



zengo

MŰVÉSZET ÉS SZÓRAKOZÁS

2022 Portfolio



zengo

AHOL ÉLÜNK ÉS DOLGOZUNK

Szeged Magyarország harmadik legnagyobb városa.
Kedvező időjárása miatt „a napfény városának” is nevezik.

Rólunk

A Zengo több éve sikeresen működő, fiatalos, innovatív, szegedi székhelyű szoftverfejlesztő cég. Fejlesztőinkkel és filmes csapatunkkal egyedi megoldásokat kínálunk, maximálisan igazodunk ügyfeleink igényeihez és sok esetben tovább látunk a megrendelőkben leírtaknál is.

A legmodernebb technológiákkal és eszközökkel segítjük a kulturális értékek és környezetünk bemutatását, a múzeumpedagógia támogatását. Partnerünkkel, a Mozaik Kiadóval egy évtizede működünk együtt. Fennállásunk óta számos olyan projektben vettünk részt, melyek fő profilja az oktatás, ezáltal a tanulás új élményét tapasztalhatják meg megrendelőink.

Nem csak a kivitelezést vállaljuk, hanem a teljes kreatív koncepció felépítését és megvalósítását is, így a közös munka során megrendelőink számára hasznos tanácsokkal tudunk szolgálni.



Interaktív kiállítóterek



Kiállítások digitalizálása



AR/VR élmények



Játékfejlesztések



Digitális tartalmak megalkotása



Látogatói mobilalkalmazások

Rólunk mondták

Látogatókkal foglalkozó ügyfelek véleményei



Nagyér község 2019. májusában átadott turisztikai pályázatában a *Zengo* több új frontot is nyitott a projekt sikerre való vezérlésének érdekében – hibátlan teljesítéssel!

Lőrincz Tibor – Nagyér polgármestere



Kitűnő az együttműködés, ez egy rugalmas, kedves csapat. Nyugodt szívvel ajánljuk őket múzeumoknak, látogatóközpontoknak, turisztikai desztinációknak.

Nagy Júlia – ügyvezető igazgató, InnoTime Hungary Kft.



(...) a játékok különlegessége az interaktivitás mellett a technikai újdonságok alkalmazása volt, mely a fiatal, számítógépen felnövő korosztály számára egy nagyon izgalmas tanulási lehetőséget biztosított.

Rostás Mónika – kiállítóhely vezető, Móra Ferenc Múzeum



(...) őszállatok holografikus jellegű szellemképét sikerült életre kelteniük, nagymértékben segítve a miocén ősvilág interpretációját. (...) a megjelenített jelenkori és ősvilági életképek játékos animálása a látogatókat is megérinti, avagy pont fordítva, egy biztos, a gyermekek és szüleik egyaránt lekövekelnek előtte.

Szarvas Imre – területi munkatárs, Bükk Nemzeti Park Igazgatóság

Hogyan dolgozunk?

Célunk a hatékonyság és az ügyfélorientáltság

1. IGÉNYFELMÉRÉS

Nincs két egyforma múzeum, ezért minden esetben egyedi, testreszabott megoldással állunk elő. Megismerjük, mit szeretne a megrendelő és mi az, amire a felhasználók felkapják a fejüket.

2. RÉSZLETEK KIDOLGOZÁSA

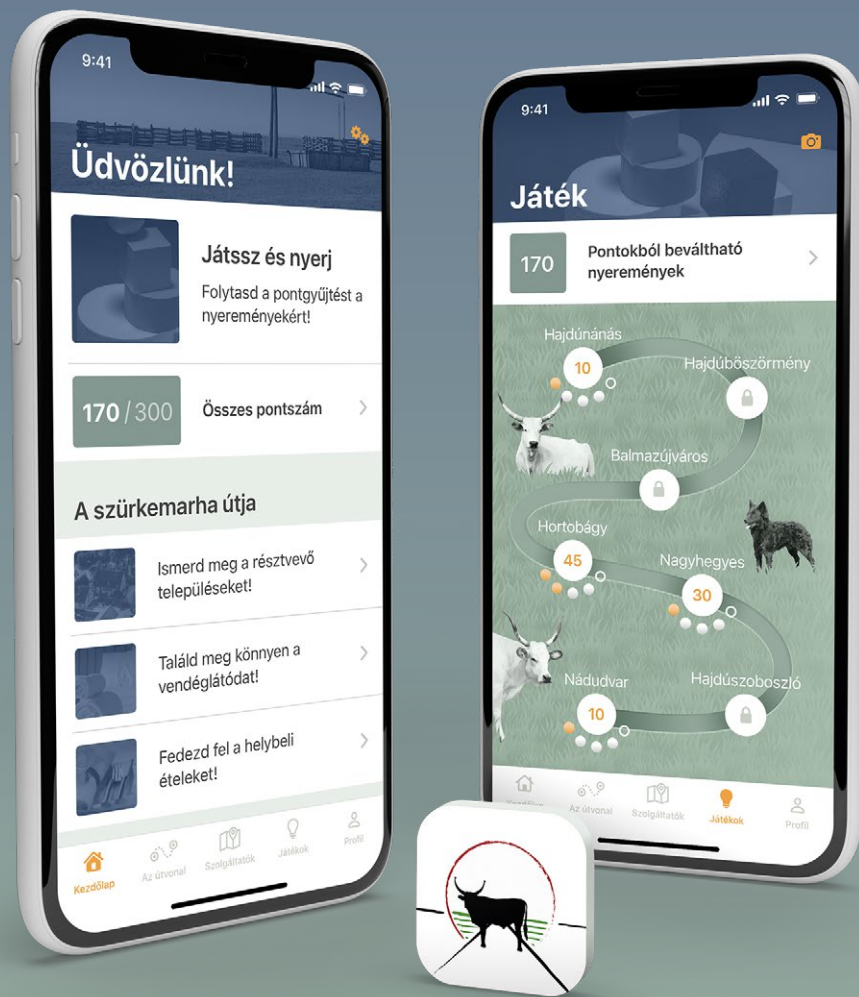
A tervek kidolgozása során végig szorosan együttműködünk megrendelőinkkel. A hozzászólások és vélemények figyelembevételével kialakítjuk a testreszabott tervet, finomítjuk a közös elképzeléseinket, egyben iránymutatást is adunk, hogy az elkészítéshez mi a leghatékonyabb technikai megoldás.

3. MEGVALÓSÍTÁS

A közösen létrejött, gondosan előkészített koncepció alapján valósítjuk meg azt a fejlesztést, amely a legjobban passzol ügyfeleink elképzeléseihez. Megvalósítás közben is rugalmasan implementáljuk a közös, új ötleteket, A fejlesztés különböző lépcsőfokainak elkészültével lehetőséget adunk visszajelzésre. Számunkra a megrendelőnk elégedettsége a legfontosabb.

4. UTÁNKÖVETÉS

A projekt befejeztével is számíthatnak ránk a múzeumok, hiszen a későbbiekben is fejleszthető attrakciókat készítünk.



Magyar Szürkék Útja digitális fejlesztés



Tudjon meg többet:
zng.hu/magyarszurke



A Hortobágyi és Hajdú-Bihari tájegység turisztikai fejlesztéséhez kapcsolódva készítettünk leírásokat, tartalmakat, adminisztrációs rendszert és applikációt. Gamifikált applikációnkkal próbáltuk emberközelebbé tenni a magyar szürkemarkák egykori hajtóútját és bemutatni a továbbra is fennmaradó hajdú örökségeket.

PROJEKT ADATOK



dátum

2022



ügyfél

Debrecen Város
Önkormányzata



termék

Android és iOS alkalmazások,
interaktív kiosk



feladat

mobilalkalmazás- és
webfejlesztés, UI design



megjelenés

több hortobágyi település

Magyar Szürkék Útja digitális fejlesztés

A projekt keretében létrejött egy Hajdú-Bihar megye területén húzódó tematikus turisztikai útvonal és hálózat, ahol bemutatjuk a korabeli szürkemarha tenyésztést, a hozzá kapcsolódó pásztorélet, kézművesség, kereskedelem és közigazgatás egy-egy meghatározó és különleges helyszínét. Ezen célokat támogatóan egy **mobilalkalmazást** fejlesztettünk, amely az útvonalon található településeket mutatja be, valamint interaktív játékok segítségével szórakoztató módon ad át információkat. Lehetőség van az útvonalon szereplő települések történetéről, az egyes településeken található érdekességekről, szálláshelyekről és éttermekről is bővebb információt kapni. Utóbbiakat a felhasználók az appon keresztül értékelni is tudják. A projekt keretein belül elkészült turisztikai attrakciókhoz kihelyezésre került 1-1 **kiosk** is, melyekhez a szoftvert is mi készítettük. Minden településhez **5-5 játékot** fejlesztettünk, melyből 3 mobilon játszható, míg 2 a településen elhelyezett terminálokban. A játékok teljesítésével a felhasználók pontokat gyűjthetnek, amelyeket értékes ajándékokra válthatnak be – így ösztönözzük a felhasználókat arra, hogy meglátogassák személyesen a turisztikai attrakciókat.





Festetics-kastély interaktív fejlesztés

NÖF

Tudjon meg többet:
zng.hu/deg



A dégi Festetics-kastély állandó kiállítási programjához tartozó interaktív és videós attrakciókat készítettük el. A rendkívül széleskörű megrendelés keretében több különböző attrakció készült el.

PROJEKT ADATOK



dátum

2022



ügyfél

Nemzeti Örökségvédelmi Fejlesztési Nonprofit Kft.



termék

interaktív kioskok, szelfi alkalmazás, vetített könyv



feladat

Unity és Flutter fejlesztés, design



megjelenés

dégi Festetics-kastély

Festetics-kastély interaktív fejlesztés

A látogatók tájékozódását könnyítő **tartalomkezelő szoftvert** készítettünk a kastélyban kihelyezett információs kioskokhoz. Az **animált vetített lapozható könyv** attrakcióhoz olyan szoftvert fejlesztettünk amely a fizikailag megjelenő gyűrűs falapokat teszi interaktívvá és lapozhatóvá projektoros vetítés és kézmozdulat érzékelő webkamera segítségével. Az **árnyékvetített zenészek** attrakcióban animáció és hangjáték tartalomkezelő rendszert fejlesztettünk: a zeneművek médialejátszóval történő elindításával egy időben falra vetített mozgófilm mutatja be a zenészeket muzsikálás közben. **Festetics Sándor mintakönyveit** megelevenítő alkalmazás egy szoftveresen lapozható könyv, amelynél a porral borított lapok érintésre letörölhetők, így láthatóvá válnak az „elrejtett” könyvlapok. A Festetics családot korabeli sportolás közben bemutató tartalomkezelőhöz **szelfi készítő**t fejlesztettünk, melynek használatával beugorhatunk egy fotóra a család közé. A **szabadkőműves szótárjáték** esetén a memóriajátékokhoz hasonlóan a szabadkőműves kifejezéseket és jelentésüket lehet összepárosítani, a játék végén pedig a látogatók oklevelét is küldhetnek magunknak e-mailben.





Pécsi Világörökség Negyed interaktív fejlesztés



Tudjon meg többet:
zng.hu/zsolnay



A Zsolnay Örökségkezelő Nonprofit Kft. megbízásából készítettünk teljes attrakciócsomagot a Cella Septichora Látogatóközpont és a hozzá tartozó Ókeresztény Mauzóleum és Apáca utca 8. alatti kiállítóterem számára.



PROJEKT ADATOK



2023



Zsolnay Örökségkezelő
Nonprofit Kft.



mobilalkalmazások,
interaktív kioskok, AR/VR
alkalmazások



mobilalkalmazás fejlesztés,
Unity fejlesztés,
3D modellezés, UI design



Pécsi Világörökség Negyed

megjelenés

Pécsi Világörökség Negyed interaktív fejlesztés

A fejlesztés összetett és több csapaton átívelő közös munkát kívánt. Készültek valósághű 3D rekonstrukciók, több film, egy mobilapp, interaktív tartalomkezelők, AR fotófal, VR játékok, illetve múzeumpedagógiai keretrendszer. Régészek útmutatásával rekonstruált **3D modellek** készültek a látogatóközpontban tartozó majdnem összes ókeresztény síremlékről. A **VR-játékban** bejárható a római kori temető egy része, bepillantunk a Cella Septichora építkezésébe és egy korabeli temetkezési jelenetbe is. A többfunkciós **látogatói mobilalkalmazás** a *Sopianae rejtett öröksége* nevet viseli, amely az információs pontoknál kalauzolja végig a látogatót az ókeresztény temető területén. **Idő kapszula** módba váltva pedig játékokon keresztül tudhatunk meg többet a síremlékekről. Az **interaktív tartalomkezelő** kioskok segítségével megtekinthetők a legjelentősebb tárgyi hagyatékok, valamint a főbb épületek 3D modelljei. A tartalomkezelő részét képezi egy egyedülálló **interaktív sírfeltáró játék** is. A projekt során olyan interaktív múzeumpedagógia keretrendszer fejlesztettünk, ami csoportoknak tartott előadások alkalmával lehetőséget biztosít a résztvevők bevonására, ezáltal izgalmasabbá teszi az ismeretszerzési folyamatot.





Top Safe VR fejlesztés



Tudjon meg többet:
zng.hu/topsafe



A Topsafe VR munkavédelmi alkalmazás segítségével alkalmazottként egyszerű gyakorolni, felkészülni és vizsgázni, menedzserként pedig könnyebb tesztelni a dolgozók tudását.

PROJEKT ADATOK



dátum

2022



ügyfél

A Topsafe Kft. egy hazai munkavédelmi eszközöket forgalmazó cég, amely nagy hangsúlyt fektet a munkahelyi biztonságra



termék

VR alkalmazás



feladat

Unity fejlesztés,
3D modellezés

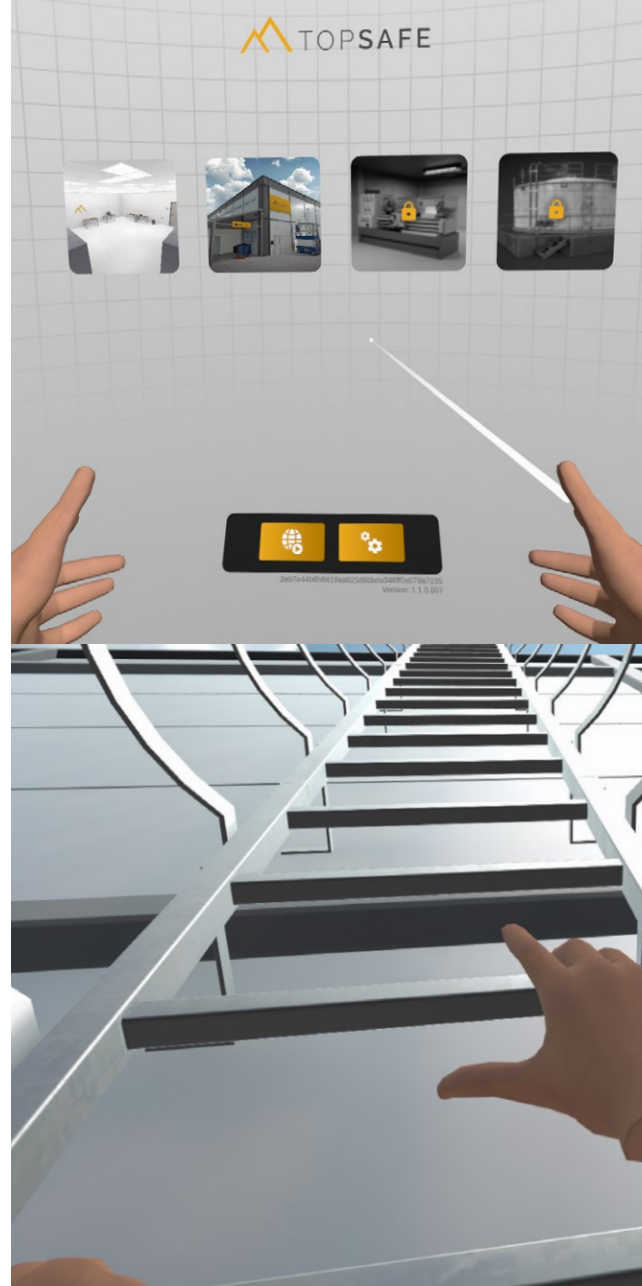


megjelenés

a cég képzésein

Top Safe VR fejlesztés

A fejlesztés tartalmi, szakmai részének kidolgozásában a megrendelő aktívan közreműködött, hogy az megfelelően partnerei és a jogszabályi előírásoknak. VR keretalkalmazás kifejezetten az **Oculus Quest 2** headsetre optimalizált, melyben a különböző munkavédelemmel kapcsolatos helyzetek kipróbálása modulokra bontottan érhetőek el. Az **első modul** a szintkülönbségekből adódó veszélyeket, illetve az ilyen helyzetekben megfelelő eszközhasználatot mutatja be. A VR-ban kevésbé jártas felhasználóknak készült egy **gyakorló szoba** is, ahol az alkalmazás kezelése sajátítható el. A virtuális tér felépítésénél a 3D elemek **moduláris módon**, részekre bontva készültek el, ezáltal a tananyagok terei (pl. egy raktárépület vagy gyárudvar) könnyen felépíthetők, megrendelői kérésre egyszerűen variálhatóak. Az alkalmazáshoz fejlesztettünk egy **webes adminisztrációs felületet** is, ahol a partnerek kezelhetik a felhasználói fiókokat, felügyelhetik a headseteket, konfigurálhatják a modulokat. Ezenkívül innen indíthatják el a vizsgázó számára a modult, a munkavédelmi manager pedig **valós időben követheti nyomon** a döntéseit a vizsga teljes ideje alatt. A vizsgaeredményeket eltároljuk, valamint ad egy gyors kiértékelést és osztályozást is.





Petőfi 200 VR fejlesztés



Tudjon meg többet:
zng.hu/petof200



A VR alkalmazás élményközpontú, ismeretterjesztő módon segíti a felhasználóhoz közelebb hozni Petőfit, megismertetni a kevésbé ismert munkáit és az élettörténetét.

PROJEKT ADATOK



2023

dátum

Bács-Kiskun Vármegye
Önkormányzata

ügyfél



VR alkalmazások

termék

Unity fejlesztés,
3D modellezés

feladat

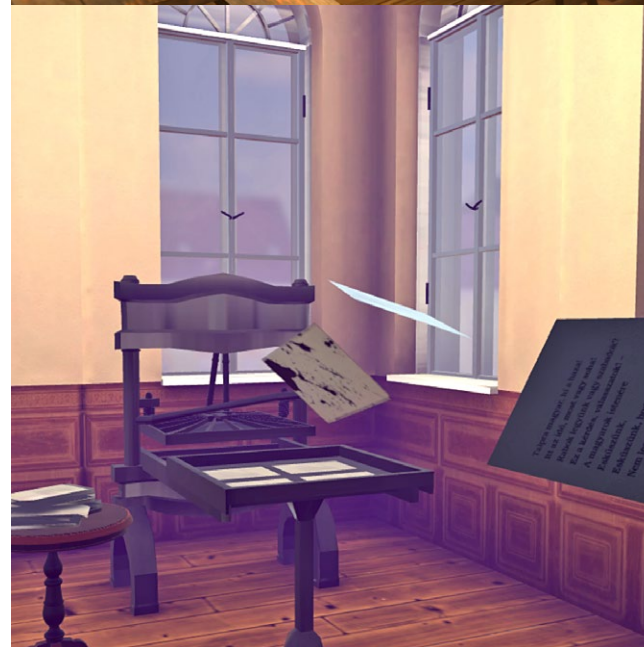
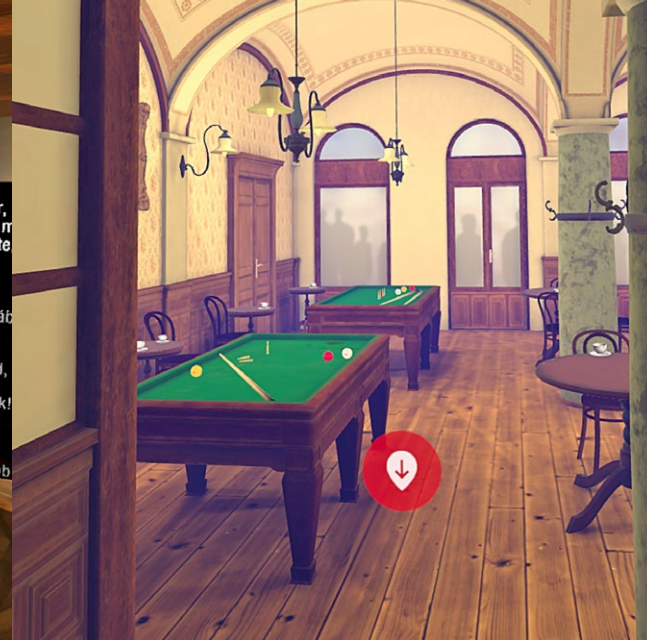
Petőfi200 programsorozat
országjáró roadshowján

megjelenés

Petőfi 200

VR fejlesztés

A játékfejlesztés nagy része Unity-ben történt, a modellezést pedig Blenderben végeztük. A játékok irányítása **fejmozgással, vagy kézmozdulatokkal** történik, controller nélkül. Az egyes játékoknál a **360 fokos tér** teljes modellezése, berendezése és hangeffektezése is feladatunk volt. A játékok mellett több Petőfihez kapcsolható film is készült. Az alkalmazásban **többféle játék** közül választhatunk. A **Pilvaxban** teleport pontokat használva járhatjuk körbe a kiürült kávézót, kipróbálhatunk tárgyakat, vagy érdekes tényeket olvashatunk. A **VR kifestőben** az Alföldön elhelyezett íves vászon vesz körül minket. A klasszikus kifestős könyvek mintájára készült játékot fejmozgással irányíthatjuk. A **VR szavaló** helyszíne a szalkszentmártoni kocsmá alapján készült. A játékos feladata a ritmust követve Petőfi versét előadni, a közönség pedig reagál a produkcióra. „**Petőfi a nyomdában**” játék a korabeli Landerer nyomdába épít vissza minket: feladatunk a Nemzeti Dal helyesen nyomtatott példányainak elkapása, majd miután az összes versszakot begyűjtöttük, sorba is kell rendeznünk azokat. A játékok végén az **eredménytáblára** felírhatjuk a nevünket.





Magyar Természettudományi Múzeum dínó fal



Tudjon meg többet:
zng.hu/mtmdino



A Magyar Természettudományi Múzeum megrendelésére készült ez a korhű, őshüllők korába visszarepítő interaktív fali vetítés.

PROJEKT ADATOK



2022



ügyfél

A Magyar Természettudományi Múzeum Magyarország legnagyobb természetrajzi gyűjteménye.



termék

interaktív fal



feladat

Unity fejlesztés,
3D modellezés



megjelenés

„Eltűnt világok –
A dinoszauruszok
kora Magyarországon”
állandó kiállítás

MTM dínó fal

Külön érdekesség, hogy a kiállítás középpontjában a **Magyarországon feltárt dinoszaurusz fajok** állnak, úgy mint a *Hungarosaurus tormai*, *Ajkaceratops kozmai*, *Iharkutosuchus makadii* és a *Pannoniasaurus inexpectatus*.

A 4,5 méter hosszú falon élénk és vidám színpaletát használtunk, hogy tökéletes harmónia születessen meg kicsik és nagyok szemében is. Két projektorral és lézeres szenzorral érzékeljük a látogatók tapintásait, különféle interakciókat indukálva a virtuális környezetben. Kicsik és nagyok egyaránt kiélhetik művészi intuíciójukat, hiszen az egyik kiegészítő eleme az attrakciónak a **kifesthető állatok jelenetbe rendezése**. Mit is jelent ez pontosan? Előre nyomtatott kifestőkre saját mintákat festhetnek/rajzolhatnak a látogatók, amit a helyszínen elhelyezett gyors szkennerral be is olvastathatnak a jelenetbe. Néhány pillanat múlva már be is ballaghat a méhecske mintás *Ajkaceratops kozmai* a falra. Lehetőség van maradandó emléket is szerezni, hiszen amit kiszíneztük, a játék végén **képeslap** formájában is magunkkal vihetünk.





Salgótarján 100 interaktív fal



Tudjon meg többet:
zng.hu/dornay



Egyedi városbemutató attrakciót készítettünk Salgótarján várossá nyilvánításának 100. évfordulója alkalmából.

PROJEKT ADATOK



dátum

2022



ügyfél

Salgótarján várossá nyilvánításának 100. évfordulója alkalmából fejlesztettük az attrakciót a Dornay Béla Múzeum számára



termék

interaktív fal



feladat

Unity fejlesztés,
3D modellezés



megjelenés

„Ér(in)tsd meg a vároSt”
játékos interaktív fal
a múzeumban

Salgótarján 100 interaktív fal

A Dornay Béla Múzeum számára a város történetét bemutató olyan egyedi interaktív falat készítettünk, amellyel gyermekek és felnőttek egyaránt szórakoztató formában tanulhatnak Salgótarján múltjáról. Egy **2 jelenetes**, 4,5 méteres interaktív falat hoztunk létre, melynek jelenetei egymást váltják. A falon **először a bányát** látjuk: amíg a bányászok dolgoznak, a fal megérintésével tudjuk a kövek alatt lapuló gyémántokat megtalálni. A **számláló** segítségével követhetjük, hogy az elrejtett kincsből mennyit talált meg a látogató, így csempészünk bele egy kis játékosságot is a legkisebbek számára. Ezután **jelenetváltás** következik: a felszínt látjuk, ahol időrendben felépülnek a város arculatát meghatározó épületek, majd a végére eléri a mai megjelenését. Az **épületeket** megérintve információkat kaphatunk róluk több nyelven. Az épületek mellett feltűnnek a környékre jellemző **vadállatok**, így például a medvék és a vaddisznók is, melyek érintésre felugranak és mozognak. A madarakat „elkaphatjuk” vagy érintésre leszállnak a földre. Kiegészítő eleme az attrakciónak, hogy mindkét jelenetben interakcióba léphetnek a látogatók a **saját rajzaikkal** is.





Magyar Természettudományi Múzeum honfoglaló tükör



Tudjon meg többet:
zng.hu/honfoglalok



A Magyar Természettudományi Múzeum megrendelésére készült ez a honfoglalási korba visszarepítő élmény. A korábbi mágikus tükrünk tartalmi frissítéseként érkezett, jelenleg időszakos kiállításként találhatják meg az érdeklődők.

PROJEKT ADATOK



dátum

2022



ügyfél

A Magyar Természettudományi Múzeum Magyarország legnagyobb természetrajzi gyűjteménye.



termék

mágikus tükör, közönségforgalmi dekorációs elem



feladat

Unity fejlesztés, 3D modellezés



megjelenés

„A ló házasítása - Az ősllovakról az ősök lovág” időszaki kiállítás

MTM honfoglaló tükör

Hardveres szempontból a specifikáció nem változott, továbbra is a **86 inches, 2,5 méter átlójú óriáskijelzőn** jelenítjük meg a jurtás tartalmat. A szoftver továbbra is **5 embert** képes mozgósítani a sztyeppén. Az érdeklődők az érzékelő elé állva feltűnnek a virtuális jelenetben, majd saját mozgásukat látják viszont a képernyőn.

Főszereplőink **korabeli díszruházatot** viselő férfiak és nők. Az attrakciók kialakítása során nem csak az előtérre koncentrálnunk, hanem igyekszünk egy olyan **atmoszférát** kialakítani, ami igazi élményt nyújt.

A háttérben látható tartalom kidolgozásakor elmerültünk a szakirodalomban és feljegyzésekben, illetve a múzeum dolgozóival létrejött szoros együttműködés is nagyban segítette munkánkat.



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 tükört. Az érdeklődők szkakanderben 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, 3D modellezés



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 koncentráltunk, hanem igyekszünk egy olyan atmoszférát kialakítani, ami igazi élményt nyújt. A háttér megformálása kor 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 ismételteséhez. Ehhez azt is figyelembe kellett vennünk, hogy a **hétköznapi mozgás hogyan jelenik meg szkafanderben**.





Szindbád interaktív fejlesztés



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



2021



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



VR applikáció, AR öltöztető tükör és greenbox fotótér



Unity és webfejlesztés, 3D modellezés



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.

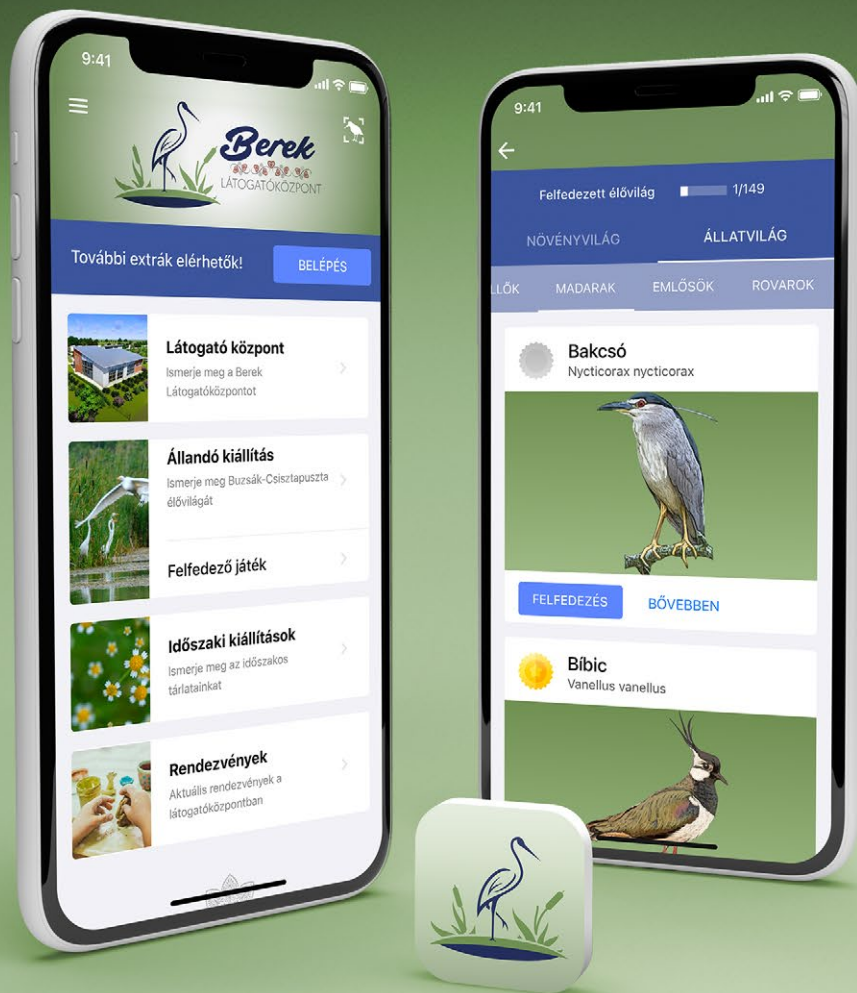
Miután megismertük a korabeli öltözeteket, egy reneszánsz színházba csöppenünk bele. A színpadon állva **karaoke-szerű VR élmény** vár bennünket, ahol egy ikonikus Shakespeare monológ részletét kell előadnunk a virtuális közönségnek. A közönség valós időben ad **visszajelzést** a színészi képességeinkről: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



érdekességek

egymásra épülő
komplex élmény

virtuális rene-
szánsz színház



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.

PROJEKT ADATOK



dátum

2021



ügyfél

Buzsák Község
Önkormányzata egyedi,
több elemből álló attrakció-
sorozattal bővítette
Látogatóközpontját



termék

Android és iOS
alkalmazások, interaktív
játékok, VR alkalmazás



feladat

mobilalkalmazás- és
webfejlesztés, Unity
fejlesztés, UI design



megjelenés

Berek Látogatóközpont
kiállítótermei

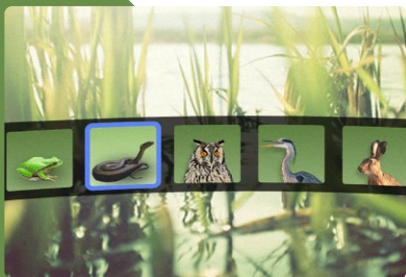
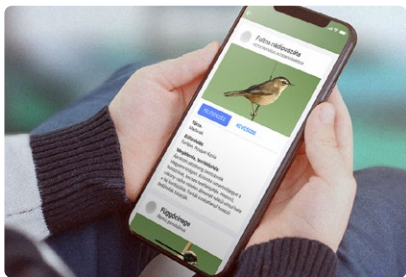
Berek interaktív fejlesztés

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 pólótervező-ig számos szórakozási lehetőség közül választhatnak az érdeklődők.

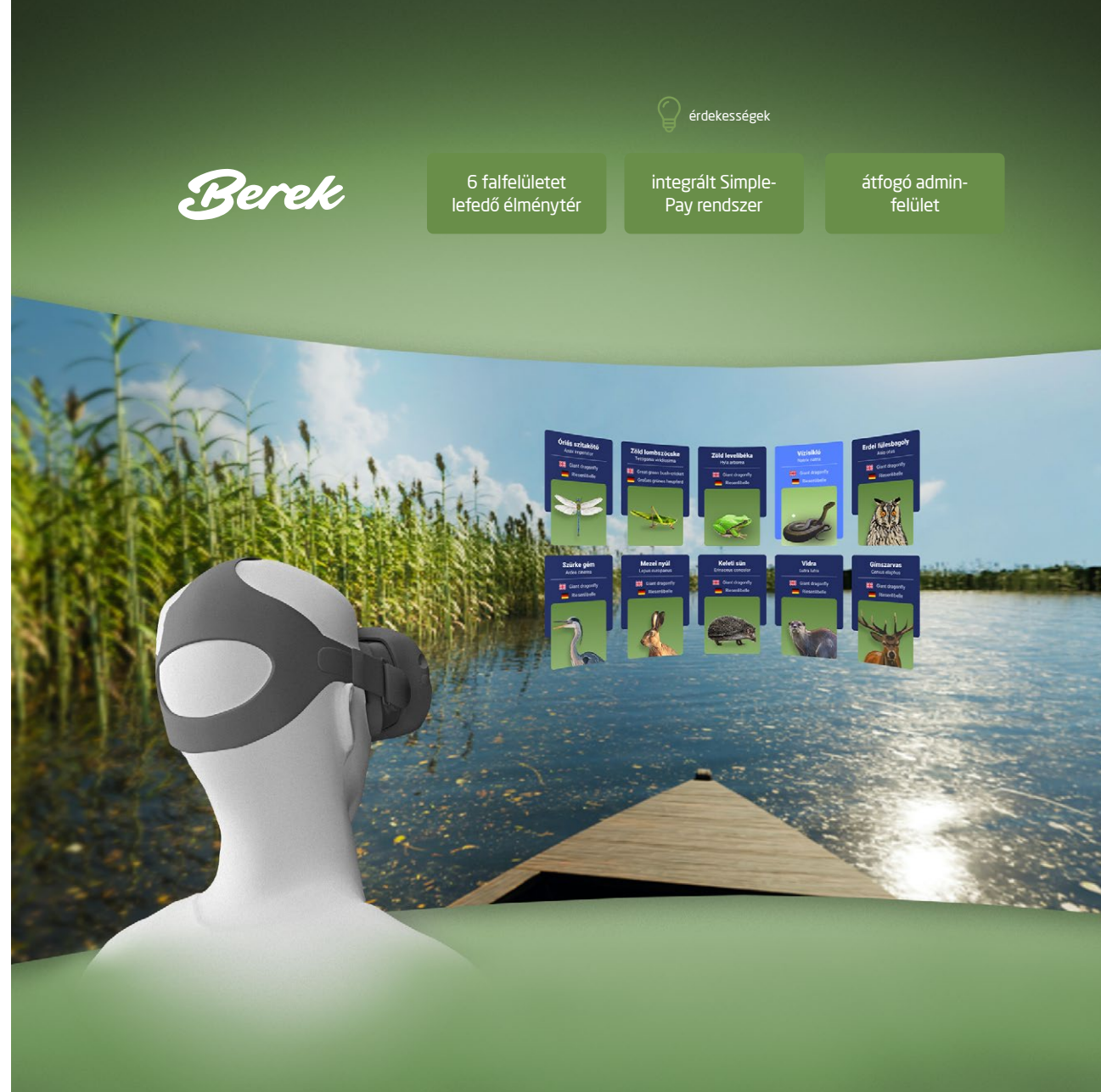
A **látogatói mobilapplikációban** a vetített környezetet kiegészítve, a kiterjesztett valóságban felismerhetők és ezáltal játékos módon begyűjthetők az adott állatok és növények jelvényei, emellett információkkal szolgál az állandó és az ideiglenes kiállításokról is. Mindezekhez készítettünk egy átfogó **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 évszakváltozásokhoz. 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. Filmstúdióink mindemellett **2 filmmel** támogatta a látogatói élményt, ahol Buzsák hagyományőrzéséről és természeti kincseiről, élővilágáról informálódhatnak az érdeklődők.





Retro öltöztető tükör



Tudjon meg többet:
zng.hu/retrotukor



A budapesti Retro Élményközpont látogatói számára készítettünk virtuális öltöztető tükört, ami illeszkedik a látogatóközpont már meglévő elemeihez. Az egyedi stílusú, évtizedekkel ezelőtti divatot fel-elevenítő öltözékeket digitális formában próbálhat-ják 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 **archivághoz** külön programot készítettünk, amit összeköttöttünk a szoftverrel.

KINECT



NFC

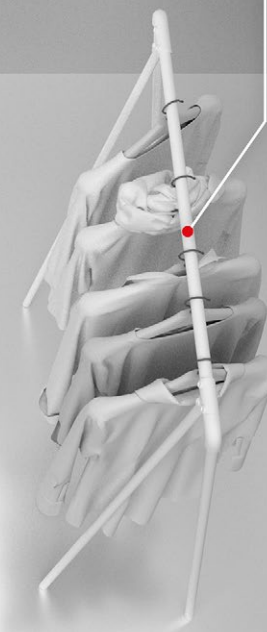
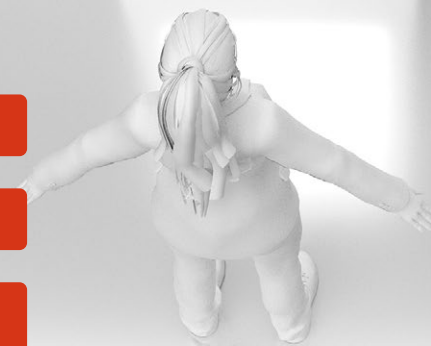
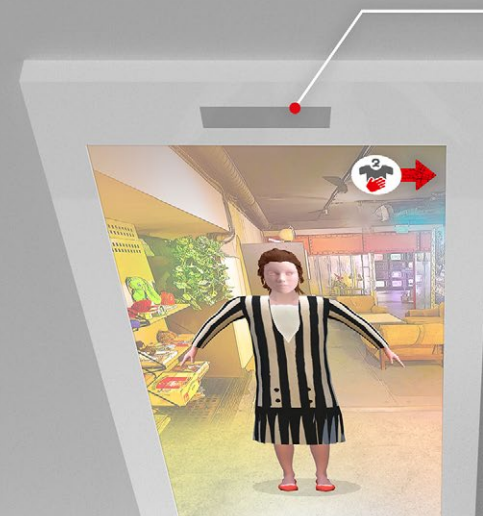


érdekességek

élethű ruhafizika

tükörszimuláció

széles spektrumú
tesztelési
megoldások





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 dām vad 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.

érdekességek

szelfi fal

11 tartalmilag
egymással össze-
függő játék

teljes körű szol-
gáltatás: grafika,
szoftverek,
eszközök



Tessedik Sámuel Múzeum digitális fejlesztés



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.

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

Tessedik Sámuel Múzeum digitális fejlesztés

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 játékaikkal 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 bámszkodjanak. A látogatókat három különböző jeleneten vezetjük végig, ahol megismerkedhetnek a boszorkányságot övező sztereotípiákkal, és a szerepkörükben történt nagyobb változásokkal.





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 közelebről bemutatni, melyben a kamera és a berendezés segítségével a jóssasszony asztalánál érezhetjük magunkat.

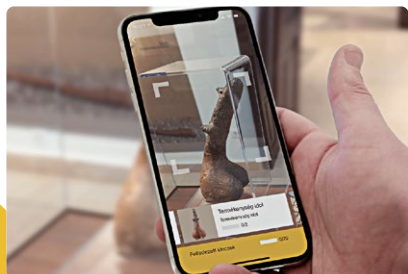
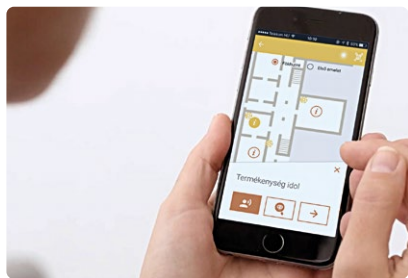
A fejlesztői gárdánk kreativitása és alapossága révén sikerült a boszorkányok és a jósnő animációit valós mozdulatokra építeni. Széles tesztelői körünknek köszönhetően olyan játékokat készítettünk, melyek kicsiknek és nagyoknak egyaránt élvezetesekek.



élmények

40 pontos lézeres
touch technológia
alkalmazása

egyedi fejlesztésű
tematikus játékok



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.

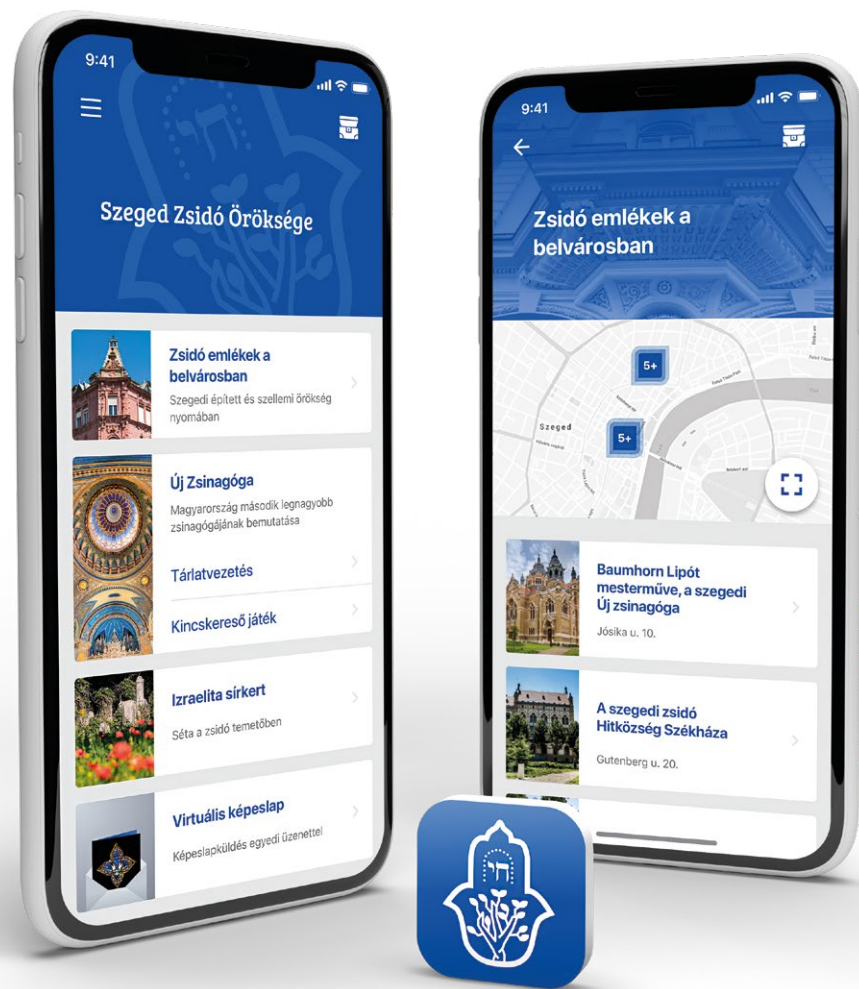
A gyermekek és felnőttek számára egyaránt izgalmas funkciók mellett az **audio guide** is elérhető mindkét célcsoport számára, a tartalmak a honlapon és az applikációban is három nyelven vannak jelen. Ezek felépítését és struktúráját több szempont szerint állítottuk össze, mivel rengeteg anyagot kellett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



édekkességek

iBeacon technológia a pontos navigációért

gamifikált kincskereső kaland



Szeged Zsidó Öröksége mobilalkalmazás



Tudjon meg többet:
zng.hu/rediscover



Szeged zsidó örökségben gazdag város: belvárosában számos zsidó emlékekkel 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 mobilalkalmazást.

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 **kinckereső játék** formájában lehet rálelni. Mindemellett az épületben haladva az applikáció folyamatosan információval és kiegészítő képekkel kíséri a látóvalókat.

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.

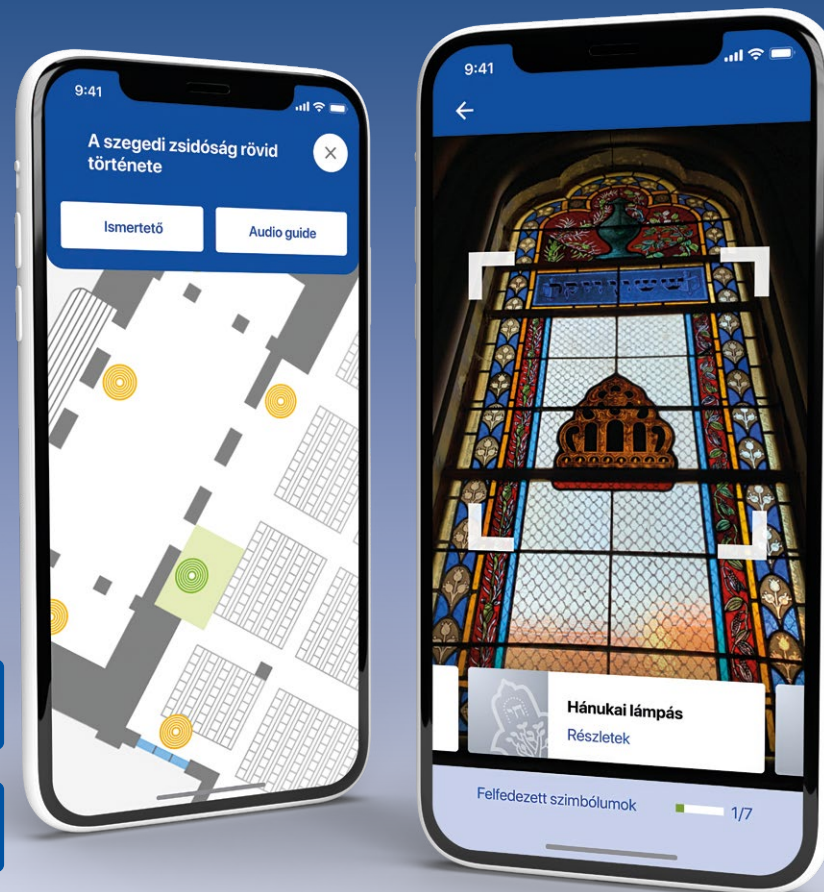


érdekessegek

beltéri navigáció támogatása

AR kinckereső játék

virtuális idegenvezetés



„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 mozi terem, 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, város-építő játékok



feladat

Unity fejlesztés, filmkészítés



megjelenés

időszakos kiállítás a belvárosban, Fekete ház kiállítóterme

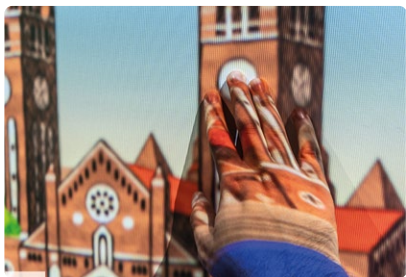
Szeged 300 interaktív kiállítás

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 filmstúdióink szélesvásznú történelmi filmje és egyben hangulatvideója kísért.

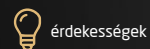




Érintésérzékeny fal

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 lépessenek **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.



érdekességek

14 négyzetméteres, óriási interaktív felület

a szkennelt rajzok 3D-ben életrekelnek a falon





Szélesvásznú dokumentumfilm

Speciális igényeknek megfelelően készítettük el Szeged történelmi- és hangulatfilmjét. Filmstúdióink 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 szeretnénk 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.

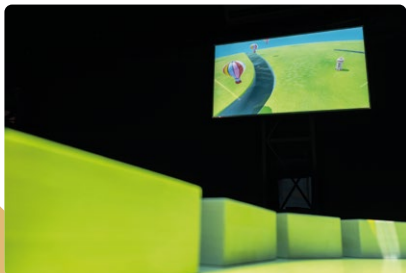
Különleges és felemelő feladat volt számunkra tősgyökeres szegediként megalkotni egy ilyen filmet, elhivatottságunkat tükrözi az elkészült produkció. A végeredmény páratlan, hiszen egy olyan hiánypótló filmet alkottunk, amely minden szegedi és nem szegedi lakosnak **segít a város történelmének megismerésében**,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



élmények

32:10 képarányú,
szuperszéles
panoráma

megmozgatott
archív felvételek

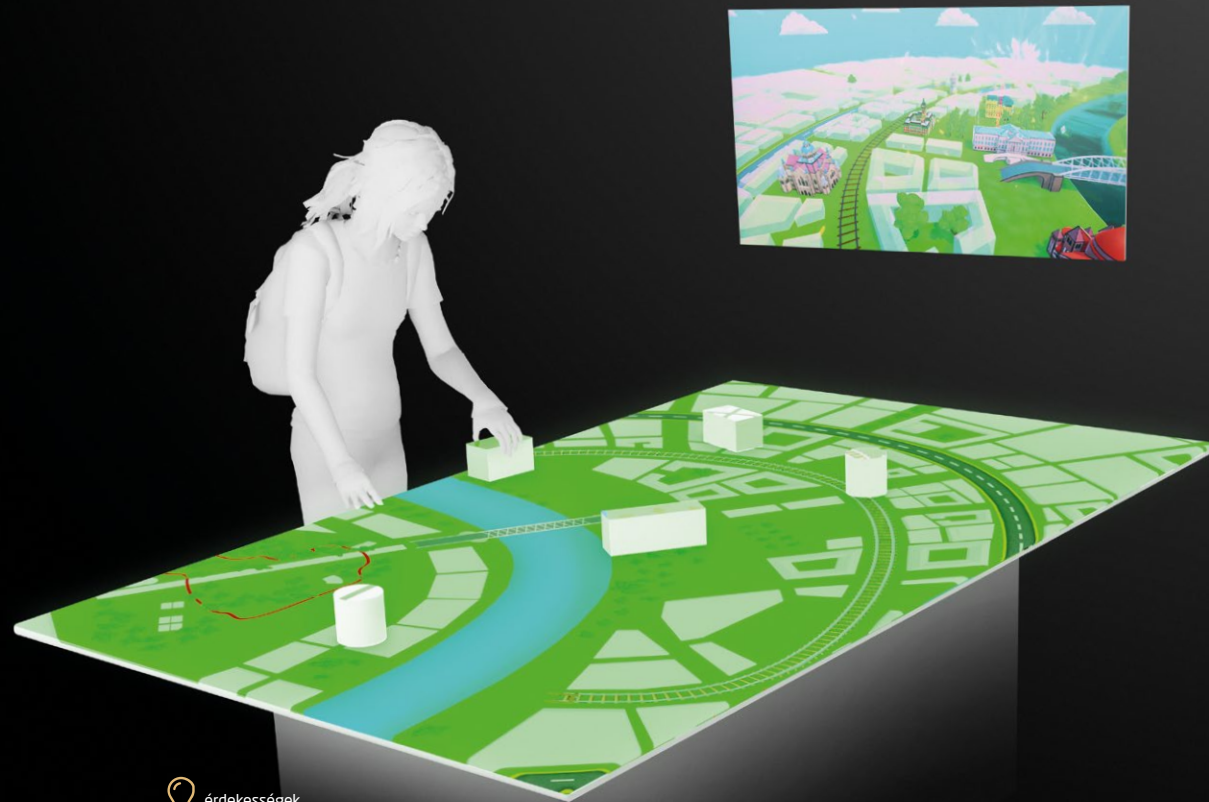


Városépítő játék

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 keresztűszelő utakat megalkotni. Objektum felismerő rendszerünknek köszönhetően a háromszög alakú tárgyakkal a síneket, a körökkel az utakat, a különböző oldalárányú 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

Ipolytarnóc interaktív tartalmak



Tudjon meg többet:
zng.hu/ipolytarnoc



A Vadászati Világkiállításra készítettünk ismeretterjesztő és interaktív filmet az Ipolytarnóci Ős-maradványok 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 Ős-
maradványok Természet-
védelmi Terület világhírű
őslénytani lelőhely, a Bükk
Nemzeti Park kezelésében.



termék

kisdokumentumfilm,
interaktív 360 VR videó,
interaktív film



feladat

élőképes és profi drón-
felvételek, 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 játéktérre** 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 Ős-
maradványok Természetvédelmi Területet hol a madarak szemével, hol egy vadászből. A filmet konferenciák keretein belül **négy további helyszínen** mutattuk be: Budapesten, Miskolcon, Egerben és Debrecenben.



érdekességek

14 négyzet-
méteres játéktér

„miocén kori”
szemüveg

megelevenedik
a kihalt állat-
és növényvilág





Országgyűlési Múzeum kioskok



Tudjon meg többet:
zng.hu/1956kiosk



Az Országgyűlési Múzeum két kiállításának, „Az 1956-os sortűz áldozatai”, valamint „Magyarország házelnökei galériája” kiállítások kiegészítőként 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

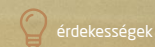
múzeumi kiállítótermek

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.

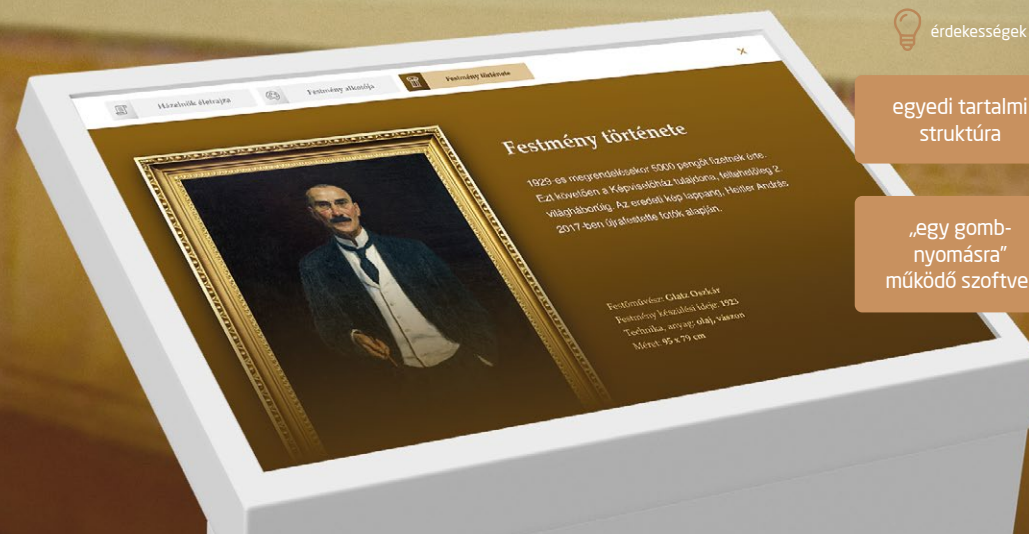
Az 1956-os sortűz áldozatairól szóló kiosk szintén egyedi tartalmi felépítéssel rendelkezik, a főmenüből könnyen elérhető tartalmak képi és szöveges megjelenítése sajátos arculatra épül. A **médiatárban** a képi és a szöveges tartalmak animálása is a feladataink közé tartozott.



érdekességek

egyedi tartalmi
struktúra

„egy gomb-
nyomásra”
működő szoftver





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 applikációkkal 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 design**t, melyhez minden általunk kivitelezett elem illeszkedik, még a tanösvények táblái is. Applikáción 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 bejárési irány megjelölésével. 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 rejtelseit, valamint a környék természeti adottságait.

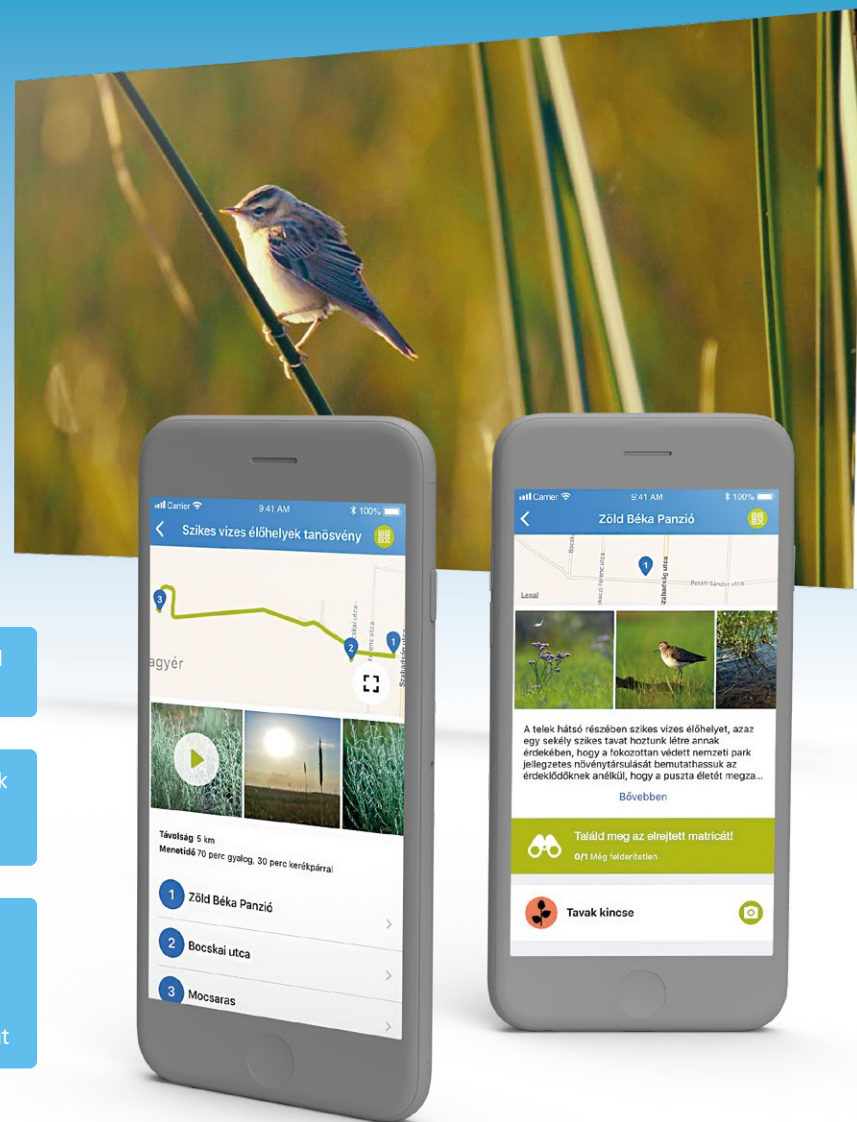


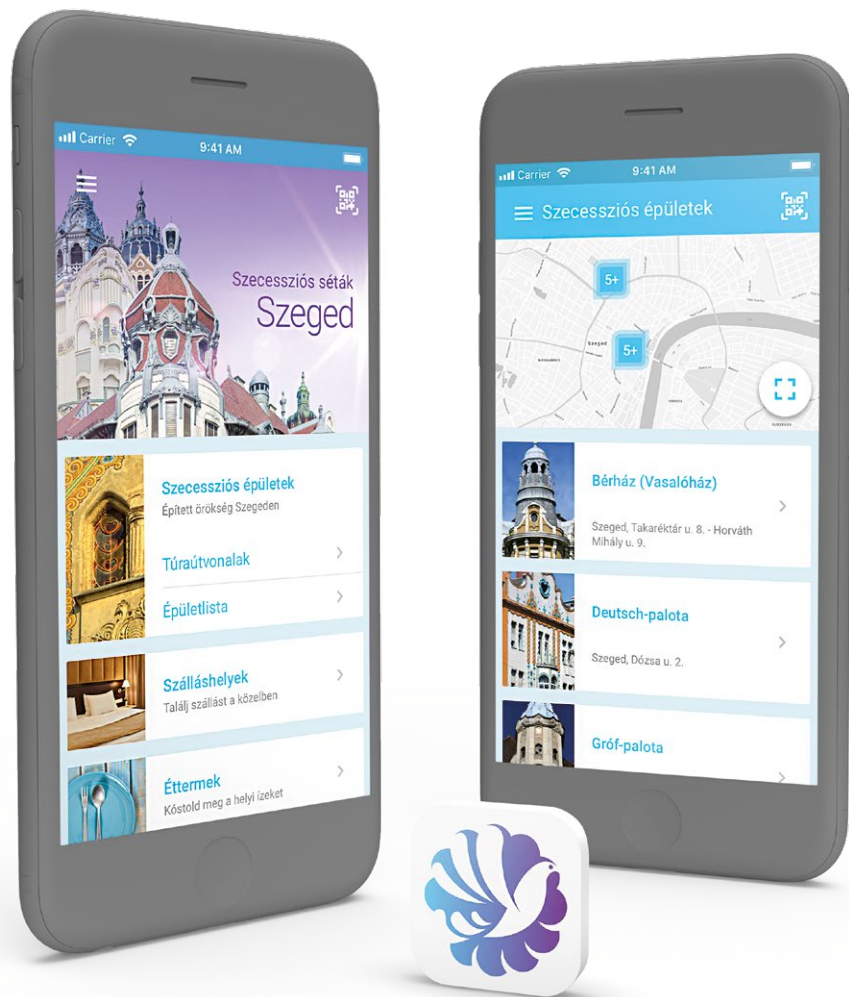
érdekességek

gamifikált mobil
applikáció

kincskereső játék
képfeldolgozó
algoritmussal

a helyi vendég-
látók a nyári
hónapokban
elérték az éves
kapacitás 85%-át





Art Nouveau mobilalkalmazás



Tudjon meg többet:
zng.hu/artnouveau



Szeged és Szabadka egy közös Európai Unió pályázat keretén belül lehetőséget kapott szecessziós értékeik minél szélesebb körben történő bemutatására. A határon átvélő 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 mobilalkalmazás

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 bejárési 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 vendéglátóegységek telefonszáma, weboldala és nyitvatartási ideje, illetve **navigáció** is indítható a célállomáshoz.

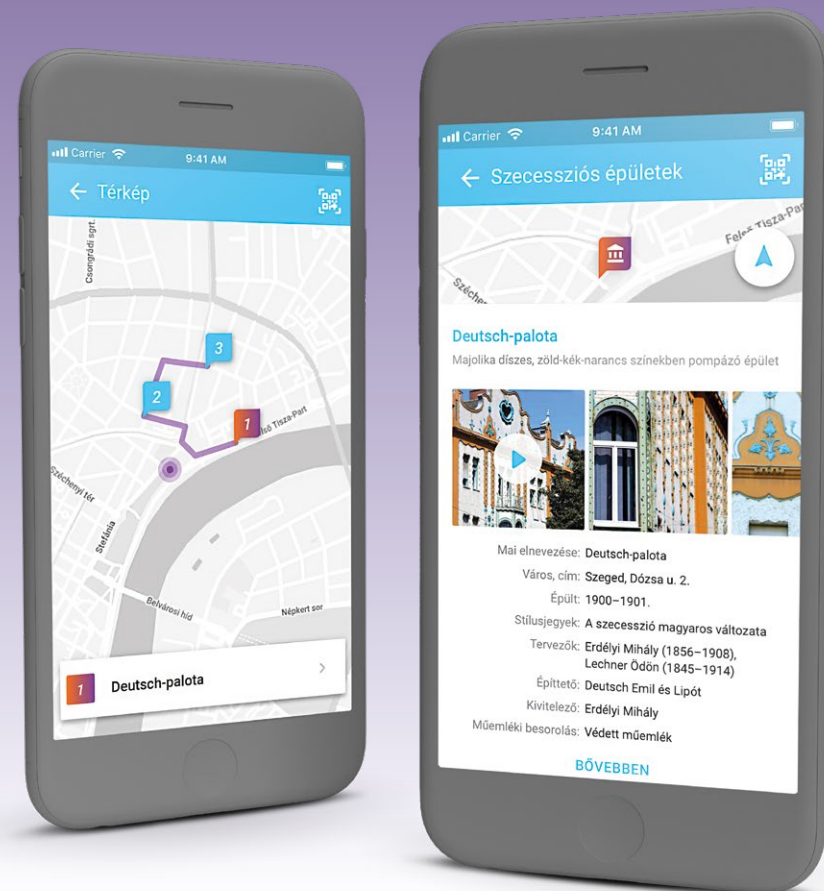


érdekességek

navigáció hely-meghatározással és menetidővel

teljes képernyős interaktív térképek

túraútvonalak közeli vendéglátó helyekkel kiegészítve





Mini Hungary digitális fejlesztés



Tudjon meg többet:
zng.hu/minihungary



A mórakalmi Mini Hungary Park kialakításakor feladatunk a teljes webes megjelenés megalkotása, a parkban kihelyezett információs kioskok, a tárlatvezetést segítő mobil eszközök 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 mórakalmi 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 valószínű 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 ismertető érhető 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 filmstúdióunk egy húsz perces bemutató kisfilmet készített, melyben a tulajdonos mesél a parkról, miközben ízelítőt kaphatunk a kiállított makettek közül.

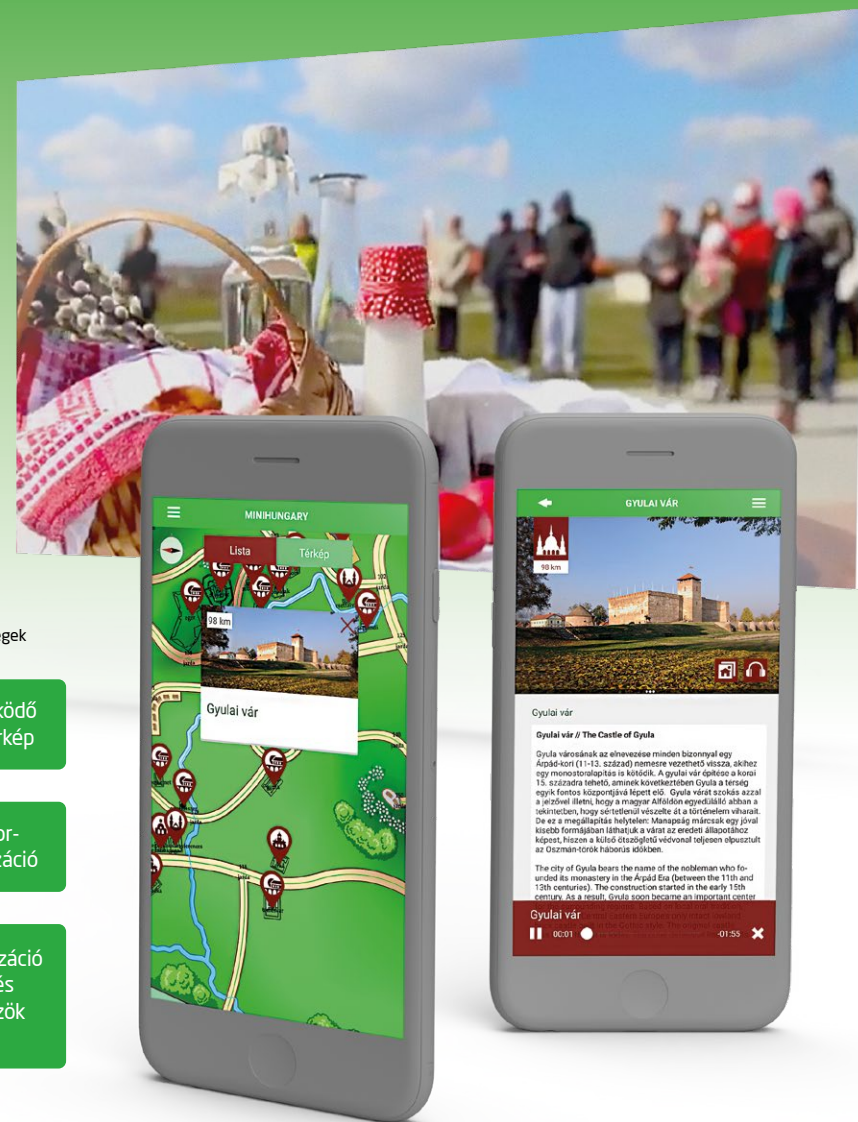


érdekességek

offline is működő interaktív térkép

akkumulátor-kímélő lokalizáció

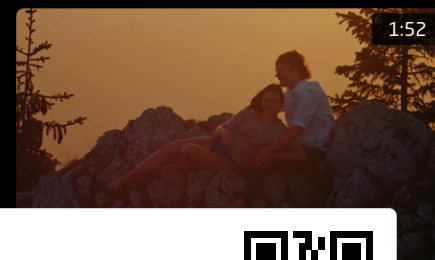
adatszinkronizáció a kioskok és mobil eszközök között





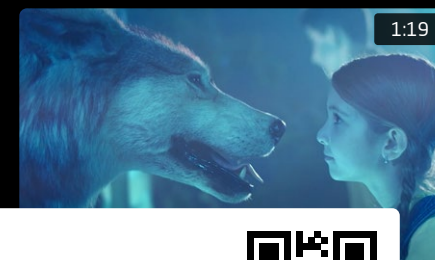
Showreel

Tekintsen meg a Zengo Film Studio csapatának munkáiból egy-egy rövid összeállítást!



Showreel 2022

zng.hu/showreel22



Showreel 2021

zng.hu/showreel21



Showreel 2020

zng.hu/showreel20



Showreel 2019

zng.hu/showreel19



Vannak ötletei? Keressen minket.

KÖVESSEN MINKET WEBEN!



facebook.com/zengocafe



instagram.com/we.love.zengo



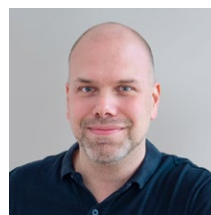
linkedin.com/company/zengoeu



VICEI ÉVA

sales manager

+36 30 716 6906
vicei.eva@zengo.eu



BOGA ZSOLT

sales manager

+36 30 300 0840
boga.zsolt@zengo.eu



zengo

www.zengo.eu