



# 用語集

## 3

### **3-region L-wrapper template (3 リージョン L ラッパー テンプレート)**

Cisco Vision Director で提供される固定画面テンプレート。1 つのビデオ リージョンと 2 つの非ビデオ リージョンの表示をサポートします。3 リージョン L ラッパー テンプレートの大きさはカスタマイズできません。

## C

### **CEC**

Consumer Electronics Control。ユーザーが 1 つのリモート制御のみを使用し、HDMI を通じて接続されたデバイスにコマンドを発行したり、制御することができます。

### **Cisco Store**

手動で入力された小売アイテムの集合。DMB アプリケーションのメニューボードで使用されます。Cisco Store はファミリ グループ、主要なグループとアイテムで構成されます。

## L

### **Location (場所)**

デバイス (DMP) が存在する施設内の特定の場所を定義するグループのサブセット。ロケーションは、ゾーン、グループとロケーションの階層内の最も細分化されたレベルです。ロケーションは、物理的なロケーションおよびディスプレイ タイプとともに、ロケーションおよびディスプレイに関連付けられた DMP で構成されます。

## P

### **POS ストア (POS store)**

Point of Sale (POS) ストアは、DMB アプリケーションとの統合によって設定されたアイテムの集合です。販売用のメニューアイテムの在庫、コンテンツ、価格設定を決定します。

## R

### RBAC

**Role-Based Access Control** (ロールベース アクセス コントロール)。Cisco Vision Director ソフトウェアの機能で、システム内の定義されたユーザー ロールがどのソフトウェア機能にアクセスできるかを決定します。

## S

### SNMP

簡易ネットワーク管理プロトコル。ルータ、スイッチ、サーバーなどのデバイスに関する情報を収集および整理するためのインターネット標準プロトコル。

### Span

インライン要素をグループ化し、スタイルでフォーマットするために使用するタグ。Span タグは特殊なアクションを実行しません。インライン コンテンツに適用する属性(例: フォント サイズ、色、フォント ファミリー)を保持するだけです。

### SSC

セルフサービス コンテンツ。施設内のさまざまな機能エリアのビジネスユーザーが、カスタムコンテンツを Cisco Stadium Vision Director サーバーに単独で直接アップロードし、コンテンツをスイートやデバイスに割り当てて、後でプレゼンテーションに使用できるようにする機能。SSC は、Cisco Stadium Vision Director にコンテンツをアップロードするための独立したポータルとして機能します。

## T

### Tag

Cisco Vision Director の [Library Content] 画面内のコンテンツアイテムに適用できるラベルで、CMS で使用可能なコンテンツアイテムの整理やフィルタリングが容易になります。施設とチーム内のグループやゾーンに従ってタグに名前を付けると便利です。

### TV ベース タイル マトリックス (TV-based tile matrix)

ディスプレイの制御に RS-232 コマンドを使用して、TV のネイティブなタイル マトリックス機能を使用するビデオ ウォールの設計。

## X

### XML エディタ

Flare インターフェイスのウィンドウ。このウィンドウで、コンテンツやフォーマットをトピックやスニペットなどの要素に追加できます。

## あ

## アセット

静止画像、ビデオ、外部 URL など、プレイリストやスクリプトに追加できるデジタル コンテンツ。スクリプト設計のチャンネル、テンプレート、およびウィジェットの作成に役立ちます。

## アセット ライブラリ

Cisco Vision Director 内のアセット(コンテンツ)の管理を行う新機能アプリケーション。

## アルバム

SSC ユーザー ワークスペース内にある一般的なコンテンツ タイプの 1 つ以上のファイルの集合。

## い

## イベントスクリプト

広告、ビデオ、グラフィックがスタジアムと TV ディスプレイに表示される場所と時間を設定します。通常、イベント スクリプトは、イベント ステートと呼ばれる、ゲームまたはイベントの特定時点のタイムライン(ゲーム前、第 1 クォーター、ハーフタイム、ゲーム終了)により編成されます。

## イベントステート

コンテンツが変更されたときのイベント スクリプトのステート。一般に、イベント ステートはゲームまたはイベントの特定時点のタイムライン(ゲーム前、ゲーム中、ゲーム後など)に対応し、イベント中に順々に実行するグループとゾーンの特定のアクションを定義します。イベント ステートには、逐次とアドホックという 2 つの基本タイプがあります。

## う

## ウィジェット

外部データのコンテンツ オブジェクト。ウィジェットは、外部コンテンツ統合機能用のウィジェット レイアウト ツールを使用して作成されます。リアルタイムの統計やコンテンツを外部のデータ ソースからマップして、Cisco Vision Director で出力を表示するために使用されます。

## か

## カテゴリ

SSC アルバムに指定できるラベル。管理者またはコンテンツ マネージャは、具体的なアルバム名を知っていなくても、そのアルバムのコンテンツを抽出と特定し、後からスクリプト内で選択することができます。

## 画面テンプレート

**DMP** ディスプレイのビデオ リージョンと非ビデオ リージョンとレイアウトを定義します。画面テンプレートは、異なるタイプのコンテンツを表示するために、さまざまなレイアウトを作成するために使用されます。画面テンプレートはゾーンまたはグループに割り当てられ、その中のすべての場所に適用されます。

き

## 脚注

テキストの特定の範囲を説明するために使用するコメント。テキストの範囲とコメントの両方に数字または記号を組み込み、その **2** つを結び付けます。脚注(または文末脚注)のコメントは、ページ、ドキュメント、章、項、または本の末尾に配置できます。

く

## グループ

同じテンプレートを使用して、すべて同じコンテンツを表示するデバイス (**DMP**) の集合を定義するゾーンのサブセット。グループは、ゾーン、グループ、ロケーションの階層の、ロケーションのセットで構成されます。

こ

## コンテンツ

**Cisco Vision Director** で、メディア プレーヤーを使用して **TV** ディスプレイに表示されるデジタル メディア。

## コンテンツのステージング

特定のイベント スクリプトについてアクティブになっているコンテンツをメディア プレーヤーに事前に展開してアップロードします。

し

## 条件タグ

コンテンツ内のさまざまな範囲に適用できるマーカー。一部のセクションを一部の出力内に表示し、他の出力内には表示しないようにします。

## シングル ソーシング

1 つのソースから複数の出力を生成すること。

す

## スイート

施設内の物理エリアまたは論理エリアです。

## スケーリング

拡大/縮小は次の 2 つをサポートすることです。1) コンテンツを拡張すること。2) マルチ画面ビデオウォールで、ディスプレイごとにコンテンツの一部のみを表示すること。

## スタイル

プリセットのフォーマットプロパティを含んでいる要素。スタイルクラスをコンテンツに適用することで、見た目を変更できます。直接(または「インライン」)フォーマットする代わりにスタイルクラスを使用すると、よりすばやく、効率的に作業でき、トピックの一貫性を高めることができます。フォーマットを将来変更する必要がある場合は、直接フォーマットで行うように各トピックでフォーマットを変更する必要はありません。代わりに、適切なスタイルシートでそのスタイルのフォーマットプロパティを変更します。

## スニペット

事前に設定された一連のコンテンツ。プロジェクト内で何回も使用することができます。スニペットは変数に似ていますが、トピック内の他のコンテンツと同様にフォーマット可能な一連の長いコンテンツに使用します。スニペットには、表や画像など、通常のトピックに含まれるコンテンツのすべてを挿入できます。

せ

## 静的グラフィック

動きを必要としない広告や情報通知メッセージに使用される画像。静的グラフィックは、Cisco DMP 4310G のフラッシュメモリにローカルに保存されます。

## 全画面テンプレート

フルスクリーンのビデオまたはフルスクリーンのグラフィックを 1920x1080 の固定されたリージョンに表示するために、Cisco Vision Director によって提供される標準テンプレート。フルスクリーンテンプレートの大きさはカスタマイズできません。

そ

## 相互参照

あるトピックのテキストを別のトピックのテキスト(またはトピック内のブックマーク)に接続するナビゲーションリンク。相互参照を使用すると、入力するコマンドに基づく「自動化された」リンクを作成できるため、リンクの一貫性を維持し、「xref」スタイルを使用してリンクを 1 か所だけで変更できます。

## ゾーン

Cisco Vision 施設の物理エリア。ゾーンを使用すると、施設の広範なセクションを分類してコンテンツを関連付けたり、グループやロケーションを含めたりできます。

た

### ターゲット

出力タイプの 1 つの「インスタンス」。最終出力を構築するときに、プロジェクト内に 1 つ以上のターゲットを構築する必要があります。

て

### ディスプレイ仕様

Cisco Vision Director の設定でメディアプレーヤーと TV 間の適切な通信を確保するために設定される TV ディスプレイの条件とコマンドのセット。

### ティックカー

カスタマイズ可能な背景に RSS フィードから受信したコンテンツ(ニュース、天気、またはその他の動的情報)を表示するリージョン。RSS フィードは、外部または内部のソースから取得できます。

### テーブル

一式の列と行の集まり。何かを別のものと比較したり、ソフトウェア ダイアログのフィールドの記述など、さまざまな目的でトピックに追加できます。

### テキスト スニペット

1 つの段落の一部から作成されたスニペット。

### テンプレート

「Screen template (画面テンプレート)」と「Flash template (Flash テンプレート)」を参照してください。

### 店舗

リンクして、DMB アプリケーションの 1 つ以上のメニュー ボードに表示できるアイテムの集合。

と

### トピック

特定の主題についての一連の情報。トピックはプロジェクトの最も重要な部分です。他のものはすべてトピックに含まれるか(ハイパーリンク、テキスト、画像など)、トピックを指し示します(目次、索引、ブラウズ シーケンスなど)。エンドユーザーがヘルプシステムを開く理由は、情報や簡単な説明を見つけることです。そのヘルプは個別のトピック内にあります。

### ドロップダウン テキスト

トピックのコンテンツを「非表示」にできる機能。ユーザーがアイコン(通常は矢印)をクリックするとコンテンツが展開されて表示されます。

は

### バッチ ターゲット

単一のグループ(または「バッチ」)内に複数の他のターゲットを構築またはパブリッシュできる特殊なターゲット。任意の時刻にバッチを実行するようにスケジュールできます。

ひ

### ビデオウォール

同期されたコンテンツを表示して、単一の大画面を実現する、複数のディスプレイから成るグループ。

ふ

### ファミリグループ

食品、飲料、商品などの、メニューの最上位オプションに対応する、DMB アプリケーションの Cisco ストアのエンティティ。

### プレイリスト

設定した時間枠内に所定のリージョンで順番に(連続的に)表示され、繰り返すようにグループ化された、一連のコンテンツ アイテム(静的画像、ビデオ、ウィジェット)。各プレイリストは他のプレイリストとは別に動作し、複数のプレイリストを特定のイベント スクリプトで実行できます。

### プロキシ DMP

タイプが "Location With Network" の DMP。TV に表示されるコンテンツを閲覧できるように、施設内で別のロケーションのプロキシとしてセットアップできます。これは特定のグループとロケーションに適正なコンテンツが割り当てられていることを確認するために役立ちます。これがサポートされるのは、Cisco DMP 4310G だけです。

### ブロック スニペット

1 つまたは複数の段落から作成されたスニペット。

へ

### 変数

事前に設定された用語またはコンテンツ。プロジェクト内で何回も使用できます。変数はスニペットと似ていますが、フォーマットされていない短いコンテンツ(会社の製品の名前や会社の電話番号など)に使用します。(1)自分で作成する変数、(2)システム変数、(3)見出し変数、(4)印刷出力のページ ヘッダーとフッターの実行 HF 変数など、変数にはさまざまな種類があります。

め

## メインメニュー

Cisco Vision Dynamic Signage Director 6.0 リリースのランディング ページ画面(ログイン後)。この画面は、ユーザー ロールの権限によって異なります。

れ

## 連続的なステート

イベント スクリプトのある時間帯に関連付けられているステート。手動またはタイマーによって制御できます。

- <sup>1</sup> 施設管理者 (Venue Administrator) は、ディスプレイ仕様 (Display Specifications) パネルのみ編集できます。
- <sup>2</sup> サポート (Support) ユーザーは、スイートの TV 制御 PIN およびチャンネル ガイドを設定できます。
- <sup>3</sup> 施設管理者 (Venue Administrator) は、その施設管理者 (Venue Administrator) に権限が付与されている施設に関連付けられた (タグが付けられている) コンテンツを削除できます。外部コンテンツ、チャンネル、およびダイナミック メニュー ボード (DMB: Dynamic Menu Board) のコンテンツ アイテムは、すべてのに対してグローバルです。したがって、これらのグローバル コンテンツ アイテムも施設管理者 (Venue Administrator) は削除できます。
- <sup>4</sup> 施設管理者 (Venue Administrator) および施設オペレータ (Venue Operator) は、スクリプト制御のみを行うことができ、また管理者 (Administrator) がそのユーザーに対して権限を付与した施設に対してのみ制御を実行できます。
- <sup>5</sup> ヘルプ デスク (Help Desk) ユーザーは、読み取り専用アクセスにより管理ダッシュボード (Management Dashboard) で情報を表示および監視できます。また、管理ダッシュボード (Management Dashboard) で、DMP に対してステータスの取得 (Get Status)、Ping、IP の表示 (Display IP)、および Ping テスト (Ping Test) といった各種コマンドを実行できます。
- <sup>6</sup> サポート (Support) ユーザーは、ステータスの取得、Ping、IP の表示、Ping テスト、TV のオン/オフ、ディスプレイ入力の設定、ディスプレイ パナーの設定、クローズド キャプションの設定、ビデオ チャンネルの設定、TDR を使用した配線テスト、TDR テストの結果表示を、それぞれコマンドで実行できます。
- <sup>7</sup> 施設管理者 (Venue Administrator) は、権限が付与された施設への読み取り専用アクセス権限により管理ダッシュボード (Management Dashboard) で情報を表示および監視できます。また、施設管理者 (Venue Administrator) としての権限が付与されたの DMP に対して、管理ダッシュボード (Management Dashboard) でステータスの取得 (Get Status)、Ping、IP の表示 (Display IP)、および Ping テスト (Ping Test) といった各種コマンドを実行することもできます。
- <sup>8</sup> 施設オペレータ (Venue Operator) は、権限が付与された施設への読み取り専用アクセス権限により、管理ダッシュボード (Management Dashboard) で情報を表示および監視できます。また、施設オペレータ (Venue Operator) としての権限が付与されたの DMP に対して、管理ダッシュボード (Management Dashboard) でステータスの取得 (Get Status)、Ping、IP の表示 (Display IP)、および Syslog の照会 (Query Syslog) といった各種コマンドを実行することもできます。
- <sup>9</sup> SSC ポータルには、Cisco Vision Dynamic Signage Director のメインメニューや [Configuration] からは直接アクセスできません。ユーザー固有ポータルへのアクセスは、Cisco Vision Dynamic Signage Director に SSC ユーザーとしてログインすることのみ開かれます。
- <sup>10</sup> 同期はビデオと静止画像にのみ適用されます。ティッカー、外部 URL、ウィジェットなどの他のコンテンツの同期を保証することはできません。