

»Mladi za napredek Maribora 2022«

39. srečanje

Moderno vodenje športnega kluba

Raziskovalno področje – šport
inovacijski predlog

PROSTOR ZA NALEPKO

Avtor: NEJC DROBNIČ, RENE ŠOŠTARIČ
Mentor: ALEŠ BEZJAK, BOJAN SKOK
Šola: SREDNJA ELEKTRO-RAČUNALNIŠKA ŠOLA MARIBOR
Število točk: 132 / 170

Maribor, 2022

»Mladi za napredek Maribora 2022«

39. srečanje

Moderno vodenje športnega kluba

Raziskovalno področje – šport
inovacijski predlog

PROSTOR ZA NALEPKO

Maribor, 2022

KAZALO VSEBINE

ZAHVALE	4
POVZETEK	5
1 OPIS PROBLEMA	6
1.1 Cilji	6
2 PREDSTAVITEV PLATFORME SPORTAJ.GA.....	7
2.1 Iskanje klubov.....	7
2.2 Naslovne strani klubov	8
3 NAČRTOVANJE VIZUALNE PREOBRAZBE.....	8
3.1 Izbira barve	8
3.2 Tipografija	11
3.3 Logotip.....	12
4 IZDELAVA SISTEMA OBLIKOVANJA	13
4.1 Oblikovanje barvne palete	14
4.2 Oblikovanje tipografije.....	15
4.3 Oblikovanje komponent	16
4.3.1 Gumbi.....	16
4.3.2 Navigacijska vrstica	17
5 TEHNIČNA IZVEDBA	18
5.1 Uporabniški vmesnik.....	18
5.2 Programski vmesnik	18
5.3 Gostovanje	19
5.4 Dostopanje do podatkov	19
5.5 Podatkovna struktura	20
6 IMPLEMENTACIJA SPREMEMB	22
6.1 Nova oblika.....	23
7 KONTAKTIRANJE ŠPORTNIH KLUBOV IN DRUŠTEV	24
7.1 Izdelava e-poštnega sporočila.....	24
7.2 Izdelava spletnega formularja.....	25
7.3 Pridobivanje kontaktov športnih klubov in društev.....	26
8 DRUŽBENA ODGOVORNOST	27
9 ZAKLJUČEK.....	28
10 VIRI IN LITERATURA	29
11 VIRI SLIK.....	30

KAZALO SLIK

Slika 1: Tabela barv, ki prikazuje pomen različnih barv.....	9
Slika 2: Barvna paleta primarne barve	9
Slika 3: Barvna paleta UI elementov in UI besedila	10
Slika 4: Tipografski načrt.....	11
Slika 5: Primer dobrih logotipov, ki so prepoznavni ne glede na velikost.....	12
Slika 6: Logotip ŠportajPikaGa v različnih situacijah	12
Slika 7: Pogled projekta SportajPikaGa v aplikaciji Figma	13
Slika 8: Color stran sistema oblikovanja.....	14
Slika 9: Typography stran sistema oblikovanja	15
Slika 10: Vse variacije gumbov	16
Slika 11: Obe variaciji navigacijske vrstice	17
Slika 12: Variacije navigacijskih elementov	17
Slika 13: Arhitektura platforme.....	19
Slika 14: Administrativni vmesnik sistema Hasura	20
Slika 15: Struktura podatkovne baze.....	21
Slika 16: Prejšnja verzija oblikovanja naslovne strani kluba.....	22
Slika 17: Nova verzija oblikovanja naslovne strani kluba	23
Slika 18: Posnetek zaslona v urejevalniku spletne aplikacije MailerLite	24
Slika 19: Del spletnega formularja za prijavo kluba	25

ZAHVALE

Zahvaljujemo se mentorjem za pomoč pri načrtovanju in preizkušanju platforme, za mnenje ob oblikovanju uporabniškega vmesnika ter za pomoč pri kontaktiranju klubov. Prav tako se zahvaljujemo podjetju Vercel, ki sponzorira gostovanje na njihovi platformi.

POVZETEK

Sportaj.ga je spletna platforma za iskanje športnih dejavnosti. Projekt sportaj.ga je rezultat dela dveh šolskih let in s tem dveh inovacijskih predlogov. Ta inovacijski predlog je nadgradnja projekta sportaj.ga in vpeljava tega v prakso. Uporabnikom nudi iskanje z iskalno vrstico, filtriranje in iskanje po zemljevidu. Vsak športni klub ima svojo naslovno stran s podatki, ki jih sami urejajo in nadzorujejo.

V nalogi smo našo platformo popolnoma preuredili tako s tehničnega kot z vizualnega vidika. Arhitekturo smo popolnoma preuredili in jo naredili bolj modularno ter dinamično. Kar zadeva vizualno preobrazbo smo platformo opremili z novo barvno shemo, tipografijo in logotipom, ter ustvarili sistem oblikovanja.

Platformi so se pridružili tudi prvi športni klubi. Kontaktirali smo jih s pomočjo HTML e-poštnega sporočila, ki smo ga izdelali sami. Tega smo poslali naboru klubov. Ti so se tudi hitro odzvali. Njihove povratne informacije smo uporabili za sprotne izboljšave platforme.

1 UVOD

Kako in kje pridobiti aktualne, posodobljene informacije in kontakte za športne klube in društva, ki bi jih lahko med seboj enostavno primerjali, videli na zemljevidu, jih filtrirali in si ogledali urnike treningov? Glede na to, da so trenutne možnosti za dostop do teh informacij omejene na oglasne deske, posamezne spletne strani športnih klubov in, v nekaterih primerih, na spletne strani raznih združenj preko občinskih zavodov, pridobitev informacij na enem mestu ni mogoča.

Ne samo, da velikokrat želenih informacij sploh ne moremo najti, ampak se tudi lahko zgodi, da so informacije zastarele ali nepopolne. Prav tako je od potencialnih strank zahtevano, da vložijo veliko truda v izbiro pravega kluba, saj morajo lastnoročno filtrirati ponudbe, da najdejo tiste, ki izpolnjujejo njihove potrebe.

No, prav zaradi tega smo sami pričeli z izdelavo platforme, ki bi poenostavila iskanje športnih klubov in revolucionirala način oglaševanja, komunikacijo s strankami, promocijo dogodkov in urejanje informacij ponudnikom športnih storitev.

1.1 Cilji

Ob izdelavi projekta smo skrbeli, da bi platforma nudila enostavno in učinkovito okolje za ponudnike športnih storitev in bi lahko enostavno sami upravljali svoje podatke, informacije, novice in objave ter jih sproti posodabljali po potrebi. Prav tako je absolutno ključno, da uporabniki lahko na enem mestu pridobijo vse informacije, ki jih potrebujejo za izbiro športnih programov. Z uporabo naših iskalnih orodij lahko kar se da hitro najdejo relevantne ponudbe.

Platforma ima tudi izjemen ekonomski potencial. Mnogo ponudnikov športnih storitev vložijo veliko denarja v razne vrste oglaševanja. Naša platforma jim, zaradi centralizacije vseh ponudnikov na eni platformi omogoča, v primerjavi s klasičnimi vrstami oglaševanja, poceni oglaševanje. Ni jim več potrebno oglaševati na več splošnih orodjih za odkrivanje, kot so socialna omrežja in Google Ads. Klasično oglaševanje jim vzame veliko časa in kvaliteta oglaševanja trpi zaradi fokusiranja na kvantiteti. Naša platforma tako pripomore nam, saj pridobimo potrebna sredstva za razvoj in vzdrževanje platforme, njim, ker prihranijo in lažje skrbijo za oglaševanje, najbolj pa uporabnikom, ki lahko platformo uporabljajo brezplačno .

Platformo smo želeli oblikovati tako, da bi ljudi pritegnila in bila dovolj pregledna ter prijazna za uporabo. Seveda pa tudi, da lahko postane komercialno primerna. To bi nam omočilo, da bi na platformo lahko začeli pridobivati športne klube in uporabnike.

2 PREDSTAVITEV PLATFORME SPORTAJ.GA

Sportaj.ga je spletna platforma za iskanje in odkrivanje športnih društev in klubov po celotni Sloveniji. Izdelali smo jo zaradi potrebe po centraliziranem iskalniku ponudnikov športnih storitev. Opazili smo, da kljub modernim tehnologijam današnjega časa veliko športnih klubov in društev, nima enostavnega načina za kontaktiranje in prijavo v klub. To pomeni, da nimajo spletnih strani in socialnih omrežij, oziroma imajo te zastarele in nepregledne. Sportaj.ga predstavlja rešitev za vse te težave. Ima namreč potencial povezati uporabnike in športne klube iz celotne Slovenije.

2.1 Iskanje klubov

Ob ideji, zasnovi ter izvedbi aplikacije, nam je bilo glavno vodilo, da bi sportaj.ga postala ena izmed vodilnih spletnih platform, ki bi nudila vse kar uporabniki potrebujejo za iskanje, odkrivanje in prijavo v športne klube ter, da je hkrati dovolj prijazna za uporabo in nadzorovanje, da bi jo športni klubi z veseljem uporabljali.

Uporabnikom smo izkušnjo iskanja in odkrivanja olajšali z vpeljavo filtrov in iskanja po zemljevidu. To popolnoma spremeni izkušnjo iskanja klubov na nekaj kar je enostavno, pregledno in intuitivno.

Smo prva platforma, ki smo uporabili to kombinacijo iskalnih opcij za namen odkrivanja in iskanja športnih klubov. Druge rešitve imajo različne pomanjkljivosti, kot na primer: nimajo nikakršnih možnosti filtriranja ali iskanja, ne pokrivajo dovolj velikega področja in imajo zastarele informacije, ker športni klubi nimajo možnosti, da bi sami urejali informacije, ki so prikazane na strani.

Uporabniki lahko najdejo katerikoli klub po imenu s pomočjo iskalne vrstice. Če pa samo iščejo nabor športnih klubov, ki ustrezajo njihovim željam, lahko uporabijo podstran za odkrivanje klubov. Tam se jim pokaže seznam klubov, ki ustrezajo trenutnim pogojem, na območju, ki je prikazan na zemljevidu. Na zemljevidu so klubi prikazani kot oznake na mestih, kjer so. Uporabniki se lahko pomikajo po zemljevidu s standardnimi kontrolami, prav tako pa lahko prikazane klube filtrirajo s pomočjo vrstice s filtri. Uporabniki lahko nastavijo

iskalne filtre, kot so: športna panoga, športni tip in starostna skupina, nakar se seznam klubov in prikaz na zemljevidu samodejno posodobi.

2.2 Naslovne strani klubov

Uporabniki lahko, s pritiskom na kartico kluba na seznamu, ali pa s pritiskom na oznako na zemljevidu, dostopajo do naslovne strani posameznih klubov. Na naslovni strani kluba so vsi potrebni podatki za prijavo in izbor kluba. Prikazani so: polni naziv kluba, opis kluba, lokacija kluba, kontaktni podatki kluba, urnik treningov, razne fotografije in druge dodatne informacije.

Vsak klub si naslovno stran ureja sam, s pomočjo nadzorne plošče za klube v spletni aplikaciji sportaj.ga in je v njihovem lastnem interesu, da poskrbijo za čim večjo kvaliteto na njihovi naslovni strani. Seveda jim je ekipa sportaj.ga, v primeru kakršnihkoli tehničnih težav, nejasnosti in drugih primerih, pripravljena asistirati.

3 NAČRTOVANJE VIZUALNE PREOBRAZBE

Spletno aplikacijo smo tudi vizualno preuredili, saj na tem temelji uspeh spletne platforme. Želeli smo doseči moderen in minimalističen izgled, z živimi barvami, ki hitro pritegnejo pozornost, vendar so dovolj prijetne, da se uporabniki počutijo varne.

3.1 Izbira barve

Iskanje simbolike in pomena različnih barv sega še v čase starega Egipta. Stari Egipčani so verjeli, da vsaka barva predstavlja določene občutke in značilnosti. (Joshua J. Mark, 2017)

Prav iz tega se je razvila raziskovalna dejavnost imenovana psihologija barv. Znanstveniki, ki raziskujejo področje barvne psihologije, preučujejo vpliv različnih barv na obnašanje ljudi. Podjetja uporabljajo barvno psihologijo v marketingu in oglaševanju zaradi številnih razlogov. Med drugim izbirajo barvne palete, ki dopolnjujejo značaj podjetja in se ukvarjajo s tem, kako doseči določeno demografijo z uporabo izbranih barv. (MasterClass staff, 2021)

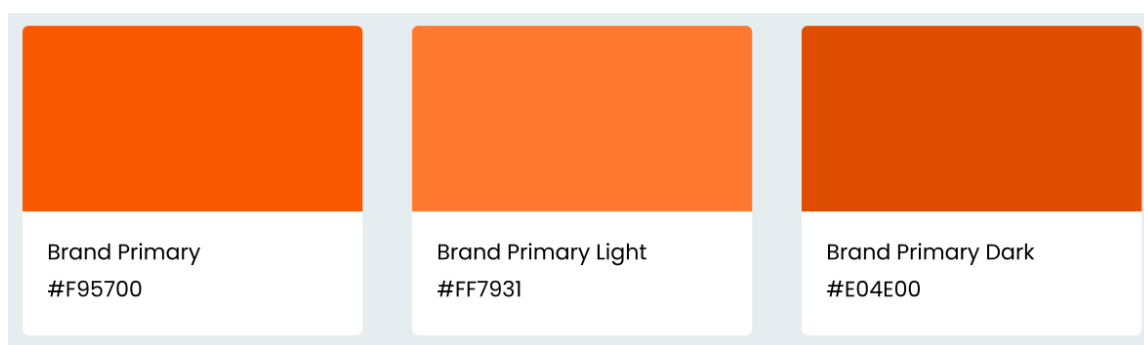
CLARITY WARMTH OPTIMISM	FRIENDLY CHEERFUL ENTHUSIASM	ENERGY PASSION APPETITE
HEALTH NATURE WEALTH	WISDOM ROYALTY CREATIVITY	PEACE SECURITY RELIABILITY

Slika 1: Tabela barv, ki prikazuje pomen različnih barv

Potrebno je omeniti, da se psihologija barv ne umešča med znanstvene vede. Rezultati raziskav se med seboj zmerno razlikujejo, tako da jih lahko razumemo kot anekdotične. Kljub temu smo opazili vzorce v raziskavah, ki smo jih uporabili za izbiro nove barvne palete.

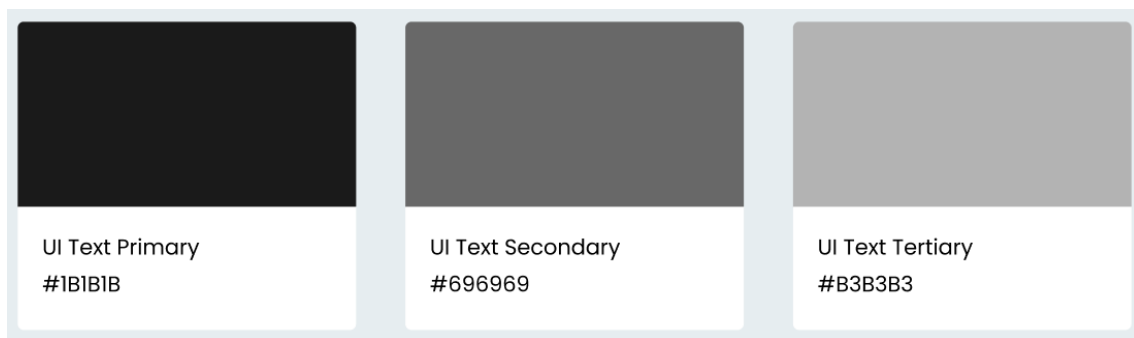
Za primarno barvo smo izbrali oranžno. Oranžna je kombinacija rumene in rdeče, kar naj bi pomenilo, da združuje energijo rdeče barve in veselje rumene. Spodbujala naj bi miselne asociacije na veselje, sonce in tropsko podnebje. Predstavljal naj bi navdušenje, srečo, ustvarjalnost, odločnost, privlačnost, uspeh, spodbudo in stimulacijo. (Hailey van Braam, 2021)

Točna barva, ki smo jo izbrali je »Pantone Orange 021 XGC« s šestnajstiško barvno kodo #f95700. V RGB barvnem modelu je sestavljena iz 97,65% rdeče, 34,12% zelene in 0% modre.



Slika 2: Barvna paleta primarne barve

Za besedilo in druge elemente smo se odločili za barvno paleto svin, ker smo želeli obdržati minimalističen izgled strani. Izdelali smo 3 stopenjsko paleto elementov: primarna UI barva(#1b1b1b), sekundarna UI barva(#696969) in terciarna UI barva(#b3b3b3).



Slika 3: Barvna paleta UI elementov in UI besedila

3.2 Tipografija

Tipografija predstavlja obliko oziroma videz črk in besedila. V našem primeru smo izdelali tipografski načrt, ki določa lastnosti pisave za uporabo v določenih situacijah, kot so naslovi, besedilo, komentarji, povezave, ...

Družine pisav, ki smo jih izbrali so bile: Montserrat (Julieta Ulanovsky, Sol Matas, Juan Pablo del Peral, Jacques Le Bailly), Roboto (Christian Robertson) in Poppins (Indian Type Foundry, Jonny Pinhorn) .

Heading 1	UI Main Content	Paragraph
Heading 2	UI Main Content Bold	Paragraph Bold
Heading 3	UI Sub Content	<u>Link</u>
Heading 4	UI Sub Content Bold	
Heading 5	UI Tiny Content	
Heading 6	UI Tiny Content Bold	

Slika 4: Tipografski načrt

3.3 Logotip

Najpomembnejša vizualna reprezentacija vsakega podjetja je logotip. Potrebovali smo logotip, ki jasno prikazuje cilje in pomen naše platforme, vendar hkrati zadovolji vse predispozicije ter pravila za izdelavo logotipov. Ker je naša primarna barva oranžna smo se odločili, da bomo za logotip uporabili motiv košarkarske žoge, ki je enostaven, preprost, brezčasen in popolnoma primeren za našo platformo.



Slika 5: Primer dobrih logotipov, ki so prepoznavni ne glede na velikost

Za dobre logotipe je značilno, da so vsestranski; pomeni, da ostanejo učinkoviti, tudi ko so natisnjeni v različnih barvah, na različnih ozadjih in v različnih velikostih.

Poleg samega motiva košarkarske žoge smo dodali tudi besedilo »SPORTAJGA« v pisavi Beyblade Metal Fight Regular (DiegoKuOffi).



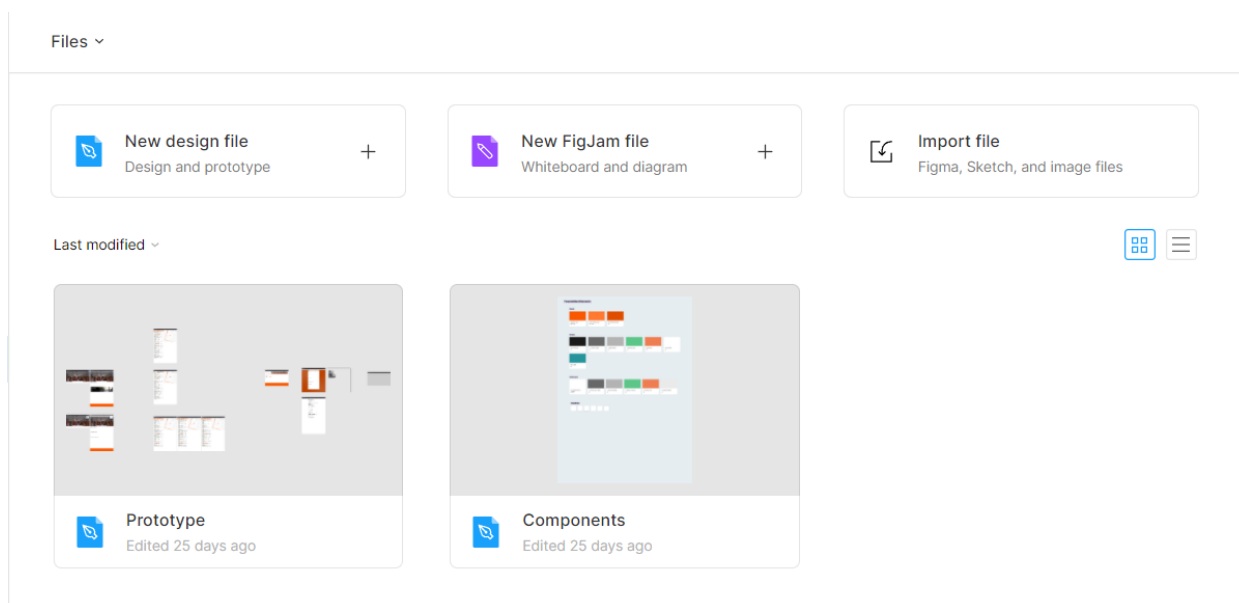
Slika 6: Logotip Sportaj.ga v različnih situacijah

4 IZDELAVA SISTEMA OBLIKOVANJA

Sistem oblikovanja je zbirka dokumentov, člankov, primerov, odrezkov kode, posnetkov zaslona, smernic za oblikovanje, komponent, filozofij in drugih digitalnih sredstev, ki določajo izgled in stil določenega digitalnega produkta. (Elizabeth Alli, 2020)

Tudi mi smo želeli izdelati sistem oblikovanja. Tako smo lahko testirali ideje in se odločali kako želimo, da določeni deli strani izgledajo. Prav tako nam sistem oblikovanja omogoči doslednost izgleda celotnega projekta ter prepreči neskladnost komponent. Naš oblikovalni sistem vsebuje barvno paleto, tipografijo in specifične efekte, kot so na primer sence ter večino komponent, predvidenih za uporabo na spletni strani.

Sistem oblikovanja smo izdelali s pomočjo orodja imenovanega Figma. Figma je spletna aplikacija za grafično urejanje in oblikovanje uporabniških vmesnikov. Uporabniki Figue lahko ustvarijo razne projekte, v katerih so datoteke tipa .fig. Posamezni projekti pripadajo skupinam in vsi z dostopom, lahko urejajo ali si ogledujejo te datoteke hkrati, in sodelujejo pri izdelavi projekta, tako oblikovalci kot razvijalci.



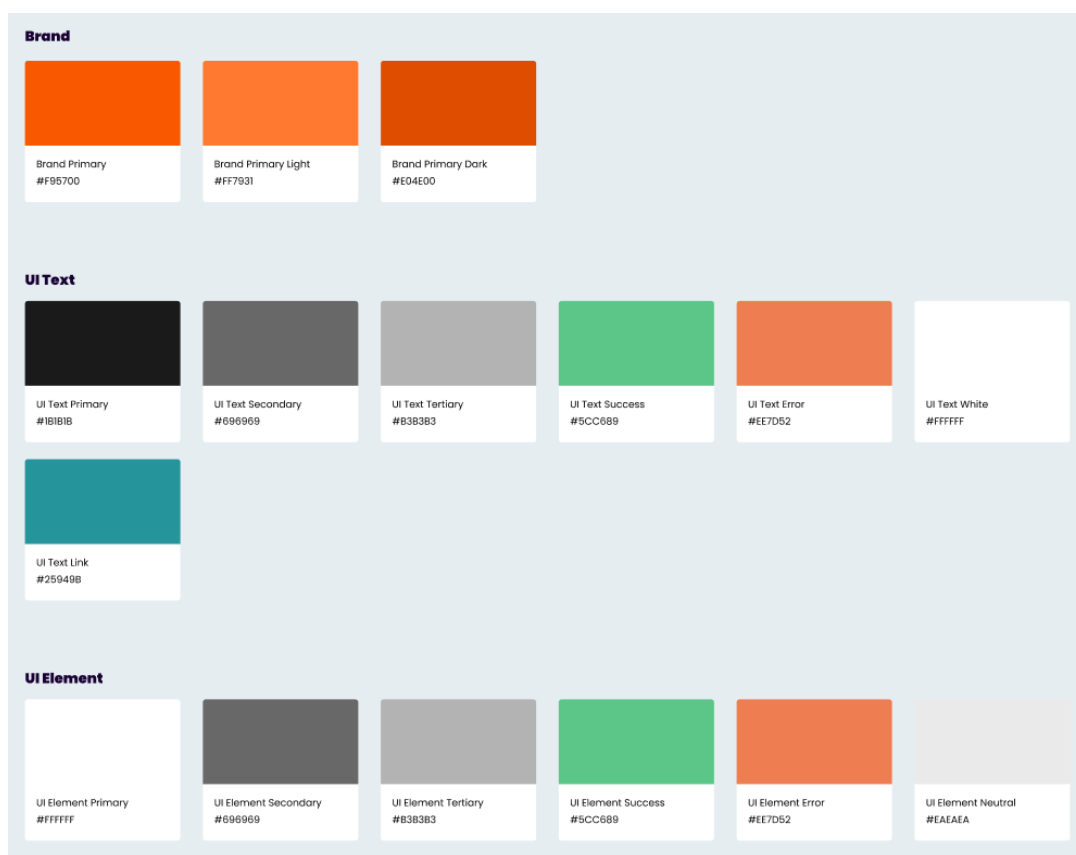
Slika 7: Pogled projekta SportajPikaGa v aplikaciji Figma

V spletni aplikaciji Figma smo ustvarili projekt in skupino z imenom SportajPikaGa, v kateri smo naredili dve datoteki pod imenom Prototype in Components. Datoteka Components je namenjena izdelavi sistema oblikovanja, datoteka Prototype pa za izdelavo prototipa spletne strani.

4.1 Oblikovanje barvne palete

Začeli smo z oblikovanjem barvne palete. Najprej smo ustvarili stran z imenom Color, kjer smo naredili barvne vzorce, sestavljene iz barve, imena, pod katero je shranjena kot komponenta, in barvne kode v šestnajstiškem zapisu.

Figma nam omogoča, da barve shranimo kot barvne stile, ki jih lahko kasneje vključimo v knjižnico in do njih enostavno dostopamo kjerkoli v projektu. Za boljšo preglednost lahko posamezne barve tudi shranimo v kategorije. Te kategorije smo prav tako prikazali na strani s komponentami.



Slika 8: Color stran sistema oblikovanja

Izdelali smo tri kategorije barv: brand (barve, ki predstavljajo Športaj.ga), UI Text (barve, ki se uporabljajo kot barve prikazanega besedila) in UI Element (barve, ki se uporabljajo za razne prikazane elemente).

4.2 Oblikovanje tipografije

Naslednja stran, ki smo jo ustvarili je bila stran Typography. Na tej strani smo si ustvarili slog in primere uporabljenih slogov. Vsak slog je predstavljala vrstica s polnim imenom tistega sloga.

Slogi so ločeni v tri kategorije:

- Heading (slog besedila v naslovih)
- UI (slog besedila v UI elementih)
- Body (slog besedila za uporabo kot vsebina)

Heading 1	UI Main Content	Paragraph
Heading 2	UI Main Content Bold	Paragraph Bold
Heading 3	UI Sub Content	<u>Link</u>
Heading 4	UI Sub Content Bold	
Heading 5	UI Tiny Content	
Heading 6	UI Tiny Content Bold	

Slika 9: Typography stran sistema oblikovanja

4.3 Oblikovanje komponent

Za hitrejšo oblikovanje, izdelavo prototipov in doslednost komponent kot so gumbi, meni, sezname, formularji itd., smo te izdelali najprej v sistemu oblikovanja. Za vsako komponento smo izdelali vse možne variacije z različnimi, vendar sorodnimi lastnostmi.

4.3.1 Gumbi

Gumbom smo določili 6 različnih kategorij lastnosti:

- Hierarhija (Primarni, Sekundarni, Terciarni)
- Stanje (Privzeto, Lebdenje, Pritisnjeno, Onemogočeno)
- Ikona (Ja, Ne)
- Pozicija ikone (Levo, Brez ikone, Desno)
- Samo ikona (Ja, Ne)
- Zaobljeni robovi (Ja, Ne)

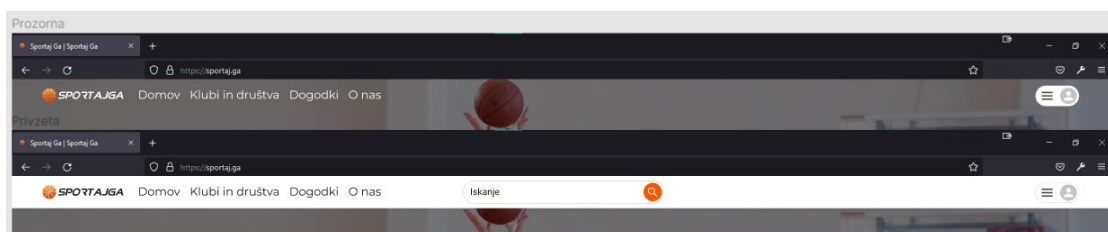
Tako smo dobili 96 različnih variacij gumbov.



Slika 10: Vse variacije gumbov

4.3.2 Navigacijska vrstica

Naslednja komponenta, ki smo jo izdelali, je bila navigacijska vrstica. Ta je vsebovala logotip, povezave do podstrani, iskalno polje in gumb za dostop do profila oziroma prijavo. Izdelali smo dve variaciji: Privzeta in Prozorna. Prozorna je namenjena uporabi na domači strani, ker kot ozadje uporabi sliko.



Slika 11: Obe variaciji navigacijske vrstice

Prav tako smo za navigacijsko vrstico oblikovali navigacijske elemente oziroma povezave. Izdelali smo tri variacije: Privzeto, Lebdenje, Izbrano. »Privzeto« se uporablja za prikazovanje v vseh primerih. »Lebdenje« se uporablja kadar uporabnik postavi miško na element, takrat se pojavi kratka črta pod besedilom. »Izbrano« se uporablja, kadar smo na tisti podstrani, ki jo ta element predstavlja, takrat se pod besedilom pojavi daljša črta.



Slika 12: Variacije navigacijskih elementov

5 TEHNIČNA IZVEDBA

Na začetku leta je arhitektura spletne aplikacije temeljila na izvirni verziji te, ki je bila zasnovana na ogrodju (ang. *framework*) Django v programskem jeziku Python in je za oblikovanje uporabila oblikovno ogrodje (ang. *framework*) Bootstrap podjetja Twitter.

V tem letu smo arhitekturo modernizirali in izboljšali. To smo v veliki meri dosegli z uporabo bolj modularnega in dinamičnega pristopa do načrtovanja ter izdelave aplikacije.

5.1 Uporabniški vmesnik

Jedro vizualnega dela platforme je knjižnica *React* z ogrodjem (ang. *framework*) *NextJS*, ki ga razvija podjetje Vercel. Zapisano je v programskem jeziku Typescript, ki je striktnjša izboljšava programskega jezika *Javascript*, ki v današnjem svetu deluje kot glavni jezik spleta. Vizualni del vsebuje tudi upravljanje stanja, ki ga dosežemo s knjižnico *Redux*. Ogrodje (ang. *framework*) *NextJS* pa tudi ponuja interni spletni strežnik, ki ga uporabljamo za nadzor prijavnih podatkov.

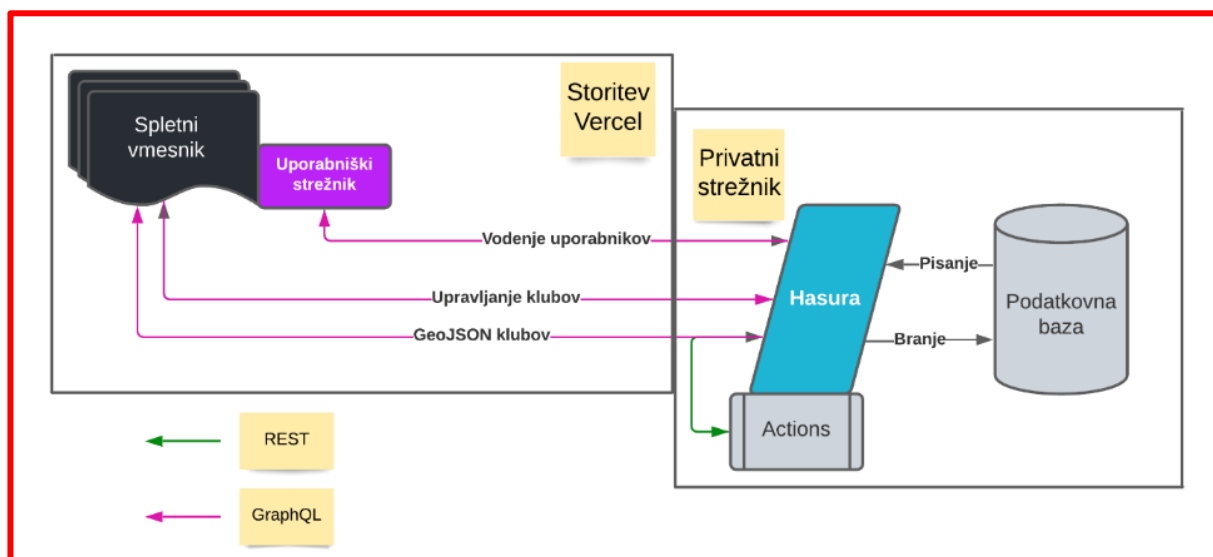
5.2 Programski vmesnik

Za shranjevanje podatkov o klubih in uporabnikih uporabljamo podatkovno bazo *PostgreSQL*. Na vrhu tega je postavljen sistem *Hasura*, ki se uporablja kot abstrakcija podatkovne baze (*ORM*, ang. *Object Relational Mapping*). Glavna funkcionalnost sistema *Hasura* je izpostavljanje aplikacijskega programskega vmesnika (*API*, ang. *Application Programming Interface*) GraphQL, ki prispe v obliki objektov izključno s polji, ki jih potrebujemo.

Znotraj sistema *Hasura* imamo lastno implementacijo sekundarnega aplikacijskega programskega vmesnika, ki ga imenujemo »actions.sportaj.ga« in nam omogoča, da ob spremembah podatkov izvedemo tudi razne transformacijske metode ter algoritme, npr. za pridobivanje naslovov iz geografskih koordinat.

5.3 Gostovanje

S spremembo ogrodja smo tudi spremenili način gostovanja. Prešli smo iz enotne konfiguracije na privatnem strežniku na dvodelno arhitekturo s storitvijo Vercel v kombinaciji

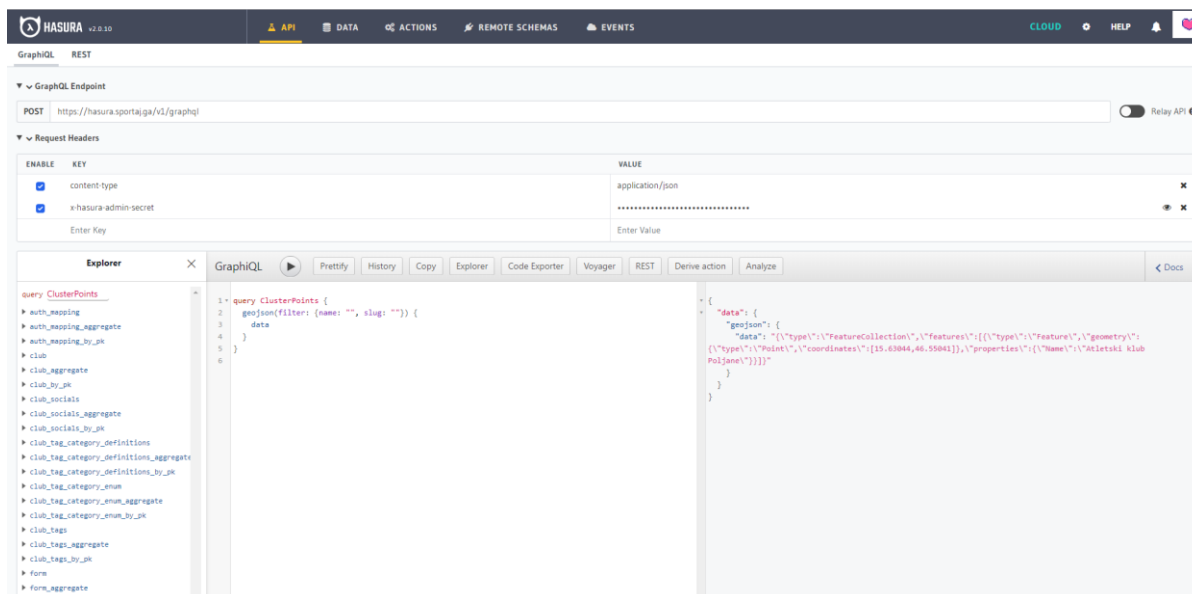


Slika 13: Arhitektura platforme

s privatnim strežnikom.

5.4 Dostopanje do podatkov

Uporabniški vmesnik dostopa do podatkov po specifikaciji *GraphQL* preko *HTTP* protokola, ki ga upravlja *Hasura*. To nam omogoča avtentifikacijo in avtorizacijo na osnovi vsakega posameznega uporabnika ter njegovih pravic.



Slika 14: Administrativni vmesnik sistema Hasura

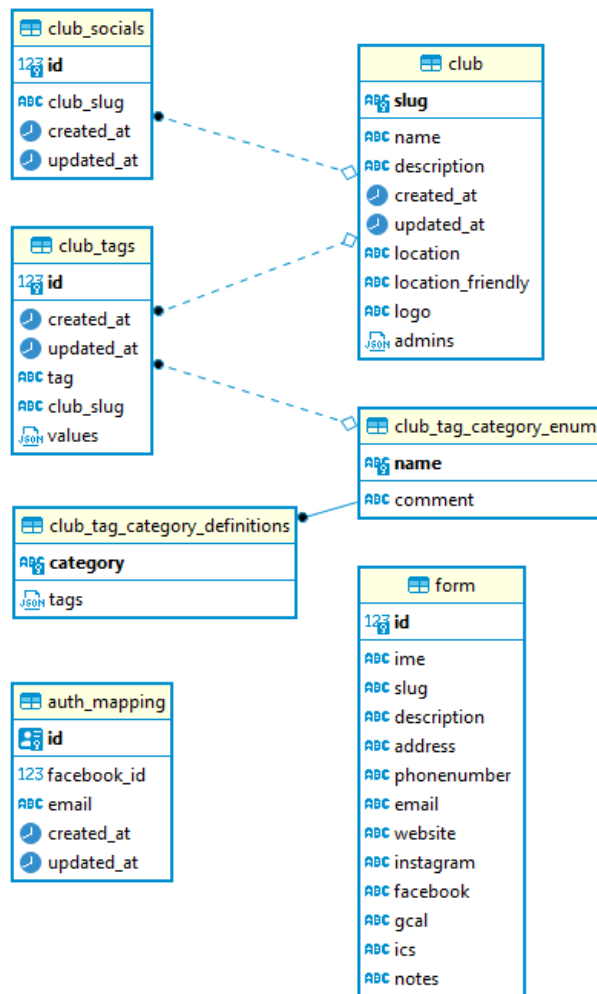
5.5 Podatkovna struktura

Podatkovni model platforme se vrti okoli glavne entitete za posamezen klub (»club«).

Vsak klub se išče po "slug"-u in vsebuje ime, opis, lokacijo, prijazni format lokacije in seznam administratorjev. Klub ima tudi relacijo do zunanjih elementov ("club_socials"). Imamo tudi oznake ("club_tags"), ki so oblikovane iz možnih opcij ("club_tag_category_enum") z definicijami ("club_tag_category_definitions").

Nova verzija platforme podpira več tipov računov za enega uporabnika. To dosežemo s tem, da ima vsak uporabnik interni identifikator, na katerega se vežejo vsi računi ("auth_mapping").

Prav tako smo ustvarili začasno tabelo »form«, ki hrani podatke iz formularja za prijavo športnih klubov.



Slika 15: Struktura podatkovne baze

6 IMPLEMENTACIJA SPREMEMB

Ko smo končali s tehnično prenovo, smo začeli preoblikovati vizualno podobo strani s pomočjo smernic in pravil, ki smo jih določili v sistemu oblikovanja. Glavni fokus je bil, da čimprej izdelamo predlogo za naslovne strani klubov.

Za osnovo smo uporabili prejšnjo obliko naslovne strani, ki smo jo izdelali v prejšnjem šolskem letu.

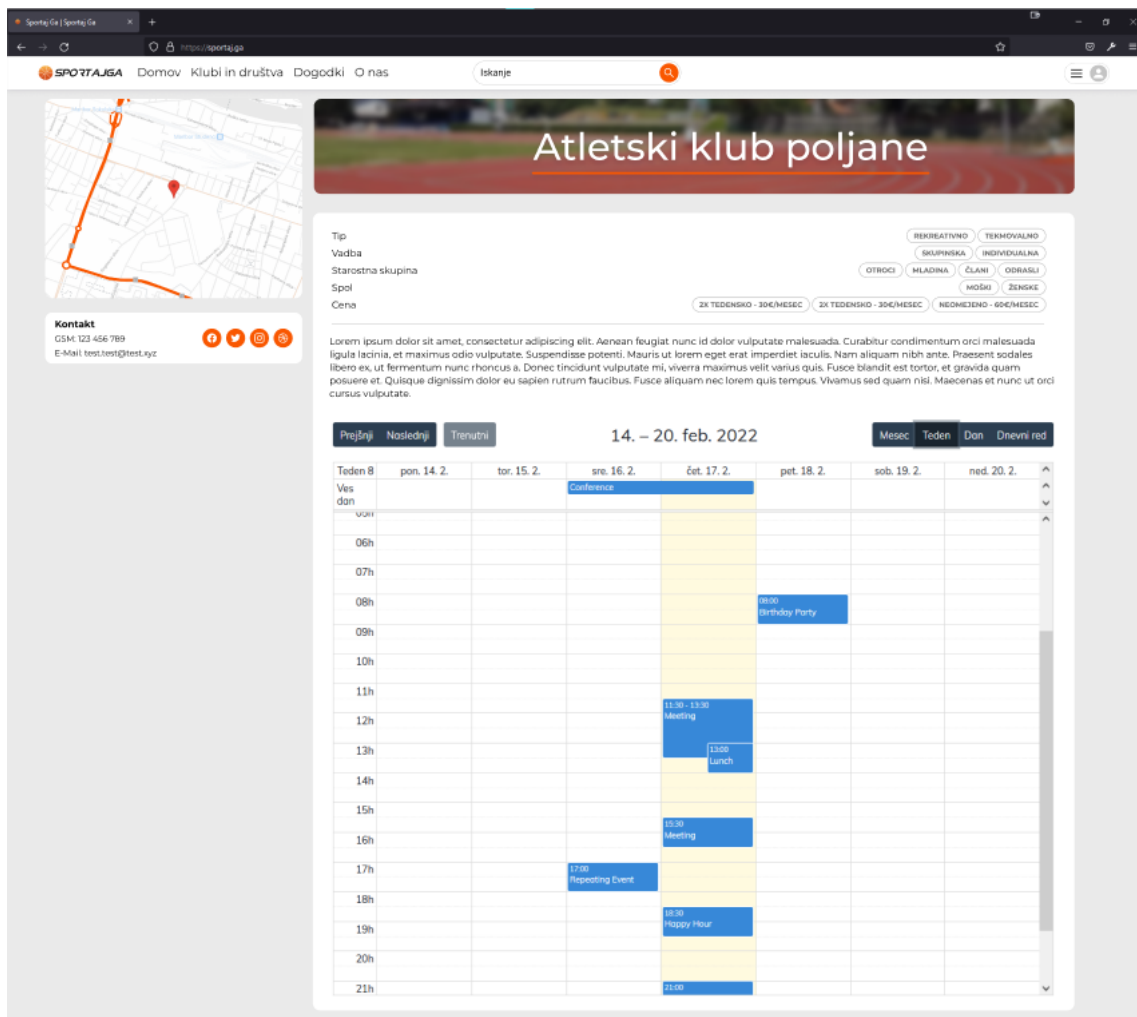
The screenshot displays the website for AK Poljane. The header features the club's logo and name. Below the header, there is a map of the club's location in Maribor, Slovenia. The main content area includes a list of club details (Tip, Vadb, Starosta, Spol, Cena) and a training schedule for the week of April 11-17, 2021. The schedule is presented in a table format with columns for each day of the week and rows for different times of the day. Training sessions are color-coded: blue for 'Predšolska' (Pre-school) and yellow for 'Trening' (Training).

	NED. 11. 4.	PON. 12. 4.	TOR. 13. 4.	SRE. 14. 4.	ČET. 15. 4.	PET. 16. 4.	SOB. 17. 4.
all-day							
10h							9:30 - 10:30 Mladina
11h							
12h							
13h							
14h							
15h							
16h					16:00 - 17:00 Rekreativno	16:00 - 17:00 Predšolska	
17h		17:00 - 18:00 Predšolska					
18h		18:00 - 19:00 Trening U12		18:00 - 19:00 Mladina - B	18:00 - 19:00 Mladina - A	17:30 - 18:30 Trening U18	
19h							
20h		19:30 - 20:30 Trening U14					

Slika 16: Prejšnja verzija oblikovanja naslovne strani kluba

6.1 Nova oblika

Z uporabo komponent in slogov iz sistema oblikovanja smo najprej izdelali celoten izgled naslovne strani. Tako smo lahko enostavno in efektivno implementirali spremembe in določili točen izgled še preden smo se sploh dotaknili kode. Ko smo bili popolnoma zadovoljni z novo obliko, smo lahko nadaljevali z repliciranjem te v HTML in CSS. S tem smo obliko pretvorili v format, ki se lahko prikazuje v spletnih brskalnikih.



Slika 17: Nova verzija oblikovanja naslovne strani kluba

7 KONTAKTIRANJE ŠPORTNIH KLUBOV IN DRUŠTEV

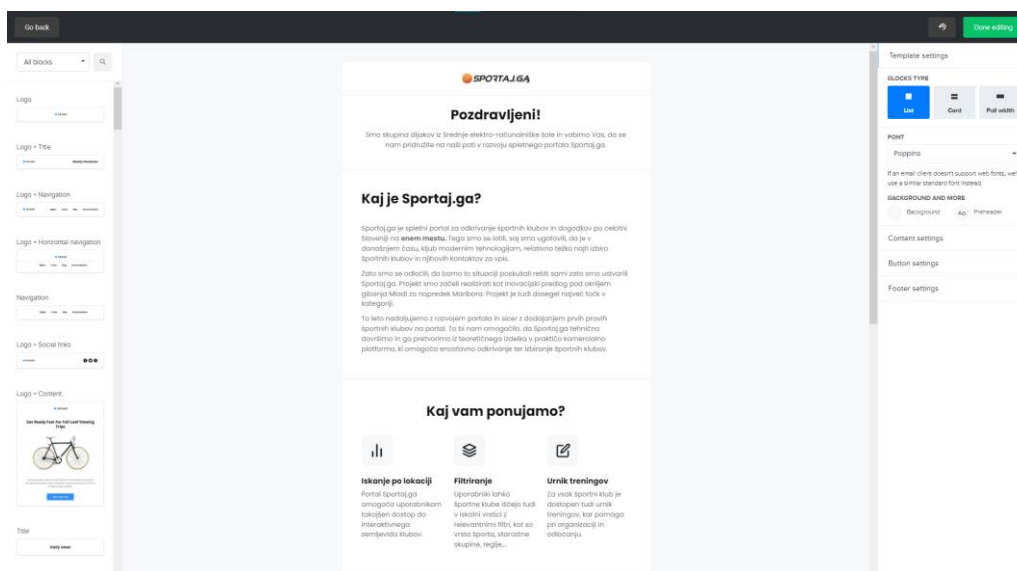
Ko smo končali s preureditvijo strani, je prišel čas za pridobitev športnih klubov in društev, ki bi bili pripravljeni sodelovati z nami v razvojni fazi projekta ter bili vzorci za vse kasnejše klube, ki bi se nam pridružili. S sodelovanjem z našimi mentorji smo izdelali seznam športnih klubov, ki se bodo prvi pridružili naši platformi.

7.1 Izdelava e-poštnega sporočila

Za kontaktiranje klubov smo uporabili e-poštna sporočila poslana z e-poštnega naslova info@sportaj.ga. Ker smo želeli, da naše sporočilo izstopa, je lažje berljivo in izgleda profesionalno, smo izdelali HTML sporočilo.

Izdelava HTML sporočila nam omogoča, da določimo izgled sporočila. Za izdelavo smo uporabili spletno aplikacijo MailerLite. MailerLite je spletna aplikacija za izdelavo HTML sporočil v grafičnem vmesniku s pripravljenimi komponentami, ki so primerne tako za mobilne telefone kot namizne računalnike.

Pri pisanju vsebine smo upoštevali osnovna pravila e-poštnega marketinga in sporočilo naredili pregledno, интересно in vsebinsko zanimivo.



Slika 1818: Posnetek zaslona v urejevalniku spletne aplikacije MailerLite

Začeli smo s pozdravom in klicem za pridružitvev spletnemu portalu. Nato sta sledili dve poglavji z naslovi »Kaj je Sportaj.ga?« in »Kaj vam ponujamo?«. Tukaj smo seveda na kratko predstavili projekt in spletno aplikacijo. Naslednje poglavje »Kaj potrebujemo od vas?« na kratko razloži kako nam lahko pomagajo. Sledi poglavje »Ste se nam pripravljeni pridružiti?«, kjer je tudi gumb s povezavo do spletnega formularja za prijavo športnega kluba oziroma društva.

Sledijo povezave do spletne strani, povezava do datoteke inovacijskega predloga in podpis s pozdravom.

7.2 Izdelava spletnega formularja

Za izdelavo strani klubov, filtriranje rezultatov in prikazovanje na zemljevidu smo potrebovali točno določene informacije za vsak klub. pridobili smo jih s pomočjo spletnega formularja, ki je na naši spletni strani. Podatki iz oddanega formularja se samodejno prenesejo v podatkovno bazo in tako postanejo takoj dostopni na platformi.

- Ime kluba
- URL kratica (sportaj.ga/klub/*URL_KRATICA*)
- Opis kluba
- GPS lokacija
- Naslov in poštna številka
- Športi
- Kontaktne informacije
- Povezava do urnika treningov
- Logotip
- Ostale slike

Prijava kluba

Prosimo izpolnite obrazec za prijavo vašega športnega kluba/društva. Iz vnešenih podatkov bomo vam ustvarili stran za vaš klub in ga dodali v iskalnik. Za pripombe, predloge in dodatne informacije nam pišite na info@sportaj.ga

Ime kluba: 



URL kratica (slug): 

Opis kluba: 

Slika 1919: Del spletnega formularja za prijavo kluba

Prav tako smo izdelali natančna navodila za vsak korak izpolnjevanja formularja.

7.3 Pridobivanje kontaktov športnih klubov in društev

Iskanje kontaktov nam je predstavljalo velik izziv, saj smo morali poiskati kontaktne podatke za vsak športni klub in društvo posebej. To je pomenilo, da smo morali kontakte iskati na socialnih omrežjih ali spletnih straneh vsakega kluba. To se je v več primerih izkazalo kot problematično. Nekateri klubi namreč niso imeli objavljenih javnih e-poštnih naslovov ali ti niso bili specifikirani. To nam je dalo še dodatno informacijo, saj smo naleteli prav na težave, ki jih naša platforma rešuje.

Projektno smo povabili 5 klubov iz različnih športnih panog. Kontaktirali smo jih preko e-pošte in uporabili smo naše oblikovano e-pošno sporočilo. Na našo srečo so se ti odzvali in z našo asistenco smo jim ustvarili naslovne strani na naši platformi. Za prijavo športnega kluba na platformo so morali izpolniti naš formular za prijavo. S pomočjo hitrih napotkov, vključenih v formular in podrobnih navodil, ki so na povezavi na voljo v glavi formularja, so športni klubi lahko zelo enostavno prijavi svoj klub na našo platformo.

Edina razlika je bila pri prvem športnem klubu. Ta klub smo poklicali na njihovo kontaktno telefonsko številko, jim glasovno predstavili projekt in jih vodili skozi postopek prijave. Prav ta klic je bil ključen za pridobitev povratnih informacij o prijavi klubov. Pomagal nam je poenostaviti postopek prijave za druge športne klube. To nam zagotavlja, da bodo vsi drugi klubi, ki se bodo v prihodnosti pridružili platformi, lahko to naredili brez večjih težav.

S prijavo preko spletnega formularja se športnemu klubu samodejno ustvari naslovna stran in vsi potrebni podatki postanejo na voljo za naše iskalne in filtrirne mehanizme. To pa pomeni, da je klub brez kakršnegakoli posredovanja instantno na voljo vsem morebitnim uporabnikom. Seveda se klub prav tako doda na zemljevid, kjer dobi oznako lokacije.

8 DRUŽBENA ODGOVORNOST

V vedno širšem digitalnem svetu pogosto pride do razkritja malomarnega ravnanja s podatki uporabnikov. Ta težava je prisotna v skoraj vseh digitalnih produktih, kar pomeni, da je posledično tudi pri nas. Tega smo se zavedali in se zato že od samega začetka držali smernic za odgovorno ravnanje z osebnimi podatki uporabnikov.

Še eden izmed velikih problemov, ki se pojavljajo v današnjem času je pomanjkanje aktivnosti v moderni družbi. Mi se zavedamo pomembnosti udeleževanja v športnih aktivnostih. Prav zato tako stremimo k uspehu te platforme, saj smo prepričani, da z njenim uspehom lahko pripomoremo k izboljšanju splošne aktivnosti naše družbe. Z izdelavo naše platforme smo pripomogli k povezanosti športnih ponudnikov in uporabnikov v Mariboru.

9 ZAKLJUČEK

Na poti razvoja platforme se je pojavilo veliko izzivov, tako s tehničnega, oblikovnega kot tudi z marketinškega vidika. S popolno prenovo arhitekture platforme in vizualno preobrazbo menimo, da smo končno dosegli raven, da platforma postaja zanimiva za ponudnike športnih storitev. Začetek je zmeraj težek, česar se tudi zavedamo. Zato bomo stremeli h kontaktiranju čim več športnih klubov in društev v upanju, da se glas o platformi razširi do te mere, da postane resnična platforma za centralizacijo športnih ponudnikov Slovenije.

Klubi, ki so se do zdaj prijavili, so platformo zelo dobro sprejeli. Izvedeli smo, da so tudi sami videli potrebo po nekakšni platformi, ki združuje vse potrebne informacije na enem mestu, kar pa je glavni cilj naše platforme.

V prihodnje želimo dodati funkcionalnost objav dogodkov, novic, turnirjev, prijavo v športne klube direktno preko naše platforme in plačila tem, ter rezervacije športnih objektov. Platformo želimo pripeljati do statusa vseslovenske univerzalne platforme za športne dogodke in storitve, ki bi ponujala vse za aktivno populacijo Slovenije in vse vzpodbujala k udeleževanju v različnih športnih aktivnostih.

10 VIRI IN LITERATURA

Joshua J. Mark, 2017. Color in ancient Egypt. <https://www.worldhistory.org/article/999/color-in-ancient-egypt/>

MasterClass staff, 2021. Psychology of color explained. <https://www.masterclass.com/articles/psychology-of-color-explained#how-color-psychology-works-in-marketing-and-advertising>

Hailey van Braam, 2021. The Color Psychology of Orange. <https://www.colorpsychology.org>

Ellen Lupton, 2004. The science of typography. https://www.typotheque.com/articles/the_science_of_typography

Material Design Team, 2018. Understanding typography. <https://material.io/design/typography/understanding-typography.html#type-properties>

Digital Brain, 2018. 5 pomembnih pravil pri izdelavi logotipa. <https://digitalbrain.si/5-pomembnih-pravil-pri-izdelavi-logotipa/>

Elizabeth Alli, 2020. 10 Best Design Systems and How to Learn (and Steal) From Them. <https://designerup.co/blog/10-best-design-systems-and-how-to-learn-and-steal-from-them/>

Nejc Drobnič, 2021. SPORTAJ PIKA GA. Pridobljeno iz arhiva ZPM Maribor: https://zpm-mb.si/wp-content/uploads/2021/11/S%C5%A0%C5%A0port%C5%A0portaj_pika_ga_IP.pdf

11 VIRI SLIK

Slika 1: <https://sixads.net/blog/color-psychology/>

Slika 2: Lasten vir

Slika 3: Lasten vir

Slika 4: Lasten vir

Slika 5: <https://codesign.com.bd/conversations/do-you-have-a-good-logo-here-are-the-7-characteristics-all-great-logo-designs-have-in-common/>

Slika 6: Lasten vir

Slika 7: Lasten vir

Slika 8: Lasten vir

Slika 9: Lasten vir

Slika 10: Lasten vir

Slika 11: Lasten vir

Slika 12: Lasten vir

Slika 13: Lasten vir

Slika 14: Lasten vir

Slika 15: Lasten vir

Slika 16: Lasten vir

Slika 17: Lasten vir

Slika 18: Lasten vir

Slika 19: Lasten vir