VISEUM®

Votre appli musée
flexible • intuitive • moderne

Présentation du produit
Mars 2024

FR

La plateforme Viseum

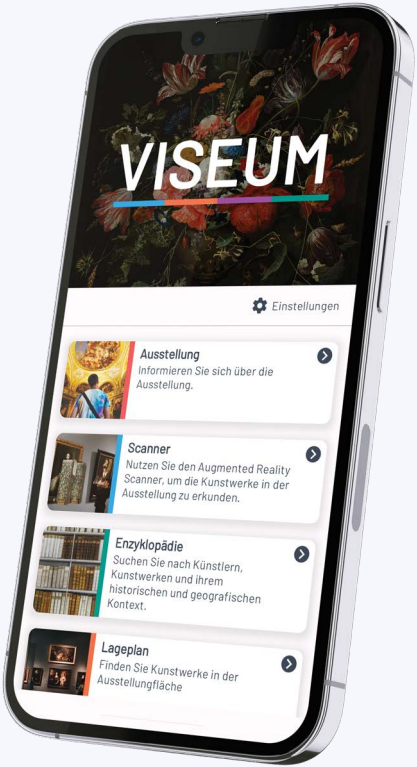
Viseum a vu le jour en 2016 en tant que projet de recherche à l'École polytechnique fédérale de Zurich (EPFZ) avec pour objectif de développer des technologies innovantes pour la médiation culturelle, en se focalisant notamment sur l'utilisation de la réalité augmentée. En 2021, Aperion XR AG a été fondée en tant que spin-off de l'EPFZ, dans le but de rendre cette technologie accessible à un public plus large.

La plateforme Viseum se compose d'une application pour smartphones et tablettes ainsi que d'un système de gestion de contenu (CMS - Content Management System). Le CMS est un logiciel en ligne permettant aux musées et autres institutions culturelles de configurer leur propre application tout en leur offrant la possibilité de créer et de gérer de manière modulaire tous les contenus.

«Les visiteurs viennent au musée pour apprendre et pour se divertir. Je suis convaincu que Viseum aidera ces deux groupes !»

Dr. Johann Kräftner
Ancien directeur, LIECHTENSTEIN. The Princely Collections

L’application Viseum



En tant qu’institution, vous recevrez votre propre application Viseum personnalisée, offrant une navigation intuitive et moderne, avec une interface utilisateur qui permet de proposer du contenu en plusieurs langues et des fonctionnalités d’accessibilité.

Conçue pour smartphones et tablettes, l’application est disponible sur iOS et Android. Elle peut également être mise à disposition des visiteurs sur des appareils prêtés par l’institution.

Grâce à l’utilisation de technologies modernes, l’application offre à vos visiteurs une expérience fluide et réactive. Nous publions régulièrement des mises à jour du logiciel pour garantir une utilisation à long terme et vous offrir de nouvelles fonctionnalités.

Télécharger dans l’App Store

DISPONIBLE SUR Google Play

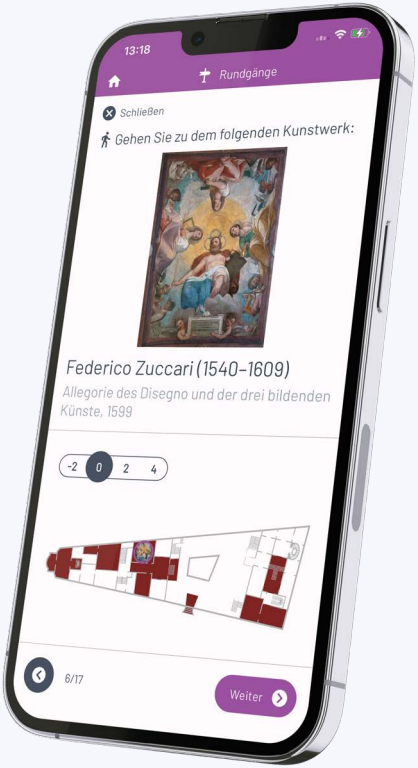
La page d’accueil de l’application permet à vos visiteurs d’accéder aux **sections** suivantes :

Scanner

Le scanner permet à vos visiteurs de découvrir les informations sur un objet exposé en dirigeant leur caméra vers celui-ci. Grâce à la réalité augmentée, l’objet est reconnu et le contenu correspondant est alors affiché.

Pour chaque œuvre, vous pouvez facilement combiner des éléments de contenu tels que des textes, des images, des vidéos et des audios. Grâce à la réalité augmentée, vous pouvez superposer des contenus virtuels tels que des images, des modèles 3D et des animations à l’œuvre d’art visible sur l’écran de la caméra.

La mise en relation directe des contenus virtuels avec les pièces d’exposition réelles permet de transmettre des informations de manière abordable et encourage une exploration approfondie des objets exposés.



Parcours

Dans les parcours, vous pouvez relier des objets exposés pour créer des circuits thématiques. En plus des éléments de contenu accessibles via le scanner, vous pouvez ajouter des informations supplémentaires telles que des commentaires audio et des textes d'introduction. Cela permet également aux conservateurs de partager leur perspective personnelle à travers les parcours.

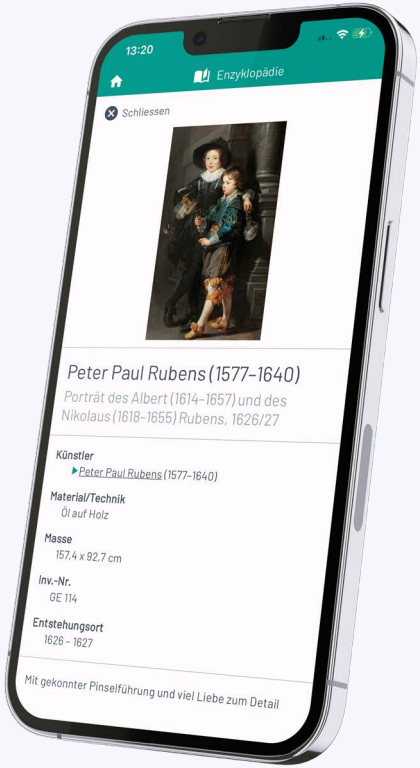
Ces visites guidées virtuelles permettent à vos visiteurs de découvrir à leur rythme des liens thématiques, des contextes historiques et des techniques artistiques.

Plan

Le plan permet à vos visiteurs de s’orienter facilement dans le bâtiment. Vous pouvez placer les objets exposés à différents étages et les organiser de manière flexible dans des dossiers. Cela vous permet, par exemple, de les classer par thème ou par espace et de mettre en évidence les œuvres les plus importantes.

La fonction de recherche dynamique permet en outre à vos visiteurs de trouver rapidement des objets exposés spécifiques.

Vous avez la possibilité de modifier à tout moment la sélection et l’emplacement des objets exposés afin de maintenir le plan à jour.



Encyclopédie

Dans l'encyclopédie, vous pouvez offrir à vos visiteurs une riche source d'informations de référence sur une multitude de sujets : artistes, lieux, périodes de l'histoire de l'art et collections d'art.

Les contenus sont organisés de manière flexible dans des dossiers pour une consultation aisée. Avec notre fonction de recherche avancée, vos visiteurs peuvent trouver rapidement des informations spécifiques.

En ajoutant des liens entre les différentes pages, vous invitez vos visiteurs à explorer des contenus connexes. Vous pouvez référencer des pages de l'encyclopédie à partir de n'importe quel point de l'application, ce qui vous permet de mettre facilement à disposition des informations complémentaires.

Pages articles

En utilisant les pages articles, vous pouvez accueillir vos visiteurs dans l’application et leur fournir des informations détaillées sur votre institution, vos expositions et vos événements.

Vous avez la possibilité de composer ces pages de manière flexible en intégrant des textes, des images, des vidéos et des audios. Dans les pages articles, vous pouvez également créer des liens vers des contenus internes à l’application ainsi que vers des sites externes, tels que votre billetterie.

Grâce à l’application Viseum, ces contenus sont présentés de manière uniforme et moderne.

Développements personnalisés

La plateforme Viseum offre une multitude de possibilités pour créer et structurer vos contenus. Nous proposons également des services de développement et de consultations personnalisés afin de vous aider à élaborer et à structurer vos contenus de manière optimale.

Nous vous proposons la conception et le développement de contenus sur mesure, tels que des expériences de réalité augmentée comprenant des modèles 3D, des animations, des effets visuels spéciaux, ainsi que des contenus multimédias et des jeux vidéo.

De plus, après accord, il est possible d'importer des contenus à partir de bases de données et de plateformes existantes.

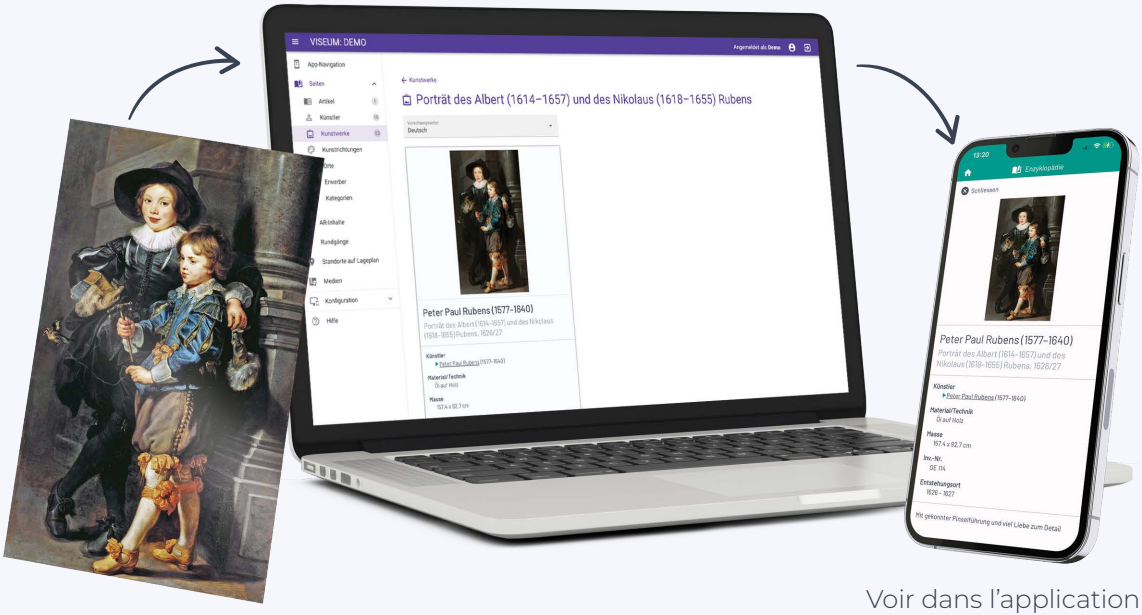
Le CMS Viseum

Le système de gestion de contenu (CMS - Content Management System) de la plateforme Viseum a été conçu dans le but de vous offrir un moyen simple et intuitif de composer votre application selon vos besoins.

Tout le contenu de l'application peut être géré dans le CMS : la structure de la page d'accueil, les visites, le plan, les pages de l'encyclopédie et les contenus en réalité augmentée.

La plateforme Viseum accorde une attention particulière à la performance, à la stabilité et à la sécurité. Conçue pour accueillir un grand nombre d'utilisateurs, elle garantit une expérience fluide à tous les visiteurs.

Gérer le contenu dans le CMS



Ajouter un média

Voir dans l'application

Le CMS vous permet de gérer vous-même l'application. Les contenus que vous créez et modifiez dans le CMS peuvent être immédiatement mis à la disposition des utilisateurs de l'application : les modifications seront instantanément diffusées dans le monde entier sur tous les smartphones et tablettes.

Le mode aperçu vous permet de visualiser votre contenu pendant son édition. Les contenus multilingues peuvent être facilement affichés dans les différentes langues. Le CMS accepte tous les formats multimédias courants et les optimise pour une utilisation optimale dans l'application.

Des comptes utilisateurs individuels pour les membres de votre équipe permettent une collaboration aisée sur les contenus. Le scanner antivirus intégré et des sauvegardes régulières protègent vos données. Vous pouvez également choisir l'emplacement du centre de données en ligne où sont stockées vos données (p. ex. Zurich, Suisse).

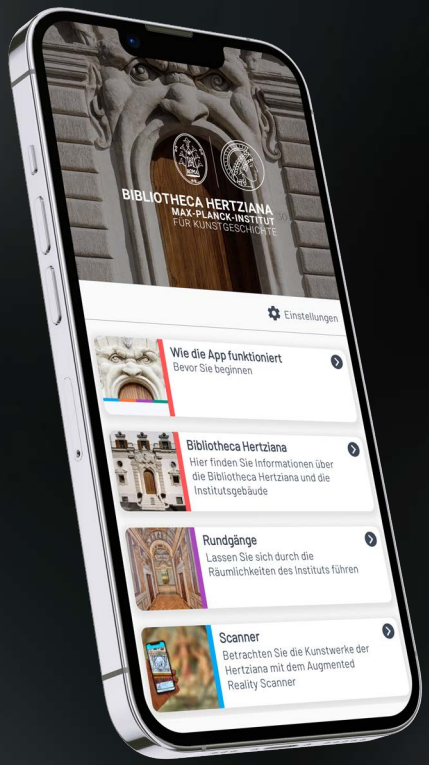
Nos clients en vedette

Découvrez quelques-unes des applications que nous avons développées
en collaboration avec nos clients.

BIBLIOTHECA HERTZIANA
MAX PLANCK INSTITUTE
FOR ART HISTORY

La Bibliotheca Hertziana - Institut Max-Planck d'Histoire de l'Art à Rome mène des recherches approfondies dans le domaine de l'histoire de l'art et de l'architecture italienne et universelle.

La Bibliotheca Hertziana utilise notre application pour présenter aux visiteurs l'histoire de l'Institut, les bâtiments historiques et les œuvres d'art qui s'y trouvent. Le plan intégré est particulièrement utile pour s'orienter dans le dédale des locaux.



Plus d'informations

«Un outil fantastique pour rendre l'histoire de l'art accessible de manière concise et attrayante.»

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

Plan

Puisque l'Institut s'étend sur plusieurs édifices, dans chacun desquels seules quelques pièces peuvent être visitées, l'équipe a décidé d'intégrer le plan des lieux dans l'application. Les cercles orange indiquent les œuvres ou autres points d'intérêt dans les bâtiments.

Fresques des plafonds

La Bibliotheca Hertziana est hébergée dans un palais historique doté de fresques remarquables aux plafonds. Grâce à l'application Viseum, les visiteurs peuvent découvrir en détail les thèmes iconographiques.

© Bibliotheca Hertziana – Max Planck Institute for Art History

LIECHTENSTEIN
The Princely Collections

Les Collections Princières du Liechtenstein, qui se sont développées au fil des siècles, abritent l'une des plus importantes collections privées au monde.

Nous avons déjà collaboré à plusieurs reprises avec les Collections Princières pour la réalisation d'applications offrant différentes expériences de réalité augmentée pour leurs expositions.

Plus d'informations
et vidéos

Page d'accueil de l'application pour l'exposition «Treuer Fürst»

© LIECHTENSTEIN. The Princely Collections, Vaduz–Vienna

***Portrait de Marie de Tassis (1611–1638)*, Antoine van Dyck (1599–1641), vers 1629/30**

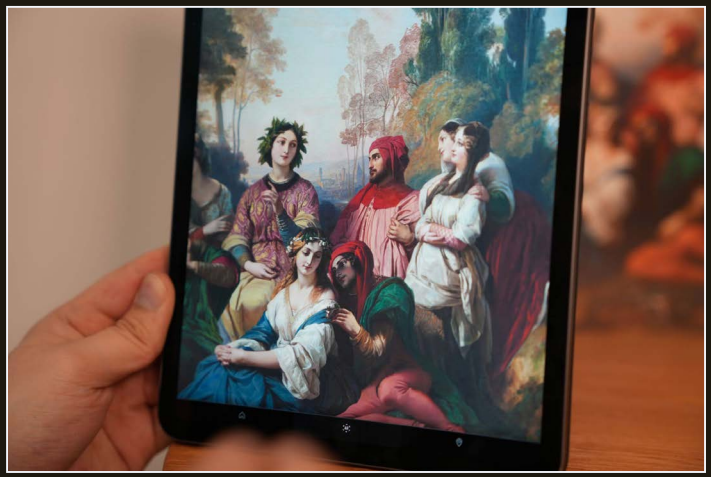
L'expérience de réalité augmentée pour ce tableau présente une synthèse entre divertissement et information permettant aux visiteurs de voyager à travers l'histoire de la mode à l'époque d'Antoine van Dyck à travers ses nombreux portraits de femmes. En choisissant différents habits d'époque, les visiteurs peuvent voir Marie de Tassis se vêtir de l'habit correspondant, le tout accompagné de textes informatifs.

© LIECHTENSTEIN. The Princely Collections, Vaduz–Vienna

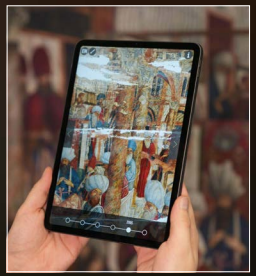
***Le Décaméron,* Franz Xaver Winterhalter (1805–1873), 1837**

Dans son tableau, Winterhalter s'inspire du célèbre recueil de nouvelles «Le Décaméron» de Boccace. Pour mettre en valeur ces récits, nous avons développé une expérience de réalité augmentée sur mesure, dans laquelle les personnages du tableau prennent vie et racontent chacun de brefs extraits de leurs histoires aux visiteurs.

Les animations subtiles des personnages, des jets d'eau et des arbres en arrière-plan, accompagnées d'un fond sonore évocateur, créent une expérience mémorable.

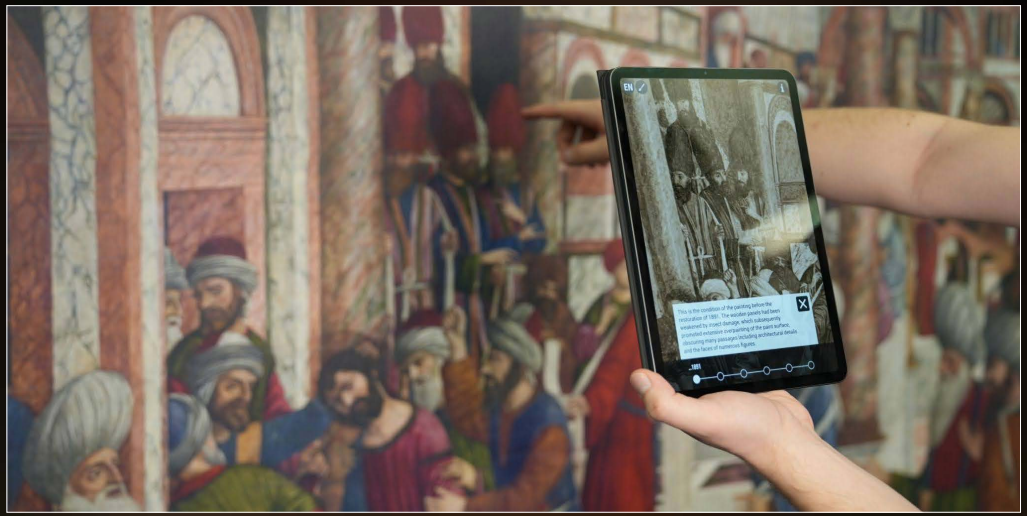


© LIECHTENSTEIN. The Princely Collections, Vaduz–Vienna



***L'arrestation de Saint-Marc*, Giovanni Mansueti (1465–1527), 1499**

L'expérience de réalité augmentée développée pour ce tableau permet aux visiteurs de découvrir l'histoire de ses restaurations de 1891 à 2005. Grâce à la réalité augmentée, les visiteurs peuvent examiner le tableau avant et après chaque restauration et le comparer à l'original pour découvrir les différences suite aux travaux de restauration.



© LIECHTENSTEIN. The Princely Collections, Vaduz–Vienna

Portrait d'Albert (1614–1657) et de Nicolas (1618–1655) Rubens, **Pierre Paul Rubens (1577–1640), 1626/27**

Animation 3D du chardonneret

Dans ce tableau, Nicolas, le fils cadet de Pierre Paul Rubens, joue avec son chardonneret qu'il tient par un fil, une activité enfantine populaire ainsi que symbolique à l'époque. Dans l'application, grâce à la réalité augmentée, l'oiseau s'anime et permet aux visiteurs de jouer eux-mêmes avec le chardonneret libéré.

Animation 3D des panneaux en bois

Le tableau est composé de sept panneaux de bois extrêmement fins, collés les uns aux autres sans renfort supplémentaire. Notre animation en réalité augmentée montre l’assemblage des panneaux et les retourne, ce qui permet d’inspecter leur face arrière.

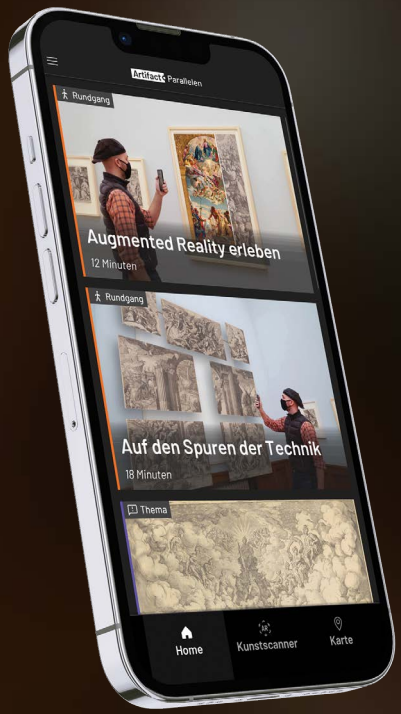
© LIECHTENSTEIN. The Princely Collections, Vaduz–Vienna

GRAPHISCHE
SAMMLUNG
ETH zürich

Avec un fonds d'environ 160 000 œuvres, le cabinet graphique de EPFZ est l'une des plus grandes collections d'art graphique en Suisse. Acteur majeur dans la médiation et la compréhension de l'art sur papier, cette collection jouit d'une renommée internationale.

Nous avons développé ensemble une application de réalité augmentée pour l'exposition «Sich kreuzende Parallelen. Agostino Carracci und Hendrick Goltzius». Cette application offre aux visiteurs des détails et des informations de fond sur le riche contenu de ces œuvres du 16e siècle.

Plus d'informations
et vidéos



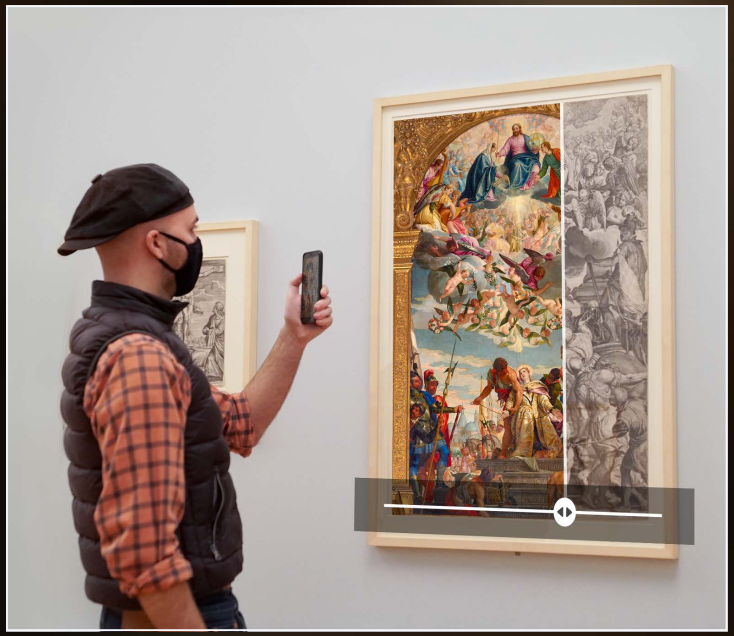
«Cette application est un outil idéal pour fournir de manière innovante des informations complémentaires sur l'exposition. Les visiteurs peuvent découvrir de nombreuses informations sur les œuvres de manière interactive et ludique.»

Dr. Linda Schädler,
Directrice, Graphische Sammlung ETH Zürich

Hendrick Goltzius, d'après Cornelis van Haarlem, *Icare*, de la série «Les quatre disgraciés», 1588, estampe

Dans la série picturale en quatre parties «Les quatre disgraciés», Goltzius représente quatre figures masculines nues en chute libre, vues chacune sous un angle différent. Nous avons intégré l'allusion au paragone qui y est contenue dans une animation 3D, fusionnant les quatre corps en une seule figure tournoyante.

L'inscription latine qui entoure l'image est traduite directement dans une animation circulaire.



Agostino Carracci, d'après Paul Véronèse, *Martyre de sainte Justine de Padoue*, 1582, estampe

Carracci a transposé l'immense peinture à l'huile de Véronèse en une gravure sur cuivre maniable et diffusable. Dans l'application, à l'aide d'un curseur, les visiteurs peuvent comparer en détail le modèle en couleur de Véronèse avec l'estampe exposée. Ils peuvent ainsi découvrir que le graveur n'a pas simplement copié l'œuvre, mais a intégré de nombreuses interprétations personnelles et originales.

© Graphische Sammlung ETH Zürich

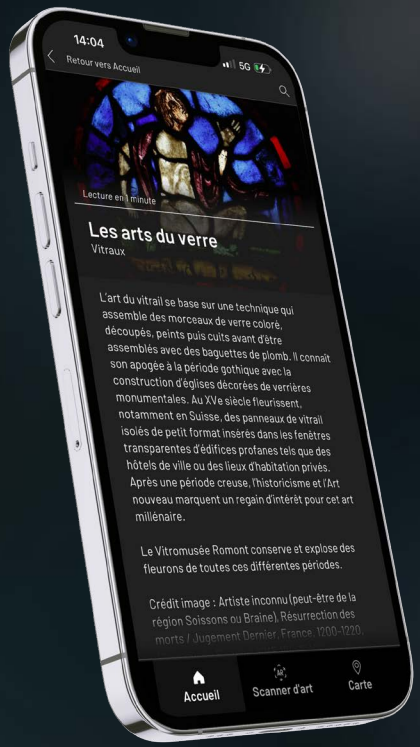
VITROMUSÉE ROMONT

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

Le Vitromusée Romont, inauguré en 1981 à Romont (Suisse), est un musée dédié au patrimoine verrier sous toutes ses formes et sert de lieu de rencontre entre les artistes et le public.

Depuis 2021, le Vitromusée Romont utilise notre application pour offrir à ses visiteurs une expérience interactive autour d'une sélection d'œuvres d'art verrier.

Plus d'informations
et vidéos



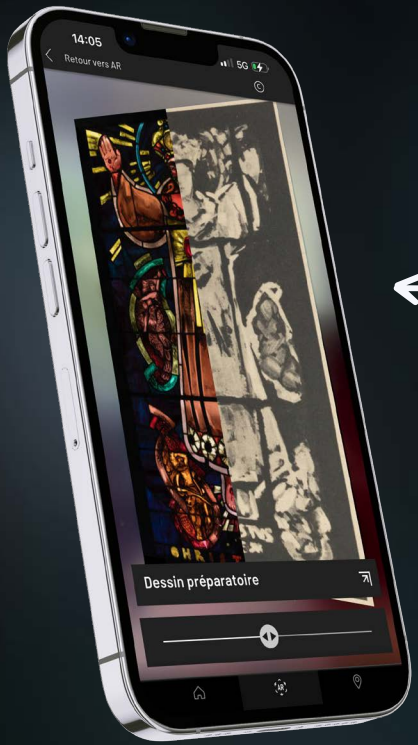
«L’application ‹Artifact: Vitromusée› plonge nos visiteur·euse·s dans le monde fascinant de l’art verrier et leur offre un voyage artistique interactif.»

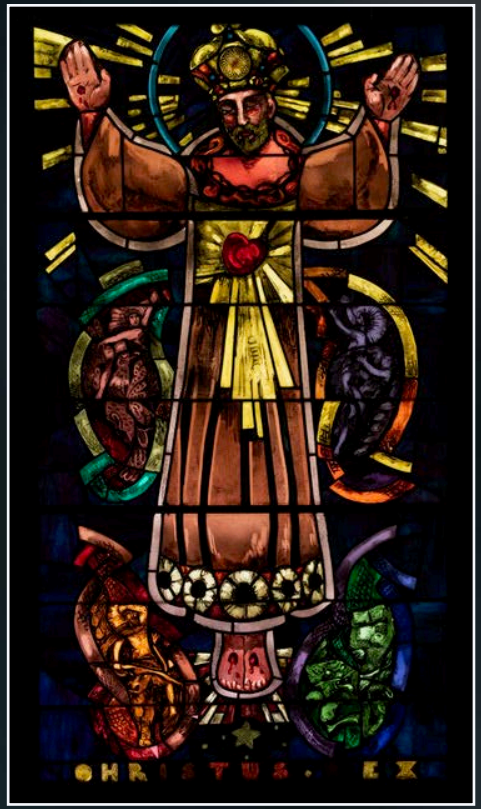
PD Dr. Francine Giese,
Directrice, Vitromusée Romont

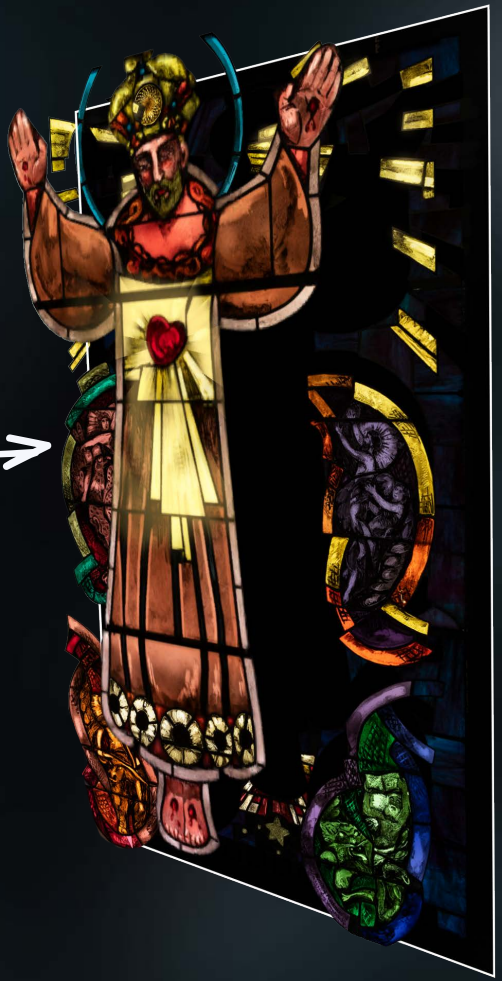
Alexandre Cingria, *Christ au Sacré-Coeur*, 1937, Vitrail

Dessin préparatoire

Le curseur de comparaison permet aux visiteurs de comparer le dessin préparatoire à l'œuvre finale.







Animation des éléments

Pour ce vitrail du Vitromusée Romont, nous avons développé une animation sur mesure présentant la composition de l'œuvre. En décomposant ses divers éléments, les visiteurs peuvent explorer l'œuvre en 3D. Des éclairages et des reflets ont été ajoutés pour illustrer l'effet de la lumière incidente sur l'œuvre et mettre ainsi en valeur sa luminosité et sa beauté.

© Photo: Vitromusée Romont

Ce qui distingue Viseum

Ce qui distingue Viseum

Viseum offre la **flexibilité** d'un développement personnalisé à un **prix avantageux**.

Pas de coûts cachés : vous ne payez que des frais d'activation uniques et des frais de licence annuels fixes.

Le CMS vous permet de **créer vos propres contenus.**

Mises à jour en temps réel : les modifications effectuées dans le CMS sont immédiatement disponibles dans l'application, partout dans le monde.

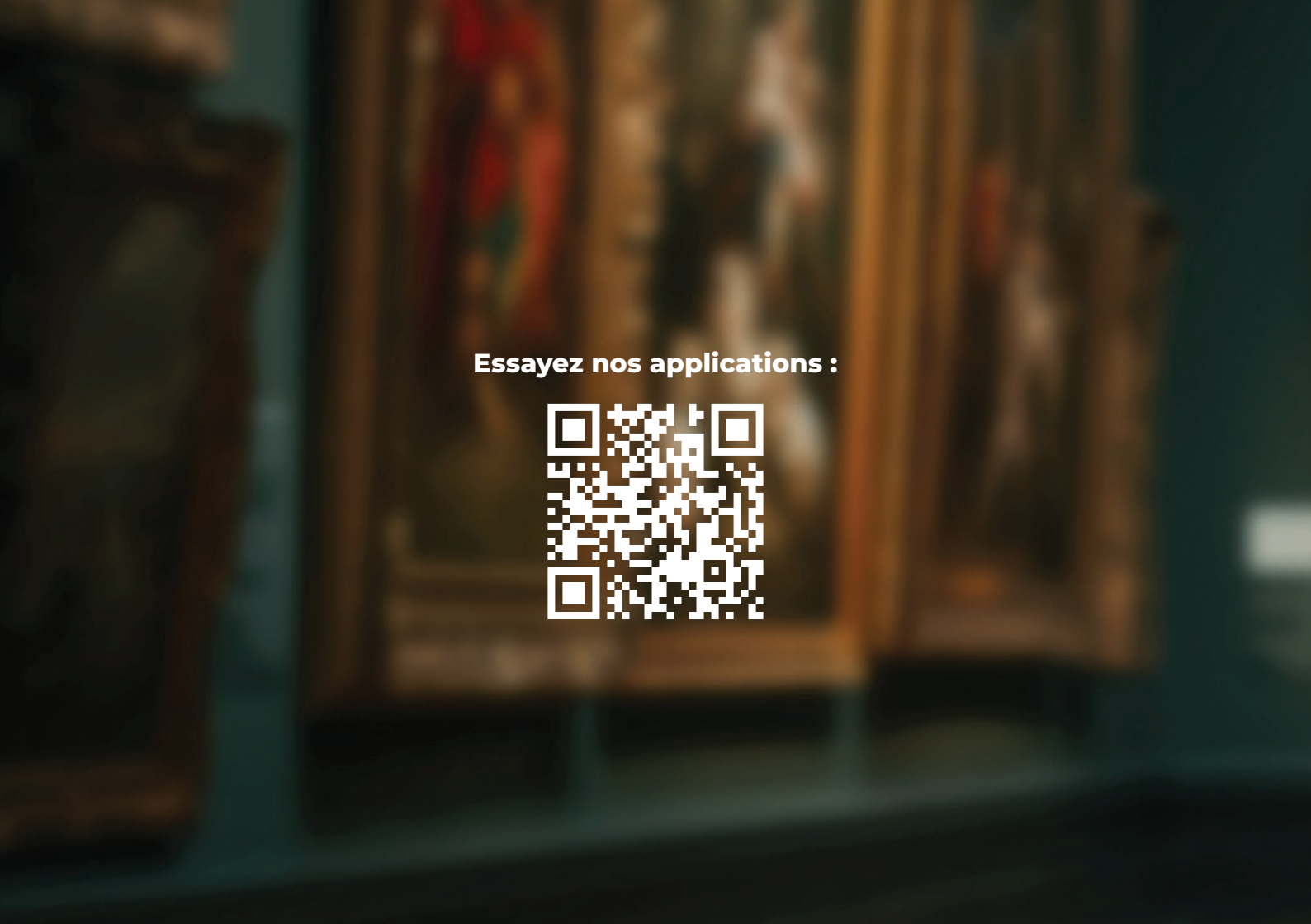
Des **développements et adaptations personnalisés** sont possibles.

L'application **encourage la visite** et peut attirer de **nouveaux publics cibles.**

L'application offre à vos visiteurs une **expérience de qualité, personnelle et interactive**.

Viseum permet d'offrir des contenus **accessibles** à tous.

Les contenus peuvent être facilement partagés par vos visiteurs sur les **médias sociaux**.


Essayez nos applications :

APERION XR

Spin-off | ETH zürich

Aperion XR AG, une spin-off de l'EPFZ, est spécialisée dans les technologies et logiciels innovateurs basés sur la recherche et destinés aux institutions culturelles et éducatives. Nous mettons l'accent sur la réalité augmentée et virtuelle, et offrons des conseils et un accompagnement à long terme. Notre objectif est de combiner la technologie et l'art pour créer des rencontres uniques, informatives et divertissantes.

La plateforme Viseum est le produit vedette d'Aperion XR AG.

L’équipe

Nous sommes une équipe multidisciplinaire de spécialistes alliant expertise numérique, compréhension culturelle et compétences avérées en matière d'innovation.

Nos fondateurs ont des liens étroits avec l'EPFZ et apportent une grande expérience dans le monde des start-ups. Notre équipe enthousiaste constitue le fondement technique, scientifique et créatif de nos projets.

Nous sommes unis par notre passion commune de combiner l'art et la technologie de manière innovante.

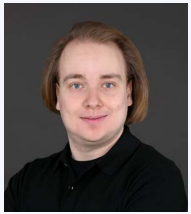
Dr. Fabio Zünd
Co-fondateur

Prof. Dr. Bob Sumner
Co-fondateur

Prof. Dr. Markus Gross
Co-fondateur

Dr. Susanne Pollack
Historienne de l'art

Henry Raymond
Développeur de logiciels



Börge Scheel
Développeur de logiciels

Fraser Rothnie
Artiste numérique

aperionxr.com

contact@aperionxr.com