

20.12.2016

Qulto International

Merkez firma: Monguz Information Technology Ltd.
Merkez adres: 6726 Szeged, Jobb fasor 6-10. Hungary
AB Vergi No: HU 14206003
Firma Kayıt No: Cg.06-09-012113 (Szeged)
Vergi No (Macaristan): 14206003-2-06
Resmî websitesi: www.qulto.eu

Firma Bilgileri

20 yılı aşkın süredir kütüphanelere, müzelere, arşivlere, eğitim kurumlarına, kültür enstitülerine ve diğer kültürel ve bilimsel kurumlara, Bilgi Teknolojileri alanında kaliteli ürünler ve etkili çözümler sunan bir Macar yazılım firmasıyız. Ayrıca, proje planlamaları, arşiv analizi, veri göçü koordinasyonları, teknolojik altyapı tasarımı, açık kaynak entegrasyonları ve ASP/SaaS hizmetleri de firmamız tarafından sunulmaktadır.

Sunduğumuz çözümlerin yanı sıra akademik alanda da çalışmalar yapmaktayız. Bu kapsamda konferans, sempozyum ve toplantılar gibi etkinliklere poster-bildiri gibi akademik çalışmalarla katılmaktayız. Aynı zamanda mesleki anlamda organize edilen etkinliklere sponsor olarak destek vermekteyiz. Macaristan dışında yaklaşık olarak 70 etkinliğe katılım sağladık bunlardan Türkiye ayağında ise AnkoLink, Kütüphane Haftası, Belediyelerin Kütüphane ve Arşiv Hizmetleri Sempozyumunun yanı sıra, İstanbul ve Ankara'da kendi firma çalıştaylarımızı ortalama 40 kişinin katılımıyla gerçekleştirdik.

Ofislerimiz

QULTO bugün 5 ülkede farklı dillerde¹, okul kütüphanelerinden milli müzelere, deyim yerindeyse, küçükten büyüğe her türlü kuruma hizmet vermektedir.

Firma yönetimi Macaristan'ın Szeged şehrinde. Budapeşte, Polonya (Lodz ve Varşova) ve Romanya'da (Cluj) ofislerimiz bulunmaktadır. Sofya-Bulgaristan işbirliği 2016 içerisinde başlamıştır. Türkiye'de ise kütüphaneler alanında tek bir ürün üzerine yaptığımız bir işbirliği anlaşması temelinde ortağımız bulunmaktadır. E-Yayıncı adını verdiğimiz ürünümüz 2017 yılında Türkiye kütüphanelerinde yerini alacaktır.

Finansal Bilgiler

Firmamız son 5 yıl içerisinde yıllık ortalama 1 milyon Euro kadar gelir elde etmiştir. Firmamız %100 özel ve Macar firmasıdır.

QULTO ofisleri, yerel adlarıyla da bilinirler: Macaristan'da Monguz Ltd. olarak; Romanya'da Cultware Sp. z o. o. olarak; Polonya'da ise Cultware SRL olarak bilinir.

QULTO ekibinde kültürel miras konusunda tecrübeli 50'den fazla geliştirici ve uzman bulunmaktadır.

¹Türkçe, İngilizce, Macarca, Rumence, Lehçe ve Bulgarca

Plan ve Hedefler

Firmamızın 3 yıllık hedefi Orta ve Doğu Avrupa'nın kültürel miras alanında en bilinen ve en büyük yazılım firması olmak; Almanca konuşulan ülkeler ile Balkanlar ve Türkiye'de başarılı projeler uygulamaktır.

Çeşitli alanlarda faaliyet gösteren firmalarda Yazılım mühendislerine ve bir ürün olarak yazılıma duyulan ihtiyacın artmakta ve masraflı hale geldiğinin farkındayız. Firmamızın, özelleştirilmiş hizmetler ve hazır yazılım ürünleriyle firmalara bir fırsat sunabileceğine

inanmaktayız. Ayrıca, Macar firması olmamız sebebiyle bulunduğumuz koşullar itibarıyla ekonomik çözümler sunduğumuza inanıyoruz. Bunun için lütfen Proje Örneklerimizi inceleyiniz.

Çözümler

Kütüphane çözümleri

- Otomasyon sistemi ve OPAC: Tüm kütüphanelerde hemen hemen bilinen ve kullanılan; her türlü kaynağın kataloglanması, sınıflanması, sağlanması ve dolaşımı ile ilgili işlemlerin yapılabildiği elektronik ortamdır. OPAC sayesinde kütüphane kaynakları kullanıcılara sunulur.
- Kurumsal arşiv: Kütüphaneler başta olmak üzere her kurumun ihtiyacı olan kurumsal arşiv ihtiyacı yazılımımızla karşılanır.
- İntihal tespit araçları: Türkiye'de de hızla artan taleplerden biri olan intihal tespit aracı, firmamızın geliştirdiği Plagium çözümü olarak sunulmaktadır.
- Keşif araçları (Discovery Tools): Kütüphanelerin farklı veritabanlarında yer alan kaynaklarının tek bir arayüzden taranmasını, aranmasını ve erişilmesini sağlayan araçtır.
- API ve toplayıcı (aggregation) hizmetleri: Farklı sistemlerin bütünleştirilmesi hizmetidir.
- Mobil çözümler
- E-Yayıncı çözümümüz sayısal olarak hazırlanmış pdf- e-pub gibi elektronik belgelerin telif hakları çerçevesinde koruma altına alınarak okuyuculara kaliteli bir platformda sunumu mantığıyla hazırlanmıştır. Platformdaki çevrimiçi e-kitap okuma fonksiyonu farklı ve özgün sunumu ile piyasadaki en kaliteli ürün olmaya adaydır.
- Books in Prints: Dünyaca bilinen Books in Prints benzeri bu yazılım, Macar kurumları ihtiyaçlarına göre firmamız tarafından yazılmıştır.
- Sayısallaştırma/dijitalleştirme hizmetleri.

Müze Çözümleri

Temel Çözümler

- Qulto Müzeler (Elektronik Envanter ve İçerik Yönetim Sistemi): Müze eserlerinin elektronik ortamda kaydedilmesi ve böylelikle bir envanter oluşturulması için gerekli sistemdir. Tüm uygulama, oyun ve diğer ara yüzler Türkçe, Macarca, İngilizce, Rumence, Lehçe ve Bulgarca olarak erişilebilir. Eserlere ait medya dosyalarının eklenebilir ve kataloglanan eserlerin tümüne sistem üzerinde erişilebilir.

Referanslarımız: Macar Milli Müzesi, Petőfi Edebi Müzesi, Macar Doğa Tarihi Müzesi başta olmak üzere Macaristan ve Polonya'da 40'tan fazla müzede sistemimiz kullanılmaktadır.

- Qulto Portal ve Müze OPAC: Qulto Portal, Müze koleksiyonunun elektronik ortama açılan yüzüdür. Portal sayesinde Müze eserleri zengin tasarımlı Portal arayüzünde sunulur. Portalların çok çeşitli fonksiyonları bulunmaktadır. Bunlardan birkaçı; sosyal ağlarla bağlantı kurma, Müze eserlerinin aranabilmesi, aramaların "ve, veya, hariç" (Boolean işlemleri) ile karmaşık aramalarla şekillendirilmesi veya basit tarama seçeneği ile aranması, arama sonuçlarının filtrelenmesi gibi çok çeşitlidir.

Referanslarımız: Macaristan-MuseumMap: <http://www.museumap.hu/>

Polonya-Muzeum Narodowe w Krakowie: <http://www.kultura.malopolska.pl/>

Oyun ve Araçlar

- Kültürel Gezi Web Uygulaması: Web tabanlı uygulama aracılığıyla Müze etrafında bulunan diğer müzeler, okullar, tarihi camiler, türbeler, heykeller gibi tarihi ve kültürel değeri bulunan mekânlar ile ilgili bilgiler bulunabilir. Bilgiler sesli ve görsel dosyalarla desteklenebilir, video eklenebilir, Google Maps'te mekânın nerede olduğu, kişinin ne kadar uzakta olduğu gösterilebilir.

Referanslarımız: Antalya Guide <http://guide.turkish.qulto.eu/>

Tamamen Türkçe arayüzü ile Türkiye'de bir konferansta örnek olarak gösterilmek için hazırlanmıştır. Antalya'nın tarihi mekanlarını göstermektedir.

Diğer örnekler için: Civiskultura <http://civiskultura.hu/>

- Sesli rehber uygulamaları: Müzeler için bilinen klasik sesli rehberler yerine ziyaretçilerin bir QR kodla veya internetten önceden erişebileceği, isterse mekândan bağımsız olarak da müze ile ilgili bildirimler alabileceği, mobil cihazların her işletim sisteminde çalışabilen rehberler sunmaktayız. Uygulama, ister internet bağlantısı bulunan müzelerde dinamik içerikle, isterse internet bağlantısı bulunmayan yerlerde statik içerikle sunulur.

Referanslarımız: Polonya Milli Müzesi

- Dokunmatik ekran oyunlar: Müze görevlileri veya ilgililer tarafından belirlenen içeriğe göre hazırlanacak bu oyunlar çok çeşitlidir. Puzzle, boşluk doldurma, doğru/yanlış gibi oyunlar hem Müze eserleri hakkında bilgi verir hem de öğreticidir. Bir veya birden fazla farklı oyun, tek bir ekrandan oynanabilir. Müzenin istediği herhangi bir oyun türünün Müze ile firmamız arasında önceden görüşülerek, ekibimiz tarafından oluşturulması mümkündür.

Referanslarımız: Budapeşte-Askeri Müzesi, Petőfi Edebiyat Müzesi, Polonya Milli Müzesi Portalı, Debrecen-Meliusz Halk Kütüphanesi

- Kinect oyunlar: Bir veya birden fazla mini oyunların, Kinect cihazı aracılığıyla tam ekranda oynanabildiği yapıdır. Bu oyunlar, ekranlara herhangi bir temasta bulunmadan oyuncuların fiziksel hareketleri ile uzaktan oynanır. Oyunlar, dokunmatik ekran oyunlarında belirtildiği gibi Puzzle, boşluk doldurma, doğru/yanlış oyunları olarak çeşitlidir.

- Elektronik Kitap Okuma: Müzelerde bulunan yazılı materyaller dokunmatik ekranlardan web tabanlı "çevrimiçi okuyucu" sayesinde erişilebilir ve okunabilir hale

getirilir. Eđer görüntüler OCR (Optical Character Recognition) işleminden geçirilirse, eserlerde tam metin arama özelliđi sunulur. Arama sonuçları ekranda sađ/sol istenen herhangi bir tarafta listelenir ve metin içerisinde vurgulanır. Okuyucu arama sonuçları arasında gezinebilir.

- Cardboard uygulamaları: Cardboard uygulamaları Cardboard adı verilen bir araç sayesinde tarafımızdan geliştirilmi uygulamaların ziyaretçilere ait akıllı telefonlarda görüntülenmesi ile çalışır. Bu uygulama sayesinde Müzelerde sanal gerçeklik düzeyinde sanal ortamlar oluşturulur. Bu teknoloji klasik müze sergilerinin sunumunu tamamen farklı bir boyuta taşır. Sanal gerçeklik teknolojisi doğru kullanıldığında fiziksel boyutun ötesinde geçerek eğitici-öğretici bir boyuta da taşınabilir. Uygulama, gerçek eserlerin veya çizimlerin 3 boyutlu taranmış görüntülerinin uygulamaya dönüştürülmesi sayesinde çalışır.

Proje Örnekleri

Gerçekleştirdiğimiz bazı projelerle ilgili bilgiler hem etkinlik alanımız hem de tecrübelerimiz ile ilgili bilgi sunmaktadır.

Proje adı: Europeana Projeleri: Europeana Inside, Europeana Local ve Europeana Athena

Bütçe: Toplamda 13.3 milyon Euro

Kapsam: Europeana Inside projesiyle Avrupa'nın çeşitli ülkelerinden katılan tüm kurumların kütüphane ve müze koleksiyonlarının yönetildiđi farklı sistemler tek bir Koleksiyon Yönetim Sisteminde entegre edilmiştir. Qulto ekibi olarak Macaristan kurumlarının entegrasyonu ile ilgili aracı kurum görevini üstlenmiş bulunuyoruz. Europeana Local projesi sayesinde yaklaşık 5 milyon sayısal eser Macar kütüphane ve müzelerinden erişilebilir hale getirilmiştir. Europeana Athena projesi ile bu koleksiyona 4 milyon kadar eser eklenmiştir. Qulto olarak Europeana ile devam eden projeler gerçekleştirmekteyiz.

İlgili web adresi: <http://www.europeana-inside.eu/documents/eck/index.html>

Proje adı: Macar Milli Belge Sağlama Sistemi– ELDORADO (Partner: Macar Milli Kütüphanesi)

Bütçe: 167 milyon Macar forinti (~0,5 milyon Euro)

Kapsam: ELDORADO'nun temel amacı telif hakları çerçevesinde sayısal içerikler üretmektir. Ayrıca kütüphanelerin veya diđer kurumların kendi yayınlarını raflarda beklemekten kurtararak sayısal ortama aktarır ve böylece onların adeta "diriltir". Hizmet yöntemine göre okuyucular sayısal eserleri çevirim içi okuyabilir veya çift katmanlı kişisel kopyaları PDF/DRM korumalı olarak bilgisayar, tablet veya telefonuna ve diđer mobil cihazlarına kaydedebilir. Bankalarla olan anlaşmalara göre "online ödeme" seçeneđi sistemle ilişkilendirilebilir.

Web sitesinden erişilebilir: <https://eldorado.oszk.hu/>

Proje adı: Macar Dijital Görüntü Kütüphanesi

Bütçe: 4,9 milyon Macar forinti (~16.000 Euro)

Kapsam: 50 kütüphanenin katıldığı ortak bir görüntü veritabanı ve kütüphanesi oluşturuldu. Yaklaşık olarak 55 000 kayıt, 75 000 görüntü, ve 1,2 milyon üstveri ile çalışıldı.

Web sitesinden erişilebilir: <http://www.kepkonyvtar.hu>

Proje adı: MuseuMap – Macar Müzeleri Portalı (Partner: Macar Milli Müzesi)

Bütçe: 5 milyon Macar forinti (~16.000 Euro)

Kapsam: MuseuMap portalı kullanıcıların katılımcı kurumların koleksiyonlarında tarama yapabilecekleri, sanal sergilerini görüntüleyebilecekleri, müzelerin güncel programlarını görebilecekleri ve kendi sanal sergilerini sosyal medya arayüzlerinde paylaşabilecekleri bir sayısal müze sanat-veritabanı hizmetidir.

Portal bağlantısı: <http://www.museumap.hu>

Proje adı: Polonya-Malopolskie Müzeleri Portalı (Partner: Krakow Milli Müzesi)

Bütçe: 3,4 milyon Polonya Zlotisi (~800.000 Euro)

Kapsam: Projenin temel amacı, Polonya'nın Małopolska bölgesindeki 7 müzenin koleksiyonlarının sayısallaştırılarak ortak bir portalda erişimini sağlamak ve artırmaktır. Polonya Kültür ve Milli Miras Bakanlığı finansmanlığı ile müze koleksiyonları dijitalleştirildi, eserlerin üstveri ve içerikleri Qulto Müzeler çözümümüzde kataloglanıp, müze veritabanları bütünleştirildi ve Portalda erişilebilir hale getirildi.

Portal bağlantısı: <http://www.kultura.malopolska.pl>

Daha fazla bilgi ve iletişim için:

Gizem Gültekin

Türkiye bölge sorumlusu

E-posta: gizem.gultekin@qulto.eu

Tel: +36 30 417 0696

Tel: +90 551 402 66 83