2003

デジタルサイネージを使用した視覚伝達ツール

Visual Communication Using Digital Signage

AD04 井上 寛
指導教員 氏家 和彦,李 盛姫

1. 研究目的

デザインにおいて「面白い」と感じることは、多くの場合プラスのことであり、学習ツール等であっても楽しんで学べれば記憶に残りやすい。そこで私は「楽しんでもらえる」ことを目的に卒業研究のテーマを設定した。

楽しんでもらえて、記憶に残るようなものをデザインするにあたって、過去の本校の卒業研究のテーマには少ないアニメーションの要素と、インタラクティブ（双方向）の要素を組み込みたいと考えた。そこで今回は情報工学学科の下川和辰と共同研究を行うことにした。下川は kinect を使用したインタラクティブな新しいデジタルサイネージシステムの研究を行っており、その研究に私の研究を組み込むことにした。

本研究では、サレジオ高専のカリキュラムではあまり触れない「メディアデザイン」に挑戦して、インタラクティブな要素を加えて完成させることも目的とした。またアニメーションとデジタルサイネージのインターフェースの製作、研究、調査を通して、メディアデザインに必要な技術を習得することも研究目的とする。

2. 調査と分析

デジタルサイネージとは本来、屋外・店頭・公共空間・交通機関など、あらゆる場所で、ネットワークに接続したディスプレイなどの電子的な表示機器を使って情報を発信するシステムの総称をいう。広告として使用される事が多いが、今回は「ひらがなの語源を視覚的に理解できる」ツールにした。

近年、コンピューターやスマートフォン、タブレット端末の普及は急速に広まっている。子供から大人まで所持しており、その大半はインターネット環境が整っている。近年では紙媒体でのデザイン物よりも、WEB コンテンツや電光掲示板などの電子媒体を使用したポスターや広告を見ることの方が多くなっていると言っても過言ではない。電子媒体でのデザインは「メディアデザイン」と呼ばれており、現代のデザイナーには、電子媒体を介して行うデザインの技術習得の需要が増してきている。

3. コンセプトの立案

本研究のコンセプトは、ひらがなの語源を視覚的に理解できるインタラクティブなデジタルサイネージシステムである。

ひらがなの語源は漢字であることは多くの人に認知されているが、ひらがな一つ一つの語源の漢字はほとんどの人は認知していない。そこで声や体を使って文字を選び、数秒の漢字からひらがなにモーフィングするアニメーションを繰り返し見せる事で、体感した人の記憶に残す事ができると考えた。

4. デザイン展開

操作方法は以下の通りである

⑴ kinect とモニターの正面に立ち、音声でひらがなの行を選択（例：あ行、あ等）
⑵ 検索した行のひらがなが表示されるので、見たいアニメーションの文字に右手をかざす
⑶ 文字のアニメーションが表示される。検索画面に戻りたい場合は、左手で画面上部に手をかざす。

インターフェースは、なるべく多くの人、幅広い年齢層の方にわかりやすくするため、ひらがなを主に使用した。また、アニメーションは手書き感を残して、暖かみを持たせることにより親しみ見やすい印象を持たせた。

5. 完成図

6. 結論

多くの方にアニメーションを見せたところ、「面白い」という意見や「わかりやすく語源を知る事ができた」という意見をいただく事ができたので、本研究は成功といえる。しかし本研究は、卒業研究展に来場した方しか閲覧できず、より多くの方に楽しんでもらうという目標は達成できていない。今後は専用のウェブサイトを製作し、インターネットを通じてだれでも閲覧できるコンテンツにする予定である。

文 献

[1] デジタルサイネージコンソーシアムオフシャルウェブサイト、http://www.digital-signage.jp/about/
[2]森岡隆－「図説かなの成り立ち事典」,教育出版,2006/8