

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7577399号
(P7577399)

(45)発行日 令和6年11月5日(2024.11.5)

(24)登録日 令和6年10月25日(2024.10.25)

(51)国際特許分類 F I
G 0 6 Q 50/00 (2024.01) G 0 6 Q 50/00 3 0 0

請求項の数 11 (全28頁)

| | | | |
|----------|-----------------------------|----------|--|
| (21)出願番号 | 特願2024-112996(P2024-112996) | (73)特許権者 | 524013908 株式会社 Spark Now 東京都渋谷区神泉町10番15号アネックス神泉301 |
| (22)出願日 | 令和6年7月13日(2024.7.13) | (74)代理人 | 100226997 弁理士 辻 知英 |
| 審査請求日 | 令和6年7月14日(2024.7.14) | (74)代理人 | 100221291 弁理士 青井 隆徳 |
| 早期審査対象出願 | | (72)発明者 | 櫻根 久澄 東京都渋谷区神泉町10番15号アネックス神泉301 株式会社 Spark Now内 |
| | | 審査官 | 星野 裕 |

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 名刺情報管理装置、名刺情報管理システム、名刺情報管理方法、及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

少なくとも1つのコミュニティに属するユーザの名刺情報を管理するための名刺情報管理装置であって、

各ユーザの属性を示す名刺情報を個別に格納する格納場所を示す格納場所情報が記録された有体物であって、前記有体物の提供を受けた第一ユーザの当該有体物から前記格納場所情報を取得した前記第一ユーザのユーザ端末から前記格納場所への通信を受けた際に前記第一ユーザを識別するユーザ識別情報が生成されていない場合には、前記第一ユーザのユーザ端末を通じて前記第一ユーザに関連するユーザ情報を取得することを介して前記第一ユーザのユーザ識別情報を生成し、前記第一ユーザに提供された前記有体物に関する情報であって前記格納場所情報を含む有体物情報と前記第一ユーザのユーザ識別情報とを紐づけて記憶するユーザ識別情報記憶部と、

前記第一ユーザが前記少なくとも1つのコミュニティのいずれかに所属する場合、前記第一ユーザのユーザ識別情報と、前記第一ユーザが所属するコミュニティを識別するコミュニティ識別情報とを紐づけて記憶するコミュニティ情報記憶部と、

前記第一ユーザと異なる第二ユーザのユーザ端末から、前記第一ユーザに提供された前記有体物に記録された前記格納場所への通信を受けた際に前記第一ユーザのユーザ識別情報が生成されている場合には、前記第一ユーザの名刺情報の少なくとも一部を前記第二ユーザのユーザ端末に表示させる表示制御部と、を備え、

前記表示制御部は、前記コミュニティ識別情報に紐づけられた情報であって、前記名刺情

10

20

報の少なくとも一部を含む情報を、前記コミュニティのオーナーが当該コミュニティの管理に用いる管理者端末に表示させる、名刺情報管理装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の名刺情報管理装置において、

前記コミュニティ情報記憶部は、前記コミュニティ識別情報が前記有体物情報に紐づいて記憶されている場合には、前記第一ユーザのユーザ端末から前記格納場所への通信を受けることを介して、前記第一ユーザのユーザ識別情報と前記コミュニティ識別情報とを紐づけて記憶する、名刺情報管理装置。

【請求項 3】

請求項 1 に記載の名刺情報管理装置において、前記有体物は、前記コミュニティのオーナーから提供される、名刺情報管理装置。

10

【請求項 4】

請求項 1 に記載の名刺情報管理装置において、

前記第一ユーザ及び前記第二ユーザの前記ユーザ識別情報がそれぞれ生成されており、さらに、前記第一ユーザのユーザ端末から前記第二ユーザの前記名刺情報の前記格納場所への通信を受け、さらに、前記第一ユーザのユーザ端末から前記名刺情報管理装置へアクセスしている旨のアクセス情報が生成されているとき、前記第一ユーザと前記第二ユーザとの繋がりを示す繋がり情報を生成し記憶する繋がり情報記憶部をさらに備える、名刺情報管理装置。

【請求項 5】

20

請求項 4 に記載の名刺情報管理装置において、

前記表示制御部は、前記コミュニティ識別情報及び前記繋がり情報を用いて、前記コミュニティに属するユーザとの繋がりを有するユーザに関する情報であって、前記名刺情報の少なくとも一部を含む情報を、前記コミュニティの管理に用いられる管理者ユーザ端末に表示させる、名刺情報管理装置。

【請求項 6】

請求項 1 に記載の名刺情報管理装置において、

前記表示制御部は、前記コミュニティ識別情報に紐づけられた情報であって、前記第一ユーザの前記名刺情報の少なくとも一部を含む情報を、前記第二ユーザのユーザ端末に表示させる、名刺情報管理装置。

30

【請求項 7】

請求項 1 に記載の名刺情報管理装置において、

前記ユーザ識別情報と、前記コミュニティのイベントへの参加に関するイベント参加情報とを紐づけて記憶するイベント参加情報記憶部をさらに備える、名刺情報管理装置。

【請求項 8】

複数のユーザのユーザ端末と、各ユーザの属性を示す名刺情報を個別に格納する格納場所を示す格納場所情報が記録された有体物と、名刺情報管理装置とを備え、少なくとも1つのコミュニティに属する前記ユーザの名刺情報を管理するための名刺情報管理システムであって、

前記有体物の提供を受けた第一ユーザのユーザ端末は、前記有体物から前記格納場所情報を取得し、

40

前記名刺情報管理装置は、

前記第一ユーザのユーザ端末から前記格納場所への通信を受けた際に前記第一ユーザを識別するユーザ識別情報が生成されていない場合には、前記第一ユーザのユーザ端末を通じて前記第二ユーザに関連するユーザ情報を取得することを介して前記第一ユーザのユーザ識別情報を生成し、前記第一ユーザに提供された前記有体物に関する情報であって前記格納場所情報を含む有体物情報と前記第一ユーザのユーザ識別情報とを紐づけて記憶するユーザ識別情報記憶部と、

前記第一ユーザが前記少なくとも1つのコミュニティのいずれかに所属する場合、前記第二ユーザのユーザ識別情報と、前記第二ユーザが所属するコミュニティを識別するコミュ

50

ニティ識別情報とを紐づけて記憶するコミュニティ情報記憶部と、

前記第一ユーザと異なる第二ユーザのユーザ端末から、前記第一ユーザに提供された前記有体物に記録された前記格納場所への通信を受けた際に前記第一ユーザのユーザ識別情報が生成されている場合には、前記第一ユーザの名刺情報の少なくとも一部を前記第二ユーザのユーザ端末に表示させる表示制御部と、を備え、

前記表示制御部は、前記コミュニティ識別情報に紐づけられた情報であって、前記名刺情報の少なくとも一部を含む情報を、前記コミュニティのオーナーが当該コミュニティの管理に用いる管理者端末に表示させる、名刺情報管理システム。

【請求項 9】

前記第一ユーザのユーザ端末は、前記第一ユーザに提供された前記有体物に記録された格納場所情報を、前記有体物との近距離無線通信によって取得するか、又は、前記有体物に表示されるコード情報を読み取ってデコードすることによって取得する、請求項 8 に記載の名刺情報管理システム。

【請求項 10】

少なくとも 1 つのコミュニティに属するユーザの名刺情報を管理するための名刺情報管理方法であって、

コンピュータが、各ユーザの属性を示す名刺情報を個別に格納する格納場所を示す格納場所情報が記録された有体物であって、前記有体物の提供を受けた第一ユーザの当該有体物から前記格納場所情報を取得した前記第一ユーザのユーザ端末から前記格納場所への通信を受けた際に前記第一ユーザを識別するユーザ識別情報が生成されていない場合には、前記第一ユーザのユーザ端末を通じて前記第一ユーザに関連するユーザ情報を取得することを介して前記第一ユーザのユーザ識別情報を生成し、前記第一ユーザに提供された前記有体物に関する情報であって前記格納場所情報を含む有体物情報と前記ユーザ識別情報とを紐づけて記憶するステップと、

前記第一ユーザが前記少なくとも 1 つのコミュニティのいずれかに所属する場合、前記第一ユーザのユーザ識別情報と、前記第一ユーザが所属するコミュニティを識別するコミュニティ識別情報とを紐づけて記憶するステップと、

前記第一ユーザと異なる第二ユーザのユーザ端末から、前記第一ユーザに提供された前記有体物に記録された前記格納場所への通信を受けた際に前記第一ユーザのユーザ識別情報が生成されている場合には、前記第一ユーザの名刺情報の少なくとも一部を前記第二ユーザのユーザ端末に表示させるステップと、前記コミュニティ識別情報に紐づけられた情報であって、前記名刺情報の少なくとも一部を含む情報を、前記コミュニティのオーナーが当該コミュニティの管理に用いる管理者端末に表示させるステップと、を実行することにより実現される名刺情報管理方法。

【請求項 11】

コンピュータに、少なくとも 1 つのコミュニティに属するユーザの名刺情報の管理を実行させるためのプログラムであって、

コンピュータに、各ユーザの属性を示す名刺情報を個別に格納する格納場所を示す格納場所情報が記録された有体物であって、前記有体物の提供を受けた第一ユーザの当該有体物から前記格納場所情報を取得した前記第一ユーザのユーザ端末から前記格納場所への通信を受けた際に前記第一ユーザを識別するユーザ識別情報が生成されていない場合には、前記第一ユーザのユーザ端末を通じて前記第一ユーザに関連するユーザ情報を取得することを介して前記第一ユーザのユーザ識別情報を生成し、前記第一ユーザに提供された前記有体物に関する情報であって前記格納場所情報を含む有体物情報と前記第一ユーザのユーザ識別情報とを紐づけて記憶するステップと、

前記第一ユーザが前記少なくとも 1 つのコミュニティのいずれかに所属する場合、前記第一ユーザのユーザ識別情報と、前記第一ユーザが所属するコミュニティを識別するコミュニティ識別情報とを紐づけて記憶するステップと、

10

20

30

40

50

前記第一ユーザと異なる第二ユーザのユーザ端末から、前記第一ユーザに提供された前記有体物に記録された前記格納場所への通信を受けた際に前記第一ユーザのユーザ識別情報が生成されている場合には、前記第一ユーザの名刺情報の少なくとも一部を前記第二ユーザのユーザ端末に表示させるステップと、前記コミュニティ識別情報に紐づけられた情報であって、前記名刺情報の少なくとも一部を含む情報を、前記コミュニティのオーナーが当該コミュニティの管理に用いる管理者端末に表示させるステップと、を実行させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、名刺情報管理装置、名刺情報管理システム、名刺情報管理方法、及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献1には、端末装置への名刺情報の入力と入力された名刺情報の管理とを容易にする技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2023 143477号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、システム上で利用される名刺情報をより効果的に活用することが求められている。

【0005】

本発明が解決しようとする課題としては、名刺情報をより効果的に活用することが一例として挙げられる。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1に記載の発明は、

ユーザの属性を示す名刺情報の格納場所を示す格納場所情報が記録された有体物から前記格納場所情報を取得したユーザ端末から前記格納場所への通信を受けた際に前記ユーザを識別するユーザ識別情報が生成されていない場合には、前記ユーザ端末を通じて前記ユーザに関連するユーザ情報を取得することを介して前記ユーザ識別情報を生成し、前記有体物に関する情報であって前記格納場所情報を含む有体物情報と前記ユーザ識別情報とを紐づけて記憶するユーザ識別情報記憶部と、

前記ユーザ識別情報と、複数のコミュニティのうち前記ユーザが所属するコミュニティを識別するコミュニティ識別情報とを紐づけて記憶するコミュニティ情報記憶部と、

前記ユーザ端末から前記格納場所への通信を受けた際に前記ユーザ識別情報が生成されている場合には、前記名刺情報の少なくとも一部を前記ユーザ端末に表示させる表示制御部と、を備える名刺情報管理装置である。

【0007】

請求項8に記載の発明は、

ユーザ端末と有体物と名刺情報管理装置とを備える名刺情報管理システムであって、

前記ユーザ端末は、前記有体物からユーザの属性を示す名刺情報の格納場所を示す格納場所情報を取得し、

前記名刺情報管理装置は、

前記ユーザ端末から前記格納場所への通信を受けた際に前記ユーザを識別するユーザ識別情報が生成されていない場合には、前記ユーザ端末を通じて前記ユーザに関連するユー

10

20

30

40

50

ザ情報を取得することを介して前記ユーザ識別情報を生成し、前記有体物に関する情報であって前記格納場所情報を含む有体物情報と前記ユーザ識別情報とを紐づけて記憶するユーザ識別情報記憶部と、

前記ユーザ識別情報と、複数のコミュニティのうち前記ユーザが所属するコミュニティを識別するコミュニティ識別情報とを紐づけて記憶するコミュニティ情報記憶部と、

前記ユーザ端末から前記格納場所への通信を受けた際に前記ユーザ識別情報が生成されている場合には、前記名刺情報の少なくとも一部を前記ユーザ端末に表示させる表示制御部と、を備える、名刺情報管理システムである。

【0008】

請求項10に記載の発明は、

コンピュータが、

ユーザの属性を示す名刺情報の格納場所を示す格納場所情報が記録された有体物から前記格納場所情報を取得したユーザ端末から前記格納場所への通信を受けた際に前記ユーザを識別するユーザ識別情報が生成されていない場合には、前記ユーザ端末を通じて前記ユーザに関連するユーザ情報を取得することを介して前記ユーザ識別情報を生成し、前記有体物に関する情報であって前記格納場所情報を含む有体物情報と前記ユーザ識別情報とを紐づけて記憶するステップと、

前記ユーザ識別情報と、複数のコミュニティのうち前記ユーザが所属するコミュニティを識別するコミュニティ識別情報とを紐づけて記憶するステップと、

前記ユーザ端末から前記格納場所への通信を受けた際に前記ユーザ識別情報が生成されている場合には、前記名刺情報の少なくとも一部を前記ユーザ端末に表示させるステップと、を実行することにより実現される名刺情報管理方法である。

【0009】

請求項11に記載の発明は、

コンピュータに、

ユーザの属性を示す名刺情報の格納場所を示す格納場所情報が記録された有体物から前記格納場所情報を取得したユーザ端末から前記格納場所への通信を受けた際に前記ユーザを識別するユーザ識別情報が生成されていない場合には、前記ユーザ端末を通じて前記ユーザに関連するユーザ情報を取得することを介して前記ユーザ識別情報を生成し、前記有体物に関する情報であって前記格納場所情報を含む有体物情報と前記ユーザ識別情報とを紐づけて記憶するステップと、

前記ユーザ識別情報と、複数のコミュニティのうち前記ユーザが所属するコミュニティを識別するコミュニティ識別情報とを紐づけて記憶するステップと、

前記ユーザ端末から前記格納場所への通信を受けた際に前記ユーザ識別情報が生成されている場合には、前記名刺情報の少なくとも一部を前記ユーザ端末に表示させるステップと、を実行させるためのプログラムである。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、名刺情報をより効果的に活用することができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】名刺情報管理システムの一例を示す概略ブロック図である。

【図2】カードの表側の一例を示す図である。

【図3】カードの裏側の一例を示す図である。

【図4】名刺情報管理装置のハードウェア構成例を示す図である。

【図5】ユーザ識別情報を含むデータテーブルの一例を示す図である。

【図6】カード情報を含むデータテーブルの一例を示す図である。

【図7】繋がり情報を含むデータテーブルの一例を示す図である。

【図8】コミュニティ識別情報を含むデータテーブルの一例を示す図である。

【図9】コミュニティオーナー情報を含むデータテーブルの一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図10】名刺情報管理装置の機能の一例を示す図である。

【図11】ユーザ端末に表示される名刺情報画面の一例を示す図である。

【図12】ユーザ端末に表示される繋がり情報画面の一例を示す図である。

【図13】管理者端末に表示されるユーザー一覧画面の一例を示す図である。

【図14】ユーザ識別情報の生成フローの一例を示すシーケンス図である。

【図15】名刺情報表示フローの一例を示すシーケンス図である。

【図16】繋がり情報生成フローの一例を示すシーケンス図である。

【図17】コミュニティ識別情報をユーザ識別情報に紐づけるフローの一例を示すシーケンス図である。

【図18】名刺情報管理装置の処理の流れの一例を示すフローチャートである。

10

【図19】名刺情報管理装置の処理の流れの別例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、本発明の実施の形態について、図面を用いて説明する。尚、すべての図面において、同様な構成要素には同様の符号を付し、適宜説明を省略する。

【0013】

<実施形態>

(名刺情報管理システムの概略)

図1は、名刺情報管理システムの一例を示す概略ブロック図である。名刺情報管理システム1は、名刺情報管理装置10と、ユーザ端末20と、有体物としてのカード30と、管理者端末40と、を備える。名刺情報管理システム1は、ユーザの属性を示す名刺情報を管理するために用いられるシステムである。名刺情報管理装置10と、ユーザ端末20及び管理者端末40は、通信ネットワーク50を介して互いに通信可能に接続されている。

20

【0014】

名刺情報管理装置10は、ユーザ端末20からユーザ情報(後述する、メールアドレス、パスワード、外部サービスのアカウント情報など)、及び名刺情報等(後述する)の各種情報を受信して記憶する。また、名刺情報管理装置10は、ユーザ同士の繋がりを示す繋がり情報(後述する)、複数のコミュニティのうちユーザが所属するコミュニティを識別するコミュニティ識別情報等(後述する)を記憶する。名刺情報管理装置10は、さらに、名刺情報等の各情報をユーザ端末20または管理者端末40に表示させる。

30

【0015】

名刺情報は、ユーザの属性を示す情報を少なくとも含み、ユーザに関する情報を含む。ユーザに関する情報は、例えば、ユーザの個人情報である。名刺情報は、例えば、名前、会社名、役職名、出身地、趣味、経歴・学歴、業種・業界、電話番号、メールアドレスなどの情報を含んでもよい。

【0016】

名刺情報管理装置10は、例えば、ユーザの名刺情報を管理するための(Web)アプリケーションをサービスとして提供するサーバとして機能してもよい。

【0017】

(ユーザ端末20)

ユーザ端末20は、ユーザの操作を受けてユーザ情報、名刺情報等の各種情報を名刺情報管理装置10に送信する。また、ユーザ端末20は、名刺情報等の各種情報を名刺情報管理装置10から受信し、ユーザ端末20のディスプレイに表示する。

40

【0018】

また、ユーザ端末20は、近距離無線通信によりカード30に含まれているタグ31から名刺情報の格納場所を示す情報を取得する。近距離無線通信は、例えばNFC(Near Field Communication)などであってもよい。ユーザ端末20は、スマートフォン、タブレット、及びPC(パーソナルコンピュータ)の少なくともいずれか1つを含む。

【0019】

(カード30)

50

カード30は、いわゆるデジタル名刺としてユーザが使用する。カード30は、有体物の一例である。カード30は、タグ31とアンテナコイルとが搭載されたプラスチック製のカードであってもよい。タグ31は、例えばNFCタグであってもよい。タグ31には、ユーザの名刺情報のインターネット上の格納場所を示すカードURL (Uniform Resource Locator) が記録されている。カードURLは、ユーザの名刺情報の格納場所を示す格納場所情報の一例である。

【0020】

カード30は、当該ユーザの名刺情報を示す有体物として、ユーザごとに保有されて使用される。使用例の概略は以下の通りである。

【0021】

例えば、ユーザAはデジタル名刺としてのカード30を名刺情報管理システム1の運営主体から入手すると、まず自らが操作するユーザ端末20 (ユーザ端末A) とカード30との近距離無線通信を実行させる。これにより、ユーザAは、後述する処理フローにしたがって、自らのアカウント (ユーザ識別情報) を発行し、ユーザ情報 (後述する)、及びユーザ識別情報等が名刺情報管理装置10に記録される。ユーザAが当該アカウントを発行すると、後述する図11のような画面で、自らの名刺情報を入力 (編集) できるようになる。ユーザAは、アカウントを発行した後、名刺情報をユーザ端末20 (ユーザ端末A) に入力する。ユーザ端末20 (ユーザ端末A) に名刺情報が入力されると、ユーザ端末20 (ユーザ端末A) は、名刺情報管理装置10に当該名刺情報を送信し、名刺情報管理装置10に当該名刺情報が記録される。

【0022】

そして、ユーザAは、他のユーザ、例えばユーザBとの名刺交換の際に、紙の名刺を渡すかわりに、デジタル名刺として自らのカード30と、ユーザBの操作するユーザ端末20 (ユーザ端末B) との近距離無線通信を実行させる。これにより、ユーザBの操作するユーザ端末20 (ユーザ端末B) は、ユーザAの名刺情報を名刺情報管理装置10から受信して、ユーザ端末BのディスプレイにユーザAの名刺情報を表示させる。

【0023】

(管理者端末40)

管理者端末40は、複数のコミュニティのうちユーザが所属するコミュニティを管理するための端末である。コミュニティとは、共通の目的や興味、地域などによって結びついた人々の集まりのことをいう。コミュニティは、例えば、サロン (オンラインサロン含む)、研究会、ビジネス交流会、勉強会及び会社などの組織を含む。コミュニティは、ビジネス交流をおこなうための集まりであってもよい。

【0024】

各コミュニティは、オーナーが決められていてもよく、オーナーが任命する管理者 (オーナーから権限を与えられた者) が決められていてもよい。管理者はオーナー自身であってもよい。管理者端末40は、一つでも複数でもよい。すなわち、コミュニティごとに管理者端末40が設けられていてもよい。管理者端末40は、名刺情報管理装置10がサーバとして提供する管理画面用のWebアプリケーションのクライアント端末として機能してもよい。

【0025】

管理者端末40は、スマートフォン、タブレット、及びPC (パーソナルコンピューター) の少なくともいずれか1つを含む。また、オーナー (管理者) と、ユーザ (例: ユーザA) とが同じでもよい。すなわち、オーナーは、複数のユーザが所属するコミュニティを管理しつつ、自身がユーザとして、カード30を保有し、他のユーザと名刺情報を交換してもよい。この場合、当該オーナーは、ユーザ端末20 (例えば、スマートフォン) を管理者端末40として使用してもよい。

【0026】

図2は、カードの表側の一例を示す図である。図2に示されるカード30 (いわゆるデジタル名刺) の表側には、カード30のカード情報 (後述する) に紐づけられているコミ

10

20

30

40

50

コミュニティ識別情報に係るコミュニティの名称（例：「Group A」）が印字されている。なお、デジタル名刺としての機能はタグ31によって果たされるため、印字の内容は他でもよく、無地でもよい。

【0027】

図3は、カードの裏側の一例を示す図である。図3に示されるカード30の裏側には、カードURL（格納場所情報）がエンコードされた二次元コードが印字されている。二次元コードは、カードURLを含むコード情報の一例である。二次元コードは、例えばQRコード（登録商標）であってもよい。

【0028】

ユーザ端末20は、カード30に記録されたカードURLを、カード30に含まれるタグ31との近距離無線通信によって取得してもよいし、カード30に表示されるコード情報を読み取ってデコードすることによって取得してもよい。

【0029】

（ハードウェア構成例）

図4は、名刺情報管理装置のハードウェア構成例を示す図である。名刺情報管理装置10は、バス1010、プロセッサ1020、メモリ1030、ストレージデバイス1040、入出力インタフェース1050、及びネットワークインタフェース1060を有する。

【0030】

バス1010は、プロセッサ1020、メモリ1030、ストレージデバイス1040、入出力インタフェース1050、及びネットワークインタフェース1060が、相互にデータを送受信するためのデータ伝送路である。ただし、プロセッサ1020などを互いに接続する方法は、バス接続に限定されない。

【0031】

プロセッサ1020は、CPU（Central Processing Unit）やGPU（Graphics Processing Unit）などで実現されるプロセッサである。

【0032】

メモリ1030は、RAM（Random Access Memory）などで実現される主記憶装置である。

【0033】

ストレージデバイス1040は、HDD（Hard Disk Drive）、SSD（Solid State Drive）、メモリカードなどのリムーバブルメディア、又はROM（Read Only Memory）などで実現される補助記憶装置であり、記録媒体を有している。ストレージデバイス1040の記録媒体は名刺情報管理装置10の各機能（例えば、後述するユーザ識別情報記憶部11、コミュニティ情報記憶部13、及び表示制御部14など）を実現するプログラムモジュールを記憶している。プロセッサ1020がこれら各プログラムモジュールをメモリ1030上に読み込んで実行することで、そのプログラムモジュールに対応する各機能が実現される。また、ストレージデバイス1040は、ユーザ識別情報、名刺情報等の各種情報を記憶するための装置として機能する。

【0034】

入出力インタフェース1050は、名刺情報管理装置10と各種入出力機器とを接続するためのインタフェースである。

【0035】

ネットワークインタフェース1060は、名刺情報管理装置10をネットワークに接続するためのインタフェースである。このネットワークは、例えばLAN（Local Area Network）やWAN（Wide Area Network）である。ネットワークインタフェース1060がネットワークに接続する方法は、無線接続であってもよいし、有線接続であってもよい。名刺情報管理装置10は、ネットワークインタフェース1060を介してユーザ端末20、及び管理者端末40と通信してもよい。

【0036】

ユーザ端末20および管理者端末40も、名刺情報管理装置10と同様に、図4に示さ

10

20

30

40

50

れるハードウェア構成を有していてもよい。

【0037】

(各種情報例)

次に、名刺情報管理装置10に記憶される各種情報の具体例について説明する。なお、以下に示すデータ構造(データテーブル)は一例である。

【0038】

図5は、ユーザ識別情報を含むデータテーブルの一例を示す図である。ユーザ識別情報801は、後述するユーザ識別情報記憶部11により生成される。ユーザ識別情報801は、項目として、「ユーザID」を含んでもよい。項目「ユーザID」の値は、ユーザを識別するための識別子である。

10

【0039】

また、ユーザ識別情報801を含むデータテーブルには、ユーザ情報806が含まれていてもよい。ユーザ情報806は、ユーザに関連する情報である。ユーザがアカウントを発行する際、名刺情報管理装置10は、ユーザがアカウント発行のためにユーザ端末20に入力した情報をユーザ端末20からユーザ情報806として取得する。ユーザ情報806は、ユーザが定める、ユーザ固有(特有)の情報でもある。ユーザ情報806は、項目として、「メールアドレス」と、「パスワード」とを含んでもよい。項目「メールアドレス」の値は、ユーザのメールアドレスである。項目「パスワード」の値は、ユーザのパスワードである。ユーザのメールアドレスおよびパスワードの組み合わせは、名刺情報管理装置10が提供するWebアプリケーションへのログインの際の認証に使用されてもよい。

20

【0040】

図6は、カード情報を含むデータテーブルの一例を示す図である。カード情報802は、有体物に関する情報であって格納場所情報を含む有体物情報の一例である。有体物情報は、有体物を識別(区別)するための情報でもある。カード情報802は、名刺情報管理システム1の運営主体によって、予めカード30ごとに紐づけられている情報である。カード情報802は、項目として、「カードID」と、「カードURL(格納場所情報)」とを含んでもよい。項目「カードID」の値は、カード30を識別するための識別子である。項目「カードURL」の値は、カード30に含まれるタグ31、または上記二次元コードに記録されているURLである。

【0041】

30

また、カード情報802を含むデータテーブルには、後述するコミュニティ識別情報804が含まれていてもよい。すなわち、カード情報802には、コミュニティ識別情報804としての「コミュニティID」が紐づけられていてもよい。項目「コミュニティID」の値は、カード情報802に紐づけられている、ユーザが所属するコミュニティを識別するための識別子である。図6の項目「コミュニティID」の値の「-」は、コミュニティに紐づけられていないカード30であることを示している。

【0042】

また、カード情報802を含むデータテーブルには、ユーザ識別情報801(ユーザID)が含まれていてもよい。後述するユーザ識別情報記憶部11がユーザ識別情報801を生成する際に、ユーザ識別情報記憶部11が、カード情報802と、ユーザ識別情報801(ユーザID)とを紐つけて記憶する。なお、図6の項目「ユーザID」の値の「-」は、「ユーザID」に紐づけられていないカードであることを示している。

40

【0043】

図7は、繋がり情報を含むデータテーブルの一例を示す図である。繋がり情報803は、後述する繋がり情報記憶部12により生成される。繋がり情報803は、項目として、「繋がりID」と「第1ユーザID」と「第2ユーザID」とを含んでもよい。項目「繋がりID」の値は、繋がり情報を識別するための識別子である。

【0044】

項目「第1ユーザID」の値と、項目「第2ユーザID」の値とは、それぞれ互いに繋がり情報が記録されたユーザを識別するための識別子である。例えば、ユーザA(図5に

50

示すユーザIDが「U001」とする)とユーザB(図5に示すユーザIDが「U002」とする)とが繋がった場合、繋がり情報を含むデータテーブルには、繋がりIDが「X001」、第1ユーザIDが「U001」、第2ユーザIDが「U002」の値が書き込まれる。

【0045】

図8は、コミュニティ識別情報を含むデータテーブルの一例を示す図である。コミュニティ識別情報804は、名刺情報管理システム1の運営主体によって、予め用意される情報である。コミュニティ識別情報804は、複数のコミュニティのうちユーザが所属するコミュニティを識別(区別)するための情報である。実施形態において、コミュニティ識別情報804は、項目として「コミュニティID」を含んでもよい。項目「コミュニティID」の値は、ユーザが所属するコミュニティを識別するための識別子である。後述するが、コミュニティ情報記憶部13が、ユーザ識別情報801(ユーザID)と、コミュニティ識別情報804とを紐づけて記憶することにより、図8に示すデータテーブルに値が書き込まれる。

10

【0046】

図9は、コミュニティオーナー情報を含むデータテーブルの一例を示す図である。コミュニティオーナー情報805は、例えば、名刺情報管理装置10に、コミュニティオーナーのメールアドレスとパスワードとを登録することにより生成される。具体的には、各コミュニティの管理サイトが名刺情報管理システム1の運営主体によって予め用意され、上記メールアドレスとパスワードとを設定登録することで当該管理サイトにアクセスできるようになる。このときにコミュニティオーナー情報805が生成されることになる。

20

【0047】

コミュニティオーナー情報805は、項目として、「オーナーメールアドレス」と、「オーナーパスワード」と、「管理画面URL」とを含んでもよい。また、コミュニティオーナー情報805を含むデータテーブルには、「コミュニティID(コミュニティ識別情報804)」が含まれている。このように、コミュニティオーナー情報805とコミュニティ識別情報804とは紐づいている。

【0048】

項目「オーナーメールアドレス」の値は、コミュニティのオーナーが定めたメールアドレスである。項目「オーナーパスワード」の値は、コミュニティのオーナーが定めたパスワードである。オーナーメールアドレスおよびオーナーパスワードの組み合わせは、上記管理サイトのログインの際の認証に使用されてもよい。

30

【0049】

項目「管理画面URL」の値は、管理者端末40がコミュニティの情報を管理するために通信する通信先(管理サイト)のURLを示す値である。

【0050】

(機能例)

図10は、名刺情報管理装置の機能の一例を示す図である。名刺情報管理装置10は、機能部として、ユーザ識別情報記憶部11と、繋がり情報記憶部12と、コミュニティ情報記憶部13と、表示制御部14と、イベント参加情報記憶部15とを有する。

40

【0051】

(ユーザ識別情報記憶部11)

ユーザ識別情報記憶部11は、格納場所情報(カードURL)が記録された有体物(カード30)から当該格納場所情報を取得したユーザ端末20から格納場所への通信を受けた際にユーザ識別情報が生成されていない場合には、ユーザ端末20を通じてユーザ情報を取得することを介してユーザ識別情報を生成する。ユーザ識別情報記憶部11は、生成したユーザ識別情報と有体物情報(カード情報)とを紐づけて記憶する。

【0052】

(コミュニティ情報記憶部13)

コミュニティ情報記憶部13は、コミュニティ識別情報を記憶する。具体的には、コミ

50

コミュニティ情報記憶部 1 3 は、ユーザ識別情報と、複数のコミュニティのうちユーザが所属するコミュニティを識別するコミュニティ識別情報とを紐づけて記憶する。

【 0 0 5 3 】

また、コミュニティ情報記憶部 1 3 は、コミュニティ識別情報がカード情報（有体物情報）に紐づいて記憶されている場合には、ユーザ端末 2 0 から格納場所への通信を受けることを介して（ユーザ端末 2 0 から格納場所への通信を受け、ユーザ端末 2 0 を介したユーザからの要求を受けて）、ユーザ識別情報とコミュニティ識別情報とを紐づけて記憶してもよい。

【 0 0 5 4 】

（繋がり情報記憶部 1 2 ）

繋がり情報記憶部 1 2 は、繋がり情報を生成し記憶する。繋がり情報は、第一のユーザと第二のユーザとの繋がりを示す情報である。繋がり情報は、第一のユーザと第二のユーザとが、システム上で繋がっている旨を示唆する情報である。繋がり情報記憶部 1 2 は、第一のユーザ及び第一のユーザと異なる第二のユーザのユーザ識別情報がそれぞれ生成されており、さらに、第一のユーザのユーザ端末 2 0 から第二のユーザの名刺情報の格納場所への通信を受け、さらに、第一のユーザのユーザ端末 2 0 から名刺情報管理装置 1 0 へアクセスしている旨のアクセス情報が生成されたとき、繋がり情報を生成し記憶する。繋がり情報の生成フローについては後述する。

【 0 0 5 5 】

（表示制御部 1 4 ）

表示制御部 1 4 は、ユーザ端末 2 0 および管理者端末 4 0 への表示制御を行う。具体的には、表示制御部 1 4 は、ユーザ端末 2 0 から格納場所への通信を受けた際にユーザ識別情報（及び名刺情報）が生成されている場合には、名刺情報の少なくとも一部をユーザ端末 2 0 に表示させる。表示制御部 1 4 は、ユーザが入力した名刺情報を全て表示せずに、名刺情報の一部を表示させてもよいし、ユーザが入力した全ての名刺情報を表示させてもよい。

【 0 0 5 6 】

また、表示制御部 1 4 は、コミュニティ識別情報に紐づけられた情報であって、名刺情報の少なくとも一部を含む情報を、管理者端末 4 0 に表示させてもよい。図 8 に示すように、ユーザ識別情報とコミュニティ識別情報とが紐づけられた場合、どのユーザがどのコミュニティに所属しているかが名刺情報管理装置 1 0 に記憶されることになる。そして、図 6 に示すようにユーザ識別情報 8 0 1 とカード情報 8 0 2 とは紐づいているので、表示制御部 1 4 は、コミュニティ識別情報に紐づけられた（ユーザごとの）名刺情報を、管理者端末 4 0 に表示させることができる。すなわち、管理者端末 4 0 の管理者（コミュニティのオーナー）は、管理者が管理するコミュニティに所属するユーザの情報（名刺情報）を、管理者端末 4 0 上で閲覧することができる。

【 0 0 5 7 】

また、表示制御部 1 4 は、コミュニティ識別情報及び繋がり情報を用いて、コミュニティに属するユーザとの繋がりを持つユーザに関する情報であって、当該ユーザの名刺情報の少なくとも一部を含む情報を、管理者端末 4 0 に表示させてもよい。図 8 に示すように、ユーザ識別情報とコミュニティ識別情報とが紐づけられた場合、どのユーザがどのコミュニティに所属しているかが名刺情報管理装置 1 0 に記憶されることになる。そして、図 7 に示すように繋がり情報 8 0 3 が生成されている場合、表示制御部 1 4 は、コミュニティ識別情報に紐づけられたユーザ識別情報に係るユーザ、及び当該ユーザと繋がっているユーザ（繋がり情報から特定）の名刺情報を、管理者端末 4 0 に表示させることができる。すなわち、管理者端末 4 0 の管理者（コミュニティのオーナー）は、管理者が管理するコミュニティに所属するユーザが、当該コミュニティに属するどのユーザと繋がっているかの情報を、管理者端末 4 0 上で閲覧することができる。

【 0 0 5 8 】

また、表示制御部 1 4 は、コミュニティ識別情報に紐づけられた情報であって、第一の

10

20

30

40

50

ユーザと異なる別のユーザの名刺情報の少なくとも一部を含む情報を、第一のユーザのユーザ端末20に表示させてもよい。すなわち、例えば表示制御部14は、あるコミュニティに所属する第一のユーザとしてのユーザAのユーザ端末20（ユーザ端末A）に、当該コミュニティに所属する別のユーザの名刺情報を表示させてもよい。そのため、ユーザAは、自身のユーザ端末20で同じコミュニティに所属する他のメンバーの情報を確認することができる。

【0059】

（イベント参加情報記憶部15）

有体物（カード30）は、例えば、コミュニティのイベントへの参加に用いられてもよい。イベントは、コミュニティに所属する者（オーナーも含む）が企画・運営する行事である。当該イベントは、例えば、異業種交流会、食事会、勉強会などを含む。

10

【0060】

イベント参加情報記憶部15は、ユーザ識別情報と、コミュニティのイベントへの参加に関するイベント参加情報とを紐づけて記憶する。また、イベント参加情報記憶部15は、ユーザ識別情報と、コミュニティ識別情報とを紐づけて記憶してもよい。例えば、コミュニティAに所属するユーザAが、ユーザ端末20を介して、名刺情報管理装置10が提供するWebアプリケーションへのログインし、コミュニティAのイベントへの参加の意思表示（例：「イベントに参加する」ボタンを押下）をしたとする。この場合、イベント参加情報記憶部15は、ユーザ識別情報と、イベント参加情報（上記イベントへの参加の意思表示に関する情報）とを紐づけて記憶する（ユーザ識別情報と、コミュニティ識別情報とを紐づけて記憶してもよい）。これにより、名刺情報管理システム1上で、ユーザの、コミュニティAのイベントへの参加意思表示に関する状況を把握することができる。そのため、実際のイベントにおいて、参加者の管理を簡易に行うことができる。さらに、カード30をイベントの参加証として用いる場合、スムーズに参加者の参加確認を行うことができる。

20

【0061】

なお、イベントへの参加の意思表示（「イベントに参加する」ボタンを押下）をしたユーザは、当該イベントにどのユーザが参加するかを閲覧することができてよい。また、ユーザは、自身が過去に参加したイベントにどのユーザが参加したかを閲覧できてよい。なお、上記は、ユーザAがコミュニティAに所属している前提（ユーザAのユーザ識別情報とコミュニティAのコミュニティ識別情報とが紐づいている前提）で述べてきたが、コミュニティAに所属していないユーザであっても、コミュニティAのイベントに参加できてよい。この場合、コミュニティAのイベントへの参加に関する情報と紐づいたQRコード（登録商標）やURLを通じて、ユーザがコミュニティAのイベントに参加できるように構成していてもよい。また、イベント参加の別の例として、ユーザがメニューからイベントを検索し、当該イベントの情報が表示された画面に、イベントの主催者（コミュニティオーナー）から教えてもらったパスワードをユーザが入力し、パスワードが正しければイベントへ参加するための画面が表示され、「参加する」ボタンを押下することにより、ユーザはイベントへの参加意思表示をできてよい。

30

【0062】

（各種画面例）

図11は、ユーザ端末に表示される名刺情報画面の一例を示す図である。名刺情報画面900は、ユーザが名刺情報を入力、編集するための画面であってもよく、閲覧するための画面であってもよい。

40

【0063】

例えば、カード30を保持し、当該カード30に対応するアカウント（ユーザ識別情報）を発行したユーザAが名刺情報管理システム1のWebアプリケーションにログインした際、ユーザ端末20は、名刺情報を入力、編集するための画面をディスプレイに表示してもよい。その場合、名刺情報画面900には、図11に示される編集ボタンが表示されていてもよい。また、カード30を保持するユーザA以外のユーザ端末20（例えば、ユー

50

ザ端末B)には、名刺情報を閲覧するための画面を表示してもよい。その場合、名刺情報画面900には、図11に示される編集ボタンが表示されなくてもよい。

【0064】

名刺情報画面900は、基本情報表示領域901と、詳細情報表示領域902とを含んでいてもよい。

【0065】

基本情報表示領域901は、名刺情報のうちの基本的な情報を表示するための領域であってもよい。基本的な情報とは、ユーザの氏名、会社名、役職名などであってもよい。また、編集時には、基本情報表示領域901にユーザの画像データをアップロード可能になっていてもよく、閲覧時にアップロードされた写真が表示されてもよい。

10

【0066】

詳細情報表示領域902は、名刺情報のうちの詳細な情報を表示するための領域であってもよい。詳細な情報とは、ユーザの出身地、趣味、経歴・学歴、業種・業界、事業・サービス内容、自己紹介文などであってもよい。

【0067】

名刺情報画面900は、他の領域を含んでいてもよい。例えば、名刺情報画面900は、ユーザの連絡先として、メールアドレス、SNS(Social Networking Service)のアカウントなどの情報を入力、編集、または閲覧する領域を含んでもよい。

【0068】

また、名刺情報画面900は、編集時には、プレゼン資料などをアップロード可能になっていてもよく、閲覧時にアップロードされたプレゼン資料を表示可能になっていてもよい。

20

【0069】

図12は、ユーザ端末に表示される繋がり情報画面の一例を示す図である。繋がり情報画面910は、名刺情報管理システム1のWebアプリケーションにログイン中のユーザ(例えばユーザA)との繋がり情報が記録されたユーザの情報(名刺情報の少なくとも一部を含む)を閲覧するための画面である。

【0070】

繋がり情報画面910は、選択タブ911と、検索欄912と、ユーザ情報表示領域913と、お気に入り登録ボタン914と、を含んでもよい。

30

【0071】

選択タブ911では、ユーザ情報表示領域913に表示されるユーザの対象として、「繋がり」タブか「お気に入り」タブかを選択することができる。「繋がり」タブが選択されると、ユーザ情報表示領域913に表示されるユーザの対象は、ユーザAとの繋がり情報が記録されているユーザとなる。「お気に入り」タブが選択されると、ユーザ情報表示領域913に表示されるユーザの対象は、お気に入りとして登録されたユーザとなる。なお、ユーザ情報表示領域913に表示される各ユーザの領域をタップすると、当該ユーザの名刺情報が表示される画面に遷移してもよい。また遷移先の当該画面は、メモを入力できる領域を含んでもよい。これにより、自分が過去に出会ったユーザの情報を入力して記憶しておくことができる。

40

【0072】

検索欄912には、ユーザの対象をキーワード検索によって絞り込むためのキーワードを入力することができる。検索対象は、例えば名刺情報などに含まれるすべての文字列であってもよく、前述したメモに入力した文字列であってもよい。

【0073】

お気に入り登録ボタン914は、押下されると、対応するユーザの情報が「お気に入り」タブの表示対象となるボタンである。

【0074】

図13は、管理者端末に表示されるユーザー一覧画面の一例を示す図である。ユーザー一覧画面920は、コミュニティの管理者が閲覧するための画面であって、コミュニティに所

50

属しているユーザの一覧情報が含まれる。

【0075】

ユーザー一覧画面920は、検索領域921と、表示領域922と、コミュニティアイコン923と、イベントアイコン924とを含んでもよい。

【0076】

コミュニティアイコン923は、ユーザー一覧画面920に対応するコミュニティが、どのコミュニティかを示唆している。図13の例に係るユーザー一覧画面920は、「Group A」というコミュニティに所属しているユーザの一覧を示している。

【0077】

検索領域921は、フリーワードを入力可能なキーワード入力欄、業種・業界の選択欄、出身地の選択欄、趣味の選択欄、検索ボタン等を含んでもよい。

10

【0078】

表示領域922は、項目として、「ユーザID」、「名前」、「Email」、「社名」、「役職」、「繋がり数」、「リンク」などを含んでもよい。

【0079】

項目「ユーザID」には、ユーザのユーザID（ユーザ識別情報）が表示される。ユーザIDは、ユーザを識別するための識別子である。項目「名前」には、ユーザの氏名が表示される。項目「Email」には、ユーザのメールアドレスが表示される。項目「社名」には、ユーザが所属する会社の名称が表示される。項目「役職」には、ユーザの役職が表示される。項目「繋がり数」には、ユーザとの繋がり情報が記録されたユーザの数が表示される。項目「リンク」には、当該ユーザの詳細情報（繋がっているユーザの情報、イベントへの参加数、マッチング数など）を表示するための画面に遷移するためのリンクボタンと、当該ユーザのプロフィール（名刺情報）を表示するための画面に遷移するためのリンクボタンとが含まれる。

20

【0080】

また、管理者端末40は、コミュニティに所属するユーザ同士の繋がりを示す情報を名刺情報管理装置10から取得して表示してもよい。例えば、管理者端末40は、管理者からコミュニティに所属するユーザを特定する操作を受けると、コミュニティに所属するユーザ情報のうち、当該ユーザとの繋がり情報が記録されたユーザ情報の一覧と、当該ユーザとの繋がり情報が記録されていないユーザ情報の一覧とを表示してもよい。

30

【0081】

これにより、コミュニティの管理者は、コミュニティに所属するユーザ同士の繋がり の状況を把握することができる。

【0082】

また、管理者端末40は、趣味、業種、業界、出身地、職種、役職などのユーザの属性を示す情報に基づくAIなどによる分析の結果を名刺情報管理装置10から取得して、コミュニティに所属するユーザ同士のマッチング率（あるユーザと、あるユーザとの相性（ビジネスマッチングするかなど）の程度を表す数字）を表示してもよい。これにより、コミュニティの管理者は、コミュニティに参加するユーザ同士のマッチングを促すことができる。

40

【0083】

イベントアイコン924をクリックすると、イベント情報の一覧画面に遷移してもよい。当該イベント情報の一覧画面では、コミュニティ内でのイベントの開催日時や、当該イベントの参加者の人数、当該イベントの参加者の情報（名刺情報など）などが表示されていてもよい。

【0084】

また、管理者端末40は、各ユーザのコミュニティ内でのイベント参加数、各ユーザの行動率（イベントの開催回数に対してイベントに参加した割合）などの情報を名刺情報管理装置10から取得して、管理者端末40に表示してもよい。

【0085】

50

(動作例)

図14は、ユーザ識別情報の生成フローの一例を示すシーケンス図である。ユーザ識別情報とは、ユーザを識別(区別)する情報であり、例えばユーザIDである。ユーザ識別情報の生成フローとは、すなわち、名刺情報管理システム1を利用するためのユーザアカウントの発行フローである。ユーザアカウントは、例えば、自らの名刺情報を管理するためのWebアプリケーションにログインするためのアカウントであってもよい。

【0086】

図14に示すユーザアカウントの発行フローでは、アカウント未発行のユーザAがカード30(図1に示すカードA)を入手して、最初にカード30(カードA)を自らのユーザ端末20(ユーザ端末A)で読み取った際の通信フローの一例を示している。

10

【0087】

ステップS101において、ユーザ端末20(ユーザ端末A)は、カード30(カードA)に含まれるタグ31への近距離無線通信によって、またはカード30に記載された二次元コードを読み取って、カードURL(格納場所情報)を示す情報をカード30(有体物)から取得する。

【0088】

ステップS102において、ユーザ端末20は、カードURLに通信する。ここで、カードURLには、名刺情報管理装置10のインターネット上のアドレスが含まれている。これによって、ユーザ端末20は、名刺情報管理装置10への通信を行う。また、カードURLは、カード30ごとに異なるように名刺情報管理装置10によってあらかじめ生成され、カード情報(有体物情報)に含まれている。これによって、名刺情報管理装置10は、カードURLへの通信を受けると、どのカード30が読み取られたかがわかるようになっている。

20

【0089】

ステップS103において、名刺情報管理装置10は、読み取られたカード30に対応するユーザアカウントが発行されているか(すなわち、ユーザ識別情報が既に生成されているか)否かを確認する。名刺情報管理装置10の処理の詳細については後述する。

【0090】

ステップS104において、名刺情報管理装置10は、ユーザアカウントが発行されていないと判断すると、アカウント発行画面の表示要求をユーザ端末20に送信する。

30

【0091】

ステップS105において、ユーザ端末20は、アカウント発行画面を表示する。アカウント発行画面として表示される内容は、メールアドレス、パスワードなどの、名刺情報管理システム1のWebアプリケーションへのログインに必要な情報を入力するための入力欄であってもよい。また、アカウント発行画面は、メールアドレス、パスワードなどでの登録の他の方法として、外部のアプリケーション(例えば、LINE(登録商標)、Facebook(登録商標)など)と連携して、登録を促すような情報を表示させてもよい。

【0092】

ステップS106において、ユーザ端末20は、ユーザAから入力を受けたユーザ情報(メールアドレス、パスワード、外部サービスのアカウント情報など)を名刺情報管理装置10に送信する。

40

【0093】

ステップS107において、名刺情報管理装置10のユーザ識別情報記憶部11は、受信したユーザ情報を名刺情報管理装置10の記憶部に記憶する。これによって、名刺情報管理装置10は、ユーザAのアカウントを発行する。すなわち、ユーザ識別情報記憶部11は、ユーザAのユーザ識別情報を生成する(例えば、図5の「ユーザID」の「U001」が生成される)。このようにして、格納場所情報(カードURL)が記録された有体物(カード30)から格納場所情報を取得したユーザ端末20(ユーザ端末A)から格納場所への通信を受けた際にユーザ識別情報が生成されていない場合には、ユーザ識別情報記憶部11は、ユーザ端末20(ユーザ端末A)を通じてユーザ情報を取得することを介して

50

(ユーザAがユーザ端末Aに入力したユーザ情報(メールアドレス、パスワード、外部サービスのアカウント情報など)を取得することを介して)ユーザ識別情報を生成する。なお、アカウント発行後、ユーザはWEBアプリケーションにログインし、名刺情報を入力できてよい。

【0094】

そして、ステップS108において、ユーザ識別情報記憶部11は、カードAのカード情報(有体物情報)とステップS107で発行したユーザ識別情報とを紐づけて記憶する。すなわち、図6に示すデータテーブルに値が書き込まれる(例えば、カードAのカードIDがC001の場合、ユーザAのユーザID:U001と当該カードID(C001)とが紐づく)。また、カード情報にコミュニティ識別情報が含まれている場合は、コミュニティ情報記憶部13は、ユーザ識別情報とコミュニティ識別情報とを紐づけて記憶する。すなわち、図8に示すデータテーブルに値が書き込まれる(例えば、ユーザAのユーザID:U001と、コミュニティID:G001とが紐づく)。

10

【0095】

図15は、名刺情報表示フローの一例を示すシーケンス図である。名刺情報表示フローは、名刺交換などの際に対面したユーザのカード30をユーザ端末20で読み取った際の通信フローである。図15に示す名刺情報表示フローでは、アカウントを発行し、自らの名刺情報を既にカードA入力したユーザAが、ユーザBと対面し、ユーザBのユーザ端末20(ユーザ端末B)でカードAを読み取った際の通信フローを示している。

【0096】

ステップS201において、ユーザ端末20(ユーザ端末B)は、カード30(カードA)に含まれるタグ31への近距離無線通信によって、またはカード30に記載された二次元コードを読み取って、カードURLを示す情報をカード30から取得する。

20

【0097】

ステップS202において、ユーザ端末20(ユーザ端末B)は、カードURLに通信する。ここで、カードURLには、名刺情報管理装置10のインターネット上のアドレスが含まれている。これによって、ユーザ端末20は、名刺情報管理装置10への通信を行う。

【0098】

ステップS203において、名刺情報管理装置10は、受信したカードAのカードURLに対応するカード情報に紐づけられた名刺情報を含む名刺情報画面の表示要求をユーザ端末20(ユーザ端末B)に送信する。名刺情報管理装置10の処理の詳細については後述する。

30

【0099】

ステップS204において、ユーザ端末20は、名刺情報画面を表示する(図11参照)。

【0100】

図16は、繋がり情報生成フローの一例を示すシーケンス図である。繋がり情報生成フローは、名刺情報管理システム1のWebアプリケーションにログインしているユーザBが、名刺交換などの際に対面したユーザ(ユーザA)のカード30を自らのユーザ端末20(ユーザ端末B)で読み取った際の通信フローである。図16に示す繋がり情報生成フローでは、ユーザBが当該Webアプリケーションにログインしており、対面したユーザAのカード30(カードA)をユーザ端末20(ユーザ端末B)で読み取った際の通信フローを示している。なお、ユーザA、及びユーザBについて、図14で示したユーザアカウントの発行フローで、ユーザA、及びユーザBのユーザ識別情報(例えば、図5に示す「ユーザID」の「U002」はユーザBのアカウント)をそれぞれ既に生成しているものとする。

40

【0101】

ステップS301において、ユーザ端末20(ユーザ端末B)は、カード30(カードA)に含まれるタグ31への近距離無線通信によって、またはカード30(カードA)に記載された二次元コードを読み取って、カードAのカードURLを示す情報をカード30か

50

ら取得する。

【0102】

ステップS302において、ユーザ端末20は、カードURLに通信する。ここで、カードURLには、名刺情報管理装置10のインターネット上のアドレスが含まれている。これによって、ユーザ端末20は、名刺情報管理装置10への通信を行う。

【0103】

ステップS303において、名刺情報管理装置10の繋がり情報記憶部12は、通信元のユーザ端末20（ユーザ端末B）に対応するユーザBのアカウント（ユーザ識別情報：「U002」）と、カード30（カードA）に紐づくアカウント（ユーザ識別情報：「U001」）との繋がり情報を記録する。すなわち図7に示すデータテーブルに値が書き込まれる（例えば、繋がりID：X001、第1ユーザID：U001、第2ユーザID：U002）。

10

【0104】

このように、第一のユーザ（ユーザB）及び第二のユーザ（ユーザA）のユーザ識別情報がそれぞれ生成されており、さらに、名刺情報管理装置10が第一のユーザのユーザ端末20（ユーザ端末B）から第二のユーザ（ユーザA）の名刺情報の格納場所への通信を受け、さらに、第一のユーザのユーザ端末20（ユーザ端末B）から名刺情報管理装置10へアクセスしている旨のアクセス情報が生成されているとき（すなわち、ユーザBがユーザ端末Bから、名刺情報管理装置10が提供するアプリケーションにログインしているとき）、繋がり情報記憶部12は、第一のユーザ（ユーザB）と第二のユーザ（ユーザA）との繋がりを示す繋がり情報を生成し記憶する。

20

【0105】

図16に戻り、ステップS304において、名刺情報管理装置10は、受信したカードAのカードURLに対応するカード情報に紐づけられた名刺情報を含む名刺情報画面の表示要求をユーザ端末20に送信する。名刺情報管理装置10の処理の詳細については後述する。

【0106】

ステップS305において、ユーザ端末20は、名刺情報画面を表示する（図11参照）。

【0107】

なお、図16で示した繋がり情報生成フローにおいて、ユーザBは、名刺情報管理システム1のWebアプリケーションに既にログインしている状態のとき、ユーザ端末BでカードAを読み取った際に、ユーザAとユーザBが繋がるフローについて説明したが、別の例について説明する。別の例として、ユーザBは、名刺情報管理システム1のWebアプリケーションにログインしていない状態のとき、ユーザ端末BでカードAを読み取ったとする。そしてしばらくした後、名刺情報管理システム1のWebアプリケーションにログインしたとする。この場合においても、繋がり情報記憶部12は、第一のユーザ（ユーザB）と第二のユーザ（ユーザA）との繋がりを示す繋がり情報を生成し記憶する。すなわち、繋がり情報記憶部12は、ユーザ端末Bに保存されたキャッシュデータ（ユーザ端末BでカードAを読み取ったときのキャッシュ）を用いて、繋がり情報を生成してもよい。

30

【0108】

図17は、コミュニティ識別情報をユーザ識別情報に紐づけるフローの一例を示すシーケンス図である。図17に示すコミュニティ識別情報をユーザ識別情報に紐づけるフローは、例えば、ユーザBが保有するカードBのカード情報（有体物情報）がコミュニティ識別情報に紐づいていないとして、コミュニティ識別情報と紐づいた別のカードCを名刺情報管理システムの運営主体（又はコミュニティのオーナー）から渡された場合、カードCに乗り換えるためのフローともいえる。そして、ユーザBは、新たにコミュニティに登録するためのカード30（カードC）を入手し、自らのユーザ端末20（ユーザ端末B）でカードCを読み取った際の通信フローである。なお、ユーザBは、ユーザBのアカウントを発行したときのユーザIDを用いて、名刺情報管理システム1のWebアプリケーションにログインしているものとする。

40

50

【0109】

ステップS401において、ユーザ端末20（ユーザ端末B）は、カード30（カードC）に含まれるタグ31への近距離無線通信によって、またはカード30に記載された二次元コードを読み取って、カードCのカードURLを示す情報をカード30から取得する。

【0110】

ステップS402において、ユーザ端末20は、カードURLに通信する。ここで、カードURLには、名刺情報管理装置10のインターネット上のアドレスが含まれている。これによって、ユーザ端末20は、名刺情報管理装置10への通信を行う。

【0111】

ステップS403において、名刺情報管理装置10は、受信したカードCのカードURLに対応するカード情報に紐づけられた、コミュニティへの登録意思を確認するためのコミュニティ登録画面の表示要求をユーザ端末20に送信する。名刺情報管理装置10の処理の詳細については後述する。

10

【0112】

ステップS404において、ユーザ端末20（ユーザ端末B）は、ディスプレイにコミュニティ登録画面を表示する。コミュニティ登録画面には、コミュニティへの登録を行うか否かを選択するためのボタン（ユーザBのユーザIDと、コミュニティ識別情報との紐づけを行うためのボタン）が含まれていてもよい。

【0113】

ステップS405において、ユーザ端末20は、ユーザBからコミュニティへの参加を行う選択を受けると（例えば「はい」ボタンを押下）、コミュニティ登録要求を名刺情報管理装置10に送信する。

20

【0114】

ステップS406において、名刺情報管理装置10のコミュニティ情報記憶部13は、カード30（カードC）に紐づくコミュニティ識別情報に係るコミュニティへの登録を記録する。具体的には、コミュニティ情報記憶部13は、図8に示すデータテーブルに、WebアプリケーションにログインしているユーザBのエントリを追加する（例えば、図8に示すデータテーブルにユーザID：U002、コミュニティID：G002が書き込まれる）。以上のように、コミュニティ情報記憶部13は、コミュニティ識別情報が有体物情報（カード情報）に紐づいて記憶されている場合（カードCにコミュニティ識別情報が紐づいている場合）には、ユーザ端末20から格納場所への通信を受けるとを介して（ユーザ端末BがカードCを読み取り、ユーザBがユーザ端末Bに所定の操作（例：コミュニティ登録の意思表示のためのボタンを押下）を行うことにより）、ユーザ識別情報とコミュニティ識別情報とを紐づけて記憶してもよい。これにより、最初はコミュニティ識別情報と紐づいていないカード30を使っていたとしても、途中からコミュニティ識別情報と紐づいたカードにスムーズに切り替えることができる。

30

【0115】

なお、ユーザBが名刺情報管理システム1のWebアプリケーションにログインしていない場合の処理については任意であるが、例えば、ステップS404のコミュニティ登録画面の代わりに当該Webアプリケーションへのログイン画面が表示され、ユーザBがカードBのときに発行したアカウントを用いて、当該ログイン画面からログインすることにより、ユーザ識別情報とコミュニティ識別情報との紐づけを行ってもよい（この場合、当該ログイン画面からログインするとS404に進み、S405以降は同じフローである）。また、別の例としては、カードCに対応する「新規アカウント作成画面」が表示され、ユーザBはカードCに対して新規にアカウントを作成（ユーザ識別情報を生成）してもよい。当該アカウントが作成されると、カードCに紐づいたコミュニティ識別情報と発行されたアカウント（ユーザ識別情報）が自動で紐づいてもよい。

40

【0116】

また、コミュニティ識別情報をユーザ識別情報に紐づける別のフローとして、コミュニティ情報記憶部13は、コミュニティ識別情報と紐づいたURLやQRコード（登録商標）を

50

用いて、ユーザ識別情報とコミュニティ識別情報とを紐づけて記憶してもよい。すなわち、図17の例で示したような新たなカードC(カードID:C003、コミュニティID:G002)を用いずとも、コミュニティ識別情報(コミュニティID:G002)と紐づいたURLなどを用いて、コミュニティ識別情報とユーザ識別情報とを紐づけることができてもよい。

【0117】

(ユーザ端末Aで、自身のカードAと通信する際のフロー)

図18は、名刺情報管理装置の処理の流れの一例を示すフローチャートである。名刺情報管理装置10は、以下に示す処理の流れによって、上述した各種通信フローを実現させる。本フローチャートは、名刺情報管理装置10がユーザ端末20からの通信を待っている状態から開始する。図10に示す処理では、ユーザAがユーザ端末Aで、カードAと通信する際の通信フローを示している。

10

【0118】

ステップS501において、名刺情報管理装置10は、ユーザAのユーザ端末20(ユーザ端末A)からカードAの名刺情報格納場所(カードURL)への通信を受ける。

【0119】

ステップS502において、名刺情報管理装置10は、カードAの名刺情報の格納場所(カードURL)に紐づくアカウント(ユーザ識別情報)が発行済みであるか否かを判定する。具体的には、名刺情報管理装置10は、カードAのカード情報が、ユーザAのユーザ識別情報と紐づいているか否かに応じて判定する。

20

【0120】

名刺情報管理装置10が、アカウントが発行済みでないと判定すると(ステップS502:NO)、ステップS503において、ユーザ識別情報記憶部11は、ユーザ端末20にアカウント発行画面の表示要求を送信する(図14のステップS104に相当)。

【0121】

名刺情報管理装置10は、アカウントが発行済みであると判定すると(ステップS502:YES)、ステップS506において、表示制御部14は、ユーザ端末20(ユーザ端末A)にカードURLに対応する名刺情報を含む名刺情報画面の表示要求を送信する。これにより、ユーザAのユーザ端末Aには、自身の名刺情報が表示され、閲覧・編集などをすることができる。なお、ステップS506の前に、ユーザAがユーザ端末AからWebアプリケーションにログインしているか否かの判断ステップがあってもよい。そして、ユーザAがログインしているか否かで、ユーザ端末Aに表示される名刺情報画面の種類が異なってもよい。

30

【0122】

(ユーザ端末Bで、カードAと通信する際のフロー)

図19は、名刺情報管理装置の処理の流れの別例を示すフローチャートである。名刺情報管理装置10は、以下に示す処理の流れによって、上述した各種通信フローを実現させる。本フローチャートも、名刺情報管理装置10がユーザ端末20からの通信を待っている状態から開始する。図19に示す処理では、ユーザBがユーザ端末Bで、ユーザAのカードAと通信する際の通信フローを示している。また、図19に示す処理では、ユーザAとユーザBが繋がる際のフローを示している。なお、ユーザAは、カードAを用いて、ユーザBは、カードBを用いて、事前にアカウント(ユーザ識別情報)をそれぞれ発行しているものとする。

40

【0123】

ステップS501において、名刺情報管理装置10は、ユーザBのユーザ端末20(ユーザ端末B)からカードAの名刺情報格納場所(カードURL)への通信を受ける。

【0124】

ステップS502において、名刺情報管理装置10は、カードAの名刺情報の格納場所(カードURL)に紐づくユーザのAのアカウント(ユーザ識別情報)が発行済みであるか否かを判定する。

50

【 0 1 2 5 】

名刺情報管理装置 1 0 が、アカウントが発行済みでないと判定すると（ステップ S 5 0 2 : N O ）、ステップ S 5 0 3 に進むが、処理の内容は図 1 8 で説明したものと同様である。

【 0 1 2 6 】

名刺情報管理装置 1 0 は、ユーザ A のアカウントが発行済みであると判定すると（ステップ S 5 0 2 : Y E S ）、ステップ S 5 0 4 において、通信元のユーザ端末 2 0（ユーザ端末 B）が Web アプリケーションにログイン中であるか否かを判定する。具体的には、名刺情報管理装置 1 0 にユーザ B のログイン情報（ユーザ端末 B から名刺情報管理装置 1 0 へアクセスしている旨のアクセス情報）が生成されているか否かにより、ユーザ B が当該 Web アプリケーションにログインしているか否かを判断する。

10

【 0 1 2 7 】

名刺情報管理装置 1 0 が、ユーザ B はシステムにログイン中であると判定すると（ステップ S 5 0 4 : Y E S ）、ステップ S 5 0 5 において、繋がり情報記憶部 1 2 は、通信元のユーザ端末 2 0（ユーザ端末 B）に対応するアカウント（すなわち、ユーザ B のアカウント）と、カード A の名刺情報の格納場所情報（カード U R L）に紐づくアカウント（すなわち、ユーザ A のアカウント）との繋がり情報を記録する。具体的には、繋がり情報記憶部 1 2 は、図 7 に示すデータテーブルにエントリを追加する。

【 0 1 2 8 】

図 1 9 に戻り、名刺情報管理装置 1 0 は、ログイン中でないと判定すると（ステップ S 5 0 4 : N O ）、ステップ S 5 0 5 の処理をスキップする。

20

【 0 1 2 9 】

ステップ S 5 0 6 において、表示制御部 1 4 は、ユーザ端末 2 0（ユーザ端末 B）に、カード A のカード U R L に対応する名刺情報を含む名刺情報画面の表示要求を送信する。これにより、ユーザ B のユーザ端末 B には、ユーザ A の名刺情報が表示される。

【 0 1 3 0 】

なお、上述したステップ S 5 0 4 において、名刺情報管理装置 1 0 は、読み取られたカード U R L に対応するユーザ端末 2 0（ユーザ端末 A）がログイン中である場合には、当該ユーザ端末 2 0（ユーザ端末 A）に、読み取りを行ったユーザ端末 2 0（ユーザ端末 B）に対応するユーザ B の名刺情報を含む名刺情報画面の表示要求を送信してもよい。これによって、デジタル名刺を読み取らせたユーザ端末 2 0（ユーザ端末 A）と、デジタル名刺を読み取ったユーザ端末 2 0（ユーザ端末 B）とに、それぞれお互いの名刺情報を表示させることができる。

30

【 0 1 3 1 】

（作用効果）

従来のデジタル名刺システムは、自身の名刺情報をデジタルで相手に送信する程度のシステムがほとんどであり、コミュニティの形成に資するデジタル名刺システムは存在しなかった。本実施形態に係る名刺情報管理システム 1 0 0 によれば、ユーザ識別情報記憶部 1 1 と、コミュニティ情報記憶部 1 3 と、表示制御部 1 4 とを備えている。ユーザが所属するコミュニティと当該ユーザのデジタル名刺とが紐づくため、コミュニティオーナー（管理者）は、自身のコミュニティ内において、ユーザ（コミュニティの参加者）の名刺情報をより効果的に活用することができる。

40

【 0 1 3 2 】

さらに、コミュニティ情報記憶部 1 3 は、コミュニティ識別情報が有体物情報に紐づいて記憶されている場合には、ユーザ端末 2 0 から格納場所への通信を受けることを介して、ユーザ識別情報とコミュニティ識別情報とを紐づけて記憶してもよい。これにより、図 1 7 で説明したように、最初はコミュニティ識別情報と紐づいていないカード 3 0 を使用していたとしても、途中からスムーズに、コミュニティ識別情報と紐づいた新たなカードに切り替えることができる。

【 0 1 3 3 】

50

さらに、表示制御部 14 は、コミュニティ識別情報に紐づけられた情報であって、名刺情報の少なくとも一部を含む情報を、コミュニティの管理に用いられる管理者端末 40 に表示させてもよい。これにより、コミュニティオーナー（管理者）は、自身の端末で、自身のコミュニティに所属するユーザの名刺情報を把握することができる。そのため、コミュニティオーナー（管理者）は、自身のコミュニティに所属するユーザ同士の適切なマッチングなどを促進できる。したがって、良質なコミュニティの形成に寄与する。

【0134】

さらに、名刺情報管理システム 100 は、繋がり情報記憶部 12 を備えていてもよい。これにより、一度カード 30 を通信したユーザを簡易に記録することができる。そのため、過去に出会ったユーザの情報を簡易に思い出すことができる。

10

【0135】

さらに、表示制御部 14 は、コミュニティ識別情報及び繋がり情報を用いて、コミュニティに属するユーザとの繋がりを持つユーザに関する情報であって、名刺情報の少なくとも一部を含む情報を、コミュニティの管理に用いられる管理者端末 40 に表示させてもよい。これにより、コミュニティオーナーは、自身が運営するコミュニティに参加するユーザがどのユーザと繋がっているか（お互いに面識を持っているか）を把握することができる。そのため、自身のコミュニティに所属するユーザ同士の適切なマッチングをより効果的に促進できる。

【0136】

さらに、表示制御部 14 は、コミュニティ識別情報に紐づけられた情報であって、第一のユーザと異なる別のユーザの名刺情報の少なくとも一部を含む情報を、第一のユーザのユーザ端末 20 に表示させてもよい。これにより、コミュニティオーナーだけでなく、コミュニティの参加者も、同じコミュニティ内の他の参加者の名刺情報を把握することができる。

20

【0137】

さらに、名刺情報管理システム 100 は、イベント参加情報記憶部 15 をさらに備えていてもよい。これにより、イベント参加の有無、参加費の決済などを名刺情報管理システム 100 上で行うことができる。

【0138】

さらに、デジタル名刺をコミュニティのイベントの参加確認に使用することもできる。例えば、第一のパターンとして、イベント運営者のデジタル名刺をユーザ（イベント参加者）のユーザ端末で読み取ることによって、コミュニティイベントへの参加を受け付けることができる。

30

【0139】

また、第二のパターンとして、イベント運営者のユーザ端末でユーザ（イベント参加者）のデジタル名刺を読み取ることによって、イベント運営者がユーザのユーザ情報および名刺情報を把握することができるようになるため、これによってコミュニティイベントへの参加を受け付けることができる。

【0140】

（変形例）

本実施形態に係る有体物はカード状のものでなくともよく、例えば NFC タグを含むキーホルダーなどであってもよい。また、ユーザ端末が有体物として機能してもよい。例えば、ユーザ端末に専用のアプリケーションをインストールして、本実施形態に係る有体物としての機能を有していてもよい。例えば、有体物として機能するユーザ端末は、他のユーザ端末 20 との近距離無線通信によって、カード URL を他のユーザ端末 20 に送信する機能を有していてもよい。

40

【0141】

以上、図面を参照して実施形態について述べたが、これらは本発明の例示であり、上記以外の様々な構成を採用することもできる。

【0142】

50

なお、各ユーザは、自分のデジタル名刺としてのカード30を複数保持していても良い。例えば、ユーザが複数のコミュニティに所属している場合、コミュニティごとに紐づけられたカード30を保持していてもよいし、いずれのコミュニティにも紐づけられていないカード30を保持していてもよい。

【0143】

実施形態において、名刺情報管理装置10は、ユーザの名刺情報を管理するためのWebアプリケーションをサービスとして提供するサーバとして説明してきたが、モバイルアプリケーション(スマホアプリケーション)をサービスとして提供するサーバでもよい。

【0144】

なお、ユーザが2つ以上のコミュニティに所属する場合において、1つのユーザ識別情報に2つ以上のコミュニティ識別情報を紐づけてもよい。例えば、第一のコミュニティの第一のコミュニティ識別情報に紐づいたカードを既に所有しており、第二のコミュニティの第二のコミュニティ識別情報に紐づいたカードに切り替える場合、図17で説明したフローと同様の処理を行うことにより、上記ユーザ識別情報と、第一のコミュニティ識別情報及び第二のコミュニティ識別情報とを紐づけられるようにしてもよい。

10

【0145】

なお、本実施形態に係るシーケンス図(図14、図15、図16、図17)またはフローチャート(図18、19)は、あくまで一実施形態である。本発明の趣旨を変更しない範囲で、各図で説明した処理以外の処理があってもよいし、各図で説明した処理の一部がなくてもよいし、処理の順番を入れ替えてもよい。

20

【0146】

以上のように本発明の実施の形態について説明を行なったが、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって、制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味、および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【0147】

- 1 名刺情報管理システム
- 10 名刺情報管理装置
- 11 名刺情報記憶部
- 12 繋がり情報記憶部
- 13 コミュニティ情報記憶部
- 14 表示制御部
- 15 イベント参加情報記憶部
- 20 ユーザ端末
- 30 カード
- 31 タグ
- 40 管理者端末
- 50 通信ネットワーク
- 1010 バス
- 1020 プロセッサ
- 1030 メモリ
- 1040 ストレージデバイス
- 1050 入出力インタフェース
- 1060 ネットワークインタフェース

30

40

50

【要約】

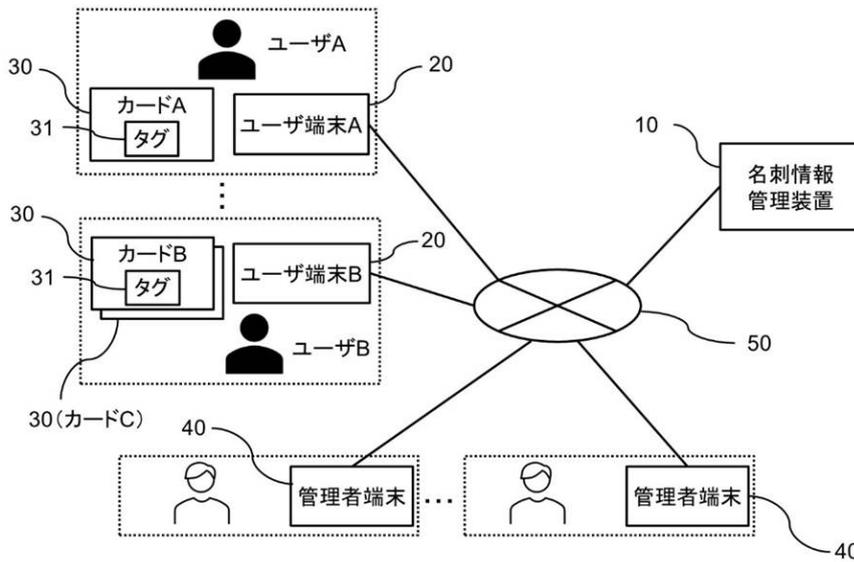
【課題】 名刺情報をより効果的に活用する。

【解決手段】 名刺情報管理装置は、名刺情報の格納場所を示す格納場所情報が記録された有体物から格納場所情報を取得したユーザ端末から格納場所への通信を受けた際にユーザ識別情報が生成されていない場合には、ユーザ情報をユーザ端末から取得することを介してユーザ識別情報を生成し、有体物情報とユーザ識別情報とを紐づけて記憶するユーザ識別情報記憶部と、ユーザ識別情報と、複数のコミュニティのうちユーザが所属するコミュニティを示すコミュニティ識別情報とを紐づけて記憶するコミュニティ情報記憶部と、ユーザ端末から格納場所への通信を受けた際にユーザ識別情報が生成されている場合には、名刺情報の少なくとも一部をユーザ端末に表示させる表示制御部と、を備える。

10

【選択図】 図 1

1



20

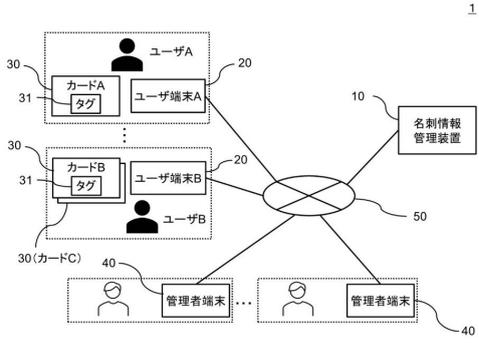
30

40

50

【図面】

【図 1】

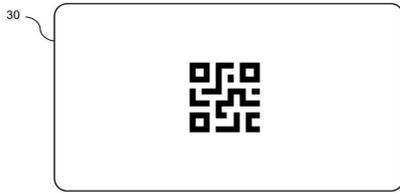


【図 2】

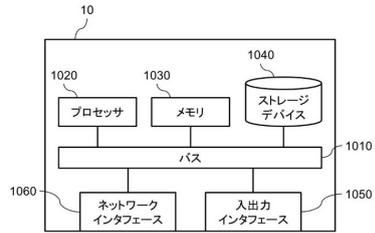


10

【図 3】



【図 4】



20

【図 5】

| ユーザーID | メールアドレス | パスワード |
|--------|-------------|-------|
| U001 | aaa@aaa.aaa | pass1 |
| U002 | bbb@bbb.bbb | pass2 |
| U003 | ccc@ccc.ccc | pass3 |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ |

【図 6】

| カードID | カードURL | コミュニティID | ユーザーID |
|-------|-----------------|----------|--------|
| C001 | xxxA.jp/random1 | G001 | U001 |
| C002 | xxxB.jp/random2 | - | U002 |
| C003 | xxx.jp/random3 | G002 | U002 |
| C004 | xxx.jp/random4 | G001 | U003 |
| C005 | xxx.jp/random5 | - | - |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ |

30

40

50

【図7】

| 繋がりID | 第1ユーザーID | 第2ユーザーID |
|-------|----------|----------|
| X001 | U001 | U002 |
| X002 | U001 | U004 |
| X003 | U002 | U003 |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ |

【図8】

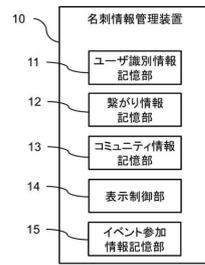
| ユーザーID | コミュニティID |
|--------|----------|
| U001 | G001 |
| U002 | G002 |
| U003 | G001 |
| ⋮ | ⋮ |

10

【図9】

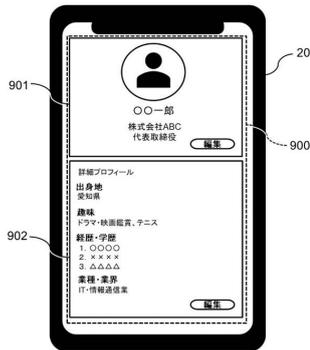
| コミュニティID | オーナーメールアドレス | オーナーパスワード | 管理画面URL |
|----------|-------------|-----------|--------------------|
| G001 | aaa@aaa | pass1 | xxxA.jp/management |
| G002 | bbb@bbb | pass2 | xxxB.jp/management |
| G003 | ccc@ccc | pass3 | xxxC.jp/management |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ |

【図10】

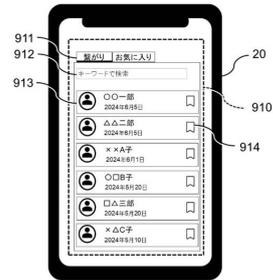


20

【図11】



【図12】

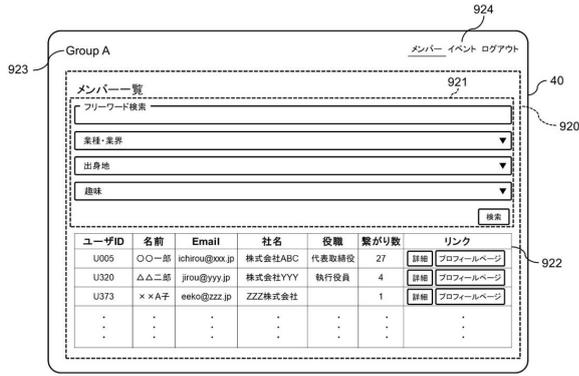


30

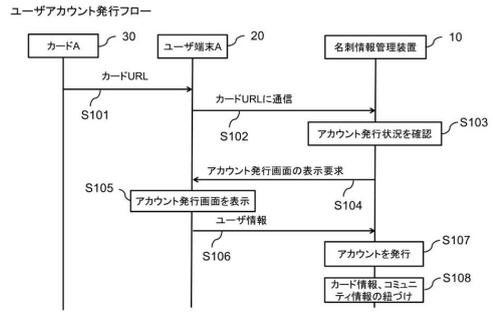
40

50

【図13】

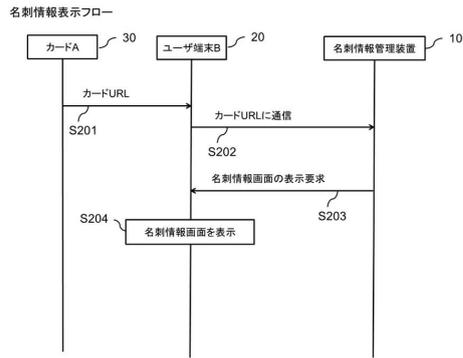


【図14】

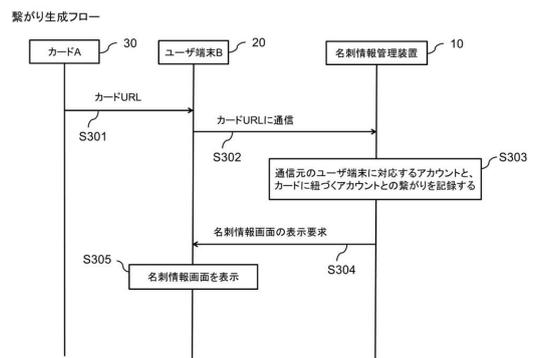


10

【図15】

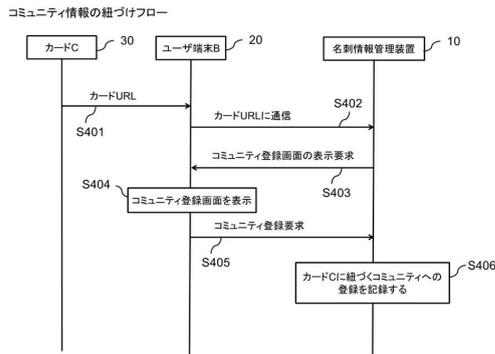


【図16】

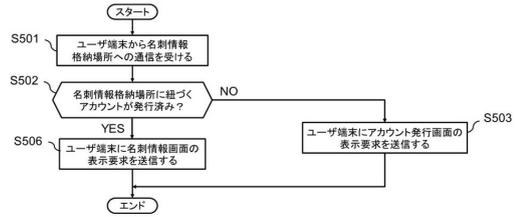


20

【図17】



【図18】

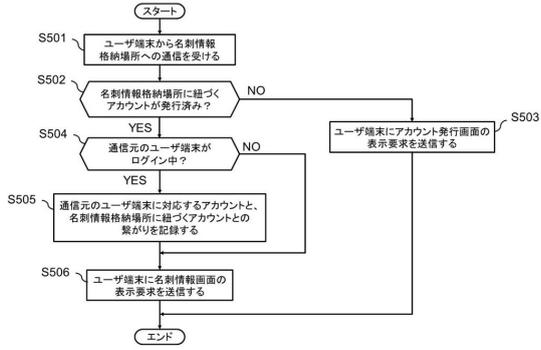


30

40

50

【 図 19 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2016-189147(JP,A)
特開2023-001677(JP,A)
特開2008-310637(JP,A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
G06Q 10/00-99/00