

VPLIV UMETNOSTI NA DUŠEVNE MOTNJE

RAZISKOVALNA NALOGA

Avtorji:

Andraž Gobec

Jan Čobec

Žiga Matjaž

Mentor:

Pirš Timej dipl. inž.

Mestna občina Celje, Mladi za Celje

Celje, april 2021

Zahvala

Za izdelavo raziskovalne naloge se moramo močno zahvaliti našemu mentorju, saj brez njega prav gotovo ne bi bila uspešna. Kadar smo imeli kakšno vprašanje, nam je z velikim veseljem pomagal, tako v šoli kot na daljavo. Posebej ga moramo pohvaliti, saj nam je zelo hitro odgovarjal preko elektronske pošte. S tem nas ni samo dobro usmeril v raziskovanje, ampak nam je tudi močno dvignil motivacijo. S ponosom ga lahko tudi pohvalimo, da ni le odličen mentor, temveč tudi profesor.

Prav tako se moramo zahvaliti profesorici Slovenščine, ki si je vzela čas in nam raziskovalno nalogo lektorirala.

Vpliv umetnosti na duševne motnje
Raziskovalna naloga

Kazalo vsebine

Povzetek	5
1 UVOD	6
1.1 Opredelitev problema	6
1.2 Hipoteze in cilji.....	7
2 METODE RAZISKOVANJA	8
2.1 Opis vzorca raziskave	8
2.2 Opis merskih instrumentov	8
2.3 Opis postopka zbiranja podatkov	8
3 VPLIV UMETNOSTI NA DUŠEVNE MOTNJE.....	9
3.1 Umetnost in duševne motnje	9
3.2 Umetnostna terapija.....	9
3.3 Delitev umetnostne terapije.....	9
3.3.1 Psihodrama	10
3.3.2 Plesno gibalna terapija.....	10
3.3.3 Glasbena terapija	10
3.3.4 Likovna terapija.....	11
4 ANALIZA ANKETE	12
5 UPORABLJENI PROGRAMSKI JEZIKI IN ORODJA	20
5.1 Pug	20
5.1.1 Kaj je Pug?	20
5.1.2 Zgodovina	20
5.2 CSS	20
5.2.1 Kaj je CSS?	20
5.2.2 Zgodovina	21
5.3 Node.js	21
5.3.1 Kaj je Node?	21
5.3.2 Zgodovina	21
5.4 MySQL.....	21
5.4.1 Kaj je MySQL?.....	21
5.4.2 Zgodovina	22

Vpliv umetnosti na duševne motnje
Raziskovalna naloga

5.4.3 Razlika med MySQL in SQL.....	22
6 IZDELAVA SPLETNE STRANI	23
6.1 Predstavitev spletne strani	23
6.2 Postavitev strežnika	23
6.3 Podatkovna baza.....	24
6.4 Sestava spletne strani	25
6.4.1 Domača stran (Home)	25
6.4.2 Prijatelji (Friends)	26
6.4.4 Iskalnik (Search)	26
6.4.5 Predvajalnik glasbe (Music player)	26
6.4.6 Forum	28
6.4.7 Objavljanje (Post)	28
7 OVREDNOTENJE HIPOTEZ IN CILJEV	29
7.1 Hipoteze	29
7.2 Cilji	29
8 ZAKLJUČEK	30
9 VIRI IN LITERATURA	31

Kazalo slik

Slika 1: Zgradba Spletne strani	23
Slika 2: Podatkovna baza	24
Slika 3: Omejitve vnosa	25
Slika 4 Predvajanje glasbe	26
Slika 5 Prilagajanje glasnosti.....	27
Slika 6 Prikaz pug kode	27

Kazalo grafov

Graf 1: Način predstavitve vsebine strani	12
Graf 2: Odstotek postavljanja v fantazijske situacije	12
Graf 3: Odstotek upodabljanja fantazij	13
Graf 4: Odstotek vpliva umetnosti na skrbi	13
Graf 5: Razpoznavnost umetnostnih terapij	14
Graf 6: Odstotek udeležbe umetnostne terapije	14
Graf 7: Odstotek učinkovitosti umetnostnih terapij	15
Graf 8: Odstotek prirejene osebnosti anketirancev.....	15
Graf 9: Opažanje osebnostnih značilnosti.....	16
Graf 10: Ocenjena kvaliteta otroštva	16
Graf 11: Prikaz funkcij, ki bi jih želeli anketiranci na spletni strani	17
Graf 12: Odstotek ljudi, ki se sooča s kakšno duševno motnjo.....	17
Graf 13: Bolezni, s katerimi se anketiranci soočajo	18
Graf 14: S kom se anketiranci pogovarjajo o svojih težavah?.....	18
Graf 15: Starostne skupine	19
Graf 16: Spol.....	19

Povzetek

V današnji epidemiji se veliko dijakov in študentov zateka k umetnosti zaradi osebnih razlogov. Raziskali smo, kako umetnost vpliva na duševne motnje ter slabo počutje. Izdelali smo tudi spletno stran – socialno omrežje, ki je namenjeno vsem, ki imajo motivacijo za ustvarjanje, brez potrebnih umetniških talentov ali izkušenj. Glavni cilj socialnega omrežja je razbremenitev in podpora uporabnikov s pomočjo deljenja umetnosti, brez prejemanja negativnih povratnih informacij. Na podlagi rezultatov ankete bi spletno stran najbolj uporabljali dijaki in študenti.

Ključne besede: umetnost, duševne motnje, umetnostna terapija, Node, Pug, JavaScript, MySQL.

Abstract

In today's epidemic, many high school and college students turn to art for personal reasons. We explored how art affects mental disorders and malaise. We also created a website - a social network. It is intended for anyone who has the motivation to create, without necessary artistic talents or experience. The main goal of the social network is to relieve and support users through sharing art, without receiving negative feedback. According to the results of the survey, the website would be used by high school and university students.

Key words: art, mental disorders, art therapy, Node, Pug, JavaScript, MySQL.

1 UVOD

1.1 Opredelitev problema

Med obdobjem izolacije smo med dijaki in študenti smo opazili nenadno povečanje stresa, ki ga pred karanteno oziroma delnim zaprtjem države ni bilo. Čeprav starejše generacije trdijo, da smo dijaki in študenti najmanj obremenjeni, smo opazili, da temu ni tako. Veliko naših vrstnikov ima sedaj težave s stresom, vzrok, katerega je izoliranost. Posledica je zelo zmanjšana motivacija zaradi življenja pred zaslonom, slabe povezave, slabih družinskih razmer in tudi zamujanja raznih dogodivščin s prijatelji.

Zaznali smo, da tisti, ki so veliko pod stresom, najučinkoviteje razbremenijo ta stres z umetnostjo. Nekateri svoje umetnine objavljajo na socialnih omrežjih, medtem ko so ostali zadržani. Kljub zadržanosti si vseeno želijo mnenja, ampak ne vedo, kje ga pridobiti. Zaradi strahu, da bodo pred velikim občinstvom postali predmet norčevanja, na družbenih omrežjih svojih del ne objavljajo. To je bil povod za našo odločitev, da ustvarimo zanje posebno spletno stran – socialno omrežje. Ustvarili bomo nekakšen varen kotiček, ki jim bo nudil podporo in dvigal motivacijo. To bomo storili s funkcijami, ki bodo omogočile objavljanje lastnih izdelkov, komentiranje teh objav, dodajanje in brisanje »prijateljev« ter klepetanje med njimi, usmerjanje na druga področja umetnosti ter celo forum.

Zaradi povezanosti umetnostne terapije z našo temo, bomo del nje prav tako vključili v raziskavo. Umetnostna terapija za razliko od klasične ne zahteva odgovarjanja na specifična vprašanja, temveč temelji na spontanosti. Raziskali bomo, kako umetnost vpliva na duševno zdravje.

Naš glavni merski instrument raziskovanja bosta anketa in spletni viri. Pri raziskovanju si bomo pomagali z metodo analize neosebne literature (knjige, članki, posnetki) ter z metodo analize osebne literature (blogi).

1.2 Hipoteze in cilji

Pred začetkom raziskovanja smo zastavili naslednje hipoteze, ki so nas med raziskovanjem vodile k cilju.

1. Ljudje se zatekajo k fantazijam ob trenutkih krize.
2. Ljudje izražajo svoje fantazije z umetniškimi upodobitvami.
3. Spletna stran bo najbolj pritegnila pozornost dijakov in študentov.
4. Umetnostna terapija v našem okolju ni močno poznana in nima velikega vpliva.
5. Izdelava kvalitetnega socialnega omrežja bo zahtevala nadgradnjo srednješolskega znanja.

Pri prvi hipotezi bomo preverili, ali se ljudje ob kriznih situacijah znajdejo v svojih lastnih mislih, drugače rečeno fantazijah.

Z drugo hipotezo bomo preučili ali ljudje izražajo svoje fantazije s pomočjo risanja, ustvarjanja glasbe, plesa ali odrske igre. Seveda obstaja veliko drugih področij umetnosti, ampak se bomo zaradi obsežnosti omejili na le-te.

Pri tretji hipotezi bomo analizirali, kakšen interes bo podala spletna stran, namenjena podpiranju fantazijskega upodabljanja.

Pri četrti hipotezi bomo preverili razpoznavnost, udeležbo in učinkovitost umetnostnih terapij v okolici dijakov in študentov.

S peto hipotezo bomo preverili, ali za kvalitetno socialno omrežje zadostuje srednješolsko znanje ali ga bomo morali nadgraditi.

Postavili smo si tudi naslednje cilje:

1. Spletna stran bo omogočala objavljanje slik in zvoka.
2. Spletna stran bo omogočala komentiranje objav in odgovarjanje na komentarje objav.
3. Spletna stran bo omogočala klepet s prijatelji.
4. Spletna stran bo omogočala iskanje drugih uporabnikov.
5. Spletna stran bo omogočala trgovanje med umetniki.

2 METODE RAZISKOVANJA

2.1 Opis vzorca raziskave

V vzorec smo vključili tiste, ki so rešili našo anketo. Od 267 klikov na povezavo do ankete jih je 115 rešilo anketo v celoti. Od tega smo imeli 3 delno uporabne enote in 112 uporabnih.

2.2 Opis merskih instrumentov

Za merski instrument smo uporabili anketni vprašalnik, ki smo ga sestavili sami na podlagi zastavljenih hipotez.

V vprašalnik smo vključili dve vprašanji odprtega tipa, dvanajst vprašanj zaprtega tipa in dve vprašanji merjena z ocenjevalno lestvico.

Prvo vprašanje (zaprtega tipa z več možnostmi) in enajsto vprašanje (odprtega tipa) smo namenili za spletno stran, prvo vsebini, enajsto funkcijam in interesom anketirancev.

Drugo in tretje vprašanje (zaprtega tipa) smo namenili fantazijam, drugo za preverjanje prisotnosti in tretjo za analiziranje upodabljanja.

Četrto vprašanje (zaprtega tipa) smo namenili analizi vpliva umetnosti.

Peto vprašanje (zaprtega tipa z več možnostmi) ter šesto in sedmo vprašanje (zaprtega tipa) smo namenili umetnostni terapiji. Peto razpoznavnosti, šesto splošni udeležbi in sedmo učinkovitosti.

Deveto in deseto vprašanje (merjena z ocenjevalno lestvico) smo namenili osebnostnemu stanju anketiranca. Osmo, dvanajsto in trinajsto vprašanje (zaprtega tipa) smo prav tako namenili osebnostnemu stanju anketiranca.

Štirinajsto vprašanje (zaprtega tipa z več možnostmi) smo namenili preverjanju, ali imajo anketiranci probleme z zaupanjem.

Zadnji dve vprašanji, petnajsto in šestnajsto (zaprtega tipa), smo namenili osebnim podatkom anketiranca.

2.3 Opis postopka zbiranja podatkov

Vprašalnik smo objavili na Facebooku v skupini Maturanc2021, v marcu 2021, in sicer preko spletne ankete 1KA. Pred objavljanjem ankete smo se pogovorili z mentorjem, ki nam je podal nasvete. Po izboljšanju ankete in zadovoljstvu vseh smo jo optimistično objavili.

3 VPLIV UMETNOSTI NA DUŠEVNE MOTNJE

3.1 Umetnost in duševne motnje

Na podlagi rezultatov raziskave »Likovno ustvarjanje spreminja možgane«, v kateri so raziskali vpliv ustvarjanja na duševno in telesno počutje, smo ugotovili, da aktivno likovno ustvarjanje izboljšuje povezavo med možganskimi predeli. Ustvarjanje na glasbenem področju prav tako vpliva na ogromno možganskih sistemov, kljub temu da specializirano glasbeno območje v možganih ne obstaja. Zvočni dražljaji se namreč pretakajo po možganskih sistemih, zaradi tega lahko glasba vzbudi zelo močne čustvene odzive. Glasba ustvarja ritem, ki za nas predstavlja osnovo, od srčnega ritma do dihanja, kar prav gotovo zaznamo pri sprostitvi uma z meditacijo. Največji vpliv ima nadvse za motorični sistem, ki nas požene v ples.

Pogostost duševnih motenj je pri umetnikih večja kot pri splošnem prebivalstvu. To je potrjeno s tem, da umetniško ustvarjanje zahteva izjemno kreativnost in stopnjevalno čustvovanje, ki se mu umetniki močno posvetijo. Umetniško izražanje je najpogosteje pridobljeno z izkušnjami ter motnjami posameznika, ponekod tudi z zasvojenostjo, ki se pogosto hitro konča zaradi slabega zdravja ali celo samomora.

3.2 Umetnostna terapija

Pri klasični terapiji je pogoj za boljše stanje posameznika odgovarjanje na specifična vprašanja, zakaj, kdaj, kako. Kaj pa, če posamezniku ta metoda ne odgovarja? Umetnostna terapija je odlično mesto, kjer odgovarjanje na specifična vprašanja ni potrebno. Katera vrsta umetnostne terapije je najboljša, je odvisno od posameznika. Pomembno se je zavedati, da za umetnostno terapijo lahko začne vsakdo in da zanjo ni potreben umetniški talent ali izkušnje.

Umetnostna terapija omogoča posamezniku, da se nauči iskrenosti do sebe in drugih ljudi, se pogumneje sooča z novimi izzivi, zmanjša stres in utrujenost, postane samozavestnejši, pozitivnejši, sproščen, ustvarjalen in poln energije, da izpopolni komunikacijske veščine ter da se nauči videti določeno situacijo z drugega zornega kota, vse to brez stranskih učinkov.

3.3 Delitev umetnostne terapije

Umetnostno terapijo delimo na več vej. Katera je najustreznejša, je odvisno od individualnih lastnosti posameznika, ki jih najbolje zazna in opredeli pooblaščen terapevt. Pred opredelitvijo k

določeni veji umetnostne terapije je zaradi tega močno priporočen posvet in pogovor s strokovnjakom na tem področju.

3.3.1 Psihodrama

Je uveljavljena in cenjena psihoterapevtska metoda. Z udeležbo omogoča celostno obravnavo posameznika. Vsak udeleženec postane pomembno terapevtsko sredstvo za drugega. Tako se posamezniku razrešijo frustracije iz preteklosti in izboljšajo medsebojni odnosi. Osnova in posebnost te terapije je igra, oziroma odrsko prikazovanje doživljanja posameznika. Kljub osnovi psihodrama ni igralski tečaj oziroma gledališka skupina, saj igra ne temelji na scenariju, temveč na spontani improvizaciji.

Posebej priporočljiva je tudi za vse, ki imajo kakršne koli težave s komunikacijo. Da se lahko posameznik vključi v psihodramsko skupino je potreben le osebni razgovor s strokovnjakom, saj ta potrebuje poznavanje osebnostne in motivacijske lastnosti posameznika. Psiho-drama je zelo učinkovita za zdravljenje pri posameznikih s shizofrenijo, depresijo, raznih odvisnosti ali pri posameznikih z disfunkcionalnimi odnosi. Glavni namen psihoterapije je spopadanje z dvomi in stiskami, ki jih drugače posameznik zapira vase.

3.3.2 Plesno gibalna terapija

Je oblika terapije, ki se ukvarja z metodo gibanja, plesa, igre ter različnih tehnik za sproščanje telesa in z njo spodbuja spremembe na vseh področjih, in sicer pri socialnem, čustvenem, motoričnem, kognitivnem in komunikacijskem. Ampak zakaj je tako zelo učinkovita? Zaradi spontanega gibanja in aktiviranja telesnega spomina, ki se ga sploh ne zavedamo. Ko si ta telesni spomin aktiviramo, ta priklične razna občutja, s katerimi je omogočena pomoč in prikazana njena učinkovitost.

3.3.3 Glasbena terapija

Glasbena terapija je uporabljanje glasbe ali njenih elementov (zvok, ritem, melodija, harmonija, ki jo uporabi kvalificirani glasbeni terapevt) na posamezniku ali skupini, z namenom da ustali in izboljša komunikacijo, učenje in drugih emocionalnih potreb.

Močno se je razvila v zadnjih šestdesetih letih, prvič pa je bila omenjena leta 1918. Glasbena terapija je postopek, v katerem osebe, ki sodelujejo v njem, bolje obvestijo samega sebe in tako

tudi izboljšajo kakovost svojega življenja. Delimo jo na tri skupine, ki so odvisne od cilja posameznika. Te skupine so psihoterapevtska, edukacijska in vedenjska terapija.

Psihoterapevtska glasbena terapija – terapevt z uporabo glasbe pomaga posamezniku spoznati lastni svet okoli sebe.

Edukacijska glasbena terapija – izvaja se v izobraževalni inštituciji, zato torej ime edukacijska. Cilji glasbenega terapevta se merijo s procesi učenja, razvoja in ob tem tudi uspešnosti.

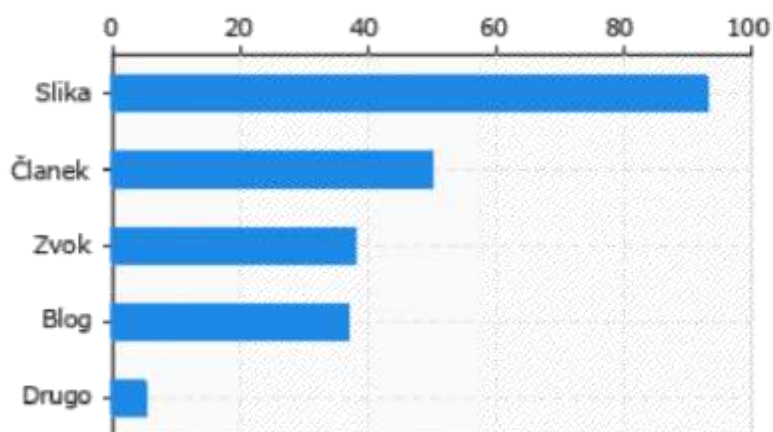
Vedenjska terapija – terapevt s pomočjo glasbe izboljša vedenje posameznika, ali pa zmanjša ali celo eliminira slaba vedenja.

3.3.4 Likovna terapija

Pri likovni terapiji se namesto odgovarjanja na vprašanja uporabi likovni medij. Najbolj je poznana po njenem nežnem pristopu, ki učinkovito rešuje probleme in tako tudi izboljšuje psiho. Deluje tako, da se z ustvarjanjem posameznik poveže s svojimi čustvi, mislimi ter notranjimi konflikti, ki jih izrazi v fizični obliki. Po tem skupaj s likovnim terapevtom posameznik svojo umetnino interpretira in ob tem soustvarja terapevtski postopek. Posebej je primerna za otroke, saj se najbolj izražajo z risanjem.

4 ANALIZA ANKETE

1. Na kakšen način želite videti vsebino spletne strani?



Graf 1: Način predstavitve vsebine strani

Pri prvem vprašanju smo omogočili več izborov hkrati. Anketiranci so se odločili sledeče, 32 za blog, 38 za zvok, 93 za sliko, 50 za članek ter 5 za drugo. Po rezultatih Grafa 1 lahko zatrimo, da anketiranci želijo videti vsebino spletne strani s slikovnim prikazom. Kljub temu ne smemo spregledati izbir članek, zvok in blog. Izbire drugo zaradi manjšine ne bomo upoštevali.

2. Ali se radi postavljate v fantazijske situacije, ki se drugače v našem življenju ne zgodijo?



Graf 2: Odstotek postavljanja v fantazijske situacije

Večina anketirancev je na zaprto vprašanje izbralo odgovor da (82 %), medtem ko so ostali izbrali ne (18 %). Iz tega smo ugotovili, da prisotnost umeščanja v fantazijske situacije pri anketirancih predstavlja veliko večino.

3. Ali radi svoje fantazije spremenite v realnost, tako da kaj ustvarite? (npr. narišete , naslikate, ustvarite glasbo, ...)



Graf 3: Odstotek upodabljanja fantazij

Na zaprto vprašanje je 70 anketirancev izbralo odgovor da, kar je 61 % in 45 odgovor ne, kar je 39 %. Iz rezultatov lahko razberemo, da večina anketirancev, ki fantazira o situacijah, tudi te fantazije upodobi z nekakšno zvrstjo umetnosti.

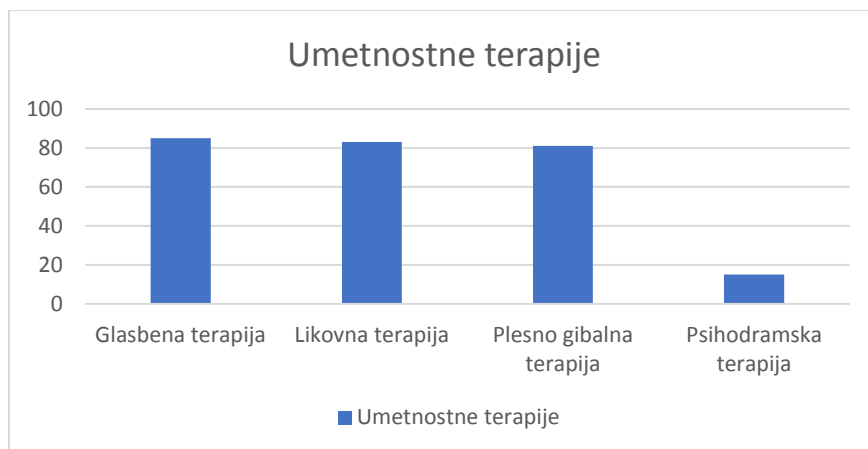
4. Ali ob upodobitvi svojih umetnin pozabite na svoje skrbi?



Graf 4: Odstotek vpliva umetnosti na skrbi

Če primerjamo Graf 3 in Graf 4, lahko vidimo, da je več anketirancev odgovorilo z da pri Grafu 3. Na vprašanje namreč niso odgovorili le tisti, ki ustvarjajo umetnine, ampak tudi drugi, ki upodablajo kakšno drugo zvrst, kot je ples ali odrska igra.

5. Ali poznate katero od naštetih umetnostnih terapij?



Graf 5: Razpoznavnost umetnostnih terapij

Zanimalo nas je, koliko anketirancev je že slišalo za katero od navedenih umetnostnih terapij. Od 115 anketirancev jih je za glasbeno terapijo slišalo 85, za likovno 83, za plesno gibalno 81 ter 15 za psihodramsko. Iz paličnega grafikona Graf 5 lahko razberemo, da so glasbene, likovne in gibalne vrste umetnostne terapije med dijaki zelo znane, medtem ko dramske manj.

6. Ste bili kdaj deležni umetnostne terapije?



Graf 6: Odstotek udeležbe umetnostne terapije

Z vprašanjem smo preverili prisotnost umetnostne terapije. 101 anketiranec je izbral ne, kar je 88 %, ostali 14 je izbralo da, kar je 12 %. Iz Grafa 6 in Grafa 5 lahko razberemo, da veliko anketirancev pozna umetnostno terapijo, ampak da je udeležba le-te redka.

7. Če ste na prejšnje vprašanje odgovorili z 'Da', ali so Vam pomagale?



Graf 7: Odstotek učinkovitosti umetnostnih terapij

Iz Grafa 7 je razvidno, da je učinkovitost umetnostne terapije zelo visoka. Na podlagi rezultatov lahko razberemo, da ni učinkovita za vse. To lahko utemeljimo s tem, da enostavno niso bili pri vrsti umetnostne terapije, saj je ta odvisna od individualnih lastnosti posameznika, ki jih najbolje vidi pooblaščen terapevt.

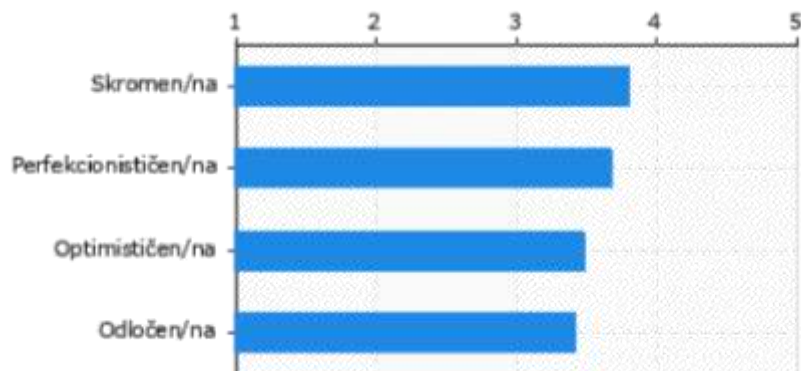
8. Ali imate na socialnih omrežjih drugačno osebnost?



Graf 8: Odstotek prirejene osebnosti anketirancev

To zaprto vprašanje smo namenili obnašanju anketirancev na socialnih omrežjih. Nanj je bilo 30 odgovorov da (26 %) ter 85 odgovorov ne (74 %). Prišli smo do rezultata, da večina uporabnikov uporablja socialna omrežja s svojo resničnostjo osebnostjo, medtem ko drugi spremenijo svojo osebnost na podlagi »zgodov«.

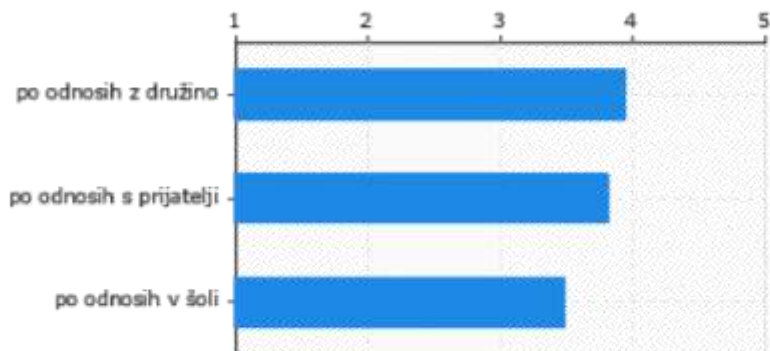
9. Ali opazate spodnje lastnosti pri samem sebi?



Graf 9: Opažanje osebnostnih značilnosti

Graf 9 prikazuje rezultate vprašanja, ki je bilo merjeno z ocenjevalno lestvico. Od anketirancev smo zahtevali, da od 1 do 5 (1 – popolnoma se ne strinjam, 5 – popolnoma se strinjam) ocenijo, kako močno opazajo našete lastnosti pri samem sebi.

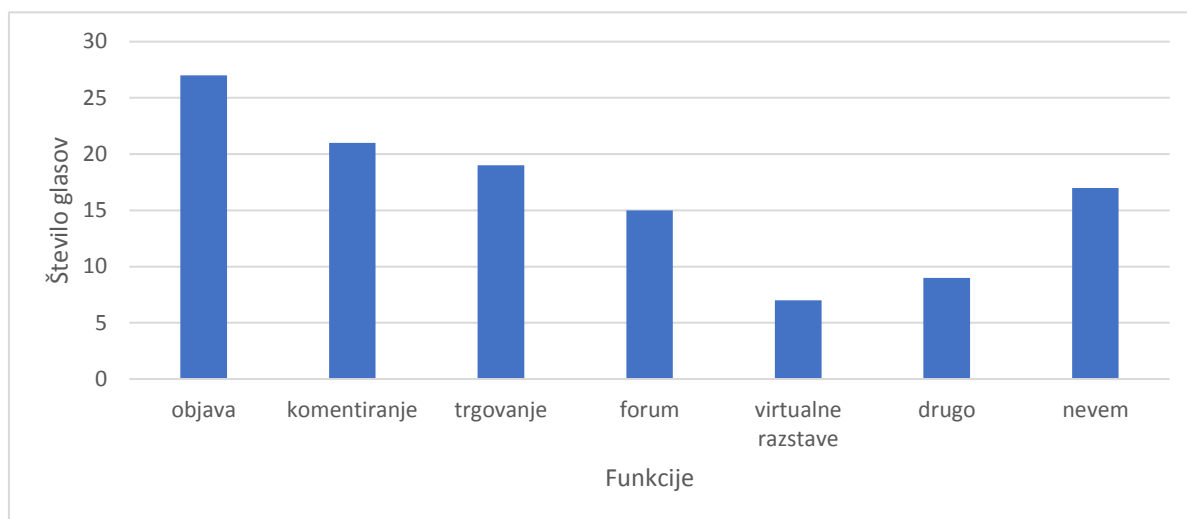
10. Kako bi ocenili Vaše otroštvo ?



Graf 10: Ocenjena kvaliteta otroštva

Graf 10 prav tako prikazuje rezultate vprašanja, ki je bilo merjeno z ocenjevalno lestvico. Želeli smo izvedeti, kakšne medsebojne odnose imajo anketiranci z družino, s prijatelji in v šoli. Zahtevali smo, da od 1 do 5 (1 – zelo slabo, 5 – zelo dobro) ocenijo svoje otroštvo.

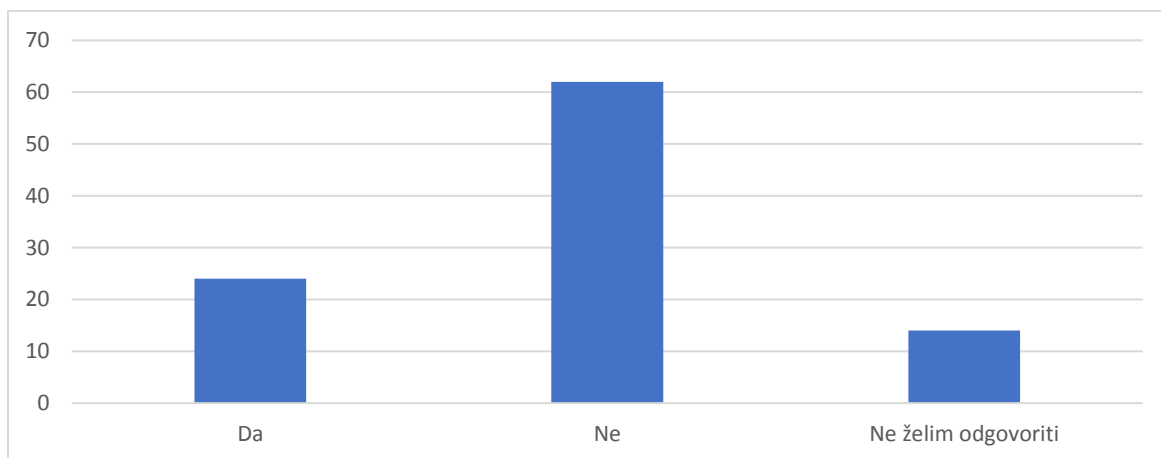
11. Katere funkcije bi želeli na socialnem omrežju za umetnike?



Graf 11: Prikaz funkcij, ki bi jih želeli anketiranci na spletni strani

Anketa je vsebovala vprašanja odprtega tipa, da smo od anketirancev pridobili konkretne odgovore. Rezultati so prikazani tako, da smo najpogostejše odgovore postavili skupaj v skupine ter vse v manjšini v skupino drugo.

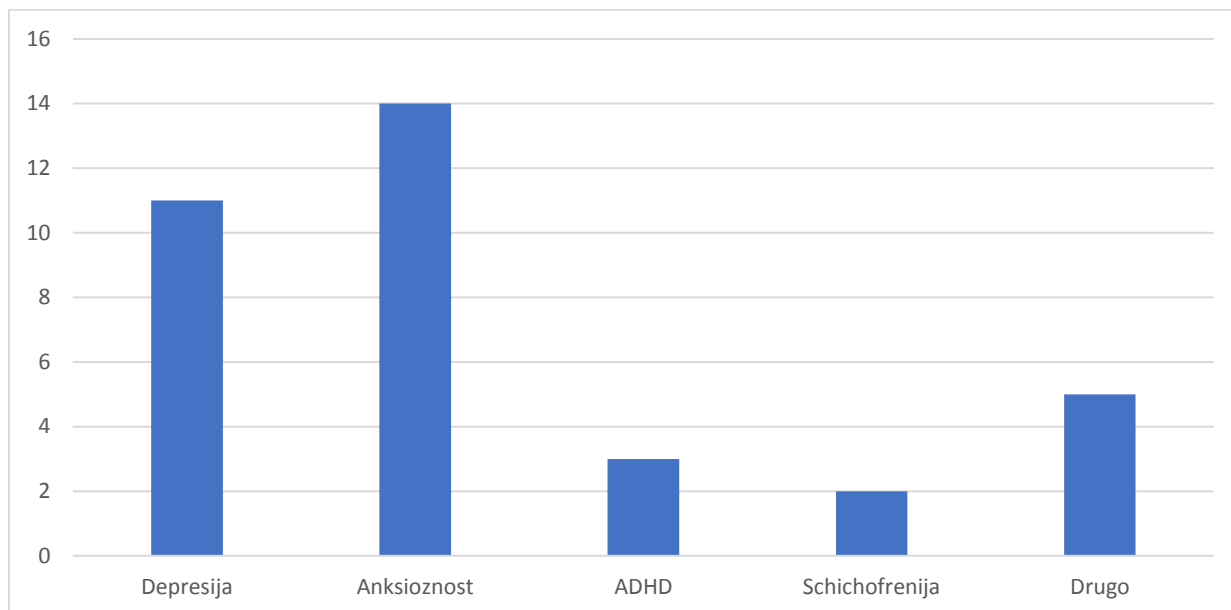
12. Ali se soočate s kakšno duševno boleznijo ali motnjo?



Graf 12: Odstotek ljudi, ki se sooča s kakšno duševno motnjo

Od anketirancev smo želeli izvedeti, kakšno povprečje med njimi predstavljajo duševne motnje. Iz Grafa 12 lahko vidimo, da je 24 % delež odgovorov z da, 62 % delež z ne in 14 % delež z ne želim odgovoriti.

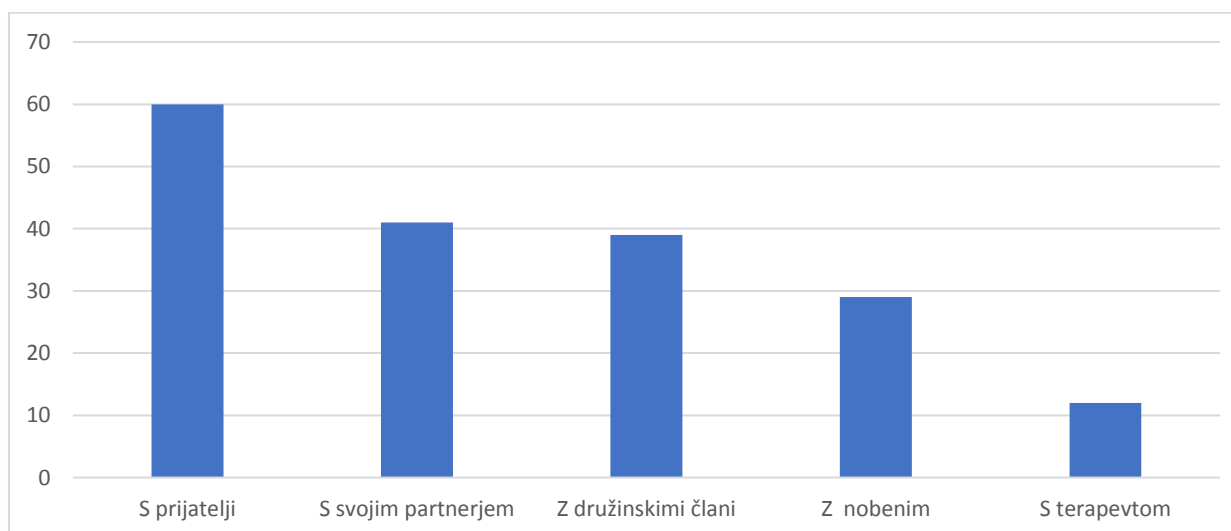
13. Če ste na prejšnje vprašanje odgovorili z 'Da', naštejte, katere



Graf 13:Bolezni, s katerimi se anketiranci soočajo

Omenimo lahko, da so ti anketiranci, ki smo jih uvrstili pod drugo, odgovorili z motnja avtističnega spektra, obsesivno-kompulzivna motnja, mejna osebnostna motnja in bipolarna motnja.

14. S kom se pogovarjate o svojih problemih?



Graf 14: S kom se anketiranci pogovarjajo o svojih težavah?

Ugotovili smo, da se večina anketirancev pogovarja o svojih problemih s prijatelji, najmanj pa s terapevtom.

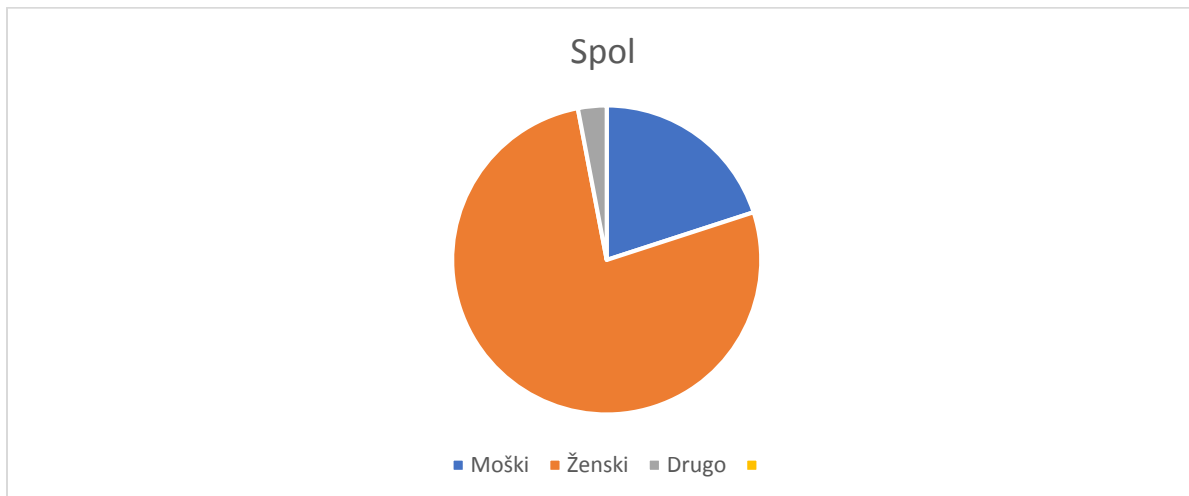
15. Izberi svojo starostno skupino.



Graf 15: Starostne skupine

1 anketiranec je spadal v starostno skupino od 6 do 17 let, 106 v skupino od 18 do 26 let in 8 v skupino nad 27 let. Večina anketirancev je bila dijakov in študentov.

16. Izberite svoj spol.



Graf 16: Spol

23 (20 %) anketirancev je moškega spola, 88 (77 %) ženskega in 4 (3 %) drugega spola.

5 UPORABLJENI PROGRAMSKI JEZIKI IN ORODJA

Pri izdelavi spletne strani smo za delo uporabili moderne programske jezike in orodja. Večino znanja, ki ga kažemo pri predstavitvi izdelka, smo pridobili sami z zanimanjem in pomočjo spletnih virov. V šoli smo namreč izmed naštetih obdelali samo CSS.

5.1 Pug

5.1.1 Kaj je Pug?

Pug je nalagalnik predlog za Node in za njegov brskalnik, je odprtokoden ter brezplačen. Prevaja se v HTML kodo in ima poenostavljeno sintakso. To pomeni, da je lahko uporabnik Puga produktivnejši in da je njegova koda lažje berljiva. Podpira tudi vstavljanje spremenljivk in pogojnih stavkov.

Pug olajša pisanje kode ter prav tako olajša nalaganje podatkov iz podatkovne baze ali API (Application Programming Interface). Uporablja se za osnovno postavitvev spletnih strani, ki jih nato dodatno oblikujemo s pomočjo CSS.

5.1.2 Zgodovina

Predhodnik Puga je bil JADE, izdelan leta 1996. Leta 2015 so bili lastniki JADE prisiljeni, da ime spremenijo. Težava je bila v tem, da je blagovna znamka JADE že obstajala. Zaradi preprostosti, inovativnosti in srčkanosti mopsov so ime spremenili v Pug (prevod mops). Težava velikega preskoka med različicama je še vedno obstala, kar pa je pomenilo spremembe v sintaksi kode ter opustitev in celo odstranitev nekaterih funkcij.

5.2 CSS

5.2.1 Kaj je CSS?

CSS (Cascading Style Sheets) so podloge, ki skrbijo za obliko oziroma videz spletnih strani. Z njimi definiramo stil HTML (Hyper Text Markup Language) elementov ali pug elementov, v smislu pravil, kako naj se ti elementi prikažejo na strani. Na ta način določamo barve, velikost, odmike, poravnave, obrobe, pozicije in vrsto drugih atributov.

Podloge so bile razvite z namenom konsistentnega načina podajanja informacij o stilu spletnih dokumentov. Brez CSS bi bile spletne strani monotone in zadušene, z njim pa so proste in prijazne za uporabnike.

5.2.2 Zgodovina

Razvoj CSS je leta 1994 predlagal Håkon Wium Lie organizaciji WWW Consortium, ki je razvila standarde za HTML. CSS je bil razvit za izboljšavo HTML in ne za njegovo zamenjavo. Obstajajo tri verzije CSS, prva je bil izdana 1996, ki je omogočala različne pisave, tekst, barvo ter ozadje. Za tem je bil leta 1998 izdan CSS2, ki je omogočal postavljanje elementov spletne strani poljubno ter vizualno oblikovanje. Nazadnje je bil izdan CSS3, ki je zadnji standard razvoja.

5.3 Node.js

5.3.1 Kaj je Node?

Node.js je odprtokodna razvojna platforma za izvajanje JavaScript kode s strani strežnika, kar pojasni končnico ».js«. Zasnovan je za razvoj aplikacij, ki zahtevajo trajno povezavo med brskalnikom in strežnikom.

Omogoča uporabo JavaScript kode, ne samo za videz strani, ampak tudi za njeno delovanje. Uporablja se pri postavitvi strežnika ter pri povezavi z bazo. Prav tako skrbi tudi za piškotke in aplikacije v realnem času, kot so klepet, novice in potisna obvestila.

5.3.2 Zgodovina

Ryan Dahl je leta 2009 razvil Node.js. Sprva je podpiral samo operacijske sisteme Mac OS X in Linux. Ryan Dahl je vodil razvoj in vzdrževanje, kasneje pa ga je sponzoriral Joyent. Omejene možnosti takrat najbolj priljubljenega spletnega strežnika, Apache HTTP Server leta 2009, je Ryan Dahl kritiziral, ker je moral istočasno obravnavati veliko povezav, ki jih je bilo kar preko 10000. Kadar je bila v celotnem postopku blokirana koda ali implicitni večplastni sklad v primerih sočasnih povezav, bi to povzročilo težave in to situacijo je bilo treba rešiti z ustvarjanjem kode z zaporednim programiranjem. Novembra 2009 je na ustanovnem evropskem JSConf Ryan Dahl prvič predstavil projekt Node.js.

5.4 MySQL

5.4.1 Kaj je MySQL?

MySQL je brezplačna in odprtokodna programska oprema oziroma okolje za upravljanje relacijskih podatkovnih baz. Temelji na jeziku SQL (Structured Query Language), ki omogoča uporabo SQL poizvedb za specifične funkcije v podatkovni bazi. Lastnik in ponudnik MySQL okolja je Oracle Corporation, ki je sicer najbolj znan po programskem jeziku Java.

Uporablja se za veliko namenov, npr. za skladiščenje podatkov, e-poslovanje in beleženje programov, najpogosteje pa za baze podatkov spletnih strani. Kompatibilen je z Windows, Mac OS X, Linux in Unix-based operacijskimi sistemi. Omogoča tudi dostop do podatkovne baze več uporabnikom hkrati.

5.4.2 Zgodovina

MySQL je ustvarilo švedsko podjetje MySQL AB, ki so ga ustanovili David Axmark, Allan Larsson in Michael Widenius. Razvoj se je začel leta 1994. Prva različica MySQL je izšla leto kasneje, najprej namenjena osebni rabi. Ustvarili so novi vmesnik SQL, hkrati pa ohranili enak aplikacijski vmesnik kot mSQL. Z ohranjanjem skladnosti vmesnika s sistemom mSQL so mnogi razvijalci lahko uporabljali MySQL namesto mSQL predhodnika.

5.4.3 Razlika med MySQL in SQL

Pomembno je, da MySQL in SQL ne zamenjujemo. SQL je jezik, ki temelji na poizvedbah, medtem ko je MySQL relacijska baza podatkov, ki uporablja SQL za poizvedbo po zbirki podatkov. SQL uporablja poizvedbe, medtem ko MySQL poenostavi ažuriranje podatkov v obliki tabele. SQL je standard, kar pomeni, da so posodobitve redke in malenkostne. MySQL za razliko od SQL dobiva pogoste posodobitve in ima integrirano orodje MySQL Workbench.

6 IZDELAVA SPLETNE STRANI

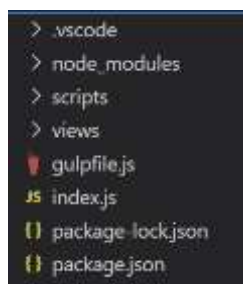
6.1 Predstavitev spletne strani

Odločili smo se, da se lotimo izdelave socialnega omrežja, ki bo namenjeno iskanju podpor in mnenj umetnikov. Z izdelavo spletne strani imajo do nje dostop vsi uporabniki z vseh platform, dokler imajo funkcionalni spletni brskalnik. Prikaz in vsebino spletne strani smo priredili po analizi anketnega vprašalnika. Prikaz vsebine smo omogočili s slikami in zvokom.

Za izdelavo strežnika smo uporabili platformo Node.js, za izdelavo spletne strani pa za vsebino Pug, za oblikovanje CSS ter za načrtovanje in izdelavo podatkovne baze MySQL Workbench.

Spletna stran ima več funkcij. Vsaka ima svojo nalogo in omogoča dobro delovanje strani. Te funkcije so:

1. Domača stran (Home) – omogoča preskok na domačo stran;
2. Prijatelji (Friends) – omogoča dodajanje in brisanje prijateljev;
3. Klepetalnik (Chat) – omogoča prikaz klepeta med uporabniki;
4. Iskalnik (Search) – omogoča iskanje na spletni strani;
5. Predvajalnik glasbe (Music player) – omogoča predvajanje zvočnih datotek;
6. Forum – omogoča uporabnikom, da stopijo v stik z drugimi uporabniki in se pogovarjajo o splošnih problemih;
7. Objavljanje (Upload) – omogoča uporabnikom, da naložijo svoje izdelke na svoj profil.



Slika 1: Zgradba Spletne strani

6.2 Postavitev strežnika

Najprej smo morali usposobiti strežnik. Ta omogoča dostop uporabnikov do naše spletne strani. Odločili smo se, da bomo uporabili express.js framework za delovanje strežnika. Gre za različico node.js, ki uporablja Javascript kodo za upravljanje prometa, uporabnikov ter podatkovnih baz.

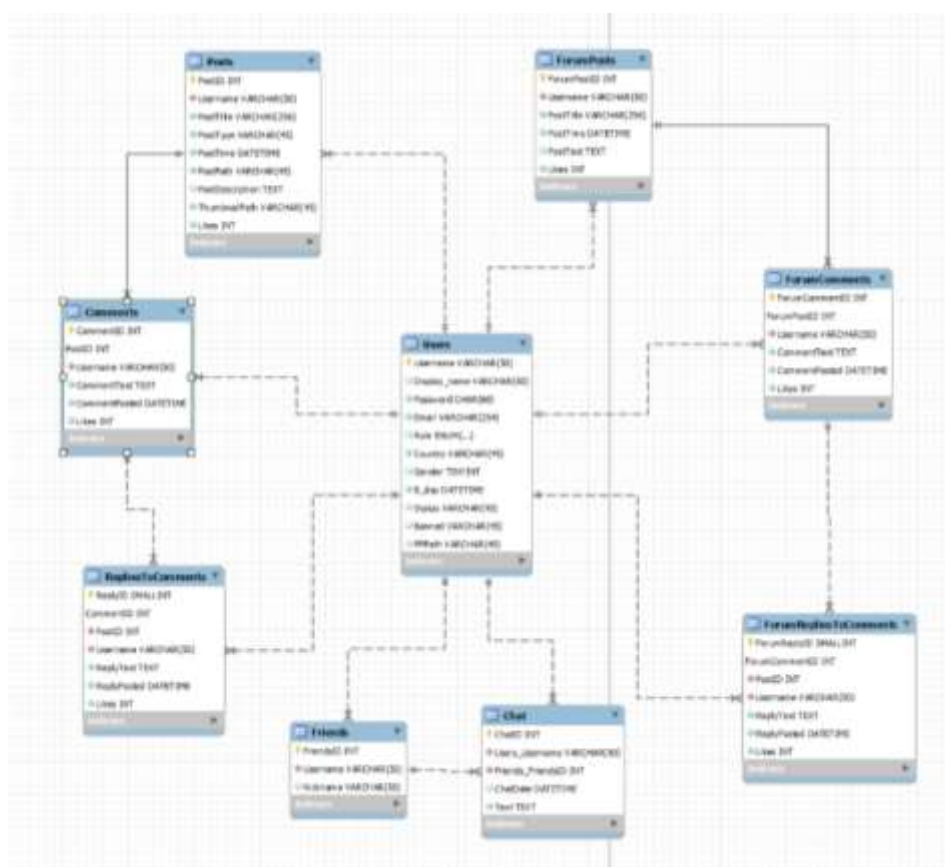
Vpliv umetnosti na duševne motnje

Raziskovalna naloga

Ko smo naložili node.js, smo pognali inicializacijo strežnika, kar je ustvarilo osnovne datoteke, ki povedo, za katero verzijo spletne strani gre, verzijo programske opreme node.js ter express.js in ostalo potrebno dokumentacijo, kot je na primer avtorska licenca. Naložili smo vse potrebne module, ki smo jih želeli na svoji spletni strani, kot sta gulp in nodemon, ki omogočata samodejni ponovni zagon strežnika za vsako spremembo kode, pug, ki omogoča uporabo pug kode namesto HTML, kar pomeni, da je koda krajša, lažje berljiva in podpira spremenljivke ter pogoje. Nato smo ustvari glavno datoteko, index.js, v kateri postavimo strežnik ter določimo poti do map, ki vsebujejo datoteke, ki jih naša stran potrebuje za delovanje.

6.3 Podatkovna baza

Za načrtovanje in izdelavo podatkovne baze smo uporabili MySQL Workbench. Najprej smo ustvarili ER diagram (Slika 2). Prikazuje, kako so tabele povezane, attribute v vsaki tabeli ter povezave med tabelami. Podatkovna baza je sestavljena iz devetih tabel.



Slika 2: Podatkovna baza

Vpliv umetnosti na duševne motnje

Raziskovalna naloga

Nato smo ta diagram pretvorili v MySQL kodo, jo izpopolnili in dodali vse potrebne omejitve. S tem so vnosi v podatkovni bazi uporabni za naš strežnik in ne povzročajo problemov s strežnikom. Takšni problemi so namreč eni izmed večjih problemov na socialnem omrežju.

```
CONSTRAINT CK_VALID_Username CHECK (Username LIKE '[a-z]_X'),  
CONSTRAINT CK_VALID_Password CHECK (Password LIKE '[a-z]_X'),  
CONSTRAINT CK_VALID_EMAIL CHECK (EMAIL LIKE '_@X.X'),  
CONSTRAINT CK_VALID_Country CHECK (Country LIKE 'X'),  
CONSTRAINT CK_VALID_PPPath CHECK (PPPPath LIKE 'X_X\Naturitetna_X')
```

Slika 3: Omejitve vnosa

S strežnikom smo ustvarjeno podatkovno bazo povezali preko MySQL modula za node.js.

6.4 Sestava spletne strani

Socialno omrežje je sestavljeno iz funkcij in videza strani. Videz je zgrajen iz osnovne postavitve strani s Pug kodo in CSS kode za oblikovanje Pug kode. Za oblikovanje smo uporabili tudi odprtokodne oblikovne datoteke »RPG-awesome-master«, ki podajo edinstven videz za takšno umetniško, fantazijsko stran.



6.4.1 Domača stran (Home)

Domača stran uporabniku ponuja dostop do vseh podstrani in glavnih funkcij družabnega omrežja. Na sredini se pojavijo objave izdelkov vseh uporabnikov, nato pa lahko uporabnik izbere, kako jih želi razvrstiti. Filtrira lahko tudi videz objav, vse iz preteklega tedna, meseca, leta

ali pa kar vse obstoječe objave. Na voljo je tudi iskalnik, ki išče med vsemi objavami ter po seznamu uporabnikov. Na desni strani domače strani se po prijavi pokaže tudi seznam prijateljev. S klikom na ikono prijatelja se odpre okno za pogovor.

6.4.2 Prijatelji (Friends)

Prijavljen uporabnik spletne strani lahko doda »prijatelje« oziroma pošlje prošnjo za prijateljstvo. Če ga tisti, ki prošnjo prejme, potrdi, se prijateljstvo uveljavi, kar omogoči uporabljanje klepetalnika. Prošnje za prijateljstvo se uporabniku prikažejo v zavihku obvestila (Notifications).

6.4.4 Iskalnik (Search)

Iskalnik je prisoten na domači ter prav tako na vsaki podstrani našega socialnega omrežja. Uporabnikom omogoča iskanje med objavami in seznamom uporabnikov ter filtriranje iskanja.

6.4.5 Predvajalnik glasbe (Music player)

Naš predvajalnik glasbe podpira vse funkcije, ki jih uporabniki potrebujejo. Poleg urejanja glasnosti, začetka predvajanja in ustavitve predvajanja smo omogočili tudi "všečkanje" glasbe, preskok na katerokoli sekundo skladbe in tudi ponavljanje.

Funkcija »play/pause« predvajalnika glasbe je predstavljena v spodnji kodi. Najprej v spremenljivke shranimo elemente, ki jih potrebujemo. Spodnja koda najprej preveri trenutno stanje glasbenega elementa, torej preveri, ali se predvaja ali ne. Nato nastavi stanje elementa na nasprotno od trenutnega. Torej, če se glasba že predvaja, jo ustavi in če se ne predvaja, začne predvajanje.

```
function handlePlay(mString) {
  var music = document.getElementById(mString + 'music-element')
  var playBtn = document.getElementById(mString + 'play')
  var seekbar = document.getElementById(mString + 'seekbar')
  var currentTime = document.getElementById(mString + 'current-time')
  var duration = document.getElementById(mString + 'duration')
  if (music.paused) {
    music.play();
    playBtn.className = 'pause'
    playBtn.innerHTML = '<i class="material-icons">pause</i>'
  } else {
    music.pause();
    playBtn.className = 'play'
    playBtn.innerHTML = '<i class="material-icons">play_arrow</i>'
  }
}
```

Slika 4 Predvajanje glasbe

Vpliv umetnosti na duševne motnje

Raziskovalna naloga

Na spodnji sliki lahko vidimo del kode, ki omogoča zmanjševanje glasnosti pri predvajalniku glasbe. Enako kot pri prejšnji funkciji, najprej v spremenljivke shranimo elemente, ki jih potrebujemo. Nato preberemo trenutno vrednost »drsnika« za glasnost in jo zmanjšamo za 20. Nato nastavimo še glasnost glasbenega elementa glede na vrednost drsnika.

```
function handleVolumeDown(mString) {  
    var volumeRange = document.getElementById(mString + 'volume-range')  
    var music = document.getElementById(mString + 'music-element')  
    volumeRange.value = Number(volumeRange.value) - 20  
    music.volume = volumeRange.value / 100  
}
```

Slika 5 Prilaganje glasnosti

Naslednja slika prikazuje kodo iz datoteke musicPlayer.pug, ki ustvari predvajalnik glasbe. Gumbi so ustvarjeni s pomočjo HTML elementov, katerim smo nastavili prožilce dogodkov, ki zaznajo, ali je uporabnik z miško pritisnil na ta element in sprožijo primerno funkcijo. V dveh primerih pa se preveri še, kam točno je uporabnik pritisnil, da se pridobi vrednost, ta primera sta glasnost in pa čas glasbe.

```
1 style  
2 include musicPlayer.css  
3 link(href='https://fonts.googleapis.com/icon?family=Material+Icons' rel='stylesheet')  
4 div(id=m class='player')  
5 .cover  
6 figure  
7 a(href='#')  
8   img(src='Pictures/wallpaper.png' alt='')  
9   figcaption  
10     h1 Track Title  
11     p By: Someone  
12 .volume-box(id=m+ 'volume-box')  
13   span.volume-down(id=m+ 'volume-down' onclick='handleVolumeDown('+m+')')  
14   i.material-icons.remove  
15   input.volume-range(id=m+ 'volume-range' type='range' step='1' value='88' min='0' max='100' oninput='music.volume = this.value/100')  
16   span.volume-up(id=m+ 'volume-up' onclick='handleVolumeUp('+m+')')  
17   i.material-icons.add  
18 .btn-box  
19   i.material-icons.repeat(id=m+ 'repeat' onclick='handleRepeat('+m+')') repeat  
20   i.material-icons.favorite(id=m+ 'favourite' onclick='handleFavourite('+m+')') Favorite  
21   i.material-icons.volume(id=m+ 'volume' onclick='handleVolume('+m+')') volume_up  
22 .music-box  
23   input.seekbar(id=m+ 'seekbar' type='range' step='1' value='0' min='0' max='100' oninput='handleSeekBar('+m+')')  
24   audio(class='music-element' id=m+ 'music-element' onloadeddata='handleLoad('+m+')' ontimeupdate='handleTimeUpdate('+m+')' onended='handleEnd('+m+')')  
25     source(src='music/tstf01.mp3' type='audio/mp3')  
26   span.current-time(id=m+ 'current-time') 0:0  
27   span.duration(id=m+ 'duration') 0:0  
28   span(class='play' id=m+ 'play' onclick='handlePlay('+m+')')  
29     i.material-icons.play_arrow
```

Slika 6 Prikaz pug kode

Dolgi vrstici kode pri Sliki 9 nismo mogli razdeliti na več vrstic, saj potem sintaksa ne bi bila v skladu s pravili Puga.

6.4.6 Forum

Forum omogoča uporabnikom, da se z ostalimi uporabniki pogovarjajo o kateri koli temi želijo. Ne gre le za prijatelje uporabnika, temveč lahko njegovo objavo vidijo vsi. Objavo lahko drugi komentirajo in možni so tudi komentarji na komentarje. Uporabnik lahko tudi »všečka« objavo ali komentarje. Forum smo razdelili na podkategorije splošno, duševne stiske in umetnost, da lahko uporabniki lažje iščejo med objavami glede na njihove trenutne interese.

6.4.7 Objavljanje (Post)

Uporabnik lahko na svoj profil objavi slikovne datoteke, zvočne datoteke ali pa tekstovne datoteke. Tako smo dosegli, da naše omrežje ponuja možnosti res vsem umetnikom. Ko uporabnik izbere vrsto izdelka, ki ga hoče objaviti, mora vnesti ime/naslov izdelka, naložiti datoteko in po želji izpolniti še ostale podatke, kot na primer opis.

7 OVREDNOTENJE HIPOTEZ IN CILJEV

7.1 Hipoteze

Ljudje se zatekajo k fantazijam ob trenutkih krize.

Pri analizi ankete smo ugotovili, da se velika večina anketirancev zateka k fantazijam ob trenutkih krize, zato lahko hipotezo potrdimo.

Ljudje izražajo svoje fantazije z umetniškimi upodobitvami.

Hipotezo lahko delno potrdimo, saj je iz rezultatov ankete razvidno, da 61 % anketirancev upodobi svoje fantazije, medtem ko se 39 % ne ukvarja z upodabljanjem fantazij.

Spletna stran bo najbolj pritegnila pozornost dijakov in študentov.

Anketa je pokazala, da imajo za takšno spletno stran največ interesa dijaki ter študenti. To hipotezo lahko potrdimo, saj je bilo največ anketirancev starih med 18 ter 26 let, anketa je bila javno objavljena in enakovredno dostopna vsem starostnim skupinam.

Umetnostna terapija v našem okolju ni močno poznana in nima velikega vpliva.

Z anketo smo ugotovili, da je umetnostna terapija močno poznana, kljub temu ima nizko udeležbo, in je učinkovita. Kljub nizki udeležbi lahko rečemo, da je zelo poznana, kar pomeni, da hipotezo lahko le delno potrdimo.

Izdelava kvalitetnega socialnega omrežja bo zahtevala nadgradnjo srednješolskega znanja.

To hipotezo lahko potrdimo, saj smo sami pri izdelavi ugotovili, da srednješolsko znanje ni dovolj za takšen nivo kompleksnosti. Moramo pa omeniti, da je srednješolsko znanje dobra podlaga, s katero nam je prav gotovo bilo lažje, kot če bi bili brez nje.

7.2 Cilji

Od petih zastavljenih ciljev nam je uspelo doseči štiri. Spletna aplikacija omogoča objavljanje slik in zvoka, uporabniki smejo komentirati in odgovarjati na komentarje, uporabniki smejo uporabljati spletno stran za klepet med sabo ter za iskanje med vsemi uporabniki spletne strani. Zadnjega cilja, da bi lahko omogočili trgovanje, nam ni uspelo uresničiti, saj bi morali ob objavi spletne strani paziti na vse zakone v Republiki Sloveniji. Začetek ustvarjanja je bil težak, saj smo nove tehnologije uporabljali prvič in smo ustvarjali bolj počasi. Pred izdelavo funkcij je bilo treba postaviti ogrodje spletne aplikacije, ki je zavzela več časa, kot smo pričakovali. Prav tako nas je ovirala postavitve strežnika, saj z Nodom še nismo imeli izkušenj.

8 ZAKLJUČEK

Menimo, da naše socialno omrežje predstavlja veliko vrednost za vse, ki imajo motivacijo za ustvarjanje, tako za tiste, ki se ukvarjajo z umetnostjo kot hobi, kot tudi za tiste, ki se z njo ukvarjajo s profesionalnega vidika. Verjamemo, da na ta način lahko pomagamo vsem, najbolj pa tistim, ki se o svojih problemih ne pogovarjajo z nikomer. Prvotni namen strani je vselej podpiranje drug drugega.

Predpostavljamo, da bi bilo pametno dodati še več funkcij, kar tudi nameravamo storiti, na primer trgovanje z umetninami, virtualne razstave in ozaveščanje uporabnikov glede umetnostnih terapij.

Ugotovili smo namreč, da je umetnostna terapija prepoznavna, vendar z manjšim številom udeležbe.

Na podlagi opravljene raziskave želimo to število povečati. Menimo namreč, da s pomočjo umetnostne terapije in socialnega omrežja zmoremo ustvariti čudovito okolje in močno izboljšati kvaliteto življenja.

S ponujanjem več funkcij na enem mestu bomo prav tako povečali zanimivost strani, seveda pa pri tem ne smemo pozabiti na njen prvotni namen.

Trgovanje bi izvedli na brezplačen način, brez vmesnega poseganja med transakcijami. Plačevanje domene bi oskrbeli s strani oglasov.

9 VIRI IN LITERATURA

- 24Sata*. (4. marec 2021). Pridobljeno iz 24Sata: <https://www.24sata.hr/lifestyle/imam-shizofreniju-slikanje-me-spasava-crtam-ono-sto-vidim-521588>.
- Breitenfeild, D., & Vrbančić, M. V. (2011). *Muzikoterapija*. Zagreb.
- Delo*. (1. april 2021). Pridobljeno iz Delo: <https://old.delo.si/sobotna/pomembno-je-da-znamo-ceniti-kako-neverjeten-organ-imamo.html>.
- DigitalOcean*. (23. januar 2021). Pridobljeno iz DigitalOcean: <https://www.digitalocean.com/community/tutorials/workflow-nodemon>.
- FreeCodeCamp*. (24. januar 2021). Pridobljeno iz FreeCodeCamp: <https://forum.freecodecamp.org/t/loading-css-file-on-front-end-solved/25550/3>.
- Github*. (1. april 2021). Pridobljeno iz Github: <https://github.com/pugjs/pug/issues/2184>.
- Likovnaterapija*. (10. marec 2021). Pridobljeno iz Likovnaterapija: <http://www.likovnaterapija.si/o-likovni-terapiji-1>.
- Nodejs*. (23. januar 2021). Pridobljeno iz Nodejs: <https://nodejs.org/en/download/>.
- Omra*. (7. februar 2021). Pridobljeno iz Omra: <https://www.omra.si/o-motnjah/dusevne-motnje/zanimivosti-o-dusevnih-motnjah/umetniska-nadarjenost-in-ustvarjalnost-ter-motnje-razpolozenja/>.
- Plesniepicenter*. (6. marec 2021). Pridobljeno iz Plesniepicenter: <https://www.plesniepicenter.si/plesno-gibalna-terapija/>.
- Psihiater Leser*. (2. februar 2021). Pridobljeno iz Psihiater Leser: http://psihiater-leser.com/dusevne_motnje/splosno_o_dusevnih_motnjah/.
- Psihodrama*. (3. marec 2021). Pridobljeno iz Psihodrama: <http://www.psihodrama.si/o-psihodrami.html>.
- Psihoterapija ordinacija*. (6. februar 2021). Pridobljeno iz Psihoterapija ordinacija: <https://www.psihoterapija-ordinacija.si/dusevne-motnje/psihoti%C4%8Dna-motnja/shizofrenija>.
- Scriptverse*. (23. januar 2021). Pridobljeno iz Scriptverse: <https://scriptverse.academy/tutorials/nodejs-express-pug.html>.
- Section*. (20. marec 2021). Pridobljeno iz Section: <https://www.section.io/engineering-education/history-of-nodejs/>.

Vpliv umetnosti na duševne motnje
Raziskovalna naloga

- Sitepoint*. (2. februar 2021). Pridobljeno iz Sitepoint: <https://www.sitepoint.com/a-beginners-guide-to-pug/>.
- Stackoverflow*. (23. januar 2021). Pridobljeno iz Stackoverflow: <https://stackoverflow.com/>.
- Terapevt*. (1. april 2021). Pridobljeno iz Terapevt: <https://terapevt.net/art-terapija/>.
- Upgrad*. (10. marec 2021). Pridobljeno iz Upgrad: <https://www.upgrad.com/blog/sql-vs-mysql/>.
- Wikipedia*. (20. december 2020). Pridobljeno iz Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/MySQL_AB.
- Wikipedia*. (2. januar 2021). Pridobljeno iz Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/JADE_\(programming_language\)](https://en.wikipedia.org/wiki/JADE_(programming_language)).
- Wikipedia*. (25. december 2021). Pridobljeno iz Wikipedia: <https://sl.wikipedia.org/wiki/CSS>.
- Wikipedia*. (7. marec 2021). Pridobljeno iz Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/MySQL#History>.
- Youtube*. (3. marec 2021). Pridobljeno iz Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=u4t9Bx3Uo-s>.
- Youtube*. (20. januar 2021). Pridobljeno iz Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCjX0FtIZBBVD3YoCcxnDC4g>.
- Youtube*. (5. februar 2021). Pridobljeno iz Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=cXQGJ_8QYK0.
- Youtube*. (6. februar 2021). Pridobljeno iz Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=fsOTaerL7A8>.
- Zdrava Glava*. (1. april 2021). Pridobljeno iz Zdrava Glava: <https://www.zdravaglava.si/2021/01/likovno-ustvarjanje-spreminja-mozgane/>.

Vpliv umetnosti na duševne motnje
Raziskovalna naloga

IZJAVA*

Mentor/-ica Tinej Pirš v skladu z 20. členom Pravilnika o organizaciji mladinske raziskovalne dejavnosti »Mladi za Celje« Mestne občine Celje, zagotavljam, da je v raziskovalni nalogi z naslovom Vpliv umetnosti na duševne motnje katere avtorji/-ice so Ziga Mačarič, Jan Čobec, Andraž Gobec:

- 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 knjižničnih portalih z navedbo, da je raziskovalna naloga 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, 14. 5. 2021



Podpis mentorja

za

Podpis odgovorne osebe

POJASNILO

V skladu z 20. členom Pravilnika raziskovalne dejavnosti »Mladi za Celje« Mestne občine Celje je potrebno podpisano izjavo mentorja (-ice) in odgovorne osebe šole vključiti v izvod za knjižnico, dovoljenje za objavo avtorja (-ice) fotografskega gradiva, katerega ni avtor (-ica) raziskovalne naloge, pa hrani šola v svojem arhivu.