

# CzechRepublic



## 捷克信息通信技术交流 (ICT) 在中国



Consulate General of the Czech Republic in Shanghai  
捷克共和国驻沪总领事馆



Embassy of the Czech Republic  
捷克共和国驻华大使馆



波西米亚互动工作室追求模拟实战和不拘泥于常规的创作理念，并创建了多样化的产品组合，其中包括深受大众欢迎的Arma®与Take On®系列、DayZ®和其他各种专有软件。凭借其高水平的知识产权、跨越多个地点的多个开发团队以及自有的动态捕捉技术和录音室，波西米亚互动历经15年的发展，成为单机游戏娱乐产业中的关键一员。

#### 公司简介

波西米亚互动工作室成立于1999年，并于2001年发布了首款大型游戏《武装突袭：冷战突击》(Arma: Cold War Assault) (1)。由一个小团队开发、Codemasters发行的这款单机游戏获得了巨大成功。该游戏售出120多万份，赢得多项行业大奖，并受到了评论家和玩家的一致好评。波西米亚互动乘胜追击，又开发出深受欢迎的扩充版《武装突袭：抵抗》(Arma: Resistance) (2)，并于2002年发布。

发布处女作游戏之后，波西米亚互动开始承接各种雄心勃勃的新项目，并成功参与并建立严肃游戏和模拟实战分离业务，其首款训练游戏为：VBS1。2005年，波西米亚互动发布Xbox游戏《闪点行动：精英》(Operation Flashpoint: Elite) (3)。随后在2007年发布《武装突袭》(Arma)，这标志着工作室在没有大发行商支持的情况下首次完全独立发布游戏。

其后，工作室开始开发《武装突袭2》(Arma 2)。这款游戏项目也标志着波西米亚互动开始与捷克的另外两家游戏开发工作室即Altar Games 和 Black Element Software开展合作，这两家工作室为《武装突袭：女王的开场白》(Arma: Queens Gambit) 扩充版和《武装突袭2》的开发提供了协助。不久之后，波西米亚互动正式收购了这两家工作室。《武装突袭2》被证明是波西米亚互动的又一次成功，这款游戏在发布数年后依然是玩家优先考虑的，并由此带动了几个扩充版的发布，如《武装突袭2：箭头行动》(Arma 2: Operation Arrowhead)，《武装突袭2：英国部队》(Arma 2: British Armed Forces)，《武装突袭2：私营军事公司》(Arma 2: Private Military Company) 和《武装突袭2：捷克共和国的军队》(Arma 2: Army of the Czech Republic)。

在完成《武装突袭2》的开发后，波西米亚互动开始瞄准新的方向以使其投资组合多元化，开发出了新的游戏内容，如《驾乘直升机》(Take On Helicopters) 和《航母指挥官：盖亚的使命》(Carrier Command: Gaea Mission)。随着《武装突袭2：靶场》(Arma 2: Firing Range) 的发布，波西米亚互动首次进入了快速发展的手机游戏市场。虽然这些游戏都未获得商业上的重大成功，但是却为后来游戏项目的成功提供了丰富的开发经验。

2012年，在开发制作《武装突袭》系列的第四部分时，由于DayZ - 《武装突袭2：联合作战》(Arma 2: Combined Operations) 的僵尸生存模组 - 获得了意想不到的成功，波西米亚互动长期奉献和支持的模组游戏突然获得了回报。DayZ的成功促进了《武装突袭2》的销售大增，并使波西米亚互动成为游戏行业的焦点。波西米亚互动很快与DayZ的创作者Dean Hall建立合作关系，共同开发独立版。

大约半年之后，在2013年，《武装突袭3》为波西米亚互动的开放式发展之路创造了条件。通过发布《武装突袭3》的初版和测试版，波西米亚互动努力将玩家基础纳入游戏开发过程，从而推出比以往任何武装突袭系列更好、更稳定的游戏版本。包括DayZ在内的其他波西米亚互动游戏项目，以及专注于火星探索的模拟游戏《火星探索》(Take On Mars) 等小型项目，也采用这种开发方法。

2013年底，即DayZ模组达到顶峰期后一年，DayZ独立版早期的初版发布。尽管以“预览版”形式推出，但是DayZ立即成为Steam上最畅销的游戏，前四个月就售出近二百万份。

2014至2015年，工作室将其跨平台回合制策略游戏《武装突袭：策略》(Arma Tactics) 转向更多的平台，其中包括PlayStation® Network 和 Xbox® Live。波西米亚互动的太空探索游戏《火星探索》发布，完成了预览版开发计划。具有波西米亚互动旗舰游戏称号的《武装突袭3》以多个DLC包和扩充版的形式受到支持：2014年的卡丁车(Karts) 和直升机(Helicopters)，2015年的神枪手(Marksman)。《武装突袭3》成功植入Linux和MAC系统。针对模组社区组织了50万欧元的Make Arma Not War内容创作大赛。2015年，DayZ有望实现测试版，销售三百多万份，并且针对当代游戏机的版本正在开发中。

波西米亚互动已经开发了两个专有的游戏引擎；Real Virtuality™ 和Enforce™。工作室还利用得到许可的Unity引擎开发制作较小的多平台项目。

理想的业务合作伙伴应当是在运行在线单机游戏分销网络方面具有经验和拥有市场份额的公司，以确保能使中国最大数量的消费者接触我们的产品。

(1) 最初发布名称为：《闪点行动：冷战危机》  
(2) 最初发布名称为：《闪点行动：抵抗》  
(3) 闪点行动®是Codemasters公司的注册商标。



**BattSwap**快捷、价格低廉的电动汽车电池更换系统。同时解决电池充电时间长和电动汽车购价偏高这两个难题。

**BattSwap**提供独特的全自动电动汽车电池更换解决方案。电动汽车的所有用户都面临电池充电时间过长的问题：通常需要充电一整夜或在特斯拉超级充电站充上半小时。电池价格也使得电动汽车的售价高出三分之一。因此，尽管有近60%的用户在购买新车时会考虑电动汽车，但是电动汽车的市场需求仍然不到汽车总市场需求的1%。

**BattSwap**提供综合解决方案，可在30秒内完成电池更换。可拆卸电池能够降低用户购买电动汽车的初始成本。**BattSwap**可促进整个电动汽车市场的发展。获得专利的电池形态由市场上所售的常规电池和获得专利的电池交换站组成。电池采用市场上第三方所售的常规电池，而**BattSwap**需要的是安装在车身上的特殊的电池外壳。电池外壳取代汽车的中央通道，易于插入，无需对汽车进行重大改动，且生产成本维持在相同水平。

**BattSwap**电池交换站简单且价格低廉，其中包括主馈电电缆接入站内的费用。交换站采用5个电池的模块化存储，可为100辆电动汽车提供充电服务。如电池需求增加，现有电池更换机制中会增加另一个模块，同一个**BattSwap**交换站可为多达600辆电动车更换电池。整个系统由软件控制，可通过全球定位系统监控所有电池，并收集有关放电水平的数据。

**BattSwap**交换站网络构成了一个巨大的储能设施，尤其是可再生能源的节能效应和需求方面的逆向流动。**BattSwap**是一个综合解决方案，有助于实现有效的功率流和智能电网运营。

我们重点关注交通拥挤的地区以及交通严重依赖于进口原油的国家。通过在政府机构和私营企业中寻求合作伙伴、示范交换站的试运营及生产运行，我们进入中国市场的策略将大有作为。

## **BattSwap在中国 城市地区无污染的交通出行 不依赖进口石油**

电池更换对中国的交通业而言并非什么新鲜事。乘用车底盘电池更换已由Key Power和Better Place公司分别向中国国家电网公司和中国南方电网进行了示范，还有其他类似的应用。然而，**BattSwap**志在提供更快、更有效的解决方案，替代上述中国机构所采用的电池更换系统。我们所要倡导的是电动汽车电池更换最经济合算的解决方案。

此外，**BattSwap**还希望展示经缆线超快速充电和采用氢能汽车等其他零排放备选系统的好处。**BattSwap**是经济合算、可持续发展的解决方案，具备实现技术发展和持续竞争优势的可能性。**BattSwap**电池更换解决方案是经营业务主要在城市和郊区的出租车车队、送货服务及类似单位的理想选择。

**BattSwap**目前正在中国汽车生产商、能源供应商、直辖市和投资人群中寻求合作伙伴。我们希望与合作方协商在华生产和落实**BattSwap**系统的事宜。我们已经联系了标准化专业人员，为中国用户打造**BattSwap**系统。第一个出租车车队**BattSwap**电池更换示范站必须建在当地政府大力支持发展电动汽车的城市。在为期6个月的试点期内，用户将亲身体验和验证实实在在的好处，如操作简易，建设与运行成本低，具有灵活性和竞争优势等。

**BattSwap**可帮助用户立即更换电池而无需等待。我们使电动汽车变得既舒适又价格实惠。很高兴有机会认识您，共商合作事宜！

致以诚挚的问候  
Radek Janku  
BattSwap Inc. 首席执行官  
电子邮箱：[china@czechinvest.org](mailto:china@czechinvest.org)  
[www.battswap.com](http://www.battswap.com)

我们是谁？我们做什么？我们怎样做？

2012年



Creativedock由一群具备大型企业经验的资深专家在布拉格成立，他们希望建立自己的新兴企业，为他人带来充满活力的视野和想法。

我们是一家拥有140多名员工的商业创新型实验室。我们提供原料到产品、观点、公关、销售、运送和售后。我们为大型企业提供创新。我们挑战陈规旧习、落后的观点和刻板的习惯。我们帮助企业重新整合，使其获得新生。我们研究顾客的变化以及他们与新科技之间的互动。我们关注并预测顾客潜在的需求动向。我们不断地寻找将最新技术应用于我们的项目中的方法，永葆先进。

我们运用新兴企业的一套方法将创新带入市场。我们利用各种途径，如工作室、数据分析、神秘购物、面对面采访和工业分析等集思广益。然后我们进入商业案例初期测试阶段，创造一个似乎成形的产品来试探消费者的兴趣和媒体反映。之后我们继续将所有的观点提炼成少数，将它们转化为一个最小可变产品（MVP），并创建一种长期的商业模式和策略。最后，我们将产品投放市场，并获得成功，这得益于我们将测试和改善同步进行。



**我们的使命**是开发有助于人类发展和了解宇宙的通用人工智能。我们GoodAI公司的长期目标是开发出能够实现科学、技术、商业等领域自动认知过程的**通用人工智能软件**。

**我们的研究**始于2014年1月，从位于捷克布拉格的Keen Software House电子游戏开发公司起步，当时公司创始人兼首席执行官Marek Rosa将1000万美元个人资金投入项目开发。2015年7月7日，我们正式宣布成立GoodAI公司。

我们避免采用狭隘的人工智能方法，专注于实现公司的最终目标：**通用人工智能**。为了实现发展里程碑，我们的研究团队创建了**GoodAI大脑模拟器 ( GoodAI Brain Simulator )**。它是在开放源码的非商业性许可证下发布的一款设计工具和协作平台，研发人员和科技公司可在此平台上设计及测试人工大脑、分享知识和交流反馈。

**我们的团队**包括近30名具有计算机科学、神经科学和心理学背景的研究人员和工程师。

#### **未来的业务应用：早期开发阶段**

我们希望在安全环境中测试我们的通用人工智能，这样便可尽量控制错误的影响力。我们计划在短期内将开发的人工智能用于下列领域：

- 游戏（与我们的姐妹游戏开发公司Keen Software House携手合作，该公司开发制作了热销游戏《太空工程师》（Space Engineers）和《中世纪工程师》（Medieval Engineers））
- 游戏开发自动化
- 疑问解答和桌面自动化
- 计算机安全自动化（杀毒软件和防火墙）
- 通用优化自动化
- 机器人（使机器人能够服从一系列行动指令，通过学习和调整使它们的运动行为适应特定环境）
- 营销自动化
- 任何其他认知自动化过程，在这一过程中，人工智能体可以观察导师，然后通过观察和行为模式的探测，模仿导师的行为

我们预测，在**将我们开发的通用人工智能纳入游戏方面**存在巨大潜力。模拟世界可为用户提供充满刺激的丰富的学习环境，在此环境中，人工智能体可以相互或与数以百万计的玩家进行实时互动。在虚拟现实世界中，人工智能体将接受结构化和非结构化的输入、反应，从尝试和错误中学习，以及改变它们的环境，而不对外部世界构成任何风险。

我们将把**大脑模拟器植入Keen Software House公司的《太空工程师》和《中世纪工程师》游戏中**。这样，玩家将能够训练现有的人工智能大脑，并设计或分享自己的人工智能大脑。

我们还设想开发一款**专门聚焦人工智能的完全新颖的多人游戏**。游戏本身（特点和人物）的开发将与Keen Software House公司合作进行；GoodAI将提供人工智能作为游戏引擎。

#### **联系方式**

Marek Rosa · GoodAI 和Keen Software House公司创始人兼首席执行官  
[marek.rosa@GoodAI.com](mailto:marek.rosa@GoodAI.com)  
<http://blog.marekrosa.org>

加入我们，运用大脑模拟器设计人工智能大脑结构：<https://github.com/GoodAI/BrainSimulator>

更多信息，请访问GoodAI公司网站：[www.GoodAI.com](http://www.GoodAI.com)



Keen Software House 于2010年创建于捷克布拉格，是一家自主经营的游戏开发工作室，其宗旨是开发制作以真实的科学、事实、物理机构和情感为基础的各种游戏。公司主要因开发出深受欢迎的预览版主题游戏而为大家所熟知：

《太空工程师》，是一款设计、建设和维护太空设施的沙盒游戏。《太空工程师》在2013年10月发布，已售出超过150万份，并在Steam 预览版上保持着畅销游戏地位。在发布后的第一个月内，该游戏名列Steam 10大畅销游戏，并获得了全球电脑游戏玩家的认可。

[www.SpaceEngineersGame.com](http://www.SpaceEngineersGame.com)

《中世纪工程师》，由Keen Software House开发的第二款沙盒游戏，是一款用中世纪技术设计、建设和维护建筑工程和机械设备的沙盒游戏，在2015年2月发布。该游戏自发布以来一直保持着强劲的销售记录。

[www.MedievalEngineers.com](http://www.MedievalEngineers.com)

Keen Software House专注于太空工程师和中世纪工程师这两个主题的游戏的开发，但是同时也在继续开发自有的内部游戏引擎VRAGE，目前为第二版本。其核心特点是环境的坚固性。《太空工程师》和《中世纪工程师》是完全采用VR-AGE2.0的第一批主题游戏。

#### Keen Software House未来的开发计划

- 将《太空工程师》和《中世纪工程师》植入Xbox One和其他游戏平台
- 专注于亚洲市场，开发F2P版本的《太空工程师》
- 将GoodAI大脑模拟器整合到《太空工程师》和《中世纪工程师》中
- 通过开发新的游戏，继续“工程师”的专营权

#### Keen Software House公司发展史

2008年，Marek Rosa 自己开始开发VRAGE引擎和《矿工战争》( Miner Wars )，2010年他招兵买马组建团队并成立Keen Software House公司。Marek及其团队一起开始更加深入地开发《矿工战争》( 于2012年11月发布 )，后来又继续制作《矿工战争2081》( Miner Wars 2081 )。发布《矿工战争》游戏之后，公司将产品开发方向转移到专注于工程和创意方面的游戏。第一款游戏《太空工程师》为工作室带来成功，提高了工作室的知名度。

成功发布《太空工程师》几个月后，工作室开始开发工程师系列的第二款游戏：《中世纪工程师》，这款游戏于2015年2月在Steam预览版上发布。

#### 联系方式

Marek Rosa · GoodAI 和Keen Software House公司创始人兼首席执行官

[marek.rosa@keenswh.com](mailto:marek.rosa@keenswh.com)

<http://blog.marekrosa.org>

更多信息，请访问Keen SWH公司网站：[www.KeenSWH.com](http://www.KeenSWH.com)



公司基本情况：

地址：

MEDICAL MONITOR Ltd.

Korunní 810/104

Vinohrady, Prague 101 00

Czech Republic 捷克共和国

ID编号：03352552

本公司在布拉格市法院C区商业注册处注册。

档案编号230636

联系方式：电话：+420 724 300 946

电子邮件：j.slavikova@medicalmonitor.cz

代表：

Ing. Jana Slavíková, 首席执行官

Ing. Jan Hladík, 首席执行官

我们对开发远程医疗解决方案很感兴趣。我们专注于为居家环境中的慢性病患者提供医疗保健。我们与医院专业顾问协同合作。

我们的目标是作为捷克共和国创新者，不断扩大捷克乃至欧盟地区的远程医疗发展。

借助远程医疗监测中心服务的居家环境患者监护项目，旨在寻求以更简便的方式将现代远程医疗方法与特殊救护的日常工作方法相联系，特别是在慢性病患者地区。

这意味着要确认机构、管理者和远程医疗的特定利益。由于这是第一个关注此方面利益的项目，因此主要关注的是捷克患者的健康。

下一步要对试点项目进行全面、准确的界定，并通过具体实践来检验流程规则。

## 解决方案

该解决方案分为3个方面：

**客户方面**——主要目的是获得设备、设备检查和解读以及传递到存储系统的测量数据

**存储系统**——主要作用是接收来自患者设备的数据，并将它们保存到数据库中以用于下一次治疗

**监测中心**——主要目的是利用存储系统中的数据，如果存在不合格的测量值，他们对医疗过程的解读应传达到患者装置

为了确保安全可靠的数据传输，我们必须使用符合所有法定标准且完全可靠的医疗设备。

在我们测试的产品中，均符合基本要求，其中包括心电图PC- 80、血氧计BerryMmed BM2000、肺活量计SP 10 W、蓝牙温度计EET -1、博雅血压计BM85、血糖仪Diamond Mini 和Personal

Weight BF800。所有医疗设备均需定期创新和开发。正确选择供应商对我们的项目至关重要。

医疗设备的一项关键要求是蓝牙技术，蓝牙可将数据通过HUB从设备传输到监测中心。

患者的生理功能记录会发送到监测中心，在这里，专家做出评估并将数据发送给医生。他们使这一数据持续可用。医生可以灵活应对健康状况的变化，调整用药剂量和确定诊断等。

监测中心在最短的时间内评估数据警报，并允许通知患者、亲属和医生。如有需要，监测中心可以拨打紧急医疗服务电话。

我们的信息和通信技术人员可以与设备进行远程通讯，使其保持全天候（24/7）的工作。生理数值的远程监测为患者及其亲属带来更多的肯定、平静和安全感。



**Skypicker**是一家以技术为导向的OTA（在线旅行社），公司设在欧洲，面向全球开展业务。公司已成立三年，拥有130多名训练有素的员工。在过去两年中，公司实现了全面发展。得益于其自主开发的技术以及起先注重与廉价航空公司（LCC）、后来重视与LCC/FSC相结合的系统，公司发现了飞行业务方面的利基市场。这是一个盈利高、年轻而灵活的公司，到目前为止已获得了150万美元的投资。

**Skypicker**可使旅客找到并预订最便宜的航班，使在线航空旅游业发生改变。**Skypicker**独特的技术基于将廉价航班与传统航空公司相结合的数据采集与组合算法，可开设出往往比市场上现有报价便宜50%至90%的全新独有航线。**Skypicker**每月的收益增幅超过40%，目前每天售出2500多张机票。

**Skypicker**为客户提供称之为**Skypicker Guarantee**的独有保险服务，旅客从**Skypicker**处购买联合航班机票，无需另加费用即可享受保险保障，如果由于之前的航班延误，错过了航班，则要么向客户退款，要么提供其他抵达最终目的地的航班。

## 产品

**Skypicker**的核心产品是旅游业独一无二的LCC（廉价航空公司）与FSC（全方位服务航空公司）组合：

150家LCC覆盖全球范围——**Skypicker**在过去3年建立了自有的系统和数据库，没有任何GDS或集运商的协助。来自这些航空公司的所有数据都保存在内部，在这里使用智能算法，以实现独特而非常便宜的航班组合。**Skypicker**被认为是世界上组合各种廉价航空公司的最佳公司：即第一航班来自瑞安航空，第二航班来自挪威航空，第三航班来自亚航。

400家FSC——库存中增加了GDS运营商，可将它们与现有的LCC网络相结合，以预定独特的联合航班：即第一航班来自德国汉莎航空（法兰克福-新加坡）和第二航班来自亚航（新加坡-巴厘岛）。

相比整个市场上传统的在线旅行社，这样的组合开设了独特的多线路航班。该产品被视为特殊而有趣，可以向能够自行选择旅行方式的客户提供。

## 合作伙伴

元搜索渠道有利于大多数的销售。**Skypicker**与Kayak、Momondo、Skyscanner、Wego、Finn、Mundi等全球众多其他同行携手合作。由于我们接触的数据量巨大，最近，**Skypicker**开始将自己描述为航班集运商。因此，我们与众多在线旅行社合作，其中**Skypicker**为整个后台程序提供支持——数据，预订，票务，在线办理登记手续和客户服务等。

## Skypicker的主要市场

- 欧洲：英国，德国，西班牙，意大利，北欧
- 中东：沙特阿拉伯
- 亚太地区：新西兰，澳大利亚，新加坡
- 美洲：美国，墨西哥

## 用数字描述Skypicker

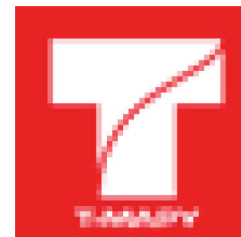
- 每天通过我们的合作伙伴和网站实现的搜索量30 000 0000
- 从私人投资者处获得的投资资金1 500 000欧元
- **Skypicker**的月访问量1 000 000
- 2015年接受我们服务的客户数300 000
- 2015年5月售出的预订量25 000
- 与LCC组合的GDS运营商400
- 全球库存廉价航空公司150
- 团队高级人才数130
- 数据新鲜度和准确性99.8%
- 42种货币和41种支持语言
- 24 /7全天候客户服务



**T-MAPY spol. s r.o.**是捷克最大的GIS型公司之一。公司成立于1992年，为T-Kartor Sweden AB的子公司。从创立之初，T-MAPY便专注于为客户提供信息和地理信息技术领域的专业服务。如今，公司提供与建筑专业IS和GIS解决方案有关的广泛产品和服务。

**T-MAPY**的经验基于公司20多年发展中成功实施的数以千计的项目，客户大部分来自公共部门，也有私人公司。我们的发展立足于品种丰富的产品和服务组合：

- 软件产品销售与维护
- **Geoportal**解决方案
- 我们自有的GIS ( 地理信息系统 ) 网络软件
- 我们自有的桌面GIS软件
- 运输和导航软件
- 基本信息系统软件
- 移动GIS软件
- 制图软件
  
- 专业服务
- 定制软件开发
- 数据处理、捕获和分析
- GIS设计、概念开发、咨询、研究、系统集成
- 实施Esri、ERDAS和开源GIS技术



公司总部位于赫拉德茨-克拉洛韦，在捷克和斯洛伐克有几家子公司。我们的业务活动不仅仅局限于捷克和斯洛伐克市场。我们在欧洲及海外其他地区还进行了广泛的国际项目合作。公司作为瑞典T-Kartor领导的国际集团T-Kartor的一员，享有这一方面的便利。

T-MAPY团队包括50多名全职员工、一些专业自由职业者和永久顾问。团队由项目经理、GIT / IT专家、数据生产处理专家、分析师、程序员和其他专家组成。当执行大型国际项目时，我们会与T-Kartor集团的其他成员携手合作。

T-MAPY的业务活动和意向包括下列几个方面：

- **公共行政GIS**  
-我们建立完整的地理信息系统，geoportals以及专门应用。我们提供内外部集成和系统内通信服务。我们处理和提供所需的数据（地籍图、技术地图、城市规划、洪水分区图等）。
  
- **公共管理议程IS**  
-T-MAPY开发带有地图界面的数据库应用程序，可使公共管理机构更有效地进行管理。
  
- **运输调度软件**  
-我们为公共交通运营商和交通运输公司提供调度管理软件。我们提供与现有系统、通信网络和车辆硬件集成的服务。我们处理和交付所需的地理数据。
  
- **应急服务运作与危机管理**  
-我公司开发和实施可在与应急服务相关的日常工作中使用的GIS软件。用于消防救援服务运营商、应急运营商和其他应急服务领域的标准GIS客户端只是我公司解决方案的一部分。
  
- **定位、导航和AVL系统**  
- 在我们的产品范围内，我们有专门设计的在地面、河流和航海导航领域中监测移动对象和局部事件的现有以及量身定制的解决方案。我们提供可使用户管理和评估运输的本地化子系统。我们还提供精选的地理数据。
  
- **制图和数据生产系统**  
- 我们设计并实施系列地图制作技术和方法，以及将地图输出控制和自动数据发布纳入其中。

作为捷克地理信息科学领域的关键成员，T-MAPY供应的产品广泛应用于公共管理部门、应急服务、运输和私人企业中。我们对合并地理空间和制图技能有着深入的理解和广泛的兴趣。我们的原则建立在对质量的承诺上，对我们而言，客户满意度是衡量质量的标准。T-MAPY重视并强调与客户及业务伙伴建立长久的合作关系，同时作为经验丰富、具有雄厚国际背景的中欧公司，我们还注重充分利用自身的所有优势。

## T-MAPY EQ

尖端技术，改变网上搜索方式，释放每个人的空间智能。

### 针对问题

在日常生活中充满了与地点相关的决策。现有搜索技术无法在完成搜索的同时较好地处理空间信息。T-MAPY EQ技术围绕“地点问题”为用户提供简易的决策之道。

### 解决方法

通过图标式界面进行视觉交互与控制，以极其简单的方式完成十分复杂的搜索查询。

### 主要内容

T-MAPY EQ技术可用于多个定制应用程序，目前是一项面向终端客户的服务。

### 关键特性

- 视觉交互
- 直观易懂的查询方式
- 上手速度极快，简单易学
- 不依赖物理数据结构

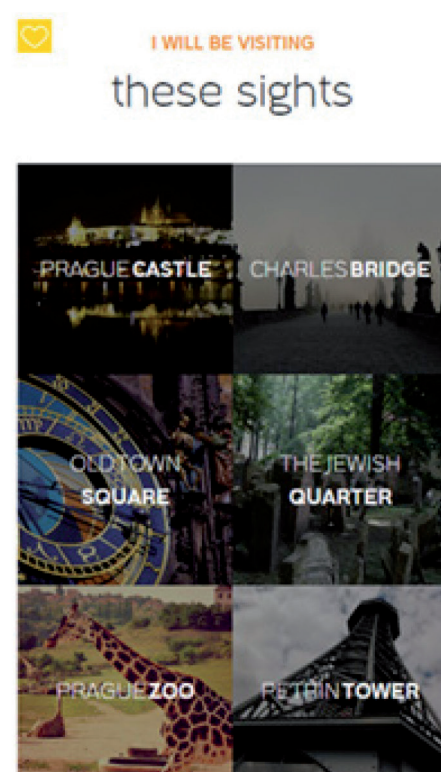
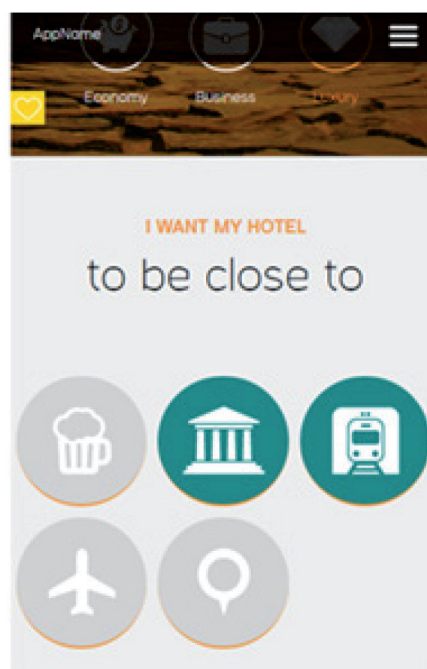
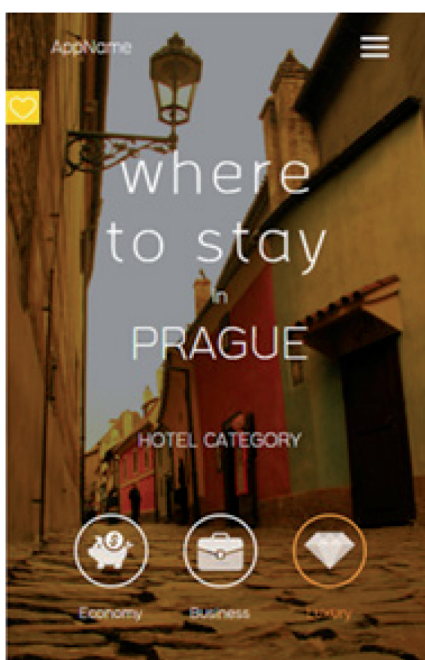
### 主要优势

- 视觉交互，消除语言壁垒
- 缩短搜索时间
- 更易于获取信息
- 查询结果相关性更高
- 与众不同，体现个性

### 应用领域

- 线上旅行服务
- 决策支持系统
- 房地产

.酒店行业应用示例——搜索





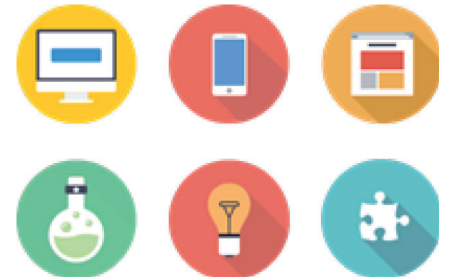
## Usertech简介

Usertech集团是一家数字机构及开发自有产品和解决方案的局部创新中心。我们的专业知识领域主要涉及在数字和网络环境中量身定制的技术解决方案的设计、用户体验和开发。

我们能够帮助客户实现他们的数字目标。Usertech是企业、机构乃至初创企业的合作伙伴。Usertech代表着一个富有创意、经验丰富、充满激情的团队，其成员能够处理多个数字项目，热爱数字创新，始终能够运用最新技术。

## 我们构建和提供

- 网站
- 移动应用程序（本地和混合）
- UX和UI开发
- 原型与用户测试
- 后台·CRM·API
- 社交媒体应用程序和游戏



Usertech提供从咨询到部署和测试的全面解决方案。

我们帮助企业解决定制开发问题以及进行数字创新。Usertech的责任包括设计、用户体验面以及技术方面。我们是大型金融公司和公用事业公司创新团队的一份子，我们共同创造和建设有助于提高公司核心服务的数字化产品。

我们帮助机构建立开发人员外包团队，并与他们共同研发多个数字项目。

## 机构外包模式

Usertech通过构建由创意人员、设计人员和开发人员组成的远程或内部专门小组，帮助机构外包开发任务。我们的主要优势是我们的积极参与以及提供的实践方法。

● **合作模式：**本地客户经理在客户经营场所开展业务合作，而开发团队则位于捷克布拉格。这样的合作组合有助于大幅削减机构/客户方面的成本。

## ● 机构案例研究——Havas Worldwide

我们为布拉格的Havas Worldwide 公司构建了14个专门团队，成功实施了数百个主要面向跨国公司的项目，这些项目有助于将布拉格建成Havas Worldwide网络中的欧洲数字生产中心。类似的模式目前正被应用到Havas苏黎世公司。

## 我们的竞争优势

- 与欧洲、美国和亚洲客户开展合作的丰富经验
- 在传统行业市场中达到的精度
- 欧洲设计
- 国际方法
- 始终运用最新的可用技术
- 富有创意和经验丰富的团队
- 处理多个数字项目的能力
- 及时提供高品质解决方案的可靠的合作伙伴

## 亚洲业务证明：

- 我们为捷信中国(Home Credit China) 建立了网站，捷信中国是在中华人民共和国经营的第二大欧洲雇主，也是中国市场5家消费金融公司之一。
- 我们为捷信越南(Home Credit Vietnam) 建立了网站。

联系方式：

## 欧洲客户证明：

- 乐高
- 福布斯
- Havas Worldwide布拉格
- E.ON
- 李奥贝纳
- Publicis
- 瑞福森银行
- 斯柯达汽车

Jan Beránek  
+420 721 718 931  
[beranek@usertechologies.com](mailto:beranek@usertechologies.com)

Martin Michalov  
+420 725 555 344  
[michalov@usertechologies.com](mailto:michalov@usertechologies.com)

LinkedIn / Twitter / Facebook  
我们竭诚满足您在数字方面的需求！

Warhorse Studios由Dan Vávra创立，他同时也是Mafia和Mafia 2的创始人；另一位创立者是Martin Klíma，他曾于2011年在布拉格作为独立游戏开发室与ALTAR (原始战争，飞碟：三部曲)合作，拥有一支经验老到的行业老手队伍，发行了成打的游戏且卖出了不菲数字的游戏碟片。

2014年1月Warhorse在Kickstarter上为现实版的中世纪RPG角色扮演游戏《天国：拯救》发起了竞赛。项目在36个小时内大获成功，按支持者数量在2014年排Kickstarter所有项目的第三名。参见<https://www.kickstarter.com/year/2014/data>

Warhorse Studios被《Fast Company》商业杂志列入世界十大最有创造力的公司。参见<http://www.fastcompany.com/3041654/most-innovative-companies-2015/the-worlds-top-10-most-innovative-companies-of-2015-of-kickst>

## 联系人 / 信息：

### Martin Klíma

创始人之一 · 生产执行官

Warhorse Studios

[martin.klima@warhorsestudios.cz](mailto:martin.klima@warhorsestudios.cz)

+420 604 231 002

### Jiří Rýdl

市场协调

[jiri.rydl@warhorsestudios.cz](mailto:jiri.rydl@warhorsestudios.cz)

+420 720 755 646

Fórum Karlín

Pernerova 676/51

182 00 Praha 8

Czech Republic

公司名称: Ki-Wi Digital s.r.o.  
成立时间: 2007  
地址: 捷克共和国布拉格  
经营范围: 软件开发,硬件调整和设计  
员工人数: 12  
官方网站: www.ki-wi.cz



## 公司简介:

Ki-Wi Digital有限公司 是一家 IT公司, 主要开发独特的数字标牌软件,该软件可以对显示屏,平板电脑和互动式自助服务设备进行远程控制,内容安排和管理,可广泛应用于零售领域、广告公司、工业公司、城市和乡镇。我们Ki-Wi Digital公司服务的知名客户包括泰斯科玛 Tescoma, 雀巢, 富士康捷克公司, 捷克保险公司, Electro World电器销售公司, 布拉格动物园等等。

## 核心产品 Ki-Wi 服务器

Ki-Wi 服务器应用于远程控制,安排规划内容、声音和管理显示屏、平板电脑及互动式自助服务设备,而且这一切都可以在任意设备上通过网页浏览器来进行。

Ki-Wi服务器可以通过模板将显示屏分成任意几个区域。Ki-Wi 服务器可以使您随时随地安排播放指定的和计划的内容。Ki-Wi 服务器还可以提供高级的实时内容播放功能,内容更新可在几分钟内完成。显示屏显示什么、什么时候显示、周期是多少、有什么规则要求,您都可以很容易地为每个显示屏单独设置。

在Ki-Wi 服务器上可以显示所有的显示屏和任意输出设备。您可以随时知道显示屏是否在线,正在播放什么内容和何时被打开的。在您指定的地方,每一个显示屏都可以播放您想播放的任意内容。Ki-Wi 服务器还提供实时内容播放功能,内容更新在几分钟内完成。

## Ki-Wi 播放器:

Ki-Wi 播放器是一款可以在任意屏幕播放数码内容的专业级播放器。Ki-Wi 播放器可以播放的内容有:图片、视频、声音、动画、网页和文本内容。通过组件,Ki-Wi 播放器也可以播放天气预报、实时新闻、字幕,显示实时日期和时间等。

Ki-Wi 播放器可以通过模板将媒体分成几个部分。这便于在线更新和远程监控数码播放屏,节省电能和数据流量,便于支持平板电脑和迷你电脑及调整播放器音量。





Glogster, a.s. 是一家总部在捷克的公司，也在美国马塞诸塞州波士顿和新加坡设有办事处。公司提供“软件即服务”(SaaS)，为个人及商务用户提供在教育领域的服务。

Glogster的创造工具让客户可以在同一个界面中合并音频、视频、图像、文本和超链接。

敬请访问我们的网站 [www.glogster.com](http://www.glogster.com)

### 个人产品

Glogster个人产品是针对个人使用的全新的产品线。它开启了Glogster对所有iPad和iPhone用户的功能，让他们可以超级轻松地分享记忆、灵感、演示，以及更多地使用内容丰富的多媒体格式。此产品线将于9月28日正式上线。

我们积极寻找  
商业合作，策略性伙伴，生产扩张，资本投资；

我们为您提供  
在英语市场的五年丰富操作经验（百分之75在美国和加拿大），提供高质量的用户反馈和独一无二的市场工具。

Mgr. Stanislav Sramek  
董事会主席  
执行总监&创始人之一  
电话：+420 777 074 401  
[stanislav@glogster.com](mailto:stanislav@glogster.com)



- 1 MIX ANY MEDIA
- 2 STYLIZE ON CANVAS
- 3 SHARE DIGITAL POSTERS

