

2021 Portfolio


AHOL ÉLÜNK
ÉS DOLGOZUNK
Szeged Magyarország harmadik legnagyobb városa. Kedvező időjárása miatt „a napfény városának" is nevezik.

zengo



Rólunk

A *Zengo* több éve sikeresen működő, fiatalos, innovatív, szegedi székhelyű szoftverfejlesztő cég. Fejlesztőinkkel és videószerkesztőinkkel egyedi megoldásokat kínálunk, maximálisan igazodunk ügyfeleink igényeihez és sok esetben tovább látunk a megrendelőkben leírtaknál is. Nálunk a munka és a szórakozás megfér egymás mellett. Szeretjük az egyéniségeket, a jó vicceket, az őrült ötleteket és a palacsintát.

Film & Visual

Digitális megoldások

Oktatás

Művészet és szórakozás

Mivel foglalkozunk?

Innováció és jó hangulat egy helyen

Számos informatikai területen képviseltetjük magunkat, fejlesztéseinket széles körben használják az élet különböző területein.

Hisszük, hogy sokéves tapasztalatunknak, az általunk alkalmazott technológiák széles skálájának, valamint szakértelmünknek köszönhetően képesek vagyunk megbirkózni bármilyen súlyú és komplexitású informatikai problémával.

Dolgoztunk már az utazási, a kulturális, a pénzügyi, banki és energia-ágazatban is, nem utolsósorban pedig a digitális oktatásban. Komplex megoldásokat kínálunk ügyfeleink vállalkozásai számára, legyen az mobilalkalmazás, PR weboldal, Enterprise megoldás, játékfejlesztés, AR/VR élmény fejlesztés, promóciós videó vagy dokumentumfilm.

Az oktatás minden területét érintő tananyag és digitális iskola adminisztrációs rendszereinket jelenleg több ezer intézmény használja, több mint 20 országban, napi több mint 100 000 felhasználót kiszolgálva.

Hogyan dolgozunk?

Célunk a hatékonyság és az ügyfélorientáltság

1. IGÉNYFELMÉRÉS

Ügyfeleink egyedi igényekkel fordulnak hozzánk, ezért minden esetben együtt tűzzük ki a megvalósítandó célokat. Megismerjük, mit szeretne a megrendelő, és mi az, amire a felhasználók felkapják a fejüket.

2. RÉSZLETEK KIDOLGOZÁSA

A tervek kidolgozása során végig szorosan együttműködünk megrendelőinkkel. A hozzászólások és vélemények figyelembevételével kialakítjuk a testreszabott tervet, finomítjuk a közös elképzeléseinket, egyben iránymutatást is adunk, hogy az elkészítéshez mi a legoptimálisabb technikai megoldás.

3. MEGVALÓSÍTÁS

A közösen létrejött, gondosan előkészített koncepció alapján valósítjuk meg azt a fejlesztést, amely a legjobban passzol ügyfeleink elképzeléseihez.

4. VISSZAJELZÉS

Számunkra a megrendelőink elégedettsége a legfontosabb. A fejlesztés különböző lépcsőfokainak elkészültével lehetőséget adunk a visszajelzésre, így a végén biztosan a lehető legjobb eredmény születik meg.

Projekt jelölések: mobilapp website szoftver video ar/vr



10 **Önkiszolgáló megoldások**



28 **Vállalati megoldások**



50 **Művészet és szórakozás**



118 **PR és branding**



136 **Digitális oktatásfejlesztés**



160 **Sport és életvitel**



174 **Pénzügyi megoldások**

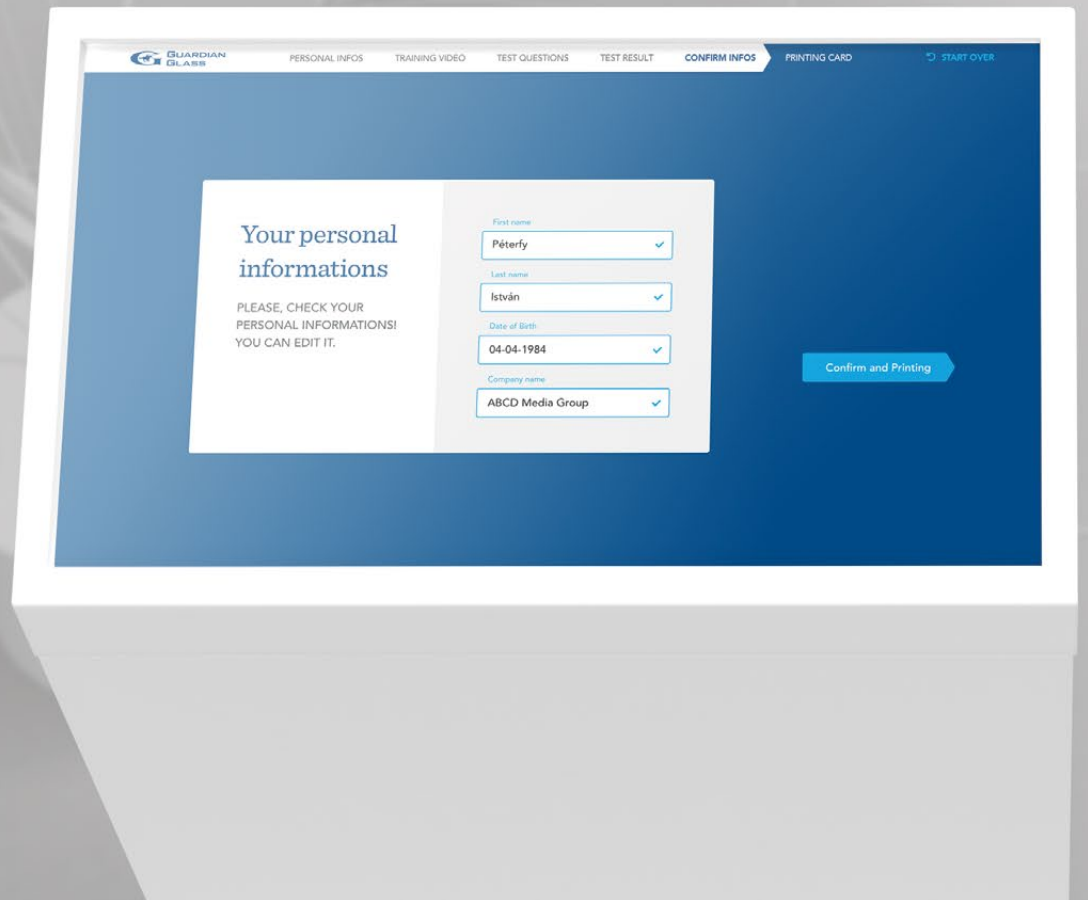


184 **Kapcsolat**



Önkiszolgáló megoldások

Az önkiszolgáló (self-service) weboldalak és alkalmazások manapság nagyon fontos szerepet töltenek be az IT szektorokban, mivel kényelmes és gyors ügyintézést kínálnak a vállalatoknak és ügyfeleiknek egyaránt. Hozzáférést biztosítanak az egyszerű számlafizetéshez, a személyes adatokhoz, a számlaegyenlegekhez, a szolgáltatások vásárlásához, valamint a szolgáltatáshoz kapcsolódó értesítések és emlékeztetők is kiküldhetőek általuk. Így hatékonyabb és emberi beavatkozást nélkülöző kapcsolatot tudnak kialakítani a vállalatirányítási rendszerek és az ügyfelek között.



Guardian Glass
beléptető rendszer

Tudjon meg többet:
zng.hu/
guardianglass

Személyre szabott beléptető rendszert készítettünk az orosházi Guardian Glass üveggyártó cég megbízásából. A látogatók számára fejlesztett automata szisztéma egyik fő funkciója a munkavédelmi oktatás, ehhez filmes részlegünk készített animációs oktatófilmet. Csapataink sikeres együttműködésével egy teljes körű, biztonságos, modern és a megrendelő minden igényét kielégítő rendszert hoztunk létre.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2018

ügyfél: A Guardian Glass a világ egyik legnagyobb üveggyártója. Magyarországi gyáruk Orosházán található meg.

termék: webalkalmazás, oktató film

feladat: design, teljes körű webfejlesztés, filmkészítés, hardware beszerzés és telepítés

megjelenés: a gyár előterében felállított kioskon fut a szoftver

Guardian Glass
beléptető rendszer

A személyes munkavédelmi oktatás kiváltásához több terület összekapcsolására és automatizációjára volt szükség. Az oktatóanyag, a teszt rendszer és a feladatlap automatikus kiértékelése mellett az oktatást elvégzett felhasználók adminisztrációját, a beléptető kártyák nyomtatását és azoknak a már meglévő rendszerbe történő felvételét is meg kellett oldanunk.

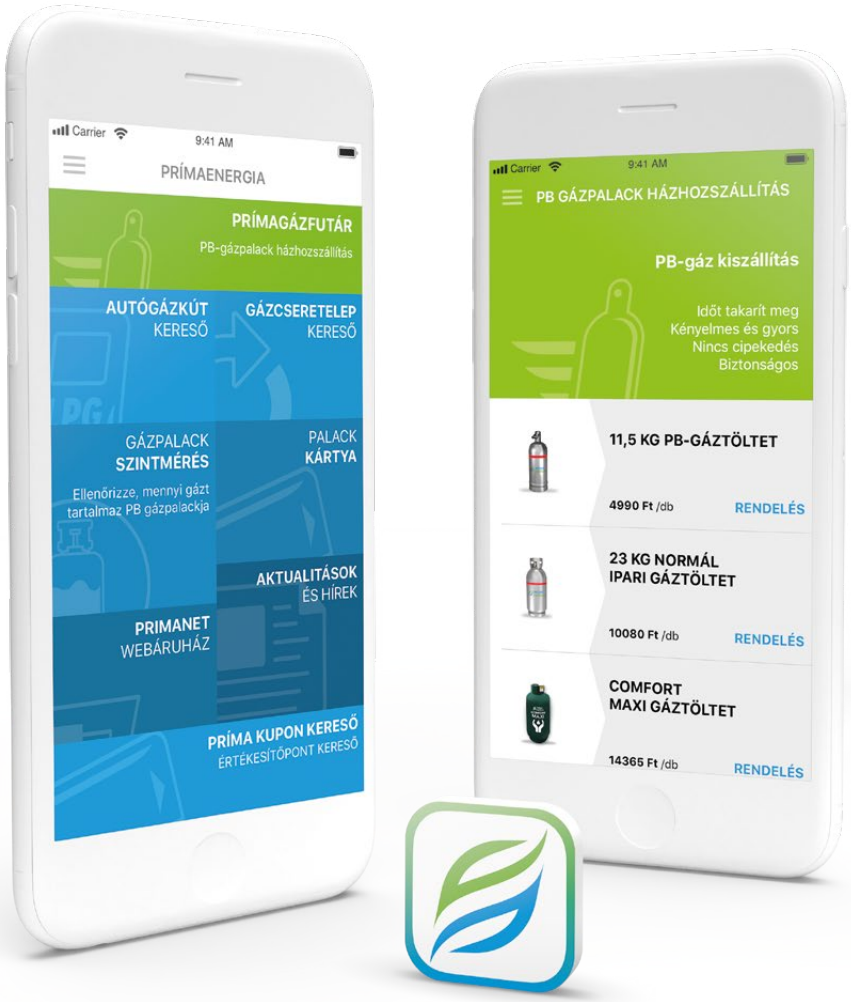
Kihívás volt egy olyan oktatófilm kivitelezése, amely teljeskörűen képes helyettesíteni a személyes oktatást. A kioskok dizájnát és látványtervét is kidolgoztuk, melyekkel a monolit irányba indultunk el: ezzel sikerült egy olyan kiosk rendszert létrehozni, amelyhez hasonló jelenleg nincs a piacon.

A megvalósítási folyamat során mind a multimédiás, mind a szoftveres, mind a nyomtatáshoz kapcsolódó hardverközeli feladatokat csapataink együtt látták el. Ügyfelünk számára sikerült komplex megoldást nyújtanunk a munkavédelmi oktatás digitalizált kiváltására, így már a gyár látogatói és partnerei az általunk megalkotott rendszer segítségével végzik el az oktatást, és a kioskból kapott kártyával mozoghatnak a gyár területén.



érdekességek

- munkavédelmi oktatás digitalizált kiváltása
- teljesen automata adminisztráció
- speciális kártyanyomtató beüzemelése



Prímaenergia applikáció

PRÍMA ENERGIA

Tudjon meg többet:
zng.hu/**primaapp**

A Prímaenergia Zrt-nek készített ügyfélszolgálati alkalmazásunk megkönnyíti az ügyfelek gázszolgáltatással kapcsolatos ügyintézését. A térképes keresés, rendelés és vásárlás mellett Európában egyedülálló módon lehetőségünk van a készülékben elhelyezett mikrofonnal a gázpalackok töltöttségi szintjének mérésére is.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2017

ügyfél: A Prímaenergia Zrt. a PB-gáz, valamint a tiszta propán gáz legnagyobb magyarországi kiskereskedelmi forgalmazója, immár 25 éve.

termék: Android és iOS alkalmazások mobilra, tabletre

feladat: teljes körű design tervezés, egyedi algoritmus írás, alkalmazásfejlesztés

megjelenés: mobilalkalmazás áruházak

Prímaenergia
applikáció

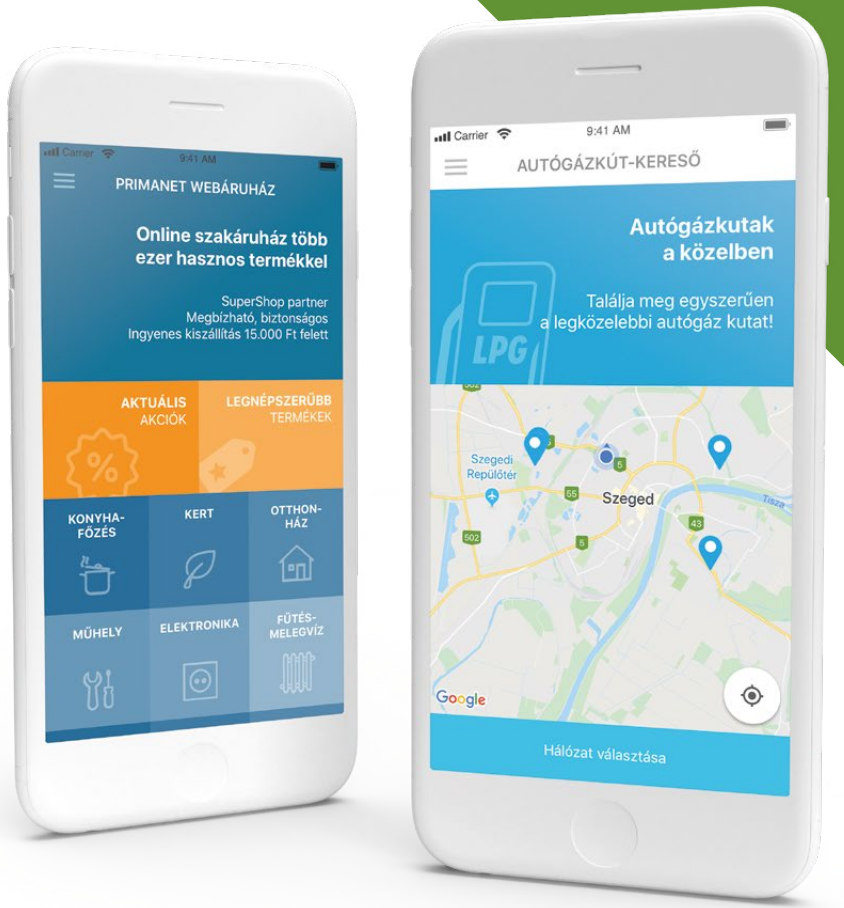
Az alkalmazásban számos funkció megtalálható, melyek mindig elérhetőek az ügyfelek számára. Lehetőségük van az autógázkutak és gázcseretelepek térképes keresésére, vásárolhatnak gázpalackotvásárolhatnak gázpalackot - akár a Prímaenergia által kibocsájtott Palack Kártya segítségével - elolvashatják a céges aktualitásokat és híreket, mindemellett a Prímanet webshop is elérhető számukra.

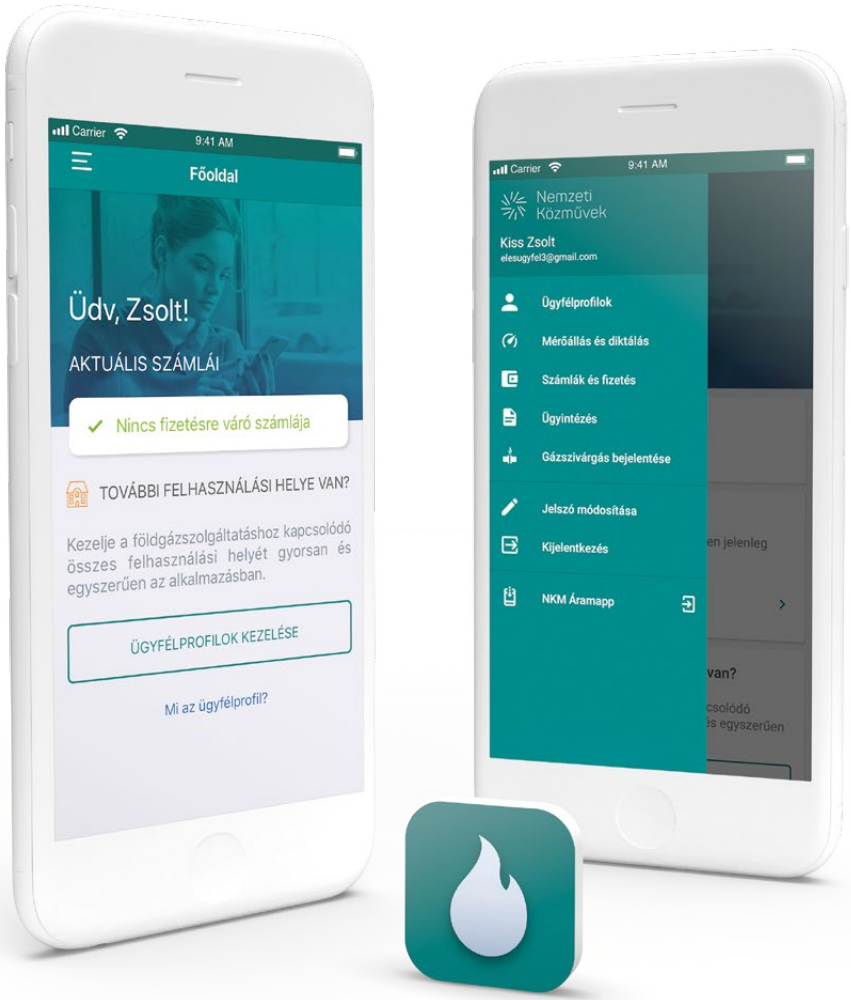
A mobiltelefonban lévő mikrofonnal a gázpalackok töltöttségi szintjének mérésére is van lehetőség az alkalmazáson belül. Ehhez a Prímenergia Zrt. telephelyén kontrollált körülmények között végeztünk méréseket, melyek alapján matematikai modellt állítottunk fel. Az applikációban az ügyfél által már használt vállalatirányítási és rendelési rendszerekhez kellett csatlakoznunk, valamint szükség volt egy webes adminisztrációs felületre is a push notifikációk kiküldéséhez.

A felhasználói interface a kiadás évében a Media Design 2017 Mobilfelületek/Alkalmazások kategóriában bronz díjat nyert.

érdekességek

- gázszintmérés funkció a palackokra
- SuperShop pontok kezelése vásárlásnál
- Media Design 2017 - Bronz díj





NKM Főgáz applikáció

NKM

Tudjon meg többet:
zng.hu/**nkm**

Az NKM Energia Zrt. számára készített applikációnk tervezési és fejlesztési folyamata során kiemelt figyelmet fordítottunk az optimális felület kialakítására, illetve az adatvédelem stabilitására. Azóta ez az egyik legnépszerűbb mobil alkalmazásunk, közel 150 000 felhasználóval.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2018

ügyfél: Az NKM Energia Zrt. közel 4 millió ügyfél számára biztosítja a folyamatos és biztonságos földgáz- és áramszolgáltatást Magyarországon.

termék: Android és iOS mobilalkalmazások

feladat: egyedi algoritmus írás, alkalmazásfejlesztés

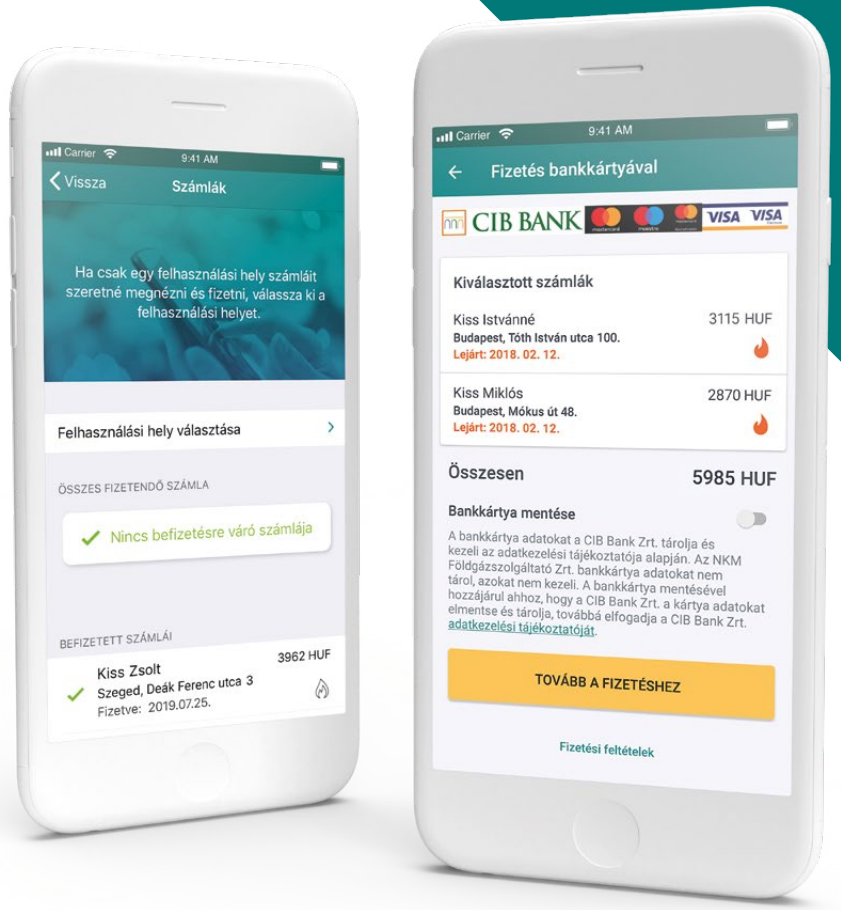
megjelenés: mobilalkalmazás áruházak

NKM Főgáz
applikáció

A Nemzeti Közművek gázszolgáltatási üzletágához egy modern és könnyen használható ügyfélszolgálati applikációt fejlesztettünk ki, amely Magyarország egyik legnagyobb példányszámban letöltött és aktívan használt ügyfélszolgálati alkalmazásai közé tartozik. Kihívásnak számított az optimális működés kialakítása az összes platform, valamint a rengeteg különböző készülék esetében, mivel felhasználói bázisunk a lakosság nagy részét lefedte. A funkciók között megtalálható a számlafizetés, az e-számla igénylés, a mérőállás diktálás és azok adatainak lekérdezése, illetve megtekinthetők és letölthetők a számlák is. A felhasználók egyszerűen tudják kezelni ügyeiket, mivel lehetőség van egy profilhoz több felhasználói helyet hozzárendelni, továbbá az alkalmazás értesítéseket küld a fizetendő számlákról és a diktálási időszakokról is. Az átadott alkalmazást több mint 176 ezren töltötték le, havi aktivitásban 91 ezren használják. A nyilvános átadás óta eltelt idő alatt az alkalmazás 99%-ban hibamentesen működik Android és iOS platformokon is. Megbízóinkkal azóta is folyamatosan együttműködünk az üzemeltetési és továbbfejlesztési feladatok kapcsán.

érdekességek

- 200 000 letöltés és közel 150 000 aktív felhasználó
- 4.6 értékelés közel 20 000 vélemény alapján
- konzorciumban megvalósítva 4 céggel együtt





Prímaenergia website

Tudjon meg többet:
zng.hu/**primaweb**

A Prímaenergia Zrt.-vel való együttműködésünk során elkészítettük a vállalat portálját is. A weboldalt arculatában modernizáltuk, valamint tartalmi felépítését új logika szerint alakítottuk át, ezzel egy sokkal átláthatóbb és informálisabb felületet teremtve mind az üzleti, mind a lakossági ügyfelek számára.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2018

ügyfél: A Prímaenergia Zrt. a PB-gáz, valamint a tiszta propán gáz legnagyobb magyarországi kiskereskedelmi forgalmazója, immár 25 éve.

termék: reszponzív website

feladat: teljes körű design tervezés, front-end és back-end fejlesztés

megjelenés: internet

Primaenergia
website

A fejlesztés során a meglévő vállalati portálon kívül még nyolc támogató oldal – amelyek egy-egy termékcsaládért feleltek – tartalmát kovácsoltuk egy egységgé.

A Prímaenergia belső vállalatirányítási rendszereivel is szinkronizáltuk a gázkútkereső és a palackvásárlás funkciókat. Ennek köszönhetően több lakossági palack egyidőben történő megrendelése is lehetséges, melyeket a Prímafutár szállít házhoz a megrendelőknek. Bevezetésre került a Supershop kártya elfogadása, valamint a Prímakártya kezelése is. Az üzleti ügyfelek és a lakossági felhasználók számára külön aloldalakat tettünk elérhetővé: ezeken az őket érintő híreken és aktualitásokon kívül az adott termékcsoportok leírását és azok részletes információit is megtalálják, valamint a cég történetéről, minőségpolitikai és környezetvédelmi információiról is olvashatnak.

Az elkészült portállal nagy mértékben megkönnyítettük a Prímaenergia Zrt. adminisztrációs feladatait.

érdekességek

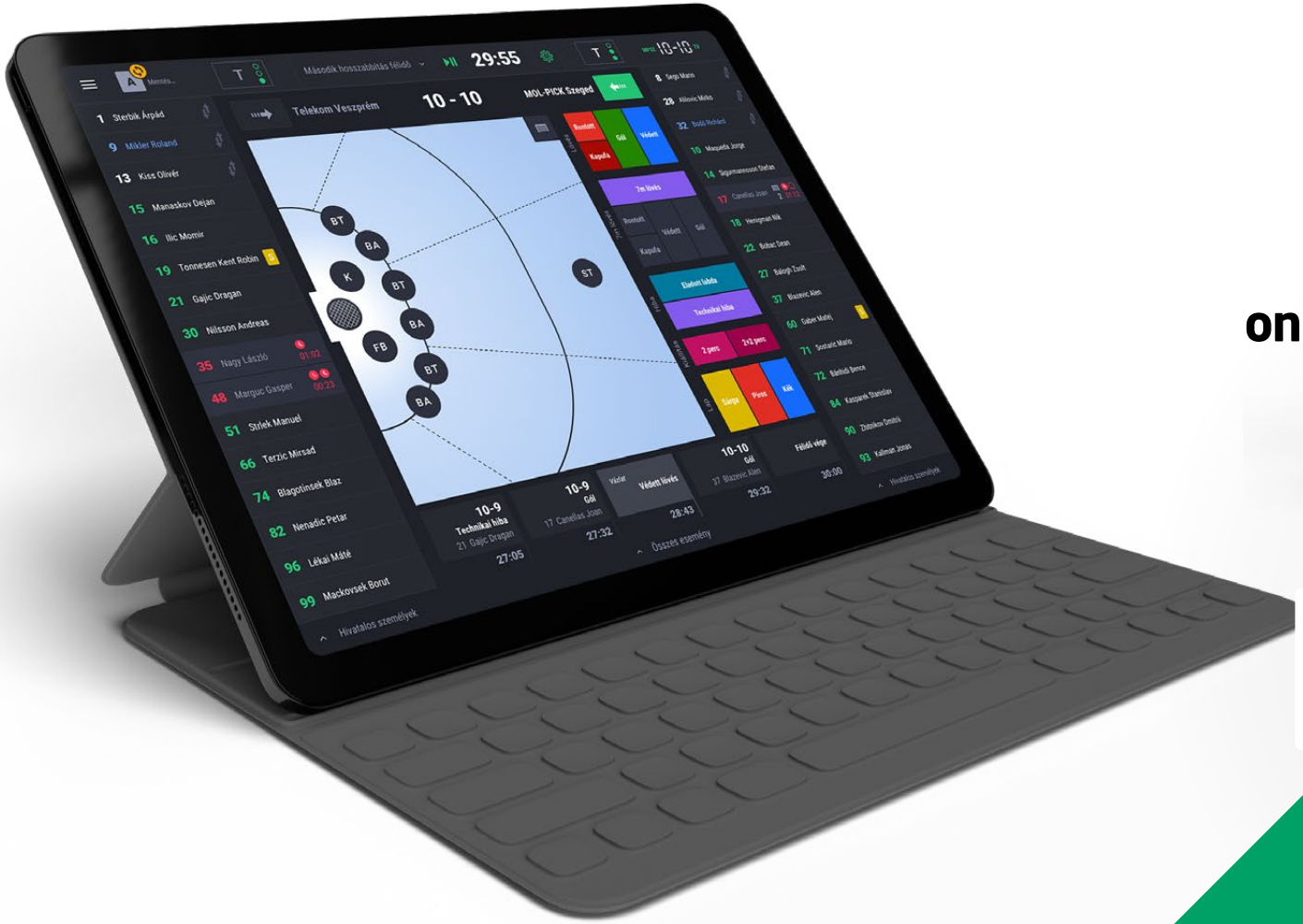
- 8 különböző vállalati weboldal kiváltása 1 portállal
- új, egységes design az összes üzletág igényeire szabva
- vállalatirányítási rendszer és vállalati portál automatikus szinkronizációja





Vállalati megoldások

A nagyvállalati környezetben felvetődő különféle speciális igényekre megfelelő IT megoldásokat tudunk nyújtani. A meglévő vállalatirányítási rendszerek mellé, és azokkal összeköttetésben készítettünk már kiegészítő mobil- és webalkalmazásokat car sharing, HR, gyógyszergyártó és könnyűipari szolgáltatóknak is. Legyen a feladat adatvizualizáció, gyártásoptimalizálás, erőforráskezelés, beléptetési jogosultságkezelés vagy egy gyártásfolyamat vizuális bemutatása, mi biztosan megtaláljuk a megfelelő megoldást, amely illeszkedik eddigi munkafolyamataihoz.



MKSZ
online jegyzőkönyv

Tudjon meg többet:
zng.hu/**mksz**

A Magyar Kézilabda Szövetség számára digitalizáltuk az addig papíralapon vezetett kézilabdameccs-jegyzőkönyvek elkészítését. Az események és a cserefolyamatok dokumentálása mellett a történéseket a nézők számára is láthatóvá tettük egy harmadik felületen, mindezt valós időben.

PROJEKT ADATOK

2020
dátum

A Magyar Kézilabda Szövetség a sportág magyarországi működését igazgató szervezet, mely a nemzeti bajnokságok szervezését és a női- és férfi válogatottat irányítja.
ügyfél

webalkalmazás
termék

design, teljes körű webfejlesztés
feladat

belső felhasználás, internet
megjelenés

MKSZ
online jegyzőkönyv

Megrendelőink a korábban használt, papíralapú jegyzőkönyvezési formulát szerették volna digitálisra váltani. Immár a jegyzőkönyv-készítők laptopon és tableten vezetik a különböző lövéseket, gólokat, büntetőlapokat, illetve a csereeseményeket. A szisztéma ezek alapján különféle statisztikák generálására is alkalmas. A fejlesztés során törekedtünk rá, hogy a dokumentáló személy ne tudjon irreleváns adatokat rögzíteni, ezzel minimalizálva a hibázási arányt. Megfelelő mennyiségű gyakorlás után a folyamatok gyorsgombokkal is kezelhetőek.

Fő célkitűzéseink közé tartozott, hogy ne csak a játékvezetők készülékei között történjen adatáramlás, hanem a nézők is végigkövethessék a játék eseményeit egy harmadik, webes felületen. Az adatok valós idejű küldése által a nézők egy azonnal frissülő platformon keresztül monitorozhatják a meccseket. Ezzel kapcsolatban az egyik legnagyobb megoldásra váró probléma az instabil internetkapcsolat volt. Egy olyan webes felületet hoztunk létre, amely internet nélkül is működőképes, helyreálláskor pedig szinkronizálja az információkat. A 2022-es férfi Európa-bajnokságot is ezzel a szisztémával tervezik levezényelni.





Dekra Akademie
kompetencia mátrix

DEKRA

Tudjon meg többet:
zng.hu/**dekramatrix**

A Dekra Akademie megbízásából egy kompetencia alapú, 3D adatvizualizációs rendszert készítettünk az ápolóképzés támogatására. Ügyfelünk számára fontos szempont volt az információk minél izgalmasabb módon történő bemutatása, így legjelentősebb célunk a „wow-faktor” elérése volt.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2018

ügyfél: A Dekra Akademie Kft. felnőttképzéssel és munkaerő-közvetítéssel foglalkozó vállalat. Kompetencia-összehasonlító programjuk az Európai Unió által definiáltakra épít.

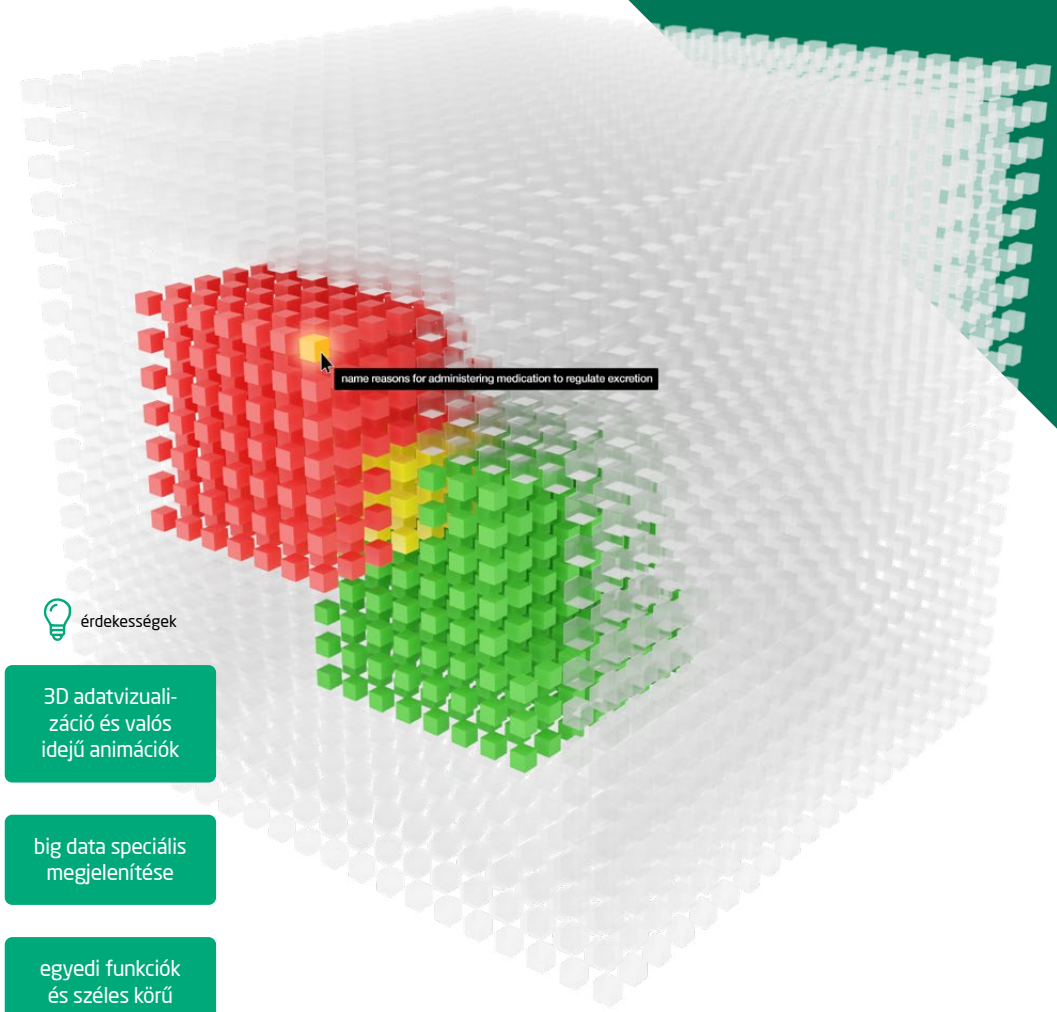
termék: webalkalmazás

feladat: teljes technológiai tervezés és szoftverfejlesztés, speciális 3D vizuális megjelenítés, logikai- és designterv elkészítése

megjelenés: belső felhasználás

Dekra Akademie
kompetencia mátrix

Kidolgozott megoldásunknak köszönhetően az információkat nem csak egy hagyományos lista vagy táblázat nézetben van lehetőség megtekinteni, hanem az adatokat 3D kockák segítségével reprezentáltuk. Ezek síkban kiteríthetőek, amivel megkönnyítik a munkát a rendszer felhasználói számára. A kockák színeket is kaptak, melyekhez egyértelmű magyarázatokat társít a rendszer, illetve az összes elem képes egyidőben átrendeződni a térben, a 2D elrendezés segítségével pedig effektív munkavégzésre is alkalmas. Böngészőben fut a szoftver, így bárhonnan könnyen elérhető. Egy komplex, többdimenziós és egyben látványos rendszert alkottunk meg, mely egyaránt funkcionál kompetenciamérőként és prezentációs eszközként is, ezzel elősegítve a munkaerő, illetve a fejlődéshez szükséges tanfolyamok kiválasztását. A program premiere a németországi Drezdában egy 3 napos konferencia fő eseményeként történt, ahol a 3D-s prezentációhoz érve a népes közönség hangos tapssal üdvözölte a nem várt látványos megoldást.



érdekességek

- 3D adatvizualizáció és valós idejű animációk
- big data speciális megjelenítése
- egyedi funkciók és széles körű kompatibilitás



Sanofi
Zone Access

Tudjon meg többet:
zng.hu/**sanofi**

A Sanofi gyógyszeripari vállalat gyártói telephelyén az alkalmazottak belépési jogosultságai biztonsági okokból korlátozottak, így a cég egy olyan szoftveres megoldást kért tőlünk, amelynek segítségével belépési igényeket lehet kezdeményezni, majd a megfelelő jogkörrel lehet ezeket elfogadni vagy elutasítani.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2018

ügyfél: A Sanofi Magyarország egyik vezető gyógyszeripari cége. Hazánkban a tevékenységek széles körével van jelen, a klinikai vizsgálatoktól a gyártáson át a nemzetközi disztribúcióig.

termék: webalkalmazás

feladat: design, teljes körű webfejlesztés

megjelenés: belső felhasználás

Sanofi
Zone Access

A közös munka során kezdettől fogva cégünk szolgáltatta a megvalósítási ötleteket. Első körben design tervekkel készültünk, majd ezeket folyamatos konzultációk során tökéletesítettük, így az ügyfél saját gondolatait már a fejlesztés első lépéseinél valóra tudtuk váltani. A felhasználói belépést és a jogosultságkezelést kompatibilissá tettük a cég már meglévő rendszerével, így nem volt szükség új felhasználók létrehozására. A munka során bizonyos időközönként tesztkörnyezetet biztosítottunk az elkészült funkcionalitással, így hamar meg tudtuk valósítani a változtatási javaslatokat.

Az eredmény egy olyan szoftverkörnyezet lett, amely a Sanofi igényeinek teljes körét kiszolgálja, és ezáltal egy konkrét rendszeren keresztül váltak kezelhetővé a magyarországi telephelyek beléptetési jogosultságai. A cég szerveres környezetére került telepítésre a szoftver, de az üzemeltetésben végig segítséget nyújtottunk. Ahogy a felhasználók napi szinten használják az alkalmazást, úgy egészítjük ki új funkciókkal: az igényeket összegyűjtjük, majd megvalósítási tervvel szolgálunk, melyet rövid határidőn belül létre is hozunk.



érdekességek

- platform-független web-alkalmazás
- Windows szerveres környezet
- Windows Active Directory kompatibilitás



MOL Limo
humánerőforrás-menedzsment

Tudjon meg többet:
zng.hu/**mol**

A MOL Limo car-sharing szolgáltató a műszak- és munkaerőigény beosztásának menedzselésére korábban egy komplex Excel-táblázatot használt, ennek kiváltására hoztuk létre a humánerőforrás-kezelő belső rendszerüket.

PROJEKT ADATOK

dátum — 2018

ügyfél — A MOL Limo a hazai olaj-ipari nagyvállalat startup kezdeményezéseként indult el az autómegosztók piacán 2018-ban.

termék — cross-platform mobil-alkalmazás, website

feladat — teljes körű design tervezés, front-end és back-end fejlesztés

megjelenés — belső felhasználás

MOL Limo
humánerőforrás-menedzsment

Megrendelőnk olyan szoftveres megoldást várt tőlünk, amely megkönnyíti a munkavállalók és a munkáltatók közötti kommunikációt, illetve a HR menedzsmentet végző személy munkáját is. A végeredmény egy olyan szoftverkörnyezet lett, amely a specifikus munkavállalói igényeket szolgálja ki. Három különböző felhasználói felületet készítettünk el, melyek mind más funkciót látnak el: adminisztrációs felület az operatív tevékenység elvégzéséhez, műszakra való jelentkezés a külső munkavállalók számára, illetve havi beosztás megtekintése a belső munkavállalóknak. Az adminisztrációs felületen nem csak a műszakok létszámigénye kezelhető, hanem az adott munkavállaló személyes adatai és szabadnapjainak menedzselése is. Az Excel megszokott működési mechanizmusait ötvöztük okos praktikákkal: a rendszer többek között az adott munkavállaló elfogyott szabadnapjainál, illetve az egymást követő műszakok ütközésénél jelez. A mobilapplikáció tartalmi része webes technológiával készült, így az ügyfél által kért kisebb változtatásokat gyorsan tudtuk eszközölni, nem volt szükség új verzió kiadására.

érdekességek

- Excel munka-menet átemelése online webre
- 4 műszak erőforrásának kezelése
- beállítható heti munkaóra és szabadság kezelés





Prysmian webalkalmazás

Prysmian Group

Tudjon meg többet:
zng.hu/**prysmian**

A nemzetközi Prysmian kábelgyártó cég kisteleki telephelyének készítettünk webalkalmazást, amely hatékonnyá tette a gyártási utasítások elkészítését. A vállalati egység ezzel át tudott térni az Excel táblázat használatáról egy saját rendszerben működő műveletre.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2020

ügyfél: A Prysmian MKM piacvezető kábelgyártó cég Magyarországon. Termékeik, az erősáramú kábelek, szigetelt vezetékek a belföldi és külföldi energetikai iparág kiszolgálását célozzák.

termék: webalkalmazás

feladat: teljes körű design tervezés, front-end és back-end fejlesztés

megjelenés: belső felhasználás

Prysmian
webalkalmazás

A cég a gyártási utasítások Excelben történő vezetését, az ott működő képletek szerinti munkát szerette volna hatékonyabbá tenni. Körültekintő és alapos konzultációk után kezdtük el fejleszteni a szoftvert, ami végig a partnerrel szoros együttműködésben zajlott. Igazi kihívást jelentett számunkra a konkrét gyártási folyamat elsajátítása, a képletek, számítások átfogó megértése és implementálása, hiszen mindez elengedhetetlen volt a webalkalmazás megalkotásához. A végeredmény egy olyan felület lett, amelybe importálni lehet a különböző rendelési igényeket; a rendszer az ezzel kapcsolatban releváns, már létező gyártási utasításokból kiolvassa a megfelelő adatokat, kiszámolja a gyártandó értékeket, majd egy exportálható gyártási utasítást készít. Emellett a teljes felhasználói élmény újradefiniálásával kapcsolatos elképzeléseinket javaslatként fogalmaztunk meg megrendelőink számára, melyek végül megvalósításra is kerültek. A szoftvert az átadása után párhuzamosan használták az előző rendszerrel, hogy teszteljék megfelelő működését; az ekkor kapott visszajelzések alapján további support tevékenységet is biztosítottunk.



érdekességek

- újradefiniált felhasználói élmény
- importálható rendelési igény
- öngeneráló gyártási utasítás

Művészet és szórakozás



Egyik hitvallásunk, hogy a lehető legmodernebb technológiákkal és eszközökkel segítsük a kulturális értékek és környezetünk bemutatását. Turisztikai és múzeumi attrakciók látogatói élményét tesszük interaktívvá érintőképernyős játékokkal, mobilapplikációkkal és különböző VR/AR megoldásokkal. Filmstúdiónk szélesvásznú filmekkel, hangulatvideókkal, drónfelvételekkel és nyomtatott anyagokkal segíti a minden médiára kiterjedő megvalósítást. Legfőbb célunk interaktív, izgalmas kiállítások létrehozása, amely széles korosztályi körben képvisel egyedi és maradandó élményt.

„Profi csapat, profi együttműködés és kivitelezés. A közös munka során felmerült javaslatainkat, kéréseinket profin megoldották, gördülékenyen ment a kommunikáció. Egy kiváló kisfilm született Szeged történetéről, mely friss, modern, értékes, érdeklődést felkeltő alkotás lett."

Dr. Medgyesi Konstantin
tudományos igazgatóhelyettes



Szeged 300 interaktív kiállítás

Móra Ferenc Múzeum Szeged

Tudjon meg többet:
zng.hu/**szegedtorta**

Szeged szabad királyi várossá válásának 300. évfordulója alkalmából egy óriási torta formájú építményt húztak fel a belváros közepén. A torta egyik felében egy moziterem, a másikban pedig játékos interaktív tartalmak szerepeltek.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2019

ügyfél: Szeged Megyei Jogú Város Önkormányzata és a szegedi Móra Ferenc Múzeum – amely a régió kiemelkedő kulturális központja – együttesen alkotta az ügyfél oldalt.

termék: szuper szélesvásznú ismeretterjesztő kisfilm, interaktív fal, városépítő játék

feladat: Unity fejlesztés, filmkészítés

megjelenés: időszakos kiállítás a belvárosban, Fekete ház kiállítóterme

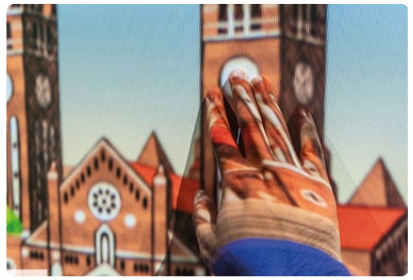
Szeged 300
interaktív kiállítás

Szeged 300. születésnapja alkalmából készült el egyik legmeghatározóbb projektünk, a Szeged Torta interaktív kiállítás. Az ideiglenes épület látványosságként működött a város szívében 15 méteres átmérőjével. A kiállítás legfőbb célja egy olyan interaktív, izgalmas program bemutatása volt, amely széles korosztályi körben képvisel egyedi élményt.



Három Szeged tematikájú interaktív attrakciót készítettünk az érdeklődők számára: egy extra nagy érintőképernyős falat és egy interaktív asztalt, amit filmstúdiónk szélesvásznú történelmi filmje és egyben hangulatvideója kísért.









Érintésérzékeny fal

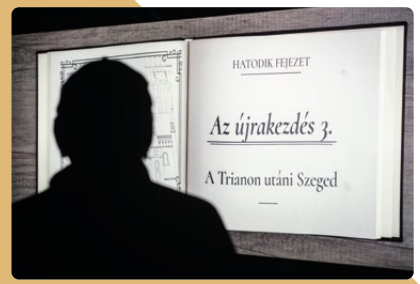
Az érintésérzékeny fal megvalósításához sajátos lézeres, illetve egyedi touch technológiát alkalmaztunk, amivel képesek vagyunk szinte bármilyen sík felületet interaktívvá tenni: ezt tettük a 14 négyzetméteres fal esetében is. A technológiák vegyítésével elértük, hogy egy multifunkciós, komplex interaktív játék jöjjön létre. Az interaktivitáshoz lézerszenzor technológiát alkalmaztunk, ami eredetileg biztonságtechnikai eszköz, mi viszont az érzékeléshez használtuk. Ennek segítségével Szeged különböző látványosságaihoz érve megjelennek a hozzájuk kapcsolódó információk, érdekességek.

Mindezek mellett szerettünk volna valami izgalmasat, meglepőt belevinni a játékba, ami megüti a „wow faktort", így elértük, hogy a résztvevők interakcióba léphessenek saját alkotásaikkal. Szoftverünk a látogatók által kiszínezett halakat, léghajókat vagy csónakokat a helyszíni szkennelés után digitális képfeldolgozással belehelyezi a háromdimenziós interaktív jelenetbe, ahol maga a rajz is 3D-s objektumként kel életre. Ezzel a látogatók a saját rajzukat mozgathatják az interaktív felületen, távozáskor pedig képeslap formájában magukkal vihetik emlékként.









Szélesvásznú dokumentumfilm

Speciális igényeknek megfelelve készítettük el Szeged történelmi- és hangulatfilmjét. Filmstúdiónk szakembereinek köszönhetően bármilyen mozgókép megalkotására képesek vagyunk, amit a folyamat során alkalmazott rengeteg különféle technika is tükröz, így a szuperszéles vászon és az extra nagy felbontás sem okozott problémát.

Szeged történetét összefüggően, lineárisan szerettük volna bemutatni a filmvásznon, egészen a török kortól napjainkig. A történelmi vonal mellett imázs- és turisztikai elemekkel egészítettük ki a mai Szegedet bemutató egységeket. Az animációk rendkívüli precizitást igényeltek, hiszen az ultraszéles vásznon minden apró részlet kivehető, így voltak olyan részek, amelyeket két hétig rajzoltunk.

Különleges és felemelő feladat volt számunkra tősgyökeres szegediként megalkotni egy ilyen filmet, elhivatottságunkat tükrözi az elkészült produkció. A végeredmény páratlan, hiszen egy olyan hiánypótló filmet alkottunk, amely minden szegedi és nem szegedi lakosnak segít a város történelmének megismerésében, emellett korra való tekintet nélkül nyújt magas élvezeti értéket látványával és mondanivalójával.



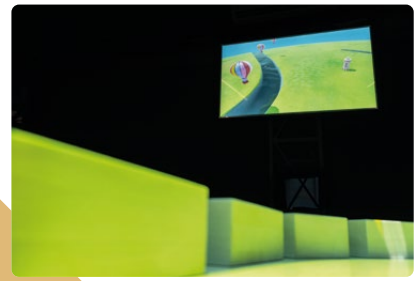
érdekességek

32:10 képarányú, szuperszéles panoráma

megmozgatott archív felvételek

Szeged 300 · Szabadon szeretjük ·







Városépítő játék

Városépítő játékunk esetében speciális érzékelőre írt feldolgozóprogramunk képes az érintésérzékeny felületen különböző háromdimenziós geometriai alakzatokat felismerni, amit mi egy terepasztal felépítéséhez alkalmaztunk.

A 3D-s, interaktív városépítő játékban Szeged jellegzetes épületeit tudjuk mozgatni, a helyükre rakni, illetve a várost keresztülszelő utakat megalkotni. Objektum felismerő rendszerünknek köszönhetően a háromszög alakú tárgyakkal a síneket, a körökkel az utakat, a különböző oldalarányú téglatestekkel pedig Szeged nevezetességeit mozgathatjuk.

A helyszín adottságai miatt játszanunk kellett a projektor elhelyezésével. A megjelenítéshez használt eszköz képét 45 fokos szögben tükröztük, ezzel elértük a megfelelő vetítési távolságot, illetve így az asztal fölé rögzített speciális kamera sem vetett árnyékot a felületre. A játékot felruháztuk extrákkal is, például a látogatók által kiépített virtuális utakon járművek közlekednek, lekövetve a folyamatosan változó útvonalat. Mind ezt, mind az épületek mozgatását végig követhetjük egy tévéképernyőn is, ahol 3D-ben látjuk a készülő városképet.



érdekességek

szabadon átépíthető Szeged városa

10 000 fős látogatói célszámot 4 hónap helyett már 2,5 hónap után elértük

Szeged 300 Szabadon szeretjük



Ipolytarnóc
interaktív tartalmak

Tudjon meg többet:
zng.hu/**ipolytarnoc**

A Vadászati Világkiállításra készítettünk ismeretterjesztő és interaktív filmet az Ipolytarnóci Ősmaradványok látogatóközpontjába. Egy 2 méter magas és 7 méter széles interaktív falra vetítettük ki az élményt, ami a vadászat, a természetvédelem és a múlt titkait mutatja be játékos formában. A filmben miocén kori állatok kelnek életre, érintésre interakcióba tudunk lépni velük, majd az ősmaradványok mai jellegét okozó vulkánkitörés zárja a jelenetet.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2019

ügyfél: Az Ipolytarnóci Ősmaradványok Természetvédelmi Terület világhírű őslénytani lelőhely, a Bükki Nemzeti Park kezelésében.

termék: kisdokumentumfilm, interaktív 360 VR videó, interaktív film

feladat: élőképes és profi drónfelvételek, animációs jelenetek, lézeres vetítési technológia alkalmazása

megjelenés: kiállítási terem, szakmai konferenciák

Ipolytarnóc
interaktív tartalmak

Fejlesztésünk alapja egy különleges természetfilm, amely az első kockák után egy interaktív játéktérré alakul: a falhoz érve a filmben szereplő állatok reagálnak az érintésünkre – a szarvas megijed és elszalad, a medvekutya felágaskodik, a krokodil átúszik a patakon, így a program során a vendégek aktív részeseivé válnak az egykori és mai vadászterület életének.

A filmben élőképes és rajzolt jelenetek váltják egymást, melyek elkészítésében több technológiai megoldást alkalmaztunk. Ezek interaktivitását lézeres technológiával oldottuk meg, vetítését pedig ultra közeli projektorok biztosítják. A miocén kori állatok, növények és környezet modellezését, illetve animálását szakértők segítségével valósítottuk meg, a jelenkori vadászatot bemutató jelenetek elkészülését pedig vadászok segítették. Az interaktív élményt VR szemüveg teszi még komplexebbé, melynek köszönhetően 360 fokban csodálhatjuk meg az Ipolytarnóci Ősmaradványok Természetvédelmi Területet hol a madarak szemével, hol egy vadászlesből. A filmet konferenciák keretein belül négy további helyszínen mutattuk be: Budapesten, Miskolcon, Egerben és Debrecenben.



érdekességek

- 14 négyzetméteres játéktér
- „miocén kori" szemüveg
- megelevenedik a kihalt állat- és növényvilág



Tessedik Sámuel Múzeum
digitális fejlesztés

TESSEDIK SÁMUEL MÚZEUM

Tudjon meg többet:
zng.hu/**tessedik**

A múzeum projektjét a 2018-as évben, közbeszerzés keretén belül nyertük el, aminek köszönhetően részt vehettünk az épület felújításában. Különböző látványosságon keresztül modernizáltuk a kiállítást, valamint interaktívvá tettük a látogatói élményt. A múzeum szobáiban videókkal, VR élménnyel és játékokkal varázsoltuk izgalmasabbá az ottlétet, mindezt egy bevásárlóközpont tematikára építve.

Tessedik Sámuel Múzeum
digitális fejlesztés

PROJEKT ADATOK

dátum: 2018-2020

ügyfél: Szarvas Város Önkormányzata közbeszerzésén nyertük el a város múzeumának felújítási projektjét.

termék: promóciós film, VR videó, interaktív játékok, mobilapplikáció, website

feladat: teljes körű design és arculattervezés, filmkészítés, Unity fejlesztés, mobilapp és webfejlesztés

megjelenés: mobilalkalmazás áruházak, kiállítási termek, internet

A komplex fejlesztés magában foglalta a múzeum összes kiállító részének felújítását. Ez nem csak a szoftveres fejlesztéseket, illetve a grafikai és videós munkákat jelentette, hanem az ezeket megjelenítő és összefoglaló hardveres infrastruktúra kialakítását is. A munkálatok során együtt kellett működnünk a felújítás összes szereplőjével, hogy a kiállítás minden része egységes és osztatlan élményt nyújtson a látogatóknak. A múzeum történészeivel, néprajzkutatóival és régészeivel együtt hoztuk létre az attrakciókat, hogy hiteles és élethű szakmai tartalommal töltsük fel a termeket.

Látogatói mobilapplikációnk helymeghatározással és a honlappal karöltve segíti és navigálja az oda látogatókat, a környezetet pedig videóinkkal, holografikus vetítéseinkkel és játékainkkal varázsoltuk új önmagává. A kiállítótermek minden eleme összhangban van az adott szoba témájával, így egymást kiegészítve tükrözik vissza az adott történelmi időszak hangulatát. Marketingesek segítségével beépítettünk munkákba figyelemfelkeltési és élménymegosztási elemeket a közösségi média és az online tér adta lehetőségek kihasználására.









Promóciós videó

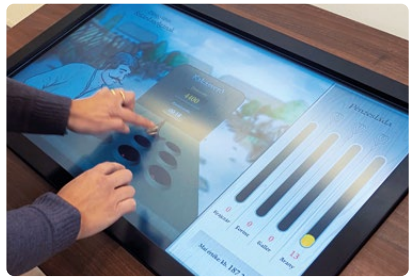
Szarvas város múzeumának átalakításához kapcsolódóan egy promóciós videóra kaptunk megbízást. Mivel a forgatás ideje alatt az épület még nem volt felvételre alkalmas állapotban, máshogy kellett kedvet csinálnunk a potenciális látogatóknak a leendő nyitáshoz. Élőszereplős hangulatvideónkban megismerhetjük Szarvas turisztikailag kiemelkedő helyszíneit, majd egy animációs blokkon keresztül a múzeum legfontosabb műtárgyait is. A munkálatok során nagy hangsúlyt fektettünk az egyedi koncepció megalkotására, a különleges atmoszféra átadására.

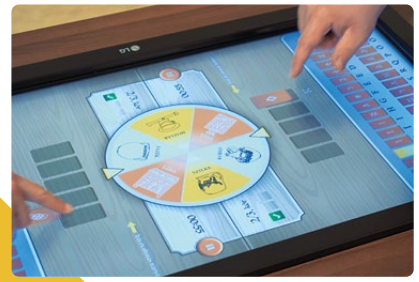
VR videó

A múzeum megújuló kiállításainak egyik leglátványosabb eleme lett a boszorkányság témakörében készített animált 360 fokos videónk. A 360 fokos terek létrehozásakor kifejezetten fontos volt, hogy a figyelmet végig irányítsuk, és a nézők ne csak tétlenül bámészkodjanak. A látogatókat három különböző jeleneten vezetjük végig, ahol megismerkedhetnek a boszorkányságot övező sztereotípiákkal, és a szerepkörükben történt nagyobb változásokkal.



TESSEDIK SÁMUEL
MÚZEUM







Interaktív játékok

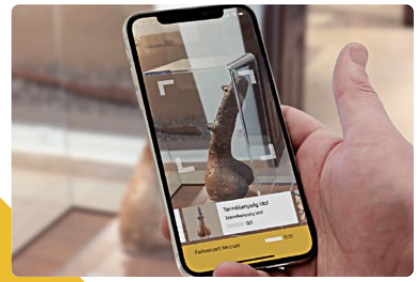
Fejlesztésünk során a gamifikált folyamatok kidolgozása kiemelt jelentőségű volt. Minden játékunk egyedi, de egységes stílussal és elemekkel rendelkezik, ezzel biztosítva a különböző kijelzőkön megjelenített eltérő tartalmak harmóniáját.

A boszorkányturizmus termében a boszorkányok rontásaival és gyógyitalaival ismerkedhetünk meg, amit egy 75"-es érintőképernyős kijelzőn egy harc során próbálhatunk ki. A régészeti szempontból kiemelten fontos rovásírásos emlékek mellett egy digitális palatábla várja a látogatókat, amelyben a kiállított múzeumi tárgyak rovásírásában versenyezhetünk. Bevásárolhatunk a történelmi piacon, melyhez korabeli pénzeket kell szereznünk és váltanunk. A virtuális jóslás a cigányság kultúráját kívánja közelebbről bemutatni, melyben a kamera és a berendezés segítségével a jósasszony asztalánál érezhetjük magunkat.

A fejlesztői gárdánk kreativitása és alaposssága révén sikerült a boszorkányok és a jósnő animációit valós mozdulatokra építeni. Széles tesztelői körünknek köszönhetően olyan játékokat készítettünk, melyek kicsiknek és nagyoknak egyaránt élvezetesek.









Látogatói mobilapplikáció és website

Itthon is egyedülálló, bluetooth alapú technológiával kiegészítve fejlesztettük látogatói mobil applikációnkat. A különböző kiállítótermek közötti navigálást audio guide és a múzeum belső térképe segíti, melyben pontos helymeghatározással tudnak eligazodni az oda látogatók. A múzeum honlapjával összhangban egyszerűen és gyorsan szolgáltat információkat a kiállításról és annak történelméről.

Alkalmazásunk célja, hogy a látogatást színesebbé és érdekesebbé is tegye. A képfelismerési funkcióval ellátott kincskereső játék lehetővé teszi a különböző rejtett tárgyak virtuális összegyűjtését, amelyért promóciós ajándékokat lehet nyerni.

A gyermekek és felnőttek számára egyaránt izgalmas funkciók mellett az audio guide is elérhető mindkét célcsoport számára, a tartalmak a honlapon és az applikációban is három nyelven vannak jelen. Ezek felépítését és struktúráját több szempont szerint állítottuk össze, mivel rengeteg anyagot kellett feldolgoznunk – így a honlap összeállítása, oldalainak felépítése egyszerű és egyértelmű útmutatást ad az információk eléréséhez.





Országgyűlési Múzeum kioskok

Tudjon meg többet:
zng.hu/**1956kiosk**

Az Országgyűlési Múzeum két kiállításának, „Az 1956-os sortűz áldozatai", valamint „Magyarország házelnökei galériája" kiállítások kellékeiként készítettünk digitális tudástárakat az érdeklődő látogatók számára.

PROJEKT ADATOK

dátum
2018, 2019

ügyfél
Az Országgyűlési Múzeum 2014-ben azzal a céllal jött létre, hogy összegyűjtse, megőrizze és a nyilvánosság elé tárja a magyar parlamentarizmus emlékeit.

termék
webalkalmazás

feladat
design, front-end fejlesztés, hardware telepítés

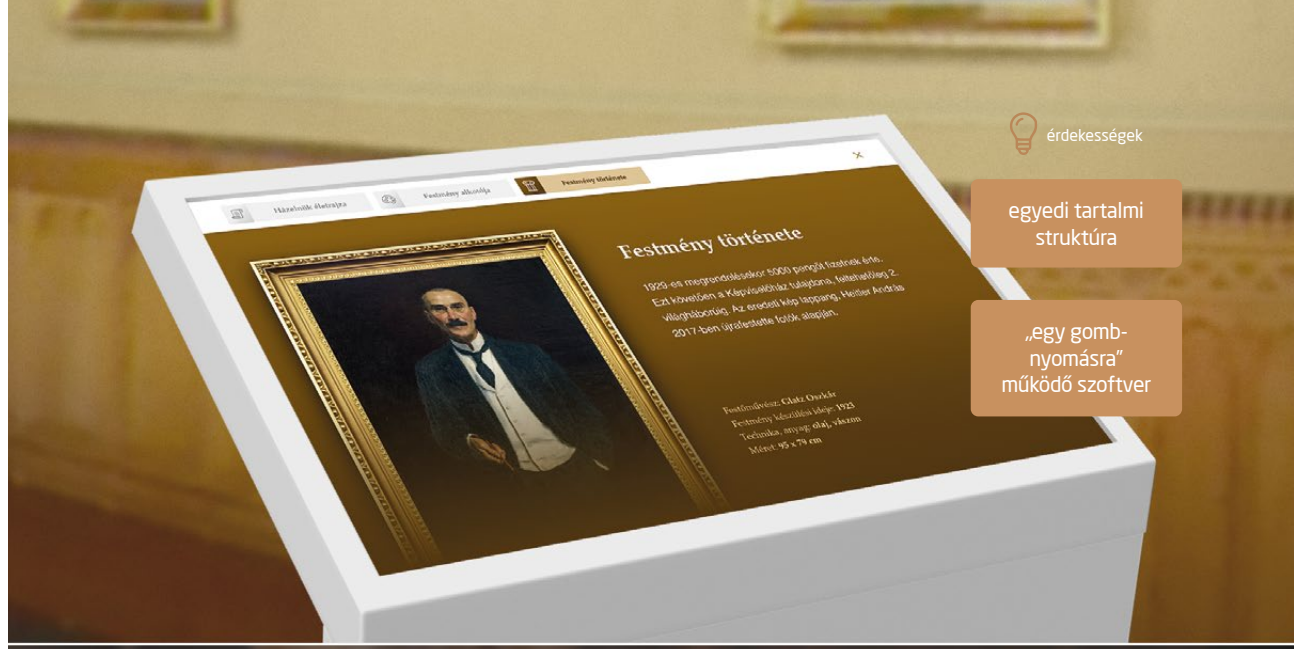
megjelenés
múzeumi kiállítótermek

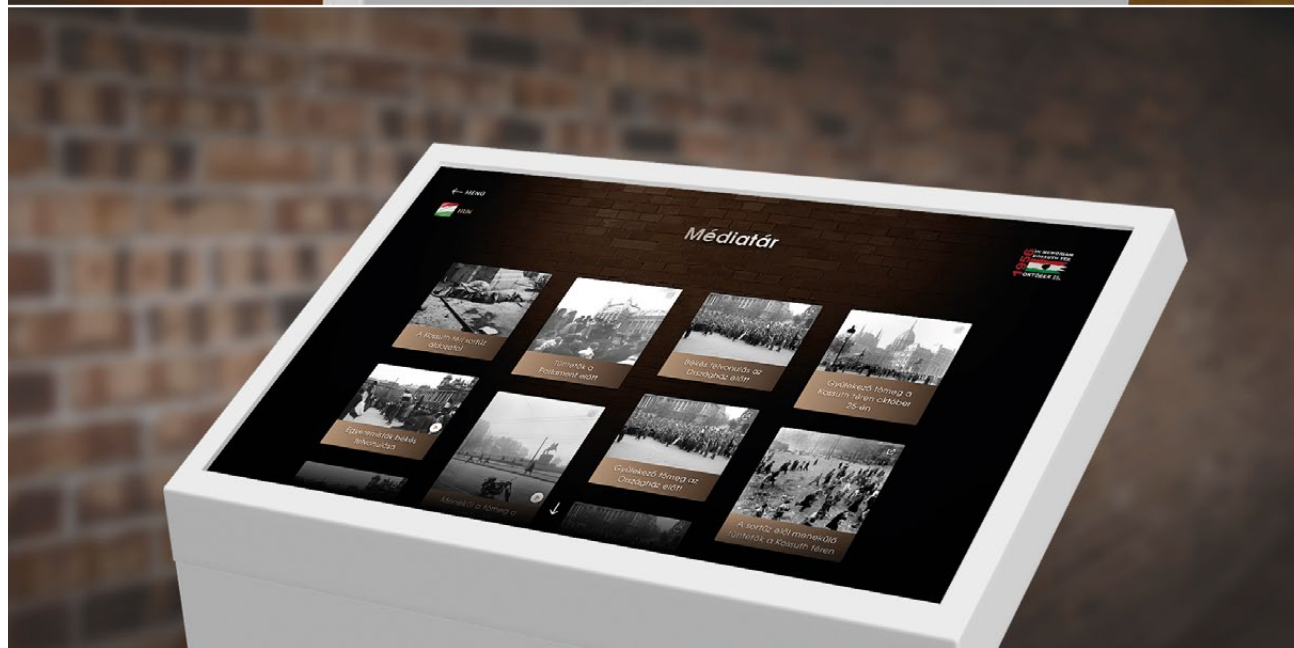
Országgyűlési Múzeum
kioskok

A kioskok a kiállítások digitális kiegészítőiként képezik részét a múzeumnak, hiszen plusz információkat rejtenek a kiállított emlékekről. Egyedi képi és tartalmi felépítéssel rendelkeznek, mindezt a terem tematikájához igazítva. A kioskok érintésre kapcsolnak be, a szoftver automatikusan indul el, így kezelésük rendkívül gyors és egyszerű.

A házelnökök kiállítótermében elhelyezett kiosk sajátossága, hogy a helyiségről készült panorámafotóban navigálhatunk a tartalmak között. Ezen tudjuk kiválasztani a számunkra érdekes festményt, melyről további információkat, érdekességeket olvashatunk. Ezenkívül ABC- és időrendi sorrendben is böngészhetünk, ezért olyan házelnöki portrékat és fotókat is elérhetünk, amelyek nincsenek kiállítva.

Az 1956-os sortűz áldozatairól szóló kiosk szintén egyedi tartalmi felépítéssel rendelkezik, a főmenüből könnyen elérhető tartalmak képi és szöveges megjelenítése sajátos arculatra épül. A médiatárban a képi és a szöveges tartalmak animálása is a feladataink közé tartozott.







Szindbád
interaktív fejlesztés

NYÍREGYHÁZA

Tudjon meg többet:
zng.hu/**szindbad**

Négy színházi korszakra épülő háromdimenziós filmet és több interaktív attrakciót készítettünk a Szindbád Színháztörténeti Rendezvénytér számára a közbeszerzés keretein belül elnyert projektünk során.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2021

ügyfél: Nyíregyháza Megyei Jogú Város Önkormányzata üzemelteti a Szindbád Színháztörténeti Múzeumot a belváros szívében.

termék: VR applikáció, AR öltöztető tükör és greenbox fotótér

feladat: design, modellezés, Unity és webfejlesztés

megjelenés: Szindbád Színháztörténeti Rendezvénytér

Szindbád
interaktív fejlesztés

A ZengoFilm által készített háromdimenziós film megtekintése után lépünk be az interaktív élménytérbe, így ekkorra már rendelkezünk minden információval a négy színházi korszak kapcsán: az ókori, a barokk, a reneszánsz és posztmodern stílussal összeköttetésben hoztuk létre az interaktív játékokat.

Egy öltöztető tükörben korszakok tradicionális viseletei közül választhatjuk ki és próbálhatjuk fel virtuálisan a nekünk tetszőt. Az outfitet a greenbox fotótérben meg is örökíthetjük és továbbíthatjuk egy általunk megadott e-mail címre. A csapatban vagy családdal érkezők együtt is használhatják az attrakciót, a háttérválasztó funkció segítségével pedig akár korszakonként eltérő látképet állíthatnak be a csoportképhez.

Miután megismertük a korabeli öltözékeket, egy reneszánsz színházba csöppenünk bele. A színpadon állva karaoke-szerű VR élmény vár bennünket, ahol egy ikonikus Shakespeare monológ részletét kell előadnunk a virtuális közönségnek. A közönség valós időben ad visszajelzést a színészi képességeinkről: vagy virágözön vagy paradicsomok várnak az előadás végén.



érdekességek

egymásra épülő komplex élmény

virtuális reneszánsz színház



Retro
öltöztető tükör

BUDAPEST RETRO Élményközpont

Tudjon meg többet:
zng.hu/**retrotukor**

A budapesti Retro Élményközpont látogatói számára készítettünk virtuális öltöztető tükröt, ami illeszkedik a látogatóközpont már meglévő elemeihez. Az egyedi stílusú, évtizedekkel ezelőtti divatot feleleventő öltözékeket digitális formában próbálhatják magukra az érdeklődők.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2021

ügyfél: Budapest Retro Élményközpont egy élménydús, interaktív időutazásra hívja az érdeklődőket.

termék: virtuális öltöztető tükör

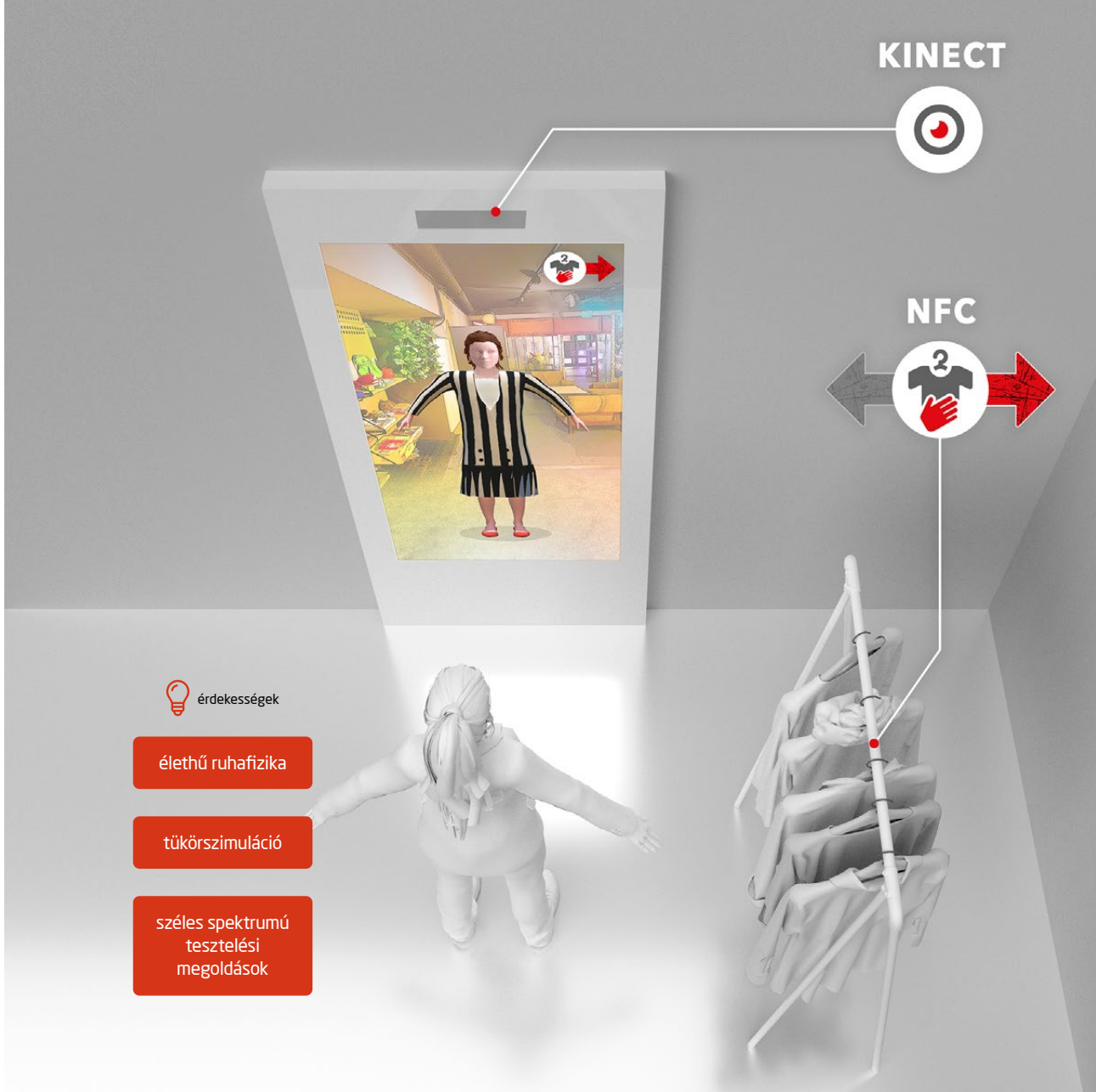
feladat: modellezés, Unity, Python

megjelenés: Budapest Retro Élményközpont kiállítóterme

Retro
öltöztető tükör

A projekt megvalósításakor minden elem tekintetében alkalmazkodtunk az Élményközpont stílusához, tehát egy teljesen retro megjelenésű szoftver készült. A látogatók amint az attrakcióhoz érnek, vállfákra rendezve találják meg az ikonikus retro öltözékeket. A szekrény sínjében NFC olvasót helyeztünk el, a vállfákra pedig NFC tageket raktunk, így nincs szükség a szettek fizikai felpróbálására, hiszen az öltöztető tükör virtuálisan a játékosra helyezi az aktuális darabot.

Fontos volt számunkra a modern megjelenítés, ezért ruhafizikát alkalmaztunk: a ruhadarabok a valósághoz hasonlóan igazodnak a test mozgásához. Újdonság volt számunkra ez a folyamat, hiszen most használtuk ezt először Kinect környezetben. A Kinect megfelelő beállítására nagy hangsúlyt fektettünk, hogy ezzel is növeljük a látogatói élményt. Plusz kamerával egészítettük ki, hogy a lehető legélesebb képet tudjuk megjeleníteni, emellett az arckivágáshoz külön programot készítettünk, amit összekötöttünk a szoftverrel.





Berek interaktív fejlesztés

Tudjon meg többet:
zng.hu/**berek**

A Berek Látogatóközpont számára a tájegységet bemutató átfogó attrakció-sorozatot készítettünk. A projektben az interaktív játékoktól, a mobilapplikáción át, a VR élmény alkalmazásig változatos termékeket fejlesztettünk megrendelőnk számára. A Látogatóközpont 2022 tavaszán nyitja meg kapuit.

Berek
interaktív fejlesztés

PROJEKT ADATOK

dátum: 2021

ügyfél: Buzsák Község Önkormányzata egy egyedi, több elemből álló attrakció-sorozattal szerette volna kibővíteni Látogatóközpontját.

termék: Android és iOS alkalmazások, interaktív játékok, VR alkalmazás, film

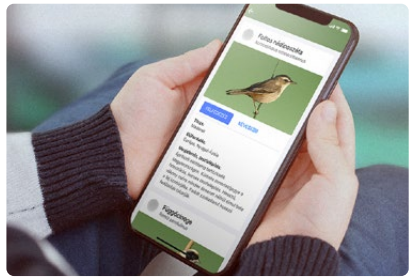
feladat: design, mobilalkalmazás- és webfejlesztés, Unity fejlesztés

megjelenés: Berek Látogatóközpont kiállítótermei

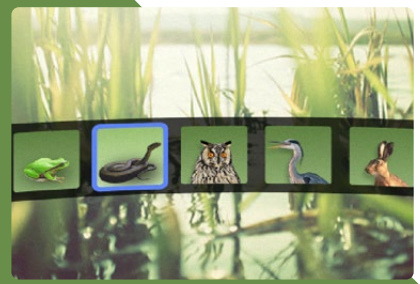
A Berek Látogatóközpont a nevét is viselő Nagyberek tájegység jellemzőit, különlegességeit mutatja be a látogatók számára. Ehhez fejlesztettünk 5 attrakciót, aminek minden eleme a megismerést és a játékos információátadást támogatja. A kiosk alapú böngészős játékok kicsiknek és nagyoknak is egyaránt élvezetes időtöltést nyújtanak, hiszen a „Milyen állat lennél?" kvíztől egészen a pólótervezőig számos szórakozási lehetőség közül választhatnak az érdeklődők. A látogatói mobilapplikációban a vetített környezetet kiegészítve, a kiterjesztett valóságban felismerhetőek és ezáltal játékos módon begyűjthetőek az adott állatok és növények jelvényei, emellett információkkal szolgál az állandó és az ideiglenes kiállításokról is. Mindezekhez készítettünk egy átfogó admin felületet, amin keresztül az összes játékhoz és az applikációhoz tartozó információt lehet szerkeszteni és új egységekkel kiegészíteni.











Az egyik leglátványosabb attrakció az állandó kiállítás interaktív játéka. Egy komplex AR élmény megvalósítása volt a célunk, így az alkalmazás segítségével projektált háttérre időszakosan vetített állatokat lehet felismerni. Ez volt a fejlesztés legnagyobb csapatmunkája, ugyanis filmes csapatunk hosszasan forgatott a bereki vidéken, hogy megteremtsék fejlesztőink számára a vizuális alapot. A végeredmény egy 6 felületre vetített élménytér lett, amin vezérlőszoftver jeleníti meg azokat az állatokat, amiket grafikusaink rajzoltak meg. Kihívást jelentett ez a magas szinten konfigurálható vezérlőszoftver megalkotása. Fontos szempont volt, hogy minden kicserélhető és variálható legyen, így a szoftver tudjon alkalmazkodni például az évszak-változásokhoz. Emellett az offline működést is biztosítanunk kellett, ezért a rendszer folyamatosan menti az utolsó konfigurációs fájlt.

Az AR mellett a VR vonalat is képviseltük, hiszen egy VR élmény alkalmazás is készült a Látogatóközpont számára: ezen keresztül 10 különböző állat szemszögéből szemlélhetik a nézők a bereki tájat. Filmstúdiónk mindemellett 2 filmmel támogatta a látogatói élményt, ahol Buzsák hagyományőrzéséről és természeti kincseiről, élővilágáról informálódhatnak az érdeklődők.

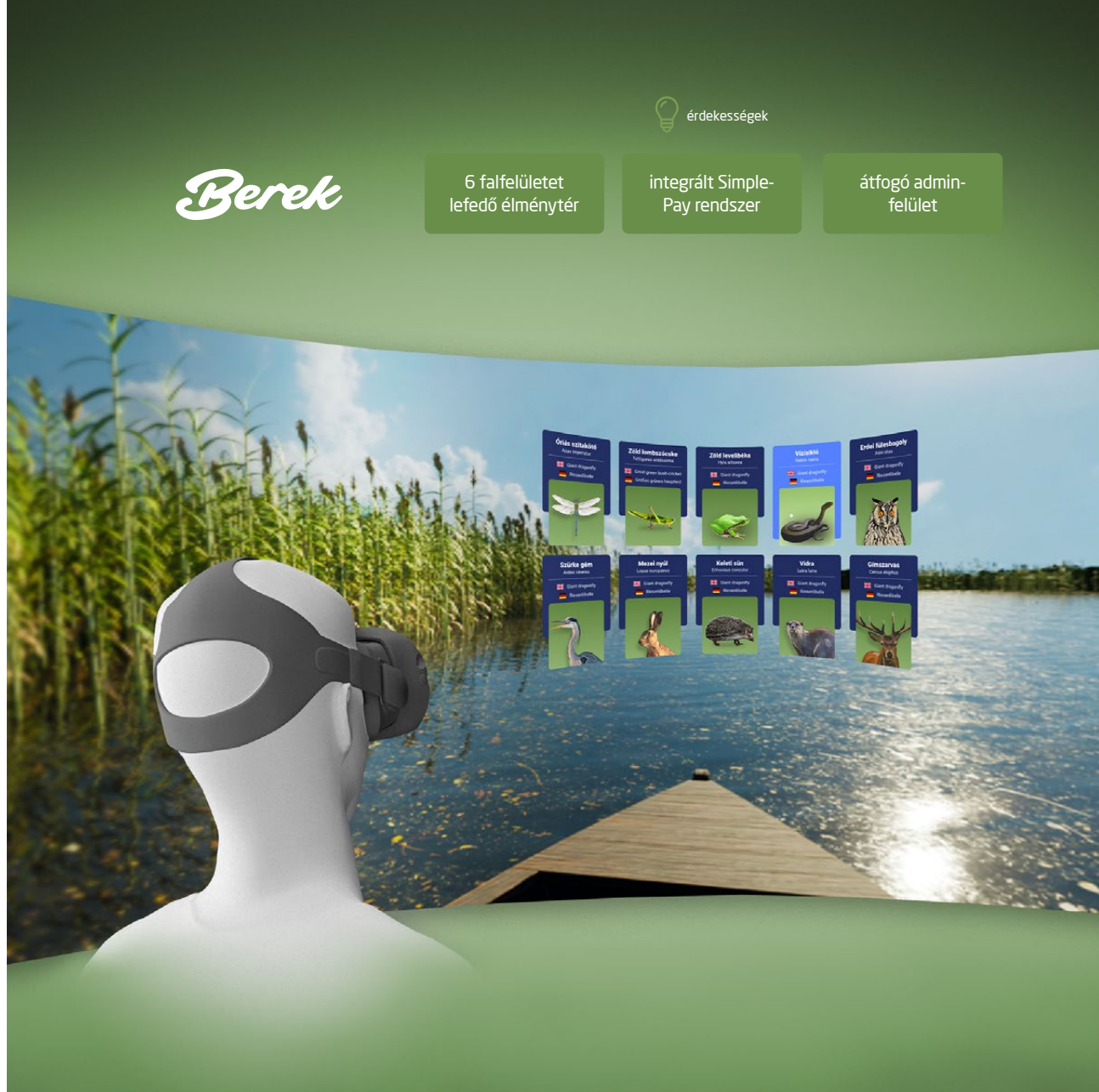
érdekességek

Berek

6 falfelületet lefedő élménytér

integrált Simple-Pay rendszer

átfogó admin-felület





Dám Pont
interaktív fejlesztés

Tudjon meg többet:
zng.hu/**dampont**

A folyamatosan fejlődő Tamási egy Siófoktól 30 percre fekvő város, melynek jellegzetessége a környéken élő dámvad populáció, amit a világ egyik legnagyobbjaként tartanak számon. Tamási turisztikai értéke mellett erre is szerették volna felhívni a figyelmet megrendelőink, melyhez mi komplex, szoftveres és hardveres megoldásokat nyújtottunk.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2020

ügyfél: Tamási Város Önkormányzata nagy hangsúlyt fektet a település turisztikai értékeinek kiemelésére

termék: interaktív játékok

feladat: design, szoftverfejlesztés, nyomdai anyagok tervezése és kivitelezése

megjelenés: Dám Pont Látogatóközpont kiállítótermei

Dám Pont
interaktív fejlesztés

A település szélén elhelyezkedő Dám Pont Látogatóközpont feltöltéséhez 11 bútorba épített, illetve falra szerelt interaktív játékot készítettünk, melyekhez mi biztosítottuk a teljes informatikai infrastruktúrát. A kiállítótér célja megadni a legfontosabb információkat a térségről, hogy a látogatók pontosabb tudással tudjanak nekivágni a környék felfedezésének. Feladatunk összetett volt, hiszen a fejlesztés több csapaton átívelő folyamatot igényelt. A sok részre bomló, 1-2 perc hosszúságú játékok egymással összefüggnek, illetve design tekintetében is szinkronban vannak. Az érdeklődőknek lehetőségük van kipróbálni többek között a hangzuhanyt – amely segít megkülönböztetni a különféle szarvasfajták bőgését –, helyi népviselet szerint tudnak felöltöztetni egy férfi és egy női karaktert, illetve egy idővonal segítségével megismerhetik Tamási rövid történetét is. Kihívást jelentett több kisebb, de összefüggő játékot koordinálni és összekapcsolni, hiszen célunk nemcsak a szórakoztatás, de a hatékony ismeretterjesztés is volt. A játékos feladatokat ötvöztük a tudáselsajátító formulákkal, mindezt magyar, angol és német nyelven.





Magyar Természettudományi Múzeum mágikus tükör

Tudjon meg többet:
zng.hu/**mtmtukor**

A NASA, az Amerikai Egyesült Államok budapesti nagykövetsége és a Magyar Természettudományi Múzeum időszaki kiállítására készítettünk óriás mozgásérzékelő- és öltöztető tükröt. Az érdeklődők szkafanderben tudják megnézni magukat holdjárás közben.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2021

ügyfél: A Magyar Természettudományi Múzeum Magyarország legnagyobb természetrajzi gyűjteménye.

termék: mágikus tükör, közönségforgalmi dekorációs elem

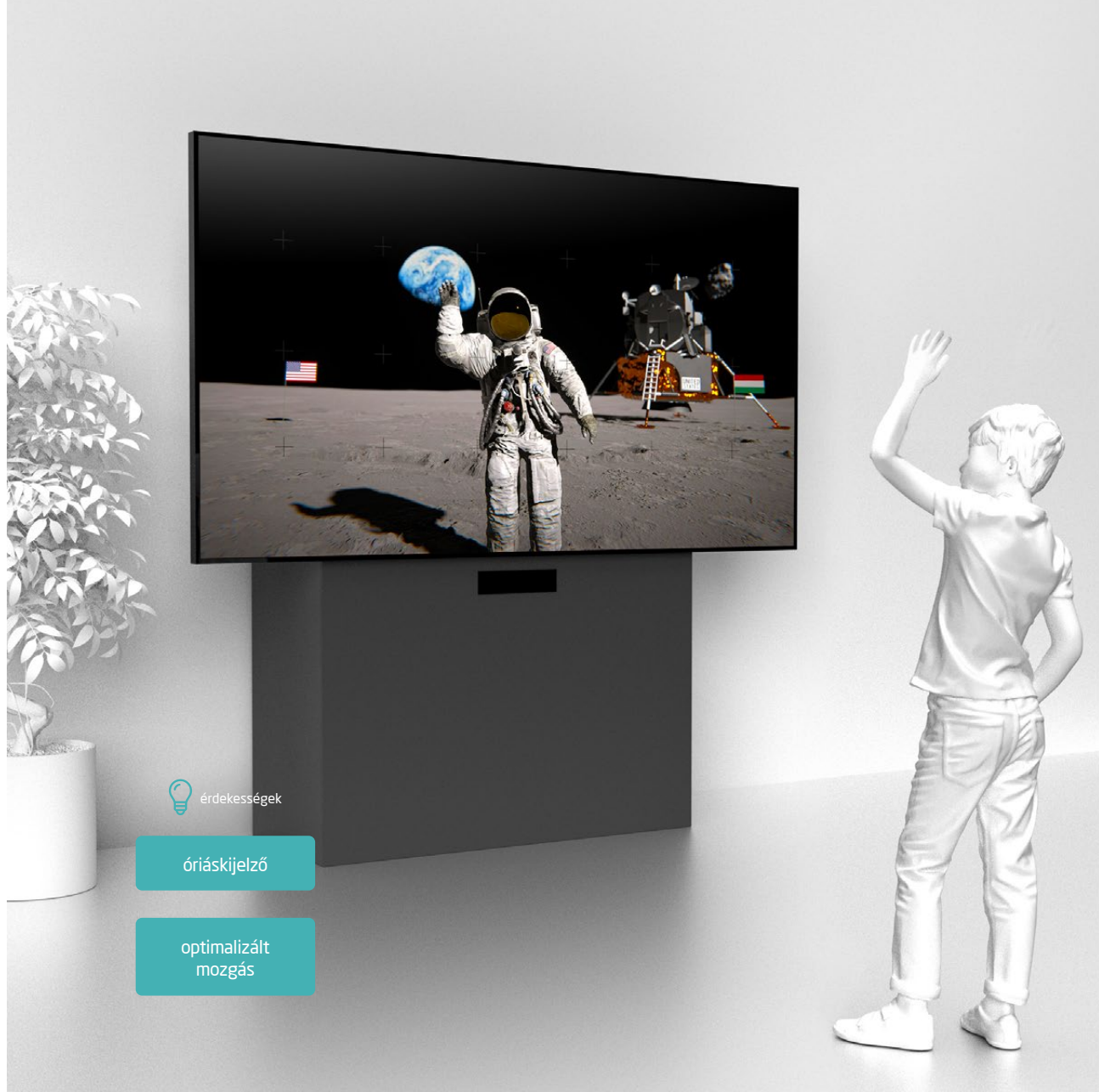
feladat: Unity fejlesztés

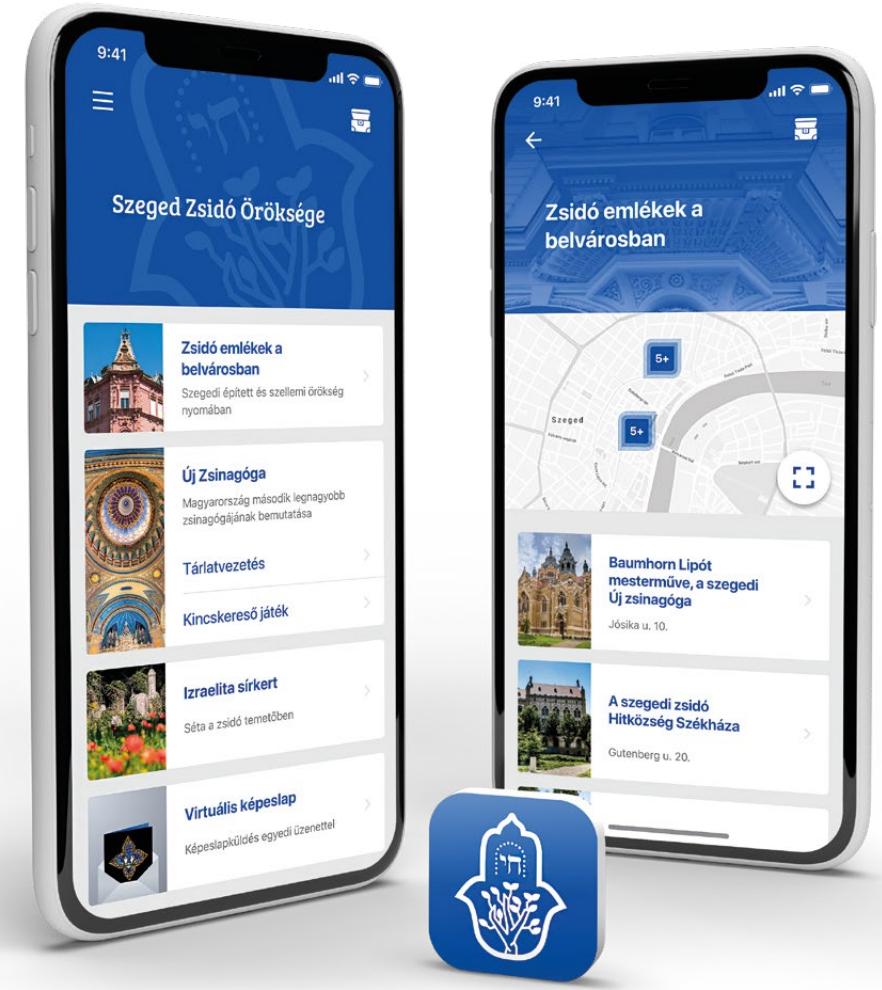
megjelenés: A Hold felfedezése időszaki kiállítás

MTM
mágikus tükör

Az eddigi egyik legnagyobb felületen futó projektünk egy 86 inches, 2,5 méter átlójú óriáskijelzőn próbálható ki, ahol a látogatók holdjárók bőrébe bújhatnak. A szoftver 5 embert képes érzékelni és őket a Holdon, szkafanderben megjeleníteni. Az érdeklődők az érzékelő elé állva feltűnnek a virtuális jelenetben, majd saját mozgásukat látják viszont a képernyőn. Az attrakciók kialakítása során nem csak a főszereplőkre koncentrálunk, hanem igyekszünk egy olyan atmoszférát kialakítani, ami igazi élményt nyújt. A háttér megformálásakor referenciaként a NASA 3D adatbázisát használtuk, majd saját ötleteink mentén színesítettük azt.

A fejlesztés kihívásai közé tartozott a Kinect és a Unity összehangolása, mivel ez volt az első projekt, ahol ötvöztük a kettőt. Emellett a modell előkészítése során fejtörést okozott a szkafanderes plug-in és a modell csontozásának összhangba hozása. A csontok mozgásait csoportosítani kellett a komplex mozdulatok valósághű ismétléséhez. Ehhez azt is figyelembe kellett vennünk, hogy a hétköznapi mozgás hogyan jelenik meg szkafanderben.





Szeged Zsidó Öröksége
mobilalkalmazás

Tudjon meg többet:
zng.hu/**rediscover**

Szeged zsidó örökségben gazdag város: belvárosában számos zsidó emlékkel találkozhatunk, itt található az ország második legnagyobb zsinagógája, illetve látogatható az Izraelita sírkert is. Megrendelőink szerették volna eligazítani az érdeklődőket a számos látványosság között, illetve mélyebb ismereteket átadni a szegedi kötődésű zsidó személyekről, épületekről, történelmi eseményekről. Ehhez készítettünk egy három funkciócsoportból álló mobilapplikációt.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2020

ügyfél: Szeged Megyei Jogú Város Önkormányzata előszeretettel támogatja a település értékeinek és történelmi múltjának megismerését segítő és népszerűsítő kezdeményezéseket

termék: Android és iOS applikációk, landing page

feladat: design, alkalmazás- és webfejlesztés

megjelenés: mobilalkalmazás áruházak, internet

Szeged Zsidó Öröksége
mobilalkalmazás

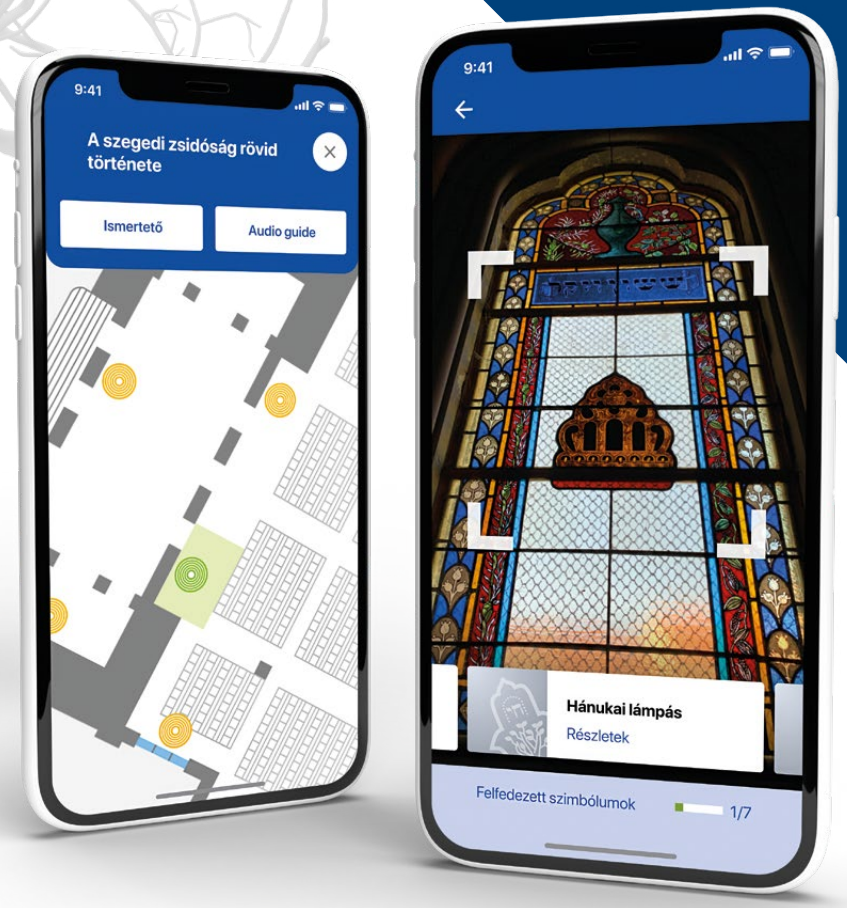
A szegedi Zsinagóga hivatalos látogatói mobilalkalmazása esetében az épületen belül iBeacon beltéri navigációs technológiát alkalmaztunk, ezért egyben egy tárlatvezető applikációról is van szó, amit audioguide opcióval egészítettünk ki. A Zsinagóga festményértékű ólomüveg ablakaira egy kincskereső játék formájában lehet rálelni. Mindemellett az épületben haladva az applikáció folyamatosan információval és kiegészítő képekkel kíséri a látnivalókat.

A Zsinagóga megismerése mellett a különféle városi emlékek megtekintéséhez is segítséget nyújt az alkalmazás. Az ikonikus épületek 3D formátumban jelennek meg a digitális térképen, így a látványosságok közötti útvonal könnyedén megtervezhető.

Fejlesztésünk harmadik egysége az Izraelita sírkert megismerését és bejárását támogató funkció, amely térképen jelöli a legjelentősebb síremlékeket, illetve számos információval szolgál magáról a temetőről, és az ott eltemetett híres zsidókról is. Az applikáció minden eleme magyar, angol, román és szerb nyelven egyaránt elérhető.

érdekességek

- beltéri navigáció támogatása
- AR kincskereső játék
- virtuális idegenvezetés





Marosháti tanösvények digitális fejlesztés

Tudjon meg többet:
zng.hu/**maroshati**

Maroshát tájegység turisztikai fejlesztéséhez kapcsolódva készítettünk természetfilmeket, történelmi filmet, weblapot és applikációt. Rövidfilmeinkkel és gamifikált applikációnkkal próbáltuk emberközelibbé tenni a gazdag helyi állat- és növényvilág rejtett kincseit.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2019

ügyfél: Nagyér Község Önkormányzatánál egy uniós fejlesztés kapcsán fogalmazódott meg az elhatározás, hogy modern eszközökkel tegyék izgalmasabbá a fiatalabb generáció számára a természeti értékeket.

termék: Android és iOS applikációk, website

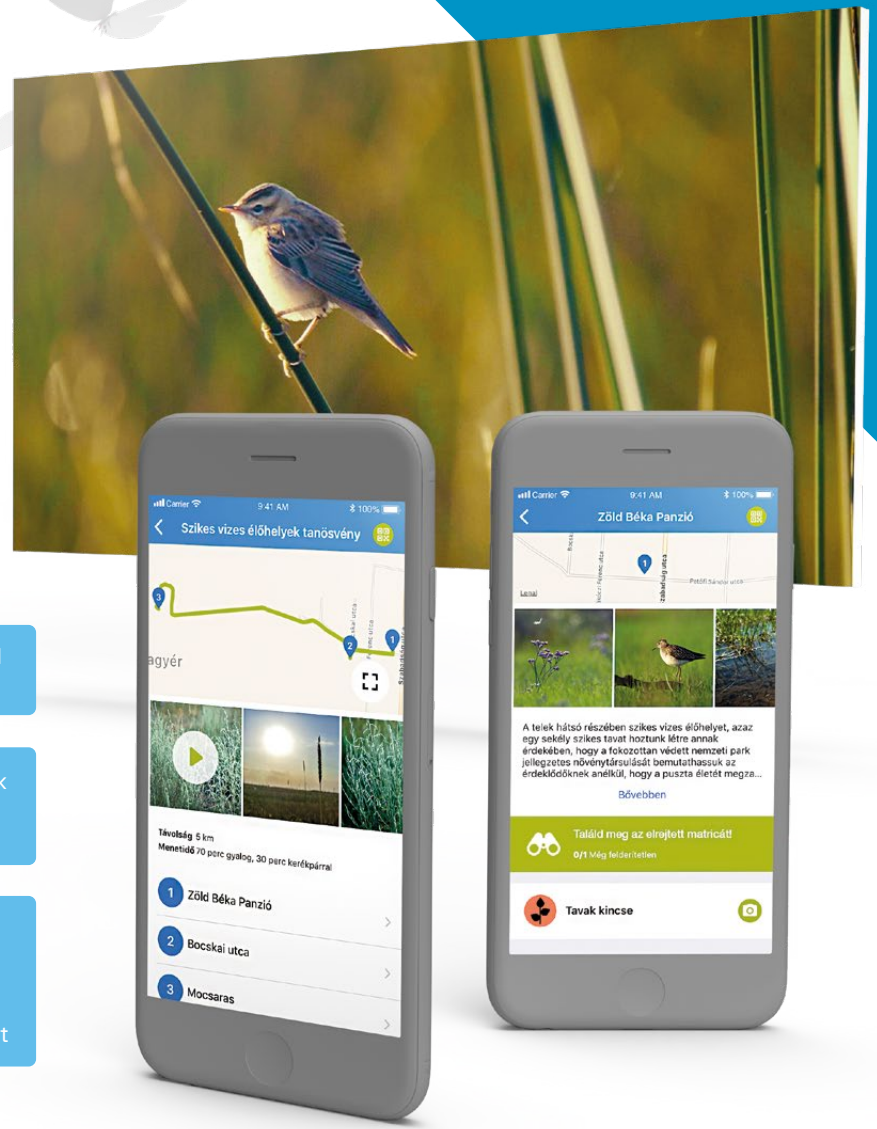
feladat: teljes körű design tervezés, alkalmazásfejlesztés, website-fejlesztés

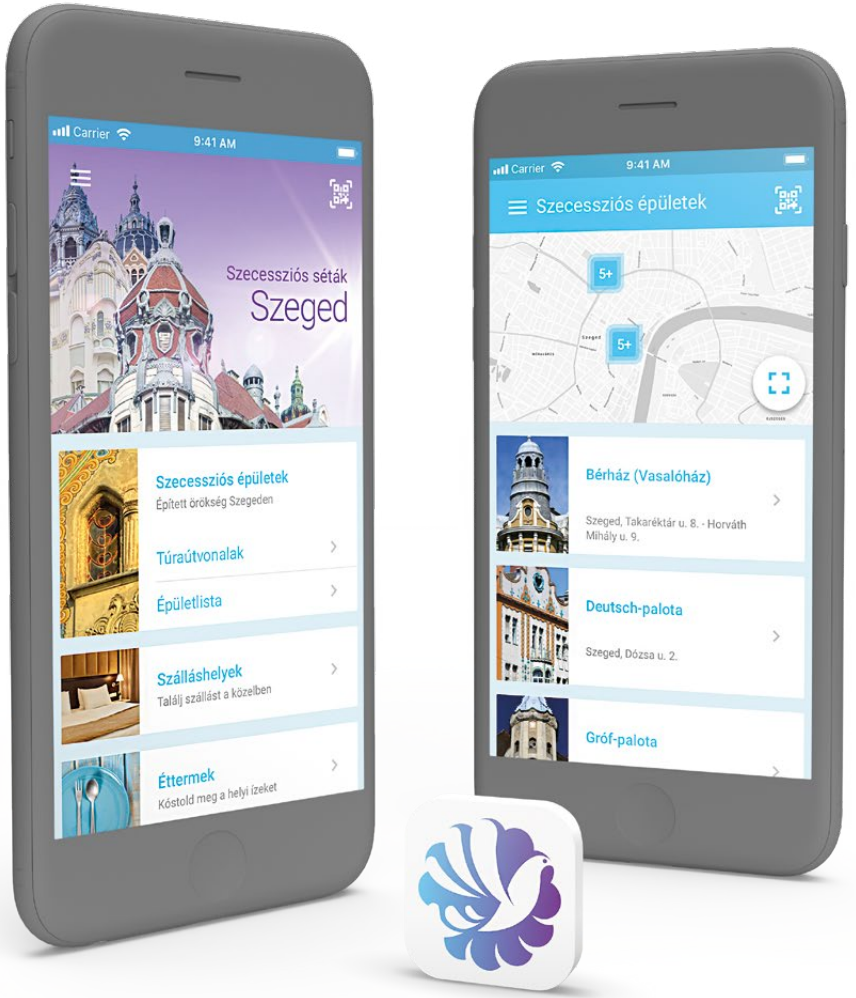
megjelenés: mobilalkalmazás áruházak, internet

Marosháti tanösvények
digitális fejlesztés

Nagyér település megbízásából három kis természetfilmet készítettünk a vonzáskörzetébe tartozó tanösvényekről. Szinte minden állat- és növényfajról sikerült felvételeket készítenünk, illetve megfelelő dramaturgiai elemekkel színt vinnünk a száraz tényekbe. A település történelmét bemutató húszperces történelmi filmünket rekord munkaóra alatt, a minőség rovása nélkül sikerült elkészítenünk.

Mindezek mellett létrehoztuk azt az egységes designt, melyhez minden általunk kivitelezett elem illeszkedik, még a tanösvények táblái is. Applikációnk a turisztikai fejlődés jegyében megépült kilátót, vendégházat, illetve madárleseket mutatja be. A mobilalkalmazásban tanösvényekre bontva találhatóak meg az érdekességeket rejtő megállók, közöttük térképes nézetben kalauzol végig az app a megfelelő útvonal és bejárási irány megjelenítésével. A térképen feltűnik a felhasználó saját pozíciója is, elősegítve a megfelelő tájékozódást. A marketing tevékenységeknek köszönhetően a település panziója egész nyárra teltházas lett, diákcsoportok sokasága élvezhette a kincskeresés rejtelmeit, valamint a környék természeti adottságait.





Art Nouveau applikáció

tourinform

Tudjon meg többet:
zng.hu/**artnouveau**

Szeged és Szabadka egy közös Európai Uniós pályázat keretén belül lehetőséget kapott szecessziós értékeik minél szélesebb körben történő bemutatására. A határon átívelő projektben a térségben található, közös múltú nagyvárosok múlt századi szecessziós építészeti szépségeit ismertetjük turisztikai szempontból, szegedi, szabadkai és palicsi túrákon keresztül.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2019

ügyfél: A Szeged és Térsége Turisztikai Nonprofit Kft. felel a turisztikai információszolgáltatásért, valamint a szegedi látnivalók, programok és turisztikai szolgáltatások propagálásáért.

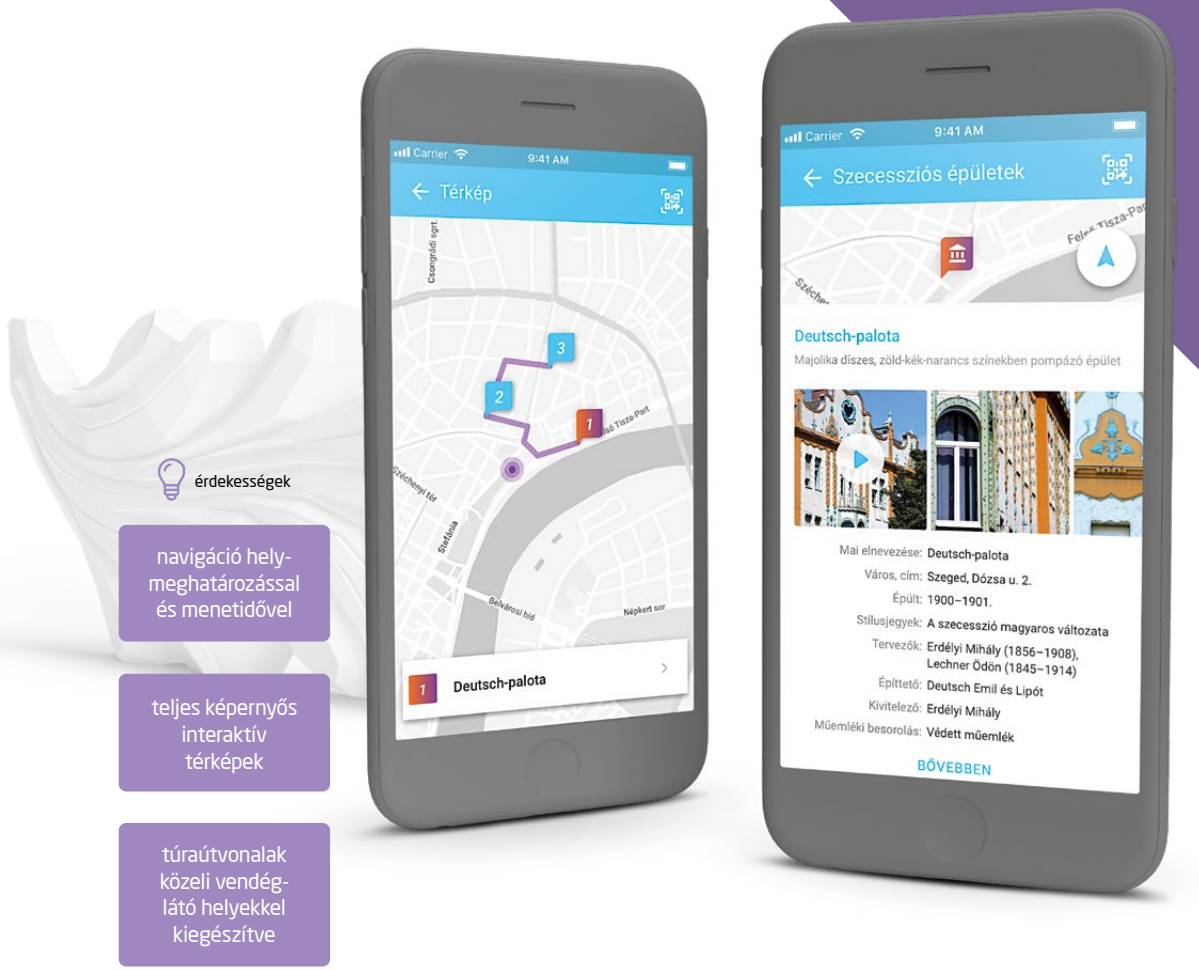
termék: Android és iOS applikáció

feladat: teljes körű design tervezés, alkalmazásfejlesztés

megjelenés: mobilalkalmazás áruházak

Art Nouveau
applikáció

Az applikáció fejlesztése során több partnerrel és fejlesztőcsapattal tartottuk a kapcsolatot, amihez sikerült a megfelelő kommunikációs csatornákat kialakítanunk. Alkalmazásunkat minden platformon és számos különböző készüléken kellett optimálisan működtetnünk, mivel felhasználói bázisunk a lakosság nagy részét lefedte. A mobilalkalmazásban a felhasználókat városonként különböző színvilágú felhasználói felület fogadja, ahol a szecessziós épületeket túrákba rendezve csoportosítottuk, térképen megjelenített bejárási útvonallal és menetidővel. Az adott épület részleteit tartalmazó oldalakon keresztül navigáció is indítható a cél felé. A projekt során a szecessziós látványosságokon QR kódokkal ellátott információs táblák kerültek kihelyezésre, amelyek beolvasásával a felhasználók rögtön az épület leírásához jutnak a mobilalkalmazásban és a weboldalon egyaránt. Emellett az adott városban a teljes képernyős térképeken megtalálhatóak a település éttermei, szállásai és szórakozási lehetőségei, a feltüntetett vendégáltóegységek telefonszáma, weboldala és nyitvatartási ideje, illetve navigáció is indítható a célállomáshoz.





Mini Hungary
digitális fejlesztés

Tudjon meg többet:
zng.hu/**minihungary**

A mórahalmi Mini Hungary Park kialakításakor feladatunk a teljes webes megjelenés megalkotása, a parkban kihelyezett információs kioskok, a tárlatvezetést segítő mobileszközök beszerzése, valamint a hozzájuk tartozó alkalmazások fejlesztése volt. Az attrakció kivitelezéséhez komplett megoldásokat alkalmaztunk, amelynek részét képezte a park nyomtatott grafikai elemeinek és arculatának létrehozása is.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2013

ügyfél: A mórahalmi szabadtéri múzeum kéthektáros területen a történelmi Magyarország építészeti szimbólumait, történeti emlékeit foglalja magába 1:25-ös méretarányú makettek formájában.

termék: iOS és Android alkalmazások, website, promóciós film

feladat: design, teljes körű mobil- és webfejlesztés, filmkészítés, hardware beszerzés és telepítés

megjelenés: mobilalkalmazás áruházak, internet

Mini Hungary
digitális fejlesztés

Magyarország egyedülálló skanzenjében ötven valósághű makett épült fel, melyek hazánk legnépszerűbb műemlékeit ábrázolják.

A kialakított dél-magyarországi történelmi attrakcióhoz szükség volt egy minden igényt kielégítő megoldás létrehozására. Android és iOS rendszerű applikációt, illetve egyedi honlapot fejlesztettünk a park számára, melyet promóciós filmmel kísértünk. Az alkalmazásban egy offline is működő interaktív térkép segít a látogatóknak tájékozódni a parkban. Az applikáción keresztül bővebb ismertetők érhetőek el a különböző látnivalókról, valamint audio guide idegenvezetés is biztosított a helyszínen. Ezen felül a látogatók az arcképcsarnok funkciónak köszönhetően megismerhetik hazánk történelmének kiemelkedő alakjait, továbbá információt kaphatnak a park elérhetőségeiről, árakról, aktuális programokról és hírekről, mindezt magyar és angol nyelven egyaránt.

Mindemellett filmstúdiónk egy húsz perces bemutató kisfilmet készített, melyben a tulajdonos mesél a parkról, miközben ízelítőt kaphatunk a kiállított makettekből.



érdekességek

- offline is működő interaktív térkép
- akkumulátor-kímélő lokalizáció
- adatszinkronizáció a kioskok és mobileszközök között

PR és branding



A közösségi média és a tartalommarketing gyors fejlődése alapjaiban befolyásolja a vállalatok kommunikációs gyakorlatait, a vizuális történetmesélés egyre dominánsabbá válik. Mobil játékok, applikációk és promóciós weboldalak széles tárházát tudjuk felmutatni a PR és branding területén, de ügyfeleinkkel közösen mindig az egyedi és felejthetetlen brand élményre törekszünk.



Tejsüti Pöttykaland
mobiljáték

Tudjon meg többet:
zng.hu/**tejsuti**

Az eddigi legsikeresebb magyar reklámcélú mobilalkalmazást készítettük el a Pöttyös számára a Tejsüti termékük bevezetéséhez. Játszva nyert ügyfelünk és a vásárlók is.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2015

ügyfél: A Pöttyös minden idők egyik legkedveltebb magyar márkája, amely a Frieslandcampina tulajdona.

termék: Android, iOS és Windows Phone applikációk

feladat: design, alkalmazásfejlesztés, promóciós film

megjelenés: mobilalkalmazás áruházak

Tejsüti Pöttykaland
mobilján

„Játssz egy jót a mobilodon és még nyerhetsz is!" Ez a cél lebegett a szemünk előtt, amikor lefejlesztettünk promóciós mobilapplikációnkat.

A megvalósítás olyannyira jól sikerült, hogy az egyik legkedveltebb logikai játékként szerepelt mind a három mobilos platform alkalmazásboltjában. A játék több mint 100 000 felhasználót számlált a program végére, amit céges szinten is nagyon fontos sikerként könyveltünk el. A játék a rendkívül népszerű „Match 3 Game" mechanizmusát követi, melynek legismertebb képviselői a Candy Crush és Bejeweled szériák. Ezen játékok célja 3 vagy több azonos elem egy vonalba kerülése a szomszédos elemek felcserélésével – mi ehhez tettünk hozzá számos speciális elemet. „Felöltöztettük" a játékot a Pöttyös arculata szerint, a 80 különböző pálya megjelenítésére készítettünk egy térképes segítséget, illetve a játék minden elemét animációkkal és speciális effektussal egészítettük ki. Végül az egészet megkoronáztuk egy snowboard tervezővel, ahová a játék során lehetett megszerezni a felhasználható matricákat, a nyertesek a saját maguk által tervezett snowboardot vihették haza.



érdekességek

- átlagosan 20 perc játékkal töltött idő
- 100 000 játékos, 600 000 óra játékban töltött idő
- számos kategóriában a Top 10-ben szerepelt



Topjoy Summer
promóciós website

Tudjon meg többet:
zng.hu/**topjoy**

Nyereményjátékkal indította a 2017-es nyarat a Topjoy italmárka, ehhez készítettük el a promóciós weboldalt. A Topjoy üvegek címkéjének hátoldalán elrejtett kódokat tölthették fel a felhasználók a napi és heti nyereményekért.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2017

ügyfél: A Topjoy Magyarország egyik legkedveltebb és legegyedibb italmárkája.

termék: reszponzív website

feladat: teljes körű design tervezés, front-end fejlesztés

megjelenés: internet

Topjoy Summer
promóciós website

Megrendelőnk kérésére elkészítettünk egy adminisztrációs felületet, melyen keresztül a promóciót lebonyolító marketing ügynökség kezelte a játék menetét. A játék kezdetekor ezen a felületen keresztül lehetett a nyereményekhez hozzárendelni a sorsolási időpontot, ami alapján a rendszer működött. Újításnak számított, hogy a felhasználók csoportokat is ki tudtak alakítani, így közösen vettek részt a csoportos nyereményekért folyó versenyben. A kezelőfelületen feltüntettük a felhasználók által feltöltött kódokat, csoporttagságaikat és csapattársaikat, illetve a nyertesek névsorát is itt lehetett megtekinteni kapcsolatfelvétel céljából.

Az admin felületen túl szükség volt egy promóciós oldalra is, ahova a felhasználók regisztráció után feltölthették kódjaikat. A játék során naponta három nyeremény került kisorsolásra, és azok kerültek ki győztesként, akik a rendszer által generált időponthoz legközelebbi pillanatban töltötték fel a számsort. Ennek köszönhetően a Topjoy egy újfajta játékmechanizmussal mutatkozhatott be a piacon, a csoportos játékkal kapcsolatban számos pozitív felhasználói visszajelzés érkezett.



érdekességek

5+ millió egyedi promóciós kódot kezelt a rendszer

a felhasználók csoportokat alakítva is játszhattak



Eurokicks mobiljáték

United Retail

Tudjon meg többet:
zng.hu/**eurokicks**

A holland piacon is sikeresen kamatoztathattuk kreativitásunkat, amikor a 2012-es labdarúgó Európa-bajnoksághoz kapcsolódóan készítettünk 3D-s kapura lövő mobil játékot partnerünk részére. Az Euronics áruházláncot tulajdonló United Retail célja a márka népszerűsítése volt.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2012

ügyfél: A United Retail holland vállalkozó szervezet, több műszaki üzletlánc tulajdonosa.

termék: Android és iOS applikációk, microsite

feladat: alkalmazásfejlesztés, webfejlesztés

megjelenés: mobilalkalmazás áruházak, internet

Eurokicks
mobilján

A kampány üzenete szerint a bajnokság megtekintésére a nagyképernyős TV készülékek a legalkalmasabbak, és ezeket a vásárlók a Euronics áruházakban, szakértők segítségével megvásárolhatják. Az alkalmazással játszva ezt tovább tudatosíthattuk a potenciális vásárlókban, akik ezzel akár meg is nyerhették az akkori csúcstechnológiás televíziókat.

Az appliákciót iOS és a Android platformra, telefonokra és táblagépekre egyaránt optimalizáltuk. Alkalmi játékosokat is célzó játékot kellett terveznünk, így számos egyeztetés után egy kapura lövős kihívást választottunk. Ezt egészítettük ki egyéb érdekes játékmódokkal, mint például a mozgó céltáblára lövés, vagy az óriás csíkos strandlabda kapuba juttatása. Ezen felül a játékosok egy toplistába kerülhettek, ezzel növelve nyerési esélyüket. Elkészítettük az alkalmazást prezentáló microsite-ot is, ahol a toplista szintén elérhető volt, illetve az applikáció több pontján elhelyeztünk dinamikus reklámokat. A játék rendkívül népszerűnek bizonyult, a megrendelő pedig maximálisan elégedett volt az elkészült eredménnyel.

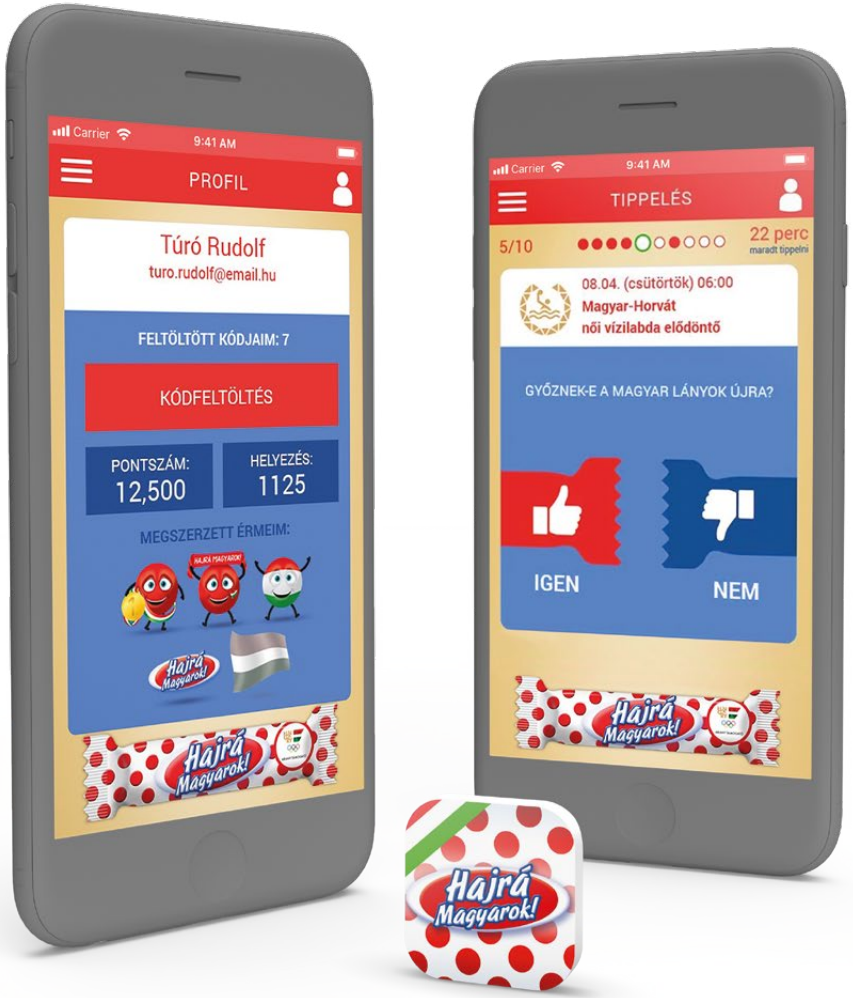


érdekességek

10 000 játékos, 500 000 játszma

4 különböző játékmód

integrált hirdetések és hirdetéskezelő rendszer



Hajrá magyarok! applikáció

Tudjon meg többet:
zng.hu/
hajramagyarok

Lázba hoztuk Magyarországot a 2016-os riói olimpia előtt a Pöttyösnek készített tippelős applikációnkkal.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2016

ügyfél: A Pöttyös minden idők egyik legkedveltebb magyar márkája, amely a Frieslandcampina tulajdona.

termék: Android és iOS applikációk

feladat: alkalmazásfejlesztés

megjelenés: mobilalkalmazás áruházak

Hajrá magyarok!
applikáció

Ügyfelünk a 2016-os riói olimpia évében „Hajrá Magyarok!" névvel indított közös marketing kampányt a Magyar Olimpiai Bizottsággal. Az alkalmazást ennek részeként készítettük el a magyar szurkolóknak, Android és iOS rendszerre egyaránt.

A felhasználók megtippelhették a magyar érdekeltségű olimpiai versenyszámokról feltett kérdéseket, és amennyiben helyes választ adtak, nyereményjátékban vehettek részt. Az alkalmazásban megtehették a napi tippeket, valamint meg tudták tekinteni az előzőek eredményét, illetve a saját rangsorban betöltött helyüket is.



érdekességek

- 10 000+ aktív játékos
- gyors adminisztrátor felület
- közösségteremtő hatás







Digitális oktatás-fejlesztés

Fennállásunk óta számos olyan projektben vettünk részt, melyek fő profilja az oktatás. Partnerünkkel, a Mozaik Kiadóval egy évtizede működünk együtt. Kezdetekben a tankönyvek digitalizálását tettük lehetővé, majd később, a digitális oktatás előtérbe kerülésével a mi feladataink is bővültek. Ma az oktatás számos területén végzünk fejlesztéseket. Modern és gyakorlatias szemléletünkkel a tanulás új élményét tapasztalhatják meg megrendelőink.



Dekra
VR e-learning

DEKRA

Tudjon meg többet:
zng.hu/**dekravr**

Európa vezető szakértői szervezete számára készítettünk egy globális alkalmazásra szánt VR alapú, háromdimenziós oktatási megoldást a nagyfeszültségű járművek szervizeléséről. A célplatform az akkor újonnan megjelent Oculus Quest volt, így a világon az elsők között fejleszthettünk erre a vezeték nélkül is használható, a felhasználók részére teljes körű mozgási és bejárási szabadságot biztosító eszközre.

PROJEKT ADATOK

dátum
2018

ügyfél
A Dekra világszerte vezető pozíciót betöltő szakértői szervezet, amely fő feladatának tekinti, hogy minőséget és biztonságot nyújtson ügyfeleinek a technika, a környezet és a mobilitás világában.

termék
VR applikáció

feladat
Unity fejlesztés,
3D modellezés

megjelenés
belső céges oktatások

Dekra
VR e-learning

A projektünk fő célja annak az oktatási módszertannak a virtuális térben való létrehozása volt, amikor egy tanuló szabadon tevékenykedik a nagyfelszültségű járművön, és mindezt egy oktató felügyeli és instruálja a többi tanuló jelenlétében. Megoldásunk ezt oly módon támogatja, hogy a VR sisakot viselő személy lépéseit a többiek nyomon követhetik egy külső kijelzőn, ami akár virtuálisan, távolról is megoldható.

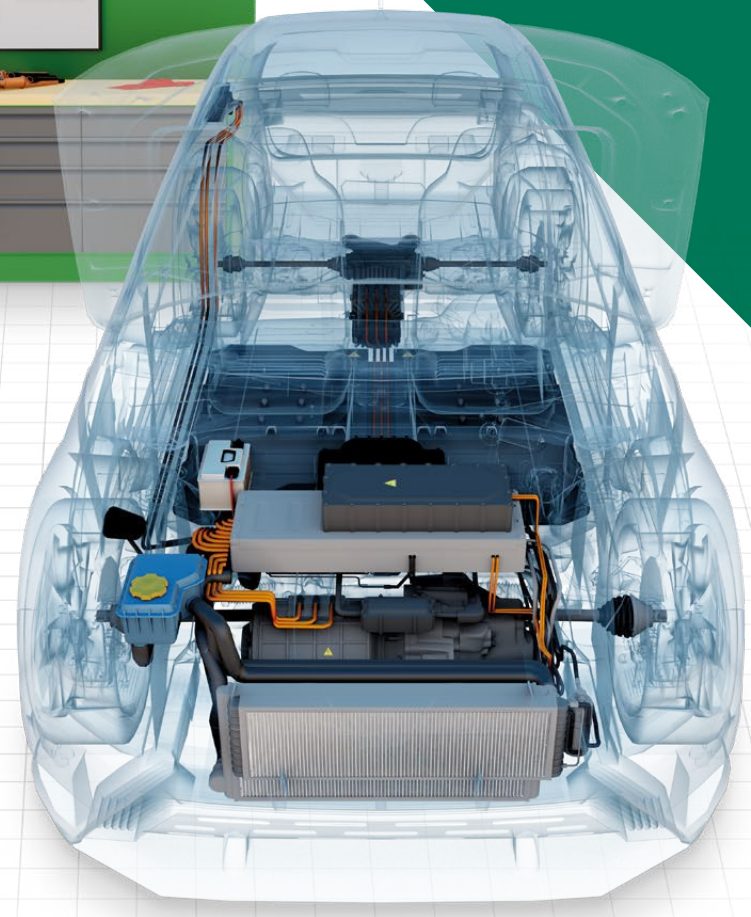
A VR sajátosságai miatt rendkívül részletes 3D modelleket készítettünk elektromos, plugin hibrid és üzemanyagcellás járművekről, illetve ezek további variációiról. Mindennek köszönhetően a tanuló elképesztően közel tud hajolni az autó egyes elemeihez, így a teljes látóterét betölti a kép. Ezek a modellek a németországi partner szakértőivel szoros együttműködésben készültek annak fényében, hogy széles körben lefedjék a jelenleg forgalomban levő nagyfeszültségű autókat.

A végeredmény nagy sikert aratott a megrendelői oldalon, így a továbbiakban is számítanak ránk az újabb innovatív e-learning megoldások megvalósításában.



érdekességek

- valós időben kezelhető, 800 000 poligonszámú modellek
- kétkezes interakciók kezelése
- 7 autótípus
- röntgen nézet





K&H online versenyfelület

Tudjon meg többet:
zng.hu/**khvetelkedo**

A K&H Vigyázz, kész, pénz! országos pénzügyi vetélkedő már több mint 10 éves múlttal rendelkező, nívós megmérettetés az általános és a középiskolás diákok számára. A háromfordulós verseny korábban papíralapon, illetve személyesen zajlott, ám a 2020-as év a program teljes digitalizálását igényelte. Ehhez teremtettük meg a megfelelő szoftveres környezetet.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2020

ügyfél: Az LWP Kommunikáció Kft. az ország egyik meghatározó kommunikációs ügynöksége, mely fennállása óta számos sikeres projektet jegyez

termék: html játékok, website admin felülettel

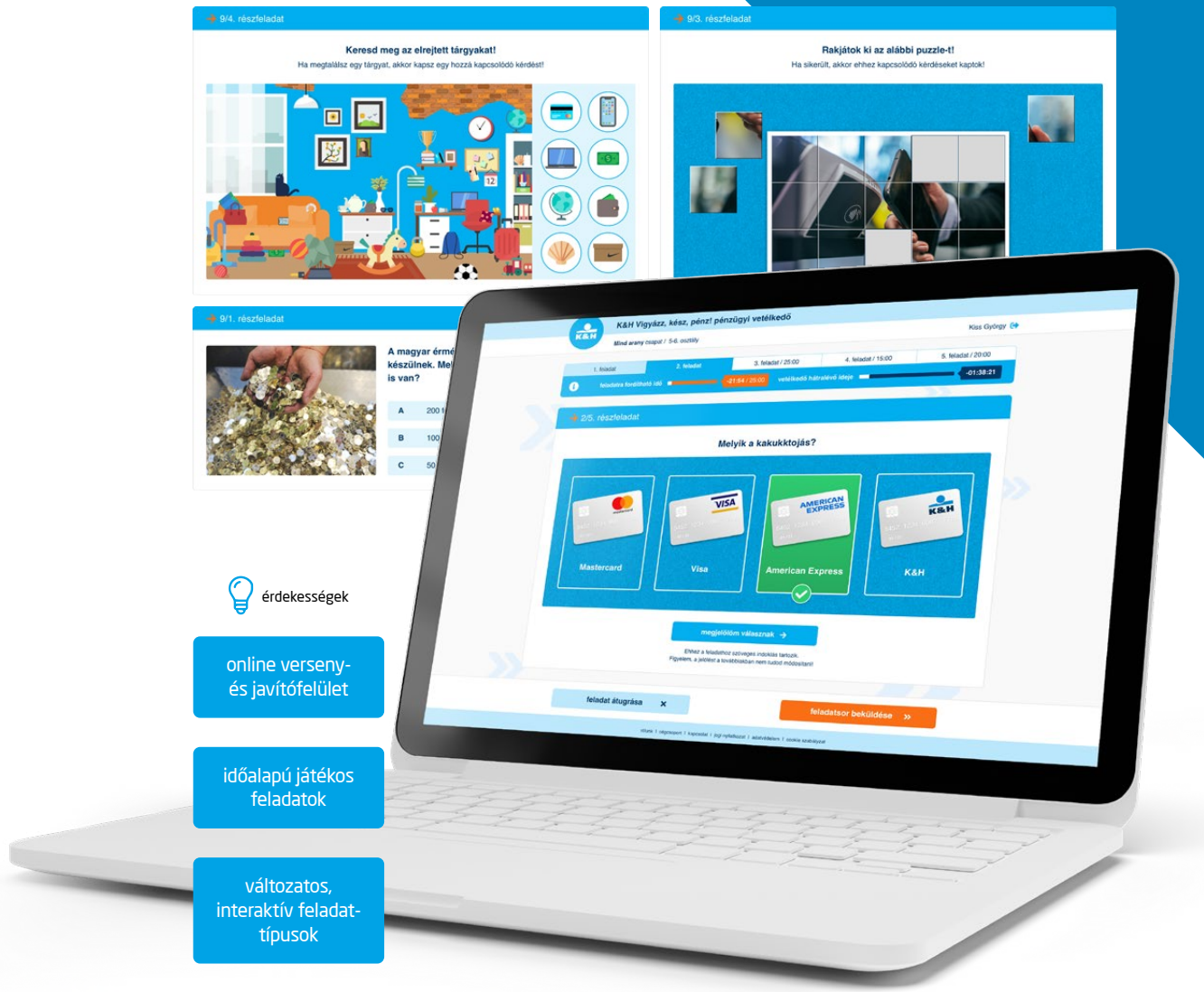
feladat: design, teljes körű webfejlesztés

megjelenés: belső felhasználás, internet

K&H
online versenyfelület

A vetélkedő lebonyolításáért felelős LWP Ügynökséggel karöltve valósítottuk meg a 3-11. osztályos tanulók pénzügyi vetélkedőjének online változatát. Korábban az első forduló papíralapú jelentkezésen keresztül zajlott, amit egy egész napos, személyes jelenlétet igénylő középdöntő és döntő követett. A 2020-as pandémia okán egy COVID-biztos megoldással kellett előállnunk az események virtuális lebonyolítására. A digitális fordulókhoz végeztünk el szoftverfejlesztő munkát, ami magába foglalta a teljes regisztrációs rendszer megalkotását, illetve a digitális feladatlapok generálását és működtetését is.

Minden korosztálynak eltérő nehézségű feladatsort kellett összeállítanunk, melyek esetében kiemelt fontosságú volt az egyszerűen értelmezhető felület. A diákok számára rendelkezésre álló eltérő technikai infrastruktúrát figyelembe véve olyan felhasználóbarát felületet hoztunk létre, amely bármilyen méretű kijelzőn megjelenítve átlátható és könnyedén kezelhető. Rendszerünk hatékony működése elnyerte megrendelőink tetszését, így a 2021-es évben már a selejtező kört is online bonyolítják le.



érdekességek

- online verseny- és javítófelület
- időalapú játékos feladatok
- változatos, interaktív feladattípusok



Mozaik Education
e-learning platform

MOZAIK

Tudjon meg többet:
zng.hu/**oktatas**

A Mozaik Kiadó és a *Zengo* együttműködése egészen 2009-ig nyúlik vissza. Az azóta is egyedülálló kooperációt az oktatásban akkoriban kibontakozó digitális fordulat keltette életre. Cégünk legrégebbi partnerének integrált, digitális oktatási rendszerét már több országban, számos iskolában nagy sikerrel használják.

Mozaik Education
e-learning platform

PROJEKT ADATOK

dátum: 2009-től

ügyfél: A Mozaik a legnagyobb magyar tulajdonú tankönyvkiadó, amely szellemiségének, kiadványainak, taneszközeinek, programjainak köszönhetően régóta meghatározó szereplője a hazai oktatásnak.

termék: digitális oktatási termékek, oktatási filmek, mobil applikációk, website

feladat: szoftverfejlesztés, webfejlesztés, filmkészítés

megjelenés: mobilalkalmazás áruházak, internet

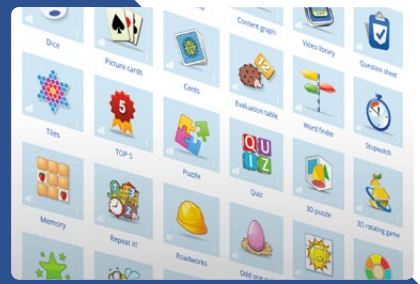
A mozaLearn integrált digitális oktatási rendszer az országban egyedülálló. Interaktív táblai szoftverünk, online oktatási platformunk és tanulmányi információs rendszerünk mind a pedagógusok, mind a diákok munkáját támogatja.

Segítségükkel a tanítás sokkal látványosabb és szemléltetőbb anélkül, hogy az órára bármiféle kiegészítő eszközt vinnének a tanárok. A tananyag jelentősen érthetőbb, a diákok minden kérdésükre választ kaphatnak a feltöltött anyagok és a kiegészítő alkalmazások segítségével. A programban elérhető animációkat és oktatófilmeket videós csapatunkkal készítettük. Az esetlegesen felmerülő hibák orvoslására és a szoftverek használatával kapcsolatos kérdések megválaszolására folyamatosan működő ügyfélszolgálatunk nyújt lehetőséget.









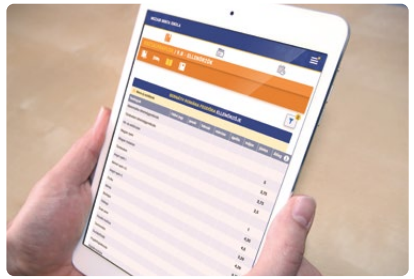
mozaWeb

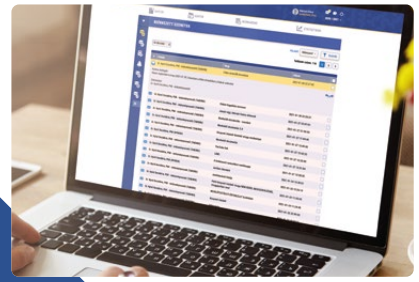
A mozaWeb online platform egyedülálló segítséget nyújt a diákok számára az otthoni tanuláshoz és a pedagógusoknak a felkészüléshez. Végiglapozhatják a könyveket, minőségromlás nélkül nagyíthatják ki a részleteket, és lejátszhatják a kapcsolódó interaktív tartalmakat. A tanulók egységes, könnyen kezelhető és áttekinthető felületen találják meg digitális tankönyveiket, füzeteiket és online házi feladataikat.

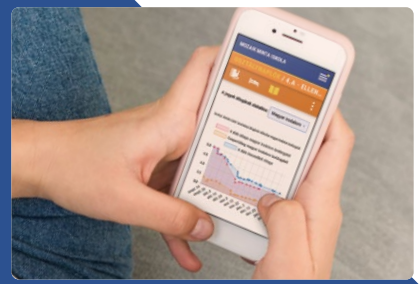
A tanulást a Médiatárban található több mint 1200 3D modell, oktatási videó, interaktív feladat, oktatási eszköz és játék segíti. Témakörök szerint kategorizálva válogathatnak a tanárok és diákok a több ezer extra tartalom között, melyek a beépített médialejátszóval azonnal megtekinthetők. A tananyag könnyebb feldolgozásához, valamint a megszerzett ismeretek játékos gyakorlásához több mint 100 interaktív alkalmazás áll rendelkezésre, melyek rendszeresen új funkciókkal bővülnek – az elérhető eszközök és játékok száma is egyre gyarapszik.

A feladatszerkesztőben a pedagógusok egyszerűen állíthatnak össze látványos feladatsorokat. Az elkészült kérdéssort feladhatják házi feladatként, amelyet a mozaWeben oldhatnak meg a diákok, de beilleszthetők a mozaBook kiadványok megfelelő tananyagaihoz is.









mozaNapló

Elektronikus osztálynaplónk olyan tanulmányi információs rendszer, amely egységes, felhasználóbarát felületen teszi lehetővé az iskolák mindennapjai során felmerülő adatkezelési, szervezési feladatok elvégzését. Használatával feleslegessé válik a hagyományos papírnaplók fáradságos és körülményes vezetése.

A mozaNapló segítségével az iskola fenntartója naprakész információkat kaphat a pedagógusok személyes és munkaügyi adatairól, a diákok létszámáról, összetételéről, tanulmányi és hiányzási statisztikáiról. A rendszer lehetővé teszi, hogy a tanárok a tanórákkal kapcsolatos adminisztrációt bárhol, és a modern eszközök bármelyikével a lehető leggyorsabban el tudják végezni.

A beépített órarendszerkesztőnek köszönhetően az év közbeni változtatások is elvégezhetők, emellett a rendszer képes kezelni az óracseréket és a tanárok helyettesítéseit is. A folyamatos elérhetőséget nagy sávszélességű szerverek biztosítják, fejlesztőink pedig a teljes adatbázisról naponta biztonsági mentést készítenek.

A mozaNapló segítségével a szülőknek is lehetőségük nyílik naprakészen követni gyermekeik tanulmányi eredményeit, hiányzásait, magatartásuk és szorgalmuk értékelését, amelyekről email-ben értesítést is kaphatnak.



érdekességek

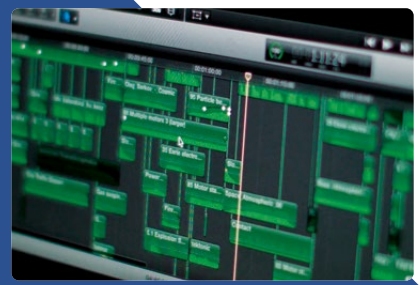
böngészőben futtatható

tanulmányi eredmények sokoldalú elemzése

MOZAIK education







Oktatási videó sorozatok

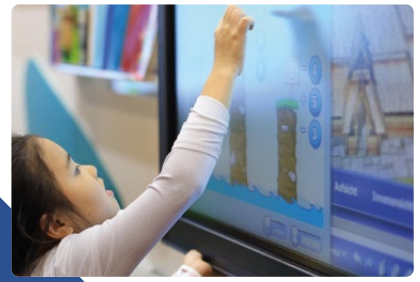
A kiadó digitális oktatási rendszeréhez, extra tartalmakként rövid oktatási filmeket készítettünk többféle tantárgyban, számos nyelvre lefordítva azokat. Az évek során elkészült több mint 1000 oktatási videó segítségével a diákok számára a tananyag sokkal könnyebben és eredményesebben sajátítható el, megtapasztalva a tanulás újfajta élményét. Csapatunk ez idő alatt számos lenyűgöző helyszínen járt a világban: a hűvös, zord északi tájaktól kezdve a forró, sivatagi éghajlatig. Minőségi ismeretterjesztő oktatófilmjeinkkel nagyban hozzájárultunk a Mozaik nemzetközileg is elismert eredményeihez.

A nemzetközi elismertség azonban felvetette a sorozatok többnyelvűség igényét. Idővel azonban sikerült egy egyedi szabványt kidolgoznunk, amellyel a narráció mellett a feliratok is könnyedén fordíthatóvá váltak, ezáltal hatékonyan tudunk egyszerre több nyelven is videókat gyártani. Filmjeinkben ismeretlen tájak, érdekes emberek és nem mindennapi történetek elevenednek meg. Különleges helyszínekre barangolunk el, régi korok eseményeit dolgozzuk fel, sőt még az űrutazás sem lehetetlen! 2D-s, illetve 3D-s animációinkkal olyan történeteket mutatunk be, melyeket korábban még nem láthattak.



MOZAIK education







mozaBook

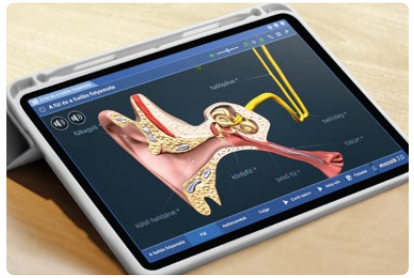
A mozaBook oktatási szoftvert interaktív táblára fejlesztettük, mely sokoldalú illusztrációs, animációs és prezentációs lehetőségekkel színesíti a tanórák eszköztárát.

A tanárok saját füzeteket készíthetnek, valamint az általuk használt tankönyvekből digitális kiadványokat hozhatnak létre néhány egyszerű lépésben, melyhez közel 100 tematikus alkalmazás nyújt segítséget. A pedagógusok látványos feladatsorokat is készíthetnek gyorsan és egyszerűen, számos beépített feladattípus között válogatva. Az elkészült feladatsorok beilleszthetők a mozaBook kiadványokba, de házi feladatként is feladhatók, amelyet a diákok otthon, a mozaWeb felületén oldhatnak meg. A program füzetei és a feladatlapok megoszthatók iskolai vagy országos szinten is, lehetőséget teremtve a pedagógusok számára, hogy egymás munkáit felhasználhassák.

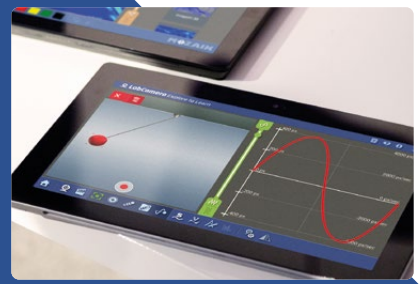
Létrehozhatók virtuális osztálytermek, ahová meghívhatják a diákokat, hogy csatlakozzanak az órai munkához. Ellenőrizhető, mely diákok kapcsolódtak a munkához, valamint képernyőképeket is lehet kérni a megoldásokról.

A mozaBook programjai, videói, 3D modelljei számos nyelven elérhetőek, a nyelvi támogatás folyamatosan bővül.









mozaBook applikáció

A mozaBook interaktív tankönyvei, programjai és extrái számos nyelven elérhetőek mobil platformon is. Az applikációba belépve minden fontos információt elérhetnek a pedagógusok és a diákok a tankönyvekről, megtekinthetik a külső tartalomjegyzéket és az adott könyvben szereplő extrákat kategóriák szerint.

A könyveket kétoldalas nézetben ugyanúgy lapozhatják, mint a kézzel fogható könyveket. A fontosnak ítélt szövegrészleteket kijelölhetik, könnyedén kimásolhatják, az oldalakat pedig könyvjelzővel megjelölhetik. Az extrákat jelölő ikonokra kattintva azokat azonnal megnézhetik. Az alkalmazás a reszponzív dizájnnak köszönhetően intelligensen alkalmazkodik a megjelenítő eszközök méretéhez.

A virtuális osztályterem funkció az iOS platformon is könnyedén használható. Az alkalmazás az iOS rendszerrel szorosan együttműködik. Ha egy adott tankönyvet szeretnének megkeresni, a készülék keresőjébe írva is megjelennek a könyvtalálatok, a megfelelő könyvre kattintva pedig megnyílik a mozaBook alkalmazásban. Az mozaBook használható a Notes app mellett kis méretben megnyitva, így egyszerűen kimásolhatók a számunkra fontos szövegrészleteket.



érdekességek

virtuális osztály-terem funkció

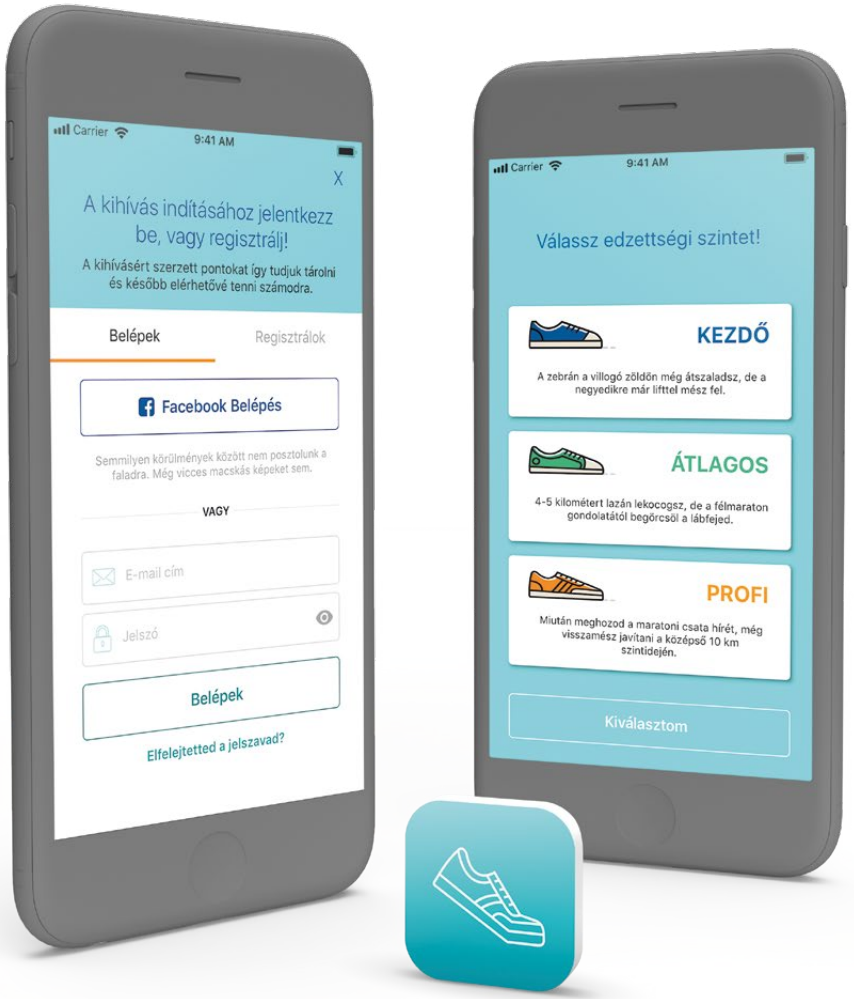
reszponzív dizájn

MOZAIK education

Sport és életvitel



Az egészséges életmód, a testi és lelki jólétünk egyre inkább középpontba kerül a mai világban. A tudatos időráfordítás önmagunkra az egyik esszenciája az öngondoskodásnak, ehhez nyújtuk mi digitális megoldásokat. Fejlesztői munkánk kiterjedt, így a teljesen új alkalmazások megalkotása mellett a már létező felületek modernizálása sem idegen számunkra.



RunAddict applikáció

NN



Tudjon meg többet:
zng.hu/**runaddict**

A RunAddict kedvezményeken alapuló futást segítő alkalmazás, ahol a felhasználó a futás során megtett távolság és idő alapján pontokat gyűjt, és ezekkel kedvezményesen vásárolhat sportfelszereléseket, kiegészítőket vagy sportos életmódot támogató szolgáltatásokat.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2018

ügyfél: Az NN Csoport globális vállalatként 18, főképp európai országban van jelen biztosítási és befektetési szolgáltatóként.

termék: Android és iOS mobilalkalmazások

feladat: alkalmazásfejlesztés

megjelenés: mobilalkalmazás áruházak

RunAddict
applikáció

Az applikáció tervezése során a futók számára lényeges funkciók kiépítésére törekedtünk. Összegyűjtöttük a legnépszerűbb futóversenyeket, így az alkalmazáson keresztül egy kattintással megkezdhető a verseny-regisztráció. A felkészüléshez az NN Biztosító ad segítséget a futóknak szóló asszisztencia szolgáltatásokkal, emellett edzői telefonos konzultáció, ortopédiai vizsgálat megszervezése és 7/24 elérhető orvosi call center is található az applikációban.

A RunAddict alkalmazás a Google Fitneszen, vagy az Apple Egészség alkalmazásán keresztül tudja követni a futást, viszont az edzés mérhető bármilyen eszközzel vagy alkalmazással - a szinkronizációhoz mindössze pár egyszerű engedély megadása, illetve a Google Fitnesz alkalmazás hozzáférésének engedélyezése szükséges. Emellett a RunAddict többek között a Strava, Runkeeper és a PolarFlow futóalkalmazásokkal is összeköthető.





SportingSmart website

Tudjon meg többet:
zng.hu/
sportingsmart

A SportingSmart fő profilja a futás, melyre kezdőket és haladókat egyaránt buzdít. Az egyedi fejlesztésű weboldal főként azok számára készült, akik változtatni szeretnének életmódjukon, de azt nehezen tudják megtenni munka/iskola mellett.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2016

ügyfél: A Sporting Smart az első globális online sport közösség személyi edzőkkel – amely automatikus, de személyreszabott edzésterveket nyújt.

termék: reszponzív website

feladat: design, teljes körű webfejlesztés, filmkészítés, szerverháttér biztosítása

megjelenés: internet

SportingSmart
website

A SportingSmart a felhasználó edzettségi állapotához és a kiválasztott céljához mérten készíti el a személyre szabott edzéstervet. Egy edzettségi állapotfelmérő teszt kitöltése után elkészül a személyre szóló edzésterv, melyet profi személyi edzők által készített elemekből állít össze egy speciális algoritmus. Ezek az edzésprogramok edzettségtől függően különböző intenzitású feladatokat tartalmazó edzéseket kombinálnak, nyújtó és erősítő gyakorlatokkal egyaránt. Edzettségi szinttől, céltól és az edzésre szánt időtől függően megtalálható a séta-futás kombináció, a lassú kocogás, a fokozó futás, a fartlek futás, a résztávos futás, a domb edzés, a sprint és a folyamatos futás is a lehetőségek között.

A kitűzött egyedi cél – amire a rendszer felkészíti a futót – széles skálán mozoghat, a fitt állapot elérésétől a maratoni táv lefutásáig. A rendszer részét képezi egy közösségi oldal is, ahol a sportolóknak lehetőségük van teljesítményük posztolására és más futók követésére, illetve egy szakmai blog, ami folyamatosan segíti a felkészülést és a sportolást.





Lovebox website

Tudjon meg többet:
zng.hu/**lovebox**

A The Cook kreatív ügynökség keresett meg minket, hogy az általuk készített látványtervek alapján modernizáljuk a Lovebox.hu társkereső oldal felhasználói felületét. Emelett a megjelenítésért felelős hátérrendszert is újraírtuk, amivel egyszerűbben üzemeltethetővé és karbantarthatóbbá vált a website.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2015

ügyfél: A The Cook egy budapesti ügynökség, kreatív- és marketing szakemberekkel, fejlesztőkkel.

termék: reszponzív website

feladat: teljes körű webfejlesztés

megjelenés: internet

Lovebox
website

A megrendelővel folyamatosan egyeztetve első körben a front-end felületet írtuk újra és tettük reszponzívvá, hogy a kor igényeinek megfelelően mobil készülékeken, tableteken és nagyobb képernyőkön is ugyanazt a felhasználói élményt nyújtsa.

Modern webes back-end technológiákat felhasználva módosítottuk az adatfeldolgozást és a háttérrend-szereket, illetve az adatbázis lekérdezéseket is optimalizáltuk. Ezen felül a keresési algoritmusokat továbbfejlesztettük, és felgyorsítottuk a site betöltődési idejét, így a meglévő működési logika és a bejáratott brand teljes technikai és felületen belüli modernizációja megtörtént.

Az átadott fejlesztéseket követően megrendelőnk számára könnyebben üzemeltethetővé, és erőforrások szempontjából eloszthatóbbá tettük a rendszert. A 2015-ös átadása óta a Lovebox.hu változatlan arculattal jelenleg is üzemel, és Magyarország egyik vezető tárkereső oldalaként működik.



érdekességek

300 000 felhasználó, 3 millió fotó, 500 millió levelezés

2015 óta változatlan forma

Pénzügyi megoldások



Könnyen, gyorsan, kényelmesen elérhető pénzügyi szolgáltatások, egyre szélesebb körben, szolgáltatóknak és ügyfeleiknek egyaránt. A pénzügyi szféra számára készített fejlesztéseink során elsődleges szempont a kalkulációs és egyéb sajátos működési folyamatok elsajátítása. Ezzel lehetővé tesszük olyan rendszerek megalkotását, amelyek a hatékony működés mellett a felhasználók igényeit is kielégítik.



Hitel.hu website

HITEL.HU

Tudjon meg többet:
zng.hu/**hitelhu**

A weboldalt az Otthon Centrum számára készítettük, amely a különböző hiteltermékek összevetésével a hitelfelvétellel kapcsolatos döntések meghozatalában nyújt segítséget. Az egyedi fejlesztésű honlap 20 bank közel 200 jelzáloghitel termékének gyors, egyszerű összehasonlítását teszi lehetővé.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2016

ügyfél: A Hitel.hu munkatársai évtizedes banki hitelezési, tanácsadói és vezetői tapasztalattal rendelkező szakértők.

termék: reszponzív website

feladat: design, teljes körű webfejlesztés

megjelenés: internet

Hitel.hu
website

A listing oldal sajátossága a termékszolgáltatások összehasonlítása; mi ezt specializáltuk hiteltermékekre, viszont az alapvető szolgáltatást egy fordított keresővel egészítettük ki. A weboldal segítségével az ügyfél nemcsak a felvenni kívánt hitelösszeg mentén számolhat, hanem a havi ráfordítása alapján is tud kalkulálni, így lehetőség nyílik egy fordított számítás végrehajtására. Mivel a rendszer több bank több hiteltermékét is integrálta, ezért kihívást jelentett számunkra a bankonként egyedi logikára épülő hitelkalkulációs folyamat megismerése, amely alapján egy átfogóan használható algoritmus sikerült kifejleszteni. Fontos szempontunk volt, hogy az adott igény felmérésekor gyorsan tudjunk sok kalkulációt kiszámolni, majd ezt megjeleníteni a felhasználó számára. A szoftvert végig a megrendelővel szoros együttműködésben fejlesztettük, majd az első verzió élesítését követően hosszú időszakon keresztül biztosítottunk support tevékenységet, és tettünk apróbb kiegészítéseket a szolgáltatásban. A weboldal azóta is aktív használat alatt áll.

érdekességek

- 20 bank, közel 200 jelzáloghitel
- „fordított” kereső
- törlesztőrészlet-kalkulátor
- átfogó algoritmus a különböző hitel-termékekre





Veneo Sys
webalkalmazás

Tudjon meg többet:
zng.hu/**veneosys**

Tapasztalt ingatlanosok megbízásából egy munkafolyamatot segítő, a régi szisztéma újraírásával létrehozott rendszert fejlesztettünk, melyet további funkciókkal bővítettünk ki.

PROJEKT ADATOK

dátum: 2021.

ügyfél: A Veneo Sys közel 20 év tapasztalattal rendelkező cég az ingatlanpiacon, amely saját közvetítő hálózatot hozott létre Magyarországon.

termék: webalkalmazás

feladat: teljes körű design tervezés, front-end és back-end fejlesztés

megjelenés: belső felhasználású rendszer, internet

Veneo Sys
webalkalmazás

Az évek során a cég felhasználói igényei megváltoztak, emiatt bizonyos folyamatokon szükséges volt változtatni. Ennek érdekében dolgoztunk ki megvalósítási terveket, melyeket az ügyféllel való konzultációk során tökéletesítettük. Ezek végeredményeként a webalkalmazás kiegészült egy mobilalkalmazással is, valamint felmerült az igény egy felhasználó-kezelő rendszer kiépítésére is.

Nagy adathalmazzal dolgoztunk, így már az adatbázis architekturális tervezésétől kezdve kiemelt szempontunk volt egy terhelhető szoftverkörnyezet kialakítása. Emiatt az egy nagy webalkalmazást több kisebb részre bontottuk, hiszen az egységes beléptetési rendszer miatt nem jelentett gondot a különböző alkalmazások közötti navigáció. A fejlesztésben designer, tesztelő, több back-end és front-end fejlesztő is részt vett, így egy hatalmas csapatmunkaként tekintünk a projektre.

A munka során során folyamatos kapcsolatban álltunk az ügyféllel, hogy a végeredmény tökéletesen tükrözze elképzeléseit.



érdekességek

specifikus felhasználó-kezelő rendszer

terhelhető szoftverkörnyezet

Vannak ötletei?
Keressen minket.



VICEI ÉVA
sales manager
+36 30 716 6906
vicei.eva@zengo.eu



BOGA ZSOLT
sales manager
+36 30 300 0840
boga.zsolt@zengo.eu

KÖVESSEN MINKET WEBEN!

facebook.com/**zengocafe**

instagram.com/**we.love.zengo**

linkedin.com/**company/zengoeu**

zengo

www.zengo.eu

MOZAIK education

FGSZ
MEMBER OF MOL GROUP

PRÍMA ENERGIA

BDI

Coca-Cola HBC Magyarország

telenor

vodafone

K&H

ERSTE BANK

otpbank

SANOFI

teva

DEKRA

MVM

ORSZÁGGYŰLÉSI MÚZEUM

Móra Ferenc Múzeum Szeged