

デジタルサイネージコンソーシアム システム部会活動報告

2011/04/12

DSCシステム部会 幹事・事務局

検討レポート見本

2.2 検討レポート作成の検討プロセス

本検討レポートを作成するため、以下のプロセスに従い検討を行った。

また検討に先立ち、現在のデジタルサイネージシステムと未来のデジタルサイネージシステム・モバイル連携を調べ、検討の参考とすることとした。これら現在・未来のデジタルサイネージシステムから、未来のデジタルサイネージシステム実現にとって新たに必要となるモバイル端末を検討し、さらにデジタルサイネージシステムとモバイル端末とのインターフェースを検討することとした。

検討を行うに際しては、結論に至る道筋を整理するため、以下のように 3 つの段階に分けて検討を行う。

Step1 シーンの策定	利用シーンの整理
Step2 シーンの策定	技術の整理
Step3 シーンの策定	インターフェースの整理

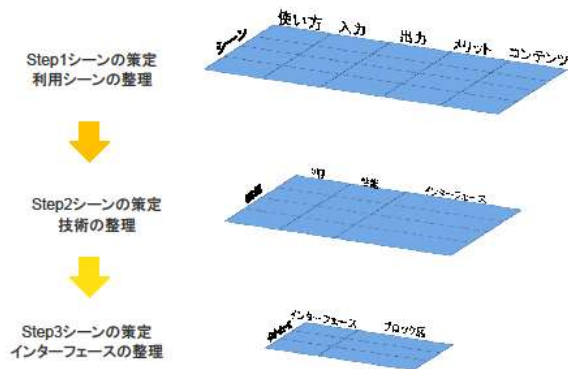


図 2.2-1 検討レポート作成の検討プロセス図

4.6 パーチャルサイネージショップ

(1) 本シーンの概要

街頭や空港、駅の待合室等で、デジタルサイネージシステムによる架空店舗を構成する。顧客は乗り継ぎの待合い時間等を利用しながら、パーチャルショップで買い物ができる。

また、時間帯や曜日によって展示内容を変えたり、さらに顧客が展示内容を選択するなど、効率的な運営が可能である。

空港内のパーチャルサイネージショップでは、DUTY FREE 商品を取り揃え、購入後は到着空港で引き渡すサービスにより、商品を持ち歩くことなくスマートな買物が可能となる。



図 4.6-1 パーチャルサイネージショップシーン

(2) 本シーンで想定されるユーザメリット

顧客は乗り継ぎの待合い時間等を利用しながら、たまたま見かけたデジタルサイネージシステムのある場所で、買い物ができる。また一箇所のパーチャルショップで、服飾やその他複数の買い物を済ませることができる。

(3) 本シーンでのコンテンツ

展示内容が衣服の場合には、顧客がデジタルサイネージシステムの前に立つことで、客は実際に衣服を着替えることなしに、デジタルサイネージシステム上で衣服の着せ替え表示を行う。実際に衣服の着替えを行わずに、客にイメージを与える。

昨年度の活動報告

- 1) デジタルサイネージとモバイル端末に関する検討レポートが完成
- 2) 理事会の承認済み、webサイトでの発表

今後の予定

第35回(4月)
年間活動計画

第36回(5月)
未定

第37回(6月)
未定

第38回(7月)
未定

第39回(8月)
未定



幹事・事務局
で整理