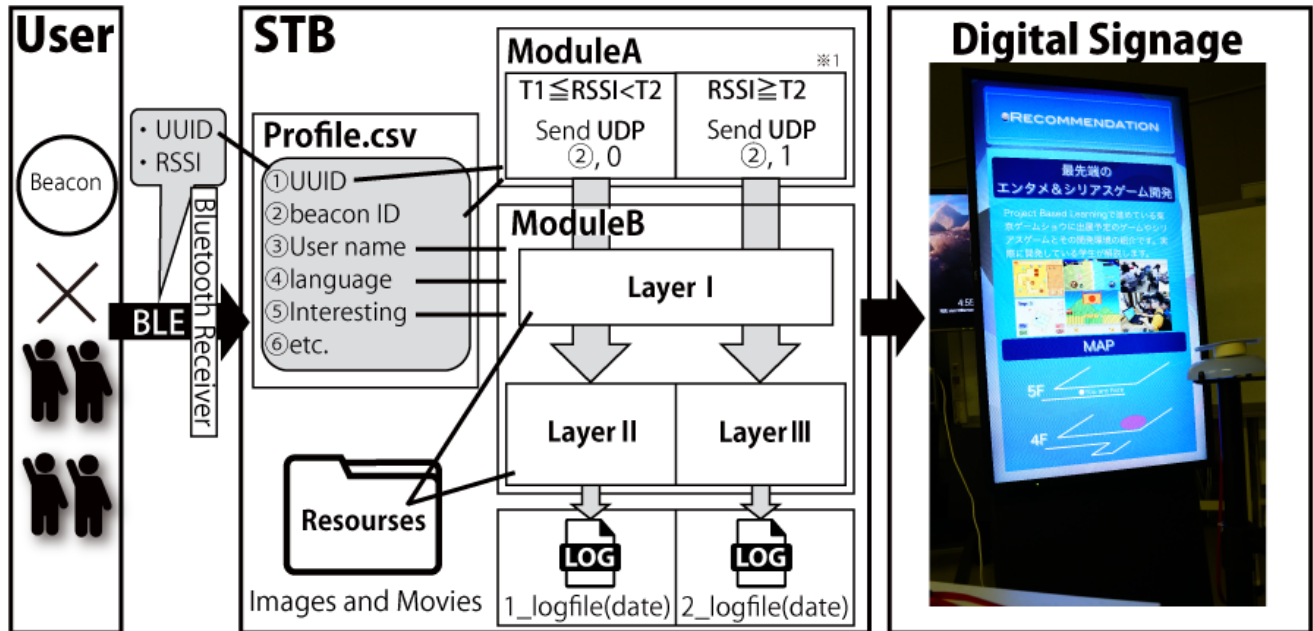


Beacon × Digital Signage

金井 兼介
東京工科大学
g31170041e@edu.teu.ac.jp

吉岡 英樹
東京工科大学
yoshioka@stf.teu.ac.jp



※1 T1 and T2(threshold) are set by an operator.

インタラクティブコンテンツ、幅 630mm×奥行 730mm×高さ 1680mm、2017 年

(学会では写真よりも小さいディスプレイで展示いたします。)

本作品のコンセプトは、「人と”つながる”サイネージ」である。近年増設が進むデジタルサイネージであるが、その前を素通りする人々が多いことから、人とデジタルサイネージの距離を近づけるために考案した。その仕組みは、Beacon (Bluetooth の信号発信器) をユーザに持たせ、事前に登録したユーザの情報 (名前、言語、趣味等) に適したコンテンツをデジタルサイネージで表示するというものだ。

Beacon を活用したサービスの多くは、ユーザがスマホアプリをインストールしないと情報が得られないため、サービスの数だけアプリをインストールしなければならないという課題が生じている。そこで本作品では発想を逆転し、ユーザがビーコンを所持し、デジタルサイネージで表示されるコンテンツがそのビーコンに反応して変化するシステムを開発した。ビーコンを所持しなければならないという課題はあるが、イベントの入場パスやグッズなどにビーコンを仕込むことで、スマホアプリをインストールするよりもユーザの負担が軽減されると予測した。将来的には、ビーコンの小型化、ソーラーパワーによる電源供給型、量産などが進むことで、導入しやすい環境になることも予測できる。

本作品のようにユーザが興味のあるコンテンツが表示されたり、近づくことでインタラクティブに反応すれば、デジタルサイネージを視聴する機会が増えることも期待できる。更にユーザがどのように行動したのか、どのエリアにどの程度滞在したのかなどを分析することも可能にした。将来的には、これらのデータをリアルタイムに解析し、ユーザの潜在的な趣味趣向を推測して提示するシステムへと改善する予定である。

ビーコンとデジタルサイネージによる可能性は無限に広がるだろう。

参考文献

- [1] Jingjing Yang, Zhihui Wang and Xiao Zhang, “An iBeacon-based Indoor Positioning Systems for Hospitals,” International Journal of Smart Home, Vol. 9, No. 7, pp. 161-168, 2015
- [2] Hideki Yoshioka, Koji Iida, “Design and experimental verification of platform for the local music curation -Using iBeacon and apps-,” International Seminar on Application for Technology of Information and Communication Conference, 2016