

# Implementace ORGSU

## pro již zavedeného pořadatele

**Pro koho je návod určen:** pro firmy, které na trhu působí již x let, mají svoji databázi závodníků, svůj jeden či více www stránek.

Technologie ORGSU umožňuje téměř libovolnou posloupnost jednotlivých kroků. Pro samouky je tak ideální studovat manuál a služby systému si zavádět postupně podle chuti a potřeby. Následující návod je určen pro firmy, které jdou „do toho“, nemají čas/energii/ambici týdny či měsíce experimentovat. Je to návod jak rychle dosáhnout maxima: efektivně využívat databázi závodníků

	Téma	OK ?
1	Zřízení fyzického účtu uživatele (majitele/ředitele firmy) a registrace firmy v profilu „pořadatel závodů“.	
2	Přidání spolupracovníků do firmy (Urbana, Horáka). Tento akt umožní efektivní asistenci. Takto přidání uživatelé dostanou práva přihlásit se do nově zřízené firmy, posoudit provedené nastavení a být nápomocni s nastavením eventů, konfigurací e-shopu, s měřením atd.	
3	Zaplacení roční licence. Systém sice pracuje v režimu „free licence“, ale nelze založit regulérní event s reálnými závody, nelze importovat databázi atd. Zakoupením licence pořadatel uzavírá dohodu, že na licenci uvedený % podíl z obrátu je příjmem firmy ORGSU s.r.o.	
4	Vygenerování HTML kódů k některým nyní nutným apletům (funkčním celkům) a zakomponování těchto apletů do existujících www stránek pořadatele: LOGIN atletů, kalendář závodů, e-shop, .. nové stránky umíme zřídit lehce. Tento akt není zcela nutný, systém automaticky poskytuje každému pořadateli jeho provizorní „limitovanou“ www stránku, kde jsou všechny základní služby k dispozici	
5	Uzavření smlouvy s některou z bank (KB, ČSOB, ..) která nabízí platební bránu gpwebpay. Případně navíc otevření business profilu k účtu PayPal. Tento počín přinese pořadateli patřičné přihlašovací údaje, které je třeba zadat do konfigurace e-shopu v systému a díky čemuž budou následně platby (za startovné a za zboží/služby) připisovány přímo na bankovní účet firmy.	
6	Provést konfiguraci e-shopu (zadat měnu, filosofii číselné řady objednávek, specifikovat požadované platební brány - viz bod 5, ..)	

7	Přípravit .XLS soubor atletů (předepsaný formát), které si pořadatel přeje importovat do své databáze. Systém umožňuje importovat max 200 atletů. Pokud je atletů v databázi pořadatele více, je třeba provést import vícekrát a/nebo požádat ORGSU o dočasné navýšení limitů pro takový import.	
8	Otevřít si v systému záložku „Zpracování osobních údajů“ a buď převzít tovární text a tento si upravit a/nebo vyrobit/vložit svůj vlastní text. Je třeba si uvědomit, že každý závodník bude mít svůj účet v databázi pořadatele (nikoli v databázi firmy ORGSU s.r.o). Systém poskytuje možnost určit, zda se má souhlas se zpracováním osobních údajů nabízet v on-line přihláškách či nikoli.	
9	Založit reálný event (název, místo, datum, kategorie, závody, startovné, ..) a jeho publikace. Tím se jednotlivé závody eventu publikují v kalendáři závodů, který již bude dostupný na www stránkách pořadatele. Zvláštní pozornost je vhodné věnovat dokumentu „Podmínky účasti na závodů“. Doporučujeme si vyrobit a uložit vlastní šablonu „podmínek“, která by měla být (nemusí) součástí přihlášky k závodů. Šablona pak může posloužit i pro více než jen pro jeden závod.	
10	Povolit přihlašování pro svůj první reálný event. Závodníci se tak budou moct přihlašovat na závody tohoto eventů.	
11	Provést import závodníků – a zvolit službu „aktivace účtů“. Každý závodník, kterému bude zřízen účet tak obdrží notifikační e-mail, aby navštívil www stránky pořadatele a provedl přihlášení-se dočasným heslem/změnil si heslo.	
12	Využití služby e-mailingu. Systém nabízí službu hromadného rozeslání e-mailů, které mohou mít rozličný význam. Jako první bude vytvořena šablona e-mailu, kterým pozveme závodníky k návštěvě stránek pořadatele a vyzveme je, aby se přihlásili ke svému účtu a přihlásili sebe (a nebo i své další přátele) na nějaký konkrétní závod. Cokoli se publikuje do e-shopu tak lze vhodně podpořit e-mail marketingem.	

Výčet kroků je zatím jen obecný, bude následovat podrobný manuál včetně kopie obrazovek kde co zmáčknout.