(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2019-0000980
(43) 공개일자 2019년01월04일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 50/22 (2018.01) *A63F 13/80* (2014.01)
G06N 3/02 (2006.01) *H04W 4/00* (2018.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 50/22 (2018.01)
A63F 13/80 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2017-0080205
(22) 출원일자 2017년06월26일
심사청구일자 없음

(71) 출원인
이동원
경기도 안양시 동안구 흥안대로94번길 64 , 403호(호계동, 우양파크빌아파트)
(72) 발명자
이동원
경기도 안양시 동안구 흥안대로94번길 64 , 403호(호계동, 우양파크빌아파트)

전체 청구항 수 : 총 38 항

(54) 발명의 명칭 **퍼스널 헬스케어 시스템**

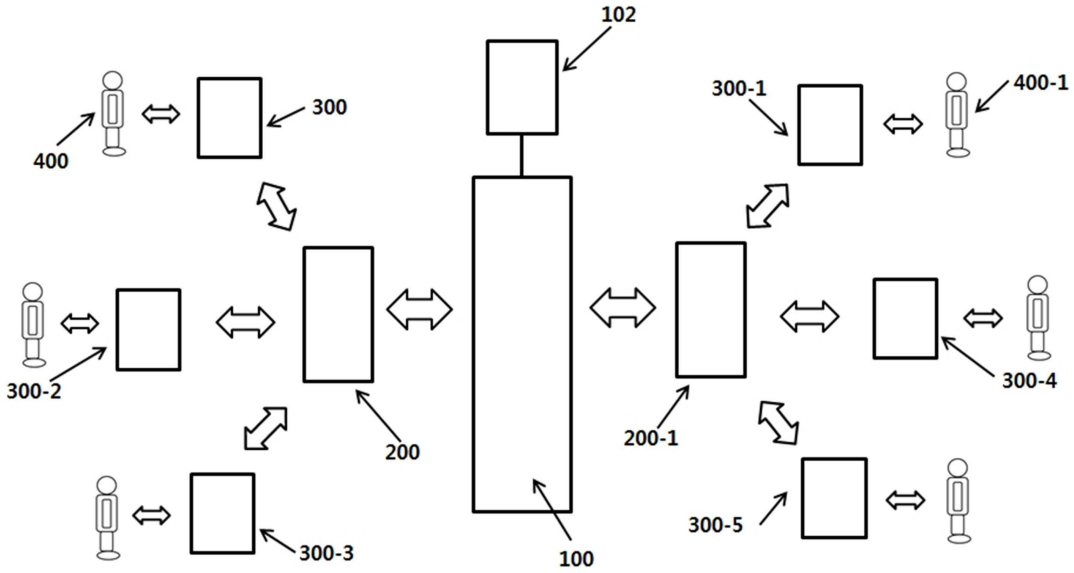
(57) 요 약

본 발명은 플랫폼에 네트워크 연결된 퍼스널 헬스케어 시스템에 관한 것으로서, 플랫폼에 연결된 서브 모듈을 이용하여 헬스 수요자(사람)들에게 사전적인 헬스케어 할 수 있는 헬스케어 시스템을 제공하고자 하는 것이다.

본 발명은 헬스 수요자들의 건강에 문제가 발생하기 전에 헬스 수요자들의 건강을 증진할 수 있게 하는 것이다.

(뒷면에 계속)

대 표 도 - 도1c



이는 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈을 통해 헬스 수요자 앞에서 헬스 운동을 시연하고, 헬스 수요자가 서브 모듈을 따라 헬스 운동을 하면 서브 모듈이 헬스 운동 이미지를 감지 분석하고, 헬스 수요자의 헬스 운동 DATA를 플랫폼에 송신 저장 및 분석 통계 처리한다.

플랫폼의 헬스 수요자 헬스 운동 DATA는 당사자인 헬스 수요자나 관련 헬스 관리자가 검색하여 보고, 헬스 관리자는 이를 토대로 헬스 수요자의 헬스 운동을 처방할 수도 있다.

또한, 플랫폼에 네트워크 연결된 헬스 수요자와 다른 헬스 수요자는 자신의 서브 모듈을 통해 대화를 할 수 있는데, 자신의 서브 모듈이 상대방의 헬스 수요자처럼 음성과 동작을 표현하므로 마치 상대가 앞에 있는 것처럼 대화할 수 있게 된다.

또한, 플랫폼에 네트워크 연결된 헬스 수요자와 다른 헬스 수요자는 자신의 서브 모듈이나 단말기를 통해 게임을 할 수 있는데, 자신의 서브 모듈이 상대방의 헬스 수요자의 지시에 따라 게임을 대신하므로 마치 상대가 앞에 있는 것처럼 게임을 할 수 있게 된다.

또한, 플랫폼에 네트워크 연결된 헬스 수요자는 자신의 서브 모듈과 식사 대화를 할 수도 있는데, 서브 모듈에 탑재된 인공지능이나 프로그램 또는 플랫폼의 인공지능이나 프로그램에 의해 서브 모듈은 헬스 수요자의 식사나 반찬에 대한 조언이나 영양가 있고 맛있는 반찬을 추천하거나 반찬에 대한 스토리 등을 헬스 수요자에게 들려 줌으로서 헬스 수요자가 식사를 맛있고 즐겁게 하는데 도움을 줄 수 있고, 이때에 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자도 같이 할 수 있다.

또한, 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈은 헬스 수요자에게 헬스 수요자의 노래에 맞추어서 노래 지휘를 할 수도 있는데, 서브 모듈에 탑재된 인공지능이나 프로그램 또는 플랫폼의 인공지능이나 프로그램에 의해 서브 모듈은 헬스 수요자의 노래에 맞추어서 노래 지휘를 할 수가 있어서 헬스 수요자는 서브 모듈의 지휘에 맞추어서 신나고 즐겁게 노래를 부를 수 있고, 이때에 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자도 같이 할 수 있다.

이와 같이 플랫폼에 연결된 서브 모듈을 이용하여 헬스 수요자에게 헬스 운동을 시키거나 또는 대화를 하거나 게임을 하거나 노래 지휘를 하거나 식사 대화를 함께할 수 있다. 또한, 플랫폼에 연결된 서브 모듈을 이용하여 헬스 수요자는 다른 헬스 수요자와 대화를 하거나 게임을 하거나 식사 대화를 함께 할 수 있다. 또한, 플랫폼에 연결된 서브 모듈을 이용하여 서브 모듈이 헬스 수요자에게 헬스 운동을 시키거나 게임을 하거나 노래 지휘를 하거나 식사를 함께할 수 있는 퍼스널 헬스케어 시스템을 구성하는 것이 그 특징이다.

(52) CPC특허분류
G06N 3/02 (2013.01)
H04W 4/80 (2018.02)
A63F 2300/572 (2013.01)

명 세 서

청구범위

청구항 1

하나 이상의 서브 모듈과 하나 이상의 메인 모듈과 하나 이상의 플랫폼과 하나 이상의 플랫폼 서버를 포함하는 퍼스널 헬스케어 시스템에 있어서,

상기 서브 모듈은 메인제어부와 송수신부와 입출력부를 포함하며,

상기 서브 모듈은 상기 메인 모듈과 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결하고,

상기 메인 모듈은 상기 서브 모듈과 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결하고,

상기 메인 모듈은 상기 플랫폼과 인터넷으로 네트워크 연결하고,

상기 플랫폼 서버는 상기 플랫폼과 유선이나 무선 중 하나로 연결하고,

상기 서브 모듈을 이용하여 헬스 수요자와 게임이나 식사 대화나 안마나 노래 지휘나 대화 등의 헬스케어를 헬스 수요자 혼자 하거나, 또는 다른 헬스 수요자와 함께 헬스케어 수행할 수 있게 하고, 헬스 운동 DATA를 플랫폼 서버에 저장할 수 있게 하는 것을 포함하여 구성되는 퍼스널 헬스케어 시스템.

청구항 2

청구항 1에서 상기 서브 모듈은 인공지능 스피커나 인공지능 TV나 컴퓨터나 장남감이나 인형 중 하나로 구성되는 퍼스널 헬스케어 시스템.

청구항 3

청구항 1에서 상기 메인 모듈은 인공지능 스피커나 인공지능 TV나 컴퓨터나 인터넷으로 네트워크 연결된 장치 중 하나로 구성되는 퍼스널 헬스케어 시스템.

청구항 4

청구항 1에서 상기 서브 모듈은 게임 장치와 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결되게 구성되는 퍼스널 헬스케어 시스템.

청구항 5

청구항 1에서 상기 서브 모듈은 다른 서브 모듈과 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결되게 구성되는 퍼스널 헬스케어 시스템.

청구항 6

청구항 1에서 상기 서브 모듈은 플랫폼과 인터넷으로 네트워크 연결되게 구성되는 퍼스널 헬스케어 시스템.

청구항 7

청구항 1에서 상기 서브 모듈은 다른 홈 네트워크 장치와 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결되게 구성되는 퍼스널 헬스케어 시스템.

청구항 8

청구항 1에서 상기 서브 모듈은 다른 홈 보안 장치와 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결되게 구성되는 퍼스널 헬스케어 시스템.

청구항 9

청구항 1에서 상기 메인 모듈은 다른 홈 네트워크 장치와 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결되게 구성되는

퍼스널 헬스케어 시스템.

청구항 10

청구항 1에서 상기 메인 모듈은 다른 홈 보안 장치와 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결되게 구성되는 퍼스널 헬스케어 시스템.

청구항 11

하나 이상의 메인제어부와 하나 이상의 송수신부와 하나 이상의 입출력부를 포함하는 헬스케어 시스템을 위한 서브 모듈에 있어서,

상기 메인제어부는 상기 입출력부와 상기 송수신부를 제어하고,

상기 송수신부는 메인 모듈과 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결하고,

상기 입출력부는 음성 마이크와 음성 스피커를 구성하고, 음성으로 헬스 수요자와 소통하여 헬스 수요자의 헬스케어를 조력하게 구성되는 헬스케어 시스템을 위한 서브 모듈.

청구항 12

청구항 11에서 상기 서브 모듈의 상기 송수신부는 다른 서브 모듈과 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결하는 헬스케어 시스템을 위한 서브 모듈.

청구항 13

청구항 11에서 상기 서브 모듈의 상기 송수신부는 게임 장치와 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결하는 헬스케어 시스템을 위한 서브 모듈.

청구항 14

청구항 11에서 상기 서브 모듈의 상기 입출력부는 모니터 화면을 구성하고, 문자나 그래픽으로 헬스 수요자와 소통하는 헬스케어 시스템을 위한 서브 모듈.

청구항 15

청구항 11에서 상기 서브 모듈은 이동 가능하게 구성된 헬스케어 시스템을 위한 서브 모듈.

청구항 16

청구항 11에서 상기 서브 모듈은 손과 팔의 움직임이 가능하게 구성된 헬스케어 시스템을 위한 서브 모듈.

청구항 17

청구항 11에서 상기 서브 모듈은 인공지능 스피커나 인공지능 TV나 로봇이나 컴퓨터나 장난감이나 인형 중 하나로 구성된 헬스케어 시스템을 위한 서브 모듈.

청구항 18

청구항 11에서 상기 서브 모듈은 다른 홈 네트워크와 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결 가능하게 구성된 헬스케어 시스템을 위한 서브 모듈.

청구항 19

청구항 11에서 상기 서브 모듈은 다른 홈 보안 장치와 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결 가능하게 구성된 헬스케어 시스템을 위한 서브 모듈.

청구항 20

하나 이상의 게임판과 하나 이상의 메인제어부와 하나 이상의 송수신부와 하나 이상의 게임 소자를 포함하는 헬스케어 시스템을 위한 게임 장치에 있어서,

상기 게임판은 상기 게임 소자의 터치 위치를 알수 있는 센서가 구성되고,

상기 게임판은 게임 소자의 위치를 알려주는 표시 장치를 구성하고,

상기 메인제어부는 상기 게임판과 상기 센서와 상기 표시 장치와 상기 송수신부를 제어하고,

상기 송수신부는 서브 모듈과 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결하고,

상기 게임 소자는 상기 게임판에서 터치 위치를 알려줄 수 있는 센서를 구성하고,

상기 센서는 상기 게임 소자의 기능별로 구분 가능하게 센서를 구성하여

게임을 통해서 헬스 수요자의 헬스케어를 조력하게 구성되는 헬스케어 시스템을 위한 게임 장치.

청구항 21

청구항 20에서 상기 게임 장치의 상기 송수신부는 플랫폼과 인터넷으로 네트워크 연결하는 헬스케어 시스템을 위한 게임 장치.

청구항 22

청구항 20에서 상기 게임 장치의 상기 송수신부는 메인 모듈과 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결하는 헬스케어 시스템을 위한 게임 장치.

청구항 23

청구항 20에서 상기 게임 장치의 상기 송수신부는 다른 게임 장치와 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결하는 헬스케어 시스템을 위한 게임 장치.

청구항 24

청구항 20에서 상기 게임판의 상기 표시 장치는 LED, LCD, 전구, 레이저, 기타 발광 장치 중 하나로 구성된 헬스케어 시스템을 위한 게임 장치.

청구항 25

청구항 20에서 상기 게임판의 상기 센서는 자기센서, IC 센서, 적외선 센서, 칼라 센서 중 하나로 구성된 헬스케어 시스템을 위한 게임 장치.

청구항 26

청구항 20에서 상기 게임 소자의 상기 센서는 자기센서, IC 센서, 적외선 센서, 컬러 센서 중 하나로 구성된 헬스케어 시스템을 위한 게임 장치.

청구항 27

헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

서브 모듈이 헬스 수요자의 건강 상태에 따라 헬스 운동 종류를 선택하는 헬스 운동 선택 단계,

서브 모듈이 헬스 수요자에게 헬스 운동을 권유하는 헬스 운동 권유 단계,

서브 모듈이 헬스 수요자에게 헬스 운동을 시연하는 헬스 운동 시연 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈의 헬스 운동 시연을 따라 헬스 운동을 진행하는 헬스 운동 진행 단계,

서브 모듈이 헬스 수요자의 헬스 운동 이미지를 감지하는 이미지 감지 단계,

서브 모듈이 헬스 수요자의 헬스 운동 이미지를 분석하는 이미지 분석 단계,

서브 모듈이 메인 모듈을 통해 헬스 수요자의 헬스 운동 DATA를 플랫폼에 전송하는 DATA 전송 단계,

헬스 수요자의 헬스 운동 DATA를 플랫폼의 플랫폼 서버에 저장하는 DATA 저장 단계,

플랫폼에서 DATA를 통계 처리하는 DATA 통계 처리 단계 등을 포함하며,

헬스 수요자에게 서브 모듈을 이용하여 헬스 운동을 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법.

청구항 28

헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈과 호출 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈에게 다른 헬스 수요자를 호출하게 명령하는 호출 명령 단계,

서브 모듈이 메인 모듈에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자의 서브 모듈을 호출하는 다른 헬스 수요자 서브 모듈 호출 단계,

다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자를 호출하는 다른 헬스 수요자 호출 단계,

다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 응답하는 다른 헬스 수요자 응답 단계,

메인 모듈을 통해 헬스 수요자의 서브 모듈과 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 네트워크 연결하는 네트워크 연결 단계,

메인 모듈을 통해 헬스 수요자와 다른 헬스 수요자가 각자의 서브 모듈을 통해 대화를 진행하는 대화 진행 단계 등을 포함하며,

헬스 수요자에게 서브 모듈을 이용하여 메인 모듈에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자와 대화를 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법.

청구항 29

헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈에게 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자를 호출하게 명령하는 호출 명령 단계,

서브 모듈이 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자의 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자를 호출하는 다른 헬스 수요자 호출 단계,

다른 헬스 수요자가 서브 모듈을 통해 응답하는 다른 헬스 수요자 응답 단계,

플랫폼을 통해 헬스 수요자의 서브 모듈과 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 네트워크 연결하는 네트워크 연결 단계,

플랫폼을 통해 헬스 수요자와 다른 헬스 수요자가 각자의 서브 모듈을 통해 대화를 진행하는 대화 진행 단계 등을 포함하며,

헬스 수요자에게 서브 모듈을 이용하여 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자와 대화를 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법.

청구항 30

헬스 수요자가 식사 준비를 하는 식사 준비 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈에게 식사 대화를 명령하는 식사 대화 명령 단계,

서브 모듈이 플랫폼에 네트워크 연결하고 헬스 수요자의 식사 정보(식사 습관, 좋아하는 음식, 식사 시간 등)를 획득하는 식사 정보 획득 단계,

헬스 수요자가 식사를 시작하는 식사 시작 단계

서브 모듈이 식사 반찬을 이미지 감지하는 이미지 감지 단계,

서브 모듈이 식사 반찬을 이미지 분석하는 이미지 분석 단계,

서브 모듈이 식사 반찬 이미지 분석 자료를 플랫폼에 전송하는 이미지 분석 전송 단계,

서브 모듈이 플랫폼에서 식사 반찬에 대한 정보를 수집하는 식사 반찬 정보 수집 단계,

서브 모듈이 헬스 수요자의 식사 반찬에 대한 정보 제공과 헬스 수요자의 식사 습관이나 식사 시간 등에 대해 식사 대화를 진행하는 식사 대화 진행 단계 등을 포함하며,

헬스 수요자에게 서브 모듈과 식사 대화를 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법.

청구항 31

헬스 수요자가 식사 준비를 하는 식사 준비 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈에게 다른 헬스 수요자를 호출하게 명령하는 호출 명령 단계,

서브 모듈이 메인 모듈에 네트워크 연결하고 다른 헬스 수요자의 서브 모듈을 호출하는 다른 헬스 수요자 서브 모듈 호출 단계,

다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자를 호출하는 다른 헬스 수요자 호출 단계,

다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 응답하는 다른 헬스 수요자 응답 단계,

메인 모듈을 통해 헬스 수요자의 서브 모듈과 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 네트워크 연결하는 네트워크 연결 단계,

헬스 수요자가 식사를 진행하는 식사 진행 단계

서브 모듈이 식사 반찬을 이미지 감지하는 이미지 감지 단계,

서브 모듈이 식사 반찬 이미지 감지 자료를 다른 헬스 수요자의 서브 모듈에 전송하는 이미지 전송 단계,

다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈의 영상 표시부를 통해 헬스 수요자의 식사 반찬 정보를 획득하는 식사 반찬 정보 획득 단계,

다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 헬스 수요자와 헬스 수요자의 식사 반찬에 대한 정보 제공과 헬스 수요자의 식사 습관이나 식사 시간 등에 대해 식사 대화를 진행하는 식사 대화 진행 단계 등을 포함하며,

헬스 수요자에게 서브 모듈을 이용하여 메인 모듈에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자와 식사 대화를 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법.

청구항 32

헬스 수요자가 식사 준비를 하는 식사 준비 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈에게 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자를 호출하게 명령하는 호출 명령 단계,

서브 모듈이 플랫폼에 네트워크 연결하고 다른 헬스 수요자의 서브 모듈을 호출하는 다른 헬스 수요자 서브 모듈 호출 단계,

다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자를 호출하는 다른 헬스 수요자 호출 단계,

다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 응답하는 다른 헬스 수요자 응답 단계,

플랫폼을 통해 헬스 수요자의 서브 모듈과 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 네트워크 연결하는 네트워크 연결 단계,

헬스 수요자가 식사를 진행하는 식사 진행 단계

서브 모듈이 식사 반찬을 이미지 감지하는 이미지 감지 단계,

서브 모듈이 식사 반찬 이미지 감지 자료를 다른 헬스 수요자의 서브 모듈에 전송하는 이미지 전송 단계,

다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈의 모니터를 통해 헬스 수요자의 식사 반찬 정보를 획득하는 식사 반찬 정보 획득 단계,

다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 헬스 수요자와 헬스 수요자의 식사 반찬에 대해 정보 제공과 헬스 수요자의 식사 습관이나 식사 시간 등에 대해 식사 대화를 진행하는 식사 대화 진행 단계 등을 포함하며,

헬스 수요자에게 서브 모듈을 이용하여 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자와 식사 대화를 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법.

청구항 33

헬스 수요자가 게임을 준비를 하는 게임 준비 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈에게 게임 진행을 명령하는 게임 진행 명령 단계,

서브 모듈이 플랫폼에 네트워크 연결하고 헬스 수요자의 게임 정보(게임 습관, 좋아하는 게임, 게임 시간 등)를 획득하는 게임 정보 획득 단계,

헬스 수요자가 게임을 시작하는 게임 시작 단계

서브 모듈이 게임을 이미지 감지하는 이미지 감지 단계,

서브 모듈이 게임을 이미지 분석하는 이미지 분석 단계,

서브 모듈이 게임의 이미지 분석 자료를 플랫폼에 전송하는 이미지 분석 전송 단계,

서브 모듈이 플랫폼에서 게임에 대한 정보를 수집하는 게임 정보 수집 단계,

서브 모듈이 헬스 수요자와 게임을 진행하는 게임 진행 단계 등을 포함하며,

헬스 수요자에게 서브 모듈과 게임을 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법.

청구항 34

헬스 수요자가 게임 준비를 하는 게임 준비 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈에게 다른 헬스 수요자를 호출하게 명령하는 호출 명령 단계,

서브 모듈이 메인 모듈에 네트워크 연결하고 다른 헬스 수요자의 서브 모듈을 호출하는 다른 헬스 수요자 서브 모듈 호출 단계,

다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자를 호출하는 다른 헬스 수요자 호출 단계,

다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 응답하는 다른 헬스 수요자 응답 단계,

메인 모듈을 통해 헬스 수요자의 서브 모듈과 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 네트워크 연결하는 네트워크 연결 단계,

헬스 수요자가 게임을 시작하는 게임 시작 단계,

서브 모듈이 게임을 이미지 감지하는 이미지 감지 단계,

서브 모듈이 게임의 이미지 감지 자료를 다른 헬스 수요자의 서브 모듈에 전송하는 이미지 전송 단계,

다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈의 영상 표시부를 통해 헬스 수요자의 게임 정보를 획득하는 게임 정보 획득 단계,

다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈과 헬스 수요자의 서브 모듈을 통해 헬스 수요자와 게임을 진행하는 게임 진행 단계 등을 포함하며,

헬스 수요자에게 서브 모듈을 이용하여 메인 모듈에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자와 게임을 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법.

청구항 35

헬스 수요자가 게임 준비를 하는 게임 준비 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈에게 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자를 호출하게 명령하는 호출 명령 단계,

서브 모듈이 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자의 서브 모듈을 호출하는 다른 헬스 수요자 서브 모듈 호출 단계,

다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자를 호출하는 다른 헬스 수요자 호출 단계,

다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 응답하는 다른 헬스 수요자 응답 단계,

플랫폼을 통해 헬스 수요자의 서브 모듈과 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 네트워크 연결하는 네트워크 연결 단계,

헬스 수요자가 게임을 진행하는 게임 진행 단계,

서브 모듈이 게임을 이미지 감지하는 이미지 감지 단계,

서브 모듈이 게임의 이미지 감지 자료를 다른 헬스 수요자의 서브 모듈에 전송하는 이미지 전송 단계,

다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈의 모니터를 통해 헬스 수요자의 게임 정보를 획득하는 게임 정보 획득 단계,

다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈과 헬스 수요자의 서브 모듈을 통해 헬스 수요자와 게임을 진행하는 게임 진행 단계 등을 포함하며,

헬스 수요자에게 서브 모듈을 이용하여 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자와 게임을 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법.

청구항 36

헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈에게 재롱 진행을 명령하는 재롱 진행 명령 단계,

서브 모듈이 헬스 수요자의 재롱 정보(좋아하는 재롱, 재롱 시간, 가족 등의 재롱 정보 등)를 획득하는 재롱 정보 획득 단계,

서브 모듈이 헬스 수요자에게 재롱을 진행하는 재롱 진행 단계 등을 포함하며,

헬스 수요자가 서브 모듈의 재롱을 볼 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법.

청구항 37

헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈에게 다른 헬스 수요자를 호출하게 명령하는 호출 명령 단계,

서브 모듈이 메인 모듈에 네트워크 연결하고 다른 헬스 수요자의 서브 모듈을 호출하는 다른 헬스 수요자 서브 모듈 호출 단계,

다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자를 호출하는 다른 헬스 수요자 호출 단계,

다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 응답하는 다른 헬스 수요자 응답 단계,

메인 모듈을 통해 헬스 수요자의 서브 모듈과 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 네트워크 연결하는 네트워크 연결 단계,

다른 헬스 수요자가 재롱을 시작하는 재롱 시작 단계,

다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자의 재롱을 이미지 감지하는 이미지 감지 단계,

다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자의 재롱을 이미지 분석하는 이미지 분석 단계,

다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자의 재롱의 이미지 분석 자료를 헬스 수요자의 서브 모듈에 전송하는 이미지 전송 단계,

헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자의 재롱 분석 이미지에 따라서 헬스 수요자에게 재롱을 진행하는 재롱 진행 단계 등을 포함하며,

헬스 수요자가 서브 모듈을 이용하여 메인 모듈에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자의 재롱을 볼 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법.

청구항 38

헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

헬스 수요자가 서브 모듈에게 다른 헬스 수요자를 호출하게 명령하는 호출 명령 단계,

서브 모듈이 플랫폼에 네트워크 연결하고 다른 헬스 수요자의 서브 모듈을 호출하는 다른 헬스 수요자 서브 모듈 호출 단계,

다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자를 호출하는 다른 헬스 수요자 호출 단계,

다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 응답하는 다른 헬스 수요자 응답 단계,

플랫폼을 통해 헬스 수요자의 서브 모듈과 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 네트워크 연결하는 네트워크 연결 단계,

다른 헬스 수요자가 재롱을 시작하는 재롱 시작 단계,

다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자의 재롱을 이미지 감지하는 이미지 감지 단계,

다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자의 재롱을 이미지 분석하는 이미지 분석 단계,

다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자의 재롱의 이미지 분석 자료를 헬스 수요자의 서브 모듈에 전송하는 이미지 전송 단계,

헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자의 재롱 분석 이미지에 따라서 헬스 수요자에게 재롱을 진행하는 재롱 진행 단계 등을 포함하며,

헬스 수요자가 서브 모듈을 이용하여 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자의 재롱을 볼 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법.

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 본 발명은 퍼스널 헬스케어 시스템에 관한 것으로서, 플랫폼과 네트워크 연결하게 구성하는 퍼스널 헬스케어 시스템에 관한 것이다.

[0002] 특히, 본 발명은 서브 모듈과 메인 모듈의 특성을 활용하여 사람을 헬스 운동시키거나, 사람의 외로움을 달래주기 위해 사람과 게임을 하거나, 서브 모듈과 메인 모듈과 플랫폼을 통해 다른 사람들과 대화를 하거나, 플랫폼과 서브 모듈을 통해 헬스 관리자의 헬스 조력을 받을 수 있게 구성된 퍼스널 헬스케어 시스템에 관한 것으로서, 상기 퍼스널 헬스케어 시스템은 서브 모듈과 플랫폼을 이용하여 다양한 구성 및 방법으로 사람들이 헬스 운동 및 친구 또는 가족과의 대화나 헬스 관리자의 헬스 조력을 받을 수 있는 다양한 헬스케어 시스템을 포함한다.

배 경 기 술

[0003] 현대에는 생활수준이 향상됨에 따라 삶의 질, 건강관리, 웰빙 등에 관심이 매우 커지고 있다. 또한, 노령 인구, 만성질환자, 당뇨 환자, 노령 환자, 의료 소외 지역의 환자가 대폭적으로 늘어 가고 있다.

[0004] 따라서 이들에 대한 적절한 진료와 치료를 위한 의료 기관의 확대와 발병 예방을 위한 진단 실시 등을 위한 헬스케어 관리의 효과적인 시스템에 대한 요구가 증대되고 있는 실정이다.

[0005] 또한, 인터넷이 발전하면서 인터넷을 통하여 집에서 환자 상태의 카메라 영상을 의사가 보면서 환자와 의사 간

에 소통하면서 진료 및 처방하거나 혈압, 당뇨 등을 측정할 수 있는 헬스 기구를 결합하여 진단에 정확성을 기하고자 하는 헬스케어 시스템도 등장하고 있다.

[0006] 또한, 체지방, 맥박, 혈압, 혈당 등의 지수는 굳이 병원을 방문하지 않고도 가정에서 간편하게 측정할 수 있는 휴대형 진단 기기들이 등장하고 있다.

[0007] 또한, 현대에는 사람들의 편리성을 도모하고자 움직이는 서브 모듈에 측정 센서를 장착하고 체지방, 맥박, 혈압, 혈당 등의 지수를 가정에서 간편하게 측정하고, 유사시 병원이나 가족 들에게 통보해 주는 헬스케어 관리 시스템도 등장하고 있다.

[0008] 하지만, 이러한 측정 서브 모듈이나 측정 센서 장치 및 측정 방법은 사람들의 현재 상태를 보여 주는 건강 지표에 불과하다.

[0009] 즉, 사람들이 건강할 때에는 건강 수치(체지방, 맥박, 혈압, 혈당)가 좋게 나타나게 될 것이고, 건강 상태가 나빠지면 당연히 건강 수치도 나쁘게 나타나게 된다.

[0010] 그러므로 이는 문제가 발생한 후에 알게 되는 사후적인 조치이다.

[0011] 즉, 건강 상태가 나빠진 후에야 비로서 건강관리를 하는 결과가 되는 것으로서 사람들에게 적극적인 도움 주지 못하는 단점이 있는 것이다.

[0012] 즉, 건강 상태가 나빠진 후에 건강관리를 하는 것보다는 건강 상태가 나빠지기 전에 건강에 도움되는 헬스 운동이나 대화 등을 할 수 있게 적극적으로 도와 주는 사전적 헬스케어 시스템이 필요하기 때문이다.

[0013] 즉, 사전적 헬스케어로는 육체적인 헬스케어와 정신적인 헬스케어가 있는데, 헬스 운동이나 게임이나 즐거운 대화나 식사 대화나 노래 지휘 및 재롱 등이 포함된다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0014] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템은 다양한 구성의 서브 모듈을 이용한 헬스케어 시스템과 서브 모듈을 이용한 플랫폼을 포함으로써, 기존의 헬스 수요자(사람)가 단순히 건강 측정 센서나 건강 측정 장치 등에 의존하여 건강 상태가 나빠진 후에 사후적으로 자신의 건강 상태를 알고 건강관리를 하여야만 하였던 불편함도 피할 수 있다.

[0015] 또한, 최근에는 휴대형 건강 진단 기기들이 발전하여 출시되면서 헬스 수요자(사람)들이 병원을 방문하지 않고, 가정에서 간편하게 체지방, 맥박, 혈압, 혈당 등의 지수를 측정할 수 있게 됨으로서 자신들의 사전적 건강관리에 오히려 소홀해지고, 사전적 건강관리인 헬스 운동을 게을리하는 문제점도 생기게 된다.

[0016] 더욱이 인터넷이 발전하여 인터넷을 통하여 집에서 환자가 의사와 소통하면서 진료 및 처방을 하게 되면서 헬스 수요자(사람)들은 더욱더 간편한 휴대형 건강 진단 기기의 체지방, 맥박, 혈압, 혈당 등의 지수를 맹신하게 된다.

[0017] 따라서 자신들의 사전적 건강관리에 더욱더 소홀해 져서 사전적 건강관리인 헬스 운동을 게을리하는 문제점이 있게 된다.

[0018] 그러므로 건강 측정 센서나 건강 측정 서브 모듈을 통해 사후적으로 건강관리를 하는 것도 중요하지만, 사후적 건강관리보다는 헬스 수요자(사람)들이 건강할 때 사전적 건강관리인 헬스 운동을 효과적으로 하여 줄 수 있는 헬스케어 시스템이 필요하게 되는 것이다.

[0019] 또한, 헬스 수요자(사람)들이 사전적 건강관리인 헬스 운동을 하게 되면, 그 사람의 헬스 운동 상태를 저장 관리 및 헬스 운동 상태를 분석하면서 그 사람의 헬스 운동 에너지(칼로리) 소모량을 알려 줄 수 있는 플랫폼의 필요성이 있는 것이다.

[0020] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템은 상기의 이러한 문제를 해결하고자 하는 것으로서,

[0021] 서브 모듈을 이용하여 헬스 수요자(사람)들이 사전적으로 헬스 운동을 할 수 있게 유도하고, 헬스 수요자(사람)들의 외로움을 해소시키며, 헬스 수요자(사람)들이 맛있게 식사를 할 수 있게 하여 주며, 헬스 수요자(사람)들에게 게임이나 재롱 및 노래 지휘를 통해 즐거움을 줄 수 있게 하는 퍼스널 헬스케어 시스템을 구성하고자

하는 것이다.

[0022] 즉, 메인 모듈을 통해 플랫폼과 네트워크 연결된 서브 모듈을 이용하여 헬스 수요자(사람)들이 서브 모듈의 헬스 운동 동작을 따라서 헬스 운동을 할 수 있게 하고, 플랫폼과 네트워크 연결된 다른 사람(친구, 가족)과 연결하여 서브 모듈의 중개로 다른 사람과 대화를 하면서 외로움을 해소할 수 있게 된다.

[0023] 또한, 식사를 할 경우에도 서브 모듈이 식사하는 것을 분석하여 식단이나 반찬에 대한 영양가나 이야기를 하여주거나 다른 사람의 조언을 서브 모듈을 통해 들으면서 식사를 하게 함으로서 식사를 좀 더 즐기면서 맛있게 먹을 수 있으며, 서브 모듈의 재롱을 보면서 즐거움을 얻을 수도 있다.

[0024] 또한, 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 사람들의 재미있는 이야기를 서브 모듈을 통해 듣게 되는데, 이때 서브 모듈의 몸짓이 추가될 수 있어서 다른 사람들이 앞에 있는 것처럼 즐거움이 더욱 높아지게 되는 것이다.

[0025] 따라서 이러한 서브 모듈의 특성을 이용하여 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈을 통해 헬스 수요자(사람)들의 사전적 헬스케어에 도움을 주고자 하는 것이다.

[0026] 이때 헬스 수요자의 헬스 운동 DATA는 플랫폼의 플랫폼 서버에 전송되고, 플랫폼에서는 헬스 수요자가 전송한 헬스 운동 DATA와 그에 따른 에너지 소모량이 자동으로 계산되어 플랫폼 서버에 저장된다.

[0027] 또한, 플랫폼에 전송 온 다른 헬스 수요자들의 헬스 운동 DATA 들도 플랫폼에서 이들 헬스 수요자들이 전송한 헬스 운동 DATA와 그에 따른 에너지 소모량이 자동으로 계산되어 플랫폼 서버에 저장된다.

[0028] 플랫폼은 다수의 헬스 수요자들의 헬스 운동 DATA를 분석하고 통합하여 헬스 수요자들의 헬스 운동 패턴이나 에너지 소모량의 평균이나 통계 DATA를 분석하고 플랫폼 서버에 저장한다.

[0029] 헬스 수요자는 플랫폼에 접속하여 자신의 헬스 운동 DATA의 통계나 다른 헬스 수요자(사람)들의 헬스 운동 DATA 통계나 분석을 검색해 보고, 향후 자신의 헬스 운동을 선택할 수도 있다.

[0030] 또한, 헬스 관리자(의사, 헬스 트레이너 등)는 플랫폼에 접속하여 자신의 환자의 헬스 운동 DATA 통계나 다른 사람들의 DATA 통계나 분석을 검색해 보고 향후 자신의 환자의 헬스 운동을 처방해 줄 수도 있다.

[0031] 이와 같이 본 발명이 해결하고자 하는 과제는 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈을 이용하여 헬스 수요자들에게 사전적 헬스케어 운동을 잘할 수 있게 유도하고, 헬스 수요자들의 외로움을 해소 시키며, 헬스 수요자들이 식사를 잘할 수 있게 도와 주며, 헬스 수요자들과 게임과 대화를 하여 즐거움을 줄 수 있게 구성한 헬스케어 시스템과 플랫폼을 포함하여 구성하는 것이다.

과제의 해결 수단

[0032] 상기 과제의 해결 수단은 현대에는 헬스케어가 필요한 장년층과 노령층이 급속히 증가하고 있고, 더욱이 건강관리를 중요시하는 사람들이 많아 지고 있다. 따라서 이들이 필요로 하는 헬스케어를 위해서 고정 및 이동과 몸짓 표정 표현이 가능한 서브 모듈의 특성과 네트워크가 가능한 플랫폼의 특성을 활용하여 이들에게 효과적인 사전적 헬스케어 시스템과 플랫폼을 구성하고자 하는 것이다.

[0033] 헬스케어가 필요한 헬스 수요자(서브 모듈 사용자)는 그들 각자의 개성과 상황에 따라 다양하고 효과적인 헬스케어가 필요한데, 그 중에서 사전적 헬스 운동이 필요한 사람, 외로움을 해소하기를 원하는 사람, 즐거운 대화를 원하는 사람, 즐거운 시간을 보내기 위한 게임을 원하는 사람, 식사를 즐겁고 맛있게 먹을 수 있게 조력을 받고자 하는 사람, 마음의 심리 치료 상담을 원하는 사람, 손자 손녀들의 재롱을 원하는 사람 등 원하는 것이 헬스 수요자들에 따라 매우 다양하다.

[0034] 따라서 헬스 수요자들이 원하는 것을 충족시켜야 헬스 수요자에 맞는 헬스케어이고, 이것이 사전적 헬스케어 인 것이다.

[0035] 즉, 헬스 수요자들에게는 자신이 하고 싶은 것을 즐겁게 함으로서 우울증도 발생하지 않고 건강도 좋아지게 되는 것이다.

[0036] 헬스 수요자들에게 헬스케어에 있어서 반드시 필요하거나, 헬스 수요자들이 원하는 것은 우선 헬스 수요자의 건강에 꼭 필요한 사전적 헬스 운동이다.

[0037] 장년층과 노령층 및 헬스케어에 관심이 있는 헬스 수요자는 헬스 운동이 꼭 필요하다는 것은 잘 알고 있지만 매일 잘하기는 그리 쉽지 않다.

[0038] 이유는 사람이기 때문에 혼자서 헬스 운동을 하기에는 재미도 없고 지루하고 인내가 필요하기 때문이다.

[0039] 만약, 이때에 가족이나 헬스 트레이너 또는 의사 같은 헬스 관리자가 조언이나 지도를 하면서 같이 한다면 헬스 수요자도 인내를 가지고 재미있게 헬스 운동을 할 수 있을 것이다.

[0040] 하지만, 가족이나 헬스 트레이너 또는 의사 같은 헬스 관리자들이 다들 바쁘거나 경제적인 여유가 없을 경우에는 헬스 관리자의 조언이나 지도 및 동행을 하기가 어렵게 되어서 헬스 운동을 포기하게 되는 경우가 많아 지게 된다.

[0041] 본 발명에서는 이러한 문제를 해결하고자 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈을 통해 헬스 수요자의 헬스 운동을 지도하거나 조언 및 동행하는 것인데, 서브 모듈이 헬스 운동 모션을 보여 주고 헬스 수요자가 따라 하게 하는 것이다.

[0042] 이렇게 하면 헬스 수요자는 서브 모듈을 따라 헬스 운동을 하게 됨으로서 지루하지 않고 재미있게 헬스 운동을 할 수 있게 된다.

[0043] 그리고 이런 헬스 수요자의 헬스 운동 DATA는 서브 모듈을 통해 플랫폼을 통해 플랫폼 서버에 저장되고 분석되어 헬스 수요자의 헬스 운동에 따른 에너지(칼로리) 소모량이 측정되어 플랫폼에서 DATA로 플랫폼 서버에 저장된다.

[0044] 즉, 헬스 수요자나 헬스 관리자는 헬스 수요자의 헬스 운동에 따른 에너지 소모량이나 헬스 운동 DATA를 플랫폼을 통해 검색하고 헬스 수요자의 헬스 운동 상태를 통해 헬스 수요자의 헬스케어 상태를 알아볼 수 있다.

[0045] 또한, 헬스 수요자는 플랫폼과 네트워크 연결된 서브 모듈을 통해 다른 사람(친구, 가족, 헬스 트레이너, 의사)들과 대화를 나눌 수도 있다.

[0046] 일반 전화는 소리로만 듣기 때문에 친근감이나 감성이 떨어지고 스마트폰 같은 화상 통화도 소리와 모니터 화면으로 보여 줌으로 친근감이나 감성이 떨어지게 된다. 반면 서브 모듈을 통해 상대방의 목소리를 듣고 서브 모듈의 손짓을 상대를 대신해서 전달받게 되면, 떨어져 지내는 상대방 친구나 가족과 가까이 있는 것처럼 느낄 수가 있게 된다.

[0047] 이처럼 가까이 있는 서브 모듈로 멀리 떨어져 있는 친구나 가족을 대신해서 헬스 수요자와 대리 대화를 하게 할 수도 있다.

[0048] 또한 헬스 수요자는 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈을 통해 다른 사람(친구, 가족, 헬스 트레이너, 의사)들과 게임을 즐길 수도 있다.

[0049] 사람들은 현재의 시간을 즐기는데 상대방과 게임을 하곤 한다.

[0050] 하지만, 현대를 살아가는 사람들은 서로 너무 바쁘게 지내다 보니 마주보고 게임을 하기가 매우 어려운 실정이다.

[0051] 그렇지만, 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈을 통해서는 가능하게 할 수도 있는데, 이는 플랫폼에 연결된 서브 모듈과 헬스 수요자가 게임을 하게 하면 된다.

[0052] 헬스 수요자가 게임판에서 게임을 하면, 서브 모듈은 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 사람을 대신해서 게임판에서 게임을 함으로서, 헬스 수요자와 서브 모듈이 게임을 하는 것이 마치 다른 사람과 게임판에서 게임을 즐기는 것처럼 게임을 즐길 수 있는 것이다.

[0053] 또한, 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 사람과 서브 모듈을 통해 게임을 하지 않더라도 헬스 수요자는 서브 모듈과 게임을 즐길 수도 있다.

[0054] 이는 인공지능이 발전하면서 서브 모듈에 인공지능을 탑재되어 있다면 충분히 가능한 것이고, 또는 서브 모듈에 게임을 즐길 수 있는 프로그램이 설정되어 있거나 서브 모듈이 플랫폼에 네트워크 연결되었다면 플랫폼의 인공지능이나 프로그램에 연결하여 헬스 수요자와 서브 모듈이 게임을 즐길 수 있는 것이다.

[0055] 또한, 헬스 수요자는 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈을 통해 다른 사람(친구, 가족, 헬스 트레이너, 의사)들과 식사를 즐길 수도 있다.

[0056] 많은 사람들은 가족이나 친구들과 오손 도손 마주앉아서 식사를 하기를 바란다.

[0057] 하지만, 현대를 살아가는 사람들은 서로 너무 바쁘게 지내다 보니 마주보고 식사를 함께 하기가 매우 어려운 실

정이다.

[0058] 그렇지만, 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈을 통해서는 가능할 수도 있는데,

[0059] 이는 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈과 헬스 수요자가 마주앉아서 식사를 하면 가능하다.

[0060] 헬스 수요자가 식판에서 식사를 하면 서브 모듈이 식판에 있는 반찬이나 음식에 대한 재미있는 유머나 이야기를 들려 주고 반찬을 권유해 줄 수도 있다.

[0061] 이는 마치 가족이나 친구가 식판 앞에 마주앉아서 헬스 수요자와 함께 식사를 하면서 담소하는 것과도 같아서 헬스 수요자는 식사를 외롭지 않게 즐겁게 담소하면서 먹을 수 있게 된다.

[0062] 또한, 헬스 수요자는 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈을 통해 손주나 반려 동물 같은 재롱을 즐길 수도 있다.

[0063] 나이가 많은 사람들은 손주들이 재롱을 하는 것을 매우 기쁘게 보고 즐긴다.

[0064] 하지만 현대를 살아가는 손주들도 학교에 가고 학원에 다니다 보니 너무 바쁘게 지내서, 나이가 많은 헬스 수요자(사람)들 앞에서 재롱을 부릴 기회가 매우 부족한 실정이다.

[0065] 그렇지만 서브 모듈로 하여금 헬스 수요자 앞에서 재롱을 부리게 함으로서 헬스 수요자들을 즐겁게 하여 줄 수도 있다.

[0066] 또한 다수의 서브 모듈로 단체 재롱을 하게 할 수도 있다.

[0067] 이는 서브 모듈에 탑재된 인공지능이나 프로그램이나 플랫폼의 인공지능이나 프로그램에 네트워크 연결된 서브 모듈을 통해서도 가능하다.

[0068] 서브 모듈과 플랫폼에 네트워크 연결된 헬스 수요자의 손주가 스마트폰이나 기타 장치를 통해 재롱을 하면, 이 재롱 이미지가 플랫폼을 통해 헬스 수요자 앞의 서브 모듈에 전달되어 서브 모듈이 유사한 재롱을 할 수 있게 된다.

[0069] 이는 마치 헬스 수요자의 손주가 헬스 수요자의 앞에서 재롱을 부리는 것과 같아서 헬스 수요자는 큰 만족과 위안을 얻을 수가 있게 된다.

[0070] 이와 같이 플랫폼과 네트워크 연결된 서브 모듈을 이용하여 헬스 수요자(사람)들의 헬스 운동이나 이에 따른 에너지(칼로리) 소모량 체크 및 서브 모듈을 중개로 한 대화, 심리 상담, 게임, 식사 담화와 손자 같은 재롱을 즐기면서 사전적 헬스케어를 할 수 있게 된다.

[0072] 본 발명은 이동과 동작이 자유로운 서브 모듈과 네트워크 가능한 플랫폼의 특성을 활용한 퍼스널 헬스케어 시스템으로서,

[0073] 본 명세서는 상기 과제를 해결할 수 있는 다양한 구성 및 다양한 방법의 헬스케어 시스템 및 플랫폼을 포함하는 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템을 설명하며 청구한다.

[0074] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템은

[0075] 다양한 “소발명 (aspect)”, 다양한 “실시예 (embodiment)”, 다양한 “상세예 (example)”들을 포함한다.

[0076] 따라서 아래의 발명의 설명에서는 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템에 대한

[0077] 다양한 소발명들과, 소발명들에 대한 다양한 실시예들과, 실시예에 대한 다양한 상세예들을 예시한다.

[0079] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의 소발명-A는

[0080] 하나 이상의 헬스 수요자 및 하나 이상의 서브 모듈과 하나 이상의 메인 모듈 및 하나 이상의 플랫폼을 포함하고, 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈과 메인 모듈을 이용하여 헬스케어 할 수 있는 헬스케어 시스템이다.

[0082] 상기 서브 모듈은 둘 이상으로 구성할 수도 있다.

[0084] 상기 서브 모듈은 헬스 수요자에게 대화나 식사 대화나 헬스 운동이나 안마나 노래 지휘나 재롱 등의 사전적 헬스케어를 제공할 수 있다.

[0085] 또한 상기 서브 모듈은 서브 모듈에 네트워크 연결된 게임 장치로 헬스 수요자에게 게임 등의 사전적 헬스케어를 제공할 수도 있다.

[0086] 상기 게임 장치는 서브 모듈이나 메인 모듈과 유선 또는 무선으로 네트워크 연결된다.

[0087] 상기 무선은 블루투스, Zigbee, 와이파이를 포함한다.

[0089] 또한 상기 메인 모듈에 네트워크 연결된 둘 이상의 서브 모듈을 통해 서브 모듈을 사용하는 헬스 수요자들끼리 대화나 식사 대화나 헬스 운동이나 안마나 노래 지휘나 재롱 등의 사전적 헬스케어를 제공할 수도 있다.

[0090] 또한 상기 메인 모듈에 네트워크 연결된 둘 이상의 서브 모듈과 게임 장치를 통해 서브 모듈을 사용하는 헬스 수요자들끼리 게임 등의 사전적 헬스케어를 즐길 수도 있다.

[0091] 상기 게임 장치는 서브 모듈이나 메인 모듈과 유선 또는 무선으로 네트워크 연결된다.

[0092] 상기 무선은 블루투스, Zigbee, 와이파이를 포함한다.

[0094] 또한 상기 플랫폼에 네트워크 연결된 둘 이상의 서브 모듈을 통해 서브 모듈을 사용하는 헬스 수요자들끼리 대화나 식사 대화나 헬스 운동이나 안마나 노래 지휘나 재롱 등의 사전적 헬스케어를 제공할 수도 있다.

[0095] 또한 상기 플랫폼에 네트워크 연결된 둘 이상의 서브 모듈과 게임 장치를 통해 서브 모듈을 사용하는 헬스 수요자들끼리 게임 등의 사전적 헬스케어를 즐길 수도 있다.

[0096] 상기 게임 장치는 서브 모듈이나 메인 모듈과 유선 또는 무선으로 네트워크 연결된다.

[0097] 상기 무선은 블루투스, Zigbee, 와이파이를 포함한다.

[0098] 또한 상기 서브 모듈 간에도 유선이나 무선으로 네트워크 연결될 수 있고, 상기 무선은 블루투스, Zigbee, 와이파이를 포함한다.

[0100] 상기 서브 모듈은 인공지능 스피커나 인공지능 TV나 로봇이나 장난감이나 인형 중 하나 일수 있다.

[0101] 또한 상기 서브 모듈은 인공지능 스피커나 인공지능 TV나 로봇이나 장난감이나 인형 등이 2개 이상 융합될 수도 있다.

[0102] 또한 상기 서브 모듈은 이동형이나 고정형으로도 가능하고, 음성이나 문자로 헬스 수요자와 소통이 가능할 수도 있다.

[0103] 또한 상기 서브 모듈은 모니터를 장착할 수도 있다.

[0104] 상기 메인 모듈은 인공지능 스피커나 인공지능 TV나 컴퓨터나 스마트폰이나 기타 인터넷과 네트워크 된 장치 중 하나 일수 있다.

[0106] 상기 소발명-A의 다양한 실시예는 소발명-A의 실시예-A-1에서는 서브 모듈을 이용한 플랫폼의 플랫폼 서버는 인터넷 네트워크의 특정 지역에 별도로 설치한다. 따라서 헬스 수요자 또는 헬스 관리자는 인터넷 네트워크를 통해서 서브 모듈을 이용한 플랫폼의 플랫폼 서버의 내부 기능을 사용할 수 있다.

[0107] 상기 플랫폼 서버의 내부 기능은 DATA 저장 및 DATA 검색 등을 포함한다.

[0109] 소발명-A의 실시예-A-2에서는 서브 모듈을 이용한 플랫폼의 플랫폼 서버는 헬스 수요자의 컴퓨터에 연결 설치한다. 따라서 상기 헬스 수요자 또는 헬스 관리자는 필요 시 곧바로 서브 모듈을 이용한 플랫폼의 플랫폼 서버의 내부 기능을 사용할 수 있다.

[0110] 또는, 상기 서브 모듈을 이용한 플랫폼의 플랫폼 서버는 헬스 관리자의 컴퓨터에 연결 설치할 수도 있다.

[0111] 상기 플랫폼 서버의 내부 기능은 DATA 저장 및 DATA 검색 등을 포함한다.

[0113] 소발명-A의 실시예-A-3에서는 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈은 인공지능을 탑재하고 인공지능에 의해 작동한다.

[0114] 또한 메인 모듈은 인공지능을 탑재하고 인공지능에 의해 작동할 수 있다.

[0116] 소발명-A의 실시예-A-4에서는 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈은 프로그램을 탑재하고 프로그램에 의해 작동한다.

[0117] 또한 메인 모듈은 프로그램을 탑재하고 프로그램에 의해 작동할 수 있다.

[0119] 소발명-A의 실시예-A-5에서는 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈은 플랫폼의 프로그램에 의해 작동한다.

[0120] 소발명-A의 실시예-A-6에서는 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈은 플랫폼의 인공지능에 의해 작동한다.

[0121] 소발명-A의 실시예-A-7에서는 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈은 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 사용자에 의해 작동한다.

[0122] 소발명-A의 실시예-A-8에서는 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈은 인공지능을 탑재하고 인공지능과 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 사용자에 의해 융합 작동한다.

[0123] 소발명-A의 실시예-A-9에서는 플랫폼에 네트워크 연결된 서브 모듈은 프로그램을 탑재하고 프로그램과 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 사용자에 의해 융합 작동한다.

[0125] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의 소발명-B는

[0126] 하나 이상의 메인 제어부와 하나 이상의 입출력부와 하나 이상의 송수신부를 포함하고, 헬스 수요자에게 대화나 식사 대화나 헬스 운동이나 게임이나 안마나 노래지휘나 재롱 등의 사전적 헬스케어를 제공하는 헬스케어 시스템을 위한 서브 모듈이다.

[0128] 상기 서브 모듈의 상기 송수신부는 메인 모듈과 유선이나 무선으로 네트워크 연결한다.

[0129] 상기 메인 모듈은 플랫폼과 유선이나 무선 및 인터넷으로 네트워크 연결된다.

[0130] 상기 무선은 블루투스, Zigbee, 와이파이를 포함한다.

[0131] 상기 메인 모듈은 인공지능 스피커나 인공지능 TV나 로봇이나 컴퓨터나 스마트폰이나 기타 인터넷과 네트워크된 장치 중 하나 일 수도 있다.

[0133] 상기 입출력부는 음성 마이크나 음성 스피커를 포함하며, 음성으로 헬스 수요자와 소통한다.

[0134] 또한 입출력부는 화면 모니터를 포함하며, 문자나 그래픽 등의 화면으로 헬스 수요자와 소통할 수도 있다.

[0136] 상기 서브 모듈의 상기 송수신부는 게임 장치와 유선이나 무선으로 네트워크 연결할 수 있다.

[0137] 또한 상기 서브 모듈은 홈 보안 장치나 홈 네트워크 장치와 유선이나 무선으로 네트워크 연결할 수도 있다.

[0138] 상기 무선은 블루투스, Zigbee, 와이파이를 포함한다.

[0139] 상기 서브 모듈은 인공지능 스피커나 인공지능 TV나 로봇이나 장난감이나 인형 중 하나 일 수도 있다.

[0140] 상기 서브 모듈은 상체의 손과 팔 부분이 움직이게 할 수도 있다.

[0141] 상기 서브 모듈은 고정형이나 이동형으로 구성할 수도 있다.

[0142] 상기 서브 모듈은 다른 서브 모듈과 유선이나 무선으로 네트워크 연결할 수도 있다.

[0143] 상기 무선은 블루투스, Zigbee, 와이파이를 포함한다.

[0145] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의 소발명-C는

[0146] 하나 이상의 게임판과 하나 이상의 게임 소자와 하나 이상의 메인 제어부와 하나 이상의 송수신부를 포함하고, 헬스 수요자에게 게임 등의 사전적 헬스케어를 제공하는 헬스케어 시스템을 위한 게임 장치이다.

[0148] 상기 메인 제어부는 상기 게임판과 상기 게임 소자 및 상기 송수신부를 제어한다.

[0149] 상기 게임 장치의 상기 송수신부는 서브 모듈과 유선이나 무선으로 네트워크 연결한다.

[0150] 상기 게임 장치의 상기 송수신부는 메인 모듈과 유선이나 무선으로 네트워크 연결할 수도 있다.

[0151] 상기 게임 장치의 상기 송수신부는 플랫폼과 인터넷으로 네트워크 연결할 수도 있다.

[0152] 상기 게임 장치의 상기 송수신부는 다른 게임 장치와 유선이나 무선으로 네트워크 연결할 수도 있다.

[0153] 상기 무선은 블루투스, Zigbee, 와이파이를 포함한다.

[0155] 상기 게임 장치는 바둑이나 장기나 체스 등 게임 소자를 게임판에 터치하여 위치하게 하는 모든 종류의 게임 장치를 포함한다.

[0156] 상기 게임판의 격자 위치판은 상기 게임 소자의 터치를 감지한다.

[0157] 상기 게임 소자의 종류는 게임판이 분류 감지할 수 있게 센서를 장착한다.

[0158] 상기 센서는 자기센서, IC 센서, 이미지 센서, 적외선 센서, 컬러 센서 등 게임판에서 분류 감지할 수 있는 기타 센서 등을 포함한다.

[0159] 일예로 바둑은 흑과 백의 두 가지만 구분하여 게임판에서 분류 감지하면 될 수 있다.

[0160] 또한 장기나 체스는 게임 소자가 많으므로 더 많은 분류 센서가 필요할 수 있다.

[0161] 상기 게임판은 서브 모듈이나 메인 모듈이나 플랫폼 등의 인공 지능 제어로 제어된다.

[0162] 상기 게임판은 서브 모듈이나 메인 모듈이나 플랫폼 등의 프로그램 제어로 제어될 수도 있다.

[0164] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의 소발명-D는

[0165] 헬스 수요자에게 서브 모듈을 이용하여 헬스 운동을 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법이다.

[0166] 상기 방법은 헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

[0167] 서브 모듈이 헬스 수요자의 건강 상태에 따라 헬스 운동 종류를 선택하는 헬스 운동 선택 단계,

[0168] 서브 모듈이 헬스 수요자에게 헬스 운동을 권유하는 헬스 운동 권유 단계,

[0169] 서브 모듈이 헬스 수요자에게 헬스 운동을 시연하는 헬스 운동 시연 단계,

[0170] 헬스 수요자가 서브 모듈의 헬스 운동 시연을 따라 헬스 운동을 진행하는 헬스 운동 진행 단계,

[0171] 서브 모듈이 헬스 수요자의 헬스 운동 이미지를 감지하는 이미지 감지 단계,

[0172] 서브 모듈이 헬스 수요자의 헬스 운동 이미지를 분석하는 이미지 분석 단계,

[0173] 서브 모듈이 메인 모듈을 통해 헬스 수요자의 헬스 운동 DATA를 플랫폼에 전송하는 DATA 전송 단계,

[0174] 헬스 수요자의 헬스 운동 DATA를 플랫폼의 플랫폼 서버에 저장하는 DATA 저장 단계,

[0175] 플랫폼에서 DATA를 통계 처리하는 DATA 통계 처리 단계 등을 포함한다.

[0177] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의 소발명-E는

[0178] 헬스 수요자에게 서브 모듈을 이용하여 메인 모듈에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자와 대화를 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법이다.

[0180] 상기 방법은 헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈과 호출 단계,

[0181] 헬스 수요자가 서브 모듈에게 다른 헬스 수요자를 호출하게 명령하는 호출 명령 단계,

[0182] 서브 모듈이 메인 모듈에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자의 서브 모듈을 호출하는 다른 헬스 수요자 서브 모듈 호출 단계,

[0183] 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자를 호출하는 다른 헬스 수요자 호출 단계,

[0184] 다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 응답하는 다른 헬스 수요자 응답 단계,

[0185] 메인 모듈을 통해 헬스 수요자의 서브 모듈과 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 네트워크 연결하는 네트워크 연결 단계,

[0186] 메인 모듈을 통해 헬스 수요자와 다른 헬스 수요자가 각자의 서브 모듈을 통해 대화를 진행하는 대화 진행 단계 등을 포함한다.

[0188] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의 소발명-F는

[0189] 헬스 수요자에게 서브 모듈을 이용하여 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자와 대화를 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법이다.

[0191] 상기 방법은 헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

[0192] 헬스 수요자가 서브 모듈에게 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자를 호출하게 명령하는 호출 명령 단계,

[0193] 서브 모듈이 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자의 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

[0194] 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자를 호출하는 다른 헬스 수요자 호출 단계,

[0195] 다른 헬스 수요자가 서브 모듈을 통해 응답하는 다른 헬스 수요자 응답 단계,

[0196] 플랫폼을 통해 헬스 수요자의 서브 모듈과 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 네트워크 연결하는 네트워크 연결 단계,

[0197] 플랫폼을 통해 헬스 수요자와 다른 헬스 수요자가 각자의 서브 모듈을 통해 대화를 진행하는 대화 진행 단계 등을 포함한다.

[0199] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의 소발명-G는

[0200] 헬스 수요자에게 서브 모듈과 식사 대화를 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법이다.

[0201] 상기 방법은 헬스 수요자가 식사 준비를 하는 식사 준비 단계,

[0202] 헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

[0203] 헬스 수요자가 서브 모듈에게 식사 대화를 명령하는 식사 대화 명령 단계,

[0204] 서브 모듈이 플랫폼에 네트워크 연결하고 헬스 수요자의 식사 정보(식사 습관, 좋아하는 음식, 식사 시간 등)를 획득하는 식사 정보 획득 단계,

[0205] 헬스 수요자가 식사를 시작하는 식사 시작 단계

[0206] 서브 모듈이 식사 반찬을 이미지 감지하는 이미지 감지 단계,

[0207] 서브 모듈이 식사 반찬을 이미지 분석하는 이미지 분석 단계,

[0208] 서브 모듈이 식사 반찬 이미지 분석 자료를 플랫폼에 전송하는 이미지 분석 전송 단계,

[0209] 서브 모듈이 플랫폼에서 식사 반찬에 대한 정보를 수집하는 식사 반찬 정보 수집 단계,

[0210] 서브 모듈이 헬스 수요자의 식사 반찬에 대한 정보 제공과 헬스 수요자의 식사 습관이나 식사 시간 등에 대해 식사 대화를 진행하는 식사 대화 진행 단계 등을 포함한다.

[0212] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의 소발명-H는

[0213] 헬스 수요자에게 서브 모듈을 이용하여 메인 모듈에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자와 식사 대화를 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법이다.

[0214] 상기 방법은 헬스 수요자가 식사 준비를 하는 식사 준비 단계,

[0215] 헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

[0216] 헬스 수요자가 서브 모듈에게 다른 헬스 수요자를 호출하게 명령하는 호출 명령 단계,

[0217] 서브 모듈이 메인 모듈에 네트워크 연결하고 다른 헬스 수요자의 서브 모듈을 호출하는 다른 헬스 수요자 서브 모듈 호출 단계,

[0218] 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자를 호출하는 다른 헬스 수요자 호출 단계,

[0219] 다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 응답하는 다른 헬스 수요자 응답 단계,

[0220] 메인 모듈을 통해 헬스 수요자의 서브 모듈과 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 네트워크 연결하는 네트워크 연결 단계,

[0221] 헬스 수요자가 식사를 진행하는 식사 진행 단계

[0222] 서브 모듈이 식사 반찬을 이미지 감지하는 이미지 감지 단계,

[0223] 서브 모듈이 식사 반찬 이미지 감지 자료를 다른 헬스 수요자의 서브 모듈에 전송하는 이미지 전송 단계,

[0224] 다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈의 영상 표시부를 통해 헬스 수요자의 식사 반찬 정보를 획득하는 식사 반찬 정보 획득 단계,

[0225] 다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 헬스 수요자와 헬스 수요자의 식사 반찬에 대한 정보 제공과 헬스 수요자의 식사 습관이나 식사 시간 등에 대해 식사 대화를 진행하는 식사 대화 진행 단계 등을 포함한다.

[0227] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의 소발명-I는

[0228] 헬스 수요자에게 서브 모듈을 이용하여 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자와 식사 대화를 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법이다.

[0229] 상기 방법은 헬스 수요자가 식사 준비를 하는 식사 준비 단계,

[0230] 헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

[0231] 헬스 수요자가 서브 모듈에게 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자를 호출하게 명령하는 호출 명령 단계,

[0232] 서브 모듈이 플랫폼에 네트워크 연결하고 다른 헬스 수요자의 서브 모듈을 호출하는 다른 헬스 수요자 서브 모듈 호출 단계,

[0233] 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자를 호출하는 다른 헬스 수요자 호출 단계,

[0234] 다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 응답하는 다른 헬스 수요자 응답 단계,

[0235] 플랫폼을 통해 헬스 수요자의 서브 모듈과 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 네트워크 연결하는 네트워크 연결 단계,

[0236] 헬스 수요자가 식사를 진행하는 식사 진행 단계

[0237] 서브 모듈이 식사 반찬을 이미지 감지하는 이미지 감지 단계,

[0238] 서브 모듈이 식사 반찬 이미지 감지 자료를 다른 헬스 수요자의 서브 모듈에 전송하는 이미지 전송 단계,

[0239] 다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈의 모니터를 통해 헬스 수요자의 식사 반찬 정보를 획득하는 식사 반찬 정보 획득 단계,

[0240] 다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 헬스 수요자와 헬스 수요자의 식사 반찬에 대해 정보 제공과 헬스 수요자의 식사 습관이나 식사 시간 등에 대해 식사 대화를 진행하는 식사 대화 진행 단계 등을 포함한다.

[0242] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의 소발명-J는

[0243] 헬스 수요자에게 서브 모듈과 게임을 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법이다.

[0244] 상기 방법은 헬스 수요자가 게임을 준비를 하는 게임 준비 단계,

[0245] 헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

[0246] 헬스 수요자가 서브 모듈에게 게임 진행을 명령하는 게임 진행 명령 단계,

[0247] 서브 모듈이 플랫폼에 네트워크 연결하고 헬스 수요자의 게임 정보(게임 습관, 좋아하는 게임, 게임 시간 등)를 획득하는 게임 정보 획득 단계,

[0248] 헬스 수요자가 게임을 시작하는 게임 시작 단계

[0249] 서브 모듈이 게임을 이미지 감지하는 이미지 감지 단계,

[0250] 서브 모듈이 게임을 이미지 분석하는 이미지 분석 단계,

[0251] 서브 모듈이 게임의 이미지 분석 자료를 플랫폼에 전송하는 이미지 분석 전송 단계,

[0252] 서브 모듈이 플랫폼에서 게임에 대한 정보를 수집하는 게임 정보 수집 단계,

[0253] 서브 모듈이 헬스 수요자와 게임을 진행하는 게임 진행 단계 등을 포함한다.

[0255] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의 소발명-K는

[0256] 헬스 수요자에게 서브 모듈을 이용하여 메인 모듈에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자와 게임을 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법이다.

[0257] 상기 방법은 헬스 수요자가 게임 준비를 하는 게임 준비 단계,

[0258] 헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

[0259] 헬스 수요자가 서브 모듈에게 다른 헬스 수요자를 호출하게 명령하는 호출 명령 단계,

[0260] 서브 모듈이 메인 모듈에 네트워크 연결하고 다른 헬스 수요자의 서브 모듈을 호출하는 다른 헬스 수요자 서브 모듈 호출 단계,

[0261] 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자를 호출하는 다른 헬스 수요자 호출 단계,

[0262] 다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 응답하는 다른 헬스 수요자 응답 단계,

[0263] 메인 모듈을 통해 헬스 수요자의 서브 모듈과 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 네트워크 연결하는 네트워크 연결 단계,

[0264] 헬스 수요자가 게임을 시작하는 게임 시작 단계,

[0265] 서브 모듈이 게임을 이미지 감지하는 이미지 감지 단계,

[0266] 서브 모듈이 게임의 이미지 감지 자료를 다른 헬스 수요자의 서브 모듈에 전송하는 이미지 전송 단계,

[0267] 다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈의 영상 표시부를 통해 헬스 수요자의 게임 정보를 획득하는 게임 정보 획득 단계,

[0268] 다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈과 헬스 수요자의 서브 모듈을 통해 헬스 수요자와 게임을 진행하는 게임 진행 단계 등을 포함한다.

[0270] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의 소발명-L는

[0271] 헬스 수요자에게 서브 모듈을 이용하여 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자와 게임을 할 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법이다.

[0272] 상기 방법은 헬스 수요자가 게임 준비를 하는 게임 준비 단계,

[0273] 헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

[0274] 헬스 수요자가 서브 모듈에게 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자를 호출하게 명령하는 호출 명령 단계,

[0275] 서브 모듈이 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자의 서브 모듈을 호출하는 다른 헬스 수요자 서브 모듈 호출 단계,

[0276] 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자를 호출하는 다른 헬스 수요자 호출 단계,

[0277] 다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 응답하는 다른 헬스 수요자 응답 단계,

[0278] 플랫폼을 통해 헬스 수요자의 서브 모듈과 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 네트워크 연결하는 네트워크 연결 단계,

[0279] 헬스 수요자가 게임을 진행하는 게임 진행 단계,

[0280] 서브 모듈이 게임을 이미지 감지하는 이미지 감지 단계,

[0281] 서브 모듈이 게임의 이미지 감지 자료를 다른 헬스 수요자의 서브 모듈에 전송하는 이미지 전송 단계,

[0282] 다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈의 모니터를 통해 헬스 수요자의 게임 정보를 획득하는 게임 정보 획득 단계,

[0283] 다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈과 헬스 수요자의 서브 모듈을 통해 헬스 수요자와 게임을 진행하는 게임 진행 단계 등을 포함한다.

[0285] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의 소발명-M는

[0286] 헬스 수요자가 서브 모듈의 재롱을 볼 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법이다.

[0287] 상기 방법은 헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

[0288] 헬스 수요자가 서브 모듈에게 재롱 진행을 명령하는 재롱 진행 명령 단계,

[0289] 서브 모듈이 헬스 수요자의 재롱 정보(좋아하는 재롱, 재롱 시간, 가족 등의 재롱 정보 등)를 획득하는 재롱 정보 획득 단계,

[0290] 서브 모듈이 헬스 수요자에게 재롱을 진행하는 재롱 진행 단계 등을 포함한다.

[0292] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의 소발명-N는

[0293] 헬스 수요자가 서브 모듈을 이용하여 메인 모듈에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자의 재롱을 볼 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법이다.

[0295] 상기 방법은 헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

[0296] 헬스 수요자가 서브 모듈에게 다른 헬스 수요자를 호출하게 명령하는 호출 명령 단계,

[0297] 서브 모듈이 메인 모듈에 네트워크 연결하고 다른 헬스 수요자의 서브 모듈을 호출하는 다른 헬스 수요자 서브 모듈 호출 단계,

[0298] 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자를 호출하는 다른 헬스 수요자 호출 단계,

[0299] 다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 응답하는 다른 헬스 수요자 응답 단계,

[0300] 메인 모듈을 통해 헬스 수요자의 서브 모듈과 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 네트워크 연결하는 네트워크 연결 단계,

[0301] 다른 헬스 수요자가 재롱을 시작하는 재롱 시작 단계,

[0302] 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자의 재롱을 이미지 감지하는 이미지 감지 단계,

[0303] 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자의 재롱을 이미지 분석하는 이미지 분석 단계,

[0304] 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자의 재롱의 이미지 분석 자료를 헬스 수요자의 서브 모듈에 전송하는 이미지 전송 단계,

[0305] 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자의 재롱 분석 이미지에 따라서 헬스 수요자에게 재롱을 진행하는 재롱 진행 단계 등을 포함한다.

[0307] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의 소발명-O는

[0308] 헬스 수요자가 서브 모듈을 이용하여 플랫폼에 네트워크 연결된 다른 헬스 수요자의 재롱을 볼 수 있는 편의를 제공하는 헬스케어 시스템 사용 방법이다.

[0310] 상기 방법은 헬스 수요자가 서브 모듈을 호출하는 서브 모듈 호출 단계,

[0311] 헬스 수요자가 서브 모듈에게 다른 헬스 수요자를 호출하게 명령하는 호출 명령 단계,

[0312] 서브 모듈이 플랫폼에 네트워크 연결하고 다른 헬스 수요자의 서브 모듈을 호출하는 다른 헬스 수요자 서브 모듈 호출 단계,

[0313] 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자를 호출하는 다른 헬스 수요자 호출 단계,

[0314] 다른 헬스 수요자가 자신의 서브 모듈을 통해 응답하는 다른 헬스 수요자 응답 단계,

[0315] 플랫폼을 통해 헬스 수요자의 서브 모듈과 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 네트워크 연결하는 네트워크 연결 단계,

[0316] 다른 헬스 수요자가 재롱을 시작하는 재롱 시작 단계,

[0317] 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자의 재롱을 이미지 감지하는 이미지 감지 단계,

[0318] 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자의 재롱을 이미지 분석하는 이미지 분석 단계,

[0319] 다른 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자의 재롱의 이미지 분석 자료를 헬스 수요자의 서브 모듈에 전

송하는 이미지 전송 단계,

[0320] 헬스 수요자의 서브 모듈이 다른 헬스 수요자의 재롱 분석 이미지에 따라서 헬스 수요자에게 재롱을 진행하는 재롱 진행 단계 등을 포함한다.

[0322] 참고로 상기 헬스케어 시스템의 예로는

[0323] 국내특허 제 10-0543670호,

[0324] 국내특허 제 10-0935879호,

[0325] 국내특허 제 10-1278552호,

[0326] 등을 들 수 있다.

[0327] 본 명세서에서 “구성한(된)다” 는 용어는

[0328] 청구항에서 사용될 경우, 상기 용어는 상기 청구항이 폐쇄형 전환구를 사용함을 의미한다. 본 명세서의 발명의 설명에서 사용될 경우, 상기 용어는 “포함한(된)다” 또는 “제작한(된)다” 등을 의미한다.

발명의 효과

[0329] 상기와 같은 본 발명에 의해 아래와 같이 다양한 효과를 얻을 수 있다. 다만, 본 발명을 통해 얻을 수 있는 효과는 이에 제한되지 않는다.

[0330] 첫 번째, 본 발명에 의해 헬스 수요자는 자신의 헬스 운동 DATA를 플랫폼을 통해 플랫폼 서버에 저장 할 수 있다.

[0331] 두 번째, 본 발명에 의해 헬스 수요자는 자신의 헬스 운동 DATA를 수시로 플랫폼에서 검색하고, 다른 사람들의 통계 헬스 운동 DATA를 비교 분석해서 자신의 건강을 증진하는데 크게 기여할 수 있다.

[0332] 세 번째, 본 발명에 의해 헬스 관리자(의사, 헬스 트레이너, 가족)는 자신의 환자(헬스 수요자)의 헬스 운동 DATA를 플랫폼에서 검색하고 다른 사람들의 헬스 운동 DATA와 비교 분석할 수 있고, 상기 헬스 운동 DATA를 토대로 자신의 환자(헬스 수요자)에게 효과적인 헬스 운동 처방을 할 수 있다.

[0333] 네 번째, 본 발명에 의해 헬스 수요자는 플랫폼과 네트워크 연결된 서브 모듈을 통해 다른 사람(친구, 가족, 헬스 관리자, 의사)들과 즐거운 대화나 유익한 조언을 듣거나 즐거운 게임을 할 수 있어서 외로움을 해소하고 즐거운 삶을 사는데 큰 도움을 얻을 수 있다.

[0334] 다섯 번째, 본 발명에 의해 헬스 수요자는 식사를 할 때 플랫폼과 네트워크 연결된 서브 모듈을 통해 다른 사람(친구, 가족, 헬스 관리자, 의사)들과 이야기하면서 즐겁게 식사를 할 수도 있고, 또는 서브 모듈의 재롱을 볼 수도 있다.

[0335] 여섯 번째, 본 발명에 의해 헬스 수요자는 자신의 헬스 운동 DATA로 자신의 에너지(칼로리) 소모량을 알 수 있다.

[0336] 일곱 번째, 본 발명에 의해 서브 모듈을 이용한 헬스 운동 및 게임이 정립되므로, 이를 토대로 공급자는 사람들에게 이로운 다양한 서브 모듈을 이용한 헬스 운동이나 게임의 연구 개발이 촉진된다.

[0337] 여덟 번째, 헬스 수요자는 헬스 운동 DATA로 인해 헬스 관리자로부터 좀 더 효과적인 헬스 운동 처방을 받으므로 건강 증진에 크게 기여한다.

[0338] 본 발명에서 얻을 수 있는 효과는 상기 언급한 효과들로 제한되지 않는다. 또한, 언급하지 않은 또 다른 효과들은 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

도면의 간단한 설명

[0339] 도1a는 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의

첫 번째 소발명의 헬스케어 시스템에 대한 개략도이고,

도1b는 상기 첫 번째 소발명의 첫 번째 실시예의 개략도이며,

도1c는 상기 첫 번째 소발명의 두 번째 실시예의 개략도이며,

도2a는 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의

두 번째 소발명인 서브 모듈에 대한 개략도이고,

도3a는 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의

세 번째 소발명인 게임 장치에 대한 개략도이고,

도4a는 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의

네 번째 소발명인 게임 관련 헬스케어 시스템에 대한 개략도이고,

도4b는 상기 네 번째 소발명의 첫 번째 실시예의 개략도이며,

도4c는 상기 네 번째 소발명의 두 번째 실시예의 개략도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0340] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템은 상기 퍼스널 헬스케어 시스템은 물론 및 상기 퍼스널 헬스케어 시스템을 구성하는 헬스케어 시스템과 플랫폼과 헬스케어 시스템을 위한 서브 모듈(300) 및 헬스케어 시스템을 위한 게임 장치(500) 등의 다양한 구성에 대한 다양한 소발명들, 상기 소발명 각각에 대한 다양한 실시예들 및 상기 실시예 각각에 대한 다양한 상세예들을 포함한다.

[0341] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템은 상술 및 하술의 다양한 구성에 따라 구성되고 응용할 수 있는 모든 퍼스널 헬스케어 시스템, 다양한 서브 모듈(300), 헬스케어 시스템 및 플랫폼, 다양한 게임 장치(500), 상술 및 하술의 다양한 방법으로 구성하거나 응용할 수 있는 모든 퍼스널 헬스케어 시스템 및 다양한 서브 모듈(300)과 헬스케어 시스템 및 플랫폼(100)은 물론 관련 분야의 통상적 지식을 가진 당 업자가 본 명세서가 개시하는 다양한 상기 소발명들, 실시예들 및 상세예들을 용이하게 변형하여 얻을 수 있는 다양한 구성, 다양한 제작 방법 및 다양한 응용 방법들을 모두 포함한다.

[0343] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템에 대한 첫 번째 소발명(즉 소발명-1)은 헬스케어 시스템으로서, 서브 모듈(300)을 이용하여 서브 모듈(300)이 친구나 가족 또는 헬스 트레이너 및 의사 같은 역할을 하게 함으로서 헬스 수요자의 육체적인 건강관리나 정신적인 건강관리에 도움을 줄 수 있게 한다.

[0345] 도1a는 본 발명의 첫 번째 소발명(즉 소발명-1)의 헬스케어 시스템에 대한 개략도이다.

[0346] 도1a에서와 같이 상기 헬스케어 시스템은 하나 이상의 헬스 수요자(400)와 하나 이상의 서브 모듈(300)과 하나 이상의 메인 모듈(200)과 하나 이상의 플랫폼(100) 및 하나 이상의 플랫폼 서버(101)를 포함한다.

[0348] 상기 서브 모듈(300)은 상기 메인 모듈(200)과 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결된다.

[0349] 또한 상기 서브 모듈(300)은 다른 서브 모듈(300-1)과 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결될 수 있다.

[0350] 또한 상기 서브 모듈(300)은 상기 플랫폼(100)과 인터넷으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0351] 또한 상기 메인 모듈(200)은 상기 플랫폼(100)과 인터넷으로 네트워크 연결된다.

[0352] 또한 상기 메인 모듈(200)은 다른 홈 네트워크 장치와 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결될 수 있다.

[0353] 또한 상기 메인 모듈(200)은 다른 홈 보안 장치와 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결될 수 있다.

[0354] 또한 상기 서브 모듈(300)은 다른 홈 네트워크 장치와 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결될 수 있다.

[0355] 또한 상기 서브 모듈(300)은 다른 홈 보안 장치와 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결될 수 있다.

[0356] 상기 메인 모듈(200)은 인공지능 스피커나 인공지능 TV나 컴퓨터나 로봇이나 기타 인터넷과 기타 네트워크 연결된 장치 중 하나일 수도 있다.

[0357] 또한 상기 메인 모듈(200)은 고정형이나 이동형으로도 할 수도 있다.

[0358] 상기 서브 모듈(300)은 인공지능 스피커나 인공지능 TV나 컴퓨터나 로봇이나 장난감이나 인형 중 하나일 수도 있다.

[0359] 또한 상기 서브 모듈(300)은 고정형이나 이동형으로도 할 수도 있다.

[0360] 상기 서브 모듈(300)은 이미지 센서를 포함할 수도 있다.

[0361] 상기 서브 모듈(300)은 모니터 화면을 포함할 수도 있다.

[0362] 상기 서브 모듈(300)은 상기 메인 모듈(200)을 통해 상기 플랫폼(100)과 네트워크 연결하여 상기 헬스 수요자(400)를 헬스 운동시킬 수 있다.

[0363] 상기 서브 모듈(300)이나 상기 메인 모듈(200)에 탑재된 인공지능이나 프로그램 또는 상기 플랫폼(100)에 구성된 인공지능 또는 프로그램에 의해 상기 헬스 수요자(400) 근처에서 상기 헬스 수요자(400)가 볼 수 있게 헬스 운동 시연을 보여준다.

[0364] 상기 서브 모듈(300)의 헬스 운동 시연에 따라 상기 헬스 수요자(400)가 상기 서브 모듈(400)을 따라서 헬스 운동을 하게 되면, 서브 모듈(300)의 이미지 감지부가 헬스 수요자(400)의 헬스 운동을 감지하고 서브 모듈(300)의 이미지 분석부에서 분석하여 헬스 운동 DATA를 플랫폼(100)에 전송하고, 플랫폼(100)은 상기 헬스 수요자(400)의 헬스 운동에 대한 에너지(칼로리) 소모량을 계산하고 헬스 운동 DATA를 분석하여서 플랫폼 서버(101)에 저장한다.

[0365] 상기 헬스 수요자(400)는 상기 플랫폼(100)에서 자신의 헬스 운동에 대한 에너지 소모량이나 헬스 운동 DATA를 검색해 볼 수도 있다.

[0367] 또한 헬스 수요자(400)는 메인 모듈(200)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 통해서 다른 헬스 수요자(400-1)를 헬스 운동시킬 수도 있다.

[0369] 상기 헬스 수요자(400)가 헬스 운동 시연을 하면, 상기 헬스 수요자(400)의 근처에 있는 서브 모듈(300)의 이미지 센서가 상기 헬스 운동을 촬영하여 상기 메인 모듈(200)을 통해서 다른 서브 모듈(300-1)에 전송하고, 상기 다른 서브 모듈(300-1)이 헬스 운동을 재연하면, 상기 다른 헬스 수요자(400-1)가 따라서 헬스 운동을 할 수 있다.

[0370] 또는 서브 모듈(300)에 다양한 헬스 운동을 프로그램하여 저장하고, 헬스 수요자(400)가 상기 서브 모듈(300)에서 자신이 원하는 헬스 운동을 선택하면, 상기 서브 모듈(300)이 상기 헬스 운동을 재연하고, 상기 헬스 수요자(400)가 따라하면 헬스 운동을 할 수 있다.

[0371] 또는 헬스 수요자(400)가 다른 헬스 수요자(400-1)의 서브 모듈(300-1)을 제어하여 다른 헬스 수요자(400-1)를 헬스 운동을 시킬 수도 있다.

[0372]

[0373] 상기 헬스 수요자(400)는 상기 서브 모듈(300)과 대화를 할 수도 있다.

[0374] 상기 서브 모듈(300)이나 상기 메인 모듈(200)은 인공지능 또는 프로그램을 탑재할 수도 있거나 또는 서브 모듈(300)과 네트워크 연결된 플랫폼(100)의 인공지능 또는 프로그램을 연결할 수 있어서, 상기 헬스 수요자(400)의 욕구를 파악하여 상기 헬스 수요자(400)에게 적합한 대화를 할 수도 있다.

[0375] 상기의 대화는 상기 헬스 수요자(400)에 대한 심리 치료가 될 수도 있다.

[0376] 즉, 상기 헬스 수요자(400)가 외롭지 않게 대화를 하고, 상기 헬스 수요자(400)의 하소연을 들어주는 역할을 하기 때문이다.

[0378] 또한 상기 헬스 수요자(400)는 상기 서브 모듈(300)을 통해서 메인 모듈(200)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)의 다른 헬스 수요자(400-1)와 대화를 할 수도 있다.

[0379] 상시 헬스 수요자(400)가 서브 모듈(300)에게 다른 헬스 수요자(400-1)를 호출 명령하면, 서브 모듈(300)은 상기 메인 모듈(200)을 통해서 상기 메인 모듈(200)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 호출하여 연결하고, 상기 다른 서브 모듈(300-1)은 다른 헬스 수요자(400-1)를 연결하게 된다.

[0380] 따라서 상기 헬스 수요자(400)는 상기 서브 모듈(300)과 상기 메인 모듈(200) 및 상기 다른 서브 모듈(300-1)을 통해서 다른 헬스 수요자(400-1)와 대화를 할 수 있다.

[0382] 상기 헬스 수요자(400)는 상기 서브 모듈(300)과 식사 대화를 할 수도 있다.

[0383] 상기 서브 모듈(300)은 이미지 센서로 식사의 음식 종류를 파악하거나 헬스 수요자(400)와의 대화를 통해서 음식 종류를 파악하고 인공지능이나 프로그램에 의해 음식에 대한 영양가나 칼로리 등의 음식 정보를 헬스 수요자(400)에게 제공하여 헬스 수요자(400)의 식사가 좀 더 유익하고 맛있게 도움을 제공할 수 있다.

[0384] 또한 상기 인공지능이나 프로그램은 상기 서브 모듈(300)이나 상기 메인 모듈(200) 및 플랫폼(100)에 구성할 수도 있다.

[0386] 또한 헬스 수요자(400)는 자신의 서브 모듈(300)과 메인 모듈(200)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 통해서 다른 헬스 수요자(400-1)와 식사 대화를 할 수도 있다.

[0388] 상기 서브 모듈(300)은 상기 헬스 수요자(400)에게 재롱을 제공할 수 있다.

[0389] 상기 서브 모듈(300)은 둘 이상으로 상기 헬스 수요자(400)에게 단체 재롱을 할 수도 있다.

[0390] 헬스 수요자(400)는 자신의 서브 모듈(300)과 메인 모듈(200)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 통해서 다른 헬스 수요자(400-1)에게 재롱을 제공할 수도 있다.

[0391] 이는 자신의 서브 모듈(300)을 통해 메인 모듈(200)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 제어함으로서 가능하다.

[0393] 상기 서브 모듈(300)은 상기 헬스 수요자(400)에게 안마를 제공할 수 있다.

[0394] 상기 서브 모듈(300)은 둘 이상으로 상기 헬스 수요자(400)에게 안마를 단체로 제공할 수도 있다.

[0395] 헬스 수요자(400)는 자신의 서브 모듈(300)과 메인 모듈(200)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 통해서 다른 헬스 수요자(400-1)에게 안마를 제공할 수도 있다.

[0396] 이는 자신의 서브 모듈(300)을 통해 메인 모듈(200)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 제어함으로서 가능한데, 마치, 손자나 아들이 자신의 할아버지나 할머니 또는 아버지나 어머니에게 안마해 드리는 것과 같다.

[0398] 서브 모듈(300)은 헬스 수요자(400)에게 노래 지휘를 제공할 수 있다.

[0399] 상기 서브 모듈(300)은 둘 이상으로 상기 헬스 수요자(400)에게 노래 지휘를 제공할 수도 있다.

[0400] 헬스 수요자(400)는 자신의 서브 모듈(300)과 메인 모듈(200)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 통해서 다른 헬스 수요자(400-1)에게 노래 지휘를 제공할 수도 있다.

[0401] 이는 자신의 서브 모듈(300)을 통해 메인 모듈(200)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 제어함으로서 가능한데, 마치, 손자나 아들이 자신의 할아버지나 할머니 또는 아버지나 어머니에게 안마해 드리는 것과 같다.

[0402] 즉, 각자의 방에 떨어져 있으면서 노래를 통해서 공감대를 형성할 수도 있는 것이다.

[0404] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템에 대한

[0405] 첫 번째 소발명(즉 소발명-1)인 도1a의 헬스케어 시스템은 다양한 실시예를 통하여 구현할 수 있으며,

[0406] 도1b는 소발명-1의 첫 번째 실시예(즉 실시예-1-1)의 개략도이다.

[0407] 도1b에서와 같이 헬스케어 시스템은 하나 이상의 헬스 수요자(400)와 둘 이상의 서브 모듈(300)과 하나 이상의 메인 모듈(200)과 하나 이상의 플랫폼(100) 및 하나 이상의 플랫폼 서버(101)를 포함한다.

[0409] 상기 헬스 수요자(400)는 상기 플랫폼(100)에 네트워크 연결된 둘 이상의 서브 모듈(300)을 이용하여 대화나 식사 대화나 안마나 노래 지휘나 재롱 등의 사전적 헬스케어를 제공 받을 수 있다.

[0410] 상기 서브 모듈(300)은 헬스 수요자(400)의 머리나 팔이나 발 등, 여러 군데에 배치하여 상기 헬스 수요자(400)가 편리하게 서브 모듈(300)의 조력을 받을 수 있다.

[0411] 즉, 상기 헬스 수요자(400)의 머리 부근에 위치한 서브 모듈(300)은 잔잔하게 상기 헬스 수요자(400)가 좋아하는 음악이나 수면시에는 수면에 좋은 수면 음악을 들려 줄 수도 있다.

[0412] 발 부근의 서브 모듈(300-3)은 필요시에는 발바닥의 안마를 제공할 수도 있다.

[0413] 또한 팔 부근의 서브 모듈(300-1,300-2)은 필요시에는 팔의 안마를 제공할 수도 있다.

[0414] 상기 서브 모듈(300,300-1,300-2,300-3)의 제어는 인공지능이나 프로그램 제어로 가능하고, 상기 인공지능이나 프로그램은 상기 서브 모듈(300,300-1,300-2,300-3)이나 메인 모듈(200) 및 플랫폼(100)에 구성할 수 있다.

[0416] 도1c는 상기 첫 번째 소발명(즉 소발명-1)의 두 번째 실시예(즉 실시예-1-2)의 개략도이다.

[0417] 도1c에서와 같이 헬스케어 시스템은 하나 이상의 헬스 수요자(400)와 하나 이상의 서브 모듈(300)과 하나 이상의 메인 모듈(200)과 하나 이상의 플랫폼(100) 및 하나 이상의 플랫폼 서버(101)를 포함한다.

[0419] 상기 메인 모듈(200,200-1)은 인공지능 스피커나 인공지능 TV나 컴퓨터나 로봇이나 기타 인터넷과 네트워크 연결된 장치 일 수도 있다.

[0420] 또한 상기 메인 모듈(200,200-1)은 고정형이나 이동형으로도 할 수도 있다.

[0421] 상기 서브 모듈(300,300-1,300-2,300-3,300-4,300-5)은 인공지능 스피커나 인공지능 TV나 컴퓨터나 로봇이나 장난감이나 인형 일 수도 있다.

[0422] 또한 상기 서브 모듈(300,300-1,300-2,300-3,300-4,300-5)은 고정형이나 이동형으로도 할 수도 있다.

[0423] 상기 서브 모듈(300,300-1,300-2,300-3,300-4,300-5)은 이미지 센서를 포함할 수 있다.

[0424] 상기 서브 모듈(300,300-1,300-2,300-3,300-4,300-5)은 모니터 화면을 포함할 수도 있다.

[0425] 상기 서브 모듈(300,300-1,300-2,300-3,300-4,300-5)은 손과 팔이 움직이게 할 수도 있다.

[0427] 상기 서브 모듈(300)은 상기 메인 모듈(200)을 통해 상기 플랫폼(100)과 네트워크 연결하여 상기 헬스 수요자(400)를 헬스 운동시킬 수 있다.

[0428] 상기 서브 모듈(300)에 탑재된 인공지능이나 프로그램 또는 상기 플랫폼(100)에 구성된 인공지능 또는 프로그램에 의해 상기 헬스 수요자(400) 근처에서 상기 헬스 수요자(400)가 볼 수 있게 헬스 운동 시연을 보여준다.

[0429] 상기 서브 모듈(300)의 헬스 운동 시연에 따라 상기 헬스 수요자(400)가 상기 서브 모듈(300)을 따라서 헬스 운동을 하게 되면, 상기 서브 모듈(300)의 이미지 감지부가 상기 헬스 수요자(400)의 헬스 운동을 감지하고 상기 서브 모듈(300)의 이미지 분석부에서 분석하여 헬스 운동 DATA를 플랫폼(100)에 전송하고, 플랫폼(100)은 상기 헬스 수요자(400)의 헬스 운동에 대한 에너지(칼로리) 소모량을 계산하고 헬스 운동 DATA를 분석하여서 플랫폼 서버(101)에 저장한다.

[0430] 상기 헬스 수요자(400)는 상기 플랫폼(100)에서 자신의 헬스 운동에 대한 에너지 소모량이나 헬스 운동 DATA를

검색해 볼 수도 있다.

[0432] 또한 헬스 수요자(400)는 플랫폼(100)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 통해서 다른 헬스 수요자(400-1)를 헬스 운동시킬 수도 있다.

[0433] 상기 헬스 수요자(400)가 헬스 운동 시연을 하면, 상기 헬스 수요자(400)의 근처에 있는 서브 모듈(300)의 이미지 센서가 상기 헬스 운동을 촬영하여 상기 메인 모듈(200)과 플랫폼(100)과 메인 모듈(200-1)을 통해서 다른 서브 모듈(300-1)에 전송하고, 상기 다른 서브 모듈(300-1)이 헬스 운동을 재연하면, 상기 다른 헬스 수요자(400-1)가 따라서 헬스 운동을 할 수 있다.

[0434] 또는 상기 서브 모듈(300)에 다양한 헬스 운동을 프로그램하여 저장하고, 헬스 수요자(400)가 상기 서브 모듈(300)에서 자신이 원하는 헬스 운동을 선택하면, 상기 서브 모듈(300)이 상기 헬스 운동을 재연하고, 상기 헬스 수요자(400)가 따라하면 헬스 운동을 할 수 있다.

[0435] 또는 헬스 수요자(400)가 다른 헬스 수요자(400-1)의 서브 모듈(300-1)을 제어하여 다른 헬스 수요자(400-1)를 헬스 운동시킬 수도 있다.

[0437] 상기 헬스 수요자(400)는 상기 서브 모듈(300)과 대화를 할 수도 있다.

[0438] 상기 서브 모듈(300)은 인공지능 또는 프로그램을 탑재할 수도 있거나 또는 서브 모듈(300)과 네트워크 연결된 상기 메인 모듈(200)이나 플랫폼(100)의 인공지능 또는 프로그램을 연결할 수 있어서, 상기 헬스 수요자(400)의 욕구를 파악하여 상기 헬스 수요자(400)에게 적합한 대화를 할 수도 있다.

[0439] 상기의 대화는 상기 헬스 수요자(400)에 대한 심리 치료가 될 수도 있다.

[0440] 즉, 상기 헬스 수요자(400)가 외롭지 않게 대화를 하고, 상기 헬스 수요자(400)의 하소연을 들어주는 역할을 하기 때문이다.

[0442] 또한 상기 헬스 수요자(400)는 상기 서브 모듈(300)을 통해서 플랫폼(100)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)의 다른 헬스 수요자(400-1)와 대화를 할 수도 있다.

[0443] 상시 헬스 수요자(400)가 서브 모듈(300)에게 다른 헬스 수요자(400-1)를 호출 명령하면, 서브 모듈(300)은 상기 메인 모듈(200)을 통해서 상기 플랫폼(100)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 호출하여 연결하고, 상기 다른 서브 모듈(300-1)은 다른 헬스 수요자(400-1)를 연결하게 된다.

[0444] 따라서 상기 헬스 수요자(400)는 상기 서브 모듈(300)과 상기 메인 모듈(200) 및 상기 다른 서브 모듈(300-1)을 통해서 다른 헬스 수요자(400-1)와 대화를 할 수 있다.

[0446] 상기 헬스 수요자(400)는 상기 서브 모듈(300)과 식사 대화를 할 수도 있다.

[0447] 상기 서브 모듈(300)은 이미지 센서로 식사의 음식 종류를 파악하거나 헬스 수요자(400)와의 대화를 통해서 음식 종류를 파악하고 인공지능이나 프로그램에 의해 음식에 대한 영양가나 칼로리 등의 음식 정보를 상기 헬스 수요자(400)에게 제공하여 상기 헬스 수요자(400)의 식사가 좀 더 유익하고 맛있게 도움을 제공할 수 있다.

[0448] 또는 상기 인공지능이나 프로그램은 상기 서브 모듈(300)이나 상기 메인 모듈(200) 및 플랫폼(100)에 구성할 수도 있다.

[0450] 또한 헬스 수요자(400)는 자신의 서브 모듈(300)과 플랫폼(100)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 통해서 다른 헬스 수요자(400-1)와 식사 대화를 할 수도 있다.

[0452] 서브 모듈(300)은 헬스 수요자(400)에게 재롱을 제공할 수 있다.

[0453] 상기 서브 모듈(300)은 둘 이상으로 상기 헬스 수요자(400)에게 단체 재롱을 할 수도 있다.

[0454] 헬스 수요자(400)는 자신의 서브 모듈(300)과 플랫폼(100)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 통해서 다른 헬스 수요자(400-1)에게 재롱을 제공할 수도 있다.

[0455] 이는 자신의 서브 모듈(300)을 통해 플랫폼(100)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 제어함으로서 가능하다.

[0457] 서브 모듈(300)은 헬스 수요자(400)에게 안마를 제공할 수 있다.

[0458] 상기 서브 모듈(300)은 둘 이상으로 상기 헬스 수요자(400)에게 안마를 제공할 수도 있다.

[0459] 헬스 수요자(400)는 자신의 서브 모듈(300)과 플랫폼(100)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 통해서 다른 헬스 수요자(400-1)에게 안마를 제공할 수도 있다.

[0460] 이는 자신의 서브 모듈(300)을 통해 플랫폼(100)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 제어함으로서 가능한데, 마치, 손자나 아들이 자신의 할아버지나 할머니 또는 아버지나 어머니에게 안마해 드리는 것과 같다.

[0462] 서브 모듈(300)은 헬스 수요자(400)에게 노래 지휘를 제공할 수 있다.

[0463] 상기 서브 모듈(300)은 둘 이상으로 상기 헬스 수요자(400)에게 노래 지휘를 제공할 수도 있다.

[0464] 헬스 수요자(400)는 자신의 서브 모듈(300)과 플랫폼(100)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 통해서 다른 헬스 수요자(400-1)에게 노래 지휘를 제공할 수도 있다.

[0465] 이는 자신의 서브 모듈(300)을 통해 플랫폼(100)에 네트워크 연결된 다른 서브 모듈(300-1)을 제어함으로서 가능한데, 마치, 손자나 아들이 자신의 할아버지나 할머니 또는 아버지나 어머니에게 안마해 드리는 것과 같다.

[0466] 즉, 각자 멀리 떨어져 있으면서 노래를 통해서 공감대를 형성할 수도 있는 것이다.

[0468] 본 소발명-1의 퍼스널 헬스케어 시스템이나 헬스케어 시스템의 상이한 소발명들의 다양한 실시예들 및 이들의 다양한 변형이나 개량들의 퍼스널 헬스케어 시스템이나 헬스케어 시스템과 전체적으로 또는 부분적으로 호환 및 조합도 가능하다.

[0470] 본 발명의 두 번째 소발명(즉 소발명-2)은 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템의 헬스케어 시스템을 위한 서브 모듈(300)로서, 상기 서브 모듈(300)은 메인 제어부(302)와 송수신부(303)와 입출력부(301)를 포함한다.

[0472] 상기 서브 모듈(300)은 메인 모듈(200)과 유선이나 무선으로 네트워크 연결된다.

[0473] 상기 서브 모듈(300)은 다른 서브 모듈(300-1)과 유선이나 무선으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0474] 상기 서브 모듈(300)은 게임 장치(500)와 유선이나 무선으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0475] 상기 서브 모듈(300)은 플랫폼(100)과 인터넷으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0477] 도2a는 본 발명의 두 번째 소발명(즉 소발명-2)의 첫 번째 실시예(즉 실시예-2-1)의 개략도이다.

[0478] 도2a에서와 같이 상기 서브 모듈(300)은 메인 제어부(302)와 송수신부(303)와 입출력부(301)를 포함한다.

[0479] 상기 송수신부(303)는 메인 모듈(200)과 유선이나 무선으로 네트워크 연결된다.

[0480] 상기 송수신부(303)는 다른 서브 모듈(300-1)과 유선이나 무선으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0481] 상기 송수신부(303)는 게임 장치(500)와 유선이나 무선으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0482] 상기 송수신부(303)는 플랫폼(100)과 인터넷으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0483] 상기 메인 제어부(302)는 상기 입출력부(301)와 상기 송수신부(303)를 제어한다.

[0484] 상기 입출력부(301)는 음성 마이크나 음성 스피커를 구성하고, 음성으로 헬스 수요자(400)와 소통할 수도 있다.

[0485] 또한 상기 입출력부(301)는 모니터 화면을 구성하고, 문자나 그래픽으로 헬스 수요자(400)와 소통할 수도 있다.

[0486] 상기 서브 모듈(300)은 이동형으로 구성할 수도 있다.

[0487] 상기 서브 모듈(300)은 손과 팔의 움직임이 가능하게 구성할 수도 있다.

[0488] 상기 서브 모듈(300)은 인공지능 스피커나 인공지능 TV나 로봇이나 컴퓨터나 장난감이나 인형 등으로 구성할 수도 있다.

[0489] 상기 서브 모듈(300)은 다른 홈 네트워크와 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결 가능하게 구성할 수도 있다.

[0490] 상기 서브 모듈(300)은 다른 홈 보안 장치와 유선이나 무선 중 하나로 네트워크 연결 가능하게 구성할 수도 있다.

[0492] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템에 대한 세 번째 소발명(즉 소발명-3)은 헬스케어 시스템을 위한 게임 장치(500)로서, 상기 게임 장치(500)를 이용하여 헬스 수요자(400)의 게임이나 여가 생활 등을 재미있게 하여 줌으로서 헬스 수요자(400)의 사전적 건강관리와 헬스케어에 도움을 줄 수 있다.

[0494] 도3a는 본 발명의 세 번째 소발명(즉 소발명-3)인 게임 장치(500)에 대한 개략도이다.

[0495] 도3a에서와 같이 상기 게임 장치(500)는 하나 이상의 게임판(510)과 하나 이상의 메인 제어부(502)와 하나 이상의 송수신부(503)와 하나 이상의 게임 소자(520)를 포함한다.

[0497] 상기 게임 장치(500)의 상기 송수신부(503)는 서브 모듈(300)과 유선이나 무선으로 네트워크 연결된다.

[0498] 또한 상기 게임 장치(500)의 상기 송수신부(503)는 플랫폼(100)과 인터넷으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0499] 또한 상기 게임 장치(500)의 상기 송수신부(503)는 메인 모듈(200)과 유선이나 무선으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0500] 또한 상기 게임 장치(500)의 상기 송수신부(503)는 다른 게임 장치(500-1)와 유선이나 무선으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0501] 상기 게임 소자(520)는 상기 게임판(510)에서 터치 위치를 감지할 수 있게 센서를 구성한다.

[0502] 상기 게임 소자(520)는 기능별로 구분 가능하게 센서를 구성한다.

[0503] 상기 센서는 자기센서, IC 센서, 적외선 센서, 컬러 센서 중 하나 일 수도 있다.

[0504] 상기 게임판(510) 위에 상기 게임 소자(520)가 터치 위치하면, 상기 게임 소자(520)의 상기 게임판(510)의 위치를 메인 제어부(502)에 전송한다.

[0505] 상기 게임판(510)은 상기 게임판(510)에 상기 게임 소자(520) 위치를 알 수 있는 표시 장치를 구성한다.

[0506] 상기 표시 장치는 다른 헬스 수요자(400-1)가 두고자 하는 게임 소자(520)의 게임판(510) 위의 위치를 헬스 수요자(400)가 알 수 있게 하고, 헬스 수요자(400)가 다른 헬스 수요자(400-1)를 대신해서 상대 게임 소자(520)를 올려놓을 수 있게 한다.

[0507] 상기 표시 장치는 LED, LCD, 전구, 레이저, 기타 발광 장치를 포함한다.

[0509] 본 발명의 퍼스널 헬스케어 시스템에 대한 네 번째 소발명(즉 소발명-4)은 게임 관련 헬스케어 시스템으로서,

게임 장치(500)를 이용하여 헬스 수요자(400)가 게임을 즐길 수 있게 함으로서, 헬스 수요자(400)가 즐겁게 여가 시간을 즐기게 하여서 헬스 수요자(400)의 정신적 건강관리와 헬스케어에 도움을 줄 수 있다.

[0511] 도4a는 본 발명의 네 번째 소발명(즉 소발명-4)인 게임 관련 헬스케어 시스템에 대한 개략도이다.

[0512] 도4a에서와 같이 상기 헬스케어 시스템은 하나 이상의 헬스 수요자(400)와 하나 이상의 게임 장치(500)와 하나 이상의 서브 모듈(300)과 하나 이상의 메인 모듈(200)과 하나 이상의 플랫폼(100)과 하나 이상의 플랫폼 서버(101)를 포함한다.

[0514] 상기 게임 장치(500)는 상기 서브 모듈(300)과 유선이나 무선으로 네트워크 연결된다.

[0515] 또한 상기 게임 장치(500)는 상기 메인 모듈(200)과 유선이나 무선으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0516] 상기 헬스 수요자(400)는 상기 게임 장치(500)로 상기 서브 모듈(300)과 게임을 즐길 수 있다.

[0517] 상기 게임 장치(500)는 인공지능이나 프로그램 제어로 게임 제어한다.

[0518] 상기 인공지능이나 프로그램은 상기 게임판(510)이나 상기 서브 모듈(300)이나 상기 메인 모듈(200)이나 상기 플랫폼(100)에 구성할 수도 있다.

[0519] 상기 게임 소자(520)는 상기 게임판(510)에서 터치 위치를 인식할 수 있게 센서를 구성한다.

[0520] 상기 센서는 자기센서, IC 센서, 적외선 센서, 컬러 센서 등 중 하나 일 수도 있다.

[0521] 상기 게임판(510)은 상기 게임판(510)에 게임 소자(520) 위치를 알 수 있는 표시 장치를 구성한다.

[0522] 상기 표시 장치는 다른 헬스 수요자(400-1)가 두고자 하는 게임 소자(520)의 게임판(510) 위의 위치를 헬스 수요자(400)가 알 수 있게 하고, 헬스 수요자(400)가 다른 헬스 수요자(400-1)를 대신해서 상대 게임 소자(520)를 올려놓을 수 있게 한다.

[0523] 상기 표시 장치는 LED, LCD, 전구, 레이저, 기타 발광 장치를 포함한다.

[0525] 도4b는 소발명-4의 첫 번째 실시예(즉 실시예-4-1)의 개략도이다.

[0526] 도4b에서와 같이 상기 헬스케어 시스템은 둘 이상의 헬스 수요자(400,400-1)와 둘 이상의 게임 장치(500,501)와 하나 이상의 서브 모듈(300)과 하나 이상의 메인 모듈(200)과 하나 이상의 플랫폼(100)과 하나 이상의 플랫폼 서버(101)를 포함한다.

[0528] 상기 게임 장치(500)는 상기 서브 모듈(300)과 유선이나 무선으로 네트워크 연결된다.

[0529] 또한 상기 게임 장치(500)는 상기 메인 모듈(200)과 유선이나 무선으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0530] 또한 상기 게임 장치(500)는 다른 게임 장치와(501) 유선이나 무선으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0531] 또한 상기 게임 장치(500)는 상기 플랫폼(100)과 인터넷으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0532] 상기 헬스 수요자(400)는 상기 게임 장치(500)로 상기 메인 모듈(200)에 네트워크 연결된 다른 게임 장치(501)의 다른 헬스 수요자(400-1)와 게임을 즐길 수 있다.

[0533] 상기 게임 장치(500)는 인공지능이나 프로그램 제어로 게임을 제어한다.

[0534] 상기 인공지능이나 프로그램은 상기 게임 장치(500)나 상기 서브 모듈(300)이나 상기 메인 모듈(200)이나 상기 플랫폼(100)에 구성할 수도 있다.

[0535] 상기 게임 소자(500)는 상기 게임판(510)에서 터치 위치를 인식할 수 있게 센서를 구성한다.

[0536] 상기 게임판(510)은 상기 게임 소자(520)의 터치 위치를 인식할 수 있게 센서를 구성한다.

[0537] 상기 센서는 자기센서, IC 센서, 적외선 센서, 컬러 센서, 터치 센서, 압력 센서 중 하나 일 수도 있다.

[0538] 상기 게임판(510)은 상기 게임판(510)에 게임 소자(520)의 터치 위치를 알 수 있는 표시 장치를 구성한다.

[0539] 상기 표시 장치는 다른 헬스 수요자(501)가 두고자 하는 게임 소자(520)의 게임판(510) 위의 위치를 헬스 수요자(400)가 알 수 있게 하고, 헬스 수요자(400)가 다른 헬스 수요자(400-1)를 대신해서 상대 게임 소자(520)를 올려놓을 수 있게 위치를 표시한다.

[0540] 상기 표시 장치는 LED, LCD, 전구, 레이저, 기타 발광 장치를 포함한다.

[0542] 도4c는 소발명-4의 첫 번째 실시예(즉 실시예-4-2)의 개략도이다.

[0543] 도4c에서와 같이 상기 헬스케어 시스템은 둘 이상의 헬스 수요자(400,400-1)와 둘 이상의 게임 장치(500,501)와 둘 이상의 서브 모듈(300,300-1)과 둘 이상의 메인 모듈(200,200-1)과 하나 이상의 플랫폼(100)과 하나 이상의 플랫폼 서버(101)를 포함한다.

[0545] 상기 게임 장치(500)는 게임 소자(520)와 게임판(510)을 포함한다.

[0546] 상기 게임 장치(500)는 상기 서브 모듈(300)과 유선이나 무선으로 네트워크 연결된다.

[0547] 또한 상기 게임 장치(500)는 상기 메인 모듈(200)과 유선이나 무선으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0548] 또한 상기 게임 장치(500)는 다른 게임 장치(501)와 인터넷으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0549] 또한 상기 게임 장치(500)는 플랫폼(100)과 인터넷으로 네트워크 연결될 수 있다.

[0550] 상기 헬스 수요자(400)는 상기 게임 장치(500)로 상기 플랫폼(100)에 네트워크 연결된 다른 게임 장치(501)의 다른 헬스 수요자(400-1)와 게임을 즐길 수 있다.

[0551] 상기 게임 장치(500)는 인공지능이나 프로그램 제어로 게임을 제어한다.

[0552] 상기 인공지능이나 프로그램은 상기 게임 장치(500)나 상기 서브 모듈(300)이나 상기 메인 모듈(200)이나 상기 플랫폼(100)에 구성할 수도 있다.

[0553] 상기 게임 소자(520)는 상기 게임판(510)에서 터치 위치를 인식할 수 있게 센서를 구성한다.

[0554] 상기 게임판(510)은 상기 게임 소자(520)의 터치 위치를 인식할 수 있게 센서를 구성한다.

[0555] 상기 센서는 자기센서, IC 센서, 적외선 센서, 컬러 센서, 터치 센서, 압력 센서 중 하나 일 수도 있다.

[0556] 상기 게임판(510)은 상기 게임판(510)에 게임 소자(520)의 터치 위치를 알 수 있는 표시 장치를 구성한다.

[0557] 상기 표시 장치는 다른 헬스 수요자(501)가 두고자 하는 게임 소자(520)의 게임판(510) 위의 위치를 헬스 수요자(400)가 알 수 있게 하고, 헬스 수요자(400)가 다른 헬스 수요자(400-1)를 대신해서 상대 게임 소자(520)를 올려놓을 수 있게 위치를 표시한다.

[0558] 상기 표시 장치는 LED, LCD, 전구, 레이저, 기타 발광 장치를 포함한다.

[0560] 본 소발명-4의 퍼스널 헬스케어 시스템이나 게임 장치의 상이한 소발명들의 다양한 실시예들 및 이들의 다양한 변형이나 개량들의 퍼스널 헬스케어 시스템이나 게임 장치와 전체적으로 또는 부분적으로 호환 및 조합도 가능하다.

부호의 설명

[0562] 100 플랫폼

101 플랫폼 서버

200 메인 모듈

200-1 메인 모듈

300 서브 모듈

300-1 서브 모듈

300-2 서브 모듈

300-3 서브 모듈

300-4 서브 모듈

300-5 서브 모듈

301 입출력부

302 메인 제어부

303 송수신부

400 헬스 수요자

400-1 헬스 수요자

500 게임 장치

501 게임 장치

510 게임판

510-1 게임판

520 게임 소자

520-1 게임 소자

520-2 게임 소자

521 게임 소자

521-1 게임 소자

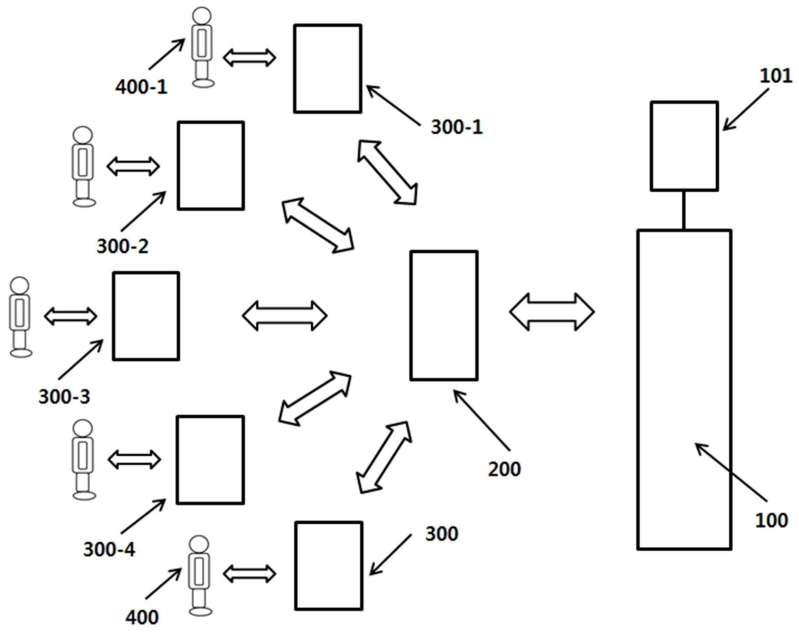
521-2 게임 소자

502 메인 제어부

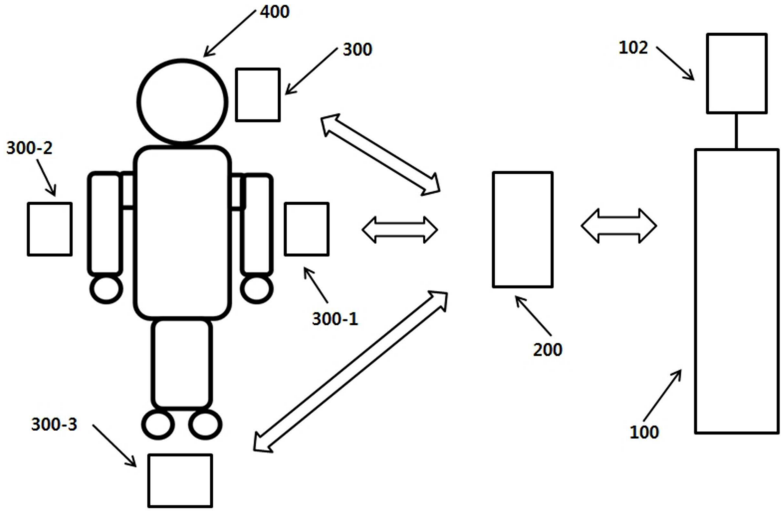
503 송수신부

도면

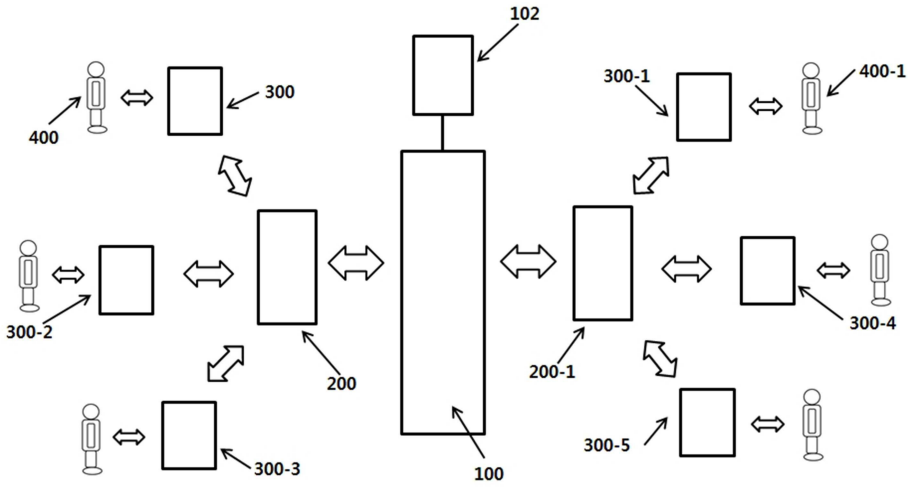
도면1a


400-1
300-1
101
300-2
300-3
200
100
300-4
300
400

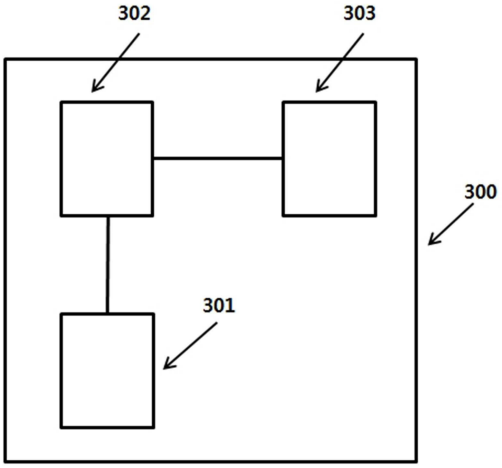
도면1b


400
300
102
300-2
300-1
200
300-3
100

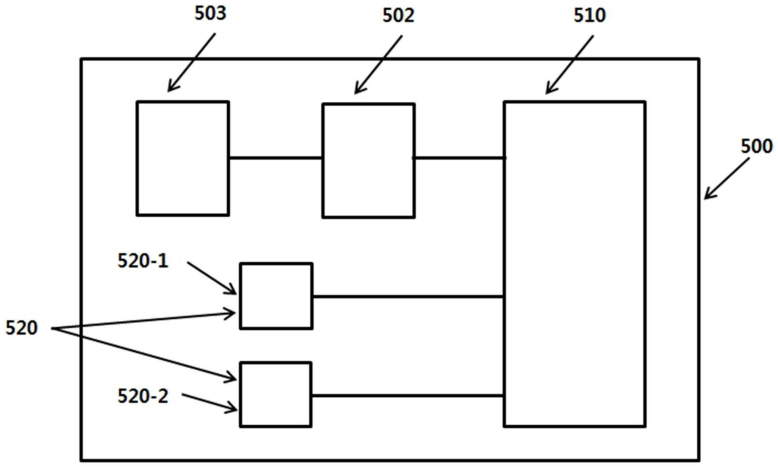
도면1c


102
300
400
300-1
400-1
300-2
200
200-1
300-4
300-3
100
300-5

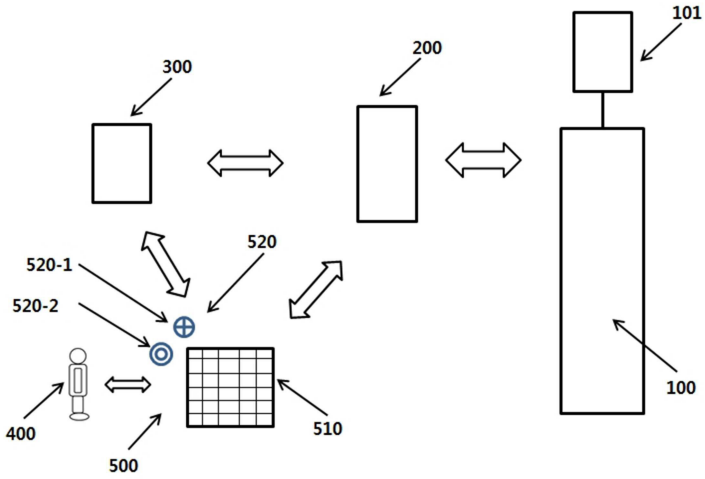
도면2a


302
303
300
301

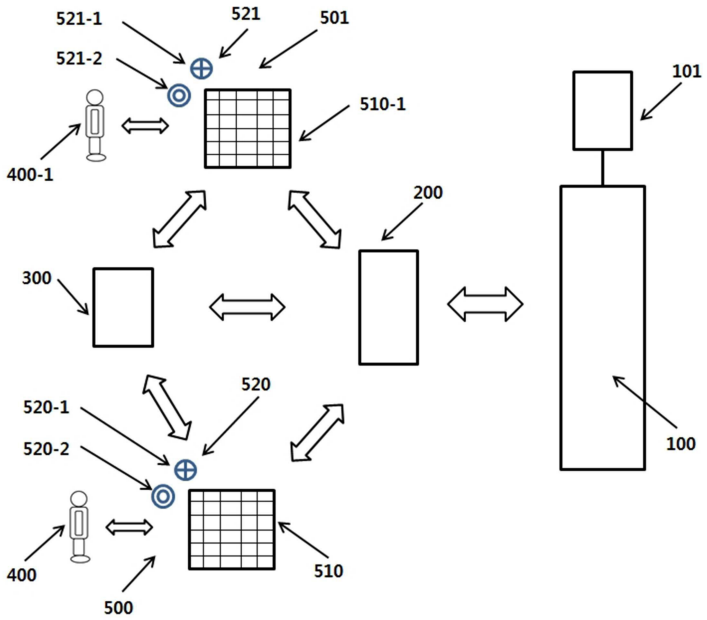
도면3a


503
502
510
500
520-1
520
520-2

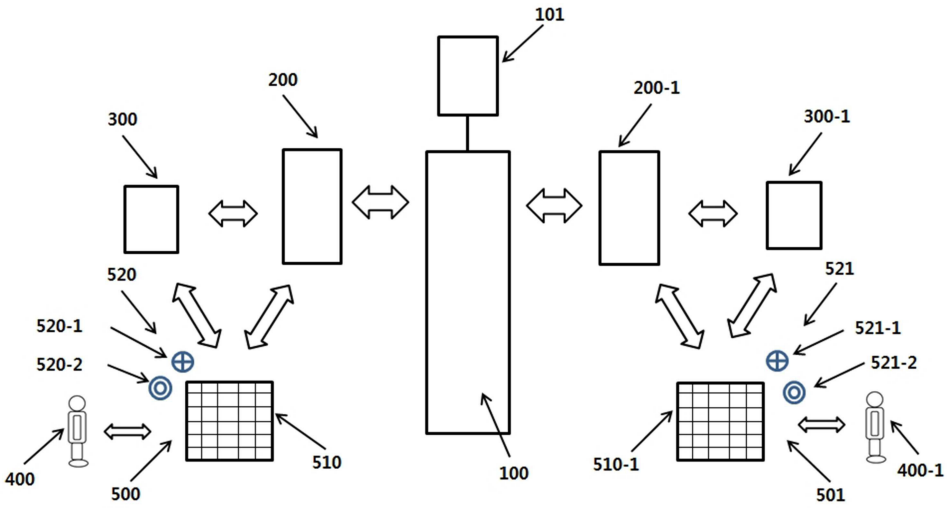
도면4a


101
200
300
520
520-1
520-2
400
500
510
100

도면4b


521-1
521
501
521-2
510-1
101
400-1
200
300
520-1
520
520-2
100
400
510
500

도면4c


101
200
200-1
300
300-1
520
521
520-1
521-1
520-2
521-2
400
510
100
510-1
400-1
500
501