

デジタルサイネージコンソーシアム
第24回 勉強会

システム部会 活動報告

2009/08/05

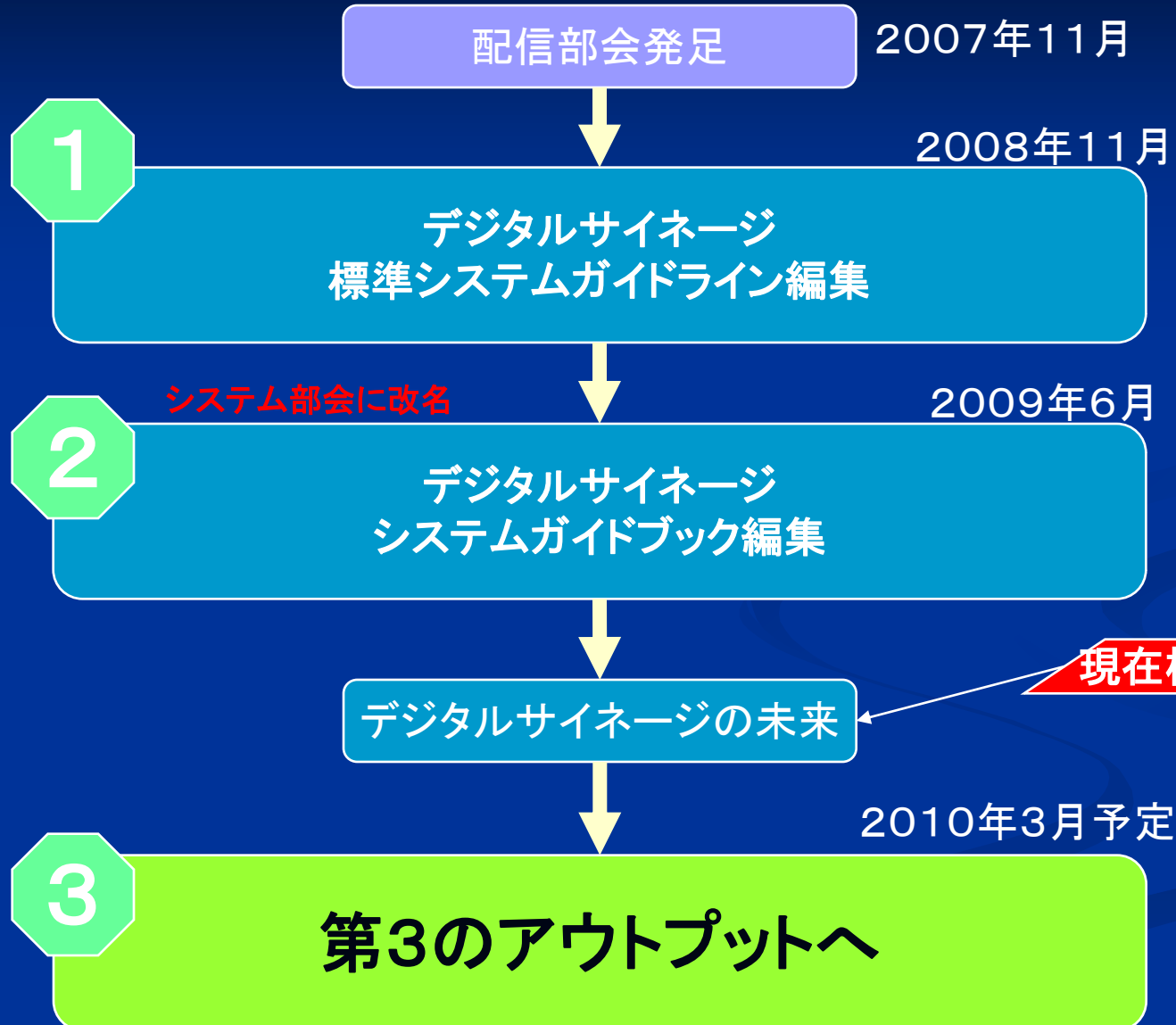
システム部会幹事
パナソニック株式会社
窪田 賢雄



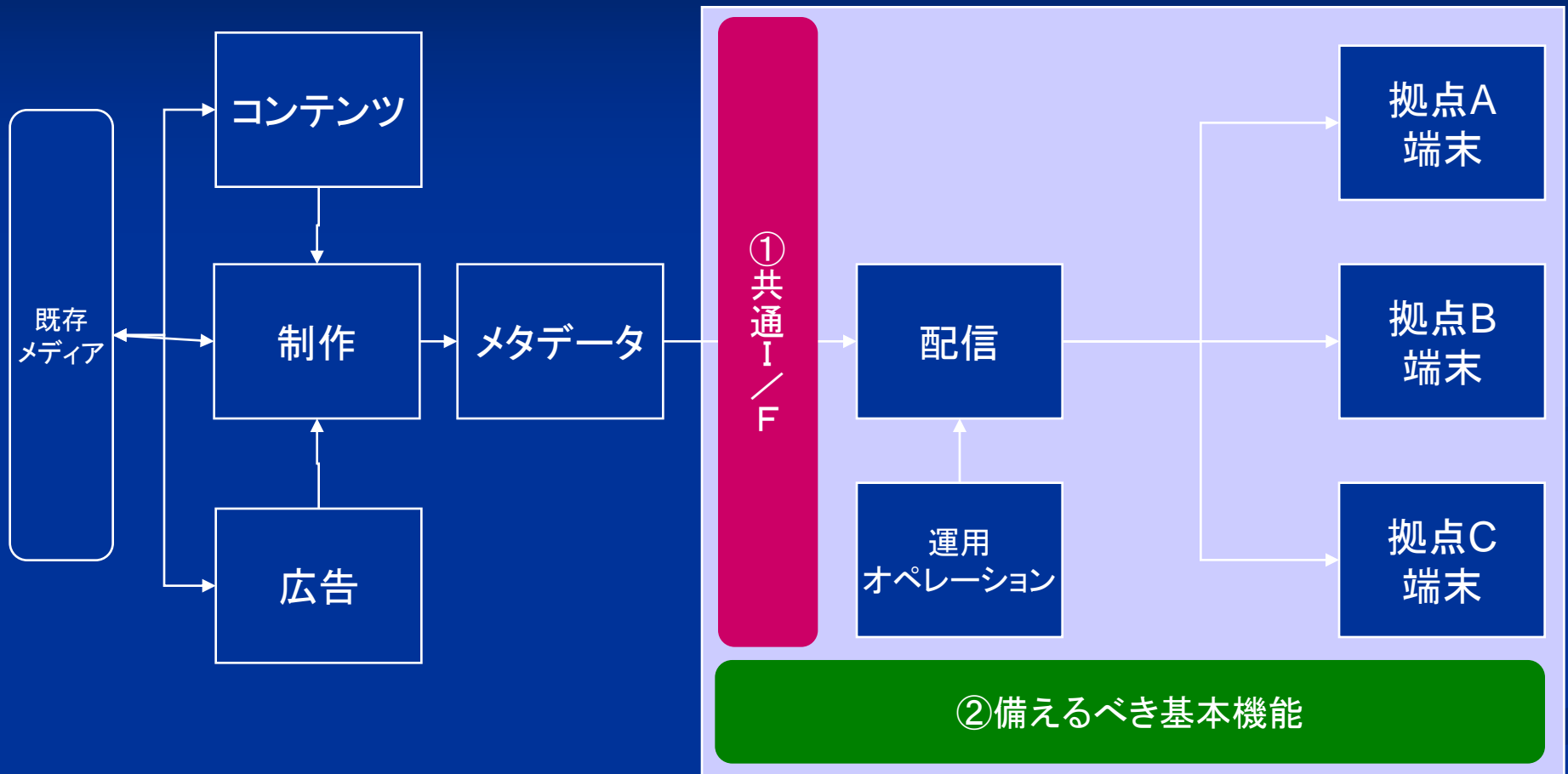
システム部会活動の総括

- 定例会開催 全15回
- 配信部会からシステム部会に「改名」
- 2008年11月 「標準システムガイドライン」
- 2009年6月 「システムガイドブック」発表
- アクティブ会員 約20社

システム部会の経過



検討範囲イメージ



この図は2007年、配信部会初期の部会で提示されたものです。

システム部会の様子



システム部会の目標

- DS市場の活性化
- DSに関わる方の利便性向上
- コンソーシアムの価値向上

都度、定例会で再確認しています。

1

デジタルサイネージ 標準システムガイドライン編集



標準システムガイドライン 現物



Digital Signature Consortium	
目次	
1	目次
1.1	システムガイドライン
1.2	インタフェースガイドライン
1.3	ガイドラインの拘束力について
2	想定システム
2.1	想定システムの条件
2.2	システム想定機能
2.3	想定システム設定の概要について
2.3.1	標準システムガイドラインのスクリーン
2.3.2	想定システムの機能について
2.3.3	ストーリーミッドシステム
3	用語の定義
3.1	関連用語の定義
4	システム概要
4.1	システムの構成
5	基本機能概要
5.1	基本ワークフロー
5.1.1	コンテンツ登録
5.1.2	プレイリスト/スケジュール登録
5.1.3	コンテンツ配信
5.1.4	表示確認/実行監視
6	機能仕様
6.1	機能構成一覧
6.2	コンテンツ登録機能
6.2.1	概要
6.2.2	コンテンツフォーマット
6.2.3	コンテンツ属性情報
6.3	コンテンツ配信登録機能
6.3.1	概要
6.3.2	コンテンツ配信時のグループ指定
6.3.3	動作
6.4	プレイリスト/スケジュール登録機能
6.4.1	概要
6.4.2	動作
6.5	配信監視機能
6.5.1	概要
6.5.2	動作
6.6	コンテンツ表示機能
6.6.1	概要
6.6.2	動作
6.7	制り込み実行機能
6.7.1	概要
6.8	システム稼働監視機能
6.8.1	概要
6.8.2	動作
6.9	ログデータ管理機能
6.9.1	概要
6.9.2	動作
6.10	オーバーブロー/オーバーフロー機能

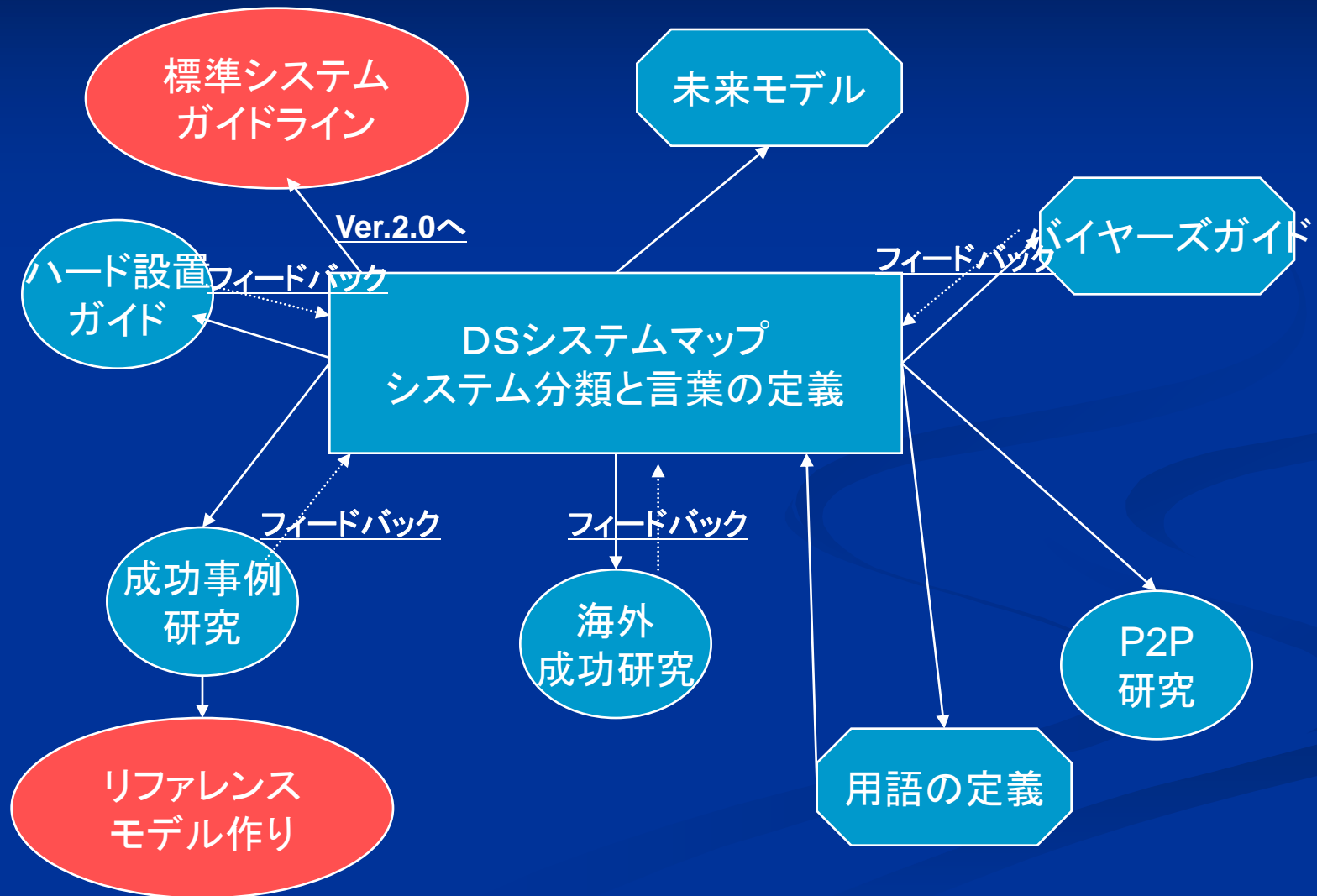
標準システムガイドラインの成果

- デジタルサイネージシステムに関する用語の定義と、その内容理解を助けるドキュメント。
- ユーザーがシステム導入を検討する際のガイドラインブックとして活用を期待。
- デジタルサイネージシステムが標準的に必要とする機能について解説。
- 標準インタフェースについても解説。

2

デジタルサイネージ システムガイドブックの編集

活動候補案の関係整理



ガイドブックの目的

- 標準システムガイドラインでは記述できなかった、デジタルサイネージシステムに関わる機能要素について整理する。
- ロケーション分析を行い、デジタルサイネージシステムの活用可能シーンを整理分類。
- 端末インタフェース(外部連携機能)についても記載する。

ワーキング中

各グループで熱い議論が交わされ。。。。



分類案

◆分類の観点

1. 場所/ロケーション	…駅、空港、航空会社、ラウンジ、ビル、大規模商業施設、小型店舗、商店街、カフェ、病院、博物館、水族館、大学、地下鉄、JR、私鉄、バス、関税、教習所、SA、免許センター、銀行ロビー、証券、ATM、金融、複合商業施設、ゲームセンター、ホール、図書館、百貨店、商店街、ショールーム、病院、>10P
2. 業界	…交通、流通、製造、金融、サービス、自治体、教育、通信 >4P
3. 視聴者/ターゲット	…一般大衆、ターゲットされた集団、特定の集団、>3P
システム	
4. 規模	…スタンドアローン、1対1、20台まで、300台まで、300台以上1,000台まで(システム限界オペレータ、専任者必要、運用面の話を聞く >5P
5. 配信タイプ	…ストリーミング、蓄積、P2P 方式、概要、メリット、課題>6P
6. ネットワークタイプ	…なし、有線、LAN、広域、無線、衛星、次世代NW >5P フラットパネルDが中心、文字を出す場合は、仕様は耐久性、監視機能がつく、いたずら防止、健朗性
7. ディスプレイサイズ	…方式(PDP/液晶)、サイズ、重量、仕様()>6P
8. コンテンツ	…内容、タイプ、フォーマット、DSコンテンツ >4P
9. 提供方式 (双方向/単方向)	…>3P
導入	
10. 目的	…販促、広告、情報提供、安全、防災、案内、検索、教育、空間演出 情報共有、>5P
11. メリット	〃



コンテンツの分類

目的	コンテンツ集	メリット
デジタルマーケティング	動画、音声、写真	
企業内コミュニケーション	動画、音声、写真	
エンターテインメント	動画、音声、写真	
教育・研修	動画、音声、写真	
ニュース・情報	動画、音声、写真	
スポーツ・イベント	動画、音声、写真	
エンターテインメント	動画、音声、写真	
企業内コミュニケーション	動画、音声、写真	
エンターテインメント	動画、音声、写真	
企業内コミュニケーション	動画、音声、写真	
エンターテインメント	動画、音声、写真	

発表

各グループ10分(発表5分、質疑5分)

- ## 配信
- ・ ストリーミング
 - ・ 蓄積
 - ・ CDN
 - ・ PUSH型
 - ・ PULL型
 - ・ P2P
 - ・ プロトコル
 - FTP
 - HTTP
 - 独自
 - ・ DVD
 - ・ メモリ(Flash/USBメモリ/SD)
 - ・ ユニキャスト
 - ・ マルチキャスト
 - ・ リアルタイム情報配信
 - ・ 配信管理方式
 - ・ 配信制御方式



システムガイドブックレビュー風景



デジタルサイネージ システムガイドブック



デジタルサイネージ システムガイドブック

2009年6月10日 Ver.1.0版

デジタルサイネージコンソーシアム
システム部会

デジタルサイネージコンソーシアム システム部会参加企業一覧

株式会社アサツー ディ・ケイ
株式会社アスコン
伊藤忠テクノソリューションズ株式会社
株式会社イーアイティー
株式会社IMAGICA イメージワークス
インターストラクチャー株式会社
NEC ディスプレイソリューションズ株式会社
NTT アイティ株式会社
NTT コミュニケーションズ株式会社
株式会社NTTドコモ
NTT ラーニングシステムズ株式会社
沖電気工業株式会社
株式会社寒山 イグジット
株式会社キズナキャスト
黒和株式会社
COMEL 株式会社
サイレックス・テクノロジー株式会社
三洋電機株式会社
株式会社CSK-IS
シスコシステムズ合同会社
株式会社シネックス
シャープシステムプロダクト株式会社
大日本スクリーン製造株式会社
中部テレコミュニケーション株式会社
デルタ電子株式会社
株式会社ドリームポート
日本SGI株式会社
日本カーライフアシスト株式会社
日本サムスン株式会社
日本電信電話株式会社
株式会社ネオインデックス
株式会社NEXX
バイオエナソリューションズ株式会社
株式会社博報堂 DY メディアパートナーズ
パナソニック株式会社
ピーディーシー株式会社
株式会社日立製作所
富士通株式会社
ブラザー工業株式会社
株式会社ブリスロード
三菱電機株式会社
株式会社メディアコンテンツファクトリー
菱洋エレクトロ株式会社
シャープ株式会社
株式会社エスグラ
株式会社伸和エージェンシー
セイコーエプソン株式会社
ソニー株式会社
KDDI株式会社
参加企業 (2009年4月 / 48社)



第3フェーズへ



今後の活動計画検討

今後のシステム部会活動について



未来像の検討から
これからのあるべき姿と
活動を探し出す

第15回実施内容

- DVD視聴(マイノリティーレポート)
- 前回振り返り~キーワード抽出ワーキング
- フレームワークによる整理
 - 人・場所・シーン
 - コンテンツ／アクション
 - メリット
 - システム
 - ディスプレイやインタフェース
- フレームワーク発表(各チーム)
- 全体議論

未来DS シーン

課題

場所・時間	駅(通勤時間帯)	
人(誰)	通勤している人	
コンテンツ	行きたい先の案内。好きな女の子、好みのレストラン、混雑度合い 生ライブ映像なども 臨場感	レストラン混雑
アクション	スイカタッチ+VOICEなど簡単な操作でほしい情報が取れる。	
メリット	自分のほしい情報が街中で付いてくる。	
システム	Suica連動して情報取得 クーポン連動して案内	
デバイス	その人向けのディスプレイ	

未来DS シーン

課題

場所・時間	駅	
人(誰)	はじめてそこに来た人	
コンテンツ	目的地、店舗情報	
アクション	人が動くと連動してコンテンツも動く、看板が統一連動	
メリット	直感イメージで誘導してくれる	ビジネスモデルが課題
システム	複数DISP連携、インタラクティブ(視線認識)	
デバイス	固体認識	

未来DS シーン

課題

場所・時間	店の中(洋服販売店で)	
人(誰)	お客様、販売員	
コンテンツ	購入履歴、リコメド、商品棚案内 買う気診断、消費行動予測	予測できる？
アクション	コンテンツを見せる 顧客心理を通知する	
メリット		
システム	試着シミュレーションディスプレイ→リモートでお友達に見せられる(同時にお店の情報も) →ロコミがネットコミになる。 会話認識による心理判断機能 店内カメラによる行動分析機能	行動・心理予測機能 個人情報の扱い
デバイス		

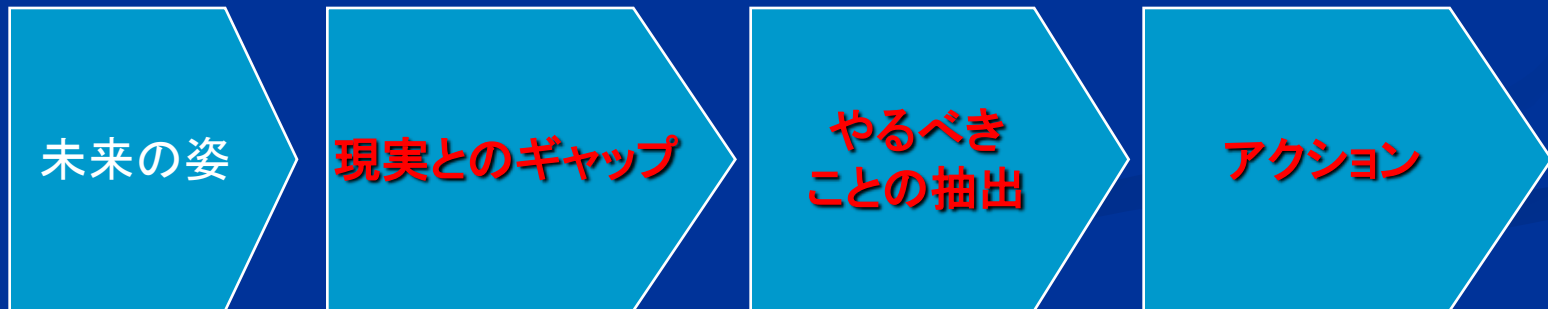
未来DS シーン

課題

場所・時間	10年後のDSシーンを検討	
人(誰)		
コンテンツ	FLASHだけなど、コンテンツフォーマットが統一されている。	
アクション		
メリット		
システム	無線通信普及で設置が簡単になっている。通信品質向上で映像もストリーム型が中心。端末は軽く小さく。シンクライアント化し、無くなってしまうかもしれない。OSとWebの境界がなくなる。すべてWebベースになっている。	
デバイス	とにかく安くなっている。どれでも良い状態。ディスプレイはインテリア化する。	

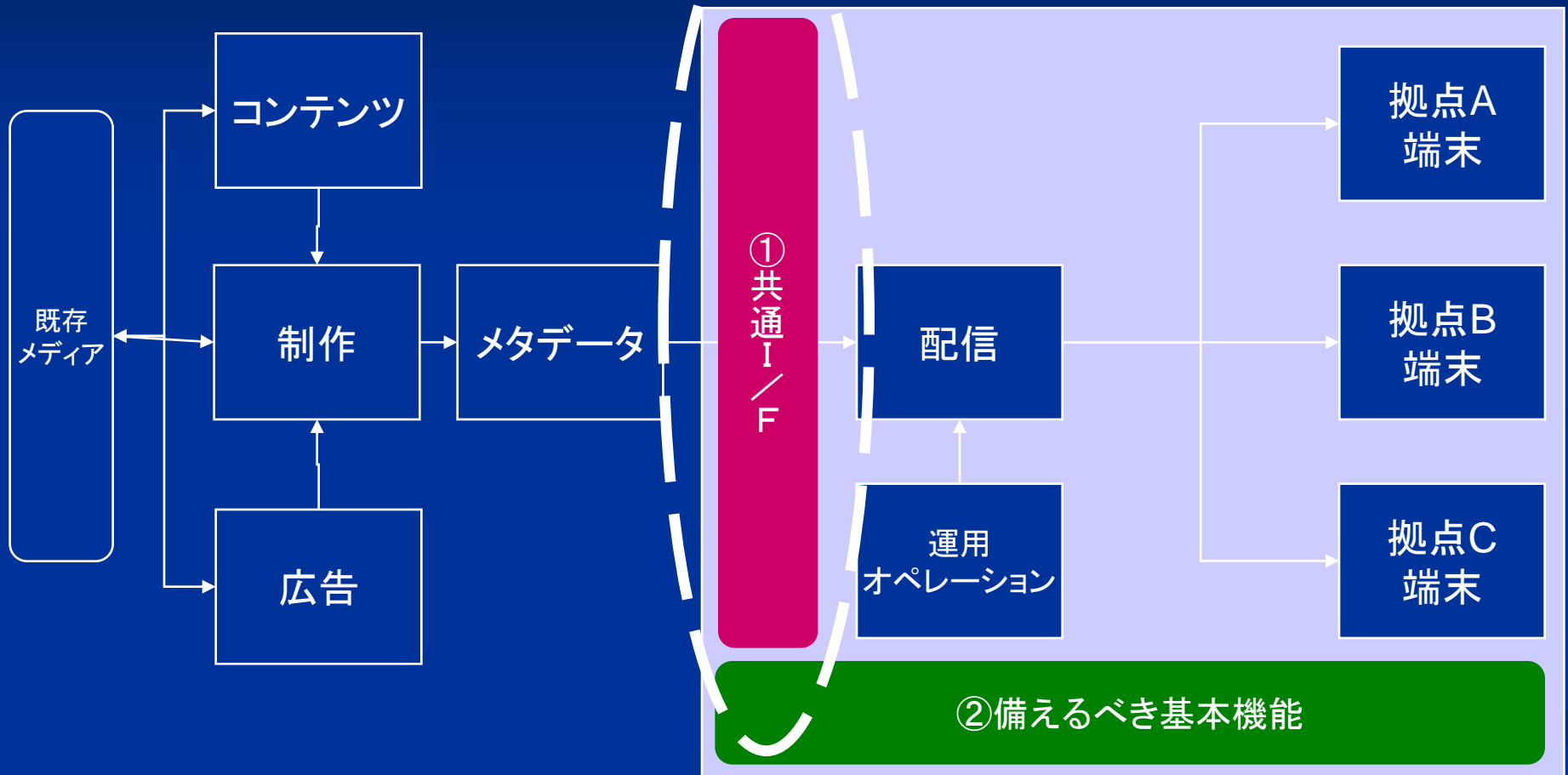
今後の予定

8月20日 第16回システム部会以降



成果は2010年3月目標

今後の検討ターゲットは？



未来のDSを実現するために、やるべきこと。やらなければならないこと。システム部会としてやっていけることを検討。

第3ステップに向かって
がんばりましょう！

Thanks.

