

一通りの使い方がわかるようになると 学生はアレンジして使うようになっていきます。

1年生27名、2年生20名、計47名が在籍する日本電子専門学校 グラフィックデザイン科。同科は、デジタルサイネージのコンテンツ制作を授業に取り入れている数少ない例である。今回は、日本電子専門学校 グラフィックデザイン科の井上順子先生、植田誠一先生、さらにコンテンツ制作の授業で使用されているデジタルサイネージ用ソフトウェア「ゆう子でタッチ」の販売元であるビーエム長野(株)の中村 求 氏に話を伺った。



日本電子専門学校 グラフィックデザイン科の井上順子先生(右)と植田誠一先生。

情報の構造設計からパッケージ化まで 学生が一通りのデザインプロセスを 学んで制作する

——なぜグラフィックデザイン科で、デジタルサイネージの授業を取り入れているのですか？

井上 グラフィックデザイン科には、情報デザインというカリキュラムがありまして、そこでは「情報をわかりやすく伝達すること」がテーマになっています。表現手法においては、新しい手法や技術を取り入れていこうとなり、デジタルサイネージに取り組むことを決定しました。

最初にデジタルサイネージを導入したのが2009年で、2010年にはタッチ式のディ



ビーエム長野による指導風景。

スプレイを導入しました。当時はメディアミックスという言葉が出始めた頃で、当校でも紙ではない何かと掛け合わせるのであれば、何が良いのだろうかという結果、どうやらデジタルサイネージが時代の波として来るらしいことを知りました。それがデジタルサイネージの導入に繋がっています。

それと、NECディスプレイソリューションズさんと本校が産学連携をしていたのも大きいですね。NECディスプレイソリューションズさんからは、『初年度はレンタルというかたちでサイネージを1台貸します

ので、やってみませんか』とご提案いただきました。それが切っ掛けとなり、グラフィックデザイン科にタッチディスプレイを導入することになりました。授業の中でタッチ式デジタルサイネージのコンテンツ制作を行っているのですが、今では主に、その実機テストのために使用させていただいております。

——ビーエム長野さんが貴校で指導を行ったとお聞きしましたが。

井上 ビーエム長野さんには、デジタルサイネージのコンテンツ制作の上での注意点などについてご指導いただきました。

グラフィックデザイン科の学生は、インタラクティブな紐付けなどが苦手なんです。プログラミングも少し敷居が高いですし、アニメーションというところも、じゃあJavaScriptでつくろうかという、そ

れもまだ敷居が高いです。そういったところで、簡易にできるようなサービスがないかとNECディスプレイソリューションズさんに問い合わせたところ、ビーエム長野さんをご紹介いただきました。

ビーエム長野さんには、情報を設計するだけではなく、パッケージされたコンテンツ制作が可能で、グラフィックデザイン科の学生でも扱えるようなソフトウェアを使いましょうと、「ゆう子でタッチ」をご紹介いただきました。それ以来、学生は「ゆう子でタッチ」を使って、情報の構造設計から最後のパッケージ化のところまで、一通りのデザインプロセスを行っています。

中村 初年度は、「ゆう子でタッチ」とはこういうものですよといったところを説明させていただいたのですが、今年については、井上先生がもうその辺りのことはおわかりになられているので割愛して、企画を立てるところから始めました。

進級制作では企業と連携して 産学連携授業を実施

——学生の反応は如何ですか？

井上 すごく楽しんでやっているなどという印象があります。今年の学生もそうなのですが、一通りの使い方がわかるようになると、応用して使うようになっていきます。どうしたらよいかわからないときには、ビーエム長野さんに質問させていただいたりして、かなり踏み込んで、こだわりを持って制作していましたね。

中村 学生の方からは「ゆう子でタッチ」の特徴的なところでもあるのですが、(タッチサイネージの画面上の)ボタンをどこに置いたらよいかということや、(コンテンツの階層の)紐付の部分に関する質問が多かったです。非常に熱心に取り組んでいただいているのがわかりましたし、私も嬉しく思い、それらの質問に回答させていただきました。

井上 「ゆう子でタッチ」でオーサリングするときに、階層が深くなっていくと、どうしても複雑になっていきます。第3階層のもの第1階層のものをどうやって繋げればよいかかわからないといった学生も多いです。

グラフィックデザイン科の学生は、パッと見てわかるように、一面に取めるといったトレーニングをしているものだから、



学生が制作したタッチパネル式デジタルサイネージ作品。



見えていない下の階層にあるものという空間的な情報構築には慣れていません。そのため、そういったところの質問が多くなったんだと思います。

中村 下の階層に行くと、トップに戻る工夫というのがいろいろあるのですが、その辺りのやり方を教えました。

——貴校が行っている産学連携について教えてください。

植田 1年生の進級制作において、毎年、3~4社の企業様と連携して産学連携授業を行っています。

お呼びする企業数は、学生の人数にあわせて決定するのですが、今年はプライダルの関係のPOP・小型パッケージ・披露宴で最後に流すエンドロールなどを扱っている企業、ゲーム関連企業、新宿の地域団体(商店街)の3企業・団体様にお越しいただきました。

それら企業・団体様には、模擬でお題を出していただくのですが、例えば新宿の地域団体様ですと、「商店街の取り組みについて、どう認知度を向上させていくか」がお題で、それに対して学生は、相談しながら個々の作品を成立させていきます。

中村 進級制作のときではないのですが、私たちも今年2回お伺いさせていただきました。1回目は先ほどお伝えしたとおり、「ゆう子でタッチ」について解説させていただきました。そして2回目では講習会を実施しました。

この講習会は、学生たちが上野の国立科学博物館での使用を想定したデジタルサイネージの企画を立てコンテンツも制作、最後に講評するというものです。

井上 仮想で、国立科学博物館のフロア案内のコンテンツをつくらうという内容でしたね。施設の見学、調査から企画のアイデ

ア出し、制作までを20時間くらいかけて行いました。

課題設定については、毎年場所の設定を変えて実施しており、昨年はすみだ水族館でした。

仮想ではなく、実際に使用されたものとしては、まだビーエム長野さんと連携する前ですが、品川にある原美術館で、過去に開催された展覧会のアーカイブをサイネージで流しておきたいというご依頼をいただいて、学生がつくって納品したという例もあります。

植田 最近では、卒業制作でもタッチパネル式の作品をつくりたいという学生が増えています。学生たちのデジタルサイネージへの関心が、年々高まっているように感じますね。

サイネージ業界に入っていくやすい レールを敷きたい

——卒業後、デジタルサイネージに携わりたいという学生はいますか？

井上 もちろんデジタルサイネージに携わりたいという学生もいるのですが、実際に採用となると、どちらかというと、HTMLやCSSができる人をという需要が多く、そこがうまくいっていない状況なんです。

中村 弊社としましては、多くのコンテンツ制作会社に「ゆう子でタッチ」を使っていただくことで、日本電子専門学校 グラフィックデザイン科の学生がサイネージ業界に入っていくやすいレールを敷ければいいなと思っています。

井上 そうですね、『弊社は「ゆう子でタッチ」でつくります』といった企業さんがたくさん出てきて、そういった企業に本校の学生が入社していくことができれば良いですよね。

