



- (51) 국제특허분류:
G06Q 30/02 (2012.01) G06Q 30/06 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2014/011615
- (22) 국제출원일: 2014년 12월 1일 (01.12.2014)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2014-0061791 2014년 5월 22일 (22.05.2014) KR
10-2014-0061840 2014년 5월 22일 (22.05.2014) KR
- (71) 출원인: 에스케이플래닛 주식회사 (SK PLANET CO., LTD.) [KR/KR]; 463-400 경기도 성남시 분당구 판교로 264 (삼평동), Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 손상목 (SOHN, Sang-Mok); 463-786 경기도 성남시 분당구 내정로 55, 상록마을우성아파트 311 동 1303 호, Gyeonggi-do (KR). 고영관 (KO, Young-Koan); 422-834 경기도 부천시 소사구 경인로 26 번길 22, 송내 자이 102 동 903 호, Gyeonggi-do (KR).
- (74) 대리인: 한양특허법인 (HANYANG PATENT FIRM); 135-854 서울시 강남구 논현로 38 길 12 (한양빌딩), Seoul (KR).
- (81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO,

AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

- (84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

규칙 4.17 에 의한 선언서:

- 특허출원 및 특허를 받을 수 있는 출원인의 자격에 관한 선언 (규칙 4.17(ii))

공개:

- 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

(54) Title: ADVERTISEMENT PROVIDING APPARATUS, ADVERTISEMENT PROVIDING METHOD, AND ADVERTISEMENT PROVIDING SYSTEM

(54) 발명의 명칭: 광고 제공 장치 및 광고 제공 방법과, 광고 제공 시스템

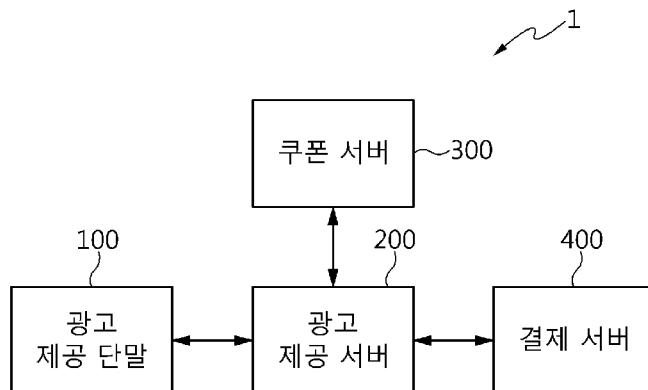


FIG. 1

100 ... Advertisement providing terminal
200 ... Advertisement providing server
300 ... Coupon server
400 ... Payment server

(57) Abstract: Disclosed are: an advertisement providing apparatus; an advertisement providing method; and an advertisement providing system. An advertisement providing terminal apparatus according to the present invention comprises: an advertisement processing unit for receiving an advertisement for a user from an advertisement providing server, outputting the received advertisement on a display, and receiving select information of the output advertisement from the user; a purchase processing unit for, when the select information is received, providing the user with a payment interface so that the user purchases a product associated with the advertisement, and for receiving payment information from the user through the payment interface; and a payment processing unit for processing a payment using the payment information received from the user and sending the payment information so that the payment information can be used as retargeting information. Therefore, it is possible to provide advertisement providing technology which is based on an advertisement model and has a one-stop shopping concept in which exposure to a mobile advertisement, purchase, payment, reward, retargeting, and exposure to an advertisement form a virtuous circle.

(57) 요약서:

[다음 쪽 계속]



본 발명은 광고 제공 장치 및 광고 제공 방법과, 광고 제공 시스템이 개시된다. 본 발명에 따른 광고 제공 단말 장치는 광고 제공 서버로부터 사용자에 대한 광고를 수신하여 디스플레이에 출력하고, 사용자로부터 상기 출력된 광고의 선택 정보를 입력 받는 광고 처리부; 사용자로부터 상기 광고의 선택 정보가 입력되면, 상기 광고와 관련된 상품을 구매하도록 사용자에게 결제 인터페이스를 제공하고, 사용자로부터 그 결제 인터페이스를 통하여 결제 정보를 입력 받는 구매 처리부; 및 사용자로부터 입력된 결제 정보를 이용하여 결제를 처리하고, 재타겟팅 정보로 이용할 수 있도록 상기 결제 정보를 전송하는 결제 처리부를 포함한다. 따라서, 모바일 광고 노출부터 소비, 결제, 보상, 재타겟팅 및 광고 노출이 선순환 구조로 형성되는 원스톱(One-Stop) 쇼핑 개념의 광고 모델을 기반으로 하는 광고 제공 기술을 제공하는 것이 가능하다.

명세서

발명의 명칭: 광고 제공 장치 및 광고 제공 방법과, 광고 제공 시스템

기술분야

- [1] 본 발명은 광고 제공 장치 및 광고 제공 방법과, 광고 제공 시스템(APPARATUS AND METHOD FOR PROVIDING ADVERTISEMENT AND ADVERTISMENT PROVIDING SYSTEM)에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 광고 제공을 위한 단말 장치와 서버 장치 간의 연동으로 단말에 타겟 광고를 노출하고 사용자가 단말에 노출된 광고를 클릭하여 연관된 상품을 구매하는 경우 결제 처리 및 보상을 제공하며 그 결과를 통해 재타겟팅 광고를 생성하여 재타겟팅된 광고를 사용자에게 제공하고, 모바일 서비스 환경에서 매체 어플리케이션 상에 광고를 노출하고, 노출된 광고의 상품을 매체 어플리케이션을 통해 즉시 주문 및 결제하여 광고주의 웹 사이트로 이동하지 않도록 할 수 있는 광고 제공 장치 및 광고 제공 방법과, 광고 제공 시스템에 관한 것이다.
- [2] 본 발명은 2014년 5월 22일 출원된 한국특허출원 제10-2014-0061840호 및 2014년 5월 22일 출원된 한국특허출원 제10-2014-0061791호의 출원일의 이익을 주장하며, 그 내용 전부는 본 명세서에 포함된다.

배경기술

- [3] 광고란 잠재적인 소비자에게 제품과 서비스에 대한 정보와 구입 방법을 알리기 위한 목적으로 이뤄지는 일련의 활동으로, 기존 광고 매체의 경우 TV, 신문 등 다양한 형태로 광고 콘텐츠를 제공하였다. 최근에는 스마트폰 등의 모바일 단말의 보급 확산으로 인하여 인앱(In-App) 광고가 일반화되어 있다.
- [4] 일반적으로 인앱 광고를 제공받기 위해서는 애플리케이션 개발자가 SDK(Software Development Kit)를 해당 애플리케이션에 탑재하고, 탑재된 SDK를 통해 광고 플랫폼 장치로부터 광고 콘텐츠를 가져와 표시한다. 이와 관련하여, 기존 인앱 광고의 경우 단순히 애플리케이션의 카테고리 정보 혹은 단말식별정보(MDN, Mobile Directory Number) 기반의 성별, 및 나이 등의 정보만을 가지고 타겟팅된 광고 콘텐츠를 사용자에게 송출하였다. 이로 인해, 타겟팅 광고임에도 불구하고 실제 사용자가 광고 선택(click)을 통해 서비스페이지로 이동하여 구체적인 광고 콘텐츠 내용을 확인하거나 상품을 구매하도록 유도하기가 어려웠다.
- [5] 또한, 일반적인 모바일 광고 사업에 있어서 광고 네트워크 사업자의 수익모델은 광고주로부터 받는 광고비의 일부, 약 20% 정도가 전부이다. 이렇게 발생한 수익으로 유지, 보수, 신규 개발을 하기에는 턱없이 부족한 것이 현실이다. 이러한 수익구조를 탈피하기 위하여 많은 노력을 하고 있지만 모바일 광고 시장만을 고려할 경우 좋은 성공 사례가 존재하지 않는 실정이다.

- [6] 또한, 종래의 광고 서비스 방식은 노출되는 광고의 상품에 대한 상세 정보의 표시, 주문, 결제 및 배송 등의 절차를 수행하기 위한 절차가 매우 복잡하며, 사용 중인 어플리케이션을 벗어나 웹브라우저 측, 광고에 대한 상품을 제공하는 판매자의 쇼핑몰 등의 웹브라우저로 전환해야하는 불편함이 있다.
- [7] 이러한 현실에서 사용자의 광고 클릭을 유도하여 모바일 광고 효과를 높임과 동시에 광고 네트워크 사업자의 수익 모델을 창출할 수 있는 광고 모델의 개발이 요구된다.
- [8] 관련 선행기술로는, 한국 공개 특허 제10-2014-0003813호, 2014년 01월 10일 공개 (명칭: 사용자의 결제 패턴에 기반한 타겟팅 광고 장치) 및 한국 공개 특허 제2013-0100639호, 2013년 09월 11일 등록 (명칭: 결제 관련 메시지를 이용한 광고 제공 장치 및 방법)이 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [9] 본 발명의 목적은 모바일 광고 노출부터 소비, 결제, 보상, 재타겟팅 및 광고 노출이 선순환 구조로 형성되는 원스톱(One-Stop) 쇼핑 개념의 광고 모델을 기반으로 하는 광고 제공 장치 및 방법과 광고 제공 시스템을 제공하는 것이다.
- [10] 또한, 본 발명의 목적은 광고주의 웹 사이트로 이동하지 않고 광고 상품의 결제를 즉시 수행하기 위한 광고 상품의 결제를 위한 광고 서비스 방법, 이를 위한 장치 및 시스템을 제공하는 것이다.

과제 해결 수단

- [11] 상술한 바와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명의 일실시예에 따른 광고 제공 단말 장치는 광고 제공 서버로부터 사용자에게 대한 광고를 수신하여 디스플레이에 출력하고, 사용자로부터 상기 출력된 광고의 선택 정보를 입력받는 광고 처리부; 사용자로부터 상기 광고의 선택 정보가 입력되면, 상기 광고와 관련된 상품을 구매하도록 사용자에게 결제 인터페이스를 제공하고, 사용자로부터 그 결제 인터페이스를 통하여 결제 정보를 입력받는 구매 처리부; 및 사용자로부터 입력된 결제 정보를 이용하여 결제를 처리하고, 재타겟팅 정보로 이용할 수 있도록 상기 결제 정보를 전송하는 결제 처리부를 포함한다.
- [12] 이 때, 광고 처리부는 광고 제공 서버로부터 상기 광고와 관련된 상품에 대한 쿠폰 정보를 수신하고, 상기 구매 처리부는 사용자로부터 상기 광고의 선택 정보가 입력되면 상기 수신된 쿠폰 정보를 디스플레이에 출력하고, 사용자로부터 상기 쿠폰 사용에 대한 동의 정보가 입력되면, 상기 결제 인터페이스를 디스플레이에 출력할 수 있다.
- [13] 이 때, 구매 처리부는 사용자로부터 상기 쿠폰 사용에 대한 동의 정보가 입력되면, 상기 판매 가격에 쿠폰을 적용한 쿠폰 적용가를 산출하고, 산출된 쿠폰 적용가를 상기 결제 인터페이스에 출력할 수 있다.
- [14] 이 때, 구매 처리부는 월렛 서비스를 위한 월렛 어플리케이션을 통해 상기 광고

- 제공 서버로부터 수신된 월렛 정보를 전달받고, 전달받은 월렛 정보에 포함된 배송지 정보 및 상기 결제 정보를 상기 결제 인터페이스에 표시하도록 제어하고, 상기 월렛 정보 및 상기 결제 정보를 상기 결제 처리부로 전달할 수 있다.
- [15] 이 때, 월렛 정보는 사용자 결제 카드 및 계좌 정보, 상기 배송지 정보, 쿠폰 및 상품권 정보, 제휴 카드 정보, 포인트 정보 중 하나 이상의 정보를 포함할 수 있다.
- [16] 또한, 본 발명의 일실시예에 따른 광고 제공 서버 장치는 광고 제공 단말로부터 광고 제공 요청을 수신하면, 상기 사용자에게 대한 광고를 획득하여 광고 제공 단말에 전송하는 광고 처리부; 광고 제공 단말로부터 상기 광고와 관련된 상품의 결제 정보를 수신하면 수신된 결제 정보를 결제 서버에 전송하여 결제 승인을 요청하는 결제 처리부; 및 상기 수신된 결제 정보를 상기 사용자에게 대한 재타겟팅 정보로 관리하는 데이터 관리부를 포함한다.
- [17] 이 때, 광고 제공 서버 장치는 상기 사용자에게 대한 광고가 획득되면 쿠폰 서버로부터 획득된 광고에 대응하는 쿠폰 정보를 획득하여 광고 제공 단말에 전송하고, 광고 제공 단말로부터 쿠폰 사용 동의 정보가 수신되면, 수신된 쿠폰 사용 내역 정보를 상기 쿠폰 서버에 전송하는 쿠폰 처리부를 더 포함할 수 있다.
- [18] 이 때, 데이터 관리부는 광고 제공 단말로부터 수신된 결제 정보를 상기 사용자에게 대한 재타겟팅 정보로 하여 서비스 내역 DB에 저장하고, 상기 재타겟팅 정보를 기초로 사용자의 구매 패턴을 분석하여 사용자에게 대해 광고를 재타겟팅하여 재타겟팅 광고를 생성할 수 있다.
- [19] 이 때, 광고 제공 서버 장치는 사용자에게 대한 타겟 광고를 저장하는 타겟 광고 DB를 더 포함하고, 상기 데이터 관리부는 사용자에게 대하여 재타겟팅 광고가 생성되면, 생성된 재타겟팅 광고를 상기 타겟 광고 DB에 업데이트할 수 있다.
- [20] 이 때, 결제 처리부는 상기 광고 제공 단말로부터 월렛 어플리케이션을 통해 상기 상품의 주문을 위한 월렛 정보를 요청 받으면, 상기 광고에서 노출되는 상품의 주문을 위한 월렛 정보를 상기 광고 제공 단말로 전송할 수 있다.
- [21] 또한, 본 발명의 일실시예에 따른 광고 제공 방법은 광고 제공 단말 장치가 광고 제공 서버로부터 광고를 수신하는 단계; 상기 수신된 광고를 디스플레이에 출력하고, 사용자로부터 상기 출력된 광고의 선택 정보를 입력받는 단계; 사용자로부터 상기 광고의 선택 정보가 입력되면, 상기 광고와 관련된 상품을 구매하도록 사용자에게 결제 인터페이스를 제공하는 단계; 사용자로부터 상기 결제 인터페이스를 통하여 상기 상품의 구매를 위한 결제 정보를 입력받는 단계; 사용자로부터 입력된 결제 정보를 이용하여 결제를 처리하는 단계; 및 재타겟팅 정보로 이용할 수 있도록 상기 결제 정보를 전송하는 단계를 포함한다.
- [22] 이 때, 광고를 수신하는 단계는 광고 제공 서버로부터 상기 광고와 관련된 상품에 대한 쿠폰 정보를 더 수신하고, 상기 결제 인터페이스를 제공하는 단계는 사용자로부터 상기 광고의 선택 정보가 입력되면 상기 수신된 쿠폰 정보를 디스플레이에 출력하는 단계; 사용자로부터 상기 쿠폰 사용에 대한 동의 정보가

입력되면 상기 결제 인터페이스를 디스플레이에 출력하는 단계; 사용자로부터 상기 쿠폰 사용에 대한 동의 정보가 입력되면, 상기 판매 가격에 쿠폰을 적용한 쿠폰 적용가를 산출하는 단계; 및 상기 산출된 쿠폰 적용가를 상기 결제 인터페이스에 출력하는 단계를 더 포함할 수 있다.

- [23] 이 때, 광고 제공 방법은 상기 사용자로부터 상기 광고의 선택 정보가 입력되면, 월렛 서비스를 제공하는 월렛 어플리케이션과 연동하여 상기 상품의 주문을 위한 월렛 정보를 요청하는 단계; 상기 상품의 주문을 위한 월렛 정보를 상기 광고 제공 서버로부터 수신하는 단계; 및 상기 결제 인터페이스에 상기 월렛 정보를 표시하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [24] 또한, 본 발명의 일실시예에 따른 광고 제공 방법은 광고 제공 서버 장치가 광고 제공 단말로부터 광고 제공 요청을 수신하는 단계; 광고 제공 단말로부터 광고 제공 요청이 수신되면, 상기 사용자에게 대한 광고를 획득하여 광고 제공 단말에 전송하는 단계; 광고 제공 단말로부터 상기 광고와 관련된 상품의 결제 정보를 수신하는 단계; 상기 수신된 결제 정보를 결제 서버에 전송하여 결제 승인을 요청하는 단계; 및 상기 수신된 결제 정보를 상기 사용자에게 대한 재타겟팅 정보로 관리하는 단계를 포함한다.
- [25] 이 때, 광고를 사용자 단말에 전송하는 단계는 상기 사용자에게 대한 광고가 획득되면 쿠폰 서버로부터 획득된 광고에 대응하는 쿠폰 정보를 획득하는 단계; 및 상기 획득된 쿠폰 정보를 광고 제공 단말에 전송하는 단계를 포함할 수 있다.
- [26] 이 때, 재타겟팅 정보로 관리하는 단계는 광고 제공 단말로부터 수신된 결제 정보를 상기 사용자에게 대한 재타겟팅 정보로 하여 서비스 내역 DB에 저장하는 단계; 상기 재타겟팅 정보를 기초로 사용자의 구매 패턴을 분석하는 단계; 상기 구매 패턴 분석 결과를 기초로 그 사용자에게 대해 광고를 재타겟팅하여 재타겟팅 광고를 생성하는 단계; 및 상기 생성된 재타겟팅 광고를 타겟 광고 DB에 업데이트하는 단계를 포함할 수 있다.
- [27] 이 때, 광고 제공 방법은 상기 광고 제공 단말로부터 월렛 서비스를 제공하는 월렛 어플리케이션과 연동하여 상기 상품의 주문을 위한 월렛 정보의 요청을 수신하는 단계; 및 상기 상품의 주문을 위한 월렛 정보를 상기 광고 제공 단말로 전송하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [28] 본 발명의 과제 해결을 위한 또 다른 수단으로서, 클라우드 컴퓨팅 기반의 데이터 관리 방법을 실행하는 프로그램을 기록한 컴퓨터 판독 가능한 기록매체를 제공한다.
- [29] 또한, 본 발명의 일실시예에 따른 광고 제공 시스템은 광고 제공 서버로부터 사용자에게 대한 타겟 광고를 수신하여 디스플레이에 출력하고, 사용자로부터 상기 출력된 광고의 선택 정보가 입력되면 상기 광고와 관련된 상품의 구매를 위한 결제 정보를 입력받고, 사용자로부터 입력된 결제 정보를 광고 제공 서버에 전송하여 결제를 처리하는 광고 제공 단말; 및 광고 제공 단말로부터 광고 제공 요청을 수신하면 그 사용자에게 대한 타겟 광고를 획득하여 광고 제공 단말에

전송하고, 광고 제공 단말로부터 상기 광고와 관련된 상품의 결제 정보를 수신하면 수신된 결제 정보를 결제 서버에 전송하여 결제 승인을 요청하고, 상기 수신된 결제 정보를 상기 사용자에게 대한 재타겟팅 정보로 관리하는 광고 제공 서버를 포함한다.

발명의 효과

- [30] 본 발명에 따르면, 모바일 광고 노출부터 소비, 결제, 보상, 재타겟팅 및 광고 노출이 선순환 구조로 형성되는 원스톱(One-Stop) 쇼핑 개념의 광고 모델을 제시할 수 있다.
- [31] 또한, 본 발명은 사용자의 구매 패턴을 기반으로 광고를 재타겟팅하여 사용자에게 노출함으로써 사용자는 자신이 원하는 광고를 제공받을 수 있고, 사용자는 노출된 광고를 클릭하여 단순히 광고를 확인하는데 그치지 않고 관련 상품을 구매 및 결제까지 원스톱으로 용이하고 편하게 처리할 수 있다.
- [32] 또한, 본 발명은 광고 네트워크 사업자는 이러한 광고 모델을 통하여 사용자의 광고 소비를 적극적으로 유도할 수 있고, 더 나아가 사용자가 광고를 클릭하는 경우 광고주 페이지와 같이 다른 페이지로 이동함이 없이 바로 상품 구매 및 결제까지 이루어지도록 함으로써 보다 높은 수익을 창출할 수 있다.
- [33] 또한, 본 발명은 광고 제공 장치로부터 수신된 광고를 사용자 단말 장치에서 실행되는 매체 어플리케이션 상에 노출시킨 후, 사용자가 노출된 광고를 클릭함에 따라 노출된 광고에서 제공하는 상품에 대한 주문 및 결제를 매체 어플리케이션을 통해 직접 수행함으로써, 광고주 또는 판매자가 제공하는 오픈마켓의 웹 사이트(또는 쇼핑몰)로 이동하지 않고 주문 요청한 광고 상품의 결제를 즉시 수행할 수 있다.
- [34] 또한, 본 발명은 사용자 입장에서 원 스탑(One-stop)으로 광고 상품에 대한 주문 및 결제를 간편하게 수행할 수 있고, 오픈마켓을 이용함에 따른 발생하는 수수료를 절감할 수 있으며, 판매자 입장에서 매장(오픈마켓 쇼핑몰)에 방문하지 않은 원격의 소비자에게 상품을 판매할 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [35] 도 1은 본 발명의 실시 예에 따른 광고 제공 시스템을 나타낸 블록도이다.
- [36] 도 2는 도 1에 도시된 광고 제공 단말을 나타낸 블록도이다.
- [37] 도 3은 도 1에 도시된 광고 제공 서버를 나타낸 블록도이다.
- [38] 도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 광고 제공 방법의 흐름을 나타낸 도면이다.
- [39] 도 5는 본 발명의 일실시예에 따른 광고 제공 단말이 수행하는 광고 제공 방법을 나타낸 동작 흐름도이다.
- [40] 도 6은 도 5에 도시된 결제 인터페이스를 제공하는 단계를 상세하게 나타낸 동작 흐름도이다.
- [41] 도 7은 본 발명의 일실시예에 따른 광고 제공 서버가 수행하는 광고 제공 방법을 나타낸 동작 흐름도이다.

- [42] 도 8은 도 7에 도시된 제타겟팅 정보 관리 단계를 상세하게 나타낸 동작 흐름도이다.
- [43] 도 9는 본 발명의 일실시예에 따른 광고 서비스 시스템을 나타낸 블록도이다.
- [44] 도 10은 도 9에 도시된 사용자 단말 장치를 나타낸 블록도이다.
- [45] 도 11은 도 10에 도시된 매체 어플리케이션 처리 모듈을 나타낸 블록도이다.
- [46] 도 12는 본 발명의 일실시예에 따른 사용자 단말 장치에서 실행되는 매체 어플리케이션의 기능들을 나타낸 도면이다.
- [47] 도 13은 도 9에 도시된 서비스 장치를 나타낸 블록도이다.
- [48] 도 14는 도 9에 도시된 광고 제공 장치를 나타낸 블록도이다.
- [49] 도 15는 본 발명의 일실시예에 따른 사용자 단말 장치에서 광고를 노출하는 매체 어플리케이션의 실행 화면의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [50] 도 16은 본 발명의 일실시예에 따른 사용자 단말 장치에서 매체 어플리케이션을 통해 출력되는 주문 화면의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [51] 도 17은 본 발명의 일실시예에 따른 사용자 단말 장치에서 매체 어플리케이션을 통해 출력되는 결제 화면의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [52] 도 18은 본 발명의 일실시예에 따른 광고 서비스 방법을 나타낸 도면이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [53] 이하 본 발명의 바람직한 실시 예를 첨부한 도면을 참조하여 상세히 설명한다. 다만, 하기의 설명 및 첨부된 도면에서 본 발명의 요지를 흐릴 수 있는 공지 기능 또는 구성에 대한 상세한 설명은 생략한다. 또한, 도면 전체에 걸쳐 동일한 구성 요소들은 가능한 한 동일한 도면 부호로 나타내고 있음에 유의하여야 한다.
- [54] 이하에서 설명되는 본 명세서 및 청구범위에 사용된 용어나 단어는 통상적이거나 사전적인 의미로 한정해서 해석되어서는 아니 되며, 발명자는 그 자신의 발명을 가장 최선의 방법으로 설명하기 위한 용어의 개념으로 적절하게 정의할 수 있다는 원칙에 입각하여 본 발명의 기술적 사상에 부합하는 의미와 개념으로 해석되어야만 한다. 따라서 본 명세서에 기재된 실시 예와 도면에 도시된 구성은 본 발명의 가장 바람직한 일 실시 예에 불과할 뿐이고, 본 발명의 기술적 사상을 모두 대변하는 것은 아니므로, 본 출원시점에 있어서 이들을 대체할 수 있는 다양한 균등물과 변형 예들이 있을 수 있음을 이해하여야 한다. 또한 제 1, 제 2 등의 용어는 다양한 구성요소들을 설명하기 위해 사용하는 것으로, 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하는 목적으로만 사용될 뿐, 상기 구성요소들을 한정하기 위해 사용되지 않는다.
- [55] 이하에서는 본 발명의 실시 예에 따른 단말기는 통신망에 연결되어 클라우드 컴퓨팅 시스템 기반으로 콘텐츠를 업로드 또는 다운로드 할 수 있는 이동통신단말기를 대표적인 예로서 설명하지만 단말기는 이동통신단말기에 한정된 것이 아니고, 모든 정보통신기기, 멀티미디어 단말기, 유선 단말기, 고정형 단말기 및 IP(Internet Protocol) 단말기 등의 다양한 단말기에 적용될 수

있다. 또한, 단말기는 휴대폰, PMP(Portable Multimedia Player), MID(Mobile Internet Device), 스마트폰(Smart Phone), 데스크톱/Desktop), 태블릿컴퓨터(Tablet PC), 노트북(Note book), 넷북(Net book) 및 정보통신 기기 등과 같은 다양한 이동통신 사양을 갖는 모바일(Mobile) 단말기일 때 유리하게 활용될 수 있다.

[56] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 광고 제공 시스템을 나타낸 블록도이다.

[57] 도 1을 참조하면, 광고 제공 시스템은 광고 제공 단말(100), 광고 제공 서버(200), 쿠폰 서버(300) 및 결제 서버(400)를 포함한다. 이때, 광고 제공 서버(200), 쿠폰 서버(300) 및 결제 서버(400)는 필요에 따라 둘 이상이 하나의 하드웨어 장치에 함께 구현되는 것이 가능하다. 예를 들어, 광고 제공 서버(200)와 쿠폰 서버(300)는 하나의 하드웨어 장치에 구현되어 광고 제공 서버(200)가 쿠폰 서버(300)의 기능을 함께 수행할 수 있다.

[58] 도 1에 도시되지는 않았지만 광고 제공 단말(100)과 광고 제공 서버(200)는 네트워크를 통하여 서로 연결될 수 있다. 또한, 광고 제공 서버(200)와 쿠폰 서버(300) 사이, 광고 제공 서버(200)와 결제 서버(400) 사이는 각 장치가 물리적으로 분리된 위치에 구현되는 경우 네트워크를 통하여 서로 연결될 수 있다.

[59] 이때, 네트워크는 데이터를 전달하는 통로를 제공하는 것으로서, 기존에 이용되는 네트워크 및 향후 개발 가능한 네트워크를 모두 포괄하는 개념이다. 예를 들면, 네트워크는 한정된 지역 내에서 각종 정보장치들의 통신을 제공하는 유무선 근거리 통신망, 이동체 상호 간 및 이동체와 이동체 외부와의 통신을 제공하는 이동통신망, 위성을 이용해 지구국과 지구국간 통신을 제공하는 위성통신망이거나 유무선 통신망 중에서 어느 하나이거나, 둘 이상의 결합으로 이루어질 수 있다. 한편, 네트워크의 전송 방식 표준은, 기존의 전송 방식 표준에 한정되는 것은 아니며, 향후 개발될 모든 전송 방식 표준을 포함할 수 있다.

[60] 광고 제공 단말(100)은 광고 제공 서버(200)에 광고를 요청하고, 광고가 수신되면 디스플레이에 광고를 노출하여 사용자에게 제공하는 장치로서, 스마트폰, 스마트 패드 등의 모바일 단말일 수 있다. 하지만, 이에 한정되는 것은 아니며, 모든 정보통신기기, 멀티미디어 단말기, 유선 단말기, 고정형 단말기 및 IP(Internet Protocol) 단말기 등의 다양한 단말기에 적용될 수 있다. 또한, 단말 장치(120)는 휴대폰, PMP(Portable Multimedia Player), MID(Mobile Internet Device), 데스크톱/Desktop), 태블릿 컴퓨터(Tablet PC), 노트북(Note book), 넷북(Net book), 개인휴대용 정보단말기(Personal Digital Assistant; PDA), 스마트 TV 및 정보통신 기기 등과 같은 다양한 이동통신 사양을 갖는 모바일(Mobile) 단말기 등을 포함할 수 있다.

[61] 광고 제공 단말(100)에는 네이티브 광고(Native Advertisement) 등의 인앱(In-App) 광고를 위하여 광고 매체가 제공하는 애플리케이션이 설치될 수 있으며, 광고 SDK(Software Development Kit)는 광고 제공 단말(100)에서 그 애플리케이션이 실행되면 이를 감지하여 광고 제공 서버(200)에 광고의 제공을

요청하고, 광고 제공 서버(200)로부터 광고가 수신되면 그 광고를 애플리케이션에 노출할 수 있다.

- [62] 또한, 본 실시예에 따르면, 광고 제공 단말(100)은 광고 제공 서버(200)와 연동하여 사용자가 단말(100)의 디스플레이에 노출된 광고를 선택하면 그 광고와 관련된 상품의 구매 및 결제를 처리할 수 있다. 이때, 광고 제공 단말(100)은 별도의 결제 SDK를 구비할 필요 없이 앞서 설명한 광고 SDK를 통하여 구매 및 결제 처리를 할 수 있다.
- [63] 즉, 광고 제공 단말(100)은 사용자가 디스플레이에 노출된 광고를 선택하면 광고주 등이 제공하는 다른 페이지로 이동하지 않고 그 광고와 관련된 상품을 구매할 수 있도록 결제 인터페이스를 제공하고, 그 결제 인터페이스를 통하여 사용자로부터 결제 정보를 입력 받을 수 있다. 광고 SDK는 결제 정보가 입력되면 이를 광고 제공 서버(200)에 전송하여 결제 처리를 요청하고, 결제 처리 결과를 수신하여 사용자에게 제공할 수 있다.
- [64] 이와 같이, 일반적인 광고 및 결제 모델의 경우에는 광고를 처리하는 SDK와 결제를 처리하는 SDK를 서로 다른 플랫폼에서 제공함으로써 사용자가 광고 SDK가 제공하는 광고를 선택하면 광고주가 제공하는 페이지로 이동하는 등의 이탈이 발생하게 되어 광고 플랫폼 측면에서는 그 사용자가 노출한 광고에 대한 상품을 실제 구매하고 결제하였는지를 알 수 없다는 문제가 있었으나, 본 실시예에 따르면, 광고 플랫폼에서 제공한 광고 SDK에서 결제 처리까지 수행함으로써 사용자가 광고 클릭 및 구매 결과까지 확인이 가능하여 광고주의 관심 영역을 정확하게 파악할 수 있다.
- [65] 광고 제공 서버(200)는 광고 플랫폼 사업자에 의해 운영되는 장치일 수 있다. 광고 제공 서버(200)는 도시되지는 않았지만, 광고주가 제공하는 광고 정보를 저장하여 관리한다. 이때, 사용자의 이름, 성별 등의 개인정보 및 구매 패턴 등의 정보를 바탕으로 사용자 별로 타겟 광고를 생성하여 관리하고, 광고 제공 단말(100)의 요청에 따라 그 단말(100) 사용자의 타겟 광고를 단말(100)에 전송할 수 있다.
- [66] 광고 제공 서버(200)는 쿠폰 서버(300)와 연동하여 광고와 관련된 쿠폰 정보를 수집하여 관리할 수 있다. 광고 제공 서버(200)는 광고 제공 단말(100)의 요청에 따라 광고를 제공할 때, 그 광고와 관련된 쿠폰 정보를 함께 제공할 수 있다. 이때, 사용자가 쿠폰 사용에 동의하는 경우 그 쿠폰이 반영된 가격으로 상품의 결제가 처리될 수 있으며, 쿠폰 사용 내역 정보는 쿠폰 서버(300)에 전송될 수 있다.
- [67] 광고 제공 서버(200)는 결제 서버(400)와 연동하고, 광고 제공 단말(100)로부터 노출된 광고와 관련된 상품의 구매를 위한 결제 정보가 입력되면, 결제 서버(400)에 그 결제 정보를 전송하여 결제 승인을 요청할 수 있다. 또한, 결제 서버(400)로부터 결제 승인 결과를 수신하고 광고 제공 단말(100)에 전송할 수 있다.

- [68] 또한, 광고 제공 서버(200)는 결제 정보 등의 서비스 내역 정보를 이용하여 사용자에게 대한 구매 패턴 등을 분석하고 분석 결과를 이용하여 그 사용자에게 대하여 광고를 재타겟팅할 수 있다. 이와 같이 사용자 별로 재타겟팅된 광고는 그 사용자의 광고 제공 단말(100)로부터 광고 요청이 수신되는 경우 제공될 수 있다.
- [69] 도 2는 도 1에 도시된 광고 제공 단말을 나타낸 블록도이다.
- [70] 도 2를 참조하면, 도 1에 도시된 광고 제공 단말(100)은 광고 처리부(110), 구매 처리부(120) 및 결제 처리부(130)를 포함할 수 있다.
- [71] 광고 처리부(110)는 광고와 관련된 사용자의 요청을 입력 받아 처리하고, 광고 제공 서버(200)로부터 수신된 광고를 디스플레이에 출력하여 사용자에게 제공한다.
- [72] 예를 들어, 광고 처리부(110)는 사용자가 단말(100)에서 광고 매체가 제공하는 애플리케이션을 실행하면, 이를 감지하고 연동된 광고 제공 서버(200)에 광고를 요청할 수 있다. 또한, 광고 제공 서버(200)로부터 광고를 수신하고, 수신된 광고를 디스플레이, 예컨대, 실행중인 애플리케이션의 소정의 위치에 출력하여 사용자에게 제공할 수 있다. 이때, 수신되는 광고는 단말(100)의 사용자에게 대하여 타겟팅된 광고일 수 있다.
- [73] 한편, 광고 처리부(110)는 광고 제공 서버(200)로부터 그 광고와 함께, 그 광고의 상품과 관련된 쿠폰 정보를 수신할 수 있다. 이때, 쿠폰 정보는 쿠폰명, 쿠폰 이미지, 쿠폰 가격 할인율이나 적립 마일리지 및, 쿠폰 설명 등을 포함할 수 있다. 여기서, 쿠폰 설명은 다른 경로를 통하여 제공되는 쿠폰 등과의 차별화되는 점 등에 대한 설명일 수 있다. 일 예로, 광고와 함께 제공되는 쿠폰은 다른 경로를 통하여 제공되는 쿠폰 등에 비해 더 많은 할인율 등이 적용된다는 점 등을 설명하는 것일 수 있다.
- [74] 광고 처리부(110)는 사용자가 노출된 광고를 클릭하여 선택하면, 그 선택 정보를 입력 받는다. 광고 처리부(110)는 사용자로부터 광고 선택 정보가 입력되면 그 광고 선택 정보를 광고 제공 서버(200)에 전송하여 광고 제공 서버(200)로 하여금 그 광고 선택에 따른 다양한 통계 정보를 관리하도록 할 수 있다.
- [75] 구매 처리부(120)는 사용자로부터 노출된 광고에 대한 선택 정보가 입력되면, 그 광고와 관련된 상품을 구매할 수 있도록 구매 및 결제 처리를 수행할 수 있다.
- [76] 예를 들어, 구매 처리부(120)는 사용자로부터 광고 선택 정보가 입력되면 사용자가 그 광고와 관련된 상품을 구매할 수 있도록 구매 인터페이스를 디스플레이에 출력할 수 있다. 이때, 구매 인터페이스는 그 광고와 관련된 상품에 대한 정보, 예컨대, 상품명, 상품 설명, 판매가격 등의 다양한 정보를 포함할 수 있다.
- [77] 또한, 구매 처리부(120)는 사용자로부터 광고 선택 정보가 입력되면, 그 광고와 함께 수신된 쿠폰 정보가 존재하는지 확인하고, 쿠폰 정보가 존재하면 그 쿠폰

정보를 구매 인터페이스에 출력할 수 있다.

- [78] 구매 처리부(120)는 사용자가 출력된 쿠폰을 확인하고, 쿠폰 사용 동의를 입력하면 상품 구매에 동의하는 것으로 판단하고 결제 정보를 입력하기 위한 결제 인터페이스를 디스플레이에 출력할 수 있다. 이때, 그 상품의 판매가에 쿠폰의 할인율 등을 적용한 쿠폰 적용가를 산출하여 결제 인터페이스에 출력할 수 있다.
- [79] 구매 처리부(120)는 사용자가 쿠폰 사용에 동의하지 않는 경우에도 구매 인터페이스를 통하여 상품 구매를 요청하는 경우에는 결제 인터페이스를 디스플레이에 출력하여 사용자에게 제공하는 것도 가능하다.
- [80] 결제 처리부(130)는 사용자가 결제 인터페이스를 통하여 상품을 구매하기 위한 결제 정보를 입력하면 입력된 결제 정보를 광고 제공 서버(200)에 전송할 수 있다. 이때, 결제 정보는 사용자 정보, 상품명, 상품 가격, 판매 수량, 구매 시간, 신용카드 번호 등의 결제 수단 등의 정보를 포함할 수 있다.
- [81] 또한, 결제 처리부(130)는 광고 제공 서버(200)로부터 결제 처리 결과를 수신하고, 수신된 결제 처리 결과를 디스플레이에 출력하여 사용자에게 제공할 수 있다.
- [82] 도 3은 도 1에 도시된 광고 제공 서버를 나타낸 블록도이다.
- [83] 도 3을 참조하면, 도 1에 도시된 광고 제공 서버(200)는 광고 처리부(210), 타겟 광고 DB(220), 쿠폰 처리부(230), 결제 처리부(240), 데이터 관리부(250) 및 서비스 내역 DB(260)를 포함할 수 있다.
- [84] 광고 처리부(210)는 광고주로부터 광고를 수집하여 타겟 광고 DB(220)에 저장하고, 사용자 별로 타겟 광고를 생성할 수 있다. 또한, 광고 처리부(210)는 광고 제공 단말(100)로부터 광고 요청이 수신하면, 타겟 광고 DB(220)로부터 그 사용자에게 대한 타겟 광고를 획득하여 광고 제공 단말(100)에 전송할 수 있다. 이때, 타겟 광고 DB(220)에 광고 제공을 요청한 사용자에게 대한 타겟 광고가 존재하지 않는 경우에는 일반 광고를 제공할 수 있다.
- [85] 쿠폰 처리부(220)는 광고 제공 단말(100)의 광고 제공 요청에 따라 제공할 광고가 획득되면, 쿠폰 서버(300)에 그 광고와 관련된 쿠폰 정보의 제공을 요청할 수 있다. 또한, 쿠폰 서버(300)로부터 쿠폰 정보가 수신되면 광고 처리부(210)의 광고 제공 시 함께 광고 제공 단말(100)에 전송할 수 있다. 이때, 쿠폰 정보는 쿠폰명, 쿠폰 이미지, 쿠폰 가격 할인율이나 적립 마일리지 및, 쿠폰 설명 등을 포함할 수 있다.
- [86] 또한, 쿠폰 처리부(220)는 광고 제공 단말(100)로부터 광고 제공 단말로부터 쿠폰 사용 동의 정보가 수신되면, 수신된 쿠폰 사용 내역 정보를 쿠폰 서버(300)에 전송할 수 있다.
- [87] 결제 처리부(240)는 광고 제공 단말(100)로부터 결제 정보를 수신하고, 결제 정보를 연동된 결제 서버(400)에 전송하여 결제 승인을 요청할 수 있다. 또한, 결제 서버(400)로부터 결제 승인 결과를 수신하고 수신된 결제 승인 결과를

사용자의 광고 제공 단말(100)에 전송할 수 있다. 이때, 결제 정보는 상품명 등의 상품 정보, 결제 수단 정보, 구매 수량, 구매 시간, 쿠폰 사용 여부 및 사용자 정보 등을 포함할 수 있다.

- [88] 데이터 관리부(250)는 수신된 결제 정보, 쿠폰 사용 내역 정보, 광고 선택 정보 등을 사용자에게 대한 재타겟팅 정보로 하여 서비스 내역 DB(260)에 저장할 수 있다.
- [89] 또한, 데이터 관리부(250)는 사용자에게 대하여 수집된 각종 정보, 예컨대, 결제 정보, 쿠폰 사용 내역 정보, 광고 선택 정보 등을 이용하여 데이터를 분석하여 그 사용자에게 대해 필요한 데이터를 생성할 수 있다.
- [90] 일 예로, 데이터 관리부(250)는 사용자의 광고 제공 단말(100)로부터 수신되는 광고 선택 정보를 관리하고, 소정 기간 동안의 수집된 이력 정보를 분석하여 그 사용자에게 대하여 각 광고별 선택 횟수, 선호하는 광고의 종류, 각 광고별 선택 시간대 등의 통계 정보를 생성하고, 서비스 내역 DB(260)에 저장할 수 있다. 이와 같이, 생성된 통계 정보는 그 사용자를 위한 타겟 광고 생성시 활용될 수 있다.
- [91] 다른 예로, 데이터 관리부(250)는 결제 정보, 쿠폰 사용 내역 정보 등을 분석하여 사용자의 구매 패턴을 추출하고, 추출된 구매 패턴을 이용하여 그 사용자에게 대하여 광고를 재타겟팅하고, 재타겟팅 광고를 생성할 수 있다. 데이터 관리부(250)는 재타겟팅 광고를 타겟 광고 DB(220)에 업데이트하여 향후 그 사용자에게 대한 광고 제공 시 활용되도록 할 수 있다.
- [92] 도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 광고 제공 방법의 흐름을 나타낸 도면이다.
- [93] 도 4를 참조하면, 본 발명의 일실시예에 따른 광고 제공 방법은 먼저, 광고 제공 시스템의 광고 제공 단말(100)은 광고 제공 서버(200)에 광고를 요청할 수 있다(단계 510). 이때, 광고 제공 단말(100)은 사용자에게 의해 광고 매체가 제공하는 애플리케이션이 실행되면, 그 애플리케이션의 실행을 감지하여 광고 제공 서버(200)에 그 광고 매체에 대한 광고의 제공을 요청할 수 있다.
- [94] 그 다음, 광고 제공 서버(200)는 제공할 광고를 획득하고, 그 광고에 매칭되어 있는 쿠폰 정보를 쿠폰 서버(300)로부터 획득할 수 있다(단계 520).
- [95] 그 다음, 광고 제공 서버(200)는 획득된 광고/쿠폰 정보를 요청한 광고 제공 단말(100)에 전송한다(단계 530).
- [96] 광고 제공 단말(100)은 광고를 디스플레이에 출력하여 사용자에게 노출하고, 사용자가 광고를 선택하면, 수신된 쿠폰 정보를 사용자에게 제공할 수 있다. 사용자가 쿠폰 사용에 동의하면 쿠폰 사용 동의 정보를 광고 제공 서버(200)에 전송할 수 있다(단계 540).
- [97] 광고 제공 서버(200)는 광고 제공 단말(100)로부터 쿠폰 사용 동의 정보가 수신되면 쿠폰 사용 내역 정보를 쿠폰 서버(300)에 전송하여 쿠폰을 관리하도록 할 수 있다(단계 550).
- [98] 그 다음, 광고 제공 단말(100)은 사용자가 결제 정보를 입력하여 결제를 요청하면, 결제 정보를 광고 제공 서버(200)에 전송할 수 있다(단계 560).

- [99] 광고 제공 서버(200)는 결제 정보 전송이 수신되면 결제 정보를 연동된 결제 서버(400)에 전송하여 결제 승인을 요청할 수 있다(단계 570).
- [100] 결제 서버(400)는 결제 승인 처리가 완료되면 그 승인 처리 결과를 광고 제공 서버(200)에 전송하고(단계 580), 광고 제공 서버(200)는 수신된 결제 승인 결과를 광고 제공 단말(100)에 전송할 수 있다(단계 590).
- [101] 도 5는 본 발명의 일실시예에 따른 광고 제공 단말이 수행하는 광고 제공 방법을 나타낸 동작 흐름도이다.
- [102] 도 6은 도 5에 도시된 결제 인터페이스를 제공하는 단계를 상세하게 나타낸 동작 흐름도이다.
- [103] 도 5 및 도 6은 도 2의 광고 제공 단말이 수행하는 광고 제공 방법의 일 실시예로서, 도 2를 참조하여 상세하게 설명하였으므로 이하 중복되는 설명을 피하기 위해 간단하게 설명한다.
- [104] 광고 제공 단말(100)은 광고 제공 서버에 광고 제공을 요청하고, 광고 제공 서버로부터 광고 정보를 수신할 수 있다(단계 610). 이때, 광고 정보와 함께 그 광고와 관련된 쿠폰 정보를 함께 수신할 수 있다. 광고 정보는 광고를 다운로드 받을 수 있는 URL 주소 정보를 포함할 수 있고, 쿠폰 정보는 쿠폰명, 쿠폰 이미지, 할인율이나 적립 마일리지, 쿠폰 설명 등의 정보를 포함할 수 있다.
- [105] 광고 제공 단말(100)은 광고 정보가 수신되면, 광고를 디스플레이, 즉, 실행중인 애플리케이션의 소정 영역에 출력하여 사용자에게 노출하고, 사용자가 그 광고를 클릭하면 광고의 클릭 정보를 입력 받을 수 있다(단계 620).
- [106] 그 다음, 사용자가 광고를 선택하여 그 선택 정보가 입력되면(단계 620), 그 광고와 관련된 상품을 구매할 수 있도록 사용자에게 결제 인터페이스를 출력할 수 있다(단계 630).
- [107] 도 6을 참조하여, 결제 인터페이스를 출력하는 단계(630)를 좀 더 상세하게 설명하면, 먼저, 사용자의 선택 정보가 입력되면 광고 정보와 함께 수신된 쿠폰 정보를 디스플레이에 출력할 수 있다(단계 631).
- [108] 그 다음, 사용자가 쿠폰 정보를 확인하고 쿠폰 사용에 동의하면, 쿠폰 사용에 대한 동의 정보를 입력받고(단계 632), 그 쿠폰 사용 동의 정보를 광고 제공 서버에 전송할 수 있다.
- [109] 그 다음, 사용자가 쿠폰 사용에 동의하면 상품을 구매하는 의사를 표현하는 것이므로 사용자가 그 상품의 구매를 위한 결제 정보를 입력할 수 있도록 결제 인터페이스를 디스플레이에 출력할 수 있다(단계 633).
- [110] 그 다음, 그 상품의 판매가에 쿠폰을 적용한 쿠폰 적용가를 산출하고(단계 634), 산출된 쿠폰 적용가를 결제 인터페이스에 출력할 수 있다(단계 635).
- [111] 다시 도 5를 참조하면, 그 다음 사용자가 결제 인터페이스에서 쿠폰 적용가를 확인하고 결제 정보를 입력하면 이를 수신하고(단계 640), 그 결제 정보를 광고 제공 서버에 전송하여 결제 처리를 요청할 수 있다(단계 650). 또한, 광고 제공 서버로부터 결제 처리 결과가 수신되면 사용자에게 제공할 수 있다.

- [112] 도 7은 본 발명의 일실시예에 따른 광고 제공 서버가 수행하는 광고 제공 방법을 나타낸 동작 흐름도이다.
- [113] 도 8은 도 7에 도시된 재타겟팅 정보 관리 단계를 상세하게 나타낸 동작 흐름도이다.
- [114] 도 7 및 도 8은 도 3의 광고 제공 서버가 수행하는 광고 제공 방법의 일 실시예로서, 도 3을 참조하여 상세하게 설명하였으므로 이하 중복되는 설명을 피하기 위해 간단하게 설명한다.
- [115] 먼저, 광고 제공 서버(200)는 광고 제공 단말로부터 광고 제공 요청을 수신할 수 있다(단계 710).
- [116] 광고 제공 서버(200)는 광고 제공 요청이 수신되면, 타겟 광고 DB로부터 그 사용자에게 대하여 생성되어 있는 타겟 광고를 획득하고, 광고 제공 단말에 전송할 수 있다(단계 720). 이때, 그 사용자에게 대한 타겟 광고는 그 사용자에게 대하여 구매 패턴 분석 등을 통하여 재타겟팅 결과로 분류된 광고일 수 있다.
- [117] 그 다음, 광고 제공 단말로부터 그 광고와 관련된 상품의 결제 정보를 수신하고(단계 730), 수신된 결제 정보를 결제 서버에 전송하여 결제 승인을 요청할 수 있다. 또한, 결제 승인 결과를 광고 제공 단말에 전송할 수 있다(단계 740).
- [118] 그 다음, 결제 정보, 사용자의 광고 선택 정보 및 쿠폰 사용 정보 등을 그 사용자에게 대한 재타겟팅 정보로 관리하고, 필요한 각종 정보를 생성할 수 있다(단계 750).
- [119] 도 8을 참조하여, 재타겟팅 정보로 관리하는 단계(750)를 좀 더 구체적으로 설명하면, 먼저, 광고 제공 서버는 결제 승인 처리가 완료되면 그 결제 정보를 서비스 내역 DB에 저장하여 그 사용자에게 대한 재타겟팅 정보로 관리할 수 있다(단계 751).
- [120] 그 다음, 재타겟팅 정보를 분석하여 사용자의 구매 패턴 등의 정보를 추출하고(단계 752), 추출된 구매 패턴을 기초로 사용자에게 대하여 광고를 재타겟팅하여 재타겟팅 광고를 생성할 수 있다(단계 753).
- [121] 그 다음, 재타겟팅 광고를 타겟 광고 DB에 업데이트하여(단계 754), 향후 사용자에게 광고를 제공할 때 활용될 수 있도록 할 수 있다.
- [122] 도 9는 본 발명의 일실시예에 따른 광고 서비스 시스템을 나타낸 블록도이다.
- [123] 도 9를 참조하면, 본 발명의 일실시예에 따른 광고 서비스 시스템은 통신망(950)을 통해 연동하는 하나 이상의 사용자 단말 장치(910), 서비스 장치(920), 광고 제공 장치(930) 및 판매자 단말 장치(940)로 구성될 수 있으며, 이 외에도 광고 서비스를 위해 이용되는 다른 장치들을 구성할 수 있다.
- [124] 사용자 단말 장치(910)는 사용자의 키 조작에 따라 통신망(950)을 경유하여 각종 데이터를 송수신할 수 있는 단말기를 말하는 것이며, 본 발명의 실시예에 따른 사용자 단말 장치(910)는 통신망에 연결되어 어플리케이션을 실행하고, 어플리케이션을 통해 광고를 제공 받을 수 있는 이동통신단말기를 대표적인

예로서 설명하지만 단말기는 이동통신단말기에 한정된 것이 아니고, 모든 정보통신기기, 멀티미디어 단말기, 유선 단말기, 고정형 단말기 및 IP(Internet Protocol) 단말기 등의 다양한 단말기에 적용될 수 있다. 또한, 단말기는 휴대폰, PMP(Portable Multimedia Player), MID(Mobile Internet Device), 스마트폰(Smart Phone), 데스크톱/Desktop), 태블릿컴퓨터(Tablet PC), 노트북(Note book), 넷북(Net book) 및 정보통신 기기 등과 같은 다양한 이동통신 사양을 갖는 모바일(Mobile) 단말기일 때 유리하게 활용될 수 있다. 또한, 사용자 단말 장치(910)는 통신망(950)을 이용하여 음성 또는 데이터 통신을 수행하는 단말기이며, 통신망(950)을 경유하여 광고 서비스 장치(920)와 통신하기 위한 브라우저, 프로그램 및 프로토콜을 저장하는 메모리, 각종 프로그램을 실행하여 연산 및 제어하기 위한 마이크로프로세서 등을 구비하고 있는 단말기를 의미한다. 그리고 사용자 단말 장치(910)는 터치 스크린을 구비한 형태로 제작되는 것이 바람직하나 반드시 이에 한정되는 것은 아니다.

- [125] 특히, 본 발명의 실시 예에 따른 사용자 단말 장치(910)는 통신망(950)을 통해 사용자 단말 장치(910)는 서비스 장치(920) 및 광고 제공 장치(930)와 연동하여 광고 서비스를 위한 데이터를 송수신할 수 있다. 이러한 사용자 단말 장치(910)는 서비스 장치(920)와 연동하여 광고 서비스를 위한 광고 매체인 매체 어플리케이션 제공받아 저장하고, 사용자의 요청에 따라 제공받은 매체 어플리케이션을 실행하고, 어플리케이션 실행에 따라 서비스 장치(920)로부터 수신되는 광고를 매체 어플리케이션 상에 노출할 수 있도록 제어한다.
- [126] 또한, 사용자 단말 장치(910)는 광고 제공 장치로부터 광고를 수신하고, 수신된 광고를 매체 어플리케이션 실행 화면의 기 정의된 해당 광고 노출 영역에 노출시키고, 사용자가 노출된 광고를 클릭하면, 노출된 광고에서 제공하는 상품(이하, 광고 상품이라 칭함)에 대한 주문 및 결제를 위한 화면을 매체 어플리케이션 상에서 출력하도록 제어하고, 매체 어플리케이션을 통해 서비스 장치(920)로 광고 상품에 대한 주문 요청 및 주문 요청한 광고 상품에 대한 결제 요청을 수행할 수 있다. 아울러, 사용자 단말 장치(910)는 광고 노출을 위한 광고 매체 어플리케이션을 서비스 SDK 형태로 구성하여 저장할 수 있다.
- [127] 서비스 장치(920)는 광고 제공 장치 및 하나 이상의 단말 장치와 통신망(950)을 통해 연동하여 광고 서비스를 위한 데이터를 송수신할 수 있다. 이러한 서비스 장치(920)는 광고 제공 장치(930)에서 제공하는 광고를 노출하기 위한 매체 어플리케이션을 사용자 단말 장치(910)로 제공하여 사용자 단말 장치(910)에서 매체 어플리케이션을 실행하면, 광고 제공 장치(930)에서 제공하는 광고를 사용자 단말 장치(910)로 전송할 수 있다. 또한, 서비스 장치(920)는 매체 어플리케이션을 통해 사용자 단말 장치(910)로부터 광고 상품에 대한 주문 및 결제를 요청 받으면, 상품에 대한 주문 및 결제 처리를 수행할 수 있다.
- [128] 그리고 서비스 장치(920)는 사용자 단말 장치(910)로부터 수신된 광고 요청 정보에 포함된 광고 설정 정보를 확인하고, 광고 설정 정보에 따른 광고를

검출하여 검출된 광고를 사용자 단말 장치(910)로 전송한다.

- [129] 본 발명의 실시 예에 따른 사용자 단말 장치(910)나 광고 서비스 장치(920)에 탑재되는 프로세서는 본 발명에 따른 방법을 실행하기 위한 프로그램 명령을 처리할 수 있다. 일 구현 예에서, 이 프로세서는 싱글 스레드(Single-threaded) 프로세서일 수 있으며, 다른 구현 예에서 본 프로세서는 멀티 스레드(Multi-threaded) 프로세서일 수 있다. 나아가 본 프로세서는 메모리 혹은 저장 장치 상에 저장된 명령을 처리하는 것이 가능하다.
- [130] 광고 제공 장치(930)는 광고 사업자로부터 등록된 광고들을 관리 및 저장하고, 사용자 단말 장치(910)의 요청에 따라 매체 어플리케이션을 통해 노출할 광고를 구성하여 구성된 광고를 서비스 장치(920)를 통해 단말 장치(910)로 전송할 수 있다. 이때, 광고 제공 장치(930)는 전송한 광고와 함께 광고를 의뢰한 판매자 정보 및 광고에 노출되는 상품 관련 정보를 서비스 장치(920)로 전송할 수 있다.
- [131] 이와 같은 하나 이상의 사용자 단말 장치(910), 서비스 장치(920) 및 광고 제공 장치(930)는 통신망(950)을 통해 연동되며, 이러한 통신망(950)은 인터넷망, 인트라넷망, 이동통신망, 위성 통신망 등 다양한 유무선 통신 기술을 이용하여 인터넷 프로토콜로 데이터를 송수신할 수 있는 망을 말한다. 이러한, 통신망(10)은 LAN(Local Area Network), WAN(Wide Area Network)등의 폐쇄형 네트워크, 인터넷(Internet)과 같은 개방형 네트워크뿐만 아니라, CDMA(Code Division Multiple Access), WCDMA(Wideband Code Division Multiple Access), GSM(Global System for Mobile Communications), LTE(Long Term Evolution), EPC(Evolved Packet Core) 등의 네트워크와 향후 구현될 차세대 네트워크 및 컴퓨팅 네트워크를 통칭하는 개념이다.
- [132] 이와 같이 구성된 광고 서비스 시스템에서 광고 상품의 결제를 위한 광고 서비스 제공을 위한 사용자 단말 장치의 구성을 첨부된 도 10 내지 12 및 도 15 내지 17을 참조하여 구체적으로 설명하기로 한다.
- [133] 도 10은 도 9에 도시된 사용자 단말 장치를 나타낸 블록도이다.
- [134] 도 11은 도 10에 도시된 매체 어플리케이션 처리 모듈을 나타낸 블록도이다.
- [135] 도 12는 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 단말 장치에서 실행되는 매체 어플리케이션의 기능들을 나타낸 도면이다.
- [136] 도 15는 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 단말 장치에서 광고를 노출하는 매체 어플리케이션의 실행 화면의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [137] 도 16은 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 단말 장치에서 매체 어플리케이션을 통해 출력되는 주문 화면의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [138] 도 17은 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 단말 장치에서 매체 어플리케이션을 통해 출력되는 결제 화면의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [139] 도 10 내지 도 12를 참조하면, 도 9에 도시된 사용자 단말 장치(910)는 제어부(1010), 통신부(1020), 입력부(1030), 저장부(1040) 및 출력부(1050)를 포함하여 구성될 수 있다. 특히, 저장부(1040)는 광고 서비스를 위한 매체

어플리케이션(141)을 저장한다.

- [140] 제어부(1010)는 사용자 단말 장치(910)의 전반적인 동작을 제어하며, 특히, 제어부(1010)는 서비스 장치(200)로부터 광고 서비스를 위한 매체 어플리케이션을 제공받아 저장부(1040)에 저장하고, 사용자의 입력 신호에 따라 매체 어플리케이션(1041)을 실행하며, 매체 어플리케이션(1041)의 실행에 따라 광고 제공 장치(930)에서 제공하는 광고를 서비스 장치(920)로부터 수신하여 어플리케이션의 실행 화면에 정의된 광고 노출 영역에 노출할 수 있도록 제어할 수 있다.
- [141] 이를 위해 제어부(1010)는 서비스 실행 모듈(1011) 및 매체 어플리케이션 처리 모듈(1012)을 포함하여 구성될 수 있다. 이러한 제어부(1010)는 운영 체제(OS, Operation System) 및 각 구성을 구동시키는 프로세스 장치가 될 수 있다.
- [142] 서비스 실행 모듈(1011)은 서비스 장치(920) 및 광고 제공 장치(930)와의 통신을 제어하고, 서비스 장치(920)로부터 매체 어플리케이션(1041)을 제공받아 설치 및 저장할 수 있으며, 사용자의 요청에 따라 저장부(1040)에 저장된 매체 어플리케이션(1041)을 실행시킬 수 있으며, 매체 어플리케이션 처리 모듈(1012)과 연동하여 광고 노출 및 노출된 광고에 대한 광고 상품의 결제를 위한 동작을 지원할 수 있다.
- [143] 매체 어플리케이션 처리 모듈(1012)은 서비스 실행 모듈(1011)로부터 매체 어플리케이션의 실행 요청에 따른 신호를 전달받으면, 매체 어플리케이션(1041)을 실행하고, 광고 제공 장치(930)로부터 광고를 수신하면, 수신된 광고를 매체 어플리케이션 실행 화면의 기 정의된 해당 광고 노출 영역에 노출시킬 수 있다.
- [144] 또한, 매체 어플리케이션 처리 모듈(1012)은 사용자가 노출된 광고를 클릭하면, 노출된 광고에서 제공하는 상품에 대한 주문 및 결제를 위한 화면을 매체 어플리케이션 상에서 출력하도록 제어하고, 매체 어플리케이션을 통해 서비스 장치(920)로 광고 상품에 대한 주문 요청 및 주문 요청한 광고 상품에 대한 결제를 요청할 수 있다. 그리고 매체 어플리케이션 처리 모듈(1012)은 서비스 장치(920)로부터 주문 및 결제 처리 결과 정보를 수신하고, 수신된 주문 및 결제 처리 결과 정보를 매체 어플리케이션의 실행 화면에 출력하도록 제어할 수 있다.
- [145] 이를 위해, 첨부된 도 11에 도시된 바와 같이, 매체 어플리케이션 처리 모듈(1012)은 광고 처리부(1012a), 월렛 처리부(1012b) 및 결제 처리부(1012c)를 포함하여 구성될 수 있다.
- [146] 광고 처리부(1012a)는 매체 어플리케이션(1041)이 실행되면, 서비스 장치(920)를 통해 광고 제공 장치(930)로 광고를 요청하고, 요청에 따라 광고 제공 장치(930)로부터 광고를 수신하면, 첨부된 도 15에 도시된 바와 같이, 수신된 광고를 매체 어플리케이션 실행 화면의 기 정의된 해당 광고 노출 영역에 노출시킬 수 있다. 그리고 광고 처리부(1012a)는 광고 노출에 따른 통계 처리를 수행하고, 월렛 처리부(1012b) 및 결제 처리부(1012c)와의 연동 기능을 수행할 수

있다. 여기서, 노출되는 광고는 광고 상품에 대한 썸네일 이미지, 광고 상품명 및 광고 상품 대표 타이틀, 대표 판매 마켓, 대표 판매 마켓에서의 평점, 대표 판매 마켓에서의 호응도 정보 등을 포함할 수 있다.

- [147] 또한, 광고 처리부(1012a)는 첨부된 도 15에 도시된 바와 같이, 광고 노출 영역에서 입력된 특정 입력 신호가 전달되면(1504), 광고 노출 영역에 노출된 광고에 대한 랜딩 페이지로 이동하여, 이동한 랜딩 페이지(1502)를 광고 노출 영역에 노출시킬 수 있다. 이러한 랜딩 페이지는 최초 노출된 광고에 대한 정보 외에 광고주가 지정한 할인 정보 및 광고주 기입한 홍보 문구 중 하나 이상의 상세 정보를 포함할 수 있다.
- [148] 더하여, 광고 처리부(1012a)는 사용자가 노출된 광고를 클릭하면, 월렛 처리부(1012b)로부터 월렛 정보 및 입력된 주문 정보를 전달받고, 전달받은 월렛 정보 및 주문 정보를 결제 처리부(1012c)로 전달하여 광고에서 노출되는 광고 상품에 대한 결제를 요청할 수 있다.
- [149] 월렛 처리부(1012b)는 사용자가 노출된 광고를 클릭하면, 첨부된 도 8에 도시된 바와 같이, 노출된 광고에서 제공하는 상품에 대한 주문 화면을 매체 어플리케이션(1041) 상에 출력시키고, 출력된 주문 화면(1602)에서 입력된 주문 정보를 표시하고, 입력된 주문 정보를 이용하여 광고에 노출된 상품에 대한 주문 요청을 처리할 수 있다. 여기서, 주문 화면(1602)은 예를 들어, 띠 배너 형태의 광고를 확장한 확장 배너로 구성될 수 있다.
- [150] 또한, 월렛 처리부(1012b)는 사용자가 노출된 광고를 클릭하면, 월렛 서비스를 위한 월렛 어플리케이션을 통해 서비스 장치(920)로부터 수신된 월렛 정보를 전달받고, 전달받은 월렛 정보에 포함된 배송지 정보 및 주문 정보를 주문 화면(1602)에 표시하도록 제어하고, 월렛 정보 및 주문 정보를 광고 처리부(1012a)로 전달할 수 있다. 여기서, 월렛 정보는 사용자 결제 카드 및 계좌 정보, 배송지 정보, 쿠폰 및 상품권 정보, 제휴 카드 정보, 포인트 정보 중 하나 이상의 정보를 포함할 수 있다.
- [151] 이에 따라 월렛 처리부(1012b)는 첨부된 도 16에 도시된 바와 같이, 노출되는 광고에 대한 광고 정보를 제1 영역(1604)에 표시하고, 월렛 정보에 포함된 배송지 정보와, 사용자 정보, 사용자로부터 입력된 구매 수량 및 금액 정보 등의 주문 정보를 표시하는 제2 영역(1606) 및 구매하기 메뉴를 제3 영역(1608) 등을 주문 화면(1602)에 표시할 수 있다.
- [152] 결제 처리부(1012c)는 주문 요청에 따른 결제 화면을 매체 어플리케이션(1041) 상에 출력시키고, 첨부된 도 17에 도시된 바와 같이, 출력된 결제 화면에 표시된 결제 정보를 이용하여 상품에 대한 결제 요청을 처리할 수 있다.
- [153] 또한, 결제 처리부(1012c)는 사용자로부터 결제 요청을 받으면, 월렛 처리부(1012b)로부터 전달된 월렛 정보 및 주문 정보를 기반으로 생성된 결제 정보를 결제 화면에 표시하고, 결제 요청을 위해 결제 정보를 서비스 장치(920)로 전송하도록 처리할 수 있다. 여기서, 결제 정보는, 사용자에 의해 선택된 결제

수단 정보, 입력된 결제 인증 정보, 배송지 정보, 주문 수량, 주문 금액, 주문자 정보 중 하나 이상의 정보를 포함할 수 있다.

- [154] 그리고 결제 처리부(1012c)는 결제 화면에 광고 정보(광고 상품에 대한 대표 썸네일 이미지, 대표 타이틀)와, 주문 수량 및 금액 등의 주문 정보를 제1 영역(1702)에 표시하고, 결제 수단 선택 메뉴, 월렛 정보에 포함된 선택 결제 수단에 관련한 정보, 결제 인증을 위한 정보를 제2 영역(1704)에 표시하고, 결제하기 메뉴를 제3 영역(1706)에 표시할 수 있다.
- [155] 통신부(1020)는 서비스 장치(920) 및 광고 제공 장치(930)와 통신망(950)을 통해 연동하여 광고 서비스를 위한 데이터를 송수신하기 위한 것으로서, 유선 방식 및 무선 방식뿐만 아니라 다양한 통신 방식을 통해서 데이터를 송수신할 수 있다. 더하여, 하나 이상의 통신 방식을 사용하여 데이터를 송수신할 수 있으며, 이를 위하여 통신부(1020)는 각각 서로 다른 통신 방식에 따라서 데이터를 송수신하는 복수의 통신 모듈을 포함할 수 있다. 특히, 본 발명의 실시예에 따른 통신부(1020)는 서비스 장치(920)로부터 광고 서비스를 위한 매체 어플리케이션 프로그램을 수신하여 제어부(1010)의 제어에 따라 저장부(1040)로 전달하고, 어플리케이션 실행 동작에 따라 서비스 장치(920)로 광고 요청 및 요청된 광고 수신을 위한 통신을 수행한다.
- [156] 입력부(1030)는 숫자 및 문자 정보 등의 다양한 정보를 입력 받고, 각종 기능을 설정 및 사용자 단말 장치(910)의 기능 제어와 관련하여 입력되는 신호를 제어부(1010)로 전달한다. 또한, 입력부(1030)는 사용자의 터치 또는 조작에 따른 입력 신호를 발생하는 키패드와 터치패드 중 적어도 하나를 포함하여 구성될 수 있다. 이때, 입력부(1030)는 출력부(1050)의 표시부와 함께 하나의 터치패널(또는 터치스크린(touch screen))의 형태로 구성되어 입력과 표시 기능을 동시에 수행할 수 있다. 또한, 입력부(1030)는 키보드, 키패드, 마우스, 조이스틱 등과 같은 입력 장치 외에도 향후 개발될 수 있는 모든 형태의 입력 수단이 사용될 수 있다. 특히, 본 발명에 따른 입력부(1030)는 매체 어플리케이션 실행 및 광고 서비스 제공과 관련된 모든 데이터를 입력 받을 수 있으며, 매체 어플리케이션 실행 화면 상에 출력된 주문 화면 및 결제 화면에서 주문 정보 및 결제 정보를 입력 받을 수 있다.
- [157] 저장부(1040)는 사용자 단말 장치(910)의 동작에 필요한 프로그램 및 데이터를 저장하는 것으로서, 기본적으로 사용자 단말 장치(910)의 운영 프로그램이 저장되며, 더불어, 어플리케이션 제공에 관련한 정보 및 송수신되는 메시지가 저장될 수 있다. 여기서, 사용자 단말 장치(910)는 사용자의 요청에 상응하여 각 기능을 활성화하는 경우, 제어부(1010)의 제어 하에 해당 응용 프로그램들을 실행하여 각 기능을 제공하게 된다. 특히, 본 발명의 실시예에 따른 저장부(1040)는 서비스 장치(920)로부터 수신한 광고를 제공할 수 있는 어플리케이션 즉, 매체 어플리케이션(1041)을 저장할 수 있으며, 매체 어플리케이션(1041)의 동작에 따라 노출되는 광고, 노출되는 광고에 관련된 정보, 입력된 주문 정보, 결제 정보 및 월렛 정보 등을 저장할 수 있다. 이러한

저장부(1040)는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(Magnetic Media), CD-ROM(Compact Disk Read Only Memory), DVD(Digital Video Disk)와 같은 광 기록 매체(Optical Media), 플롭티컬 디스크(Floptical Disk)와 같은 자기-광 매체(Magneto-Optical Media), 및 롬(ROM), 램(RAM, Random Access Memory), 플래시 메모리를 포함한다. 여기서, 첨부된 도 4에 도시된 바와 같이, 저장부(1040)에 저장되는 매체 어플리케이션(1041)은 광고 요청, 광고 수신, 광고 노출, 통계 처리, 월렛 연결, 결제 연결 기능 중 하나 이상의 기능을 포함하는 광고 기능부(1041a)와, 그래픽 유저 인터페이스(GUI: Graphical User Interface), 사용자 인증, 정보 조회, 월렛 앱 연결 기능 중 하나 이상의 기능을 포함하는 월렛 기능부(1041b)와, 사용자 인증, 결제 수행, 결제 영수, 결제 장치 연결 중 하나 이상의 기능 포함하는 결제 기능부(1041c)로 이루어진 서비스 SDK(Software Development Kit)로 구성될 수 있다.

- [158] 출력부(150)는 기본적으로, 사용자 단말 장치(100) 사용에 따라 발생하는 정보를 사용자가 시각, 청각, 또는 촉각으로 인지할 수 있도록 출력하기 위한 수단이다. 출력부(150)는 시각적인 정보를 출력하는 표시 장치, 청각적인 정보를 출력하는 오디오 장치(스피커), 촉각적인 정보를 출력하는 햅틱 장치 등을 포함할 수 있다. 표시 장치는 터치스크린(touch screen)이 될 수 있으며, 이와 같이, 터치스크린 형태로 표시 장치가 형성된 경우, 표시 장치는 입력부(130)의 기능 중 일부 또는 전부를 수행할 수 있다. 오디오 장치는 대표적으로 스피커를 예시할 수 있다. 따라서, 특히, 본 발명의 실시예에 따른 출력부(1050)는 매체 어플리케이션 실행 화면을 출력할 수 있으며, 어플리케이션의 광고 노출 동작에 따라 어플리케이션 실행 화면의 기 정의된 광고 노출 영역에 노출된 광고 즉, 수신한 광고를 표시할 수 있으며, 매체 어플리케이션 상에 주문 화면 및 결제 화면을 출력할 수 있다. 그리고 출력부(1050)는 서비스 장치(920)로부터 수신된 주문 및 결제 처리 결과 정보를 매체 어플리케이션의 실행 화면에 출력할 수 있다.

- [159] 다음으로, 모바일 시스템에서의 광고 상품의 결제를 위한 광고 서비스를 제공하는 서비스 장치의 구성을 첨부된 도면을 참조하여 구체적으로 설명하기로 한다.

- [160] 도 13은 도 9에 도시된 서비스 장치를 나타낸 블록도이다.

- [161] 도 13을 참조하면, 도 9에 도시된 서비스 장치(920)는 통신부(1310), 서비스 제공부(1320) 및 저장부(1330)를 포함하여 구성할 수 있다.

- [162] 통신부(1310)는 통신망(950)을 통해 하나 이상의 사용자 단말 장치(910) 및 하나 이상의 광고 제공 장치(920)와 연동하여 광고 서비스를 위한 데이터를 송수신할 수 있다. 특히, 통신부(1310)는 사용자 단말 장치(910)로 요청에 따라 광고 제공 장치(930)로부터 수신된 광고 및 광고 관련 정보를 사용자 단말 장치(910)로 전송할 수 있으며, 사용자 단말 장치(910)로부터 요청된 주문 및 결제에 관련한 메시지를 송수신할 수 있으며, 주문 및 결제 처리에 대한 결과 정보를 사용자

단말 장치(910)로 전송할 수 있다. 이러한 통신부(1310)는 유선 방식 및 무선 방식뿐만 아니라 다양한 통신 방식을 통해서 데이터를 송수신할 수 있다. 더하여, 통신부(1310)는 하나 이상의 통신 방식을 사용하여 데이터를 송수신할 수 있으며, 이를 위하여 통신부(1310)는 각각 서로 다른 통신 방식에 따라서 데이터를 송수신하는 복수의 통신 모듈을 포함할 수 있다.

[163] 서비스 제공부(1320)는 통신부(1310)와 기능적으로 연결되어, 광고 제공 장치(930)에서 제공하는 광고를 노출하기 위한 매체 어플리케이션(1041)을 사용자 단말 장치(910)로 제공할 수 있다. 그리고 서비스 제공부(1320)는 사용자 단말 장치(910)에서 매체 어플리케이션(1041)을 실행하면, 광고 제공 장치(930)에서 제공하는 광고를 사용자 단말 장치(910)로 전송하고, 매체 어플리케이션(1041)을 통해 사용자 단말 장치(910)로부터 광고 상품에 대한 주문 및 결제를 요청 받으면, 광고 상품에 대한 주문 및 결제 처리를 수행할 수 있다.

[164] 구체적으로, 서비스 제공부(1320)는 광고 제공 장치(930)로부터 수신된 광고를 매체 어플리케이션 실행 화면의 기 정의된 해당 광고 노출 영역에 노출할 수 있도록 알맞은 형태로 광고 화면을 구성하고, 사용자 단말 장치(910)의 요청에 따라 광고 상세 정보를 제공하기 위한 랜딩 페이지를 구성하여 구성된 랜딩 페이지를 제공할 수 있다. 또한, 서비스 제공부(1320)는 사용자 단말 장치(910)로부터 결제 정보를 수신하여, 결제 처리가 완료되면, 수신된 결제 정보에 포함된 주문 정보를 이용하여 광고 제공 장치(930) 또는 판매자 단말 장치(940)로 광고 상품에 대한 주문을 처리할 수 있다. 그리고 서비스 제공부(1320)는 주문 및 결제 처리 결과 정보를 사용자 단말 장치(910)로 전송할 수 있다. 여기서, 광고 상품에 대한 결제 처리는 서비스 장치(920)에서 직접 처리하지 않은 경우, 별도의 결제 대행 장치(도시되지 않음)와 연동하여 처리할 수 있으며, 결제 정보 및 사용자 인증 정보를 결제 대행 장치로 전송하고, 결제 처리가 완료되면, 처리 결과 정보에 따라 광고 상품을 주문하고, 결제 대행 장치로부터 수신하여 이를 사용자 단말 장치(910)로 전송할 수 있다.

[165] 또한, 서비스 제공부(1320)는 사용자 단말 장치(910)로부터 월렛 어플리케이션을 통해 상품의 주문을 위한 월렛 정보를 요청 받으면, 광고에서 노출되는 상품의 주문을 위한 월렛 정보를 사용자 단말 장치(910)로 전송할 수 있다.

[166] 저장부(1330)는 광고 서비스에 관련된 정보들 및 어플리케이션들을 저장할 수 있다. 구체적으로, 저장부(1330)는 사용자 단말 장치(910)로부터 수신된 주문 및 결제에 관련된 정보 즉, 결제 정보(월렛 정보 및 주문 정보)를 저장하고, 광고 제공 장치(930)로부터 수신된 광고, 광고 관련 정보(광고 상품 정보, 판매자 정보, 광고 유효 기간 정보, 광고 구성 정보 등을 포함)를 저장할 수 있다. 이러한 저장부(1330)는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(Magnetic Media), CD-ROM(Compact Disk Read Only Memory), DVD(Digital Video Disk)와 같은 광 기록 매체(Optical Media), 플롭티컬 디스크(Floptical

Disk)와 같은 자기-광 매체(Magneto-Optical Media) 및 롬(ROM), 램(RAM, Random Access Memory), 플래시 메모리를 포함한다.

[167] 다음으로, 모바일 시스템에서의 광고 제공 장치의 구성을 첨부된 도면을 참조하여 구체적으로 설명하기로 한다.

[168] 도 14는 도 9에 도시된 광고 제공 장치를 나타낸 블록도이다.

[169] 도 14를 참조하면, 도 9에 도시된 광고 제공 장치(930)는 통신부(1410), 광고 제공부(1420) 및 저장부(1430)를 포함하여 구성할 수 있다.

[170] 통신부(1410)는 통신망(950)을 통해 하나 이상의 사용자 단말 장치(910) 또는 서비스 장치(920)와 연동하여 광고 서비스를 위한 데이터를 송수신할 수 있으며, 하나 이상의 판매자 단말 장치(940)와 연동하여 광고 등록을 위한 데이터를 송수신할 수 있다. 특히, 통신부(1410)는 사용자 단말 장치(100) 또는 서비스 장치(920)로 요청에 따라 판매자 단말 장치(940)로부터 등록된 광고를 전송할 수 있으며, 사용자 단말 장치(910)로부터 요청된 주문에 관련한 메시지를 송수신할 수 있다. 이러한 통신부(1410)는 유선 방식 및 무선 방식뿐만 아니라 다양한 통신 방식을 통해서 데이터를 송수신할 수 있다. 더하여, 통신부(1410)는 하나 이상의 통신 방식을 사용하여 데이터를 송수신할 수 있으며, 이를 위하여 통신부(1410)는 각각 서로 다른 통신 방식에 따라서 데이터를 송수신하는 복수의 통신 모듈을 포함할 수 있다.

[171] 광고 제공부(1420)는 통신부(1410)와 기능적으로 연결되어, 판매자 단말 장치(940)로부터 광고 의뢰를 요청 받으면, 판매자 단말 장치(940)에서 제공하는 상품에 관련된 정보 및 판매자 정보를 수신하여 미리 등록하고, 광고 요청에 따라 미리 등록된 상품 중 하나 이상을 포함하는 광고를 구성하고, 구성된 광고를 사용자 단말 장치(910) 또는 서비스 장치(920)로 광고 스케줄링에 따라 전송할 수 있다.

[172] 그리고 광고 제공부(1420)는 사용자 단말 장치(910)에서 매체 어플리케이션(1041)을 통해 광고 상품에 대한 주문 및 결제를 요청함에 따라 이에 대한 정보를 서비스 장치(920)로부터 전달 받으면, 광고 상품에 대한 주문 처리를 수행할 수도 있다.

[173] 저장부(1430)는 광고 서비스에 관련된 정보들을 저장할 수 있다. 구체적으로, 저장부(1430)는 사용자 단말 장치(910)로부터 수신된 주문 관련된 정보를 저장하고, 판매자 단말 장치(940)로부터 의뢰된 광고에 관련한 정보, 판매자 정보, 광고 스케줄링 정보 등을 저장할 수 있다. 이러한 저장부(1430)는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(Magnetic Media), CD-ROM(Compact Disk Read Only Memory), DVD(Digital Video Disk)와 같은 광 기록 매체(Optical Media), 플롭티컬 디스크(Floptical Disk)와 같은 자기-광 매체(Magneto-Optical Media) 및 롬(ROM), 램(RAM, Random Access Memory), 플래시 메모리를 포함한다.

[174] 그러면 이와 같이 구성된 광고 서비스 시스템에서의 광고 상품의 결제를 위한

- 광고 서비스 방법에 대해 첨부된 도면을 참조하여 구체적으로 설명하기로 한다.
- [175] 도 18은 본 발명의 일실시예에 따른 광고 서비스 방법을 나타낸 도면이다.
- [176] 도 18을 참조하면, 본 발명의 일실시예에 따른 광고 서비스 방법은 우선, 사용자 단말 장치(910)는 광고 서비스 장치(920)와 통신하여 광고 서비스를 위한 매체 어플리케이션(1041)을 제공받아 설치 및 저장한다. 그런 다음 사용자의 실행 요청에 따라 제공받은 매체 어플리케이션(1041)을 실행한다.
- [177] 한편, S1802단계에서 광고 제공 장치(930)는 판매자 단말 장치(940)로부터 광고할 상품에 대한 광고 의뢰를 요청한다. 이에 따라 광고 제공 장치(930)는 판매자 단말 장치(940)로부터 광고 의뢰 시 수신한 광고 상품에 관련한 정보, 판매자 정보 등을 수신하여 저장하고, 의뢰된 광고를 미리 등록한다.
- [178] 그런 다음 S1804단계에서 광고 제공 장치(930)는 사용자 단말 장치(910)가 서비스 장치(920) 또는 직접 광고 요청을 하면, 요청된 광고 형태 및 스케줄링 조건에 따라 광고할 상품을 검색하고, 검색된 상품에 관련한 정보를 포함하는 광고를 구성한다. 그런 다음 S1806단계에서 광고 제공 장치(930)는 구성된 광고를 서비스 장치(920)를 통해 또는 직접 사용자 단말 장치(910)로 전송한다. 이때, 광고 제공 장치(930)는 전송할 광고에 대한 판매자 정보 및 상품 관련 정보를 함께 전송할 수 있다.
- [179] 이에 따라 S1808단계에서 사용자 단말 장치(100)는 매체 어플리케이션을 통해 수신된 광고를 기 정의된 해당 광고 노출 영역에 노출한다.
- [180] 이후, S1810단계에서 사용자가 노출된 광고를 클릭하면, 사용자 단말 장치(910)는 매체 어플리케이션(1041) 상에 노출된 광고에서 제공하는 상품에 대한 주문 화면을 출력한다.
- [181] 그런 다음 S1812단계에서 사용자 단말 장치(910)는 출력된 주문 화면에 표시된 주문 항목에 해당하는 주문 정보를 사용자로부터 입력 받거나, 서비스 장치(920)로부터 요청에 따라 월렛 정보를 수신하여, 입력된 정보 및 수신된 월렛 정보를 이용하여 주문 정보 및 배송지 정보를 생성함으로써, 주문 접수를 수행한다. 그리고 S1814단계에서 사용자 단말 장치(910)는 생성된 주문 정보 및 배송지 정보를 기반으로 매체 어플리케이션(1041)을 통해 서비스 장치(920)로 주문 요청을 수행한다. 이때, 사용자 단말 장치(910)는 사용자가 노출된 광고를 클릭하면, 매체 어플리케이션(1041)을 통해 월렛 서비스를 제공하는 월렛 어플리케이션과 연동하여 상품의 주문을 위한 월렛 정보를 요청하고, 요청에 따라 서비스 장치(920)로부터 상품의 주문을 위한 월렛 정보를 수신할 수 있다. 이에 따라 사용자 단말 장치(910)는 출력된 주문 화면에 입력된 주문 정보와 함께 월렛 정보 중 일부 정보 즉, 배송지 정보를 표시할 수 있다.
- [182] 그런 다음 S1816단계에서 사용자 단말 장치(910)는 주문 요청에 따라 매체 어플리케이션(1041) 상에 상품에 대한 결제 화면을 출력하고, S1818단계에서 출력된 결제 화면에 표시되는 결제 정보를 기반으로 매체 어플리케이션(1041)을 통해 서비스 장치(920)로 결제 요청을 수행한다.

- [183] 그러면 S1820단계에서 서비스 장치(920)는 주문 및 결제 요청에 따라 주문 요청한 상품에 대한 주문 및 결제 처리를 수행한다. 이후, 결제 처리가 완료되면, S1822단계에서 서비스 장치(920)는 광고 제공 장치(930) 또는 판매자 단말 장치(940)로 주문 정보 및 결제 처리 정보를 주문 요청 메시지를 전송한다.
- [184] 이에 따라 S1824단계에서 판매자 단말 장치(940)는 주문 요청한 상품에 대한 출고 및 배송 처리를 수행하고, S1826단계에서 판매자 단말 장치(940)는 주문 처리 결과 정보를 서비스 장치(920) 또는 광고 제공 장치(930)로 전송할 수 있다. 이에 따라 S1828단계에서 서비스 장치(920) 또는 광고 제공 장치(930)는 수신된 주문 처리 결과 정보 및 결제 처리 결과 정보를 사용자 단말 장치(910)로 전송한다.
- [185] 그러면 S1830단계에서 사용자 단말 장치(910)는 광고 상품에 대한 주문 및 결제 처리 결과 정보를 매체 어플리케이션 실행 화면에 출력한다.
- [186] 컴퓨터 프로그램 명령어와 데이터를 저장하기에 적합한 컴퓨터로 판독 가능한 매체는, 예컨대 기록매체는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(Magnetic Media), CD-ROM(Compact Disk Read Only Memory), DVD(Digital Video Disk)와 같은 광 기록 매체(Optical Media), 플롭티컬 디스크(Floptical Disk)와 같은 자기-광 매체(Magneto-Optical Media), 및 롬(ROM, Read Only Memory), 램(RAM, Random Access Memory), 플래시 메모리, EPROM(Erasable Programmable ROM), EEPROM(Electrically Erasable Programmable ROM)과 같은 반도체 메모리를 포함한다. 프로세서와 메모리는 특수 목적의 논리 회로에 의해 보충되거나, 그것에 통합될 수 있다. 프로그램 명령의 예에는 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드를 포함할 수 있다. 이러한 하드웨어 장치는 본 발명의 동작을 수행하기 위해 하나 이상의 소프트웨어 모듈로서 작동하도록 구성될 수 있으며, 그 역도 마찬가지이다.
- [187] 본 명세서는 다수의 특정한 구현물의 세부사항들을 포함하지만, 이들은 어떠한 발명이나 청구 가능한 것의 범위에 대해서도 제한적인 것으로서 이해되어서는 안되며, 오히려 특정한 발명의 특정한 실시형태에 특유할 수 있는 특징들에 대한 설명으로서 이해되어야 한다. 개별적인 실시형태의 문맥에서 본 명세서에 기술된 특정한 특징들은 단일 실시형태에서 조합하여 구현될 수도 있다. 반대로, 단일 실시형태의 문맥에서 기술한 다양한 특징들 역시 개별적으로 혹은 어떠한 적절한 하위 조합으로도 복수의 실시형태에서 구현 가능하다. 나아가, 특징들이 특정한 조합으로 동작하고 초기에 그와 같이 청구된 바와 같이 묘사될 수 있지만, 청구된 조합으로부터의 하나 이상의 특징들은 일부 경우에 그 조합으로부터 배제될 수 있으며, 그 청구된 조합은 하위 조합이나 하위 조합의 변형물로 변경될 수 있다.
- [188] 마찬가지로, 특정한 순서로 도면에서 동작들을 묘사하고 있지만, 이는

바람직한 결과를 얻기 위하여 도시된 그 특정한 순서나 순차적인 순서대로 그러한 동작들을 수행하여야 한다거나 모든 도시된 동작들이 수행되어야 하는 것으로 이해되어서는 안 된다. 특정한 경우, 멀티태스킹과 병렬 프로세싱이 유리할 수 있다. 또한, 상술한 실시형태의 다양한 시스템 컴포넌트의 분리는 그러한 분리를 모든 실시형태에서 요구하는 것으로 이해되어서는 안 되며, 설명한 프로그램 컴포넌트와 시스템들은 일반적으로 단일의 소프트웨어 제품으로 함께 통합되거나 다중 소프트웨어 제품에 패키징 될 수 있다는 점을 이해하여야 한다.

- [189] 한편, 본 명세서와 도면에 개시된 본 발명의 실시 예들은 이해를 돕기 위해 특정 예를 제시한 것에 지나지 않으며, 본 발명의 범위를 한정하고자 하는 것은 아니다. 여기에 개시된 실시 예들 이외에도 본 발명의 기술적 사상에 바탕을 둔 다른 변형 예들이 실시 가능하다는 것은, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 자명한 것이다.

산업상 이용가능성

- [190] 본 발명은 모바일 광고 노출부터 소비, 결제, 보상, 재타겟팅 및 광고 노출이 선순환 구조로 형성되는 원스톱(One-Stop) 쇼핑 개념의 광고 모델이 제시된다. 사용자의 구매 패턴을 기반으로 광고를 재타겟팅하여 사용자에게 노출함으로써 사용자는 자신이 원하는 광고를 제공받을 수 있고, 사용자는 노출된 광고를 클릭하여 단순히 광고를 확인하는데 그치지 않고 관련 상품을 구매 및 결제까지 원스톱으로 용이하고 편하게 처리할 수 있다. 또한, 광고 네트워크 사업자는 이러한 광고 모델을 통하여 사용자의 광고 소비를 적극적으로 유도할 수 있고, 더 나아가 그 광고를 통하여 상품 구매 및 결제까지 이루어지도록 함으로써 보다 높은 수익을 창출할 수 있다는 점에서 그 활용도가 적지 않을 것이다.
- [191] 아울러, 본 발명은 시판 또는 영업의 가능성이 충분할 뿐만 아니라 현실적으로 명백하게 실시할 수 있는 정도이므로 산업상 이용가능성이 있다.

청구범위

- [청구항 1] 광고 제공 서버로부터 사용자에게 대한 광고를 수신하여 디스플레이에 출력하고, 사용자로 부터 상기 출력된 광고의 선택 정보를 입력 받는 광고 처리부;
 사용자로 부터 상기 광고의 선택 정보가 입력되면, 상기 광고와 관련된 상품을 구매하도록 사용자에게 결제 인터페이스를 제공하고, 사용자로 부터 그 결제 인터페이스를 통하여 결제 정보를 입력 받는 구매 처리부; 및
 사용자로 부터 입력된 결제 정보를 이용하여 결제를 처리하고, 재타겟팅 정보로 이용할 수 있도록 상기 결제 정보를 전송하는 결제 처리부를 포함하는 것을 특징으로 하는 광고 제공 단말 장치.
- [청구항 2] 제1항에 있어서,
 상기 광고 처리부는
 광고 제공 서버로부터 상기 광고와 관련된 상품에 대한 쿠폰 정보를 수신하고,
 상기 구매 처리부는
 사용자로 부터 상기 광고의 선택 정보가 입력되면 상기 수신된 쿠폰 정보를 디스플레이에 출력하고, 사용자로 부터 상기 쿠폰 사용에 대한 동의 정보가 입력되면, 상기 결제 인터페이스를 디스플레이에 출력하는 것을 특징으로 하는 광고 제공 단말 장치.
- [청구항 3] 제2항에 있어서,
 상기 구매 처리부는
 사용자로 부터 상기 쿠폰 사용에 대한 동의 정보가 입력되면, 상기 판매 가격에 쿠폰을 적용한 쿠폰 적용가를 산출하고, 산출된 쿠폰 적용가를 상기 결제 인터페이스에 출력하는 것을 특징으로 하는 광고 제공 단말 장치.
- [청구항 4] 제1항에 있어서,
 상기 구매 처리부는
 월렛 서비스를 위한 월렛 어플리케이션을 통해 상기 광고 제공 서버로부터 수신된 월렛 정보를 전달받고, 전달받은 월렛 정보에 포함된 배송지 정보 및 상기 결제 정보를 상기 결제 인터페이스에 표시하도록 제어하고, 상기 월렛 정보 및 상기 결제 정보를 상기 결제 처리부로 전달하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말 장치.
- [청구항 5] 제4항에 있어서,
 상기 월렛 정보는
 사용자 결제 카드 및 계좌 정보, 상기 배송지 정보, 쿠폰 및 상품권 정보, 제휴 카드 정보, 포인트 정보 중 하나 이상의 정보를

- 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말 장치.
- [청구항 6] 광고 제공 단말로부터 광고 제공 요청을 수신하면, 상기 사용자에게 대한 광고를 획득하여 광고 제공 단말에 전송하는 광고 처리부; 광고 제공 단말로부터 상기 광고와 관련된 상품의 결제 정보를 수신하면 수신된 결제 정보를 결제 서버에 전송하여 결제 승인을 요청하는 결제 처리부; 및 상기 수신된 결제 정보를 상기 사용자에게 대한 재타겟팅 정보로 관리하는 데이터 관리부를 포함하는 것을 특징으로 하는 광고 제공 서버 장치.
- [청구항 7] 제6항에 있어서, 상기 광고 제공 서버 장치는 상기 사용자에게 대한 광고가 획득되면 쿠폰 서버로부터 획득된 광고에 대응하는 쿠폰 정보를 획득하여 광고 제공 단말에 전송하고, 광고 제공 단말로부터 쿠폰 사용 동의 정보가 수신되면, 수신된 쿠폰 사용 내역 정보를 상기 쿠폰 서버에 전송하는 쿠폰 처리부를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 광고 제공 서버 장치.
- [청구항 8] 제6항에 있어서, 상기 데이터 관리부는 광고 제공 단말로부터 수신된 결제 정보를 상기 사용자에게 대한 재타겟팅 정보로 하여 서비스 내역 DB에 저장하고, 상기 재타겟팅 정보를 기초로 사용자의 구매 패턴을 분석하여 사용자에게 대해 광고를 재타겟팅하여 재타겟팅 광고를 생성하는 것을 특징으로 하는 광고 제공 서버 장치.
- [청구항 9] 제8항에 있어서, 상기 광고 제공 서버 장치는 사용자에게 대한 타겟 광고를 저장하는 타겟 광고 DB를 더 포함하고, 상기 데이터 관리부는 사용자에게 대하여 재타겟팅 광고가 생성되면, 생성된 재타겟팅 광고를 상기 타겟 광고 DB에 업데이트하는 것을 특징으로 하는 광고 제공 서버 장치.
- [청구항 10] 제6항에 있어서, 상기 결제 처리부는, 상기 광고 제공 단말로부터 월렛 어플리케이션을 통해 상기 상품의 주문을 위한 월렛 정보를 요청 받으면, 상기 광고에서 노출되는 상품의 주문을 위한 월렛 정보를 상기 광고 제공 단말로 전송하는 것을 특징으로 하는 서비스 장치.
- [청구항 11] 광고 제공 단말 장치가 광고 제공 서버로부터 광고를 수신하는

단계;

상기 수신된 광고를 디스플레이에 출력하고, 사용자로부터 상기 출력된 광고의 선택 정보를 입력 받는 단계;

사용자로부터 상기 광고의 선택 정보가 입력되면, 상기 광고와 관련된 상품을 구매하도록 사용자에게 결제 인터페이스를 제공하는 단계;

사용자로부터 상기 결제 인터페이스를 통하여 상기 상품의 구매를 위한 결제 정보를 입력 받는 단계;

사용자로부터 입력된 결제 정보를 이용하여 결제를 처리하는 단계; 및

제타겟팅 정보로 이용할 수 있도록 상기 결제 정보를 전송하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 광고 제공 방법.

[청구항 12]

제11항에 있어서,

상기 광고를 수신하는 단계는

광고 제공 서버로부터 상기 광고와 관련된 상품에 대한 쿠폰 정보를 더 수신하고,

상기 결제 인터페이스를 제공하는 단계는

사용자로부터 상기 광고의 선택 정보가 입력되면 상기 수신된 쿠폰 정보를 디스플레이에 출력하는 단계;

사용자로부터 상기 쿠폰 사용에 대한 동의 정보가 입력되면 상기 결제 인터페이스를 디스플레이에 출력하는 단계;

사용자로부터 상기 쿠폰 사용에 대한 동의 정보가 입력되면, 상기 판매 가격에 쿠폰을 적용한 쿠폰 적용가를 산출하는 단계; 및
상기 산출된 쿠폰 적용가를 상기 결제 인터페이스에 출력하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 광고 제공 방법.

[청구항 13]

제11항에 있어서,

상기 광고 제공 방법은

상기 사용자로부터 상기 광고의 선택 정보가 입력되면, 월렛 서비스를 제공하는 월렛 어플리케이션과 연동하여 상기 상품의 주문을 위한 월렛 정보를 요청하는 단계;

상기 상품의 주문을 위한 월렛 정보를 상기 광고 제공 서버로부터 수신하는 단계; 및

상기 결제 인터페이스에 상기 월렛 정보를 표시하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 광고 제공 방법.

[청구항 14]

광고 제공 서버 장치가 광고 제공 단말로부터 광고 제공 요청을 수신하는 단계;

광고 제공 단말로부터 광고 제공 요청이 수신되면, 상기 사용자에게

대한 광고를 획득하여 광고 제공 단말에 전송하는 단계;
 광고 제공 단말로부터 상기 광고와 관련된 상품의 결제 정보를
 수신하는 단계;
 상기 수신된 결제 정보를 결제 서버에 전송하여 결제 승인을
 요청하는 단계; 및
 상기 수신된 결제 정보를 상기 사용자에게 대한 재타겟팅 정보로
 관리하는 단계
 를 포함하는 것을 특징으로 하는 광고 제공 방법.

[청구항 15]

제14항에 있어서,
 상기 광고를 사용자 단말에 전송하는 단계는
 상기 사용자에게 대한 광고가 획득되면 쿠폰 서버로부터 획득된
 광고에 대응하는 쿠폰 정보를 획득하는 단계; 및
 상기 획득된 쿠폰 정보를 광고 제공 단말에 전송하는 단계를
 포함하는 것을 특징으로 하는 광고 제공 방법.

[청구항 16]

제14항에 있어서,
 상기 재타겟팅 정보로 관리하는 단계는
 광고 제공 단말로부터 수신된 결제 정보를 상기 사용자에게 대한
 재타겟팅 정보로 하여 서비스 내역 DB에 저장하는 단계;
 상기 재타겟팅 정보를 기초로 사용자의 구매 패턴을 분석하는
 단계;
 상기 구매 패턴 분석 결과를 기초로 그 사용자에게 대해 광고를
 재타겟팅하여 재타겟팅 광고를 생성하는 단계; 및
 상기 생성된 재타겟팅 광고를 타겟 광고 DB에 업데이트하는
 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 광고 제공 방법.

[청구항 17]

제14항에 있어서,
 상기 광고 제공 방법은
 상기 광고 제공 단말로부터 월렛 서비스를 제공하는 월렛
 어플리케이션과 연동하여 상기 상품의 주문을 위한 월렛 정보의
 요청을 수신하는 단계; 및
 상기 상품의 주문을 위한 월렛 정보를 상기 광고 제공 단말로
 전송하는 단계
 를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 광고 제공 방법.

[청구항 18]

제11항 내지 제17항 중의 어느 하나의 방법을 실행시키기 위한
 프로그램이 기록된 컴퓨터에서 판독 가능한 기록 매체.

[청구항 19]

광고 제공 서버로부터 사용자에게 대한 타겟 광고를 수신하여
 디스플레이에 출력하고, 사용자로부터 상기 출력된 광고의 선택
 정보가 입력되면 상기 광고와 관련된 상품의 구매를 위한 결제
 정보를 입력받고, 사용자로부터 입력된 결제 정보를 광고 제공

서버에 전송하여 결제를 처리하는 광고 제공 단말; 및
광고 제공 단말로부터 광고 제공 요청을 수신하면 그 사용자에게
대한 타겟 광고를 획득하여 광고 제공 단말에 전송하고, 광고 제공
단말로부터 상기 광고와 관련된 상품의 결제 정보를 수신하면
수신된 결제 정보를 결제 서버에 전송하여 결제 승인을 요청하고,
상기 수신된 결제 정보를 상기 사용자에게 대한 재타겟팅 정보로
관리하는 광고 제공 서버
를 포함하는 것을 특징으로 하는 광고 제공 시스템.

[Fig. 1]

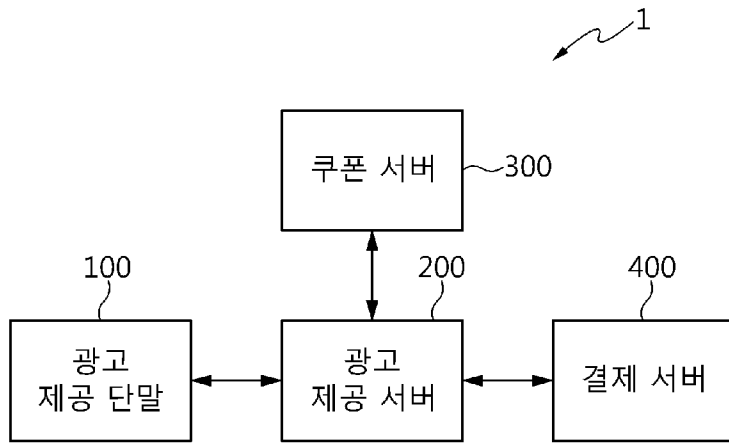


FIG. 1

[Fig. 2]

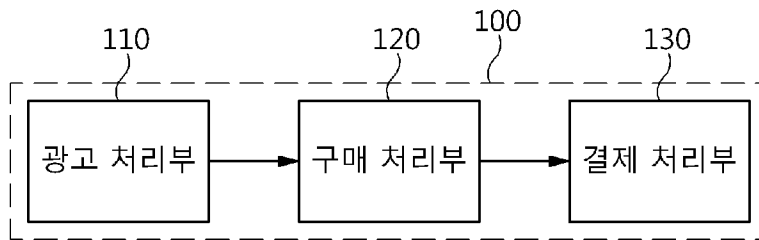


FIG. 2

[Fig. 3]

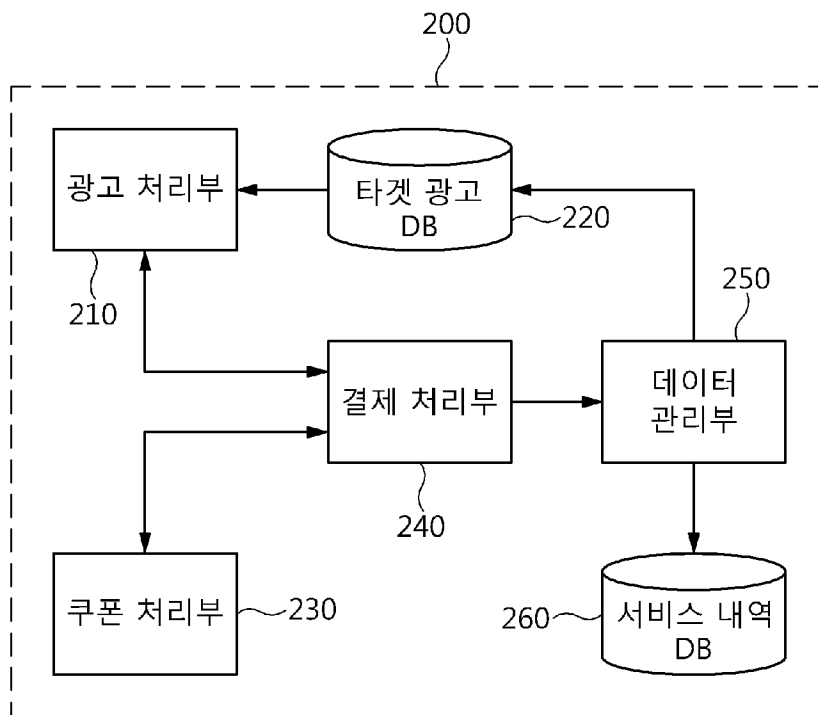


FIG. 3

[Fig. 4]

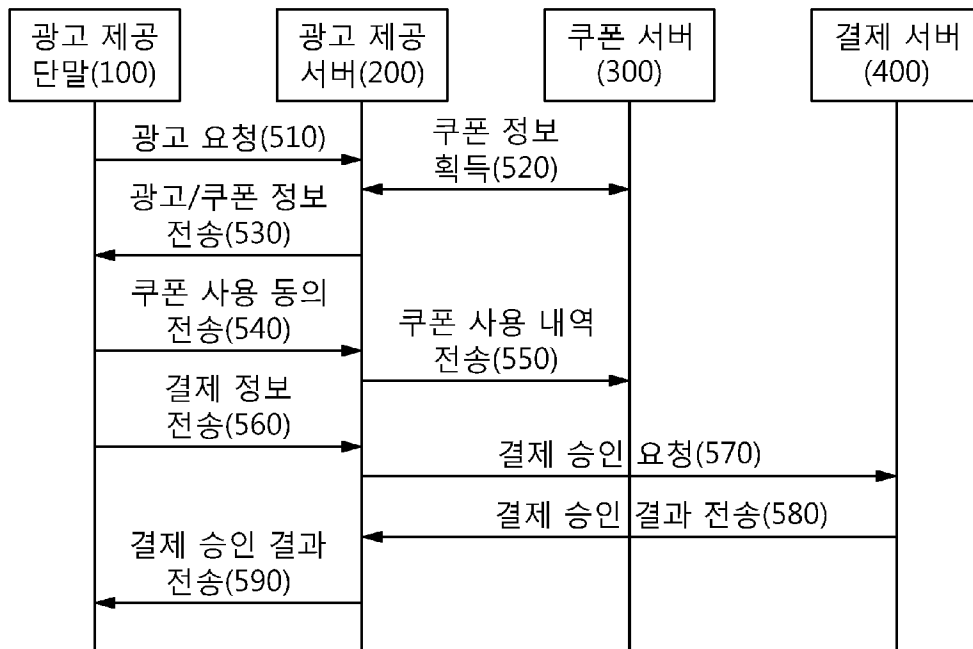


FIG. 4

[Fig. 5]

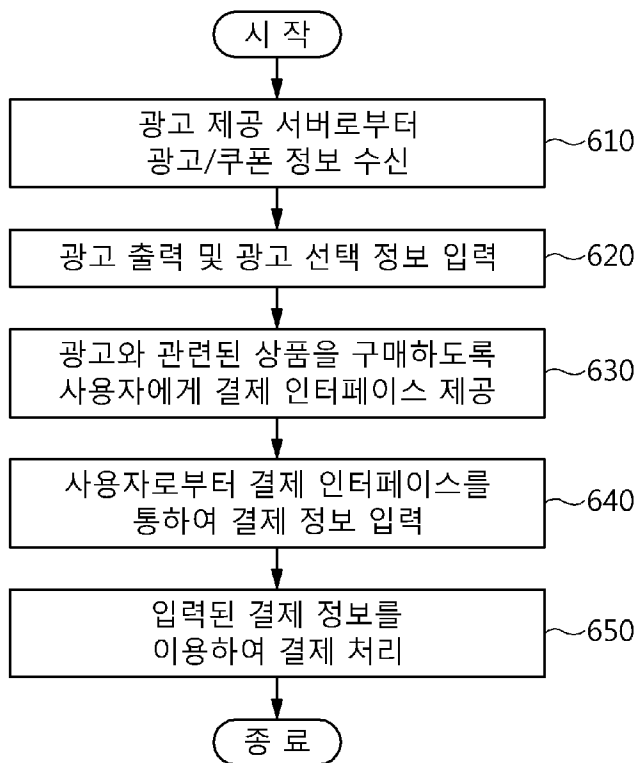


FIG. 5

[Fig. 6]

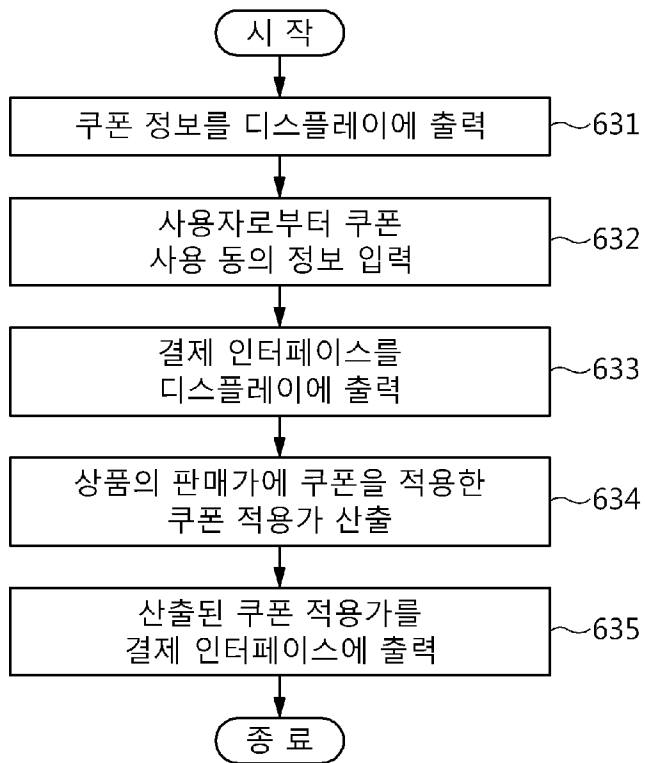


FIG. 6

[Fig. 7]

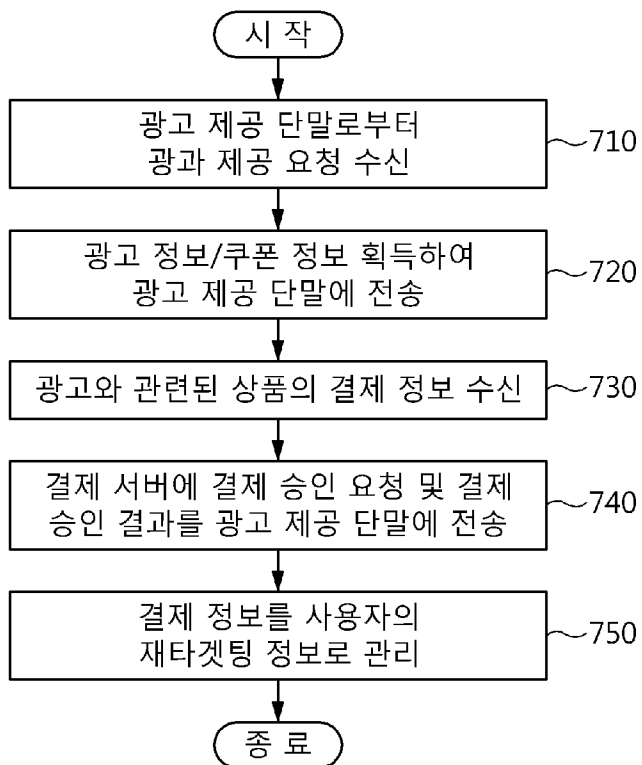


FIG. 7

[Fig. 8]

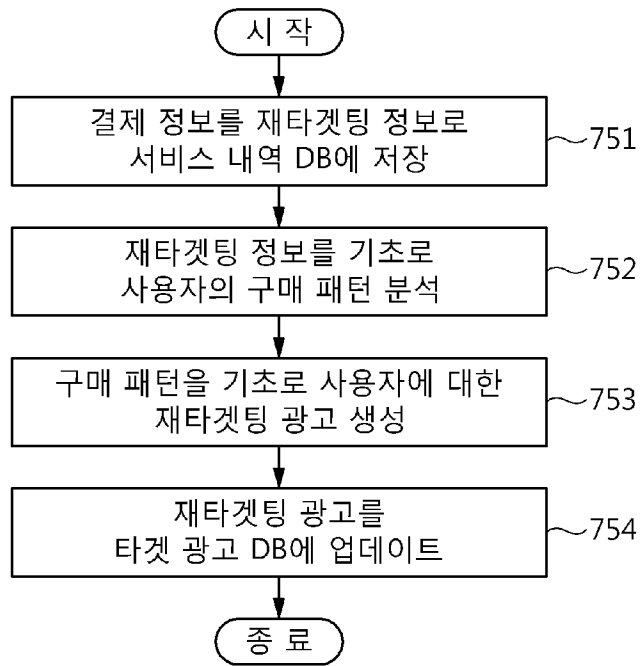


FIG. 8

[Fig. 9]

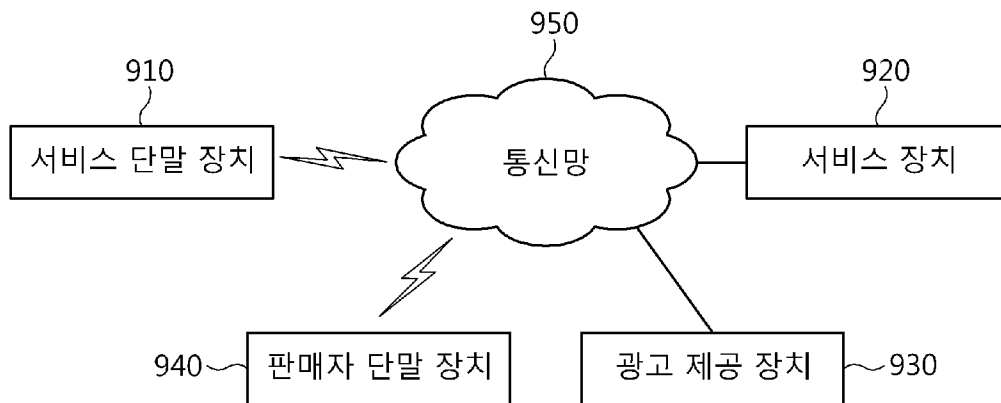


FIG. 9

[Fig. 10]

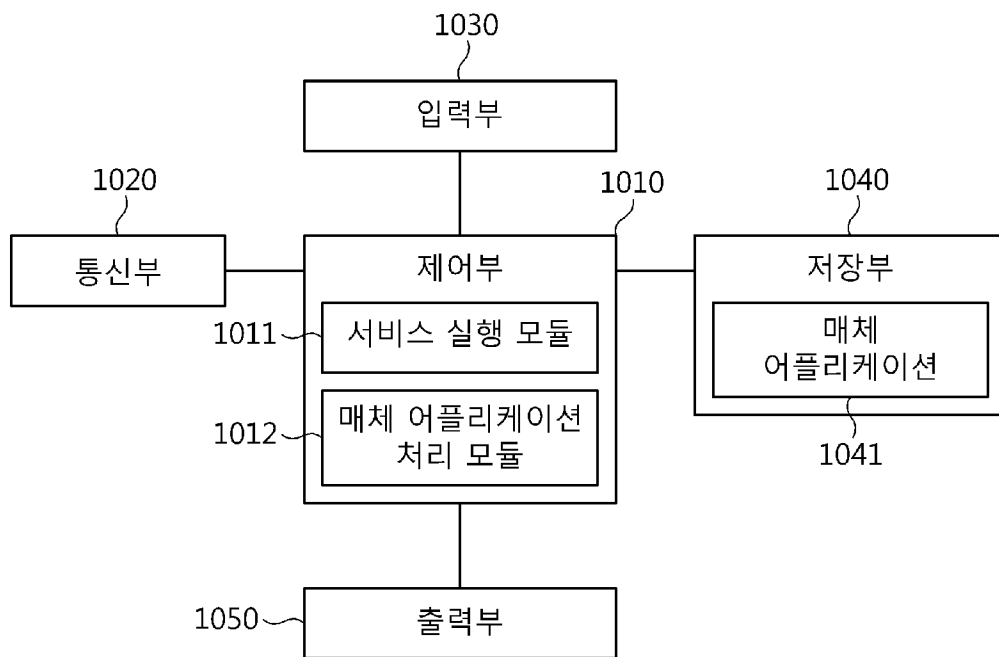
910

FIG. 10

[Fig. 11]

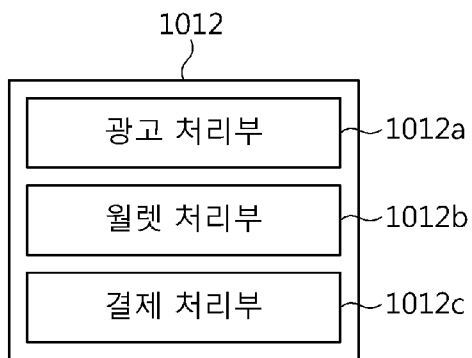


FIG. 11

[Fig. 12]

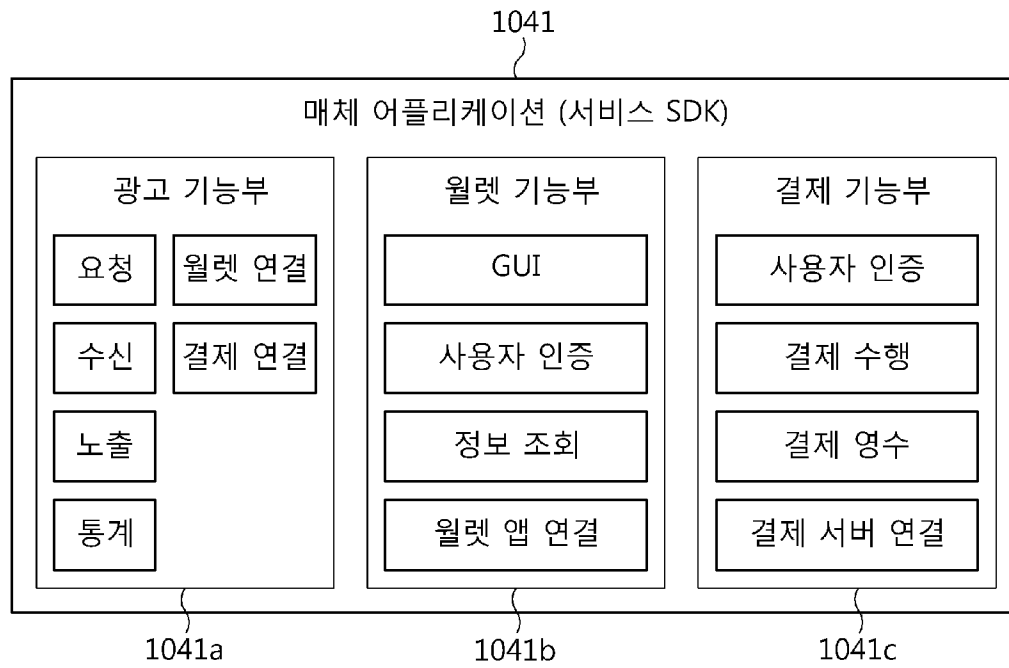


FIG. 12

[Fig. 13]

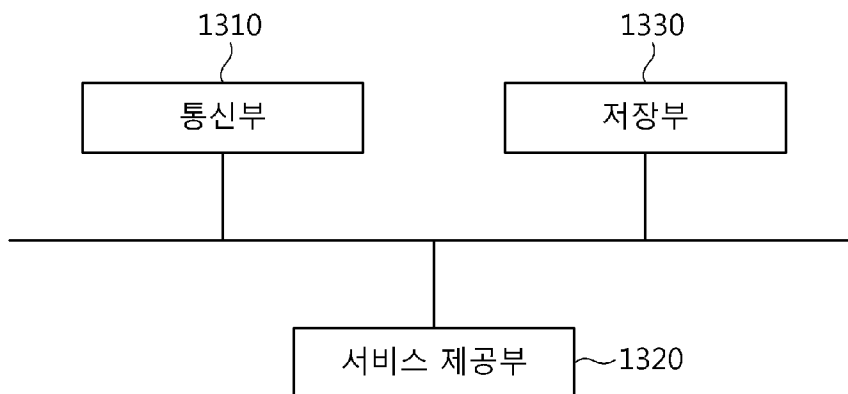


FIG. 13

[Fig. 14]

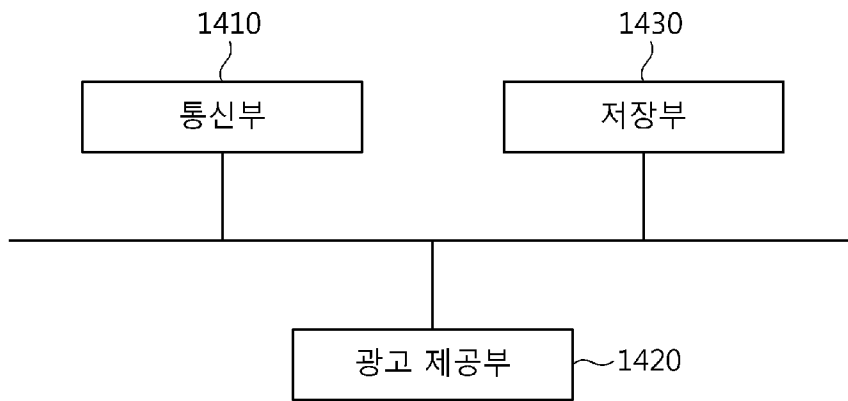


FIG. 14

[Fig. 15]

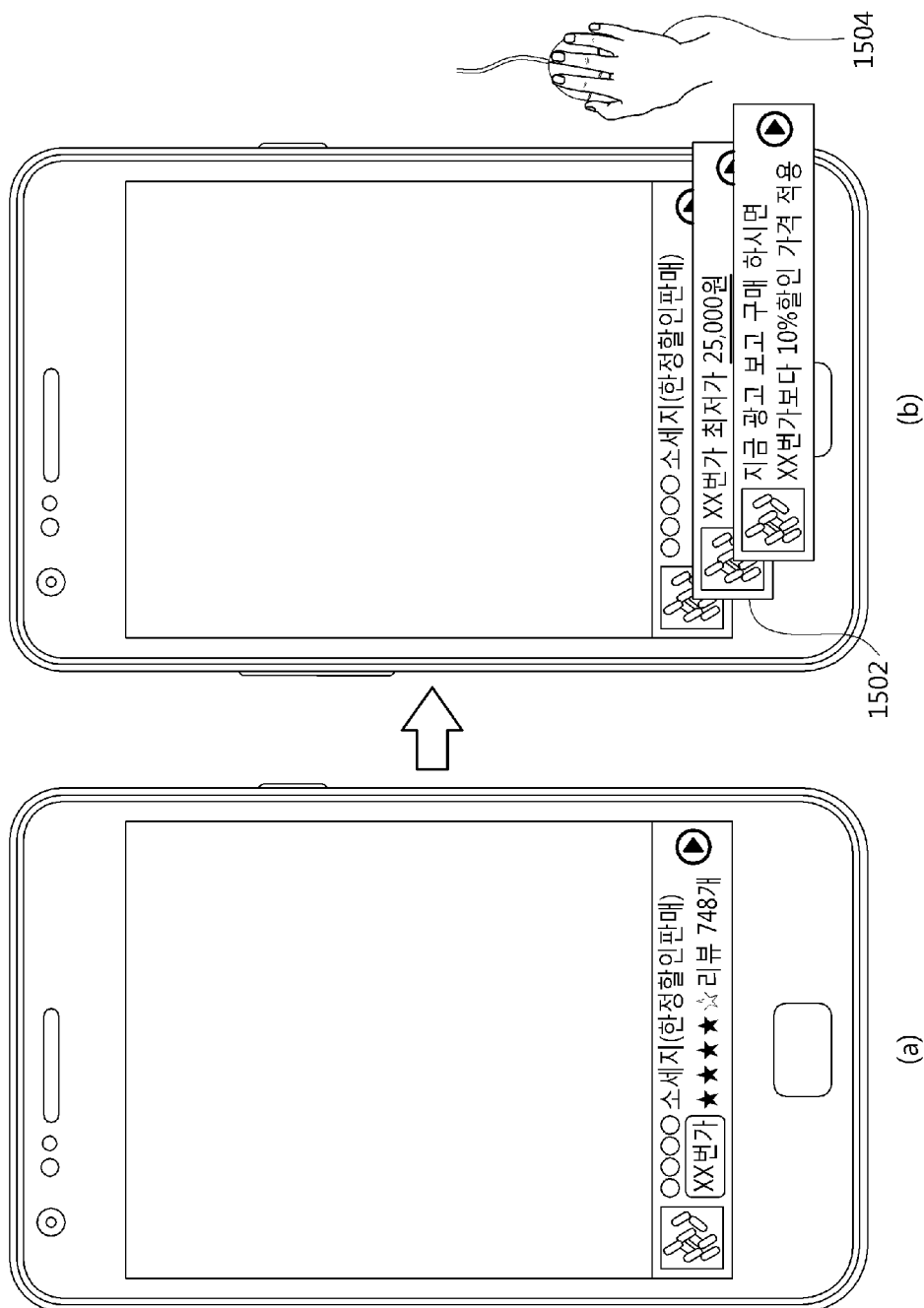


FIG. 15

[Fig. 16]

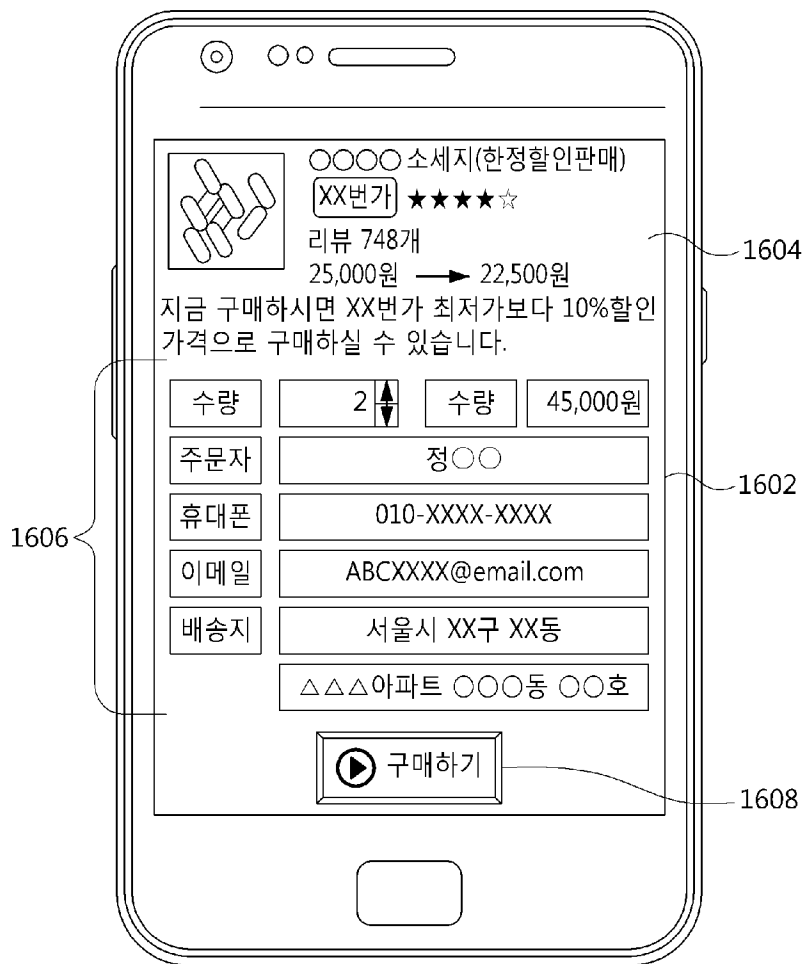


FIG. 16

[Fig. 17]



FIG. 17

[Fig. 18]

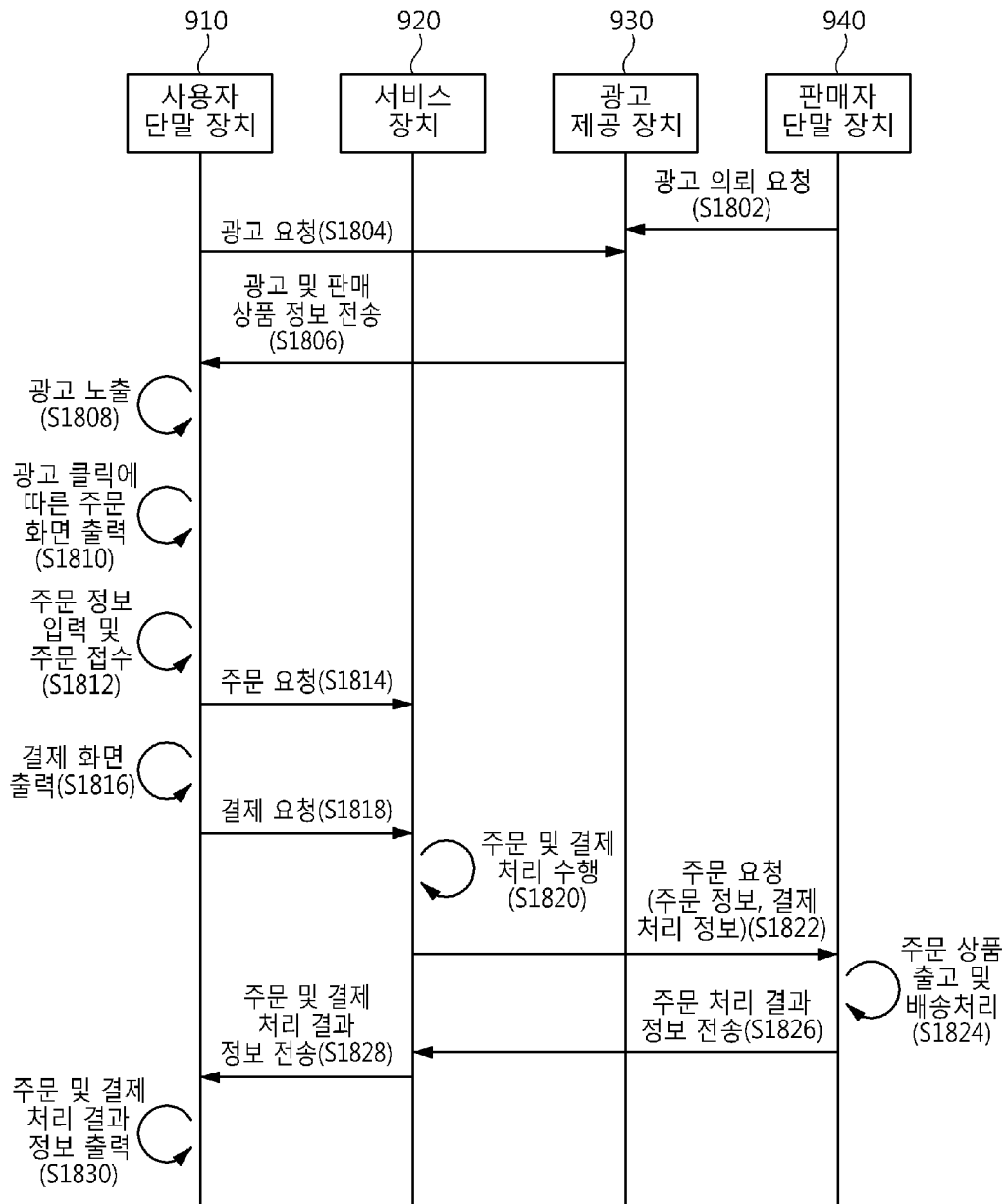


FIG. 18

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2014/011615**A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER****G06Q 30/02(2012.01)i, G06Q 30/06(2012.01)i**

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06Q 30/02; G06Q 20/34; G06Q 20/14; G06Q 30/00; G06Q 50/00; G06Q 10/02; G06Q 30/06

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Korean Utility models and applications for Utility models: IPC as above

Japanese Utility models and applications for Utility models: IPC as above

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

eKOMPASS (KIPO internal) & Keywords: advertisement, payment information, payment interface, re-targeting, coupon

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-2012-0118293 A (INFOBANK) 26 October 2012 See abstract, paragraphs [0024]-[0025], [0027]-[0029], [0031]-[0033], [0037] and figures 1-2.	1-19
Y	KR 10-2009-0109653 A (TINO SOLUTIONS CO., LTD.) 21 October 2009 See abstract, paragraphs [0033]-[0038], [0042], [0048]-[0049], [0052], [0061], [0064], claims 1-2 and figures 2-5, 6b, 12.	1-19
Y	JP 2009-245018 A (NTT DATA CORP.) 22 October 2009 See abstract, paragraphs [0003]-[0004], [0007], [0010]-[0012], [0016], claims 3-4 and figure 1.	2-3,7,12,15
A	US 2013-0080194 A1 (IM, Hyeongjin et al.) 28 March 2013 See abstract, claims 1-5 and figures 2, 5-8, 11-12.	1-19
A	JP 2008-108097 A (SEIKATSU KYODO KUMIAI COOP SAPPORO) 08 May 2008 See abstract, claims 1-2, 6, 8 and figures 1-3, 5-7.	1-19



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"I" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

11 MARCH 2015 (11.03.2015)

Date of mailing of the international search report

12 MARCH 2015 (12.03.2015)

Name and mailing address of the ISA/KR

Korean Intellectual Property Office
Government Complex-Daejeon, 189 Seonsa-ro, Daejeon 302-701,
Republic of Korea

Facsimile No. 82-42-472-7140

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/KR2014/011615

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2012-0118293 A	26/10/2012	KR 10-1225230 B1 KR 10-2012-0118446 A	22/01/2013 26/10/2012
KR 10-2009-0109653 A	21/10/2009	NONE	
JP 2009-245018 A	22/10/2009	JP 05002512 B2	15/08/2012
US 2013-0080194 A1	28/03/2013	EP 2595360 A2 KR 10-2013-0033667 A	22/05/2013 04/04/2013
JP 2008-108097 A	08/05/2008	JP 04850028 B2	11/01/2012

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 30/02(2012.01)i, G06Q 30/06(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)

G06Q 30/02; G06Q 20/34; G06Q 20/14; G06Q 30/00; G06Q 50/00; G06Q 10/02; G06Q 30/06

조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌

한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC

일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC

국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우))

eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템) & 키워드: 광고, 결제 정보, 결제 인터페이스, 재타깅팅, 쿠폰

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	KR 10-2012-0118293 A (인포뱅크 주식회사) 2012.10.26 요약, 단락 [0024]-[0025], [0027]-[0029], [0031]-[0033], [0037] 및 도면 1-2 참조.	1-19
Y	KR 10-2009-0109653 A (티노솔루션즈주식회사) 2009.10.21 요약, 단락 [33]-[38], [42], [48]-[49], [52], [61], [64], 청구항 1-2 및 도면 2-5, 6b, 12 참조.	1-19
Y	JP 2009-245018 A (NTT DATA CORP.) 2009.10.22 요약, 단락 [0003]-[0004], [0007], [0010]-[0012], [0016], 청구항 3-4 및 도면 1 참조.	2-3, 7, 12, 15
A	US 2013-0080194 A1 (HYEONGJIN IM 외 1명) 2013.03.28 요약, 청구항 1-5 및 도면 2, 5-8, 11-12 참조.	1-19
A	JP 2008-108097 A (SEIKATSU KYODO KUMIAI COOP SAPPORO) 2008.05.08 요약, 청구항 1-2, 6, 8 및 도면 1-3, 5-7 참조.	1-19

☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.

* 인용된 문헌의 특별 카테고리:

“A” 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌

“T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌

“E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌

“X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다.

“L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌

“Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다.

“O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌

“&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

“P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

국제조사의 실제 완료일

2015년 03월 11일 (11.03.2015)

국제조사보고서 발송일

2015년 03월 12일 (12.03.2015)

ISA/KR의 명칭 및 우편주소



대한민국 특허청

(302-701) 대전광역시 서구 청사로 189,

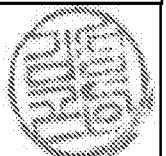
4동 (둔산동, 정부대전청사)

팩스 번호 ++82 42 472 7140

심사관

김성곤

전화번호 +82-42-481-8746



국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-2012-0118293 A	2012/10/26	KR 10-1225230 B1 KR 10-2012-0118446 A	2013/01/22 2012/10/26
KR 10-2009-0109653 A	2009/10/21	없음	
JP 2009-245018 A	2009/10/22	JP 05002512 B2	2012/08/15
US 2013-0080194 A1	2013/03/28	EP 2595360 A2 KR 10-2013-0033667 A	2013/05/22 2013/04/04
JP 2008-108097 A	2008/05/08	JP 04850028 B2	2012/01/11