmatizirane kot nasilne, nedružabne in nasploh nezdrave.

Torej sklepamo, da je bil plakat ključno orodje pri komuniciranju z osnovnošolci in jih spodbudil k aktivni udeležbi na dogodku. Jasno in privlačno oblikovanje plakata je vsebovalo ključne informacije o dogodku ter vplivalo na povečano zanimanje med ciljno skupino.

Hipotezo lahko zaradi očitnih rezultatov ovržemo.

2. hipoteza: Veliko raznovrstnih nagrad bo privabilo veliko osnovnošolcev.

Sponsorji so igrali ključno vlogo v uspehu naše kampanje. Rezultati našega prizadevanja so bili izjemno spodbudni, saj smo v povprečju prejeli izjemno pozitivne odzive od potencialnih sponzorjev. Številna podjetja so izrazila zanimanje za naš dogodek in se odzvala s pripravljenostjo prispevati raznovrstne nagrade za udeležence. Pogovori so potekali konstruktivno, pri čemer so nekatera podjetja celo ponudila dodatno sodelovanje, kot so ozvočenje dogodka, prisotnost varnostnika na dogodku in promocija na lastnih omrežjih.

Promocija LAN Party preko Instagram je bila imenitna za partnerske odnose s sponzorji, saj smo tam primarno delili slike nagrad, ki smo jih zagotovili za tekmovanja. Za oglaševanje osnovnošolcem pa se je medij izkazal kot neploden.

Kljub vsem bonitetam, vključno z varnostnikom za zaščito mladoletnih oseb, je bilo število udeleženi osnovnošolcev izjemno nizko. Poleg razloga, navedenega ob prejšnji hipotezi, menimo, da je nerazpoložljivost staršev pripomogla skopi udeležbi, saj slednji verjetno niso preveč zaupljivi do tovrstnih dogodkov.

Izpostavil bi tudi, da Discord strežnik ni bil dober vmesnik med nami in osnovnošolci, saj se zopet kaže disproporcionalna uporaba aplikacije med dijaki in osnovnošolci. Slednji namreč niso med pogostimi uporabniki Discord.

Obenem predpostavljamo tudi, da zaradi teh faktorjev osnovnošolci ne kažejo pretiranega interesa za tovrstne dogodke, ter da se jim le-ta začne razvijati šele v srednji šoli.

Tudi to hipotezo ovržemo.

3. hipoteza: Več osnovnošolcev bo prišlo brez uradne prijave.

Spletna aplikacija, je bila osrednje orodje za interakcijo s potencialnimi udeleženci. Zagotovila je ne samo pridobivanje informacij, temveč tudi aktivno sodelovanje in prijavo na dogodek. S tem smo omogočili hitro in enostavno komunikacijo, kar je prispevalo k povečanju števila prijav in udeležbe na dogodku. Toda, pot do prijave ni bila najbolj intuitivna in preprosta, zato sklepamo da je odvrnila marsikaterega potencialnega udeleženca, kar se najbolj kaže pri osnovnošolcih, ki morda nimajo še pretiranih izkušenj z uporabo spletnih aplikacij.

Vendar smo z neposredno prijavo na dogodku omogočili tudi tistim, ki niso bili predhodno registrirani, da sodelujejo na tekmovanjih. To je bila prilagoditev, ki je sledila željam in spontanosti udeležencev, obenem pa je okrepila participacijo tudi med osnovnošolsko populacijo. Tak pristop k prijavam v živo se je izkazal za uspešnega, saj je omogočil večji vpogled v želje in interese udeležencev ter dodal presenetljiv in zabaven element dogodku.

Hipotezo potrjujemo.

7. ZAKLJUČEK

Na LAN Party so udeleženci lahko doživeli vzdušje ERŠ izven pouka na neposreden in sproščen način. Igrali so računalniške igre, v njih tekmovali, spoznavali so potencialne virtualne resničnosti in s tem dobili vpogled v pestrost računalniškega šolskega programa. Takšna izkušnja je pripomogla k ustvarjanju pozitivne percepcije šole, kar je še dodatno spodbudilo zanimanje osnovnošolcev za udeležbo na informativnih dnevih. LAN Party ni le dogodek za igranje iger, temveč tudi inovativna medijska strategija, ki je pripomogla k promociji šolskih programov in povečanju zanimanja za nadaljnje izobraževanje na ERŠ.

Kljub izjemnemu zadovoljstvu udeleženih osnovnošolcev pa ni zanemarljivo, da 1. in 2. hipotezo ovržemo, saj kljub raznolikem oglaševanju in pridobivanju raznovrstnih sponzorjev, se število osnovnošolcev ni bistveno povečalo med končnimi rezultati ankete in samim dogodkom. 3. hipotezo pa lahko potrdimo, ker je na dan dogodka prišlo več osnovnošolcev, kot jih je bilo prijavljenih na spletni strani.

Čeprav iz vidika udeležbe osnovnošolcev nismo bili najbolj uspešni, smo vsi organizatorji izjemno ponosni na naš dosežek, saj organizacija in izpeljava celotnega dogodka nista zanemarljivi. Hkrati pa smo zadovoljni, da nam je uspelo razveseliti in navdušiti vsaj tiste osnovnošolce, ki so se dogodka udeležili.

Za nadaljnjo raziskovanje bi lahko podrobno analizirali vpliv informativnih dni za novačenje osnovnošolcev za ERŠ Velenje, ter raziskali kakšni so najbolj razširjeni in najbolj primerni mediji za oglaševanje osnovnošolcem.

8. POVZETEK

Raziskava je temeljila na preučevanju učinkovitosti novačenja osnovnošolcev za srednje računalniške šole v lokalnem okolju skozi organizirane dogodke. Z organizacijo dogodka in analize preteklih primerov smo želeli pridobiti vpogled v ta proces. Uspešnost dogodka smo skušali zagotoviti z bujnim oglaševanjem preko socialnih omrežji, direktno komunikacijo z osnovnimi šolami, plakati, spletno stranjo ter s pestro izbiro nagrad in sponzorjev. Kljub trudu so rezultati pokazali sorazmerno majhen pozitiven vpliv, ki je neposredna posledica nizke udeležbe osnovnošolcev, saj njihove številke niso presegale 20. Tudi izbor iger smo prilagodili ciljni skupini. Skozi analizo smo vseeno ugotovili, da so dogodki učinkoviti za promocijo šole, saj omogočajo neposreden stik z osnovnošolci. Tisti, ki so se udeležili, so bili namreč z izvedbo zelo zadovoljni. Hkrati smo ugotovili, da so informativni dnevi še vedno ključni pri odločitvah bodočih dijakov, saj ponujajo bolj celovito in izčrpno dojemanje šolskega okolja. Za izboljšanje učinkovitosti novačenja skozi dogodke predlagamo natančnejše prilagajanje informativnih programov, ki bolj zadovoljijo potrebe osnovnošolcev ter povečanje vključenosti dijakov v organizacijo, kar lahko prispeva k izboljšanju rezultatov. Priporočamo tudi, da se vzpostavi neposredna komunikacija med dijaki organizatorji in ravnatelji osnovnih šol.

9. VIRI IN LITERATURA

- Andersen B, N. (21. December 2022). *What Is Ruby on Rails?* Pridobljeno iz BuiltIn: <https://builtin.com/software-engineering-perspectives/ruby-on-rails> (Dostop: 16.2.2024)
- Demarest, A. A. (18. September 2020). *What is Canva? A guide to the graphic design platform's features and capabilities.* Pridobljeno iz Business Insider: <https://www.businessinsider.com/guides/tech/what-is-canva> (Dostop: 16.2.2024)
- Discord.* (brez datuma). Pridobljeno iz Safe.si: <https://safe.si/nasveti/druzabna-omrezja/discord> (Dostop: 16.2.2024)
- Instagram.* (brez datuma). Pridobljeno iz Safe.si: <https://safe.si/nasveti/druzabna-omrezja/instagram> (Dostop: 16.2.2024)
- Kaj je Microsoft Forms?* (brez datuma). Pridobljeno iz Microsoft | Podpora: <https://support.microsoft.com/sl-si/topic/kaj-je-microsoft-forms-6b391205-523c-45d2-b53a-fc10b22017c8> (Dostop: 16.2.2024)
- Librarian. (December 2023). *Beginner's Guide to Discord.* Pridobljeno iz Discord|Podpora: <https://support.discord.com/hc/en-us/articles/360045138571-Beginner-s-Guide-to-Discord> (Dostop: 16.2.2024)
- O programu Microsoft Outlook.* (brez datuma). Pridobljeno iz ExtendOffice: <https://sl.extendoffice.com/outlook-tutorials-get-started/about-microsoft-outlook.html> (Dostop: 16.2.2024)
- README: OBS Studio.* (18. Julij 2023). Pridobljeno iz GitHub: <https://github.com/obsproject/obs-studio/blob/master/README.rst> (Dostop: 16.2.2024)
- Twitch.* (brez datuma). Pridobljeno iz Safe.si: <https://safe.si/druzabna-omrezja/twitch> (Dostop: 16.2.2024)
- Ustvarjanje aplikacije na osnovi delovnega območja iz storitve Figma.* (25. Januar 2024). Pridobljeno iz Microsoft: <https://learn.microsoft.com/sl-si/power-apps/maker/canvas-apps/figma/create-app-from-figma> (Dostop: 16.2.2024)
- What is PostgreSQL?* (brez datuma). Pridobljeno iz PostgreSQL: <https://www.postgresql.org/about/S> (Dostop: 16.2.2024)

ZAHVALA

Za enkratno pomoč pri izvedbi samega dogodka bi se radi zahvalili mentorjema Samo Železniku in Urošu Remenihu. Zahvaljujemo se tudi profesorici Nataši Meh Peer za lektoriranje raziskovalne naloge. Iskreno zahvalo namenjamo vsem udeležencem dogodka, kot tudi vsem sponzorjem, saj so skupaj poskrbeli za nepozaben LAN Party. Brez izjemne ekipe, ki nam je vedno stala ob strani, dogodka sploh ne bi bilo mogoče izvesti, zato izrekamo zahvalo Anže Maj Blagusu, Mihi Šafranku, Urbanu Kreplu ter Blažu Aberju. Na koncu pa se zahvaljujemo še preostalima organizatorjema, čigar izjemno znanje je zagotovilo imenitno izplačilo našega skupnega truda, Ani Sajtl in Blažu Osredkarju.

PRILOGE

Povezava do kode spletne aplikacije: <https://github.com/BlazOsredkar/ERS-LAN-PARTY-2023>