(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2024년03월21일
(11) 등록번호 10-2650442
(24) 등록일자 2024년03월19일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G07B 1/00 (2006.01) *G06K 19/06* (2006.01)
G06K 19/08 (2006.01) *G06K 7/10* (2006.01)
G06K 7/14 (2006.01) *G07B 5/04* (2006.01)
G07C 11/00 (2021.01)
(52) CPC특허분류
G07B 1/00 (2013.01)
G06K 19/06028 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2021-7001434
(22) 출원일자(국제) 2019년06월06일
심사청구일자 2022년06월03일
(85) 번역문제출일자 2021년01월15일
(65) 공개번호 10-2021-0022064
(43) 공개일자 2021년03월02일
(86) 국제출원번호 PCT/US2019/035859
(87) 국제공개번호 WO 2019/245750
국제공개일자 2019년12월26일
(30) 우선권주장
62/686,545 2018년06월18일 미국(US)
16/025,669 2018년07월02일 미국(US)
(56) 선행기술조사문헌
JP2003187274 A*
US20110226857 A1*
US20120300087 A1*
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
유니버셜 시티 스튜디오스 엘엘씨
미국 캘리포니아주 91608 유니버셜 시티 유니버셜 시티 플라자 100
(72) 발명자
하네드 제시카
미국 플로리다주 32819 올랜도 3 플로어 프라머네이드 빌딩 유니버셜 스튜디오스 플라자 1000
켈리 데니스
미국 플로리다주 32819 올랜도 3 플로어 프라머네이드 빌딩 유니버셜 스튜디오스 플라자 1000
(74) 대리인
제일특허법인(유)

전체 청구항 수 : 총 20 항 심사관 : 박시영

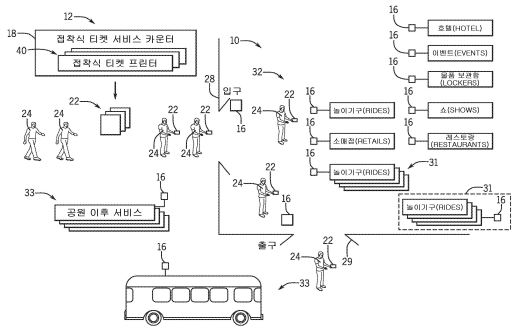
(54) 발명의 명칭 **접착식 티켓 시스템 및 방법**

(57) 요 약

발권 시스템은 접착식 티켓, 하나 이상의 접착식 티켓 프린터 및 접착식 티켓 제어 시스템을 포함한다. 접착식 티켓은 바코드가 배치된 접착식 티켓 캐리어를 포함하며, 식별 태그가 포함되고, 접착식 티켓 캐리어로부터 제거되어 다른 표면에 접착될 수 있도록 구성된 스티커를 포함한다. 접착식 티켓 프린터의 각각은 바코드 정보와 사

(뒷면에 계속)

대 표 도



용자 계정을 연관시키기 위해 바코드로부터 바코드 정보를 판독하도록 구성되고, 식별 태그에서 식별 태그 정보를 판독하거나, 식별 태그에 식별 태그 정보를 기록하거나, 이들의 조합으로 구성되어, 바코드와 식별 태그가 사용자 계정과 연관되도록 식별 태그를 동일한 사용자 계정과 연관시킨다. 접착식 티켓 제어 시스템은 접착식 티켓 판독기에 의해 판독된 바코드 정보 또는 식별 정보에 적어도 부분적으로 기초하여 놀이 공원에 대한 액세스를 인증하도록 구성된다.

(52) CPC특허분류
G06K 19/08 (2013.01)
G06K 7/10297 (2013.01)
G06K 7/1413 (2013.01)
G07B 5/04 (2013.01)
G07C 11/00 (2021.01)
G07C 2011/02 (2013.01)

명 세 서

청구범위

청구항 1

발권 시스템으로서,

접착식 티켓(a stick-on ticket)과,

하나 이상의 접착식 티켓 프린터와,

상기 하나 이상의 접착식 티켓 프린터에 커플링된 접착식 티켓 제어 시스템을 포함하되,

상기 접착식 티켓은,

접착식 티켓 캐리어와,

식별 태그 및 접착층을 포함하는 스티커 - 상기 스티커는, 상기 접착식 티켓 캐리어로부터 제거 가능하고 다른 표면에 접착되도록 구성됨 -, 및

상기 접착식 티켓 캐리어 상에 상기 스티커가 배치될 때 상기 스티커에 의해 커버되지 않는 상기 접착식 티켓 캐리어의 캐리어 영역 상의 상기 접착식 티켓 캐리어에 배치된 바코드 정보를 포함하는 바코드를 포함하고,

상기 접착식 티켓 프린터의 각각은, 상기 바코드 정보를 사용자 계정과 연관시키고 상기 바코드를 접착식 티켓 요청에 응답하여 요구에 따라 상기 캐리어 영역 상에 인쇄하도록 구성되며, 상기 접착식 티켓 프린터의 각각은,

상기 식별 태그에서 식별 태그 정보를 판독하거나, 상기 식별 태그에 상기 식별 태그 정보를 기록하거나, 이들의 조합으로 구성되어, 상기 바코드와 상기 식별 태그가 동일한 상기 사용자 계정과 연관되도록 상기 식별 태그를 상기 사용자 계정과 연관시키는 식별 태그 판독기, 및

상기 바코드 정보 및 상기 식별 태그 정보를 전달하도록 구성된 통신 회로를 포함하고,

상기 접착식 티켓 제어 시스템은 명령어를 저장하고, 상기 명령어는 실행되는 경우 상기 접착식 티켓 제어 시스템으로 하여금,

상기 하나 이상의 접착식 티켓 프린터로부터 상기 바코드 정보 및 상기 식별 태그 정보를 수신하고,

상기 사용자 계정과 연관된 상기 바코드 정보 및 상기 식별 태그 정보를 저장하고,

놀이 공원과 연관된 접착식 티켓 판독기로부터 상기 바코드 정보 또는 상기 식별 태그 정보를 수신하며,

상기 접착식 티켓 판독기가 판독한 상기 바코드 정보 또는 상기 식별 태그 정보 중 적어도 일부에 기초하여 상기 놀이 공원에의 액세스를 인증하게 하도록 구성되는,

발권 시스템.

청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 하나 이상의 접착식 티켓 프린터 내에 통합되어 상기 바코드로부터 상기 바코드 정보를 판독하는 상기 바코드 판독기를 포함하는,

발권 시스템.

청구항 3

제 1 항에 있어서,

상기 바코드로부터 상기 바코드 정보를 판독하도록 구성된 바코드 판독기를 포함하고, 상기 바코드 판독기는 모

바일 또는 휴대용 장치를 포함하는,

발권 시스템.

청구항 4

제 1 항에 있어서,

상기 명령어는, 실행 시, 상기 접착식 티켓 제어 시스템으로 하여금, 상기 바코드 정보 또는 상기 식별 태그 정보 중 하나만을 기초로 하여 액세스를 인증하게 하는,

발권 시스템.

청구항 5

제 1 항에 있어서,

상기 명령어는, 실행 시, 상기 접착식 티켓 제어 시스템으로 하여금, 상기 놀이 공원 외부의 하나 이상의 공원 이후 서비스(post-park service)로의 액세스를 인증하게 하는,

발권 시스템.

청구항 6

제 1 항에 있어서,

상기 명령어는, 실행 시, 상기 접착식 티켓 제어 시스템으로 하여금, 상기 접착식 티켓의 소유권을 인증하게 하고, 상기 접착식 티켓의 상기 소유권을 인증하는 것에 응답하여 대체 접착식 티켓을 생성하게 하는,

발권 시스템.

청구항 7

제 1 항에 있어서,

상기 명령어는, 실행 시, 상기 접착식 티켓 제어 시스템으로 하여금, 상기 접착식 티켓을 사전 결정된 시간에 비활성화하게 하는,

발권 시스템.

청구항 8

제 1 항에 있어서,

상기 식별 태그는, 접착식 티켓 디자인에 관한 정보를 저장하는,

발권 시스템.

청구항 9

발권 방법으로서,

접착식 티켓에 대한 접착식 티켓 요청을 수신하는 단계 - 상기 접착식 티켓은 스티커와 상기 스티커에 의해 커버되지 않은 캐리어 영역을 포함함 - 와,

상기 접착식 티켓 요청에 응답하여 요구에 따라 상기 캐리어 영역에 바코드를 인쇄하는 단계와,

상기 접착식 티켓의 상기 스티커의 식별 태그 및 상기 바코드를 사용자와 연관시켜 연관된 접착식 티켓을 생성하는 단계와,

상기 연관된 접착식 티켓을 상기 사용자에게 제공하는 단계와,

어트랙션(attraction)에서 상기 연관된 접착식 티켓으로부터 상기 사용자와 연관되어 있는 정보를 판독하는 단계, 및

상기 정보에 적어도 부분적으로 기초하여 상기 어트랙션에 대한 액세스를 인증하는 단계

를 포함하는 발권 방법.

청구항 10

제 9 항에 있어서,

상기 바코드를 상기 사용자와 연관시키는 단계는 접착식 티켓 프린터와 통신 가능하게 커플링된 바코드 판독기를 사용하여 상기 바코드를 스캐닝하는 단계를 포함하는,

발권 방법.

청구항 11

제 9 항에 있어서,

상기 접착식 티켓을 상기 바코드와 연관시키는 단계는 모바일 장치를 사용하여 상기 바코드를 스캐닝하는 단계를 포함하는,

발권 방법.

청구항 12

제 9 항에 있어서,

상기 연관된 접착식 티켓으로부터 상기 정보를 판독하는 단계는 상기 바코드로부터의 정보를 판독하는 단계를 포함하는,

발권 방법.

청구항 13

제 9 항에 있어서,

상기 연관된 접착식 티켓으로부터 상기 정보를 판독하는 단계는 상기 스티커의 상기 식별 태그로부터 정보를 판독하는 단계를 포함하는,

발권 방법.

청구항 14

제 9 항에 있어서,

상기 어트랙션에 대한 액세스를 인증하는 상기 단계 후에 상기 어트랙션에 대한 액세스가 유효하지 않으면, 상기 연관된 접착식 티켓의 다른 부분으로부터 제 2 정보를 판독하는 단계

를 포함하는 발권 방법.

청구항 15

제 14 항에 있어서,

상기 제 2 정보는, 상기 바코드로부터의 정보인,

발권 방법.

청구항 16

접착식 티켓을 인쇄하도록 구성된 접착식 티켓 프린터로서,

접착식 티켓 캐리어의 마주보는 표면 상에 또는 스티커의 가장자리 외부의 캐리어 영역 및 스티커를 포함하는 접착식 티켓 캐리어 상에 바코드 정보를 인쇄하도록 구성된 프린터 - 상기 프린터는 접착식 티켓 요청에 응답하여 요구에 따라 상기 캐리어 영역상에 상기 바코드를 인쇄하도록 구성됨 - ,

식별 태그 정보를 획득하기 위해 상기 접착식 티켓 캐리어와 연관된 스티커의 식별 태그를 판독하도록 구성된 식별 태그 판독기와,

사용자 정보를 수신하고, 상기 사용자 정보를 상기 바코드 정보 및 상기 식별 태그 정보와 연관시켜 접착식 티켓 정보를 생성하도록 구성된 프로세서, 및

상기 접착식 티켓 정보를 접착식 티켓 제어 시스템으로 전송하도록 구성된 통신 회로

를 포함하는 접착식 티켓 프린터.

청구항 17

제 16 항에 있어서,

상기 식별 태그 판독기는 RFID(Radio Frequency Identification) 태그 판독기를 포함하는,

접착식 티켓 프린터.

청구항 18

제 16 항에 있어서,

상기 식별 태그 판독기는 NFC(Near Field Communication) 태그 판독기를 포함하는,

접착식 티켓 프린터.

청구항 19

제 16 항에 있어서,

상기 바코드를 판독하여 상기 바코드 정보를 획득하도록 구성된 바코드 판독기를 포함하고, 상기 바코드 판독기는 광학 판독기를 포함하는,

접착식 티켓 프린터.

청구항 20

제 16 항에 있어서,

상기 사용자 정보의 입력을 허용하도록 구성된 사용자 인터페이스를 포함하는,

접착식 티켓 프린터.

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] (관련 특허 출원 상호 참조)

[0002] 본 출원은 2018년 6월 18일자로 출원된 "접착식 티켓 시스템 및 방법(STICK-ON TICKET SYSTEM AND METHOD)"이라는 명칭의 미국 가출원 제62/686,545호의 이익을 주장하며, 그 개시 내용은 모든 목적을 위해 본 명세서에 참조로서 포함된다.

[0003] (발명의 분야)

[0004] 본 발명은 일반적으로 놀이 공원 분야에 관한 것이다. 보다 구체적으로, 본 발명의 실시예는 놀이 공원, 이벤트 및 어트랙션에 대한 액세스를 인증하기 위한 발권 시스템 및 방법에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0005] 이 섹션은 독자에게 현재 기술의 다양한 측면과 관련될 수 있는 기술의 다양한 양태를 소개하기 위한 것으로, 이하에 설명 및/또는 청구된다. 이러한 설명은 독자에게 배경 정보를 제공하여 본 발명의 다양한 양태를 더 잘 이해할 수 있도록 하는 데 도움이 된다고 생각된다. 따라서, 이러한 설명은 선행 기술의 입장으로서가 아니라 위와 같은 관점으로 읽어야 한다는 점을 이해해야 한다.

[0006] 놀이 공원 또는 유사한 오락 시설에서 놀이 공원에 대한 입장객의 액세스를 인증하기 위해 다양한 발권 기술이 사용되고 있다. 그러나 현재의 기술은 불편 및/또는 비효율적일 수 있다. 예를 들어, 구매 티켓 또는 자격

(entitlement)을 통합 장치와 연결하는 다단계 프로세스를 사용하여 놀이 공원에 액세스할 수 있게 되므로 시간이 오래 걸리고 수작업이 많이 소요된다. 또한, 이러한 통합 장치는 분실 또는 손상 시에 교체하거나 수리하는 데 비용이 많이 들 수 있다. 따라서, 놀이 공원 또는 어트랙션에 대한 액세스를 인증하기 위한 효율적인 시스템 및 방법을 제공하는 것이 바람직할 수 있다.

발명의 내용

[0007] 최초로 청구된 청구 대상에 상응하는 소정 실시예가 이하에 요약되어 있다. 이들 실시예는 본 발명의 범주를 한정하려고 의도된 것은 아니다. 실제로, 본 발명은 이하에 설명된 실시예와 유사하거나 상이할 수 있는 다양한 형태를 포함할 수 있다.

[0008] 본 발명의 일 양태에 따르면, 발권 시스템은 접착식 티켓, 하나 이상의 접착식 티켓 프린터 및 접착식 티켓 제어 시스템을 포함한다. 접착식 티켓은 접착식 티켓 캐리어, 및 식별 태그와 접착층을 포함하는 스티커를 포함하며, 스티커는 접착식 티켓 캐리어로부터 제거 가능하고 다른 표면에 접착되도록 구성된다. 접착식 티켓에는 접착식 티켓 캐리어에 배치된 바코드도 포함된다. 하나 이상의 접착식 티켓 프린터의 각각은 바코드 정보를 사용자 계정과 연관시키기 위해 바코드로부터 바코드 정보를 판독하도록 구성된 바코드 판독기를 포함한다. 접착식 티켓 프린터의 각각은 식별 태그에서 식별 태그 정보를 판독하거나, 식별 태그에 식별 태그 정보를 기록하거나, 이들의 조합으로 구성된 식별 태그 판독기를 포함하여, 바코드와 식별 태그가 사용자 계정과 연관되도록 식별 태그를 동일한 사용자 계정과 연관시킨다. 접착식 티켓 프린터의 각각은 또한 바코드 정보와 식별 태그 정보를 전달하도록 구성된 통신 회로를 포함한다. 접착식 티켓 제어 시스템은 하나 이상의 접착식 티켓 프린터에 커플링되며, 여기서, 접착식 티켓 제어 시스템은 실행 시에 접착식 티켓 제어 시스템으로 하여금 하나 이상의 접착식 티켓 프린터로부터 바코드 정보 및 식별 태그 정보를 수신하고, 사용자 계정과 연관된 바코드 정보 및 식별 태그 정보를 저장하고, 놀이 공원과 연관된 접착식 티켓 판독기로부터 바코드 정보나 식별 태그 정보를 수신하며, 접착식 티켓 판독기에 의해 판독된 바코드 정보나 식별 정보 중 적어도 일부에 기초하여 놀이 공원에 대한 액세스를 인증하도록 구성되는 명령어를 저장한다.

[0009] 본 발명의 다른 양태에 따르면, 발권 방법은 접착식 티켓에 대한 접착식 티켓 요청을 수신하는 단계와, 연관된 접착식 티켓을 생성하기 위해 접착식 티켓의 바코드 및 식별 태그를 사용자와 연관시키는 단계를 포함한다. 이 방법은 연관된 접착식 티켓을 사용자에게 제공하는 단계를 포함한다. 이 방법은, 어트랙션에서, 접착식 티켓으로부터 사용자와 연관되어 있는 정보를 판독하는 단계를 포함한다. 이 방법은 정보에 적어도 부분적으로 기초하여 어트랙션에 대한 액세스를 인증하는 단계를 더 포함한다.

[0010] 본 발명의 다른 양태에 따르면, 접착식 티켓을 인쇄하도록 구성된 접착식 티켓 프린터는 접착식 티켓 캐리어 상에 바코드를 인쇄하도록 구성된 프린터를 포함한다. 접착식 티켓 프린터는 바코드 정보를 획득하기 위해 바코드를 판독하도록 구성된 바코드 판독기와, 식별 태그 정보를 획득하기 위해 접착식 티켓 캐리어와 연관된 스티커의 식별 태그를 판독하도록 구성된 식별 태그 판독기를 포함한다. 접착식 티켓 프린터는 사용자 정보를 수신하고 사용자 정보를 바코드 정보 및 식별 태그 정보와 연관시켜 접착식 티켓 정보를 생성하도록 구성된 프로세서를 포함한다. 접착식 티켓 프린터는 접착식 티켓 정보를 접착식 티켓 제어 시스템으로 전송하도록 구성된 통신 회로를 더 포함한다.

도면의 간단한 설명

[0011] 본 발명의 이러한 특징과 다른 특징, 양태 및 장점은 도면 전체에 걸쳐 유사한 문자가 유사한 부분을 나타내는 첨부 도면을 참조하여 다음의 상세한 설명을 읽을 때 해당 설명이 더 잘 이해될 것이다.

도 1은 본 실시예에 따른 접착식 티켓 발권 시스템을 포함하는 놀이 공원의 개략도이다.

도 2는 본 실시예에 따른 도 1의 접착식 티켓 발권 시스템의 블록도이다.

도 3은 본 실시예에 따른 놀이 공원 내외부에서 접착식 티켓을 사용하는 것을 도시하는 도 1의 접착식 티켓 발권 시스템의 실시예의 개략도이다.

도 4는 본 실시예에 따른 접착식 티켓 캐리어에 접착된 스티커를 포함하는 도 1의 접착식 티켓 발권 시스템의 접착식 티켓에 대한 실시예의 상면도이다.

도 5는 본 실시예에 따른 접착식 티켓 캐리어에 접착된 스티커를 포함하는 도 1의 접착식 티켓 발권 시스템의 접착식 티켓에 대한 실시예의 저면도이다.

도 6은 본 실시예에 따른 도 4의 접착식 티켓 캐리어로부터 스티커를 제거하는 실시예를 도시하는 측면도이다.

도 7은 본 실시예에 따라 손과 같은 표면상에 도 4 및 도 5의 스티커를 접착하는 실시예를 도시하는 사시도이다.

도 8은 본 실시예에 따른 도 1의 접착식 티켓 발권 시스템을 작동시키기 위한 방법 실시예의 흐름도이다.

도 9는 본 실시예에 따른 도 1의 접착식 티켓 발권 시스템을 작동시키기 위한 방법 실시예의 흐름도이다.

도 10은 본 실시예에 따른 도 1의 접착식 티켓 발권 시스템을 작동시키기 위한 방법 실시예의 흐름도이다.

도 11은 본 실시예에 따른 도 1의 접착식 티켓 발권 시스템을 작동시키기 위한 방법 실시예의 흐름도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0012] 본 발명의 하나 이상의 특정 실시예가 이하에 설명될 것이다. 이들 실시예에 대한 간략한 설명을 제공하기 위한 노력의 일환으로, 실제 구현예의 모든 특징에 대해 본 명세서에 설명되지 않을 수도 있다. 엔지니어링 또는 설계 프로젝트에서와 같은 실제 구현예의 개발에서 시스템 관련 및 비즈니스 관련 제약 조건 준수와 같이 구현예마다 다를 수 있는 개발자의 특정 목표를 달성하기 위해 수많은 구현예별 결정이 이루어져야 한다는 점을 이해해야 한다. 더욱이, 그러한 개발 노력은 복잡하고 시간 소모적일 수 있지만, 그럼에도 불구하고 본 발명의 이점을 갖는 당업자를 위한 설계, 제작 및 제조의 통상 작업이 될 수 있다는 점을 이해해야 한다. 또한, 본 명세서에서 평행, 수직 등과 같은 특정 용어가 사용되는 한, 이러한 용어가 엄격한 수학적 정의로부터 특정 편차를 허용한다는 점, 예를 들어, 제조 결함 및 관련 허용 오차와 연관된 편차를 허용한다는 점을 이해해야 한다.

[0013] 본 발명은 놀이 공원에 대한 액세스를 효율적으로 제공하고 인증하기 위한 접착식 티켓 발권 시스템에 관한 것이다. 본 명세서에 제공된 바와 같이, 접착식 티켓은 캐리어 구성 요소에 커플링되고 그로부터 제거될 수 있는 무선 통신 회로를 포함하는 스티커 구성 요소가 포함된 액세스 티켓을 지칭할 수 있다. 스티커 구성 요소 및/또는 캐리어 구성 요소는 놀이 공원 내의 다양한 어트랙션에 액세스하는 데 사용될 수 있으므로 중복성의 측정을 제공한다. 즉, 스티커의 무선 통신 회로는 어트랙션 입장이나 다른 유형의 상호 작용을 허용하기 위해 놀이 공원 내의 다양한 액세스 지점과의 통신을 용이하게 할 수 있다. 그러나 사용자는 몇몇 경우에 보다 전통적인 종이 티켓을 사용하는 것을 선호할 수 있다. 그러한 경우, 스티커 제거 시에 남아 있는 접착식 티켓의 캐리어 구성 요소의 일부분은 액세스 지점에서, 예컨대, 액세스 지점에 통합된 판독기를 통해 인식될 수 있는 바코드나 다른 판독 가능한 요소를 포함할 수 있다. 이러한 방식으로, 더 많은 기술 기피 사용자에게는 스티커를 제거하거나 제자리에 두고, 익숙한 방식으로 사용될 수 있는 전통적인 티켓이 제공될 수 있다. 또한, 무선 통신 기능이 있는 스티커와 같은 새로운 유형의 액세스 장치를 사용하는 데 더 익숙한 사용자는 이러한 스티커(또는 다른 유형의 공원 상호 작용)를 사용하여 더 편리하게 핸즈프리로 어트랙션에 입장할 수 있다. 이러한 방식으로, 업그레이드된 액세스 기술이 놀이 공원의 입장객을 위해 천천히 단계적으로 도입될 수 있다. 또 다른 이점은 사용자가 스티커를 접착한 후에 바코드를 포함하는 캐리어 구성 요소를 보유할 수 있기 때문에, 실수로 스티커를 분실해도 어트랙션에의 액세스를 방해하지 않는다는 점이다. 따라서, 바코드 부분과 스티커의 양쪽 모두는 관련 사용자에게 유지될 수 있다. 예를 들어, 스티커가 사용자의 손에 접착되는 동안, 접착식 티켓의 나머지 바코드 부분은 주머니나 지갑에 보관될 수 있다. 스티커가 손상되거나 분실될 경우, 사용자는 바코드 부분을 검색하여 원하는 어트랙션에 액세스할 수 있다.

[0014] 사용자가 구매할 때, 접착식 티켓 발권 시스템은 사용자의 계정이나 프로파일에 연관되거나 링크되는 접착식 티켓을 생성할 수 있다. 접착식 티켓을 연관시키는 것은 스티커의 무선 통신 회로뿐만 아니라 판독 가능 요소가 모두 동일 사용자와 연결된다. 사용자는 접착식 티켓의 스티커를 벗겨 내고 스티커를 손, 팔, 신체의 다른 적절한 부분 또는 임의의 적절한 물체(예컨대, 옷, 모자, 모바일 장치, 휴대폰)에 접착할 수 있다. 스티커를 통해, 사용자가 놀이 공원에 입장하거나, 놀이 공원 내부의 놀이 공원 구역에 참여하기 위해 액세스하는 것을 허용할 수 있다(예컨대, 액세스 인증, 비접촉 결제 기능, 태핑을 통한 결제). 개시된 기술은 놀이 공원 외부의 공원 이후 서비스(post-park service)와 함께 사용될 수 있다. 특히, 각 접착식 티켓은 기술 플랫폼의 사용자 계정이나 프로파일과 연관되거나 링크되며, 여기서, 결제 정보는 놀이 공원에의 액세스, 놀이 공원 내부의 놀이 공원 구역에의 참여, 놀이 공원 외부의 공원 이후 서비스 또는 이들의 조합을 구매하기 위해 링크된다. 따라서 접착식 티켓 발권 시스템은 액세스를 인증하기 위한 더욱 효율적인 시스템 및 방법을 제공한다. 사용자는 번거로운 티켓 구매 및 인증 절차를 거치지 않아도 되고, 티켓 분실에 대해 걱정할 필요도 없으며, 이는 더욱 즐거운 놀이 공원 체험을 가능하게 한다. 또한, 접착식 티켓 자체에는 공원 내러티브(park narrative)와 연관된 선

택 및/또는 사용자 지정 가능한 디자인이 포함될 수 있다.

[0015] 도 1은 본 실시예에 따른 접착식 티켓 발권 시스템(12)을 포함하는 놀이 공원(10)의 개략도이다. 접착식 티켓 발권 시스템(12)은 접착식 티켓 제어 시스템(14), 하나 이상의 접착식 티켓 판독기(16), 하나 이상의 접착식 티켓 서비스 카운터(18)(예컨대, 키오스크(19), 대면 고객 서비스(in-person customer services)를 제공하는 서비스 카운터(20)), 접착식 티켓(22), 및 본 실시예에 따라 조정되는 다른 구성 요소는 이하에 상세히 설명될 것이다. 본 실시예는 놀이 공원 입장객 또는 사용자(24)가 놀이 공원(10) 내의 다양한 어트랙션이나 이벤트에 입장하기 위해 접착식 티켓(22)을 사용할 수 있는 편리한 액세스 인증을 용이하게 한다. 본 실시예는 또한 사용자(24)가 놀이 공원(10) 내부 및/또는 외부에서 구매(예컨대, 비접촉 결제 기능, 태핑을 통한 결제)하기 위해 접착식 티켓(22)을 사용하게 할 수 있다. 본 명세서에서 제공되는 바와 같이, 접착식 티켓(22)은 스티커 구성 요소와 캐리어 구성 요소가 하나의 유닛으로 유지되거나, 스티커 구성 요소가 캐리어 구성 요소로부터 분리되고 본체나 그 부근에 접착되는 구성이 포함될 수 있다. 또한, 본 명세서에 제공된 바와 같이, 하나 이상의 접착식 티켓 판독기(16)는 탭 포인트(tap point) 또는 판독기로서 구현될 수 있다. 접착식 티켓 판독기(16)는 공원 입구/출구, 어트랙션 입구/출구, 점포 체크 아웃, 이벤트 입구/출구, 상호 작용 요소의 일부로서, 또는 모바일 운영자에 의해 휴대되는 휴대 장치의 일부로서 구현될 수 있다.

[0016] 일 예로서, 입장객이나 사용자(24)가 발권 장소(26)(예컨대, 호텔 프런트 데스크, 키오스크, 입장객 서비스 카운터, 파크 게이트)에 도착할 때, 사용자(24)는 공원 지도, 접착식 티켓 발권 안내 및 편의 시설 안내와 같은 다른 항목들 중에서 입장 자격(예컨대, 접착식 티켓(22))을 구매 및 제공받을 수 있다. 발권 장소(26)는 유효 구매 시에 사용자(24)에게 접착식 티켓(22)을 제공하기 위해 접착식 티켓 서비스 카운터(18)(예컨대, 서비스 카운터, 키오스크)를 포함할 수 있다. 접착식 티켓(22)을 소지한 사용자(24)는 입구(28)를 통해 놀이 공원(10)에 입장할 수 있다. 도 1에 도시되는 바와 같이, 입구(28)는, 특정 실시예에서, 입구(28)가 개방되도록 의도될 때, 입구(28)의 통과를 방해할 수 있는 물리적 개찰구나 유사한 물리적 통과 카운팅이나 제어 특징을 배제할 수 있다. 즉, 출입구(28)는 작동 동안 개찰구가 없을 수 있다. 접착식 티켓(22)을 소지한 사용자(24)는 본질적으로 놀이 공원(10)에 대한 핸즈프리 액세스를 제공받을 수 있다. 예를 들어, 하나 이상의 접착식 티켓 판독기(16)는 사용자(24)가 멈추지 않고 입구(28)를 통과할 때 사용자(24)의 액세스를 인증할 수 있다. 놀이 공원(10)에 입장하면, 사용자(24)는 또한 접착식 티켓(22)을 사용하여 다른 놀이 공원 구역에서 다양한 활동에 액세스하거나 참여할 수 있다. 예를 들어, 사용자(24)는 물품 보관함(34), 워터 슬라이드(들)(36), 다양한 놀이기구나 쇼(38), 레스토랑(들)이나 푸드코트(들)(39), 다양한 상점 등을 포함하는 참여 놀이 구역(32)에 액세스하기 위해 접착식 티켓(22)을 사용할 수 있다.

[0017] 일부 실시예에서, 놀이 공원(10)에 입장할 때, 사용자(24)는 하나 이상의 접착식 티켓 서비스 카운터(18)(예컨대, 키오스크(19), 대면 고객 서비스를 제공하는 서비스 카운터(18))에서 그들의 접착식 티켓(22)의 사용에 관한 지원 및/또는 서비스를 받을 수 있다. 예를 들어, 접착식 티켓(22)이 제대로 작동하지 않거나 접착식 티켓(22)을 분실한 경우, 사용자(24)는 입구(28) 옆의 발권 장소(26)에 있는 접착식 티켓 서비스 카운터(18)로 돌아가지 않고 공원 내 접착식 티켓 서비스 카운터(18) 중 하나로부터 지원이나 서비스를 받을 수 있다. 일부 실시예에서, 접착식 티켓(22)을 착용한 사용자(24)는 접착식 티켓 사용자(24)에게 선택적으로 제공되는 프로모션 및/또는 서비스를 수신할 수 있다. 일부 실시예에서, 사용자(24)가 착용한 접착식 티켓(22)의 액세스를 추적하여 공원 직원(예컨대, 보안 서비스 회사)이 모니터링할 수 있는 게이트 모니터링 시설(30)에 제공될 것이다.

[0018] 도 2는 본 실시예에 따른 도 1의 접착식 티켓 발권 시스템(12)의 블록도이다. 접착식 티켓 발권 시스템(12)은 하나 이상의 접착식 티켓 프린터(40), 하나 이상의 접착식 티켓 판독기(16), 하나 이상의 접착식 티켓 서비스 카운터(18), 데이터 서버 또는 플랫폼(42), 및 하나 이상의 입장 제어 메커니즘(43)(예컨대, 입구(28) 및/또는 참여 놀이 구역(32)으로의 다른 입구의 개폐를 제어하는 메커니즘)에 통신 가능하게 및/또는 작동 가능하게 커플링된 접착식 티켓 제어 시스템(14)을 포함한다. 데이터 서버(42)는 놀이 공원(10)에 있는 현장 데이터 서버이거나 원격 데이터 서버일 수 있다. 데이터 서버(42)는 사용자 계정, 사용자 프로파일, 결제 정보 등과 관련된 사용자(24)의 정보를 저장할 수 있다. 예를 들어, 이 사용자 정보는, 사용자(24)가 접착식 티켓(22)을 구매할 때, 접착식 티켓 제어 시스템(14)에 의해 수신되어 데이터 서버(42)에 저장될 수 있다.

[0019] 하나 이상의 접착식 티켓 프린터(40)의 각각은 접착식 티켓(22)을 생성하거나 인쇄하도록 구성된다. 접착식 티켓 프린터(40)는 조작자가 사용자 정보를 입력할 수 있게 하는 입력/출력 장치(45)와, 명령어(예컨대, 소프트웨어, 애플리케이션)를 저장하는 메모리(44) 및 접착식 티켓 프린터(40)의 다양한 구성 요소를 제어하기 위해 이들 명령어를 실행하도록 구성된 프로세서(46)를 포함한다. 접착식 티켓 프린터(40)는 접착식 티켓 프린터(40)의 다양한 구성 요소 사이의 통신 및 접착식 티켓 제어 시스템(14)과의 통신을 가능하게 하는 통신 인터페이스

(48)(예컨대, 임의의 적절한 유무선 통신 회로)를 포함한다. 프린터(40)는 바코드 판독기(50) 및 식별 태그 판독기 및/또는 기록기(52)를 포함한다. 식별 태그 판독기/기록기는 무선 통신 회로(예컨대, RFID, NFC, UHF)와 통신하도록 구성될 수 있고, 판독/기록 기능을 구비할 수 있다.

[0020] 바코드 판독기(50)는 접착식 티켓의 접착식 티켓 캐리어(56) 상의 바코드(54)를 판독하거나 스캐닝하도록 구성된다. 바코드(54)는 각각의 접착식 티켓(22)이 사용자 계정, 프로파일 및/또는 사용자(24)의 결제 정보와 링크되거나 연관될 수 있도록 구성된다. 바코드(54)는 1차원(1D) 또는 2차원(2D) 변형의 데이터 매트릭스나 QR 코드(Quick Response code)일 수도 있다. 일부 실시예에서, 바코드 판독기(50)는, 접착식 티켓(22)의 생성 및 접착식 티켓(22)의 사용자 계정, 프로파일 및/또는 결제 정보에의 연관이 실질적으로 한 단계(예컨대, 접착식 티켓(22)의 생성)로 수행되도록, 접착식 티켓 프린터(40) 내에 통합될 수 있다. 또한, 일 실시예에서, 바코드 판독기(50)는 내장형일 수 있고/있거나 접착식 티켓 프린터(40)의 외부로부터 액세스할 수 없을 수 있다. 일부 실시예에서, 바코드 판독기(50)는 접착식 티켓 프린터(40)(예컨대, 휴대용 바코드 판독기)에 커플링된 별도의 장치일 수 있다. 일부 실시예에서, 적절한 애플리케이션 소프트웨어(앱)를 구비하는 모바일 장치(예컨대, 모바일 폰, 스마트 폰)는 바코드 판독기(50)로서 기능할 수 있고, 사용자(24)는 바코드(54)를 스캔하여 접착식 티켓(22)을 사용자 계정, 프로파일 또는 결제 정보와 연관시킬 수 있다. 일부 실시예에서, 바코드(54)는, 접착식 티켓 캐리어(56)가 접착식 티켓 프린터(40)에 로딩되기 전에, 접착식 티켓 캐리어(56) 상에 이미 사전 인쇄된다. 일부 실시예에서, 접착식 티켓 프린터(40)는 스티커(59)를 바코드(54)와 동일한 사용자와 연관시키기 전, 연관시키는 도중 또는 연관시킨 후에 접착식 티켓 캐리어(56) 상에 바코드를 인쇄하도록 구성된 프린터(51)를 포함할 수 있다. 프린터(51)는 또한 접착식 티켓에 추가 정보(시간, 날짜, 추가 디자인 특징 등)를 인쇄할 수 있다. 특정 실시예에서, 프린터(51)는 스티커(59) 외부의 접착식 티켓 캐리어(56)의 부분에 그리고 스티커(59)에 직접 인쇄하도록 구성될 수 있다.

[0021] 일 실시예에서, 접착식 티켓 프린터(40)는 통합형 식별 태그(58)가 제공된 접착식 티켓 캐리어 재고(stock)와 함께 사용되도록 구성된다. 프린터(51)는 또한 바코드(54)를 접착식 티켓(22) 상에 인쇄할 수 있고, 식별 태그 판독기/기록기(52)는 제거 가능한 스티커(59)의 경계 외부에 위치 결정되는 접착식 티켓 캐리어(56)의 영역 상에 바코드를 인쇄하도록 프로그래밍될 수 있다. 스티커(59)가 특정 그래픽 외관이나 디자인과 연관될 수 있는 한, 프린터(51)는 특정 실시예에서 스티커(59) 및/또는 접착식 티켓 캐리어(56)에 디자인을 인쇄할 수 있다. 스티커(59)가 재고에 규칙적으로 제공되고 식별 태그(58)가 프리컷된 스티커(59)의 경계 내에 완전히 포함되도록, 접착식 티켓 캐리어 재고에는 사전 스코어링되거나 프리컷된 스티커(59)(및/또는 개별 접착식 티켓(22) 사이의 스코어링)가 제공될 수 있다. 일부 실시예에서, 접착식 티켓 프린터(40)는 접착식 티켓(22)의 스티커(59) 상에 또는 내부에 바코드(54) 및 식별 태그(58)의 양쪽 모두를 인쇄하도록 구성될 수 있다. 즉, 통합형 식별 태그(58)를 재고로 공급받는 것보다 요청에 따라 식별 태그(58)가 무선 통신 회로를 통해 인쇄될 수도 있다.

[0022] 식별 태그 판독기/기록기(52)는 각 접착식 티켓(22)의 식별 태그(58)를 특정 사용자와 연관시키도록 구성된다. 식별 태그(58)는 RFID(Radio Frequency Identification) 태그, NFC(Near Field Communication) 태그, 또는 접착식 티켓(22)의 식별 및 추적을 위한 하나 이상의 접착식 티켓 판독기(16)(예컨대, RFID 판독기 또는 NFC 판독기)에 의해 판독되도록 구성된 임의의 다른 적절한 태그일 수 있다. 또한, 식별 태그(58)는 상이한 유형의 통신을 쉽게 하기 위한 태그의 조합을 특징으로 할 수 있다. 일 실시예에서, 식별 태그(58)는 중거리 및 단거리 통신의 양쪽 모두를 허용하기 위해 단일 태그 내에 구현된 UHF(Ultrahigh Frequency) 안테나 및 근거리 통신 안테나를 포함할 수 있다. 특정 실시예에서, 식별 태그(58)는 수동 또는 무전력 태그일 수 있다. 다른 실시예에서, 식별 태그(58)는 판독기(예컨대, 식별 태그 판독기/기록기(52), 접착식 티켓 판독기(16))로부터 전력을 수신할 수 있다. 식별 태그(58)는 판독 전용 태그(예컨대, 데이터베이스에 키(key)로 사용되는 경우, 할당된 일련 번호 또는 영숫자 코드)일 수 있고, 여기서, 식별 태그 판독기(52)는 식별 태그(58)의 메모리 내에서 할당된 코드를 검색하기 위해 개별 식별 태그(58)를 스캔하도록 구성된 후, 이는 접착식 티켓 제어 시스템(14)의 메모리(70)에 사용자 프로파일의 일부로서 코드가 저장됨으로써 특정 사용자와 연관된다. 식별 태그(58)는 판독/기록 태그일 수 있다(예컨대, 물체 특정 데이터가 시스템 사용자에 의해 태그에 기록될 수 있음). 즉, 식별 태그 판독기/기록기(52)는 식별 태그(58)를 특정 사용자와 연관시키기 위해 식별 태그(58)의 메모리에 기록하도록 구성된다. 예를 들어, 특정 사용자와 연관된 식별 코드(예컨대, 영숫자 코드)는 식별 태그(58)를 사용자와 연관시키기 위해 식별 태그(58)의 메모리 상에 기록될 수 있다. 어느 경우든, 스티커(59)의 식별 태그(58) 및 단일 접착식 티켓(22)의 바코드(54)와 사용자의 연관은 동일 사용자의 자격도 연관시킬 수 있어서, 임의의 VIP 상태나 다른 사용자 프로파일 정보도 식별 태그(58)나 바코드(54)를 통해 액세스 및 제시될 수 있다.

[0023] 접착식 티켓 프린터(40)는 접착식 티켓 캐리어(56)의 재고를 로딩하고, 바코드 판독기(50)를 통해 바코드(54)를

판독하고, 특정 사용자와 관련된 접착식 티켓(22)을 생성하기 위해 식별 태그(58)를 판독/기록할 수 있다. 일단 연관되면, 사용자 식별자와 바코드를 포함하는 접착식 티켓 정보 및 식별 태그 정보는 저장을 위해 그리고 공원 상호 작용을 용이하게 하기 위해 접착식 티켓 제어 시스템(14)에 제공될 수 있다. 일부 실시예에서, 접착식 티켓 프린터(40)는 식별 태그(58)를 연관시키는 것과 실질적으로 동시에 바코드(54)를 판독하도록 구성될 수 있다(예컨대, 바코드 판독기(50)가 접착식 티켓 프린터(40) 내에 통합됨). 일부 실시예에서, 바코드 판독기(50)는 접착식 티켓 프린터(40) 내에 통합되지 않을 수 있고, 바코드(54)는 접착식 티켓(22)이 생성된 후에 추후 판독될 수 있다.

[0024] 접착식 티켓 서비스 카운터(18)는 사용자(24)에게 접착식 티켓 관련 지원 및/또는 서비스를 제공하도록 구성된다. 접착식 티켓 서비스 카운터(18)는 명령어(예컨대, 소프트웨어, 애플리케이션)를 저장하는 메모리(60)와, 접착식 티켓 서비스 카운터(18)의 다양한 구성 요소를 제어하기 위해 이들 명령어를 실행하도록 구성된 프로세서(62)를 포함한다. 접착식 티켓 서비스 카운터(18)는 접착식 티켓 서비스 카운터(18)의 다양한 구성 요소 사이의 통신 및 접착식 티켓 제어 시스템(14)과의 통신을 가능하게 하는 통신 인터페이스(64)(예컨대, 임의의 적절한 유무선 통신)를 포함한다. 접착식 티켓 서비스 카운터(18)에는 운영자 인터페이스(66)(예컨대, 컴퓨터 기반 워크스테이션 또는 장치, 입력/출력 인터페이스, 디스플레이)가 포함된다. 접착식 티켓 서비스 카운터(18)에는 접착식 티켓 프린터(40) 및 바코드 판독기(50)가 포함될 수도 있다. 일부 실시예에서, 접착식 티켓(22)의 식별 태그(58)가 적합하게 기능하지 않거나 접착식 티켓(22) 또는 접착식 티켓(22)의 식별 태그(58)를 분실하면, 접착식 티켓 캐리어(56) 상에 남아 있는 바코드(54)는 접착식 티켓 서비스 카운터(18)에서 바코드 판독기(50)에 의해 판독될 수 있다. 바코드 판독기(50)로부터 판독된 정보에 기초하여, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 사용자(24)의 자격, 사용자 계정, 프로파일 또는 결제 정보를 확인할 수 있다. 사용자(24)의 자격, 사용자 계정, 프로파일 또는 결제 정보를 확인하면, 접착식 티켓 서비스 카운터(18)는 접착식 티켓 프린터(40)를 사용하여 접착식 티켓(22)을 대체(예컨대, 대체 접착식 티켓(22))할 수 있다.

[0025] 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 원격 시스템일 수 있거나 놀이 공원(10)의 현장에 위치될 수 있다. 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 명령어(예컨대, 소프트웨어, 애플리케이션)를 저장하는 메모리(70)와, 접착식 티켓 제어 시스템(14)의 다양한 구성 요소, 접착식 티켓 발권 시스템(12)(예컨대, 하나 이상의 접착식 티켓 프린터(40), 하나 이상의 접착식 티켓 판독기(16), 데이터 서버(42), 하나 이상의 접착식 티켓 서비스 카운터(18)), 및/또는 놀이 공원(10)의 일부 구성 요소(예컨대, 놀이 공원(10) 및/또는 참여 놀이 공원 구역(32)으로의 입장을 허용하거나 거부하는 구성 요소)를 제어하기 위해 이들 명령어를 실행하도록 구성된 프로세서를 포함한다. 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 접착식 티켓 제어 시스템(14)의 다양한 구성 요소 사이의 통신, 접착식 티켓 발권 시스템(12)의 다양한 구성 요소와의 통신 및 하나 이상의 입장 제어 메커니즘(43)(예컨대, 입구(28) 및/또는 참여 놀이 구역(32)으로의 다른 입구의 개폐를 제어하는 메커니즘)과의 통신을 가능하게 하는 통신 인터페이스(74)(예컨대, 임의의 적절한 유무선 통신)를 포함한다. 접착식 티켓 제어 시스템(14)에는 운영자 인터페이스(76)(예컨대, 컴퓨터 기반 워크스테이션 또는 장치, 입력/출력 인터페이스, 디스플레이)가 포함될 수 있다.

[0026] 일반적으로, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 접착식 티켓(22)의 사용을 생성 및 추적하기 위해 접착식 티켓 발권 시스템(12)의 다양한 구성 요소로부터 정보를 수신, 분석 및 조정할 수 있다. 일부 실시예에서, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 접착식 티켓(22)의 생성 및/또는 인증을 결정하기 위한 검증 명령어(78)를 포함할 수 있다. 검증 명령어(78)는 인증된 사용자(24) 당 하나의 접착식 티켓(22)만이 활성화되거나 사용 중인 것을 보장하기 위해 접착식 티켓(22)을 생성 및 인증하는 규칙을 포함할 수 있다. 예를 들어, 규칙은 인증된 사용자(24)에 대한 대체 접착식 티켓(22)을 생성하기 전에 접착식 티켓(22)의 소유권 인증(예컨대, 유효한 구매 또는 결제 정보 확인, 바코드(54) 스캔 또는 임의의 다른 적절한 방법에 의한 소유권 확인)을 포함할 수 있다. 규칙은 하나 이상의 접착식 티켓 판독기(16) 및/또는 하나 이상의 접착식 티켓 서비스 카운터(18)로부터 수신된 정보를 분석하여, 대체 접착식 티켓(22)을 생성하기 전에, 접착식 티켓(22)이 권한없는 사용자에 의해 도난되거나 오용되지 않도록 보장하는 것을 포함할 수 있다. 규칙은, 인증된 사용자(24)에 대한 대체 접착식 티켓(22)을 생성하기 전에, 분실된 접착식 티켓(22)의 식별 태그(58)를 사용하여 액세스를 비활성화하거나 연관 해제시키는(de-associating) 것을 포함할 수 있다. 규칙은 사전 결정된 시간에 식별 태그(58)를 사용하여 액세스를 비활성화 또는 연관 해제시키는 것을 포함할 수 있다. 사전 결정된 시간은 접착식 티켓(22)의 구매 시점으로부터의 기간(예컨대, 시간, 일), 접착식 티켓(22)의 최초 사용 시점(예컨대, 접착식 티켓 판독기(16)에 의한 판독)으로부터의 기간(예컨대, 시간, 일), 놀이 공원(10) 폐장 시간, 당일 종료 시간 등일 수 있다.

[0027] 도 3은 놀이 공원(10) 내부 및 외부에서 접착식 티켓(22)을 사용하는 것을 도시하는 도 1의 접착식 티켓 발권 시스템(12)의 실시예의 개략도이다. 접착식 티켓(22)은, 개별 접착식 티켓(22)이 특정 사용자 계정이나 사용자

(24)의 프로파일과 연관될 때, 활성화되거나 연관된다. 특히, 바코드 판독기(50)에 의해 접착식 티켓(22)의 바코드(54)가 판독될 때, 개별 접착식 티켓(22)의 바코드(54) 및 식별 태그(58)를 대응하는 사용자 계정, 프로파일 및/또는 결제 정보에 링크하기 위해 접착식 티켓(22)이 활성화되거나 연관된다. 사용자(24)는 놀이 공원(10)에 입장하기 위해 입구(28)의 접착식 티켓 판독기(16)에서 접착식 티켓(22)을 스캔할 수 있다. 일 실시예에서, 놀이 공원(10)에 입장하면, 사용자(24)는 놀이 공원(10)의 입장권에 딸려 있는 모든 놀이 구역(예컨대, 놀이기구, 쇼, 엔터테인먼트 이벤트)에 액세스할 수 있다. 예를 들어, 사용자(24)는 놀이 공원(10)에의 일반적인 입장권에 딸려 있는 놀이 구역(32)에 액세스하기 위해 접착식 티켓(22)을 스캔할 필요가 없을 수 있다. 일부 실시예에서, 사용자(24)는 참여 놀이 구역(32)에서 접착식 티켓(22)을 스캔하여 참여 놀이 구역(32)에서 액세스 및/또는 프로모션을 얻을 수 있다. 참여 놀이 구역(32)은 놀이기구, 소매점(예컨대, 자동 판매기, 상점, 기념품 상점), 물품 보관함, 쇼, 이벤트 호텔, 레스토랑 또는 푸드코트 등을 포함할 수 있다. 또한, 일부 실시예에서, 참여 놀이 구역(32) 내의 특정 놀이 구역(32)은 접착식 티켓(22)을 통해 액세스가 통제될 수 있다. 통제된 놀이 구역(32)에 대한 액세스는 제어 파라미터가 그날의 특정 액세스 요건에 따라 변경될 수 있도록 동적 방식으로 일회성으로 또는 개인 이벤트로 제어될 수 있다. 즉, 접착식 티켓(22)은 놀이 공원 구역(32) 내의 특정 사용자(24)에게만 액세스를 제공하기 위한 솔루션을 쉽게 할 수 있다. 일부 실시예에서, 사용자(24)는 놀이 공원(10)의 출구(29)의 접착식 티켓 판독기(16)에 의해 접착식 티켓(22)을 스캔하여, 접착식 티켓 발권 시스템(12)이 사용자(24)가 놀이 공원(10)을 퇴장했음을 인식할 수 있다. 일부 실시예에서, 놀이 공원(10)을 나갈 때, 사용자(24)는 놀이 공원(10) 외부의 공원 이후 서비스나 시설(33)에서 액세스 및/또는 프로모션을 얻기 위해 접착식 티켓(22)을 스캔할 수 있다. 예를 들어, 공원 이후 서비스(33)는 교통 서비스, 쇼, 소매점 및 도시 투어를 포함할 수 있지만, 이것으로 한정되는 것은 아니다.

[0028] 도 4 및 도 5는 각각 접착식 티켓(22)의 상면 개략도 및 저면 개략도이다. 도 6은 접착식 티켓(22)의 일 실시예의 측면 개략도이다. 각각의 개별 접착식 티켓(22)은 스티커(59)를 포함하고, 식별 태그(58)는 스티커(59) 상에 배치되거나, 이에 통합되거나, 내장된다. 도 4는 식별 태그(58)를 구비하는 스티커(59)를 포함하는 캐리어(56)의 상면(55)을 도시한다. 캐리어(56)는 스티커(59) 내에 내장되거나 다른 방식으로 커플링될 수 있는 식별 태그(58)와의 통신을 허용하는 적절한 재료(예컨대, 상어 가죽, 플라스틱, 폴리머, 직물, 종이)로 형성될 수 있다. 도 5에 도시된 바와 같이, 후면 또는 대향면(57)은 접착식 티켓 프린터를 통해 주문형 인쇄(잉크 또는 열전사 인쇄)에 사용될 수 있고, 바코드(54)를 접착식 티켓 캐리어(56) 상에 배치 또는 인쇄하여 휴대할 수 있다. 대향면(57)은 상면(55)에 대해 동일하거나 상이한 재료로 형성될 수 있다. 따라서, 접착식 티켓(22)은 특정 요소(스티커(59), 상면(55)에 사전 인쇄된 디자인)가 있는 재고로 제공될 수 있지만, 다른 정보는 요청에 따라 인쇄될 수 있다. 도시된 실시예는 대향면(57) 상의 바코드(54)를 나타내지만, 바코드(54)는 상면(55) 상에 추가적으로 또는 대안적으로 인쇄될 수 있다는 것을 이해해야 한다(도 7 참조).

[0029] 스티커(59)는 스티커(59)가 접착식 티켓 캐리어(56)에 접착되지만 이로부터 벗겨질 수 있도록 접착제(61)를 포함한다. 스티커(59)는 접착 시 스티커(59)가 표면에 부합하도록 임의의 적절한 가요성 재료(예컨대, 종이, 플라스틱)일 수 있다. 접착제(61)는 스티커(59)를 임의의 적합한 표면, 예컨대, 입장객의 신체(예컨대, 손, 팔)의 일부 표면 또는 물체(예컨대, 모바일 장치, 휴대 전화, 휴대용 기기, 의복, 의류 및 액세서리)의 표면에 접착하도록 구성된 임의의 적합한 접착제 재료를 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 접착제(61)는 의료용 접착제일 수 있다. 접착식 티켓(22)은 임의의 적절한 형상(예컨대, 정사각형, 직사각형, 원형, 삼각형, 불규칙한 형상)일 수 있다. 접착식 티켓(22)은 임의의 적절한 디자인(예컨대, 형상, 색상, 패턴)일 수 있고, 상면(55) 전체나 상면(55)의 일부만을 덮도록 크기가 조정될 수 있다.

[0030] 일부 실시예에서, 접착식 티켓(22)은 테마에 따라 형상 및/또는 디자인을 구성할 수 있다. 일부 실시예에서, 접착식 티켓(22)은 사용자가 선택 가능한 디자인을 특징으로 할 수 있다. 예를 들어, 사용자는 발행 시 이용 가능한 디자인 그룹(예컨대, 파란색, 노란색, 빨간색) 중 하나 또는 특정 캐릭터와 연관된 접착식 티켓을 요청할 수 있다. 이용 가능한 디자인 또는 문자로 사전 인쇄된 재고가 제공될 수 있고, 선택에 기초하여, 프린터(40)는 적절한 접착식 티켓(22)을 생성하기 위해 재고 인벤토리로부터 선택된 디자인 재고를 로딩할 수 있다. 일단 접착식 티켓(22)이 활성화되면, 각각의 개별 유형의 디자인은 사용자가 액세스할 수 있는 특정 특별 자격이나 상호 작용 공원 요소와 연관될 수도 있다. 예를 들어, 파란색 접착식 티켓(22)을 선택한 사용자는 공원 전체에서 파란색 접착식 티켓(22)에는 반응하지만 다른 색상의 접착식 티켓(22)에는 반응하지 않는 파란색 상호 작용 요소를 찾을 수 있다. 이러한 실시예에서, 바코드(54) 및 식별 태그(58)는 이러한 상호 작용을 쉽게 하기 위한 사용자 정보뿐만 아니라 접착식 티켓 디자인의 유형을 나타내는 정보를 포함할 수 있다.

[0031] 스티커(59)는, 화살표(63)로 표시된 바와 같이, 접착식 티켓 캐리어(56)로부터 벗겨지거나 제거되어 적절한 표

면에 접착되도록 구성된다. 도시된 실시예에서, 스티커(59)는 접착식 티켓 캐리어(56) 상에 위치 결정된 최상층으로 구현된다. 그러나, 스티커(59)는 접착식 티켓 캐리어(56)를 포함하는 층의 일부이거나 그 층에 형성될 수 있고, 캐리어(56)로부터 벗겨져서 접착식 티켓 캐리어(56) 및 바코드(54)로 둘러싸인 스티커(59)의 영역에 릴리스 라이너(release liner)를 포함하는 접착식 티켓 캐리어(56)의 나머지 부분(65)을 남겨 둘 수 있다는 것을 이해해야 한다. 일부 실시예에서, 상면(55)은 스티커(59)의 사용을 장려하기 위해, 스티커(59)가 제거될 때, 드러나는 디자인이나 정보 특징(예컨대, 퍼즐 단서, 보상 코드, 쿠폰, 특별 제안)을 포함할 수 있다.

[0032] 도 7은 손(25)과 같은 표면(23)에 도 4 내지 도 6의 스티커(59)를 접착하는 실시예를 도시하는 개략적인 사시도이다. 스티커(59)는 적절한 시간(예컨대, 분, 시간) 동안 충분한 접착력으로 표면(23)에 부합하도록 구성될 수 있다. 스티커(59)는 팔과 같은 신체의 임의의 다른 적절한 부분에 접착되도록 구성될 수 있다. 스티커(59)는 옷, 모자, 모바일 장치 및 모바일 폰과 같은 임의의 적절한 물체에 접착되도록 구성될 수 있다.

[0033] 도 8은 본 실시예에 따른 도 1의 접착식 티켓 발권 시스템을 작동시키기 위한 방법(90) 실시예의 흐름도이다. 메모리(70)에 저장된 방법(90) 중 하나 이상의 단계는 프로세서(72)에 의해 실행될 수 있다. 도 1 내지 도 3의 접착식 티켓 발권 시스템(12)을 참조하면, 방법(90)은 접착식 티켓을 준비하는 단계(단계 92)나 생성하는 단계를 포함한다. 예를 들어, 사용자(24)에 의해 제공된 유효 정보(예컨대, 결제 정보, 사용자 계정 정보, 사용자 프로파일 정보)와 연관된 요청을 수신하면, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 사용자(24)에 대한 접착식 티켓(22)을 생성하도록 접착식 티켓 프린터(40)에 지시할 수 있다. 접착식 티켓 프린터(40)의 준비는 접착식 티켓 캐리어(56)의 로딩 확인을 포함할 수 있다. 접착식 티켓 프린터(40)의 준비는 (바코드(54)가 접착식 티켓 캐리어(56) 상에 이미 존재하지 않은 경우) 접착식 티켓 캐리어(56) 상에 바코드(54)를 인쇄하는 것을 포함할 수 있다. 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 검증 명령어(78)의 규칙에 기초하여 검증 프로세스를 수행할 수 있고, 검증 시, 접착식 티켓 프린터(40)에 사용자(24)에 대한 접착식 티켓(22)의 생성을 준비하도록 지시할 수 있다.

[0034] 방법(90)은 바코드 및 식별 태그를 개별 사용자와 연관시킴으로써 접착식 티켓(22)을 동일 사용자와 연관시키는 단계(단계 94)를 포함한다. 예를 들어, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 접착식 티켓 프린터(40)에 바코드 판독기(50)를 사용하여 접착식 티켓(22) 상의 바코드(54)를 스캔하도록 지시할 수 있으며, 따라서 사용자 계정, 사용자 프로파일 및/또는 결제 정보는 접착식 티켓(22)과 스캐닝된 바코드(54)를 링크시키거나 연관시킬 수 있다. 마찬가지로, 프린터(40)는 식별 태그(58)에 대한 정보를 동일 사용자와 연관시키기 위해 식별 태그(58)에 판독 및/또는 기록할 수 있다. 따라서, 바코드(54) 및 식별 태그(58)는 동일 사용자와 연관된다. 바코드(54) 및 식별 태그(58)에는 동일하거나 상이한 코드가 포함될 수 있다. 방법(90)은 접착식 티켓(22)을 인쇄하는 단계(단계 96)를 포함한다. 여기서, 식별 태그(58) 및 스캐닝된 바코드(54)가 포함된 접착식 티켓(22)(예컨대, 바코드(54)는 접착식 티켓(22)을 사용자 계정, 프로파일 및/또는 결제 정보와 링크 또는 연관시키기 위해 스캐닝됨)은 연관된 접착식 티켓(98)으로 지칭된다. 일부 실시예에서, 단계 94는 생략될 수 있고, 단계 96에 뒤이어, 방법(90)은 접착식 티켓(22)이 인쇄된 후에 바코드 판독기를 사용하여 접착식 티켓(22)을 스캐닝하는 단계(단계 100)를 포함한다. 예를 들어, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 바코드 판독기(50)로서 기능하는 모바일 장치(예컨대, 적절한 애플리케이션 소프트웨어를 구비하는 스마트 폰 또는 모바일 장치)로부터 스캐닝된 바코드 정보를 수신할 수 있다.

[0035] 방법(90)은 어트랙션(예컨대, 놀이 공원(10) 전체, 다양한 참여 놀이 공원 구역(32))에서 접착식 티켓 정보를 수신하는 단계(단계 102)를 포함한다. 예를 들어, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 입구(28)(도 1)에 배치된 접착식 티켓 판독기(16) 및/또는 참여 놀이 공원 구역(32)(예컨대, 물품 보관함, 다양한 놀이기구 및/또는 쇼, 레스토랑 또는 푸드코트, 다양한 소매점 또는 상점)에 배치된 접착식 티켓 판독기(16)로부터 접착식 티켓 정보를 수신할 수 있다. 접착식 티켓 판독기(16)는 식별 태그 정보 및 바코드 정보를 각각 판독하기 위한 식별 태그 판독기(예컨대, RFID 판독기) 및 광학 판독기 중 하나 또는 양쪽 모두를 포함할 수 있다. 방법(90)은 단계 102에서 수신된 접착식 티켓 정보에 기초하여 액세스를 인증하는 단계(단계 104)를 포함한다. 방법(90)은, 연관된 접착식 티켓(98)이 특정 어트랙션에 대한 유효한 패스라는 결정에 응답하여, 특정 어트랙션에 대한 액세스를 허용하는 단계(단계 106)를 포함한다. 예를 들어, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 대응하는 하나 이상의 입장 제어 메커니즘(43)에 특정 어트랙션에 대한 입장을 허용하도록 지시할 수 있다. 방법(90)은, 연관된 접착식 티켓(98)이 특정 어트랙션에 대해 유효하지 않은 패스라는 결정에 응답하여, 특정 어트랙션에 대한 액세스를 거부하는 단계(단계 108)를 포함한다. 단계 102, 104 및 106은 화살표(110)로 표시된 바와 같이 복수 회 반복될 수 있다. 예를 들어, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 사용자(24)가 접착식 티켓(22)을 사용하여 동일한 어트랙션에 복수 회 액세스하고/액세스하거나 다른 시간에 다른 어트랙션에 액세스하기 때문에 접착식 티켓 정보를 복수 회 수신할 수 있다.

[0036] 어떤 경우에는 접착식 티켓(22)의 분실이나 접착식 티켓(22)이 제대로 작동하지 않는 것으로 인해 어트랙션에의 액세스가 거부될 수 있다. 이러한 경우에, 사용자(24)는 접착식 티켓 서비스 카운터(18)(예컨대, 키오스크(19), 대면 고객 서비스를 제공하는 서비스 카운터(20))로부터 도움을 구할 수 있다. 이와 같이, 방법(90)은 접착식 티켓 서비스 카운터(18)에서 검증 정보를 수신하는 단계(단계 112)를 포함하고, 방법(90)은 화살표(114)로 표시된 바와 같이 단계 92로 되돌아가 사용자(24)를 위한 대체 접착식 티켓(22)을 생성한다. 접착식 티켓 서비스 카운터(18)에서 수신된 검증 정보에는 신분증, 접착식 티켓(22)의 구매 증명, 접착식 티켓의 바코드(54) 또는 접착식 티켓(22)의 소유권을 검증하기 위한 다른 적절한 정보가 포함될 수 있다.

[0037] 바코드(54) 및 식별 태그(58)에 의해 제공되는 중복성 때문에, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 접착식 티켓(22)의 일부분을 다른 개인에게 전달하여 놀이 공원 및/또는 놀이 공원 어트랙션에 액세스하는 것을 방지하도록 구성된다. 예를 들어, 바코드(54)로부터의 정보와 식별 태그(58)로부터의 정보가 2개의 다른 위치로부터 수신되는 경우, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 대응하는 입장 제어 메커니즘(43)에 접착식 티켓(22)의 소유권이 확인될 때까지 연관된 특정 어트랙션에 대한 입장을 보류하도록 지시할 수 있다. 소유권을 확인하면, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 유효하지 않은 입장 요청을 무효화하도록 입장 제어 메커니즘(43)에 지시할 수 있다. 따라서, 바코드(54)로부터 판독된 정보를 통한 액세스는 동일 접착식 티켓(22)의 식별 태그(58)로부터 판독된 정보에 기초하여 동시 액세스를 무효화할 것이고, 그 반대의 경우도 마찬가지이다. 즉, 접착식 티켓(22)(바코드(54) 또는 식별 태그(58))의 한 부분만 한 번에 액세스하기 위해 사용될 수 있다.

[0038] 도 9는 본 실시예에 따른 도 1의 접착식 티켓 발권 시스템을 작동시키기 위한 다른 방법(120) 실시예의 흐름도이다. 메모리(70)에 저장된 방법(120) 중 하나 이상의 단계는 프로세서(72)에 의해 실행될 수 있다. 도 1, 2 및 3의 접착식 티켓 발권 시스템(12)을 참조하면, 방법(120)은 공원 출구에서 접착식 티켓 정보를 수신하는 단계(단계 122)를 포함한다. 예를 들어, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 사용자(24)가 놀이 공원(10)을 퇴장했음을 나타내는, 놀이 공원(10)의 출구(29)(도 3)에 배치된 접착식 티켓 판독기(16)로부터 접착식 티켓 정보를 수신할 수 있다. 일부 실시예에서, 방법(120)은 사용자(24)가 놀이 공원(10)을 퇴장하는 것에 응답하여 접착식 티켓(22)을 비활성화 또는 연관 해제시키는 단계(단계 124)를 포함한다. 일 실시예에서, 비활성화된 접착식 티켓(22)은, 구매 자격이 만료될 때, 예컨대, 하루가 끝날 때, 비활성화될 수 있다. 예를 들어, 사용자는 특정 날짜에 대한 권한을 구매할 수 있다. 하루가 끝날 무렵 공원이 폐장되면, 접착식 티켓 제어 시스템(14)이 갱신되어, 모든 만료된 접착식 티켓(22)은 더이상 입장할 수 없게 된다. 비활성화되거나 연관 해제된 접착식 티켓(22)은 더이상 놀이 공원(10) 및/또는 다양한 참여 놀이 구역(32)에 액세스하는 데 사용될 수 없다. 일부 실시예에서, 단계 122는 생략될 수 있고, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 검증 명령어(78)(도 2)의 하나 이상의 규칙에 따라 접착식 티켓(22)을 비활성화 또는 연관 해제시킬 수 있다. 예를 들어, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 사전 결정된 시간에 접착식 티켓(22)을 비활성화 또는 연관 해제시킬 수 있다. 사전 결정된 시간은 접착식 티켓(22)의 구매 시점으로부터의 기간(예컨대, 시간, 일), 접착식 티켓(22)의 최초 사용 시점(예컨대, 접착식 티켓 판독기(16)에 의한 판독)으로부터의 기간(예컨대, 시간, 일), 놀이 공원(10) 폐장 시간 또는 당일 종료 시간일 수 있다. 일부 실시예에서, 방법(120)은 공원 이후 서비스(33)에서 접착식 티켓 정보를 수신하는 단계(단계 126)를 포함한다. 예를 들어, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 공원 이후 서비스(33)(예컨대, 교통 서비스, 쇼, 소매점 및 도시 관광)를 위해 배치된 접착식 티켓 판독기(16)로부터 접착식 티켓 정보를 수신할 수 있다. 방법(120)은 단계 126에서 수신된 접착식 티켓 정보에 기초하여 액세스를 인증하는 단계(단계 128)를 포함한다. 방법(120)은, 접착식 티켓(22)이 특정 공원 이후 서비스(33)에 대한 유효한 패스라는 결정에 응답하여, 특정 공원 이후 서비스(33)에 대한 액세스를 허용하는 단계(단계 130)를 포함한다. 예를 들어, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 대응하는 하나 이상의 입장 제어 메커니즘(43)에 특정 공원 이후 서비스(33)에 대한 입장을 허용하도록 지시할 수 있다. 방법(120)은, 접착식 티켓(22)이 특정 어트랙션에 대해 유효하지 않은 패스라는 결정에 응답하여, 도 7의 단계 108로 진행한다. 단계 126, 128 및 130은 화살표(132)로 표시된 바와 같이 복수 회 반복될 수 있다. 예를 들어, 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 사용자(24)가 접착식 티켓(22)을 사용하여 동일한 공원 이후 서비스(33)에 복수 회 액세스하고/액세스하거나 다른 시간에 다른 공원 이후 서비스(33)에 액세스하기 때문에 접착식 티켓 정보를 복수 회 수신할 수 있다.

[0039] 도 10은 본 실시예에 따른 도 1의 접착식 티켓 발권 시스템을 작동시키기 위한 방법(130) 실시예의 흐름도이다. 메모리(70)에 저장된 방법(130) 중 하나 이상의 단계는 프로세서(72)에 의해 실행될 수 있다. 도 1 내지 도 3의 접착식 티켓 발권 시스템(12)을 참조하면, 방법(130)은 접착식 티켓 요청을 대면 수신하는 단계(단계 132)를 포함하며, 이는 접착식 티켓 제어 시스템(14)이 접착식 티켓 프린터(40)에 사용자(24)를 위한 접착식 티켓(22)을 준비하도록 지시한다. 접착식 티켓 프린터(40)의 준비는 (바코드(54)가 접착식 티켓 캐리어(56) 상에 이미

존재하지 않는 경우) 접착식 티켓 캐리어(56) 상에 바코드(54)를 인쇄하는 단계(단계 134)를 포함할 수 있다. 방법(130)은 내부 판독기(52)를 사용하여 프린터(40) 내의 태그를 판독함으로써 접착식 티켓(22)의 바코드(54)를 접착식 티켓(22)의 태그와 연관시키는 단계(단계 136)를 포함한다. 방법(130)은 바코드를 획득하기 위해 프린터(40)에 저장된 인쇄 정보에 액세스하거나 인쇄된 바코드(54)를 판독할 수 있다. 따라서, 바코드(54) 및 식별 태그(58)는 동일한 접착식 티켓과 연관된다. 바코드 정보 및 태그 정보는 접착식 티켓 제어 시스템(14)에 저장될 수 있다. 접착식 티켓(22)은 프린터(40)로부터 출력되어 입장객 또는 사용자(24)에게 제공된다(단계 138). 그런 다음, 접착식 티켓(22)은 운영자에 의해 수동(바코드 판독기 사용 및 접착식 티켓 제어 시스템(14)에의 액세스 가능)으로 입장객 이름 및 연관 프로파일 및 계정 정보를 접착식 티켓(22)과 연관시킬 수 있다(단계 144). 접착식 티켓(22)은 또한 사용자(24)가 바코드(54)의 스캔 및/또는 식별 태그(58)를 판독할 수 있는 모바일 장치상에서 작동하는 애플리케이션과 연관될 수 있다. 일단 판독되면, 애플리케이션은 자동적으로 사용자(24)를 스캐닝된 접착식 티켓(22)과 연관시키고 해당 연관 정보를 접착식 티켓 제어 시스템(14)에 전달한다(단계 142). 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 사용자 정보 및 접착식 티켓 정보를 포함하는 연관 정보를 데이터베이스에 로깅한다(단계 146). 일단 로깅되면, 접착식 티켓(22)은, 여기에 제공된 바와 같이(단계 150), 놀이 공원(10) 내에서 사용하기 위해 인증된다(단계 148).

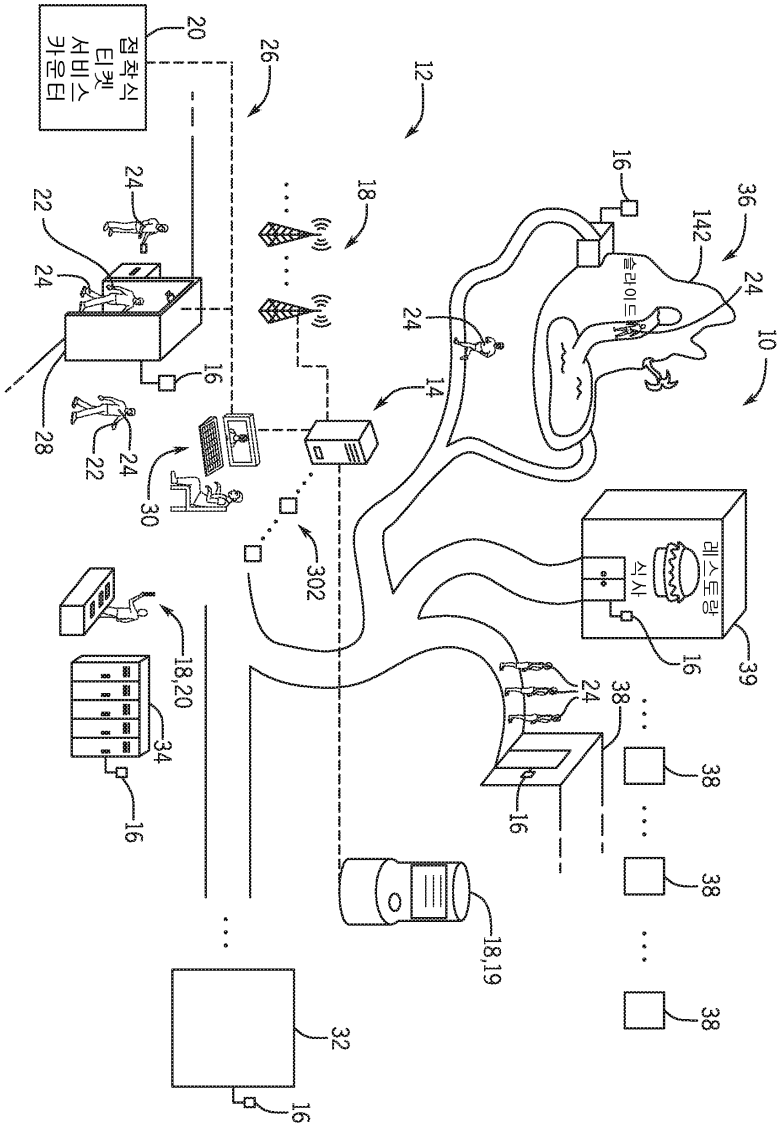
[0040] 도 11은 본 실시예에 따른 도 1의 접착식 티켓 발권 시스템을 작동시키기 위한 방법(160) 실시예의 흐름도이다. 메모리(70)에 저장된 방법(160) 중 하나 이상의 단계는 프로세서(72)에 의해 실행될 수 있다. 도 1 내지 도 3의 접착식 티켓 발권 시스템(12)을 참조하면, 방법(160)은 키오스크로부터 접착식 티켓 요청을 수신하는 단계(블록 162)를 포함한다. 요청은 입장객 정보 입력에 대한 프롬프트를 포함하거나 제공하며(단계 164), 이는 수동으로 입력될 수 있거나 모바일 장치에서 작동하는 애플리케이션 내에 표시된 코드를 스캐닝함으로써 제공될 수 있다. 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 기존 오더가 이루어졌는지 또는 새로운 오더가 생성된 것인지를 결정하고(단계 166), 접착식 티켓 제어 시스템(14)이 접착식 티켓 프린터(40)에 사용자(24)를 위한 접착식 티켓(22)을 준비하도록 지시하게 한다. 접착식 티켓 프린터(40)의 준비는 (바코드(54)가 접착식 티켓 캐리어(56) 상에 이미 존재하지 않는 경우) 접착식 티켓 캐리어(56)(56) 상에 바코드(54)를 인쇄하는 단계(단계 168)를 포함할 수 있다. 방법(130)은 내부 판독기(52)를 사용하여 프린터(40) 내의 태그를 판독함으로써 접착식 티켓(22)의 바코드(54)를 접착식 티켓(22)의 태그와 연관시키는 단계(단계 170)를 포함한다. 방법(130)은 바코드를 획득하기 위해 프린터(40)에 저장된 인쇄 정보에 액세스하거나 인쇄된 바코드(54)를 판독할 수 있다. 따라서, 바코드(54) 및 식별 태그(58)는 동일한 접착식 티켓과 연관된다. 바코드 정보 및 태그 정보는 접착식 티켓 제어 시스템(14)에 저장될 수 있다. 접착식 티켓(22)은 입장객 프로파일과 추가로 연관된다(단계 171). 접착식 티켓(22)은 프린터(40)로부터 추출되어 입장객 또는 사용자(24)에게 제공된다(단계 172). 접착식 티켓 제어 시스템(14)은 사용자 정보 및 접착식 티켓 정보를 포함하는 접착식 티켓의 연관 정보를 데이터베이스에 로깅한다(단계 174). 일단 로깅되면, 접착식 티켓(22)은, 본 문에 제공된 바와 같이(단계 178), 놀이 공원(10) 내에서 사용하기 위해 인증된다(단계 176).

[0041] 또한, 특정 실시예에서, 접착식 티켓(22)을 획득 및/또는 연관시키는 특정 단계는 사용자(24)에 의해 사전에 수행될 수 있다. 예를 들어, 사용자(24)는 다가오는 여행을 예상하여, 접착식 티켓(22)을 요청하기 위해 웹 브라우저 인터페이스를 사용할 수 있다. 아직 존재하지 않는다면, 사용자(24)는 계정 정보를 포함하는 입장객 프로파일을 생성한다. 그러면 입장객 프로파일이 접착식 티켓 요청과 연결된다. 그런 다음, 요청은, 예를 들어, 도 10 및 도 11의 방법의 특정 단계에 따라, 접착식 티켓(22)을 준비하고 접착식 티켓(22)을 사용자(24)와 연관시키는 접착식 티켓 프린터(40)로 라우팅되고, 그런 다음 접착식 티켓(22)을 사용자(24)에게 우편 전달하거나 놀이 공원(10)에서 픽업할 수 있는 접착식 티켓(22)을 제공한다.

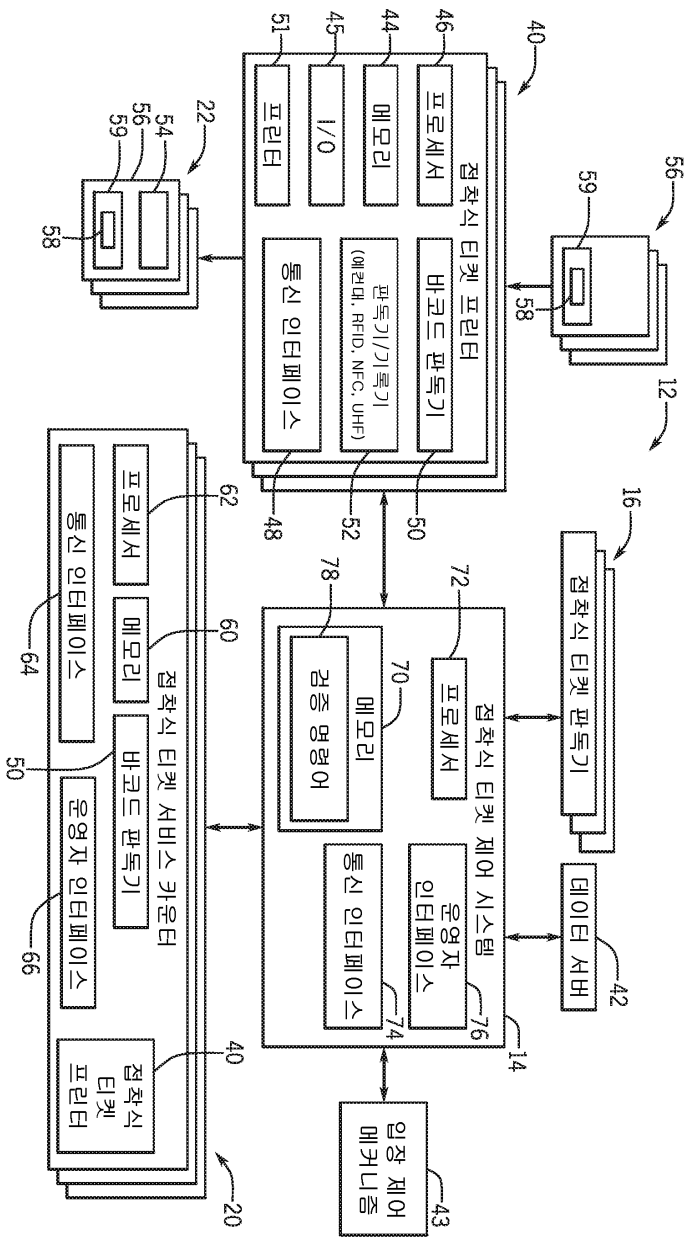
[0042] 특정 특징만이 본 명세서에 예시되고 설명되었지만, 당업자에게는 많은 수정 및 변경이 일어날 것이다. 그러므로, 첨부된 청구 범위는 본 발명의 진정한 사상에 부합하는 그러한 모든 수정 및 변경을 포함하도록 의도된 것으로 이해되어야 한다.

도면

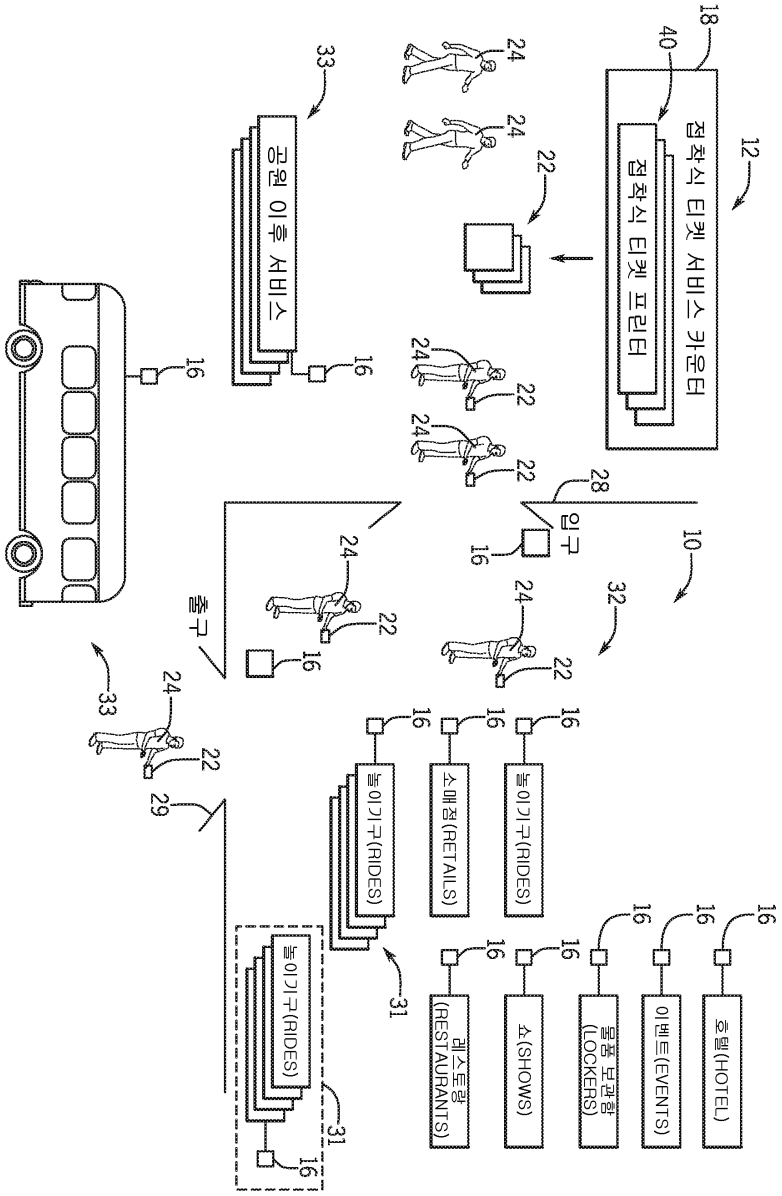
도면1


접착식
티켓
서비스
카운터
20
26
12
18
16
36
142
24
10
슬라이드
22
24
14
28
30
302
레스토랑
식사
39
18,20
34
38
18,19
32

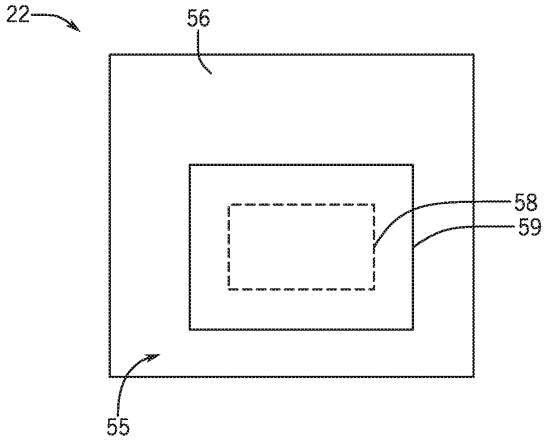
도면2


40
46
프로세서
44
메모리
45
I/O
51
프린터
통신 인터페이스
판독기(기록기 (예컨대, RFID, NFC, UHF)
바코드 판독기
절착식 티켓 프린터
22
54
56
59
58
56
59
58
12
16
절착식 티켓 판독기
데이터 서버
42
48
52
50
78
72
검증 명령어
70
메모리
프로세서
통신 인터페이스
운영자 인터페이스
76
74
14
절착식 티켓 제어 시스템
입장 제어 메커니즘
43
62
60
64
50
66
40
20
프로세서
메모리
바코드 판독기
통신 인터페이스
운영자 인터페이스
절착식 티켓 프린터
절착식 티켓 서비스 카운터

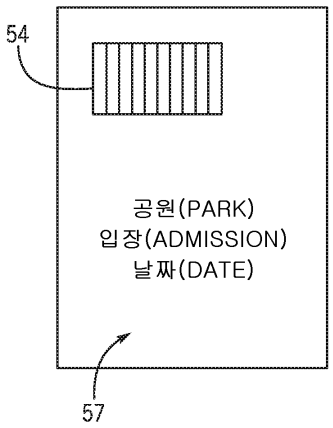
도면3


접착식 티켓 서비스 카운터
접착식 티켓 프린터
공원 이후 서비스
입구
출구
놀이기구(RIDES)
소매점(RETAILS)
놀이기구(RIDES)
레스토랑(RESTAURANTS)
쇼(SHOWS)
물품 보관함(LOCKERS)
이벤트(EVENTS)
호텔(HOTEL)
놀이기구(RIDES)

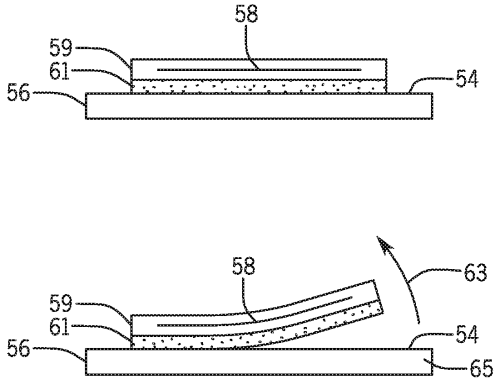
도면4


22
56
58
59
55

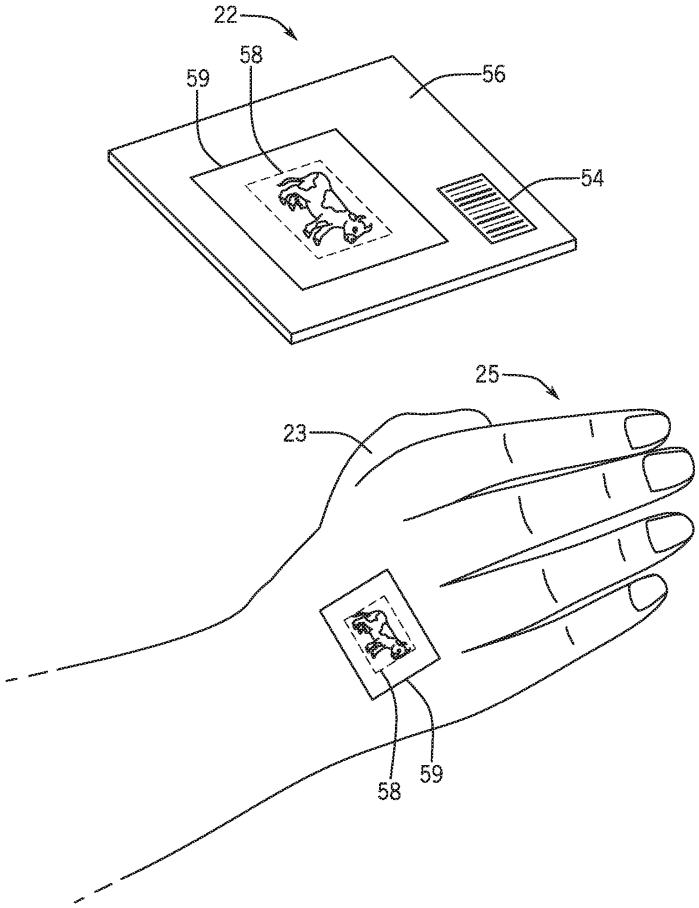
도면5


54
공원(PARK)
입장(ADMISSION)
날짜(DATE)
57

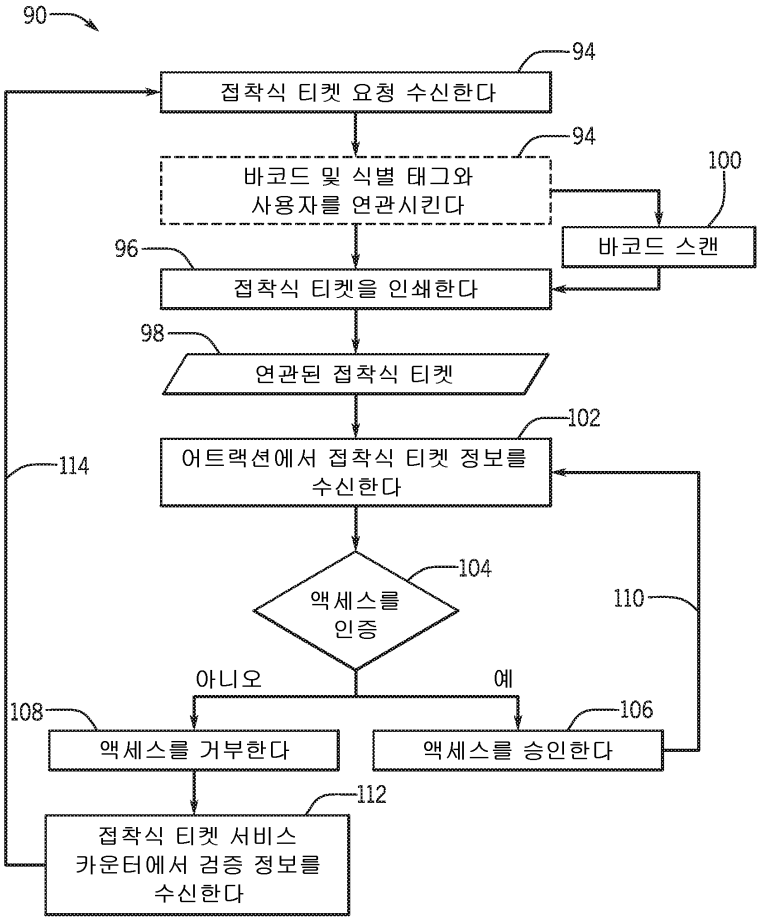
도면6


58
59
61
56
54
58
63
59
61
54
56
65

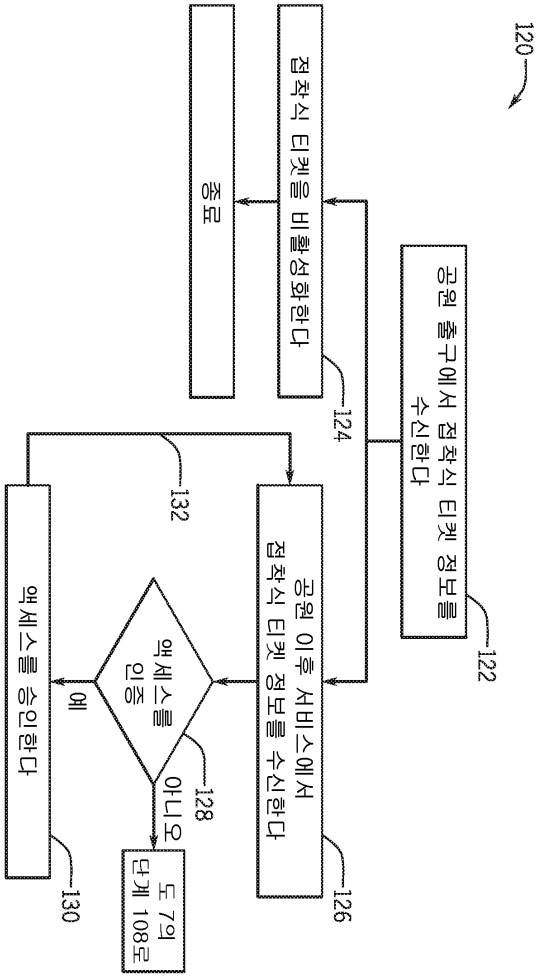
도면7



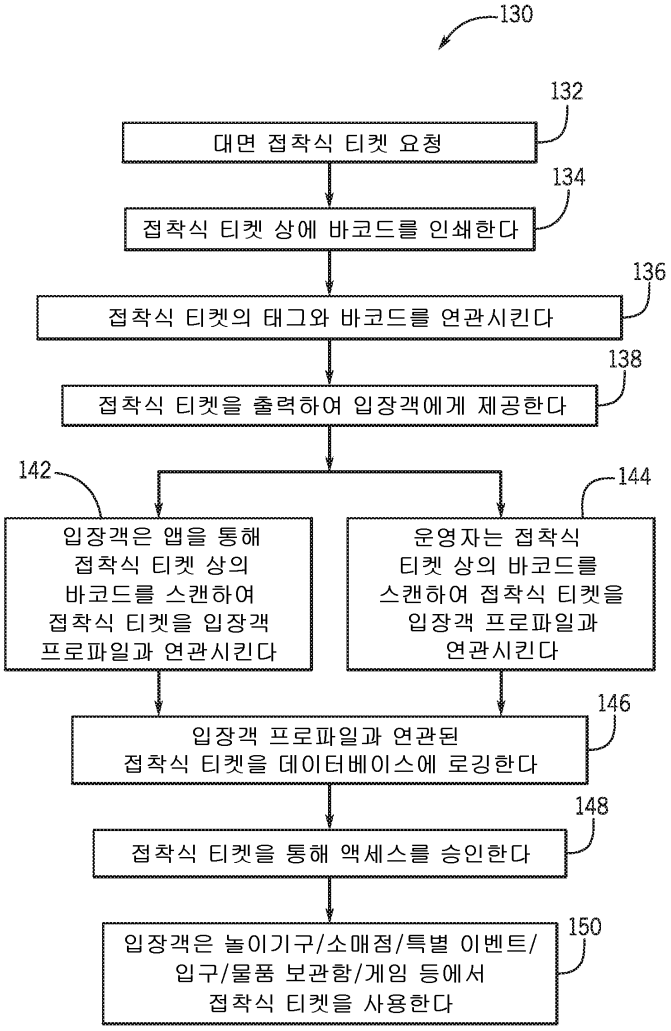
도면8


90
94
접착식 티켓 요청 수신한다
94
바코드 및 식별 태그와
사용자를 연관시킨다
100
바코드 스캔
96
접착식 티켓을 인쇄한다
98
연관된 접착식 티켓
102
어트랙션에서 접착식 티켓 정보를
수신한다
114
104
액세스를
인증
110
아니오
예
108
106
액세스를 거부한다
액세스를 승인한다
112
접착식 티켓 서비스
카운터에서 검증 정보를
수신한다

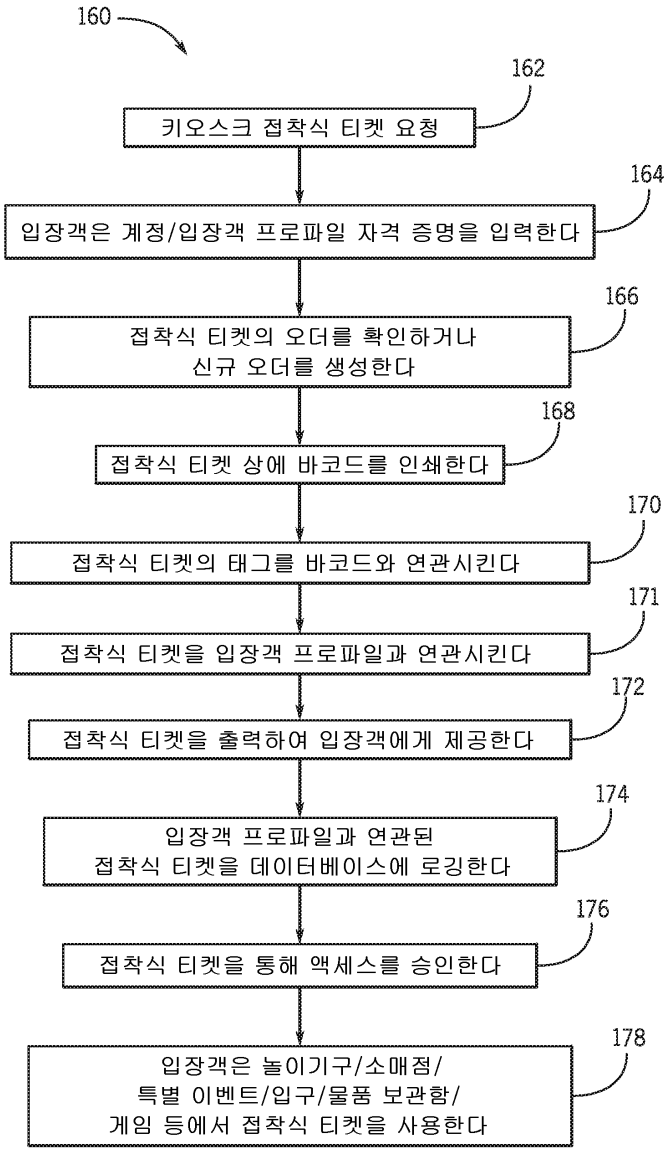
도면9


120
공원 출구에서 접착식 티켓 정보를 수신한다
122
공원 이후 서비스에서 접착식 티켓 정보를 수신한다
126
액세스를 인증
128
예
아니오
액세스를 승인한다
130
도 7의 단계 108로
132
접착식 티켓을 비활성화한다
124
종료

도면10


130
132
대면 접착식 티켓 요청
134
접착식 티켓 상에 바코드를 인쇄한다
136
접착식 티켓의 태그와 바코드를 연관시킨다
138
접착식 티켓을 출력하여 입장객에게 제공한다
142
입장객은 앱을 통해 접착식 티켓 상의 바코드를 스캔하여 접착식 티켓을 입장객 프로파일과 연관시킨다
144
운영자는 접착식 티켓 상의 바코드를 스캔하여 접착식 티켓을 입장객 프로파일과 연관시킨다
146
입장객 프로파일과 연관된 접착식 티켓을 데이터베이스에 로깅한다
148
접착식 티켓을 통해 액세스를 승인한다
150
입장객은 놀이기구/소매점/특별 이벤트/입구/물품 보관함/게임 등에서 접착식 티켓을 사용한다

도면11


160
162
키오스크 접착식 티켓 요청
164
입장객은 계정/입장객 프로파일 자격 증명을 입력한다
166
접착식 티켓의 오더를 확인하거나
신규 오더를 생성한다
168
접착식 티켓 상에 바코드를 인쇄한다
170
접착식 티켓의 태그를 바코드와 연관시킨다
171
접착식 티켓을 입장객 프로파일과 연관시킨다
172
접착식 티켓을 출력하여 입장객에게 제공한다
174
입장객 프로파일과 연관된
접착식 티켓을 데이터베이스에 로깅한다
176
접착식 티켓을 통해 액세스를 승인한다
178
입장객은 놀이기구/소매점/
특별 이벤트/입구/물품 보관함/
게임 등에서 접착식 티켓을 사용한다