Sistem za organizaciju događaja

*Članovi tima:*

1. Ivan Martić SV77/2020
2. Ivan Đukanović SV79/2020

*Motivacija:*

Implementacijom sistema za upravljanje događajima, želimo pružiti korisnicima alate koje će im omogućiti da kontrolišu svaki korak organizacije, bez obzira na kompleksnost događaja. Naš cilj je osigurati da organizatori imaju sve potrebne informacije na jednom mestu, olakšavajući im procese planiranja i izmene, dok istovremeno pružamo jednostavan način za posetioce da rezervišu svoje mesto na događajima i uživaju u iskustvu bez stresa.

*Pregled problema:*

Problem koji se javlja u kontekstu razvoja event aplikacije proizlazi iz potrebe organizatora događaja i posetilaca da efikasno upravljaju i učestvuju u različitim događajima. Tradicionalni načini planiranja i vođenja događaja često su opterećeni administrativnim zadacima i nedostatkom centralizovanog sistema za upravljanje informacijama. Organizatori često gube pregled nad svojim događajima, dok posetioci mogu naići na poteškoće u pronalaženju i rezervaciji željenih događaja.

Analiza trenutnih rešenja ukazuje na nedostatke u efikasnosti i korisničkom iskustvu. Mnoge postojeće platforme ne pružaju dovoljno fleksibilnosti i intuitivnosti, kako organizatorima, tako i posetiocima događaja. Nedostaje centralizovani sistem koji bi omogućio korisnicima da lako pregledaju, rezervišu i upravljaju događajima, kao i da dobiju relevantne informacije o istima.

*Metodologija rada:*

##### ***Posetilac:***

##### Posetilac će imati uvid u sve događaje i moći će da rezeviše dolazak na odredjeni događaji. Imace pregled svojih rezervacija i moći ce da otkaže određenu rezervaciju.

##### ***Organizatior***

Organizator ima pregled dođaja koje je on kreirao. Može da kreira novi događaji, da izmeni postojeći ili da otkaze događaji.

*Ulaz u sistem:*

Postetioci unose svoje preference za vrste događaja. Preference koje mogu izabrati su: aktivnosti na otvorenom, kulturne aktivnosti, porodične aktivnosti, sportski događaji, opuštajuće aktivnosti.

Organizatori unose detalje o novim događajima koje planiraju organizovati. Takođe, unose zahteve za izmenu ili otkazivanje postojećih događaja koje su oni kreirali. Podaci koje će svaki događaji sadržati su:

* Naziv
* Datum i vreme pocetka
* Datim i vreme kraja
* Grad
* Adresa odrzavanja
* Broj dostupnih mesta
* Cena
* Opis događaja
* Organizator
* Listu posetioca
* TIP (biciklizam, piknik, planinarenje, posetu muzeju, poseta galeriji, poseta koncertu, poseta zoološkom vrtu, poseta akvarijumu, poseta tematskom parku, kosarkaski turnir, fudbalska utakmica, boks meč, wellness centar, spa centar, banja)

*Izlaz iz sistema:*

Posetilac: Izlaz iz sistema predstavljaju kuplejni događaji

Organizator: Izlaz is sitema predstavljaju novi događaji koji su dostupni posetiocima za kupovinu

*Baza znanja:*

Baza znanja: Definisani su set pravila za pregled događaja, poput datuma pocetka događaja, datuma kraja dogadjaja, broja dostupnih mesta... Baza znanja se popunjava putem korisničkih unosa i automatskog prikupljanja podataka. Interakcije na osnovu znanja uključuju automatsko planiranje događaja i obaveštavanje korisnika o relevantnim događajima.

*Pravila za preporuku događaja:*

* Ako korisnik voli aktivnosti na otvorenom, preporuči planinarenje, biciklizam, piknik.
* Ako korisnik preferira kulturne aktivnosti, preporuči posetu muzeju, galeriji ili koncertu.
* Ako korisnik traži zabavu za celu porodicu, preporuči posetu zoološkom vrtu, akvarijumu ili tematskom parku.
* Ako korisnik voli sportske događaje, preporuči posetu kosarkaskoj utakmici, fudablskom meču ili boks meču.
* Ako korisnik želi opuštajuću aktivnost, preporuči wellness centar, spa tretman ili poseta banji
* Ako je korisnik iz grada u kom se odžava taji daogađaji, preporuči mu ga

*Primer forward chaining-a:*

1. Korisnik bira događaje koje želi da poseti iz liste dostupnih događaja i želi da izvrši kupovinu odabranog događaja. Ako ima slobodnih mesta i korisnik ima dovoljno sredstava na računu, aktivira se pravilo za "Neizvršenu kupovinu". Kreira se objekat neizvršene kupovine koji sadrži informacije o korisniku, događaju i statusu plaćanja (plaćeno ili neplaćeno), kao i cenu događaja.
2. Ukoliko postoji događaj čija je popunjenost manja od 50% i vreme početka događaja je manje od 3 dana, cena neizvršene kupovine se automatski umanjuje za 50%.
3. Nakon toga akitvira se pravilo za kupovinu, sredstva se skidaju sa korisnikovog računa, “Neizvršena kupovina” postaje plaćena, korisnik se dodaje na listu posetilaca događaja.

*Primer CEP-a:*

Praviolo 1:

* Ako je događaj jos uvek nije poceo
* Ako je u periodu od 1h kupljeno vise od 50% kararata
* Ako je u periodu od 1h otkazano vise od 20% karata

Otkazati event

*Primer Template-a:*

Pravilo vetano za smanjenje bazicne cene događaja u odnosu na kapacitet

* Ako je kapacitet dogadjaja veci od 100 smanjini cenu za 10%
* Ako je kapacite događaja izmedju 100 i 1000 smanji cu za 20%
* Ako kapacitet događaka veci od 1000 smanji cunu za 30%

Pravilo vezano za popunjenost

* Ako popunjenost veca 70% povecati bazicnu cenu za 10%
* Ako je popunjenos veca od 80% povecati cenu za 20%
* Ako je popunjenost veca od 90% povecati cenu za 30%