

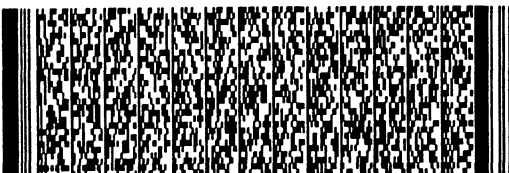
申請日期： 93-02-20	IPC分類 H04C9/32
申請案號： 93104195	

(以上各欄由本局填註)

發明專利說明書

200529625

一、 發明名稱	中文	運用動態密碼進行身分確認之方法及其架構
	英文	
二、 發明人 (共2人)	姓名 (中文)	1. 林意紋 2. 蔡淑燕
	姓名 (英文)	1. 2.
	國籍 (中英文)	1. 中華民國 TW 2. 中華民國 TW
	住居所 (中文)	1. 台北市木柵路二段109巷100弄30號9樓 2. 台北市信義路五段150巷421弄1號3樓
	住居所 (英文)	1. 2.
三、 申請人 (共1人)	名稱或 姓名 (中文)	1. 財宏科技股份有限公司
	名稱或 姓名 (英文)	1.
	國籍 (中英文)	1. 中華民國 TW
	住居所 (營業所) (中文)	1. 台北市內湖區瑞光路208號2樓 (本地址與前向貴局申請者不同)
	住居所 (營業所) (英文)	1.
	代表人 (中文)	1. 張林真真
代表人 (英文)	1.	



一、本案已向

國家(地區)申請專利	申請日期	案號	主張專利法第二十四條第一項優先權
------------	------	----	------------------

無

二、主張專利法第二十五條之一第一項優先權：

申請案號：

無

日期：

三、主張本案係符合專利法第二十條第一項第一款但書或第二款但書規定之期間

日期：

四、有關微生物已寄存於國外：

寄存國家：

寄存機構：

寄存日期：

寄存號碼：

無

有關微生物已寄存於國內(本局所指定之寄存機構)：

寄存機構：

寄存日期：

寄存號碼：

無

熟習該項技術者易於獲得,不須寄存。



五、發明說明 (1)

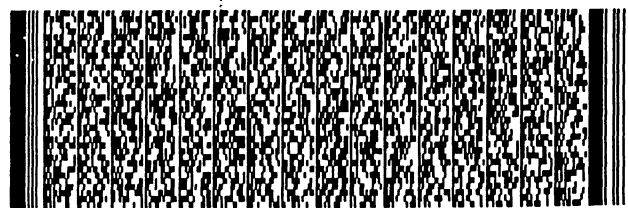
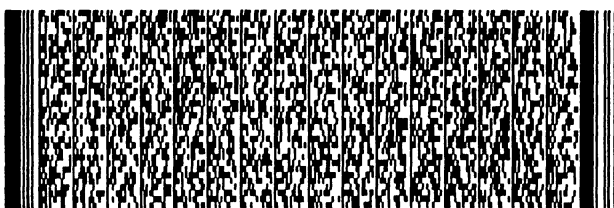
【發明所屬之技術領域】

本發明係有關一種身分識別卡之應用技術，特別是關於一種運用動態密碼之身分確認方法及其架構。

【先前技術】

按，在塑膠貨幣活絡的時代，各種偽卡及盜刷事件層出不窮，在不失便利性的考量下，具有安全性且多功能性的 IC 晶片卡於焉而生，IC 晶片卡係為一種與一般常用的信用卡或提款卡或金融卡相同大小的塑膠卡片，其上增設有一片 IC 晶片，若要對 IC 晶片卡內部進行存取則必須透過權限控管及專用的讀卡機 (Reader) 才能完成；並可在 IC 晶片卡上劃分許多區域，每個區域各具有一種功能，包含電子錢、打電話等功能，使其應用更為廣泛。

且隨著多樣化的時代來臨，IC 晶片卡亦因具有彈性的記憶空間，可因應不同的需求，並結合不同產業的功能整合在一張卡片上，真正達到「一卡在手，行遍天下」的理想，所以發展空間無限。又因網路通訊的蓬勃發展與無遠弗屆，我們的生活型態已逐漸朝向「網路時代」發展；以網路線上系統而言，使用者可以直接連上網路銀行進行轉帳消費等行為；或是使用者係先以現金購買點數之後，再利用此些點數在線上進行購物、遊戲、查詢等交易，其最大的優點就是使用上的便利性與無區域性，在任何地方皆可使用，然而，其最大的缺點就是每一次的交易都是單純以密碼在線上進行身分驗證，一但密碼遭到他人窺知或盜錄等不法使用時，則無法保障使用者的權益，且使用者所購



五、發明說明 (2)

買之點數亦如同被偷走了。

因此，本發明係針對上述問題而提出一種運用動態密碼進行身分確認之方法及其架構，其不僅可改善習知線上交易易被盜刷及盜錄之缺點，又可使 IC 晶片卡同時兼具有身分辨識及與銀行所發行金融卡之功能。

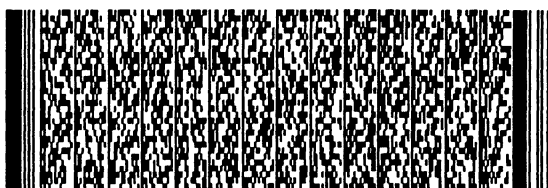
【發明內容】

本發明之主要目的係在提供一種運用動態密碼進行身分確認之方法及其架構，其係在使用晶片識別卡之際，先透過一組自動產生之動態密碼來進行身分驗證，故具有絕對的正確性與安全性，以保障使用者權益。

本發明之另一目的係在提供一種運用動態密碼進行身分確認之方法及其架構，其係可在晶片識別卡上劃分一個或多個獨立區域，包含電子錢、線上遊戲點數或網路銀行等功能，以利用動態密碼確認身分而連線至各系統業者進行交易行為，使晶片識別卡同時兼具有身分辨識之行動證、金融卡或遊戲點數卡之功能。

本發明之再一目的係在提供一種運用動態密碼進行身分確認之方法及其架構，其係具有使用上的便利性、安全性及多功能性等之優點。

為達到上述之目的，本發明提出一種運用動態密碼進行身分確認之方法及其架構，其內容係包含一用戶端透過一晶片識別卡連線至一系統業者，且此晶片識別卡係內建有至少一系統作業模組；接著，用戶端輸入晶片識別卡之帳號及密碼，若其輸入為正確者，則晶片辨識卡即會自動



五、發明說明 (3)

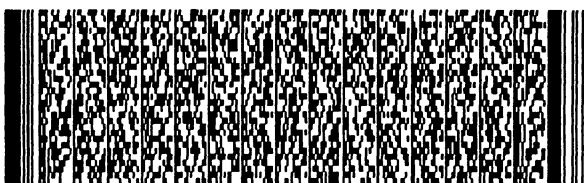
產生一組動態密碼經系統業者傳送至一管理單位，使其確認此組動態密碼之正確性以進行身分驗證，若動態密碼有誤，則用戶端無法透過該晶片識別卡登入系統業者，若動態密碼為正確者，則管理單位會傳送一確認信號至系統業者，使用戶端可登入系統業者並連線至一預設網址，以進行任何線上交易。

底下藉由具體實施例配合所附的圖式詳加說明，當更容易瞭解本發明之目的、技術內容、特點及其所達成之功效。

【實施方式】

本發明係提出一種運用動態密碼進行身分確認之方法及其架構，其係在使用晶片識別卡進行線上交易之前，先透過晶片識別卡自動產生一組動態密碼來進行身分驗證，而後才能登入系統業者之網址網站順利進行線上交易，故具有絕對的正確性與安全性，以有效保障使用者權益。

第一圖所示為本發明進行身分確認之架構示意圖，如圖所示，一晶片識別卡 10 內建有至少一系統作業模組，且每一晶片識別卡 10 各具有一唯一的識別序號，其係提供一用戶端 12 透過此晶片識別卡 10 連線至一系統業者 14，當用戶端 12 利用此晶片識別卡 10 透過網路連線至一系統業者 14 時，即可輸入晶片識別卡 10 之正確帳號及密碼，使晶片辨識卡 10 離線辨識密碼成功後，便會自動產生一組動態密碼 (OTP) 經系統業者 14 傳送至一管理單位 16，以藉由此管理單位 16 接收並判斷此動態密碼之正確性以進行身分驗證



五、發明說明 (4)

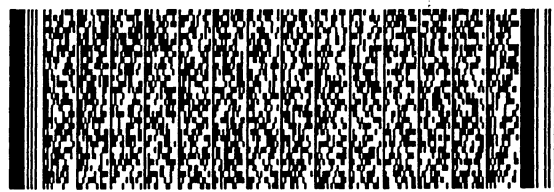
，並決定是否讓用戶端 12 登入該系統業者 14 及連線至一預設網址來進行線上交易；整個架構之詳細流程將詳細說明如後。

其中，上述之系統業者係可為網路業者、行動通訊業者、遊戲業者或是銀行業者等；且所提及之線上交易包含線上購物、線上遊戲、線上轉帳、線上訂票及線上聊天等。

另外，除了由系統自動產生一組動態密碼並直接使用網路連線至系統業者進行晶片識別卡的確認之外，亦可藉由用戶輸入一組動態密碼，詳言之，將用戶端之晶片識別卡先插設在一讀卡機中以顯示一組動態密碼，並透過電話語音確認系統輸入顯示出之該組動態密碼來進行身分確認。

如第二圖所示，其係為本發明進行身分確認之流程示意圖，首先參閱步驟 S10 所示，用戶端先透過一晶片識別卡網路連線至一系統業者，此系統業者係對應該晶片識別卡內建之系統作業模組。接著如步驟 S12 輸入晶片識別卡之帳號及密碼，若輸入為正確者，則進行步驟 S14；反之若輸入為不正確者，則如步驟 S16 所示，無法繼續進行登入。

當用戶端輸入正確帳號及密碼之後即可進行步驟 S14，晶片辨識卡會自動產生一組動態密碼經系統業者傳送出去，使一管理單位接收此組動態密碼。再步驟 S18 所示，管理單位確認此組動態密碼之正確性以進行身分驗證，若

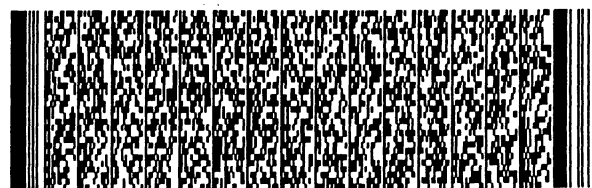
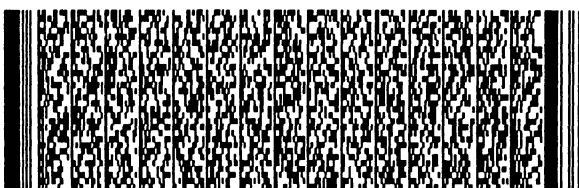


五、發明說明 (5)

此組動態密碼有誤，管理單位會傳送一錯誤之確認信號給系統業者，則用戶端如步驟 S16所示無法透過晶片識別卡登入該系統業者；若此組動態密碼為正確者，則管理單位會傳送一正確之確認信號至系統業者，使用戶端可如步驟 S20登入此系統業者並連線至其預設網址網站，以進行步驟 S22之線上交易。

其中，在用戶端使用晶片識別卡之步驟前更包括一開卡作業，其係先連線至管理單位，並輸入此晶片識別卡預設之帳號與密碼進行開卡，並可同時變更用戶端之帳號與密碼；管理單位處理此開卡作業，並記錄該用戶端變更之資料，完成後回復用戶端一處理成功之信號，使用戶端可透過晶片識別卡可進行登入及線上交易等行為。

現就最盛行之線上遊戲再次說明本發明之技術，如第三圖所示，一晶片識別卡 10係同時內建有一組遊戲系統作業模組 102及一組銀行作業模組 104，提供用戶端 12可透過晶片識別卡 10內之遊戲系統作業模組 102連線登入至其相對應之遊戲業者 142，且晶片識別卡 10產生之動態密碼係經遊戲業者 142傳送至管理單位進行確認，詳細流程與前述內容相同，故於此不再贅述；當用戶端 12順利登入並連線至遊戲業者 14之後，遊戲業者 14亦會傳送一確認遊戲電子錢或點數之信號給用戶端，使用戶端可知道其有多少剩餘電子錢或點數，以進行線上遊戲；此晶片識別卡除了作為遊戲卡使用之外，更可透過其內建之銀行作業模組 104連線至銀行業者進行網路交易或是透過提款機進行交易等



五、發明說明 (6)

作用。

由於本發明可在晶片識別卡上劃分一個或多個獨立區域，包含電子錢、線上遊戲點數或網路銀行等功能，並利用動態密碼確認身分而連線至各系統業者進行交易行為，使晶片識別卡同時兼具有身分辨識之行動證、金融卡或遊戲點數卡之功能。因此，本發明確實具有使用上的便利性、安全性及多功能性等之優點，應用相當廣泛且不受限制，故可有效解決存在於先前技術中之該等缺點。

以上所述之實施例僅係為說明本發明之技術思想及特點，其目的在使熟習此項技藝之人士能夠瞭解本發明之內容並據以實施，當不能以之限定本發明之專利範圍，即大凡依本發明所揭示之精神所作之均等變化或修飾，仍應涵蓋在本發明之專利範圍內。

【圖號說明】

10 晶片識別卡

102 遊戲系統作業模組

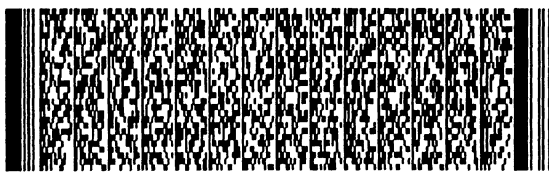
104 銀行作業模組

12 用戶端

14 系統業者

142 遊戲業者

16 管理單位



圖式簡單說明

第一圖為本發明進行身分確認之架構示意圖。

第二圖為本發明進行身分確認之流程示意圖。

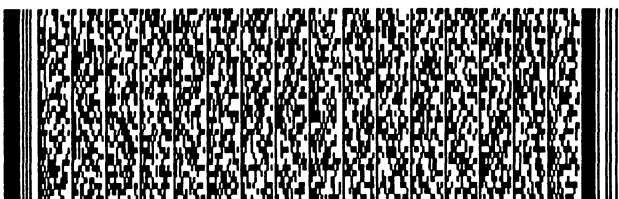
第三圖為本發明應用在線上遊戲之架構示意圖。



四、中文發明摘要 (發明名稱：運用動態密碼進行身分確認之方法及其架構)

本發明係揭露一種運用動態密碼進行身分確認之方法及其架構，其係先準備一晶片識別卡，內建有至少一系統作業模組及一唯一的識別序號，以提供一用戶端透過此晶片識別卡連線至一系統業者，並可輸入晶片識別卡之帳號及密碼，使晶片識別卡離線辨識密碼成功後，便可自動產生一組動態密碼（可藉由用戶輸入動態密碼或系統自動產生動態密碼）經系統業者傳送至一管理單位，再藉由此管理單位確認此動態密碼之正確性以進行身分驗證，並決定是否讓用戶端登入該系統業者及連線至一預設網址來進行線上交易。本發明利用動態密碼確認身分而連線至各系統業者進行交易行為，使用相當便利性，且具有高安全性及多功能性等之優點。

五、英文發明摘要 (發明名稱：)



六、申請專利範圍

- 1、一種運用動態密碼進行身分確認之方法，其係包括下列步驟：
用戶端透過一晶片識別卡連線至一系統業者，且該晶片識別卡係內建有至少一系統作業模組；
輸入該晶片識別卡之帳號及密碼，若輸入為正確者，則該晶片辨識卡即會自動產生一組動態密碼經該系統業者傳送出去；以及
一管理單位接收該組動態密碼，並確認該動態密碼之正確性以進行身分驗證，若該動態密碼有誤，則該用戶端無法透過該晶片識別卡登入該系統業者，若該動態密碼為正確者，則該管理單位會傳送一確認信號至該系統業者，提供用戶端登入該系統業者並連線至一預設網址，以進行線上交易。
- 2、如申請專利範圍第1項所述之運用動態密碼進行身分確認之方法，其中該系統業者係可為網路業者、行動通訊業者、遊戲業者及銀行業者。
- 3、如申請專利範圍第1項所述之運用動態密碼進行身分確認之方法，其中在該用戶端使用該晶片識別卡之步驟前更包括一開卡作業，包括下列步驟：
連線至該管理單位，並輸入該晶片識別卡預設之帳號與密碼進行開卡，且可變更用戶端之帳號與密碼；
該管理單位處理該開卡，並處理記錄該用戶端變更之資料，完成後回復該用戶端一處理成功之信號；以及

六、申請專利範圍

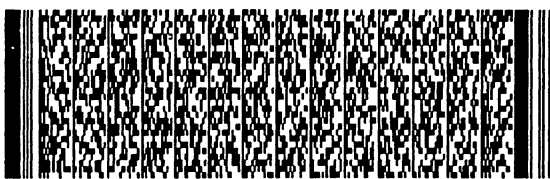
- 透過該晶片識別卡可登入至該系統業者預設之網站網址。
- 4、如申請專利範圍第1項所述之運用動態密碼進行身分確認之方法，其中該用戶端係透過網路連線至該系統業者，以進行該晶片識別卡之確認。
 - 5、如申請專利範圍第1項所述之運用動態密碼進行身分確認之方法，其中該用戶端之該晶片識別卡係先插設在一讀卡機中以顯示一組動態密碼，並透過電話語音確認系統輸入該組動態密碼以進行身分確認。
 - 6、如申請專利範圍第1項所述之運用動態密碼進行身分確認之方法，其中每一該晶片識別卡各具有一唯一的識別序號。
 - 7、如申請專利範圍第1項所述之運用動態密碼進行身分確認之方法，其中該晶片識別卡係同時內建有至少一遊戲系統作業模組及一銀行作業模組，提供用戶端可透過該晶片識別卡內之該遊戲系統作業模組連線至其相對應之遊戲業者，並可透過該晶片識別卡內之銀行作業模組連線至銀行業者進行交易。
 - 8、如申請專利範圍第1項所述之運用動態密碼進行身分確認之方法，其中在該用戶端登入該系統業者之步驟後，該系統業者更可傳送一確認電子錢或點數之信號給用戶端。
 - 9、如申請專利範圍第1項所述之運用動態密碼進行身分確認之方法，其中該線上交易包含線上購物、線上遊



六、申請專利範圍

戲、線上轉帳、線上訂票及線上聊天等。

- 10、一種運用動態密碼進行身分確認之架構，包括：一晶片識別卡，其係內建有至少一系統作業模組，提供一用戶端透過一晶片識別卡連線至一系統業者，並輸入該晶片識別卡之帳號及密碼，若輸入為正確者，則該晶片辨識卡即會自動產生一組動態密碼經該系統業者傳送出去；以及一管理單位接收該組動態密碼，並確認該動態密碼之正確性以進行身分驗證，若該動態密碼有誤，則該用戶端無法透過該晶片識別卡登入該系統業者，若該動態密碼為正確者，則該管理單位會傳送一確認信號至該系統業者，提供用戶端登入該系統業者並連線至一預設網址，以進行線上交易。
- 11、如申請專利範圍第10項所述之運用動態密碼進行身分確認之架構，其中該系統業者係可為網路業者、行動通訊業者、遊戲業者及銀行業者。
- 12、如申請專利範圍第10項所述之運用動態密碼進行身分確認之架構，其中該晶片識別卡在使用前更可透過該管理單位進行一開卡作業。
- 13、如申請專利範圍第10項所述之運用動態密碼進行身分確認之架構，其中該用戶端係透過網路連線至該系統業者，以進行該晶片識別卡之確認。
- 14、如申請專利範圍第10項所述之運用動態密碼進行身分確認之架構，其中該用戶端之該晶片識別卡係先插設在一讀卡機中以顯示一組動態密碼，並透過電話語音

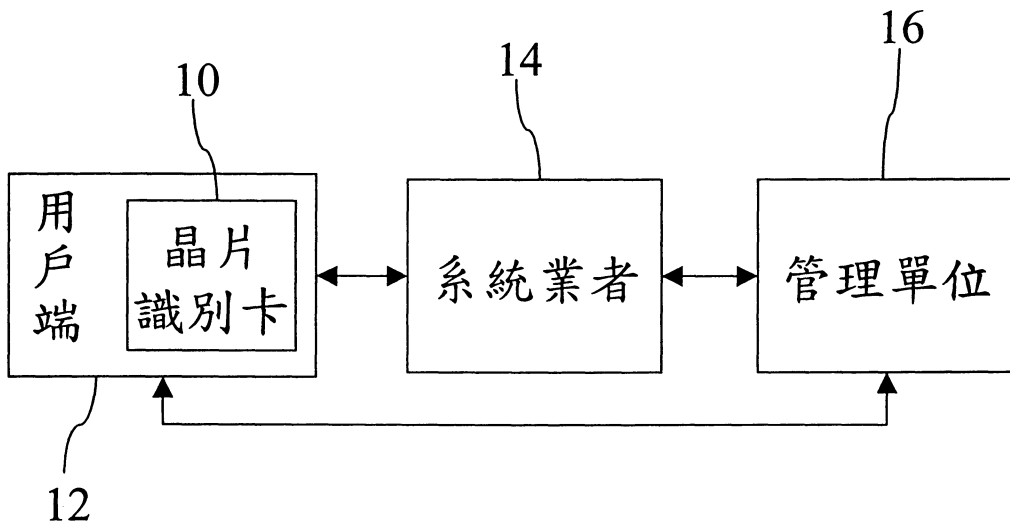


六、申請專利範圍

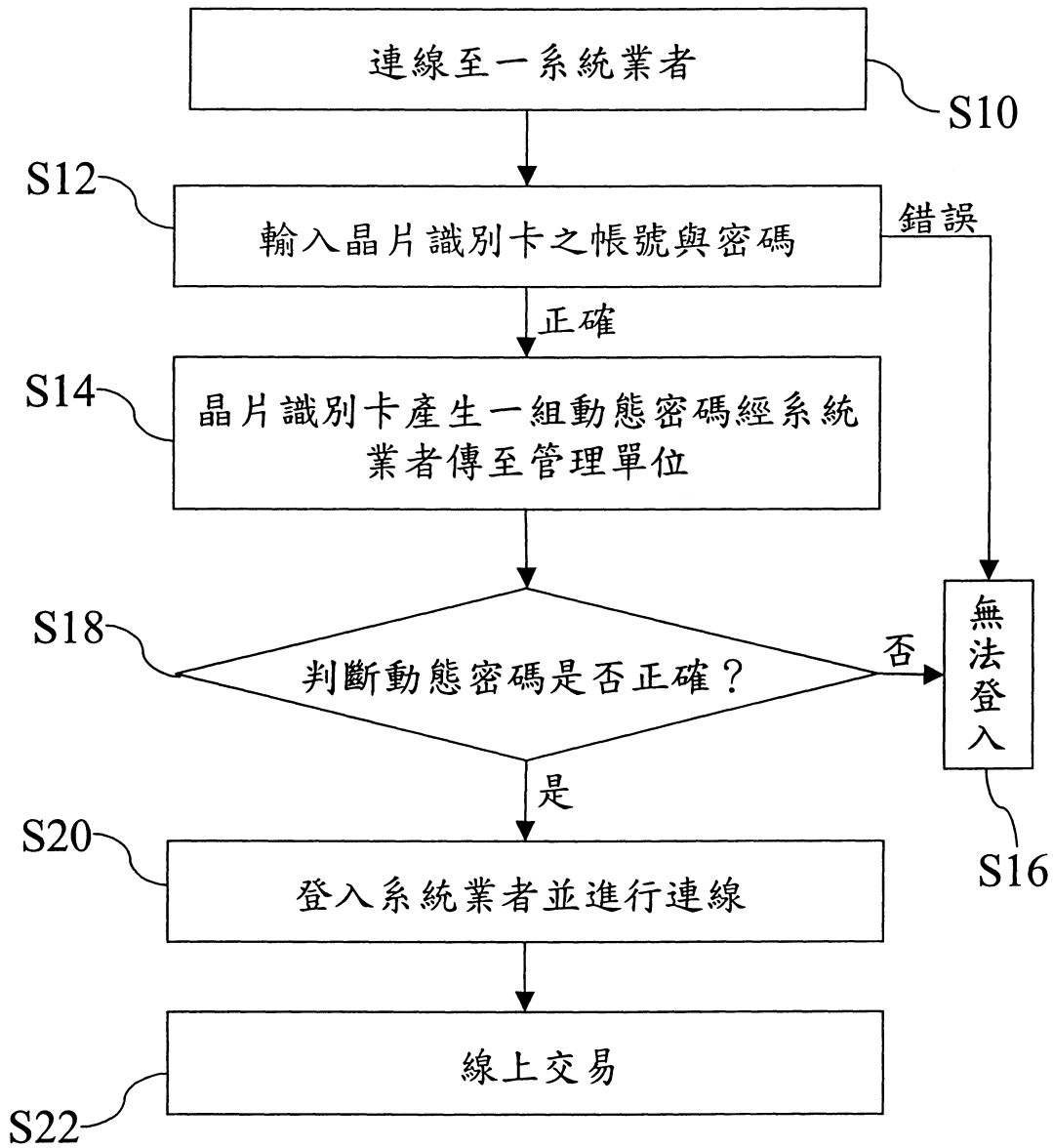
確認系統輸入該組動態密碼以進行身分確認。

- 15、如申請專利範圍第10項所述之運用動態密碼進行身分確認之架構，其中每一該晶片識別卡各具有一唯一的識別序號。
- 16、如申請專利範圍第10項所述之運用動態密碼進行身分確認之架構，其中該晶片識別卡係同時內建有至少一遊戲系統模組及一銀行模組，提供用戶端可透過該晶片識別卡內之該遊戲系統模組連線至其相對應之遊戲業者，並可透過該晶片識別卡內之銀行模組連線至銀行業者進行交易。
- 17、如申請專利範圍第10項所述之運用動態密碼進行身分確認之架構，其中該用戶端登入該系統業者後，該系統業者會傳送一確認電子錢或點數之信號給用戶端。
- 18、如申請專利範圍第10項所述之運用動態密碼進行身分確認之架構，其中該線上交易包含線上購物、線上遊戲、線上轉帳、線上訂票及線上聊天等。

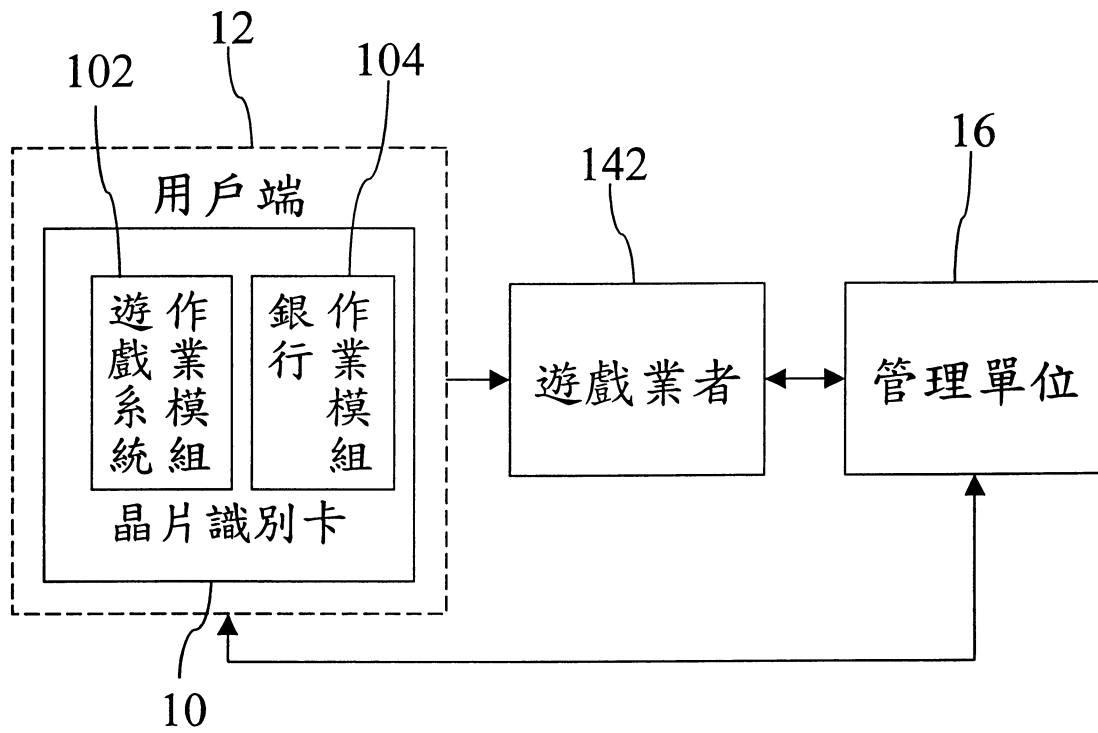




第一圖



第二圖



第三圖

六、指定代表圖

(一)、本案代表圖為：第一圖

(二)、本案代表圖之元件代表符號簡單說明：

10 晶片識別卡

12 用戶端

14 系統業者

16 管理單位

