

タッチディスプレイで来館者の知的好奇心を喚起 コンテンツの追加や訂正も専用ソフトでらくらく



導入先

公益財団法人 にいがた文化の記憶館さま

- 新潟県新潟市
- 2012年3月設立。新潟県にゆかりのある文化人を一堂で紹介すると共に、特別展示会や講演会の開催を通じて、県内40箇所以上の記念館などを広くPRし、郷土文化の振興・地域の活性化を目指されている。



導入商品

- タッチディスプレイ「BIG PAD」PN-L702B×1台
- タッチディスプレイ LL-S201A(20V型)×7台
- デジタルサイネージ制作・運用ソフト「ゆう子でタッチ2.5」
- 2013年6月、新潟日報メディアシップのオープンに合わせて導入。

こんなソリューションを実現しました。

導入前の課題

県内のゆかりの文化人を広く紹介するためには、パネル展示や紙媒体だけでは限界があると考えました。来館者に充実した情報を提供でき、かつ誰もが気軽に取扱いえて知的好奇心を満足させることができるシステムを探していました。

タッチ操作が簡単で誰でも気軽に使えるので来館者が積極的に利用し、能動的な学習が実現。

コンテンツ運用ソフトを使えばページが切り替えられるため豊富な情報を表示でき、文化人に対する理解も深まります。

職員が専用ソフトで簡単にコンテンツの追加・修正ができ、常に最新情報が提供できます。



公益財団法人
にいがた文化の記憶館
事務局長
武藤 斌 さま

■ 導入の背景

パネルや紙媒体だけでは紹介しきれない。来館者の知的好奇心を喚起する機器が必要。当館は郷土ゆかりの文化人の紹介を通して、新潟文化の振興・地域の活性化を図ることを目指していますが、オープンに先立ち、パネル展示や紙媒体だけでは160人近い文化人を紹介しきれないと考えました。今後も増え続ける文化人情報を来館者に印象深く伝えることができ、誰もが気軽に使えて知的好奇心を喚起できるようなインフォメーションツールの導入を検討していました。

■ 選ばれた理由

誰もが気軽に楽しめるタッチ操作を評価。コンテンツの追加・修正もらくらく。

機器の選定に際しては、老若男女が気軽に使いこなせることが必須条件でしたが、タッチディスプレイならば触れるだけで楽しみながら知識を深めてもらえると考えました。また、タッチするボタンや切り替わる画面を簡単に設定できるコンテンツ制作・運用ソフト「ゆう子でタッチ2.5」※をインストールすることで、職員が自分たちでデータを追加・修正でき、常に新しい情報を提供できるのもメリットでした。

※「ゆう子でタッチ」の開発・発売元は、ピーエム長野株式会社です。

■ 導入後の効果

積極的に活用し、能動的学習が実現。検索を通して文化人への理解も向上。

70V型BIG PADは、広いホールの壁一面に表示した日本地図の新潟県部分に設置し、市町村名をタッチすると郷土ゆかりの文化人情報を表示。また20V型タッチディスプレイは、展示コーナーのテーマ・分野ごとに1台ずつ配置するなど計7台導入し、パネル展示された全国の文化人との相関関係図などと照らし合わせながら理解を深められるようになっています。いずれも操作は画面上のアイコンをタッチするだけなので気軽に使い、子供から高齢者まで積極的にご利用いただいております。文化人に対する理解も深まっています。

■ 今後の展望

わかりやすいコンテンツ作りを推進。BIG PADでの映画上映会も視野に。

今後は文化人の情報量をさらに増やすと同時に、一層わかりやすいコンテンツの充実を図ります。また、学校教育や生涯教育と連携したイベントの拡充の他、新潟ゆかりの文化人に関連した映画上映会にもBIG PADを活用したいと考えており、クオリティの高い情報発信で新潟県の文化振興への一層の貢献を目指します。



新潟県の部分だけをBIG PADで表示。市町村名をタッチしてゆかりの文化人を検索



分野・テーマごとに分けられた各展示コーナーには20V型タッチディスプレイを設置



各文化人ごとに4コマ漫画や写真・解説などで詳しく紹介



BIG PADを講演会やイベントなどでマルチに活用