BenguFarm™

GAME

ADVANCED GAME MANAGEMENT SOFTWARE

Gefrustreerd met jou rekordhouding?

Probeer jy tred te hou van jou wildrekords op sigblaaie (Excel)? Kan jy nie die rekords vind van wanneer 'n dier geënt is, of wanneer sy gekalf het, wie haar vader is of hoeveel jy vir haar betaal betaal het nie? Sukkel jy om by te bly met jou rekordhouding en administrasie? Raak jou rekords verlore en mors jy kosbare tyd om data en fotos bymekaar te kry vir bemarking? Kry jy nie die beste pryse nie omdat jy nie die nodige inligting kan verskaf aan voornemende kopers nie? Lees dan verder en sien hoe BenguFarm-GAME jou kan help.

BenguFarm-GAME bied 'n maklik om te gebruik, getoetsde en beproefde alternatief om te gebruik vir jou eie rekordhoudingstelsel. Dit is jou alles-in-een op-die-plaas wildteling en -bestuur inligtingstelsel. Dit is ontwikkel vir maklike en doeltreffende rekordhouding, administrasie, prestasietoetsing van horingmates en ander eienskappe, seleksie, teling, bemarking en algemene bestuur. Die program is spesifiek ontwerp vir die behoeftes van die Suid-Afrikaanse wildboere en maak voorsiening vir alle aspekte van wildaantekening en -bestuur: van aankoop data, parings, dragtigheidsondersoeke, kalwings, horingmates, foto's, stambome, mikroskyfie nommers, DNA ouerskappe en bloedlyne, boek- en markwaardes, inentings, siektes, beserings, behandelings tot verkope, sterftes en kamp aktiwiteite.

Meer oor BenguelaSoft

BenguFarm-GAME is ontwikkel deur BenguelaSoft, 'n Suid-Afrikaanse maatskappy wat spesialiseer in vee en wild sagteware. BenguelaSoft het 'n baanrekord van 11 jaar in die boerdery bedryf. BenguFarm-GAME is een van die modules van BenguFarm pakket met die ander modules vir vleisbeeste (die bekende en wyd-gebruikte BenguFarm-BEEF, voorheen bekend as BeefPro), skape, bokke en varke. Alle modules word ontwikkel op dieselfde beginsels – as jy een ken, sal jy baie maklik al die ander kan bemeester. Elke module is egter pasgemaak vir die behoeftes en vereistes van die spesikeke spesie. BenguFarm word deur meer as 900 telers in 14 lande en 4 kontinente gebruik. BenguFarm word onderskryf deur SA Stamboek asook 19 beestelersgenootskappe.

BenguFarm-GAME is ontwikkel met die insette van verskeie prominente wildtelers soos Thaba Tholo, Sable Ranch, Phala Phala, Tina de Jager en Golden Breeders. Die voortgesette insette van ons kliënte verseker dat die program pasgemaak voldoen aan die behoeftes van alle wildtelers en verwante instellings. Die ontwikkelingsbenadering is uiters gebruikersgedrewe: gebruikers se versoeke en voorstelle geniet hoë prioriteit in die voortdurende ontwikkeling en opgadering van die sagteware. Kundigheid van verskillende wetenskaplikes en instansies soos WRSA, universiteite, SA Stamboek, DNA laboratoriums, ens. verseker dat die program voldoen aan wetenskaplike en tegniese standaarde.

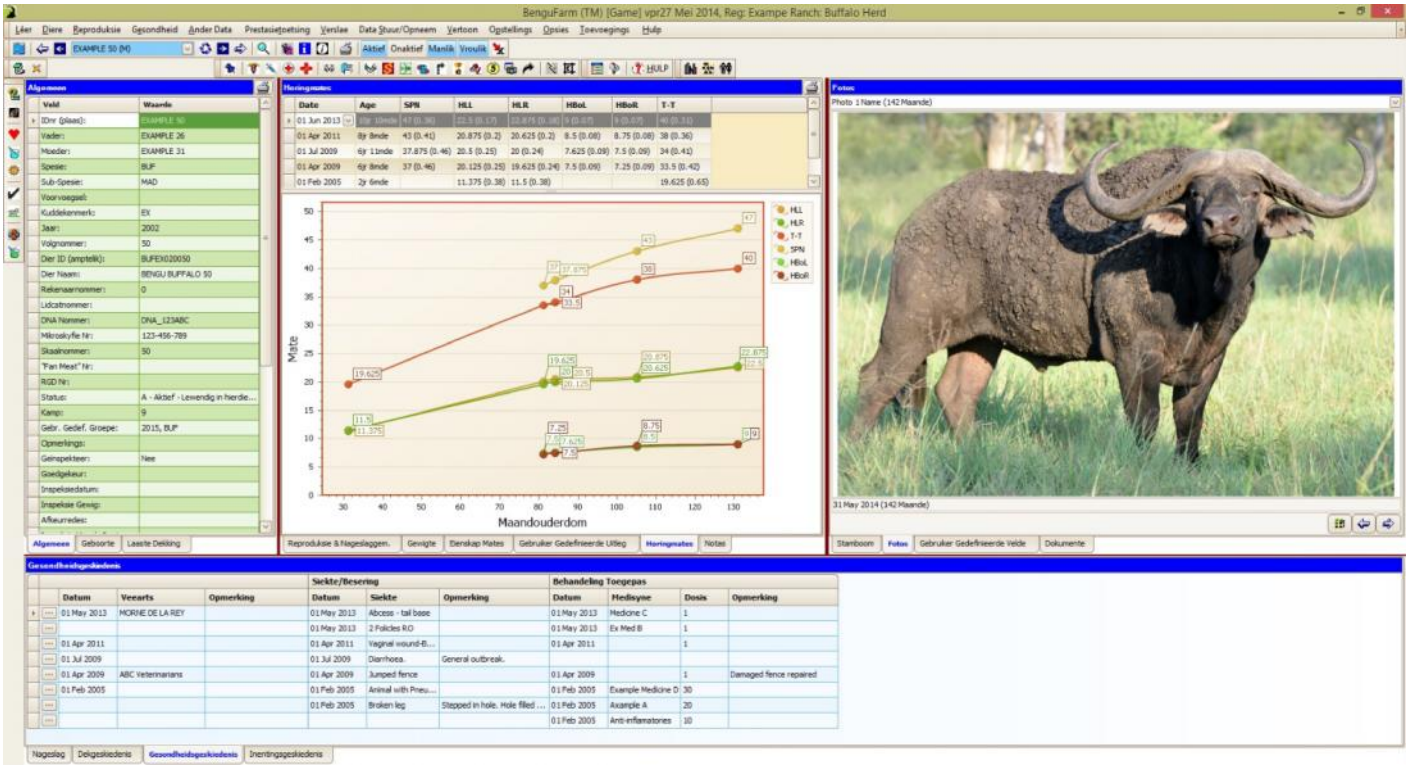
Spesies

Die program maak tans voorsiening vir 38 wildspesies (insluitend swartwitpense, bastergemsbokke, buffels, renosters, njalas, rooibokke, gemsbokke, tssebbe springbokke en wildebeest) en 3 roofdier spesies (leeus, luiperds en jagluiperds). Subspesies, bloedlyne en kleur variasies (insluitend “splits”) kan ook aangeteken word.

Hoofskerm

’n Unieke kenmerk is dat alle data, fotos en dokumente van ’n dier op die hoofskerm opgekyk kan word (sien hieronder) via 19 opkykvensters (bv. geboortedata, stamboom, foto’s, horingmates, reproduksiedata, nageslag, inentings, gesondheid en notas), sonder die nodigheid om ’n verslag te skep.

Hoofskerm – Voorbeeld:



Dierrekords, Fotos and Dokumente

Dit is maklik om die program se databasis te vul met jou eie dierdata deur gebruik te maak van verskillende metodes. Data kan byvoorbeeld vanaf Excel ingetrek word of dit kan maklik en vining met die hand ingevoer word via die Dier Data “Wizard” skerm. (Indien jy hulp met die voorbereiding en intrek van Excel data benodig, kontak Mnr. Leslie Bergh by 082 801 2026 of e-pos leslie.bergh@vodamail.co.za). Wanneer diere aangekoop word, kan die verkoper ‘n elektroniese lêer in BenguFarm-GAME skep en vir die koper stuur wat hy in sy BenguFarm-GAME kan intrek en onmiddellik die diere se volledige inligting rekord hê.

’n Onbeperkte aantal fotos, dokumente (bv. DNA sertifikate, fakture, vrugbaarheidsertifikate en veeartverslae) en videos kan gestoor en vertoon word vir ‘n dier. Fotos van ‘n dier en die ouers kan op sekere verslae ingesluit word.

Reproduksie en Horningmates Berekenings

BenguFarm-GAME doen outomaties verskeie reproduksieberekenings soos ouderdom by eerste kalwing, inter-kalf periodes en dae sedert laaste kalwing en reproduksie-indeks. Verwagte kalfdatums word bereken deur die gebruik van

spesie-spesifieke reproduksie parameters en kudde-spesifieke opstellings. Wat horingmates en ander produksie-eienskappe betref, bereken BenguFarm-GAME onder andere horinggroei per maand, ouderdom-gekorrigeerde horinglengte en -indekse (sien hieronder). Hierdie wetenskaplik gebaseerde berekenings maak maklike vergelyking en akkurate seleksie van diere moontlik.

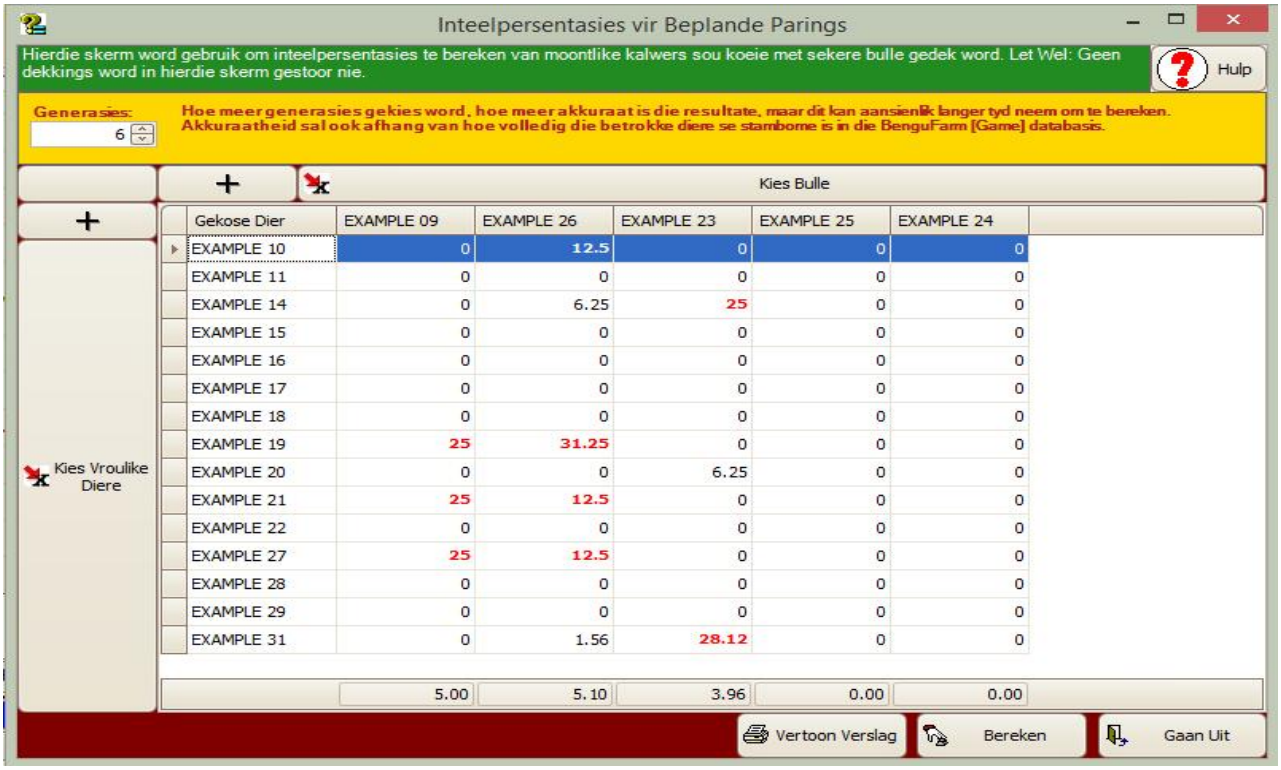
Horingmates verslag – Voorbeeld van berekenigs:

Dier No	Geslag	Ouderdom by meting (dae)	Gemete Horinglengte (dm)	Oud. Gekor. Horinglengte (dm)	Horinggroei (dm / md)	Horinggroei Indeks
1	M	600	21.50	19.71	1.09	109
2	M	575	18.50	17.70	0.98	98
3	M	550	14.25	14.25	0.79	79
4	M	525	16.75	17.55	0.97	97
5	M	500	19.00	20.90	1.16	116
Gemid	M	550	18.00	18.00	1.00	100

Inteling

Inteling is ‘n belangrike aspek om in ag te neem by teling. Indien ouerskappe aangeteken word, kan hoë vlakke van inteling baie maklik voorkom word, aangesien intelingskoëffisiente bereken word vir die nageslag van beplande parings, met waarskuwings waar ‘n spesifieke paring hoë inteling tot gevolg sal hê (sien hieronder). Die program bereken outomaties ook die inteling van alle bestaande diere.

Inteling Berekening vir Beplande Parings skerm – Voorbeeld:



Gekose Dier	EXAMPLE 09	EXAMPLE 26	EXAMPLE 23	EXAMPLE 25	EXAMPLE 24
EXAMPLE 10	0	12.5	0	0	0
EXAMPLE 11	0	0	0	0	0
EXAMPLE 14	0	6.25	25	0	0
EXAMPLE 15	0	0	0	0	0
EXAMPLE 16	0	0	0	0	0
EXAMPLE 17	0	0	0	0	0
EXAMPLE 18	0	0	0	0	0
EXAMPLE 19	25	31.25	0	0	0
EXAMPLE 20	0	0	6.25	0	0
EXAMPLE 21	25	12.5	0	0	0
EXAMPLE 22	0	0	0	0	0
EXAMPLE 27	25	12.5	0	0	0
EXAMPLE 28	0	0	0	0	0
EXAMPLE 29	0	0	0	0	0
EXAMPLE 31	0	1.56	28.12	0	0
	5.00	5.10	3.96	0.00	0.00

Data Uitruiling

Navorsingsresultate van genetici by SA Stamboek word gebruik om BenguFarm-GAME voortdurend te opdateer en al hierdie berekeninge sal gebruik word om so gou as wetenskaplik haalbaar teelwaardes te beraam vir ekonomies belangrike eienskappe, soos horinggroei. Vir telers wat ook Logix-Game deelnemers is, is die data-uitruiling tussen SA Stamboek se sentrale databasis, Logix-Game, en BenguFarm-GAME moeiteloos, outomaties in die korrekte elektroniese formaat.

Logix is 'n diere-aantekening databasis, wat ontwikkel is deur SA Stamboek se bekwame in-huis span programmeerders onder die leiding van internasionaal bekende dierewetenskaplikes en genetici. SA Stamboek het meer as 'n eeu se ondervinding in diere-aantekening en het internasionale akkreditasie by die International Committee for Animal Recording (ICAR). Logix-Game bied fasiliteite vir die berging van wilddata op 'n sentrale databasis wat, met die eienaar se toestemming, toeganklik is vir alle betrokkenes, ongeag of dit is die eienaar is wat nie op die plaas bly nie, die veearts, laboratorium, dierevoedingskundige of selfs 'n belangstellende koper.

Pyl Data Skerm

'n Ander unieke kenmerk van die program is die Dier Pyl Data skerm (sien hieronder), waar alle data wat tydens die verdowing van diere versamel word, vinnig en maklik aangeteken kan word op een skerm. Dit sluit data in soos veeartsenykundige inligting, horingmates, foto's, kampverskuiwings, inentings, mikroskyfie inplantings, dragtigheidstoetse, vrugbaarheidstoetse, toestand van tande, interne parasiete (eiertellings), behandelings van siektes of beserings, veeartsenykundige notas (insluitend herinneraars om op te volg) en gewigte. Alle veeartseny inligting van 'n spesifieke dier is dus altyd beskikbaar regdeur die dier se lewe.

Dier Pyl Data skerm – Voorbeeld:

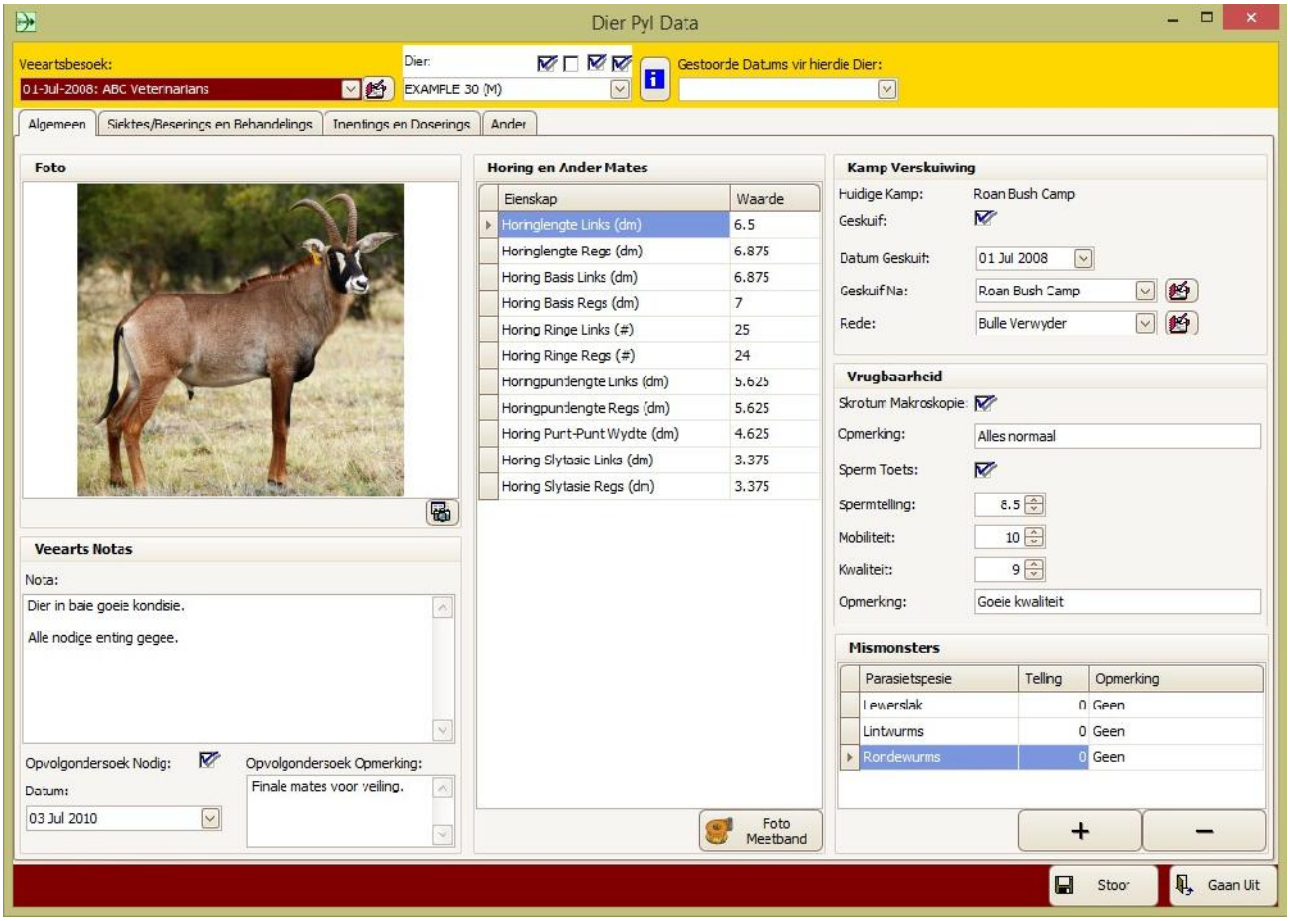
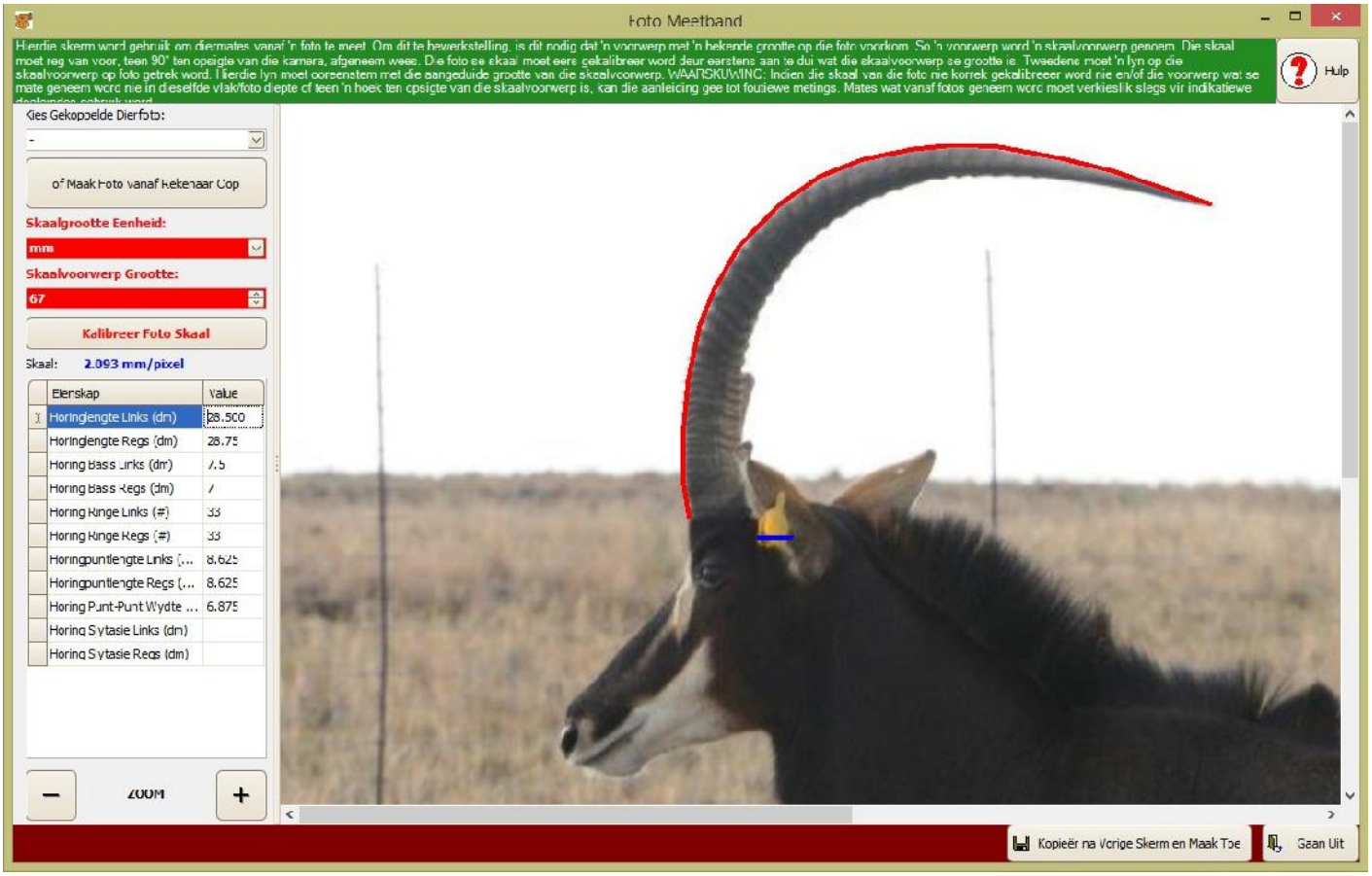


Foto Maatband Horningmates

Om diere te verdoof ten einde hul horings te meet is duur en daar is altyd die risiko van beserings of sterftes. Die Foto Maatband funksie (sien hieronder) in BenguFarm-GAME stel die gebruiker in staat om horing- en ander mates te beraam vanaf 'n foto, sonder die nodigheid om die dier te verdoof. Dit word gedoen deur die horinglengte op die foto te skaal deur die gebruik van 'n voorwerp, byvoorbeeld 'n oorplaatjie, van 'n bekende grootte op die foto.

Foto Maatband skerm – Voorbeeld:



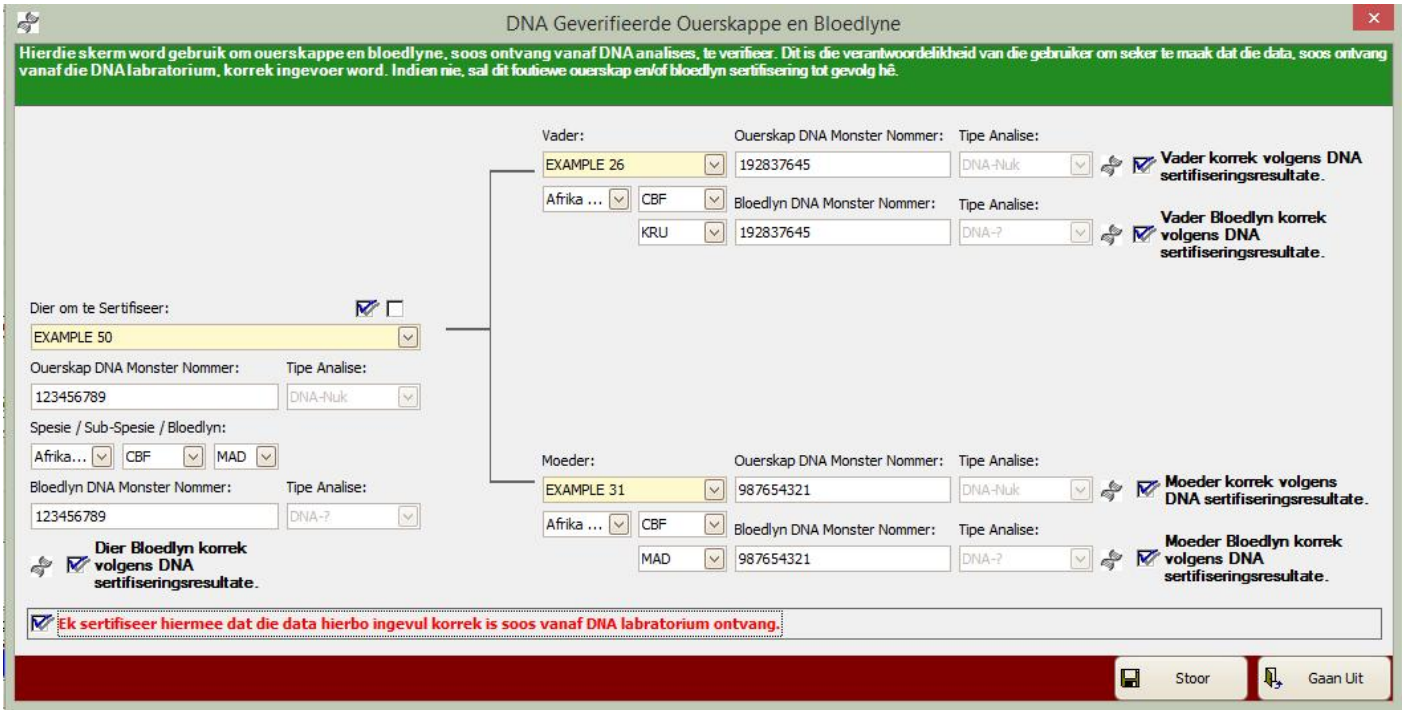
Pryse, Waardes en Kostes

Behalwe vir aankoop- en verkooppryse, kan boek- en markwaardes ook per dier aangeteken word. Die koste van inentings, doserings, medisyne en behandelings kan per dier aangeteken word. Kostes soos voer, lekke en eksterne parasiet beheer kan per kamp aangeteken word.

DNA Gesertifiseerde Ouers en Bloedlyne

'n Baie belangrike aspek van wildteling (en kopers se gemoedsrus) is die DNA sertifisering van die ouers en bloedlyne. Dit word gedoen deur hare of ander biologiese monsters by 'n DNA laboratorium (soos Unistel) te laat - analiseer. Die uitslae van hierdie DNA analises (DNA verwysingsnommers en alle sertifiseringsinligting) wat deur die laboratoriums verskaf is, word opgeneem in BenguFarm-GAME. Die gebruiker kan die ouerskappe en bloedlyne wat bevestig is deur die DNA analises, sertifiseer in BenguFarm-GAME (sien hieronder). Gesertifiseerde ouers word geïdentifiseer en gemerk met 'n DNA simbool in alle BenguFarm-GAME skerms en verslae (sien die Dieropsomming verslag hieronder).

DNA Geverifieerde Ouerskappe en Bloedlyne skerm – Voorbeeld:



Verslae

Die program het meer as 50 verslae en aantekenlyste vir algemene- en gesondheidsbestuur, teling, aangetekende eienskappe (bv. horingmates), seleksie, verkope en kudde-administrasie. Hier volg 'n paar voorbeelde:

- Die Horingmates aantekenlys vir maklike aantekening van horingmates in die kamp.
- Die Diergetalle en Waardes verslag gee 'n opsomming van die aantal diere (binne of oor spesies) per gebruiker-gedefinieerde kategorie, insluitende totale boek- en markwaardes.
- Die Diergetalle Rekonsiliasie verslag gee 'n lys van al die dierbewegings vir 'n spesifieke tydperk in en uit die kudde, bv. diere gekoop, kalwers gebore, diere verkoop, diere gejag, sterftes, ens.
- Die DNA Dienste Aanvraag vorm kan gedruk en saam met die DNA monsters gestuur word na 'n DNA-laboratorium (tans slegs beskikbaar vir Unistel).
- Met die Log van DNA Monsters Gestuur verslag wat jy tred hou van watter diere se DNA monsters vir ontleding gestuur is en watter resultate ontvang is.
- Die Verwante Diere verslag stel mens in staat om oombliklik te sien watter diere in die kudde verwant is aan 'n spesifieke dier en wat die verwantskap is (bv. vader).
- Die Verse en Koeie Naby Kalving verslag stel jou in staat om voorbereid te wees vir vroulike diere naby kalwing.
- Vir die Dieropsomming verslag (sien hieronder) kan die gebruiker kies watter dier inligting ingesluit moet word: algemene inligting, fotos, stamboom (met DNA gesertifiseerde ouer simbole), nageslag, horingmates, reproduksie-data (vroulik) of vrugbaarheidsdata (manlik), mikroskyfie inplantings, kampbewegings, aankoopdata, notas, inentings, siektes/beserings, behandelings, ens. Die logo van die boerdery kan ook op die verslag gedruk word.
- 'n Veilingskatalogus verslag kan geskep word op 'n soortgelyke wyse as die Dieropsomming verslag, waar die gebruiker kan kies watter inligting ingesluit word. Lotnommers kan toegeken word en opmerkings bygevoeg word.
- Die Diere per Kamp verslag lys al die diere in 'n kamp vir die gekose kamp(e) en spesie. Die gebruiker kan die uitleg van die verslag aanpas en sy gunsteling uitleg vir latere gebruik stoor.
- Aankope en Verkope verslae met datum, koper/verkoper, prys, geleentheid, ens.

Dieropsomming verslag – Voorbeeld:

EXAMPLE 50

Buffalo Herd

Kontak: MNR. A.B. CHRISTENSON *Tel:* 082-123 4567 *E-Pos:* admin@exampleranch.co.za *Lidnr:* 0123456BUF

Algemeen

IDnr:	**EXAMPLE 50**	Geboorte:	**28-07-2002**	Geslag:	**Manlik**	Kamp:	**Buffalo Camp**
Spesie:	**Buffel**	Kleur:	**Onbekend**	Mikroskyfie:	**123-456-789**	Groepe:	**2015, BUF**
Sub-Spesie:	**Madikwe**	Split	**Nee**	Opmerkings:			

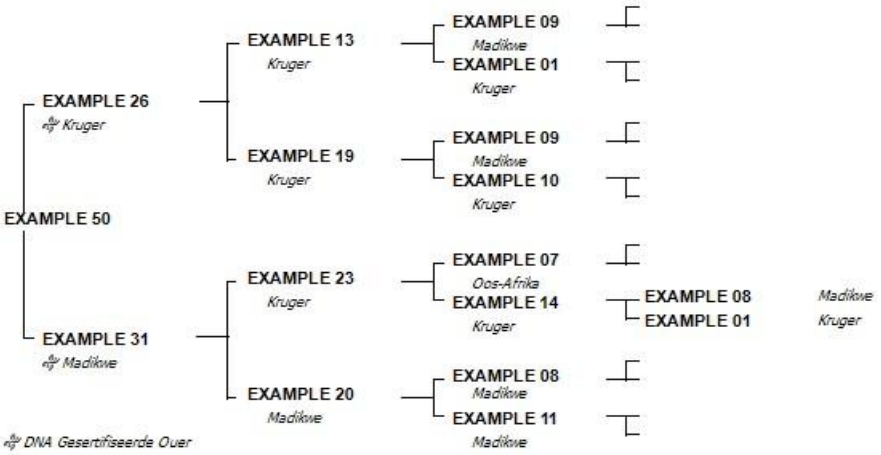
31-05-2014: Photo 1 Name

31-05-2014: Photo 4 Name

30-05-2014: Photo 3 Name

30-05-2014: Photo 2 Name

Stamboom



DNA Gesertifiseerde Ouer

Horing en Ander Mates

Datum	Oud	SPN (dm)	HLL (dm)	HLR (dm)	HBoL (dm)	HBoR (dm)	T-T (dm)
01-06-2013	10jr 10mde	47	22.5	22.875	9	9	40
01-04-2011	8jr 8mde	43	20.875	20.625	8.5	8.75	38
01-07-2009	6jr 11mde	37.875	20.5	20	7.625	7.5	34
01-04-2009	6jr 8mde	37	20.125	19.625	7.5	7.25	33.5
01-02-2005	2jr 6mde		11.375	11.5			19.625

Kamp Verskuiwing Geskiedenis

Datum	Kamp	Rede
17-06-2008	Buffalo Camp	
07-04-2008	Mating Camp 1	
28-07-2002	Roan Bush Camp	

Mismonsters

Datum	Parasietspesie	Telling	Opmerking

Die gebruiker kan ook sy eie pasgemaakte verslae opstel – insluitend kriteria vir diere om in te sluit, eienskappe en datavelde vertoon word en hoe die data gesorteer of gegroepeer moet word. Die kriteria en uitleg van pasgemaakte verslae kan gestoor word vir maklike toekomstige gebruik. Dit kan, soos alle ander verslae, gestoor word in verskillende formate, insluitend Excel en pdf.

Kampe en Groepe

Diere kan gekoppel word aan kampe en bestuursgroepe vir vinnige en maklike kies van diere en om tred te hou van watter diere in 'n spesifieke kamp is of was. Die kampverskuiwing geskiedenis kan onder andere gebruik word om te bepaal watter bul(le) die moontlike vader van 'n kalf is.

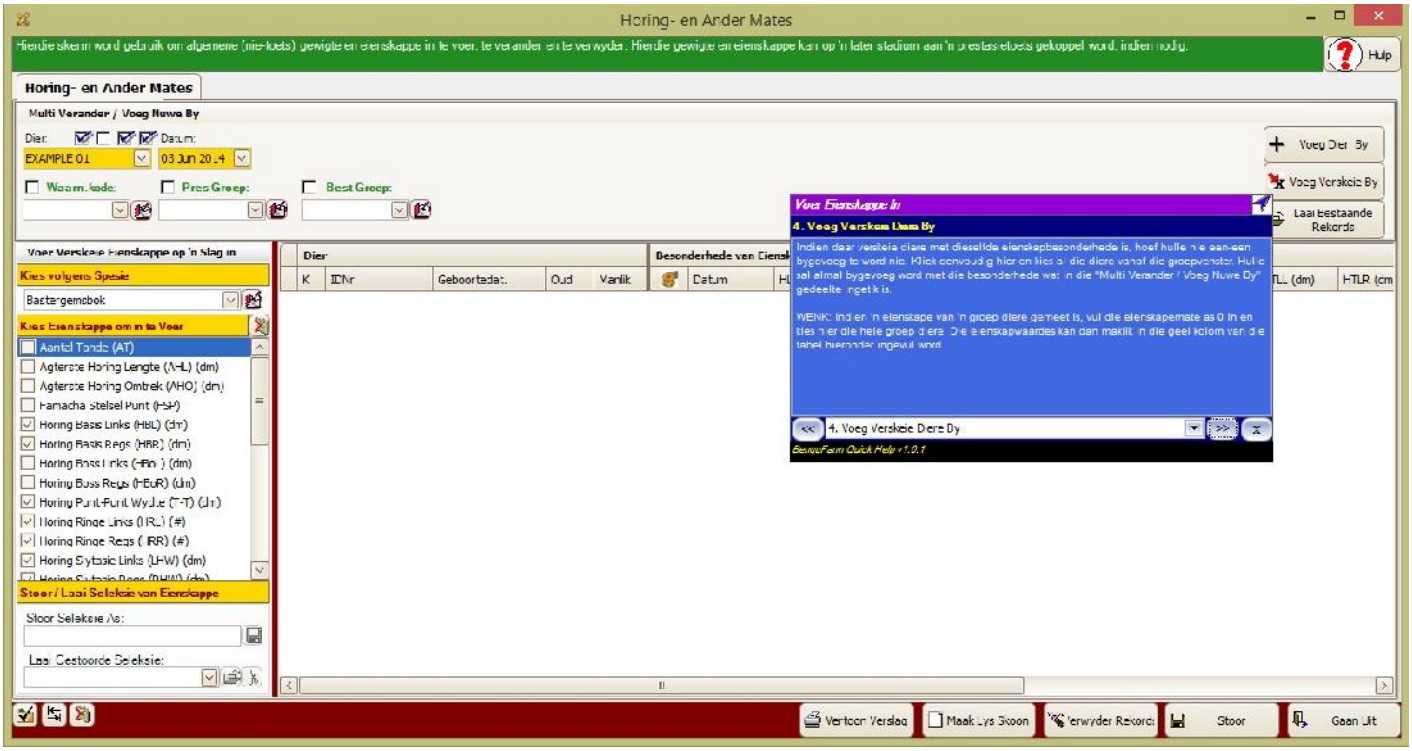
Rekenaars en Taal

BenguFarm-GAME kan op enige rekenaar of tablet met Windows 7 en -8 geïnstalleer word. (Op 'n Apple Mac kan 'n virtuele Windows geïnstalleer word en dan kan BenguFarm daarop loop). Die program kan opgestel word in Afrikaans of Engels en kan gebruik word vir alle wildspesies en kuddes en op meer as een rekenaar van dieselfde eienaar sonder enige bykomende koste. Beide die eienaar en plaasbestuurder, kantoor- en tuisrekenaars, tafel-, skootrekenaar of Windows tablet, kan BenguFarm-Game op hê. Daar is verskeie opsies beskikbaar om die BenguFarm databasis tussen hierdie rekenaars te sinkroniseer en jou BenguFarm agent sal saam met jou die beste opsie bepaal in ag genome jou spesifieke omstandighede en behoeftes.

Ondersteuning en Opleiding

Na-verkope ondersteuning en opleiding is baie belangrik vir alle sagteware. BenguelaSoft het agente in die meeste provinsies en in Namibië. By aankoop van die sagteware ken BenguelaSoft 'n agent aan die kliënt toe. Die agent sal help met installering, intrek van data, opleiding en ondersteuning waar nodig. BenguFarm-GAME is baie maklik om te gebruik met die hulp van 'n gebruikervriendelike handleiding en stap-vir-stap help funksie op die meeste skerms (sien hieronder). Opleidingskursusse word op 'n gereelde basis landswyd in SA en in ander lande aangebied.

Hulp Funksie – Voorbeeld:



Nuwe Ontwikkelings

BenguelaSoft is tans besig of in die beplanningsfase van die volgende nuwe ontwikkelings:

- BenguFarm Mobile, ‘n Android toepassing (App) vir data-aantekening en -opkyk op ‘n tablet of selfoon en sinkronisasie met BenguFarm-GAME op jou rekenaar(s)
- Data opname vanaf die Agrident APR500 elektroniese ID skandeerder
- Web-gebaseerde data sinchronisasie tussen rekenaars
- Biosekuriteit data rekordhouding vir buffels
- Addisionele wild-spesifieke verslae
- Diensaanvraagvorms van ander DNA labs
- Migrasie na ‘n Microsoft SQL Bediener (“Server”) databasis

Sê totsiens aan die dae van om oral rond te soek na inligting – stoor ALLES in ’n maklik-om-te vind wyse en alles bymekaar op ’n eenvoudige en maklik-om-te-gebruik program. Ongeag of jy ’n gevestigde wildteler is of onlangs begin het, hoe groot of klein jou kudde is en hoe baie of hoe min jy wil aanteken – BenguFarm-GAME maak voorsiening vir al jou behoeftes.

Kontak Besonderhede

Vir meer inligting oor die program, gereelde vrae (“FAQ”), boere wat die program gebruik se kommentaar, ensovoorts, besoek www.bengufarm.co.za of skakel Mnr. Leslie Bergh by +27 82 801 2026 of epos leslie.bergh@vodamail.co.za.

Kommentaar van Wildtelers:

“Die wildbedryf het ‘n stoetfase betree. Telers benodig volledige en akkurate rekords vir seleksie, teling, dag-tot-dag bestuur en bemarking. ‘n Premie word betaal vir diere met volledige en betroubare inligting. BenguFarm-GAME sagteware maak die aantekening, verwerking en verslaggewing van data makliker en meer doeltreffend. Die program is dinamies en die aanslag is behoefte gedrewe sowel as wetenskaplik. Toeganklike ondersteuningsdienste en opleiding deur kundige agente maak dit ‘n plesier om die program te gebruik.”

- Andrien White, Bemarkingsbestuurder: Thaba Tholo

“Na 26 jaar as teler van wild, beeste en perde is ons sukses toe te skryf aan rekordhouding en seleksie. BenguFarm-GAME vergemaklik hierdie taak en maak rekordhouding ’n plesier. Inligting van diere en ’n verskeidenhied van handige verslae is baie maklik om in die hande te kry. Die ondersteuningsdiens is altyd vriendelik en hulpvaardig. Daarby is hulle altyd bereidwillig om na nuwe versoeke te luister en word nuwe funksies gereeld bygevoeg. Dit maak BenguFar-GAME beslis die mees omvattende program wat ek nog mee gewerk het en ek kan dit met vrymoedigheid by medewildtelers aanbeveel.”

- Tina de Jager, Valley Venture Stoet

BenguFarm™

ADVANCED LIVESTOCK MANAGEMENT SOFTWARE

BEEF • GAME • SHEEP • GOATS • PIGS • GENETICS

BenguFarm is ‘n lid van WRSA.