Never Out of Order!*

Multimedialösungen & Systemmanagement für Museen

KONZEPT > ENTWICKLUNG > UMSETZUNG > BETRIEB > WARTUNG

art1st
design . media . architecture

Info Panel

Touchscreen-Systeme ersetzen klassische gedruckte Objektbeschriftungen.

Sie verbinden mehrsprachige Texte mit Fotos und Videos.

Über QR-Codes oder NFC lassen sich Inhalte auf Besuchergeräte übertragen.



Smartphone-Integration

Museumsinhalte werden zur späteren Ansicht und zum Teilen auf Besuchergeräte übertragen.

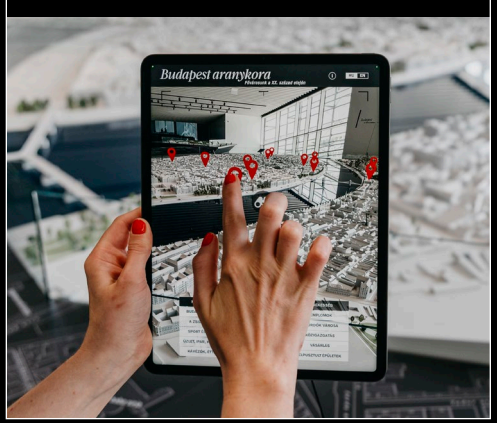
Dies fördert die Interaktion und aktive Beteiligung der Besucher an der Ausstellung.



Tabletbasierte AR-Systeme

Virtuelle Erweiterung des Ausstellungsraums durch Augmented Reality.

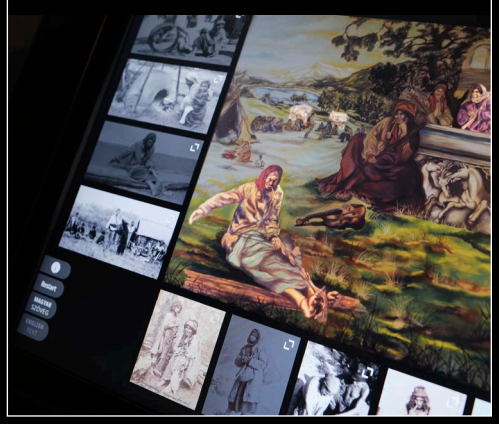
Das Tablet erfasst die reale Umgebung und ergänzt Objekte um Informationen und Geschichten.



Touchscreen-Systeme

Spielerisches Lernen im Museum.

Vielfältige interaktive Text- und Bildangebote einschließlich 3D-Modellen – nicht nur für Kindermuseen.



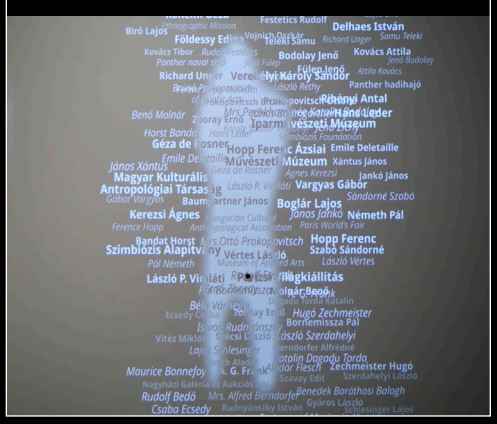
Großformatiger Multitouch

Ermöglicht die gleichzeitige Nutzung durch mehrere Personen, Gruppenspiele, interaktive Vorführungen und Wissensaustausch.



Immersive Installationen

Besucher werden Teil eines multisensorischen Erlebnisses: Durch Bewegung oder allein durch ihre Anwesenheit verändern sie die visuellen Inhalte.



Displays in Sonderformaten

Frei gestaltbare LED-Displays, auch in nicht rechteckigen, gebogenen, zylindrischen oder konischen Formen – mit individueller Steuerung und eigens produzierten Inhalten.



Mehrbildschirm-Systeme

Synchronisierte Inhalte auf mehreren individuell geformten Bildschirmen ermöglichen immersive Rauminstallationen.



Gestensteuerung

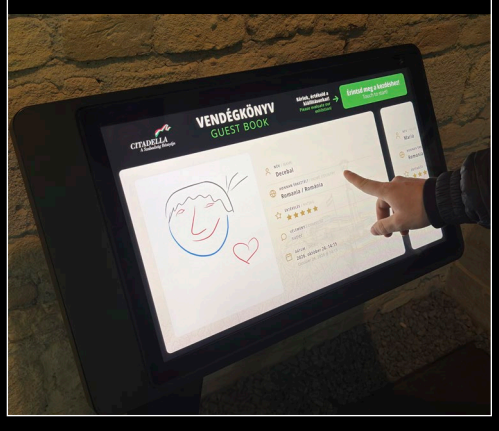
Kamerabasierte Systeme erkennen unterschiedliche menschliche Gesten und steuern damit Funktionen der Installation.



Digitales Gästebuch

Besucher können die Ausstellung bewerten, Kommentare hinterlassen und Eindrücke zeichnerisch ausdrücken.

Zudem können sie sich registrieren, Ausstellungsneuigkeiten erhalten und Mitgliedervorteile nutzen.



Elektro-mechanik

Multimediale Installationen mit beweglichen mechanischen Elementen, etwa kinetischen Skulpturen, die mit Besuchern interagieren.

Beispiel: Großes mechanisches Pop-up-Buch im Haus des Millenniums, Budapest.



Objekt-Mapping

Passgenaue Projektion auf reale Objekte mit mehreren exakt ausgerichteten Projektoren.

Beispiel: Die Schlacht um Belgrad 1456 – Projektion auf ein 3D-Modell der Festung, Citadella, Budapest.



Digitale Ausstellungsbegleitung

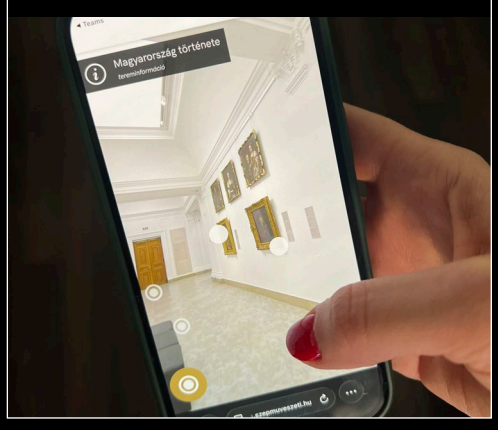
Web Shadow: Vollständige Online-Ergänzung einer Ausstellung mit sämtlichen Informations- und kuratorischen Materialien: Texte, Bilder, Kunstwerke und Dokumentation – ohne Nachbildung des physischen Raums. Der Vollzugriff kann registrierten Nutzern vorbehalten bleiben.



Virtuelle Ausstellung

Bildet das räumliche Ausstellungserlebnis einschließlich aller zugehörigen Inhalte durch 3D-Scanning digital nach.

Ermöglicht virtuelle Besuche und bewahrt sämtliche Materialien in einem digitalen Archiv.



Immersive Projektionen

Projektionen auf sämtliche Raumflächen mit mehreren präzise ausgerichteten Projektoren schaffen traumartige Raumerlebnisse, in denen Besucher Teil des Kunstwerks werden.



Einheitliches CMS	Alle multimedialen Ausstellungssysteme nutzen ein einziges lokal installiertes oder cloudbasiertes Content-Management-System (CMS). Inhalte lassen sich damit auf allen Plattformen aktualisieren – vor Ort und im Web.
Geräteverwaltung	Sämtliche Hardware ist mit dem CMS-Netzwerk verbunden und zentral online verwaltbar. Die Systeme lassen sich gemäß Öffnungszeiten automatisch ein- und ausschalten; Ausnahmen für Sonderveranstaltungen sind programmierbar.
Überwachung 24/7	Alle Systeme werden rund um die Uhr durch KI-gestützte Fehlererkennung und vorausschauende Überwachung kontrolliert. Automatische Meldungen gehen an den Service Desk; Protokolle und Statistiken stehen täglich, monatlich und jährlich bereit.
Service Desk	Unser Service Desk in Budapest bietet Hilfe per Telefon, E-Mail und Ticketsystem. Anfragen beantworten wir innerhalb von 8 Stunden, Fernwartung erfolgt innerhalb von 24 Stunden. Kann ein Problem nicht per Fernwartung behoben werden, übernimmt unser Vor-Ort-Service.
Vor-Ort-Service	Unser Vor-Ort-Service deckt Kontinentaleuropa ab und leistet innerhalb von 72 Stunden nach Eingang einer Störungsmeldung technische Unterstützung. Derzeit betreiben wir Servicenetze in 11 Ländern.
*** Garantie**	Wir garantieren während der Öffnungszeiten eine monatlich gemessene Systemverfügbarkeit von 96 %.

Referenzen	Ethnografisches Museum, Budapest: Betrieb von über 300 Multimediasystemen einschließlich Web Shadow seit 2024. Citadella – Bastion der Freiheit: Über 200 Systeme einschließlich Web Shadow seit 2026. Deutsche Telekom Shops: Über 8.000 Systeme in 11 Ländern seit 2014.

art1st
design . media . architecture

Seit unserer Gründung 1989 haben wir uns von einer kleinen Werkstatt zu einem internationalen Designstudio mit Kunden in 15 Ländern entwickelt. Heute arbeiten wir in Architektur, Innenraumgestaltung, Commercial Design und Multimedia. Unser Team von über 70 Mitarbeitenden, das mehr als zehn Sprachen spricht, ermöglicht gemeinsam mit einem großen Partnernetzwerk komplette Projekte – von der Konzeption und Projektleitung bis zur schlüsselfertigen Umsetzung.

Wir entwickeln uns stetig weiter, erschließen neue Möglichkeiten und passen unser Angebot an Märkte und Kundenbedürfnisse an. Unverändert bleibt unser Grundsatz: Kunst zuerst.

Vom kleinsten bis zum größten Projekt leitet uns dieser Gedanke – verwurzelt in den zeitlosen Idealen des Guten, Wahren und Schönen.

Daniel Taraczky
Leitender Designer & CEO

art1st design studio Kft
www.art1st.hu : hello@art1st.hu
Páfrány út 7, H-1025 Budapest, Ungarn