



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2020-0098770
(43) 공개일자 2020년08월21일

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>(51) 국제특허분류(Int. Cl.) G06Q 30/06 (2012.01) G06Q 20/32 (2012.01) G06T 19/00 (2011.01)</p> <p>(52) CPC특허분류 G06Q 30/0643 (2013.01) G06Q 20/322 (2013.01)</p> <p>(21) 출원번호 10-2019-0015785 (22) 출원일자 2019년02월11일 심사청구일자 없음</p> | <p>(71) 출원인 주식회사 비즈모델라인 서울특별시 마포구 와우산로 77, 6층 (서교동, 대창빌딩)</p> <p>(72) 발명자 김재형 서울특별시 강남구 압구정로 313, 42동 302호 (압구정동, 한양아파트)</p> <p>권봉기 경기도 안양시 동안구 시민대로 287 1214호 (관양동, 동양그래테아)</p> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

전체 청구항 수 : 총 25 항

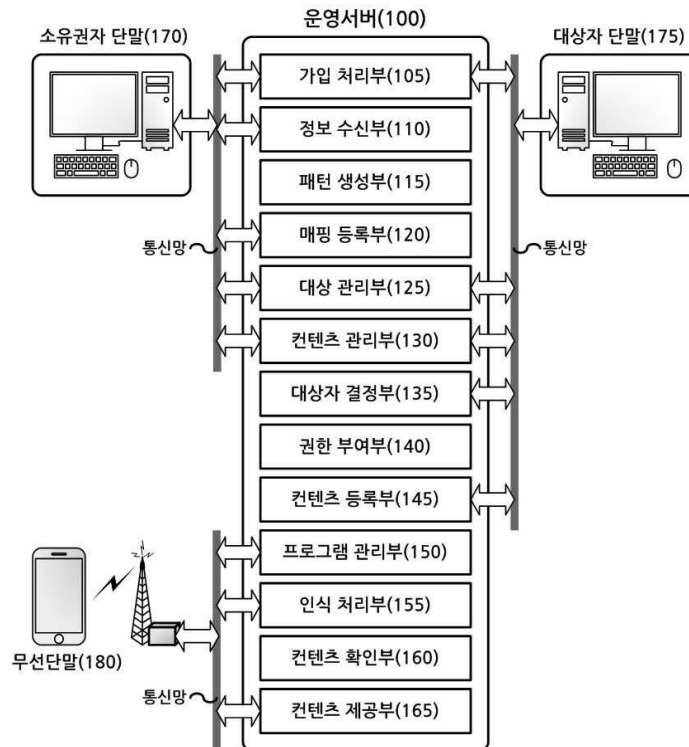
(54) 발명의 명칭 **컨텐츠 마켓플레이스 제공 방법**

(57) 요약

본 발명은, 컨텐츠 마켓플레이스를 제공하는 운영서버를 통해 방법에 있어서, 현실세계의 지정된 L(L≥1)개의 거점에 구비된 S(S≥L)개의 형상물에 대응하는 고유 형상을 포함하는 N(N≥1)개의 고유 형상과 N개의 지정된 고유 저장영역을 매핑 저장하고, M(M≥1)개의 대상자 중에서 제m(1≤m≤M) 대상자를 결정하는 절차를 수행하여 상기

(뒷면에 계속)

대표도 - 도1



고유 형상과 매핑된 고유저장영역에 상기 제 m 대상자의 사용권한을 부여하고, 제 m 대상자에게 상기 고유저장영역의 사용권한이 부여된 경우 상기 제 m 대상자의 요청을 근거로 지정된 콘텐츠를 상기 고유저장영역에 저장하거나 링크하는 절차를 수행하고, 사용자 무선단말에서 구동된 프로그램을 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 제 s ($1 \leq s \leq S$) 형상물이 촬영되고 지정된 패턴정보를 통해 상기 촬영된 제 s 형상물에 대응하는 고유 형상이 인식된 경우 상기 인식된 고유 형상과 매핑된 고유저장영역을 확인하고 상기 고유저장영역에 저장되거나 링크된 콘텐츠를 확인하며, 상기 콘텐츠를 확인한 경우 상기 사용자 무선단말로 상기 콘텐츠를 제공하도록 처리하는 콘텐츠마켓플레이스 제공 방법에 관한 것이다.

(52) CPC특허분류

G06Q 30/0633 (2013.01)

G06T 19/006 (2013.01)

명세서

청구범위

청구항 1

컨텐츠 마켓플레이스를 제공하는 운영서버를 통해 방법에 있어서,

현실세계의 지정된 $L(L \geq 1)$ 개의 거점에 구비된 $S(S \geq L)$ 개의 형상물에 대응하는 고유 형상을 포함하는 $N(N \geq 1)$ 개의 고유 형상과 N 개의 지정된 고유저장영역을 매핑 저장하는 제1 단계;

$M(M \geq 1)$ 개의 대상자 중에서 제 $m(1 \leq m \leq M)$ 대상자를 결정하는 절차를 수행하여 상기 고유 형상과 매핑된 고유저장영역에 상기 제 m 대상자의 사용권한을 부여하는 제2 단계;

제 m 대상자에게 상기 고유저장영역의 사용권한이 부여된 경우 상기 제 m 대상자의 요청을 근거로 지정된 컨텐츠를 상기 고유저장영역에 저장하거나 링크하는 절차를 수행하는 제3 단계;

사용자 무선단말에서 구동된 프로그램을 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 제 $s(1 \leq s \leq S)$ 형상물이 촬영되고 지정된 패턴정보를 통해 상기 촬영된 제 s 형상물에 대응하는 고유 형상이 인식된 경우 상기 인식된 고유 형상과 매핑된 고유저장영역을 확인하고 상기 고유저장영역에 저장되거나 링크된 컨텐츠를 확인하는 제4 단계; 및 상기 컨텐츠를 확인한 경우 상기 사용자 무선단말로 상기 컨텐츠를 제공하도록 처리하는 제5 단계;를 포함하는 컨텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 2

제 1항에 있어서, 상기 고유 형상은,

CI(Corporate Identity) 형상,

BI(Brand Idnetity) 형상,

로고(Logo) 형상,

디자인(Design) 형상 중 적어도 하나의 형상을 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 3

제 1항에 있어서, 상기 고유 형상은,

소유권자가 지정된 형상을 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 4

제 1항에 있어서, 상기 형상물은,

적어도 일 측에 지정된 고유 형상을 포함하도록 제작되어 현실세계의 지정된 거점에 구비되는 실물 형상물,

현실세계의 지정된 거점의 일 측에 부착되는 부착 형상물,

현실세계의 지정된 거점의 일 측면에 도안되는 도안 형상물,

지정된 고유 형상을 전자적으로 표시하도록 현실세계의 지정된 거점에 구비된 전자적 형상물 중 적어도 하나를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 5

제 1항에 있어서, 상기 제1 단계는,

현실세계의 지정된 S개의 거점에 구비된 N개의 형상물에 대응하는 고유 형상을 화상 인식하기 위한 패턴정보에 대응하는 고유식별정보를 확인하여 지정된 고유저장영역과 매핑 저장하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 6

제 1항에 있어서, 상기 제1 단계는,

현실세계의 지정된 S개의 거점에 구비된 N개의 형상물에 대응하는 고유 형상을 화상 인식하기 위한 패턴정보를 통해 상기 형상물의 고유 형상을 화상 인식한 결과에 대응하는 고유식별정보를 확인하여 지정된 고유저장영역과 매핑 저장하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 7

제 1항에 있어서,

상기 고유 형상의 소유권자가 이용하는 소유권자 단말을 통해 상기 고유저장영역의 사용권한을 제한할 제한 대상자 정보 또는 제한 대상자 카테고리 정보를 등록받거나 지정된 규칙에 따라 상기 제한 대상자 정보 또는 제한 대상자 카테고리 정보를 설정하여 상기 M개의 대상자 중 상기 고유저장영역의 사용권한을 제한할 $b(1 \leq b < M)$ 개의 제한 대상자 정보를 결정하는 단계; 및

상기 결정된 b개의 제한 대상자 정보를 상기 고유저장영역과 매핑 저장하는 단계를 더 포함하며,

상기 제2 단계는,

상기 b개의 제한 대상자를 제외한 $(M-b)$ 개의 대상자 중에서 상기 고유저장영역의 사용권한을 부여할 $m(1 \leq m \leq (M-b))$ 대상자를 결정하는 절차를 수행하는 단계; 및

상기 결정된 m 대상자에게 상기 고유저장영역에 대한 사용권한을 부여하는 단계;를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 8

제 7항에 있어서, 상기 제한 대상자 정보는,

소유권자의 평판을 훼손 가능한 대상자 정보,

소유권자의 이익을 훼손 가능한 대상자 정보,

소유권자와 경쟁 관계의 대상자 정보 중 적어도 하나의 대상자 정보를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 9

제 1항에 있어서,

상기 고유 형상의 소유권자가 이용하는 소유권자 단말을 통해 상기 고유저장영역의 사용권한을 허용할 허용 대상자 정보 또는 허용 대상자 카테고리 정보를 등록받거나 지정된 규칙에 따라 상기 허용 대상자 정보 또는 허용 대상자 카테고리 정보를 설정하여 상기 M개의 대상자 중 상기 고유저장영역의 사용권한을 허용할 $w(1 \leq w < M)$ 개의 허용 대상자 정보를 결정하는 단계; 및

상기 결정된 w 개의 허용 대상자 정보를 상기 고유저장영역과 매핑 저장하는 단계를 더 포함하며,
상기 제2 단계는,
상기 w 개의 허용 대상자 중에서 상기 고유저장영역의 사용권한을 부여할 제 m ($1 \leq m \leq w$) 대상자를 결정하는 절차를 수행하는 단계; 및
상기 결정된 제 m 대상자에게 상기 고유저장영역에 대한 사용권한을 부여하는 단계;를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 10

제 9항에 있어서, 상기 허용 대상자 정보는,
소유권자의 평판을 향상시키거나 적어도 훼손 불가한 대상자 정보,
소유권자의 이익을 향상시키거나 적어도 훼손 불가한 대상자 정보,
소유권자와 제휴 관계의 대상자 정보 중 적어도 하나의 대상자 정보를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 11

제 1항 또는 제 7항 또는 제 9항에 있어서, 상기 제 m 대상자를 결정하는 절차는,
상기 고유저장영역의 사용권한에 대한 경매 입찰 절차를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 12

제 1항에 있어서, 상기 제3 단계는,
상기 제 m 대상자가 이용하는 대상자 단말로부터 지정된 콘텐츠를 수신하는 단계; 및
상기 제 m 대상자에게 사용권한이 부여된 고유저장영역에 상기 콘텐츠를 저장하는 단계;를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 13

제 1항에 있어서, 상기 제3 단계는,
상기 제 m 대상자가 이용하는 대상자 단말로부터 별도의 저장매체에 저장된 콘텐츠를 링크하는 링크정보를 수신하는 단계; 및
상기 제 m 대상자에게 사용권한이 부여된 고유저장영역에 상기 콘텐츠를 링크하는 링크정보를 저장하는 단계;를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 14

제 1항 또는 제 12항 또는 제 13항에 있어서, 상기 콘텐츠는,
광고를 위한 콘텐츠,
정보 전달을 위한 콘텐츠,
평판 향상을 위한 콘텐츠 중 적어도 하나의 콘텐츠를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스

이스 제공 방법.

청구항 15

제 1항에 있어서,

상기 고유 형상의 소유권자가 이용하는 소유권자 단말을 통해 상기 고유저장영역에 저장되지 않도록 제한하거나 링크되지 않도록 제한할 콘텐츠를 판별하기 위한 제한 콘텐츠 판별정보를 등록받거나 지정된 규칙에 따라 제한 콘텐츠 판별정보를 설정하여 상기 고유저장영역에 저장되지 않도록 제한하거나 링크되지 않도록 제한할 콘텐츠를 판별하기 위한 $r(r \geq 1)$ 개의 제한 콘텐츠 판별정보를 결정하는 단계; 및

상기 결정된 r 개의 제한 콘텐츠 판별정보를 상기 고유저장영역과 매핑 저장하는 단계를 더 포함하며,

상기 제3 단계는,

상기 고유저장영역과 매핑된 r 개의 제한 콘텐츠 판별정보를 통해 상기 고유저장영역에 저장 요청되거나 링크 요청된 콘텐츠를 판독하여 상기 고유저장영역에 상기 콘텐츠를 저장하거나 링크 가능한지 판별하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 16

제 15항에 있어서, 상기 제한 콘텐츠 판별정보는,

유해한 내용을 포함하는 콘텐츠,

소유권자의 평판을 훼손 가능한 내용을 포함하는 콘텐츠,

소유권자의 이익을 훼손 가능한 내용을 포함하는 콘텐츠,

소유권자와 경쟁 관계의 대상자가 요청한 콘텐츠 중 적어도 하나의 콘텐츠를 판별하는 정보를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 17

제 1항에 있어서,

상기 고유 형상의 소유권자가 이용하는 소유권자 단말을 통해 상기 고유저장영역에 저장되도록 허용하거나 링크 되도록 허용할 콘텐츠를 판별하기 위한 허용 콘텐츠 판별정보를 등록받거나 지정된 규칙에 따라 허용 콘텐츠 판별정보를 설정하여 상기 고유저장영역에 저장되도록 허용하거나 링크되도록 허용할 콘텐츠를 판별하기 위한 $p(p \geq 1)$ 개의 허용 콘텐츠 판별정보를 결정하는 단계; 및

상기 결정된 p 개의 허용 콘텐츠 판별정보를 상기 고유저장영역과 매핑 저장하는 단계를 더 포함하며,

상기 제3 단계는,

상기 고유저장영역과 매핑된 p 개의 허용 콘텐츠 판별정보를 통해 상기 고유저장영역에 저장 요청되거나 링크 요청된 콘텐츠를 판독하여 상기 고유저장영역에 상기 콘텐츠를 저장하거나 링크 가능한지 판별하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 18

제 17항에 있어서, 상기 허용 콘텐츠 판별정보는,

공익 목적의 내용을 포함하는 콘텐츠,

소유권자의 평판을 향상시키거나 적어도 훼손 불가능한 내용을 포함하는 콘텐츠,

소유권자의 이익을 향상시키거나 적어도 훼손 불가한 내용을 포함하는 콘텐츠,

소유권자와 제휴 관계의 대상자가 요청한 콘텐츠 중 적어도 하나의 콘텐츠를 관별하는 정보를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 19

제 1항에 있어서, 상기 제4 단계는,

상기 고유 형상에 대응하거나 상기 고유 형상을 인식하는데 이용된 패턴정보에 대응하는 고유식별정보를 확인하고 상기 고유식별정보와 매핑된 고유저장영역을 확인하고 상기 고유저장영역에 저장되거나 링크된 콘텐츠를 확인하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 20

제 1항에 있어서, 상기 제4 단계는,

상기 고유 형상을 인식한 결과에 대응하는 고유식별정보를 확인하고 상기 고유식별정보와 매핑된 고유저장영역을 확인하고 상기 고유저장영역에 저장되거나 링크된 콘텐츠를 확인하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 21

제 1항 또는 제 19항 또는 제 20항에 있어서,

상기 패턴정보는, 상기 운영서버 상의 지정된 저장영역에 저장되고,

상기 사용자 무선단말에서 구동된 프로그램이 상기 무선단말의 카메라를 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 제s 형상물을 촬영한 화상정보를 확인하는 단계; 및

상기 사용자 무선단말의 프로그램이 상기 화상정보를 전송하는 단계;를 더 포함하며,

상기 제4 단계는,

사용자 무선단말의 카메라를 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 상기 제s 형상물을 촬영한 화상정보를 수신하는 단계;

상기 패턴정보를 통해 상기 화상정보를 판독하여 상기 화상정보에 포함된 제s 형상물에 대응하는 고유 형상을 인식하고 상기 인식된 고유 형상에 대응하거나 상기 고유 형상을 인식하는데 이용된 패턴정보에 대응하는 고유식별정보를 확인하는 단계;를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 22

제 1항 또는 제 20항에 있어서,

상기 패턴정보는, 상기 사용자 무선단말 내의 지정된 저장영역에 저장되고,

상기 사용자 무선단말에서 구동된 프로그램이 상기 무선단말의 카메라를 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 제s 형상물을 촬영한 화상정보를 확인하는 단계;

상기 사용자 무선단말의 프로그램이 상기 패턴정보를 통해 상기 화상정보를 판독하여 상기 화상정보에 포함된 제s 형상물에 대응하는 고유 형상을 인식하는 단계; 및

상기 사용자 무선단말의 프로그램이 상기 고유 형상을 인식한 결과에 대응하는 고유식별정보를 전송하는 단계;를 더 포함하며,

상기 제4 단계는,

상기 사용자 무선단말의 프로그램으로부터 상기 고유 형상을 인식한 결과에 대응하는 고유식별정보를 수신하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 23

제 1항에 있어서, 상기 프로그램은,

상기 사용자 무선단말에 설치 구동되는 앱,

상기 사용자 무선단말에 설치 구동된 앱으로 제공되는 페이지에 포함되어 상기 앱을 통해 구동되는 스크립트,

상기 사용자 무선단말의 브라우저로 제공되는 페이지에 포함되어 상기 브라우저를 통해 구동되는 스크립트 중 적어도 하나를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 24

제 1항에 있어서, 상기 제5 단계는,

상기 고유저장영역에 콘텐츠가 저장된 경우,

상기 사용자 무선단말에서 구동된 프로그램으로 상기 콘텐츠를 제공하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

청구항 25

제 1항에 있어서, 상기 제5 단계는,

상기 고유저장영역에 별도의 저장매체에 저장된 콘텐츠에 대한 링크정보가 저장된 경우,

상기 사용자 무선단말에서 구동된 프로그램으로 상기 콘텐츠에 대한 링크정보를 제공하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 현실세계의 지정된 거점에 구비된 형상물에 대응하는 고유 형상을 이용하여 사용자 무선단말로 지정된 콘텐츠를 제공하기를 원하는 복수의 대상자와 상기 고유 형상을 소유한 소유권자 간 콘텐츠 제공을 위한 콘텐츠 마켓플레이스를 제공하는 것이다.

배경 기술

[0003] 종래에 무선단말의 카메라를 이용한 콘텐츠 제공 방식은 QR(Quick Response)과 같은 코드이미지에 콘텐츠를 제공할 URL(Uniform Resource Locator)을 부호화한 후 상기 코드이미지를 인식하여 상기 URL에 대응하는 콘텐츠를 제공하는 형태로 운영되었다

[0005] 한편 무선단말의 카메라를 이용한 콘텐츠 제공 방식은 QR에 부호화되는 URL이 고정되기 때문에, 다른 콘텐츠를 제공하려면 QR도 변경되어야 하는 문제점을 지니고 있다. 게다가 QR과 같은 코드이미지는 카메라 인식률을 증가시키기 위해 주위 환경과 동화되지 않고 시각적으로 부각되도록 설계되어 있어 상기 콘텐츠 제공 이외의 분야에

서는 시각적으로 불편함을 유발하는 문제점을 야기하고 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0007] 본 발명의 목적은, 콘텐츠 마켓플레이스를 제공하는 운영서버를 통해 방법에 있어서, 현실세계의 지정된 $L(L \geq 1)$ 개의 거점에 구비된 $S(S \geq L)$ 개의 형상물에 대응하는 고유 형상을 포함하는 $N(N \geq 1)$ 개의 고유 형상과 N 개의 지정된 고유저장영역을 매핑 저장하는 제1 단계와 $M(M \geq 1)$ 개의 대상자 중에서 제 $m(1 \leq m \leq M)$ 대상자를 결정하는 절차를 수행하여 상기 고유 형상과 매핑된 고유저장영역에 상기 제 m 대상자의 사용권한을 부여하는 제2 단계와 제 m 대상자에게 상기 고유저장영역의 사용권한이 부여된 경우 상기 제 m 대상자의 요청을 근거로 지정된 콘텐츠를 상기 고유저장영역에 저장하거나 링크하는 절차를 수행하는 제3 단계와 사용자 무선단말에서 구동된 프로그램을 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 제 $s(1 \leq s \leq S)$ 형상물이 촬영되고 지정된 패턴정보를 통해 상기 촬영된 제 s 형상물에 대응하는 고유 형상이 인식된 경우 상기 인식된 고유 형상과 매핑된 고유저장영역을 확인하고 상기 고유저장영역에 저장되거나 링크된 콘텐츠를 확인하는 제4 단계 및 상기 콘텐츠를 확인한 경우 상기 사용자 무선단말로 상기 콘텐츠를 제공하도록 처리하는 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법을 제공함에 있다.

과제의 해결 수단

[0009] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법은, 콘텐츠 마켓플레이스를 제공하는 운영서버를 통해 방법에 있어서, 현실세계의 지정된 $L(L \geq 1)$ 개의 거점에 구비된 $S(S \geq L)$ 개의 형상물에 대응하는 고유 형상을 포함하는 $N(N \geq 1)$ 개의 고유 형상과 N 개의 지정된 고유저장영역을 매핑 저장하는 제1 단계와 $M(M \geq 1)$ 개의 대상자 중에서 제 $m(1 \leq m \leq M)$ 대상자를 결정하는 절차를 수행하여 상기 고유 형상과 매핑된 고유저장영역에 상기 제 m 대상자의 사용권한을 부여하는 제2 단계와 제 m 대상자에게 상기 고유저장영역의 사용권한이 부여된 경우 상기 제 m 대상자의 요청을 근거로 지정된 콘텐츠를 상기 고유저장영역에 저장하거나 링크하는 절차를 수행하는 제3 단계와 사용자 무선단말에서 구동된 프로그램을 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 제 $s(1 \leq s \leq S)$ 형상물이 촬영되고 지정된 패턴정보를 통해 상기 촬영된 제 s 형상물에 대응하는 고유 형상이 인식된 경우 상기 인식된 고유 형상과 매핑된 고유저장영역을 확인하고 상기 고유저장영역에 저장되거나 링크된 콘텐츠를 확인하는 제4 단계 및 상기 콘텐츠를 확인한 경우 상기 사용자 무선단말로 상기 콘텐츠를 제공하도록 처리하는 제5 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[0011] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 고유 형상은, CI(Corporate Identity) 형상, BI(Brand Identity) 형상, 로고(Logo) 형상, 디자인(Design) 형상 중 적어도 하나의 형상을 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0013] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 고유 형상은, 소유권자가 지정된 형상을 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0015] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 형상물은, 적어도 일 측에 지정된 고유 형상을 포함하도록 제작되어 현실세계의 지정된 거점에 구비되는 실물 형상물, 현실세계의 지정된 거점의 일 측에 부착되는 부착 형상물, 현실세계의 지정된 거점의 일 측면에 도안되는 도안 형상물, 지정된 고유 형상을 전자적으로 표시하도록 현실세계의 지정된 거점에 구비된 전자적 형상물 중 적어도 하나를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0017] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 제1 단계는, 현실세계의 지정된 S 개의 거점에 구비된 N 개의 형상물에 대응하는 고유 형상을 화상 인식하기 위한 패턴정보에 대응하는 고유식별정보를 확인하

여 지정된 고유저장영역과 매핑 저장하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

- [0019] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 제1 단계는, 현실세계의 지정된 S개의 거점에 구비된 N개의 형상물에 대응하는 고유 형상을 화상 인식하기 위한 패턴정보를 통해 상기 형상물의 고유 형상을 화상 인식한 결과에 대응하는 고유식별정보를 확인하여 지정된 고유저장영역과 매핑 저장하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0021] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 고유 형상의 소유권자가 이용하는 소유권자 단말을 통해 상기 고유저장영역의 사용권한을 제한할 제한 대상자 정보 또는 제한 대상자 카테고리 정보를 등록받거나 지정된 규칙에 따라 상기 제한 대상자 정보 또는 제한 대상자 카테고리 정보를 설정하여 상기 M개의 대상자 중 상기 고유저장영역의 사용권한을 제한할 $b(1 \leq b < M)$ 개의 제한 대상자 정보를 결정하는 단계 및 상기 결정된 b개의 제한 대상자 정보를 상기 고유저장영역과 매핑 저장하는 단계를 더 포함하며, 상기 제2 단계는, 상기 b개의 제한 대상자를 제외한 $(M-b)$ 개의 대상자 중에서 상기 고유저장영역의 사용권한을 부여할 제 $m(1 \leq m \leq (M-b))$ 대상자를 결정하는 절차를 수행하는 단계 및 상기 결정된 제 m 대상자에게 상기 고유저장영역에 대한 사용권한을 부여하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0023] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 제한 대상자 정보는, 소유권자의 평판을 훼손 가능한 대상자 정보, 소유권자의 이익을 훼손 가능한 대상자 정보, 소유권자와 경쟁 관계의 대상자 정보 중 적어도 하나의 대상자 정보를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0025] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 고유 형상의 소유권자가 이용하는 소유권자 단말을 통해 상기 고유저장영역의 사용권한을 허용할 허용 대상자 정보 또는 허용 대상자 카테고리 정보를 등록받거나 지정된 규칙에 따라 상기 허용 대상자 정보 또는 허용 대상자 카테고리 정보를 설정하여 상기 M개의 대상자 중 상기 고유저장영역의 사용권한을 허용할 $w(1 \leq w < M)$ 개의 허용 대상자 정보를 결정하는 단계 및 상기 결정된 w개의 허용 대상자 정보를 상기 고유저장영역과 매핑 저장하는 단계를 더 포함하며, 상기 제2 단계는, 상기 w개의 허용 대상자 중에서 상기 고유저장영역의 사용권한을 부여할 제 $m(1 \leq m \leq w)$ 대상자를 결정하는 절차를 수행하는 단계 및 상기 결정된 제 m 대상자에게 상기 고유저장영역에 대한 사용권한을 부여하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0027] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 허용 대상자 정보는, 소유권자의 평판을 향상시키거나 적어도 훼손 불가능한 대상자 정보, 소유권자의 이익을 향상시키거나 적어도 훼손 불가능한 대상자 정보, 소유권자와 제휴 관계의 대상자 정보 중 적어도 하나의 대상자 정보를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0029] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 제 m 대상자를 결정하는 절차는, 상기 고유저장영역의 사용권한에 대한 경매 입찰 절차를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0031] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 제3 단계는, 상기 제 m 대상자가 이용하는 대상자 단말로부터 지정된 콘텐츠를 수신하는 단계 및 상기 제 m 대상자에게 사용권한이 부여된 고유저장영역에 상기 콘텐츠를 저장하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0033] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 제3 단계는, 상기 제 m 대상자가 이용하는 대상자 단말로부터 별도의 저장매체에 저장된 콘텐츠를 링크하는 링크정보를 수신하는 단계 및 상기 제 m 대상자에게 사용권한이 부여된 고유저장영역에 상기 콘텐츠를 링크하는 링크정보를 저장하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

- [0035] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 콘텐츠는, 광고를 위한 콘텐츠, 정보 전달을 위한 콘텐츠, 평판 향상을 위한 콘텐츠 중 적어도 하나의 콘텐츠를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0037] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 고유 형상의 소유권자가 이용하는 소유권자 단말을 통해 상기 고유저장영역에 저장되지 않도록 제한하거나 링크되지 않도록 제한할 콘텐츠를 판별하기 위한 제한 콘텐츠 판별정보를 등록받거나 지정된 규칙에 따라 제한 콘텐츠 판별정보를 설정하여 상기 고유저장영역에 저장되지 않도록 제한하거나 링크되지 않도록 제한할 콘텐츠를 판별하기 위한 $r(r \geq 1)$ 개의 제한 콘텐츠 판별정보를 결정하는 단계 및 상기 결정된 r 개의 제한 콘텐츠 판별정보를 상기 고유저장영역과 매핑 저장하는 단계를 더 포함하며, 상기 제3 단계는, 상기 고유저장영역과 매핑된 r 개의 제한 콘텐츠 판별정보를 통해 상기 고유저장영역에 저장 요청되거나 링크 요청된 콘텐츠를 판독하여 상기 고유저장영역에 상기 콘텐츠를 저장하거나 링크 가능한지 판별하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0039] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 제한 콘텐츠 판별정보는, 유해한 내용을 포함하는 콘텐츠, 소유권자의 평판을 훼손 가능한 내용을 포함하는 콘텐츠, 소유권자의 이익을 훼손 가능한 내용을 포함하는 콘텐츠, 소유권자와 경쟁 관계의 대상자가 요청한 콘텐츠 중 적어도 하나의 콘텐츠를 판별하는 정보를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0041] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 고유 형상의 소유권자가 이용하는 소유권자 단말을 통해 상기 고유저장영역에 저장되도록 허용하거나 링크되도록 허용할 콘텐츠를 판별하기 위한 허용 콘텐츠 판별정보를 등록받거나 지정된 규칙에 따라 허용 콘텐츠 판별정보를 설정하여 상기 고유저장영역에 저장되도록 허용하거나 링크되도록 허용할 콘텐츠를 판별하기 위한 $p(p \geq 1)$ 개의 허용 콘텐츠 판별정보를 결정하는 단계 및 상기 결정된 p 개의 허용 콘텐츠 판별정보를 상기 고유저장영역과 매핑 저장하는 단계를 더 포함하며, 상기 제3 단계는, 상기 고유저장영역과 매핑된 p 개의 허용 콘텐츠 판별정보를 통해 상기 고유저장영역에 저장 요청되거나 링크 요청된 콘텐츠를 판독하여 상기 고유저장영역에 상기 콘텐츠를 저장하거나 링크 가능한지 판별하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0043] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 허용 콘텐츠 판별정보는, 공익 목적의 내용을 포함하는 콘텐츠, 소유권자의 평판을 향상시키거나 적어도 훼손 불가능한 내용을 포함하는 콘텐츠, 소유권자의 이익을 향상시키거나 적어도 훼손 불가능한 내용을 포함하는 콘텐츠, 소유권자와 제휴 관계의 대상자가 요청한 콘텐츠 중 적어도 하나의 콘텐츠를 판별하는 정보를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0045] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 제4 단계는, 상기 고유 형상에 대응하거나 상기 고유 형상을 인식하는데 이용된 패턴정보에 대응하는 고유식별정보를 확인하고 상기 고유식별정보와 매핑된 고유저장영역을 확인하고 상기 고유저장영역에 저장되거나 링크된 콘텐츠를 확인하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0047] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 제4 단계는, 상기 고유 형상을 인식한 결과에 대응하는 고유식별정보를 확인하고 상기 고유식별정보와 매핑된 고유저장영역을 확인하고 상기 고유저장영역에 저장되거나 링크된 콘텐츠를 확인하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0049] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 패턴정보는, 상기 운영서버 상의 지정된 저장영역에 저장되고, 상기 사용자 무선단말에서 구동된 프로그램이 상기 무선단말의 카메라를 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 제s 형상물을 촬영한 화상정보를 확인하는 단계 및 상기 사용자 무선단말의 프로그램이 상기

화상정보를 전송하는 단계를 더 포함하며, 상기 제4 단계는, 사용자 무선단말의 카메라를 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 상기 제s 형상물을 촬영한 화상정보를 수신하는 단계와 상기 패턴정보를 통해 상기 화상정보를 판독하여 상기 화상정보에 포함된 제s 형상물에 대응하는 고유 형상을 인식하고 상기 인식된 고유 형상에 대응하거나 상기 고유 형상을 인식하는데 이용된 패턴정보에 대응하는 고유식별정보를 확인하는 단계를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0051] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 패턴정보는, 상기 사용자 무선단말 내의 지정된 저장영역에 저장되고, 상기 사용자 무선단말에서 구동된 프로그램이 상기 무선단말의 카메라를 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 제s 형상물을 촬영한 화상정보를 확인하는 단계와 상기 사용자 무선단말의 프로그램이 상기 패턴정보를 통해 상기 화상정보를 판독하여 상기 화상정보에 포함된 제s 형상물에 대응하는 고유 형상을 인식하는 단계 및 상기 사용자 무선단말의 프로그램이 상기 고유 형상을 인식한 결과에 대응하는 고유식별정보를 전송하는 단계를 더 포함하며, 상기 제4 단계는, 상기 사용자 무선단말의 프로그램으로부터 상기 고유 형상을 인식한 결과에 대응하는 고유식별정보를 수신하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0053] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 프로그램은, 상기 사용자 무선단말에 설치 구동되는 앱, 상기 사용자 무선단말에 설치 구동된 앱으로 제공되는 페이지에 포함되어 상기 앱을 통해 구동되는 스크립트, 상기 사용자 무선단말의 브라우저로 제공되는 페이지에 포함되어 상기 브라우저를 통해 구동되는 스크립트 중 적어도 하나를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0055] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 제5 단계는, 상기 고유저장영역에 콘텐츠가 저장된 경우, 상기 사용자 무선단말에서 구동된 프로그램으로 상기 콘텐츠를 제공하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0057] 본 발명에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 방법에 있어서, 상기 제5 단계는, 상기 고유저장영역에 별도의 저장매체에 저장된 콘텐츠에 대한 링크정보가 저장된 경우, 상기 사용자 무선단말에서 구동된 프로그램으로 상기 콘텐츠에 대한 링크정보를 제공하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

발명의 효과

[0059] 본 발명에 따르면, CI(Corporate Identity) 형상, BI(Brand Identity) 형상, 각종 로고(Logo) 형상, 각종 디자인(Design) 형상 등과 같이 소유권이 설정된 고유 형상과 지정된 고유저장영역을 매핑 설정한 후, 상기 고유 형상의 소유권자와 상기 고유 형상을 통해 지정된 콘텐츠를 제공하기를 원하는 복수의 대상자 간 콘텐츠 마켓플레이스를 제공함으로써, 시각적으로 불편함을 유발하는 별도의 코드이미지를 이용하지 않고도 무선단말의 카메라를 이용하여 다양한 콘텐츠를 제공하는 이점과, 하나의 고유 형상을 통해 다양한 대상자의 다양한 콘텐츠를 제공하는 이점이 있다.

도면의 간단한 설명

[0061] 도 1은 본 발명의 실시 방법에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 시스템의 구성을 도시한 도면이다.
 도 2는 본 발명의 실시 방법에 따른 콘텐츠 마켓플레이스를 제공하는 과정을 도시한 도면이다.
 도 3은 본 발명의 일 실시 방법에 따라 콘텐츠 마켓플레이스를 통해 제공된 콘텐츠를 출력하는 과정을 도시한 도면이다.
 도 4는 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 콘텐츠 마켓플레이스를 통해 제공된 콘텐츠를 출력하는 과정을 도시한 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0062] 이하 첨부된 도면과 설명을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예에 대한 동작 원리를 상세히 설명한다. 다만, 하기에 도시되는 도면과 후술되는 설명은 본 발명의 특징을 효과적으로 설명하기 위한 여러 가지 방법 중에서 바람직한 실시 방법에 대한 것이며, 본 발명이 하기의 도면과 설명만으로 한정되는 것은 아니다.

- [0064] 즉, 하기의 실시예는 본 발명의 수 많은 실시예 중에 바람직한 합집합 형태의 실시예에 해당하며, 하기의 실시예에서 특정 구성(또는 단계)를 생략하는 실시예, 또는 특정 구성(또는 단계)에 구현된 기능을 특정 구성(또는 단계)로 분할하는 실시예, 또는 둘 이상의 구성(또는 단계)에 구현된 기능을 어느 하나의 구성(또는 단계)에 통합하는 실시예, 특정 구성(또는 단계)의 동작 순서를 교체하는 실시예 등은, 하기의 실시예에서 별도로 언급하지 않더라도 모두 본 발명의 권리범위에 속함을 명백하게 밝혀두는 바이다. 따라서 하기의 실시예를 기준으로 부분집합 또는 여집합에 해당하는 다양한 실시예들이 본 발명의 출원일을 소급받아 분할될 수 있음을 분명하게 명기하는 바이다.

- [0066] 또한, 하기에서 본 발명을 설명함에 있어 관련된 공지 기능 또는 구성에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명을 생략할 것이다. 그리고 후술되는 용어들은 본 발명에서의 기능을 고려하여 정의된 용어들로서, 이는 사용자, 운용자의 의도 또는 관례 등에 따라 달라질 수 있다. 그러므로 그 정의는 본 발명에서 전반에 걸친 내용을 토대로 내려져야 할 것이다.

- [0068] 결과적으로, 본 발명의 기술적 사상은 청구범위에 의해 결정되며, 이하 실시예는 진보적인 본 발명의 기술적 사상을 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 효율적으로 설명하기 위한 일 수단일 뿐이다.

- [0070] 도면1은 본 발명의 실시 방법에 따른 콘텐츠 마켓플레이스 제공 시스템의 구성을 도시한 도면이다.

- [0072] 보다 상세하게 본 도면1은 현실세계의 지정된 $L(L \geq 1)$ 개의 거점에 구비된 $S(S \geq L)$ 개의 형상물에 대응하는 고유 형상을 이용하여 사용자 무선단말(180)로 지정된 콘텐츠를 제공하기를 원하는 $M(M \geq 1)$ 개의 대상자와 상기 고유 형상을 소유한 소유권자 간 콘텐츠 마켓플레이스를 제공하는 시스템의 구성을 도시한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면1을 참조 및/또는 변형하여 상기 시스템의 구성에 대한 다양한 실시 방법(예컨대, 일부 구성부가 생략되거나, 또는 세분화되거나, 또는 합쳐진 실시 방법)을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면1에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.

- [0074] 본 발명의 시스템은, 현실세계의 지정된 $L(L \geq 1)$ 개의 거점에 구비된 $S(S \geq L)$ 개의 형상물에 대응하는 고유 형상의 소유권자가 이용하는 소유권자 단말(170)과, 상기 소유권자의 고유 형상을 이용하여 복수의 사용자 무선단말(180)로 지정된 콘텐츠를 제공하기를 원하는 대상자가 이용하는 대상자 단말(175)과, 현실세계의 지정된 S 개의 거점에 구비된 N 개의 형상물 중 지정된 거점에 구비된 제 $s(1 \leq s \leq S)$ 형상물을 촬영하여 $M(M \geq 1)$ 개의 대상자 중 상기 촬영된 형상물에 대응하는 고유 형상과 매핑된 저장영역의 사용권한을 득한 제 $m(1 \leq m \leq M)$ 대상자의 콘텐츠를 제공받는 사용자 무선단말(180), 및 각각의 고유 형상을 소유한 $N(N \geq 1)$ 개의 소유권자와 M 개의 대상자 사이에 상기 소유권자의 고유 형상을 이용한 콘텐츠 마켓플레이스를 운영하는 운영서버(100)를 포함한다. 본 도면1은 편의상 상기 운영서버(100)를 하나의 서버 형태로 도시하였으나, 이에 의해 본 발명이 한정되는 것은 아니며, 상기 운영서버(100)는 둘 이상의 서버 조합이나 서버 시스템은 물론, 기 구축된 서버 상에 서버용 소프트웨어 형태로 구축되는 것이 모두 가능하며, 상기 운영서버(100)를 실시하는 실시예에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.

- [0076] 상기 소유권자 단말(170)은 현실세계의 지정된 L 개의 거점에 구비된 S 개의 형상물에 대응하는 고유 형상을 소유

한 소유권자가 이용하는 단말의 총칭으로서, 바람직하게 컴퓨터, 노트북 등의 유선 단말기는 물론, 노트북, 태블릿PC, 스마트폰, 휴대폰 등의 무선 단말기를 포함할 수 있다. 상기 소유권자 단말(170)은 지정된 브라우저를 통해 웹 기반으로 운영서버(100)에 접속하거나, 지정된 앱을 설치 구동하여 운영서버(100)에 접속할 수 있다.

- [0078] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 고유 형상은 CI(Corporate Identity) 형상, BI(Brand Identity) 형상, 로고(Logo) 형상, 각종 디자인(Design) 형상 중 적어도 하나의 형상을 포함하는 것이 바람직하다.
- [0080] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 고유 형상은 소유권자가 지정된 형상을 포함하는 것이 바람직하다. 여기서, 상기 고유 형상의 소유권은 법률적 소유권이나 저작권을 포함할 수 있으며, 상기 소유권자는 상기 고유 형상의 소유권을 소유한 개인, 법인, 단체, 기업, 기관, 매장 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0082] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 형상물은 적어도 일 측에 지정된 고유 형상을 포함하도록 제작되어 현실세계의 지정된 거점에 구비되는 실물 형상물, 현실세계의 지정된 거점의 일 측에 부착되는 부착 형상물, 현실세계의 지정된 거점의 일 측면에 도안되는 도안 형상물, 지정된 고유 형상을 전자적으로 표시하도록 현실세계의 지정된 거점에 구비된 전자적 형상물 중 적어도 하나의 형상물을 포함할 수 있다.
- [0084] 상기 대상자 단말(175)은 상기 소유권자의 고유 형상을 이용하여 복수의 사용자 무선단말(180)로 지정된 콘텐츠를 제공하기를 원하는 대상자가 이용하는 단말의 총칭으로서, 바람직하게 컴퓨터, 노트북 등의 유선 단말기는 물론, 노트북, 태블릿PC, 스마트폰, 휴대폰 등의 무선 단말기를 포함할 수 있다. 상기 대상자 단말(175)은 지정된 브라우저를 통해 웹 기반으로 운영서버(100)에 접속하거나, 지정된 앱을 설치 구동하여 운영서버(100)에 접속할 수 있다.
- [0086] 상기 사용자 무선단말(180)은 현실세계의 지정된 거점에 구비된 형상물을 촬영 가능한 카메라를 구비하고 지정된 운영서버(100)와 연동하여 상기 카메라를 통해 촬영된 형상물에 대응하는 고유 형상과 현재 매핑된 지정된 콘텐츠를 제공하는 사용자 측 단말의 총칭으로서, 바람직하게 스마트폰, 휴대폰, 태블릿PC, 노트북 등의 무선 단말기를 포함할 수 있다.
- [0088] 도면1을 참조하면, 상기 운영서버(100)는, 지정된 고유 형상을 소유권자의 회원 가입을 처리하는 가입 처리부(105)와, 소유권자 단말(170)로부터 소유권자가 소유한 고유 형상을 지정된 고유저장영역과 매핑하기 위한 등록 정보를 수신하는 정보 수신부(110)와, 상기 등록정보를 근거로 현실세계의 지정된 $L(L \geq 1)$ 개의 거점에 구비된 $S(S \geq L)$ 개의 형상물에 대응하는 고유 형상을 포함하는 $N(N \geq 1)$ 개의 고유 형상과 N 개의 지정된 고유저장영역을 매핑하는 매핑 등록부(120)를 포함하며, 실시 방법에 따라 상기 소유권자의 고유 형상을 화상 인식하기 위한 패턴정보를 생성하는 패턴 생성부(115)와, 상기 고유저장영역의 사용권한을 제한할 제한 대상자를 관리하거나, 및/또는 상기 고유저장영역의 사용권한을 허용할 허용 대상자를 관리하는 대상 관리부(125)와, 상기 고유저장영역에 저장되지 않도록 제한하거나 링크되지 않도록 제한할 콘텐츠를 관리하거나, 및/또는 상기 고유저장영역에 저장되도록 허용하거나 링크되도록 허용할 콘텐츠를 관리하는 콘텐츠 관리부(130) 중 하나 이상의 구성부를 더 포함한다.
- [0090] 상기 소유권자 단말(170)은 상기 운영서버(100)에 접속하여 지정된 고유 형상의 소유권자 자격으로 회원 가입하는 절차를 수행하며, 상기 가입 처리부(105)는 상기 소유권자 단말(170)로부터 상기 회원 가입을 위한 소유권자 정보와 소유권자 식별정보를 등록받아 지정된 회원DB(도시생략)의 지정된 저장영역에 저장할 수 있다.
- [0092] 상기 소유권자 단말(170)은 상기 소유권자가 소유한 고유 형상에 대응하는 형상정보(예컨대, 고유 형상의 이미지 정보 또는 고유 형상의 도안 정보 등)를 포함하는 등록정보를 전송하며, 상기 정보 수신부(110)는 상기 소유

권자 단말(170)로부터 상기 고유 형상의 형상정보를 포함하는 등록정보를 수신하고, 지정된 운영DB(도시생략)의 지정된 저장영역에 상기 형상정보를 저장(예컨대, 상기 소유권자 식별정보와 상기 형상정보를 매핑 저장)할 수 있다. 한편 상기 소유권자 단말(170)은 상기 소유권자의 고유 형상을 고유 식별하기 위한 고유식별정보를 입력(또는 결정)하고, 상기 입력(또는 결정)된 고유식별정보를 더 포함하는 등록정보를 전송할 수 있으며, 이 경우 상기 정보 수신부(110)는 상기 등록정보를 수신하고, 상기 고유 형상의 형상정보와 고유식별정보를 지정된 운영DB의 지정된 저장영역에 매핑 저장할 수 있다.

[0094] 한편 상기 소유권자 단말(170)로부터 상기 형상정보를 수신한 경우, 상기 패턴 생성부(115)는 상기 형상정보를 판독하여 상기 소유권자의 고유 형상을 화상 인식하기 위한 패턴정보를 생성한다. 한편 상기 패턴 생성부(115)는 상기 생성된 패턴정보를 고유 식별하거나 상기 패턴정보를 통해 상기 고유 형상을 화상 인식한 결과에 포함될 고유식별정보를 결정(또는 운영DB로부터 추출)하고, 상기 생성된 패턴정보와 상기 결정(또는 추출)된 고유식별정보를 매핑하여 지정된 저장매체(도시생략)의 지정된 저장영역에 저장할 수 있다. 한편 사용자 무선단말(180)에 설치 구동되는 앱을 통해 상기 고유 형상을 인식하는 경우, 상기 매핑 등록부(120)는 상기 패턴정보와 고유식별정보를 매핑한 데이터셋트를 상기 사용자 무선단말(180)으로 앱으로 제공하여 상기 사용자 무선단말(180)의 지정된 저장영역에 저장되도록 처리할 수 있다.

[0096] 한편 본 발명의 다른 실시 방법에 따르면, 상기 소유권자 단말(170)은 지정된 프로그램(예컨대, 소유권자 단말(170)에 설치 구동되는 앱 또는 소유권자 단말(170)의 브라우저로 제공되는 페이지에 포함된 스크립트)을 통해 상기 고유 형상을 화상 인식하기 위한 패턴정보를 생성한 후 상기 패턴정보를 포함하는 등록정보를 전송할 수 있으며, 이 경우 상기 정보 수신부(110)는 상기 소유권자 단말(170)로부터 상기 패턴정보를 더 포함하는 등록정보를 수신하고, 상기 수신된 패턴정보와 고유식별정보를 매핑하여 지정된 저장매체의 지정된 저장영역에 저장할 수 있다. 한편 사용자 무선단말(180)에 설치 구동되는 앱을 통해 상기 고유 형상을 인식하는 경우, 상기 매핑 등록부(120)는 상기 패턴정보와 고유식별정보를 매핑한 데이터셋트를 상기 사용자 무선단말(180)으로 앱으로 제공하여 상기 사용자 무선단말(180)의 지정된 저장영역에 저장되도록 처리할 수 있다.

[0098] 현실세계의 지정된 L개의 거점에 구비된 S개의 형상물에 대응하는 상기 소유권자의 고유 형상을 화상 인식하기 위한 패턴정보가 생성(또는 수신)된 경우, 상기 매핑 등록부(120)는 지정된 저장매체에 상기 소유권자의 고유 형상과 매핑할 고유저장영역을 할당하고, 상기 소유권자의 고유 형상과 고유 형상과 상기 할당된 고유저장영역을 매핑하는 절차를 수행한다. 바람직하게, 상기 고유저장영역은 사용자 무선단말(180)에서 통신망을 경유하여 접근 가능한 네트워크 상의 저장매체의 저장영역 중 지정된 고유 형상에 고유 할당된 저장영역을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0100] 본 발명의 제1 매핑 등록 실시예에 따르면, 상기 매핑 등록부(120)는 현실세계의 지정된 S개의 거점에 구비된 N개의 형상물에 대응하는 고유 형상을 화상 인식하기 위한 패턴정보에 대응하는 고유식별정보를 확인하고, 상기 고유 형상과 매핑하기 위해 할당된 고유저장영역에 대응하는 정보와 상기 확인된 고유식별정보를 매핑하여 지정된 저장매체의 지정된 저장영역에 저장할 수 있다.

[0102] 본 발명의 제2 매핑 등록 실시예에 따르면, 상기 매핑 등록부(120)는 현실세계의 지정된 S개의 거점에 구비된 N개의 형상물에 대응하는 고유 형상을 화상 인식하기 위한 패턴정보를 통해 상기 형상물의 고유 형상을 화상 인식한 결과에 포함될 고유식별정보를 확인하고, 상기 고유 형상과 매핑하기 위해 할당된 고유저장영역에 대응하는 정보와 상기 확인된 고유식별정보를 매핑하여 지정된 저장매체의 지정된 저장영역에 저장할 수 있다.

[0104] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 매핑 등록부(120)는 N개의 공유 형상 별로 N개의 고유저장영역을 지정된 저장매체에 할당하고, N개의 소유권자가 소유한 N개의 고유 형상과 N개의 고유저장영역을 매핑 저장할 수 있다.

- [0106] 본 발명의 제1 대상 관리 실시예에 따르면, 상기 대상 관리부(125)는 상기 고유 형상의 소유권자가 이용하는 소유권자 단말(170)을 통해 상기 고유저장영역의 사용권한을 제한할 제한 대상자 정보 또는 제한 대상자 카테고리 정보를 등록받거나 및/또는 지정된 알고리즘 상의 규칙에 따라 상기 고유저장영역의 사용권한을 제한할 제한 대상자 정보 또는 제한 대상자 카테고리 정보를 설정하고, 상기 등록/설정된 제한 대상자 정보 또는 제한 대상자 카테고리 정보를 근거로 상기 M개의 대상자 중 상기 고유저장영역의 사용권한을 제한할 $b(1 \leq b < M)$ 개의 제한 대상자 정보를 결정된 후, 상기 결정된 b개의 제한 대상자 정보를 상기 고유저장영역과 매핑 저장할 수 있다.
- [0108] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 b개의 제한 대상자 정보는 소유권자의 평판을 훼손 가능한 대상자 정보, 소유권자의 이익을 훼손 가능한 대상자 정보, 소유권자와 경쟁 관계의 대상자 정보 중 적어도 하나의 대상자 정보를 포함할 수 있다.
- [0110] 본 발명의 제2 대상 관리 실시예에 따르면, 상기 대상 관리부(125)는 상기 고유 형상의 소유권자가 이용하는 소유권자 단말(170)을 통해 상기 고유저장영역의 사용권한을 허용할 허용 대상자 정보 또는 허용 대상자 카테고리 정보를 등록받거나 및/또는 지정된 알고리즘 상의 규칙에 따라 상기 고유저장영역의 사용권한을 허용할 허용 대상자 정보 또는 허용 대상자 카테고리 정보를 설정하고, 상기 등록/설정된 허용 대상자 정보 또는 허용 대상자 카테고리 정보를 근거로 상기 M개의 대상자 중 상기 고유저장영역의 사용권한을 허용할 $w(1 \leq w < M)$ 개의 허용 대상자 정보를 결정된 후, 상기 결정된 w개의 허용 대상자 정보를 상기 고유저장영역과 매핑 저장할 수 있다.
- [0112] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 w개의 허용 대상자 정보는 소유권자의 평판을 향상시키거나 적어도 훼손 불가능한 대상자 정보, 소유권자의 이익을 향상시키거나 적어도 훼손 불가능한 대상자 정보, 소유권자와 제휴 관계의 대상자 정보 중 적어도 하나의 대상자 정보를 포함할 수 있다.
- [0114] 본 발명의 제1 콘텐츠 관리 실시예에 따르면, 상기 콘텐츠 관리부(130)는 상기 고유 형상의 소유권자가 이용하는 소유권자 단말(170)을 통해 상기 고유저장영역에 저장되지 않도록 제한하거나 링크되지 않도록 제한할 콘텐츠를 판별하기 위한 제한 콘텐츠 판별정보를 등록받거나 및/또는 지정된 알고리즘 상의 규칙에 따라 상기 고유저장영역에 저장되지 않도록 제한하거나 링크되지 않도록 제한할 콘텐츠를 판별하기 위한 제한 콘텐츠 판별정보를 설정하고, 상기 등록/설정된 제한 콘텐츠 판별정보를 근거로 상기 고유저장영역에 저장되지 않도록 제한하거나 링크되지 않도록 제한할 콘텐츠를 판별하기 위한 $r(r \geq 1)$ 개의 제한 콘텐츠 판별정보를 결정된 후, 상기 결정된 r개의 제한 콘텐츠 판별정보를 상기 고유저장영역과 매핑 저장할 수 있다.
- [0116] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 r개의 제한 콘텐츠 판별정보는 지정된 심사기준에 따라 유해한 내용을 포함하는 콘텐츠, 소유권자의 평판을 훼손 가능한 내용을 포함하는 콘텐츠, 소유권자의 이익을 훼손 가능한 내용을 포함하는 콘텐츠, 소유권자와 경쟁 관계의 대상자가 요청한 콘텐츠 중 적어도 하나의 콘텐츠를 판별하는 정보를 포함할 수 있다.
- [0118] 본 발명의 제2 콘텐츠 관리 실시예에 따르면, 상기 콘텐츠 관리부(130)는 상기 고유 형상의 소유권자가 이용하는 소유권자 단말(170)을 통해 상기 고유저장영역에 저장되도록 허용하거나 링크되도록 허용할 콘텐츠를 판별하기 위한 허용 콘텐츠 판별정보를 등록받거나 및/또는 지정된 알고리즘 상의 규칙에 따라 상기 고유저장영역에 저장되도록 허용하거나 링크되도록 허용할 콘텐츠를 판별하기 위한 허용 콘텐츠 판별정보를 설정하고, 상기 등록/설정된 허용 콘텐츠 판별정보를 근거로 상기 고유저장영역에 저장되도록 허용하거나 링크되도록 허용할 콘텐츠를 판별하기 위한 $p(p \geq 1)$ 개의 허용 콘텐츠 판별정보를 결정된 후, 상기 결정된 p개의 허용 콘텐츠 판별정보를 상기 고유저장영역과 매핑 저장할 수 있다.
- [0120] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 p개의 허용 콘텐츠 판별정보는, 지정된 심사기준에 따라 공익 목적의 내용을 포함하는 콘텐츠, 소유권자의 평판을 향상시키거나 적어도 훼손 불가능한 내용을 포함하는 콘텐츠, 소유권자의

이익을 향상시키거나 적어도 훼손 불가능한 내용을 포함하는 콘텐츠, 소유권자와 제휴 관계의 대상자가 요청한 콘텐츠 중 적어도 하나의 콘텐츠를 판별하는 정보를 포함할 수 있다.

[0122] 도면1을 참조하면, 상기 운영서버(100)는, 지정된 소유권자의 고유 형상을 통해 지정된 콘텐츠를 제공할 대상자의 가입 처리부(105)와, 상기 회원 가입된 $M(M \geq 1)$ 개의 대상자 중에서 제 $m(1 \leq m \leq M)$ 대상자를 결정하는 절차를 수행하는 대상자 결정부(135)와, 상기 고유 형상과 매핑된 고유저장영역에 상기 제 m 대상자의 사용권한을 부여하는 권한 부여부(140)와, 제 m 대상자에게 상기 고유저장영역의 사용권한이 부여된 경우, 상기 제 m 대상자의 요청을 근거로 지정된 콘텐츠를 상기 고유저장영역에 저장하거나 링크하는 절차를 수행하는 콘텐츠 등록부(145)를 포함한다.

[0124] 상기 대상자 단말(175)은 상기 운영서버(100)에 접속하여 지정된 소유권자의 고유 형상을 통해 지정된 콘텐츠를 제공할 대상자 자격으로 회원 가입하는 절차를 수행하며, 상기 가입 처리부(105)는 상기 대상자 단말(175)로부터 상기 회원 가입을 위한 대상자 정보와 대상자 식별정보를 등록받아 지정된 회원DB(도시생략)의 지정된 저장영역에 저장할 수 있다.

[0126] 한편 상기 매핑 등록부(120)를 통해 N 개의 고유 형상과 N 개의 고유저장영역이 매핑된 후, 상기 대상자 결정부(135)는 상기 회원 가입된 M 개의 대상자 중에서 적어도 하나의 대상자를 선별하여 상기 N 개의 고유 형상 중 제 $n(1 \leq n \leq N)$ 고유 형상과 매핑된 고유저장영역의 사용권한을 부여할 제 m 대상자로 결정하는 절차를 수행한다.

[0128] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 제 m 대상자를 결정하는 절차는 상기 고유저장영역의 사용권한에 대한 경매 입찰 절차를 포함할 수 있다. 이 경우 상기 대상자 결정부(135)는하나 이상의 대상자 단말(175)로부터 제 n 고유 형상과 매핑된 고유저장영역의 사용권한에 입찰하는 입찰정보(예컨대, 입찰금액 또는 콘텐츠 제공 건 당 단가금액, 기간 등)를 수신하고, 상기 입찰정보를 비교 분석하여 상기 제 n 고유 형상의 소유권자에게 가장 이득(또는 기 설정된 순위 이내의 이득)이 되는 적어도 하나의 입찰정보를 결정하고, 상기 결정된 입찰정보에 대응하는 대상자를 상기 제 m 고유 형상과 매핑된 고유저장영역의 사용권한을 부여할 제 m 대상자로 결정할 수 있다. 한편 본 발명에서 상기 제 m 대상자를 결정하는 절차가 상기 경매 입찰 절차로만 한정되는 것은 아니며, 복수의 대상자가 소정의 대가를 지불하고 상기 고유저장영역의 사용권한을 획득하는 모든 절차를 포함할 수 있다.

[0130] 한편 상기 대상자 결정부(135)를 통해 상기 제 n 고유 형상과 매핑된 고유저장영역의 사용권한을 부여할 제 m 대상자가 결정하는 절차를 수행하기 전 또는 중에, 상기 대상 관리부(125)는 상기 고유저장영역의 사용권한을 제한할 제한 대상자에게 상기 고유저장영역의 사용권한이 부여되지 않도록 관리하거나, 및/또는 상기 고유저장영역의 사용권한을 허용할 허용 대상자에게 상기 고유저장영역의 사용권한이 부여되도록 관리할 수 있다.

[0132] 본 발명의 제1 대상 관리 실시예에 따르면, 상기 고유저장영역의 사용권한을 제한할 b 개의 제한 대상자 정보가 설정된 경우, 상기 대상 관리부(125)는 상기 대상자 결정부(135)를 통해 상기 b 개의 제한 대상자를 제외한 ($M-b$)개의 대상자 중에서 상기 고유저장영역의 사용권한을 부여할 제 $m(1 \leq m \leq (M-b))$ 대상자를 결정하도록 관리한다. 만약 상기 b 개의 제한 대상자 정보에 포함된 대상자가 상기 고유저장영역의 사용권한을 요청하는 경우, 상기 대상 관리부(125)는 상기 b 개의 제한 대상자 정보에 포함된 대상자의 사용권한 요청을 정중히 거절하는 절차를 수행할 수 있다.

[0134] 본 발명의 제2 대상 관리 실시예에 따르면, 상기 고유저장영역의 사용권한을 허용할 w 개의 허용 대상자 정보가 설정된 경우, 상기 대상 관리부(125)는 상기 대상자 결정부(135)를 통해 상기 w 개의 허용 대상자 중에서 상기 고유저장영역의 사용권한을 부여할 제 $m(1 \leq m \leq w)$ 대상자를 결정하도록 관리한다. 바람직하게, 상기 대상 관리부(125)는 M 개의 대상자 중 w 개의 허용 대상자에 속한 대상자에게 상기 상기 고유저장영역의 사용권한에 대한 우선권을 부여할 수 있다. 즉, 상기 w 개의 허용 대상자 정보가 설정된 경우, ($M-w$)개의 대상자도 상기 고유저장영역

역의 사용권한을 요청할 수 있으나, 상기 대상 관리부(125)는 가능하면 상기 w개의 허용 대상자 중에서 상기 고유저장영역의 사용권한이 부여되도록 관리할 수 있다.

[0136] 한편 상기 대상자 결정부(135)를 통해 상기 제n 고유 형상과 매핑된 고유저장영역의 사용권한을 부여할 제m 대상자가 결정되면, 상기 권한 부여부(140)는 상기 제m 대상자에 대한 대상자 식별정보와 상기 상기 제m 대상자에게 사용권한이 부여된 고유저장영역에 대한 정보를 매핑하여 지정된 저장매체의 지정된 저장영역에 저장한다. 한편 상기 권한 부여부(140)는 상기 제m 대상자가 상기 고유저장영역을 사용할 준비(예컨대, 상기 고유저장영역의 사용에 대응하는 대가를 지불할 준비 등)가 완료되는지 확인하며, 상기 준비가 완료된 경우 상기 고유저장영역에 상기 제m 대상자의 지정된 콘텐츠가 저장될 수 있도록 허용하거나 또는 상기 고유저장영역을 통해 별도의 저장매체에 구비된 제m 대상자의 콘텐츠를 링크하는 링크정보가 저장될 수 있도록 허용한다.

[0138] 상기 권한 부여부(140)를 통해 제m 대상자에게 상기 제n 고유 형상과 매핑된 고유저장영역의 사용권한이 부여된 경우, 상기 콘텐츠 등록부(145)는 상기 제m 대상자의 요청을 근거로 지정된 콘텐츠를 등록받아 상기 고유저장영역에 저장하거나 또는 별도의 저장매체에 구비된 제m 대상자의 콘텐츠를 링크하는 링크정보를 상기 고유저장영역에 저장하는 절차를 수행한다.

[0140] 본 발명의 제1 콘텐츠 등록 실시예에 따르면, 상기 제m 대상자의 대상자 단말(175)은 지정된 콘텐츠를 전송하며, 이 경우 상기 콘텐츠 등록부(145)는 상기 대상자 단말(175)로부터 지정된 콘텐츠를 수신하고, 상기 제m 대상자에게 사용권한이 부여된 고유저장영역에 상기 콘텐츠를 저장하여 관리(예컨대, 상기 고유저장영역에 상기 콘텐츠를 저장 후 지정된 사용 기간 경과 시 삭제하거나 초기화)할 수 있다.

[0142] 본 발명의 제2 콘텐츠 등록 실시예에 따르면, 상기 제m 대상자의 대상자 단말(175)은 별도의 저장매체에 지정된 콘텐츠를 저장한 후 상기 별도의 저장매체에 저장된 콘텐츠를 링크하는 링크정보를 전송하며, 이 경우 상기 콘텐츠 등록부(145)는 상기 대상자 단말(175)로부터 별도의 저장매체에 저장된 콘텐츠를 링크하는 링크정보를 수신하고, 상기 제m 대상자에게 사용권한이 부여된 고유저장영역에 상기 콘텐츠를 링크하는 링크정보를 저장하여 관리(예컨대, 상기 고유저장영역에 상기 링크정보를 저장 후 지정된 사용 기간 경과 시 삭제하거나 초기화)할 수 있다.

[0144] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 지정된 콘텐츠는 광고를 위한 콘텐츠, 사용자에게 정보 전달을 위한 콘텐츠, 평판 향상을 위한 콘텐츠 중 적어도 하나의 콘텐츠를 포함할 수 있다.

[0146] 한편 상기 콘텐츠 등록부를 통해 상기 제n 고유 형상과 매핑된 고유저장영역에 상기 제m 대상자의 지정된 콘텐츠가 저장되거나 링크되기 전 또는 중에, 상기 콘텐츠 관리부(130)는 상기 고유저장영역에 저장/링크되지 않도록 제한된 콘텐츠가 상기 고유저장영역에 저장/링크되지 않도록 관리하거나, 및/또는 상기 고유저장영역에 저장/링크되도록 허용된 콘텐츠가 상기 고유저장영역에 저장/링크되도록 관리할 수 있다.

[0148] 본 발명의 제1 콘텐츠 관리 실시예에 따르면, 상기 고유저장영역에 저장되지 않도록 제한하거나 링크되지 않도록 제한할 콘텐츠를 판별하기 위한 r개의 제한 콘텐츠 판별정보가 설정된 경우, 상기 콘텐츠 관리부(130)는 상기 고유저장영역과 매핑된 r개의 제한 콘텐츠 판별정보를 통해 상기 고유저장영역에 저장 요청되거나 링크 요청된 콘텐츠를 판독하여 상기 고유저장영역에 상기 콘텐츠를 저장하거나 링크 가능한지 판별하고, 상기 콘텐츠 등록부(145)를 통해 상기 고유저장영역에 상기 판별된 콘텐츠를 저장하거나 링크하도록 관리한다.

[0150] 본 발명의 제2 콘텐츠 관리 실시예에 따르면, 상기 고유저장영역에 저장되도록 허용하거나 링크되도록 허용할 콘텐츠를 판별하기 위한 p개의 허용 콘텐츠 판별정보가 설정된 경우, 상기 콘텐츠 관리부(130)는 상기 고유저장

영역과 매핑된 p개의 허용 콘텐츠 판별정보를 통해 상기 고유저장영역에 저장 요청되거나 링크 요청된 콘텐츠를 판독하여 상기 고유저장영역에 상기 콘텐츠를 저장하거나 링크 가능한지 판별하고, 상기 콘텐츠 등록부(145)를 통해 상기 고유저장영역에 상기 판별된 콘텐츠를 저장하거나 링크하도록 관리한다.

[0152] 도면1을 참조하면, 상기 운영서버(100)는, 카메라를 구비한 사용자 무선단말(180)을 통해 지정된 프로그램이 구동되도록 관리하는 프로그램 관리부(150)와, 사용자 무선단말(180)에서 구동된 프로그램을 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 제s($1 \leq s \leq S$) 형상물이 촬영된 경우 지정된 패턴정보를 통해 상기 촬영된 제s 형상물에 대응하는 고유 형상을 인식하거나 상기 고유 형상을 인식한 결과를 확인하는 인식 처리부(155)와, 상기 인식된 고유 형상과 매핑된 고유저장영역을 확인하고 상기 고유저장영역에 저장되거나 링크된 콘텐츠를 확인하는 콘텐츠 확인부(160)와, 상기 콘텐츠를 확인한 경우 상기 사용자 무선단말(180)로 상기 콘텐츠를 제공하도록 처리하는 콘텐츠 제공부(165)를 포함한다. 바람직하게, 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동되는 프로그램은 상기 사용자 무선단말(180)에 설치 구동되는 앱에 대응하는 프로그램, 상기 사용자 무선단말(180)에 설치 구동된 앱으로 제공되는 페이지에 포함되어 상기 앱을 통해 구동되는 스크립트, 상기 사용자 무선단말(180)의 브라우저로 제공되는 페이지에 포함되어 상기 브라우저를 통해 구동되는 스크립트 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.

[0154] 사용자 무선단말(180)에 상기 운영서버(100)와 연동하여 상기 고유저장영역에 저장되거나 링크된 콘텐츠를 제공받아 출력 가능한 지정된 앱이 설치된 경우, 상기 프로그램 관리부(150)는 상기 사용자 무선단말(180)에 상기 앱의 설치 후 최초 구동(또는 정보 등록 전 구동) 시 상기 앱과 연동하여 상기 사용자 무선단말(180)을 고유 식별하는 단말식별정보와 상기 앱을 식별하는 앱식별정보를 등록받아 지정된 운영DB에 저장하여 관리할 수 있다. 이 경우 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동되는 프로그램은 상기 사용자 무선단말(180)에 설치 구동되는 앱에 대응하는 프로그램을 포함할 수 있다. 한편 이 경우 상기 프로그램 관리부(150)는 별도의 앱관리서버 형태로 구현될 수 있다. 한편 상기 프로그램이 사용자 무선단말(180)에 설치 구동되는 앱에 대응하고 상기 프로그램을 통해 상기 무선단말(180) 내에서 상기 고유 형상을 인식하는 경우, 상기 매핑 등록부(120)는 상기 N개의 고유 형상을 화상 인식하기 위한 N개의 패턴정보와 N개의 고유식별정보를 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동된 앱(또는 프로그램)으로 제공할 수 있으며, 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동된 앱(또는 프로그램)은 상기 N개의 패턴정보와 N개의 고유식별정보를 수신하여 상기 무선단말(180)의 지정된 저장영역에 저장할 수 있다.

[0156] 한편 사용자 무선단말(180)에 지정된 스크립트를 포함하는 페이지를 제공받아 상기 스크립트를 구동 가능한 지정된 앱이 설치된 경우, 상기 프로그램 관리부(150)는 상기 사용자 무선단말(180)에 상기 앱의 설치 후 최초 구동(또는 정보 등록 전 구동) 시 상기 앱과 연동하여 상기 사용자 무선단말(180)을 고유 식별하는 단말식별정보와 상기 앱을 식별하는 앱식별정보를 등록받아 지정된 운영DB에 저장하여 관리할 수 있다. 한편 상기 사용자 무선단말(180)에서 상기 앱이 구동되어 지정된 스크립트를 포함하는 페이지를 요청하는 경우, 상기 프로그램 관리부(150)는 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동된 앱으로 지정된 스크립트를 포함하는 페이지를 제공하며, 이 경우 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동되는 프로그램은 상기 사용자 무선단말(180)에 설치 구동된 앱으로 제공되는 페이지에 포함되어 상기 앱을 통해 구동되는 스크립트를 포함할 수 있다. 한편 상기 프로그램을 통해 상기 무선단말(180) 내에서 상기 고유 형상을 인식하는 경우, 상기 매핑 등록부(120)는 상기 N개의 고유 형상을 화상 인식하기 위한 N개의 패턴정보와 N개의 고유식별정보를 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동된 앱(또는 프로그램)으로 제공할 수 있으며, 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동된 앱(또는 프로그램)은 상기 N개의 패턴정보와 N개의 고유식별정보를 수신하여 상기 무선단말(180)의 지정된 저장영역에 저장할 수 있다.

[0158] 한편 사용자 무선단말(180)에서 브라우저를 구동하여 지정된 스크립트를 포함하는 페이지를 요청하는 경우, 상기 프로그램 관리부(150)는 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동된 브라우저로 지정된 스크립트를 포함하는 페이지를 제공하며, 이 경우 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동되는 프로그램은 상기 사용자 무선단말(180)의 브라우저로 제공되는 페이지에 포함되어 상기 브라우저를 통해 구동되는 스크립트를 포함할 수 있다.

[0160] 한편 본 발명의 다른 실시 방법에 따르면, 상기 프로그램 관리부(150)는 상기 제m 대상자가 이용하는 대상자 단말(175)로부터 상기 제m 대상자의 콘텐츠를 제공받아 출력 가능한 하나 이상의 프로그램의 종류나 버전을 식별

하기 위한 프로그램정보를 등록받거나 및/또는 지정된 규칙에 따라 상기 제 m 대상자의 콘텐츠를 제공받아 출력 가능한 하나 이상의 프로그램의 종류나 버전을 식별하기 위한 프로그램정보를 설정할 수 있으며, 이 경우 상기 등록/설정된 프로그램정보를 상기 고유저장영역과 매핑 저장할 수 있다. 한편 상기 제 m 대상자의 콘텐츠를 제공받아 출력 가능한 하나 이상의 프로그램의 종류나 버전을 식별하기 위한 프로그램정보가 설정된 경우, 상기 프로그램 관리부(150)는 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동되는 앱에 대응하는 프로그램에 대한 프로그램정보를 확인하고, 상기 확인된 프로그램정보와 상기 저장된 프로그램정보를 비교하여 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동된 프로그램을 통해 상기 콘텐츠를 제공받아 출력 가능한지 판별할 수 있다. 또는 상기 프로그램 관리부(150)는 사용자 무선단말(180)에서 구동된 앱이나 브라우저로 지정된 스크립트를 포함하는 페이지 제공 시 상기 프로그램정보에 대응하는 스크립트를 포함하는 페이지를 제공하도록 관리할 수 있다.

[0162] 사용자 무선단말(180)에서 지정된 프로그램이 구동되고, 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동된 프로그램이 상기 무선단말(180)의 카메라를 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 제 s ($1 \leq s \leq S$) 형상물을 촬영한 경우, 상기 인식 처리부(155)는 지정된 패턴정보를 통해 상기 촬영된 제 s 형상물에 대응하는 고유 형상을 인식하는 절차를 수행하여 상기 고유 형상에 대응하거나 상기 고유 형상을 인식하는데 이용된 패턴정보에 대응하는 고유식별정보를 확인하거나, 및/또는 상기 프로그램이 지정된 패턴정보를 통해 상기 고유 형상을 인식한 결과에 대응하는 고유식별정보를 확인한다.

[0164] 본 발명의 제1 형상 인식 실시예에 따르면, 상기 고유 형상을 인식하기 위한 패턴정보는 상기 운영서버(100) 상의 지정된 저장영역에 저장될 수 있다. 이 경우 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동된 프로그램은 상기 무선단말(180)의 카메라를 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 제 s 형상물을 촬영한 화상정보를 확인하고, 상기 화상정보를 상기 운영서버(100) 측으로 전송할 수 있다. 이 경우 상기 인식 처리부(155)는 상기 사용자 무선단말(180)의 프로그램으로부터 상기 사용자 무선단말(180)의 카메라를 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 상기 제 s 형상물을 촬영한 화상정보를 수신하고, 지정된 패턴정보를 통해 상기 화상정보를 판독하여 상기 화상정보에 포함된 제 s 형상물에 대응하는 고유 형상을 인식하고, 상기 인식된 고유 형상에 대응하거나 상기 고유 형상을 인식하는데 이용된 패턴정보에 대응하는 고유식별정보를 확인할 수 있다.

[0166] 본 발명의 제2 형상 인식 실시예에 따르면, 상기 고유 형상을 인식하기 위한 패턴정보는 상기 사용자 무선단말(180) 내의 지정된 저장영역에 저장될 수 있다. 이 경우 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동된 프로그램은 상기 무선단말(180)의 카메라를 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 제 s 형상물을 촬영한 화상정보를 확인하고, 상기 패턴정보를 통해 상기 화상정보를 판독하여 상기 화상정보에 포함된 제 s 형상물에 대응하는 고유 형상을 인식한 후, 상기 고유 형상을 인식한 결과에 대응하는 고유식별정보를 상기 운영서버(100) 측으로 전송할 수 있다. 이 경우 상기 인식 처리부(155)는 상기 사용자 무선단말(180)의 프로그램으로부터 상기 고유 형상을 인식한 결과에 대응하는 고유식별정보를 수신할 수 있다.

[0168] 한편 상기 인식 처리부(155)를 통해 상기 고유 형상에 대응하거나 상기 고유 형상을 인식하는데 이용된 패턴정보에 대응하는 고유식별정보가 확인되거나 및/또는 사용자 무선단말(180)의 프로그램으로부터 상기 고유 형상을 인식한 결과에 대응하는 고유식별정보가 수신된 경우, 상기 콘텐츠 확인부(160)는 상기 확인/수신된 고유식별정보와 매핑된 고유저장영역을 확인하고 상기 고유저장영역에 저장되거나 링크된 콘텐츠를 확인할 수 있다.

[0170] 상기 콘텐츠 확인부(160)를 통해 상기 고유저장영역에 저장되거나 링크된 콘텐츠를 확인한 경우, 상기 콘텐츠 제공부(165)는 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동된 프로그램으로 상기 고유저장영역에 저장되거나 링크된 콘텐츠를 제공하는 절차를 수행하여 상기 사용자 무선단말(180)의 프로그램을 통해 상기 콘텐츠를 수신하여 출력하도록 처리한다.

[0172] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 콘텐츠 제공부(165)는 상기 고유저장영역에 콘텐츠가 저장된 경우 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동된 프로그램으로 상기 콘텐츠를 제공하는 절차를 수행할 수 있으며, 이 경우 상기

사용자 무선단말(180)의 프로그램은 상기 콘텐츠를 수신하여 출력할 수 있다.

- [0174] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 콘텐츠 제공부(165)는 상기 고유저장영역에 별도의 저장매체에 저장된 콘텐츠에 대한 링크정보가 저장된 경우 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동된 프로그램으로 상기 콘텐츠에 대한 링크정보를 제공할 수 있으며, 이 경우 상기 사용자 무선단말(180)의 프로그램은 상기 링크정보를 통해 상기 콘텐츠를 수신하여 출력할 수 있다.

- [0176] 도면2는 본 발명의 실시 방법에 따른 콘텐츠 마켓플레이스를 제공하는 과정을 도시한 도면이다.

- [0178] 보다 상세하게 본 도면2는 현실세계의 지정된 $L(L \geq 1)$ 개의 거점에 구비된 $S(S \geq L)$ 개의 형상물에 대응하는 고유 형상을 이용하여 사용자 무선단말(180)로 지정된 콘텐츠를 제공하기를 원하는 $M(M \geq 1)$ 개의 대상자와 상기 고유 형상을 소유한 소유권자 간 콘텐츠 마켓플레이스를 제공하는 과정의 일 실시예를 도시한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면2를 참조 및/또는 변형하여 상기 과정에 대한 다양한 실시 방법(예컨대, 일부 단계가 생략되거나, 또는 순서가 변경되거나, 또는 상기 도면1에 설명된 구성에 대응하는 적어도 하나의 단계가 추가되는 실시 방법)을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면2에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.

- [0180] 도면2를 참조하면, 지정된 고유 형상을 소유한 소유권자 단말(170)에서 지정된 고유 형상의 소유권자에 대한 회원 가입을 요청하면(200), 운영서버(100)는 지정된 고유 형상의 소유권자에 대한 회원 가입을 처리한다(205). 한편 지정된 소유권자가 소유한 지정된 고유 형상을 통해 지정된 콘텐츠를 제공하기를 원하는 대상자가 대상자 단말(175)을 통해 회원 가입을 요청하면(200), 운영서버(100)는 지정된 고유 형상을 통해 지정된 콘텐츠를 제공할 대상자에 대한 회원 가입을 처리한다(215).

- [0182] 한편 상기 소유권자 단말(170)에서 현실세계의 지정된 L 개의 거점에 구비된 S 개의 형상물에 대응하는 고유 형상과 지정된 고유저장영역을 매핑하기 위한 등록정보를 전송하면(220), 운영서버(100)는 상기 소유권자 단말(170)로부터 상기 고유 형상과 고유저장영역을 매핑하기 위한 등록정보를 수신하고(225), 상기 고유 형상을 인식하기 위한 패턴정보를 생성/확인하고, 상기 고유 형상에 대응하거나 상기 패턴정보에 대응하는 고유식별정보를 확인한 후, 상기 생성/확인된 패턴정보와 상기 확인된 고유식별정보를 지정된 저장영역에 매핑 저장한다(230). 만약 사용자 무선단말(180)에서 구동되는 프로그램에서 상기 패턴정보를 통해 고유 형상을 인식하는 경우, 상기 운영서버(100)는 상기 패턴정보와 고유식별정보를 상기 사용자 무선단말(180)의 프로그램으로 제공하여 상기 무선단말(180)의 지정된 저장영역에 저장하도록 처리할 수 있다(230).

- [0184] 한편 상기 운영서버(100)는 상기의 등록 과정을 통해 N 개의 지정된 고유 형상과 각각의 고유 형상에 할당된 N 개의 지정된 고유저장영역을 매핑 저장한다(235)

- [0186] 한편 상기 대상자 단말(175)에서 N 개의 고유 형상 중 사용권한을 신규 부여 가능한 제 n 고유형상과 매핑된 고유 저장영역의 사용권한을 요청하는 절차 수행하면(240), 상기 운영서버(100)는 M 개의 대상자 중 상기 제 n 고유 형상과 매핑된 고유저장영역의 사용권한을 부여할 제 m 대상자를 결정하는 절차 수행한다(245). 바람직하게, 상기 대상자 단말(175)과 운영서버(100)는 상기 고유저장영역의 사용권한에 대한 경매 입찰 절차를 수행할 수 있다.

- [0188] 만약 상기 제 n 고유 형상과 매핑된 고유저장영역의 사용권한을 부여할 제 m 대상자가 결정되면, 상기 운영서버(100)는 상기 제 n 고유 형상과 매핑된 고유저장영역에 제 m 대상자의 사용권한을 부여한다(250).

- [0190] 한편 상기 대상자 단말(175)에서 상기 사용권한이 부여된 고유저장영역에 지정된 콘텐츠를 저장/링크 요청하면 (255), 상기 운영서버(100)는 상기 제m 대상자의 사용권한이 부여된 고유저장영역에 상기 제m 대상자의 지정된 콘텐츠를 저장/링크한다(260).
- [0192] 도면3은 본 발명의 일 실시 방법에 따라 콘텐츠 마켓플레이스를 통해 제공된 콘텐츠를 출력하는 과정을 도시한 도면이다.
- [0194] 보다 상세하게 본 도면3은 사용자 무선단말(180)에서 구동된 프로그램을 통해 고유 형상을 인식하여 콘텐츠 마켓플레이스를 통해 제공된 콘텐츠를 출력하는 과정의 일 실시예를 도시한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면3을 참조 및/또는 변형하여 상기 과정에 대한 다양한 실시 방법(예컨대, 일부 단계가 생략되거나, 또는 순서가 변경되거나, 또는 상기 도면1에 설명된 구성에 대응하는 적어도 하나의 단계가 부가되는 실시 방법)을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면3에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.
- [0196] 도면3을 참조하면, 사용자 무선단말(180)은 지정된 콘텐츠를 제공받아 출력 가능한 프로그램을 구동한다(300). 상기 프로그램은 상기 사용자 무선단말(180)에 설치된 앱에 대응하는 프로그램이거나 및/또는 상기 사용자 무선단말(180)로 제공된 페이지에 포함된 스크립트를 포함할 수 있다.
- [0198] 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동된 프로그램은 상기 무선단말(180)의 카메라를 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 제s 형상물을 촬영한 화상정보를 확인하고(305), 상기 무선단말(180)의 지정된 저장영역에 저장된 패턴정보를 통해 상기 화상정보에 포함된 제s 형상물에 대응하는 고유 형상을 인식한다(310).
- [0200] 만약 상기 화상정보에 포함된 제s 형상물에 대응하는 고유 형상이 인식되면, 상기 사용자 무선단말(180)의 프로그램은 고유 형상을 인식한 결과에 대응하는 고유식별정보를 확인하여 전송하고(315), 운영서버(100)는 사용자 무선단말(180)의 프로그램으로부터 상기 고유 형상을 인식한 결과에 대응하는 고유식별정보를 수신한다(320).
- [0202] 상기 운영서버(100)는 상기 고유식별정보와 매핑된 고유저장영역을 확인하고(325), 상기 고유저장영역에 저장/링크된 콘텐츠를 확인하고(330), 상기 사용자 무선단말(180)의 프로그램으로 상기 콘텐츠를 제공하는 절차 수행하며(335), 상기 사용자 무선단말(180)의 프로그램은 상기 콘텐츠를 수신하여 출력한다(340).
- [0204] 도면4는 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 콘텐츠 마켓플레이스를 통해 제공된 콘텐츠를 출력하는 과정을 도시한 도면이다.
- [0206] 보다 상세하게 본 도면4는 운영서버(100)를 통해 고유 형상을 인식하여 콘텐츠 마켓플레이스를 통해 제공된 콘텐츠를 출력하는 과정의 일 실시예를 도시한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면4를 참조 및/또는 변형하여 상기 과정에 대한 다양한 실시 방법(예컨대, 일부 단계가 생략되거나, 또는 순서가 변경되거나, 또는 상기 도면1에 설명된 구성에 대응하는 적어도 하나의 단계가 부가되는 실시 방법)을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면4에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.
- [0208] 도면4를 참조하면, 사용자 무선단말(180)은 지정된 콘텐츠를 제공받아 출력 가능한 프로그램을 구동한다(400). 상기 프로그램은 상기 사용자 무선단말(180)에 설치된 앱에 대응하는 프로그램이거나 및/또는 상기 사용자 무선단말(180)로 제공된 페이지에 포함된 스크립트를 포함할 수 있다.

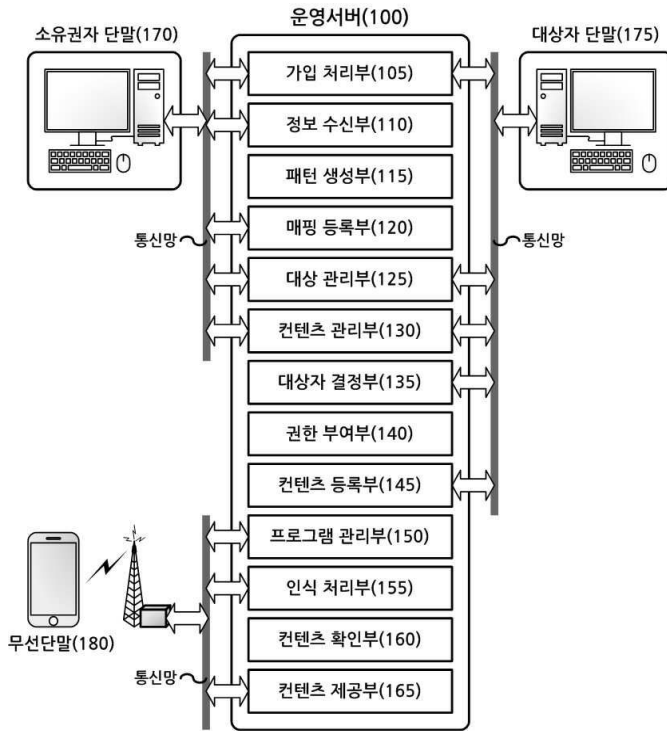
- [0210] 상기 사용자 무선단말(180)에서 구동된 프로그램은 상기 무선단말(180)의 카메라를 통해 현실세계의 지정된 거점에 구비된 제s 형상물을 촬영한 화상정보를 확인하고(405), 상기 제s 형상물을 포함하는 화상정보를 운영서버(100)로 전송한다(410).
- [0212] 상기 운영서버(100)는 상기 사용자 무선단말(180)의 프로그램으로부터 상기 제s 형상물을 포함하는 화상정보를 수신하고(415), 지정된 저장영역에 저장된 패턴정보를 통해 상기 화상정보에 포함된 제s 형상물에 대응하는 고유 형상을 인식한다(420).
- [0214] 만약 상기 화상정보에 포함된 제s 형상물에 대응하는 고유 형상이 인식되면, 상기 운영서버(100)는 상기 고유 형상에 대응하거나 상기 패턴정보에 대응하는 고유식별정보를 확인하고(425), 상기 고유식별정보와 매핑된 고유 저장영역을 확인하고(430), 상기 고유저장영역에 저장/링크된 콘텐츠를 확인하고(435), 상기 사용자 무선단말(180)의 프로그램으로 상기 콘텐츠를 제공하는 절차 수행하며(440), 상기 사용자 무선단말(180)의 프로그램은 상기 콘텐츠를 수신하여 출력한다(445).

부호의 설명

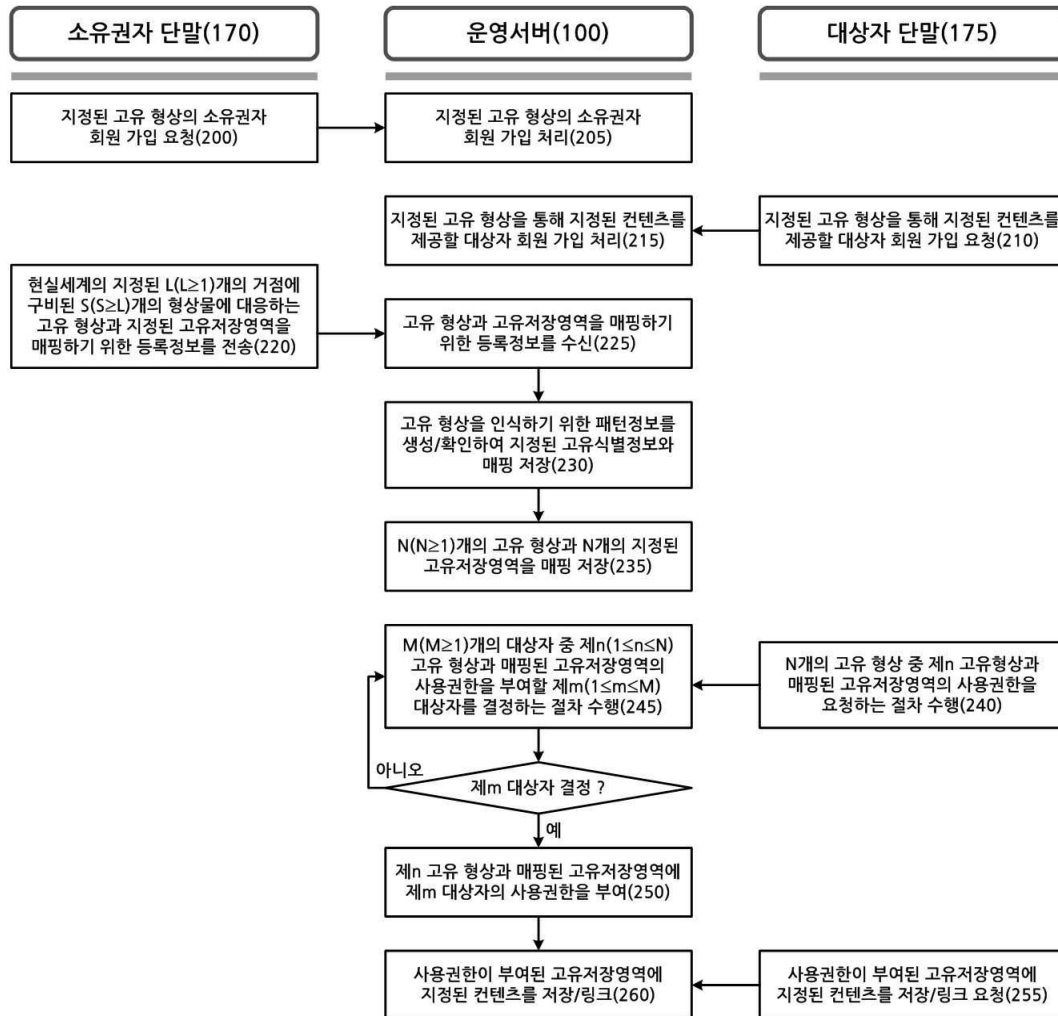
- [0216] 100 : 운영서버 105 : 가입 처리부
 110 : 정보 수신부 115 : 패턴 생성부
 120 : 매핑 등록부 125 : 대상 관리부
 130 : 콘텐츠 관리부 135 : 대상자 결정부
 140 : 권한 부여부 145 : 콘텐츠 등록부
 150 : 프로그램 관리부 155 : 인식 처리부
 160 : 콘텐츠 확인부 165 : 콘텐츠 제공부
 170 : 소유권자 단말 175 : 대상자 단말
 180 : 무선단말

도면

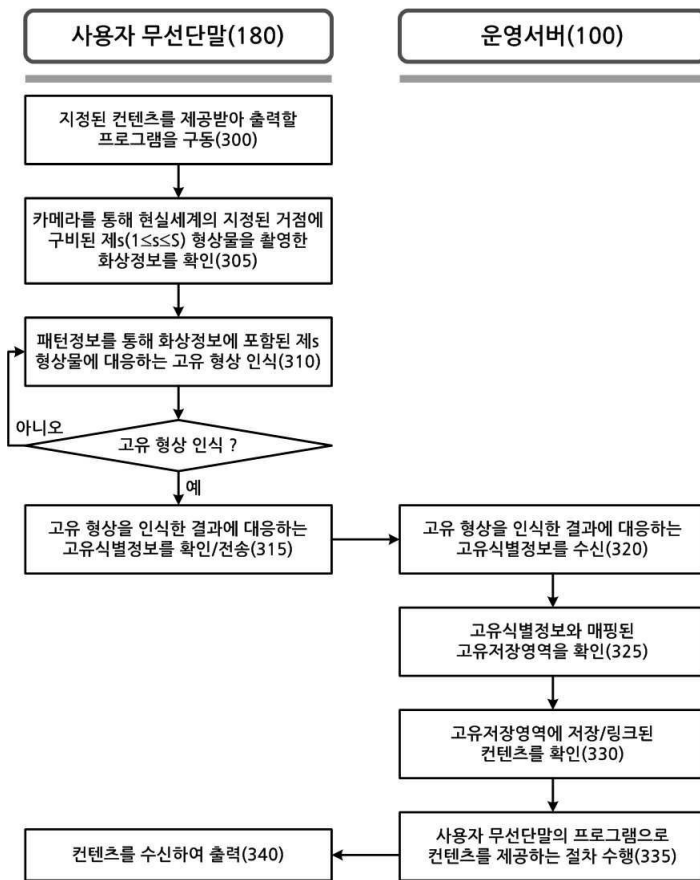
도면1



도면2



도면3



도면4

