

»Mladi za napredek Maribora 2018«

35. srečanje

MAGNETNE KARTE

INTERDISCIPLINARNO PODROČJE:

sociologija,

proizvodno-tehnično področje

INOVACIJSKI PREDLOG

Avtor: PIA TOPLAK PEROVIĆ, ANA AMBROŽ

Mentor: BRIGITA GODEC KOPČIČ

Šola: OŠ LUDVIKA PLIBERŠKA MARIBOR

Maribor, januar 2018

KAZALO

KAZALO	2
ZAHVALA.....	4
1 UVOD.....	5
1. 1 Namen	5
1. 2 Opis magnetnih kart	5
1. 4 Obstoječe rešitve	6
1. 5 Kupci	6
1. 6 Poti do kupcev	6
1. 7 Stroški	6
1. 8 Primerjava cen.....	7
2 OSREDJI DEL NALOGE	8
2. 1 Metodologija anketiranja	8
2. 1. 1 Metode anketiranja	8
2. 2 Analiza anketnega vprašalnika	9
2. 2. 1 Spol anketirancev	9
2. 2. 2. Starost anketirancev	9
2. 2. 3 Kako pogosto igrate igre s kartami?	10
2. 2. 4 Kje običajno igrate igre s kartami?	10
2. 2. 5 S kom običajno igrate igre s kartami?	11
2. 2. 6 Katero igro s kartami najpogosteje igrajo oziroma bi jo igrali z magnetnimi kartami?..	11
2. 2. 7 Ali ste kdaj v trgovini videli igralne magnetne karte? Če ste izbrali odgovor da, nam,	
prosim, sporočite kje?	12
2. 2. 8. Ali bi izdelek magnetne karte kupili, če bi obstajal?.....	13
2. 2. 9 Koliko denarja bi odšteli za takšne karte (če veste, da navadne karte stanejo približno	
10€)?.....	13
2. 2. 10 Ali se vam zdi, da bi se pri tem izdelku lahko pojavile kakšne težave?	14
2. 3 Izdelava kompleta magnetnih kart.....	15
2. 3.1 Material	15
2. 3. 2 Postopek izdelave kart.....	16
2. 3. 3 Postopek izdelave magnetne igralne plošče in magnetne plastične posodice	18
2.4 Igranje igre z magnetnimi kartami	19
2. 5 Tehniška risba magnetnih kart	21
2. 6 Analiza izdelave magnetnih kart.....	21

3 ZAKLJUČEK	22
4 DRUŽBENA ODGOVORNOST	22
5 VIRI.....	23
5. 1 Viri za teoretski del	23
5. 2 Viri slik	23
6 PRILOGE	24

ZAHVALA

Zahvalili bi se radi svoji mentorici in ljudem, ki so izpolnili najino anketo. Prav tako bi se radi zahvalili ljudem, ki so nam pomagali pri razvijanju ideje, in svojim staršem, ki so naju podpirali in nama pri tem pomagali.

1 UVOD

Nekega poletnega dne sem s prijateljicami uživala na plaži, se pogovarjala in lovila še zadnje sončne žarke, ko nam je kar naenkrat postalo zelo dolgčas. Vedno sem se zabavala ob igranju kart, zato sem iz torbe, ki je ležala zraven mojega ležalnika, hitro pobrala karte za remi. Vse prijateljice so se pridružile igri in igranje se je začelo.

Večino sem izgubljala in ravno, ko je prišel moj trenutek, da končam in zmagam, je silovito zapihal veter. Vse karte je odpihnilo po celi plaži, da jih sploh ni bilo mogoče več najti. Tako se je pravzaprav zaključil naš dan.

1. 1 Namen

Namen najinega inovacijskega predloga je, da olajšamo igranje kart na prostem, tako mladim kot tudi starejšim. Z najinimi inovacijskimi magnetnimi kartami bi se lahko igrali tudi v vetrovnem vremenu. Ko sva začeli z raziskavo, kako bi naredili takšne magnetne karte, sva ugotovili, da je pri izdelavi takih kart velik problem, kako narediti, da bi se karte obdržale na magnetni plošči in da se ne bi sprijemale med mešanjem. Ugotovili sva, da bi bil najboljši in najlažji način, da uporabimo kot podlago pločevino. Na vsako karto bi na zadnji strani nalepile zelo tanek magnetni trak, s katerim bi se karte prijele na podlago.

1. 2 Opis magnetnih kart

Magnetne karte so pravzaprav karte, ki omogočajo igro v vetrovnem vremenu s pomočjo magnetne podlage in prilepljenega magneta na zadnji strani karte (magnetni trak).

Paket kupljenih kart bi bil velik 300 x 300 x 30 mm in bi vseboval:

- 5 magnetnih podlog (4 za igralce (200 x 300 mm) in 1 za kupček in odlaganje kart (300 x 300 mm));
- določeno število kart z magnetom (odvisno, za katero vrsto kart gre);
- na eni od magnetnih podlog bi bili plastični prozorni škatlici, ki bi omogočali kartam v kupčku, ki se ne uporabljajo med igro in kartanjem, da jih med igro odlagamo in jih veter ne bi odpihnil.

Najin izdelek je edinstven, saj je to ideja, ki še ni bila predstavljena. Ta izdelek bi pripomogel k zabavi v prostem času.

1. 4 Obstoječe rešitve

Trenutne obstoječe rešitve sva iskali v trgovinah in po spletu. Nisva našli nobenih takšnih igralnih kart oziroma kart, s katerimi bi se lahko igrali tudi v slabem, vetrovnem vremenu.

1. 5 Kupci

Najini ciljni kupci so ljudje iz vseh starostnih skupin, ki radi igrajo karte. Menimo, da bi takšne karte lahko zanimale najstnike, upokojujence, družine z otroki in ljudi, ki karte igrajo na dopustih.

1. 6 Poti do kupcev

Karte bi se prodajale v trgovinah za otroke, v trgovinah z živili, supermarketih in preko spleta. Oglaševali bi jih preko spletnih reklam na socialnih omrežjih.

1. 7 Stroški

Za izdelavo enega kompleta magnetnih kart sva porabili 35,20 €.

Cena takšnega kompleta kart ne bi bila tako visoka, saj bi za večjo količino kupljenega materiala dobili ugodnejšo ceno. Prav tako nisva porabili vsega magnetnega traku, kar pomeni, da za en paket cena traku ne bi bila tako visoka.

Sedaj tudi nisva iskali najugodnejših izdelkov, ki bi jih lahko uporabili za izdelavo kart.

Sklepava, da bi bila cena enega kompleta magnetnih kart 20 €, vendar bi v primeru, da bi karte zares izdelovali, iskali načine, s katerimi bi lahko ceno še dodatno znižali.

Če bi imeli več različnih magnetnih kart (UNO, tarok, remi ...) bi kupcem ponujali, da si kupijo en celoten paket ene igre s kartami z igralnimi ploščami in si nato za igranje ostalih iger kupijo samo nove karte brez igralnih plošč.

Tako bi kupci porabili manj denarja za to, da bi imeli več različnih iger, saj bi bili paketi brez igralnih plošč bolj poceni. Prav tako bi si kupci lahko kupili posebej samo pločevinaste plošče, v primeru, da bi se hoteli igro igrati z več osebami in bi potrebovali več igralnih plošč.

1. 8 Primerjava cen

Komplet navadnih igralnih kart (za remi) stane približno 10 evrov. Najine karte bi bile dražje, saj so pri njih dodatni stroški trije, magnetni lepilni trak, plastične škatlice in igralne plošče. Potrudili bi se, da bi bile najine karte čim bolj cenovno dostopne. Višja cena je zaradi večje količine potrebnega materiala razumljiva, prav tako pa nam izdelava takšnih kart vzame nekoliko več časa in zahteva več dela kot izdelava navadnih igralnih kart.

2 OSREDJI DEL NALOGE

Pri najini raziskovalni nalogi sva uporabili naslednje metode:

- metodo anketiranja z analizo zbranih podatkov,
- praktična izdelava magnetnih kart in poskus igranja z njimi.

2. 1 Metodologija anketiranja

2. 1. 1 Metode anketiranja

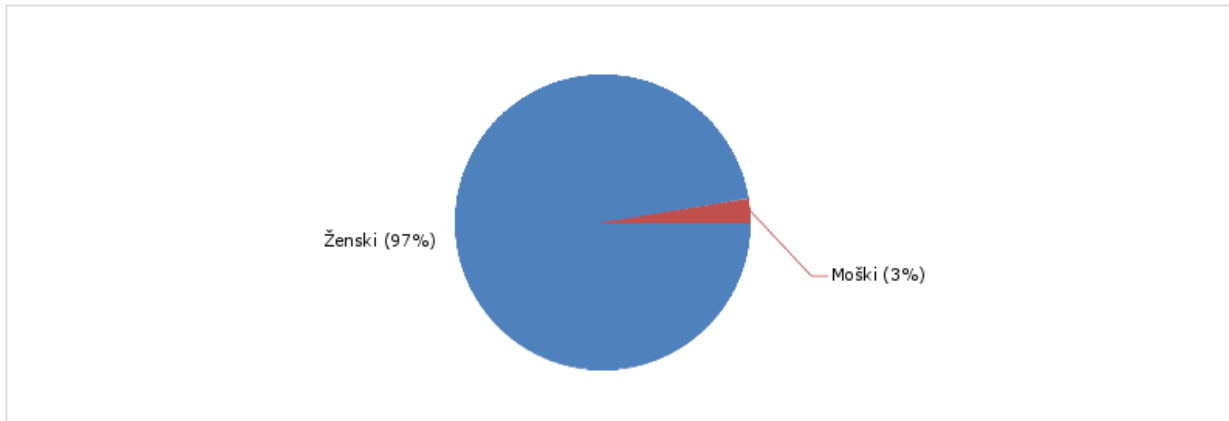
Anketirali sva ljudi vseh starosti po celi Sloveniji s pomočjo računalniškega programa IKA. Anketo je reševalo 1326 ljudi, vendar vse ankete niso bile pravilno izpolnjene oziroma niso bila odgovorjena vsa vprašanja. Zato sva lahko v najinem inovacijskem predlogu uporabili 153 anket. Možnost izpolnjevanja anketnega vprašalnika je bila odprta od 18. 12. 2017 pa vse do 20. 1. 2018.

Pravilno izpolnjene ankete sva zbrali in skupaj analizirali vsako zastavljeno vprašanje posebej. Za vsako vprašanje sva tudi naredili tabele oziroma grafe ter znane podatke interpretirali in podali ugotovitve.

2. 2 Analiza anketnega vprašalnika

2. 2. 1 Spol anketirancev

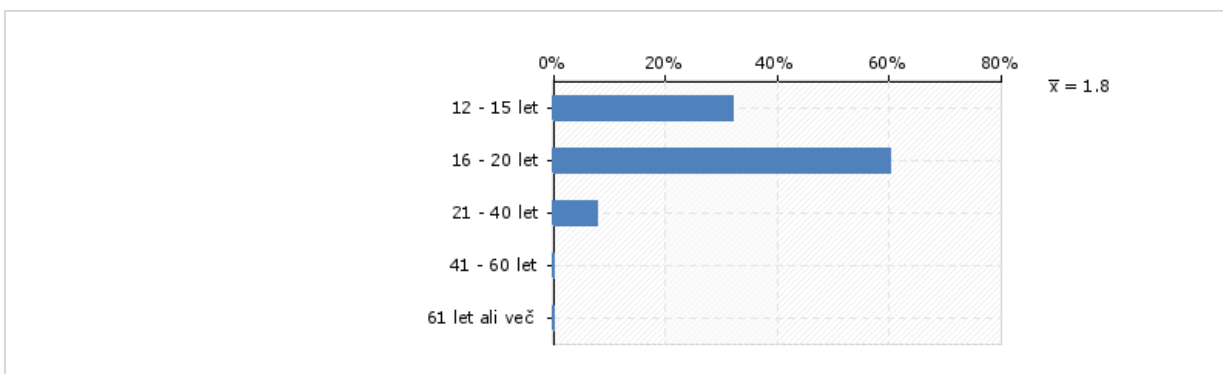
Diagram 1: Spol anketirancev



Iz tortnega prikaza je zelo dobro razvidno, da so večino odgovorov podale osebe ženskega spola. Na anketo je odgovorilo 148 žensk in 5 moških.

2. 2. 2. Starost anketirancev

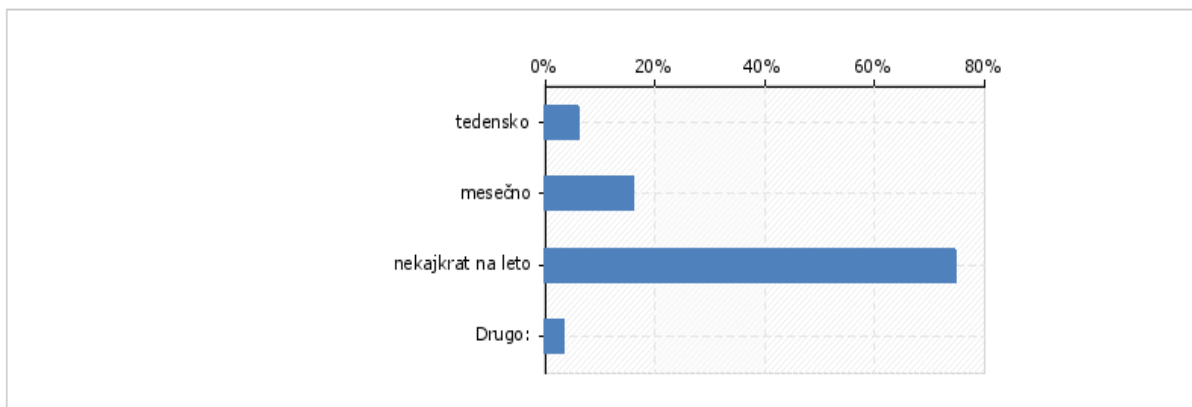
Diagram 2: Starost anketirancev



Večinoma anketirancev je starih med 16 in 20 let. 32 % anketirancev je starih med 12 in 15 let. 8 % ljudi je starih med 21 in 60 let. Žal nama ni uspelo anketirati nobenih ljudi, ki so stari med 41 in 60 let ali več.

2. 2. 3 Kako pogosto igrate igre s kartami?

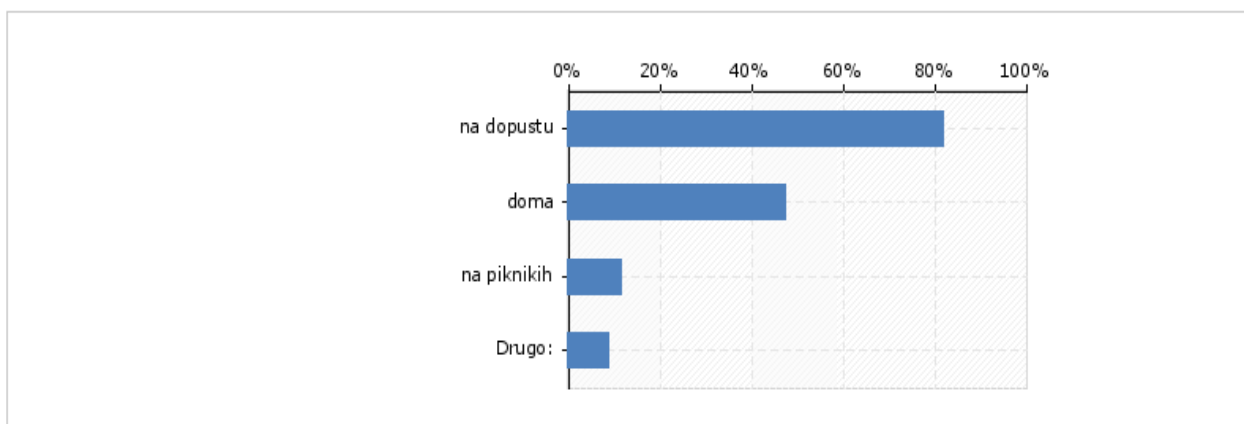
Diagram 3: Kako pogosto anketiranci igrajo karte



Iz grafa je razvidno, da večina anketirancev kart ne igra pogosto. 77 % anketirancev igra karte nekajkrat na leto. Pod možnost drugo na anketi so anketiranci vpisali, da igrajo karte vsak dan med poletjem, nekateri pa so vpisali, da sploh nikoli ne igrajo kart.

2. 2. 4 Kje običajno igrate igre s kartami?

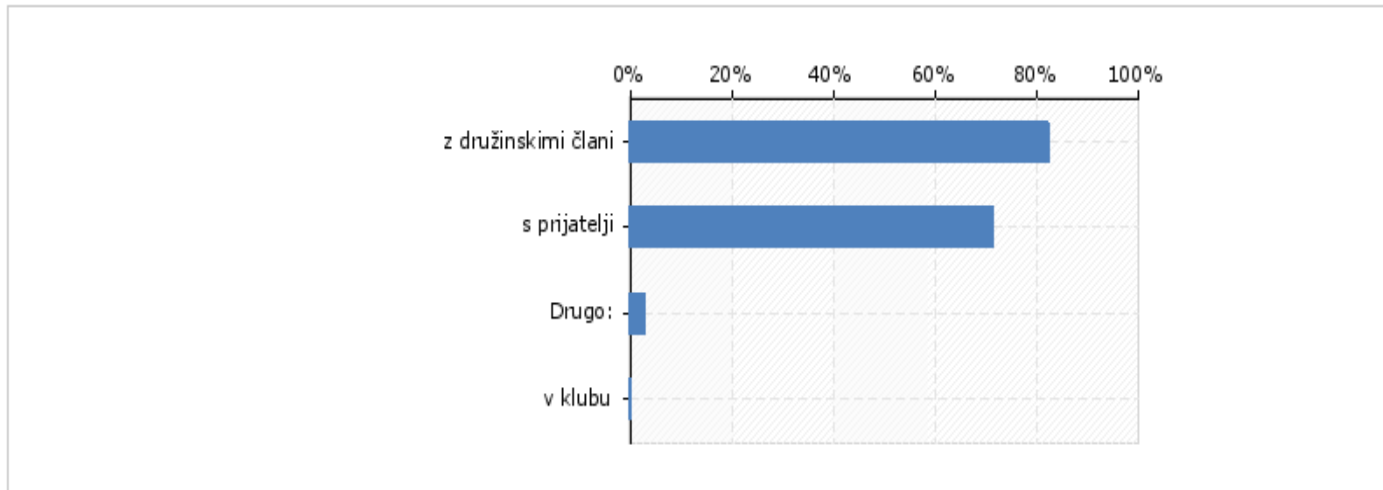
Diagram 4: Kje se anketiranci igrajo s kartami



Rezultati tega anketnega vprašanja jasno prikazujejo, da ljudje najraje igrajo karte na dopustu. 49 % anketirancev igra karte doma, 15 % anketirancev igra na piknikih, medtem pa 10 % anketirancev navaja, da radi igrajo karte v kavarnah, šolah, na obiskih in v prostem času.

2. 2. 5 S kom običajno igrate igre s kartami?

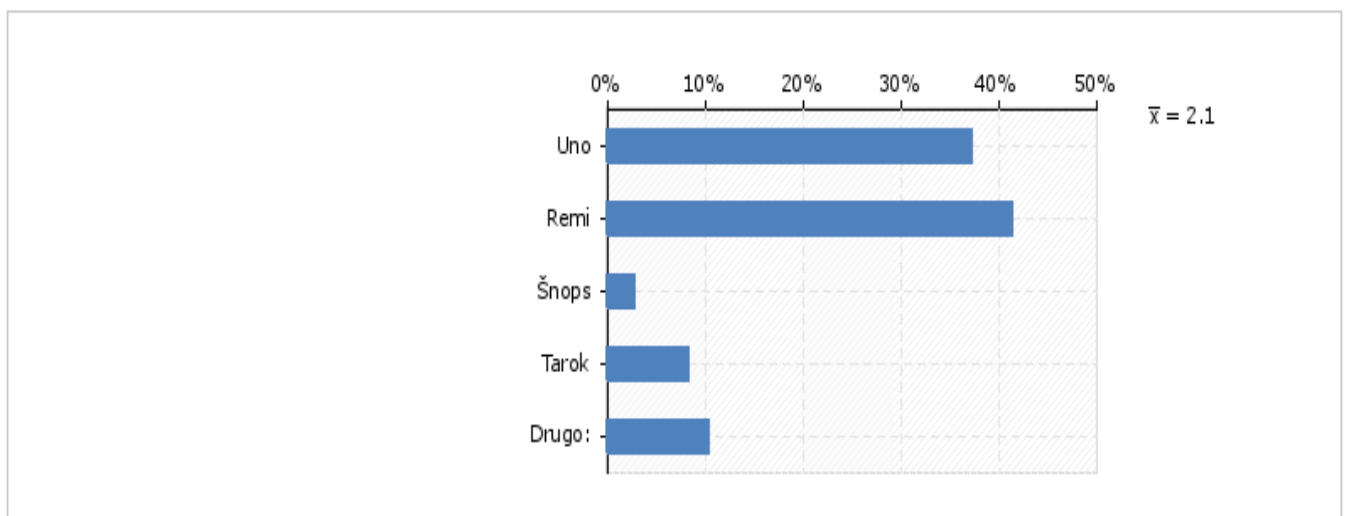
Diagram 5: S kom anketiranci običajno igrajo karte



Anketiranci radi igrajo karte z družinskimi člani in s prijatelji. 83 % anketirancev največkrat igra karte z družinskimi člani. 62 % anketirancev najpogosteje igra karte s prijatelji. Manj kot 5 % anketirancev igra karte s sošolci.

2. 2. 6 Katero igro s kartami najpogosteje igrajo oziroma bi jo igrali z magnetnimi kartami?

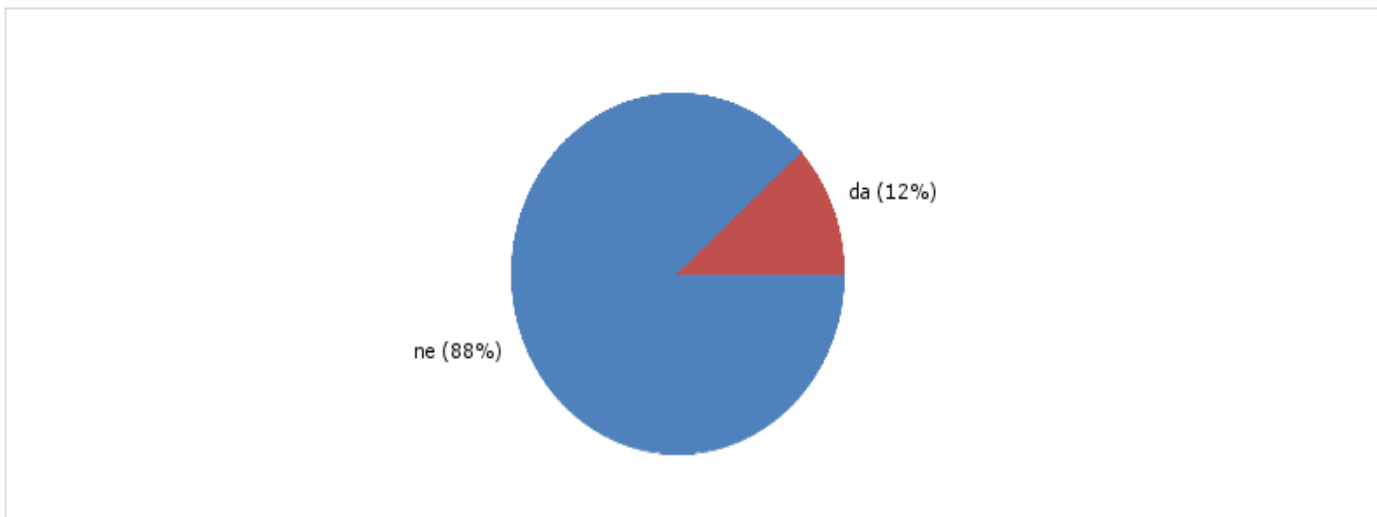
Diagram 6: Katero igro s kartami najpogosteje igrajo oziroma bi jo igrali z magnetnimi kartami?



Odgovori prikazujejo, da bi ljudje najraje igrali z uno oziroma remi kartami, kar 38 % oziroma 43 %. 3 % oseb je izpolnilo, da bi radi igrali šnops oziroma bi ga radi igrali s magnetnimi kartami, 8 % ljudi je odključalo, da radi igrajo tarok oziroma bi ga radi igrali s pomočjo najinega inovacijskega predloga in 11 % anketirancev je napisalo, da bi radi oziroma radi igrajo black jack, vojno, poker, osla in briškulo.

2. 2. 7 Ali ste kdaj v trgovini videli igralne magnetne karte? Če ste izbrali odgovor da, nam, prosim, sporočite kje?

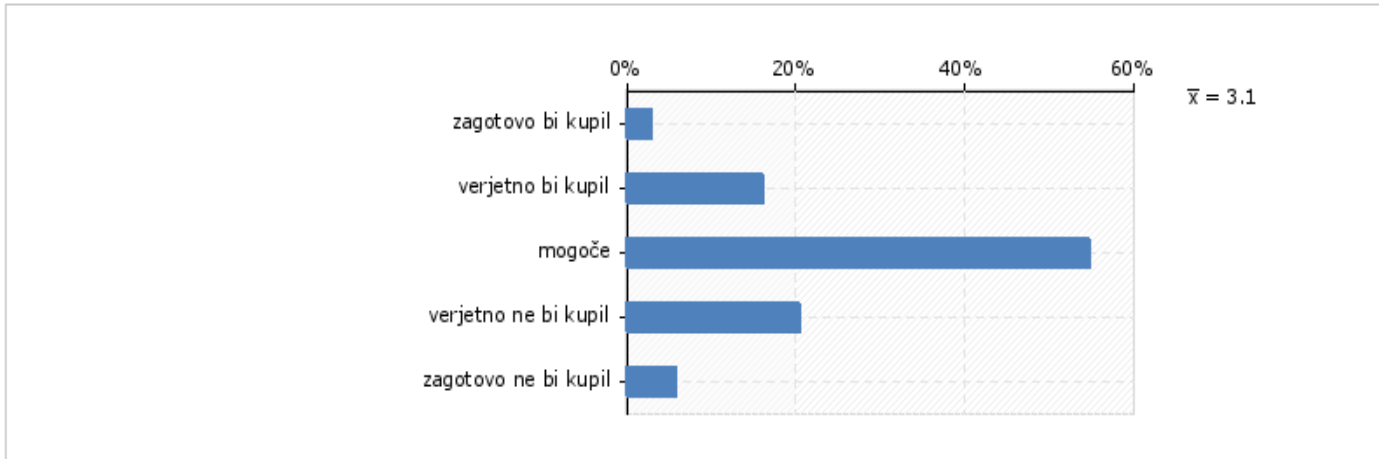
Diagram 7: Anketiranci, ki so že videli najin inovacijski predlog



Iz tortnega prikaza je jasno razvidno, da 88 % anketirancev še ni videlo podobnega izdelka v nobeni od trgovin, medtem ko pa je 12 % anketirancev prepričanih, da so najin izdelek že videli v raznih trgovinah, kot sta Mercator in Tuš.

2. 2. 8. Ali bi izdelek magnetne karte kupili, če bi obstajal?

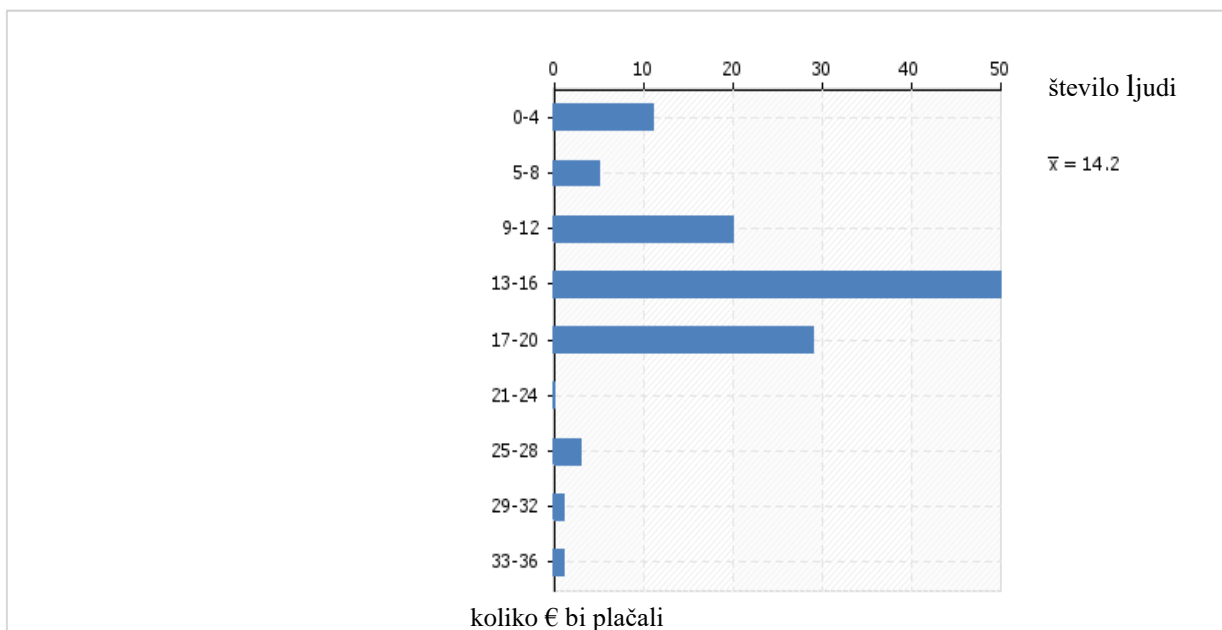
Diagram 8: Ali bi anketiranci kupili najin izdelek



Anketiranci bi v 55 % kupili najin izdelek, 3 % anketirancev bi ga zagotovo kupilo, 17 % anketirancev bi ga verjetno kupilo, 21 % verjetno ne bi kupilo najinega izdelka in 6 % anketirancev ga zagotovo ne bi kupilo.

2. 2. 9 Koliko denarja bi odšteli za takšne karte (če veste, da navadne karte stanejo približno 10€)?

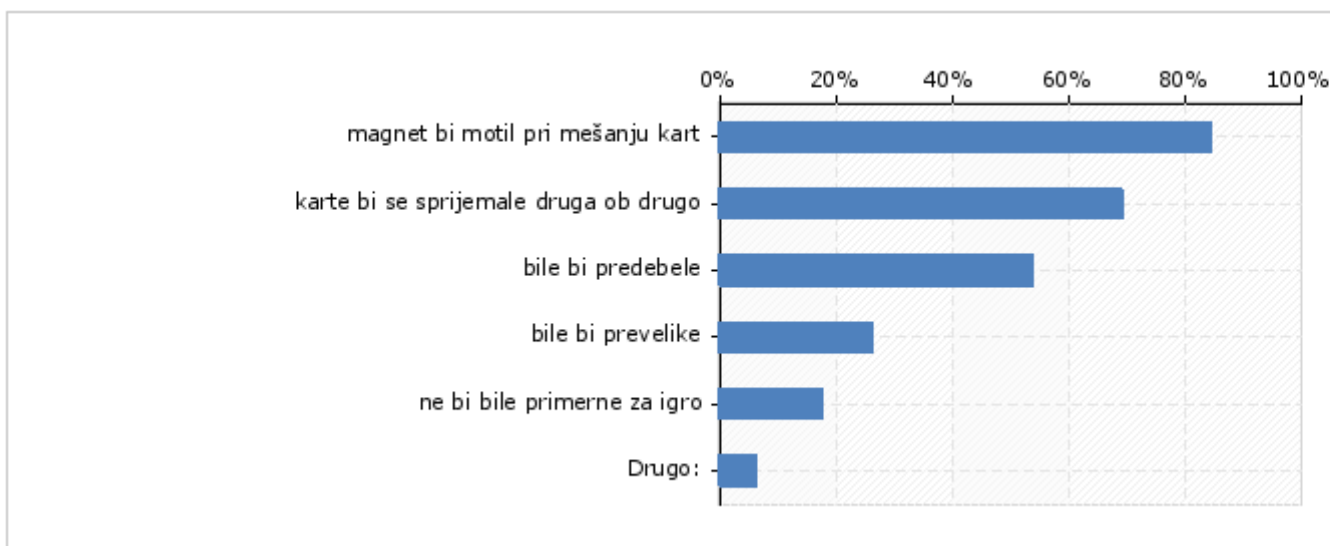
Diagram 9: Koliko denarja bi zapravili za magnetne karte



11 % anketirancev bi za ta izdelek odštelo od 0 do 4 €, 5 % anketirancev bi za magnetne karte plačalo od 5 do 8 €, 20 % anketirancev bi za karte odštelo od 9 do 12 €, 50 % bi za karte plačalo od 13 do 16 €, 28 % bi za ta izdelek plačalo od 17 do 20 €, 0 % bi za ta izdelek plačalo od 21 do 24 €, 4 % bi za ta izdelek odštelo od 25 do 28 €, 2 % anketirancev bi za ta izdelek plačalo od 29 do 32 € in 3 % anketirancev bi ta izdelek kupilo za 33 ali 36 €. Povprečna cena, ki se anketirancem zdi primerna, je 14 oziroma 15 evrov.

2. 2. 10 Ali se vam zdi, da bi se pri tem izdelku lahko pojavile kakšne težave?

Diagram 10: Pogledi anketirancev na možne težave pri tem izdelku



85 % anketirancev meni, da bi se pojavila težava pri mešanju, 70 % anketirancev meni, da bi bila težava pri držanju kart v rokah, ker bi se sprijemale, 55 % anketirancev misli, da bi bile karte predebele za igranje, 25 % anketirancem se zdi, da bi bile karte prevelike, 18 % anketirancev meni, da karte žal ne bi bile primerne za igro, 8 % pa misli, da bile karte pretežke, da bi bile pretrde in neprimerne za mešanje in da bi bila magnetna plošča pretežka.

2. 3 Izdelava kompleta magnetnih kart

2. 3.1 Material

Za izdelovanje kompleta magnetnih kart sva potrebovali:

- komplet igralnih kart,
- pločevinaste plošče,
- plastični prozorni posodici,
- samolepilni magnetni trak (tanjši in debelejši),
- škarje.



Slika 1: Material, ki ga potrebujemo.

Ves material sva nakupili v različnih trgovinah. Potrošili sva 18 € za pločevinaste plošče, 6,20 € za magnetna trakova, 2 € za plastični posodici in 7 € za komplet igralnih kart. Skupaj sva torej porabili 35,20 €.

2. 3. 2 Postopek izdelave kart

Magnetne karte sva izdelali po naslednjem postopku:

1. Pripravimo si vse, kar potrebujemo.



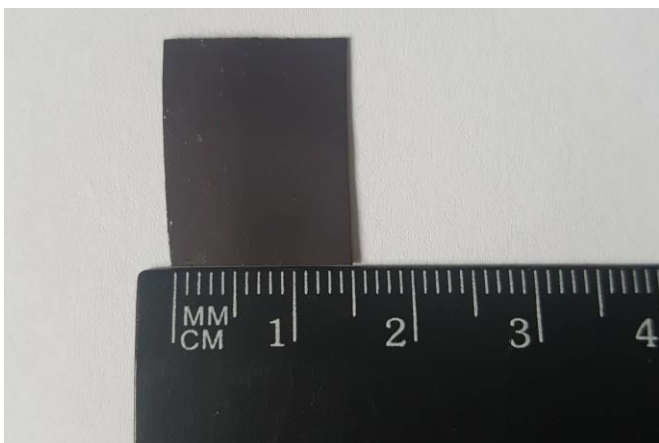
Slika 2: Korak izdelave kart št.1.

2. Karte si naložimo na kupček in jih obrnemo, tako da so z zadnjo stranjo obrnjene navzgor. Vzamemo eno od kart in si jo položimo pred sebe.



Slika 3: Korak izdelave kart št. 2.

3. Vzamemo tanjši magnetni trak in ga odrežemo, tako da je širok 1,5 cm.



Slika 4: Korak izdelave kart št. 3.

4. Magnetni trak zalepimo na sredino igralne karte in ga pritisnemo, da se močno prilepi. To ponovimo na vseh kartah.



Slika 5, 6: Korak izdelave kart št. 4.

2. 3. 3 Postopek izdelave magnetne igralne plošče in magnetne plastične posodice

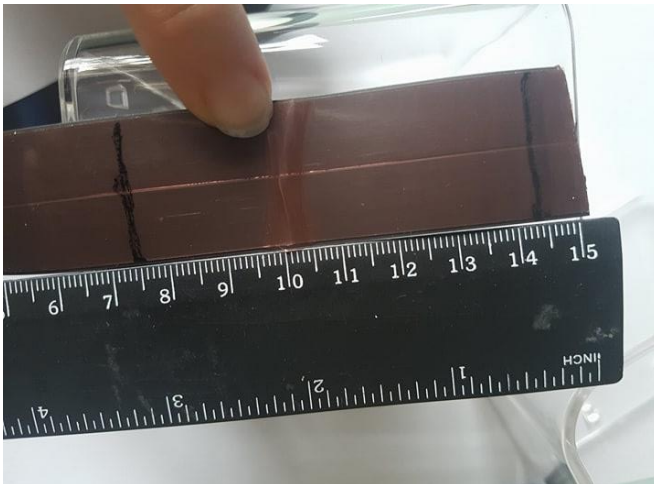
Igralno ploščo izdelujemo po naslednjem postopku:

1. Pripravimo si vse, kar potrebujemo.



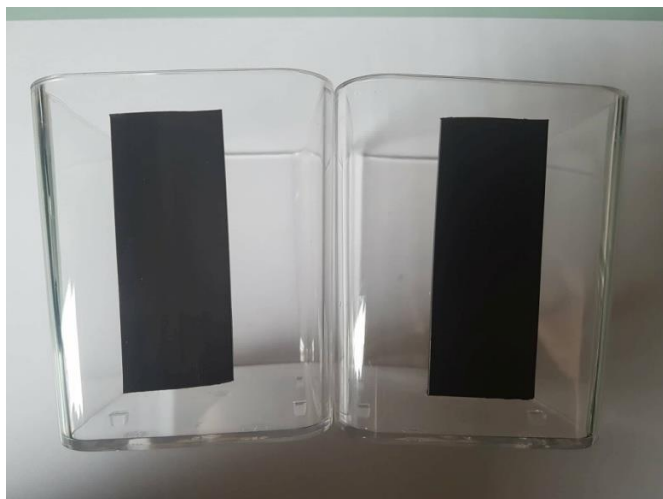
Slika 7: Korak izdelave igralne plošče št.1.

2. Plošče odložimo na stran, saj jih trenutno ne potrebujemo; če je potrebno, jim zbrusimo robove. Vzamemo plastični posodici in debelejši magnetni trak. Plastično posodico obrnemo na ožjo stranico in izmerimo, koliko magnetnega traku bomo potrebovali (na sredini stranice, 1cm oddaljeno od zgornjega in spodnjega roba.) ter si narišemo črte, kje moramo trak odrezati.



Slika 8: Korak izdelave igralne plošče št. 2.

3. Odrežemo magnetni trak. Odstranimo zaščitno folijo in magnetni trak zalepimo na plastično posodico. Pritisnemo, tako da se magnetni trak zalepi. To ponovimo tudi pri drugi posodici.



Slika 9: Korak izdelave igralne plošče št. 3.

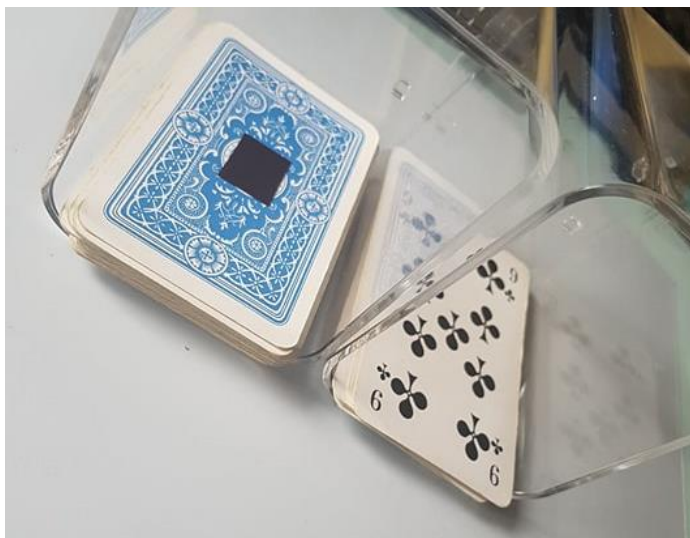
2.4 Igranje igre z magnetnimi kartami

Pred začetkom igre razdelimo manjše pločevinaste plošče med igralce, večjo postavimo na sredino. Nato vzamemo plastični posodici in ju z magnetom pritrdimo na največjo ploščo.



Slika 10: Plastični posodici pritrjeni na pločevino.

Karte zmešamo in jih razdelimo. Kupček kart, ki jih bomo vlekli, položimo v eno plastično škatlico. V drugo plastično škatlico pa bomo odlagali karte med igro.



Slika 11: Plastični posodici med igro.

Prepustimo se teku igre in igramo brez skrbi, da bi nam karte odpihnil veter, uživamo.



Slika 12: Končan igralni komplet z magnetno podlago, prozorno magnetno posodico in magnetnimi kartami.

2. 5 Tehniška risba magnetnih kart

Vidna v prilogi. Narisana je v programu Autocad.

2. 6 Analiza izdelave magnetnih kart

Potem ko sva magnetne karte izdelali, sva testirali, kako bi se karte obnesle. Predvsem sva se posvetili temu, kako bi se karte obnesle ob pomislekih, ki so jih imeli anketiranci.

Ljudi je najbolj skrbelo, da bi magnet motil pri mešanju kart. To sva rešili tako, da sva kupili magnetni trak, ki je magneten samo na eni strani. Zaradi tega ker karte niso magnetne na obeh straneh, se karte med seboj ne lepijo med mešanjem, zato nas magnet ne moti.

Naslednja stvar, ki je skrbela ljudi, je bila, da bi se karte sprijemale druga ob drugo. Tudi to se ne dogaja, saj so namagnetene samo na eni strani.

Skrbelo jih je tudi, da bi bile karte predebele in pretežke. Zaradi tega, ker je magnetni trak zelo tanek (0,3 mm) karte niso ne debele in ne težke.

Skrbelo jih je tudi, da bi bile magnetne plošče pretežke. Zaradi te skrbi sva uporabili tanko pločevino, ki ni težka in tudi ni debela.

Poskusili sva igrati z njimi. Magnet med igro ni motil. Ne med mešanjem in ne nikjer drugje med igro.

Preskusili sva tudi, ali se karte zares primejo na pločevino. Karte so se zares prijele. Pločevino sva obračali na glavo in na stran in pihali tudi s fenom za lase, zato da sva poskusili, ali bi karte lahko odpihnilo med igro, vendar so karte ostale na magnetni plošči.

3 ZAKLJUČEK

Namen najinega inovacijskega predloga je bil, da razvijemo svojo idejo in ugotovimo, ali bi magnetne karte lahko zares delovale.

Ugotovili sva, da je najina ideja dobra in jo je še potrebno dodatno razviti. S temi kartami bi lahko igrali tudi v vetrovnem vremenu.

S pomočjo ankete sva ugotovili, da bi kar veliko ljudi kupilo takšne karte, vendar imajo nekaj pomislekov. Vse, kar je anketirane ljudi in tudi naju skrbelo, sva preverili z izdelavo magnetnih kart.

Ugotovili sva, da se karte ne lepijo med seboj, niso pretežke in ne predebele ter se zelo dobro oprimejo pločevinaste podlage.

V prihodnosti bi lahko nadaljevali z razvijanjem najine ideje. Poiskali bi čim bolj ugodni material za izdelavo kompleta in magnetne karte še izboljšali.

4 DRUŽBENA ODGOVORNOST

V dobi interneta, tabličnih računalnikov in telefonov na vsakem koraku je vračanje k družabnim igram dobrodošel prispevek h gradnji vezi med mlajšimi, starejšimi in med generacijami. Odprava ovir, ki jih je pri igranju kart predstavljal veter, bo s pomočjo tega izuma prispevala k preživljanju kvalitetnega časa drug z drugim in s tem h krepitvi medčloveških odnosov.

5 VIRI

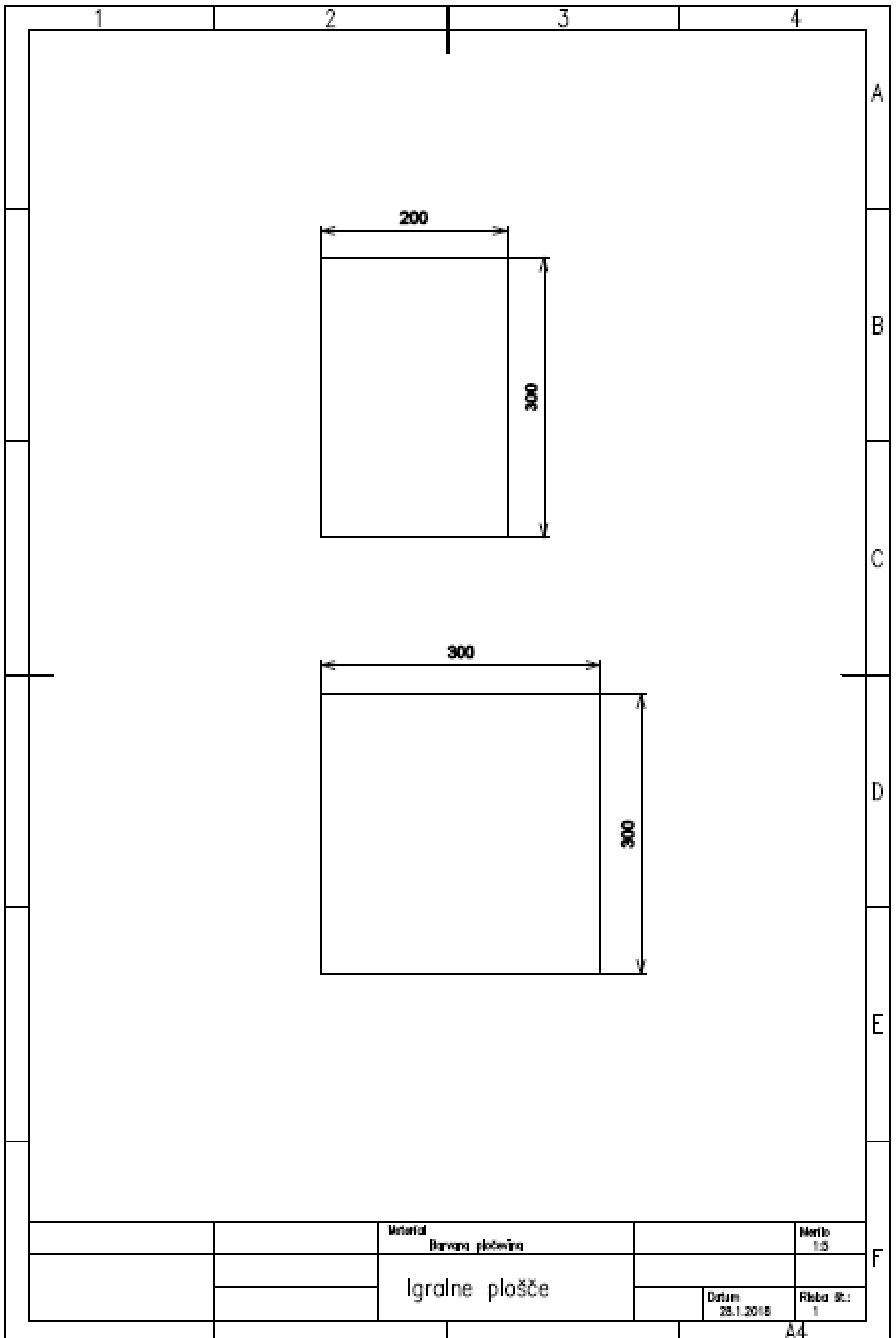
5. 1 Viri za teoretski del

Vse podatke, ki sva jih napisali, sva se naučili na poslovni delavnici, katero sva obiskali v septembru 2017. Na njej sva razvijali svojo poslovno idejo, ki sva jo nato spremenili v ta inovacijski predlog.

5. 2 Viri slik

Vse slike so avtorske.

6 PRILOGE



		Material Barva ploščina		Name 1/3
		Igralne plošče		
			Date 28.1.2018	Sheet No. 1

