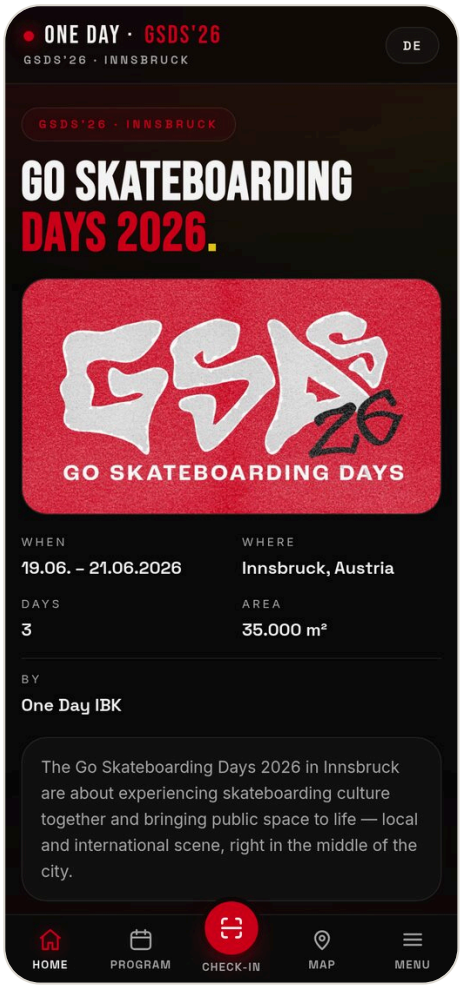
EVENTFACTORY · DIGITALCUBE

Jeden system prowadzi całe wydarzenie.

System do obsługi wydarzeń. **EventFactory** uruchamia go pod konkretne wydarzenie, **DigitalCube** prowadzi je od pierwszego zgłoszenia po raport końcowy: rejestracja, baza gości, komunikacja, aplikacja w telefonie, recepcja, logistyka i rozliczenia — połączone, w jednym panelu, pod Twoją marką.



1
BAZA GOŚCI DLA CAŁEGO WYDARZENIA

1
KOD, KTÓRY OBSŁUGUJE WSZYSTKO

1
APLIKACJA NA KAŻDY TELEFON

8
JĘZYKÓW

W dokumencie: jak to jest połączone · ścieżka gościa · rejestracja · wiele terminów i miast · aplikacja uczestnika · panel zarządzania · narzędzia dnia wydarzenia · recepcja i wejście · noclegi, transport i catering · program i zaangażowanie · gry i rywalizacja · komunikacja · bilety i faktury · liczby na bieżąco · podsumowanie po wydarzeniu

> Wszystkie ekrany w tym dokumencie pochodzą z jednego systemu — tego, którym obsługujemy rzeczywiste wydarzenia. Nazwy wydarzeń i dane uczestników zastąpiliśmy przykładowymi.

CO SIĘ ZMIENIA

Trzy rzeczy, które widać od pierwszego dnia

DLA GOŚCIA

Jeden link zamiast dziesięciu maili

Program, bilet, mapa, informacje praktyczne i zmiany w ostatniej chwili — wszystko w jednym miejscu, zawsze aktualne.

DLA ORGANIZATORA

Jedno miejsce zamiast pięciu narzędzi

Lista gości, mailing, check-in, noclegi, płatności i raporty w jednym panelu. Koniec przeklejania danych między arkuszami.

DLA MARKI

Wydarzenie wygląda jak Twoje

Własna domena, logo i kolory w każdym miejscu: na stronie, w mailu, w aplikacji i na identyfikatorze.

JAK TO JEST POŁĄCZONE

Dane wpisujesz raz. Pracują wszędzie.

To nie zestaw osobnych narzędzi spiętych eksportem do Excela. Wszystko stoi na jednej bazie gości i jednym programie wydarzenia — dlatego zmiana w jednym miejscu jest natychmiast widoczna w pozostałych.

SKĄD WCHODZĄ DANE

- Formularz rejestracji
- Import listy gości z arkusza
- Zamówienia z zewnętrznej sprzedaży biletów
- Sprzedaż biletów
- Zgłoszenia wystawców i partnerów
- Zapisy dodane ręcznie przez zespół

Jedna baza gości i jeden program

Każdy gość ma swój rekord, rolę i osobisty kod. Program ma jedno źródło.

GDZIE Z NIEJ KORZYSTASZ

- Aplikacja uczestnika
- Recepcja i kontrola wejścia
- Catering, noclegi, transport
- Mail, SMS, powiadomienia
- Płatności, faktury, raporty

PRZYKŁADY POŁĄCZEŃ

- **Dieta z formularza** → zestawienie dla kucharza → wydanie posiłku na ten sam kod gościa
- **Zmiana godziny sesji** → strona wydarzenia, aplikacja i ekran w sali w tej samej chwili
- **Check-in przy wejściu** → licznik na żywo → raport frekwencji → certyfikat tylko dla obecnych

PRZYKŁADY POŁĄCZEŃ

- **Opłacony bilet** → status przy nazwisku → faktura wysłana automatycznie
- **Zapis na warsztat** → pilnowanie limitu → lista rezerwowa uzupełnia wolne miejsce sama
- **Zgłoszenie wystawcy** → jego przedstawiciele stają się gośćmi z kodem → rezerwacja spotkań

ŚCIEŻKA GOŚCIA

Od zaproszenia do podziękowania

ETAP 1 · PRZED

Zaproszenie i rejestracja

- Zaproszenie mailem lub SMS-em
- Formularz w barwach wydarzenia
- Potwierdzenie z **osobistym kodem QR**
- Bilet do portfela w telefonie
- Przypomnienie dzień wcześniej

ETAP 2 · NA MIEJSCU

Wejście i przebieg

- Wejście przez **skan kodu**
- Identyfikator drukowany od razu
- Program i mapa w telefonie — iPhone i Android
- Powiadomienie o zmianie
- Posiłki i strefy na ten sam kod

ETAP 3 · PO

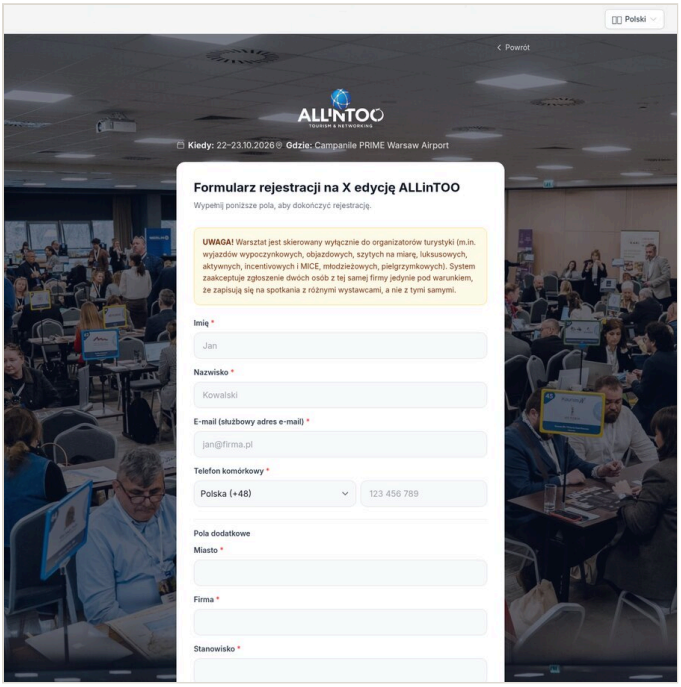
Zamknięcie i podsumowanie

- Podziękowanie i ankieta
- Certyfikat uczestnictwa w PDF
- Raport frekwencji i zaangażowania
- Baza gotowa na kolejną edycję

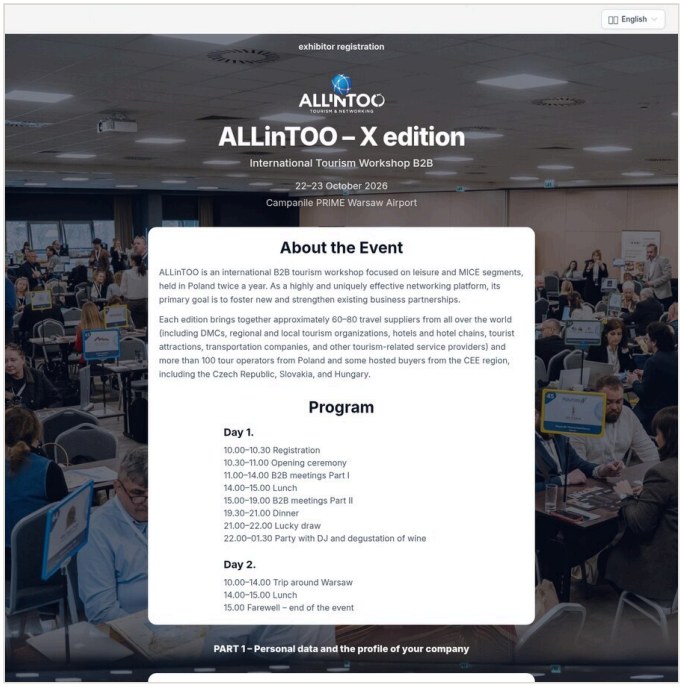
REJESTRACJA

Formularz, który pyta o to, co potrzebne

Zestaw pól ustalasz sam — inny dla gościa, inny dla wystawcy, inny dla mediów. Każde zgłoszenie od razu trafia do bazy gości i uruchamia resztę systemu. Poniżej dwa formularze z tego samego wydarzenia.



Zapis gościa — dane podstawowe, pola dodatkowe wymyślone pod to wydarzenie, zgody



Zapis wystawcy — dane firmy i jej przedstawicieli, nad formularzem opis wydarzenia i program

CO USTAWIASZ

- **Własne pola** — dojazd, nocleg, dieta, rozmiar koszulki, numer rejestracyjny
- **Zgody i regulamin** zgodne z RODO, zapisywane razem ze zgłoszeniem
- **Wersje językowe** tego samego formularza

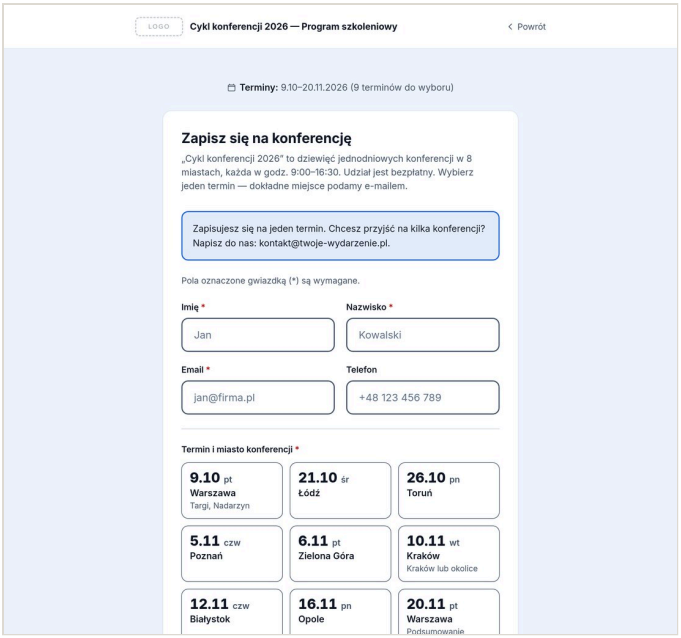
CO DZIEJE SIĘ AUTOMATYCZNIE

- **Potwierdzenie z kodem QR** wysyłane od razu po zapisie
- **Limity i okno zapisów** — po wyczerpaniu miejsc lista rezerwowa
- **Gość widoczny w panelu** i na liście recepcji w tej samej sekundzie

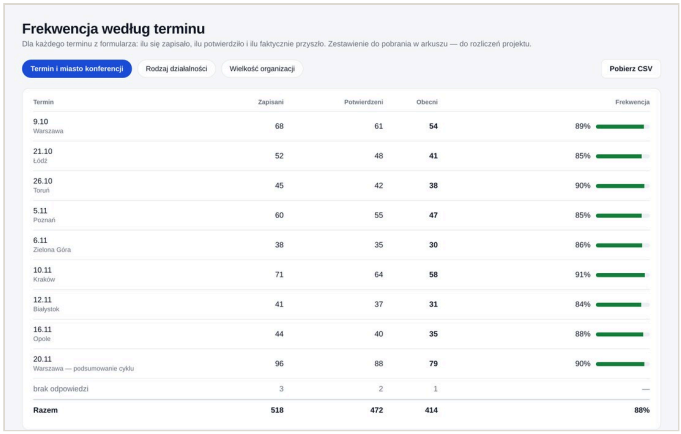
WIELE TERMINÓW I MIAST

Jedno zgłoszenie, dziewięć miast

Cykl szkoleń, roadshow, konferencja powtarzana w kilku miastach — to jedno wydarzenie w systemie, nie dziewięć osobnych. Gość wybiera termin przy zapisie, a Ty pracujesz na jednej bazie i rozliczasz każdy termin osobno.



Wybór terminu w formularzu — data, dzień tygodnia i miasto na kafelku; termin z wyczerpanym limitem albo po zamknięciu zapisów jest nieaktywny i podaje powód



Frekwencja według terminu — zapisani, potwierdzeni i obecni dla każdego miasta osobno, z zestawieniem do arkusza na potrzeby rozliczeń

ZAPISY

Limit miejsc osobno dla każdego terminu

Każde miasto ma własną pulę miejsc. Po jej wyczerpaniu termin przestaje być wybieralny, a reszta zostaje otwarta. Zapisy na dany termin zamykają się same — tyle godzin przed, ile ustawisz.

PRACA NA MIEJSCU

Stanowisko zna swój termin

Recepcja w Krakowie widzi listę krakowską — także bez internetu. Termin z dzisiejszą datą wybiera się sam, a osoba dopisana na miejscu trafia od razu do właściwego terminu. Gość zapisany na inny termin jest oznaczony, więc nikt nie wchodzi przez pomyłkę na niewłaściwe szkolenie.

KOMUNIKACJA I RAPORTY

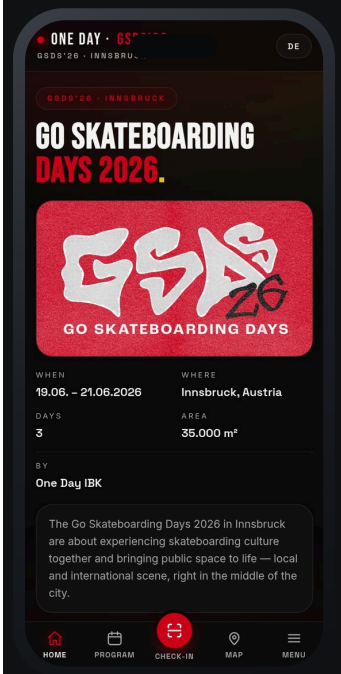
Wiadomość tylko do jednego miasta

Mail i SMS z przypomnieniem idą do uczestników wybranego terminu, a nie do całej bazy. Listy, eksporty i raport frekwencji filtrują się tak samo, a panel pokazuje każdy termin w osobnym wierszu: zapisani, limit, wolne miejsca i obecni — każdy termin rozliczasz osobno.

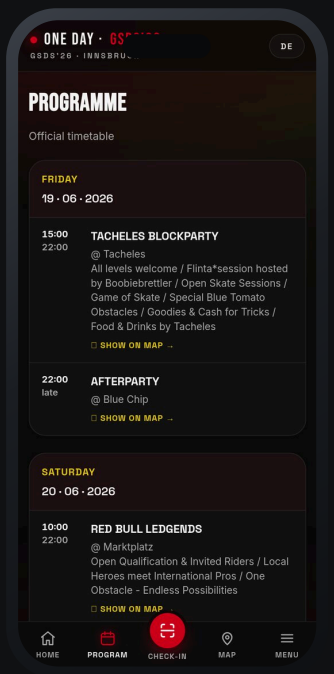
APLIKACJA DLA UCZESTNIKA

Jedna aplikacja na iPhone’a i Androida

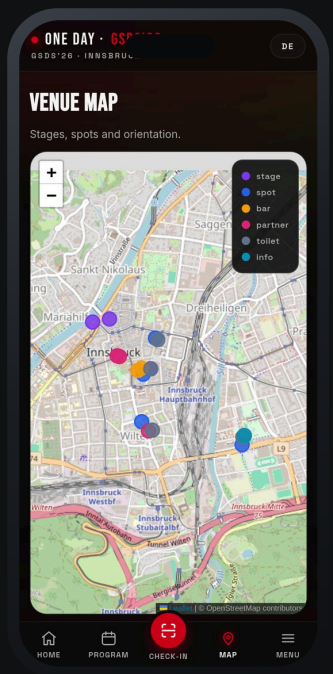
Jedna aplikacja na wszystkie telefony: otwiera się z linku, zachowuje jak zwykła aplikacja i przypina do ekranu. Ten sam adres działa na iPhonie i Androidzie, więc gość nie szuka niczego w sklepie — a na życzenie przygotujemy też wersję do pobrania z App Store i Google Play. Poniżej realizacja dla wydarzenia plenerowego.



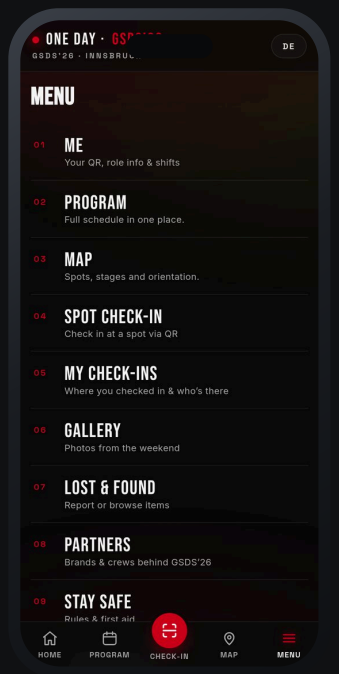
Ekran startowy



Program



Mapa terenu



Menu funkcji

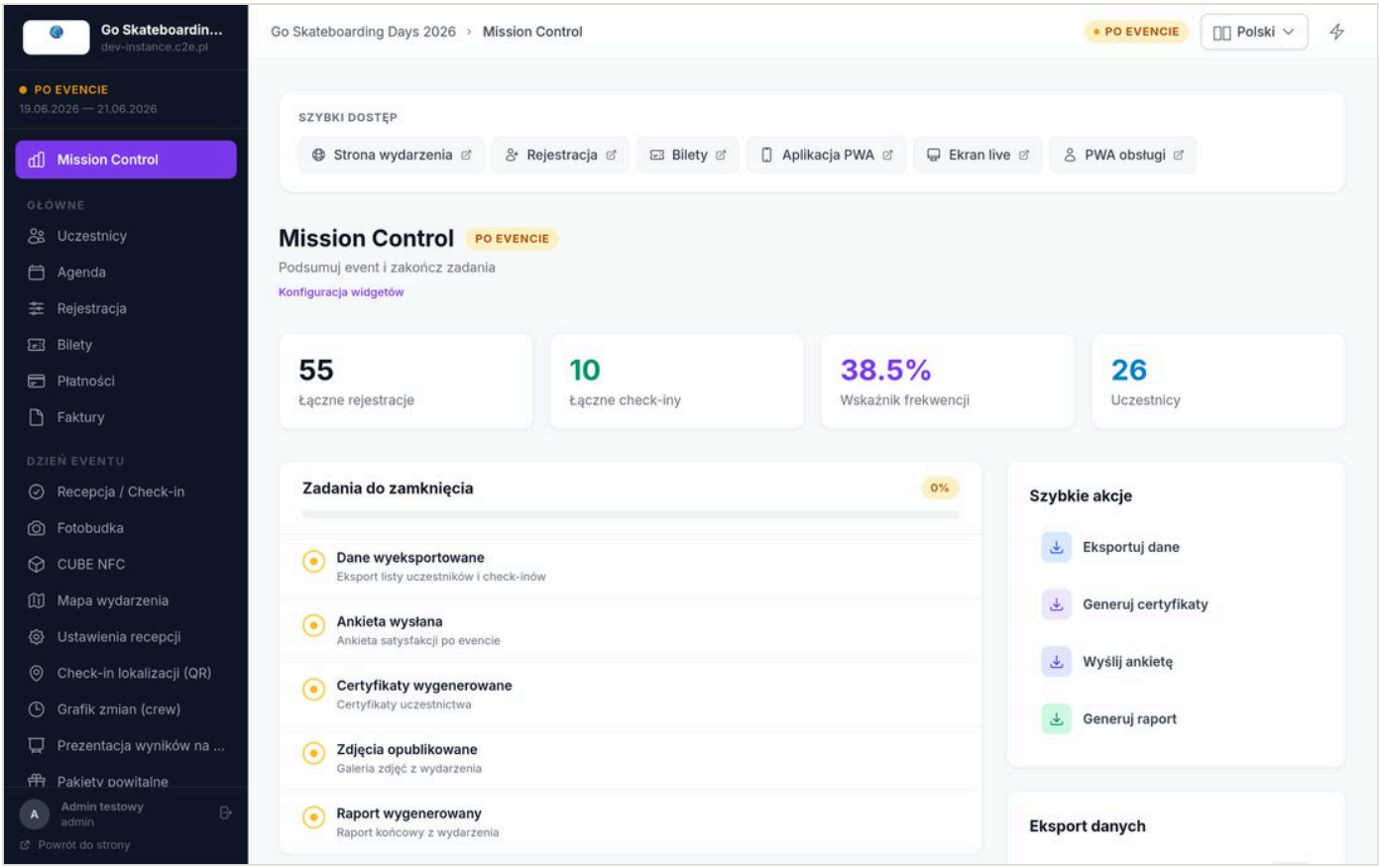
- **Bilet i profil** — kod QR, dane uczestnika, przypisana rola
- **Program** — dzień po dniu, z lokalizacją i opisem punktu
- **Mapa** — sceny, stoiska, gastronomia, punkt medyczny, toalety
- **Powiadomienia** — zmiana godziny, komunikat organizatora, alarm
- **Zapisy** — warsztaty i sesje z limitem miejsc i listą rezerwową
- **Miejsce** — obiekt i sala ze zdjęciem, jak dojść, mapa i kontakt
- **Interakcja** — głosowania, quizy, pytania do prelegenta
- **Networking** — profile uczestników, spotkania przy stolikach
- **Dodatki** — galeria, rzeczy zgubione, ankieta, certyfikat
- **Wersja ze sklepu** — na życzenie App Store i Google Play
- **Wygląd** — projektowany pod markę wydarzenia, nie szablon
- **Ekran startowy** — wyróżniony przycisk na najważniejszą akcję i partnerzy wydarzenia

> Zrzuty z działającej aplikacji wydarzenia plenerowego (Innsbruck, czerwiec 2026).
> Zestaw zakładek dobiera się do wydarzenia — kongres zobaczy inne, gala firmowa jeszcze inne.

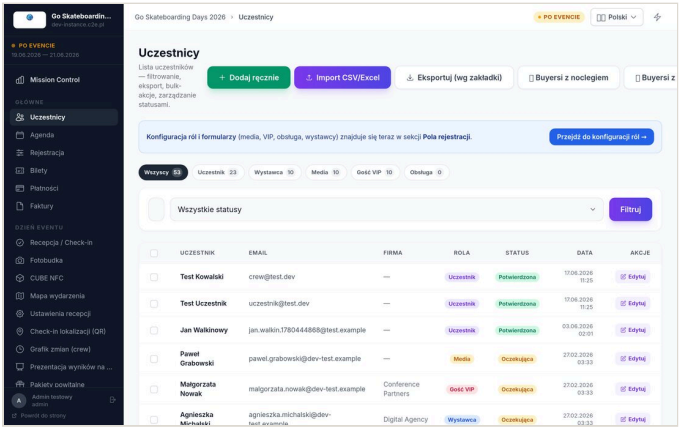
PANEL ZARZĄDZANIA

Twój zespół pracuje w jednym oknie

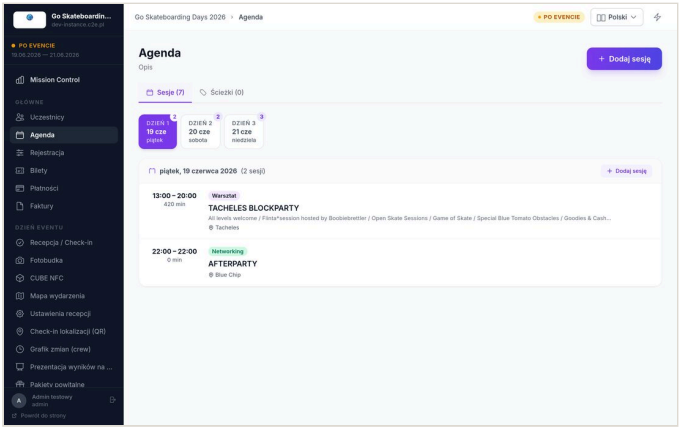
Panel prowadzi przez wydarzenie fazami: przygotowanie, dzień wydarzenia, podsumowanie. Widok główny pokazuje stan bieżący i zadania, które zostały do zamknięcia.



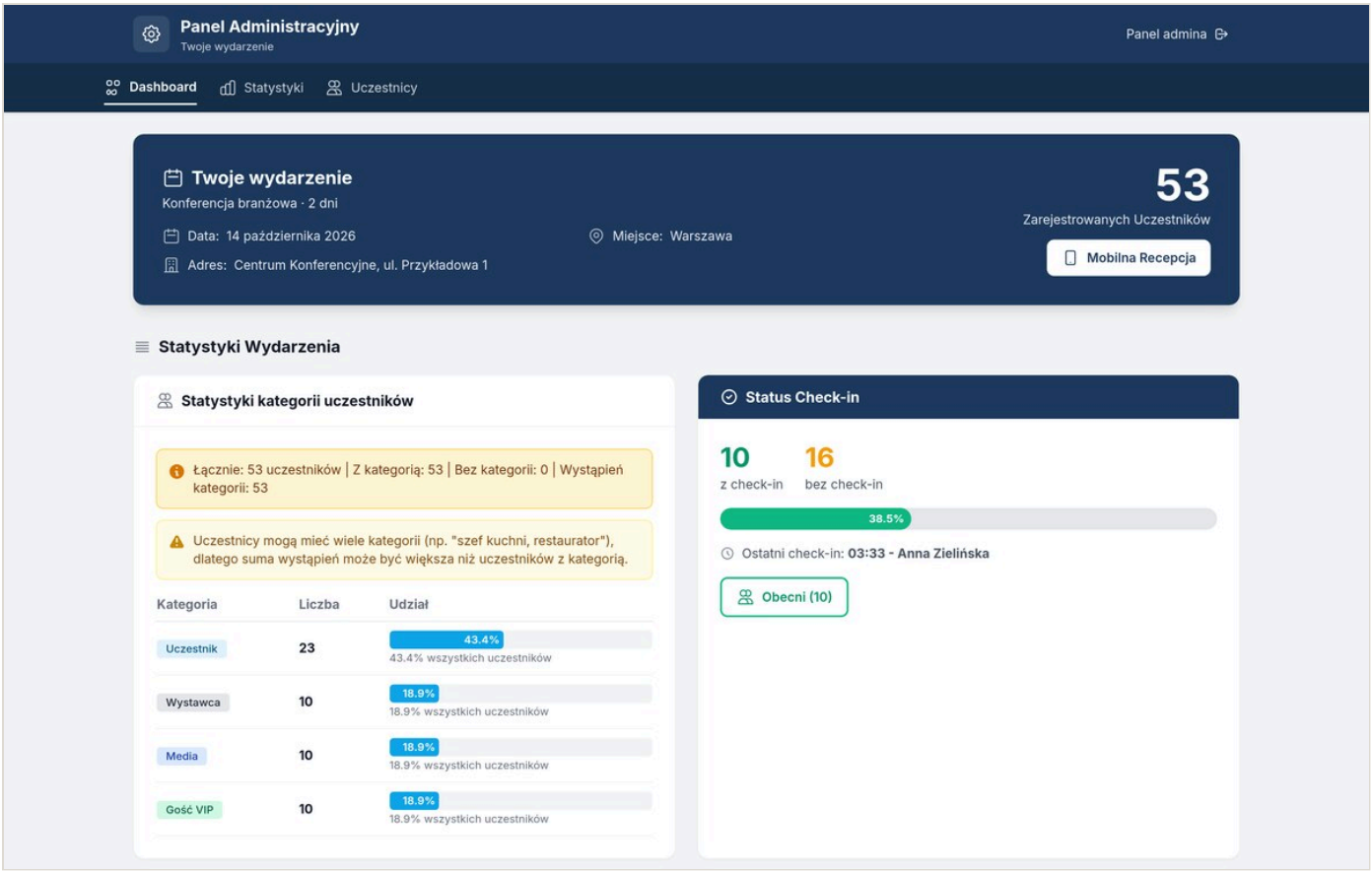
Widok główny — liczby na żywo, lista zadań do zamknięcia i skróty do wszystkich narzędzi wydarzenia



Lista gości — podział na role, statusy zgłoszeń, filtry oraz import i eksport arkusza



Program — dni, godziny i typy punktów; każda zmiana idzie od razu do telefonów gości



Podgląd dla klienta — najważniejsze liczby pod osobnym linkiem, bez wchodzenia do panelu i bez danych osobowych gości

Klient dostaje własny link. Zamiast wysyłać zrzuty ekranu albo dopuszczać kogoś do panelu, udostępniasz uproszczony widok: ile osób się zapisało, jak rozkładają się grupy gości, ilu jest już na miejscu. Zarząd czy sponsor sprawdza to sam, a Ty pracujesz dalej.

UPRAWNIENIA

Każdy widzi swoje

Organizator ma pełny dostęp, recepcja tylko check-in, obsługa tylko swój obszar. Historia zmian zapisana.

PRACA ZESPOŁOWA

Kilka osób naraz

Wielu użytkowników pracuje jednocześnie na tych samych danych — bez wysyłania sobie kolejnych wersji pliku.

DANE WYJŚCIOWE

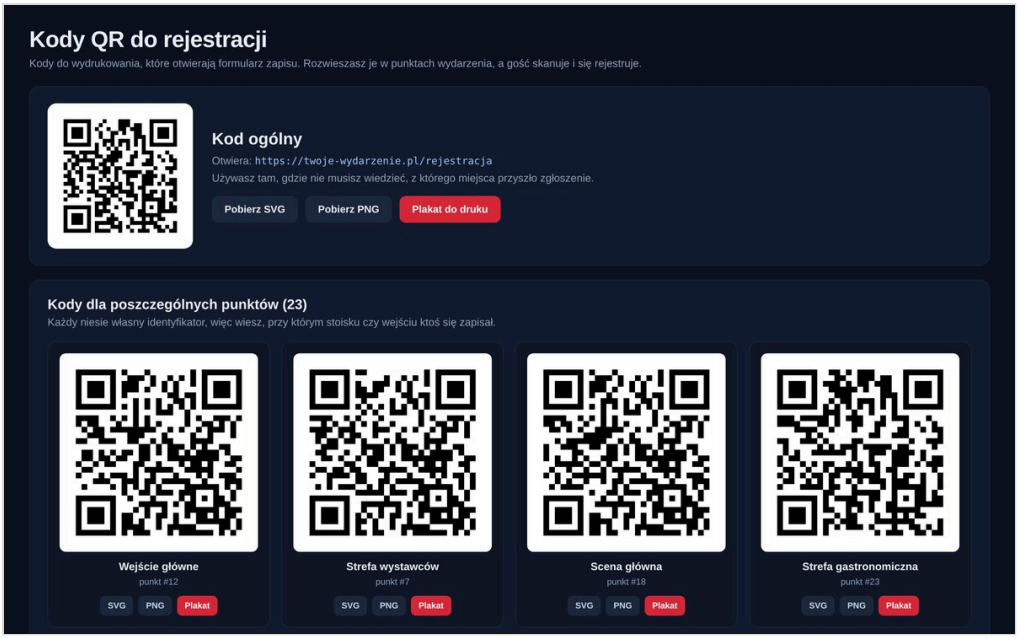
Eksport bez proszenia

Lista gości, check-iny, zamówienia i wyniki ankiet do pobrania w każdej chwili, w formacie do arkusza.

NARZĘDZIA DNIA WYDARZENIA

Drobiazgi, które zwykle robi się ręcznie

Rzeczy, o których myśli się dopiero na miejscu — a które są w systemie od początku, więc nikt nie musi ich pilnować na kartce ani w grupie na komunikatorze.



Panel kodów — jeden kod ogólny i osobny dla każdego punktu wydarzenia



Plakat A4 — gotowy do druku, z nazwą punktu i powodami, dla których warto się zapisać

GRAFIK OBSŁUGI

Kto, co i kiedy

Wszystkie zmiany w jednym kalendarzu, z filtrem po roli, miejscu i dniu. Do zmiany doklejasz treść briefingu, a każdy widzi w telefonie tylko swoje godziny i zadania.

BENEFITY OBSŁUGI

Co komu przysługuje

Posiłek, napój, koszulka — każda pozycja z liczbą sztuk na osobę, dniem, godzinami wydawania i własnym kodem do skanowania. Wersje językowe tłumaczą się same.

PUNKTY NA MAPIE

Teren opisany raz

Sceny, stoiska, bary, punkt medyczny, info, toalety — z kolorami według rodzaju. Punkt można trzymać jako szkic, dopóki nie chcesz go pokazać gościom.

KODY QR

Zapisy z plakatu

Kod ogólny i osobny kod dla każdego punktu, więc wiadomo, gdzie plakat zadziałał. Do pobrania jako grafika albo gotowy plakat do druku.

ZDJĘCIA

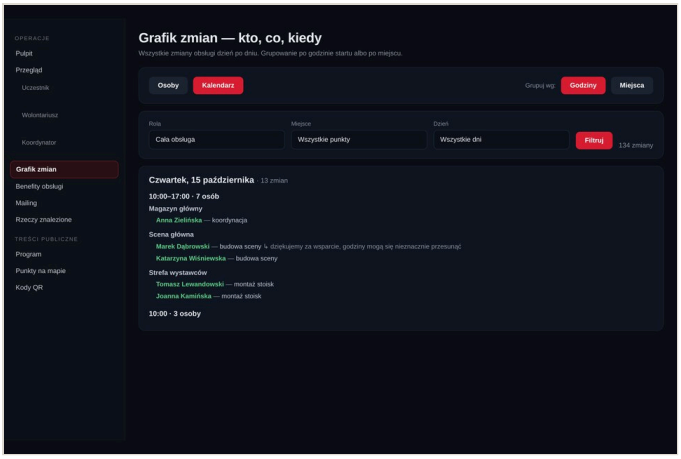
Kolejka do publikacji

Fotograf wrzuca zdjęcia z dnia, ktoś dodaje podpis i zatwierdza, a zaakceptowane trafiają do galerii dla gości i do materiałów w social mediach.

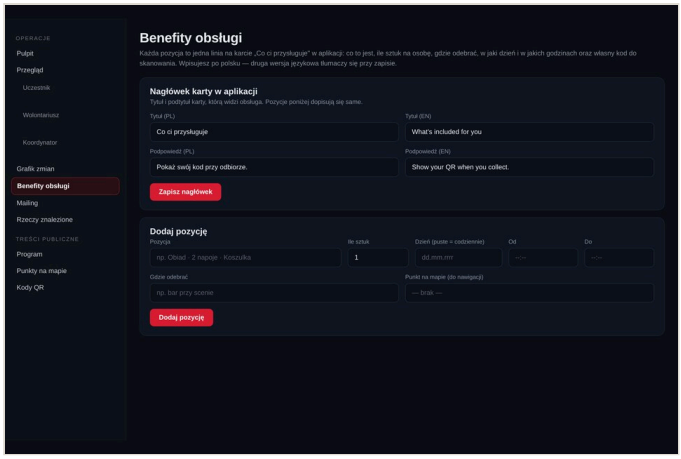
INFO POINT

Pytania i zguby

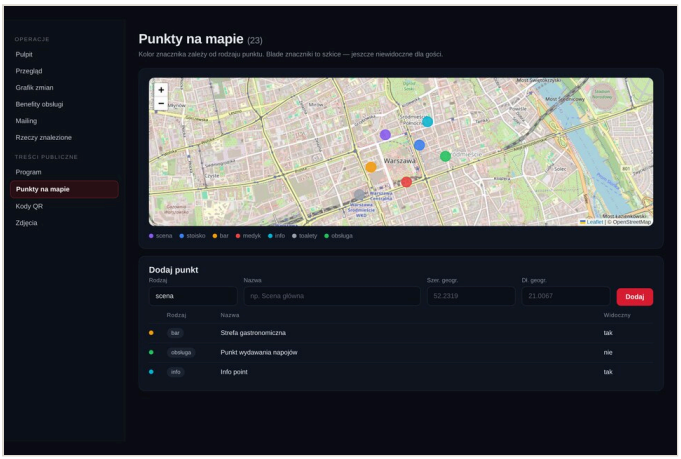
Rejestr rzeczy znalezionych ze zdjęciem i kontakty alarmowe pod ręką — zamiast kartki przyklejonej do stołu i telefonu, który nikt nie odbiera.



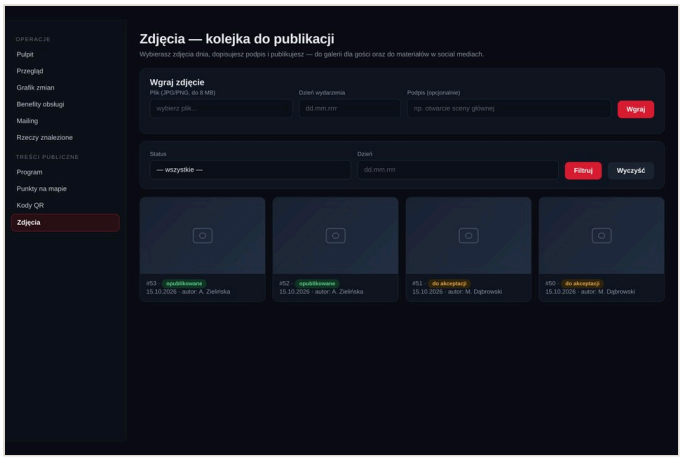
Grafik zmian — dzień po dniu, z miejscem zbiórki i zadaniem dla każdej osoby



Benefity obsługi — ile sztuk na osobę, w jaki dzień i w jakich godzinach do odebrania



Punkty na mapie — rodzaj, podgląd na mapie i decyzja: szkic czy widoczne dla gości



Zdjęcia — wgranie z dnia wydarzenia, podpis, akceptacja i publikacja

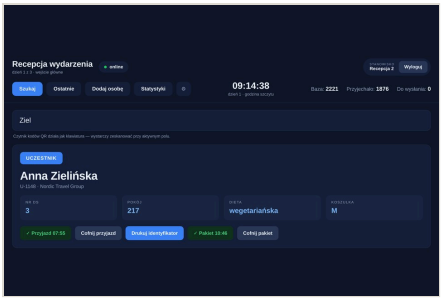
---

WEJŚCIE I RECEPCJA

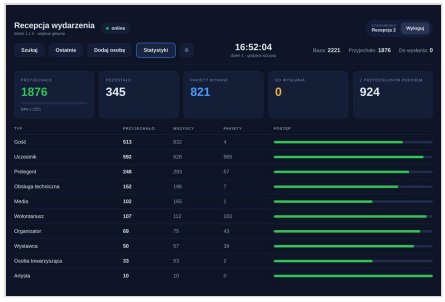
Kolejka przy wejściu to pierwsze wrażenie

Check-in trwa kilka sekund i działa nawet wtedy, gdy internet w obiekcie zawodzi.

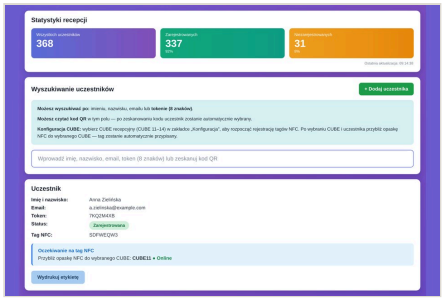
- **Skan kodu** z telefonu lub wydruku — czytnikiem albo aparatem tabletu czy telefonu; alternatywnie szukanie po nazwisku, firmie czy mailu
- **Wszystko o gościu na jednym ekranie** — rola, pokój, dieta, rozmiar koszulki
- **Identyfikator drukowany na miejscu** i odnotowany pakiet powitalny
- **Karty i opaski NFC** dla wydarzeń wielodniowych
- **Wiele stanowisk równolegle** — każde widzi ten sam stan
- **Tryb odporny na słabą sieć** — skany dosyłają się automatycznie



Obsługa gościa — dane pobytowe na jednym ekranie, odprawa i wydruk identyfikatora



Statystyki wejścia — frekwencja i wydane pakiety w rozbiciu na grupy gości



Opaski NFC — przypisanie opaski do gościa i wydruk etykiety

Trzy widoki tego samego stanowiska: obsługa pojedynczego gościa, podgląd frekwencji na żywo oraz przypisywanie opasek NFC. Przykład wydarzenia na 2 200 osób.

LOGISTYKA GOŚCI

Nocleg, dojazd, posiłek i pakiet — bez arkusza kalkulacyjnego

Wszystko, co zwykle rozjeżdża się między działami, żyje przy rekordzie gościa i jest widoczne dla całego zespołu.

ZAKWATEROWANIE

Hotele i pokoje

Obiekty, typy pokoi i pule miejsc. Rezerwacja przypisana do gościa, przydział pokoi i dobór współlokatorów. Lista dla hotelu gotowa do wysłania.

TRANSPORT

Transfery, busy, parking

Trasy i godziny, zapisy na konkretny kurs, listy pasażerów dla kierowców. Osobna pula miejsc parkingowych.

CATERING

Menu, diety i wydawanie

Preferencje i alergie zbierane przy rejestracji — kuchnia dostaje gotowe zestawienie. Posiłki wydawane na ten sam kod, z dziennym limitem i godzinami.

PAKIETY I STREFY

Materiały i kontrola wstępu

Ewidencja pakietów powitalnych: kto odebrał torbę i materiały. Strefy z limitem osób, wejście na afterparty, kontrola wieku.

PROGRAM I ZAANGAŻOWANIE

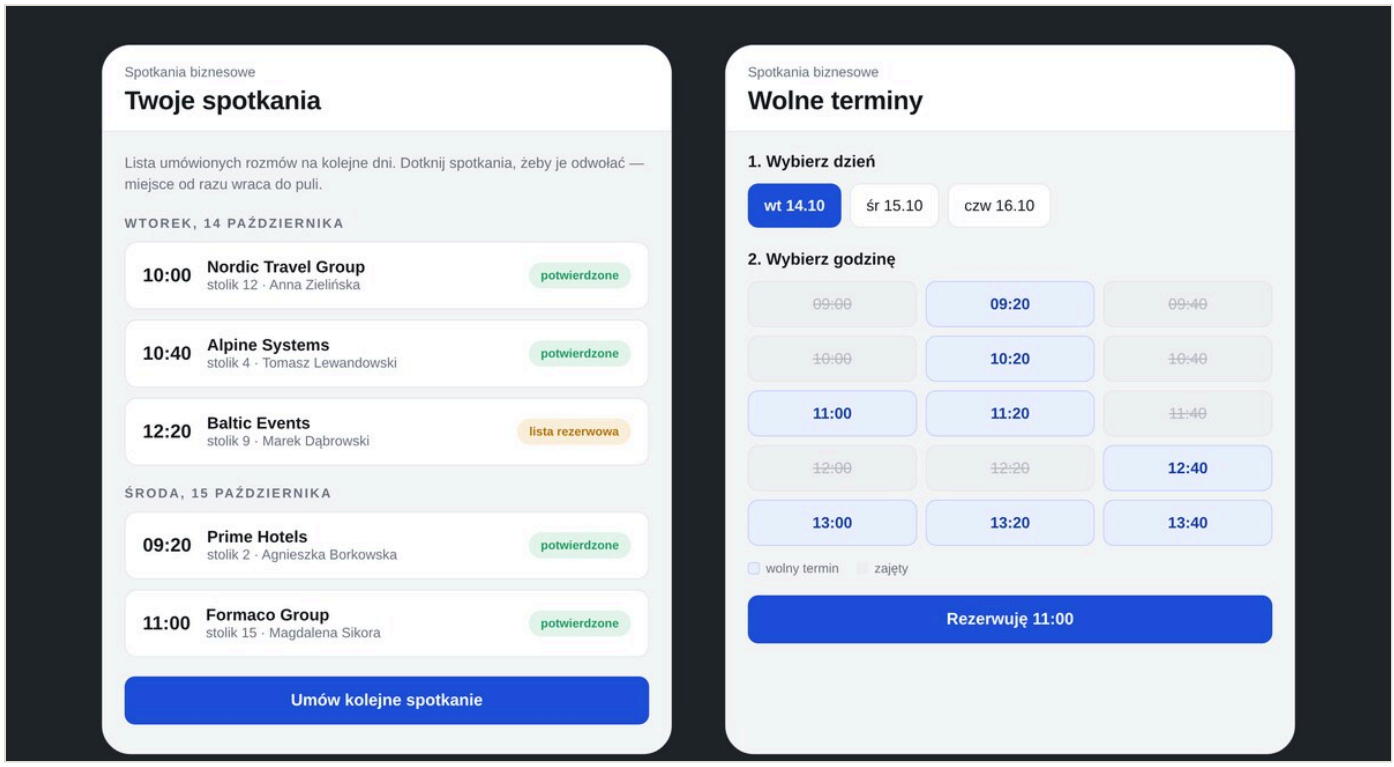
Sala, która odpowiada

Uczestnik przestaje być widzem. Prowadzący dostaje reakcję w czasie

- **Agenda i prelegenci** — jedno źródło dla strony, aplikacji i ekranów
- **Zapisy na warsztaty** z limitem miejsc i listą rezerwową

rzeczywistym, a Ty dane o tym, co ludzi wciągnęło.

- **Głosowania na żywo** — wynik na ekranie w kilka sekund
- **Quizy z rankingiem** — element rywalizacji i nagrody
- **Pytania na ekran** — moderowane, bez mikrofonu na sali
- **Spotkania biznesowe** — rezerwacja slotu przy stoliku z telefonu
- **Gra na stoiskach** — uczestnik zbiera punkty, skanując kody u wystawców; ranking na żywo, karty QR do druku
- **Losowania i konkursy** — przejrzyste, z listą uczestników



Spotkania biznesowe — umówione rozmowy z godziną i numerem stolika oraz rezerwacja wolnego terminu. Odwołane miejsce wraca do puli i trafia do kolejnej osoby z listy



Głosowanie na żywo — pytanie ze sceny, odpowiedzi z telefonów, wynik na ekranie w sali rośnie w trakcie zbierania głosów

FOTOBUDKA

Zdjęcie robione przez obsługę, wydruk w tym samym czasie

Hostessa robi zdjęcie gościom w trakcie wydarzenia — na scenie, przy stoisku, na parkiecie. Kadr od razu dostaje ramkę wydarzenia i trafia do kolejki druku, która pracuje równolegle w innym miejscu obiektu.

ODBIÓR

Gotowe do odebrania w Info Poincie

Gość podaje swój kod i odbiera wydruk: magnes ze zdjęciem, odbitkę w ramce, naklejkę. Kod pilnuje, żeby zdjęcia się nie pomieszały, a wersję cyfrową każdy pobiera sam z galerii.

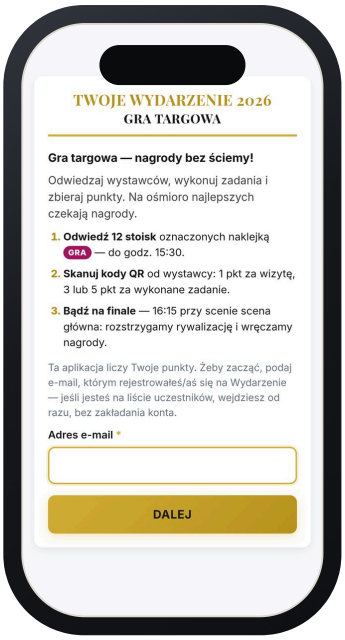
GRY I RYWALIZACJA

Rywalizacja, która prowadzi gości po terenie

Wystawca płaci za ruch przy stoisku, prowadzący walczy o uwagę sali. Gra i quizy robią jedno i drugie — a przy okazji zostawiają twarde dane o tym, kto gdzie był i co go zainteresowało.



Ranking na ekranie — punkty rosną w trakcie wydarzenia; obok liczba grających, zeskanowanych kodów i godzina finału



Gra w telefonie — zasady, licznik punktów i skaner kodów

GRA NA STOISKACH

Punkty za odwiedziny i zadania

Każde stoisko dostaje własny kod QR do wydrukowania: punkt za samą wizytę, więcej za wykonane zadanie u wystawcy. Gość skanuje telefonem, licznik rośnie, a ranking widać na ekranie w sali. Wejście do gry przez SMS — jeden numer to jedno konto, więc nikt nie zbiera punktów podwójnie.

QUIZY

Wiedza zamiast ciszy po pytaniu

Pytania lecą do telefonów, odpowiedzi zliczają się same, a wynik pojawia się na ekranie od razu. Quiz prowadzi prelegent między blokami albo gospodarz wieczoru — z rankingiem i nagrodą dla najlepszych. Przy remisie rozstrzyga pytanie finałowe.

LOSOWANIA

Nagrody bez podejrzeń

Losowanie z listy obecnych, na oczach sali, z zapisem kto i co wygrał. Można je ograniczyć do osób, które odwiedziły stoiska partnera albo wypełniły ankietę — i w ten sposób domknąć to, na czym zależy sponsorowi.

Finał rozgrywa się na scenie. Goście z kompletem stoisk dostają SMS z zaproszeniem i potwierdzają obecność kodem z ekranu. O kolejności decyduje krótki quiz na telefonach — liczą się poprawne odpowiedzi i czas — a ranking finalistów idzie na żywo na ekran LED. Liczbę miejsc w finale ustalasz sam.

Po wydarzeniu zostaje raport. Ilu gości grało, ile kodów zeskanowano, które stoiska odwiedzano najczęściej, kto wygrał i za co. To materiał na rozmowę z wystawcą o kolejnej edycji — twardszy niż „było dużo ludzi".

KOMUNIKACJA

Wiadomość dociera tam, gdzie trzeba

E-MAIL

Kampanie i potwierdzenia

Zaproszenia, potwierdzenia, przypomnienia i podziękowania w szablonie wydarzenia.

SMS

Krótko i pewnie

Tam, gdzie mail nie zdąży: zmiana miejsca, opóźnienie, kod wejścia.

PUSH

Prosto na ekran

Powiadomienie w telefonie uczestnika, bez kosztu za wiadomość.

OGŁOSZENIA

Przypięte na stałe

Komunikat widoczny w aplikacji, dopóki go nie wyłączysz.

Każdy komunikat można skierować do wybranej grupy — tylko prelegenci, tylko obsługa, tylko goście VIP. Odbiorców system bierze wprost z bazy gości, więc nie trzeba budować list ręcznie. W sytuacji pilnej ta sama wiadomość idzie mailem, SMS-em i powiadomieniem naraz.

BILETY I ROZLICZENIA

Sprzedaż i dokumenty w jednym obiegu

Dla wydarzeń płatnych — od koszyka po dokumenty, bez przepisywania danych między systemami. Sprzedawcą jesteś Ty — płatności idą na Twoje konto i Twoje dane są na dokumencie. Fakturę może wystawić system albo Twoja księgowość; wybierasz, co wygodniejsze.

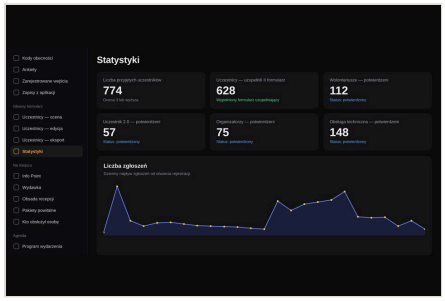
- **Typy biletów** — wczesna sprzedaż, pakiety, wejściówki jednodniowe
- **Kody rabatowe** i limity sprzedaży
- **Płatności online** — Przelewy24, PayU, BLIK, przelew tradycyjny
- **Faktura albo rachunek** wystawiany automatycznie po zaksięgowaniu wpłaty — z Twoimi danymi, ciągłą numeracją i PDF-em w panelu (typ dokumentu zależy od Twojego statusu VAT)
- **Albo same dane**, jeśli dokumenty wystawia Twoja księgowość — firma, NIP sprawdzany cyfrą kontrolną, adres z formularza
- **KSeF** — faktury VAT trafiają do Krajowego Systemu e-Faktur, zgodnie z obowiązkiem wchodzącym w 2026 roku; rachunki poza systemem, tak jak przewidują przepisy
- **Dokument mailem** do kupującego, kopia w panelu; zestawienie wszystkich do pobrania

- **Zestawienie** — kto zapłacił, kto przyszedł, ile przyniosła każda pula

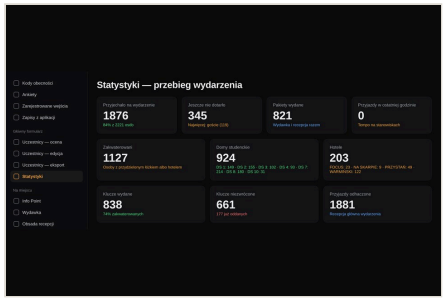
LICZBY NA BIEŻĄCO

Wiesz, co się dzieje — bez dzwonienia po ludziach

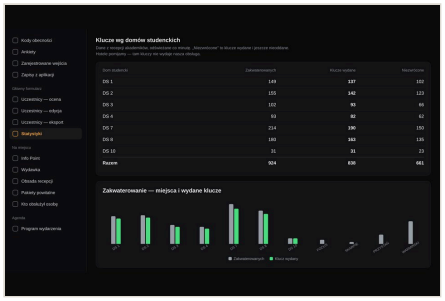
Panel liczy wszystko sam: kto już dotarł, kto jeszcze nie, ile wydano pakietów, ile kluczy krąży po pokojach. Te same dane po wydarzeniu składają się na raport końcowy.



Zgłoszenia — napływ rejestracji dzień po dniu i stan każdej grupy gości



Przebieg wydarzenia — przyjazdy, pakiety, zakwaterowanie i klucze w jednym miejscu



Zakwaterowanie — stan miejsc i kluczy w każdym budynku osobno

W TRAKCIE WYDARZENIA

- **Frekwencja** — ile osób dotarło i jaki to procent zapisanych
- **Tempo przyjazdów** — kiedy uderzy szczyt na recepcji
- **Zakwaterowanie** — obłożenie budynków, wydane i niezwrócone klucze
- **Wydania** — pakiety powitalne, posiłki, materiały

PO WYDARZENIU

- **Rozkład zgłoszeń w czasie** — kiedy działała komunikacja
- **Skąd przyjechali goście** — podział geograficzny
- **Kto obsłużył kogo** — ślad pracy każdego stanowiska
- **Eksport wszystkiego** do arkusza — bez proszenia o pomoc

PO WYDARZENIU

Wydarzenie się kończy, wiedza zostaje

FEEDBACK

Ankieta i oceny

Pytania wysłane w odpowiednim momencie — osobno do gości i do prelegentów. Ankieta wypełnia się w aplikacji: sekcje, pytania w tabeli, odpowiedź „Inne” i tryb anonimowy. Wyniki trafiają do arkusza z pełnymi odpowiedziami, a nie kodami.

MATERIAŁY

Certyfikaty i zdjęcia

Certyfikat uczestnictwa w PDF z Twoim logo oraz galeria zdjęć dla uczestników.

LICZBY

Raport z wydarzenia

Frekwencja, ruch w strefach, udział w sesjach, wyniki głosowań — materiał do podsumowania dla zarządu lub sponsora.

TWOJA MARKA

Własny adres i wygląd

Wydarzenie działa pod wybraną domeną, z Twoim logo i kolorami — na stronie, w mailu, w aplikacji i na identyfikatorze.

DOSTĘPNOŚĆ

Zgodność z WCAG 2.1 AA

Strona wydarzenia, formularz zapisu i aplikacja działają z klawiatury i z czytnikiem ekranu, mają opisane pola i kontrasty w normie. Gość może sam powiększyć tekst i włączyć wysoki kontrast, a strona ma deklarację dostępności. Przy projektach publicznych i unijnych to zwykle wymóg, nie dodatek.

TWOJE DANE

Bezpieczeństwo i RODO

Osobna baza wyłącznie dla Twojego wydarzenia, serwer w Polsce, kopie zapasowe każdej doby. Zgody zbierane razem ze zgłoszeniem, eksport i usunięcie danych pojedynczej osoby na żądanie — z zapisem, kto i kiedy o to poprosił.

KONIEC PROJEKTU

Możesz usunąć wszystkie dane uczestników

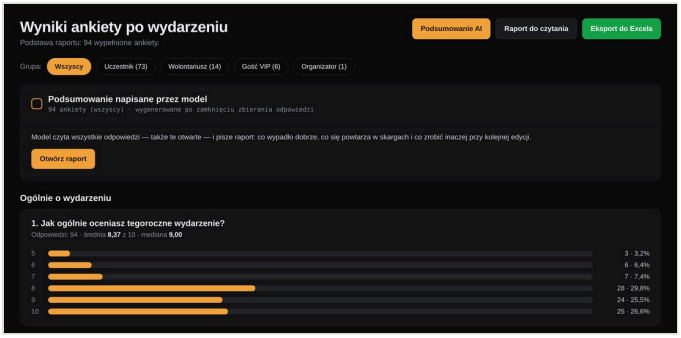
Gdy wydarzenie jest rozliczone, masz trzy drogi: **zostawić** bazę na kolejną edycję, **zahibernować** wydarzenie (dane są, system nie działa) albo **trwale usunąć** komplet danych uczestników razem z kopiami zapasowymi. Przed usunięciem dostajesz pełny eksport do arkusza, żeby zostało to, co naprawdę potrzebne.

Samo usunięcie jest **bezpowrotne** — znikają baza, pliki i kopie zapasowe, więc danych nie da się już odtworzyć. Tego właśnie wymaga prawo do usunięcia danych z RODO. Na wykonanie operacji dostajesz pisemne potwierdzenie do dokumentacji projektu.

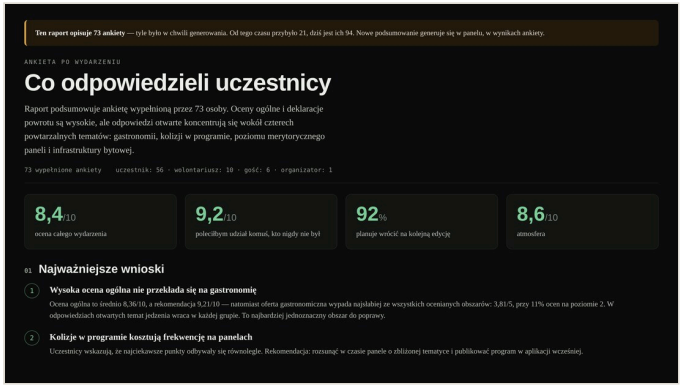
OKRES PRZECHOWYWANIA

Nic nie znika bez Twojej decyzji

Żaden automat nie kasuje danych po iluś dniach — to Ty jako administrator danych ustalasz, jak długo są potrzebne (inaczej dla listy uczestników, inaczej dla dokumentów księgowych), a my wykonujemy polecenie. Dzięki temu nie zdarza się, że dane znikają w trakcie rozliczenia projektu albo tuż przed kolejną edycją.

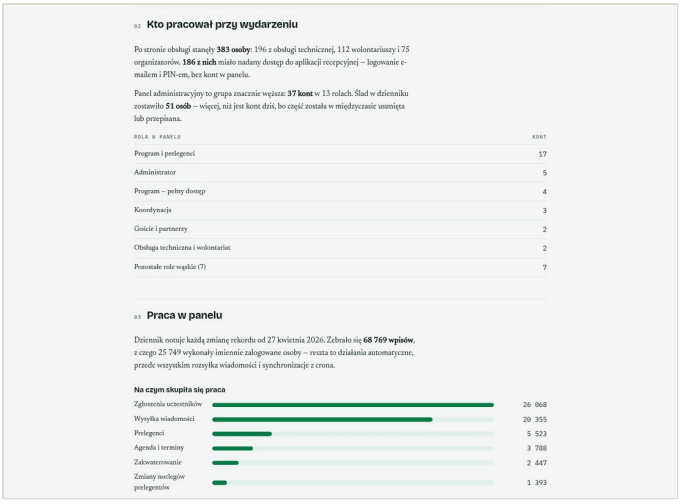


Wyniki ankiety — rozkład ocen, podział na grupy gości i eksport do arkusza



Raport z ankiety — napisany przez model: wnioski, słabe punkty i rekomendacje na kolejną edycję

Ankieta rozsyła się sama po zakończeniu wydarzenia, a odpowiedzi — także te opisowe — czyta model i układa z nich raport: co wypadło dobrze, co powtarza się w skargach i co zmienić przy kolejnej edycji. Zamiast setek pojedynczych komentarzy dostajesz gotowy materiał na spotkanie podsumowujące.



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

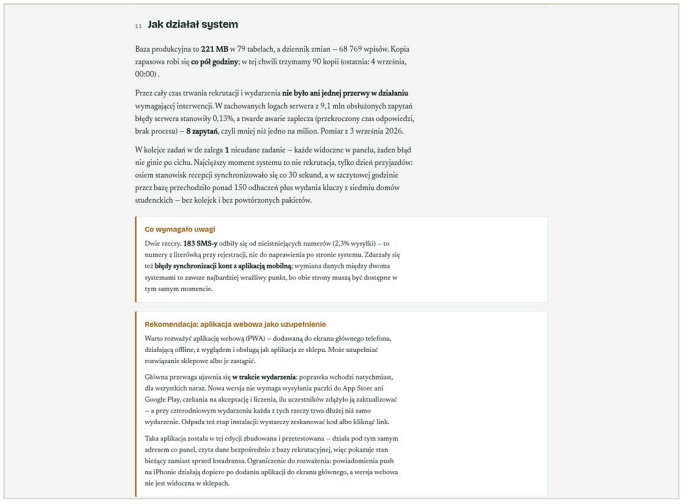
03 **Praca w panelu**

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

Kto pracował przy wydarzeniu — liczebność obsługi, konta w panelu według ról oraz to, na czym skupiła się praca zespołu



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** nicudane 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, nie 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, ilu 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.

Jak działał system — obciążenie i dostępność w liczbach, co wymagało uwagi oraz rekomendacje na kolejną edycję

Raport końcowy pisze się sam. System liczy wszystko, co zapisał w trakcie pracy: zgłoszenia, wpisy w dzienniku panelu, odprawy na recepcji i wysyłki. Powstaje z tego dokument dla zarządu i dla zespołu — z oceną obciążenia, wskazaniem tego, co wymagało uwagi, i rekomendacjami na kolejną edycję.

EventFactory · DigitalCube

System do obsługi wydarzeń — od zgłoszenia i biletu, przez recepcję i logistykę, po raport końcowy. Zakres funkcji dobiera się do skali i charakteru wydarzenia.

Ekrany pokazane w dokumencie pochodzą z tego samego systemu, którym obsługujemy rzeczywiste wydarzenia — nazwy wydarzeń i dane uczestników zostały zastąpione przykładowymi.

Stan dokumentu: **12 października 2026** · Technologia: **ConnectTo Global** · digitalcube.pl