

Einwilligungstext

Ich möchte das Teilnehmermanagement und die Event-App nutzen. In die hierzu erforderliche Datenverarbeitung nach Maßgabe der folgenden Datenschutzhinweise und seine Auftragsverarbeiter willige ich ein. Ich kann meine Einwilligung jederzeit mit Wirkung für die Zukunft formlos gegenüber den in den Datenschutzhinweisen genannten Stellen widerrufen, ohne dass mir Nachteile entstehen.

Datenschutzhinweise zur Event-Plattform

I. Allgemeine Informationen

Rechtsgrundlage und Verarbeitungszweck

Rechtsgrundlage für die Verarbeitung Ihrer personenbezogenen Daten ist Ihre Einwilligung gem. Art. 6 Abs. 1 lit. a EU-Datenschutzgrundverordnung (DSGVO). Zweck der Verarbeitung ist die Organisation, Durchführung und Nachbereitung von Veranstaltungen im Rahmen des Innovationsvorhabens „EventApp as a Service“ und ggf. der anschließenden Aufrechterhaltung. Hierunter fällt der Betrieb eines funktionalen Anteils des technischen Systems (Backends) in Form eines Teilnehmermanagements und einer Applikation sowie die veranstaltungsspezifische Information, Kommunikation und Interaktion mit den Teilnehmenden über die Applikation. Ein weiterer Zweck ist die Erfüllung der gesetzlich vorgeschriebenen Nachweis- und Dokumentationspflichten, wobei die Rechtsgrundlage für die Verarbeitung insofern Art. 6 Abs. 1 Lit. c) in Verbindung mit Art. 5 Abs. 2 DSGVO darstellt.

Um sich für die App anzumelden, wird ein Benutzerkonto benötigt. Ein Benutzerkonto kann erstellt werden, indem man seine Daten über ein Registrierungsformular oder in der App über die Funktion „Registrieren“ eingibt. Für die Registrierung und die folgende Nutzung der Applikation für eine spezifische Veranstaltung werden folgende notwendige Daten erhoben:

- Vorname,
- Nachname,
- E-Mail-Adresse,
- Dienstgrad/Funktion,
- Passwort.

Im Rahmen der Registrierung können ggf. folgende Daten freiwillig durch den Nutzer angegeben werden:

- Profilfoto,
- Unternehmen/Organisation,
- Kurzbiografie,
- Links zu Webseiten und Social-Media Profilen.

Für die Verarbeitung der Daten wird im Rahmen des Registrierungsprozesses Ihre Einwilligung eingeholt und auf diese Datenschutzhinweise verwiesen. Zur Erfüllung unserer Dokumentationspflichten erheben wir bei Absenden Ihrer Einwilligungserklärung im Rahmen der Registrierung zusätzlich folgende Daten von Ihrem Endgerät:

- IP-Adresse

Eine detaillierte Beschreibung der relevanten Funktionen und der hierbei notwendigen Verarbeitung personenbezogener Daten finden Sie unter Punkt II.

Speicherdauer und Löschfristen

Die mobile App wird nur auf Ihre Daten zugreifen, soweit es für die Erbringung der Funktionalität notwendig ist. Die verarbeiteten Daten werden zudem nach Art. 5 Abs. 1 lit. e DSGVO gelöscht, sobald sie für die legitimen Verarbeitungszwecke nicht mehr erforderlich sind und der Löschung keine gesetzlichen Aufbewahrungspflichten entgegenstehen. Dies ist nach endgültigem Abschluss des Innovationsvorhabens ohne Aufrechterhaltung der Fall oder spätestens nach 12 Monaten seit Erstellung des Events im Backend. Sofern sich der Eventzeitpunkt nach Erstellung verschiebt, verlängert sich die Löschfrist um den Zeitraum der Verschiebung. Die erhobenen Daten bezüglich Ihrer Einwilligung werden zusammen mit Ihrer E-Mail-Adresse und Ihrem Namen nach **Ablauf von 3 Jahren** zum Schluss des Kalenderjahres, in den das abschließende Ereignis fällt, gelöscht. Sofern die Daten nicht gelöscht werden, weil sie für andere und gesetzlich zulässige Zwecke erforderlich sind, wird deren Verarbeitung eingeschränkt. Das bedeutet, die Daten werden gesperrt und nicht für andere Zwecke verarbeitet. Das gilt z.B. für Daten, die zur Einhaltung unserer Dokumentationspflichten und zum Nachweis unserer rechtskonformen Verarbeitung aufbewahrt werden müssen.

Durchführender Auftragnehmer und Auftragsverarbeiter ist die

evenTwo GmbH
Kölner Tor 11
40625 Düsseldorf
Tel: +49 211 92 410 120

Zusammenarbeit mit Auftragsverarbeitern und Dritten

Sofern wir im Rahmen unserer Verarbeitung Daten gegenüber anderen Personen und Unternehmen (Auftragsverarbeitern oder Dritten) offenbaren, sie an diese übermitteln oder ihnen sonst Zugriff auf die Daten gewähren, erfolgt dies nur auf Grundlage einer gesetzlichen Erlaubnis (z.B. wenn eine Übermittlung der Daten an Dritte, gem. Art. 6 Abs. 1 lit. b DSGVO zur Vertragserfüllung erforderlich ist), Sie eingewilligt haben, eine rechtliche Verpflichtung dies vorsieht oder auf Grundlage unserer berechtigten Interessen (z.B. beim Einsatz von Beauftragten, Webhostern, etc.). Sofern wir Dritte mit der Verarbeitung von Daten auf Grundlage eines Auftragsverarbeitungsvertrages beauftragen, geschieht dies auf Grundlage des Art. 28 DSGVO.

Unser weiterer Auftragsverarbeiter evenTwo GmbH verarbeitet Ihre Daten auf der Event-Plattform, soweit dies für deren Funktionalität erforderlich ist. Bei der Einrichtung des Zugangs für die jeweilige Veranstaltung, wird Ihre E-Mail-Adresse durch unseren weiteren Auftragsverarbeiter evenTwo GmbH verarbeitet und eine Nachricht mit Informationen zur Eventeinrichtung an Ihre hinterlegte E-Mail-Adresse versandt.

Server & Datensicherheit

Alle event- und personenbezogenen Daten, die über das Content Management System (CMS) unseres weiteren Auftragsverarbeiters, der evenTwo GmbH, in das Backend hochgeladen werden, werden ausschließlich auf dem Hochsicherheitsserver von OVH SAS gespeichert. Die gesamte Kommunikation zwischen der Event-Plattform und den Servern erfolgt SSL/TLS verschlüsselt. Das User-Kennwort ist verschlüsselt und gehasht.

OVH SAS
2 Rue Kellerman
59100 Roubaix
Frankreich

Die Mitarbeitenden von evenTwo GmbH sowie deren beauftragter Unterauftragnehmer sind zur Verschwiegenheit und zur Einhaltung der Bestimmungen der EU-Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO), des Bundesdatenschutzgesetzes (BDSG) und sonstiger relevanter Datenschutzbestimmungen verpflichtet.

Übermittlungen in Drittländer

Ihre Daten werden nicht in einem Drittland (d.h. außerhalb der Europäischen Union (EU) oder des Europäischen Wirtschaftsraums (EWR)) verarbeitet.

Verwendete Begrifflichkeiten

„**Verarbeitung**“ ist jeder mit oder ohne Hilfe automatisierter Verfahren ausgeführte Vorgang oder jede solche Vorgangsreihe im Zusammenhang mit personenbezogenen Daten. Der Begriff reicht weit und umfasst praktisch jeden Umgang mit Daten.

„**Personenbezogene Daten**“ sind alle Informationen, die sich auf eine identifizierte oder identifizierbare natürliche Person beziehen.

II. Gegenstand der Datenverarbeitung in der App

Die nachfolgenden Hinweise geben Ihnen einen Überblick darüber, wie wir Ihre Daten innerhalb der bereitgestellten Funktionen in der App und im Teilnehmermanagement verarbeiten. Die App setzt dabei keine Cookies ein.

Funktionen der Event-App:

Die App bietet dem Nutzer Informations-, Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten rund um die Veranstaltung. Diese werden im Zusammenhang mit der Datenverarbeitung und den einzelnen Funktionen im Folgenden näher erläutert:

1. Registrieren in der App

Über die „Registrieren“ Funktion in der App, können Nutzer ein Benutzerkonto für die App anlegen und sich zeitgleich für eine Veranstaltung registrieren. Die Pflicht- und optionalen Felder sind oben aufgelistet. Für die Verarbeitung der Daten wird im Rahmen des Registrierungsprozesses die Einwilligung des Nutzers eingeholt und auf diese Datenschutzhinweise verwiesen.

Die Benutzerdaten können im Seitenmenü unter " Mein Profil" geändert werden. All diese Daten werden an unseren weiteren Auftragsverarbeiter evenTwo GmbH übermittelt und im CMS gespeichert. Zudem wird Datum und Uhrzeit der Registrierung erfasst.

2. Programm

Mit der Programmfunktion hat der Nutzer die Möglichkeit, Programmpunkte mit all seinen Informationen abzurufen. Der Nutzer kann die Suchfunktion verwenden, um nach bestimmten Programmpunkten in dem Programm zu suchen. Die Programmpunkte können je nach Nutzer personalisiert freigeschaltet werden.

3. Fragen an Referierende

Über diese Funktion hat der Nutzer die Möglichkeit Fragen an die Referierenden zu senden. Wenn es mehr als einen Referierenden gibt, kann der Nutzer wählen an wen die Fragen gerichtet werden sollen. Fragen können moderiert und über eine Webseite auf einer Leinwand für das Publikum sichtbar gemacht werden. Auch ist es möglich, die Fragen mit Namen des Absenders (Nutzer) oder anonym anzeigen zu lassen.

4. Teilnehmende

Über die Funktion „Teilnehmende“ kann der Nutzer alle Personen sehen, die in der App ein Benutzerkonto haben und diese Funktion aktiviert haben. Die Teilnehmenden, die der Nutzer dort findet, können per privatem Chat kontaktiert werden. Zudem hat der Nutzer die Möglichkeit, Teilnehmende als Favorit zu markieren. Die Favoriten werden lokal in der App gespeichert.

5. Private Nachrichten

Mithilfe der Funktion „Private Nachrichten“ können zwei Nutzer in Kontakt treten und sich miteinander austauschen. Dafür muss man im Menüpunkt „Teilnehmende“ einen gewünschten Chat-Partner auswählen, sein Profil aufrufen und dort das "Private Nachricht senden" Symbol betätigen. Es öffnet sich ein Chat-Fenster, in das der Nutzer eine Nachricht eingeben und diese über den Knopf "Senden" verschicken kann. Die Nachricht wird an den Chat-Partner übertragen und auf beiden Endgeräten (Sender und Empfänger) gespeichert. Im Chat werden dem Chat-Partner grundsätzlich der vollständige Name, sowie ggf. das Profilbild und die Verlinkung zum Teilnehmendenprofil angezeigt.

6. Gruppenchat

Die Nutzer haben die Möglichkeit, Kommentare, Bilder, Videos und Dokumente im Gruppenchat zu posten. Jeder Nutzer kann diese Beiträge ansehen und mit eigenen Kommentaren darauf antworten. Der Chatverlauf kann im CMS eingesehen werden und wird dort zusammen mit dem Vor- und Nachnamen sowie ggf. dem Profilbild des Nutzers gespeichert.

7. Teilnehmendengruppen-Segmentierung

Mithilfe dieser Funktion können Nutzer in Gruppen eingeordnet werden, um für diese gewisse Informationen innerhalb der Event-App einsehbar oder nicht einsehbar zu stellen. Auch können gezielt Push-Nachrichten an bestimmte Gruppen senden oder für einen eigenen Chatkanal freischalten.

8. Dokumente

Mit der Funktion „Dokumente“ werden Dokumente über das Backend eingespielt und in der App zur Verfügung gestellt. Der Nutzer kann die Dokumente auf dem Endgerät speichern, indem er ein Dokument auswählt und das Download-Symbol bestätigt. Außerdem können Dokumente über das Teilen-Symbol über Anwendungen Dritter, die sich auf dem Endgerät befinden, geteilt werden.

9. Bildergalerie

In der Bildergalerie werden Bilder und Impressionen der Veranstaltung über das Backend eingespielt und in der App zur Verfügung gestellt. Der Nutzer kann die Bilder auf dem Endgerät speichern, indem er ein Bild auswählt und das Download-Symbol bestätigt. Dazu benötigt die App Zugriff auf den Gerätespeicher des mobilen Endgeräts. Außerdem können Bilder über das Teilen-Symbol über Anwendungen Dritter, die sich auf dem Endgerät befinden, geteilt werden.

10. Videogalerie

In der Videogalerie werden Videos und Impressionen der Veranstaltung über das Backend eingespielt und in der App zur Verfügung gestellt. Der Nutzer kann die Videos auf dem Endgerät speichern, indem er ein Video auswählt und das Download-Symbol bestätigt. Dazu benötigt die App Zugriff auf den Gerätespeicher des mobilen Endgeräts. Außerdem können Videos über das Teilen-Symbol über Anwendungen Dritter, die sich auf dem Endgerät befinden, geteilt werden.

11. Fragebogen

Bei dem In-App-Fragebogen stehen dem Nutzer bis zu 5 verschiedene Fragetypen zur Auswahl: Einzelauswahl, Mehrfachauswahl, Freitexteingabe, eine Bewertungsskala von 1 bis x und eine 5-Sternebewertung. Die hierbei erhobenen Daten werden im CMS gespeichert.

12. Gamification

Mit der Gamification-Funktion hat der Nutzer die Möglichkeit an Quizen teilzunehmen. Anhand der richtig beantworteten Fragen und Schnelligkeit, erhält der Nutzer Punkte. Die Nutzer werden mit ihrem vollständigen Namen und mit der Gesamtpunktzahl in der App in einer Art Rangliste dargestellt.

13. Persönliche Daten (für jeden Teilnehmenden)

Mithilfe dieser Funktion besteht die Möglichkeit, jedem Nutzer individuelle Dateien, wie z.B. PDF's, anzeigen zu lassen.

14. Self-Check-In

Mit der integrierten Self-Check-In Funktion, können Nutzer sich über das Einscannen von QR-Codes selbst erfassen. Diese Erfassung beinhaltet den Namen des Nutzers, Datum, Uhrzeit und Ort.

Funktionen des Teilnehmermanagements:

1. Registrieren über ein Registrierungsformular

Über das Registrierungsformular (Webseite), können sich Nutzer für eine Veranstaltung registrieren. Dabei werden die Daten aus der Eingabemaske übermittelt und ein Benutzerkonto automatisch für die App erstellt. Die Pflicht- und optionalen Felder sind oben aufgelistet. Für die Verarbeitung der Daten wird im Rahmen des Registrierungsprozesses die Einwilligung des Nutzers eingeholt und auf diese Datenschutzhinweise verwiesen.

Die Benutzerdaten können im Seitenmenü der App unter "Mein Profil" und ggf. im Editiermodus des Registrierungsformulars geändert werden. All diese Daten werden an unseren weiteren Auftragsverarbeiter evenTwo GmbH übermittelt und im CMS gespeichert. Zudem wird Datum und Uhrzeit der Registrierung erfasst.

2. E-Mail-Kommunikation

Mithilfe dieser Funktion, lassen sich personalisierte E-Mails für die Kommunikation zur Veranstaltung, Registrierung und Event-App erstellen. Diese E-Mails können automatisiert, terminiert oder manuell an die E-Mail-Adressen der Nutzer versendet werden. Insofern aktiviert, können Nutzer mittels eines Editier-Buttons in den E-Mails, auf ihr vorausgefülltes Registrierungsformular gelangen, um dort Änderungen vorzunehmen.

3. Check-In (QR-Code)

Zu den verschiedenen Örtlichkeiten einer Veranstaltung können Checkpoints eingerichtet werden. Das passieren der Nutzer an diesen Checkpoints, kann anhand einer gesonderten Check-In App, erfasst werden. Diese Erfassung beinhaltet Name des Nutzers, Datum, Uhrzeit und Ort.

4. Akkreditierung

Mit der Akkreditierungsfunktion lassen sich personalisierte und mit Nutzerdaten bestückte Badges erstellen.

5. Workshopanmeldung (Kontingente)

Über diese Funktion können Nutzer sich (verbindlich) zu Workshops anmelden. Die Anmeldung wird mit Namen des Nutzers erfasst. Zudem besteht die Möglichkeit die Workshops mit einem Sitzplatzkontingent zu limitieren.

6. Einlasskontrolle

Mit der Kombination „Workshopanmeldung“ und „Check-In“, kann der Einlass zu den einzelnen Workshops kontrolliert und limitiert werden. Die Funktion zeigt an, ob ein Nutzer passieren darf oder nicht.

~~Sicherheitsmaßnahmen~~

~~Wir treffen nach Maßgabe des Art. 32 DSGVO unter Berücksichtigung des Stands der Technik, der Implementierungskosten und der Art, des Umfangs, der Umstände und der Zwecke der Verarbeitung~~

~~sowie der unterschiedlichen Eintrittswahrscheinlichkeit und Schwere des Risikos für die Rechte und Freiheiten natürlicher Personen, geeignete technische und organisatorische Maßnahmen, um ein dem Risiko angemessenes Schutzniveau zu gewährleisten.~~

~~Zu den Maßnahmen von eventTwo GmbH gehört insbesondere die Sicherung der Vertraulichkeit, Integrität und Verfügbarkeit von Daten durch Kontrolle des physischen Zugangs zu den Daten, als auch die Eingabe, Weitergabe, der Sicherung der Verfügbarkeit und ihrer Trennung. Des Weiteren wurden Verfahren eingerichtet, die eine Wahrnehmung von Betroffenenrechten, Löschung von Daten und Reaktion auf Gefährdung der Daten gewährleisten. Ferner berücksichtigt eventTwo GmbH den Schutz personenbezogener Daten bereits bei der Entwicklung, bzw. Auswahl von Hardware, Software sowie Verfahren, entsprechend dem Prinzip des Datenschutzes durch Technikgestaltung und durch datenschutzfreundliche Voreinstellungen (Art. 25 DSGVO).~~

III. Betroffenenrechte

Werden personenbezogene Daten von Ihnen verarbeitet, sind Sie Betroffener im Sinne der DSGVO. Damit stehen Ihnen folgende Rechte gegenüber dem Verantwortlichen zu, sofern die gesetzlichen Voraussetzungen erfüllt sind:

Recht auf Auskunft: Sie haben das Recht, eine Bestätigung darüber zu verlangen, ob betreffende Daten verarbeitet werden und auf Auskunft über diese Daten sowie auf weitere Informationen und Kopie der Daten gemäß Art. 15 DSGVO.

Recht auf Berichtigung: Sie haben entsprechend Art. 16 DSGVO das Recht, die Vervollständigung der Sie betreffenden Daten oder die Berichtigung der Sie betreffenden unrichtigen Daten zu verlangen.

Recht auf Löschung: Sie haben nach Maßgabe des Art. 17 DSGVO das Recht zu verlangen, dass betreffende Daten unverzüglich gelöscht werden, bzw. alternativ nach Maßgabe des Art. 18 DSGVO eine Einschränkung der Verarbeitung der Daten zu verlangen.

Recht auf Datenübertragbarkeit: Sie haben das Recht zu verlangen, dass die Sie betreffenden Daten, die Sie uns bereitgestellt haben nach Maßgabe des Art. 20 DSGVO zu erhalten und deren Übermittlung an andere Verantwortliche zu fordern.

Recht auf Beschwerde bei einer Aufsichtsbehörde: Sie haben ferner gem. Art. 77 DSGVO das Recht, eine Beschwerde bei der zuständigen Aufsichtsbehörde einzureichen.

Widerrufsrecht

Gemäß Artikel 7 Abs. 3 Satz 1 DSGVO haben Sie das Recht, Ihre einmal erteilte Einwilligung jederzeit gegenüber uns zu widerrufen. Dies hat zur Folge, dass wir die Datenverarbeitung, die auf dieser Einwilligung beruht, für die Zukunft nicht mehr fortführen dürfen. Der Widerruf berührt nicht die Rechtmäßigkeit der aufgrund der Einwilligung bis zum Widerruf erfolgten Verarbeitung.

Löschung von Daten

Sie haben das Recht, vom datenschutzrechtlichen Verantwortlichen die unverzügliche Löschung Ihrer Daten zu verlangen, sofern ein Fall des Art. 17 DSGVO vorliegt.

Recht auf Einschränkung der Verarbeitung

Sofern ein Fall des Art. 18 DSGVO vorliegt, haben Sie das Recht, vom Verantwortlichen die Einschränkung der Verarbeitung Ihrer Daten zu verlangen.

IV. Beschwerderecht

Wenn Sie glauben, dass die Verarbeitung Ihrer personenbezogenen Daten durch den datenschutzrechtlichen Verantwortlichen und/oder dessen Auftragsverarbeiter gegen Datenschutzrecht verstößt oder der datenschutzrechtlich Verantwortliche und/oder dessen Auftragsverarbeiter Ihre Betroffenenrechte nicht wahrt, können Sie sich jederzeit an folgende Adressen wenden:

Die/der Datenschutzbeauftragte des Auftragnehmers evenTwo:

Datenschutzbeauftragte(r) der evenTwo GmbH

40625 Düsseldorf

Telefon: +49 (0)211 924 10120

datenschutz@eventwo.de