(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2025-0092003
(43) 공개일자 2025년06월23일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/02 (2023.01) *G06F 3/01* (2006.01)
G06N 3/0475 (2023.01) *G06Q 30/06* (2023.01)
G06Q 50/10 (2012.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 30/0252 (2013.01)
G06F 3/011 (2022.02)
(21) 출원번호 10-2024-0019246
(22) 출원일자 2024년02월07일
심사청구일자 2024년02월07일
(30) 우선권주장
1020230181313 2023년12월14일 대한민국(KR)

(71) 출원인
계명대학교 산학협력단
대구광역시 달서구 달구벌대로 1095, 계명대학교 산학협력관 201호(신당동)
(72) 발명자
임충재
대구광역시 동구 용천로76길 8
한승욱
대구광역시 서구 큰장로25길 5-46
(뒷면에 계속)
(74) 대리인
김건우

전체 청구항 수 : 총 5 항

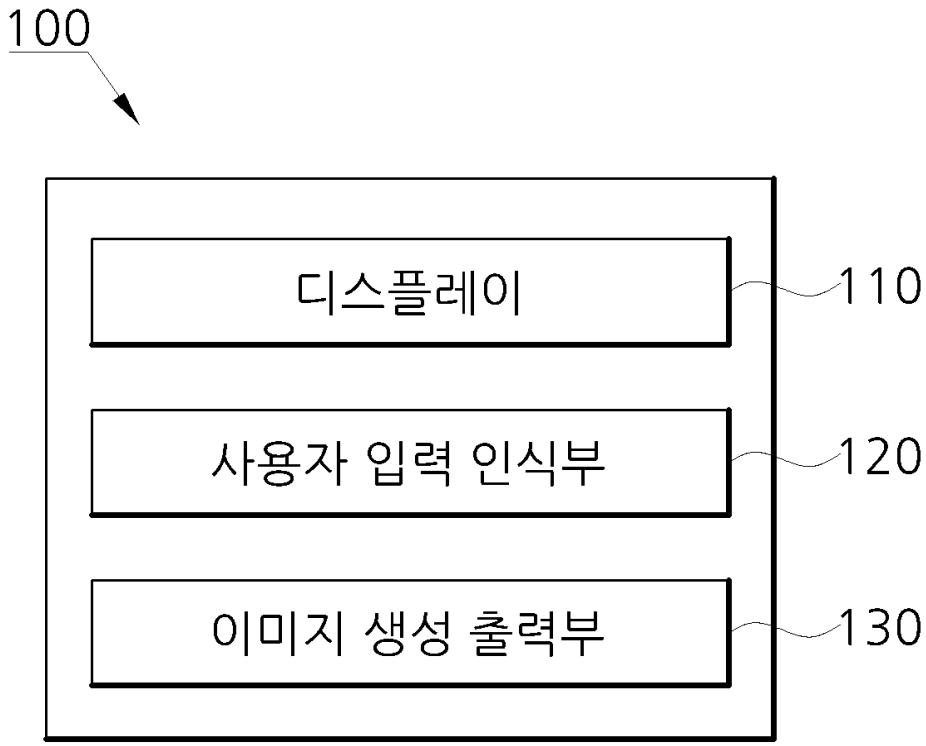
(54) 발명의 명칭 **팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치**

(57) 요 약

본 발명은 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치에 관한 것으로서, 보다 구체적으로는 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치로서, 팝업스토어에 방문한 고객이 체험적 경

(뒷면에 계속)

대 표 도 - 도5



험을 할 수 있도록 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이; 팝업스토어를 방문한 고객이 상기 디스플레이를 통해 출력되는 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 보면서 체험적 경험을 위한 사용자 입력을 인식하기 위한 사용자 입력 인식부; 및 상기 사용자 입력 인식부를 통해 입력되는 사용자 입력에 따라 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이에 갱신하여 출력할 기업의 브랜드 가치 전달을 위한 인터랙티브 형식의 미디어아트 이미지를 출력하는 이미지 생성 출력부를 포함하는 것을 그 구성상의 특징으로 한다.

본 발명에서 제안하고 있는 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치에 따르면, 팝업스토어에 방문한 고객이 체험적 경험을 할 수 있도록 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이와, 팝업스토어를 방문한 고객이 디스플레이를 통해 출력되는 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 보면서 체험적 경험을 위한 사용자 입력을 인식하기 위한 사용자 입력 인식부와, 사용자 입력 인식부를 통해 입력되는 사용자 입력에 따라 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이에 갱신하여 출력할 기업의 브랜드 가치 전달을 위한 인터랙티브 형식의 미디어아트 이미지를 출력하는 이미지 생성 출력부를 포함하여 구성함으로써, 팝업스토어를 방문한 고객들에게 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트를 통해 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치를 효과적으로 전달하고, 그에 따른 기업의 이미지와 신뢰성이 더욱 향상될 수 있도록 할 수 있다.

또한, 본 발명의 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치에 따르면, 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트를 통해 팝업스토어에서의 고객들의 다양한 체험적 경험이 가능하도록 함으로써, 기업별 단순 이미지 광고 또는 제품의 이미지 광고를 넘어 고객과의 소통방식을 통해 기업의 가치관과 문화를 인터랙티브 미디어아트 콘텐츠로 제공하고, 다른 기업 브랜드들과의 차별화를 통한 기업 가치 및 이미지 증대에 기여할 수 있도록 할 수 있다.

(52) CPC특허분류
G06N 3/0475 (2023.01)
G06Q 30/0601 (2023.01)
G06Q 50/10 (2015.01)

(72) 발명자
이한주
경상북도 경산시 장산로 319
우세은
대구광역시 동구 반야월로34길 15-3
이지윤
대구광역시 북구 내곡로 15

이 발명을 지원한 국가연구개발사업

과제고유번호	미부여
과제번호	20230563
부처명	과학기술정보통신부
과제관리(전문)기관명	한국전파진흥협회
연구사업명	대구 뉴테크 융합지원 창작 플랫폼 구축
연구과제명	2023년 대구 뉴테크 융합지원 창작 플랫폼 구축사업
과제수행기관명	계명대학교 산학협력단
연구기간	2023.07.31 ~ 2023.12.31

명 세 서

청구범위

청구항 1

팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치(100)로서,

팝업스토어에 방문한 고객이 체험적 경험을 할 수 있도록 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이(110);

팝업스토어를 방문한 고객이 상기 디스플레이(110)를 통해 출력되는 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 보면서 체험적 경험을 위한 사용자 입력을 인식하기 위한 사용자 입력 인식부(120); 및

상기 사용자 입력 인식부(120)를 통해 입력되는 사용자 입력에 따라 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이(110)에 갱신하여 출력할 기업의 브랜드 가치 전달을 위한 인터랙티브 형식의 미디어아트 이미지를 출력하는 이미지 생성 출력부(130)를 포함하는 것을 특징으로 하는, 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치.

청구항 2

제1항에 있어서, 상기 디스플레이(110)는,

팝업스토어에 방문한 고객이 체험적 경험을 할 수 있도록 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하되, 메인 미디어아트 컨셉 이미지는 기업의 가치관을 함축하는 기업 이미지 또는 기업의 제품 이미지를 표현하는 것을 특징으로 하는, 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치.

청구항 3

제2항에 있어서, 상기 디스플레이(110)는,

팝업스토어에 방문한 고객이 체험적 경험을 할 수 있도록 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하기 위한 2D 표시 디스플레이(111), 3D 표시 디스플레이(112), 및 고객 착용형 디스플레이(113) 중 어느 하나 또는 둘 이상으로 구성되는 것을 특징으로 하는, 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치.

청구항 4

제1항에 있어서, 상기 사용자 입력 인식부(120)는,

팝업스토어를 방문한 고객이 상기 디스플레이(110)를 통해 출력되는 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 보면서 체험적 경험을 위한 사용자 입력을 인식하기 위한 마우스(121), 키보드(122), 센서(123), 및 카메라(124) 중 어느 하나 또는 둘 이상의 조합으로 구성되는 것을 특징으로 하는, 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치.

청구항 5

제1항 내지 제4항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 이미지 생성 출력부(130)는,

상기 사용자 입력 인식부(120)를 통해 입력되는 사용자 입력에 따라 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는

디스플레이(110)에 갱신하여 출력할 기업의 브랜드 가치 전달을 위한 인터랙티브 형식의 미디어아트 이미지를 출력하되, 기업의 가치관이나 기업의 제품을 활용하여 기업 브랜드를 이미지화 하는 이미지 생성형 AI로 구성되는 것을 특징으로 하는, 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치.

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 본 발명은 인터랙티브 미디어아트 장치에 관한 것으로서, 보다 구체적으로는 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI(Artificial Intelligence)를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0002] 이 부분에 기술된 내용은 단순히 본 발명의 일실시예에 대한 배경 정보를 제공할 뿐 종래기술을 구성하는 것은 아니다.

[0004] 인터랙티브 미디어아트는 관람자가 작품에 적극적으로 참여하고 참여할 수 있도록 하는 디지털 아트의 한 유형이다. 시청자의 존재나 행동을 감지하고 반응할 수 있는 센서, 카메라, 소프트웨어와 같은 기술을 사용하여 만들어지는 경우가 많다. 인터랙티브 미디어아트는 설치, 공연, 게임, 웹사이트 등 다양한 형태를 취할 수 있다.

[0006] 또한, 인터랙티브 미디어아트의 주요 특징 중 하나는 새롭고 흥미로운 방식으로 시청자를 참여시키는 능력이다. 관객은 단순히 멀리서 작품을 감상하는 것이 아니라 자신의 행동이나 움직임을 통해 작품에 능동적으로 참여하고 영향을 미칠 수 있다. 예를 들어, 대화형 설치는 센서를 사용하여 시청자의 존재를 감지하고, 설치의 조명, 소리 또는 시각적 요소를 변경하여 응답할 수 있다. 이는 보는 사람에게 보다 몰입감 있고 매력적인 경험을 제공하며, 다른 시청자와 협력하여 작품을 탐색하도록 독려할 수도 있다.

[0008] 또한, 인터랙티브 미디어아트의 또 다른 중요한 측면은 기술의 사용이다. 많은 인터랙티브 미디어아트는 증강현실, 가상현실, 컴퓨터비전과 같은 고급 디지털 기술을 사용하여 몰입형 인터랙티브 경험을 만든다. 이러한 인터랙티브 미디어아트는 박물관 전시 기획, 지역 명소 전시 기획, 예술 전시 기획, 어린이 체험 전시 기획에 주로 활용되고 있는 한계가 있었다.

[0010] 이에 인터랙티브 미디어아트를 활용한다면, 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 최적화할 수 있을 것으로 기대되는바, 이러한 목적을 달성할 수 있는 인터랙티브 미디어아트를 개발할 필요성이 있다.

[0012] 전술한 배경 기술은 발명자가 본 발명의 도출을 위해 보유하고 있었거나, 본 발명의 도출 과정에서 습득한 기술 정보로서, 반드시 본 발명의 출원 전에 일반 공중에게 공개된 공지 기술이라 할 수는 없다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0013] 본 발명은 2023년도 정부(과학기술정보통신부)의 재원으로 한국전파진흥협회에서 주관하는 대구 뉴테크 융합지원 창작 플랫폼 구축사업의 지원을 받아 수행된 연구로서, 기존에 제안된 방법들의 상기와 같은 문제점들을 해결하기 위해 제안된 것으로서, 팝업스토어에 방문한 고객이 체험적 경험을 할 수 있도록 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이와, 팝업스토어를 방문한 고객이 디스플레이를 통해 출력되는 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 보면서 체험적 경험을 위한 사용자 입력을 인식하기 위한 사용자 입력 인식부와, 사용자 입력 인식부를 통해 입력되는 사용자 입력에 따라 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이에 갱신하여 출력

할 기업의 브랜드 가치 전달을 위한 인터랙티브 형식의 미디어아트 이미지를 출력하는 이미지 생성 출력부를 포함하여 구성함으로써, 팝업스토어를 방문한 고객들에게 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트를 통해 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치를 효과적으로 전달하고, 그에 따른 기업의 이미지와 신뢰성이 더욱 향상될 수 있도록 하는, 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치를 제공하는 것을 그 목적으로 한다.

[0015] 또한, 본 발명은, 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트를 통해 팝업스토어에서의 고객들의 다양한 체험적 경험이 가능하도록 함으로써, 기업별 단순 이미지 광고 또는 제품의 이미지 광고를 넘어 고객과의 소통 방식을 통해 기업의 가치관과 문화를 인터랙티브 미디어아트 콘텐츠로 제공하고, 다른 기업 브랜드들과의 차별화를 통한 기업 가치 및 이미지 증대에 기여할 수 있도록 하는, 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치를 제공하는 것을 또 다른 목적으로 한다.

[0017] 다만, 본 발명이 이루고자 하는 기술적 과제는 상기한 바와 같은 기술적 과제로 한정되지 않으며, 또 다른 기술적 과제들이 존재할 수 있다.

과제의 해결 수단

[0018] 상기한 목적을 달성하기 위한 본 발명의 특징에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치는,

[0019] 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치로서,

[0020] 팝업스토어에 방문한 고객이 체험적 경험을 할 수 있도록 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이;

[0021] 팝업스토어를 방문한 고객이 상기 디스플레이를 통해 출력되는 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 보면서 체험적 경험을 위한 사용자 입력을 인식하기 위한 사용자 입력 인식부; 및

[0022] 상기 사용자 입력 인식부를 통해 입력되는 사용자 입력에 따라 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이에 갱신하여 출력할 기업의 브랜드 가치 전달을 위한 인터랙티브 형식의 미디어아트 이미지를 출력하는 이미지 생성 출력부를 포함하는 것을 그 구성상의 특징으로 한다.

[0024] 바람직하게는, 상기 디스플레이는,

[0025] 팝업스토어에 방문한 고객이 체험적 경험을 할 수 있도록 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하되, 메인 미디어아트 컨셉 이미지는 기업의 가치관을 함축하는 기업 이미지 또는 기업의 제품 이미지를 표현할 수 있다.

[0027] 더욱 바람직하게는, 상기 디스플레이는,

[0028] 팝업스토어에 방문한 고객이 체험적 경험을 할 수 있도록 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하기 위한 2D 표시 디스플레이, 3D 표시 디스플레이, 및 고객 착용형 디스플레이 중 어느 하나 또는 둘 이상으로 구성될 수 있다.

[0030] 바람직하게는, 상기 사용자 입력 인식부는,

[0031] 팝업스토어를 방문한 고객이 상기 디스플레이를 통해 출력되는 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 보면서 체험적 경험을 위한 사용자 입력을 인식하기 위한 마우스, 키보드, 센서, 및 카메라 중 어느 하나 또는 둘 이상의 조합으로 구성될 수 있다.

[0033] 바람직하게는, 상기 이미지 생성 출력부는,

[0034] 상기 사용자 입력 인식부를 통해 입력되는 사용자 입력에 따라 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이에 갱신하여 출력할 기업의 브랜드 가치 전달을 위한 인터랙티브 형식의 미디어아트 이미지를 출력하되, 기업의 가치관이나 기업의 제품을 활용하여 기업 브랜드를 이미지화 하는 이미지 생성형 AI로 구성될 수 있다.

발명의 효과

[0035] 본 발명에서 제안하고 있는 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치에 따르면, 팝업스토어에 방문한 고객이 체험적 경험을 할 수 있도록 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이와, 팝업스토어를 방문한 고객이 디스플레이를 통해 출력되는 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 보면서 체험적 경험을 위한 사용자 입력을 인식하기 위한 사용자 입력 인식부와, 사용자 입력 인식부를 통해 입력되는 사용자 입력에 따라 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이에 갱신하여 출력할 기업의 브랜드 가치 전달을 위한 인터랙티브 형식의 미디어아트 이미지를 출력하는 이미지 생성 출력부를 포함하여 구성함으로써, 팝업스토어를 방문한 고객들에게 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트를 통해 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치를 효과적으로 전달하고, 그에 따른 기업의 이미지와 신뢰성이 더욱 향상될 수 있도록 할 수 있다.

[0037] 또한, 본 발명의 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치에 따르면, 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트를 통해 팝업스토어에서의 고객들의 다양한 체험적 경험이 가능하도록 함으로써, 기업별 단순 이미지 광고 또는 제품의 이미지 광고를 넘어 고객과의 소통방식을 통해 기업의 가치관과 문화를 인터랙티브 미디어아트 콘텐츠로 제공하고, 다른 기업 브랜드들과의 차별화를 통한 기업 가치 및 이미지 증대에 기여할 수 있도록 할 수 있다.

[0039] 더불어, 본 발명의 다양하면서도 유익한 장점과 효과는 상술한 내용에 한정되지 않으며, 본 발명의 구체적인 실시 형태를 설명하는 과정에서 보다 쉽게 이해될 수 있을 것이다.

도면의 간단한 설명

[0040] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치에 의해 달성하고자 하는 목표, 즉 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달에 대한 개념을 설명하기 위한 도면.

도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치의 일예의 메인 아트 컨셉을 나타낸 도면.

도 3은 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치의 일례로서, 퀴즈를 통한 브랜드 정체성 전달의 모습을 나타낸 도면.

도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치의 2가지 특성을 설명하기 위해 도시한 도면.

도 5는 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치의 구성을 기능블록으로 도시한 도면.

도 6은 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치의 디스플레이의 일례의 적용 구성을 기능블록으로 도시한 도면.

도 7은 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치의 사용자 입력 인식부의 일례의 적용 구성을 기능블록으로 도시한 도면.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0041] 아래에서는 첨부한 도면을 참조하여 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 실시할 수 있도록 본 발명의 실시예를 상세히 설명한다. 그러나 본 발명은 여러 가지 상이한 형태로 구현될 수 있으며, 여기에서 설명하는 실시예에 한정되지 않는다. 그리고 도면에서 본 발명을 명확하게 설명하기 위해서 설명과 관계없는 부분은 생략하였으며, 명세서 전체를 통하여 유사한 부분에 대해서는 유사한 도면 부호를 붙였다.

[0043] 명세서 전체에서, 어떤 부분이 다른 부분과 "연결"되어 있다고 할 때, 이는 "직접적으로 연결"되어 있는 경우뿐 아니라, 그 중간에 다른 소자를 사이에 두고 "간접적으로 연결"되어 있는 경우도 포함한다. 또한 어떤 부분이 어떤 구성요소를 "포함"한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성요소를 더 포함할 수 있는 것을 의미하며, 하나 또는 그 이상의 다른 특징이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.

[0045] 이하의 실시예는 본 발명의 이해를 돕기 위한 상세한 설명이며, 본 발명의 권리 범위를 제한하는 것이 아니다. 따라서 본 발명과 동일한 기능을 수행하는 동일 범위의 발명 역시 본 발명의 권리 범위에 속할 것이다.

[0047] 또한, 본 발명의 각 실시예에 포함된 각 구성, 과정, 공정 또는 방법 등은 기술적으로 상호간 모순되지 않는 범위 내에서 공유될 수 있다.

[0049] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치에 의해 달성하고자 하는 목표, 즉 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달에 대한 개념을 설명하기 위한 도면이다. 도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치(100)는, 팝업스토어를 방문한 고객들에게 체험적 경험을 제공하여 기업의 브랜드 가치를 제공하기 위해 고객의 체험에 중점을 두되, 소비를 제품의 효용을 느끼는 과정이 아니라 총체적인 경험, 즉 이성적이면서도 감정적인 소비의 두 측면을 모두 경험하는 과정을 고려하고자 한다.

[0051] 도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치의 일에의 메인 아트 컨셉을 나타낸 도면이다. 도 2에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치(100)의 일예의 메인 아트 컨셉은 기업의 가치관을 이미지로 형상화하여 제공할 수 있다.

[0053] 도 3은 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치의 일례로서, 퀴즈를 통한 브랜드 정체성 전달의 모습을 나타낸 도면이다. 도 3에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치(100)에서는 팝업스토어에 방문한 고객과의 퀴즈를 통한 브랜드 정체성이 전달되도록 기능할 수 있다.

[0055] 도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치의 2가지 특성을 설명하기 위해 도시한 도면이다. 도 4에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치(100)는, (1) 높은 시장성을 가지고 있을 뿐만 아니라, (2) 빠르고 퀄리티 높은 생성형 이미지 AI를 활용함으로써 새로운 초경험 예술을 전달해 줄 수 있을 것으로 기대된다.

[0057] 도 5는 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치의 구성을 기능블록으로 도시한 도면이다. 도 5에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치(100)는, 팝업스토어에 방문한 고객이 체험적 경험을 할 수 있도록 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이(110), 팝업스토어를 방문한 고객이 디스플레이(110)를 통해 출력되는 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 보면서 체험적 경험을 위한 사용자 입력을 인식하기 위한 사용자 입력 인식부(120), 및 사용자 입력 인식부(120)를 통해 입력되는 사용자 입력에 따라 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이(110)에 갱신하여 출력할 기업의 브랜드 가치 전달을 위한 인터랙티브 형식의 미디어아트 이미지를 출력하는 이미지 생성 출력부(130)를 포함하여 구성될 수 있다. 이하에서는 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치의 구체적인 구성에 대해 상세히 설명하기로 한다.

[0059] 도 6은 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치의 디스플레이의 일례의 적용 구성을 기능블록으로 도시한 도면이고, 도 7은 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치의 사용자 입력 인식부의 일례의 적용 구성을 기능블록으로 도시한 도면이다.

[0061] 디스플레이(110)는, 팝업스토어에 방문한 고객이 체험적 경험을 할 수 있도록 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 구성이다 이러한 디스플레이(110)는 팝업스토어에 방문한 고객이 체험적 경험을 할 수 있도록 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하되, 메인 미디어아트 컨셉 이미지는 기업의 가치관을 함축하는 기업 이미지 또는 기업의 제품 이미지를 표현할 수 있다. 여기서, 디스플레이(110)는 고객의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달이 가능하도록 후술하게 될 이미지 생성 출력부(130)에서 제공하는 변화되는 미디어아트 콘텐츠 이미지를 표시할 수 있다.

[0063] 또한, 디스플레이(110)는 도 6에 도시된 바와 같이, 팝업스토어에 방문한 고객이 체험적 경험을 할 수 있도록 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하기 위한 2D 표시 디스플레이(111), 3D 표시 디스플레이(112), 및 고객 착용형 디스플레이(113) 중 어느 하나 또는 둘 이상으로 구성될 수 있다. 여기서, 2D 표시 디스플레이(111)는 LCD, OLED를 포함하는 표시장치로 구성되고, 3D 표시 디스플레이(112)는 빔 프로젝트를 포함한 컴퓨터 비전 표시장치로 구성될 수 있으며, 고객 착용형 디스플레이(113)는 팝업스토어를 방문한 고객이 머리에 착용할 수 있는 HMD 혹은 고글 형태로 구성될 수 있다. 이때, 고객 착용형 디스플레이(113)는 가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR), 확장현실(XR) 기기로 구현될 수 있다.

[0065] 사용자 입력 인식부(120)는, 팝업스토어를 방문한 고객이 디스플레이(110)를 통해 출력되는 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 보면서 체험적 경험을 위한 사용자 입력을 인식하기 위한 구성이다. 이러한 사용자 입력 인식부(120)는 도 7에 도시된 바와 같이, 팝업스토어를 방문한 고객이 상기 디스플레이(110)를 통해 출력되는 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 보면서 체험적 경험을 위한 사용자 입력을 인식하기 위한 마우스(121), 키보드(122), 센서(123), 및 카메라(124) 중 어느 하나 또는 둘 이상의 조합으로 구성될 수 있다.

[0067] 또한, 사용자 입력 인식부(120)의 마우스(121)와 키보드(122)는 팝업스토어를 방문한 고객이 디스플레이(110)의 화면을 보면서 입력하는 사용자 입력을 통해 디스플레이(110) 화면상에서 변화되는 미디어아트 영상 콘텐츠를 경험할 수 있도록 할 수 있다. 여기서, 마우스(121)와 키보드(122)는 커서 또는 문자 입력을 통해 사용자 입력이 이루어질 수 있다.

[0069] 또한, 사용자 입력 인식부(120)의 센서(123)는 사용자의 모션이나 터치를 인식하기 위한 터치 센서 또는 모션 센서로 구성될 수 있다. 즉, 디스플레이(110)를 통해 제공되는 미디어아트 영상 콘텐츠를 고객이 잡는 모션이나 터치 입력을 사용자 입력으로 인식하고 처리할 수 있도록 기능할 수 있다.

[0071] 또한, 사용자 입력 인식부(120)의 카메라(124)는 디스플레이(110)의 화면 앞에서 움직이는 고객의 동작이나 제스처를 인식하는 적어도 하나의 모션 인식 카메라로 구성될 수 있다.

[0073] 이미지 생성 출력부(130)는, 사용자 입력 인식부(120)를 통해 입력되는 사용자 입력에 따라 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이(110)에 갱신하여 출력할 기업의 브랜드 가치 전달을 위한 인터랙티브 형식의 미디어아트 이미지를 출력하는 구성이다. 이러한 이미지 생성 출력부(130)는 사용자 입력 인식부(120)를 통해 입력되는 사용자 입력에 따라 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이(110)에 갱신하여 출력할 기업의 브랜드 가치 전달을 위한 인터랙티브 형식의 미디어아트 이미지를 출력하되, 기업의 가치관이나 기업의 제품을 활용하여 기업 브랜드를 이미지화 하는 이미지 생성형 AI로 구성될 수 있다.

[0075] 또한, 이미지 생성 출력부(130)는 도 1 내지 도 4에 각각 도시된 바와 같이, 기업의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 기업의 메인 아트 컨셉과, 퀴즈를 통한 고객과의 상호 인터랙티브의 과정을 통한 기업의 브랜드 정체성 전달을 위한 미디어아트 영상 이미지를 생성할 수 있도록 기능할 수 있다. 즉, 이미지 생성 출력부(130)는 이미지 생성형 AI로 구현되어, 기업의 가치관과 브랜드 정체성의 정보에 기초하여 기업의 브랜드 가치 전달을 위한 미디어아트 영상을 생성하고, 팝업스토어를 방문한 고객과의 상호 인터랙티브 과정을 통해 생성된 미디어아트 영상을 제공하여 기업의 단순 제품 홍보가 아닌 기업의 브랜드 가치가 전달되도록 기능할 수 있다.

[0077] 또한, 이미지 생성 출력부(130)는 미리 생성된 미디어아트 영상 이미지뿐만 아니라, 고객과의 상호 인터랙티브 과정을 통한 커뮤니케이션에 기초하여 브랜드 정체성 전달을 위한 미디어아트 영상 이미지를 실시간으로 제공할 수도 있다. 일례로서, 퀴즈를 통한 고객과의 상호 인터랙티브 과정으로, 도 3에 도시된 바와 같이, 분리수거와 관련된 퀴즈를 풀고 문제가 틀릴 시, 공병나무에 공병이 자라고, 공병(열매)으로 더러워진 숲을 정화하자는 영상을 제공할 수 있다.

[0079] 또한, 이미지 생성 출력부(130)는 기업별 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 미디어아트 영상 콘텐츠를 생성하여 저장 관리할 수 있도록 기능할 수 있다. 여기서, 이미지 생성 출력부(130)는 기업의 가치관이나 제품의 시연에 따른 미디어아트 영상 콘텐츠가 디스플레이(110)를 통해 출력되고, 미디어아트 영상 콘텐츠의 이미지를 고객이 입력으로 선택하면 새로운 영상으로 변화하는 미디어아트 영상을 반영하여 제공할 수 있도록 기능할 수 있다.

[0081] 상술한 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 따른 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치 전달을 위한 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트 장치는, 팝업스토어에 방문한 고객이 체험적 경험을 할 수 있도록 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이와, 팝업스토어를 방문한 고객이 디스플레이를 통해 출력되는 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 보면서 체험적 경험을 위한 사용자 입력을 인식하기 위한 사용자 입력 인식부와, 사용자 입력 인식부를 통해 입력되는 사용자 입력에 따라 메인 미디어아트 컨셉 이미지를 출력하는 디스플레이에 갱신하여 출력할 기업의 브랜드 가치 전달을 위한 인터랙티브 형식의 미디어아트 이미지를 출력하는 이미지 생성 출력부를 포함하여 구성함으로써, 팝업스토어를 방문한 고객들에게 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트를 통해 팝업스토어에서의 체험적 경험을 통한 브랜드 가치를 효과적으로 전달하고, 그에 따른 기업의 이미지와 신뢰성이 더욱 향상될 수 있도록 할 수 있으며, 특히, 이미지 생성형 AI를 활용한 인터랙티브 미디어아트를 통해 팝업스토어에서의 고객들의 다양한 체험적 경험이 가능하도록 함으로써, 기업별 단순 이미지 광고 또는 제품의 이미지 광고를 넘어 고객과의 소통방식을 통해 기업의 가치관과 문화를 인터랙티브 미디어아트 콘텐츠로 제공하고, 다른 기업 브랜드들과의 차별화를 통한 기업 가치 및 이미지 증대에 기여할 수 있

도록 할 수 있게 된다.

[0083] 전술한 본 발명의 설명은 예시를 위한 것이며, 본 발명이 속하는 기술분야의 통상의 지식을 가진 자는 본 발명의 기술적 사상이나 필수적인 특징을 변경하지 않고서 다른 구체적인 형태로 쉽게 변형이 가능하다는 것을 이해할 수 있을 것이다. 그러므로 이상에서 기술한 실시예들은 모든 면에서 예시적인 것이며 한정적이 아닌 것으로 이해해야만 한다. 예를 들어, 단일형으로 설명되어 있는 각 구성 요소는 분산되어 실시될 수도 있으며, 마찬가지로 분산된 것으로 설명되어 있는 구성 요소들도 결합된 형태로 실시될 수 있다.

[0085] 본 발명의 범위는 상기 상세한 설명보다는 후술하는 특허청구범위에 의하여 나타내어지며, 특허청구범위의 의미 및 범위 그리고 그 균등 개념으로부터 도출되는 모든 변경 또는 변형된 형태가 본 발명의 범위에 포함되는 것으로 해석되어야 한다.

부호의 설명

[0086] 100: 본 발명의 일실시예에 따른 인터랙티브 미디어아트 장치

110: 디스플레이

111: 2D 표시 디스플레이

112: 3D 표시 디스플레이

113: 고객 착용형 디스플레이

120: 사용자 입력 인식부

121: 마우스

122: 키보드

123: 센서

124: 카메라

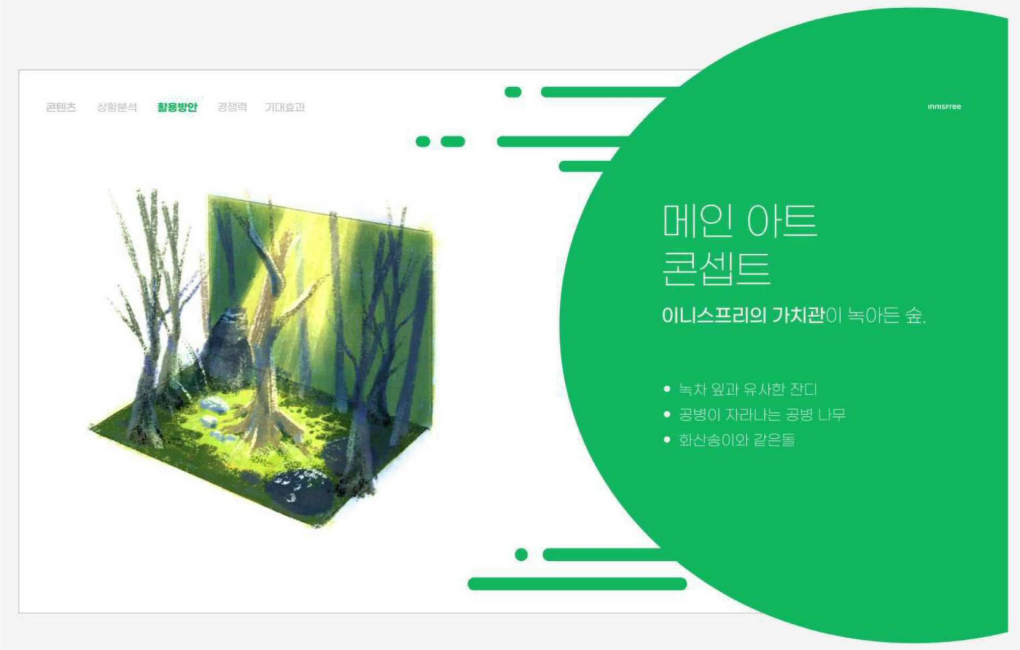
130: 이미지 생성 출력부

도면

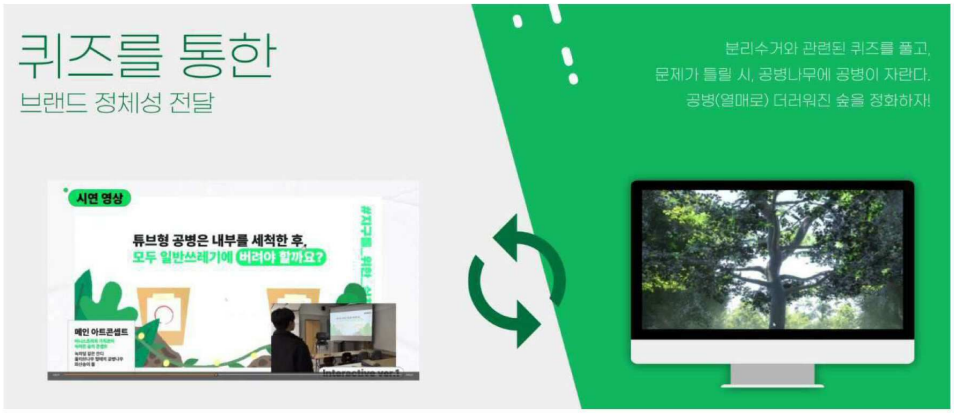
도면1



도면2


콘텐츠
상황분석
활용방안
경쟁력
기대효과
innisfree
메인 아트
콘셉트
이니스프리의 가치관이 녹아든 숲.
• 녹차 잎과 유사한 잔디
• 공병이 자라나는 공병 나무
• 화산송이와 같은돌

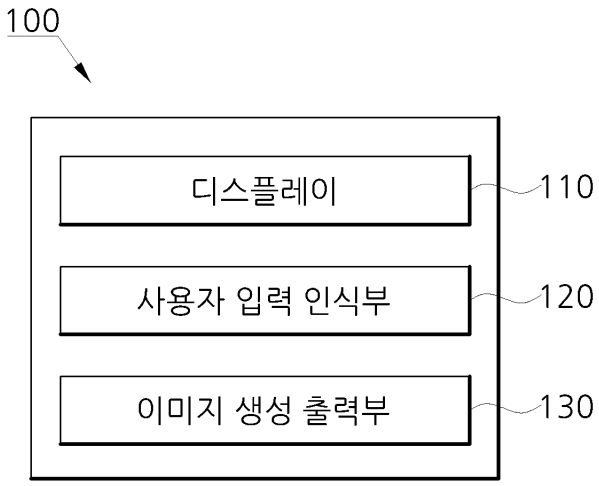
도면3


퀴즈를 통한
브랜드 정체성 전달
분리수거와 관련된 퀴즈를 풀고,
문제가 틀릴 시, 공병나무에 공병이 자란다.
공병(열매로) 더러워진 숲을 정화하자!
시연 영상
튜브형 공병은 내부를 세척한 후,
모두 일반쓰레기에 버려야 할까요?
메인 아트콘셉트

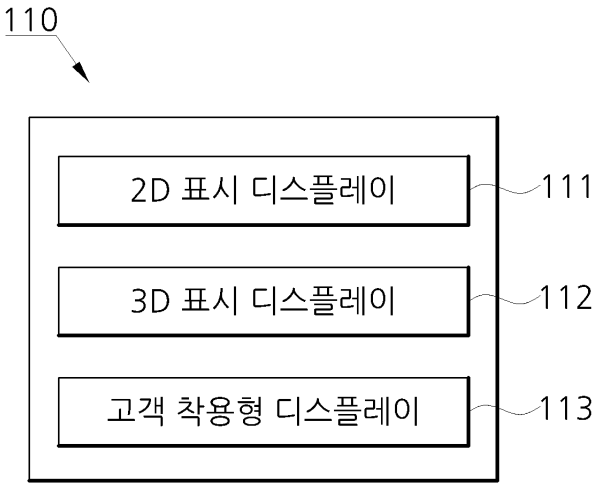
도면4


2가지
높은 시장성
• 기업들은 체험형 마케팅을 적극적으로활용하고있음
• 소비형태가변화함에따라,브랜드의가치를보고 소비하는경향이 커지고있음.
빠르고, 퀄리티 높은 생성형 Ai
• 빠르고 퀄리티 높은 생성형 이미지 생성 Ai
• '제작도구'로 훌륭한 어시스트가 될 것임
• 새로운 초 경험 예술을 전달해줄 것

도면5


100
디스플레이
110
사용자 입력 인식부
120
이미지 생성 출력부
130

도면6


110
2D 표시 디스플레이
111
3D 표시 디스플레이
112
고객 착용형 디스플레이
113

도면7

