

(19)대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) 。 Int. Cl.⁷ (11) 공개번호 10-2005-0095915
G06F 17/60 (43) 공개일자 2005년10월04일

(21) 출원번호	10-2005-7014030	(87) 국제공개번호	WO 2004/070642
(22) 출원일자	2005년07월29일		
번역문 제출일자	2005년07월29일		
(86) 국제출원번호	PCT/US2003/038056	국제공개일자	2004년08월19일
국제출원일자	2003년12월01일		

(30) 우선권주장	10/357,045	2003년01월31일	미국(US)
(71) 출원인	쓰리엠 이노베이티브 프로퍼티즈 컴파니 미국 55133-3427 미네소타주 세인트 폴 피.오.박스 33427 쓰리엠 센터		
(72) 발명자	넬슨, 캐리, 에스. 미국 55133-3427 미네소타주 세인트 폴 포스트 오피스 박스 33427		
(74) 대리인	주성민 백만기 이중희		

심사청구 : 없음

(54) 소프트웨어 노트를 이용한 티켓 전매 시스템

요약

티켓의 전매를 위해서 "소프트웨어 노트"를 사용하는 네트워크 기반의 티켓 전매 시스템이 설명된다. 티켓 전매 시스템은 전매를 위한 하나 이상의 티켓을 식별하는 매도자로부터의 티켓 데이터 및 이벤트에 대한 티켓을 구매하고자 하는 의사를 표시하는 구매자로부터의 요청 데이터에 응답하여 소프트웨어 노트를 생성한다. 제1 클라이언트 디바이스는 노트북패드 소프트웨어를 실행하여 티켓 전매 시스템 상의 소프트웨어 노트에 액세스할 수 있고 티켓을 판매하기 위한 제안을 수락 또는 거절하기 위해 구매자에게 적어도 하나의 소프트웨어 노트를 표시할 수 있다. 제2 클라이언트 디바이스는 노트북패드 소프트웨어를 실행해서 티켓 전매 시스템 상의 소프트웨어 노트에 액세스할 수 있고 티켓을 구매하기 위한 제안을 수락 또는 거절하기 위해 매도자에게 적어도 하나의 소프트웨어 노트를 표시할 수 있다.

대표도

도 1

색인어

전매, 구매자, 소프트웨어 노트

명세서

기술분야

본 발명은 네트워크 컴퓨터 시스템에 관한 것이고, 보다 구체적으로는 티켓 판매 집행을 위한 컴퓨터 시스템에 관한 것이다.

배경기술

티켓의 용도는 다양하다. 소장 형태의 티켓이 예컨대 스포츠 이벤트, 극장 상연, 회의, 와인 시음 등과 같은 이벤트를 보거나 참가하는데 종종 필요하다. 티켓은 또한 예컨대 비행기, 선박, 버스 등에 대한 좌석을 확보하기 위한 예약 메커니즘으로서 흔히 사용된다.

종종, 티켓 소지자는 스케줄의 충돌이나 베이비시터의 스케줄 취소와 같은 무수한 이유로 인해 티켓을 이용하지 못할 수 있다. 또한, 이러한 이유들은 종종 최후의 순간에 발생하여 티켓 소지자가 티켓을 전매하는 것을 어렵게 한다. 결국, 티켓 소지자가 원래 티켓 가격의 일부조차 회수하지 못하고 티켓이 사용되지 못하는 경우가 종종 발생한다.

인터넷의 출현에 따라, 티켓의 판매 및 전매를 위한 웹사이트를 갖는 수많은 서비스가 등장하였다. 일반적으로 이들 서비스는 통상적인 웹 브라우저를 이용한 액세스를 위한 웹 페이지 상에 티켓 정보를 게시한다. 새로 이용 가능한 티켓을 모니터링하기 위해, 잠재적인 구매자는 웹 브라우저를 통해 웹 사이트에 종종 들려야할 필요가 있다 다른 웹사이트들은 사용자에게 전자 메일 주소와 같은 개인적인 연락 정보를 제공할 것을 요구할 수 있고, 티켓이 이용 가능한 경우 전자 메일 메시지를 보낼 수 있다.

발명의 상세한 설명

일반적으로, 본 발명은 티켓 전매를 위한 "소프트웨어 노트(software notes)"를 이용하는 티켓 전매 시스템(ticket reselling system)을 제공한다. 본 명세서에서 사용되는 소프트웨어 노트라는 용어는 즉석 리마인더(reminder)의 용도로 흔히 사용되는 종이 노트의 디지털 버전을 지칭한다. 예컨대, 미국 미네소타주 St. Paul에 소재한 3M사("3M")의 Post-it[®] 소프트웨어는 사용자로 하여금 3M의 카나리아 황색 접착식 노트의 디지털 버전을 생성할 수 있도록 해 준다. 소프트웨어 노트는 사용자로 하여금 리마인더 메시지를 보유하는 디지털 노트를 생성 및 디스플레이하고 이러한 노트를 자신의 컴퓨터 데스크탑 상에 "접착"시킬 수 있도록 함으로써 종이 접착식 노트와 유사한 기능을 제공한다. 또한, 사용자는 Post-it 소프트웨어를 보유한 다른 사용자들에게 소프트웨어 노트를 보내어 즉시 디스플레이하도록 할 수도 있다.

본 명세서에서 기술되는 티켓 전매 시스템은 티켓의 전매를 촉진하기 위해 이러한 디지털 소프트웨어 노트들을 이용한다. 보다 구체적으로, 본 시스템은 잠재적인 구매자들에게 하나 이상의 티켓의 이용 가능 여부를 신속하게 통지하기 위해 소프트웨어 노트들을 이용할 수 있다. 티켓이 전매 가능하게 되는 경우, 티켓 전매 시스템은 예컨대 중앙 서버상에 소프트웨어 노트를 "게시(post)"하기 위한 데이터를 생성할 수 있다. 새로이 게시된 노트를 탐지하면, 예컨대 Post-it 소프트웨어 노트와 같은 원격 소프트웨어가 이러한 노트를 관심 구매자에게 신속하게 디스플레이함으로써, 티켓의 신속하고 효율적인 전매를 촉진할 수 있다. 마찬가지로, 구매자가 특정 이벤트에 대한 티켓을 구매하고자 하는 의사를 표시하는 경우, 시스템은 하나 이상의 티켓 소지자 또는 전매를 위한 티켓을 소지한 판매자에게 소프트웨어 노트를 신속하게 디스플레이할 수 있다. 본 명세서에 기술된 바처럼, 소프트웨어 노트는 전자적으로 거래를 수행하기 위한 사용자 입력, 예컨대 관련 URL(Universal Resource Locator)을 갖는 그래픽 버튼 등을 구비하는 것일 수 있다.

일 실시예에서, 본 발명은 전매를 위한 하나 이상의 티켓을 식별하는 매도자(seller)로부터 티켓 데이터를 수신하고, 티켓 데이터에 응답하여 티켓 전매 시스템에 소프트웨어 노트를 게시하는 것에 관한 것이다.

다른 실시예에서, 본 발명은 전매를 위한 하나 이상의 티켓을 식별하는 매도자로부터 티켓 데이터를 수신하고, 티켓 데이터에 응답하여 티켓 전매 시스템에 소프트웨어 노트를 게시하기 위한 컴퓨터 판독 가능 매체에 관한 것이다.

다른 실시예에서, 본 발명은 전매를 위한 하나 이상의 티켓을 식별하는 매도자로부터 티켓 데이터를 저장하는 데이터베이스와, 티켓 데이터에 액세스하고 티켓 데이터에 응답하여 소프트웨어 노트를 생성하는 서버를 포함하는 시스템에 관한 것이다.

본 발명은 하나 이상의 장점을 제공한다. 티켓 전매를 촉진하기 위한 디지털 소프트웨어 노트를 사용함으로써 티켓 소지자 또는 판매자와 같은 매도자로 하여금 보다 쉽게 잠재적인 구매자들과 접촉하고 이들에게 티켓 정보를 제시할 수 있도록 해 준다. 달리 말해서, 소프트웨어 노트는 하나 이상의 티켓의 이용 가능 여부를 통상적인 기법들보다 신속하게 잠재적인 구매자들에게 통지할 수 있다.

또한, 구매자 또는 매도자에게 디스플레이하기 위한 소프트웨어 노트를 티켓 전매 시스템에 게시함으로써, 본 기법은 거래에 앞서 구매자와 매도자 사이의 직접 통신, 예컨대 전자 메일 등의 필요성을 감소시켜줄 수 있다. 또한, 이하 기술하게 될 노트패드 소프트웨어를 이용함으로써 매도자와 구매자 등의 구독자가 티켓 전매 시스템에 개인 정보를 제공하지 않아도 되는 장점을 제공할 수 있다. 예컨대, 구독자들은 개인적인 전자 메일 주소 또는 다른 개인 정보를 제공하지 않아도 된다. 노트패드 소프트웨어는 티켓 전매 시스템에 문의하여 어떠한 소프트웨어 노트가 최근에 생성, 즉 "게시"되었는지 여부를 결정하고, 새로이 식별된 소프트웨어 노트를 사용자의 데스크탑에 디스플레이할 수 있다. 따라서, 티켓 전매 시스템은 각 구독자에 대한 연락 정보를 반드시 보유하지 않아도 된다.

또한, 사용자는 이용 가능한 티켓에 관한 정보를 보기 위하여 이메일 애플리케이션에 액세스할 필요가 없다. 이러한 정보는 사용자의 데스크탑 상의 노트 내에 나타나게 된다.

본 발명의 상술한 요약은 본 발명의 모든 실시예를 기술하고자 하는 것이 아니다. 본 발명의 하나 이상의 실시예의 세부 사항에 대해서는 첨부된 도면과 함께 이하의 설명에서 제시하도록 할 것이다. 본 발명의 다른 특징, 목적 및 장점은 이하의 상세한 설명, 도면 및 청구의 범위로부터 보다 자명해질 것이다.

도면의 간단한 설명

도 1은 티켓의 전매를 위한 "소프트웨어 노트"를 이용하는 시스템의 예를 도시하는 블록도.

도 2는 티켓 전매 시스템의 일 실시예를 도시하는 블록도.

도 3은 전매 가능한 하나 이상의 티켓을 지시하도록 구매자에게 제시되는 소프트웨어 노트의 예를 도시하는 도면.

도 4는 사용자가 티켓 전매 시스템과 상호작용하는 경우에 이용하는 원격 컴퓨팅 디바이스 상에 존재할 수 있는 다양한 컴포넌트를 도시하는 블록도.

도 5는 구매자들에게 전매 가능한 티켓을 알리도록 소프트웨어 노트를 이용함에 있어서 티켓 전매 시스템의 동작의 일례를 나타내는 흐름도.

도 6은 티켓을 전매할 가능성을 매도자들에게 통지하기 위하여 소프트웨어 노트가 사용되는 티켓 전매 시스템의 동작의 일례를 나타내는 흐름도.

도 7은 티켓 소지자 또는 판매자 등의 매도자에게 구매자가 하나 이상의 티켓을 구매하고자 하는 의사가 있음을 지시하도록 제시되는 소프트웨어 노트의 예를 도시하는 도면.

실시예

도 1은 티켓의 전매를 위해 "소프트웨어 노트"를 이용하는 컴퓨팅 환경(2)의 예를 도시하는 블록도이다. 본 명세서에서 사용되는 소프트웨어 노트라는 용어는 통상적으로 즉석 리마인더 용도로 사용되는 종이 노트의 디지털 버전을 지칭한다. 예컨대, 미국 미네소타주의 Maplewood에 소재한 3M사의 Post-it[®] 소프트웨어 노트는 3M사의 카나리아 황색 접착식 노트의 디지털 버전이다. 소프트웨어 노트는 사용자로 하여금 리마인더를 갖는 디지털 노트를 생성하고 이러한 노트를 자신의 컴퓨터 데스크탑 상에 "접착(stick)"할 수 있게 함으로써 종이 접착식 노트와 유사한 기능을 제공한다.

본 명세서에서 기술되는 바처럼, 디지털 소프트웨어 노트는 컴퓨팅 환경(2) 내에서 티켓 소지자(6), 판매자(8) 또는 이들 모두로부터 구매자(4)에게 티켓을 전매하는 것을 용이하게 하도록 사용된다. 특히, 소프트웨어 노트는 잠재적인 구매자(4)에게 하나 이상의 티켓의 이용 가능 여부를 신속하게 통지하는 데 사용된다. 컴퓨팅 환경(2)은 또한 티켓 소지자(6) 또는 판매자(8)에게 구매자의 관심을 신속하게 통지하도록 소프트웨어 노트를 이용할 수도 있다.

티켓 소지자(6)는 판매자(8)로부터 티켓을 구매하는 개인, 개인들의 그룹, 또는 조직 등을 나타낸다. 판매자(8)는 스포츠 이벤트, 예술 이벤트, 또는 여행 예약에 대한 티켓의 판매를 관리하는 조직을 나타낸다. 판매자의 예에는 스포츠 프랜차이즈의 티켓 사무소, 극장, 토너먼트, 유람선, 항공, 여행 사무소 등이 포함될 수 있다. 이벤트에는 스포츠 이벤트, 극장 상연, 토너먼트 내의 특정 게임, 비행기, 선박 등이 포함될 수 있다. 이들 이벤트는 통상적으로 특정 날짜에 스케줄이 잡혀 있다. 따라서, 티켓은 그 날짜가 경과하는 경우 "만기(expire)"된다. 티켓은 보다 일반적인 하드 카피 형태일 수 있고, 또는 "e-티켓"과 같은 전자적인 형태일 수도 있다.

중중, 티켓 소지자(4)는 스케줄 충돌 또는 베이비시터의 스케줄 취소와 같은 무수한 이유로 인해 티켓을 이용하지 못할 수 있다. 이러한 상황에서, 티켓 소지자(6)는 자신의 티켓을 전매하는 것을 선택할 수 있다. 컴퓨팅 환경(2)은 구매자(4)에게 전매 가능한 티켓에 관하여 알리는 데 있어서 소프트웨어 노트를 이용할 수 있다. 그 대신, 또는 그에 부가하여, 컴퓨팅 환경(2)은 티켓 소지자(6) 또는 판매자(8)에게 관심 구매자(4)를 알리기 위하여 소프트웨어 노트를 이용할 수 있다. 또한, 소프트웨어 노트와 상호작용함으로써, 구매자(4), 티켓 소지자(6) 및 판매자(8)는 관심 구매자(4)에게 티켓을 판매하는 거래를 완료할 수도 있다.

구매자(buyers; 4), 티켓 소지자(ticket holders; 6), 판매자(vendors; 8)는 티켓의 전매를 용이하게 하도록 네트워크(9)를 통해 서로 직접 소프트웨어 노트를 보낼 수도 있다. 예컨대, 티켓 소지자(6)는 새로운 티켓이 전매 가능하게 되는 경우 구매자(4)에게 소프트웨어 노트를 보낼 수 있다. 다른 예로서, 구매자(4)는 전매 대상으로 지정된 티켓을 구매하고자 하는 의사가 있음을 알리기 위하여 티켓 소지자(6) 또는 판매자(8)에게 직접 소프트웨어 노트를 보낼 수 있다.

또한, 티켓 전매 시스템(10)은 전매 대상인 티켓의 이용 가능 여부 또는 구매자(4)의 관심을 나타내기 위하여 소프트웨어 노트를 자동으로 "게시"하는 서비스 제공자로서 동작할 수 있다. 본 명세서에서 사용되는 "게시(post)"라는 용어는 일반적으로 구매자(4), 티켓 소지자(6) 및/또는 판매자(8)에 의한 액세스가 가능한 소프트웨어 노트를 생성하는 것을 지칭한다. 예컨대, 티켓 전매 시스템(10)은 데이터 파일, 웹 페이지, 또는 메모 보드 등을 업데이트하여 새로이 생성된 소프트웨어 노트를 반영한다.

티켓 전매 시스템(10)은 서비스의 구독자들, 즉 구매자(4), 티켓 소지자(6), 판매자(8) 또는 이들의 조합에 의해 즉시 액세스될 수 있는 방식으로 소프트웨어 노트들을 게시할 수 있다. 따라서, 티켓 전매 시스템(10)은 소프트웨어 노트들을 직접 통신해야 할 필요를 감소 또는 제거시킬 수 있다. 또한, 티켓 전매 시스템(10)은 구매자(4), 티켓 소지자(6), 판매자(8), 또는 이들의 조합이 소프트웨어 노트를 게시하는 티켓 전매 메모 보드를 제공할 수 있다. 어느 경우라도, 이하 본 명세서에서 기술하는 바처럼, 새로이 게시되는 소프트웨어 노트는 구독자들에게 거의 즉시 디스플레이될 수 있다.

각 구독자는 예컨대 월별 요금과 같은 구독 요금(subscription fee)을 지불해야할 수 있다. 또한, 티켓 전매 시스템은 서비스를 통해 전매된 티켓에 대한 수수료를 부과할 수도 있다.

구매자(4), 티켓 소지자(6) 및 판매자(8) 각각은 네트워크(9)를 액세스하는 데에 적합한 컴퓨팅 디바이스와 상호작용할 수 있다. 예시 장치들에는 개인용 컴퓨터, 랩톱 컴퓨터, 미국 캘리포니아주 Santa Clara에 소재한 Palm사의 Palm™ organizer와 같은 PDA(Personal Digital Assistant), 휴대 전화와 같은 네트워크가 가능한 무선 통신 장치 등이 포함된다.

소프트웨어 노트를 이용하기 위해, 컴퓨팅 디바이스는 3M사의 Post-it® 소프트웨어 노트와 같은 소프트웨어 노트를 관리하기 위한 노트패드 소프트웨어를 실행한다. 노트패드 소프트웨어는 티켓 전매 시스템(10)에 문의하여, 최근에 임의의 소프트웨어 노트가 예컨대 웹 페이지 또는 데이터 파일에 게시되었는지 여부를 판정한다. 노트패드 소프트웨어는 예컨대 티켓 전매 시스템(10)에 주기적으로 문의할 수 있다. 노트패드 소프트웨어는 새로이 식별된 임의의 소프트웨어 노트를 구매자에게 디스플레이한다. 이러한 방식은 구독자들이 티켓 전매 시스템(10)에 개인 정보를 제공하지 않아도 된다는 장점을 제공한다. 예컨대, 구독자들은 개인 전자 메일 주소 또는 다른 개인 정보를 제공하지 않아도 된다.

또한, 노트패드 소프트웨어는 예컨대 구매자(4), 티켓 소지자(6), 또는 판매자(8)가 소프트웨어 노트를 생성하고 이를 티켓 전매 시스템(10)에 게시하여 예컨대 시스템(10)에 의해 관리 및 갱신되는 웹 페이지를 통해 다른 구독자들에게 디스플레이하는 데 이용할 수 있는 노트 디스펜서(dispenser) 역할을 한다. 이러한 소프트웨어는 또한 다른 사용자의 네트워크 주소나 전자 메일 주소가 알려진 경우에 사용자로 하여금 새로이 생성된 노트를 다른 사용자에게 직접 통지하는 것을 가능하게 한다.

또한, 컴퓨팅 디바이스는 또한 통신 소프트웨어, 통상적으로는 미국 워싱턴주 Redmond에 소재한 Microsoft사의 Internet ExplorerTM와 같은 웹 브라우저를 실행시켜 티켓 전매 시스템(10)과 통신할 수 있다. 네트워크(9)는 데이터를 통신하는 데에 적합한 임의의 통신 링크, 예컨대 WAN(Wide Area Network), LAN(Local Area Network) 또는 인터넷과 같은 글로벌 컴퓨터 네트워크를 나타낸다.

도 2는 티켓 전매 시스템(10)의 실시예를 나타내는 블록도이다. 웹 서버(13)는 예컨대 구매자(4), 티켓 소지자(6) 및 판매자(8)와 같은 원격 네트워크 사용자와 네트워크(9)를 통해 통신하게 하기 위한 웹 가능 인터페이스를 제공한다. 웹 서버(13)와 상호작용함으로써, 사용자는 티켓 데이터(16) 또는 요청 데이터(17){합쳐서 "데이터 (15)"}를 지정할 수 있다. 예컨대, 티켓 소지자(6) 또는 판매자(8)는 하나 이상의 전매 대상 티켓을 기술하는 티켓 데이터(16)를 제공할 수 있다. 티켓 데이터(16)의 예에는 이벤트의 설명, 이벤트 날짜, 티켓의 수, 각 티켓의 위치(예컨대 구획 및 열) 및 요청 가격이 포함된다. 또한, 구매자(4)는 전매 대상 티켓의 구매를 위한 주문을 지정하는 요청 데이터(17)를 제공할 수 있다. 요청 데이터(17)는 이벤트, 이벤트 날짜, 요청된 티켓의 수, 선호하는 티켓의 위치, 제시 가격 및 다른 관련 데이터를 기술할 수 있다.

애플리케이션 서버(14)는 예컨대 구매자(4), 티켓 소지자(6) 및 판매자(8)와 같은 구독자들에게 데이터(15)에 기초하여 소프트웨어 노트를 자동으로 생성 및 게시하는 소프트웨어 노트 구독 소프트웨어를 위한 동작 환경을 제공한다. 애플리케이션 서버(14)는 예컨대 티켓 소지자(6) 또는 판매자(8)로부터 티켓이 전매 가능하게 된 경우에 등록된 구매자(4)가 볼 수 있는 소프트웨어 노트를 자동으로 게시할 수 있다. 애플리케이션 서버(14)는 모든 등록된 구매자(4)가 볼 수 있는 소프트웨어 노트를 게시할 수 있다.

또한, 애플리케이션 서버(14)는 요청 데이터(17)를 통해 구매자에 의해 설정된 기준에 매칭하는 새로이 이용가능한 티켓에 관한 티켓 데이터(16)를 스크린할 수 있고, 구매자에 그들의 요청에 매칭하는 티켓이 구매할 수 있다는 것을 알리기 위한 특정 구매자에 의해 읽을 수 있는 개인화된 소프트웨어 노트를 생성할 수 있다. 추가로, 애플리케이션 서버(14)는 소프트웨어 노트(14)를 생성해서 전매를 위한 티켓을 팔 수 있는 잠재적 구매자가 있음을 티켓 소지자(6) 및 판매자(8)에 알릴 수 있다.

일 구성에서, 웹 서버(13)는 워싱턴 레드몬드의 마이크로소프트 코퍼레이션의 인터넷 정보시스템 서버(Internet Information ServerTM) 웹서버 소프트웨어를 실행한다. 그와 같은, 웹 서버(13) 및 애플리케이션 서버(14)는 구매자(4), 소지자(6) 및/또는 판매자(8)가 상호작용할 수 있는 웹 기반의 환경을 집단적으로 제공한다. 웹 서버(13) 및 애플리케이션 서버(14)는 액티브 서버 페이지(Active Server Pages), 자바 스크립트(Java scripts), 자바 애플릿(Java Applets), 로터스 스크립트(Lotus scripts), 하이퍼텍스트 마크업 언어(HTML) 또는 동적 HTML로 쓰인 웹 페이지, 확장가능 마크업 언어(XML), 컴포넌트 오브젝트 모듈(COM) 오브젝트 등을 포함하는 다양한 소프트웨어 모듈을 실행할 수 있다.

데이터(15)는 데이터 저장 파일 또는 하나 이상의 데이터베이스 서버상에 실행중인 하나 이상의 데이터베이스 관리 시스템(DBMS) 내에 저장될 수 있다. 데이터베이스 관리 시스템은 관계적(RDBMS), 계층적(HDBMS), 다차원적(MDBMS), 오브젝트 지향적(ODBMS 또는 OODBMS) 또는 오브젝트 관계적(ORDBMS) 데이터베이스 관리 시스템일 수 있다. 데이터(15)는 예컨대, 마이크로소프트 코퍼레이션의 SQL 서버와 같은 단일 관계적 데이터베이스 내에 저장될 수 있다.

도 3은 하나 이상의 티켓들이 전매할 수 있다는 것을 표시하는 구매자(4)에 제시된 소프트웨어 노트(18)를 도시한다. 구체적으로, 티켓 전매 서비스(10)에 의해 노트의 포스팅이 감지되거나 티켓 소지자(6) 또는 판매자(8)로부터 노트를 직접 수신하면 구매자(4)를 위한 컴퓨팅 디바이스는 소프트웨어 노트(18)를 디스플레이한다.

도시된 바와 같이, 노트(18)는 하나 이상의 티켓이 구매자(4)에 의한 구매에 대해 이용가능하다는 것을 표시하고, 새로이 이용가능한 티켓과 연관된 티켓 데이터(16)(도 2)를 디스플레이한다. 이 예에서, 노트(18)는 이벤트, 이벤트 날짜(24), 이용가능한 티켓(26)의 수, 티켓 소지자(6) 또는 판매자(8)가 설정한 의뢰 가격(28) 및 각 티켓의 위치(30)를 기술하는 이벤트 식별기(event identifier)를 디스플레이한다.

또한, 노트(18)는 두 개의 그래픽 버튼(25, 27)을 포함한다. 버튼(25)을 클릭하거나 아니면 선택해서, 구매자는 이벤트에 관한 활동 장소 또는 다른 장소 내의 티켓 위치를 도시하는 그래픽 이미지를 볼 수 있다. 구매자(4)가 임의의 새로이 이용가능한 티켓을 구매한다면, 그래픽 버튼(27)을 선택해서 계약을 개시할 것이다.

그래픽 버튼(25, 27)은 구매자의 반응에 서비스하기 위해 각 URLs(Universal resource locators)과 연관될 수 있다. 예컨대, URLs은 컴퓨팅 디바이스가 현재 노트(18)를 디스플레이해서 예컨대 웹 브라우저와 같은 통신 소프트웨어를 시작하

고 티켓 전매 시스템(10)에 의해 호스트된 웹 페이지로 통신 소프트웨어가 향하도록 한다. 그래픽 버튼(25, 27)은 예시를 위해 도시되었다. 체크 박스, 텍스트 입력 영역, 드롭다운 메뉴, 하이퍼링크 텍스트 등과 같은 임의 입력 메커니즘이 사용될 수 있다.

도 4는 사용자(35)가 티켓 전매 시스템(10)에 상호작용하는 원격 컴퓨팅 디바이스(36)에 있는 다양한 컴포넌트를 도시하는 블록도이다. 예컨대, 사용자(35)는 구매자(4), 티켓 소지자(6) 및 판매자(8)일 수 있다.

컴퓨팅 디바이스(36)는 3M의 Post-it® Software Notes와 같은 소프트웨어 노트(37)를 관리하고 디스플레이하기 위한 웹 브라우저(33) 및 노트패드 소프트웨어(34)에 운영 환경을 제공한다. 노트패드 소프트웨어(34)는 단품 프로그램 코드를 포함할 수 있고, 웹브라우저(33)에 의해 호출되는 "플러그 인(plug-in)" 형태를 취할 수 있다. 이 형태에서, 노트패드 소프트웨어(34)는 클라이언트측 액티브엑스 모듈 또는 자바 애플릿을 포함할 수 있다.

노트패드 소프트웨어(34)는 사용자(35)가 새 소프트웨어 노트(37)를 생성할 수 있는 디지털 노트 디스펜서(digital note dispenser)로 동작하고, 소프트웨어 노트를 티켓 전매 시스템(10)으로 게시하거나(post) 다른 사용자에게 노트를 직접 보낼 수 있다. 환언하면, 티켓 소지자(6) 또는 판매자(8), 사용자(35)는 노트패드 소프트웨어(34)와 상호작용해서 전매용 티켓을 기술하는 소프트웨어 노트를 생성할 수 있고, 소프트웨어 노트를 티켓 전매 시스템(10)에 게시되거나 다른 사용자에게 직접 노트를 보낼 수 있다.

또한, 노트패드 소프트웨어(34)는 티켓 전매 서비스(10)에 문의해서, 임의로 새로이 게시된 소프트웨어 노트를 식별할 수 있고, 소프트웨어 노트를 사용자(35)에 제공한다. 구매자(4)와 같이, 사용자(35)는 티켓 전매 시스템(10)에 의해 제공되는 소프트웨어 노트 서비스를 구독할 수 있다. 노트패드 소프트웨어(34)는 주기적으로 티켓 전매 시스템(10)에 문의하고, 새로이 식별된 소프트웨어 노트(37)를 다운로드하고, 그 노트를 사용자(35)에 디스플레이할 수 있다.

노트패드 소프트웨어(34)는 임의의 새로이 수신된 소프트웨어 노트(37)를 사용자(35)에 미국특허 번호 02-0143618-A1의 제목 "Payment Based Content Recipient Access to Software Notes Posted at Content Provider Site"에 기술된 번 쓰루(burn through) 프로세스를 이용해서 디스플레이할 수 있다. 이 프로세스를 사용해서, 노트패드 소프트웨어(34)는 노트 아래의 윈도우 레이어가 보이게 하는 디스플레이된 노트 주위로 경계를 제공할 수 있다. 이 방식에서, 새로이 게시된 노트는 임의의 활성 윈도우를 "번 쓰루"해서 활성 윈도우 아래 레이어의 부분을 노출한다. 또한, 노트패드 소프트웨어는 노트를 제공해서 노트 및 클라이언트 장치(36) 사이의 모든 계층들을 번 쓰루할 수 있다. 다른 선택으로, 노트패드 소프트웨어(34)는 새로이 게시된 노트를 제공해서 관심있는 새로이 게시된 콘텐츠를 디스플레이한다(예컨대, 노트 주위의 번 쓰루 경계 내에 디스플레이됨). 노트패드 소프트웨어(34)는 티켓 전매 시스템(10)의 웹페이지의 부분을, 예컨대 노트패드 소프트웨어(34)에 의해 제공된 새로이 게시된 노트 주위의 번 쓰루 영역 내에 도시할 수 있다.

사용자(35)는 웹브라우저로 티켓 전매 시스템(10)과 상호작용해서 다양한 기능을 수행할 수 있다. 사용자(35)는, 예컨대 티켓 데이터(16)를 업로딩하거나 데이터(17)를 웹브라우저(33)를 사용해서 티켓 전매 시스템(10)으로/으로부터 요청할 수 있다. 추가로, 사용자(35)는 웹브라우저(33)로 티켓의 전매를 완료할 수 있다. 소프트웨어 노트(37)와의 상호작용은 예컨대, 노트패드 소프트웨어(34)가 웹브라우저(33)를 호출하거나 웹브라우저(33)가 거래를 완료하기 위해 티켓 전매 시스템(10), 판매자(8) 또는 제3 웹사이트에 의해 호스트된 웹 페이지로 통신 소프트웨어가 향하도록 한다.

도 5는 소프트웨어 노트를 사용해서 구매자(4)에 통보하는 티켓 전매 시스템(10)의 예시적인 동작을 도시하는 흐름도이다. 처음에는, 구매자(4)는 티켓 전매 시스템(10)에 등록해서 티켓 전매 시스템(10)에 의해 제공되는 소프트웨어 노트패드 서비스를 구독한다. 예컨대, 구매자(4)는 웹브라우저(33)(도 4)를 호출해서 웹 서버(13)(도 2)에 의해 제공되는 등록 웹 페이지로 액세스하게 할 수 있고, 구독료 또는 거래 수수료와 같은 수수료의 지급을 위해, 예컨대 신용카드 같은 메커니즘을 제공할 수 있다. 추가로, 구매자(4)는 웹브라우저(33)를 사용해서 요청 데이터(17)를 티켓 전매 시스템(10)으로 통신해서 하나 이상의 티켓(41)에 대한 요청을 특정할 수 있다. 구매자(4)는, 예컨대 관심 있는 이벤트를 선택할 수 있고, 이벤트 날짜, 요청된 티켓 수, 티켓의 선호하는 위치 또는 위치들, 제시 가격 및 다른 관련 데이터를 특정할 수 있다.

또한, 이벤트에 대한 티켓 소지자(6)는 판매자(8)로부터 이전에 획득한 하나 이상의 티켓을 판매하려고 할 수 있고, 전매에 관한 판매자(8)에 티켓을 반환할 수 있다(46). 티켓을 수신하면, 판매자(8)는 티켓 전매 시스템(10)에 액세스하고, 이용가능한 티켓을 기술하는 티켓 데이터(16)를 업로딩한다(47). 이 동작은 도 5에 도시된 것과 같이 사용자(40, 41)에 의한 등록에 있어서 일어날 필요가 없으나, 그런 동작들 이전 또는 병행해서 일어날 수 있다.

다음으로, 티켓 전매 시스템(10)은 임의의 구매자(4)에 의해 요청된 티켓 및 판매자(8)에 의해 전매 가능하도록 된 티켓들 사이가 매칭하는지를 결정한다(48). 특히, 티켓 전매 시스템(10)의 애플리케이션 서버(14)(도 2)가 수신된 요청 데이터(17)가 티켓 데이터(16)에 의해 특정된 임의의 이용가능한 티켓과 부합하는지를 결정한다.

매칭되지 않으면, 즉 요청된 이벤트, 구매 가격 및 사용자(4)에 의해 특정된 다른 기준에 매칭되는 티켓이 없으면, 티켓 전매 시스템(10)은 자동으로 이벤트까지 남은 시간을 기반으로 이용가능한 티켓의 가격을 조정할 것이다. 이벤트가 일어나지 않으면(52), 즉 티켓의 기한이 지나지 않으면, 티켓 전매 시스템(10)은 임의의 파티가 자동 가격 조정을 인에이بل 했는지를 판정한다(54). 예컨대, 티켓을 판매하는 티켓 소지자(6) 및 판매자(8)는 하나 이상의 음(또는 양)의 가격 조정을 남은 시간에 기반해 특정할 수 있다(56). 이 방식에서, 판매자는 이벤트가 가까이 오에 따라서, 요청 가격을 자동으로 줄일 수 있다(또는 늘릴 수 있다). 유사하게, 구매자는 하나 이상의 양(또는 음) 조정을 그들의 제시 가격에 남은 시간에 기반해 특정할 수 있다(56).

티켓 전매 시스템(10)은 하나 이상의 구매자(4)로부터의 요청 및 티켓 소요자(6) 및 판매자(8)에 의한 전매를 위해 제시된 티켓 사이의 매칭을 찾으면, 티켓 전매 시스템은 하나 이상의 소프트웨어 노트를 게시해서 구매자에게 그들의 요구에 매칭하는 티켓이 구매가능함을 알린다(50). 예컨대, 티켓 전매 시스템(10)은 하나 이상의 소프트웨어 노트를 생성하고 생성된 소프트웨어 노트를 웹 서버(13)에 게시한다. 구체적으로, 티켓 전매 시스템(10)은 하나 이상의 임베디드 소프트웨어 노트를 가지는 다른 콘텐츠 또는 웹페이지를 생성할 수 있고, 매칭하는 구매자(4)와 연관된 디렉터리 또는 폴더 내에 웹페이지를 둘 수 있다.

일단 게시되면, 도 3의 예시적인 소프트웨어 노트(18)에 도시된 바와 같이, 구매자(4)의 클라이언트 디바이스(36) 상의 실행되는 노트패드 소프트웨어(34)(도 2)는 웹서버(13)에 문의하고 최근 게시된 소프트웨어 노트를 식별하고 소프트웨어 노트를 구매자에 디스플레이한다. 노트패드 소프트웨어(34)는 구매자(4)에 구매자 활성 애플리케이션을 나오지 않고도 소프트웨어 노트가 즉시 구매자에 볼 수 있도록 하는 상술한 번-쓰루 프로세스를 사용해서 소프트웨어 노트를 제공할 수 있다. 주문과 매칭하는 소프트웨어 노트가 구매자(4)에 제공되면, 티켓 전매 시스템(10)은 티켓을 선입선출 방식으로 전매한다. 구체적으로, 매칭 구매자(4) 중 하나는 예컨대 노트(18)의 그래픽 아이콘(27)을 선택해서 티켓 구매를 확인할 수 있다(57). 구매자(4)가 거래를 확인한다면, 티켓 전매 시스템(10)은 자동으로 구매자가 제공한 지급 메커니즘(예컨대, 신용카드)으로부터 돈을 출금해서 거래를 완료할 수 있다. 티켓 전매 시스템(10)은 수익을 분배한다(59). 예컨대, 티켓 전매 시스템(10)은 그 부분을 원 티켓 소지자(6)뿐만 아니라 판매자(8)에 분배할 수 있다. 티켓 전매 시스템(10)은 거래 수수료, 서비스 수수료 또는 분배 전에 수익으로부터 다른 양을 공제할 수 있다.

이러한 방식으로, 티켓 판매 시스템(10)은 신속히 구매자(4)에 전매를 위한 새로이 이용가능한 티켓을 알리고 판매를 종료하기 위한 전자 거래를 개시하기 위해 소프트웨어 노트를 이용할 수 있다. 유사한 식으로, 티켓 전매 시스템(10)은 소프트웨어 노트를 사용해서 신속히 예컨대 티켓 소지자(6)나 판매자(8)인 매도자(seller)에 매도자가 가지고 있는 티켓을 판매하기 위해 잠재적인 구매자가 있음을 알릴 수 있다.

도 6은 소프트웨어 노트가 사용되어 티켓을 전매하기 위해 매도자가 잠재적인 매수자에 알리는 것을 도시하는 흐름도이다. 처음에는, 예컨대 티켓 소지자(6)나 판매자(8)인 매도자가 티켓 전매 시스템(10)에 등록해서 티켓 전매 시스템이 제공하는 소프트웨어 노트 서비스를 구독할 수 있다(60). 매도자는 예컨대 웹브라우저(33)(도 4)를 호출해서 웹 서버(13)(도 2)에 의해 제공된 등록 웹페이지에 접속할 수 있고, 구독료나 거래 수수료 같은 수수료의 지급을 위한 메커니즘(예컨대 신용카드)을 제공할 수 있다.

하나 이상의 티켓을 매도하려고 하면(64), 매도자는 웹브라우저(33)를 이용해서 티켓 데이터(16)를 티켓 전매 시스템(10)에 통신해서 전매를 위한 하나 이상의 티켓에 대한 요청을 특정할 수 있다(66). 추가로, 구매자(4)는 웹브라우저(33)를 이용해서 요청 데이터(17)를 티켓 전매 시스템(10)에 통신해서 하나 이상의 티켓에 대한 요청을 특정한다(67). 구매자(4)는 예컨대 관심이 있는 이벤트를 선택할 수 있고, 이벤트 날짜, 티켓의 요청 매수, 티켓에 대한 선호하는 위치 또는 위치들, 제시 가격 및 다른 관련 데이터를 특정할 수 있다.

다음에, 티켓 전매 시스템(10)은 구매자(4)에 의해 요청한 티켓과 매도자(68)에 의해 전매 가능한 티켓 사이의 매칭을 판정한다. 특히, 티켓 전매 시스템(10)의 애플리케이션 서버(14)(도 2)는 수신된 요청 데이터(17)가 티켓 데이터(16)에 의해 특정된 임의의 이용가능한 티켓과 매칭되는지를 판정한다.

매칭되지 않으면 즉, 매도자에 의해 제공된 티켓과 매칭되는 구매자(4)에 의해 제공되었던 티켓 요청 및 연관 제시 가격이 없으면, 티켓 전매 시스템(10)은 자동으로 이벤트까지 남은 시간을 기반으로 이용가능한 티켓의 가격을 조정할 것이다. 이벤트가 일어나지 않으면(72), 즉 티켓의 기한이 지나지 않으면, 티켓 전매 시스템(10)은 임의의 파티가 자동 가격 조정을 인에이블 했는지를 판정한다(74, 76).

티켓 전매 시스템(10)은 매도자에 의해 전매를 위해 제공된 티켓 및 구매자(4)에 의해 제공된 요청 사이의 매치를 찾으면, 티켓 전매 시스템은 하나 이상의 소프트웨어 노트를 게시해서 구매자가 그 티켓에 관심을 가짐을 표시한 것을 알린다. 예컨대, 티켓 전매 시스템(10)은 하나 이상의 소프트웨어 노트를 생성하고 생성된 소프트웨어 노트를 웹 서버(13)에 게시한다. 구체적으로, 티켓 전매 시스템(10)은 하나 이상의 임베디드 소프트웨어 노트를 가지는 다른 콘텐츠 또는 웹페이지를 생성할 수 있고, 매칭하는 구매자(4)와 연관된 디렉터리 또는 폴더 내에 웹페이지를 둘 수 있다.

일단 게시되면, 매도자의 클라이언트 디바이스(36) 상의 실행되는 노트패드 소프트웨어(34)는 웹서버(13)를 호출하고 최근 게시된 소프트웨어 노트를 식별하고 소프트웨어 노트를 구매자에 예컨대 상술한 번-쓰루 프로세스를 사용해 디스플레이한다. 매도자가 예컨대 노트(80)의 그래픽 아이콘(94)을 선택해서 티켓 판매를 확인한다면(77), 티켓 전매 시스템(10)은 자동으로 구매자가 제공한 지급 메커니즘(예컨대, 신용카드)으로부터 돈을 출금하고 이익을 분배해서 거래를 완료할 수 있다(78, 79).

도 7은 구매자가 하나 이상의 티켓을 매도자로부터 구매하기를 원한다는 것을 표시하는 매도자(예컨대, 티켓 소지자(6) 또는 판매자(8))에 제공된 예시적인 소프트웨어 노트를 도시한다. 구체적으로, 티켓 전매 서비스(10)에 의해 노트의 게시됨을 탐지하거나 직접적으로 구매자(4)로부터 노트를 수신한 때에는 매도자를 위한 컴퓨팅 디바이스는 소프트웨어 노트(80)를 디스플레이한다.

도시된 바와 같이, 노트(80)는 구매자가 매도자에게서 하나 이상의 티켓들을 구매하기를 희망함을 지시한다. 이 예시에서, 노트(80)는 구매자(4)에 의해 요청된 이벤트를 기술하는 이벤트 식별자(82), 이벤트 날짜(84), 요구되는 티켓들의 개수(86), 구매자가 설정한 제안 가격(88) 및 요청된 티켓들 각각의 위치(90)를 디스플레이한다.

노트(80)는 두 개의 그래픽 버튼(92, 94)을 더 포함한다. 버튼(92)을 클릭 또는 선택함으로써, 매도자는 제안을 거절할 수 있다. 매도자가 제안의 수락을 희망하는 경우, 그 또는 그녀는 그래픽 버튼(94)을 선택하여 집행을 개시할 수 있다. 사용자에게 응답을 제공하기 위하여 그래픽 버튼들(92, 94)은 각각 URL들(universal resource locators)과 관련될 수 있다. URL들은 예컨대, 현재 노트(18)를 디스플레이하고 있는 컴퓨팅 디바이스로 하여금, 통신 소프트웨어, 예컨대, 웹 브라우저를 시작하고, 그 통신 소프트웨어를 티켓 전매 시스템(10)에 의해 호스팅되는 웹 페이지로 연결하게 할 수 있다. 그래픽 버튼들(92, 94)은 예시용으로 도시된 것이다. 체크 박스, 텍스트 입력 영역, 드롭 다운 메뉴들(drop-down menus), 하이퍼링크 텍스트 등과 같은 임의의 입력 메커니즘이 사용될 수 있다.

본 발명의 다양한 실시예들이 기술되었다. 이것들과 그 외 실시예들은 이하의 청구항들의 범위 내에 속한다.

산업상 이용 가능성

티켓 전매를 위한 "소프트웨어 노트"를 이용하는 티켓 전매 시스템을 제공한다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

매도자(seller)로부터 하나 이상의 전매용 티켓(tickets for resale)을 식별하는 티켓 데이터를 수신하는 단계; 및

상기 티켓 데이터에 응답하여 티켓 전매 시스템(ticket reselling system)에 소프트웨어 노트(software note)를 게시하는 단계

를 포함하는 방법.

청구항 2.

제1항에 있어서,

구매자(buyer)로부터 하나 이상의 원하는 티켓을 식별하는 요청 데이터를 수신하는 단계;

상기 원하는 티켓들과 상기 판매용 티켓들 간에 매칭이 존재하는지 여부를 판정하는 단계; 및

상기 판정에 기초하여 상기 소프트웨어 노트를 게시하는 단계

를 더 포함하는 방법.

청구항 3.

제2항에 있어서, 상기 소프트웨어 노트를 게시하는 단계는, 상기 티켓들을 구매하기 위한 상기 구매자로부터의 제안을 지시하는 상기 매도자용 소프트웨어 노트를 게시하는 단계를 포함하는 방법.

청구항 4.

제3항에 있어서,

상기 구매자로부터의 제안 가격을 포함하기 위하여 상기 소프트웨어 노트를 생성하는 단계

를 더 포함하는 방법.

청구항 5.

제3항에 있어서,

상기 제안을 거절 및 수락하기 위한 사용자 입력들을 포함하기 위하여 상기 소프트웨어 노트를 생성하는 단계

를 더 포함하는 방법.

청구항 6.

제3항에 있어서,

상기 소프트웨어 노트를 이용한 상호작용을 통하여 상기 매도자로부터 응답을 수신하는 단계; 및

상기 응답에 기초하여 상기 매도자로부터 상기 구매자에게로 상기 티켓들의 판매를 집행하는 단계

를 더 포함하는 방법.

청구항 7.

제1항에 있어서, 상기 소프트웨어 노트를 게시하는 단계는, 구매자용 소프트웨어 노트를 게시하는 단계를 포함하는 방법.

청구항 8.

제7항에 있어서,

상기 매도자로부터의 요청 가격(asking price)을 포함하기 위하여 상기 소프트웨어 노트를 생성하는 단계를 더 포함하는 방법.

청구항 9.

제7항에 있어서,

상기 제안을 거절 및 수락하기 위한 사용자 입력을 포함하기 위하여 상기 소프트웨어 노트를 생성하는 단계를 더 포함하는 방법.

청구항 10.

제9항에 있어서,

상기 사용자 입력을 이용한 상호작용을 통하여 상기 매도자로부터 응답을 수신하는 단계; 및
상기 응답에 기초하여 상기 매도자로부터 상기 구매자에게서 상기 티켓들의 판매를 집행하는 단계를 더 포함하는 방법.

청구항 11.

제2항에 있어서, 상기 소프트웨어 노트를 게시하는 단계는,

상기 티켓 데이터 및 상기 요청 데이터 중 하나에 기초하여 소프트웨어 노트를 생성하는 단계;

상기 소프트웨어 노트를 웹 페이지 내에 삽입하는 단계; 및

상기 티켓 판매 시스템에 의해 호스팅되는 웹 서버를 사용하여 상기 웹 페이지를 제시하는 단계를 포함하는 방법.

청구항 12.

제2항에 있어서, 상기 티켓 데이터 및 상기 요청 데이터 중 적어도 하나는 가격을 지정하고, 상기 방법은,

상기 가격을 자동으로 조정하는 단계; 및

상기 조정된 가격을 지시하기 위하여 상기 소프트웨어 노트를 다시 생성하는 단계

를 더 포함하는 방법.

청구항 13.

제12항에 있어서, 상기 가격을 자동으로 조정하는 단계는,
상기 티켓의 만료까지의 시간의 양을 판정하는 단계; 및
상기 시간의 양에 기초하여 상기 가격을 자동으로 조정하는 단계
를 포함하는 방법.

청구항 14.

제1항에 있어서, 상기 매도자로부터 티켓 데이터를 수신하는 단계는, 티켓 소지자로부터 티켓 데이터를 수신하는 단계를 포함하는 방법.

청구항 15.

제1항에 있어서, 상기 매도자로부터 티켓 데이터를 수신하는 단계는, 판매자(vendor)로부터 티켓 데이터를 수신하는 단계를 포함하는 방법.

청구항 16.

제15항에 있어서,
상기 소프트웨어 노트를 이용한 사용자 상호작용을 통하여 응답을 수신하는 단계;
전자적으로 상기 매도자로부터 상기 구매자에게로 상기 티켓들의 판매를 집행하는 단계; 및
상기 집행으로부터의 수익의 적어도 일부를 상기 판매자에게 분배하는 단계
를 더 포함하는 방법.

청구항 17.

명령어를 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체에 있어서, 상기 명령어는 프로그램가능한 프로세서로 하여금,
매도자로부터 하나 이상의 전매용 티켓을 식별하는 티켓 데이터를 수신하고,
상기 티켓 데이터에 응답하여 티켓 전매 시스템에 소프트웨어 노트를 게시하게 하는
컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 18.

제17항에 있어서, 상기 프로세서로 하여금,
구매자로부터 하나 이상의 원하는 티켓을 식별하는 요청 데이터를 수신하고,
상기 원하는 티켓들과 상기 판매용 티켓들 간에 매칭이 존재하는지 여부를 판정하고,
상기 판정에 기초하여 상기 소프트웨어 노트를 게시하게 하는 명령어
를 더 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 19.

제17항에 있어서, 상기 프로세서로 하여금,
상기 티켓들을 구매하기 위한 상기 구매자로부터의 제안을 지시하는 상기 매도자용 소프트웨어 노트를 게시하게 하는 명령어
를 더 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 20.

제19항에 있어서, 상기 프로세서로 하여금,
상기 구매자로부터의 제안 가격을 포함하기 위하여 상기 소프트웨어 노트를 생성하게 하는 명령어
를 더 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 21.

제19항에 있어서, 상기 프로세서로 하여금,
상기 제안을 거절 및 수락하기 위한 사용자 입력들을 포함하기 위하여 상기 소프트웨어 노트를 생성하게 하는 명령어
를 더 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 22.

제19항에 있어서, 상기 프로세서로 하여금,
상기 소프트웨어 노트를 이용한 상호작용을 통하여 상기 매도자로부터 응답을 수신하고,
상기 응답에 기초하여 상기 매도자로부터 상기 구매자에게로 상기 티켓들의 판매를 집행하게 하는 명령어
를 더 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 23.

제19항에 있어서, 상기 프로세서로 하여금,
상기 구매자용 소프트웨어 노트를 게시하게 하는 명령어
를 더 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 24.

제23항에 있어서, 상기 프로세서로 하여금,
상기 매도자로부터의 요청 가격을 포함하기 위하여 상기 소프트웨어 노트를 생성하게 하는 명령어
를 더 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 25.

제23항에 있어서, 상기 프로세서로 하여금,
상기 제안을 거절 및 수락하기 위한 사용자 입력들을 포함하기 위하여 상기 소프트웨어 노트를 생성하게 하는 명령어
를 더 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 26.

제25항에 있어서, 상기 프로세서로 하여금,
상기 입력들을 이용한 상호작용을 통하여 상기 매도자로부터 응답을 수신하고,
상기 응답에 기초하여 상기 매도자로부터 상기 구매자에게로 상기 티켓들의 판매를 집행하게 하는 명령어
를 더 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 27.

제18항에 있어서, 상기 프로세서로 하여금,
상기 티켓 데이터 및 상기 요청 데이터 중 하나에 기초하여 소프트웨어 노트를 생성하고,
상기 소프트웨어 노트를 웹 페이지 내에 삽입하고,
상기 티켓 판매 시스템에 의해 호스팅되는 웹 서버를 사용하여 상기 웹 페이지를 제시하게 하는 명령어
를 더 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 28.

제18항에 있어서, 상기 티켓 데이터 및 상기 요청 데이터 중 적어도 하나는 가격을 지정하고,
상기 컴퓨터 판독가능 매체는, 상기 프로세서로 하여금,
상기 가격을 자동으로 조정하고,
상기 조정된 가격을 지시하기 위하여 상기 소프트웨어 노트를 다시 생성하게 하는 명령어
를 더 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 29.

제18항에 있어서, 상기 프로세서로 하여금,
상기 티켓의 만료까지의 시간의 양을 판정하고,
상기 시간의 양에 기초하여 상기 가격을 자동으로 조정하게 하는 명령어
를 더 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 30.

제18항에 있어서, 상기 프로세서로 하여금,
티켓 소지자로부터 티켓 데이터를 수신하게 하는 명령어
를 더 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 31.

제18항에 있어서, 상기 프로세서로 하여금,
판매자로부터 티켓 데이터를 수신하게 하는 명령어
를 더 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 32.

제18항에 있어서, 상기 프로세서로 하여금,
상기 소프트웨어 노트를 이용한 사용자 상호작용을 통하여 응답을 수신하고,
전자적으로 상기 매도자로부터 상기 구매자에게로 상기 티켓들의 판매를 집행하고,
상기 집행으로부터의 수익의 적어도 일부를 상기 판매자에게 분배하게 하는 명령어
를 더 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 33.

하나 이상의 판매용 티켓을 식별하는 매도자로부터의 티켓 데이터를 저장하기 위한 데이터베이스; 및
상기 티켓 데이터에 액세스하고, 상기 티켓 데이터에 응답하여 소프트웨어 노트를 생성하기 위한 서버
를 포함하는 시스템.

청구항 34.

제33항에 있어서,

상기 서버 상의 소프트웨어 노트를 액세스하고, 상기 소프트웨어 노트를 사용자에게 디스플레이하기 위하여 노트패드 소프트웨어(notepad software)를 실행하는 클라이언트 장치

를 더 포함하는 시스템.

청구항 35.

제33항에 있어서, 상기 데이터베이스는, 하나 이상의 원하는 티켓을 식별하는 구매자로부터의 요청 데이터를 저장하고,

상기 서버는, 상기 원하는 티켓들과 상기 판매용 티켓들 간에 매칭이 존재하는지 여부를 판정하고, 상기 판정에 기초하여
상기 소프트웨어 노트를 게시하는 시스템.

청구항 36.

제33항에 있어서, 상기 서버는, 상기 티켓들을 구매하기 위한 상기 구매자로부터의 제안을 지시하는 상기 매도자용 소프트웨어 노트를 생성하는 시스템.

청구항 37.

제36항에 있어서, 상기 서버는, 상기 구매자로부터의 제안 가격을 포함하기 위하여 상기 소프트웨어 노트를 생성하는 시스템.

청구항 38.

제36항에 있어서, 상기 서버는, 상기 제안을 거절 및 수락하기 위한 사용자 입력들을 포함하기 위하여 상기 소프트웨어 노트를 생성하는 시스템.

청구항 39.

제36항에 있어서,

상기 서버가 상기 소프트웨어 노트와의 상호작용을 통하여 상기 매도자로부터 응답을 수신하고, 상기 응답에 기초하여 상기 매도자로부터 상기 구매자로 상기 티켓의 판매를 집행하는 시스템.

청구항 40.

제35항에 있어서,

상기 서버가 상기 구매자를 위한 소프트웨어 노트를 생성하는 시스템.

청구항 41.

제40항에 있어서,

상기 서버가 상기 매도자로부터의 요청 가격을 포함하기 위하여 상기 소프트웨어 노트를 생성하는 시스템.

청구항 42.

제40항에 있어서,

상기 서버가 상기 제안을 거절 및 수락하기 위한 사용자 입력을 포함하기 위하여 상기 소프트웨어 노트를 생성하는 시스템.

청구항 43.

제42항에 있어서,

상기 서버가 상기 입력과의 상호작용을 통하여 상기 매도자로부터 응답을 수신하고, 상기 응답에 기초하여 상기 매도자로부터 상기 구매자로 상기 티켓의 판매를 집행하는 시스템.

청구항 44.

제42항에 있어서,

상기 서버는 상기 소프트웨어 노트를 웹 페이지에 내재하고, 웹 서버를 통해 상기 웹 페이지를 사용자에게 제시하는 시스템.

청구항 45.

제33항에 있어서,

상기 서버가 상기 티켓에 대한 가격을 자동으로 조정하고, 상기 조정된 가격을 나타내기 위하여 상기 소프트웨어 노트를 재생성하는 시스템.

청구항 46.

제45항에 있어서,

상기 서버가 상기 티켓의 만기까지의 시간의 양을 결정하고, 상기 시간의 양에 기초하여 상기 가격을 자동으로 조정하는 시스템.

청구항 47.

제33항에 있어서,

상기 서버가 상기 소프트웨어 노트와의 사용자 상호작용을 통해 응답을 수신하고, 상기 매도자로부터 상기 구매자로 상기 티켓의 판매를 전자적으로 집행하고, 상기 거래로부터의 수익의 적어도 일부를 판매자(vendor)에게 분배하는 시스템.

청구항 48.

하나 이상의 전매용 티켓을 식별하는 매도자로부터의 티켓 데이터 및 이벤트에 대한 티켓을 구매하기 위한 의도를 나타내는 구매자로부터의 요청 데이터에 응답하여 소프트웨어 노트를 생성하기 위한 티켓 전매 시스템;

상기 티켓 전매 시스템상에서 상기 소프트웨어 노트에 액세스하고 상기 티켓을 판매하기 위한 제안을 수락 또는 거절하기 위하여 상기 구매자에게 적어도 하나의 상기 소프트웨어 노트를 표시하기 위한 노트패드 소프트웨어를 실행하는 제1 클라이언트 디바이스; 및

상기 티켓 전매 시스템상에서 상기 소프트웨어 노트에 액세스하고 상기 티켓을 구매하기 위한 제안을 수락 또는 거절하기 위하여 상기 매도자에게 적어도 하나의 상기 소프트웨어 노트를 표시하기 위한 노트패드 소프트웨어를 실행하는 제2 클라이언트 디바이스

를 포함하는 시스템.

청구항 49.

제48항에 있어서,

상기 티켓 전매 시스템은

상기 티켓 데이터 및 상기 요청 데이터를 저장하기 위한 데이터베이스; 및

상기 티켓 데이터 및 상기 요청 데이터에 액세스하고 상기 소프트웨어 노트를 생성하기 위한 서버

를 포함하는 시스템.

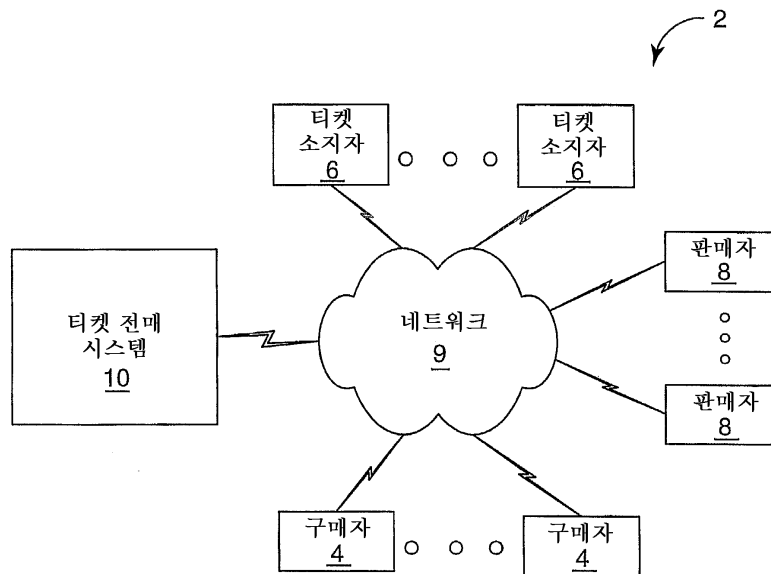
청구항 50.

제49항에 있어서,

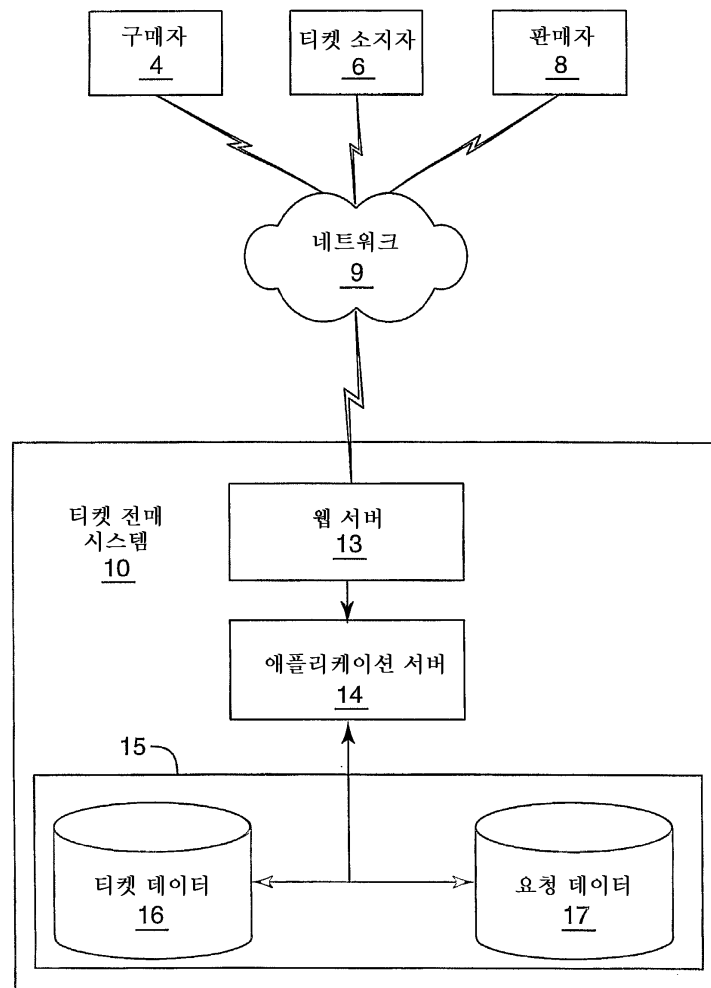
상기 서버는 상기 원하는 티켓 및 상기 전매용 티켓 간에 매칭이 존재하는 지를 결정하고, 상기 결정에 기초하여 상기 소프트웨어 노트를 생성하는 시스템.

도면

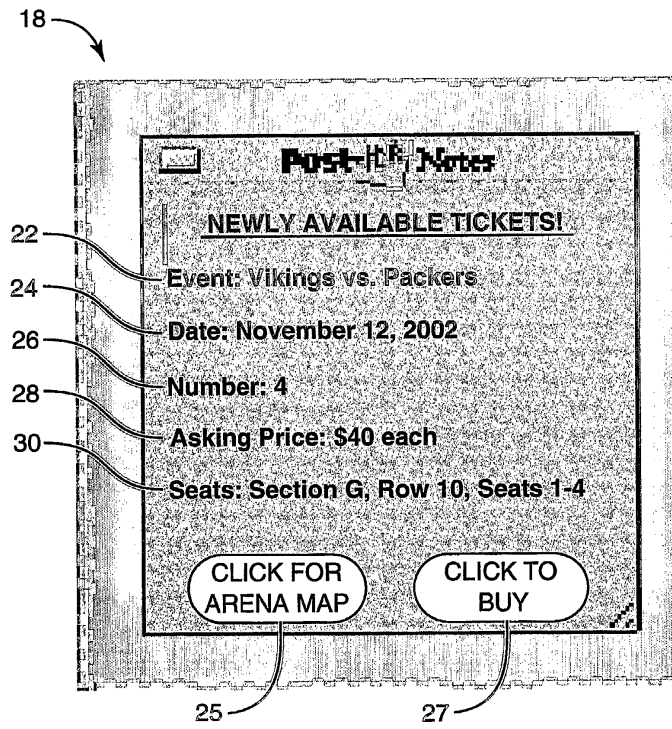
도면1



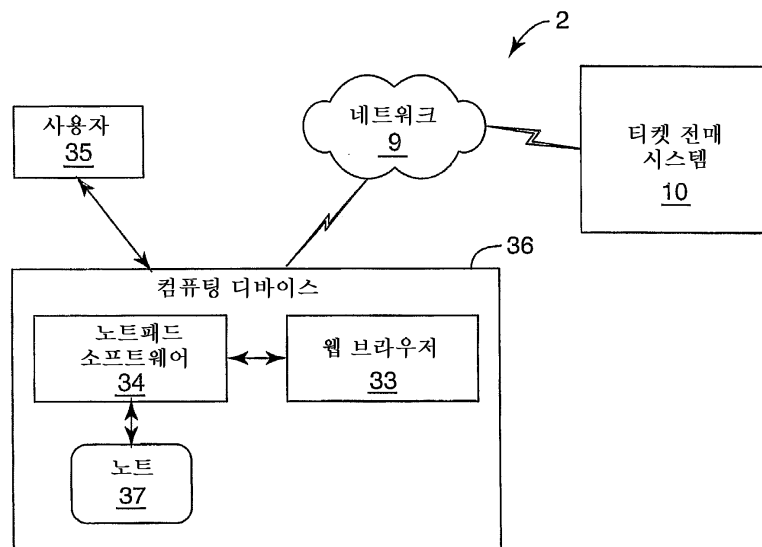
도면2



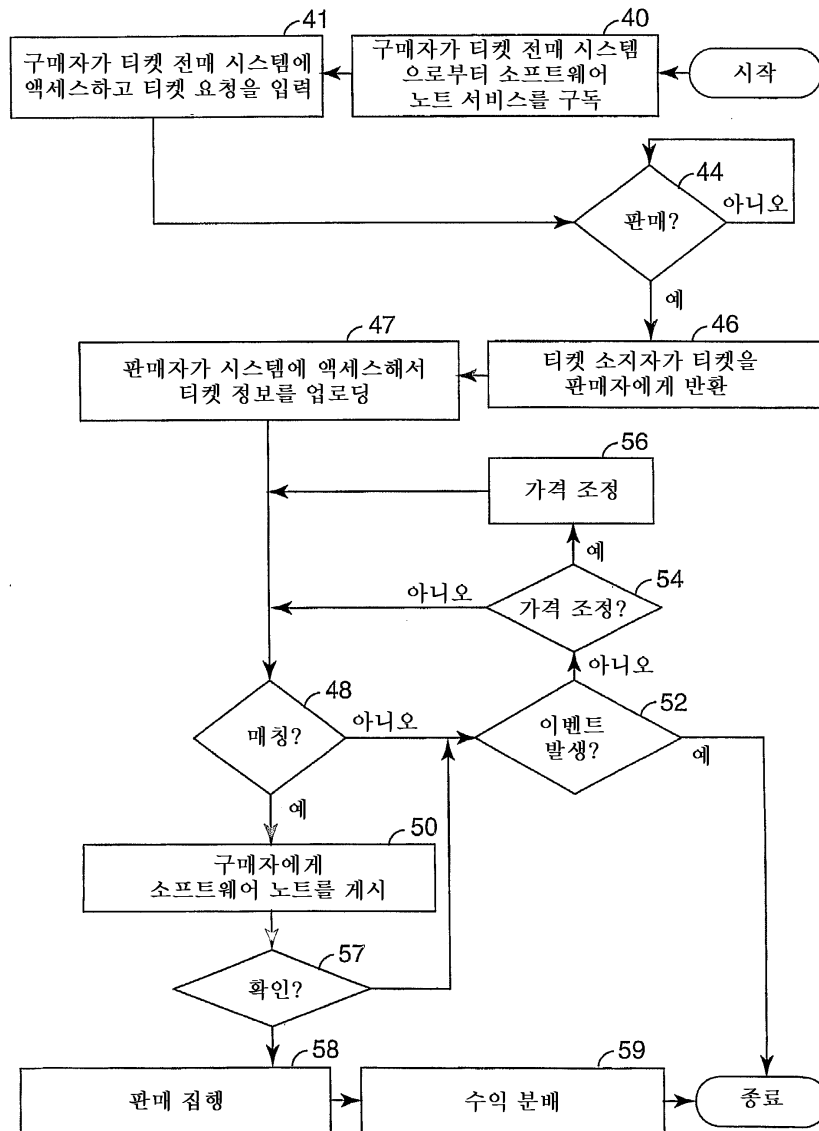
도면3



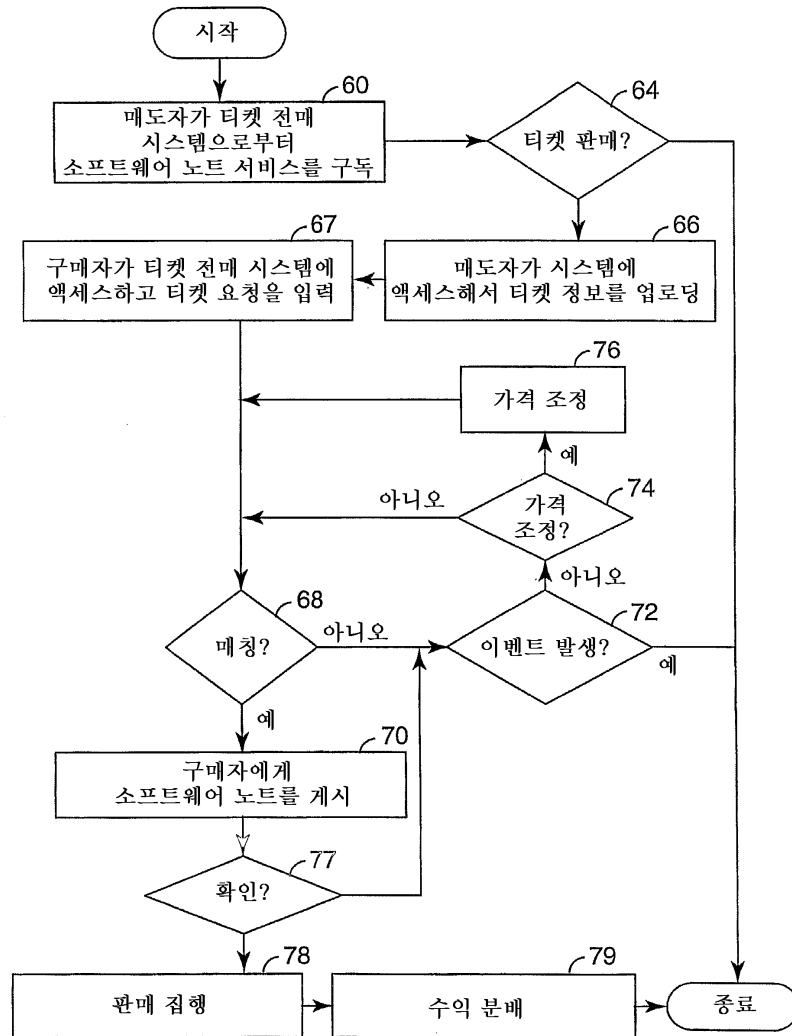
도면4



도면5



도면6



도면7

