



Projekt: **Event-Tool**

Recherchebericht – Version 1.0

Abgabedatum: 30.03.2025

Projektgruppe:

BitWorks

Ansprechpartner:

Tobias Schuhmacher – *Projektleiter*

Gliederung:

1. Allgemeines	3
Einsatzumfeld	3
Wichtige Terminologie	4
Mögliche Leistungsmerkmale der prototypischen Applikation	4
2. Übersicht über themenrelevante Applikationen	5
3. Übersicht über IT-Spezifika relevanter Event-Management-Applikationen	8
HI.EVENTS	8
event-management-system-net-core	9
event-management-system	9
Flevents	10
4. Analyse von guestoo	11
Beschreibung der Leistungsmerkmale	11
Leistungsmerkmale im Detail:	11
Beschreibung von Anwendungsfällen	12
Fazit	14
Darstellung sichtbarer Aspekte der inneren Logik	14

1. Allgemeines

Einsatzumfeld

Das Online-Event-Management-System soll Organisationen die Möglichkeit geben, Events zu erstellen und zu verwalten. Dabei ist die Plattform ausschließlich für reale Events konzipiert, es werden keine Online-Events unterstützt. Jedes Event hat einen festen Termin und einen physischen Veranstaltungsort. Die Hauptzielgruppe der Software sind Event-Organisatoren, die ihre Events effizient planen und koordinieren möchten.

Der Fokus liegt auf der einfachen und intuitiven Bedienbarkeit der Plattform. Das System soll es den Organisatoren ermöglichen, Events ohne technisches Vorwissen mühelos zu erstellen und zu verwalten. Neben der Event-Erstellung umfasst das System auch Funktionen zur Anmeldung, Verwaltung und Prozesssteuerung. Ein zentrales Merkmal ist die Automatisierung wiederkehrender Aufgaben, wie beispielsweise das Versenden von E-Mails oder die Bereitstellung relevanter Informationen für Teilnehmer. Dadurch wird der Organisationsaufwand erheblich reduziert und die Organisatoren können sich stärker auf die inhaltliche Gestaltung ihrer Events konzentrieren.

Das System basiert auf der Idee, Organisatoren eine effiziente Plattform zur Erstellung und Verwaltung von Events bereitzustellen. Dabei werden mehrere zentrale Prozesse unterstützt:

- **Event-Konfiguration:** Organisatoren können Events schnell und einfach erstellen und verwalten. Die Software bietet alle notwendigen Funktionen, um Eventdetails festzulegen.
- **Prozesssteuerung:** Das System übernimmt automatisch wiederkehrende Aufgaben, um den Verwaltungsaufwand für Organisatoren zu reduzieren. Dazu gehört beispielsweise das Versenden von Erinnerungs-E-Mails an Teilnehmer oder Benachrichtigungen bei zu geringer Anmeldezahl. Organisatoren können außerdem eigene Vorlagen für bestimmte Kommunikationsschritte erstellen, beispielsweise für eine individuelle Abschlussnachricht oder Feedbackanfragen nach dem Event.
- **Benutzerregistrierung, Organisationen und Eventanmeldung:** Jeder Kunde erhält eine eigene Organisation innerhalb des Systems und Adminrechte für diese. Benutzer können sich selbstständig auf der Plattform registrieren und werden anhand ihrer E-Mail-Domain automatisch der richtigen Organisation zugeordnet. Dadurch wird sichergestellt, dass nur berechnigte Personen Zugriff auf die Events und Verwaltungsfunktionen ihrer Organisation haben. Nach der Registrierung können Benutzer Events einsehen, sich anmelden, ihre Anmeldungen verwalten und sich bei Bedarf wieder abmelden.

Diese Struktur sorgt für eine einfache und intuitive Nutzung der Plattform, ohne dass technische Vorkenntnisse erforderlich sind.

Wichtige Terminologie

- **Organisation:** Eine auf der Plattform registrierte Einheit, beispielsweise ein Unternehmen oder Verein. Sie kann eigene Events erstellen und verwalten. Sie verfügt über administrative Benutzer, die für die Eventplanung und Teilnehmerverwaltung zuständig sind.
- **Benutzer:** Eine Person, die sich auf der Plattform registriert hat. Sie kann dabei nur genau einer Organisation zugeordnet sein. Ein Benutzer kann sich für Events anmelden, Benachrichtigungen erhalten und seine Teilnahme verwalten. Je nach Berechtigungsstufe kann ein Benutzer auch administrativen Zugriff auf eine Organisation erhalten.
- **Organisator:** Ein Benutzer mit erweiterten Berechtigungen, der für die Erstellung, Verwaltung und Steuerung von Events verantwortlich ist. Organisatoren können Teilnehmer verwalten und Prozessschritte definieren. Sie haben außerdem die Möglichkeit, andere Benutzer mit administrativen Rechten auszustatten.
- **Event:** Eine Veranstaltung, die von einem Organisator erstellt und verwaltet wird. Jedes Event ist an einen festen Termin und einen physischen Veranstaltungsort gebunden. Online-Events werden nicht unterstützt. Innerhalb eines Events können verschiedene Prozesse definiert werden, um eine strukturierte Planung und Durchführung zu ermöglichen.

Mögliche Leistungsmerkmale der prototypischen Applikation

Organisationsverwaltung: Es muss eine Möglichkeit geben, Organisationen anzulegen und zu löschen.

- **Benutzerverwaltung:** Benutzer können sich einfach in einer Organisation über eine Webseite registrieren und sich zu Events anmelden. Organisatoren haben eine Übersicht über Mitglieder und können nachvollziehen, wer sich in der Organisation befindet.
- **Event-Erstellung und -Verwaltung:** Organisatoren können Events mit grundlegenden Informationen wie Titel, Beschreibung, Datum, Uhrzeit und Veranstaltungsort anlegen. Der Event-Organisator soll dabei eine Übersicht über die Teilnehmer haben.
- **Benutzerfreundlichkeit und intuitive Bedienung:** Die Software bietet eine einfache Navigation und klar strukturierte Menüs, damit auch nicht-technische Benutzer problemlos zurechtfinden.
- **Zugriffsrechte und Berechtigungen:** Der Organisator kann die Berechtigungen der Benutzer verwalten und einfache Benutzer zu Organisatoren befördern und auch wieder degradieren. Benutzer können sich nur zu bestehenden Events anmelden. Allein Organisatoren sind in der

Lage, Events zu erstellen.

- **Verschlüsselte Kommunikation:** Zur Gewährleistung einer sicheren Datenübertragung erfolgt die Kommunikation zwischen Frontend und Backend verschlüsselt. Dadurch wird sichergestellt, dass keine sensiblen Daten ungeschützt übertragen werden.

Diese prototypische Applikation legt den Fokus auf die Kernfunktionen und bietet eine Grundlage für eine intuitive und effiziente Nutzung. Spätere Erweiterungen können auf diesem Fundament aufbauen.

2. Übersicht über themenrelevante Applikationen

Wir haben uns verschiedene Unternehmen im Bereich der Eventplanung genauer angesehen und dabei festgestellt, dass sie unterschiedliche Schwerpunkte bei ihren Produkten setzen. Während einige Firmen verstärkt auf den Online-Bereich fokussiert sind und mit Features wie Breakout Rooms werben, legen andere ihren Schwerpunkt auf Präsenzveranstaltungen und nutzen beispielsweise Heatmaps, um das Networking der Teilnehmenden zu analysieren und zu optimieren.

Um ein besseres Verständnis für die Branche und die wesentlichen Bestandteile einer erfolgreichen Eventsoftware zu bekommen, haben wir aus den verschiedenen Unternehmen gemeinsame Kernpunkte herausgearbeitet. Diese Punkte sind nicht nur charakteristisch für die Branche, sondern decken sich auch mit den Anforderungen, die wir selbst an eine Eventsoftware stellen würden.

Unsere Erkenntnisse haben wir systematisch in einer Excel-Liste dokumentiert, um die verschiedenen Unternehmen anhand dieser Kriterien miteinander vergleichen zu können. So konnten wir nicht nur Gemeinsamkeiten identifizieren, sondern auch herausfinden, welche Alleinstellungsmerkmale einzelne Anbieter haben.

Darüber hinaus sind uns einige besonders spannende Features aufgefallen, die das Nutzungserlebnis weiter verbessern könnten. Ein Beispiel dafür ist eine Wartelisten-Funktion, die dabei hilft, Teilnehmerströme besser zu steuern und flexibel auf Kapazitätsgrenzen zu reagieren. Solche zusätzlichen Funktionen bieten großes Potenzial für die Weiterentwicklung einer modernen Eventsoftware.

	Evenito				Guestoo				Sweap			
Tarif	Starter	Pro	Premium	Enterprise	Free	Basic	Pro	Buissness	Free	Growth	Complete	Enterprise
Quellen	https://www.evenito.com/de				https://www.guestoo.de/				https://www.sweap.io/de			
Kosten												
Preis (pro Monat)	279 €	480 €	953 €	Auf Anfrage	0 €	7,90 €	69 €	159 €	0 €	99 €	Auf Anfrage	Auf Anfrage
max. Eventanzahl	5	10	25	Auf Anfrage	2	6	10	20	Unlimitiert	Unlimitiert	Unlimitiert	Unlimitiert
max. Verwalterzahl	Unlimitiert	Unlimitiert	Unlimitiert	Unlimitiert	1	3	6	11	1	2	3	6 oder mehr
max. Nutzerzahl	500	1000	2500	Auf Anfrage	50	300	600	2000	250	500	2500	10000 oder mehr
Einsatzgebiete												
Vor Ort	Ja				Ja				Ja			
Virtuell	Ja				Nein				Ja			
Support												
Hilfe Center	Ja				Ja				Ja			
Live Support	Kostet extra		Ja		Nein				E-Mail			
Schulungen / Tutorials	Nein		Ja		Nein				Nein		Ja	
Mehrsprachichkeit	Ja				Ja				Ja			

	Bizzabo	Doo	Hi.Event	
Tarif	Basic	Basic	Free Forever	Pay when you sell
Quellen	https://www.bizzabo.com/	https://www.doo.net/	https://hi.events/	
Kosten				
Preis (pro Monat)	462 €	Auf Anfrage	0 €	0,37€ pro Ticket
max. Eventanzahl	Unlimitiert	Auf Anfrage	Unlimitiert	Unlimitiert
max. Verwalterzahl	Preis pro Verwalter	Auf Anfrage	Unlimitiert	Unlimitiert
max. Nutzerzahl	Unlimitiert	Auf Anfrage	Unlimitiert	Unlimitiert
Einsatzgebiete				
Vor Ort	Ja	Ja	Ja	
Virtuell	Ja	Ja	Ja	
Support				
Hilfe Center	Ja	Ja	Ja	
Live Support	Ja	Ja	Ja	
Schulungen / Tutorials	Ja	Nein	Ja	
Mehrsprachichkeit	Nein	Ja	Ja	

	Evenito	Guestoo				Sweap		Bizzabo	Doo	Hi.Event
Tarif	Alle Varianten	Free	Basic	Pro	Buissness	Free	Alle Bezahlversionen	Basic	Basic	Alle Varianten
Features Veranstalter										
Event Statistiken	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Custom Dashboard erstellen	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
Event Templates	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Website Builder für Event (drag and drop)	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Custom Anmeldeformulare	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja
Rollensystem (VIP/Begleitpersonen)	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja
Custom Corporate Design	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Add-On	Ja	Nein
Taskmanager / Kalender	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
E-Mail Builder / Templates	Ja	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein
E-Mail Automatisierung	Ja	Nein	Nein	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	Nein	Ja
Namensschilder	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	Add-On	Ja	Nein
Importfunktion	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein
Daten Exportieren	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Integration anderer Tools / API	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Add-On	Ja	Ja
Self Hosting	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein	Nein	Ja
Features Teilnehmer										
Event Übersicht	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein	Nein
Bezahlen	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
Self CheckIn	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein
App für Besucher	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein
1:1 Chat	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein

3. Übersicht über IT-Spezifika relevanter Event-Management-Applikationen

Im Folgenden werden verschiedene Event-Management-Projekte auf dem Markt untersucht, um deren grundlegende technische Struktur, verwendete Technologien und Architektur zu analysieren. Ziel ist es, ein besseres Verständnis für die dahinterliegenden IT-Spezifika zu gewinnen, insbesondere im Hinblick auf die Implementierung unseres Produkts und des Prototyps.

HI.EVENTS

Programmiersprache	TypeScript	Modern, sicher, für Frontend & Backend
Frontend	Vue.js, Vite, Tailwind, Pinia	Schnell, stylisch, modular
Datenbank	PostgreSQL, Prisma ORM	Zuverlässig, einfach zu nutzen
Sicherheit	JWT, bcrypt	Standard für moderne Webapps
Deployment	Docker, docker-compose	Schnell einsetzbar, überall lauffähig

Hi.Events ist eine Event-Management-Plattform mit Ticketverkauf, entwickelt als Webanwendung. Das Frontend basiert auf Vue.js, Vite, Tailwind CSS und nutzt Pinia zur Zustandsverwaltung. Das Backend ist mit NestJS (bestehend aus Node.js und TypeScript) geschrieben und stellt eine REST-API zur Verfügung.

Die Daten werden mit Prisma ORM in einer PostgreSQL-Datenbank gespeichert. Authentifizierung läuft über JWT mit bcrypt. Hi.Events ist containerisiert mit Docker und unterstützt Deployment mit docker-compose.

BitWorks-Kenntnisse im Bereich TypeScript, Docker, Vue.js, Tailwind

event-management-system-net-core

Programmiersprache	C#	Hauptsprache für .NET-Anwendungen
Backend	ASP.NET Core 8.0 (MVC)	Modernes, schnelles und stabiles Webframework von Microsoft
Frontend	Razor Views (HTML und C# gemischt)	Integriert in .NET MVC – keine separate JS-Frontend-Engine nötig
Datenbank	PostgreSQL	Open Source, stabil, skalierbar
Authentifizierung	ASP.NET Identity	Standard für Login/Registrierung in .NET
Deployment	Lokale Entwicklung, .NET Publishing	Läuft auf Windows, Linux oder in der Cloud

Dieses Projekt ist ein Event-Management-System, zusammengebaut mit ASP.net Core im MVC-Architekturmuster. Das Frontend besteht aus Razor Views, also HTML welches direkt in .NET eingebettet ist.

Es verwendet ASP.NET Identity für Login, Registrierung und Rollenverwaltung. Die Daten werden mit Entity Framework Core in eine PostgreSQL-Datenbank gespeichert. Die Backend-Logik ist vollständig in C# implementiert.

Es handelt sich hierbei um eine serverseitige Web-App, welche eine einfache Event-Verwaltungs-Software implementiert.

BitWorks-Kenntnisse zu C#, ASP.NET Core, Blazor (Razor Views)

event-management-system

Programmiersprache	C#	Weit verbreitete Sprache für Windows-Entwicklung
Datenbank	MS SQL Server	Relationale Datenbank, gut integrierbar in das .NET-Ökosystem
Datenzugriff	ADO.NET	Direkter Datenbankzugriff über SQL-Queries
Authentifizierung	Benutzerlogin (einfach)	Eingebautes Login-System über Benutzer in der Datenbank

UI	Windows Forms (WinForms)	Klassisches GUI-Layout für Desktop-Apps
Hosting	Lokal auf Windows	Nur auf Windows lauffähig, keine Webplattform

Dieses Event-Management-System wurde als Uni-Projekt mit C# und Windows Forms entwickelt. Es ist eine klassische Desktop-Anwendung für Windows, in der Benutzer Events erstellen, bearbeiten, beitreten und löschen können.

Daten werden in einer MySQL-Datenbank gespeichert. Es gibt keinen Webserver oder Browser-Frontend – alles passiert lokal auf dem Rechner. Ziel dieses Projektes ist es, grundlegende Datenbankankündigung und GUI-Logik zu verbinden, um eine simple, jedoch funktionierende Event-Verwaltungs-Software umzusetzen.

BitWorks-Kenntnisse zu C#, SQL-Server, WinForms

Flevents

Backend	Java mit Spring Boot	Robust, weit verbreitet für Webserver und REST-APIs
Backend-Module	Spring MVC, Spring Data, Spring Security	Klare Struktur, einfache Datenbankankündigung und integrierte Sicherheit
Frontend	Vue.js, TypeScript	Moderne, reaktive Oberfläche mit typgesichertem Code
Datenbank	Konfigurierbar (z. B. PostgreSQL) via Hibernate	ORM-Unterstützung für relationale Datenbanken
Authentifizierung	JWT-Token, Spring Security	Sichere Anmeldung über Token
Build-Tools	Maven (Backend), npm (Frontend)	Standardtools zum Bauen und Verwalten

Flevents ist eine Event-Management-Plattform, die als Studenten-Projekt mit einem Fullstack-Ansatz entwickelt wurde. Das Backend basiert auf Java Spring Boot und enthält Module für Routing, Datenzugriff und Sicherheit mit JWT. Für die Datenbank wird Hibernate als ORM verwendet, sodass verschiedene Datenbanken einfach eingebunden werden können.

Das Frontend ist mit Vue.js und TypeScript geschrieben und kommuniziert über eine REST-API mit dem Backend. Die Plattform bietet Benutzeranmeldung, Event-Handling und eine moderne UI für Desktopbrowser.

BitWorks-Kenntnisse im Bereich Java (mit Spring Boot), Vue.js, Typescript

4. Analyse von guestoo

Beschreibung der Leistungsmerkmale

guestoo ist eine cloudbasierte Event-Management-Plattform, die Unternehmen, Vereinen, Bildungseinrichtungen und Privatpersonen eine umfassende Lösung zur Planung und Verwaltung von Veranstaltungen bietet. Die Software zeichnet sich durch hohe Benutzerfreundlichkeit, Datenschutzkonformität und flexible Anpassungsmöglichkeiten aus.

Leistungsmerkmale im Detail:

- **Eventverwaltung:** Veranstalter können Events wie Seminare, Firmenfeiern, Workshops, Konferenzen und private Anlässe erstellen und verwalten. Jedes Event kann mit umfassenden Informationen wie Titel, Beschreibung, Datum, Uhrzeit, Ort und Bildmaterial ausgestattet werden.
- **Individuelle Anmeldungen & Teilnehmerverwaltung:** Teilnehmer melden sich über personalisierte Anmeldeformulare an. Veranstalter können die Formulare flexibel anpassen, z.B. Pflichtfelder definieren, Begleitpersonen hinzufügen oder Zusatzoptionen wie Menüauswahl und Vorträge anbieten.
- **Check-In & Gästelistenverwaltung:** Mit QR-Codes für den Check-In können Teilnehmer vor Ort schnell und effizient registriert werden. Veranstalter behalten den Überblick über alle Teilnehmer.
- **Einladungen per E-Mail und SMS:** Veranstalter können Einladungen direkt aus guestoo heraus per E-Mail oder SMS an potenzielle Teilnehmer versenden.
- **Erinnerungen und Follow-Up-Nachrichten:** Die Plattform ermöglicht den automatisierten Versand von Erinnerungen vor und Dankesnachrichten nach der Veranstaltung.
- **Erstellung und Verwaltung von Tickets:** Veranstalter können verschiedene Ticketkategorien anlegen (z. B. Frühbucher-, VIP- oder Gruppentickets) und Preise individuell gestalten.
- **Online-Zahlungen:** Die Bezahlung erfolgt über Anbieter wie PayPal, Kreditkarte und Lastschrift.
- **DSGVO-Konformität:** guestoo speichert Teilnehmerdaten sicher und erlaubt eine einfache Verwaltung und Löschung.
- **Hosting in Deutschland:** Daten werden ausschließlich auf deutschen Servern verarbeitet.

- **Event-Statistiken & Teilnehmerauswertung:** Veranstalter können Teilnehmerzahlen, Anmeldestatus, Anwesenheit und weitere Details in Echtzeit einsehen.
- **Exportfunktionen:** Teilnehmerlisten und Statistiken lassen sich als CSV-Dateien exportieren.

Beschreibung von Anwendungsfällen

Use Case: Event erstellen

- **Akteur:** Organisator
- **Ziel:** Ein neues Event mit festen Terminen und Aufgaben erstellen



Ablauf:

1. Der Organisator meldet sich bei guestoo an.
2. Klickt auf „Neues Event erstellen“.
3. Gibt Eventdetails ein (Name, Datum, Ort, Teilnehmeranzahl, Beschreibung, Google Maps Link).
4. Wählt aus vordefinierten Prozessschritten (z.B. Einladungen verschicken, Erinnerungen senden, Check-In einrichten).
5. Fügt bei Bedarf eigene Prozessschritte hinzu (z.B. Catering buchen, Techniker organisieren).
6. Definiert optional Ticketkategorien (z.B. Standard, VIP, Early Bird).
7. Legt die Teilnehmerregistrierung fest (Anmeldeformular, Begleitpersonen, Zahlungsoptionen).
8. Klickt auf „Speichern“.
9. Das System erstellt automatisch Aufgaben und Erinnerungen basierend auf den Prozessschritten.
10. Organisator erhält eine Bestätigungsmail mit allen Eventdetails.

Ergebnis:

Das Event ist erfolgreich erstellt, alle Aufgaben und Erinnerungen sind geplant. Der Organisator kann jederzeit Änderungen vornehmen oder Teilnehmer einladen.

Use Case: Teilnehmerregistrierung & Ticketing

- **Akteur:** Benutzer
- **Ziel:** Sich erfolgreich für ein Event anmelden



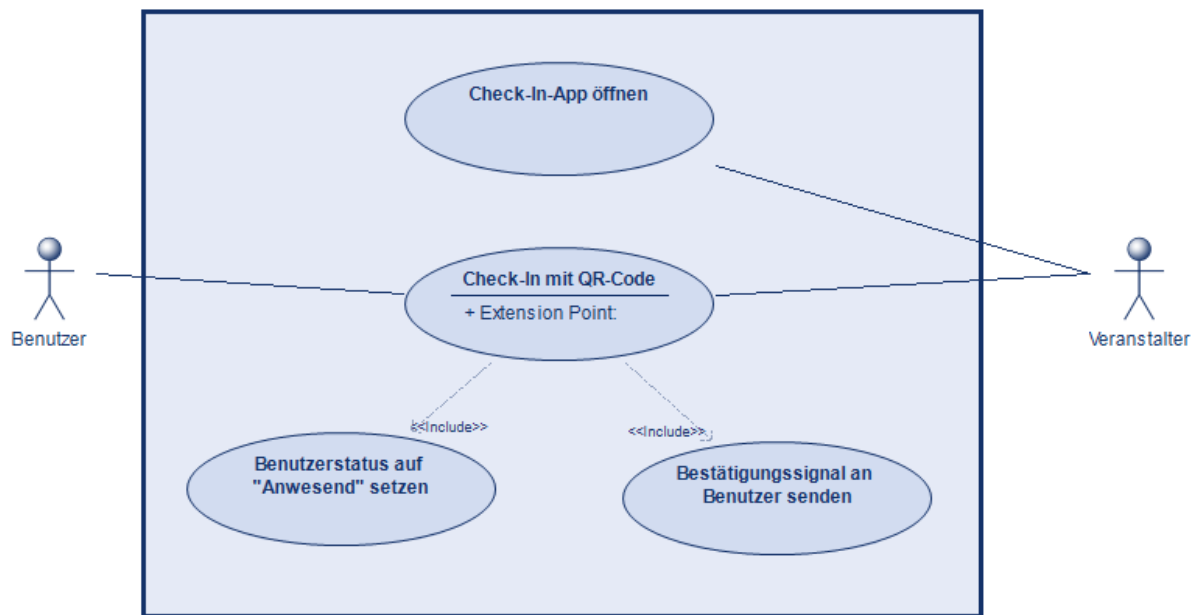
Ablauf:

1. Der Benutzer erhält eine Einladung per E-Mail oder entdeckt das Event auf einer Website.
2. Klickt auf den Registrierungslink.
3. Füllt das Anmeldeformular aus (Name, E-Mail, Begleitpersonen, Spezialwünsche).

4. Wählt ein Ticket aus (Standard, VIP, Early Bird).
5. Bei kostenpflichtigen Events erfolgt die Bezahlung (PayPal, Kreditkarte, Lastschrift).
6. Teilnehmer erhält eine Bestätigungsmail mit QR-Code für den Check-In.
7. Bei Bedarf erhält der Teilnehmer Erinnerungen vor der Veranstaltung.

Ergebnis:

Die Anmeldung ist erfolgreich, der Benutzer erhält eine Bestätigung mit allen Informationen.

Use Case: Check-In am Veranstaltungstag

- **Akteur:** Benutzer, Veranstalter
- **Ziel:** Teilnehmer effizient vor Ort einchecken

Ablauf:

1. Am Veranstaltungstag öffnet der Veranstalter die Check-In-App.
2. Benutzer zeigen ihren QR-Code vor.
3. Der Veranstalter scannt den QR-Code mit der App.
4. Benutzerstatus wird automatisch auf „Anwesend“ gesetzt.
5. Bei erfolgreichem Check-In erhält der Benutzer ein Bestätigungssignal.

Ergebnis:

Der Benutzer ist eingecheckt, der Veranstalter hat eine vollständige Anwesenheitsliste.

Use Case: Eventanalyse & Reporting

- **Akteur:** Veranstalter
- **Ziel:** Veranstaltungsdaten analysieren und exportieren

**Ablauf:**

1. Nach der Veranstaltung öffnet der Veranstalter die Eventübersicht.
2. Sieht Statistiken (Teilnehmerzahl, Anmeldestatus, No-Shows).
3. Exportiert Berichte und Gästelisten als CSV-Datei.
4. Erstellt eine Zusammenfassung der Veranstaltung.

Ergebnis:

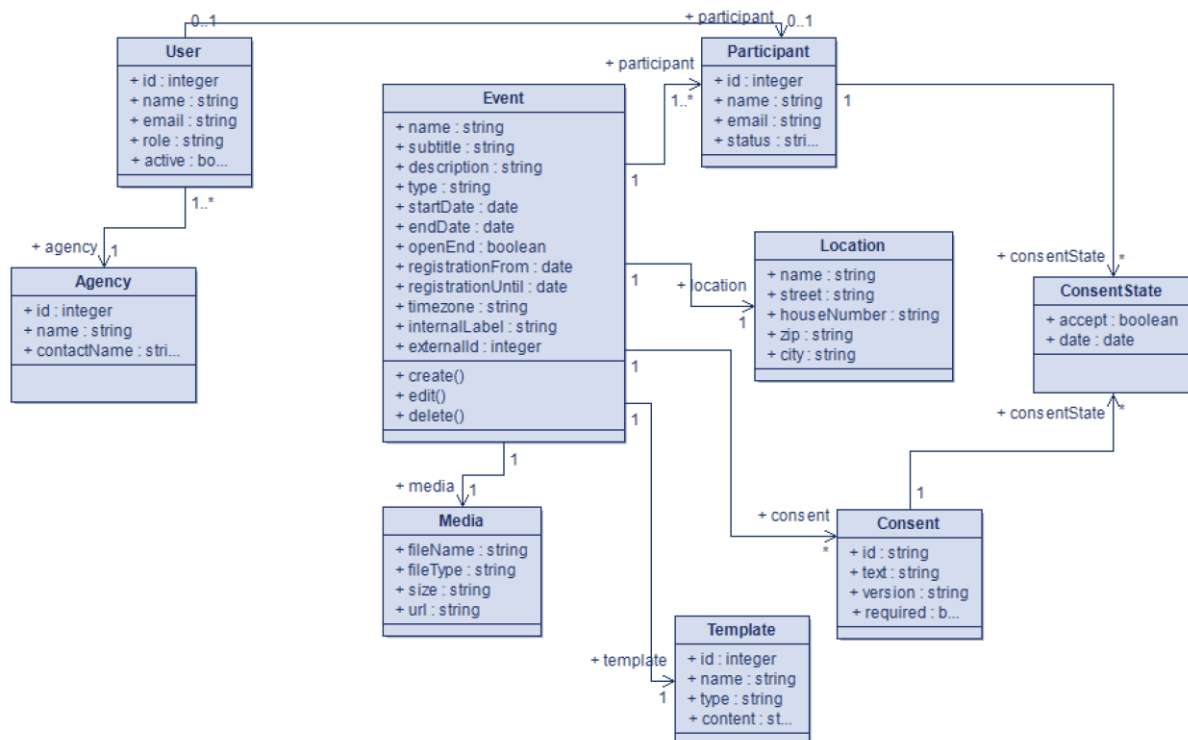
Der Veranstalter hat eine detaillierte Auswertung und kann die Ergebnisse für zukünftige Events nutzen.

Fazit

guestoo bietet eine leistungsstarke Lösung für die Planung, Durchführung und Nachbereitung von Veranstaltungen. Die Plattform vereinfacht Event-Management durch automatisierte Prozesse, integrierte Kommunikation und umfangreiche Analysen. Veranstalter profitieren von einer effizienten Verwaltung, und Teilnehmer genießen eine unkomplizierte Anmeldung.

Darstellung sichtbarer Aspekte der inneren Logik

- Das UML-Diagramm zeigt die Datenstruktur einer Event-Management-Plattform, vergleichbar mit Guestoo. Es bildet zentrale Funktionen wie Event-Erstellung, Teilnehmerverwaltung, Medien- und Vorlagenhandling sowie Consent ab.
- Im Mittelpunkt steht die Klasse Event. Sie enthält Attribute wie Name, Beschreibung, Start- und Enddatum, Zeitzone sowie optionale Felder wie Registrierungszeitraum oder openEnd. Ein Event ist mit Medien, Ort, Vorlagen und Teilnehmern verbunden. Die Methoden create(), edit() und delete() sind die wichtigen Methoden im Bereich des Event-Lifecycle.
- Participant steht für Personen, die an Events teilnehmen. Jeder Teilnehmer hat Kontaktinformationen und einen Status (zugesagt bzw. eingeladen). Die Beziehung zu User ist beidseitig optional – sinnvoll, da nicht jeder Teilnehmer ein registrierter Systemnutzer ist. User wiederum repräsentiert interne Nutzer wie Admins oder Veranstalter und gehört genau zu einer Agency. Agency ist eine Firma oder Organisation mit Ansprechpartner.



- Für rechtliche Einwilligungen gibt es die Klassen Consent und ConsentState. Consent enthält den Text und die Info, ob die Zustimmung verpflichtend ist. ConsentState verbindet Teilnehmer sowie Einwilligung und speichert, ob und wann zugestimmt wurde.
- Zusätzlich gibt es Media für Event-bezogene Dateien und Templates für Vorlagen wie E-Mails oder PDFs. Location beschreibt die Adresse des Events mit typischen Feldern wie Straße, PLZ und Stadt.
- Das Diagramm soll die groben Klassen eines Event-Management-Systems umreißen und eine Grundlage für den Prototyp und das spätere Projekt bilden.