

# WISEUM<sup>®</sup>

Ihre eigene Museums-App  
flexibel • intuitiv • modern



Produktübersicht  
März 2024

DE

# Die Viseum-Plattform



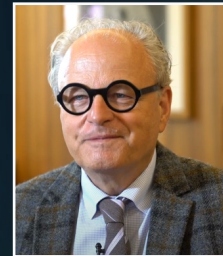
Viseum begann 2016 als Forschungsprojekt an der ETH Zürich mit dem Ziel, innovative Technologien für die Kunstvermittlung zu entwickeln. Der Fokus lag dabei auf der Nutzung von Augmented Reality. Aperion XR AG wurde 2021 als ETH Spin-off gegründet, um die Technologie einem grösseren Publikum anzubieten.

Die Viseum-Plattform besteht aus einer App für Smartphones und Tablets sowie einem Content-Management-System (CMS). Das CMS ist ein web-basiertes Baukastensystem, mit dem Museen und andere Kulturinstitutionen ihre eigene App konfigurieren und alle Inhalte selbst erstellen und verwalten können.

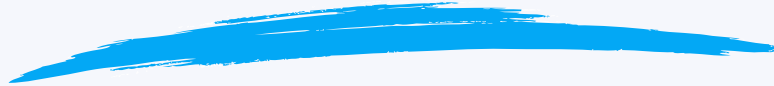


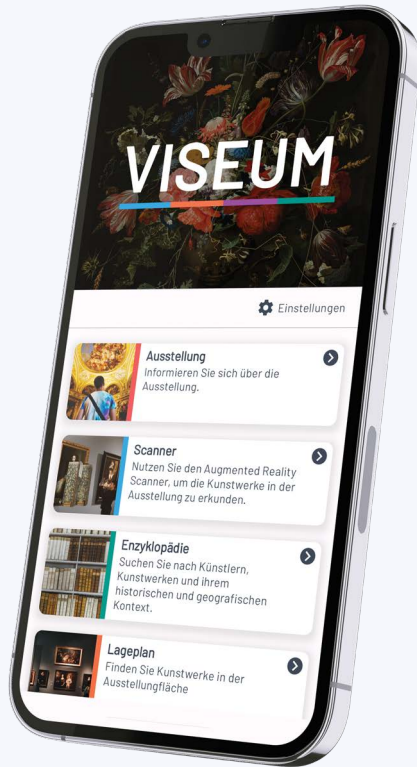
***«Besucherinnen und Besucher kommen ins Museum, um zu lernen und um unterhalten zu werden. Ich bin überzeugt, dass Viseum beiden Gruppen helfen wird!»***

Dr. Johann Kräftner  
Ehemaliger Direktor, LIECHTENSTEIN. The Princely Collections



# Die Viseum-App

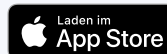




Als Institution erhalten Sie Ihre eigene, personalisierte Viseum-App. Die App bietet eine intuitive und benutzerfreundliche Navigation in einem modernen Design. Die Benutzeroberfläche unterstützt mehrere Sprachen und stellt Funktionen zur Förderung der Barrierefreiheit bereit.

Die App wurde sowohl für Smartphones als auch für Tablets entwickelt und ist auf iOS und Android verfügbar. Sie kann auch auf Ausgabegeräten im Museum angeboten werden.

Dank des Einsatzes moderner Technologien bietet die App ein hochwertiges und verzögerungsfreies Erlebnis für Ihre Gäste. Wir veröffentlichen regelmässige Software-Updates, um eine langfristige Nutzung zu ermöglichen und neue Funktionen bereitzustellen.



Über die Startseite der App können Ihre Gäste auf die folgenden **Bereiche** zugreifen:



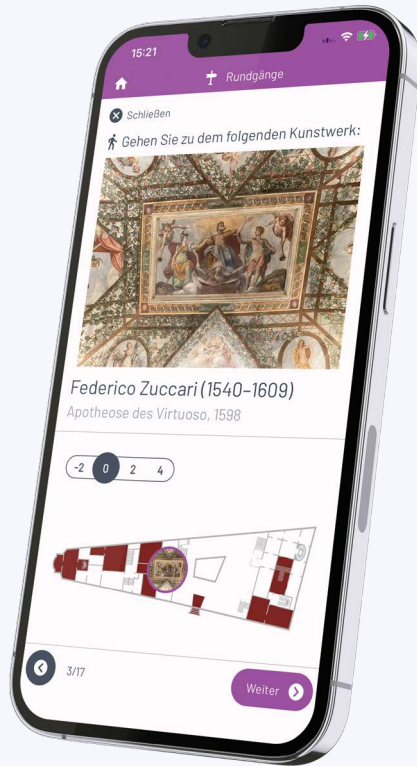


## Scanner

Mit dem Scanner entdecken Ihre Gäste Inhalte über ein Exponat, indem sie ihre Kamera auf das jeweilige Ausstellungsstück richten. Dank Augmented Reality wird dieses erkannt und die Inhalte werden bereitgestellt.

Für die einzelnen Kunstwerke können Sie Texte, Bilder, Videos und Audios flexibel miteinander verbinden. Augmented Reality ermöglicht Ihnen, das Kunstwerk im Kamerabild mit virtuellen Inhalten, wie Bildern, 3D-Modellen und Animationen, zu überlagern.

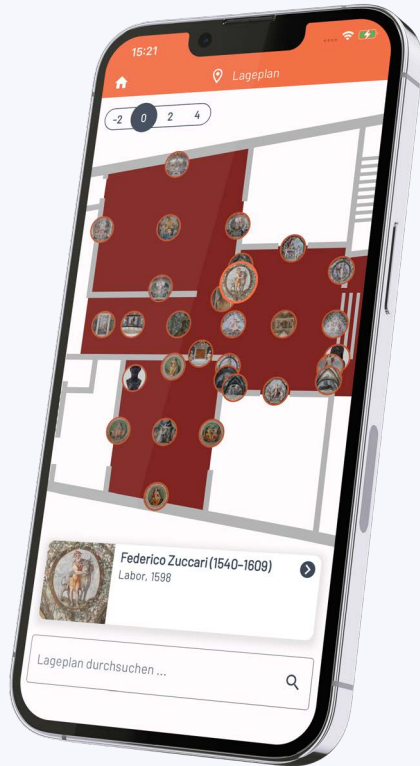
Die direkte Verknüpfung von virtuellen Inhalten mit den realen Ausstellungsstücken erlaubt eine zugängliche Vermittlung von Informationen und führt zu einer tieferen Auseinandersetzung mit den Exponaten.



## Rundgänge

In Rundgängen können Sie nahtlos Exponate zu thematischen Führungen zusammenstellen. Neben den im Scanner verfügbaren Inhaltselementen können auch zusätzliche interaktive Elemente wie Audiokommentare und Einführungstexte hinzugefügt werden. Dies ermöglicht es zudem Kuratorinnen und Kuratoren, den Führungen eine persönliche Note zu verleihen.

Durch diese virtuellen Führungen erhalten Ihre Gäste in ihrem eigenen Tempo Einblicke in thematische Zusammenhänge, historische Hintergründe und künstlerische Techniken.

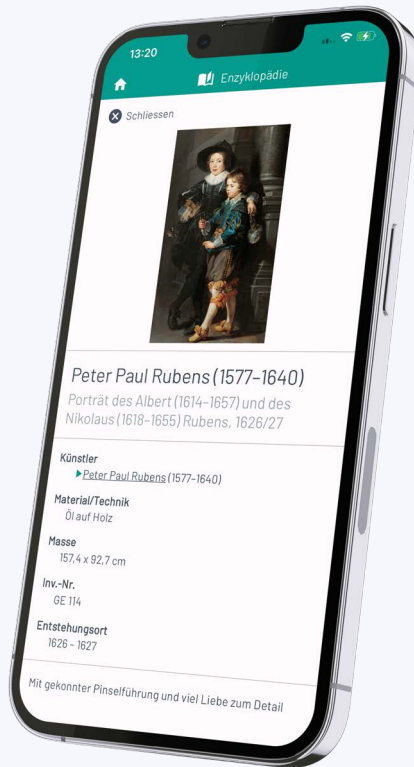


## Lageplan

Der Lageplan ermöglicht es Ihren Gästen, sich einfach im Gebäude zurechtzufinden. Exponate können auf verschiedenen Stockwerken platziert und flexibel in einer Ordnerstruktur aufbereitet werden. Dies ermöglicht zum Beispiel eine thematische und räumliche Ordnung der Exponate als auch das Hervorheben der bedeutendsten Werke.

Mit der dynamischen Suchfunktion können Ihre Gäste zudem schnell bestimmte Ausstellungsstücke finden.

Die Auswahl und Positionen der Kunstwerke können jederzeit von Ihnen angepasst werden, um sicherzustellen, dass der Lageplan immer auf dem neuesten Stand ist.



# Enzyklopädie

In der Enzyklopädie können Sie Ihren Gästen umfangreiche Hintergrundinformationen zu einer Vielzahl von Themen zur Verfügung stellen – von Künstlerinnen und Künstlern bis hin zu Orten, kunsthistorischen Epochen und Kunstsammlungen.

Inhalte können flexibel in einer Ordnerstruktur organisiert werden. Zusammen mit der Suchfunktion können Ihre Gäste auf diese Weise schnell bestimmte Inhalte finden.

Verlinkungen zwischen einzelnen Seiten laden zum Erkunden von verwandten Inhalten ein. Enzyklopädie-Seiten können von überall aus in der App verlinkt werden, wodurch weiterführende Informationen einfach bereitgestellt werden können.



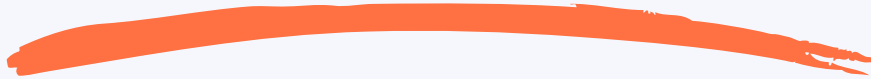
## Artikelseiten

Mithilfe von Artikelseiten können Sie Ihre Gäste in der App begrüßen und weitere Informationen über Ihre Institution, Ausstellungen und Veranstaltungen vermitteln.

Diese Seiten können von Ihnen flexibel aus Texten, Bildern, Videos und Audios zusammengestellt werden. In den Artikelseiten können Sie zudem Inhalte innerhalb der App, aber auch externe Webseiten, wie zum Beispiel Ihren Ticketshop, verlinken.

Die Viseum-App präsentiert die Inhalte in einem einheitlich modernen Erscheinungsbild.

# **Kundenspezifische Entwicklungen**



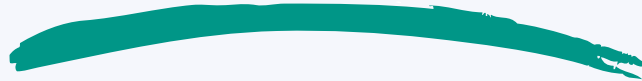


Die Viseum-Plattform bietet Ihnen diverse Möglichkeiten zum Erstellen und Strukturieren Ihrer eigenen Inhalte. Darüber hinaus bieten wir kundenspezifische Entwicklungen und Beratung an, um Sie beim Aufbereiten und Gestalten von Inhalten zu unterstützen.

Insbesondere bieten wir auch die Konzipierung und Entwicklung von massgeschneiderten Inhalten an. Dies kann zum Beispiel Augmented-Reality-Erlebnisse, wie 3D-Modelle, Animationen, visuelle Spezialeffekte, als auch Multimedia-Inhalte und Minispiele beinhalten.

Zudem ist nach Absprache das Importieren von Inhalten aus bestehenden Datenbanken und Plattformen möglich.

# Das Viseum-CMS



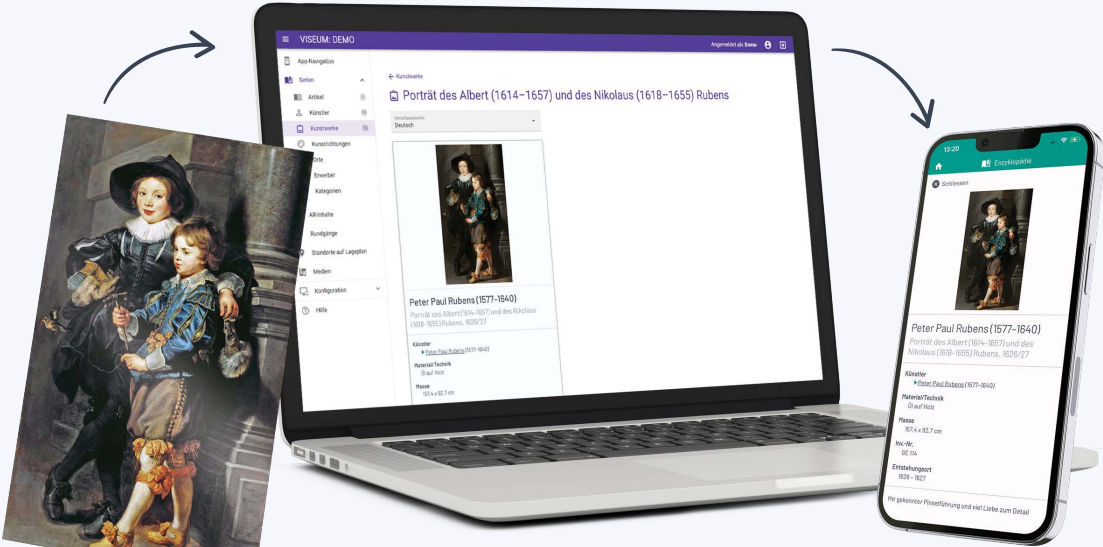


Das Content-Management-System (CMS) der Viseum-Plattform wurde mit dem Ziel entwickelt, Ihnen ein einfaches und intuitives Werkzeug zu geben, mit dem Sie Ihre App nach Ihren Wünschen gestalten können.

Sämtliche Inhalte in der App sind im CMS verwaltbar – vom Aufbau der Startseite über Rundgänge, den Lageplan, Enzyklopädie-Seiten bis hin zu Augmented-Reality-Inhalten.

Die Viseum-Plattform zeichnet sich durch eine hohe Leistungsfähigkeit, Stabilität und Sicherheit aus. Gleichzeitig ist die Viseum-Plattform für eine grosse Anzahl von App-Nutzerinnen und -Nutzer ausgelegt.

Inhalte im CMS verwalten



Inhalte hochladen

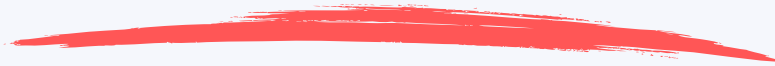
Ansicht in der App

Das CMS ermöglicht es Ihnen, unabhängig die App zu verwalten. Inhalte, die Sie im CMS erstellen und bearbeiten, können unmittelbar für App-Nutzerinnen und -Nutzer bereitgestellt werden: Änderungen werden augenblicklich weltweit an sämtliche Smartphones und Tablets verteilt.

Durch den Vorschau-Modus können Sie Ihre Inhalte bereits während der Bearbeitung betrachten. Mehrsprachige Inhalte können einfach in den verschiedenen Sprachen angezeigt werden. Das CMS unterstützt alle gängigen Multimedia-Formate und optimiert diese für die Nutzung in der App.

Individuelle Benutzerkonten für Ihre Teammitglieder ermöglichen die Zusammenarbeit an Inhalten. Dabei schützen der integrierte Virensch scanner und die regelmässige Datensicherung Ihre Daten. Der Standort des Cloud-Rechenzentrums, an dem Ihre Daten gespeichert sind, ist wählbar (z.B. Zürich, Schweiz).

# Kunden-Highlights



**BIBLIOTHECA HERTZIANA**  
**MAX-PLANCK-INSTITUT**  
FÜR KUNSTGESCHICHTE



**GRAPHISCHE**  
**SAMMLUNG**  
**ETH** zürich

**VITRO**MUSÉE  
ROMONT  
MUSÉE SUISSE DU VITRAIL  
ET DES ARTS DU VERRE  
SCHWEIZERISCHES MUSEUM  
FÜR GLASMAKERIE UND GLASKUNST  
SWISS MUSEUM OF STAINED GLASS  
AND GLASS ART  
MUSEO SVIZZERO DELLE VETRATE  
E DELL'ARTE DEL VETRO

Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen einige Apps, die wir in  
Zusammenarbeit mit unseren Kunden entwickelt haben.

**BIBLIOTHECA HERTZIANA**  
MAX-PLANCK-INSTITUT  
FÜR KUNSTGESCHICHTE

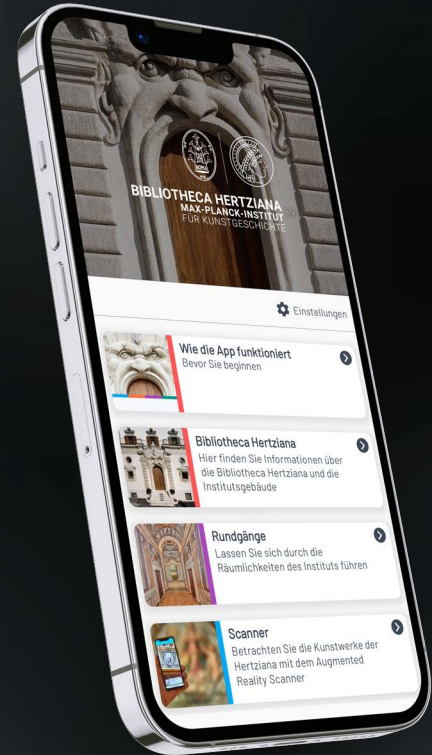


Die Bibliotheca Hertziana – Max-Planck-Institut für Kunstgeschichte in Rom leistet Grundlagenforschung im Feld der italienischen und globalen Kunst- und Architekturgeschichte.

Die Bibliotheca Hertziana nutzt unsere App, um Besucherinnen und Besucher über die Geschichte des Instituts, die historischen Gebäude und die dazugehörigen Kunstwerke zu informieren. Der integrierte Lageplan ist nützlich, um sich in den verwinkelten Räumlichkeiten zurechtzufinden.



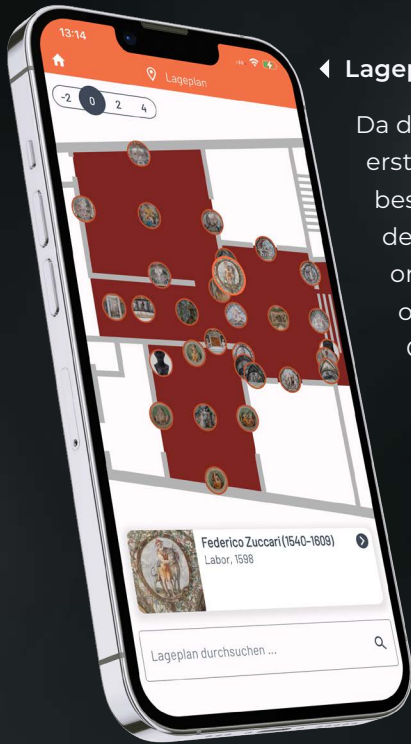
Weitere Informationen



***«Ein fantastisches Tool, um Kunstgeschichte  
kompakt und ansprechend erfahrbar zu  
machen.»***

Dr. Susanne Kubersky-Piredda,  
Senior Scholar, Bibliotheca Hertziana



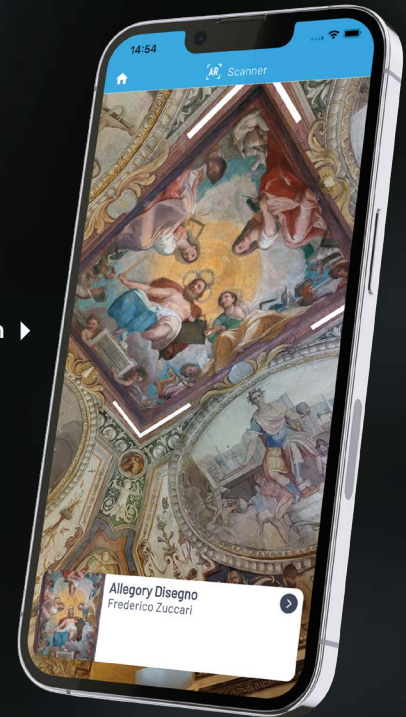


## ◀ Lageplan

Da das Institut sich über mehrere Gebäude erstreckt, in denen jeweils nur einige Räume zu besichtigen sind, entschied sich das Team dazu, den Lageplan in die App zu integrieren. Die orangefarbenen Kreise markieren Kunstwerke oder andere sehenswerte Punkte innerhalb der Gebäude.

## ▶ Deckenfresken

Die Bibliotheca Hertziana ist in einem historischen Palazzo mit eindrucksvollen Deckenfresken untergebracht. Mithilfe der Viseum-App können Besucherinnen und Besucher die Bildprogramme detailliert kennenlernen.









**LIECHTENSTEIN**  
*The Princely Collections*

Die Sammlungen des Fürsten von und zu Liechtenstein beherbergen eine der bedeutendsten, über Jahrhunderte gewachsenen Privatsammlungen der Welt.

Wir haben bereits mehrfach mit den Fürstlichen Sammlungen zusammengearbeitet und Apps mit verschiedenen Augmented-Reality-Inhalten für ihre Ausstellungen entwickelt.



Weitere Informationen  
und Videos



Startseite der App zur Ausstellung «Treuer Fürst»





**Porträt der Maria de Tassis (1611–1638), Anthonis van Dyck (1599–1641), um 1629/30**

Das Augmented-Reality-Erlebnis zu diesem Gemälde präsentiert eine Synthese aus Unterhaltung und Information, welche eine Reise durch die Modegeschichte der Ära von Anthonis van Dyck anhand seiner vielfältigen Damenporträts ermöglicht. Durch die Wahl verschiedener zeitgenössischer Kleidungsstücke kann man miterleben, wie sich Maria de Tassis in das jeweilige Gewand hüllt, begleitet von informativen Texten.

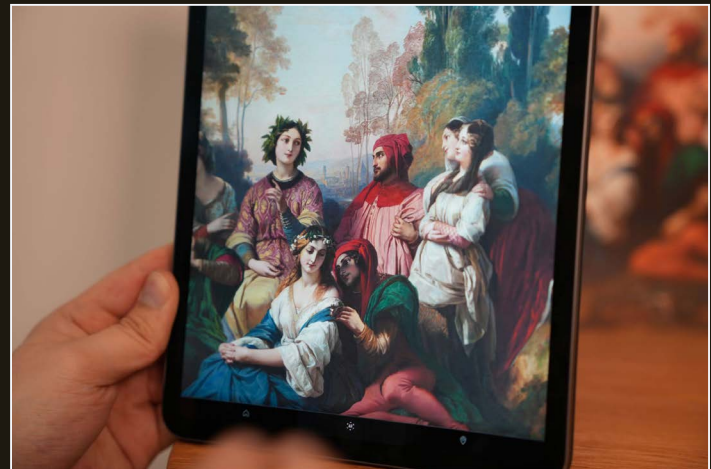




***Decamerone*, Franz Xaver Winterhalter (1805–1873), 1837**

Winterhalter bedient sich in seinem Gemälde der berühmten Erzählsammlung «Il Decamerone» von Giovanni Boccaccio. Um die kurzen Geschichten hervorzuheben, haben wir ein massgeschneidertes Augmented-Reality-Erlebnis entwickelt, bei dem die Figuren des Gemäldes zum Leben erwachen und den Betrachtern jeweils kurze Ausschnitte ihrer Geschichten erzählen.

Die subtilen Animationen, von den sich bewegenden Figuren bis hin zu den Wasserfontänen und Bäumen im Hintergrund, begleitet von einer atmosphärischen Geräuschkulisse, schaffen ein eindrucksvolles Erlebnis.

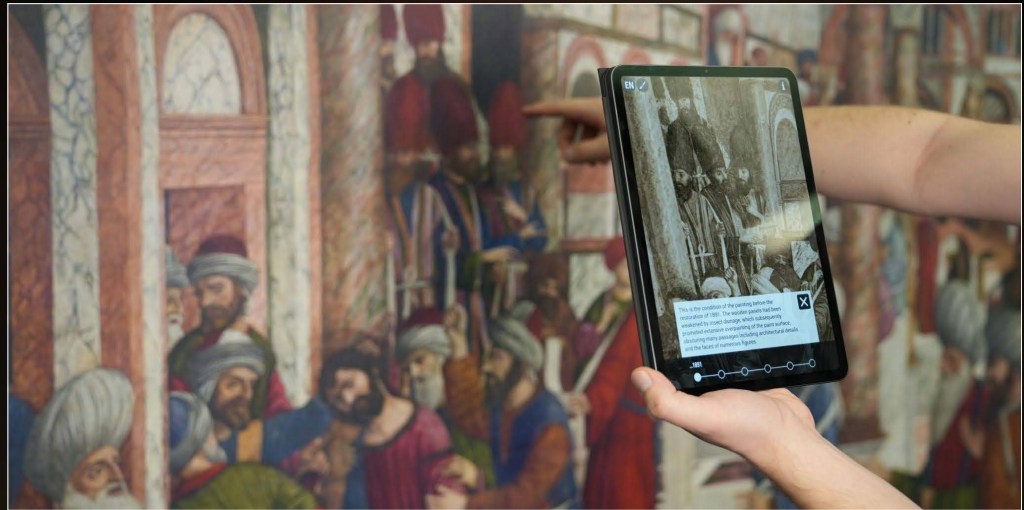
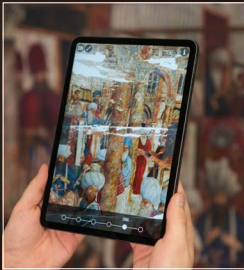






## *Die Gefangennahme des heiligen Markus, Giovanni Mansueti (1465–1527), 1499*

Das für dieses Gemälde entwickelte Augmented-Reality-Erlebnis vermittelt die Restaurierungsgeschichte des Gemäldes von 1891 bis 2005. Mittels Augmented-Reality kann das Gemälde jeweils vor und nach einer Restaurierung betrachtet und mit dem Original verglichen werden. Hierdurch können die durch den Restaurierungsprozess bedingten Unterschiede entdeckt werden.





*Porträt des Albert (1614–1657) und des Nikolaus (1618–1655) Rubens, Peter Paul Rubens (1577–1640), 1626/27*

### 3D-Animation des Stieglitz

In dem Gemälde beschäftigt sich Nikolaus, der jüngere Sohn des Peter Paul Rubens, mit seinem Stieglitz, den er an einem Band hält – ein in der Zeit beliebtes, wie auch symbolhaftes Kinderspiel. In der App erwacht der Vogel dank Augmented Reality zum Leben und lässt die Betrachterinnen und Betrachter selbst mit dem befreiten Stieglitz spielen.





### 3D-Animation der Holztafeln

Der Bildträger ist aus sieben äusserst dünnen Holztafeln zusammengesetzt, die ohne zusätzliche Verstärkung aneinander geleimt sind. Unsere Augmented-Reality-Animation zeigt die Gliederung der Teile und wendet sie, sodass die Rückseite inspiziert werden kann.

# GRAPHISCHE SAMMLUNG

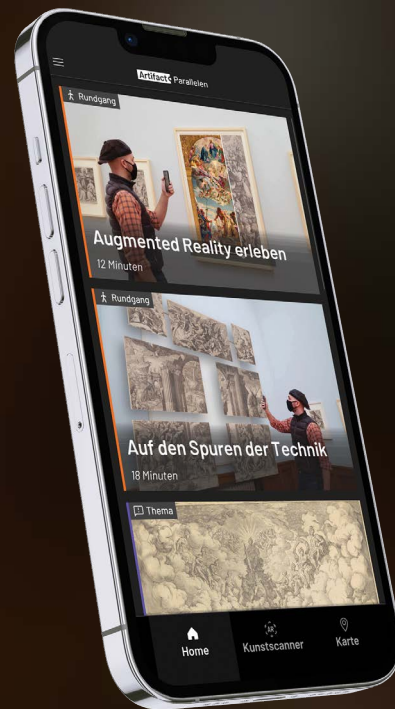
ETH zürich

Die Graphische Sammlung ETH Zürich ist mit einem Bestand von rund 160'000 Kunstwerken eine der grössten Sammlungen ihrer Art in der Schweiz. Die Sammlung fördert aktiv die Vermittlung und das Verständnis für Kunst auf Papier und geniesst internationales Renommee.

Anlässlich der Ausstellung «Sich kreuzende Parallelen. Agostino Carracci und Hendrick Goltzius» entwickelten wir gemeinsam eine Augmented-Reality-App, um den Gästen Details und Hintergrundinformationen zu den inhaltlich komplexen Werken des 16. Jahrhunderts zu vermitteln.



Weitere Informationen  
und Videos



***«Die App ist ein ideales Instrument, um den Besucherinnen und Besuchern auf innovative Weise zusätzliche Informationen zur Ausstellung zu vermitteln. Sie können interaktiv und spielerisch in kleinen Häppchen, ich nenne das gerne «Aperçus», Wissenswertes über die Werke für sich entdecken.»***



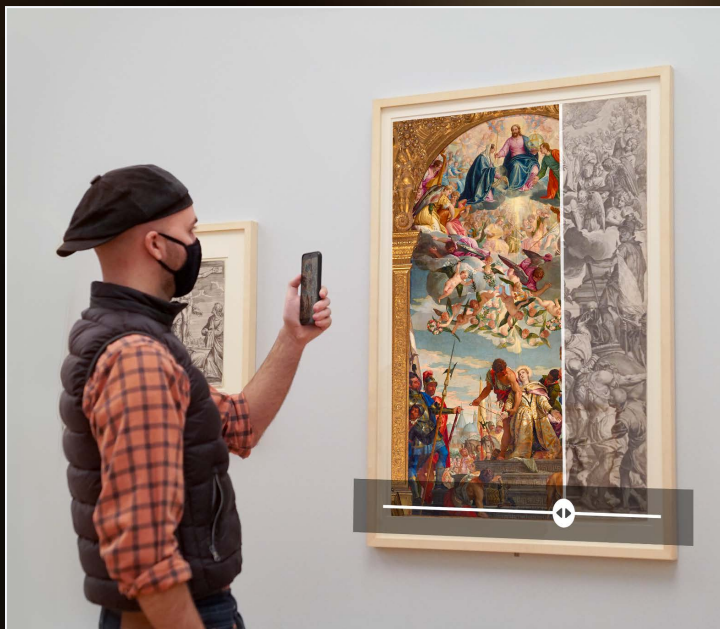
Dr. Linda Schädler,  
Leiterin, Graphische Sammlung ETH Zürich



**Hendrick Goltzius, nach Cornelis van Haarlem,  
*Ikarus*, aus der Serie «Die Himmelsstürmer», 1588,  
Kupferstich**

In der vierteiligen Bilderserie «Die Himmelsstürmer» zeigt Goltzius vier nackte, männliche Figuren im freien Fall aus jeweils unterschiedlichen Blickwinkeln. Die darin enthaltene Anspielung auf den Wettstreit der Künste haben wir in einer 3D-Animation aufgegriffen, in der wir die vier Körper zu einer einzigen, sich drehenden Figur verschmolzen haben.

Die lateinische Inschrift, die das runde Bild einrahmt, wird in einer rotierenden Animation direkt ins Deutsche übersetzt.



**Agostino Carracci, nach Paolo Veronese,  
*Martyrium der hl. Justina von Padua*, 1582,  
Kupferstich**

Carracci übertrug das riesige Ölgemälde von Veronese in einen handlichen, transportablen Kupferstich. Die farbige Vorlage Veroneses können die Besucherinnen und Besucher in der App mithilfe eines Schiebereglers detailliert mit dem ausgestellten Kupferstich vergleichen. So können sie entdecken, dass der Kupferstecher keineswegs eine sklavische Kopie anfertigte, sondern viele eigenwillige und originelle Interpretationen in sein Bild einfließen liess.

# VITROMUSÉE ROMONT

MUSÉE SUISSE DU VITRAIL  
ET DES ARTS DU VERRE  
SCHWEIZERISCHES MUSEUM  
FÜR GLASMALEREI UND GLASKUNST  
SWISS MUSEUM OF STAINED GLASS  
AND GLASS ART  
MUSEO SVIZZERO DELLE VETRATE  
E DELL'ARTE DEL VETRO

Das 1981 in der Schweiz eröffnete Vitromusée Romont präsentiert die Glaskunst in all ihrer Vielfalt und dient als Begegnungsraum zwischen Kunstschaffenden und dem Publikum.

Seit 2021 nutzt das Vitromusée Romont unsere App, um seinen Besucherinnen und Besuchern ein interaktives Erlebnis für ausgewählte Glaskunstwerke zu bieten.



Weitere Informationen  
und Videos





***«Artifact: Vitromusée lässt unsere Besucher:innen in die faszinierende Welt der Glaskunst eintauchen und bietet ihnen ein interaktives Kunstvergnügen.»***

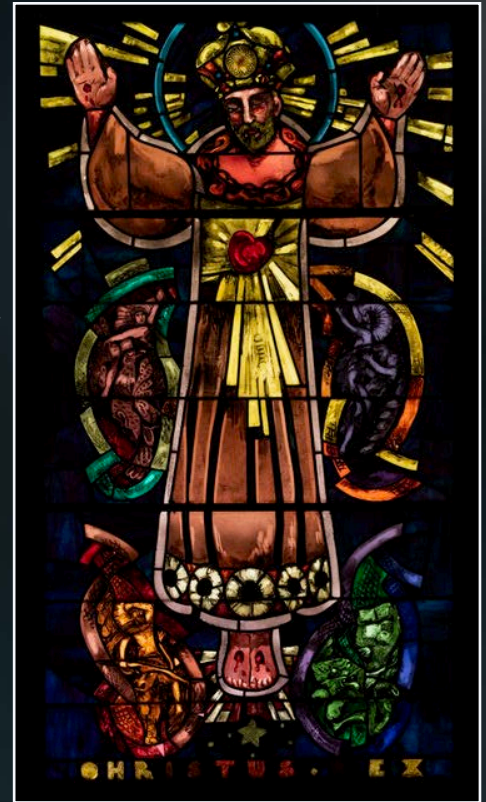
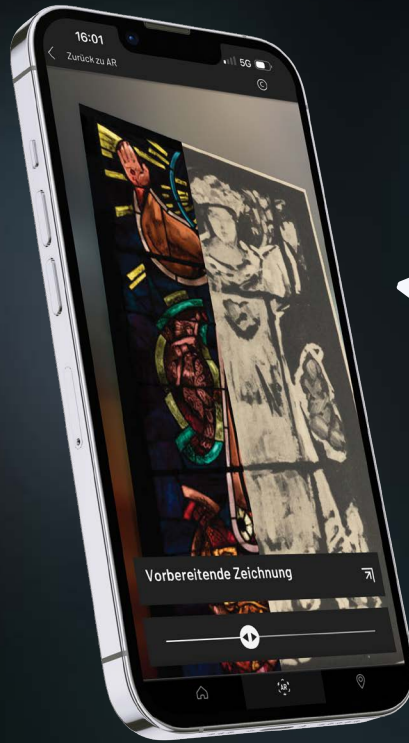
PD Dr. Francine Giese,  
Direktorin, Vitromusée

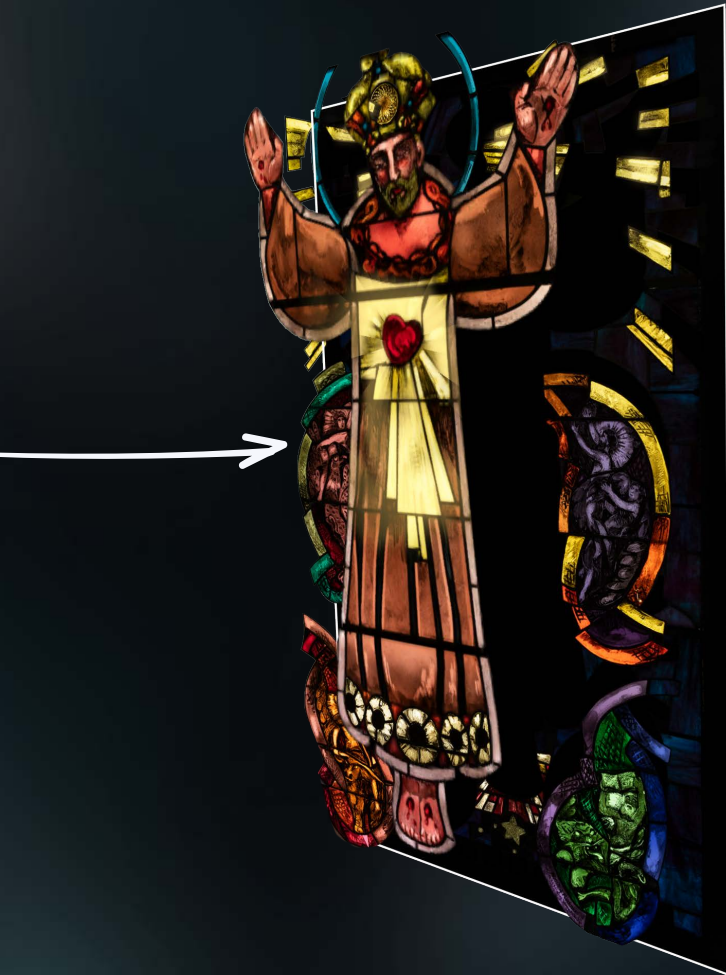


Alexandre Cingria, *Christus mit dem Heiligen Herzen*, 1937, Glasmalerei

### Vorbereitende Zeichnung

Mit dem Vergleichs-Schieberegler kann die vorbereitende Zeichnung mit dem fertigen Werk verglichen werden.

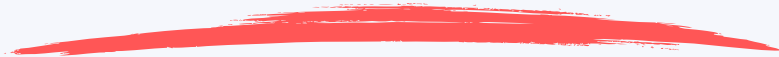


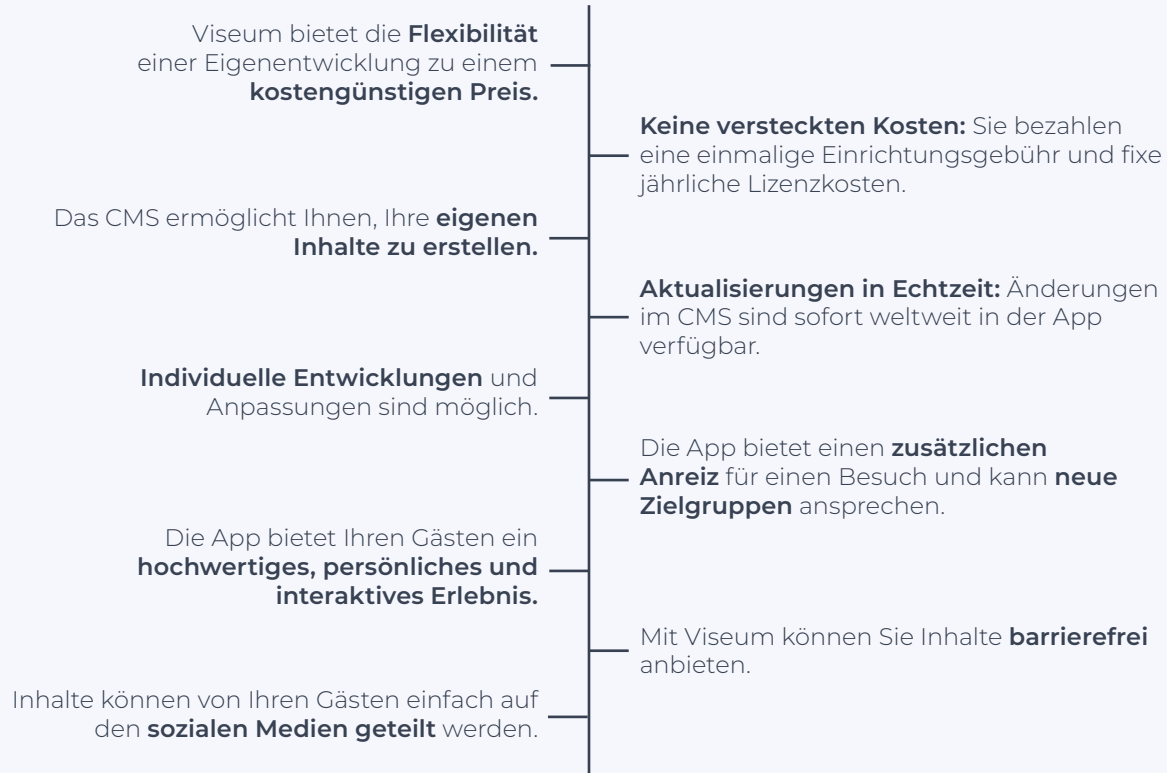


### Animation von Elementen

Für diese Glasmalerei des Vitromusées Romont entwickelten wir unter anderem eine massgeschneiderte Animation, um die Komposition des Kunstwerks zu präsentieren. Indem es in die einzelnen Elemente zerlegt wird, können die Besucherinnen und Besucher das Kunstwerk in 3D erkunden. Lichteffekte und Schimmer wurden hinzugefügt, um den Effekt von einfallendem Licht auf das Kunstwerk zu illustrieren und seine Leuchtkraft und Anziehungskraft weiter zu verstärken.

**Was Viseum auszeichnet**

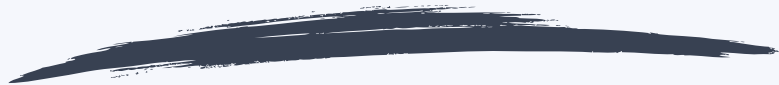




**Probieren Sie unsere Apps aus:**







Spin-off | **ETH** zürich



Die Aperion XR AG, ein Spin-off der ETH Zürich, ist spezialisiert auf forschungsgestützte, innovative Technologien und Softwarelösungen für Kultur- und Bildungsinstitutionen mit Fokus auf Augmented und Virtual Reality und bietet Beratung und langfristige Betreuung an. Ihr Ziel ist es, durch das Zusammenspiel von Technologie und Kunst einzigartige, informative und unterhaltsame Begegnungen zu schaffen.

Die Viseum-Plattform ist das Hauptprodukt der Aperion XR AG.

# Das Team



Unser Team besteht aus einer multidisziplinären Gruppe von Fachleuten, die digitale Expertise, kulturelles Verständnis und langjährige Innovationskompetenz zusammenbringt.

Unsere Gründer sind eng mit der ETH Zürich verbunden und bringen wertvolle Erfahrungen aus der Start-up-Welt mit. Unser engagiertes Team bildet das technische, fachliche und kreative Fundament unserer Projekte.

Als Team sind wir vereint durch unsere gemeinsame Leidenschaft, Kunst und Technologie auf innovative Weise miteinander zu verknüpfen.



**Dr. Fabio Zünd**  
Mitgründer



**Prof. Dr. Bob Sumner**  
Mitgründer



**Prof. Dr. Markus Gross**  
Mitgründer



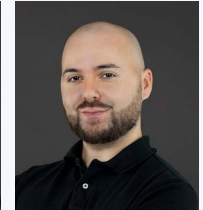
**Dr. Susanne Pollack**  
Kunsthistorikerin



**Henry Raymond**  
Softwareentwickler



**Børge Scheel**  
Softwareentwickler



**Fraser Rothnie**  
Leitender Digital Artist



[aperionxr.com](https://aperionxr.com)

[contact@aperionxr.com](mailto:contact@aperionxr.com)