EMPOWER YOUR VISIT EXPERIENCES

DIGITALE POWER
MENSCHLICHE ÜBERZEUGUNGSKRAFT

wezit
TRANSMEDIA SOLUTIONS

ERWECKEN SIE STARKE UND ATTRAKTIVE BESUCHS-ERLEBNISSE ZUM LEBEN...

4 INNOVATIVE LÖSUNGEN

WEZIT EDUCATION
INTERAKTIVE PÄDAGOGIK

WEZIT LIVE
VIRTUELLE FÜHRUNGEN

WEZIT MOBILE
NATIVE APPS UND PWA

WEZIT IN SITU
INTERAKTIVE TERMINALS/TISCHE

WEZIT ALL IN ONE *

* WEZIT ALLES-IN-EINEM

4 Lösungen für 4 Erfahrungswelten, 1 einziges Interface.

ADMINISTRATIVES INTERFACE

WEZIT STUDIO, die Verwaltungsschnittstelle von WEZIT, ermöglicht die Administration verschiedener interaktiver Programme über ein einziges Interface (Multimedia-Kiosk, Multitouch-Tisch, mobile App, virtuelle Besuche usw.).

WEZIT EDUCATION
Interaktive Pädagogik

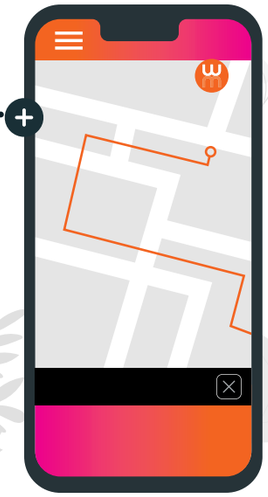
WEZIT EDUCATION wurde mit Bildungsexperten entwickelt, um Erfahrungen aus Unterricht, Museum und Familie für die Schule in Einklang zu bringen. Die Lösung stellt Ressourcen für Lehrkräfte wie besuchsunterstützende Tools oder Aufgaben für die jeweilige Schulstufe bereit und begleitet das Projekt vor, während und nach dem Besuch. WEZIT EDUCATION LIVE ermöglicht Schulklassen, die das Museum nicht vor Ort besuchen können, einen lebendigen virtuellen Besuch.

WEZIT LIVE
Virtuelle Führungen

WEZIT LIVE ermöglicht virtuelle Führungen, indem es ein leistungsstarkes, von einem Museumsführer moderiertes Videokonferenzsystem mit einer immersiven digitalen 360°-Tour kombiniert. Besuche werden ganz einfach mit WEZIT STUDIO verwaltet (Sessions planen, Einladungen automatisch versenden usw.).

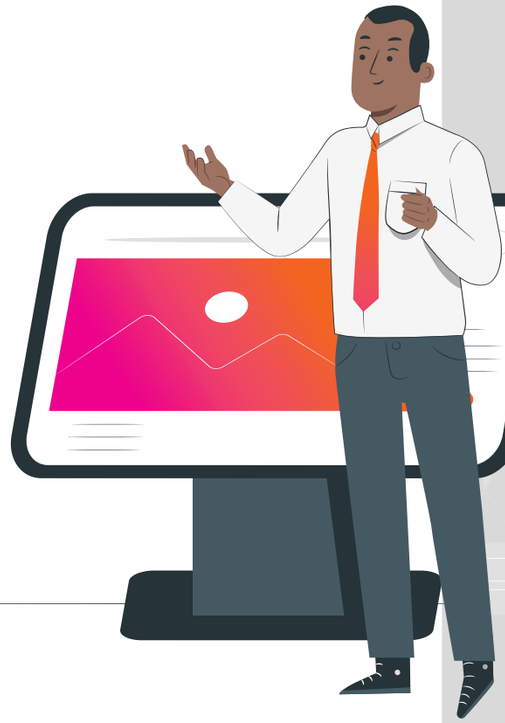
WEZIT STUDIO CLOUD

WEZIT kann lokal installiert oder in einer Cloud genutzt werden. Inhalte werden bei jedem Update über die Software verteilt, um eine hohe Verfügbarkeit zu gewährleisten.



WEZIT IN SITU
Interaktive Terminals/Tische

WEZIT ermöglicht die Verwaltung verschiedener digitaler Ausstellungsanwendungen: interaktive Geräte (wie Touchscreen-Tische und Multimedia-Terminals) oder Servicetools (Digital Signage).



WEZIT MOBILE
Native Apps und PWAs

Der Rundgang im Museum kann mit einer mobilen App oder einer Progressive Web App begleitet und vertieft werden. WEZIT reichert den Besuch durch zahlreiche Medienformate an (Audio, Bild, Text, Video usw.) und verfügt über vielfältige Funktionen (wie Geolokalisierung, Museumsführung, KI-basierte 2D/-3D-Bilderkennung, Augmented Reality usw.).

AMAZING POWERS OF WEZIT *

* ENTDECKEN SIE DIE STÄRKEN VON WEZIT

4 großartige Möglichkeiten, um mitreißende, beeindruckende, überraschende und einzigartige Besuchserlebnisse zu schaffen...

1

EINE GESCHICHTE ERZÄHLEN

Besucher gehen auf eine einzigartige und leidenschaftliche Reise und

- entdecken die im Musée du Quai Branly ausgestellten Werke mit einer WEZIT MOBILE APP,
- erleben die Geschichte des Mémorial d'Alsace Moselle mit einem spektakulären Transmedia-Tool und
- erkunden den Naturpark der Alpes Maritimes auf sensorisch-spielerische Weise.

2

JEDES PUBLIKUM ANSPRECHEN

Der Raum der Möglichkeiten steht offen für jeden und alle Bedürfnisse.

- Mit einer spielerischen App lernen Kinder die Geheimnisse der Fauna und Flora im Naturkundemuseum in Paris kennen,
- im nationalen Museum für Altertumskunde in Cluny erlebt man einen personalisierten Besuch und
- im norwegischen Nationalmuseum in Oslo gibt es einen auf die Länge der Besuchszeit zugeschnittenen Rundgang.

3

KULTUR FÜR ALLE ÜBERALL ZUGÄNGLICH MACHEN

Kreativität verbindet sich mit Technik, um Barrieren zu überwinden.

- Im Musée de la Cité de la Voile Éric Tabarly tauchen Besucher in die Kunst des Segelns mit einem Multitouch-Tisch ein,
- in der Abtei von Saint-Savin entdecken Kinder und Jugendliche einen Parcours und
- das Musée de l'Aventure Michelin können Mitarbeiter überall virtuell besuchen.

4

INHALTE AUSTAUSCHEN, UM ERLEBNISSE BESSER ZU MACHEN

Die Power von WEZIT ist unbegrenzt!

- Von der gemeinsamen App-Verwaltung für 22 Museen des RMN - Grand Palais,
- über einen neu entwickelten Parcours im Musée des Beaux-Arts von Dijon mit mobilen Apps, zahlreichen interaktiven Tools und einem geführten virtuellen Besuch und
- 62 interaktiven Tools in den Ausstellungen des Museon Arlaten,
- bis zu einer Entdeckungsreise nach NAUSICAA, die Tools zur Besucherbindung integriert.

„Den Anfang der WEZIT-Innovationen macht die Forschung…

Wir haben mit Forschern gearbeitet, die wissenschaftliche Forschung auf höchstem Niveau betreiben und uns inspiriert haben – wir danken ihnen.“

Laboratoire des sciences numériques in Nantes
Institut Français de l’éducation
Forschungszentrum der École Normale Supérieure in Lyon

„Der Besuch erfindet sich ständig neu…

Das Projekt „Besuch der Gärten von Chambord“ wird von einem Konsortium aus der Universität Tours und dem Schloss Chambord getragen und hat das Ziel, einen personalisierten Rundgang zu ermöglichen, der sich in Echtzeit an die Kriterien anpasst, die der Besucher bei App-Start festlegt.“

Julien Vialette
Projektleiter WEZIT

„Unsere versteckten Werke zeigen, Distanzen überwinden!

WEZIT LIVE? Das ist eine völlig neue Art, Kunstsammlungen erlebbar und das Museum bekannter zu machen sowie ein Publikum zu erreichen, das nicht vor Ort kommen kann. Und es ist ein vertiefendes Angebot des Museums, da lokal nur 20 % der Werke gezeigt werden. Zudem haben wir die Möglichkeit, verschwundene Räume zu rekonstruieren und in der Zeit zurückzugehen.“

Sylvia Cointot-Bertin
verantwortlich für transmediale Tools, Musée des Beaux-Arts in Dijon

„Mein WEZIT-Traum: Mit unseren Lösungen dazu beizutragen, das Besuchserlebnis weltweit reicher zu machen…

Heute haben wir starke Partner in verschiedenen Ländern: Schweiz, Niederlande, Mexiko, USA, Norwegen, Spanien – und wir gründen unsere eigene Tochtergesellschaft in Deutschland. Unsere digitale Expertise im Dienste der Museumsarbeit hat es uns ermöglicht, bahnbrechende Lösungen zu entwickeln, die großes Potenzial für eine internationale Entwicklung bergen.“

Vincent Roirand
CEO von WEZIT

„Das Beste aus zwei Welten …

Was mich an WEZIT LIVE reizt, ist die Möglichkeit, mein Know-how im Bereich Szenografie mit der einzigartigen technischen Expertise eines Digitalspezialisten, der bereits mit über 100 Museen zusammenarbeitet, zu verbinden.“

Sylvain Lambert
Gründer von GéoMOTifs

„Verbindung zwischen Schule und Museum…

Digitale Technologien eröffnen großartige Möglichkeiten, um Bildungserfahrungen zu erneuern und zu vertiefen. WEZIT EDUCATION bietet Schülern und Lehrern ein einzigartiges Werkzeug, um eine Verbindung zwischen Unterricht und Museum zu schaffen.“

Jean-Charles Chabanne
École Normale Supérieure in Lyon

WARUM WEZIT VERTRAUEN SCHENKEN?

Was uns besonders macht

AGIL AUF MEHREREN MEDIEN

WEZIT verwaltet multimediale Inhalte und Programme auf verschiedenen Medien wie mobile Apps, interaktive Tische und Screens, Internet-Pre- und Postbesuche oder virtuelle Führungen. Dabei werden dieselben Ressourcen gemeinsam genutzt.

FAMILY-RUN BUSINESS

Als Visionäre und leidenschaftliche Innovationstreiber haben Nathalie und Vincent ein verlässliches Expertenteam zusammengestellt und arbeiten mit hochkarätigen Forschern und Partnern.

PASSION FÜR MUSEEN SEIT 30 JAHREN

Die 2011 gegründete Plattform WEZIT ist das Ergebnis aus 17 Jahren Begleitung von digitalen Innovationen für Museen. Diese Erfahrung ermöglichte es den Gründern des Unternehmens, ein System offener und entwicklungsfähiger Lösungen für neue Besuchserlebnisse zu konzipieren. Das Tool wird beständig weiterentwickelt.

DIGITALE EXPERTISE MADE IN FRANCE

Als French-Tech-Mitglied und unterstützt vom europäischen Kompetenzzentrum Image & Réseaux hat WEZIT mehrere Auszeichnungen und Förderungen erhalten. Unsere Arbeit ist das Ergebnis einer Melange aus französischer Museumskultur und digitaler Innovation.

SICHERHEIT UND STABILITÄT

Sicherheit, Stabilität und Zuverlässigkeit haben bei uns Priorität. WEZIT verzeichnet bereits 2.300.000 App-Downloads und mehr als 500 aktive Geräte. Besondere Aufmerksamkeit widmen wir der Datensouveränität.

14 LÄNDER UND STARKE REFERENZEN

In Frankreich vertrauen uns renommierte Museen und Unternehmen wie der Louvre, die RNM (Réunion des Musées Nationaux), Michelin oder Saint-Gobain. Über die Grenzen hinaus zählen das Norwegische Nationalmuseum in Oslo und die Belgian Beer World in Brüssel zu unseren Kunden.

WEZIT WORLD

wezit.io
contact@wezit.io

wezit
TRANSMEDIA SOLUTIONS

WEZIT IS WORLDWIDE
more than 14 countries

MUSÉE D'ARTS DE NANTES
MUSÉE DU QUAI BRANLY
tjg. theater junge generation
ABBAYE DE SAINT SAVIN L'AUDACIEUSE
LOUVRE
musée lorrain PALAIS DES DUCS DE LORRAINE
MUSÉUM NAT. HIST. NATURELLE
BORDEAUX
CITÉ DE L'ARCHITECTURE & DU PATRIMOINE
Nausicaá La mer est sur terre
ABBATIALE DE PAYERNE
orange
Nasjonalmuseet

MEDIAPILOTE - Copyright © : Getty Images / mazedia RCS : Nantes B 397 978 560 / Illustrations @Pana / BITTE ALS ALTPAPIER ENTSORGEN.

WEZIT LIVE

MÖCHTEN SIE UNBEGRENZTE ZIELGRUPPEN ERREICHEN? NEUE MÖGLICHKEITEN DER DIGITALEN VERMITTLUNG ERSCHLIESSEN?

ENTDECKEN SIE WEZIT LIVE, EINE NEUE LÖSUNG FÜR VIRTUELLE FÜHRUNGEN.

WEZIT LIVE, die jüngste Innovation in der WEZIT-Welt, ist eine Komplettlösung für Live-Führungen über das Internet, die ein leistungsfähiges Videokonferenzsystem und ein immersives Besichtigungstool integriert.

Ein*e Vermittler*in führt die Teilnehmer*innen durch 360°-Visualisierungen in Echtzeit und teilt interaktive Inhalte (Bilder, Videos, 3D-Modelle usw.). Die Gruppe kann über das Videokonferenzsystem und dessen integrierten Chat-Tool interagieren.

Sie können Ihre Touren und deren Inhalte mit WEZIT STUDIO verwalten. Die Inhalte können für weitere (mobile oder stationäre) Anwendungen verwendet werden. Das Backoffice-Planungstool ermöglicht die einfache Verwaltung von Tour-Sessions, die Anmeldung von Teilnehmer*innen sowie den automatischen Versand von Einladungen.

NEUARTIGE VORTEILE UND CHANCEN

EIN ERLEBNIS BIETEN

Die Besucher*innen nehmen an einem 360°-Erlebnis teil, bereichert durch Ihr Tour-Skript und Ihre angelegten Points of Interest: Videos, manipulierbare 3D-Objekte, etc. Die Tour wird immersiv, fesselnd und einprägsam.

ENTFERNUNGEN ÜBERWINDEN

Ihre Ausstellungen sind von überall zugänglich, vor allem von zu Hause aus, und zwar für jede*n: Kinder, Menschen mit Behinderungen, Schüler*innen oder ein entferntes Publikum aus der ganzen Welt - neue Zielgruppen, die es zu erobern gilt.

FREIHEIT GEBEN

Sie können sich von den Einschränkungen der physischen Räumlichkeiten befreien: Eröffnen Sie Räume, die vor Ort nicht zugänglich sind, führen Sie Ihr Publikum mit wenigen Klicks an historische Orte außerhalb des Ausstellungsgebäudes.

INTERAKTIVITÄT ERMÖGLICHEN

Mit WEZIT LIVE kann das Publikum aktiv an der Führung teilnehmen, indem es über die Chatfunktion in einen echten Austausch mit dem*r Vermittler*in tritt, an Spielen teilnimmt oder Quizfragen beantwortet. Die Besucher*innen können die 360°-Ausstellung auch frei erkunden.

ZUM BESUCH VOR ORT

Das WEZIT LIVE-Erlebnis muss so konzipiert und gestaltet sein, dass es bei einem gefesselten Publikum die Neugierde weckt, mehr vor Ort zu entdecken.

EINE GESCHICHTE ERZÄHLEN

Mit der WEZIT LIVE-Lösung können Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen: Touren zu besonderen Themen oder für bestimmte Zielgruppen sind ebenso möglich wie das Verewigen von temporären Ausstellungen oder das Schaffen von neuen rein digitalen Ausstellungen!

wezit
TRANSMEDIA SOLUTIONS

WEZIT LIVE

EINE VIRTUELLE FÜHRUNG: WIE FUNKTIONIERT DAS?

360° BILDER
Schicken Sie Ihr Publikum auf eine Tour durch ein 360°-Foto oder -Video.

INTERAKTIVITÄT
Interagieren Sie mit Ihren Zuhörer*innen mündlich über das Videokonferenz-Tool oder schriftlich über den Chat und schaffen Sie spielerische Momente mit Quiz- und Spielmodulen.

AUGMENTED CONTENT
Gestalten Sie die Führung attraktiver dank Points of Interest mit Texten, Bildern, Videos, oder interaktiven 3D Modellen.

DAS ADMIN INTERFACE

WEZIT LIVE

DER WEZIT STUDIO CLOUD

SIE VERTRAUEN UNS

MUSÉE DES BEAUX-ARTS IN DIJON
Die virtuelle Live-Führung schickt die Besucher*innen auf Entdeckungstour durch die Granville Sammlung, wie sie sie noch nie gesehen haben.

VINCENT GUERLAIS
Angeführt von einem der kreativsten Schokoladenfabrikanten Frankreichs, erkunden die Besucher*innen die einzelnen Schritte der Schokoladenherstellung von den Kakaoplantagen bis zum Labor.

MICHELIN
Der weltweiten Belegschaft von Michelin wird über die virtuelle Live-Führung des Museums «L'Aventure Michelin» die Innovationskultur und die Werte des Unternehmens vermittelt, «als wären sie selbst dabei».

wezit.io contact@wezit.io

wezit TRANSMEDIA SOLUTIONS

MEDIAPILOTE - Crédit photos : Getty Images / mazedia RCS : Nantes B 397 978 560 / Illustrations @Pana

WEZIT EDUCATION

WAS WÄRE, WENN DIE BARRIEREN ZWISCHEN DEM KLASSENZIMMER UND DEM MUSEUM VERSCHWINDEN WÜRDEN?

ENTDECKEN SIE WEZIT EDUCATION, EINE NEUARTIGE LÖSUNG FÜR EINEN NAHTLOSEN ÜBERGANG VOM MUSEUM ZUM KLASSENZIMMER.

WEZIT EDUCATION wurde für Schulklassen entwickelt und begleitet sie vor, während und nach ihrem Museumsbesuch. Bestehend aus einem Ressourcenportal, einer mobilen Anwendung für den eigentlichen Besuch und einer digitalen Plattform, verlängert WEZIT EDUCATION das Besuchererlebnis vom Museum bis ins Klassenzimmer.

WEZIT ist an Forschungsprojekten beteiligt.

La FRENCH TECH · bpifrance · HORIZON 2020 · images & réseaux · anr

Den pädagogischen und technischen Ansatz von WEZIT EDUCATION wurde im Rahmen eines Forschungsprojekts mit Partnern aus Forschung, Wirtschaft und Museen validiert.

NEUARTIGE VORTEILE UND CHANCEN

BESUCHERZAHLEN STEIGERN

Die Schüler*innen, durch ihren Museumsbesuch mit der Klasse inspiriert, ermutigen ihre Familien dazu, das Museum zu besuchen, und tragen so zur Steigerung der Besucherzahlen bei.

DIE PLANUNG VEREINFACHEN

WEZIT EDUCATION erleichtert die Planung von Museumsbesuchen, indem es den Lehrkräften relevante Inhalte und den Vermittler*innen einen Dashboard zur Verfügung stellt. Außerdem fördert es die Selbstständigkeit der Schüler*innen während des Besuchs.

WEZIT EDUCATION LIVE

EIN MUSEUM, DAS FÜR ALLE ZUGÄNGLICH IST, EGAL, WO SIE SICH BEFINDEN.

Das gesamte WEZIT EDUCATION Erlebnis ist auch aus dem Klassenzimmer verfügbar: Dank WEZIT EDUCATION LIVE können Schulklassen, die das Museum nicht vor Ort besuchen können, seine Sammlungen über eine virtuelle Live-Führung trotzdem entdecken.

SCHÜLER*INNEN ERMÄCHTIGEN

Für die Schüler*innen verwandelt sich ein passiver Besuch in ein aktives und kreatives Erlebnis dank verschiedener Aufgaben (als Journalist, Kurator usw.), die an die jeweilige Altersgruppe angepasst sind. Das Museum kann eine bestehende Aufgabe für seine Sammlungen anpassen oder aber eine maßgeschneiderte Aufgabe entwickeln.

BILDUNG OFFEN UND INTERAKTIV ERLEBEN

Mit WEZIT EDUCATION bietet das Museum Bildungseinrichtungen die Möglichkeit, den Unterricht mit Aktivitäten vor, während und nach dem Besuch zu verbinden.

wezit TRANSMEDIA SOLUTIONS

WEZIT EDUCATION

WIE FUNKTIONIERT ES?

1

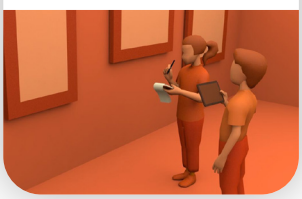
IM KLASSENZIMMER

Der Besuch kann in der Schule anhand von Dokumenten, die der*die Vermittler*in zur Verfügung stellt (und über den interaktiven Bereich zugänglich sind) vorbereitet werden.

2

IM MUSEUM

Der Besuch erfolgt mit einer Anwendung, in der Antworte auf die vorbereiteten Fragen gegeben und Gruppenaufgaben erledigt werden können.



3

ZURÜCK ZUR SCHULE

Die Aktivitäten werden in der Schule fortgesetzt und die Gruppenaufgaben werden der Klasse präsentiert.

MIT DER FAMILIE

Beim erneuten Besuch des Museums mit seiner Familie präsentiert das Kind seine Arbeit und übernimmt die Rolle des Museumsführers.

4

2 AUFGABEN FÜR SCHÜLER*INNEN

Fertige Lösungen.
Passen Sie die bestehenden Aufgabentypen an Ihren Rundgang an oder entwickeln Sie eine spezifische Aufgabe. Jede Aufgabe kann an die pädagogischen Anforderungen für Kinder im Alter von 9 bis 15 Jahren angepasst werden.

DIE AUFGABE “AUSSTELLUNGSKURATOR*IN”

Bei der Aufgabe als Ausstellungskurator*in **gestalten die Schüler*innen mit Objekten aus der Sammlung ihre eigene themenbezogene virtuelle Ausstellung.**

Ob frei oder angeleitet, allein oder in Gruppen wird diese Ausstellungsgestaltung immer von einer Argumentation gestützt, die im Unterricht auf der Grundlage der gesammelten Elemente verfasst werden muss.

Die Schüler*innen präsentieren die von ihnen kuratierten Objekte entweder in einem Ausstellungskatalog oder in einer virtuellen 3D-Ausstellung.

Die Unterrichtsziele

Den Ausdruck der eigenen Gefühle und Meinungen beherrschen und die anderer respektieren; Werke analysieren und interpretieren; Informationen in verschiedenen Medien und dokumentarischen Quellen recherchieren.

DIE AUFGABE “JOURNALIST*IN”

Während ihres Besuchs werden die Schüler*innen dazu aufgefordert, Informationen zu sammeln, anhand welcher sie später **einen Artikel verfassen, einen Podcast oder einen Videobericht produzieren werden.**

Ziel dieser Aufgabe ist es, den Schüler*innen beizubringen, ein Thema in einem bestimmten Format zu vermitteln, um anderen die Dinge auf einfache Art und Weise zu erklären. So lernen sie die Anforderungen an das journalistische Schreiben kennen, das auf der Überprüfung von Quellen und Fakten, der Zugänglichkeit des Diskurses, aber auch auf echter Kreativität in der formalen Umsetzung beruht.

Die Unterrichtsziele

Informationen recherchieren und sortieren; kooperieren und Projekte umsetzen; eine kritische Haltung einnehmen; Denk- und Urteilsvermögen entwickeln; die Vertrauenswürdigkeit von gesammelten Informationen einschätzen.

© MEDIAPILOTE - Crédit photos : Getty Images / mazedia RCS - Nantes B 397 978 560 / Illustrations @Pana

wezit.io contact@wezit.io

wezit TRANSMEDIA SOLUTIONS

WEZIT IN SITU

MÖCHTEN SIE IHRE TOUREN NOCH ATTRAKTIVER GESTALTEN?

ENTDECKEN SIE WEZIT IN SITU, DIE LÖSUNG FÜR DIE GESTALTUNG INTERAKTIVER ANWENDUNGEN FÜR IHRE AUSSTELLUNGEN

WEZIT IN SITU bündelt mehrere Tools für die Gestaltung interaktiver Anwendungen in Ausstellungen, in Museen, in Kulturstätten, sowie in Schauräumen von Unternehmen.

WEZIT erfüllt die wichtigsten Anforderungen an einer modernen Vermittlung von Wissen und Kultur. Jede Anwendung kann grafisch und ergonomisch individuell angepasst werden, um jedem Projekt gerecht zu werden.

ZAHLREICHE VORTEILE UND MÖGLICHKEITEN

DAS BESUCHERERLEBNIS ERWEITERN

Multimedia-Anwendungen verbessern das Erlebnis Ihrer Besucher*innen durch zusätzliche Inhalte, Interaktionen oder spielerische Elemente.

EINEN TRANSMEDIALEN ANSATZ ENTWICKELN

WEZIT STUDIO ermöglicht es Ihnen, verschiedene digitale Vermittlungsangebote miteinander zu kombinieren, um ein übergreifendes Erlebnis zu schaffen. Die gleichen Inhalte können für verschiedene Anwendungen im Rahmen eines allumfassenden Konzeptes eingesetzt werden.

BESUCHER*INNEN IMMERSIVE ERLEBNISSE

Mit WEZIT können Sie Ihre Besucher*innen während ihrer gesamten Tour einbeziehen. Das Erlebnis kann durch immersive, interaktive Erfahrungen auf das Verhalten der Besucher*innen abgestimmt werden.

MULTI-DEVICE

Eine zentralisierte Lösung für die Verwaltung aller digitalen Anwendungen in Ihrer Ausstellung.

FLEXIBILITÄT IM DIENSTE DER KREATIVITÄT

Unzählige Funktionen (Karten, virtuelle Bücher, Zeitleisten, etc.) ermöglichen die Erkundung aller Arten von Inhalten und Medien.

wezit
TRANSMEDIA SOLUTIONS

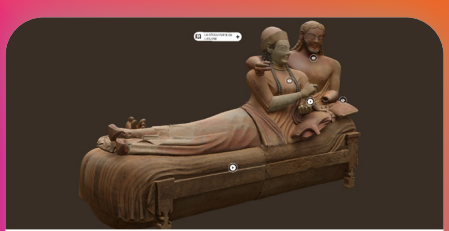
WEZIT IN SITU

WIE FUNKTIONIERT ES?

FEATURES

- **ERKUNDUNG** VON 2D- UND 3D-OBJEKTEN
- **PERSONALISIERTE ZEITLEISTEN**
- **DYNAMISCHE MEHRSPRACHIGE SCHILDER**
- **DYNAMISCHE INFOANZEIGEN**
- **KARTEN:** INTEGRATION VON POINTS OF INTEREST UND TOUREN
- **GAMIFICATION:** GESTALTUNG EINER SPIELERISCHEN ERFAHRUNG FÜR EINEN NEUARTIGEN ZUGANG ZU INHALTEN
- **VIRTUELLE BÜCHER:** 3D-EFFEKTE ZUM VIRTUELLEN UMBLÄTTERN DER SEITEN UND EIN INHALTSVERZEICHNIS ZUM DIREKTEN ZUGRIFF AUF EINE SPEZIELLE SEITE
- **DIGITALE MEHRFACHRAHMEN:** INHALTE ÜBER BESCHRIFTETEN BILDERN UND VIDEOS ENTDECKEN

SIE VERTRAUEN UNS



MUSÉE DU LOUVRE

Die interaktive Anwendung zur Erkundung des Sarkophags der Eheleute - eines der Herzstücke der Louvre Sammlung - lädt den Besucher*innen zur Erkundung eines 3D-Modells des Werks ein, und vermittelt Inhalte zu seinem historischen und technischen Kontext (Texte, Animationen, Bilder).

MUSEON ARLATEN

Das Museum verfügt über 62 Multimedia-Anwendungen: Auf digitalen Schildern können sich die Besucher*innen in mehreren Sprachen über mehr als 4.000 Objekte informieren. Interaktive Spiele und andere interaktive Bildschirme erklären den Inhalt der Vitrinen.

CITÉ ARCHITECTURE & PATRIMOINE

CITÉ DE L'ARCHITECTURE ET DU PATRIMOINE

Für seine Wechselausstellungen entwirft das Museumsteam eigenständig neue mobile Anwendungen, Terminals und interaktive Tische auf der Grundlage von speziell für die «Cité de l'Architecture» entwickelten Templates.

MUSÉE DE LA VOILE ÉRIC TABARLY

Die «Cité de la voile» hat ihre digitalen Anwendungen 2021 um einen großformatigen interaktiven Multi-User-Tisch (90») erweitert, auf dem bis zu 6 Besucher*innen Inhalte gleichzeitig abrufen können.

© MEDIAPILOTE - Crédit photos : Getty Images / mazedia RCS : Nantes B 397 978 560 / Illustrations @Pana

wezit.io contact@wezit.io

wezit TRANSMEDIA SOLUTIONS

WEZIT MOBILE

MÖCHTEN SIE IHRE BESUCHER*INNEN AUF DEM GANZEN WEG BEGLEITEN?

ENTDECKEN SIE WEZIT MOBILE, FÜR EIN VERNETZTES BESUCHERERLEBNIS

Mobile Apps sind die perfekte Erweiterung des Museumsbesuchs. Sie fungieren als szenografisches Mittel bei Touren im Freien.

Unsere Apps und Progressive Web Apps sind responsive und passen sich an alle Smartphones und Tablets an.

ZAHLREICHE VORTEILE UND MÖGLICHKEITEN

DIE PASSENDE TECHNOLOGIE FÜR EIN BESSERES ERLEBNIS

Wir beherrschen die Technologien, die für Ihr Publikum das beste Erlebnis bieten, ob Native Apps zum Herunterladen aus App-Stores oder Progressive Web Apps.

DEN BESUCH ERWEITERN

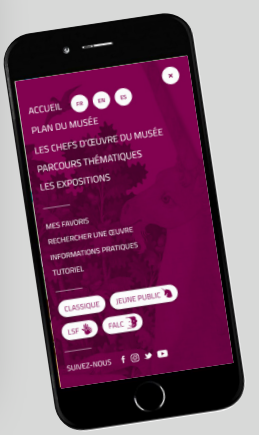
Geolokalisierung im Innen- und Außenbereich, Augmented Reality, Personalisierung der Touren: Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt, um neue Mittel und Wege der Entdeckung eines Ortes oder einer Sammlung anzubieten.

ZENTRALISIERT, SICHER, EINFACH

WEZIT STUDIO ermöglicht es Ihnen, Inhalte für verschiedene Anwendungen zu verwalten und somit ein übergreifendes Besuchererlebnis anzubieten. Die gleichen Inhalte können in mehreren stationären oder mobilen Anwendungen wiedergegeben werden. Unsere Lösungen sind robust und mit bereits 2,3 Millionen heruntergeladenen Apps bewährt.

NEUE SERVICE-ANGEBOTE

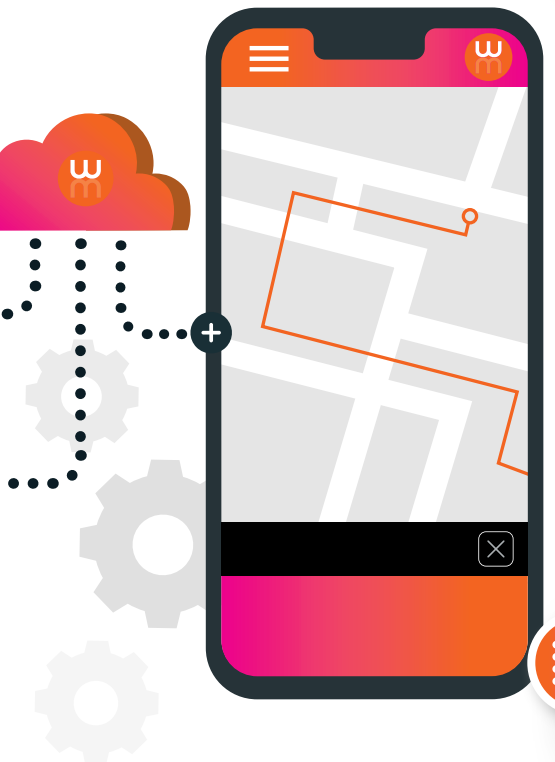
Wichtige Service-Angebote wie z.B. der Verkauf von Dienstleistungen, die Simultanübersetzung, die Positionierung und Navigation, die Verwaltung von Veranstaltungskalendern, digitale Besucher*innen-Erinnerungshefte.



wezit
TRANSMEDIA SOLUTIONS

WEZIT MOBILE

WIE FUNKTIONIERT ES?



FLEXIBILITÄT: WEZIT PASST SICH AN ALLE ARTEN VON SZENARIEN UND MEDIEN AN (AUDIO, BILD, TEXT, VIDEO, ETC.)

ORIENTIERUNGSHILFE: INNEN- UND AUSSEN-GEOLOKALISIERUNG, PERSONALISERBARE KARTEN

GAMIFICATION: UM EIN SPIELERISCHES ERLEBNIS ZU SCHAFFEN, WÄHLEN SIE AUS UNSEREN SPIELMODULEN ODER ENTWERFEN SIE EINE TOUR ALS SCHATZSUCHE. MIT WEZIT MOBILE KÖNNEN SIE PUNKTE UND BELOHNUNGEN VERWALTEN

AUGMENTED ODER SUBSTITUTED REALITY

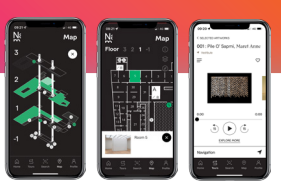
BILD- UND OBJEKTERKENNUNG

PUSH-BENACHRICHTIGUNGEN: SENDEN SIE KONTEXTUALISIERTE INFORMATIONEN AN IHRE BESUCHER*INNEN

INDIVIDUELLE GESTALTUNG VON RUNDGÄNGEN: ROUTENVORSCHLÄGE AUF DER GRUNDLAGE VON PROFILINFORMATIONEN

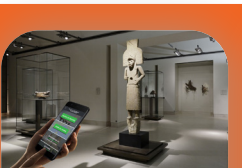
DIGITALE ERINNERUNGSHEFTE: BESUCHER*INNEN KÖNNEN WERKE UND GEGENSTÄNDE, DIE SIE WÄHREND IHRES MUSEUMSBESUCHS INTERESSIEREN, SPEICHERN, UM EIN HERUNTERLADBARE ERINNERUNGSHEFT ZUSAMMENZUSTELLEN.

SIE VERTRAUEN UNS



NASJONALMUSEET OSLO

Das norwegische Nationalmuseum hat WEZIT und seinen Partner BLEED ausgewählt, um seine Besucher*innen-App zu entwickeln.
WEZIT MOBILE erfüllt zwei wichtige Anforderungen:
- Das Anbieten von Touren für unterschiedliche Zielgruppen mit Bezug auf ihre für den Besuch verfügbare Zeit, und
- die Führung des Publikums und die Lokalisierung der Werke in den 88 Räumen des Museums.



MUSÉE DU QUAI BRANLY

Für die Vermittlung der Werke im «Pavillon des Sessions» wurde eine WEZIT MOBILE App entwickelt, die diese auf einer Weltkarte positioniert. So können sich die Besucher*innen die Werke aus einer bestimmten Erdregion ansehen oder aber die geografische Herkunft eines Werkes herausfinden.

RMN GRAND PALAIS

With the help of a WEZIT MOBILE solution all 22 RMN museums have been able to install a joint management tool for their mobile apps in order to:
- ihre eigenen Apps selbstständig zu erstellen,
- selbstständig neue Touren zu erstellen,
- den Verkauf von Service-Angeboten mit In-App-Payments zu ermöglichen.

PUY DU FOU THEMENPARK

Eine WEZIT MOBILE-App bietet den Besuchern praktische Informationen sowie eine Reihe von Tools zur Orientierung und Planung von Aktivitäten im Park. Die App bietet ausländischen Besucher*innen synchronisierte Audioübersetzungen der Live Shows.

© MEDIAPILOTE - Crédit photos : Getty Images / mazedia RCS : Nantes B 397 978 560 / Illustrations @Pana

wezit.io contact@wezit.io

wezit TRANSMEDIA SOLUTIONS