

---

Mestna občina Celje  
Komisija Mladi za Celje

# ***MOBILNE APLIKACIJE***

RAZISKOVALNA NALOGA



Avtorici:  
STAŠA KLOVAR RUPNIK  
EVA LEBER

Mentor:  
GREGOR PANČUR

Celje, 2014

---

---

Mestna občina Celje  
Komisija Mladi za Celje

# ***MOBILNE APLIKACIJE***

RAZISKOVALNA NALOGA

Avtorici:

STAŠA KLOVAR RUPNIK  
EVA LEBER

Mentor:

GREGOR PANČUR

Celje, 2014

---

## **POVZETEK**

V raziskovalni nalogi sva se lotili raziskovanja razširjenosti in uporabe aplikacij za pametne telefone. Danes ima veliko mladih pametne telefone na katere si lahko nalagajo najrazličnejše aplikacije, zato raziskujemo kakšne aplikacije imajo najraje, katere so najbolj razširjene...

Zanima naju koliko časa mladi porabijo za aplikacije.

V raziskovalni nalogi sva predstavili kako so se razvili mobilni telefoni in aplikacije(zgodovino).

Raziskovali sva z pomočjo ankete in spleta.

# KAZALO

KAZALO .....	4
UVOD .....	5
1. HIPOTEZE .....	6
2. KRATKA ZGODOVINA TELEFONA .....	7
3. RAZVOJ PAMETNIH TELEFONOV .....	8
4. PREDSTAVITEV DVEH NAJBOLJ PRODAJANIH IN POPULARNIH TELEFONOV V ZADNJIH LETIH .....	10
a) IPHONE .....	10
b) SAMSUNG GALAXY S .....	10
5.1 Prizvajalci mobilnih telefonov .....	11
5. PREDSTAVITEV APLIKACIJ ZA PAMETNE TELEFONE .....	12
a) FACEBOOK.....	12
b) INSTAGRAM.....	13
c) TWITTER .....	14
d) SUBWAY SURFERS.....	14
e) CANDY CRUSH .....	15
6. PROGRAMI PREKO KATERIH LAHKO NALAGATE MOBILNE APLIKACIJE: .....	16
a) APP STORE: .....	16
b) GOOGLE PLAY.....	16
c) SAMSUNG APPS .....	17
7. RAZISKAVA .....	18
9. ZAKLJUČEK .....	21
10. VIRI .....	22

## UVOD

Pametni telefoni so zelo majhne in zmogljive naprave. Veliko ljudi v njih vidi prihodnost.

V prvem delu bova predstavili definicijo pametnih telefonov in zgodovino. V drugem delu bova predstavili najbolj razširjene telefone, aplikacije in trgovine z aplikacijami.

Mobilni telefoni postajajo pravi žepni računalniki. Njihova moč in komunikacijska povezava omogočata, da z njimi počnemo veliko več kot samo telefoniramo, medtem ko majhnost in prenosljivost nudita prednost pred namiznimi in prenosnimi računalniki. Prav zaradi tega so danes zelo popularne in lahko potrdimo da bo v bližnji prihodnosti mobilnih naprav še več. Posebna vrsta telefonov so pametni telefoni, ki se od običajnih ločijo po tem, da jih poganja zmogljiv operacijski sistem. Ti so za razliko od navadnih telefonov naprednejši, nadgradljivejši in omogočajo namestitev aplikacij, ki funkcionalnost telefonov še dodatno razširijo.

Mobilni telefoni danes niso več samo naprave, katerih glavna funkcija je telefoniranje. Postopoma so postajali zmogljivejši in začela se je brisati meja med telefonom, dlančnikom, predvajalnikom večpredstavnih vsebin, fotoaparatom in danes še računalnikom. Začenjajo nadomeščati naprave in pripomočke, ki nas spremljajo v vsakdanjem življenju in so postali obvezen spremljevalec naše kulture. Življenja brez telefona si večina ne more predstavljati, nekateri pa si sploh ne morejo več privoščiti.

## **1. HIPOTEZE**

Postavili sva 3 hipoteze.

1. Najbolj priljubljena aplikacija je Facebook.
2. Instagram uporablja več deklet kot fantov.
3. Največ učencev si aplikacije nalaga prek Google play.

Vse hipoteze so se izkazale za pravilne. Najbolj priljubljena aplikacija med fanti in dekleti je Facebook. Instagram uporablja več deklet, vendar so številke precej izenačene. S Google play pa si aplikacije nalaga večina učencev.

## 2. KRATKA ZGODOVINA TELEFONA

Kdo je izumil telefon se še zdaj ne ve čisto točno in zato zaradi tega prihaja do veliko sporov. Kot pri veliko drugih izumih je pri izumu telefona sodelovalo veliko izumiteljev ki so eksperimentalno delali na prenosu glasa preko žice in izboljševali ideje drugih. Najbolj znani izumitelji so Innocenzo Manzetti, Antonio Meucci, Johann Philipp Reis, Elisha Gray, Alexander Graham Bell in Thomas Edison. Zgodnja zgodovina telefona je postala in še vedno ostaja zmešnjava trditev in protitrditev, ki jih ni razčistilo veliko število tožb, s katerimi so posamezniki in gospodarski konkurenti upali na razrešitev patentnih pravic. Kakorkoli, Bellovi in Edisonovi patenti so bili forenzični zmagovalci.



Slike1: Prvi telefonski klic iz New Yorka v Chicago



Slika 2 :Telefon s Švedske 1896

### **3. RAZVOJ PAMETNIH TELEFONOV**

Prvi mobilni telefon, ki ga štejemo za pametni telefon je telefon Simon, ki ga je leta 1992 naredilo podjetje IBM. Če primerjamo telefon Simon z iPhonom, težko verjamemo da je to sploh pametni telefon. Ker so bili takrat računalniki še zelo veliki je bil telefon Simon res višek tehnologije. Danes pa dobimo za 500 evrov tak telefon, ki je močnejši od super računalnikov v tistih časih.



Slika 3: Telefon Simon



Razvoj se je nadaljeval zelo hitro in napredoval. Telefoni so postajali zmeraj bolj pametni in hitrejši. 15 let po izidu prvega pametnega telefona Simon pa je izšel iPhone. iPhone je bil prvi pametni telefon z kapacitativnim zaslonom. Takoj po predstavitvi iPhona so se še drugi proizvajalci telefonov odločili in se usmerili v to smer.

Zanimivo je, da so še 10 let nazaj proizvajalci telefonov težili k temu, da bi bili njihovi telefoni čim manjši. Danes se je vse spremenilo in proizvajalci izdelujejo zmeraj večje telefone.

Danes so aplikacije zelo pomemben del pametnih telefonov. Spadajo med programsko opremo. Najdemo jih na vsakem pametnem telefonu, tudi kot prednaložene. Aplikacije si lahko prenesemo iz digitalnih trgovin kot so: Google Play, App Store, Samsung Apps... v takšnih digitalnih trgovinah so aplikacije zastoj ali pa jih dobimo za majhno plačilo razvijalcem.

Poznamo pa tudi več vrst aplikacij:

- igre
- e-knjige
- šport
- zdravje
- finance
- časopisi
- zemljevidi
- kamere
- družbene
- otroške
- glasba
- vreme



Slika 4: Mobilne aplikacije

## **4. PREDSTAVITEV DVEH NAJBOLJ PRODAJANIH IN POPULARNIH TELEFONOV V ZADNJIH LETIH**

### **a) IPHONE**

Trg pametnih telefonov je junija 2007 prevetril Apple z iPhone-om. Ta je bil med uporabniki zelo dobro sprejet in lahko trdimo, da je začel trend pametnih telefonov na dotik občutljivim zaslonom. Večina današnjih proizvajalcev se zgleduje po iPhone-u in se skuša vsaj približati njegovemu uspehu.

Odgovor na iPhone je novembra 2008 podal Google, vendar ne z napravo, temveč s prvim povsem odprto kodnim operacijskim sistemom, imenovanim Android.



Slika 5: Iphone

### **b) SAMSUNG GALAXY S**

Telefon so najprej začeli prodajati v Singapurju 4. junija 2010. Do konca prvega tedna prodaje v Singapurju je Samsung na Twitterju objavil, da je Singtel, ekskluzivni operater in prodajalec v Singapurju, prodal vse telefone. V petek 25. junija 2010 so začeli telefon prodajati v Maleziji in

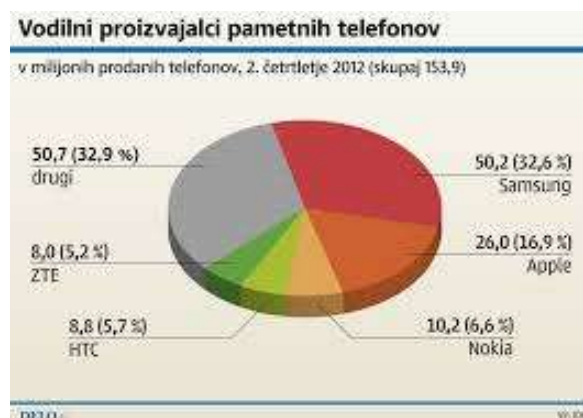
Južni Koreji. Nato so naenkrat po programu začeli prodajati telefon pri 110-tih operaterjih v 100-tih državah. V Sloveniji so telefon začeli prodajati 7. julija 2010.



Slike 6: Samsung Galaxy S

## 5.1 Prizvajalci mobilnih telefonov

Samsung in Apple sta vodilna proizvajalca pametnih telefonov poleg drugih. Med podjetji pametnih telefonov je danes veliko tekmovalnosti saj hoče vsako malo boljše podjetje pridetiti na vrh in prodati največ pametnih telefonov.



Slika 7: Proizvajalci mobilnih telefonov na svetu

## 5. PREDSTAVITEV APLIKACIJ ZA PAMETNE TELEFONE

### a) FACEBOOK

Facebook je družbenaspletna stran. Ustanovljena je bila 4. Februarja 2004 v mestu Cambridge in deluje v okviru zasebnega starševskega podjetja Facebook Inc. Brezplačen dostop do strani omogoča uporabnikom, da se povežejo na eno ali več omrežij in tako lažje komunicirajo z ostalimi ljudmi iz istega omrežja. Ustanovitelj Facebooka je Mark Zuckerberg.

Spletna stran ima po celem svetu več kot 845 milijonov aktivnih uporabnikov.



Slika 8: Mark Zuckerberg



Slika 9: Facebook logotip

## b) INSTAGRAM

Instagram je brezplačna aplikacija za preurejanje in deljenje slik z svetom. Aplikacijo sta ustvarila Kevin Systrom in Mike Krieger. S pomočjo te aplikacije lahko deliš preurejene slike in videe z svetom.



Slika 10: Kevin Systrom



Slika 11: Mike Krieger



Slika 12: Instagram efekti



Slika 13: Logotip

### c) TWITTER

Twitter je spletno družbeno omrežje, ki svojim uporabnikom omogoča, da med seboj izmenjujejo kratka sporočila do 140 znakov. Takšnim sporočilom rečejo »tweets«. Ustanovitelj omrežja je Jack Dorsey. Sedež podjetja je v San Francisco.



Slika 14: Twiter logotip

### d) SUBWAY SURFERS

Subway surfers je mobilna akradna igra, ki je bila ustvarjena z pomočjo podjetja Kiloo. Glavni junak igre je fant, ki beži pred paznikom zaradi uničevanja železnice med potjo pa pobira kovance. V igri se lahko spopade tudi več prijateljev.



Slika 15: Subwaysurfers logotip

### e) CANDY CRUSH

Candy crush je mobilna in računalniška video igra pri kateri moraš povezovati skupaj po 3 ali več enakih bonbonov. Ustanovilo jo je podjetje King, 12. Aprila 2012.



Slika 16: Candycrush logotip

## **6. PROGRAMI PREKO KATERIH LAHKO NALAGATE MOBILNE APLIKACIJE:**

### **a) APP STORE:**

AppStore je program za Iphone, Iipod touch in Ipad razvijalca Apple Inc., namenjen dostopu do spletne trgovine iTunes store in prenosu aplikacij za operacijski sistem iPhone OS.



Slika 17: App Store logotip

### **b) GOOGLE PLAY**

Google Play je Googlovo spletišče, na katerem je vključena spletna trgovina z glasbo, filmi, knjigami in android aplikacijami, ter medijskim predvajalnikom. Storitve je na voljo preko spleta, Android aplikacije ali Google TV. Google. V Sloveniji so trenutno na voljo le aplikacije in igre.



Slika 18: Google play logotip



### c) SAMSUNG APPS

Samsung apps je Samsungova mobilna trgovina za nalaganje in kupovanje aplikacij.

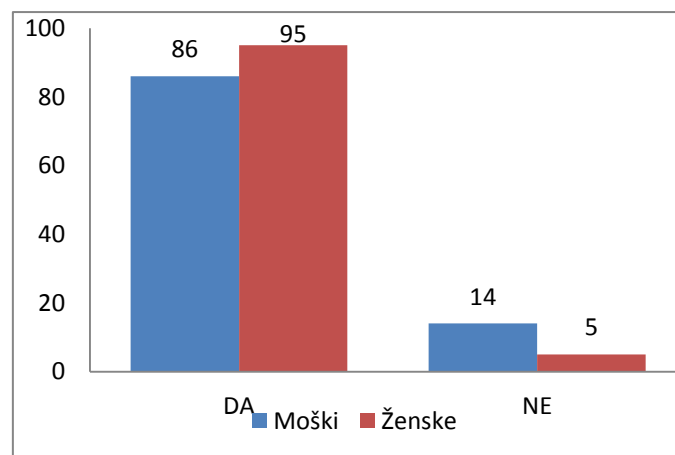


Slika 19: Samsung apps logotip

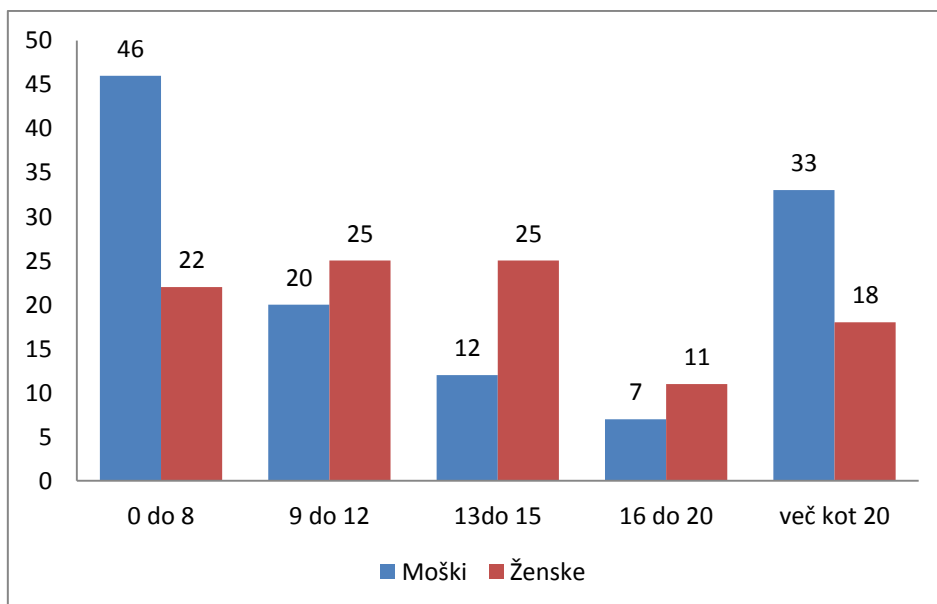
## 7. RAZISKAVA

S pomočjo anketnih listov smo opravile raziskavo. Anketirali sva učence in učenke od 6 do devetega razreda OŠ Hudinja. V anketni vzorec je bilo vključenih 94 fantov in 77 deklet. Vsi podatki v grafikonih so izraženi v odstotkih. Učenci so odgovarjali na naslednja vprašanja:

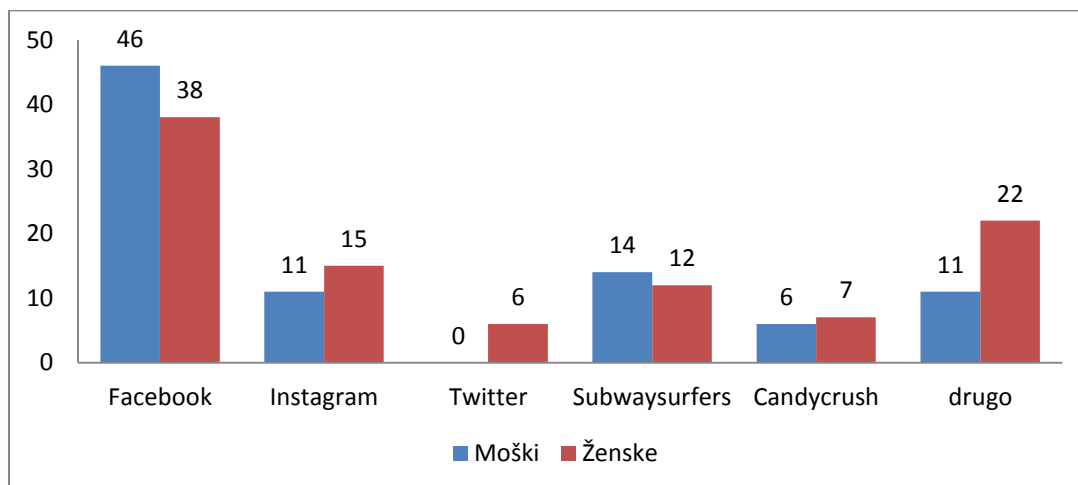
1. Ali imate pametni telefon kamor lahko nalagate aplikacije?



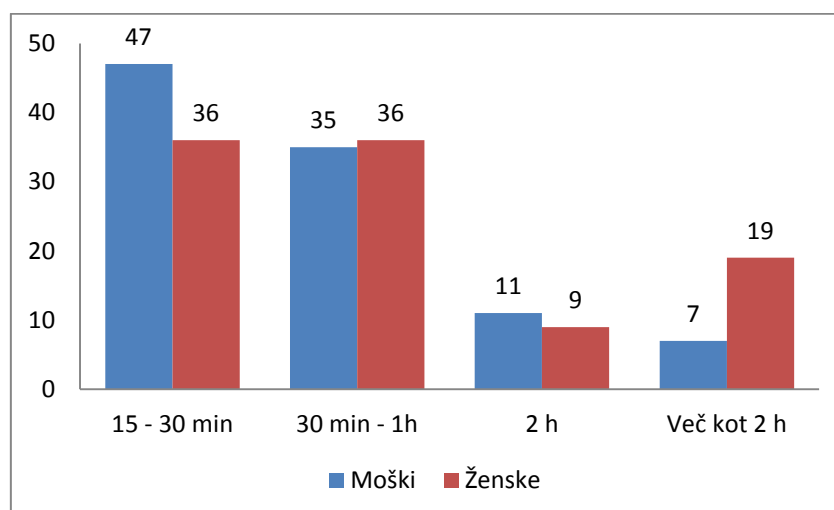
2. Približno koliko aplikacij je na vašem telefonu?



3. Katere aplikacije najbolj pogosto uporabljate?(možnih je več odgovorov)



4. Koliko časa vam vzame uporaba aplikacij na dan?

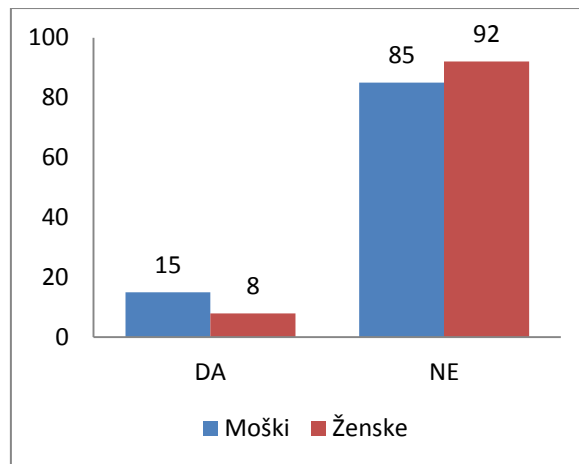


5. katera je vaša najljubša aplikacija na telefonu? (lahko jih je več)

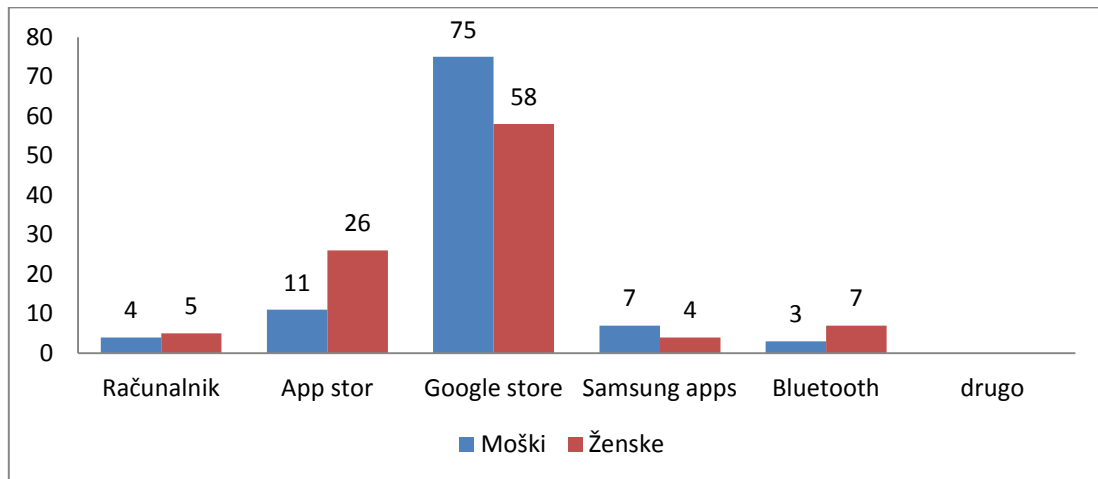
	1.	2.	3.	4.
Moški	Facebook	Subwaysurfers	Youtube	Flappy bird
Ženske	Facebook	Instagram	Snapchat	Flappy bird

V tabeli so razvrščene aplikacije po pogostosti odgovorov. 1. mesto zaseda Facebook itd.

5. Ali si nalagate tudi plačljive aplikacije?



6. Kako si naložite aplikacije na vaš telefon?(možnih je več odgovorov)



7. Katero aplikacijo ponavadi prvo odprete ko pridete do telefona?

	1.	2.	3.
M	Facebook	Snapchat	Flappy bird
Ž	Facebook	Snapchat	Instagram

V tabeli so razvrščene aplikacije po pogostosti odgovorov. 1. mesto zaseda Facebook itd.

## 9. ZAKLJUČEK

V raziskovalni nalogi sva raziskovali razširjenost in uporabo mobilnih aplikacij. Raziskovale sva tudi zgodovino telefona in ugotovile, da je pri njegovem izumu sodelovalo več znanstvenikov. Prvi pametni telefon Simon ni imel dosti skupnega z današnjim iPhonom. Potem sva opisali dva najpopularnejša telefona na tržišču. Ugotovili sva da ima večina učencev na naši šoli pametne telefone. Napisali sva tri hipoteze, ki so se vse izkazale za pravilne. Najbolj priljubljena aplikacija je Facebook, učenci si aplikacije največ nalagajo s Google play, dekleta pa več kot fantje uporabljajo Instagram. Na telefonu ima večina učencev naloženih do dvajset aplikacij. Večina učencev porabi za mobilne aplikacije 30 min-1h. Več kot polovica učencev si ne nalaga plačljivih aplikacij. Ko pridejo do telefona fantje in dekleta najprej odprejo Facebook, nato pa Snapchat. Najpopularnejši igrici sta Subway surfers in Flappy bird, Subway surfers je predvsem priljubljena med mlajšimi učenci.

Mobilni telefoni imajo veliko vlogo v našem vsakdanjem življenju in večina ljudi si ne predstavlja življenja brez njih. Tema je blizu tudi nama saj obe vsakodnevno uporabljama mobilne aplikacije.

## 10. VIRI

- [1] <http://sl.wikipedia.org/wiki/Telefon>
- [2] [http://sl.wikipedia.org/wiki/Slika:1896\\_telephone.jpg](http://sl.wikipedia.org/wiki/Slika:1896_telephone.jpg)
- [3] <http://pcarena.pl/mobile/show/asus-m930-smartphone-o-dwoch-twarzach.html>
- [4] <http://www.racunalo.com/mobilne-aplikacije-ios-android-wp/>
- [5] <http://www.minyanville.com/sectors/consumer/articles/Apple2527s-iPhone-6-Three-Fresh-Rumors/2/11/2014/id/53727>
- [6] <http://www.racunalniske-novice.com/novice/mobilna-telefonija/samsung/nove-slike-galaxya-s-iii.html?RSS55e38ebe46631cabe4585587a3f2b312>
- [7] <http://www.thenews.com.pk/article-99367-Facebook-lets-friends-help-unlock-accounts-->
- [8] <http://www.kidzworld.com/article/27501-mark-zuckerberg-bio>
- [9] <http://www.thenews.com.pk/article-99367-Facebook-lets-friends-help-unlock-accounts-->
- [10] <http://www.businessinsider.com/meet-instagram-ceo-kevin-systrom-2012-12>
- [11] <http://www.amirite.com/famousthoughts/author/mike-krieger>
- [12] <http://webdesign.tutsplus.com/articles/recreating-instagrams-retro-filter-effects--webdesign-10440>
- [13] <http://femdomfuture.blogspot.com/2013/10/best-of-best-instagram-logo-download.html>
- [14] <http://upcity.com/blog/2013/12/how-to-become-an-authority-on-twitter/>
- [15] <http://candycrushonline.in/subway-surfers/>
- [16] [http://en.wikipedia.org/wiki/File:Candy\\_Crush.png](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Candy_Crush.png)
- [17] <http://news.softpedia.com/newsImage/The-Mac-App-Store-Now-Hosts-10-000-Apps-Report-2.jpg/>
- [18] <http://www.androidnext.de/news/google-play-store-app-update-guthabenkarten-download/>

## ANKETNI VPRAŠALNIK

### RAZISKOVALNA NALOGA-RAZŠIRJENOST IN POZNAVANJE APLIKACIJ ZA TELEFON

#### OBKROŽI

Spol: M Ž

Razred: 6 7 8 9

1. Ali imate pametni telefon kamor lahko nalagate aplikacije?

a)DA

b)NE

(če ste obkrožili NE nerabite odgovarjati na naslednja vprašanja)

2. Približno koliko aplikacij je na vašem telefonu?

a) 6

b) od 9 do 12

c) od 12 do 15

č) od 15 do 20

d) več kot 20

3. Katere aplikacije najbolj pogosto uporabljate? (možnih je več odgovorov)

a) Facebook

b) Instagram

c) Twitter

č) Subway surfers

d) Candy crush

e) drugo: \_\_\_\_\_

4. Koliko časa vam vzame uporaba aplikacij na dan?

a) 15 min do 30 min

b) 30 min do 1 uro

c) 2 uri

č) več kot 2 uri

5. katera je vaša najljubša aplikacija na telefonu? (lahko jih je več)

---

6. Ali si nalagate tudi plačljive aplikacije?

a) DA

b) NE

7. kako si naložite aplikacije na vaš telefon? (možnih je več odgovorov)

a) preko računalnika

b) preko app store

c) preko Google play

č) preko Samsung apps

d) preko bluetootha

8. Katero aplikacijo ponavadi prvo odprete ko pridete do telefona?

---



## IZJAVA\*

Mentor, **Gregor Pančur**, v skladu z 2. in 17. členom Pravilnika raziskovalne dejavnosti »Mladi za Celje« Mestne občine Celje, zagotavljam, da je v raziskovalni nalogi naslovom **MOBILNE APLIKACIJE**, katere avtorja sta : **STAŠA KLOVAR RUPNIK** **EVA LEBER**:

- besedilo v tiskani in elektronski obliki istovetno,
- pri raziskovanju uporabljeno gradivo navedeno v seznamu uporabljene literature,
- da je za objavo fotografij v nalogi pridobljeno avtorjevo dovoljenje in je hranjeno v šolskem arhivu;
- da sme Osrednja knjižnica Celje objaviti raziskovalno nalogo v polnem besedilu na spletnih portalih z navedbo, da je nastala v okviru projekta Mladi za Celje,
- da je raziskovalno nalogo dovoljeno uporabiti za izobraževalne in raziskovalne namene s povzemanjem misli, idej, konceptov oziroma besedil iz naloge ob upoštevanju avtorstva in korektnem citiranju,
- da smo seznanjeni z razpisni pogoji projekta Mladi za Celje.

Celje, 10. 3. 2014

žig šole

OŠ Hudinja Celje

Podpis mentorja(-ice)

Podpis odgovorne osebe

### \* Pojasnilo

V skladu z 2. in 17. členom Pravilnika raziskovalne dejavnosti »Mladi za Celje« Mestne občine Celje je potrebno **podpisano izjavo mentorja in odgovorne osebe šole uvezati v izvod za knjižnico**, dovoljenje za objavo avtorja fotografskega gradiva, katerega ni avtor raziskovalne naloge, pa hrani šola v svojem arhivu.