

Ausschreibungstext zu PIXILAB Blocks®

Professionelles, beliebig skalierbares, all-in-one Content Management- und Mediensteuerungssystem für Museen, Besucherzentren, kommerzielle Showrooms, Messen und Ausstellungen, interaktives Digital Signage und ähnliche Einsatzbereiche. Unter einer intuitiv bedienbaren Oberfläche, führt das System alle wesentlichen Komponenten integrativ zusammen, wie die Gestaltung und Verwaltung des Contents (Bilder, Videos, Texte, Webseiten, Widgets, Touchscreen-Oberflächen und mehr), die Steuerung und Überwachung der Ausspielung und die Steuerung der gesamten Medien- und Raumtechnik. Weiterhin beinhaltet das System einen leistungsfähigen Multimedia-Guide mit beliebig vielen Sprachen, der ohne Installation einer App auf BYOD Geräten funktioniert.

Das System basiert auf offenen Industriestandards, wie HTML5, CSS und Javascript und nutzt keine proprietäre Software oder Hardware. Es ist über Skripte und Treiber (Typescript) funktional beliebig erweiterbar.

Die wesentlichen Merkmale des Systems sind:

- Robuste Serversoftware für Linux Ubuntu, Microsoft Windows oder MacOS. Server-Hardware optional lieferbar.
- Der Server kann lokal oder in der Cloud betrieben werden.
- Sicherer Betrieb durch optionalen Mirror-Server und Rechte-Management.
- Die Lizenz wird einmalig erworben und kann modular, je nach Anforderung, erweitert werden. Update- oder Abo-Kosten fallen nicht an. Lizenzen können auch für bestimmte Zeiträume gemietet werden.
- Jeder HTML5 Webbrowser kann als Ausspielgerät dienen.
- Der Hersteller bietet eine robuste und sehr schlanke Linux Playersoftware an, die lokal von einem Datenträger oder über PXE gebootet werden kann. Ebenso erhältlich sind fertig konfigurierte Player im NUC Format.
- Mehrere Player können über internen Netzwerk-Timecode zueinander synchronisiert werden.
- Die Inhalte werden vom Server gestreamt, können, je nach Art des Contents, optional aber auch lokal gecached werden.
- Das System unterstützt alle Content-Standardformate, die ein Browser ohne zusätzliche Codecs darstellen kann, inkl. iFrame-Webseiten, Widgets, Web-3D-Bilder und Panoramaaufnahmen.
- Inhalte können transparent gelayert und pixelgenau positioniert werden.
- Inhalte können getaggt und parametrisiert werden und unterstützen dynamische Verhaltensweisen, wie Skalierungen, Bewegungen, Rotation, Einblendungen u.s.w..
- Die Gestaltung aller Inhalte erfolgt über CSS und kann global, wie auch inhaltsbezogen vorgenommen werden.
- Livebilder können über Capturekarten oder Streaming Protokolle eingebunden werden.
- Für die Gestaltung von Touchscreens stehen Werkzeuge, wie Tasten, Fader, dynamische Textfelder u.s.w. zur Verfügung.
- Der integrierte Multimedia-Guide kann über jeden Webbrowser genutzt werden und benötigt i.d.R. keine App.
- Die Inhalte des Multimedia-Guides lassen sich zu allen Videos im System und Dataton WATCHOUT synchronisieren.
- Der Aufruf der Seiten erfolgt über Zahleneingabe, QR Codes, GPS oder optional (mit einer Custom-App) auch Beacons.
- Das Verhalten individueller BYOD Geräte kann für interaktive Besuchererlebnisse optional getrackt werden.
- Das System beinhaltet eine zuverlässige und leistungsfähige Mediensteuerung, die alle Systemzustände per drag-und-drop Auswahl nutzen kann. Für Standardanwendungen muss keine Programmierung in einer Programmiersprache erfolgen.
- Für eine fortgeschrittene Nutzung läßt sich die Steuerung über Treiber, Skripte und Feed-Skripte jederzeit erweitern, z.B. zur Anbindung externer Datenbanken. Diese werden unter Typescript erstellt.
- Die Steuerung unterstützt logische Vergleichsoperatoren, Variablen und gelayerte Scheduler.
- Das System unterstützt externe Sensoren über UDP, ModBus, MQTT, Nexmosphere X-Talk u.s.w. und kann auch Informationen über USB Keys, RFID- oder NFC-Leser auswerten.
- Externe Geräte können über unzählige Protokolle und Schnittstellen gesteuert werden, wie TCP/IP, UDP, ModBus, MQTT, RESTful API, PJLink, Artnet, u.s.w...
- Leuchten und andere Aktoren können auch über optionale KNX-, Dali-, Casambi- oder zigbee Gateways gesteuert werden.