



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2016년10월17일
(11) 등록번호 10-1666970
(24) 등록일자 2016년10월11일

- (51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/02 (2012.01) G06Q 30/06 (2012.01)
- (52) CPC특허분류
G06Q 30/0277 (2013.01)
G06Q 30/0207 (2013.01)
- (21) 출원번호 10-2015-0130196
- (22) 출원일자 2015년09월15일
심사청구일자 2015년09월15일
- (56) 선행기술조사문헌
KR1020070036487 A*
KR1020120104648 A*
KR1020130092741 A*
KR1020020006175 A
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

- (73) 특허권자
주식회사 칸마루
경기도 용인시 기흥구 동백중앙로 191, 8층
B106호(중동, 씨티프라자)
- (72) 발명자
염동현
경기도 이천시 청강가창로384번길 33 풍경D동 20
2호
- (74) 대리인
송세근

전체 청구항 수 : 총 4 항

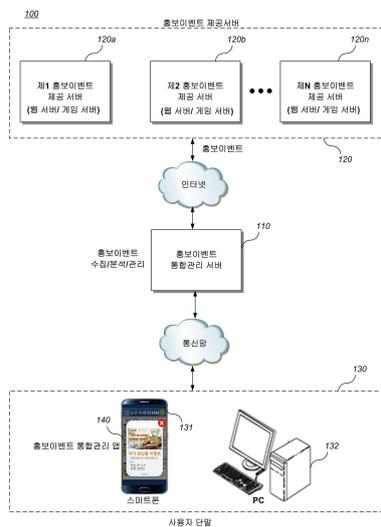
심사관 : 오응기

(54) 발명의 명칭 **홍보이벤트 통합관리 시스템 및 그 방법**

(57) 요약

게임서버 또는 웹서버에서 개별적으로 게시하는 홍보이벤트(Promotion Event)를 통합적으로 수집, 분석 및 관리하는 홍보이벤트 통합관리 앱을 구현함으로써, 사용자에게 홍보이벤트를 통합적으로 제공하고, 홍보이벤트를 용이하게 관리할 수 있고, 또한, 홍보이벤트 통합관리 앱을 통하여 사용자 트래픽(User Traffic)을 간편하게 수집할 수 있으며, 또한, 사용자 단말에게 신규 홍보이벤트, 마감임박 홍보이벤트 또는 내가 짚한 게임의 홍보이벤트 등의 홍보이벤트 알림 서비스 및 가장 많은 사용자가 열람한 홍보이벤트를 포함한 통계 서비스를 제공할 수 있는, 홍보이벤트 통합관리 시스템 및 그 방법이 제공된다.

대표도 - 도4



(52) CPC특허분류

G06Q 30/0242 (2013.01)

G06Q 30/0254 (2013.01)

G06Q 30/0255 (2013.01)

G06Q 30/0269 (2013.01)

G06Q 30/0641 (2013.01)

명세서

청구범위

청구항 1

게임서버 또는 웹서버에서 개별적으로 게시하는 홍보이벤트(Promotion Event)를 통합관리하는 홍보이벤트 통합관리 시스템에 있어서,

등록한 홍보이벤트를 수집하거나 또는 홍보이벤트 페이지의 링크(URL)를 수집하여 홍보이벤트 통합관리 앱(140)을 통해 통합적으로 제공하는 홍보이벤트 통합관리 서버(110);

홍보이벤트를 게시하는 주최회사로서, 인게임 상에 또는 웹사이트 상에 홍보이벤트로서, 홍보이벤트 제목(행사명), 응모방법, 마감일자 및 경품종류를 게시하는 홍보이벤트 제공 서버(120); 및

앱스토어 또는 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)로부터 홍보이벤트 앱(140)을 구매 또는 다운로드받아 설치한 후, 상기 홍보이벤트 앱(140)을 실행함으로써 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)로부터 통합적으로 가공되어 제공되는 홍보이벤트를 제공받는 사용자 단말(130);을 포함하고,

상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)는, 사용자가 사용자 단말(100)을 통해 사용자 기본정보를 입력할 수 있게 하는 사용자정보 등록부(111); 상기 사용자정보 등록부(111)를 통해 입력된 사용자정보를 저장하는 사용자정보 DB(112); 상기 홍보이벤트 통합관리 앱(140)을 통하여 상기 홍보이벤트 제공 서버(120)가 등록한 홍보이벤트를 수집하거나 또는 홍보이벤트 페이지의 링크(URL)를 수집하여 통합하는 홍보이벤트 수집부(113); 상기 홍보이벤트 수집부(113)가 수집하여 통합한 홍보이벤트를 저장하는 홍보이벤트 DB(114); 상기 홍보이벤트 수집부(113)가 수집하여 통합한 홍보이벤트를 분석하여 홍보이벤트 관련 통계정보를 생성하는 홍보이벤트 분석부(115); 상기 홍보이벤트 분석부(115)에 의해 분석된 홍보이벤트 관련 통계정보를 저장하는 통계정보 DB(116); 상기 홍보이벤트 수집부(113)에서 수집한 홍보이벤트 관련 정보 및 상기 홍보이벤트 분석부(115)에서 분석한 홍보이벤트 관련 통계정보에 따라 전체 콘텐츠를 가공하는 콘텐츠 가공부(117); 상기 콘텐츠 가공부(117)에서 가공된 전체 콘텐츠로부터 상기 사용자정보에 따라 해당 사용자에게 적합한 사용자별 홍보이벤트로 발췌하여 가공하는 사용자별 홍보이벤트 제공부(118); 및 상기 사용자 단말(130)을 통해 사용자가 미리 지정한 주최회사가 홍보이벤트를 게시한 경우, 상기 사용자 단말(130)에게 홍보이벤트가 게시된 것을 SNS를 통해 우선적으로 알려주는 알림서비스 제공부(119);를 포함하며,

상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)는 신규 홍보이벤트, 마감임박 홍보이벤트 또는 내가 짬한 게임의 홍보이벤트를 포함하는 홍보이벤트 알림 서비스를 제공하고, 가장 많은 사용자가 열람한 홍보이벤트를 포함한 통계 서비스를 제공하며,

상기 콘텐츠 가공부(117)에서 가공하는 전체 콘텐츠는 전체 홍보이벤트, 주최회사, 홍보이벤트 제목, 응모방법, 현재 진행상황 및 마감일자를 포함하며,

상기 전체 홍보이벤트는 신규 홍보이벤트, 마감완료 홍보이벤트, 추천 홍보이벤트, 마감임박 홍보이벤트, 당첨자발표 홍보이벤트로 구분되며, 상기 응모방법은 선착순, 공모, 단순, SNS, 퀴즈, 댓글, 소문내기, 신규가입, 100% 당첨응모, 게임, 퍼즐, 인증샷, 즉석, 매일응모, 체험단 및 투표를 포함하고, 상기 현재 진행상황은 진행중, 완료, 인기순위로 구분되며,

상기 홍보이벤트 통합관리 앱(140)은 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)가 인게임(In-game)의 홍보이벤트 및 웹사이트의 홍보이벤트를 수집하여 제공하는 통합 홍보이벤트 뷰어(Viewer)로서, 상기 사용자 단말(130)이 상기 홍보이벤트 통합관리 앱(140)을 통하여 홍보이벤트를 통합적으로 제공받고,

상기 사용자 단말(130)은 상기 홍보이벤트 통합관리 앱(140) 상에서 링크를 클릭하면 해당 홍보이벤트가 게시된 해당 웹페이지로 이동하는 것을 특징으로 하는 홍보이벤트 통합관리 시스템.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)는 인게임(In-Game)의 홍보이벤트를 스크린 캡처(Screen Capture)하여 직접

가공하여 게시하거나 또는 웹사이트에 공지되는 홍보이벤트 페이지의 링크(URL)를 수집하여 게시하는 것을 특징으로 하는 홍보이벤트 통합관리 시스템.

청구항 3

삭제

청구항 4

삭제

청구항 5

삭제

청구항 6

삭제

청구항 7

삭제

청구항 8

삭제

청구항 9

삭제

청구항 10

게임서버 또는 웹서버에서 개별적으로 게시하는 홍보이벤트를 통합관리하는 홍보이벤트 통합관리 방법에 있어서,

- a) 사용자 단말(130)이 홍보이벤트 통합관리 앱(140)을 다운로드하여 설치하는 단계;
- b) 상기 사용자 단말(130)이 홍보이벤트 통합관리 서버(110)에 접속하여 사용자 정보를 입력하면, 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)가 상기 사용자정보를 저장하는 단계;
- c) 홍보이벤트 제공 서버(120)에서 제공되는 홍보이벤트를 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)가 수집 및 저장하는 단계;
- d) 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)가 수집된 홍보이벤트를 분석하여 전체 콘텐츠를 가공하고 통계정보를 생성하는 단계;
- e) 상기 사용자 단말(130)이 상기 홍보이벤트 통합관리 앱(140)을 실행하는지 여부를 확인하는 단계;
- f) 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)가 기설정된 사용자정보에 따라 상기 사용자단말(130)에게 제공할 콘텐츠를 가공하는 단계; 및
- g) 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)가 상기 사용자단말(130)에게 사용자별 홍보이벤트를 제공하는 단계;를 포함하고,

상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)는, 사용자가 사용자 단말(100)을 통해 사용자 기본정보를 입력할 수 있게 하는 사용자정보 등록부(111); 상기 사용자정보 등록부(111)를 통해 입력된 사용자정보를 저장하는 사용자정보 DB(112); 상기 홍보이벤트 통합관리 앱(140)을 통하여 상기 홍보이벤트 제공 서버(120)가 등록한 홍보이벤트를 수집하거나 또는 홍보이벤트 페이지의 링크(URL)를 수집하여 통합하는 홍보이벤트 수집부(113); 상기 홍보이벤트 수집부(113)가 수집하여 통합한 홍보이벤트를 저장하는 홍보이벤트 DB(114); 상기 홍보이벤트 수집부(113)가 수집하여 통합한 홍보이벤트를 분석하여 홍보이벤트 관련 통계정보를 생성하는 홍보이벤트 분석부(115); 상기 홍보이벤트 분석부(115)에 의해 분석된 홍보이벤트 관련 통계정보를 저장하는 통계정보 DB(116); 상기 홍보이벤

트 수집부(113)에서 수집한 홍보이벤트 관련 정보 및 상기 홍보이벤트 분석부(115)에서 분석한 홍보이벤트 관련 통계정보에 따라 전체 콘텐츠를 가공하는 콘텐츠 가공부(117); 상기 콘텐츠 가공부(117)에서 가공된 전체 콘텐츠로부터 상기 사용자정보에 따라 해당 사용자에게 적합한 사용자별 홍보이벤트로 발췌하여 가공하는 사용자별 홍보이벤트 제공부(118); 및 상기 사용자 단말(130)을 통해 사용자가 미리 지정한 주최회사가 홍보이벤트를 게시한 경우, 상기 사용자 단말(130)에게 홍보이벤트가 게시된 것을 SNS를 통해 우선적으로 알려주는 알림서비스 제공부(119);를 포함하며,

상기 홍보이벤트 통합관리 앱(140)은 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)가 인게임의 홍보이벤트 및 웹사이트의 홍보이벤트를 수집하여 제공하는 통합 홍보이벤트 뷰어로서, 상기 사용자 단말(130)이 상기 홍보이벤트 통합관리 앱(140)을 통하여 홍보이벤트를 통합적으로 제공받고,

상기 사용자 단말(130)은 상기 홍보이벤트 통합관리 앱(140) 상에서 링크를 클릭하면 해당 홍보이벤트가 게시된 해당 웹페이지로 이동하며,

상기 c) 단계에서 홍보이벤트 통합관리 서버(110)는 신규 홍보이벤트, 마감임박 홍보이벤트 또는 내가 짬한 게임의 홍보이벤트를 포함하는 홍보이벤트 알림 서비스를 제공하고, 가장 많은 사용자가 열람한 홍보이벤트를 포함한 통계 서비스를 제공하며,

상기 f) 단계의 콘텐츠는 전체 홍보이벤트, 주최회사, 홍보이벤트 제목, 응모방법, 현재 진행상황 및 마감일자를 포함하며, 상기 전체 홍보이벤트는 신규 홍보이벤트, 마감완료 홍보이벤트, 추천 홍보이벤트, 마감임박 홍보이벤트, 당첨자발표 홍보이벤트로 구분되며, 상기 응모방법은 선착순, 공모, 단순, SNS, 퀴즈, 댓글, 소문내기, 신규가입, 100% 당첨응모, 게임, 퍼즐, 인증샷, 즉석, 매일응모, 체험단 및 투표를 포함하고, 상기 현재 진행상황은 진행중, 완료, 인기순위로 구분되는 것을 특징으로 하는 홍보이벤트 통합관리 방법.

청구항 11

제10항에 있어서,

상기 c) 단계에서 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)는 인게임의 홍보이벤트를 스크린 캡처하여 직접 가공하여 게시하거나 또는 웹사이트에 공지되는 홍보이벤트 페이지의 링크(URL)를 수집하여 게시하는 것을 특징으로 하는 홍보이벤트 통합관리 방법.

청구항 12

삭제

청구항 13

삭제

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 홍보이벤트 통합관리 시스템에 관한 것으로, 보다 구체적으로, 다수의 게임서버 또는 웹서버에서 개별적으로 게시하는 홍보이벤트(Promotion Event)를 통합적으로 수집, 분석 및 관리하는 홍보이벤트 통합관리 시스템 및 그 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 최근, 인터넷망 등과 같은 유무선 온라인망 관련 기술이 급속한 발전을 이루면서, 온라인망을 통해 유통되는 상품시장의 규모는 날이 갈수록 증가하고 있으며, 이에 따라 각종 유형 및 무형의 상품, 예를 들면, 가구, 전자제품, 화장품, 완구, 식료품, 티켓 등의 쇼핑상품, 동영상, 음원, 사진, 그림, 문서, UCC, 전자메일, 뉴스 등의 콘텐츠 상품, 의료상담, 법률상담, 부동산상담, 보험상담, 주식매매상담 등의 서비스 상품, 온라인 및 오프라인 게임 상품 등을 유선 및 무선 온라인망을 통해, 운영 및 서비스하는 각종 웹 시스템의 개설 숫자 또한 폭발적으로 증가하고 있다.

[0003] 여기서, 웹 시스템은, 예를 들면, 포털 시스템, 쇼핑몰 운용 시스템, 콘텐츠 운용 및 판매 시스템, 상담서비스 운용 및 판매 시스템, 게임 운용 및 판매 시스템, UCC 운용 및 판매 시스템, 이메일/메신저 운용 및 판매 시스

템 등이 있다.

[0004] 물론, 이러한 웹 시스템의 개설 숫자에 비례하여, 각 웹 시스템간의 경쟁 또한 점차 치열해지고 있으며, 그에 따라, 해당 웹 시스템 측에서는 자가 웹 시스템의 유효 상품구매고객의 수를 타 웹 시스템보다 우월하게 확보 및 유지하기 위하여, 가능한 한 여러 방면에 걸쳐 각고의 노력을 기울이고 있다.

[0005] 도 1은 종래의 기술에 따른 웹 시스템의 개별 홍보이벤트 진행 과정을 개략적으로 나타내는 도면이다.

[0006] 종래의 기술에 따른 웹 시스템의 개별 홍보이벤트 진행 과정으로서, 도 1에 도시된 바와 같이, 각 웹 시스템(13, 14) 측에서는 정기적 또는 비정기적으로 일련의 개별 이벤트를 홍보 및 진행하고 있으며, 이러한 개별 이벤트의 진행상황 하에서, 해당 웹 시스템(13, 14)의 회원은 회원측 클라이언트(11, 12)를 통해서 각 웹 시스템(13, 14)에 각각 접속한 후, 해당 웹 시스템(13, 14)측에서 제공하는 개별 이벤트 풀, 예를 들면, 개별 이벤트 진행을 위한 웹 페이지 등을 서핑하면서, 각종 이벤트 참여행위로서, 예를 들면, 제품 구매행위, 서비스 구매행위 등을 수행하게 된다.

[0007] 그러나 종래의 기술에 따른 웹 시스템의 개별 홍보이벤트 진행시, 전술한 바와 같이, 각 웹 시스템(13, 14) 측에서는, 다른 웹 시스템(13, 14)과의 별다른 연계 없이, 자가 웹 시스템(13, 14)이 커버할 수 있는 극히 제한적인 영역 내에서 일련의 개별 이벤트를 고립적으로 홍보 및 진행하고 있기 때문에, 별도의 조치가 취해지지 않는 한 해당 이벤트 기간 내에 해당 웹 시스템(13, 14)을 방문하여, 개별 이벤트에 적극적으로 참여하는 방문자의 수는 해당 웹 시스템(13, 14)에 회원으로 이미 가입되어 있는 회원정도로 국한된다.

[0008] 예를 들면, 종래의 기술에 따른 웹 시스템의 개별 홍보이벤트 진행시, 제1 웹 시스템(13) 측에서는, 제2 웹 시스템(14)과 아무런 연계 없이, 제1 웹 시스템(13)이 커버할 수 있는 극히 제한적인 영역 내에서, 일련의 개별 이벤트를 고립적으로 홍보 및 진행하고 있기 때문에, 별도의 조치가 취해지지 않는 한 해당 이벤트 기간 내에 제1 웹 시스템(13)을 방문하여, 개별 이벤트에 적극적으로 참여하여 제품 구매행위, 서비스 구매행위 등을 적극적으로 수행할 개연성이 높은 유력 방문자의 수는 제1 웹 시스템에 회원(13)으로 미리 가입되어 있는 회원정도로 국한된다.

[0009] 또한, 제2 웹 시스템(14)측 역시, 제1 웹 시스템(13)과 아무런 연계 없이, 제2 웹 시스템(14)이 커버할 수 있는 극히 제한적인 영역 내에서 일련의 개별 이벤트를 고립적으로 홍보 및 진행하고 있기 때문에 별도의 조치가 취해지지 않는 한 해당 이벤트 기간 내에 제1 웹 시스템(13)을 방문하여 개별 이벤트에 적극적으로 참여하여 제품 구매행위, 서비스 구매행위 등을 적극적으로 수행할 개연성이 높은 유력 방문자의 수가 제2 웹 시스템(14)에 회원으로 미리 가입되어 있는 회원정도로 국한된다.

[0010] 물론, 종래의 기술에 따른 웹 시스템의 개별 홍보이벤트의 지속적인 진행 상황 하에서, 각 회원측 역시, 단지 자신이 회원으로 가입되어 있는 제1 및 제2 웹 시스템(13, 14)을 중심으로 하는 웹 트래픽 경로만을 서핑하게 되며, 결과적으로, 각 웹 시스템(13, 14) 측에서는 막대한 비용을 들여서 개별 이벤트를 홍보 및 진행하고 있음에도 불구하고 자사의 경쟁력이 크게 증가하지 않게 된다.

[0011] 한편, 도 2는 종래의 기술에 따른 스마트폰을 이용한 인게임의 개별 홍보이벤트 진행 과정을 개략적으로 나타내는 도면이다.

[0012] 종래의 기술에 따른 스마트폰을 이용한 인게임의 개별 홍보이벤트 진행 과정은, 도 2에 도시된 바와 같이, 스마트폰(31)을 소지한 사용자는 제1 내지 제N 게임 제공부의 앱스토어(21) 또는 게임 서버(22)로부터 게임 앱(32)을 구매 또는 다운로드받아 스마트폰(31)에 설치하게 된다.

[0013] 이때, 주최회사인 게임 서버(22)에서 홍보이벤트를 개별적으로 게시하게 되고, 스마트폰(31)을 소지한 사용자는 상기 홍보이벤트를 개별적으로 확인하여 해당 홍보이벤트에 응모하게 된다. 이에 따라 사용자는 해당 게임 앱(32)을 실행하여 게임 서버(22)에 접속하지 않으면 홍보이벤트를 확인할 수 없다는 문제점이 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0014] (특허문헌 0001) 대한민국 등록특허번호 제10-810647호(출원일: 2005년 7월 20일), 발명의 명칭: "온오프라인 연계형 이벤트 관리 웹 서비스 방법 및 시스템"

(특허문헌 0002) 대한민국 등록특허번호 제10-744840호(출원일: 2004년 9월 8일), 발명의 명칭: "경품이벤트를

이용한 수요자정보수집 및 이를 웹상에서 관리하는 홍보방법"

(특허문헌 0003) 대한민국 공개특허번호 제2009-126534호(공개일: 2009년 12월 9일), 발명의 명칭: "협력 웹 시스템 간 공동이벤트 진행환경 조성 시스템"

(특허문헌 0004) 대한민국 공개특허번호 제2000-54604호(공개일: 2000년 9월 5일), 발명의 명칭: "인터넷을 이용한 이벤트 홍보 대행 서비스 및 경품 정보지원 시스템"

(특허문헌 0005) 대한민국 공개특허번호 제2014-80923호(공개일: 2014년 7월 1일), 발명의 명칭: "개방형 앱스토어 기반의 통일화된 앱 정보 표시 방법 및 이를 위한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체"

발명의 내용

해결하려는 과제

[0015] 진술한 문제점을 해결하기 위한 본 발명이 이루고자 하는 기술적 과제는, 게임서버 또는 웹서버에서 개별적으로 게시하는 홍보이벤트(Promotion Event)를 통합적으로 수집, 분석 및 관리하는 홍보이벤트 통합관리 앱을 구현함으로써, 사용자에게 홍보이벤트를 통합적으로 제공하고, 홍보이벤트를 용이하게 관리할 수 있는, 홍보이벤트 통합관리 시스템 및 그 방법을 제공하기 위한 것이다.

[0016] 본 발명이 이루고자 하는 다른 기술적 과제는, 홍보이벤트 통합관리 앱을 통하여 사용자 트래픽(User Traffic)을 간편하게 수집할 수 있는, 홍보이벤트 통합관리 시스템 및 그 방법을 제공하기 위한 것이다.

과제의 해결 수단

[0017] 진술한 기술적 과제를 달성하기 위한 수단으로서, 본 발명에 따른 홍보이벤트 통합관리 시스템은, 게임서버 또는 웹서버에서 개별적으로 게시하는 홍보이벤트를 통합관리하는 홍보이벤트 통합관리 시스템에 있어서, 등록된 홍보이벤트를 수집하거나 또는 홍보이벤트 페이지의 링크를 수집하여 홍보이벤트 통합관리 앱을 통해 통합적으로 제공하는 홍보이벤트 통합관리 서버; 홍보이벤트를 게시하는 주최회사로서, 인게임 상에 또는 웹사이트 상에 홍보이벤트로서, 홍보이벤트 제목, 응모방법, 마감일자 및 경품종류를 게시하는 홍보이벤트 제공 서버; 및 앱스토어 또는 상기 홍보이벤트 통합관리 서버로부터 홍보이벤트 앱을 구매 또는 다운로드받아 설치한 후, 상기 홍보이벤트 앱을 실행함으로써 상기 홍보이벤트 통합관리 서버로부터 통합적으로 가공되어 제공되는 홍보이벤트를 제공받는 사용자 단말을 포함하되, 상기 홍보이벤트 통합관리 앱은 상기 홍보이벤트 통합관리 서버가 인게임의 홍보이벤트 및 웹사이트의 홍보이벤트를 수집하여 제공하는 통합 홍보이벤트 뷰어로서, 상기 사용자 단말이 상기 홍보이벤트 통합관리 앱을 통하여 홍보이벤트를 통합적으로 제공받는 것을 특징으로 한다.

[0018] 여기서, 상기 홍보이벤트 통합관리 서버는 인게임의 홍보이벤트를 스크린 캡처하여 직접 가공하여 게시하거나 또는 웹사이트에 공지되는 홍보이벤트 페이지의 링크를 수집하여 게시하는 것을 특징으로 한다.

[0019] 여기서, 상기 홍보이벤트 통합관리 서버는 신규 홍보이벤트, 마감임박 홍보이벤트 또는 내가 짬한 게임의 홍보이벤트를 포함하는 홍보이벤트 알림 서비스를 제공하고, 가장 많은 사용자가 열람한 홍보이벤트를 포함한 통계 서비스를 제공할 수 있다.

[0020] 여기서, 상기 사용자 단말은 상기 홍보이벤트 통합관리 앱 상에서 링크를 클릭하면 해당 홍보이벤트가 게시된 해당 웹페이지로 이동하는 것을 특징으로 한다.

[0021] 여기서, 상기 홍보이벤트 통합관리 서버는, 사용자가 사용자 단말을 통해 사용자 기본정보를 입력할 수 있게 하는 사용자정보 등록부; 상기 홍보이벤트 통합관리 앱을 통하여 상기 홍보이벤트 제공 서버가 등록된 홍보이벤트를 수집하거나 또는 홍보이벤트 페이지의 링크를 수집하여 통합하는 홍보이벤트 수집부; 상기 홍보이벤트 수집부가 수집하여 통합한 홍보이벤트를 분석하여 홍보이벤트 관련 통계정보를 생성하는 홍보이벤트 분석부; 상기 홍보이벤트 수집부에서 수집한 홍보이벤트 관련 정보 및 상기 홍보이벤트 분석부에서 분석한 홍보이벤트 관련 통계정보에 따라 전체 콘텐츠를 가공하는 콘텐츠 가공부; 및 상기 콘텐츠 가공부에서 가공된 전체 콘텐츠로부터 사용자정보에 따라 해당 사용자에게 적합한 사용자별 홍보이벤트로 발췌하여 가공하는 사용자별 홍보이벤트 제공부를 포함할 수 있다.

[0022] 여기서, 상기 홍보이벤트 통합관리 서버는, 상기 사용자정보 등록부를 통해 입력된 사용자정보를 저장하는 사용

자정보 DB; 상기 홍보이벤트 수집부가 수집하여 통합한 홍보이벤트를 저장하는 홍보이벤트 DB; 및 상기 홍보이벤트 분석부에 의해 분석된 홍보이벤트 관련 통계정보를 저장하는 통계정보 DB를 추가로 포함할 수 있다.

[0023] 여기서, 상기 홍보이벤트 통합관리 서버는, 상기 사용자 단말을 통해 사용자가 미리 지정한 주최회사가 홍보이벤트를 게시한 경우, 상기 사용자 단말에게 홍보이벤트가 게시된 것을 SNS를 통해 우선적으로 알려주는 알림서비스 제공부를 추가로 포함할 수 있다.

[0024] 여기서, 상기 콘텐츠 가공부에서 가공하는 전체 콘텐츠는 전체 홍보이벤트, 주최회사, 홍보이벤트 제목, 응모방법, 현재 진행상황 및 마감일자를 포함하며, 상기 전체 홍보이벤트는 신규 홍보이벤트, 마감완료 홍보이벤트, 추천 홍보이벤트, 마감입박 홍보이벤트, 당첨자발표 홍보이벤트로 구분되며, 상기 응모방법은 선착순, 공모, 단순, SNS, 퀴즈, 댓글, 소문내기, 신규가입, 100% 당첨응모, 게임, 퍼즐, 인증샷, 즉석, 매일응모, 체험단 및 투표를 포함하고, 상기 현재 진행상황은 진행중, 완료, 인기순위로 구분될 수 있다.

[0025] 한편, 전술한 기술적 과제를 달성하기 위한 다른 수단으로서, 본 발명에 따른 홍보이벤트 통합관리 방법은, 게임서버 또는 웹서버에서 개별적으로 게시하는 홍보이벤트를 통합관리하는 홍보이벤트 통합관리 방법에 있어서, a) 사용자 단말이 홍보이벤트 통합관리 앱을 다운로드하여 설치하는 단계; b) 상기 사용자 단말이 홍보이벤트 통합관리 서버에 접속하여 사용자 정보를 입력하면, 상기 홍보이벤트 통합관리 서버가 상기 사용자정보를 저장하는 단계; c) 홍보이벤트 제공 서버에서 제공되는 홍보이벤트를 상기 홍보이벤트 통합관리 서버가 수집 및 저장하는 단계; d) 상기 홍보이벤트 통합관리 서버가 수집된 홍보이벤트를 분석하여 전체 콘텐츠를 가공하고 통계정보를 생성하는 단계; e) 상기 사용자 단말이 상기 홍보이벤트 통합관리 앱을 실행하는지 여부를 확인하는 단계; f) 상기 홍보이벤트 통합관리 서버가 기설정된 사용자정보에 따라 상기 사용자단말에게 제공할 콘텐츠를 가공하는 단계; 및 g) 상기 홍보이벤트 통합관리 서버가 상기 사용자단말에게 사용자별 홍보이벤트를 제공하는 단계를 포함하되, 상기 홍보이벤트 통합관리 앱은 상기 홍보이벤트 통합관리 서버 인게임의 홍보이벤트 및 웹사이트의 홍보이벤트를 수집하여 제공하는 통합 홍보이벤트 뷰어로서, 상기 사용자 단말이 상기 홍보이벤트 통합관리 앱을 통하여 홍보이벤트를 통합적으로 제공받는 것을 특징으로 한다.

발명의 효과

[0026] 본 발명에 따르면, 게임서버 또는 웹서버에서 개별적으로 게시하는 홍보이벤트를 통합적으로 수집, 분석 및 관리하는 홍보이벤트 통합관리 앱을 구현함으로써, 사용자에게 홍보이벤트를 통합적으로 제공하고, 홍보이벤트를 용이하게 관리할 수 있다.

[0027] 본 발명에 따르면, 홍보이벤트 통합관리 앱을 통하여 사용자 트래픽을 간편하게 수집할 수 있다.

[0028] 본 발명에 따르면, 사용자 단말에게 신규 홍보이벤트, 마감입박 홍보이벤트 또는 내가 짬한 게임의 홍보이벤트 등의 홍보이벤트 알림 서비스 및 가장 많은 사용자가 열람한 홍보이벤트를 포함한 통계 서비스를 제공할 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0029] 도 1은 종래의 기술에 따른 웹 시스템의 개별 홍보이벤트 진행 과정을 개략적으로 나타내는 도면이다.

도 2는 종래의 기술에 따른 스마트폰을 이용한 인게임의 개별 홍보이벤트 진행 과정을 개략적으로 나타내는 도면이다.

도 3은 본 발명의 실시예에 따른 홍보이벤트 통합관리 개념을 개략적으로 설명하기 위한 도면이다.

도 4는 본 발명의 실시예에 따른 홍보이벤트 통합관리 시스템의 구성도이다.

도 5는 본 발명의 실시예에 따른 홍보이벤트 통합관리 시스템에서 홍보이벤트 통합관리 서버를 구체적으로 나타내는 도면이다.

도 6a 및 도 6b는 각각 본 발명의 실시예에 따른 홍보이벤트 통합관리 시스템에서 홍보이벤트 수집 후에 홍보이벤트 제공부로 연결되는 것을 예시하는 도면들이다.

도 7은 본 발명의 실시예에 따른 홍보이벤트 통합관리 방법을 나타내는 동작흐름도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0030] 아래에서는 첨부한 도면을 참조하여 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 실시할

수 있도록 본 발명의 실시예를 상세히 설명한다. 그러나 본 발명은 여러 가지 상이한 형태로 구현될 수 있으며 여기에서 설명하는 실시예에 한정되지 않는다. 그리고 도면에서 본 발명을 명확하게 설명하기 위해서 설명과 관계없는 부분은 생략하였으며, 명세서 전체를 통하여 유사한 부분에 대해서는 유사한 도면 부호를 붙였다.

- [0031] 명세서 전체에서, 어떤 부분이 어떤 구성요소를 "포함"한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성요소를 더 포함할 수 있는 것을 의미한다. 또한, 명세서에 기재된 "...부" 등의 용어는 적어도 하나의 기능이나 동작을 처리하는 단위를 의미하며, 이는 하드웨어나 소프트웨어 또는 하드웨어 및 소프트웨어의 결합으로 구현될 수 있다.
- [0032] [홍보이벤트 통합관리 시스템(100)]
- [0033] 도 3은 본 발명의 실시예에 따른 홍보이벤트 통합관리 개념을 개략적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [0034] 본 발명의 실시예에 따른 홍보이벤트 통합관리는, 도 3에 도시된 바와 같이, 홍보이벤트 제공 서버(120), 예를 들면, 게임 서버에서 각각의 인게임 홍보이벤트를 게시한 경우, 홍보이벤트 통합관리 서버(110)가 상기 홍보이벤트를 수집하여 분석 및 관리하고, 사용자 단말(130), 예를 들면, 스마트폰은 홍보이벤트 통합관리 앱(140)을 통해서 각각의 인게임 홍보이벤트를 통합적으로 제공받게 된다. 이때, 상기 사용자 단말(130)은 상기 홍보이벤트 통합관리 앱(140)을 통해서, 예를 들면, 신규 홍보이벤트, 마감임박 홍보이벤트, 내가 짬한 게임의 홍보이벤트 등을 제공받을 수 있게 된다.
- [0035] 도 4는 본 발명의 실시예에 따른 홍보이벤트 통합관리 시스템의 구성도이고, 도 5는 본 발명의 실시예에 따른 홍보이벤트 통합관리 시스템에서 홍보이벤트 통합관리 서버를 구체적으로 나타내는 도면이다.
- [0036] 도 4를 참조하면, 본 발명의 실시예에 따른 홍보이벤트 통합관리 시스템(100)은 홍보이벤트 통합관리 서버(110), 홍보이벤트 제공 서버(120) 및 사용자 단말(130)을 포함한다.
- [0037] 홍보이벤트 통합관리 서버(110)는 홍보이벤트 제공 서버(120)가 등록한 홍보이벤트를 수집하거나 또는 홍보이벤트 페이지의 링크(URL)를 수집하여 상기 홍보이벤트 통합관리 앱(140)을 통하여 통합적으로 제공하며, 이에 따라 홍보이벤트 통합관리 앱(140)을 통하여 사용자 트래픽(User Traffic)을 수집할 수 있고 홍보이벤트 관리가 용이해진다.
- [0038] 여기서, 상기 홍보이벤트 통합관리 앱(140)은 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)가 여러 인게임(In-game)의 홍보이벤트 및 웹사이트의 홍보이벤트를 수집하여 제공하는 통합 홍보이벤트 뷰어(Viewer)로서, 사용자 단말(130)은 상기 홍보이벤트 통합관리 앱(140)을 통하여 홍보이벤트를 통합적으로 제공받을 수 있다.
- [0039] 구체적으로, 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)는 신규 홍보이벤트, 마감임박 홍보이벤트 또는 내가 짬한 게임의 홍보이벤트 등의 홍보이벤트 알림 서비스를 제공할 수 있고, 또한 가장 많은 사용자가 열람한 홍보이벤트 등의 통계 서비스를 제공할 수 있다. 예를 들면, 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)는 인게임(In-Game)의 홍보이벤트를 스크린 캡처(Screen Capture)하여 직접 가공하여 게시하거나 또는 웹사이트에 공지되는 홍보이벤트 페이지의 링크(URL)를 수집하여 게시할 수 있고, 이후, 후술하는 바와 같이, 사용자 단말(130)이 해당 링크를 클릭하면 해당 웹페이지로 이동하게 된다.
- [0040] 홍보이벤트 제공 서버(120)는 홍보이벤트를 게시하는 주최회사로서 인게임 상에 또는 웹사이트 상에 홍보이벤트를 게시하고, 이때, 홍보이벤트 제목(행사명), 응모방법, 마감일자 및 경품종류 등을 게시한다. 여기서, 상기 홍보이벤트 제공 서버(120)는 웹 서버 또는 게임 서버일 수 있다.
- [0041] 사용자 단말(130)은 앱스토어 또는 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)로부터 홍보이벤트 앱(140)을 구매하거나 또는 다운로드받아 설치한 후, 상기 홍보이벤트 앱(140)을 실행함으로써 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)로부터 통합적으로 가공되어 제공되는 홍보이벤트를 제공받는다. 이후, 상기 사용자 단말(130)은 상기 홍보이벤트 통합관리 앱(140) 상에서 링크를 클릭하면 해당 홍보이벤트가 게시된 해당 웹페이지로 이동하게 된다. 여기서, 상기 사용자 단말(130)은 스마트폰(131)인 것이 바람직하지만, 이에 국한되는 것은 아니다.
- [0042] 구체적으로, 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)는, 도 5에 도시된 바와 같이, 사용자정보 등록부(111), 사용자정보 DB(112), 홍보이벤트 수집부(113), 홍보이벤트 DB(114), 홍보이벤트 분석부(115), 통계정보 DB(116), 콘텐츠 가공부(117), 사용자별 홍보이벤트 제공부(118) 및 알림서비스 제공부(119)를 포함할 수 있다.
- [0043] 사용자정보 등록부(111)는 사용자가 사용자 단말(100)을 통해 사용자 기본정보, 예를 들면, 이름, 전화번호 등을 입력할 수 있게 한다.

- [0044] 사용자정보 DB(112)는 상기 사용자정보 등록부(111)를 통해 입력된 사용자정보를 저장한다.
- [0045] 홍보이벤트 수집부(113)는 상기 홍보이벤트 제공 서버(120)에서 게시한 홍보이벤트를 수집한다. 이때, 상기 홍보이벤트 수집부(113)는 상기 홍보이벤트 통합관리 앱(140)을 통하여 상기 홍보이벤트 제공 서버(120)가 등록된 홍보이벤트를 수집하거나 또는 홍보이벤트 페이지의 링크(URL)를 수집하여 통합한다.
- [0046] 홍보이벤트 DB(114)는 상기 홍보이벤트 수집부(113)가 수집하여 통합한 홍보이벤트를 저장한다.
- [0047] 홍보이벤트 분석부(115)는 상기 홍보이벤트 수집부(113)가 수집하여 통합한 홍보이벤트를 분석하여 홍보이벤트 관련 통계정보를 생성한다.
- [0048] 통계정보 DB(116)는 상기 홍보이벤트 분석부(115)에 의해 분석된 홍보이벤트 관련 통계정보를 저장한다.
- [0049] 콘텐츠 가공부(117)는 상기 홍보이벤트 수집부(113)에서 수집한 홍보이벤트 관련 정보 및 상기 홍보이벤트 분석부(115)에서 분석한 홍보이벤트 관련 통계정보에 따라 전체 콘텐츠를 가공한다. 여기서, 상기 콘텐츠는 전체 홍보이벤트, 주최회사, 홍보이벤트 제목, 응모방법, 현재 진행상황 및 마감일자를 포함한다. 예를 들면, 전체 홍보이벤트는 신규 홍보이벤트, 마감완료 홍보이벤트, 추천 홍보이벤트, 마감임박 홍보이벤트, 당첨자발표 홍보이벤트 등으로 구분될 수 있다. 또한, 홍보이벤트 제목은 행사명을 나타내고, 응모방법은 선착순, 공모, 단순, SNS, 퀴즈, 댓글, 소문내기, 신규가입, 100% 당첨응모, 게임, 퍼즐, 인증샷, 즉석, 매일응모, 체험단, 투표 등을 포함한다. 또한, 현재 진행상황은 진행중, 완료, 인기순위 등으로 구분될 수 있다.
- [0050] 사용자별 홍보이벤트 제공부(118)는 상기 콘텐츠 가공부(117)에서 가공된 전체 콘텐츠로부터 상기 사용자정보 DB(112)에 저장된 사용자정보에 따라 해당 사용자에게 적합한 사용자별 홍보이벤트로 발췌하여 가공한다.
- [0051] 알림서비스 제공부(119)는 상기 사용자 단말(130)을 통해 사용자가 미리 지정한 주최회사, 예를 들면, 게임 서버가 홍보이벤트를 게시한 경우, 상기 사용자 단말(130)이 스마트폰(131)인 경우, 상기 사용자 단말(130)에게 홍보이벤트가 게시된 것을 SNS를 통해 우선적으로 알려준다. 예를 들면, 사용자가 관심 있는 게임을 미리 지정한 경우, 해당 게임을 제공하는 게임 서버가 홍보이벤트를 게시하면, 상기 콘텐츠 가공부(117)가 상기 사용자 단말(130)에 적합한 형태로 가공하고, 상기 알림서비스 제공부(119)는 사용자 단말(130)에게 SNS를 통해 우선적으로 통보할 수 있다. 즉, 사용자 단말(130)이 홍보이벤트 통합관리 서버(110)에 접속하지 않은 경우에도 상기 알림서비스 제공부(119)가 홍보이벤트가 발생한 것을 사용자 단말(130)에게 우선적으로 통보할 수 있다.
- [0052] 도 6a 및 도 6b는 각각 본 발명의 실시예에 따른 홍보이벤트 통합관리 시스템에서 홍보이벤트 수집 후에 홍보이벤트 제공부로 연결되는 것을 예시하는 도면들이다.
- [0053] 본 발명의 실시예에 따른 홍보이벤트 수집 방법으로서, 인게임(In-Game)의 홍보이벤트를 스크린 캡처(Screen Capture)하여 직접 가공하여 게시하면, 도 6a에 도시된 바와 같이, 링크를 클릭하면 스마트폰(131) 상에서 해당 웹페이지로 이동한다.
- [0054] 도 6b에 도시된 바와 같이, 본 발명의 실시예에 따른 홍보이벤트 수집 방법으로서, 웹사이트에 공지되는 홍보이벤트 페이지의 링크(URL)를 수집하여 게시하면, 예를 들면,
- [0055] <http://www.thisisgame.com/tamemon/tboard/?board=864&n=815>
- [0056] 링크를 클릭하면 해당 웹사이트(132) 상의 웹페이지로 이동하게 된다.
- [0057] 결국, 본 발명의 실시예에 따른 홍보이벤트 통합관리 시스템에 따르면, 게임서버 또는 웹서버에서 개별적으로 게시하는 홍보이벤트를 통합적으로 수집, 분석 및 관리하는 홍보이벤트 통합관리 앱을 구현할 수 있다.
- [0058] [홍보이벤트 통합관리 방법]
- [0059] 도 7은 본 발명의 실시예에 따른 홍보이벤트 통합관리 방법을 나타내는 동작흐름도이다.
- [0060] 도 7을 참조하면, 본 발명의 실시예에 따른 홍보이벤트 통합관리 방법은, 게임서버 또는 웹서버에서 개별적으로 게시하는 홍보이벤트를 통합관리하는 홍보이벤트 통합관리 방법으로서, 먼저, 사용자 단말(130)이 홍보이벤트 통합관리 앱(140)을 다운로드하여 설치한다(S110). 여기서, 상기 사용자 단말(130)은 스마트폰인 것이 바람직하지만, 이에 국한되는 것은 아니다.
- [0061] 다음으로, 상기 사용자 단말(130)이 홍보이벤트 통합관리 서버(110)에 접속하여 사용자 정보를 입력하면, 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)가 상기 사용자정보를 저장한다(S120).

- [0062] 다음으로, 홍보이벤트 제공 서버(120)에서 제공되는 홍보이벤트를 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)가 수집 및 저장한다(S130). 이때, 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)는 인게임(In-Game)의 홍보이벤트를 스크린 캡처(Screen Capture)하여 직접 가공하여 게시하거나 또는 웹사이트에 공지되는 홍보이벤트 페이지의 링크(URL)를 수집하여 게시한다. 또한, 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)는 신규 홍보이벤트, 마감입박 홍보이벤트 또는 내가 짚한 게임의 홍보이벤트를 포함하는 홍보이벤트 알림 서비스를 제공하고, 가장 많은 사용자가 열람한 홍보이벤트를 포함할 수 있다.
- [0063] 다음으로, 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)가 수집된 홍보이벤트를 분석하여 통계정보를 생성한다(S140). 여기서, 상기 통계정보는 가장 많은 사용자가 열람한 홍보이벤트의 인기순위일 수 있다.
- [0064] 다음으로, 상기 사용자 단말(130)이 상기 홍보이벤트 통합관리 앱(140)을 실행하는지 여부를 확인한다(S150).
- [0065] 다음으로, 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)가 기설정된 사용자정보에 따라 상기 사용자단말(130)에게 제공할 사용자별 홍보이벤트를 생성한다(S160).
- [0066] 다음으로, 상기 홍보이벤트 통합관리 서버(110)가 상기 사용자단말(130)에게 전체 콘텐츠 또는 사용자별 홍보이벤트를 제공한다(S170). 여기서, 상기 콘텐츠는 전체 홍보이벤트, 주최회사, 홍보이벤트 제목, 응모방법, 현재 진행상황 및 마감일자를 포함하며, 상기 전체 홍보이벤트는 신규 홍보이벤트, 마감완료 홍보이벤트, 추천 홍보이벤트, 마감입박 홍보이벤트, 당첨자발표 홍보이벤트로 구분되며, 상기 응모방법은 선착순, 공모, 단순, SNS, 퀴즈, 댓글, 소문내기, 신규가입, 100% 당첨응모, 게임, 퍼즐, 인증샷, 즉석, 매일응모, 체험단 및 투표를 포함하고, 상기 현재 진행상황은 진행중, 완료, 인기순위로 구분될 수 있다.
- [0067] 결국, 본 발명의 실시예에 따르면, 게임서버 또는 웹서버에서 개별적으로 게시하는 홍보이벤트를 통합적으로 수집, 분석 및 관리하는 홍보이벤트 통합관리 앱을 구현함으로써, 사용자에게 홍보이벤트를 통합적으로 제공하고, 홍보이벤트를 용이하게 관리할 수 있고, 또한, 홍보이벤트 통합관리 앱을 통하여 사용자 트래픽을 간편하게 수집할 수 있으며, 또한, 사용자 단말에게 신규 홍보이벤트, 마감입박 홍보이벤트 또는 내가 짚한 게임의 홍보이벤트 등의 홍보이벤트 알림 서비스 및 가장 많은 사용자가 열람한 홍보이벤트를 포함한 통계 서비스를 제공할 수 있다.
- [0068] 전술한 본 발명의 설명은 예시를 위한 것이며, 본 발명이 속하는 기술분야의 통상의 지식을 가진 자는 본 발명의 기술적 사상이나 필수적인 특징을 변경하지 않고서 다른 구체적인 형태로 쉽게 변형이 가능하다는 것을 이해할 수 있을 것이다. 그러므로 이상에서 기술한 실시예들은 모든 면에서 예시적인 것이며 한정적이 아닌 것으로 이해해야만 한다. 예를 들어, 단일형으로 설명되어 있는 각 구성 요소는 분산되어 실시될 수도 있으며, 마찬가지로 분산된 것으로 설명되어 있는 구성 요소들도 결합된 형태로 실시될 수 있다.
- [0069] 본 발명의 범위는 상기 상세한 설명보다는 후술하는 특허청구범위에 의하여 나타내어지며, 특허청구범위의 의미 및 범위 그리고 그 균등 개념으로부터 도출되는 모든 변경 또는 변형된 형태가 본 발명의 범위에 포함되는 것으로 해석되어야 한다.

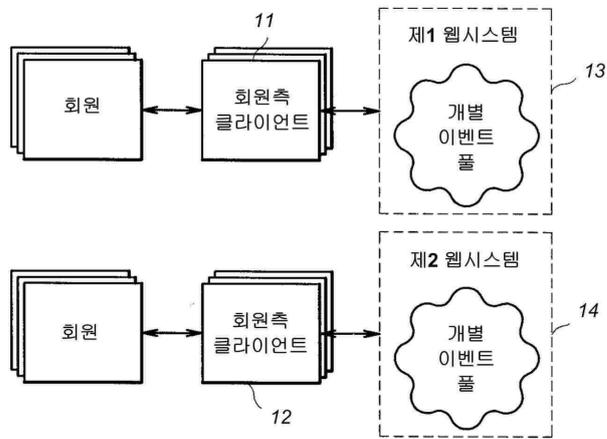
부호의 설명

- [0070] 100: 홍보이벤트 통합관리 시스템
- 110: 홍보이벤트 통합관리 서버
- 120: 홍보이벤트 제공 서버
- 130: 사용자 단말
- 140: 홍보이벤트 통합관리 앱(App.)
- 111: 사용자정보 등록부
- 112: 사용자정보 DB
- 113: 홍보이벤트 수집부
- 114: 홍보이벤트 DB
- 115: 홍보이벤트 분석부

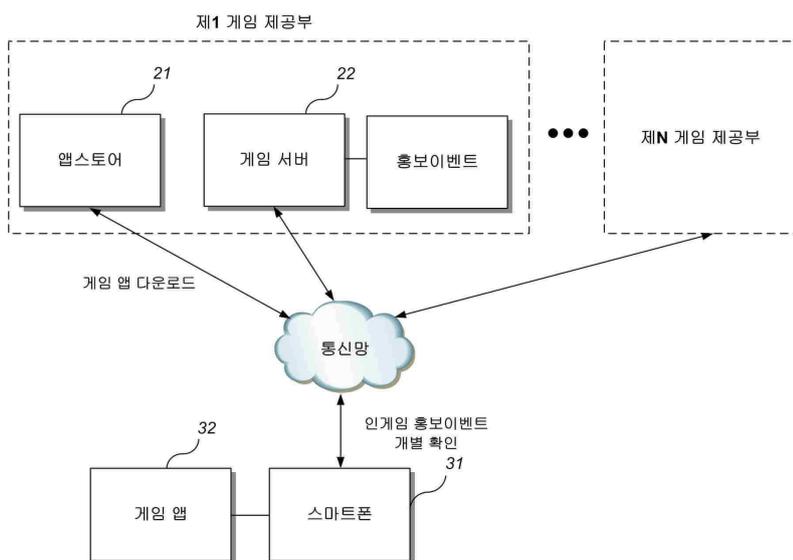
- 116: 통계정보 DB
- 117: 콘텐츠 가공부
- 118: 사용자별 홍보이벤트 제공부
- 119: 알림서비스 제공부(푸시 서버)
- 121: 웹 서버
- 122: 게임 서버
- 131: 스마트폰
- 132: PC

도면

도면1



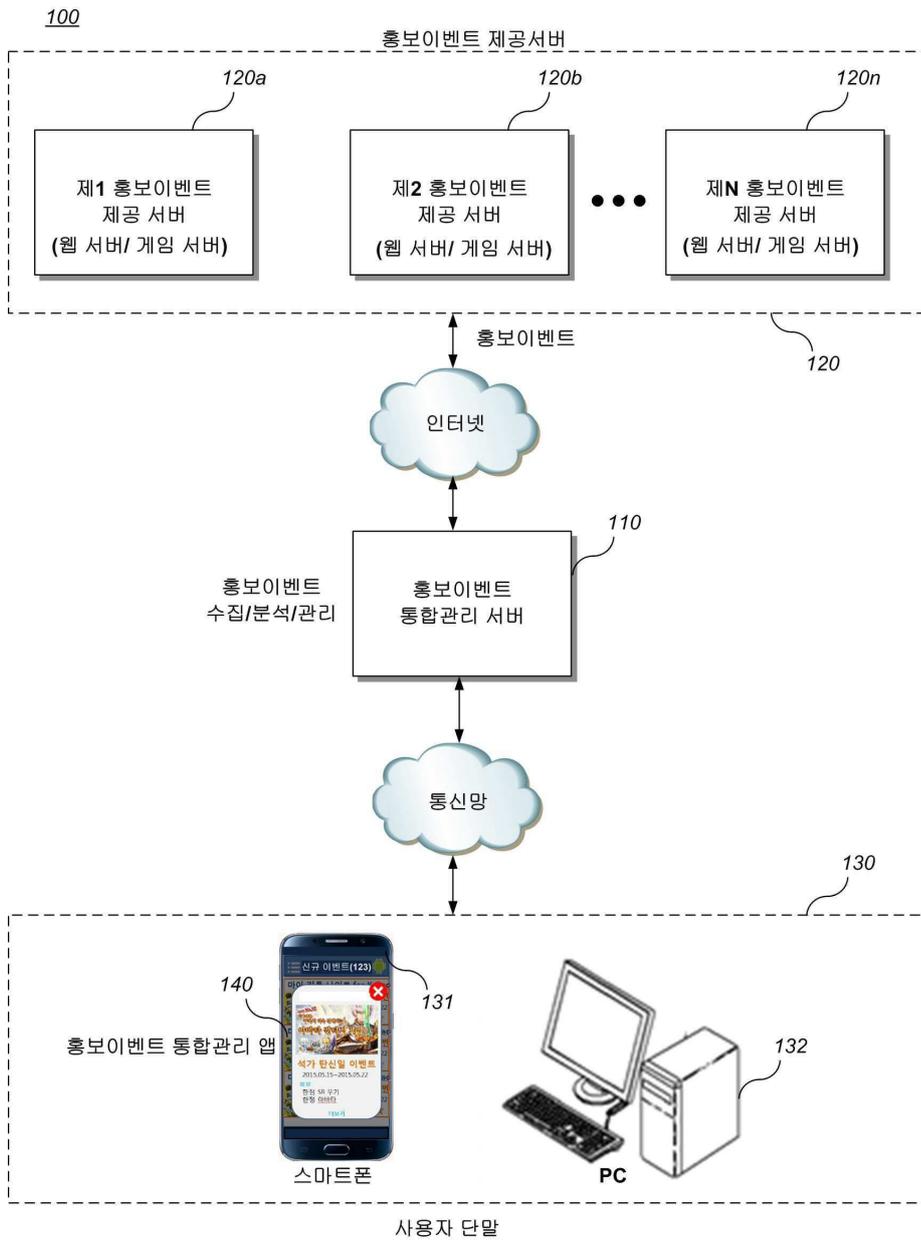
도면2



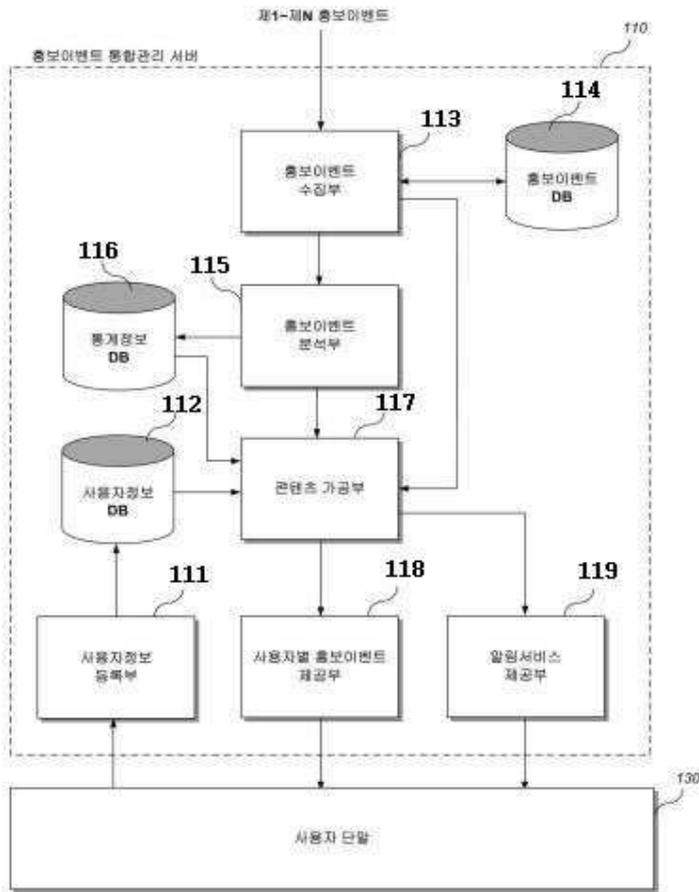
도면3



도면4



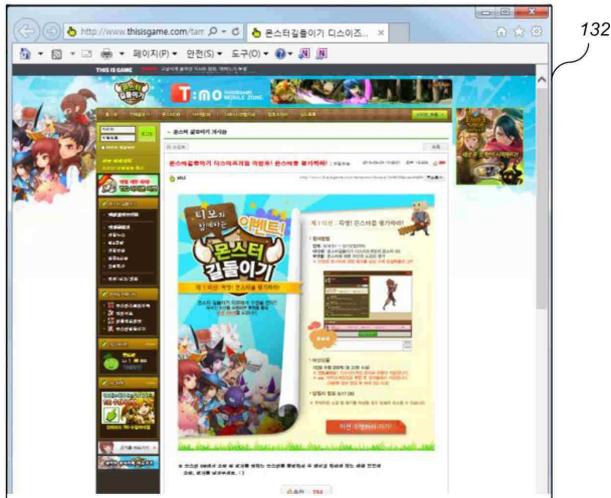
도면5



도면6a



도면6b



도면7

