(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2017-33441
(P2017-33441A)
(43)公開日　平成29年2月9日(2017.2.9)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
G06F 13/00	(2006.01)	G06F	13/00	500D	5B084
G06Q 30/02	(2012.01)	G06F	13/00	540F	5L049
G09F 19/00	(2006.01)	G06Q	30/02	150	
		G09F	19/00	Z	

審査請求 未請求　請求項の数 14　ＯＬ　（全 13 頁）

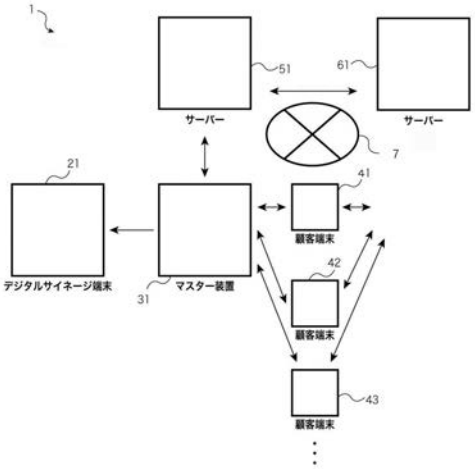
(21)出願番号　特願2015-155047 (P2015-155047)
(22)出願日　平成27年8月5日 (2015.8.5)

(71)出願人　511092309
株式会社エージェンテック
東京都千代田区九段南３－２－７
(74)代理人　100071320
弁理士　田辺　敏郎
(74)代理人　100126756
弁理士　田辺　恵
(72)発明者　金　涼採
東京都千代田区九段南３－２－７　株式会社エージェンテック内

Ｆターム(参考)　5B084 AA01 AA02 AA07 AA12 AA26
AB06 AB07 AB13 AB16 AB35
BA02 BB17 CF12 DA15 DB01
DB02 DC02 DC05 DC06
5L049 BB08

(54)【発明の名称】デジタルコンテンツ提供システム

(57)【要約】
【課題】デジタルサイネージ端末に表示されたコンテンツにまたはこれに関連する情報を視聴者の手元の端末でも自動的に閲覧可能とさせ、該顧客端末で持ち帰ることができるデジタルコンテンツ提供システムを提供すること。
【解決手段】マスター装置と、デジタルサイネージ端末と、顧客端末、及び、前記マスター装置と前記デジタルサイネージ端末間の情報伝達手段と、前記マスター装置と前記顧客端末間の情報伝達手段を備えてなり、前記マスター装置は、スケジュールプログラム及び/又はサイネージスケジュール及び/又はユニークコードを記憶する手段と、スケジュールプログラム及びサイネージコンテンツを前記デジタルサイネージ端末に送信する手段と、配信コンテンツに紐づけるユニークコードを前記顧客端末に送信する手段を有する。
【選択図】　図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
マスター装置と、デジタルサイネージ端末と、顧客端末、及び、前記マスター装置と前記デジタルサイネージ端末間の情報伝達手段と、前記マスター装置と前記顧客端末間の情報伝達手段を備えてなり、
前記マスター装置は、スケジュールプログラム及び/又サイネージコンテンツ及び/又はインタラクティブコンテンツ及び/又はユニークコードを記憶する手段と、スケジュールプログラム及びサイネージコンテンツを前記デジタルサイネージ端末に送信する手段と、ユニークコードを前記顧客端末に送信する手段を有することを特徴とするデジタルコンテンツ提供システム。
【請求項２】
マスター装置は、データベースサーバーへのアクセス手段を有し、前記データベースサーバーからスケジュールプログラム及び/又はサイネージコンテンツ及び/又はインタラクティブコンテンツ及び/又はユニークコードを取得する手段を有することを特徴する請求項１記載のデジタルコンテンツ提供システム。
【請求項３】
マスター装置は、スケジュールプログラムに従ってサイネージコンテンツをデジタルサイネージ端末に表示させる手段を有することを特徴とする請求項１又は２に記載のデジタルコンテンツ提供システム。
【請求項４】
マスター装置は、インタラクティブコンテンツをマスター装置及び/又はスレーブ端末に表示させる手段を有することを特徴とする請求項１乃至３のいずれかに記載のデジタルコンテンツ提供システム。
【請求項５】
マスター装置は、近距離無線通信発信手段により、ユニークコードを発信する手段を有し、顧客端末は、該顧客端末にダウンロードされたアプリケーションソフトウェアのユニークコード取得プログラムに従って、発信されたユニークコードを取得することを特徴とする請求項１乃至４のいずれかに記載のデジタルコンテンツ提供システム。
【請求項６】
顧客端末は、データベースサーバーへのアクセス手段を有し、ユニークコードを基にデータベースサーバーから配布用コンテンツを取得する手段を有することを特徴とする請求項１乃至５のいずれかに記載のデジタルコンテンツ提供システム。
【請求項７】
データベースサーバーは、インタラクティブコンテンツと配布コンテンツを紐づける、コンテンツ固有のユニークコードを生成することを特徴とする請求項１乃至６のいずれかに記載のデジタルコンテンツ提供システム。
【請求項８】
サイネージコンテンツは、文字、文章、画像、映像、音声、音楽の少なくとも一つを含むデジタルコンテンツであることを特徴とする請求項１乃至７のいずれかに記載のデジタルコンテンツ提供システム。
【請求項９】
顧客端末は、近距離無線通信の受信部を備えてなり、ユニークコードを受信することを特徴とする請求項１乃至８のいずれかに記載のデジタルコンテンツ提供システム。
【請求項１０】
顧客端末は、通信ネットワークを介して他者の顧客端末に配布コンテンツ閲覧用の情報を送信する手段を備えてなることを特徴とする請求項１乃至９のいずれかに記載のデジタルコンテンツ提供システム。
【請求項１１】
顧客端末に配布用コンテンツが取得されたことに基づき顧客の閲覧情報を分析する手段を有することを特徴とする請求項１乃至１０のいずれかに記載のデジタルコンテンツ提供

システム。
【請求項１２】
閲覧情報は顧客端末に配布用コンテンツが取得された位置情報、閲覧時間情報、コンテンツ参照箇所情報、頻度情報、ダウンロード情報の少なくともいずれかであることを特徴とする請求項１乃至１１のいずれかに記載のデジタルコンテンツ提供システム。
【請求項１３】
マスター装置は、ドングル、セットトップボックス、タブレット端末、スマートフォン、又は、パーソナルコンピュータの少なくともいずれかであることを特徴とする請求項１乃至１２のいずれかに記載のデジタルコンテンツ提供システム。
【請求項１４】
顧客端末は、タブレット端末、スマートフォン、又はパーソナルコンピュータの少なくともいずれかであることを特徴とする請求項１乃至１３のいずれかに記載のデジタコンテンツ配信システム。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、デジタルコンテンツ提供システムに関するものである。特に、デジタルサイネージ端末とデジタルサイネージシステムを利用したデジタルコンテンツ提供システムに関する。
【背景技術】
【０００２】
昨今、デジタルサイネージが広く普及し、一般消費者の目に触れる機会も多い。デジタルサイネージとは、人目に付きやすい、街頭、店舗、駅、車内等に設置したディスプレイ装置(デジタルサイネージ端末)に、各種情報に関するコンテンツを表示するシステムである。このデジタルサイネージには各種映像、音楽、広告等のコンテンツを表示させて人々に視聴させる。
【０００３】
デジタルサイネージを用いたシステムがこれまでに幾つか提供されている。たとえば、特許文献１所載の店内情報配信装置、店内情報配信方法及び店内情報配信プログラムは、来店した顧客をカメラ撮影し、顧客の購買行動を管理するシステムである。また、特許文献２所載の広告効果測定システムは、看板やデジタルサイネージを用いた広告効果測定システムであるが、広告媒体の前方を撮影する撮影部によって撮影された人に基づいて視聴人数と周辺人数を計測して広告視聴率を計算するシステムである。また、特許文献３所載のデジタルサイネージ配信システムは、ディスプレイに放映するための広告物の放映スケジュールを管理するシステムである。
【０００４】
また、特許文献４は、デジタルサイネージ端末に表示されたコンテンツに関する情報を特定の携帯端末に提供するシステムであり、任意の地点に設置されたデジタルサイネージ端末の近傍に存在する携帯端末から携帯端末の識別情報と利用情報を取得しデジタルサイネージ端末に表示されるコンテンツに関連付けて記憶されたコンテンツ関連情報と、利用情報に基づいて識別情報により識別される携帯端末に表示させるコンテンツを選択する広告提供管理装置に関するシステムである。また、引用文献５所載の販売情報表示システムおよび販売情報表示方法は、デジタルサイネージに表示させる販促情報の対象商品選択をユーザ操作に基づき受付、この対象商品の情報を選択商品の情報として販売情報提供装置へ送信し、商品の販促情報をデジタルサイネージに表示させるシステムである。さらに、引用文献６所載の商品購入支援方法、情報端末及び受注サーバーは、デジタルサイネージに表示された商品を購入することを支援するシステムである。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００５】

【特許文献１】特開２０１５－５５９２４号公報
【特許文献２】特開２０１５－１５０３１号公報
【特許文献３】特開２０１５－９５００４号公報
【特許文献４】特開２０１５－５０５１号公報
【特許文献５】特開２０１４－１８６５５２号公報
【特許文献６】特開２０１４－７１５７８号公報
【特許文献７】特開２０１３－７０３５４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００６】
デジタルサイネージ端末に表示に関連するシステムはこのように複数存在するが、これらは、いずれもサーバーとここからの出力指示に基づいて表示画面を切り替えるディスプレイを有し、大がかりな装置となっている。
【０００７】
また、店内に設置されたデジタルサイネージ端末に表示されたコンテンツはその場で通常視聴するにとどまり、たとえば、視聴者がデジタルサイネージ端末に表示されたコンテンツの内容をより深く知りたいと思ったときには、該コンテンツ内に表示されるＵＲＬやキーワードをブラウザに入力する等して当該ウェブサイトに行きつく必要がある。さらには当該デジタルサイネージ端末に表示されたコンテンツを他者に波及させるシステムは案出されていない。
【０００８】
そこで、本発明は、デジタルサイネージ端末に表示されたコンテンツを視聴させるとともに、該デジタルサイネージ端末に表示されたコンテンツ或いはこれに関連するコンテンツを顧客端末等の手元のスマートフォンおよびタブレット端末で自動的に視聴可能とさせるデジタルコンテンツのシステムを提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００９】
本発明の一の態様によれば、マスター装置と、デジタルサイネージ端末と、顧客端末、及び、前記マスター装置と前記デジタルサイネージ端末間の情報伝達手段と、前記マスター装置と前記顧客端末間の情報伝達手段を備えてなり、
前記マスター装置は、スケジュールプログラム及び/又サイネージコンテンツ及び/又はインタラクティブコンテンツ及び/又はユニークコードを記憶する手段と、スケジュールプログラム及びサイネージコンテンツを前記デジタルサイネージ端末に送信する手段と、ユニークコードを前記顧客端末に送信する手段を有することを特徴とする。
【００１０】
他の態様によれば、マスター装置は、データベースサーバーへのアクセス手段を有し、前記データベースサーバーからスケジュールプログラム及び/又はサイネージコンテンツ及び/又はインタラクティブコンテンツ及び/又はユニークコードを取得する手段を有することを特徴する。
【００１１】
マスター装置は、スケジュールプログラムに従ってサイネージコンテンツをデジタルサイネージ端末に表示させる手段を有することを特徴とする。
【００１２】
マスター装置は、インタラクティブコンテンツをマスター装置及び/又はスレーブ端末に表示させる手段を有することを特徴とする。
【００１３】
マスター装置は、近距離無線通信発信手段により、ユニークコードを発信する手段を有し、顧客端末は、該顧客端末にダウンロードされたアプリケーションソフトウェアのユニークコード取得プログラムに従って、発信されたユニークコードを取得することを特徴とする。

【００１４】
顧客端末は、データベースサーバーへのアクセス手段を有し、ユニークコードを基にデータベースサーバーから配布用コンテンツを取得する手段を有することを特徴とする。
【００１５】
データベースサーバーは、インタラクティブコンテンツと配布コンテンツを紐づける、コンテンツ固有のユニークコードを生成することを特徴とする。
【００１６】
サイネージコンテンツは、文字、文章、画像、映像、音声、音楽の少なくとも一つを含むデジタルコンテンツであることを特徴とする。
【００１７】
顧客端末は、近距離無線通信の受信部を備えてなり、ユニークコードを受信することを特徴とする。
【００１８】
顧客端末は、通信ネットワークを介して他者の顧客端末に配布コンテンツ閲覧用の情報を送信する手段を備えてなることを特徴とする。
【００１９】
顧客端末に配布用コンテンツが取得されたことに基づき顧客の閲覧情報を分析する手段を有することを特徴とする。
【００２０】
閲覧情報は顧客端末に配布用コンテンツが取得された位置情報、閲覧時間情報、コンテンツ参照箇所情報、頻度情報、ダウンロード情報の少なくともいずれかであることを特徴とする。
【００２１】
マスター装置は、ドングル、セットトップボックス（STB）、タブレット端末、スマートフォン、又は、パーソナルコンピュータの少なくともいずれかであることを特徴とする。
【００２２】
顧客端末は、タブレット端末、スマートフォン、又はパーソナルコンピュータの少なくともいずれかであることを特徴とする。
【発明の効果】
【００２３】
本発明によれば、デジタルサイネージ端末にコンテンツを表示させるとともに、該コンテンツの視聴者に該デジタルサイネージ端末で表示されているコンテンツに関連する情報を自己の端末でも視聴させることができる。
【図面の簡単な説明】
【００２４】
【図１】本発明のデジタルコンテンツ提供システムの概要を示すブロック図
【図２】本発明のデジタルコンテンツ提供システムの概要を示すブロック図。
【図３】本発明のデジタルコンテンツ提供システムの概要を示すブロック図。
【図４】本発明のデジタルコンテンツ提供システムの動作を示すフローチャート。
【図５】本発明のデジタルコンテンツ提供システムにおけるサーバー上で配信スケジュールとインタラクティブコンテンツ指定画面の模式図。
【図６】本発明のデジタルコンテンツ提供システムにおけるマスター装置（ドングル）へのサイネージコンテンツ及びインタラクティブコンテンツのダウンロードとデジタルサイネージ端末におけるサイネージコンテンツの表示状態を示す模式図。
【図７】本発明のデジタルコンテンツ提供システムにおけるマスター装置（ドングル）から顧客端末（タブレット及びスマートフォン）へのユニークコードの発信と顧客端末への配布用コンテンツ配信の状態を示す模式図。
【図８】本発明のデジタルコンテンツ提供システムにおける顧客端末（タブレット及びスマートフォン）と他人の顧客端末へのインタラクティブコンテンツの共有と広告効果測定

の状態を示す模式図。
【発明を実施するための最良の形態】
【００２５】
本発明のデジタルコンテンツ提供システムの実施の形態について図面を参照しつつ説明する。
【００２６】
（システム構成）
本発明の第１の実施の形態にかかるデジタルコンテンツ提供システム１(以下単に配信システム１という。)について説明する。配信システム１は、デジタルサイネージ端末２１、マスター装置３１、１台～複数ｎ台の顧客端末４１～４３、サーバー５１及び６１、サーバー６１と顧客端末４１～４３の間に介在する通信ネットワーク７を有する。またサーバー５１～６１はデータベース（不図示）と情報伝達可能に構築されている。尚、図２に示すようにマスター装置３１に対するスレーブ端末８１を備えたバリエーションのシステム１１、図３に示すように複数台のデジタルサイネージ端末２１、２２を備えたバリエーションのシステム１０１も構成することができる。
【００２７】
デジタルサイネージ端末２１は、表示と通信にデジタル技術を活用して文字、文章、画像、映像、音楽、音声等の様々なデジタルコンテンツを表示するシステム端末であり、ディスプレイ、コントロール部、デジタル通信路等を備え、必要に応じて内部ストレージや、テレビジョン受信機としても機能可能なように放送電波受信部を備えている。たとえば、街頭に設置される大型テレビジョンや、電車内に設置される車両用デジタルサイネージ端末、或いは商業施設や映画館等に設置される屋内用デジタルサイネージ端末が一例として挙げられる。デジタルサイネージ端末２１は、１台でもよいし、図３に示すように複数台設けてもよい。
【００２８】
マスター装置３１は、たとえば、ドングル、この種のHDMI(登録商標）端子を備えた通信装置、タブレット端末、スマートフォン、又は、パーソナルコンピュータであり、少なくともメモリと送受信手段を備えている。第１の実施の形態ではマスター装置３１がドングルの場合を例に説明する。またマスター装置は近距離無線通信発信手段（例えばビーコン）を備えてなり、ビーコンを通じて後述するユニークコードを発信できるようになっている。またマスター装置３１が表示部を備えている装置（例えば、タブレット端末）である場合には、インタラクティブコンテンツを表示するようになっている。また、図２に示すようにマスター装置３１からインタラクティブコンテンツを受信して表示可能な１または複数台のスレーブ端末（例えば、タブレット端末）を設けてもよい。ここで、ユニークコードとは、後述するようにインタラクティブコンテンツと配布用コンテンツを紐づける各コンテンツ固有のコードである。
【００２９】
顧客端末４１～４３は、たとえば、タブレット端末、スマートフォン、又はパーソナルコンピュータであり、少なくともメモリと送受信手段とディスプレイを備えている。第１の実施の形態では顧客端末４１～４３がタブレット端末かスマートフォンである場合を例に説明する。
【００３０】
サーバー５１、６１はデータベースを内部或いは外部に備えてなるサーバーであり、各装置、端末からアクセス可能な状態に構築されればよい。ここでは模式的に２つのサーバーを図示しているがサーバーの数はこれに限定されるものではなく、サーバーとデータベースはシステム内部に構築されてもよいシステム外部に構築されてもよい。またデータベースに蓄積されるコンテンツやプログラムは例示であり、一つのデータベースに蓄積される場合もあればそれぞれのデータベースに蓄積されてデータベース群を構成する場合もある。
【００３１】

サーバー５１のデータベースには後述するマスター装置３１からのアクセスに応じてダウンロードされるスケジュールプログラム、サイネージコンテンツ、インタラクティブコンテンツ、配布用コンテンツが蓄積されている。ここで、スケジュールプログラムとは、マスター装置３１がデジタルサイネージ端末２１にサイネージコンテンツを表示させるための表示指示プログラムである。サイネージコンテンツとは、マスター装置３１にダウンロードされデジタルサイネージ端末２１に表示される上述した各種デジタルコンテンツである。インタラクティブコンテンツはマスター装置３１にダウンロードされマスター装置３１が表示部を備えている場合に表示させる上述した各種デジタルコンテンツであり、デジタルサイネージ端末２１に表示されている内容と同一か或いはデジタルサイネージ端末２１に表示されているコンテンツの内容と関連する内容のコンテンツである。配布用コンテンツとは顧客端末４１～４２からの要求に応じて配信される配布用のコンテンツであり、インタラクティブコンテンツと関連する内容のコンテンツである。たとえば、サイネージコンテンツとして複数種類の広告コンテンツが蓄積されている場合、洋服の広告動画コンテンツ、旅行の広告動画コンテンツ、自動車の広告動画コンテンツ等様々な商品の広告コンテンツが蓄積されている。また、サイネージコンテンツとして複数の種類のビデオクリップが蓄積されている場合、歌手Ａのビデオクリップ、歌手Ｂのビデオクリップ等様々な歌手の動画コンテンツが蓄積されている。これらがマスター装置３１からのスケジュールプログラムに基づいてデジタルサイネージ端末２１に表示される。インタラクティブコンテンツは、マスター装置３１が表示部を備えている場合、表示部を備えたスレーブ端末が設置されている場合に表示させるコンテンツであり、サイネージコンテンツと同一のコンテンツの場合もあれば、サイネージコンテンツに対応して作成された別のコンテンツの場合もある。サイネージコンテンツが洋服の広告動画コンテンツである場合、同一のコンテンツとは当該サイネージコンテンツと同じ洋服の広告動画コンテンツで、一部のコンテンツとは洋服の広告動画コンテンツのダイジェスト版の広告動画コンテンツ、洋服の広告動画コンテンツに対応して作成された別のコンテンツとは該洋服のメーカー、色のバリエーション、価格等のインフォメーションデータが一例として挙げられる。配布用コンテンツとは、後述するユニークコードに基づき顧客端末４１～４３から要求があると配布する配布用のコンテンツである。配布用コンテンツとはサイネージコンテンツ或いはインタラクティブコンテンツに関連するコンテンツでサイネージコンテンツと同一のコンテンツの場合もあれば、サイネージコンテンツに対応して作成された別のコンテンツの場合もある。作成された別のコンテンツとは、たとえば閲覧用映像・画像コンテンツや各種クーポン等が挙げられる。

【００３２】

サーバー６１は、ユニークコードを生成するサーバーである。ユニークコードは、サイネージコンテンツ或いはインタラクティブコンテンツと配布用コンテンツを紐づけるコンテンツ群特有のコードであり、たとえば任意の複数の文字或いは数字の列からなる情報である。このユニークコードから配布用コンテンツが蓄積されているサーバーと配布用コンテンツが特定できるようになっている。このユニークコードを基に顧客端末４１～４３からサーバー５１にアクセスすると、該顧客端末４１～４３にデジタルサイネージ端末２１或いはマスター装置３１で表示されているコンテンツに関連するコンテンツが自動的にダウンロードされる仕組みになっている。当該アプリケーションソフトウェアは顧客端末４１～４３にユニークコードを受信させる機能、配布用コンテンツをサーバー５１に取得させる機能、サーバー５１からダウンロード或いはストリーミングにより取得した配布用コンテンツを閲覧させる機能を少なくとも含んでいる。

【００３３】

（システム動作１）

システム１の仕組みと動作について、図１のブロック図、図４のフローチャート、及び図５乃至図８の模式図を参照して説明する。

【００３４】

まず、システム１の動作の前段階について説明する。図６に示すように、サーバー５１

には上述のようにスケジュールプログラム、サイネージコンテンツ、インタラクティブコンテンツ、配布用コンテンツが蓄積されている。またサーバー６１ではサイネージコンテンツ及び/又はインタラクティブコンテンツ、配布用コンテンツを紐付けるユニークコードが生成されている。

【００３５】

また、顧客端末４１～４３にはシステム１を利用するためのアプリケーションソフトウェアがダウンロードされている。

【００３６】

広告主やサーバー提供者等の各種コンテンツの提供者は自己の端末(不図示)等からサーバー５１にアクセスし、サイネージコンテンツ、インタラクティブコンテンツ、配布用コンテンツをデータベースにアップロードする。またサイネージコンテンツと表示スケジュールをタイムテーブルから指定できるようになっている。サーバー６１は、サーバー５１と連携してインタラクティブコンテンツと配布用コンテンツを紐付けるユニークコードを生成する。以上が事前段階である。

【００３７】

次に、システム１の動作について説明する。図４に示すように、マスター装置３１が起動状態（ＯＮ）になると、サーバー５１に通信手段を通じてアクセスし、少なくともスケジュールプログラムとサイネージコンテンツ、ユニークコードを取得し記憶する。また、マスター装置３１にもコンテンツを表示させる構成の場合にはインタラクティブコンテンツも取得し記憶される。

【００３８】

マスター装置３１は、取得したスケジュールプログラムに基づきマスター装置３１が接続或いは通信可能な状態のデジタルサイネージ端末２１にサイネージコンテンツを送信する。

【００３９】

デジタルサイネージ端末２１はマスター装置３１から送られたサイネージコンテンツをディスプレイに表示する。また、マスター装置３１がコンテンツを表示させる構成の場合にはインタラクティブコンテンツを表示させる。

【００４０】

マスター装置３１がデジタルサイネージ端末２１にサイネージコンテンツを送信するのと並行して、近距離無線通信発信手段(ビーコン)は、上述のようにサーバー５１から取得されたユニークコード、すなわち、マスター装置３１がデジタルサイネージ端末２１に送信しているサイネージコンテンツの表示シーン或いはマスター装置３１で表示されているインタラクティブコンテンツに対応するユニークコードを常時あるいは随時発信する。

【００４１】

顧客端末４１～４３が近距離無線通信（ビーコン）の通信距離内に位置したとき、顧客端末４１～４３の受信部はユニークコードを受信する。

【００４２】

同時に顧客端末４１～４３のアプリケーションソフトウェアはプッシュ方式によりアクティブ化される。

【００４３】

顧客端末４１～４３は、マスター装置３１から取得されたユニークコードに基づき、配布用コンテンツすなわち顧客がデジタルサイネージ端末２１或いはマスター装置３１或いはスレーブ装置８１で閲覧しているコンテンツに関連する配布用コンテンツを自動的に取得する。尚、配布用コンテンツの配信の態様は、ダウンロード、ストリーミングのいずれでもよい

【００４４】

顧客端末４１～４３のディスプレイにはアプリケーションソフトウェアを通じて取得された配布用コンテンツすなわち閲覧コンテンツ或いはクーポン等が表示される。

【００４５】

尚、付加的な機能として、マスター装置３１にはアプリケーションソフトウェアをダウンロードしていない顧客端末４１～４３に対してアプリケーションソフトウェアのダウンロードを促す情報を提供する機能を付加してもよい。また、アプリケーションソフトウェアには他の顧客端末４１～４３に配布用コンテンツの取得を促す情報を提供する機能を付加してもよい。

【００４６】

このようにして、従来はデジタルサイネージ端末２１に表示させる広告コンテンツを視聴するに留まっていたところ、配信システム１によれば、デジタルサイネージ端末２１で視聴したサイネージコンテンツそのもの或いは該サイネージコンテンツに対応する配布用コンテンツを顧客自身の顧客端末に取得し持ち帰ることができる。

【００４７】

（システム動作２）

システム１のバリエーションのデジタルコンテンツ提供システム１１(以下単に配信システム１１という。)の仕組みと動作について図２のブロック図、図４のフローチャート、及び図５乃至図８の模式図を参照して説明する。配信システム１１は、デジタルサイネージ端末２１、マスター装置３１、１台または複数ｎ台のスレーブ端末８１、１台～複数ｎ台の顧客端末４１～４３、サーバー５１及び６１、サーバー６１と顧客端末４１～４３の間に介在する通信ネットワーク７を有する。

【００４８】

次にシステム１１の動作について説明する。マスター装置３１が起動状態（ＯＮ）になると、サーバー５１に通信手段を通じてアクセスし、少なくともスケジュールプログラムとサイネージコンテンツ、インタラクティブコンテンツ、ユニークコードを取得し記憶する。

【００４９】

マスター装置３１は、取得したスケジュールプログラムに基づきマスター装置３１が接続或いは通信可能な状態のデジタルサイネージ端末２１にサイネージコンテンツを送信する。デジタルサイネージ端末２１はマスター装置３１から送られたサイネージコンテンツをディスプレイに表示する。

【００５０】

また、マスター装置３１は、デジタルサイネージ端末２１にサイネージコンテンツを送信するのと並行して、スレーブ端末８１にインタラクティブコンテンツを表示させる。

【００５１】

さらに、マスター装置３１がデジタルサイネージ端末２１にサイネージコンテンツを送信するのと並行して、近距離無線通信発信手段(ビーコン)は、上述のようにサーバー５１から取得されたユニークコード、すなわち、マスター装置３１がデジタルサイネージ端末２１に送信しているサイネージコンテンツの表示シーン、或いはマスター装置３１及びスレーブ端末８１で表示されているインタラクティブコンテンツに対応するユニークコードを常時あるいは随時発信する。

【００５２】

顧客端末４１～４３が近距離無線通信（ビーコン）の通信距離内に位置したとき、顧客端末４１～４３の受信部はユニークコードを受信する。

【００５３】

同時に顧客端末４１～４３のアプリケーションソフトウェアはプッシュ方式によりアクティブ化される。

【００５４】

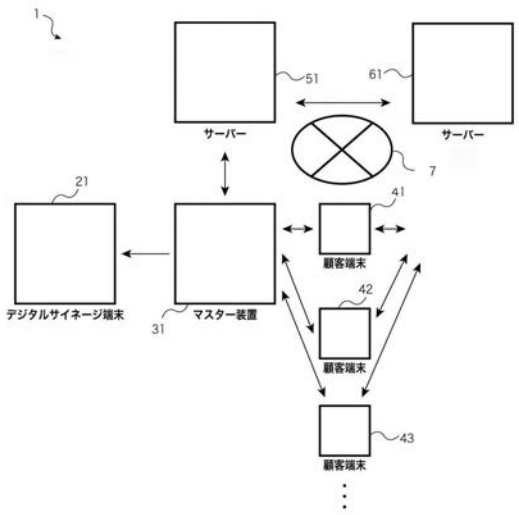
顧客端末４１～４３は、マスター装置３１から取得されたユニークコードに基づき、配布用コンテンツすなわち顧客がデジタルサイネージ端末２１或いはマスター装置３１或いはスレーブ装置８１で閲覧しているコンテンツに関連する配布用コンテンツを自動的に取得する。尚、配布用コンテンツの配信の態様は、ダウンロード、ストリーミングのいずれでもよい

【００５５】
顧客端末４１～４３のディスプレイにはアプリケーションソフトウェアを通じて取得された配布用コンテンツすなわち閲覧コンテンツ或いはクーポン等が表示される。
【００５６】
このようにして、従来はデジタルサイネージ端末２１に表示させる広告コンテンツを視聴するに留まっていたところ、配信システム１１によれば、デジタルサイネージ端末２１で視聴したサイネージコンテンツを設置型のタブレット端末で視聴することもでき、さらに関連するコンテンツを顧客自身の顧客端末に取得して持ち帰ることができる。
【００５７】
（システム動作３）
システム１のバリエーションのデジタルコンテンツ提供システム１０１(以下単に配信システム１０１という。)の仕組みと動作について図３のブロック図、図４のフローチャート、及び図５乃至図８の模式図を参照して説明する。配信システム１０１は、複数ｎ台のデジタルサイネージ端末２１、マスター装置３１、１台～複数ｎ台の顧客端末４１～４３、サーバー５１及び６１、サーバー６１と顧客端末４１～４３の間に介在する通信ネットワーク７を有する。
【００５８】
デジタルサイネージ端末２１は、表示と通信にデジタル技術を活用して広告コンテンツを表示するシステム端末であり、ディスプレイ、コントロール部、デジタル通信路を備え、必要に応じて内部ストレージや、テレビジョン受信機としても機能可能なように放送電波受信部を備えている。たとえば、街頭に設置される大型テレビジョンや、電車内に設置される車両用デジタルサイネージ端末、或いは商業施設や映画館等に設置される屋内用デジタルサイネージ端末が一例として挙げられる。
【００５９】
マスター装置３１は、たとえば、ドングル、タブレット端末、スマートフォン、又は、パーソナルコンピュータであり、少なくともメモリと送受信手段を備えている。第３の実施の形態ではマスター装置３１がドングルである場合を例に説明する。またマスター装置は近距離無線通信発信手段としてのビーコン又はその他通信手段を備えてなり、ユニークコードを発信できるようになっている。
【００６０】
次にシステム１０１の動作について説明する。マスター装置３１が起動状態（ＯＮ）になると、サーバー５１に通信手段を通じてアクセスし、少なくともスケジュールプログラムとサイネージコンテンツ、インタラクティブコンテンツ、ユニークコードを取得し記憶する。
【００６１】
マスター装置３１は、取得したスケジュールプログラムに基づきマスター装置３１が接続或いは通信可能な状態の複数台のデジタルサイネージ端末２１、２２にサイネージコンテンツを送信する。デジタルサイネージ端末２１、２２はマスター装置３１から送られたサイネージコンテンツをディスプレイに表示する。さらに、マスター装置３１がデジタルサイネージ端末２１にサイネージコンテンツを送信するのと並行して、近距離無線通信発信手段(ビーコン)は、上述のようにサーバー５１から取得されたユニークコード、すなわち、マスター装置３１がデジタルサイネージ端末２１に送信しているサイネージコンテンツの表示シーン或いはマスター装置３１で表示されているインタラクティブコンテンツに対応するユニークコードを常時あるいは随時発信する。
【００６２】
顧客端末４１～４３が近距離無線通信（ビーコン）の通信距離内に位置したとき、顧客端末４１～４３の受信部はユニークコードを受信する。
【００６３】
同時に顧客端末４１～４３のアプリケーションソフトウェアはプッシュ方式によりアクティブ化される。

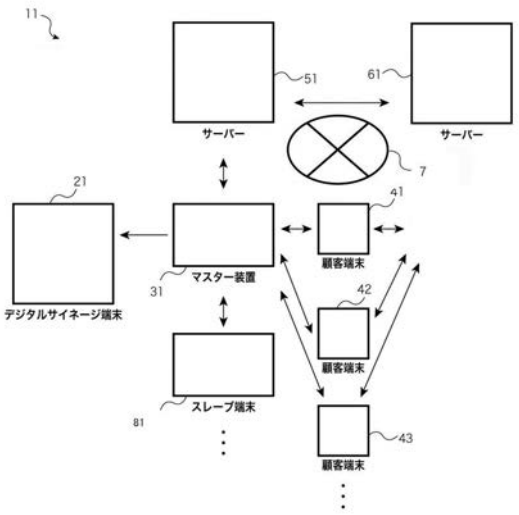
【００６４】
顧客端末４１～４３は、マスター装置３１から取得されたユニークコードに基づき、配布用コンテンツすなわち顧客がデジタルサイネージ端末２１或いはマスター装置３１或いはスレーブ装置８１で閲覧しているコンテンツに関連する配布用コンテンツを自動的に取得する。尚、配布用コンテンツの配信の態様は、ダウンロード、ストリーミングのいずれでもよい
【００６５】
顧客端末４１～４３のディスプレイにはアプリケーションソフトウェアを通じて取得された配布用コンテンツすなわち閲覧コンテンツ或いはクーポン等が表示される。
【００６６】
このようにして、従来はデジタルサイネージ端末２１に表示させる広告コンテンツを視聴するに留まっていたところ、配信システム１０１によれば、複数台のデジタルサイネージ端末２１、２２で視聴したサイネージコンテンツを設置型のタブレット端末で視聴することもでき、さらに関連するコンテンツを顧客自身の顧客端末に取得して持ち帰ることができる。
【００６７】
（広告効果測定システム）
システム１、１１、１０１に付加的に構築される広告効果測定手段と、インフォメーション配信手段について説明する。
【００６８】
図８下段に示すように、顧客端末４１～４３にダウンロードされたアプリケーションソフトウェアは、ユニークコードを取得してなる顧客端末４１～４３からユニークコードに基づきサーバー６１に配布用コンテンツを取得した場所に関する位置情報、閲覧時間に関する閲覧時間情報、コンテンツの参照箇所に関するコンテンツ参照箇所情報、コンテンツの閲覧頻度に関する頻度情報、コンテンツのダウンロードに関するダウンロード情報閲覧情報を、広告効果測定用サーバー（不図示）にその都度あるいは一定時間ごとに提供する。広告効果測定用サーバー（不図示）は取得された閲覧情報を所定の演算式に基づき演算する。例えば顧客端末４１～４３の端末番号で端末が特定できる状況の場合には顧客端末４１～４３の閲覧情報の分析から該顧客に好適なインフォメーションをアプリケーションソフトウェアのプッシュ方式で告知することができる。さらに、顧客端末４１から他者の顧客端末４２、４３へユニークコードが共有された場合にも、同様の分析と告知が可能である。
【００６９】
したがって、マスター装置３１から取得したユニークコードに基づき配布用コンテンツを取得した人、顧客端末４１～４３から共有されたユニークコードに基づき配布用コンテンツを取得した人の閲覧情報を取得及び分析し、アプリケーションソフトウェアを通じて顧客端末４１～４３の所有者に好適なインフォメーションを告知することができる。
【００７０】
このように本発明のごときデジタルコンテンツを提供・配信するデジタルコンテンツ提供システム（配信システム１、１１、１０１）によれば、既存のシステムにおいてはサイネージを視聴するに留まっていた視聴者が、デジタルサイネージ端末に表示されているデジタルサイネージコンテンツ、或いはマスター装置やスレーブ端末に表示されるインタラクティブコンテンツに関連する配布用コンテンツを顧客が所有する顧客端末に自動的に取得させることができる。顧客は従来のようにサイネージ端末に表示されたURL等を入力することなく、手元の顧客端末で配布用コンテンツを閲覧し持ち帰ることができる。さらには、他者と該配布用コンテンツを共有することができる。さらには該配布用コンテンツを取得或いは利用した顧客を分析し、該分析結果に基づいてその人に好適なインフォメーションを告知することができる。すなわち、本発明は、デジタルサイネージ端末でコンテンツを視聴させ、各顧客の端末でコンテンツを視聴させ、さらにマーケテイングを一連のシステムの中で行うことができる。

【符号の説明】
【００７１】
１，１１，１０１　デジタルコンテンツ提供システム
２１，２２　デジタルサイネージ端末
３１　マスター装置
４１～４３　顧客端末
５１　サーバー
６１　サーバー
７　通信ネットワーク
８１　スレーブ端末

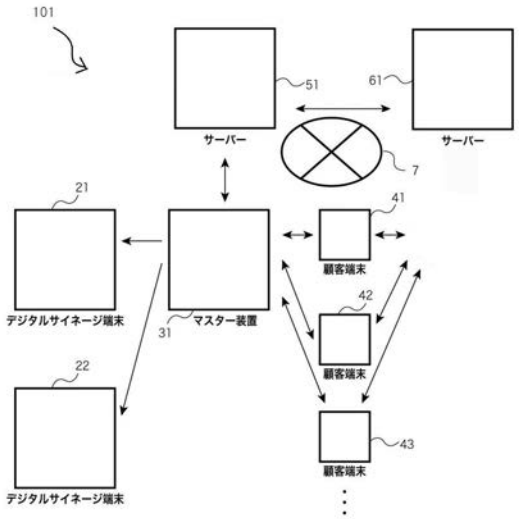
【図１】



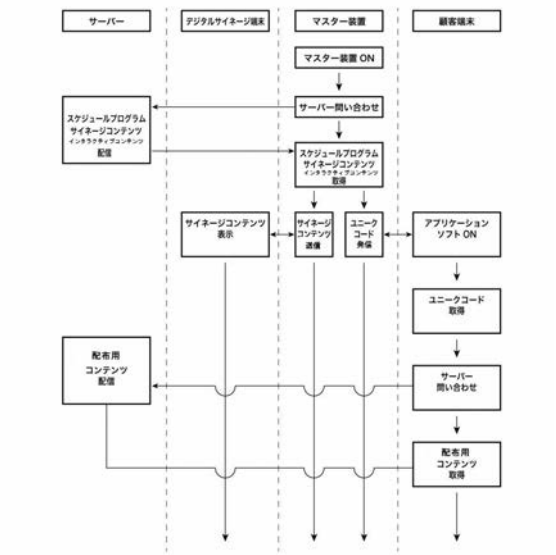
【図２】



【図３】



【図４】



【図５】



【図６】



【図７】



【図８】

