

# ŠTUDIJA PRIMERA NA FAKULTETI ZA ORGANIZACIJSKE VEDE UNIVERZE V MARIBORU: PRIMERJAVA KLASIČNEGA IN SPLETNEGA DOGODKA

MARKO URH & EVA JEREB

Univerza v Mariboru, Fakulteta za organizacijske vede, Kranj, Slovenija, e-pošta:  
marko.urh@um.si, eva.jereb@um.si.

**Povzetek** Prispevek analizira klasično in spletno izvedbo dogodka Študija primera na Fakulteti za organizacijske vede Univerze v Mariboru. Na fakulteti se študija primera uporablja kot izobraževalna metoda, kjer sodelujejo udeleženci (dijaki ali študenti), fakulteta in podjetje oz. organizacija, ki poda problem za reševanje. Študija primera ima številne prednosti za udeležence, fakulteto in podjetje. Dogodek študije primera je na fakulteti razdeljen na dva dela in sicer prvi del je namenjen izobraževanju udeležencev in drugi del, ki je namenjen tekmovanju med prijavljenimi ekipami. V prispevku so opisani koraki v procesu organizacije dogodka študije primera. Tako klasična kot spletna izvedba imata svoje prednosti, slabosti, priložnosti in pomanjkljivosti. V prispevku je temeljito predstavljena izobraževalna metoda študije primera.

#### **Ključne besede:**

učenje,  
e-učenje,  
problemsko  
učenje ,  
študija  
primera,  
tekmovanje.

# CASE STUDY AT THE FACULTY OF ORGANIZATIONAL SCIENCES, UNIVERSITY OF MARIBOR: COMPARISON OF CASSIC AND ONLINE EVENT

MARKO URH & EVA JEREB

Univerza v Mariboru, Fakulteta za organizacijske vede, Kranj, Slovenija, e-pošta:  
marko.urh@um.si, eva.jereb@um.si.

**Abstract** The paper analyzes the classic and online implementation of a case study event at the Faculty of Organizational Sciences, University of Maribor. At the faculty, the case study is used as a research-educational method, in which participants (pupils or students), the faculty and the company or organization. The case study has many benefits for participants, faculty, and the company. The case study event at the faculty is divided into two parts: the first part is intended to educate participants for the needs of the event and the second part is intended to compete between the registered teams. The paper presents the steps of the process of organizing a case study event. Both classic and online event have their advantages, disadvantages, opportunities and disadvantages. The paper thoroughly presents the educational method of case study.

**Keywords:**  
learning ,  
e-learning, problem-  
based  
learning,  
case  
study,  
competition.

## **1 Uvod**

Imeti ustrezno izobrazbo je od nekdaj pomenilo razliko med dobrim in malo manj dobrim življenjem. Zato je pri mnogih postalo formalno in neformalno izobraževanje prioriteta številka ena. Ustrezna izobrazba omogoča zasedanje dobro plačanih delovnih mest, boljše možnosti za osebni razvoj, spoznavanje podobno mislečih ljudi in še številne druge prednosti. Informacijsko-komunikacijska tehnologija (IKT) je omogočila, da se lahko izobražujemo praktično kjerkoli in kadarkoli. E-izobraževanje lahko razumemo kot izobraževanje, katerega osnova je informacijsko-komunikacijska tehnologija (internet) in lahko neodvisno poteka tako časovno kot krajevno med osebo, ki se izobražuje (učenec, dijak, študent ali udeleženec) osebo, ki uči oz. podaja snov (učitelj, profesor ali inštruktor). Welsh in drugi (2003) opredeljujejo e-izobraževanje kot uporabo računalniškega omrežja in tehnologije, predvsem preko interneta, za zagotavljanje informacij in navodil posameznikom. Praktično celotno leto 2020 in začetek leta 2021 (čas nastajanja tega prispevka) je življenje po svetu zaznamoval virus COVID-19. Z vladni ukrepi držav za zajezitev virusa, se je drastično spremenilo tako privatno kot poslovno življenje. Ukrepi so povzročili spremembe tudi v izobraževanju. Številne izobraževalne in raziskovalne organizacije so bile soočene z nenadnimi potrebami po prilagoditvi svojih izobraževalnih in administrativnih procesov. Nekatere so se s temi prilagoditvami soočile bolj, nekatere manj boleče. Organizacije, ki so že imeli vpeljana ali vsaj delno vpeljana e-izobraževanja, so svoje procese veliko lažje nadaljevale kot pa organizacije, ki takšnega izobraževanja še niso imele. Na Fakulteti za organizacijske vede Univerze v Mariboru se e-izobraževanje že nekaj let odlično kombinira s klasičnim predavanjem in vajami. Poleg predavanj in vaj se na fakulteti že nekaj let organizirajo in izvajajo dogodki Študije primera za dijake in študente (angl. Case Study) v sodelovanju s Kariernim centrom omenjene fakultete. Kljub večletnim izkušnjam z dogodki Študija primera pa so spremenjene okoliščine (COVID-19) narekovale spremembe pri organizaciji in izvedbi. V nadaljevanju so, zaradi boljšega razumevanja celotne vsebine prispevka, predstavljena področja izobraževanja, e-izobraževanja, problemskega učenja in študija primera. Temu sledi opis dogodka študije primera na fakulteti ter primerjalna analiza klasične in spletne izvedbe dogodka.

## 2 Izobraževanje in e-izobraževanje

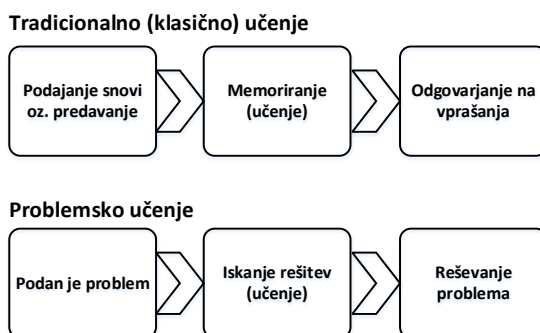
V šolah in fakultetah je najpogostejši način izobraževanja tako imenovano klasično frontalno podajanje snovi (Reise, Müller in Seliger, 2014). Izobraževanje (posledično tudi učenje) je proces razvijanja znanj in navad posameznika, katera mu omogočajo vključitev v družbeno življenje in delo (Jereb, 1998). Namen učenja je (Miglič, 2005): učinkovitost organizacije se poveča, zaposleni se lažje prilagodijo znanju pri uvajanju novih tehnologij, omogočanje prerazporejanja zaposlenih (horizontalna mobilnost), omogočanje napredovanja zaposlenih (vertikalna mobilnost), z učenjem se povečuje motivacija za delo in možnost upravljanja kadrovskega virov se izboljša. Z razvojem tehnologije in njenim vključevanjem v izobraževanje se posledično spreminjajo tudi procesi in navade v samem izobraževanju. Zelo velik vpliv na izobraževanje ima IKT. Zaradi IKT so se pojavili novi načini izobraževanja. Pri tem velja omeniti in izpostaviti e-izobraževanje, ki ima številne prednosti. Glavne prednosti e-izobraževanja v primerjavi s klasičnim so (Draves, 2007): učenec se lahko uči v tistem dnevu, ki mu najbolj ustreza; učenec si lahko sam diktira tempo učenja; učenec se lahko osredotoči na specifična področja tematike; učenec si lahko sproti testira svoje pridobljeno znanje; učenec lahko bistveno več komunicira z učiteljem in ostalimi udeleženci; učenec lahko pridobi veliko več informacij v zelo kratkem času; je cenejše in bolj dostopno. E-izobraževanje ima številne prednosti tudi za podjetja in organizacije (Bregar, Zagmajster in Radovan, 2010) kot so: zmanjševanje nekaterih stroškovnih kategorij (stroški učnega osebja, stroški najemnin in drugi stroški, povezani s prostori); možnosti kakovostnih storitev; preglednost in dokumentiranost izvedbe programov in konsistentnost izvedbe; možnost večje objektivizacije ocenjevanja; dostopnost do kakovostnih virov; vpeljevanje sodobnih pedagoških modelov in inoviranje pedagoškega procesa; boljše možnosti trženja izobraževalnih programov in internacionalizacije. Podjetja, ki se še ne poslužujejo e-izobraževanja, bodo morala v prihodnosti začeti resno razmišljati o tehnološkem preoblikovanju svojih procesov, predvsem usposabljanj oz. izobraževanj za svoje zaposlene (Kimiloglu, Ozturan in Kutlu, 2017). Napredek in učinkovitost sta za današnja podjetja in organizacije izjemno pomembna in mnogi se nagibajo k e-izobraževanju z namenom, da bi prihranili denar, čas in energijo (BRIDGE, 2018). Če je e-izobraževanje pravilno izvedeno, lahko z njim dosežemo odlične rezultate z zmanjšanjem stroškov in izboljšanjem učinkovitosti (Articulate, 2010). Pravilna izvedba e-izobraževanja po mora

vsebovati tudi nekatere elemente, ki so nujni pri uporabi e-izobraževanja. Sun in drugi (2008) navajajo šest elementov e-izobraževanja, ki vplivajo na zadovoljstvo učenca: učenec (odnos do računalnikov, anksioznost ob delu z računalnikom, učinkovitost pri uporabi interneta), inštruktor (pravočasnost inštruktorjevih odgovorov na učenčeva vprašanja, inštruktorjev odnos do e-izobraževanja), tečaj (prilagodljivost e-izobraževanja, kakovost e-izobraževanja), tehnologija (kakovost tehnologije, kakovost interneta), oblika (uporabnost, enostavnost uporabe) in okolje (raznolikost nalog, interakcija z drugimi). E-izobraževanje lahko vključujemo in podpremo številne metode in tehnike, ki se uporabljajo za učenje, podajanje snovi, usposabljanje in drugo. Problemsko učenje je eno izmed takšnih.

### **3 Problemsko učenje**

Pri pedagoški metodi problemskega učenja (PBS - problem-based learning) lahko govorimo o podobnosti z naravnim procesom učenja oz. reševanja problemov, s kakršnim se srečujemo že pred samim formalnim izobraževanjem, zato lahko problemsko učenje označimo kot pogonsko silo za učenje (Smith, 2012). Strmčnik (1992) opredeljuje problemsko učenje kot nabor didaktičnih elementov, kot so: organiziranje problemskih situacij, formiranje problemov, zagotavljanje pogojev za ustvarjalno in raziskovalno delovanje učencev, zagotavljanje primerne učne pomoči učencem in sistematiziranje in utrjevanje problemskih spoznanj in sposobnosti.

Pomembna značilnost problemskega učenja je, da se problem reševanja oz. scenarij postavi še preden se udeleženci začnejo dejansko učiti za potrebe problema (Smith, 2012). Za pouk, ki temelji na problemskem učenju je značilno, da so problemi reševanja vsebujejo celovite ali delne, neposredne ali posredne problemske situacije (Strmčnik, 1992). Omenjeni avtor meni, da ima takšno poučevanje najpogosteje obliko posrednega vodenege učenja, ki je naravnan na bistvo učne snovi, odkrivanje nasprotij in metodično spoznavanje snovi. Učiteljeva ali profesorjeva vloga v procesu problemskega učenje je, da ne uči oz. podaja snovi, temveč samo svetuje oz. usmerja (Janc Vidic, 2013). Na Sliki 1 lahko vidimo grafično ponazoritev primerjave med klasičnim in problemskim učenjem.



**Slika 1: Grafična primerjava in ponazoritev razlike med klasičnim in problemskim učenjem (Eltitude Pte, b.d.).**

Proces problemskega učenja lahko opredelimo v štirih točkah (Janc Vidic, 2013): (1) predstavitev problema in analiza obstoječega znanja skozi razpravo; (2) opredelitev potreb po dodatnih znanjih, iskanje potrebnih informacij, določanje problema in oblikovanje skupin oziroma timov; (3) samostojno delo skupin na osnovi podane literature in izdelava predloga rešitve; (4) razprava o podanih rešitvah in oblikovanje predlogov rešitev problema. Ena izmed izpeljank problemskega učenja je poznana pod imenom študija primera.

#### 4 Študija primera

V Avtorja Mesec in Lamovec (1998) navajata, da izraz 'študija primera' izhaja oz. se je uveljavil iz angleške besede 'case study'. Po mnenju avtorjev Feagin, Orum in Sjoberg (1991) je študija primera idealna metodologija, v primerih ko je potrebna celostna in poglobljena raziskava nekega pojava ali problema. Problemi oz. primeri proučevanja temeljijo na realnih ali izmišljenih situacijah (problemih) v praksi, ki jih je potrebno rešiti samostojno ali v skupini. Trajanje dogodka študije primera je lahko različno. Najpogostejše oblike so 24 urni, 48 urni, tedenski ali polletni dogodek študije primera. Glavne lastnosti študije primera so skupinsko delo, uporaba konkretnih znanj in podatkov, delo pod časovnim pritiskom, potreba po razmišljanju "Outside the box" in analitično razmišljanje. Študije primerov naj bi bile zasnovane tako, omogočijo udeležencem razviti in predstaviti čim več svojih idej z uporabo čim več virov podatkov (Tellis, 1997). Yin (1993) omenja, da obstajajo različni viri študije primera kot: raziskovalni, pojasnjevalni in opisni. Poleg omenjenih študij primera obstajajo tudi drugi, kot

so (Stake, 1995): (1) notranji - kadar je raziskovalec zainteresiran za primer; (2) instrumentalni - kadar se primer uporablja za razumevanje več, kot je opazovalcu očitno; (3) kolektivni - ko se preučuje skupina primerov. Študija primera lahko obravnava več različnih tematik oz. področij, nekatere izmed njih so (Universal Class, 2021): Študija primera oseb - osredotočenost na določenega posameznika. Študija primera določenih skupin - osredotočenost na določeno skupino ljudi, kot na primer družina, skupine, prijatelji ali sodelavci. Študija primera lokacij - osredotočenost na določen kraj ter na to, kako in zakaj ga ljudje uporabljajo. Študija primera organizacij/podjetij ali njihovih problemskih situacij - osredotočenost na podjetje ali organizacijo. To lahko vključuje ljudi, ki delajo v podjetju, dogodek, ki se je zgodil v organizaciji ali problem. Študija primera dogodkov - osredotočenost na dogodek, bodisi kulturni ali družbeni in njegov vpliv.

Študijo primera pa lahko delimo na več kriterijev in na različne vrste (Mesec in Lamovec, 1998): Glede na naravo posameznega primera (posameznika, družbe, organizacije, postopkov, kulturnih proizvodov, ...); Glede na število primerov, ki jih proučujemo (en primer, več primerov); Glede na to ali gre za sestavljeno ali enostavno enoto analize: enostavna enota (majhno podjetje) in sestavljena enota (večja organizacija, veliko podjetje, mesto, ...); Glede na vrsto empiričnega gradiva: primarno (gradivo dobimo le z opazovanjem ali spraševanjem), sekundarno (gradivo so dokumenti) in kombinirano.

Sodelovanje pri dogodku študija primera ima številne prednosti tako za udeležence (dijake ali študente), fakulteto in podjetje oz. organizacijo, ki sodeluje na dogodku. Nekatere izmed največjih prednosti za udeležence so: razvijanje novih kompetence, delo v skupini, stik s podjetjem ali organizacijo (potencialnimi delodajalci), delo na realnih problemih, delo pot časovnim pritiskom, ki je brez resnih posledic, spoznavanje novih ljudi in drugo. Za podjetje oz. organizacijo so glavne prednosti sodelovanja v okviru dogodka študija primera sledeče: pridobivanje koristnih idej, možnost pridobivanja novih in perspektivnih kadrov, večanje razpoznavnosti blagovne znamke, večanje ugleda podjetja, zelo majhna časovna in materialna obremenjenost podjetja, ki nastane zaradi sodelovanja na dogodku, družbena odgovornost in drugo. Za fakulteto je študija primera koristna predvsem zaradi dodatnega ob študijskega dogajanja. Ostale prednosti so še: sodelovanje s podjetji, povečavanje ugleda v družbi in s tem pridobivanje

dobrih študentov, omogočanje sodelovanja in povezovanje podjetij in dijakov/študentov ter mentorjev, prenos znanja na fakulteto, karierno usmerjanje študentov in drugo.

## 5 Dogodek študija primera na Fakulteti za organizacijske vede

Dogodek študija primera se na Fakulteti za organizacijske vede Univerze v Mariboru izvaja že več kot deset let. Dogodek je sestavljen iz dve delov in sicer izobraževanja in tekmovanja. Na fakulteti se organizirajo različni dogodki študije primera in sicer:

- Decembrska šola in tekmovanje v študiji primera za študente.
- Mednarodno tekmovanje v študiji primera za študente (najpogosteje v marcu), ki poteka v okviru Mednarodne konference o razvoju organizacijskih znanosti.
- Študija primera - Izobraževanje in tekmovanje za dijake v sodelovanju z Gimnazijo Franceta Prešerna (mesec januar).

V večletni tradiciji izvajanja dogodka je s fakulteto sodelovalo veliko podjetij in organizacij. Nekatera izmed teh so: Elan d.o.o., Janus Trade d.o.o. (Samsung), Iskratel d.o.o., Erste Card d.o.o. (Diners Club), Autocommerce d.o.o., B&B izobraževanje in usposabljanje d.o.o., Mercator d.d., Kompas Magistrat d.o.o., Društvo DOVES-FEE Slovenia (Program Ekošola), Kovačnica Kranj - MOK, DA Automobiles, DHL Global Forwarding Logistika d.o.o., Fraport Aviation Academy, Fraport Slovenija d.o.o., GS1 Slovenija, Zavod za turizem in kulturo Kranj (ZTKK), Valtex & Co. d.o.o., Styria digital marketplaces d.o.o (Bolha.com) in drugi. Tako klasičen kot spletni dogodek imata nekaj skupnih elementov, ki so: (1) oblikovaje organizacijske ekipe s strani fakultete, (2) izobraževanje in usposabljanje udeležencev, (3) predstavitev problema s strani podjetja ali organizacije, (4) udeleženci iščejo rešitev za podan problem in pripravijo predstavitve, (5) tekmovanje ekip, ki jih ocenjuje komisija, ki je sestavljajo predstavniki podjetja in člani fakultete (načeloma tudi študenti), (6) razglasitev najboljših treh ekip in podaja razlage za izbor le teh, (7) podelitev nagrad s strani podjetja ali organizacije, ki je sponzor tekmovanja (Rupnik, Jereb in Urh, 2019). Dogodek se je tekom let razvijal in doživel vrsto izboljšav. Trenutno izobraževanje je sestavljeno iz kratkih modularnih predavanj, ki jih izvedejo



strokovnjaki na svojem področju (predvsem profesorji) in študenti, ki so že aktivno sodelovali na dogodku. V okviru izobraževanja se udeleženci seznanijo z vsebinami kot so: problemsko učenje in študija primera, pravila tekmovanja, delo ocenjevalne komisije in kriteriji ocenjevanja, komunikacijske in predstavitevne veščine, timsko delo, uporabe informacijsko-komunikacijskih tehnologije, orodja za analiziranje in pridobivanje podatkov, izdelava atraktivnih predstavitev in drugo.

Po končanem izobraževalnem delu sledi predstavitev problema. Problem predstavi podjetje, ki sodeluje na dogodku. Udeleženci imajo čas za reševanje (nekaj dni) in možnost postavljanja dodatnih vprašanj predstavnikom podjetja, da si lažje ustvarijo predstavo in poiščejo ustrezno rešitev. Vrstni red predstavitev ekip je predhodno določen z žrebom. Predstavitve ekip ocenjuje komisija. Ocenjevalna komisija ocenjuje predstavljene rešitve udeležencev na osnovi štirih kazalnikov, ki so: razumevanje podanega primera, ustreznost in uporabnost predlagane rešitev, struktura in kakovost predstavitev ter predstavitevne zmožnosti tekmovalcev in znanje ter odgovori na vprašanja. Pri tem ima največjo težo ustreznost in uporabnost predlagane rešitev. V primeru klasičnega dogodka študije primera se po razglasitvi rezultatov izvede tudi skupinsko fotografiranje in pogostitev udeležencev.

## **6 Primerjava klasičnega in spletnega dogodka študija primera**

Kot je bilo že omenjeno je dogodek sestavljen iz dveh glavnih delov in sicer izobraževalnega in tekmovalnega dela. Omeniti moramo, da lahko številni koraki pri organizaciji potekajo vzporedno oz. istočasno (tako pri klasični kot spletni izvedbi). Tako pri klasični kot spletni izvedbi dogodka je najprej potrebno določiti organizacijski odbor in osebe, ki posredno ali neposredno sodelujejo pri organizaciji dogodka. Pri tem so najpomembnejše osebe dekan/ja (ali v. d. dekana/ice), prodekan/ica za izobraževalno dejavnost, predstavniki Kariernega centra, prodekan/ica za študentska vprašanja, predstavniki Študentskega sveta in drugi. Določitev datumov izobraževanja in tekmovanja poteka pri klasični izvedbi v obliki klasične komunikacije na sestankih. Pri spletni izvedbi pa komunikacija poteka večinoma preko elektronske pošte in v virtualnem okolju (MS Teams). Podobna zgodba je s pripravo koncepta izobraževanja in tekmovanja ter odobritvijo koncepta s strani vodstva fakultete. Priprava uradne

spletne strani dogodka pa je identična, prav tako izbor izvajalcev posameznih izobraževanj za udeležence. Kontaktiranje morebitnih izvajalcev poteka pri klasični izvedbi osebno, pri spletni pa preko elektronske pošte, telefonskega pogovora ali v virtualnem okolju. Prav tako poteka tudi usklajevanje terminov med izvajalci, določanje časovnice izobraževanja, izdelava in pošiljanje vabil. Pri klasičnem dogodku je nujna tudi rezervacija predavalnic, kar pri spletni izvedbi ni potrebno. Spletna izvedba pa zahteva organizacijo in pripravo določenih postopkov, ki večinoma potekajo v programskem okolju MS Teams, kar zahteva bistveno večjo vključenost osebja Centra za informatiko in informacijske tehnologije. Osebj omenjenega centra poskrbi za ustrezno delovno okolje v MS Teams-ih. Sledi promocija dogodka na družbenih omrežjih (Facebook, spletne strani fakultete, ...), kjer ni bistvenih razlik med obema variantama dogodka. Zbiranje prijavljenih ekip poteka preko elektronske pošte. Določitev komisije poteka na usklajevalnih sestankih v živo, pri spletni pa preko elektronske pošte, telefonsko ali preko MS Team-sov. Podobno je z iskanje podjetja oz. organizacije, ki je sponzor oz. partner dogodka. Pri klasični organizaciji je v tej fazi priporočen tudi obisk podjetja, kar ima za posledico veliko bolj človeški odnos med vsemi udeleženi. Temu sledi podpis pogodbe o sodelovanju s podjetjem oz. organizacijo. Pri klasični izvedbi se pogodba lahko podpiše na sestanku, kjer se lahko predhodno uskladijo še določene malenkosti. Spletni dogodek pa zahteva usklajevanje in podpisovanje pogodbe preko spleta (elektronska pošta, elektronsko podpisovanje). Izziv oz. problem poda podjetje in ga elektronsko posreduje v pregled na fakulteto. Spletni dogodek zahteva uskladitev problema preko telefona, elektronske pošte ali v obliki virtualnega srečanja (MS Teams). Klasična oblika dogodka zahteva pripravo predavalnic in naročanje oz. pripravo pogostitve. Spletni dogodek omenjenih faz povezanih s predavalnicami ne potrebuje, prav tako ni potrebe po pogostitvi. To je seveda slabost, kajti na pogostitvah po koncu tekmovanja, se pogosto spletejo prijateljske vezi med vsemi udeleženi, ustvarijo se nove poslovne priložnosti in pokažejo druge možnosti sodelovanja.

Izvedba izobraževanja je pomemben del dogodka. Na izobraževanju se udeleženci seznanijo z različnimi vsebinami, ki jih lahko uporabijo pri iskanju in pripravi rešitve. Izobraževanja so modularno zasnovana in ponujajo hitre lekcije s posameznih strokovnih področij. Izobraževanja izvedejo strokovni predavatelji (predvsem profesorji), zunanji partnerji in študenti, ki imajo izkušnje s preteklih

dogodkov. Klasično izobraževanje poteka v predavalnici podobno kot potekajo predavanja na fakulteti. Takšno izobraževanje je udeležencem poznano, omogočen je normalen človeški stik, druženje med odmori in drugo. Slaba stran klasičnega izobraževanja je krajevna prisotnost udeležencev in prostorska omejitev (velikost predavalnice). Dodatna neprijetnost za nekatere udeležence je javno nastopanje oz. strah pred postavljanjem vprašanj pred občinstvom. V virtualnem okolju je bilo opaziti, da je vprašanj bistveno več. Spletna izvedba dogodka je omogočila prisotnost velikega števila udeležencev (ekip), njihovih mentorjev ali spremljevalcev ter drugih, ki se zgolj informativno zanimajo za dogodek. Po koncu izobraževalnega dela sledi predstavitev podjetja in njihovega problema oz. izziva. Na klasičnem dogodku se problem predstavi v predavalnici, kjer je potekalo izobraževanje. Pri spletnem dogodku pa se predstavitev problema izvede v virtualnem okolju. V obeh primerih udeleženci lahko postavijo dodatna vprašanja za lažje razumevanje problema. Sledi čas za iskanju rešitve in pripravo prezentacije. V obeh primerih je način dela prepuščen udeležencem in najpogosteje traja nekaj dni. Vrstni red predstavitev ekip je predhodno določen z žrebom. Žreb se pri klasičnem dogodku izvede na način, da vodja posamezne skupine izžreba številko, ki predstavlja vrstni red predstavitev. Pri virtualnem dogodku pa žreb izvede predsednik komisije na način, da potek vidijo vsi udeleženci.

Po nekaj dnevnem iskanju rešitev je na vrsti tekmovanje ekip. Pri klasičnem dogodku se tekmovanje izvede v največji predavalnici fakultete. Pred tekmovanjem se morajo do določene ure oddati vse prezentacije, ki se naložijo na računalnik v predavalnici. S tem je onemogočeno naknadno spreminjanje in prilagajanje prezentacij. Pri spletnem tekmovanju se prezentacije pošljejo preko elektronske pošte, predstavitev pa se izvede v virtualnem okolju s pomočjo programa MS Teams. Rešitve ocenjuje predhodno določena ocenjevalna komisije. Ocenjuje se na podlagi štirih glavni kriterijev, ki so: izvedljivost predstavljene rešitve (najpomembnejši kriterij), razumevanje problema študije primera, struktura in kvaliteta predstavitev in pokazano znanje ter odgovori na vprašanja komisije. Po končanih predstavitvah si komisija vzame določen čas za določitev prvih treh ekip. Pri klasičnem dogodku se komisija umakne v prostor na fakulteti, kjer so popolnoma sami, brez vpliva zunanjih oseb. Na ta način se doseže, da komisija odloči nepristransko in čim bolj v miru. Pri spletnem dogodku pa se komisije sreča v virtualnem okolju in sicer v posebno oblikovani

skupini v okviru MS Teams-ov. Tudi tu je komisija ločena od ostalih ljudi. Zadnji del dogodka predstavlja razglasitev zmagovalnih treh ekip in podelitev nagrad. Klasičen dogodek je organiziran tako, da se vsi udeleženci zberejo v prostoru, kjer je potekalo tekmovanje. Predstavniki podjetja (najpogosteje je to direktor) nagovori vse navzoče in pove prve tri uvrščene ekipe. Vsaki ekipi se pove kaj je bilo dobro in kaj bi lahko izboljšali pri svoji rešitvi ali predstavitvi. Spletna oblika dogodka poteka virtualno, postopek razglasitve pa je podoben. Spletni dogodek je s tem delom tudi končan. Nagrade pa se prvim trem ekipam dostavijo preko pošte. Pri klasičnem dogodku pa se nagrade izročijo na koncu razglasitve. Temu sledi še skupinsko fotografiranje, pogostitev udeležencev in njihovih spremljevalcev in ostalih. Takšno srečanje nudi veliko možnosti za mreženje, kar pa pri virtualnem dogodku ni mogoče. Pri organizaciji in izvedbi klasičnega in spletnega dogodka Študija primera je potrebno upoštevati vse zakonske omejitve. Pri tem je potrebno omeniti Uredbo (EU) 2016/679 Evropskega parlamenta in Sveta z dne 27. 4. 2016 o varstvu posameznikov pri obdelavi osebnih podatkov in o prostem pretoku takih podatkov ter o razveljavitvi Direktive 95/46/ES (Splošna uredba o varstvu podatkov - GDPR). Omenjena uredba določa pravila glede dela z imeni udeležencev, fotografijami, posnetki, objave podatkov in drugo.

## 7 Zaključek

V prispevku je predstavljeno problemsko učenje in študija primera. Dogodek Študija primera je na fakulteti sestavljen iz dveh delov in sicer izobraževalnega in tekmovalnega dela. Zaradi trenutne situacije v državi in svetu se tovrstni dogodki izvajajo preko spleta, kar prinese tako pozitivne kot negativne učinke in posledice. Kljub temu udeleženci dobijo občutek kako izgleda reševanje konkretnih problemov, ki se pojavljajo v realnem okolju. Poleg tega dobijo izkušnjo kako je delati pod časovnim pritiskom in v ekipi, kjer ima vsak svojo vlogo. Študija primera nudi učno okolje, kjer za napačno rešitev problema ni resnih negativnih posledic, kot je to v realnem okolju.

Dogodek Študija primera se je na Fakulteti za organizacijske vede Univerze v Mariboru v klasični izvedbi izvajal že nekaj let. Leto 2020 pa je prineslo precej sprememb pri organizaciji in izvedbi omenjenega dogodka. Spoznanja in izkušnje pri organizaciji spletnega dogodka Študije primera so resnično neprecenljive in prinašajo praktična spoznanja, ki bodo naredile omenjen dogodek veliko bolj

zanimiv in privlačen tako za udeležence (dijake in študente), kot tudi za predavatelje, podjetje in poslušalce oz. opazovalce dogodka.

## **Literatura**

- Articulate. (2010). Why E-Learning is So Effective. Pridobljeno 9. 1. 2018 na <http://blogs.articulate.com/rapid-elearning/why-e-learning-is-so-effective/>
- Bregar, L., Zagmajster, M. in Radovan, M. (2010). Osnove e-izobraževanja-Priročnik, Andragoški center Slovenije, Ljubljana. Pridobljeno 5. 3. 2016 na [http://arhiv.acs.si/publikacije/Osnove\\_e-izobrazevanja.pdf](http://arhiv.acs.si/publikacije/Osnove_e-izobrazevanja.pdf)
- BRIDGE. (2018). The Advantages of E-Learning for Business. Pridobljeno 9. 1. 2018 na <https://www.getbridge.com/lc/articles/benefits-of-e-learning>
- Draves, W. A. (2007). Advanced teaching online. Learn, Wisconsin.
- Eltitude Pte. (b.d.). Our Problem Based Learning Programme. Pridobljeno 6. 1. 2021 na <https://www.elitudesg.com/problem-based-learning-programme>
- Feagin, J., Orum, A., in Sjoberg, G. (Eds.). (1991). A case for case study. Chapel Hill, NC: University of North Carolina Press.
- Janc Vidic, P. (2013). Problemsko učenje kemije : diplomsko delo. Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta. Pridobljeno 18. 1. 2019 na [http://pefprints.pef.uni-lj.si/2031/1/Petra\\_Janc\\_Vidic\\_Problemsko\\_ucenje\\_kemije\\_2014.pdf](http://pefprints.pef.uni-lj.si/2031/1/Petra_Janc_Vidic_Problemsko_ucenje_kemije_2014.pdf)
- Jereb, J. (1998). Teoretične osnove izobraževanja. Založba Moderna organizacija, Kranj.
- Kimiloglu, H., Ozturan, M. in Kutlu, B. (2017). Perceptions about and attitude toward the usage of e-learning in corporate training. *Computers in Human Behavior*, 72, 339-349.
- Mesec, B. in Lamovec, T. (1998). Uvod v kvalitativno raziskovanje v socialnem delu. URN:NBN:SI:DOC-C11L6WB5. Pridobljeno 12. 12. 2019 na <http://www.dlib.si>
- Miglič, G. (2005). Načrtovanje organizacijske strategije izobraževanja. *Organizacija*, 38, št. 6, str. 271–277.
- Reise, C., Müller, B., in Seliger, G. (2014). Resource Efficiency Learning Game – Electric Scooter Game, *Procedia CIRP* 15, 355–360.
- Rupnik, D., Jereb, E. in Urh, M. (2019). Izobraževanje in tekmovanje v študiji primera: primer Fakultete za organizacijske vede.
- Smith, C. J. (2012). Improving the school – to – university transition: using a problem – based approach to teach practical skills whilst simultaneously developin student ´s independent study skills. *Chemistry education research and practice*, 13(3), 490-499.
- Stake, R. (1995). *The art of case research*. Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Strmčnik, F. (1992). *Problemski pouk v teoriji in praksi*. Radovljica, Didakta.

- Sun, P. C., Tsai, R. J., Finger, G., Chen, Y. Y., in Yeh, D. (2008). What drives a successful e-Learning? An empirical investigation of the critical factors influencing learner satisfaction, *Computers & Education*, 50, 1183-1202.
- Tellis, W. M. (1997). Application of a Case Study Methodology . *The Qualitative Report*, 3(3), 1-19. Pridobljeno na <http://nsuworks.nova.edu/tqr/vol3/iss3/1>
- Universal Class. (2021). How to Write Case Studies. Pridobljeno na <https://www.universalclass.com/i/course/how-to-write-case-studies.htm>
- UREDBA (EU) 2016/679 EVROPSKEGA PARLAMENTA IN SVETA (2016). UREDBA (EU) 2016/679 EVROPSKEGA PARLAMENTA IN SVETA z dne 27. aprila 2016 o varstvu posameznikov pri obdelavi osebnih podatkov in o prostem pretoku takih podatkov ter o razveljavitvi Direktive 95/46/ES (Splošna uredba o varstvu podatkov). Pridobljeno na 10.1.2021 <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R0679&from=SL>
- Welsh, E., Wanberg, C., Brown, K., in Simmering, M. (2003). E-learning: emerging uses, empirical results and future directions. *International Journal of Training and Development*, 7(4), str. 245-58.
- Yin, R. (1993). *Applications of case study research*. Newbury Park, CA: Sage Publishing.