

## デジタルサイネージWGからの報告

---

平成27年12月8日

# デジタルサイネージ アクションプランの進捗 (デジタルサイネージの機能の拡大)

## 【災害情報やオリンピック等情報などの一斉配信】

災害等の緊急時における災害情報、避難所情報等や、オリンピック・パラリンピックの情報等をデジタルサイネージから一斉配信

## 【個人属性に応じた情報提供】

- ・ 訪日外国人に対して、観光情報や競技情報、災害情報等を多言語で情報提供。サイネージにかざしスマホタブレットに自国語で表示
- ・ スマートフォン等の他のデバイスとの連携等により、個人の属性に応じた双方向による情報提供、Wi-Fiスポットとしての活用、美術館や博物館、レストラン等のクーポンの入手等

## 【4K・8K高度な映像配信・パブリックビューイング】

- ・ 開催地東京のみならず、地方、海外においても、オリンピック・パラリンピックの感動（高精細映像・音響等も含めた競技会場の情報を伝送し、中継会場に応じた競技の場の再現による超高臨場感観戦体験）を共有できる場を提供(※)

候補例：港区、竹芝地区、成田・幕張地区、六本木・虎ノ門地区、渋谷地区

※メディア権保有者との協議が必要

## 平成27年度の事業進捗

### 【推進体制】

- ・ (一社)デジタルサイネージコンソーシアムの協力を得てデジタルサイネージワーキンググループにおいて、「デジタルサイネージシステムの共通仕様」を検討。
- ・ デジタルサイネージワーキンググループの下に、「高度な映像配信サービスサブワーキンググループ」を開催。

### 【実現イメージ】

### 【主な取組】

・平成27年9月から、災害時の一斉配信、スマートフォン等との連携、個人の属性に応じた情報提供等を実現するため、インターネット技術等を活用したデジタルサイネージシステムの共通仕様の策定及びその普及展開に向けて検討を開始。

・平成27年10月、国際標準化団体W3C TPAC 2015において、我が国が主導するWebと連携したデジタルサイネージの表示技術等に関する国際標準化に向け、Web-based Signage BG内でWG設立について基本的合意。

・平成27年10月から、4K・8Kやデジタルサイネージ等を活用し、超高精細、超高臨場感を実現するパブリックビューイングやライブビューイング等の地方創生にも資する映像配信環境の実現に向けた方策の検討を行うため、「高度な映像配信サービスサブワーキンググループ」を開催し、検討を開始。



緊急時の災害情報の一斉配信



スマートフォン等との連携で属性(言語等)に応じた情報入手



公園、映画館、公民館、美術館等でのパブリックビューイング

## 平成28年度以降の予定

### 【スケジュール】

	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度
国内標準化	W3C ITUへの標準化活動				
	クラウド技術を活用したデジタルサイネージ相互運用性を検証		クラウドシステム構築・相互接続の実現		デジタルサイネージ等を通じた情報発信等の実現
	高度な映像配信サービスの実現に向けた取組の実施				

## 国内共通仕様準拠により、実現する機能

1. 災害情報等の一斉配信サービスへの対応
2. スマートフォン連携による個人属性に応じた情報提供
3. サイネージ上での多言語による情報提供の方法

## 国内共通仕様の概要

### 1. 災害情報等の一斉配信サービスへの対応

○サイネージ端末側に以下のソフトウェア（SW）を搭載すること。

- (1) デジタルサイネージ端末に「HTML5コンテンツを受信、表示可能なソフトウェア（ブラウザ等）」を搭載すること。  
→HTML5の機能で、コンテンツ切り替えやコンテンツのレイヤー化（テロップ等）、ワンソースマルチユース（異なる端末への配信）を実現するため。
- (2) HTML5対応SW搭載できない場合、定期ポーリング等で情報を受信し、コンテンツ化して配信すること。

○併せて、共通の運用ルールも策定。（例：割り込み基準や情報の表示形態、復帰方法等）

### 2. スマートフォン連携による個人属性に応じた情報提供

(1) スマートフォンとデジタルサイネージ間の通信手段

Wi-Fiを推奨とし、BluetoothやNFC（交通系ICカードなど）、可視光通信、Beacon等はオプションとする。

→Wi-Fiは、スマートフォンのサポート率が一番高く、また通信に標準ブラウザが使えることで、簡易な連携（言語情報取得）が実現できるため。

(2) スマートフォンによる情報の取得

クラウドと連携し、属性に応じた情報を取得・表示とするが、デジタルサイネージ端末内の情報取得も考慮すること。

→耐災害性を考慮し、デジタルサイネージ端末内の情報のスマートフォンへの配信を実現するため。

### 3. サイネージ上で多言語による情報提供の方法

○以下の手段で実現する。

(1) デジタルサイネージに多言語化したコンテンツを配信し表示。

→クラウド上にある多言語翻訳サービス等を使い翻訳。

個人属性（言語情報）に応じた情報表示の場合は、属性に応じて翻訳された言語に切り替え表示する。

# インターネット技術とクラウド連携によるデジタルサイネージ

現在の独自システムで個別に運用されているデジタルサイネージに対し、多言語対応やスマートフォンやICカードとの連携機能等をネットワーク経由でクラウドから提供する「オープンデジタルサイネージプラットフォーム」を実現

