



Univerza v Ljubljani  
Fakulteta *za računalništvo*  
*in informatiko*

# Osveščanje o globalnem segrevanju

Poročilo za predmet grafično oblikovanje



Avtorji:

**Matej Orel:** 63190207

**Anže Oblak:** 63190204

**Andraž Polajžer:** 63190233

**Domen Žukovec:** 63190332

Ljubljana, november 2020

**Koncept:**

Želeli smo narediti aplikacijo, ki bi bila za otroke poučna in obenem zabavna. Aplikacija vsebuje članke na temo globalnega segrevanja, ki so predstavljeni na čim bolj zanimiv način. Poleg tega pa ima tudi igro, kjer uporabniki lahko preskusijo svoje znanje, ki naj bi ga pridobili z branjem člankov. Uporabnik lahko izbira med več različnimi članki in temami kviza.

**Zakaj globalno segrevanje:**

Za temo globalnega segrevanja smo se odločili, ker je to zmeraj večji problem. Če na to temo nič ne naredimo, kmalu ne bo bilo sveta za naše naslednike. Ker so otroci naša prihodnost smo se odločili, da bo aplikacija v prvi vrsti namenjena njim.

## Prvo srečanje :

S skupino smo debatirali in iskali probleme, s katerimi smo se oz. se soočamo v našem življenju. Tako smo prišli na temo *globalnega segrevanja*, ki nam je v življenju pogosto povzročala preglavice. Tema se nam zdi pomembna in si želimo, da bi bili glede tega osveščeni že otroci, saj so oni naša prihodnost za reševanje nastalega problema. Če se osveščanja ne lotimo danes, kmalu ne bo ostalo nič, kar bi se dalo rešiti. Ko smo si izbrali temo smo jo vpisali v učilnico in končali našo prvo srečanje.

## Drugo srečanje :

Lotili smo se brainstorminga oz. možganske nevihte. Odprli smo skupen Google docs dokument, kjer smo lahko vsi na enkrat pisali ideje, ki so se navezovala na globalno segrevanje, tudi če so bile le te neumne. Ideje smo dobivali asociativno. Zapisovali smo probleme in tudi njihove rešitve. Poskušali smo se izogibati preveč podobnim idejam.

- |   |   |
|---|---|
| 1. Apple ne daje polnilcev                                      | 20. Kravji rigci in prdci                   |
| 2. Dvigovanje gladine vode                                      | 21. Ozon                                    |
| 3. Obmorska mesta izginjajo                                     | 22. Ozonska luknja                          |
| 4. Koradni grebeni  | 23. Taljenje ledenikov :(                   |
| 5. Onesnaženje morja ter narave                                 | 24. Morski levi pojejo pingvine ker ni ledu |
| 6. Uničevanje ekosistemov                                       | 25. Tovarne                                 |
| 7. Pingvini   | 26. Pivo hitreje rata toplo                 |
| 8. Taljenje ledu  | 27. Greta Thunberg                          |
| 9. Vročinski valovi   | 28. Višja povprečna temperatura             |
| 10. Tople zime  | 29. obnovljivi viri energije                |
| 11. Ni snega  | 30. avto na plin                            |
| 12. Zgodnje taljenje snega                                      | 31. avto na elektriko                       |
| 13. Suše  | 32. solarne celice                          |
| 14. Močni nalivi  | 33. Proizvodnja avtomobilov                 |
| 15. Motnje habitatov, kot so koradni grebeni in alpski travniki | 34. volkswagen                              |
| 16. Izumiranje živalskih vrst                                   | 35. emisije                                 |
| 17. Onesnaženje zraka   | 36. CO2                                     |
| 18. Tornado   | 37. izpuh                                   |
| 19. Sonce   | 38. Vožnja z istim avtom                    |
| 20. Kravji rigci in prdci                                       | 39. Javni prevoz                            |
|   | 40. Ekstremni vremenski pojavi              |

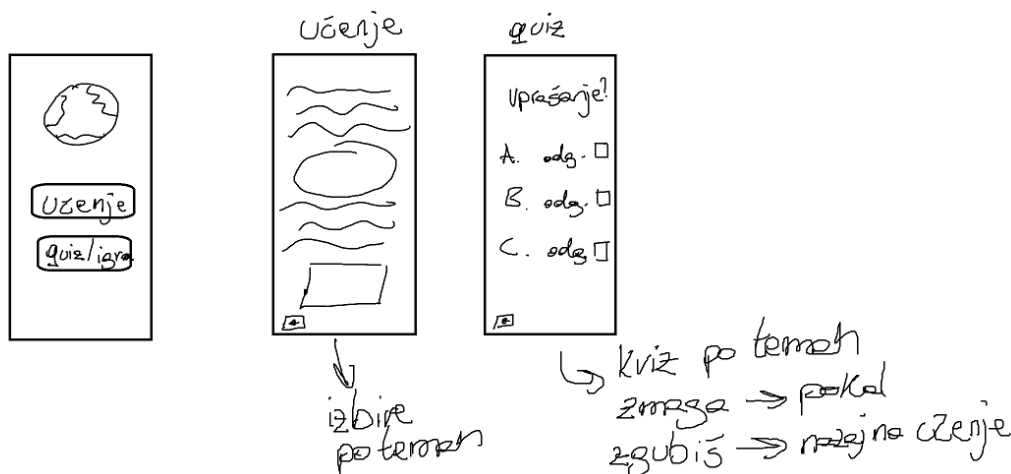
## Tretje srečanje:

Na vrsti je bil čas za izdelavo mind-mappinga. Vsi člani skupine smo na glas govorili svoje ideje, katere je eden izmed nas zapisoval oz. izrisoval. Začeli smo z glavno idejo »globalno segrevanje« iz katere smo začeli risati veje miselnega vzorca. Glavne ideje, ki se navezujejo direktno na globalno segrevanje smo kasneje tudi uporabili za teme v naši aplikaciji. Iz vsake teme smo nato poiskali še nekaj glavnih podtem oz. podpomenk.



## Četrto srečanje:

Že od samega začetka smo vedeli, da želimo s pomočjo aplikacije ozaveščati otroke. Zato smo se odločili, da bomo namesto suhoparnih člankov o globalnem segrevanju, ta družbeni problem obravnavali na bolj otrokom zanimiv način. Želeli smo, da ima aplikacija zanimiv in barvit izgled, tema globalnega segrevanja pa bi bila razdeljena v par krajših in lažje prebavljivih podtem, kar se nam je zdelo za otroke bolj primerno. Odločili smo se, da bomo imeli igro s katero bi otroke spodbudili, da si članke podrobno preberejo in da od njih kaj zares odnesejo. Za ideje smo si ogledali že obstoječe spletne strani o globalnem segrevanju. Najbolj zanimiva se nam je zdelo spletna stran [Play Games | NASA Climate Kids](#). Na hitro smo si tudi skicirali kako naj bi naša aplikacija izgledala.



## Naslednja srečanja:

Najprej smo se lotili iskanja vsega potrebnega gradiva po različnih spletnih straneh. Nato smo začeli z izdelavo modela aplikacije v Adobe XD. Najprej smo naredili začetno stran, nato pa smo se lotili menija za izbor tem, v katerem so bile prikazane vse teme, s kratkim opisom vsebine. Ko si uporabnik izbere temo pa ga aplikacija vrže na stran s celotnim člankom. Ko smo imeli spisane vse opise tem in njihove članke smo se lotili še igre. Na koncu smo se odločili da bo igra bila kratek kviz po temah. Za vsako temo lahko dobiš pokal če odgovoriš vsa vprašanja pravilno, če pa uporabnik na katero od vprašanj odgovori narobe, se pojavi okno z gumbom, ki te pelje na članek teme ki je še ne znaš. Na koncu je prišlo na vrsto samo oblikovanje aplikacije, animacije in pa povezovanje prototipa.

