

デジタルサイネージコンソーシアム 第16回システム部会報告

2009/09/09

DSCシステム部会 幹事・事務局

部会開催内容

- 16:00～16:05 オリエンテーション
- 16:05～16:35 部会勉強会 (IMAGICAイメージワークス 喜多村さんプレゼンテーション)
- 16:35～16:40 ふり返し、進め方説明
- 16:40～17:20 グループワーク(休憩含む)
- 17:20～17:35 グループワーク発表
- 17:35～18:00 全体議論

(多少時間が延びるかもしれません)

部会勉強会

- IMAGICAイメージワークス
プロデューサー 喜多村さん

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

グループワーク

- 3グループで討議。
- 未来DSイメージの補足。
前回分で足りないイメージを追加。(WS1)
- 未来イメージからキーワードを抽出。(WS2)
- 各キーワードごとのギャップ検討(WS2)
- 40分間。

グループ分け

- 今回は誕生日ベースでいきます。
- Aチーム 4月生まれ～7月生まれ
- Bチーム 8月生まれ～11月生まれ
- Cチーム 12月生まれ～3月生まれ
- 人数バランスによっては微調整。

キーワード	背景	
常時ONのモニター	TV、PC、ケータイは常にセットイン 時オンされてる位置付けになる	省エネ対応
コンテンツ中心時代	その人に対応するコンテンツの提供 ディスプレイと場所を選ばないDSワールド	逆の発想でアーキテクチャー構築（インタフェース、フォーマットの整備が必須）
ユビキタス	通信媒体や端末を選ばずにコンテンツを送信可能 ユビキタスに包含される一部として機能するものがDSか	上記同様
家電化	ある程度の性能があればOK。ということは家電的なシステム化が1兆円産業への近道。	上記同様
軽量ディスプレイ	軽く、薄くなると、工事費の削減可能。どこでも設置可能に！当然数は増加する。	フィルム？その場合は、耐久性も。
コンテンツポンプ所有者が勝ち	出させたい場所や見せたい人に出すには、そのシステム、仕組みを所有しているプレイヤーが勝つのが、必要なコンテンツを自由に配信コントロールできる、TV局的な立ち位置を持つ優位性が重要。	自動生成、自動合成

全体討議

- 各チームの発表内容を受けて議論します。
- 未来DSを実現するために解決すべき課題は何でしょうか？
- 技術面／システム面での課題は何ですか？
- システム部会として解決できる課題は何？

議論(1)

- 意見交換
- 3チームは以外に近いことを討議していた
- システムガイドを作成したときに、4項目あった
 1. ネットワークしていること
 2. スケジューリングできること
 3. ディスプレイがあること
- デジタルサイネージの現状定義→未来のデジタルサイネージの定義が必要か？！
- 未来のデジタルサイネージ実現するには、
 1. 全体で考えること
 2. 部分で考えること
- 分野ごとに課題の抽出が必要か
- 現状
- パブリックなもの→自分に関心あるものを提供できるサイネージへの融合
- 例)動きながら、自分の興味体系に合わせたサイネージの露出
- 広告主にとっても媒体価値はあがる
- そのためには、デバイスの対応、移動体でのコンタクトポイントが点から線につながってゆく
 1. 技術面
 2. システム面
 3. 情報面 パーソナルごとに、場所ごとに、コンテンツをポンプするときのフィルターをどう整理してDB構築してゆくのか
- ※ロケ部会のDB
- ※最新版、旬な情報が欲しい！これがあれば コンテンツをミクスする部会

議論(2)

- ★広告以外の必要な情報の提示。
- ex: 道案内・誘導、トイレの場所、喫煙所の場所など。
- ⇒その人に必要な情報を的確に発信する
- コンテンツ中心の世界に変わるだろう。
- (⇒今は、ディスプレイに縛られたコンテンツしか表示されていない。)

- ★ディスプレイもコンテンツもIFも、フォーマットの規格化も

- ★空港は未来のサイネージの具現化するべき場所なのではないか。

- ★ユビキタスの世界

- 媒体を選ばずに、コンテンツを送信可能

- ★今は「性能がどうだこうだ」と言えているが・・

- 機能の差別化ははっきり言って難しいだろう。

- 家電的なシステム化が1兆円規模の近道？

- ★⇒コンテンツポンプを持ったやつが勝ち？(窪田さん)

- 出した場所、出来るシステム、出来るネットワークを持っている人が勝ち。

- コンテンツを出したいところに出せる人が勝ち。

今後の検討ステップ

未来のデジタルサイネージ検討から今後の活動を検討する

14回

未来DSのイメージ作り(1)

15回

未来DSのイメージ作り(2)

16回

未来DSのイメージ作り(まとめ)

現状ギャップの認識(抽出)

システム課題の抽出

具体解決案の考案

アクションプラン策定

アクション開始

成果発表

2010年3月目標

部会は8,9,10,11,12,1,2月の7回。

ありがとうございました

- 次回は9月17日です。