



InfoZone: Digitales Signage für Schulen, St-Petersburg

Die digitale Transformation der Schule des 21. Jahrhunderts voranbringen

Digital Signage

Bildung

Digitalisierung

Studenten sind digitale Natives.

Bei der Verwendung von digitaler Technik im Klassenzimmer geht es nicht nur um digitale Endgeräte. Sie bezieht sich auf alles, was Interaktionen zwischen Schülern und Lehrern erleichtert. Wollen Sie jungen Personen und Studenten wichtige Informationen übermitteln? Sprechen Sie sie in ihrer digitalen Sprache an und definieren Sie die Art und Weise, wie Ihre Botschaft vermittelt wird, neu. Es gibt wenige Beispiele, die das besser veranschaulichen als die umfassende Einführung des Digital Signage an Schulen in Russlands zweitgrößter Stadt: St. Petersburg.

St. Petersburg ist, was die digitale State-of-the-Art Umwandlung ihrer Schulen betrifft, der nationale Vorreiter. Die Verwaltung der Stadt vertraut seit jetzt mehr als sieben Jahren der Digital Signage Technik von SpinetiX, um sich auf die pädagogischen, erziehungsmäßigen, sozialen und Informationsbedürfnisse der Schule des 21. Jahrhunderts auszurichten. Mit einer ständig wachsenden Anzahl von mehr als 400 Digital Signage Standorten, genannt „Infozonen“, die sich in 17 von 18 Stadtbezirken befinden, ist Spinetix zum Standard für das Digital Signage im Erziehungsbereich in St. Petersburg und darüber hinaus geworden.

Projektumfang und Herausforderungen

Das Komitee für Erziehung in St. Petersburg suchte im Rahmen einer stadtweiten Planung zur technischen Ausrüstung von Erziehungsanstalten nach Mitteln und Wegen, den Dialog mit Studenten weiterführender Schulen aufzubauen und zu fördern. Das Projekt sollte dazu folgenden Herausforderungen gerecht werden:

- **Einen multifunktionalen, visuellen Kommunikationskanal zur Verfügung stellen** mit dem Studenten, Lehrer und Eltern unterwegs über das schulische Programm und weitere Ereignisse informiert werden
- **Als Hilfsmittel für eine kulturelle Ausbildung** und als Wegweiser für die Karriere dienen
- **Ein einzigartiges soziales Umfeld schaffen** in dem Studenten und Lehrer Informationen suchen bzw. finden und sich miteinander austauschen
- **Studenten motivieren und dabei einbinden, mediale Inhalte zu kreieren**
- **Einen gesunden Lebensstil fördern** und kulturelle und Sportveranstaltungen bewerben
- **Die Sicherheit des schulischen Bereiches dadurch gewährleisten**, dass im Notfall Benachrichtigungen und Warnhinweise erfolgen
- **Die finanziellen und umweltmäßigen Auswirkungen dadurch reduzieren**, dass Inhalte einerseits automatisiert zur Verfügung stehen, andererseits Kosten für Flyer gesenkt werden
- **Bereits bestehende lokale Netzwerke nutzen**, ohne dabei neue Cyberinfrastrukturen schaffen zu müssen
- **Für einen Rund-um-die-Uhr Betrieb**, bei minimalem Instandhaltungsaufwand konzipiert sein
- **Ein zentrales Managementsystem für Inhalte verwenden**

“Das Projekt Infozonen erlaubt es jungen Personen, Bildschirminhalte interessiert wahrzunehmen. Genauso wichtig ist aber ihre Teilhabe beim Generieren von Inhalten.”

Alexander Valerievich Ksenofontov
Stellvertretender Vorsitzender, Erziehungskomitee von St. Petersburg

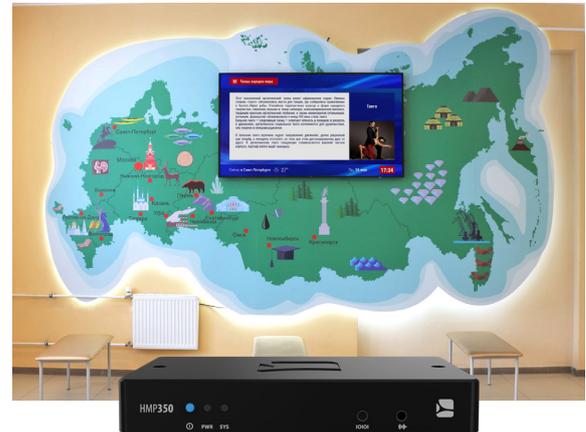
Lösung

Eine ursprünglich angedachte Lösung eines Erziehungskanals, der in den Schulen ausgestrahlt worden wäre, wurde auf Bezirks- und städtischer Ebene als ökonomisch ineffizient beurteilt. Um den Herausforderungen zu begegnen, eroberte ein einfacheres, auf einem Informationsstandort basierendes, vom in [Gold zertifizierten Spinetix Händler TEKO](#) vorgeschlagenes Digital Signage Modell die Herzen und den Verstand der Stadtverwaltung. Es erwies sich als ein effizienteres und budgetfreundlicheres Kommunikationsmittel. Die Lösung basiert auf dem Einsatz einer Reihe von digitalen Info-Zonen in den öffentlichen Bereichen der Schulen und setzt auf die [Digital Lösung von Spinetix](#) einschließlich der Spinetix HMP Media Player für die Verteilung der Inhalte und der Elementi Digital Signage Software für das Content Management.

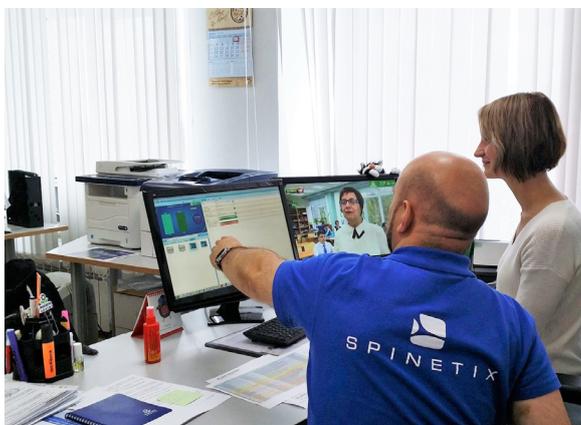
Spinetix HMP Player – Leicht skalierbar, robust, verlässlich

Seit seiner Einführung im Jahr 2014 ist das Projekt auf eine Zahl von mehr als 400 Installationen gewachsen, und dies über 17 von 18 Bezirken in St. Petersburg hinweg. Das Projekt hat so von mehreren Generationen an Spinetix HMP Playern profitiert. Manche von Ihnen sind seit mehr als sechs Jahren rund um die Uhr im Betrieb!

Für ihre Flexibilität bekannt, sind [die Spinetix HMP Player](#) mit Infrastrukturen zur Informationsvermittlung kompatibel, die aus der Anfangszeit des Projektes stammen. Um die weiteren Standorte in den Informationszonen auszustatten, wurden neue Bildschirme diverser Konfigurationen, Größen und Typen verwendet, inkl. eines großen, transparenten LED-Displays im Eingangsbereich der städtischen Ingenieur- und Technikerschule.



Da alle HMP-Player selbst im Falle der Erweiterung mit neuen Playern oder dem Austausch alter durch neue Bildschirme mit dem zentralisierten CMS kompatibel sind, verbleibt das bestehende System, mit dem Inhalte gemanagt werden, an Ort und Stelle. Das ist bequem und kosteneffizient.



Flexibles, zentrales Content Management mit Elementi Digital Signage Software

Die [Elementi Digital Signage Software](#) von Spinetix wurde geschaffen, um Inhalte zu erstellen. Auch dient sie der Planung und Verteilung von Inhalten an den verschiedenen, geographischen voneinander entfernten Schulen im ganzen Stadtgebiet. Obwohl zentral angelegt, ist das System flexibel genug, um Inhalte etlicher Player und Institutionen auf Bildschirmen wiederzugeben. Dies beinhaltet die Bezirks- und die städtische Verwaltung, aber auch Lehrer und Studenten in der jeweiligen Schule. Jegliche Inhalte entstehen in Elementi. Als Regel gilt, dass nach der Inbetriebnahme einer Informationszone eine Person aus dem Kreis der Schulangestellten eine Ernennung als Verantwortlicher für die Schaffung und Veränderung von Inhalten erfährt.

Dies kann ein Lehrer, ein Bibliothekar oder der IT-Spezialist der Schule sein. In einigen Fällen bilden die Spinetix Partner einen Spezialisten in der Erstellung von Inhalten mit Elementi aus. Danach handeln diese Personen autonom und können so eigenständig Inhalte erschaffen und auf die Bildschirme verteilen. Man verwendet Digital Signage Widgets, die in Elementi enthalten sind, um mehrere Ebenen umfassende Bildschirmhalte zu erstellen. Dabei greift man auch aus der Ferne auf Bilder und Videos zurück. Der Schuldirektor oder der Stellvertreter der Lehrerschaft ist den meisten Fällen dafür verantwortlich, den zu verbreitenden Inhalt zu genehmigen.

Studenten tragen zu den Inhalten bei

Es ist wichtig, junge Personen in den Prozess der Schaffung von Inhalten einzubeziehen und dazu zu inspirieren. In einer Reihe von Schulen, die bereits medientechnisch ausgerüstet sind, erstellen die Studenten ihre eigenen Inhalte. Dies sind Reportagen und Interviews über das Leben an der Schule. Diese werden dann über die Bildschirme des Infozonensystems verbreitet.

Schauen Sie sich dazu das folgende Video an:
„Studenteninterview mit dem CEO von SpinetiX, Francesco Ziliani“



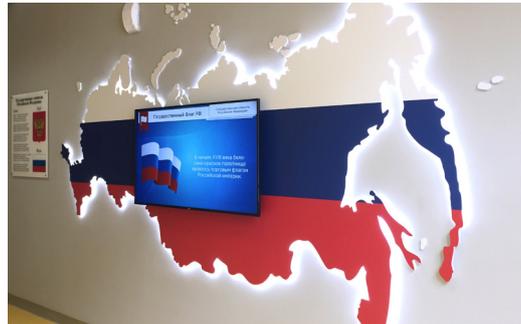
Anwendungen und Orte der Infozonen

Infozonenstandorte befinden sich aufgrund der maximalen Wirkung immer an öffentlichen, gut besuchten Orten. Normalerweise ist dies die Eingangshalle oder der Eingangsbereich der Schule. Eine Infozone kann aus einem einzelnen LCD-Display bestehen. Manchmal ist eine Videowand vorhanden, ein Kiosk-Display oder ein LCD-Bildschirm. Abhängig davon, ob die Schule über einen oder mehrere Infozonenstandorte verfügt, können die Inhalte von Schule zu Schule abweichen. So stellt das System die Stundenpläne verschiedener Klassen auf verschiedenen Etagen zur Verfügung.



Eingang und Schulmuseum

Ein interaktiver Kiosk, der in der Schule No. 406 im Pushkin Bezirk installiert ist. Hier findet man grundlegende Informationen über die Schule, die Schulordnung, Informationen für Studenten und Eltern und mehr. Eine identische Installation mit anderen Bildschirmhalten wird im Schulmuseum verwendet.



Versammlungszonen

Diese Art von Standorten beinhalten ein professionelles Panel inkl. einem dekorativen Stand mit LED-Hintergrundlicht. Der Stand an sich zeigt eine Landkarte und motiviert die Studenten für das Fach Geographie.



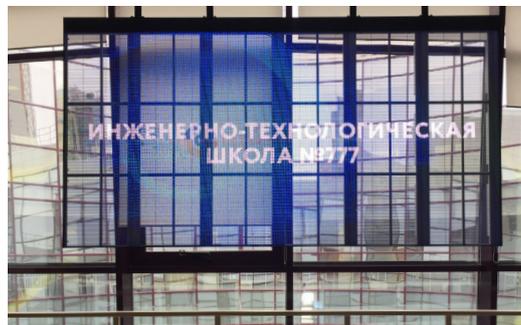
Eingangs- und andere Grundflächen

Sonst monotone Wandflächen in den Eingangsbereichen werden zu vielfarbigen, multimedialen Zonen, die sofort die Aufmerksamkeit des Betrachters auf sich lenken. Eine thematische Ecke in der Schule No. 777, die auch eine Bildungszone ist, befasst sich mit Verkehrsregeln und der Verkehrssicherheit. Bilder und Kurzvideos erklären die dazu gehörigen Regeln.



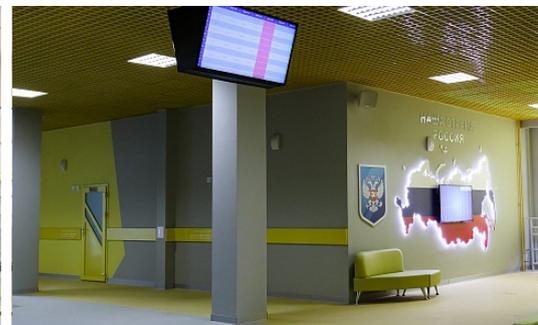
Veröffentlichungszonen

Eine Videowand in der Schule No. 690 erlaubt die Ausstrahlung aktueller und aufgezeichneter Newsfeeds, sowohl vom lokalen Schulfernsehen als auch vom Bildungsamt des Bezirkes.



Durchsichtiger LED-Bildschirm

Die Ingenieur- und Technologieschule profitierte von einem großen Willkommensbildschirm im Willkommens- und Versammlungsbereich der Schule. Dort können sowohl Text als auch Bild gleich beeindruckend sein.



Stundenpläne

Bildschirme, die die Stundenpläne anzeigen, befinden sich durchgehend auf verschiedenen Etagen in den Gängen. Sie sind mit dem Informationssystem der Schule verbunden und werden mit anderen Infozonenstandorten kombiniert. Sie dienen als wegweisende Wissensoasen und Orientierungspunkte über den Schulcampus hinweg.



Ergebnisse

Das Digital Signage ist jetzt eine bewährte Technologie

Dank SpinetiX ist das Digital Signage ab sofort eine bewährte Technologie. Sie wird dafür verwendet, um pädagogische, erzieherische, soziale und informationsmäßige Herausforderungen im gesamten Stadtgebiet von St. Petersburg zu lösen. Was den Erziehungsbereich betrifft, ist die Technologie von SpinetiX der Standard im Digital Signage in der Region und darüber hinaus geworden.

Das Projekt trägt zu Innovation und der Entfaltung von Studenten bei

Das Infozonenprojekt ist Teil einer nachvollziehbaren Strategie der Stadtverwaltung, mit der sich ihre Schulen als Inkubatoren für Innovationen entwickeln. Das Ergebnis ist ein vollwertiges Erziehungsumfeld, indem die Studenten ihre Kreativität entwickeln, sich so eigenständig weiterentwickeln und ihre Talente dadurch zeigen können, indem sie für ihre Altersgenossen inspirierende Inhalte schaffen.

Eine zentralisierte Lösung, die einfach für einzelne Schulen zu nutzen ist

Beim Endkunden steht die unkomplizierte Verwendung der Elementi Software mit ihren intuitiven Schnittstellen, die auf Basis einer großen Anzahl von Verarbeitungs- und maßgeschneiderten Softwaretools und einer umfangreichen Bibliothek datengenerierter Digital Signage Widgets funktioniert, im Vordergrund.

Ein skalierbares, zukunftsorientiertes Projekt, das weiter wächst

Die Lösung kann ebenso einfach in einer Stadt mit einer entwickelten IT-Infrastruktur und einem Hochgeschwindigkeitsnetz wie in Regionen mit weit voneinander entfernten Verbreitungspunkten sowie einem instabilen Internet implementiert werden.

Im Jahr 2014 begann das Projekt mit einer Bereitstellung von Informationszonen an einer limitierten Zahl von Schulen. In der Zwischenzeit – bei jetzt mehr als 400 Informationszonen – ist es in 17 von 18 Stadtbezirken implementiert. Dies war aufgrund der Skalierbarkeit der SpinetiX HMP, ihrer Zuverlässigkeit und Fehlertoleranz sowie ihrer Fähigkeit möglich, ein System für jede Art von Display zu nutzen

Partner

[TEKO](#) – Projekt und Implementierungsverantwortlicher
[DSTools](#) – SpinetiX Vertriebspartner in Russland

Projektauszeichnungen

Sieger – St. Petersburger Schulwettbewerb des Jahres 2020
im Bereich „Educational Organization Management“

Beste Lösung im Bereich Erziehung im Jahr 2018

Grand Prix Wettbewerb “Creating the Future”
Gesponsert vom Erziehungs- und Wissenschaftsministerium der Russischen Föderation

Gewinner Nationaler Preis in der Kategorie „Pro-Integration Awards at Integrated Systems“, Russland 2014

JETZT SIND SIE AN DER REIHE

Verlassen Sie diese Seite nicht, ohne ein SpinetiX-Insider zu werden!
[Abonnieren Sie unseren Newsletter.](#)

KONTAKTIEREN SIE UNS