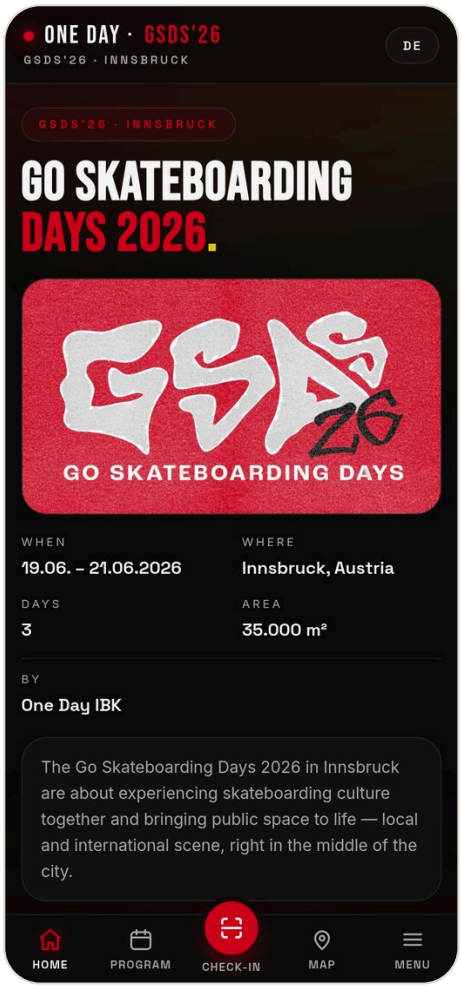
EVENTFACTORY · DIGITALCUBE

Ein System steuert die gesamte Veranstaltung.

Ein System für Veranstaltungsmanagement. **EventFactory** richtet es für eine konkrete Veranstaltung ein, **DigitalCube** begleitet sie von der ersten Anmeldung bis zum Abschlussbericht: Anmeldung, Gästedatenbank, Kommunikation, App, Empfang, Logistik und Abrechnung — verbunden, in einem Dashboard, unter Ihrer Marke.



1
GÄSTEDATENBANK FÜR DIE GESAMTE VERANSTALTUNG

1
CODE, DER ALLES ERLEDIGT

1
APP FÜR JEDES SMARTPHONE

8
SPRACHEN

In diesem Dokument: wie alles zusammenhängt · der Weg des Gastes · Anmeldung · mehrere Termine und Städte · Teilnehmer-App · Verwaltungs-Dashboard · Werkzeuge für den Veranstaltungstag · Empfang und Einlass · Unterkunft, Transport und Catering · Programm und Interaktion · Spiele und Wettbewerb · Kommunikation · Tickets und Rechnungen · Zahlen in Echtzeit · Auswertung nach der Veranstaltung

> Alle Bildschirme in diesem Dokument stammen aus einem einzigen System — dem, mit dem wir echte Veranstaltungen durchführen. Veranstaltungsnamen und Teilnehmerdaten wurden durch Beispieldaten ersetzt. Die meisten Screenshots zeigen die polnische Oberfläche — das System selbst läuft in acht Sprachen, darunter Deutsch und Englisch.

WAS SICH ÄNDERT

Drei Dinge, die vom ersten Tag an sichtbar sind

FÜR GÄSTE

Ein Link statt zehn E-Mails

Programm, Ticket, Lageplan, praktische Informationen und kurzfristige Änderungen — alles an einem Ort, immer aktuell.

FÜR VERANSTALTER

Ein Ort statt fünf Werkzeugen

Gästeliste, Mailing, Check-in, Unterkünfte, Zahlungen und Berichte in einem Dashboard. Schluss mit dem Kopieren von Daten zwischen Tabellen.

FÜR IHRE MARKE

Die Veranstaltung sieht aus wie Ihre

Eigene Domain, Logo und Farben überall: auf der Website, in E-Mails, in der App und auf dem Namensschild.

WIE ALLES ZUSAMMENHÄNGT

Daten einmal eingeben. Sie wirken überall.

Das ist keine Sammlung einzelner Werkzeuge, die per Excel-Export zusammengeflickt werden. Alles basiert auf einer Gästedatenbank und einem Veranstaltungsprogramm — deshalb ist jede Änderung sofort überall sichtbar.

WOHER DIE DATEN KOMMEN

- Anmeldeformular
- Gästeliste aus einer Tabelle importiert
- Bestellungen aus externem Ticketverkauf
- Ticketverkauf
- Anmeldungen von Ausstellern und Partnern
- Manuell vom Team ergänzte Einträge

Eine Gästedatenbank und ein Programm

Jeder Gast hat einen eigenen Datensatz, eine Rolle und einen persönlichen Code. Das Programm hat eine einzige Quelle.

WO SIE SIE NUTZEN

- Teilnehmer-App
- Empfang und Einlasskontrolle
- Catering, Unterkunft, Transport
- E-Mail, SMS, Benachrichtigungen
- Zahlungen, Rechnungen, Berichte

BEISPIELE FÜR VERKNÜPFUNGEN

- **Ernährungswunsch aus dem Formular** → Übersicht für die Küche → Essensausgabe mit demselben Gästecode
- **Geänderte Sitzungszeit** → Website, App und Bildschirm im Saal im selben Moment aktualisiert
- **Check-in am Eingang** → Live-Zähler → Anwesenheitsbericht → Zertifikat nur für Anwesende

BEISPIELE FÜR VERKNÜPFUNGEN

- **Ticket bezahlt** → Status beim Namen → Rechnung automatisch versendet
- **Workshop-Anmeldung** → Limit wird eingehalten → die Warteliste füllt frei gewordene Plätze selbst auf
- **Aussteller-Anmeldung** → seine Vertreter werden Gäste mit Code → Terminbuchungen

DER WEG DES GASTES

Von der Einladung bis zum Dankeschön

PHASE 1 · VORHER

Einladung und Anmeldung

- Einladung per E-Mail oder SMS
- Formular in den Farben der Veranstaltung
- Bestätigung mit **persönlichem QR-Code**
- Ticket in der Wallet des Smartphones
- Erinnerung am Vortag

PHASE 2 · VOR ORT

Einlass und Ablauf

- Einlass per **Code-Scan**
- Namensschild sofort gedruckt
- Programm und Lageplan auf dem Smartphone — iPhone und Android
- Benachrichtigung bei Änderungen
- Verpflegung und Zonen mit demselben Code

PHASE 3 · NACHHER

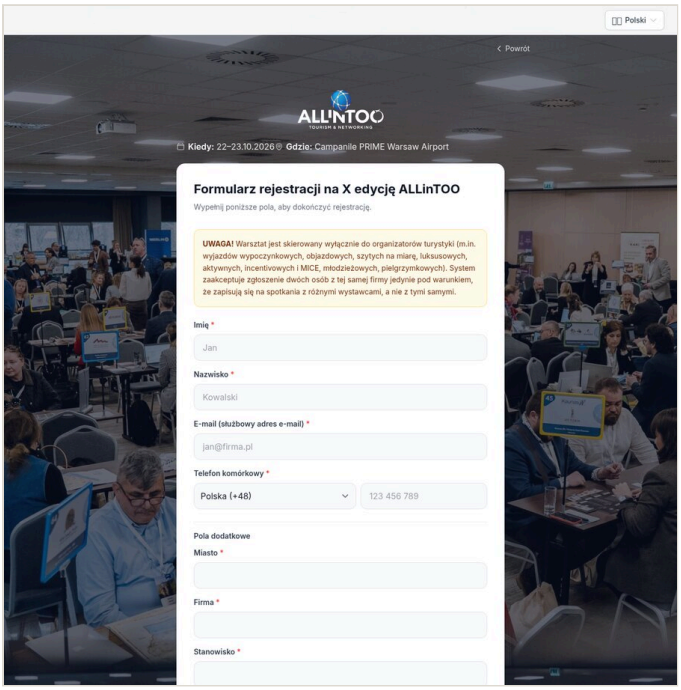
Abschluss und Auswertung

- Dankeschön und Umfrage
- Teilnahmezertifikat als PDF
- Bericht zu Anwesenheit und Beteiligung
- Datenbank bereit für die nächste Ausgabe

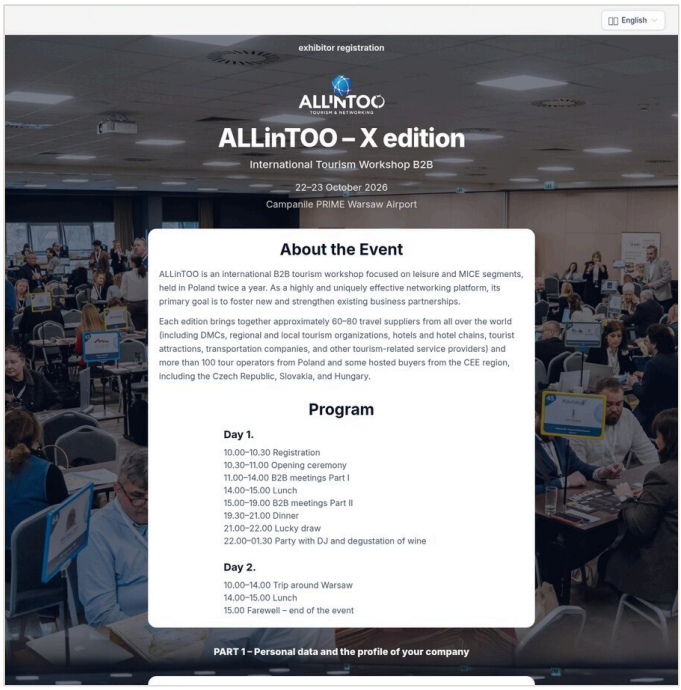
ANMELDUNG

Ein Formular, das nach dem Nötigen fragt

Sie legen die Felder selbst fest — anders für Gäste, anders für Aussteller, anders für Medien. Jede Anmeldung landet sofort in der Gästedatenbank und setzt das übrige System in Gang. Unten zwei Formulare derselben Veranstaltung.



Gastanmeldung — Grunddaten, eigens für diese Veranstaltung entworfene Zusatzfelder, Einwilligungen



Ausstelleranmeldung — Firmendaten und Vertreter, über dem Formular Beschreibung und Programm der Veranstaltung

WAS SIE EINSTELLEN

- **Eigene Felder** — Anreise, Unterkunft, Ernährung, T-Shirt-Größe, Kfz-Kennzeichen
- **Einwilligungen und Bedingungen** DSGVO-konform, zusammen mit der Anmeldung gespeichert
- **Sprachversionen** desselben Formulars

WAS AUTOMATISCH PASSIERT

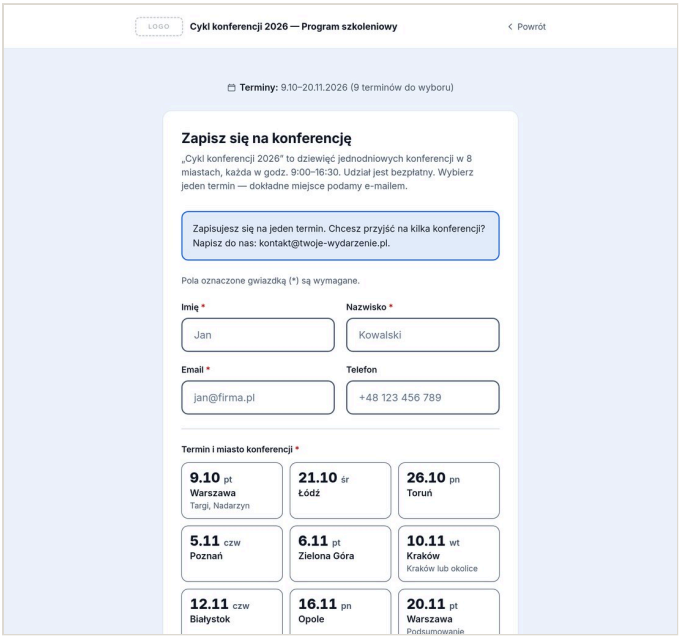
- **Bestätigung mit QR-Code** direkt nach der Anmeldung
- **Limits und Anmeldezeitraum** — Warteliste, sobald die Plätze vergeben sind
- **Gast im Dashboard sichtbar** und in derselben Sekunde auf der Empfangsliste

MEHRERE TERMINE UND STÄDTE

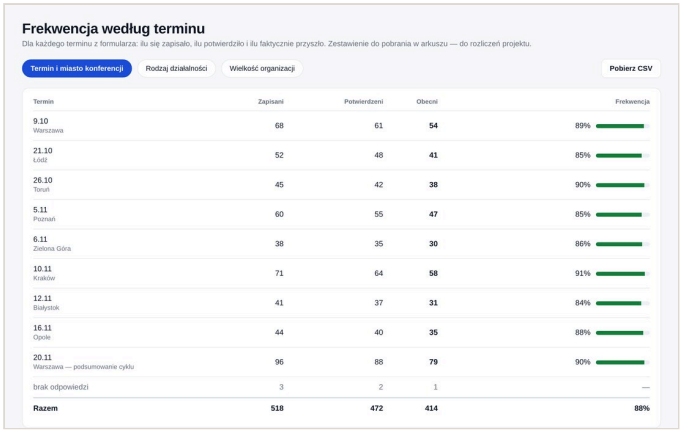
Eine Anmeldung, neun Städte

Eine Schulungsreihe, eine Roadshow, eine Konferenz in mehreren Städten — im System ist das eine Veranstaltung, nicht neun getrennte. Gäste wählen bei

der Anmeldung einen Termin, Sie arbeiten mit einer Datenbank und rechnen jeden Termin einzeln ab.



Terminwahl im Formular — Datum, Wochentag und Stadt auf einer Kachel; ein ausgebuchter oder geschlossener Termin ist inaktiv und nennt den Grund



Anwesenheit nach Termin — angemeldet, bestätigt und anwesend für jede Stadt einzeln, mit Tabellenexport für die Projektabrechnung

ANMELDUNGEN

Eigenes Platzlimit für jeden Termin

Jede Stadt hat ihr eigenes Platzkontingent. Ist es erschöpft, kann der Termin nicht mehr gewählt werden, die übrigen bleiben offen. Die Anmeldung zu einem Termin schließt sich selbst — so viele Stunden vorher, wie Sie festlegen.

VOR ORT

Jeder Empfang kennt seinen Termin

Der Empfang in Krakau sieht die Krakauer Liste — auch ohne Internet. Der heutige Termin wird automatisch gewählt, und wer vor Ort nachgetragen wird, landet sofort beim richtigen Termin. Wer für einen anderen Termin angemeldet ist, wird markiert, sodass niemand versehentlich in die falsche Schulung kommt.

KOMMUNIKATION UND BERICHTE

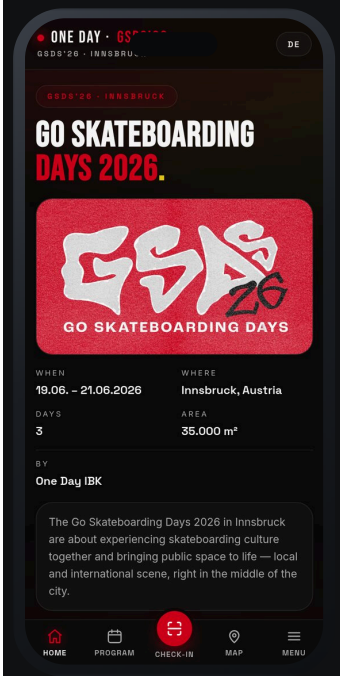
Eine Nachricht nur für eine Stadt

Erinnerungs-E-Mails und SMS gehen an die Teilnehmenden des gewählten Termins, nicht an die gesamte Datenbank. Listen, Exporte und Anwesenheitsbericht filtern genauso, und das Dashboard zeigt jeden Termin in einer eigenen Zeile: angemeldet, Limit, freie Plätze und anwesend — jeder Termin wird einzeln abgerechnet.

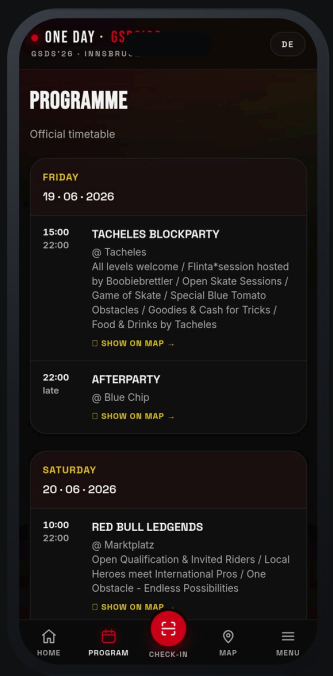
DIE TEILNEHMER-APP

Eine App für iPhone und Android

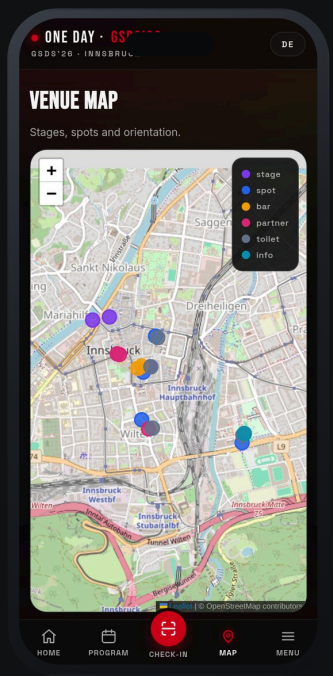
Eine App für alle Smartphones: Sie öffnet sich über einen Link, verhält sich wie eine normale App und lässt sich auf dem Startbildschirm ablegen. Dieselbe Adresse funktioniert auf iPhone und Android, Gäste müssen also nichts im Store suchen — auf Wunsch bereiten wir zusätzlich eine Version für den App Store und Google Play vor. Unten eine umgesetzte Outdoor-Veranstaltung.



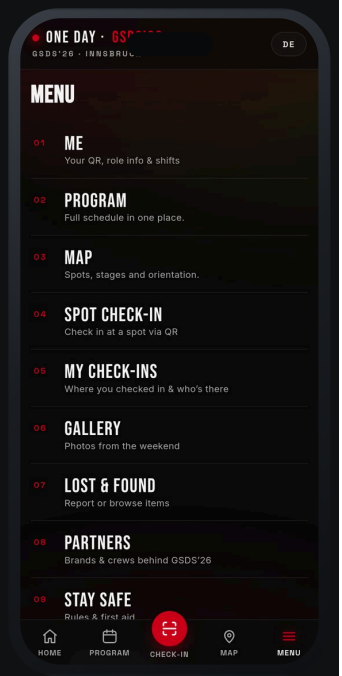
Startbildschirm



Programm



Lageplan



Funktionsmenü

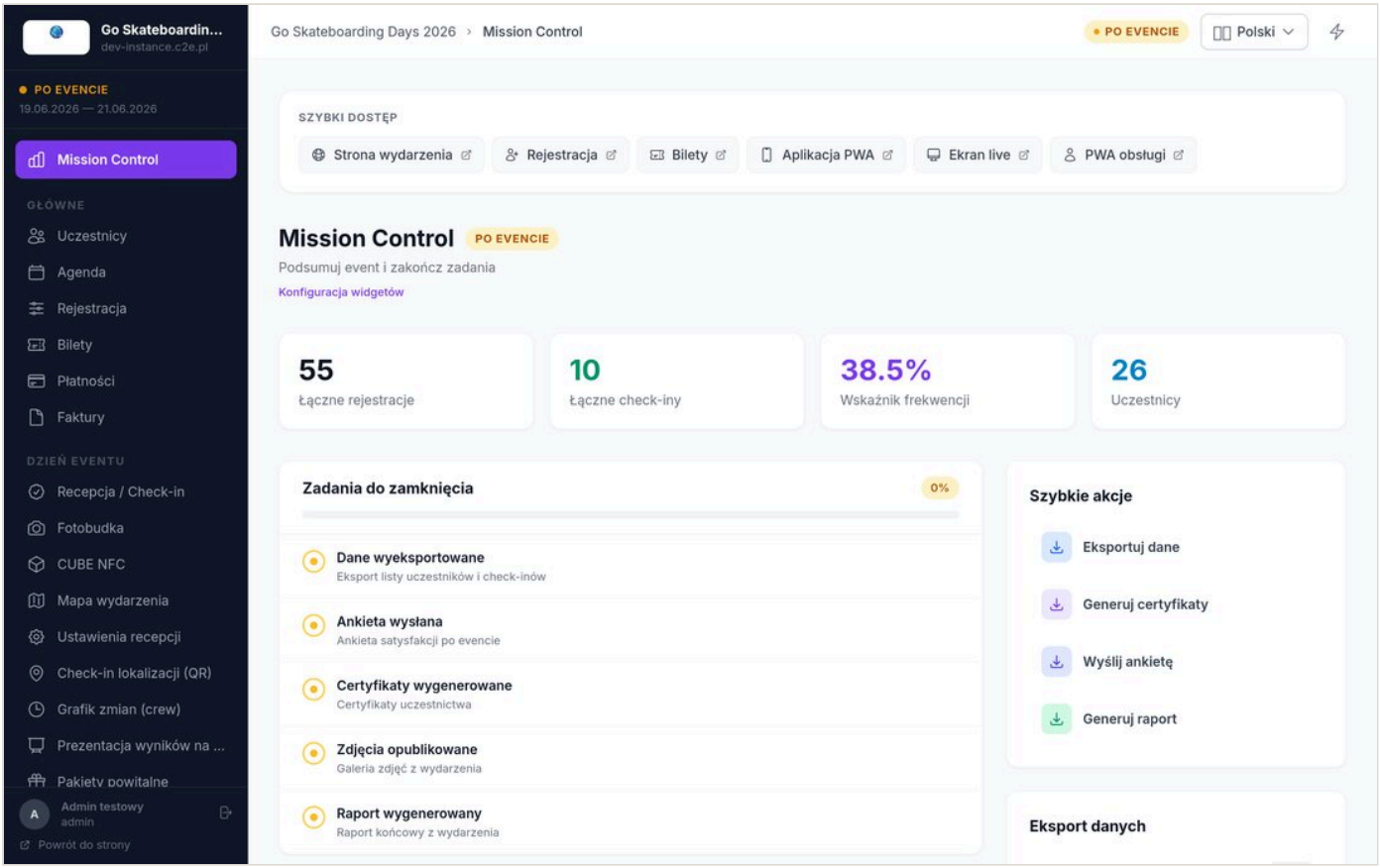
- **Ticket und Profil** — QR-Code, Teilnehmerdaten, zugewiesene Rolle
- **Programm** — Tag für Tag, mit Ort und Beschreibung jedes Programmpunkts
- **Lageplan** — Bühnen, Stände, Gastronomie, Sanitätsdienst, Toiletten
- **Benachrichtigungen** — Zeitänderungen, Mitteilungen des Veranstalters, Alarm
- **Anmeldungen** — Workshops und Sitzungen mit Platzlimit und Warteliste
- **Veranstaltungsort** — Gebäude und Saal mit Foto, Anfahrt, Karte und Kontakt
- **Interaktion** — Abstimmungen, Quizze, Fragen an die Vortragenden
- **Networking** — Teilnehmerprofile, Treffen an Tischen
- **Extras** — Galerie, Fundbüro, Umfrage, Zertifikat
- **Store-Version** — auf Wunsch im App Store und bei Google Play
- **Gestaltung** — an die Marke der Veranstaltung angepasst, keine Vorlage
- **Startbildschirm** — hervorgehobene Schaltfläche für die wichtigste Aktion und die Partner der Veranstaltung

Screenshots aus der laufenden App einer Outdoor-Veranstaltung (Innsbruck, Juni 2026).
Die Auswahl der Reiter wird pro Veranstaltung festgelegt — ein Kongress sieht andere, eine Firmengala wieder andere.

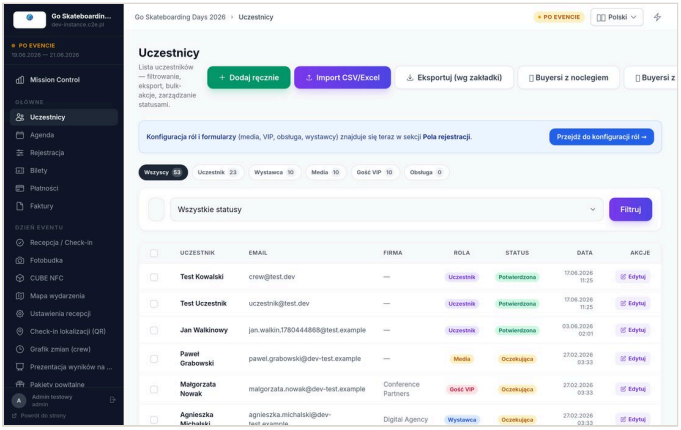
VERWALTUNGS-DASHBOARD

Ihr Team arbeitet in einem Fenster

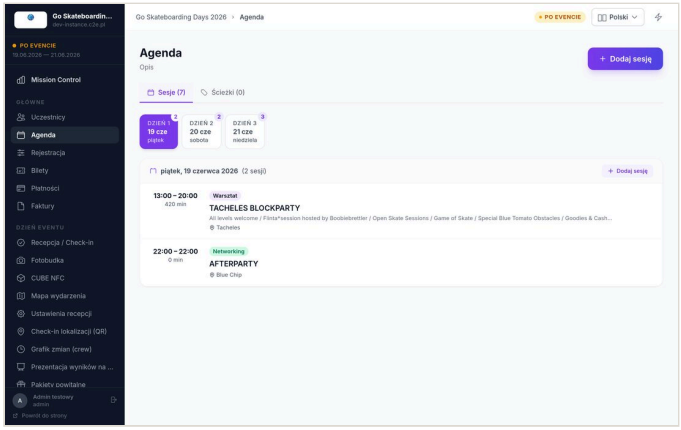
Das Dashboard führt in Phasen durch die Veranstaltung: Vorbereitung, Veranstaltungstag, Auswertung. Die Hauptansicht zeigt den aktuellen Stand und die noch offenen Aufgaben.



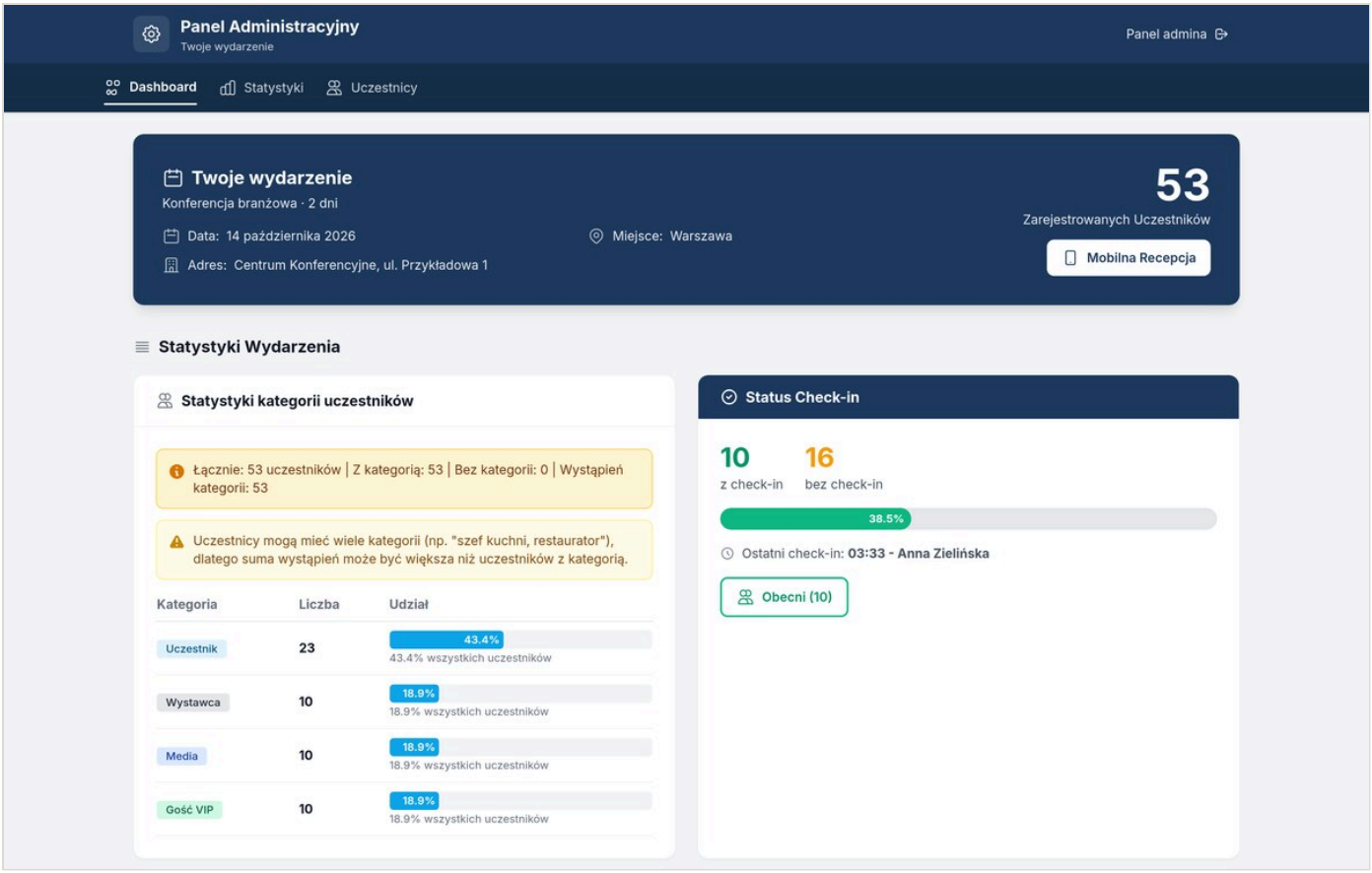
Hauptansicht — Live-Zahlen, Liste offener Aufgaben und Abkürzungen zu allen Werkzeugen der Veranstaltung



Gästeliste — nach Rollen, Anmeldestatus, Filter sowie Import und Export als Tabelle



Programm — Tage, Uhrzeiten und Programmarten; jede Änderung geht sofort an die Smartphones der Gäste



Kundenansicht — die wichtigsten Zahlen über einen eigenen Link, ohne Zugang zum Dashboard und ohne personenbezogene Daten der Gäste

Ihr Kunde bekommt einen eigenen Link. Statt Screenshots zu verschicken oder jemandem Zugang zum Dashboard zu geben, teilen Sie eine vereinfachte Ansicht: wie viele sich angemeldet haben, wie sich die Gästegruppen verteilen, wie viele schon vor Ort sind. Geschäftsführung oder Sponsor schauen selbst nach, Sie arbeiten weiter.

BERECHTIGUNGEN

Jeder sieht seinen Bereich

Der Veranstalter hat vollen Zugriff, der Empfang nur den Check-in, das Personal nur seinen Bereich. Der Änderungsverlauf wird gespeichert.

TEAMARBEIT

Mehrere Personen gleichzeitig

Viele Nutzer arbeiten gleichzeitig mit denselben Daten — ohne sich ständig neue Dateiversionen zu schicken.

AUSGABEDATEN

Export ohne Nachfragen

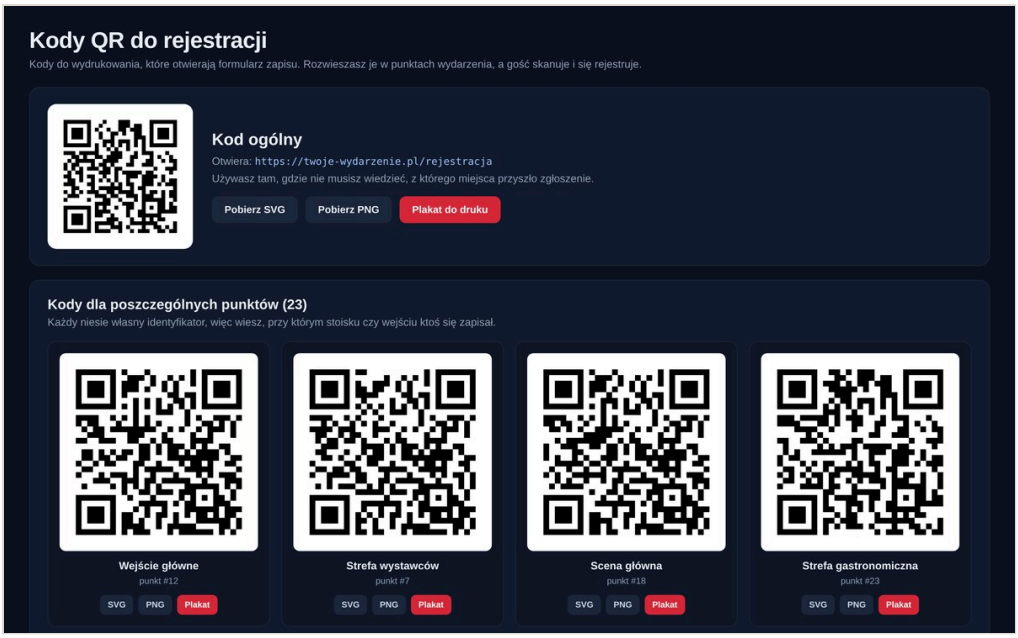
Gästeliste, Check-ins, Bestellungen und Umfrageergebnisse jederzeit als Tabelle herunterladbar.

WERKZEUGE FÜR DEN VERANSTALTUNGSTAG

Kleinigkeiten, die sonst von Hand erledigt werden

Dinge, an die man erst vor Ort denkt — die aber von Anfang an im System sind, sodass niemand sie auf Zetteln oder in einer Messenger-Gruppe

verfolgen muss.



Code-Übersicht — ein allgemeiner Code und ein eigener für jeden Punkt der Veranstaltung



A4-Plakat — druckfertig, mit dem Namen des Punkts und Gründen für die Anmeldung

DIENSTPLAN

Wer, was und wann

Alle Schichten in einem Kalender, filterbar nach Rolle, Ort und Tag. Das Briefing hängen Sie an die Schicht, und jeder sieht auf dem Smartphone nur die eigenen Zeiten und Aufgaben.

LEISTUNGEN FÜRS PERSONAL

Wem was zusteht

Mahlzeit, Getränk, T-Shirt — jede Position mit Anzahl pro Person, Tag, Ausgabezeiten und eigenem Scan-Code. Sprachversionen übersetzen sich selbst.

PUNKTE AUF DEM LAGEPLAN

Das Gelände, einmal beschrieben

Bühnen, Stände, Bars, Sanitätsdienst, Info, Toiletten — farbig nach Art. Ein Punkt kann Entwurf bleiben, bis Sie ihn den Gästen zeigen wollen.

QR-CODES

Anmeldungen per Plakat

Ein allgemeiner Code und ein eigener für jeden Punkt — so sehen Sie, wo ein Plakat gewirkt hat. Als Grafik oder als druckfertiges Plakat herunterladbar.

FOTOS

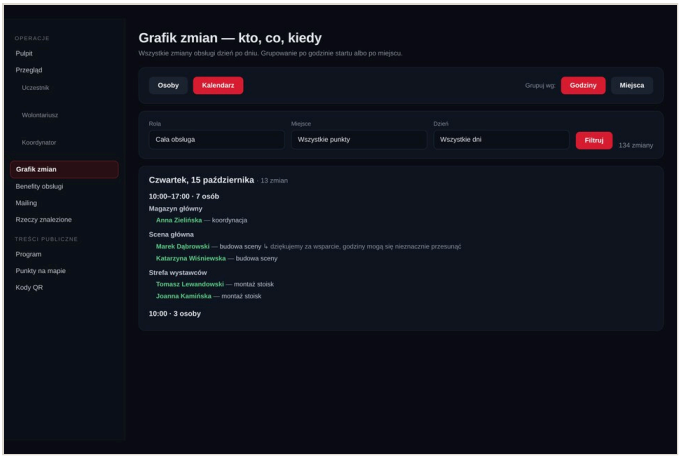
Veröffentlichungswarteschlange

Die Fotografin lädt die Bilder des Tages hoch, jemand ergänzt eine Bildunterschrift und gibt frei, freigegebene Bilder landen in der Gästegalerie und im Social-Media-Material.

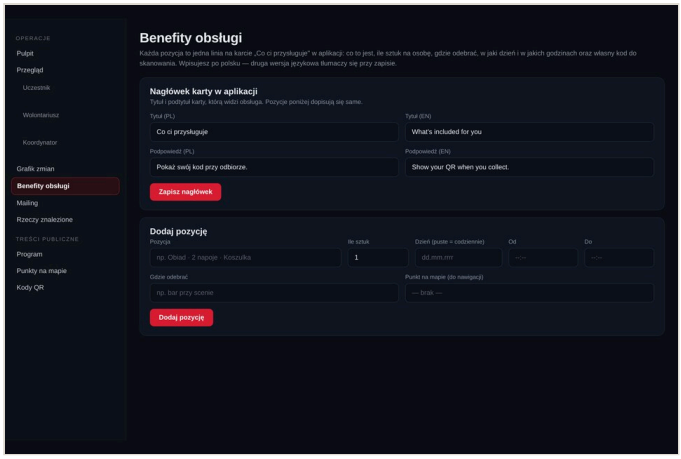
INFOPOINT

Fragen und Fundsachen

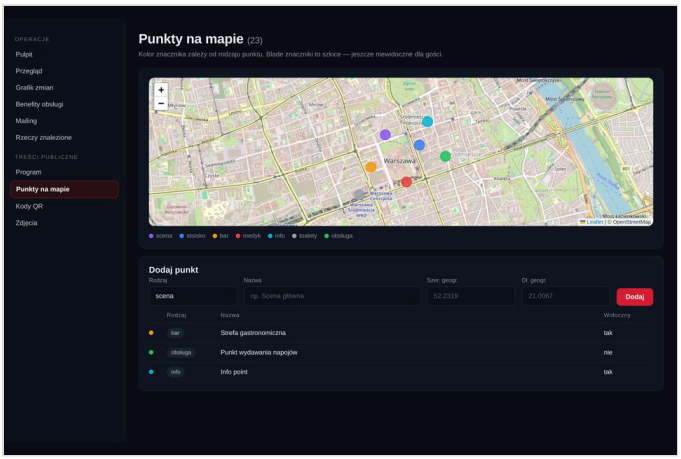
Ein Fundsachenverzeichnis mit Fotos und Notfallkontakte griffbereit — statt eines Zettels am Tisch und eines Telefons, das niemand abnimmt.



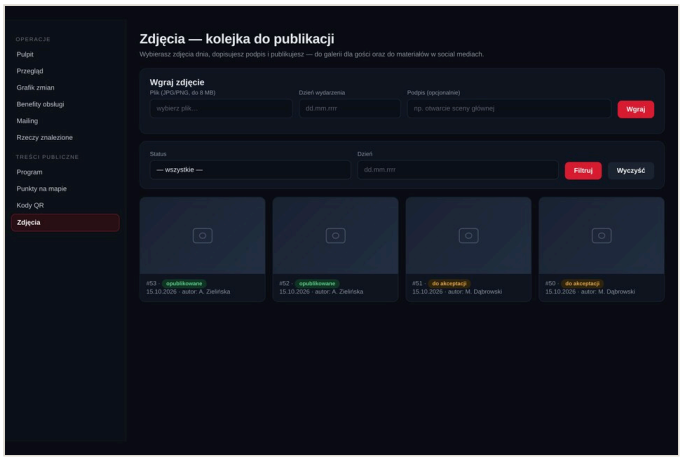
Schichtplan — Tag für Tag, mit Treffpunkt und Aufgabe für jede Person



Leistungen fürs Personal — wie viele pro Person, an welchem Tag und zu welchen Zeiten



Punkte auf dem Lageplan — Art, Kartenvorschau und die Entscheidung: Entwurf oder für Gäste sichtbar



Fotos — Upload vom Veranstaltungstag, Bildunterschrift, Freigabe und Veröffentlichung

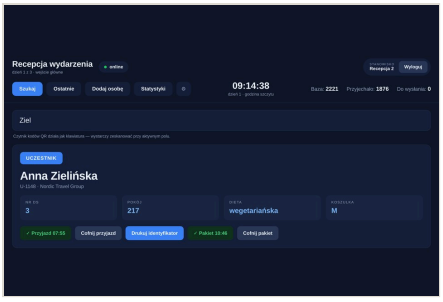
---

EINLASS UND EMPFANG

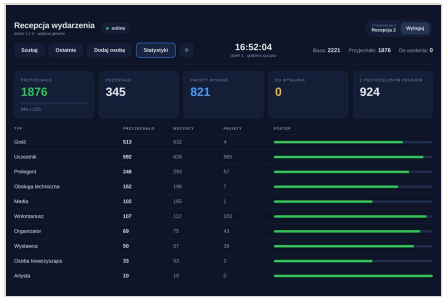
Die Schlange am Eingang ist der erste Eindruck

Der Check-in dauert wenige Sekunden und funktioniert auch dann, wenn das Internet vor Ort versagt.

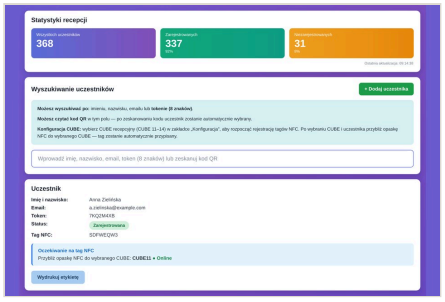
- **Code-Scan** vom Smartphone oder Ausdruck — mit Scanner oder der Kamera eines Tablets oder Smartphones; alternativ Suche nach Name, Firma oder E-Mail
- **Alles über den Gast auf einem Bildschirm** — Rolle, Zimmer, Ernährung, T-Shirt-Größe
- **Namensschild vor Ort gedruckt** und Willkommenspaket vermerkt
- **NFC-Karten und -Armbänder** für mehrtägige Veranstaltungen
- **Mehrere Stationen parallel** — alle sehen denselben Stand
- **Robust bei schwachem Netz** — Scans werden automatisch nachgereicht



Gästebetreuung — Aufenthaltsdaten auf einem Bildschirm, Check-in und Druck des Namensschilds



Einlassstatistik — Anwesenheit und ausgegebene Pakete nach Gästegruppen



NFC-Armbänder — Zuordnung eines Armbands zum Gast und Etikettendruck

Drei Ansichten derselben Station: Betreuung eines einzelnen Gastes, Live-Anwesenheit und Zuordnung von NFC-Armbändern. Beispiel einer Veranstaltung mit 2.200 Personen.

GÄSTELOGISTIK

Unterkunft, Anreise, Verpflegung und Pakete — ohne Tabellenkalkulation

Alles, was sonst zwischen Abteilungen auseinanderläuft, hängt am Datensatz des Gastes und ist für das ganze Team sichtbar.

UNTERKUNFT

Hotels und Zimmer

Häuser, Zimmertypen und Kontingente. Buchung dem Gast zugeordnet, Zimmerverteilung und Zuordnung von Mitbewohnern. Die Liste für das Hotel ist versandbereit.

TRANSPORT

Transfers, Busse, Parkplätze

Strecken und Zeiten, Anmeldung zu einer bestimmten Fahrt, Passagierlisten für die Fahrer. Ein eigenes Kontingent an Parkplätzen.

CATERING

Menüs, Ernährung und Ausgabe

Vorlieben und Allergien werden bei der Anmeldung erfasst — die Küche bekommt eine fertige Übersicht. Mahlzeiten werden mit demselben Code ausgegeben, mit Tageslimit und Ausgabezeiten.

PAKETE UND ZONEN

Materialien und Zutrittskontrolle

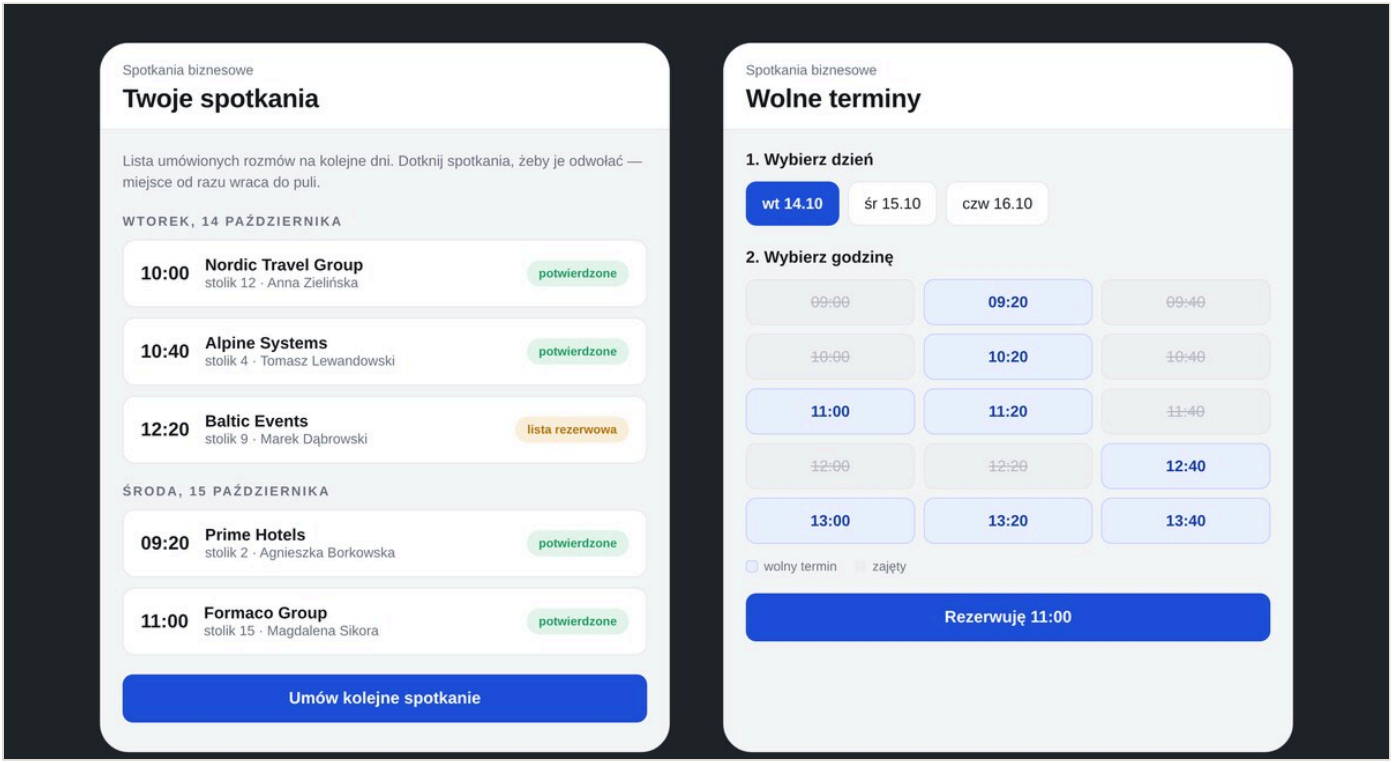
Nachweis der Willkommenspakete: wer Tasche und Unterlagen abgeholt hat. Zonen mit Personenlimit, Zugang zur Afterparty, Alterskontrolle.

PROGRAMM UND INTERAKTION

Ein Saal, der antwortet

Teilnehmende sind keine Zuschauer mehr. Vortragende bekommen Rückmeldung in Echtzeit, Sie bekommen Daten darüber, was die Leute wirklich gepackt hat.

- **Agenda und Vortragende** — eine Quelle für Website, App und Bildschirme
- **Workshop-Anmeldungen** mit Platzlimit und Warteliste
- **Live-Abstimmungen** — Ergebnis in Sekunden auf dem Bildschirm
- **Quizze mit Rangliste** — ein Element von Wettbewerb und Preisen
- **Fragen auf den Bildschirm** — moderiert, ohne Mikrofon im Saal
- **Geschäftstermine** — Tisch-Slot per Smartphone buchen
- **Standspiel** — Teilnehmende sammeln Punkte, indem sie Codes bei Ausstellern scannen; Live-Rangliste, QR-Karten zum Drucken
- **Verlosungen und Gewinnspiele** — transparent, mit Teilnehmerliste



Geschäftstermine — vereinbarte Gespräche mit Uhrzeit und Tischnummer sowie Buchung freier Termine. Ein abgesagter Platz geht zurück in den Pool und an die nächste Person auf der Liste



Live-Abstimmung — Frage von der Bühne, Antworten per Smartphone, das Ergebnis auf dem Bildschirm wächst mit jeder Stimme

FOTOBOX

Fotos vom Team, gleichzeitig gedruckt

Eine Hostess fotografiert Gäste während der Veranstaltung — auf der Bühne, am Stand, auf der Tanzfläche. Das Bild erhält sofort den Rahmen der Veranstaltung und landet in einer Druckwarteschlange, die parallel an anderer Stelle läuft.

ABHOLUNG

Abholbereit am Infopoint

Gäste nennen ihren Code und holen den Ausdruck ab: Fotomagnet, Abzug im Rahmen, Sticker. Der Code sorgt dafür, dass nichts verwechselt wird, die digitale Version lädt jeder selbst aus der Galerie.

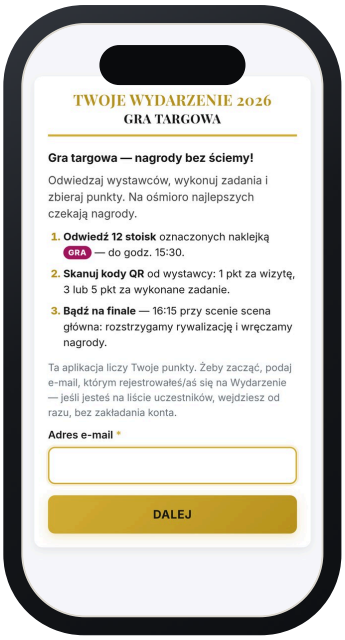
SPIELE UND WETTBEWERB

Wettbewerb, der Gäste über das Gelände führt

Aussteller zahlen für Besucher am Stand, Vortragende kämpfen um die Aufmerksamkeit im Saal. Spiel und Quiz liefern beides — und hinterlassen belastbare Daten darüber, wer wo war und was ihn interessiert hat.



Rangliste auf dem Bildschirm — die Punkte wachsen während der Veranstaltung; daneben Zahl der Spielenden, gescannte Codes und Uhrzeit des Finales



Das Spiel auf dem Smartphone — Regeln, Punktezähler und Code-Scanner

STANDSPIEL

Punkte für Besuche und Aufgaben

Jeder Stand bekommt seinen eigenen QR-Code zum Ausdrucken: ein Punkt für den Besuch, mehr für eine erledigte Aufgabe beim Aussteller. Gäste scannen mit dem Smartphone, der Zähler steigt, die Rangliste ist auf dem Bildschirm im Saal zu sehen. Der Einstieg ins Spiel erfolgt per SMS — eine Nummer ist ein Konto, niemand sammelt doppelt.

QUIZZE

Wissen statt Schweigen nach der Frage

Die Fragen gehen auf die Smartphones, die Antworten werden automatisch gezählt, das Ergebnis erscheint sofort auf dem Bildschirm. Das Quiz leitet eine Vortragende zwischen den Blöcken oder der Gastgeber des Abends — mit Rangliste und Preis für die Besten. Bei Gleichstand entscheidet die Finalfrage.

VERLOSUNGEN

Preise ohne Zweifel

Verlosung aus der Liste der Anwesenden, vor dem ganzen Saal, mit Protokoll, wer was gewonnen hat. Sie lässt sich auf Personen beschränken, die die Stände eines Partners besucht oder die Umfrage ausgefüllt haben — und erfüllt damit genau das, worauf es dem Sponsor ankommt.

Das Finale findet auf der Bühne statt. Gäste, die alle Stände besucht haben, erhalten eine SMS-Einladung und bestätigen ihre Anwesenheit mit einem Code vom Bildschirm. Über die Reihenfolge entscheidet ein kurzes Quiz auf dem Smartphone — es zählen richtige Antworten und Zeit — und die Rangliste der Finalisten läuft live auf der LED-Wand. Wie viele Plätze das Finale hat, legen Sie selbst fest.

Nach der Veranstaltung bleibt ein Bericht. Wie viele Gäste gespielt haben, wie viele Codes gescannt wurden, welche Stände am häufigsten besucht wurden, wer was gewonnen hat. Material für das Gespräch mit Ausstellern über die nächste Ausgabe — handfester als „es waren viele Leute da“.

KOMMUNIKATION

Nachrichten erreichen die Richtigen

E-MAIL

Kampagnen und Bestätigungen

Einladungen, Bestätigungen, Erinnerungen und Dankesnachrichten in der Vorlage der Veranstaltung.

SMS

Kurz und zuverlässig

Wo eine E-Mail zu spät käme: Ortswechsel, Verspätung, Einlasscode.

PUSH

Direkt auf den Bildschirm

Eine Benachrichtigung auf dem Smartphone der Teilnehmenden, ohne Kosten pro Nachricht.

ANKÜNDIGUNGEN

Dauerhaft angeheftet

Eine Mitteilung, die in der App sichtbar bleibt, bis Sie sie abschalten.

Jede Nachricht lässt sich an eine ausgewählte Gruppe richten — nur Vortragende, nur Personal, nur VIP-Gäste. Die Empfänger kommen direkt aus der Gästedatenbank, Listen müssen nicht von Hand gebaut werden. Im Notfall geht dieselbe Nachricht gleichzeitig per E-Mail, SMS und Benachrichtigung hinaus.

TICKETS UND ABRECHNUNG

Verkauf und Belege in einem Ablauf

Für kostenpflichtige Veranstaltungen — vom Warenkorb bis zum Beleg, ohne Daten zwischen Systemen abzutippen. Verkäufer sind Sie — Zahlungen gehen auf Ihr Konto, Ihre Daten stehen auf dem Beleg. Die Rechnung kann das System ausstellen oder Ihre Buchhaltung; Sie wählen, was bequemer ist.

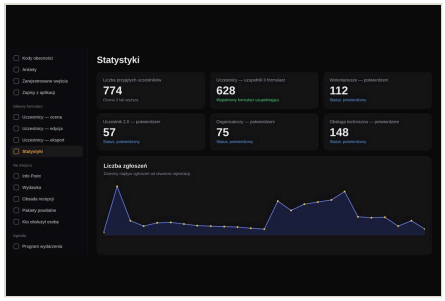
- **Ticketarten** — Frühbucher, Pakete, Tagestickets
- **Rabattcodes** und Verkaufslimits
- **Online-Zahlungen** — Przelewy24, PayU, BLIK, klassische Überweisung
- **Rechnung mit oder ohne Umsatzsteuer**, automatisch nach Zahlungseingang ausgestellt — mit Ihren Daten, fortlaufender Nummerierung und PDF im Dashboard (die Belegart hängt von Ihrem Umsatzsteuerstatus ab)
- **Oder nur die Daten**, wenn Ihre Buchhaltung die Belege ausstellt — Firma, Steuernummer (NIP) mit Prüfziffernkontrolle, Adresse aus dem Formular
- **KSeF** — Rechnungen mit Umsatzsteuer gehen an das polnische nationale E-Rechnungssystem, wie es ab 2026 vorgeschrieben ist; Belege ohne Umsatzsteuer bleiben außen vor, wie es die Vorschriften vorsehen
- **Beleg per E-Mail** an den Käufer, Kopie im Dashboard; Übersicht aller Belege zum Herunterladen

- **Übersicht** — wer bezahlt hat, wer gekommen ist, was jedes Kontingent eingebracht hat

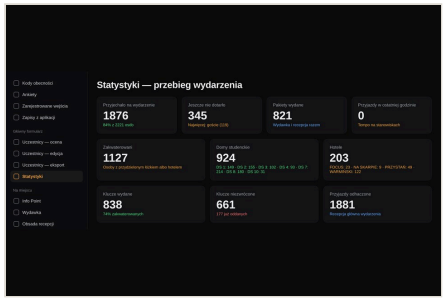
ZAHLEN IN ECHTZEIT

Sie wissen, was passiert — ohne herumzutelefonieren

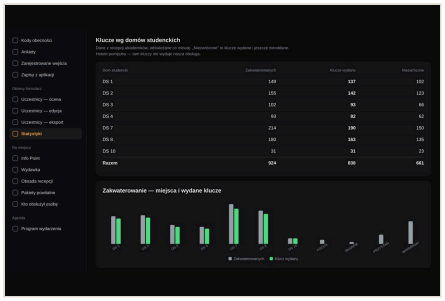
Das Dashboard zählt alles selbst: wer schon da ist und wer noch nicht, wie viele Pakete ausgegeben wurden, wie viele Schlüssel in den Zimmern sind. Nach der Veranstaltung ergeben dieselben Daten den Abschlussbericht.



Anmeldungen — Eingang Tag für Tag und Stand jeder Gästegruppe



Veranstaltungsverlauf — Ankünfte, Pakete, Unterkunft und Schlüssel an einem Ort



Unterkunft — Stand der Plätze und Schlüssel in jedem Gebäude einzeln

WÄHREND DER VERANSTALTUNG

- **Anwesenheit** — wie viele angekommen sind und welcher Anteil der Angemeldeten das ist
- **Ankunftstempo** — wann der Ansturm am Empfang kommt
- **Unterkunft** — Belegung der Gebäude, ausgegebene und noch nicht zurückgegebene Schlüssel
- **Ausgaben** — Willkommenspakete, Mahlzeiten, Unterlagen

NACH DER VERANSTALTUNG

- **Anmeldungen im Zeitverlauf** — wann Ihre Kommunikation gewirkt hat
- **Woher die Gäste kamen** — geografische Aufteilung
- **Wer wen betreut hat** — Arbeitsnachweis jeder Station
- **Alles exportieren** als Tabelle — ohne um Hilfe zu bitten

NACH DER VERANSTALTUNG

Die Veranstaltung endet, das Wissen bleibt

FEEDBACK

Umfrage und Bewertungen

Fragen, die im richtigen Moment verschickt werden — getrennt an Gäste und an Vortragende. Die Umfrage wird in der App ausgefüllt: Abschnitte, Matrixfragen, die Antwort „Sonstiges“ und ein anonymer Modus. Die Ergebnisse landen in einer Tabelle mit vollständigen Antworten statt Codes.

MATERIALIEN

Zertifikate und Fotos

Teilnahmezertifikat als PDF mit Ihrem Logo sowie eine Fotogalerie für die Teilnehmenden.

ZAHLEN

Veranstaltungsbericht

Anwesenheit, Bewegung zwischen den Zonen, Teilnahme an Sitzungen, Abstimmungsergebnisse — Material für die Auswertung für Geschäftsführung oder Sponsor.

IHRE MARKE

Eigene Adresse und eigenes Erscheinungsbild

Die Veranstaltung läuft unter der gewünschten Domain, mit Ihrem Logo und Ihren Farben — auf der Website, in E-Mails, in der App und auf dem Namensschild.

BARRIEREFREIHEIT

Konform mit WCAG 2.1 AA

Website, Anmeldeformular und App der Veranstaltung funktionieren mit Tastatur und Screenreader, haben beschriftete Felder und normgerechte Kontraste. Gäste können die Schrift selbst vergrößern und einen hohen Kontrast einschalten, und die Website hat eine Erklärung zur Barrierefreiheit. Bei öffentlichen und EU-geförderten Projekten ist das meist Pflicht, kein Extra.

IHRE DATEN

Sicherheit und DSGVO

Eine eigene Datenbank nur für Ihre Veranstaltung, Server in der EU (Polen), tägliche Sicherungen. Einwilligungen werden mit der Anmeldung erfasst; Export und Löschung der Daten einer einzelnen Person auf Anfrage — mit Protokoll, wer wann darum gebeten hat.

PROJEKTENDE

Sie können alle Teilnehmerdaten löschen

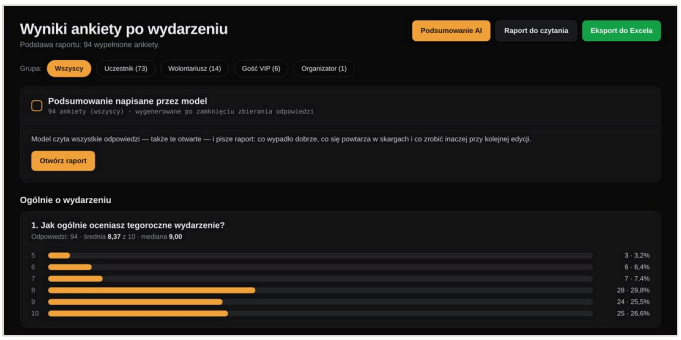
Ist die Veranstaltung abgerechnet, haben Sie drei Möglichkeiten: die Datenbank für die nächste Ausgabe **behalten**, die Veranstaltung **ruhend stellen** (die Daten bleiben, das System ist abgeschaltet) oder sämtliche Teilnehmerdaten samt Sicherungen **endgültig löschen**. Vor dem Löschen erhalten Sie einen vollständigen Export als Tabelle, damit erhalten bleibt, was Sie wirklich brauchen.

Die Löschung selbst ist **unwiderruflich** — Datenbank, Dateien und Sicherungen verschwinden, die Daten lassen sich nicht wiederherstellen. Genau das verlangt das Recht auf Löschung nach der DSGVO. Über die Durchführung erhalten Sie eine schriftliche Bestätigung für Ihre Projektunterlagen.

AUFBEWAHRUNGSDAUER

Nichts verschwindet ohne Ihre Entscheidung

Kein Automatismus löscht Daten nach einer bestimmten Anzahl von Tagen — als Verantwortlicher legen Sie fest, wie lange sie benötigt werden (anders für die Teilnehmerliste, anders für Buchhaltungsbelege), und wir führen den Auftrag aus. So verschwinden Daten nie mitten in der Projektabrechnung oder kurz vor der nächsten Ausgabe.

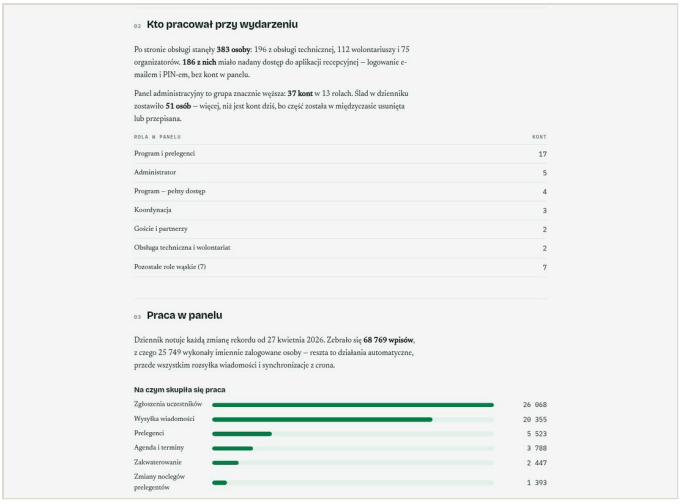


Umfrageergebnisse — Verteilung der Bewertungen, Aufschlüsselung nach Gästegruppen und Export als Tabelle



Umfragebericht — von einem KI-Modell verfasst: Schlussfolgerungen, Schwachstellen und Empfehlungen für die nächste Ausgabe

Die Umfrage verschickt sich selbst nach der Veranstaltung, und die Antworten — auch die offenen — liest ein KI-Modell und macht daraus einen Bericht: was gut lief, was in Beschwerden immer wieder auftaucht und was sich für die nächste Ausgabe ändern sollte. Statt hunderter Einzelkommentare erhalten Sie fertiges Material für das Abschlussgespräch.



02 **Kto pracował przy wydarzeniu**

Po stronie obsługi stanęły **383 osoby**: 196 z obsługi technicznej, 112 wolontariuszy i 75 organizatorów. **186 z nich** miało nadany dostęp do aplikacji recepcyjnej – logowanie e-mailem i PIN-em, bez kont w panelu.

Panel administracyjny to grupa znacznie węższa: **37 kont** w 13 rolach. Ślad w dzienniku zostawiło **51 osób** – więcej, niż jest kont dziś, bo część została w międzyczasie usunięta lub przepisana.

ROLA W PANELU	KONT
Program i prelegenci	17
Administrator	5
Program – pełny dostęp	4
Koordynacja	3
Goście i partnerzy	2
Obsługa techniczna i wolontariat	2
Pozostałe role wąskie (7)	7

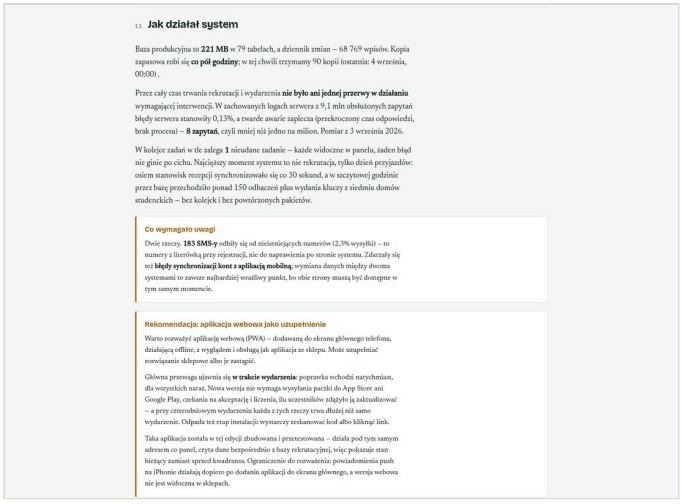
03 **Praca w panelu**

Dziennik notuje każdą zmianę rekordu od 27 kwietnia 2026. Zebrało się **68 769 wpisów**, z czego 25 749 wykonały imiennie zalogowane osoby – reszta to działania automatyczne, przede wszystkim rozsyłka wiadomości i synchronizacje z crona.

Na czym skupiła się praca

Zgłoszenia uczestników	26 068
Wysyłka wiadomości	20 355
Prelegenci	5 523
Agenda i terminy	3 788
Zakwaterowanie	2 447
Zmiany noclegów prelegentów	1 393

Wer an der Veranstaltung gearbeitet hat — Personalstärke, Dashboard-Konten nach Rollen und worauf sich die Arbeit des Teams konzentriert hat



11 **Jak działał system**

Baza produkcyjna to **221 MB** w 79 tabelach, a dziennik zmian – 68 769 wpisów. Kopia zapasowa robi się **co pół godziny**; w tej chwili trzymamy 90 kopii (ostatnia: 4 września, 00:00) .

Przez cały czas trwania rekrutacji i wydarzenia **nie było ani jednej przerwy w działaniu** wymagającej interwencji. W zachowanych logach serwera z 9,1 mln obsłużonych zapytań błędy serwera stanowiły 0,13%, a twarde awarie zaplecza (przekroczony czas odpowiedzi, brak procesu) – **8 zapytań**, czyli mniej niż jedno na milion. Pomiar z 3 września 2026.

W kolejce zadań w tle zaległa **1** nieudane zadanie – każde widoczne w panelu, żaden błąd nie ginie po cichu. Najcięższy moment systemu to nie rekrutacja, tylko dzień przyjazdów: osiem stanowisk recepcji synchronizowało się co 30 sekund, a w szczytowej godzinie przez bazę przechodziło ponad 150 odhaczeń plus wydania kluczy z siedmiu domów studenckich – bez kolejek i bez powtórzonych pakietów.

Co wymagało uwagi

Dwie rzeczy. **183 SMS-y** odbiły się od nieistniejących numerów (2,3% wysyłki) – to numery z literówką przy rejestracji, nic do naprawienia po stronie systemu. Zdarzały się też **błędy synchronizacji kont z aplikacją mobilną**: wymiana danych między dwoma systemami to zawsze najbardziej wrażliwy punkt, bo obie strony muszą być dostępne w tym samym momencie.

Rekomendacja: aplikacja webowa jako uzupełnienie

Warto rozważyć aplikację webową (PWA) – dodawaną do ekranu głównego telefonu, działającą offline, z wyglądem i obsługą jak aplikacja ze sklepu. Może uzupełniać rozwiązanie sklepowe albo je zastąpić.

Główna przewaga ujawnia się **w trakcie wydarzenia**: poprawka wchodzi natychmiast, dla wszystkich naraz. Nowa wersja nie wymaga wysyłania paczki do App Store ani Google Play, czekania na akceptację i licencia, żu uczestników zdążyło ją zaktualizować – a przy czterodniowym wydarzeniu każda z tych rzeczy trwa dłużej niż samo wydarzenie. Odpada też etap instalacji: wystarczy zeskanować kod albo kliknąć link.

Taka aplikacja została w tej edycji zbudowana i przetestowana – działa pod tym samym adresem co panel, czyta dane bezpośrednio z bazy rekrutacyjnej, więc pokazuje stan bieżący zamiast sprzed kwadransa. Ograniczenie do rozważenia: powiadomienia push na iPhonie działają dopiero po dodaniu aplikacji do ekranu głównego, a wersja webowa nie jest widoczna w sklepach.

Wie das System gelaufen ist — Last und Verfügbarkeit in Zahlen, was Aufmerksamkeit brauchte, und Empfehlungen für die nächste Ausgabe

Der Abschlussbericht schreibt sich selbst. Das System zählt alles, was es während der Arbeit erfasst hat: Anmeldungen, Einträge im Dashboard-Protokoll, Check-ins am Empfang und Versände. Daraus entsteht ein Dokument für Geschäftsführung und Team — mit Bewertung der Auslastung, Hinweisen auf das, was Aufmerksamkeit brauchte, und Empfehlungen für die nächste Ausgabe.

EventFactory · DigitalCube

Ein System für Veranstaltungsmanagement — von Anmeldung und Ticket über Empfang und Logistik bis zum Abschlussbericht. Der Funktionsumfang wird an Größe und Art der Veranstaltung angepasst.

Die gezeigten Bildschirme stammen aus demselben System, mit dem wir echte Veranstaltungen durchführen — Veranstaltungsnamen und Teilnehmerdaten wurden durch Beispieldaten ersetzt. Die meisten Screenshots zeigen die polnische Oberfläche — das System selbst läuft in acht Sprachen, darunter Deutsch und Englisch.

Stand des Dokuments: **12. Oktober 2026** · Technologie: **ConnectTo Global** · digitalcube.pl