

PIOTR ROGACKI - WIĘKSZE PROJEKTY

- 2008 - 2010 System zarządzania treścią "Solarte portal" (Pylons, MySQL)
Ważniejsze wdrożenia:
- Firma Auto Club
 - Zespół Afromental (efekty flash + ajax)
 - Natalia Kukulska (> 10 000 podstron)
- 2006 - 2008 System ewidencjonowania i zarządzania składnikami majątku "Środki trwałe" dla firmy Prologika (VS2003 C#, PostgreSQL)
- 2005 - 2008 System sprzedaży "Hurt" dla firmy Prologika (VS2003 C#, PostgreSQL)
- definiowalne typy dokumentów sprzedaży, zakupu, magazynowe oraz kasowe
 - obsługa zewnętrznych urządzeń, np: drukarki i kasy fiskalne, stacjonarne i przenośne czytniki kodów kreskowych
 - pełna kontrola kasy i należności oraz magazynu z inwentaryzacją
 - wiele mechanizmów upraszczających lub rozwijających system dla specyficznych potrzeb klientów
- 2005 - 2008 Nadzór merytoryczny nad wykonaniem systemu zarządzania produkcją w firmie "Metaloplastyka" dla firmy Prologika (VS2003 C#, PostgreSQL)
- tworzenie kart technologicznych na podstawie wzorców oraz norm zapotrzebowania na pracę ludzi i maszyn oraz materiałów
 - planowanie produkcji z automatycznym wyliczaniem czasu realizacji dla określonych możliwości zakładu, możliwością ustawiania priorytetów zleceń i ręczną modyfikacją planu pracy ludzi oraz maszyn
 - pełna rejestracja pracy ludzi i maszyn
 - zestawienia zapotrzebowania na materiały oraz roboczogodziny pracowników i maszyn
- 2005 - 2006 System rejestracji pracy i przebiegu produkcji w "Zakładach przemysłu dziewiarskiego - Wola" dla firmy Prologika (VS2003 C#, PostgreSQL)
- pełna rejestracja przebiegu procesu technologicznego pod kątem pracy ludzi i maszyn, magazynowania pomiędzy działami produkcyjnymi, możliwość korekcy zaplanowanej ścieżki
 - zestawienia zapotrzebowania na materiały oraz roboczogodziny pracowników i maszyn
- 2005 - 2006 System planowania i nadzoru produkcji w "Zakładach przemysłu dziewiarskiego - Wola" dla firmy Prologika (VS2003 C#, PostgreSQL)
- szybkie przetwarzanie informacji z hurtowni danych warunków technicznych
 - zestawienia zapotrzebowania na materiały oraz roboczogodziny pracowników oraz maszyn
- 2004 - 2005 System ewidencjonowania warunków technologicznych procesu produkcji w "Zakładach przemysłu dziewiarskiego - Wola" dla firmy Prologika (Borland c++, PostgreSQL)
- zaprojektowanie struktur danych (~100 tabel) unifikujących ręcznie wypełniane dane z kart technologicznych
 - stworzenie systemu automatycznie generującego interface do edycji danych
 - integracja z systemem planowania i nadzoru produkcji oraz systemem rejestracji pracy
- 2004 Baza etiid filmowych dla Szkoły Filmowej w Łodzi (PHP4, MySQL)
- konwersja dotychczasowej bazy danych etiid szkolnych
 - przeprojektowanie i rozwinięcie systemu w konsultacji z klientem
 - wykonanie interface'u www do przeglądania danych z zaawansowanym wyszukiwaniem i wydrukiem oraz panelu do edycji danych
 - angielska wersja językowa z własnym tłumaczeniem
- 2003 System konwersji i zarządzania przelewami bankowymi dla firmy Sirius Systems (C#, XML)
- import i eksport do systemów rachunkowych i bankowych poprzez ich wewnętrzne formaty danych lub bezpośrednio połączenia z bazą danych
 - wewnętrzny format umożliwiający przenoszenie i grupowanie przelewów
 - zapamiętywanie historii wszystkich wykonanych operacji
 - mechanizmy kontrolowania poprawności danych wejściowych

- 2003 System zarządzania cennikami dla firmy Sirius Systems (C#, MS Access, XML, MySQL)
- import i synchronizacja danych z systemem rachunkowym
 - edycja danych i styli prezentacji
 - zaawansowane opcje wydruku
 - eksport do zewnętrznej bazy danych i strony www
- 2003 System Zarządzania Serwisem dla firmy Triton (C#, MySQL)
- podział obsługi zlecenia na poszczególne etapy i stanowiska na zasadzie wyszczególnienia funkcji i widocznych danych
 - system zarządzania użytkownikami i grupami użytkowników z przydzielaniem praw dostępu
 - wydruki dokumentów i potwierdzeń dla klientów na każdym etapie obsługi zlecenia
 - obsługa dowolnej ilości stanowisk w obrębie jednego oddziału z natychmiastową synchronizacją wyświetlanych danych i kontrolą bezpieczeństwa równoczesnej pracy nad pojedynczym zleceniem
 - pełna archiwizacja (ręczna i automatyczna) i przywracanie bazy danych
- 2003 System Obsługi Zleceń dla firmy Triton (C#, C++, MySQL)
- podział obsługi zlecenia na poszczególne etapy i stanowiska na zasadzie wyszczególnienia funkcji i widocznych danych
 - system zarządzania użytkownikami i grupami użytkowników z przydzielaniem praw dostępu
 - wydruki dokumentów i potwierdzeń dla klientów według certyfikowanych schematów na każdym etapie obsługi zlecenia
 - obsługa dowolnej ilości stanowisk w obrębie jednego oddziału z natychmiastową synchronizacją wyświetlanych danych i kontrolą bezpieczeństwa równoczesnej pracy nad pojedynczym zleceniem
 - projekt i wykonanie systemu synchronizacji bazy klientów i zleceń pomiędzy oddziałami przez przesyłanie szyfrowanych e-maili z własnym klientem pop3 i smtp przy użyciu dedykowanego serwera linuxowego
 - pełna archiwizacja (ręczna i automatyczna) i przywracanie bazy danych
- 2002 System generowania podglądu ubrań na modelach ludzi
- wykonanie projektu uproszczonego systemu dającego możliwości porównywalne do pełnego modelu matematycznego
 - koordynacja pracy programistów i grafików 3d
 - parametryzowanie wymiarów modeli na podstawie standardowych danych
 - deformowanie obiektów modeli dla uzyskania wymaganego kształtu
 - grupowanie typów ubrań na podstawie położenia na ciele
 - nakładanie zdeformowanego modelu ubrania na model człowieka
 - teksturowanie obiektów z użyciem zmian koloru, przezroczystości, bump mapy
 - tworzenie grafiki 3d przy użyciu OpenGLa do wyświetlania na stronie
- 2001-2004 Strona firmy Red Bird (PHP4, MySQL)
- pełna edycja zawartości tekstowej i graficznej
 - sklep www
 - zarządzanie bazą użytkowników
 - system lokalizacji na dowolny język
- 1998-2000 Gra wyścigi 3d Vertep (Assembler 68k i PPC, C, C++, Rave3D)
- projekt i wykonanie własnego wysoce zoptymalizowanego engine'u 3d
 - jednoczesny rozwój na 2 rodzaje procesorów (68k i ppc), 3 systemy operacyjne (AmigaOS, WarpOS i PowerUP) oraz 2 sposoby wyświetlania grafiki (własny engine 3d i sprzętowa akceleracja)
 - własny format danych opisujący obiekty i tory
 - dowolna rozbudowa o kolejne tory na podstawie dodatkowych plików