

**Vizija projektnog zadatka**

**Programiranje za internet**

***E-Sweepstakes***

**Studenti:**

Ime i prezime: Perica Topić Br. ind.:13756/R Smjer: Informatika

Ime i prezime: Martin Karalić Br. ind.:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Smjer: Informatika

Orašje, studeni 2022.

Sadržaj

[1. Uvod 1](#_Toc120634638)

[1.1 Cilj 1](#_Toc120634639)

[1.2 Svrha 1](#_Toc120634640)

[1.3 Definicije – akronimi 1](#_Toc120634641)

[1.4 Literatura 1](#_Toc120634642)

[2. Zahtjevi 2](#_Toc120634643)

[3. naslov 2](#_Toc120634644)

[4. naslov 3](#_Toc120634645)

[5. „naslov 4](#_Toc120634646)

[6. Projektni zadatak 5](#_Toc120634647)

[7. Zaključak 6](#_Toc120634648)

# Uvod

Svrha ovog dokumenta jest pobliže objasniti i analizirati karakteristike centraliziranog sustava za upravljanje nagradnim igrama i posebnim ponudama vezanih za korisnike. Naziv projekta je „E-Sweepstakes“. Organizator pomoću ovog sustava organizira neku nagradnu igru, doseže velik broj sudionika, a platforma mu nudi pregled projekta, čak i sam odabir sretnog dobitnika ako je potrebno. S druge strane, korisnik koji se prijavi može sudjelovati u nagradnim igrama, sve na jednom mjestu.

## Cilj

Cilj dokumenta je opisati i definirati zahtjeve korisnika za sustav centraliziranog web upravljanja nagradnim igrama, kuponima i bonovima.

## Svrha

U današnjem svijetu prezasićenom raznim ponudama, pojedini brendovi i tvrtke žele diferencirati svoju ponudu organizirajući nagradne igre. Opet, s druge strane, kupci preferiraju ostvariti neku posebnu cijenu ili čak određeni proizvod dobiti besplatno, ali često uvide da je nagradna igra završila i prije nego su imali priliku sudjelovati u njoj. Upravo tu nastupa ovaj projekt, koji bi na brz i jednostavan način omogućio pronalazak aktivnih igara i sudjelovanje u istim na jedan efikasan, nov, i moderan način.

## Definicije – akronimi

eng. sweepstake – nagradna igra

## Literatura

Wikipedija – slobodna enciklopedija

# Zahtjevi

Svaki dobro dizajniran sustav bi trebao rješavati određene probleme. Tako korisnik korištenjem ovog web sustava sebi olakšava pronalazak svih aktivnih promocija, kupona, bonova i nagradnih igara.

## Opis problema

|  |  |
| --- | --- |
| Problem | Premal doseg korisnika i nedostatak marketinškog eksponiranja posebnih ponuda. |
| Djelovanje | Korisnici kasno ili nikako ne saznaju za promotivne ponude, kompanije ne dobivaju maksimalan broj sudionika. |
| Posljedice | Loš publicitet a ujedno i još jedna promašena prilika za marketing. |
| Rješenje | Upoznati korisnici, uspješni organizatori i zadovoljni posjetitelji. |

Tablica 1. – Problem

## Namjena sustava

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# naslov

# naslov

# „naslov

# Projektni zadatak

# Zaključak