



toucan
systems

NASZE REALIZACJE



NASZE REALIZACJE

Muzeum II Wojny Światowej

Tatrzański Park Narodowy

Narodowe Muzeum Morskie

Muzeum Emigracji

Muzeum Warszawy

EC1 Łódź – Miasto Kultury

SEAT Polska

MUZEUM II WOJNY ŚWIATOWEJ

Dla Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku zrealizowaliśmy projekt wdrożenia rozwiązania Toucan Nest, zapewniającego kompleksowe zarządzanie instalacją audiowizualną (AV) – zarówno wyświetlanymi treściami, jak i pracą sprzętu multimedialnego. Wdrożenie obejmowało również przeprowadzenie pełnego szkolenia dla administratorów – z działania i obsługi systemu.

Rok realizacji: 2017
www.muzeum1939.pl



OPIS OBIEKTU

Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku to placówka muzealna o szczególnym znaczeniu dla Polaków. Instytucja przedstawia opowieść o wojnie, jej dziejach, genezie i skutkach – o tragicznych doświadczeniach wojennych zarówno Polski, jak i innych krajów Europy Środkowo-Wschodniej. Wystawa główna Muzeum to ekspozycja o powierzchni blisko 5 tys. m² – jest to jedna z największych wystaw prezentowanych przez muzea historyczne na świecie.



ZAKRES PROJEKTU

W ramach współpracy z Muzeum II Wojny Światowej wdrożyliśmy rozwiązanie Toucan Nest, umożliwiające sprawne zarządzanie instalacją AV. Na potrzeby instytucji przygotowaliśmy 2 oddzielne systemy – do zarządzania siecią infokiosków oraz do obsługi wystawy głównej.

Dzięki wykorzystaniu Toucan Nest pracownicy Muzeum mogą zdalnie zarządzać całym sprzętem multimedialnym znajdującym się w obiekcie. System umożliwia także aktualizowanie contentu wyświetlanego na interaktywnych stanowiskach, jak również sterowanie oświetleniem w pomieszczeniach budynku.



Równolegle z wdrożeniem rozwiązania, przeprowadziliśmy kompleksowe szkolenie dla administratorów systemu. Uczestnicy szkolenia zapoznali się z mechanizmem działania Toucan Nest oraz jego sposobami użytkowania. Dzięki dużej intuicyjności i użyteczności rozwiązania, administratorzy już od pierwszych dni mogli samodzielnie pracować z systemem.

WYKORZYSTANA
TECHNOLOGIA

- System do zarządzania instalacją AV:
Toucan Nest

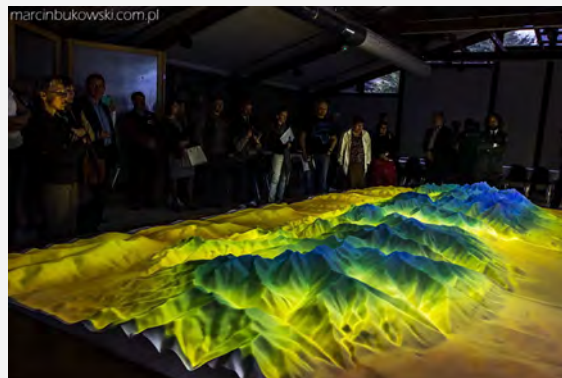
TATRZAŃSKI PARK NARODOWY



W ramach współpracy z Tatrzańskim Parkiem Narodowym (Centrum Edukacji Przyrodniczej) przygotowaliśmy multimedialną oprawę ekspozycji wraz z kompleksowym systemem zarządzania. Nasza realizacja obejmowała stworzenie aplikacji mobilnej, zestawu multimedialnych aplikacji oraz treści na interaktywne stoły, przygotowanie video mappingu makiety Tatr oraz wdrożenie rozwiązania Toucan Nest do zarządzania instalacją AV.

Rok realizacji: 2017

www.tpn.pl



OPIS OBIEKTU

Tatrzański Park Narodowy to jeden z największych parków narodowych w Polsce, który chroni przyrodę Tatr od ponad 50 lat. Park oferuje zwiedzającym szeroką bazę edukacyjną – w tym wystawy w oddziałach: Centrum Edukacji Przyrodniczej, Kuźnicach oraz w Tatrzańskim Lapidarium.

Centrum Edukacji Przyrodniczej to niezwykle nowoczesny obiekt, którego wystawa interaktywnie opowiada o Tatrach oraz ich unikalnej przyrodzie. W Centrum znajduje się m.in. kino 4D, największa w Polsce makieta Tatr, a także sala odkryć dla dzieci.



ZAKRES PROJEKTU

Dla Centrum Edukacji Przyrodniczej zrealizowaliśmy kompleksowy projekt wdrożenia multimedialnej oprawy ekspozycji oraz systemu zarządzania. Nasze zadanie polegało na przygotowaniu interaktywnych aplikacji (w tym na interaktywne stoły oraz urządzenia mobilne), zaawansowanego video mappingu – oraz integracji całości w jeden sprawnie działający system.



Zakres projektu obejmował następujące elementy:

- **Makieta Tatr** – kluczową częścią ekspozycji jest największa w Polsce makieta Tatr. Na konstrukcji (o wymiarach: 3 m szer., 6 m dł. oraz 1,5 m wysokości) prezentowany jest video mapping z wykorzystaniem 4 projektów, który został przez nas całościowo opracowany. Ważną częścią makiety są dwa monitory 55 calowe, które wyświetlają treści uzupełniające. Wdrożone przez nas oprogramowanie pozwala na tworzenie nowych scenariuszy prezentacji przez klienta.
- **Interaktywne stoły** – przygotowaliśmy zestaw aplikacji multimedialnych wraz z contentem na 8 stołów interaktywnych. Opracowane aplikacje obsługiwane są z wykorzystaniem przycisków mechanicznych, a także pomocy naukowych (którymi są trójwymiarowe wydruki oznaczone tagiem RFID). Na potrzeby ekspozycji stworzyliśmy 15 unikalnych prezentacji, wyjaśniających zagadnienia związane z Tatrami. Do każdej z nich nagraliśmy materiał wideo z ekspertem z danej dziedziny.
- **Aplikacja mobilna** – z myślą o najmłodszych odbiorcach przygotowaliśmy aplikację na urządzenia mobilne (systemy: iOS, Android, Windows Phone). Aplikacja zawiera plan zadań do wykonania, który oprowadza zwiedzających po całej wystawie. Scenariusz składa się z 5 angażujących i ciekawych zadań, opartych na treściach dostępnych na ekspozycji.
- **System zarządzania** – w celu zautomatyzowania działania sprzętu oraz treści multimedialnych, wdrożyliśmy kompleksowo nasze rozwiązanie do zarządzania instalacją AV Toucan Nest. System umożliwia zdalne monitorowanie pracy sprzętu audiowizualnego oraz wyświetlanych treści, a także integruje całość w jeden płynnie działający ekosystem.

WYKORZYSTANE TECHNOLOGIE

- Aplikacja mobilna (na system iOS, Android oraz Windows Phone)
- Zestaw interaktywnych aplikacji opracowanych w technologii Unity 3D (wraz z wykorzystaniem tagów RFID)
- Video mapping
- System do zarządzania instalacją AV – Toucan Nest

NARODOWE MUZEUM MORSKIE W GDAŃSKU

Na potrzeby wyjątkowej ekspozycji Muzeum Morskiego – dla stanowiska basenowego z pływającymi statkami – opracowaliśmy kompleksowe rozwiązanie obejmujące aplikacje oraz dedykowane urządzenia elektroniczne. Całość zintegrowaliśmy z pulpitemi sterowniczymi, dzięki czemu zwiedzający mogą wcielić się w rolę kapitana i zarządzać swoją flotą.

Rok realizacji: 2018

www.nmm.pl



OPIS OBIEKTU

Narodowe Muzeum Morskie w Gdańsku to największa tego typu placówka muzealna w Polsce. Instytucja dokumentuje historię morską od czasów średniowiecza po współczesność. Ekspozycje stałe i czasowe Muzeum pięknie i obrazowo opowiadają morską historię Polski oraz jej gospodarki na przestrzeni dziejów.



ZAKRES PROJEKTU

Założeniem projektu było przygotowanie kompleksowego rozwiązania obejmującego oprogramowanie oraz elektronikę dla stanowiska – będącego jedną z największych atrakcji Muzeum. Stanowisko składa się z basenu wypełnionego wodą, statków oraz pulpitemi sterowniczymi, umożliwiającymi zdalne zarządzanie łódkami.



Na potrzeby tej wyjątkowej ekspozycji opracowaliśmy kompleksową aplikację (sterującą) na pulpity sterownicze, dzięki czemu osoby zwiedzające w łatwy oraz intuicyjny sposób mogą kontrolować ruch swojej floty. Dodatkowo zaprojektowaliśmy oraz wykonaliśmy dedykowaną płytkę elektroniczną, która umożliwia bezprzewodowe sterowanie statkiem, ładowanie go, a także odczytywanie parametrów z czujników.

WYKORZYSTANA
TECHNOLOGIA

- Aplikacja wykonana w C++

MUZEUM EMIGRACJI

MUZEUM
EMIGRACJI
GDYNIA ul. Polska 1

W ramach projektu realizowanego dla Muzeum Emigracji przygotowaliśmy multimedialną oprawę stanowisk interaktywnych, znajdujących się w zachwycającej (kilkumetrowej) instalacji globu. Kompleksowo opracowaliśmy bogatą merytorycznie aplikację webową „Historie warte zachodu i wschodu” wraz z dedykowanym systemem zarządzania treścią (CMS) na 4 niezależne stanowiska.

Rok realizacji: 2017
www.polska1.pl



OPIS OBIEKTU

Muzeum Emigracji w Gdyni to pierwsza w Polsce placówka muzealna poświęcona dziejom polskiej emigracji. Instytucja mieści się w historycznym gmachu Dworca Morskiego, z którego wypływały polskie transatlantyki. Wystawa stała Muzeum prezentuje losy emigracji z ziem polskich – od wieku XIX do czasów współczesnych. Ekspozycja ta mocno działa na odbiorcę – pozwala poczuć i zrozumieć, jak wyglądała podróż emigrantów i z czym się wiązała.



ZAKRES PROJEKTU

W ramach realizacji przygotowaliśmy multimedialną oprawę stanowisk interaktywnych wraz z dedykowanym systemem zarządzania treścią (Content Management System). Opracowana przez nas aplikacja („Historie warte zachodu i wschodu”) wdrożona została w kilkumetrowej, multimedialnej instalacji globu, złożonej z 4 niezależnych od siebie stanowisk.

Multimedialny glob to jedna z kluczowych atrakcji Muzeum. W skład każdego stanowiska wchodzi wolnostojący infokiosk oraz projektor, który we wnętrzu globusa wyświetla obrazy powiązane z aktualnie przeglądanej treścią. Takie rozwiązanie doskonale podkreśla wyjątkowy charakter przestrzeni, w której znajduje się zwiedzający.



„Historie warte zachodu i wschodu” to aplikacja, która w sposób interaktywny przedstawia poruszające losy polskich emigrantów. Zawiera niezwykle obszerny zestaw biogramów składających się z opisów, galerii zdjęć oraz filmów. Przedstawione treści dostępne są do przeglądania także w trybie wysokiej dostępności tj. trybie kontrastowym wraz ze zmianą rozmiaru czcionek.

Wdrożony system zarządzania (CMS) posiada możliwość generowania aplikacji oraz zlecenia aktualizacji na dowolnie wybranym stanowisku. W ten sposób administrator ma możliwość utworzenia kilku aplikacji różniących się treściami. Ponadto system pozwala na rozbudowywanie zawartości aplikacji o kolejne biogramy oraz zapewnia szereg wyjątkowo użytecznych funkcjonalności, tj.:

- zmiana układu aplikacji (dostępne dwa layouty graficzne: mapa/kafelki),
- zmiana treści wygaszacza ekranu oraz pokazu slajdów wyświetlanych na projektorze,
- kadrowanie zdjęć,
- wersjonowanie treści,
- generowanie podglądu aplikacji,
- publikowanie paczek treści dla kiosków.

Zestaw dodatkowych funkcjonalności daje administratorowi pełną swobodę użytkowania – sprawia, że zarządzanie aplikacjami oraz ich zawartością jest niezwykle łatwe oraz intuicyjne.

WYKORZYSTANE TECHNOLOGIE

- Aplikacja zrealizowana w technologii webowej (z użyciem HTML/JS/CSS)
- System zarządzania treściami (CMS) przygotowany w języku PHP
- Aplikacja odpowiedzialna za wersjonowanie i synchronizację treści opracowana w języku C#/NET

MUZEUM WARSZAWY



W ramach współpracy z Muzeum Warszawy przygotowaliśmy multimedialną oprawę ekspozycji, znajdującej się w Centrum Interpretacji Zabytku. Opracowaliśmy kompleksową aplikację wraz z treściami multimedialnymi – całość została zrealizowana w dwóch wariantach: na infokioski oraz stronę internetową. Dostarczone rozwiązanie w sposób interaktywny i angażujący przedstawia historię odbudowy warszawskiego Starego Miasta po II wojnie światowej.

Rok realizacji: 2015

www.ciz.muzeumwarszawy.pl



OPIS OBIEKTU

Muzeum Warszawy to instytucja założona w 1936 r., prezentująca zbiory związane z historią stolicy. Instytucja prowadzi działalność naukowo-wydawniczą i wystawienniczą – jej zbiory liczą ponad 250 tys. obiektów, które prezentowane są na kilku ekspozycjach stałych.

Dzisiaj Muzeum Warszawy to 11 kamienic usytuowanych na Rynku Starego Miasta (stanowiących siedzibę główną) oraz 8 oddziałów zlokalizowanych w innych częściach stolicy. Jednym z nich jest Centrum Interpretacji Zabytku. Wystawa stała Centrum przedstawia Stare Miasto jako zespół zabytkowy wpisany na Listę Światowego Dziedzictwa UNESCO.



ZAKRES PRAC

Na potrzeby Centrum Interpretacji Zabytku przygotowaliśmy multimedialną oprawę ekspozycji, która poświęcona jest czasom odbudowy Starego Miasta. Wystawa opowiada historię Warszawy oraz losy Starówki po II wojnie światowej – w piękny sposób łączy elementy tradycyjne, statyczne z dynamicznym wykorzystaniem multimediiów.



Założeniem projektu była realizacja spójnej aplikacji multimedialnej oraz contentu (filmy, animacje przedstawiające dzieje Starego Miasta w okresie jego odbudowy) – z przeznaczeniem na nowoczesne infokioski oraz stronę internetową. Naturalnym dla nas kierunkiem był wybór technologii webowej do realizacji obu wariantów. Dzięki temu podejściu uzyskaliśmy efekt spójności oraz szerokie możliwości zarządzania i monitorowania zawartości aplikacji zarówno na stoiskach interaktywnych, jak i wersji www.

Integralną częścią aplikacji jest Content Management System (CMS). System umożliwia pracownikom Muzeum zdalne zarządzanie treściami aplikacji z poziomu przeglądarki internetowej. Przygotowaliśmy jeden system CMS, który obsługuje dwa warianty aplikacji – tym samym dając możliwość wyboru tego, co ma być wyświetlane osobno na infokioskach oraz na stronie internetowej.

WYKORZYSTANE TECHNOLOGIE

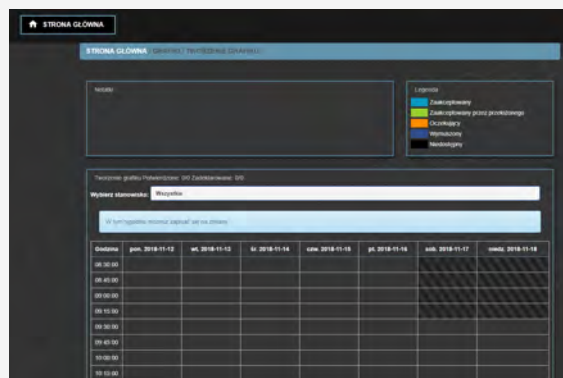
- Aplikacja Webowa zoptymalizowana pod infokiosk oraz stronę internetową (wersja www w pełni dostosowana do środowiska mobilnego)
- Content Management System (CMS) do zarządzania treściami aplikacji

EC1 ŁÓDŹ – MIASTO KULTURY



Na potrzeby EC1 Łódź – Miasto Kultury przygotowaliśmy zintegrowany system zarządzania i obsługi dla Centrum Nauki i Techniki. Powstał kompleksowy, modułowy portal, składający się z 5 serwisów internetowych, z którego mogą korzystać zarówno osoby odwiedzające obiekt, jak i administratorzy i pracownicy kompleksu.

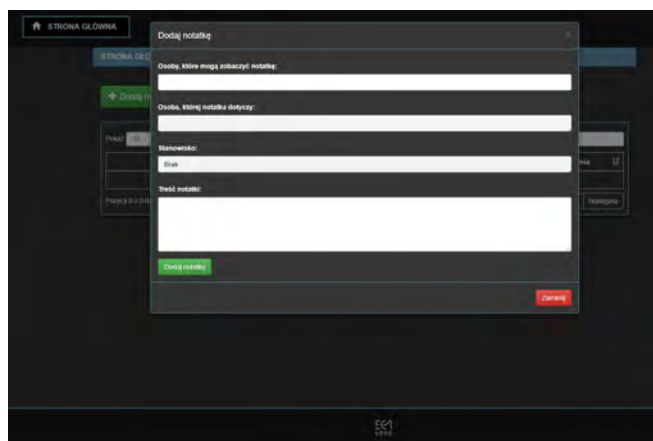
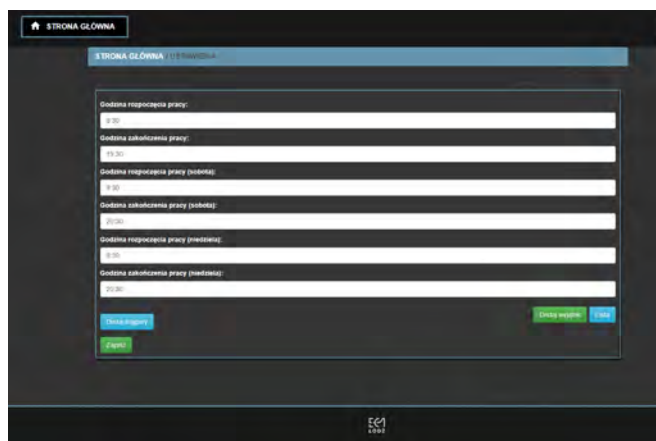
Rok realizacji: 2016
www.ec1lodz.pl



OPIS OBIEKTU

EC1 Łódź – Miasto Kultury to instytucja kultury działająca na terenie pierwszej Elektrowni Łódzkiej, współprowadzona przez Miasto Łódź i Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Kompleks pełni funkcję kulturalno-artystyczną oraz edukacyjną – stanowi otwartą przestrzeń zarówno dla miłośników nauki, sztuki, jak i kultury.

W ramach instytucji funkcjonują: Centrum Nauki i Techniki EC1, Planetarium EC1, Narodowe Centrum Kultury Filmowej, Łódź Film Commission oraz Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej.



ZAKRES PRAC

Bazę całego portalu zarządzania stanowi ekosystem stron internetowych. W ramach projektu opracowaliśmy zestaw serwisów internetowych – dostosowanych do potrzeb każdego z obiektów kompleksu EC1 – Miasto Kultury:



- EC1 – Miasto Kultury
www.ec1lodz.pl
- Planetarium
www.planetariumec1.pl
- Centrum Nauki i Techniki
www.centrumnaukiec1.pl
- Narodowe Centrum Kultury Filmowej
www.nckf.pl
- Łódź Film Commission
www.lodzfilmcommission.pl

Projektując portale skupiliśmy się na modułowej architekturze, która pozwala na łatwą rozbudowę oraz integrację z innymi systemami. Opracowana przez nas szata graficzna subtelnie podkreśla indywidualne cechy każdego z oddziałów, pod wspólnym mianownikiem identyfikacji wizualnej całej organizacji.

W ramach kompleksowego systemu zarządzania opracowaliśmy również:

- Moduł dla odwiedzających – komponent planowania ścieżek zwiedzania zbudowany na bazie mapy 3D naszego autorstwa. Wizualizacja budynku Centrum Nauki i Techniki powstała na podstawie planów budynku oraz przygotowanych przez nas zdjęć. Moduł został w pełni zintegrowany z systemem rezerwacji wizyt, dzięki czemu zwiedzający (po zalogowaniu) mają dostęp do najważniejszych funkcjonalności systemu (w tym: trasa zwiedzania, zakup biletu, kalendarz wydarzeń).
- Moduł „Pracownik” – czyli kompleksowy system kadrowy. Moduł umożliwia organizację pracy personelu kompleksu – od etapu rekrutacji, przez delegowanie zadań, kończąc na monitorowaniu i ewidencji czasu pracy.

Pełna integracja portalu zarządzania z podległymi systemami, a także nowymi modułami, umożliwia administratorowi skuteczny nadzór oraz automatyzację procesów biznesowych zachodzących w całym kompleksie.

WYKORZYSTANE TECHNOLOGIE

- System zarządzania treścią (CMS) wraz z dedykowanym oprogramowaniem zbudowanym w oparciu o język PHP.

SEAT POLSKA



Dla SEAT Polska zrealizowaliśmy projekt kompleksowego wdrożenia systemu Extranet. Portal wspiera skuteczną komunikację oraz przepływ informacji pomiędzy spółką, jej partnerami zewnętrznymi oraz pracownikami sieci dealerskiej. Cechuje się wysoką użytecznością i funkcjonalnością – obsługuje ponad 1 000 aktywnych użytkowników.

Rok realizacji: 2014
www.seat-auto.pl



OPIS OBIEKTU

SEAT Polska to spółka motoryzacyjna należąca do Volkswagen Group Polska. Firma skupia wokół siebie kilkudziesięciu partnerów oraz kilka tysięcy pracowników sieci dealerskiej. Marka SEAT obecna jest na rynku od ponad 60 lat – z powodzeniem dostarczając rozwiązania charakteryzujące się innowacyjnym i kreatywnym stylem.



ZAKRES PROJEKTU

Wdrożony przez nas Extranet to kompleksowa platforma wymiany informacji dla pracowników i partnerów zewnętrznych SEAT Polska. Projektując portal mocno trzymaliśmy się zasad szerokiej funkcjonalności i użyteczności. Sprawna i uproszczona komunikacja, z uwzględnieniem właściwości struktury organizacji, była celem, który udało nam się osiągnąć.

Nasi projektanci UX/UI opracowali odpowiednie projekty funkcjonalne (makiety), tworząc tym samym intuicyjne, dostępne oraz łatwe w obsłudze środowisko. Dzięki owocnej współpracy specjalistów od User Experience i projektantów graficznych Toucan Systems z przedstawicielami klienta, udało się stworzyć nowoczesną biznesową aplikację, z której aktywnie korzysta ponad 1 000 użytkowników.



Opracowany portal ma strukturę modułową, która gwarantuje szybki i wygodny dostęp do niezbędnych treści. Kluczowe elementy portalu to:

- Moduł uprawnień – system oferuje 5 profili dostępu, pozwalając tym samym na dowolną konfigurację w zależności od uprawnień nadanych użytkownikowi.
- Profile użytkowników – portal stanowi jednocześnie podstawową bazę danych kontaktowych pracowników oraz partnerów SEAT Polska. Dane poszczególnych użytkowników prezentowane są w formie wizytówki (podzielonej na kategorie). Zaawansowane systemy filtrowania oraz raportowania pozwalają na szybkie tworzenie zestawień dużej liczby kontaktów.
- Statystyki – Extranet działa w oparciu o nasz autorski mechanizm monitorowania. System odnotowuje m.in. zasięg wysłanej komunikacji e-mailowej, parametry otwarć wiadomości (oraz umieszczonych linków), a także wiele innych danych. Na bazie tych informacji tworzone są dashboards oraz wykresy, które pozwalają na analizę publikowanych treści.

WYKORZYSTANA TECHNOLOGIA

- Aplikacja Webowa kompatybilna z powszechnie używanymi przeglądarkami internetowymi.