

## **STREFA PRZYGODY – OPIS FUNKCJONALNOŚCI SYSTEMU**

### **“Niebrzydka rzecz, ale czy ma jakieś zastosowanie praktyczne?”**

Tak podobno miała rzec młodzianka Cerro do króla Vridanka na ich pierwszej schadzce. To samo moglibyście powiedzieć o naszej Strefie Przygody. Pozwólcie więc, że wyjaśnimy wam najważniejsze kwestie:

Strefa Przygody to osobna strona połączona ze sklepem 5 Żywiołów. Logujecie się do niej korzystając z [linku](#), z użyciem danych ze sklepu. W zakładce “Wydarzenia Partnerskie” odnajdujecie interesujące was wydarzenie i wchodzicie związanej z nim sekcji.

Kiedy już tam wejdziecie, dyspozycji będziecie mieli takie rzeczy jak:

### **1. System formularzy**

Większość organizatorów korzystała jak dotąd z formularzy google, które jednak mają swoje minusy. Osoba jeżdżąca na różne imprezy każdorazowo musi uzupełniać te same dane (np. dane personalne), często nie otrzymuje powiadomienia wysłania ankiety i, co najbardziej istotne - nie ma możliwości ciągłego wglądu do ankiety i jej edycji. Z kolei nasze formularze uzupełnia się w Strefie Przygody, gdzie mamy do nich ciągły dostęp czy możliwość edycji a jednocześnie wysyłają się do arkuszy google.

### **2. E-learning**

Wprowadziliśmy go po raz pierwszy podczas BQ 2019 i sprawdził się, mimo drobnych błędów i niedociągnięć, rewelacyjnie. Uczestnicy mieli przed imprezą dostęp do filmów i materiałów instruktażowych oraz możliwość ‘zdania’ on-line egzaminu dotyczącego wydarzenia. Od tego czasu wprowadziliśmy dodatkowe usprawnienia i naprawiliśmy drobne błędy, na które zwrócono nam uwagę. Spora część materiałów instruktażowych, którymi dysponujemy jest w miarę uniwersalna i może być wykorzystana przy różnych imprezach (chętnie je wam udostępnimy), możemy też pomóc wam w realizacji materiałów dedykowanych specjalnie dla waszych larpów.

### **3. System lost and found**

Na każdym larpie zawsze gubią i zostawiają rzeczy. Na naszych wydarzeniach wprowadziliśmy skrzynie ze znajdками tak że bardzo dużo przedmiotów wraca do właścicieli jeszcze w trakcie gry lub tuż po niej, jednak zawsze część przedmiotów zostaje nie odebrana. Nasz system umożliwia stworzenie listy wszystkich znalezionych przedmiotów, a uczestnicy, którzy kupili bilet mają wgląd do tego zestawienia - mogą też oznaczać przedmioty jako swoje, dodając je do koszyka w sklepie 5 Żywiołów. Dane te prześlemy później organizatorom, którzy dostarczą zamówienie kurierem lub na kolejnym wydarzeniu.

#### 4. Galerie ze zdjęciami

Spora część z organizatorów umieszcza zdjęcia z larpów na facebookowych galeriach – ale FB ma swoje ograniczenia. Organizatorzy często wrzucają całe paczki ze zdjęciami na inne serwery, wysyłając uczestnikom linki do nich - ale jeżeli ktoś jeździ na wiele larpów, te linki mogą się gubić w gąszczu postów. W Strefie Przygody można dodać galerie z imprez, co umożliwi każdemu, kto kupił bilet stały wgląd do zdjęć ze wszystkich imprez w których uczestniczył.

#### 5. System wysyłki SMSów

Masz graczy, którzy niezbyt często sprawdzają pocztę czy media społecznościowe? A może graczy, którzy zapominają o uzupełnieniu ankiet i chciałbyś wysłać przypomnienie tylko im? Albo jakiś komunikat do przekazania tuż przed grą, kiedy uczestnicy są już w podróży? Twoja baza danych będzie połączona z łatwym w obsłudze systemem wysyłki SMSów, co pozwoli ci na jeszcze lepszy kontakt z uczestnikami eventu

#### 6. Możliwość kupna biletu na imprezy

Na koniec zostawiliśmy czystą rewolucję w organizacji. Wiemy jakim problemem jest sprzedaż biletów. Część osób rozwiązuje to przez sklepy internetowe, część przez formularze google czy po prostu wpłaty na konto, ale ostatecznie kończy się to tym, że trzeba prowadzić osobny plik z osobami, które przyjadą na wydarzenie a później w jakiś sposób połączyć to z formularzem gracza. Są też inne rozwiązania, ale z reguły dość kosztowne.

Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom stworzyliśmy w naszej strefie przygody opcje zakupu biletu.

Rozwiązaliśmy to w najprostszy możliwy sposób – to prosty formularz, w którym zaznaczamy wybrane rzeczy (jak oddział, do którego chcemy dołączyć, stronnictwo, rodzaj biletu itp.) Po zakupie biletu uczestnik dostaje automatycznie maila z danymi do wpłaty (na konto organizatora wydarzenia) i inną spersonalizowaną treścią, a całość danych trafia do arkuszy gogle, udostępnionych organizatorowi w trybie rzeczywistym osoba, która kupiła już bilet dopiero na jego podstawie może uzupełnić formularz gracza, który automatycznie łączy się na dysku gogle dzięki czemu odchodzimy nam cały problem synchronizacji danych i wszystko mamy sprzęgnięte w jednym miejscu. Użytkownik ma też możliwość wglądu do uzupełnionych ankiet i ich edycji (tej funkcji nie ma dysk google)

Fajne prawda?

Wszystkie te funkcjonalności będą dostępne dla naszych partnerów pod tym [linkiem](#)

Każda zaprzyjaźniona organizacja będzie mogła w tym miejscu znaleźć wybrane przez siebie elementy Strefy Przygody, a każdy uczestnik eventu - wszystkie swoje formularze, zdjęcia itp. Wszystko w jednym miejscu! Jeden pierścień by wszystkie połączyć – koniec z ciągłym uzupełnianiem tych samych danych, teraz wystarczy kilka kliknięć i wszystko będzie ogarnięte.

## Jak to działa w praktyce?

Na specjalnej podstronie znajdują się wybrane przez organizatora elementy Strefy Przygody. Można na nią wejść też bezpośrednio ze Strefy, a link zawsze znajdziecie w prawym górnym rogu sklepu.

### 1. Formularz zakupu biletu tudzież kupno biletu

Działa to w ten sposób, że gracz loguje się do SP i uzupełnia formularz, który jest tak naprawdę kupnem biletu.

Na tym etapie uczestnik podaje swoje dane personalne (jeżeli zrobił to już wcześniej, przy okazji innego wydarzenia, są one importowane automatycznie - może je także edytować), a następnie uzupełnia pola, których zażyczy sobie organizator (jak np. typ biletu, oddział, frakcja, dodatkowe wyżywienie itp.). System daje też możliwość wprowadzenia limitów na konkretne typy biletów (np. tylko 20 biletów VIP lub tylko po 50 biletów dla frakcji A, B i C. Osoba, która kupi bilet w ten sposób może przy okazji zaakceptować regulamin imprezy dzięki czemu nie na miejscu nie musi już niczego podpisywać.

Po uzupełnieniu przez gracza istnieje opcja automatycznej wysyłki maila z systemu np. z danymi do wpłaty.

Uzupełnione przez uczestników dane trafiają do arkuszy google.

### 2. Formularz gracza

Tutaj można umieścić formularz gracza dotyczący kwestii fabularnych. To co istotne, to fakt, że formularz gracza automatycznie łączy się z formularzem biletu - aby go uzupełnić, trzeba wcześniej mieć kupiony bilet.

Całość danych automatycznie wysyła się na dysk google razem z informacjami z biletu.

System cały czas się rozwija i na ten moment nie mamy jeszcze systemu zarządzania kontami przez organizatorów – otrzymują oni tylko arkusz google z niezbędnymi danymi. Wszelkie dane do formularzy muszą zostać wprowadzone przez nas.

## Brzmi świetnie, a ile to kosztuje?

Na ten moment w przeciwieństwie do innych systemów sprzedaży biletów etc. nie przewidujemy żadnych opłat prowizyjnych. Oczekujemy natomiast kwoty co najmniej 200 złotych, którą przeznaczymy na wprowadzenie wszelkich danych przez naszego pracownika. Ostateczna forma zależy od ilości rozwiązań, które miałyby zostać wdrożone. Ponadto oczekujemy współpracy z naszym sklepem a organizatorzy jak i uczestnicy imprezy będą mogli liczyć z tego tytułu na szereg zniżek.