



- (51) 국제특허분류:
G06Q 30/02 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/003122
- (22) 국제출원일: 2012년 4월 23일 (23.04.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0043824 2011년 5월 11일 (11.05.2011) KR
- (72) 발명자: 겸
- (71) 출원인: 이창근 (LEE, Chang Keun) [KR/KR]; 경기도 수원시 팔달구 세지로 174 번길 16-10, 442-070 Gyeong-do (KR).
- (74) 대리인: 서동원 (SEO, Dong Won); 서울특별시 강남구 역삼1동 831번지 헤천빌딩 508호, 135-936 Seoul (KR).
- (81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA,

CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

- (84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

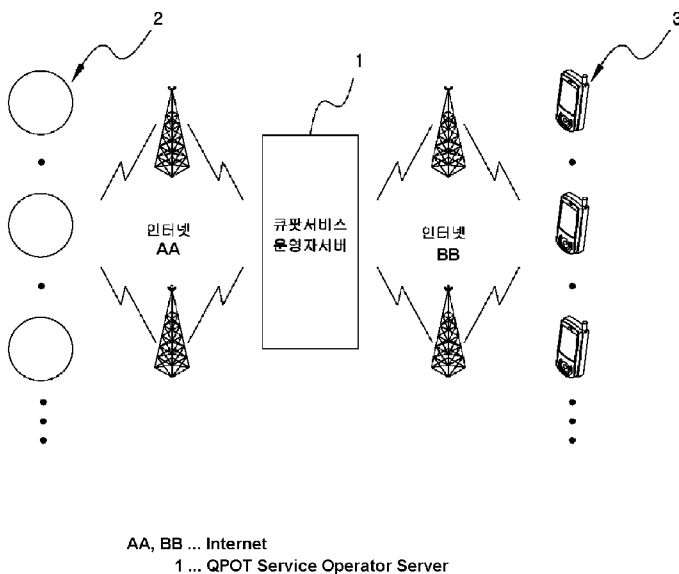
공개:

- 국제조사보고서 없이 공개하며 보고서 접수 후 이를 별도 공개함 (규칙 48.2(g))

(54) Title: SYSTEM FOR SELLING PRODUCTS BY PROVIDING RAFFLE TYPE CASH REWARDS BASED ON QR CODE AND SERVICE METHOD FOR SELLING PRODUCTS USING SAME

(54) 발명의 명칭: 쿼알코드를 기반으로 하는 추첨식 현금 보상형 상품판매시스템 및 그 시스템을 이용한 상품판매 서비스 방법

[Fig. 1]



(57) Abstract: The present invention relates to a system for selling products by providing raffle type cash rewards based on a QR code and a service method for selling products using the same. The object of the present invention is to provide: a system for selling products by providing raffle type cash rewards based on a QR code, whereby a new money-making means is provided to users (customers) who may turn a huge profit through a consumption behavior to purchase products, and sales of product sellers, such as stores and companies, may significantly increase by accelerating a purchasing rate with relatively efficient and systematic inducement of target customers; and a service method for selling products using the same. To achieve this objective, the present invention comprises: a QPOT service operator server; an individual selling server for requesting to issue a QPOT code to be attached to each product by being connected to the QPOT service operator server in an on-line manner; and a user smart terminal for entering a draw event by scanning the QPOT code attached to each product. In addition, the present invention comprises, using the above-described system, the steps of: requesting to issue a QPOT code; generating the QPOT code; outputting the QPOT code; receiving a draw entry;

providing a proceeding process; on-line drawing; and providing prizewinner information.

(57) 요약서:

[다음 쪽 계속]



본 발명은 쿼알코드를 기반으로 하는 추천식 현금 보상형 상품판매시스템 및 그 시스템을 이용한 상품판매 서비스 방법에 관한 것으로; 그 기술구현의 목적은, 유저(고객)입자에 있어, 상품구매를 위한 소비행위가 오히려 큰 이윤을 창출할 수 있는 새로운 의미의 재테크 수단이 되도록 하고, 점포, 기업 등과 같은 상품판매자들의 입장에 있어서는, 보다 효율적이고, 체계적인 목표고객 유도를 통해 구매율을 촉진되게 하여, 매출을 극히 증대시킬 수 있도록 한 쿼알코드를 기반으로 하는 추천식 현금 보상형 상품판매시스템 및 그 시스템을 이용한 상품판매 서비스 방법을 제공함에 있다. 이에, 상기 목적을 달성하기 위한 본 발명의 구체적 수단으로는; 쿼알서비스 운영자 서버와, 상기 쿼알서비스 운영자 서버와 온라인 연결관계를 이루며, 거래상품에 첨부할 쿼알코드 발급 신청을 행하는 개별판매 서버, 그리고, 상기 거래상품에 첨부된 쿼알코드를 스캔하여, 이벤트 행사에 응모하는 유저 스마트단말을 구비하여 달성된다. 또한, 상기 일련의 시스템을 이용하여, 쿼알코드 발급신청단계와, 쿼알코드 생성단계와, 쿼알코드 출력단계와, 응모신청 접수단계와, 진행현황 제공단계와, 온라인 추천단계와, 당첨정보 제공단계를 행하게 하여, 달성된다.

명세서

발명의 명칭: 큐알코드를 기반으로 하는 추첨식 현금 보상형 상품판매시스템 및 그 시스템을 이용한 상품판매 서비스 방법

기술분야

- [1] 본 발명은 큐알코드를 이용한 상품판매시스템 및 그 서비스 방법에 관한 것으로, 더욱 상세하게는, 각종 상업적 마케팅 방법 내지 홍보 수단으로 널리 활용되고 있는 큐알코드에, 고유의 응모관련 식별정보를 추가 입력, 제공하고, 이를 기반으로 하여, 각종 물품 및 서비스를 유상 구매한 유저가 스마트단말의 큐알코드 인식 프로그램을 통해 상기 큐알코드를 스캔한 경우, 그 큐알코드와 연동된 유알엘로 링크시키기 전, 후에 공동프로모션에 참여한 다수의 개별 판매자 서버들로부터 적립된 누적당첨금에 도전할 수 있는 로또방식의 응모 기회를 제공하여, 추첨결과에 따른 당첨확정시, 상기 적립된 당첨금을 상기 유저 스마트단말이 획득할 수 있게 함으로써, 큐알코드를 이용한 공동 프로모션에 참여한 다수의 개별 상품 및 서비스 판매자들로서는 높은 당첨금을 통해 소비자들의 구매욕을 자극, 판매율을 증진시키고, 소비자인 유저들에게는 물품 및 서비스 구매를 통한 욕구충족은 물론, 이벤트 응모를 통해 부가수익을 기대할 수 있도록 한 큐알코드를 기반으로 하는 추첨식 현금 보상형 물품판매시스템 및 그 시스템을 이용한 상품판매 서비스 방법에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 큐알코드라 함은 격자무늬 패턴으로 정보를 나타내는 매트릭스 형식의 바코드를 의미하는 것으로, 이러한, 형식의 큐알코드는, 정보량이 20문자에 불과한 일차원의 바코드에 비해 기록할 수 있는 정보량 7,089문자일 정도로 비약적으로 증대된 2차원 바코드로서, 증대된 정보용량을 바탕으로 단순한 상품정보는 물론 특정 사이트로의 접속과 이동이 가능하며, 동영상이나 사진자료 및 음악 등과 같은 정보도 추가로 제공할 수 있는 것으로써, 이와 같은, 큐알코드를 통해, 각 분야별 기업체 내지 업종별 판매업체들은 불특정 다수의 잠재적 소비자(고객)들을 대상으로 큐알코드를 노출시킴으로써, 부가적인 상품 및 서비스 정보는 물론 기업관련 정보 및 각종 홍보용 동영상이나 사이트로의 링크를 유도하는 등과 같이, 잠재적 소비자를 공략하는 다양한 방법 중 하나로 활용하고 있는 실정이다.
- [3] 더구나, 최근 들어 스마트폰 보급이 비약적으로 확대되고, 이 스마트 단말에 큐알코드를 인식할 수 있는 전용 어플리케이션을 다운로드하여 보다 많은 정보에 접근하고자 하는 유저들이 늘어남에 따라 이 큐알코드가 광고업계에 있어서는 새로운 홍보수단 내지 마케팅 경로로서 매우 주목받고 있다.
- [4] 특히, 큐알코드는, 전술한 바와 같이, 스마트폰의 보급에 따라 그 활용도가 더욱 높아진 것으로, 이에, 유저(고객)가 보유한 스마트폰에 큐알코드전용

스캔어플리케이션을 다운받아 설치하고, 이와 같이, 전용 스캔 어플리케이션이 설치된 스마트폰의 카메라를 큐알코드에 사진을 찍듯이 갖다 대면, 큐알코드에 기록된 다양한 정보가 스마트폰 화면에 노출되거나, 큐알코드에 링크된 유알엘로 이동시켜, 추가의 정보를 습득할 수 있는 것이다.

- [5] 예컨대, 야채나 과일, 생선 등의 판매제품에 부착된 큐알코드를 스캔할 경우, 그 제품의 생산 및 유통이력 등에 관한 추가 정보를 스마트폰을 통해 확보할 수 있는 것이고, 또한, 백화점 홍보전단지 등에 인쇄된 큐알코드를 스캔할 경우, 큐알코드에 기록된 유알엘 정보에 의해 해당 백화점의 웹사이트로 링크되어, 지면으로는 미처 전달하지 못한 제품의 이미지나 동영상, 브랜드별 세일품목, 각종 경품 이벤트, 주요 행사정보 등과 같은 세부 정보를 접할 수 있는 것이며, 또 다르게, 미술 전시회와 같은 문화행사를 관람함에 있어, 전시된 작품 옆에 부착된 큐알코드를 스캔할 경우에 있어서는, 해당 작가와 그 작품에 대한 상세정보가 유저의 스마트폰을 통해 노출되는 것 등이 그 예라 할 수 있다.
- [6] 즉, 야채나 과일, 생선의 판매업체나 백화점과 같은 유통회사, 전시회의 주최자들에게 있어 큐알코드는 그들이 일반 대중에게 널리 알리고자 하는 내용들에 대한 전달경로가 되고 있으며, 유저에게 있어서는 관심 분야에 대한 추가적인 정보습득의 통로로서 역할을 수행하고 있는 것이다. 따라서 최근에는 다수의 상품공급자 내지 유통, 판매자들이 이 큐알코드를 잠재적 소비자를 발굴하는 매개체로 삼고자 하는 움직임과 노력이 증대되고 있는 실정이다.
- [7] 그러나, 상기 큐알코드를 이용한 각종 상업적 마케팅 및 홍보 방법들은, 다양한 정보를 불특정 다수에게 제공하고자 하는 기업군 내지 판매자나, 자신의 관심분야에 대한 추가 정보를 얻고자 하는 이들에게는 매우 유용한 연결수단이 되는 것이나, 이러한 큐알코드 역시, 유저(고객)들이 관심을 갖고 추가의 정보를 확보하려는 적극적 행동, 이를 테면, 판매자들이 온/오프라인에 배포한 큐알코드를, 유저들이 자발적으로 스마트 단말로 스캔하여, 그 큐알코드에 입력된 정보를 취득하고자 하는 등의 행위를 적극적으로 취하지 않는 한 큐알코드에 내재된 다양한 정보들이 제대로 전달되지 못하는 한계점을 지니고 있다.
- [8] 더구나, 최근에는 큐알코드를 매개로 홍보 마케팅 효과를 누리하고자 하는 판매자 또는 정보제공자의 수가 비약적으로 증대됨에 따라 노출되는 큐알코드의 빈도 또한 매우 높아져서 이미 온/오프라인에서 범람하는 광고에 휩싸여 생활하고 있는 유저의 입장에게는, 생활 곳곳에서 마주치는 큐알코드가 때론 소비활동에 필요한 정보습득의 경로이기도 하지만 한편으론 광고홍수 속에 만나는 또 다른 광고로 취급받고 있는 실정이다.
- [9] 또한, 전술한 바와 같이 활용되는, 종래 큐알 코드는 물품 및 서비스, 기타 기업정보 등에 관련한 상업적 정보를 대중에게 확산시키기 위해 무작위로 배포되는 단순 홍보수단에 불과한 것으로, 큐알코드를 통해 전달되는 정보 내지 광고내용이 어떤 대상에게 얼마나 노출되었는지에 대한 체계적인 분석시스템

내지 방법 등은 아직 마련되고 있지 못한 실정이고, 특히나 큐알코드를 통해 보다 많은 정보를 접하게 된 유저(고객)들의 기대심리를 어떻게 자극하여, 실질적인 구매 행위로 이어지게 할 것인가에 대한 구체적 방안은 제시되지 못하는 한계를 나타내고 있는 실정이다.

- [10] 이에, 최근에는 전술한 큐알코드의 한계점, 즉 유저의 기대심리를 자극하여 실질적인 구매행위로 연결시키려는 노력의 일환으로, 큐알코드를 인식하여 특정 유알엘로 접근한 유저(고객)들에게 모바일 쿠폰을 제공하여, 물품구매 시 소정의 할인혜택을 부여하거나, 혹은, 각종 경품행사에 응모할 수 있는 기회를 제공하여 추첨을 통해 순위별 경품을 제공하는 방법 등이 제시되고 있다.
- [11] 그러나, 이와 같은, 큐알코드를 이용한 모바일 쿠폰이나 경품응모권의 제공방법은, 유저들의 재방문이나 반복 구매를 유도하는 목적으로 실시되는 것임에도 불구하고, 현실적으로는 유저의 기대심리를 적극적으로 자극하거나 구매의사를 강하게 고취시키는 효과에 대해서는 회의적인 부분이 있다.
- [12] 예컨대, 유저가 물품을 구매할 때, 소정의 할인혜택을 받기 위하여 판매자가 온/오프라인에 배포한 큐알코드를 찾아서 스마트폰의 큐알코드 스캔 어플리케이션을 가동, 해당 큐알코드를 스캔하고, 이어, 연동된 유알엘의 화면에서, 모바일 쿠폰을 습득하고, 다시, 물품판매처에 가서 해당 모바일 쿠폰을 제시하고, 할인된 가격으로 결제하는 등과 같은 일련의 과정이, 일부 유저에게는 합리적인 소비를 위해 충분히 감수할 만한 수고일 수도 있으나, 대부분의 유저에게는 노력에 비해 얻는 효용가치가 작다는 인식을 갖게 됨으로써, 큐알코드를 이용한 모바일 쿠폰의 제공은 애초의 의도와는 달리 다수의 유저로부터 큰 호응을 이끌어내는 데는 성공하지 못하고 있다.
- [13] 또한, 판매자 또는 서비스 공급자들 가운데는 큐알코드를 통해 접근한 유저에게 경품을 제시하고 이에 응모하게 하는 이벤트를 실시하는 경우도 있다. 즉, 특정 판매자 또는 서비스 공급자가 온/오프라인에 배포한 큐알코드를 유저가 스마트폰으로 스캔하여, 경품이벤트 주최자가 설정한 유알엘로 접근할 경우, 스마트 단말을 통해 경품에 응모할 수 있는 기회를 제공하는 것으로, 이는 상품의 구매여부와 상관없이 누구나 응모할 수 있는 프로모션이라는 점에서 뛰어난 접근성을 보유하고 있으며, 유저 입장에서 큐알코드를 스캔하는 것만으로도 경품 획득의 기대감을 가질 수 있다는 측면에서 매우 유용한 효과를 나타내고 있다.
- [14] 다만, 상기 큐알코드와 연동된 경품 이벤트 등은, 개별 판매자 또는 서비스 제공자들이 각자의 판단과 필요에 의해 산발적으로 실시됨에 따라, 유저의 기대심리를 효과적으로 자극하는 데는 실패하고 있다.
- [15] 즉, 큐알코드를 이용한 경품이벤트가 피자가게 따로, 분식점 따로, 퀵서비스 업체, 슈퍼마켓, 야채가게 등등이 각각 따로 따로 실시됨으로써, 각종 부대경비의 반복 출혈, 즉, 유저에게 제시된 경품을 마련하는데 소요되는 기본적인 비용 이외에도, 큐알코드를 리드하여 참여 가능한 경품이벤트가

있음을 알리는 비용과, 온/오프라인에 쿼알코드를 배포하는 비용은 물론, 스마트 단말을 통해 입수된 응모 데이터를 처리하는 전산 인프라 비용 및 당첨자를 선정하는데 추첨관련 비용, 당첨자에게 경품을 제공하는 과정들에 소요되는 경비 등등이, 피자가게나 분식집 할 것 없이, 경품이벤트 실시업체라면 모두가 예외없이 부담해야 하는 중복투자의 비효율성이 존재하고 있는 것이다.

- [16] 물론, 대기업이나 유명브랜드 업체에 있어서는 이러한 비용부담이 가벼운 것일 수 있다. 그러나 피자집이나 분식점 등과 같은 소규모 점포나 군소 자영업자, 컵서비스나 세탁소와 같은 영세 자영업자/업체에 있어서는 응모자에게 제공할 경품의 조달비용은 논외로 하더라도 경품 이벤트 실시에 따른 부대비용에 대한 경제적, 기술적 부담이 적지 않다는 현실을 고려할 때, 쿼알코드를 이용한 경품 프로모션의 바람직한 효과에도 불구하고 이에 참여하지 못하는 다수의 물품 및 서비스 제공자가 존재한다는 문제점이 나타나는 것이다.

- [17] 게다가, 개별 업체가 산발적으로 쿼알코드를 이용한 경품 이벤트를 실시하다보니 제시된 경품 역시 경품이벤트 시행자의 자본력이나 브랜드에 따라 크게 차이가 나타나는 문제가 있다.

- [18] 대형업체의 경우에는 고가의 가전제품이나 여행권, 또는 고액의 상품권 등등을 경품으로 내놓을 수 있으나, 군소 업체의 경우에는 소정의 서비스 이용권이나 소액의 상품들을 제시할 수밖에 없으므로 유저들의 참여를 유도하는 역량에도 자본의 논리가 고스란히 반영되는 폐단이 상존하고 있는 것이다.

- [19] 유저입장에서도 이렇게 개별 업체들이 산발적으로 시행되고, 당첨되더라도 반대급부가 작다고 판단되는 경품 프로모션이 주류를 이루는 여건에서는 어차피 당첨확률이 적은 데, 설사 당첨이 되더라도, 노트북이나 티브이, 냉장고, 여행권 정도의 부가수익 밖에는 기대할 수 없다는 점에서 아쉬움이 생길 수밖에 없는 실정이다.

- [20] 따라서, 쿼알코드를 이용한 경품응모 이벤트가 개별 주체(개별 판매자 및 서비스 제공자)들이 서로 연대하거나, 통합하지 않고, 산발적으로 시도하는 상황에서는, 부대비용이 중복 투여되는 비효율성이 반복적으로 등장하는 것은 물론이고, 소액 경품이 주를 이루는 상황에서는 유저들의 기대심리 또한 제대로 공략되지 못하고 있으며, 가장 중차대한 단점으로는 쿼알코드를 이용한 경품이벤트 실시의 목적이었던 프로모션 주최자의 상품이나 서비스의 재판매 또는 반복구매가 원활히 달성되지는 못하고 있다는 한계점이 노출되고 있는 실정이다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [21] 따라서, 본 발명은 쿼알 코드를 기반으로 하여, 종래의 접근하지 못한 새로운 형태의 물품판매시스템 및 그 시스템을 이용한 서비스방법을 제공하고자 창안된 것으로;

- [22] 본 발명의 목적은, 쿼알코드를 기반으로 하는 공동프로모션(일명 쿼왓서비스) 방식의 이벤트 대행 서비스로써, 물품 및 서비스의 판매율을 높이하고자 하는 불특정 다수의 개별 판매자 서버들을, 쿼왓서비스 운영자 서버로 링크시켜, 그 쿼왓서비스 운영자 서버와, 공동프로모션 대행계약을 체결토록 하고, 이어, 1개의 이벤트 응모처리에 소요되는 비용 및 수량을 책정한 후, 그 계약 체결된 개별 판매자 서버에게, 공동프로모션 이벤트 응모에 이용되는 쿼알코드 예컨대, 기존 쿼알코드에 별도의 응모관련 식별정보 및 마크 등을 추가로 더 입력, 생성한, 새로운 형태의 공동프로모션용 쿼알코드(이하, 쿼왓코드라 칭함)를 제공하여, 그 제공된 쿼왓코드를, 개별 판매자 서버 자신의 판매상품에 첨부시켜 유통되게 함으로써, 구매결정 중에 있는 잠재소비자가 상기 쿼왓코드를 보았을 때, "이 물건에는 여러업체들이 내놓은 공동프로모션의 큰 경품(당첨금)을 받을 수 있는 기회가 있음"을 인지하게 하여, 쿼왓코드가 첨부된 상품의 구매를 유도하고, 이에 따라, 유저 스마트단말이 상기 상품의 쿼왓코드를 스캔하면, 로또방식의 공동프로모션 이벤트에 응모할 수 있는 기회를 가질 수 있도록 한 쿼알코드를 기반으로 하는 추첨식 현금 보상형 상품판매시스템 및 그 시스템을 이용한 상품판매 서비스 방법을 제공함에 있다.
- [23] 또한, 본 발명의 다른 목적은, 공동프로모션 방식으로 통합된 다수의 개별 판매자 서버(A사, B사, C사..... Z사 등)의 상품, 예컨대, 쿼왓코드가 첨부된 상품이 판매되고, 그 상품을 구매한 유저 스마트단말이, 첨부된 쿼왓코드를 스캔하여, 이벤트에 응모할 경우, 해당 개별 판매사 서버들이 각각 약정한 이벤트 응모처리 비용을 공동프로모션의 통합 당첨금으로 적립하여, 높은 당첨금을 생성, 유저에게 제시함에 따라 기존, 산발적으로 이루어지고 있는 기존의 개별적인 이벤트를 실시할 때 보다, 더 높은 보상 혜택을 제공하고, 아울러, 유저 스마트단말의 입장에서는, 공동프로모션으로 참여한 기업군, 예컨대, 개별 판매자 서버의 어떤 제품을 소비하던지, 상기 통합 적립된 당첨금을 획득할 수 있는 기회를 갖게 하여, 물품구매 행위를 더욱 적극적인 유도할 수 있도록 한, 쿼알코드를 기반으로 하는 추첨식 현금 보상형 상품판매시스템 및 그 시스템을 이용한 상품판매 서비스 방법을 제공함에 있다.
- [24] 한편, 본 발명의 또 다른 목적은, 구매물품에 첨부된 쿼왓코드의 스캔을 통해 공동프로모션 이벤트에 응모하는 유저 스마트단말의 인원수가 늘어날수록, 참여기업, 예컨대, 개별 판매자 서버들로부터 차감, 적립되는 당첨금의 규모 또한 확대되게 하고, 그 커지는 누적당첨금을 기반으로 유저의 기대심리를 자극하여, 높아진 누적당첨금에 도전하는 유저가 늘어날수록 공동프로모션에 참여한 개별 판매자 서버들의 물품 및 서비스의 판매가 증대되는, "선순환 구조"를 생성함으로써, 참여 개별 판매자 서버들에게는, 각자 산발적으로 실시하던, 기존 고비용 저효율의 이벤트 프로모션으로는 기대할 수 없었던 홍보효과를 누리게 함과 동시에, 판매율을 적극적으로 증대되는 효과를 제공하고, 이벤트 참여자, 예컨대, 유저 스마트단말에는, 자신이 필요하다고

- 판단해 구매한 물품 및 서비스의 소비를 통해 갖게 되는 효용성과 더불어,
 부가적으로 주어진 쿠팡코드를 통한 공동프로모션 이벤트에 참여하여 다수의
 판매자 서버로부터 통합 적립된 누적당첨금을 확보할 수 있는 기회를 제공하고;
 [25] 당첨자로 선정될 경우, 소정의 노트북이나 세탁기가 아닌, 고액의
 누적당첨금을 확보할 수 있게 하는 효과를 제공하며;
 [26] 쿠팡서비스 운영자 서버는 쿠팡코드의 발급 및 분배, 경품프로모션의 진행 및
 운영을 대행함으로써 대행수수료 등과 같은 부가가치가 발생토록 한
 쿠팡코드를 기반으로 하는 추첨식 현금 보상형 상품판매시스템 및 그 시스템을
 이용한 상품판매 서비스 방법을 제공함에 있다.

과제 해결 수단

- [27] 따라서, 상기 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 쿠팡코드를 기반으로 하는
 추첨식 현금 보상형 상품판매시스템 및 그 시스템을 이용한 상품판매 서비스
 방법의 구체적 수단으로는;
 [28] 쿠팡서비스 운영자 서버와, 상기 쿠팡서비스 운영자 서버와 온라인 연결관계를
 이루며, 거래상품에 첨부할 쿠팡코드 발급 신청을 행하는 개별판매자 서버,
 그리고, 상기 거래상품에 첨부된 쿠팡코드를 스캔하여, 이벤트 행사에 응모하는
 유저 스마트단말을 구비하여 달성된다.
 [29] 또한, 상기 일련의 시스템을 이용하여, 쿠팡코드 발급신청단계와, 쿠팡코드
 생성단계와, 쿠팡코드 출력단계와, 응모신청 접수단계와, 진행현황 제공단계와,
 온라인 추첨단계와, 당첨정보 제공단계를 행하게 하여, 달성된다.

발명의 효과

- [30] 이상, 본 발명에 따른 쿠팡코드를 기반으로 하는 추첨식 현금 보상형
 상품판매시스템 및 그 시스템을 이용한 상품판매 서비스방법은, 개별판매자
 서버로 하여금, 판매율 증진을 희망하는 상품에, 기존 쿠팡코드에 별도의
 응모관련 식별정보 및 마크 등을 추가로 더 입력 생성한 "쿠팡코드"를 첨부되게
 하고, 그 쿠팡코드가 첨부된 상품 구매자, 예컨대, 유저 스마트단말에게 이벤트
 응모에 따른 당첨금 획득의 기회를 제공하여, 당첨확정시 고액의 누적적립금을
 현금으로 지급되게 함으로써, 이에, 유저(고객)에게는, 자기만족을 위해 소비한
 상품의 구매행위가 오히려 큰 부가가치로 돌아오는 새로운 형태의 재테크
 수단이 되도록 하고, 또 다르게, 점포, 기업 등과 같은 상품판매자들의 입장에
 있어서는, 각자가 경품 프로모션을 시도했을 때 발생하는 금전적 부담을 함께
 줄이면서도 응모자에게 제공할 당첨금의 규모를 함께 증대시킴으로써 유저들의
 반응을 크게 개선시킴은 물론 물품 및 서비스의 판매까지도 촉진할 수 있게
 하며, 운영자는 공동프로모션에 필요한 쿠팡코드의 관리 및 응모와 관련한 각종
 프로세스를 대행함으로써 새로운 부가가치를 창출하는 것으로 이는, 매우
 유용한 기대효과를 제공하는 것이다,

도면의 간단한 설명

- [31] 도 1은 본 발명에 따른 큐알코드를 기반으로 하는 추천식 현금 보상형 상품판매시스템의 개략구성도
- [32] 도 2는 본 발명에 적용되는 큐왓서비스 운영자 서버의 개략 구성도
- [33] 도 3은 본 발명에 적용되는 큐왓코드 발급신청을 위한 웹 화면 구성도
- [34] 도 4는 본 발명에 따른 큐알코드를 기반으로 하는 추천식 현금 보상형 상품판매서비스방법의 전체 개념도
- [35] 도 5는 본 발명에 적용되는 큐왓코드의 생성상태도.
- [36] 도 6은 본 발명에 적용되는 응모번호 입력모드의 디스플레이 정보개략도
- [37] 도 7은 본 발명에 따른 큐알코드를 기반으로 하는 추천식 현금 보상형 상품판매서비스방법의 순서도
- [38] 도 8은 본 발명에 따른 큐알코드를 기반으로 하는 추천식 현금 보상형 상품판매서비스방법의 플로우차트 도

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [39] 이하, 본 발명에 따른 큐알코드를 기반으로 하는 추천식 현금 보상형 상품판매시스템 및 그 시스템을 이용한 상품판매 서비스 방법의 바람직한 실시예 구성을 첨부도면에 의거하여 상세히 설명하기로 한다.
- [40] 먼저, 첨부도면을 참고로 하여, 본 발명의 개략적인 구성을 살펴보면, 이는, 큐왓서비스 운영자 서버(1)와, 개별판매자 서버(2), 그리고, 유저 스마트단말(3)로 구성된다.
- [41] 이에, 상기 본 발명의 시스템 구성에 있어, 첫 번째, 큐왓서비스 운영자 서버(1)는, 현금보상형 이벤트 행사에 응모할 수 있는 자격, 예컨대, 도 4로 도시된 바와 같은, 큐왓코드(4) 발급을 통해, 유저 스마트단말(3)에게 당첨금 획득의 기회를 제공하고, 아울러, 개별판매자 서버(2)에게는 상품판매율 증대 서비스를 제공하기 위해 마련된 본 발명의 메인 웹사이트 구성으로써, 이와 같은, 큐왓서비스 운영자 서버(1)는, 도 2로 도시된 바와 같이, 자동정보처리부(11)를 포함하며, 여기에, 공동프로모션 코드발급 신청부(12)와, 코드 발급제어부(13), 그리고, 응모접수 처리부(14)와, 운영현황 관리부(15)를 더 구비되게 함이 바람직하다.
- [42] 이때, 큐왓서비스 운영자 서버(1)에 있어, 상기 자동정보처리부(11)는, 후술하는 개별 생산자 서버(2)와, 유저 스마트단말(3)을 서비스 제공형태 별로 구분하여, 이들과 큐왓서비스 운영자 서버(1)를, 인터넷상에서 실시간 연계되도록 하기 위한 마련된, 통상의 온라인 매개수단인바, 이에, 이러한, 자동정보처리부(11)는, 통상의 그것과 상이함이 없는 동일 기능 및 구성으로써, 또 다른 하나의 서버 구성을 취하며, 그러한, 구성의 자동정보처리부(11)를 통해 회원가입 서비스, 문자정보 및 메세지 전송 서비스, 웹 브라우저 제작에 따른 메뉴운영 서비스, 기타 음성, 동영상, 정지 화상 이미지 등, 각종 데이터 전송 서비스를 제공한다.

- [43] 또한, 큐пат서비스 운영자 서버(1)에 있어, 상기 공동프로모션 코드발급 신청부(12)는, 판매율 증진을 희망하는 개별판매자 서버(2), 예컨대, 기업, 점포 및 각종 영업점 등을 운영하는 불특정 다수의 개별판매자 서버(2)로부터, 그들 자신이 취급하는 판매물품 및 서비스 등에 첨부시키기 위한 큐пат코드(4), 예컨대, 도 4로 도시된 바와 같이, 기존 큐알코드를 기반으로 하되, 본 발명에 적합하도록, 새로운 기술적 요소(응모관련식별정보 및 응모식별마크 등)를 더 추가하여 새로운 명칭 구성으로 생성한 큐пат코드(4)를 선택적으로 발급 신청하게 하는 수단으로써, 이에, 이와 같은, 공동프로모션 코드 발급신청부(12)는, 도 2로 도시된 바와 같이, 발급수량 설정모드(121)와, 보상적립액 선택모드(122), 그리고, 판매자정보 데이터베이스(123)로 이루어진 웹 프로그램으로 구성함이 바람직하다.
- [44] 또한, 큐пат서비스 운영자 서버(1)에 있어, 상기 코드 발급제어부(13)는, 개별판매자 서버(2)가 발급 신청한 큐пат코드(4)를, 그 신청한 수량에 따라 생성, 발급되게 하는 수단으로써, 이러한, 코드 발급제어부(13)는, 도 2로 도시된 바와 같이, 큐пат코드 생성모드(131)와, 기기통제 모드(132)로 이루어진 웹 프로그램으로 구성하고, 여기에 더하여, 상기 기기통제 모드(132)에 의해 작동,제어되는 일종의 출력수단으로, 큐пат 코드발급기(133)를 인터페이스 연결에 의해 구축함이 바람직하다.
- [45] 또한, 큐пат서비스 운영자 서버(1)에 있어, 상기 응모접수 처리부(14)는, 큐пат코드가 첨부된 상품을 구매, 취득한 유저 스마트단말(3)로 하여금, 그 구매상품에 첨부된 큐пат코드(4)를 스캔하여, 로또방식의 추첨 이벤트에 응모할 수 있도록, 유도 안내하는 수단으로써, 이와 같은, 응모접수 처리부(14)는, 도 2로 도시된 바와 같이, 응모정보 제공모드(141)와, 응모번호 입력모드(142), 그리고, 설정광고 노출모드(143)와, 응모자정보 데이터베이스(144)로 이루어진 웹 프로그램으로 구성함이 바람직하다.
- [46] 또한, 큐пат서비스 운영자 서버(1)에 있어, 상기 운영현황 관리부(15)는, 유저 스마트단말(3)이 큐пат코드 스캔을 통해 추첨 이벤트에 응모한 경우, 그 응모에 따른 일련의 이벤트 진행과정정보를 유저 스마트단말(3)에 실시간 제공하기 위한 수단으로써, 이와 같은, 운영현황 관리부(15)는, 도 2로 도시된 바와 같이, 누적당첨액 산출모드(151)와, 응모율 분석처리모드(152), 그리고, 진행정보 노출모드(153)와, 추첨관리모드(154)와 당첨정산모드(155)로 이루어진 웹 프로그램으로 구성함이 바람직하다.
- [47]
- [48] 또한, 본 발명의 시스템 구성에 있어, 두번째, 상기 개별판매자 서버(2)는, 자사의 취급제품 및 유상 제공되는 서비스에 대하여, 판매율을 증진시키기 희망하는 웹사이트 구성, 예컨대, 기업, 점포, 기타 각종 판매영업점 등을 운영하는, 불특정 다수의 개별 웹사이트 구성을 의미하는 것인 바, 이에, 이와 같은, 개별판매자 서버(2)는, 판매율을 증진시키기 희망하는 서버구성이라면,

업종 및 취급물품별 구분에 제한됨 없이, 하나의 공동프로모션 형태로써, 그 어느 것이나, 참여 대상이 되며, 이러한, 개별판매자 서버(2)는, 통상의 정보데이터 전송부(도시생략)를 더 구비한다.

- [49] 끝으로, 본 발명의 시스템 구성에 있어, 상기 유저 스마트단말(3)은, 쿠팡코드(4) 취득을 통해 추천식 이벤트에 응모하여, 당첨금 획득을 기회를 마련하고자 하는 불특정 다수의 유저, 예컨대, 시공간에 구애받음 없이 인터넷 연결이 가능한 통상의 스마트폰을 의미하는 것으로, 이에, 이와 같은, 유저 스마트단말(3)은, 쿠팡서비스 운영자 서버(1)로부터 제공되는, 쿠팡코드 전용 스캔 어플리케이션(도시생략)을 설치 구성되게 함이 바람직하다.

[50]

- [51] 따라서, 전술한 바와 같은 일련의 시스템 구성으로 이루어진 본 발명은 그 구축된 시스템을 이용하여, 또 다른 차별화된 형태의 쿠팡코드를 기반으로 하는 추천식 현금보상형 상품판매 서비스 방법을 구현하게 되는 것으로, 이와 같은, 또 다른 특정적 서비스 방법의 바람직한 실시예 구성을 첨부도면에 의거하여 상세히 설명하기로 한다.

- [52] 도 4는 본 발명에 따른 쿠팡코드를 기반으로 하는 추천식 현금 보상형 상품판매서비스방법의 전체 개념도이고, 도 5는 본 발명에 적용되는 쿠팡코드의 생성상태도이며, 도 6은 본 발명에 적용되는 응모번호 입력모드의 디스플레이 정보개략도이고, 도 7은 본 발명에 따른 쿠팡코드를 기반으로 하는 추천식 현금 보상형 상품판매서비스방법의 순서도이며, 도 8은 본 발명에 따른 쿠팡코드를 기반으로 하는 추천식 현금 보상형 상품판매서비스방법의 플로우차트 도로써, 그 일련의 방법적 구성을 살펴보면;

- [53] 이는, 쿠팡코드 발급신청단계(S1)와, 쿠팡코드 생성단계(S2)와, 쿠팡코드 출력단계(S3)와, 응모신청 접수단계(S4)와, 진행현황 제공단계(S5)와, 온라인 추천단계(S6)와, 당첨정보 제공단계(S7)를 통해 이루어진다.

[54]

- [55] 여기서, 먼저 상기 쿠팡코드 발급신청단계(S1)는, 자사의 취급제품 및 유상 제공되는 서비스에 대하여, 판매율을 증진시키기 희망하는 불특정 다수의 개별판매자 서버(2)를, 자동정보처리부(11)에 의해, 쿠팡서비스 운영자 서버(1)에 링크시키고, 그 링크된 개별판매자 서버(2)로 하여금, 공동프로모션 코드발급 신청부(12)에 마련된 발급수량 설정모드(121)를 통해, 자신(개별 생산자 서버)의 판매상품에 첨부하기 희망하는 쿠팡코드의 발급수량을 입력, 신청하게 하며, 여기에 더하여, 상기 발급신청한 하나의 쿠팡코드 당 희망 적립액을 보상적립액 선택모드(122)를 통해 더 선택, 입력하게 하는 과정으로 이루어지게 함이 바람직하다.

- [56] 이때, 개별판매자 서버(2)가 쿠팡코드 발급신청을 행함에 있어, 상기 공동프로모션 코드발급 신청부(12)에 마련된, 발급수량 설정모드(121)와, 보상적립액 선택모드(122)는, 도 3으로 도시된 바와 같이, 쿠팡서비스 운영자

서버(1)의 웹 화면을 통해, 색상별 목록으로 구분된 설정 단가별 적립금 선택창(12-1)과, 쿠팡코드 1개당 구매수수료 안내창(12-2), 그리고, 발급수량 입력창(12-3)과, 적립대상이 되는 판매물품에 대한 정보입력창(12-4)을 디스플레이 정보로 제공하게 되는 것으로, 이에, 개별판매자 서버(2)는, 이와 같이, 디스플레이되는 일련의 창들을 통해, 상기 하나의 쿠팡코드 당 희망 적립액과, 그 쿠팡코드(4)의 구매수량을 설정하고, 아울러, 그 구매한 쿠팡코드(4)와 연동시키고자 하는 부가정보를 더 입력하게 된다.

- [57] 예컨대, 쿠팡서비스 운영자 서버(1)의 웹 화면을 통해 디스플레이 정보로 제공되는 단가별 적립금 선택창(12-1)이, 도 3으로 도시된 바와 같이, 녹색, 황색, 적색구분으로, 녹색: 1웅모당 적립금 20원, 황색: 1웅모당 적립금 50원, 적색: 1웅모당 적립금 100원으로, 단가선택정보를 제공하고, 아울러, 구매수수료 안내창(12-2)을 통해, 1쿠팡코드 발급당 20원, 30원, 40원 등으로, 선택적 구매정보가 제공되는 경우, 개별판매자 서버(2)는, 그와 같이, 제공되는 정보를 통해 선택가능한 1 쿠팡코드 당 적립액과 수수료를 합산하여, 그 쿠팡코드의 발급 비용을 확인한다.
- [58] 이어, 개별판매자 서버(2)가 판매율 증진을 위해 쿠팡코드 첨부를 희망하는 대상물품이, 커피믹스이고, 그 커피믹스 1개 판매당 100원의 이익금이 발생 되는 경우, 개별판매자 서버(2)는, 커피믹스 1개 판매당 100원의 이익금을 초과하지 않는 범위, 예컨대, 하나의 쿠팡코드 발급신청시 20원의 쿠팡코드 구매비용이 추가되는 것을 감안하여, 상기 1웅모당 적립금 50원에 해당되는 황색 선택창을 클릭함으로써, 1 쿠팡코드 당 희망 적립액을 설정하며, 재차, 상기와 같은 비용정보, 예컨대, 쿠팡코드 1구매당 20원 + 1웅모당 적립금 50원 = 1웅모당 처리비용 70원에 관한 산출정보로써, 예상 소요비용을 계산하여, 개별판매자 서버(2) 자신에게 필요한 쿠팡코드 수량을, 발급수량 입력창(12-3)에 5000매 등과 같은, 키워드 정보로 입력, 결제하여, 발급신청을 행하고, 그 발급신청과 더불어, 정보입력창(12-4)을 통해 커피믹스라는 물품정보명과 함께, 그 쿠팡코드 발급신청자인 개별판매자 서버(2)의 기초 신상정보, 예컨대, 회사명, 사업자번호, 유알엘(URL)주소, 이메일 등에 관한 정보를 더 입력하게 되는 것이 그 일 예라 할 수 있다.
- [59] 이때, 전술한 바와 같은, 쿠팡코드 발급신청은, 어느 특정된 하나의 개별판매자 서버(2)에 한정되는 것이 아니라, 발급신청한 1 쿠팡코드 당 설정 적립액이 전술한 색상별 구분, 예컨대, 녹색: 1웅모당 적립금 20원, 황색: 1웅모당 적립금 50원, 적색: 1웅모당 적립금 100원 등의 구분으로, 단가선택정보가 동일한 경우, 그와 같이, 단가선택정보가 동일한 다수의 개별판매자 서버(2)들을, 공동프로모션참여 형태로써, 도 8로 도시된 바와 같은, 그룹별 카테고리, 예컨대, 웅모당 누적당첨금이 같은 그룹별로 통합하여, 그 카테고리별 쿠팡코드 발급 진행관계에 의해, 후술하는 일련의 추첨이벤트 및 당첨금 지급서비스를 행하게 되는 것이다.

[60]

[61] 또한, 상기 큐왓코드 생성단계(S2)는, 전술한, 큐왓코드 발급신청단계(S1)를

[62] 통해, 개별판매자 서버(2)가 큐왓코드 발급신청을 행한 경우, 큐왓서비스 운영자 서버(1)로 하여금, 상기 개별판매자 서버(2)의 발급신청 정보에 따라, 코드 발급제어부(13)에 마련된, 큐왓코드 생성모드(131)를 통해, 개별판매자 서버(2)의 유알엘(URL) 주소와, 기타 광고데이터, 그리고, 응모제한 코드정보가 입력된, 큐왓코드(4)를 생성하고, 여기에, 도 4로 도시된 바와 같이, 응모관련 식별정보(41)와, 응모식별 마크(42)를 더 첨부생성되게 하는 과정으로 이루어지게 함이 바람직하다.

[63] 예컨대, 전술한 큐왓코드(4)는, 일반적인 큐알코드와 동일한 형태, 즉, 격자무늬 패턴으로, 문자, 숫자, 이미지 및 기타 3차원 정보에 이르기까지, 다양한 정보를 기록, 저장할 수 있는 통상의 매트릭스 형식의 바코드를 의미하는 것으로, 본 발명에 있어서는, 그러한 통상의 큐알코드를 그대로 응용하여, 단지 추가적인 구성요소를 일부 더 적용하게 되는 것인바, 이에, 큐왓코드 발급신청을 행한 개별판매자 서버(2)가, 커피믹스를 생산, 판매하는 기업 서버로써, 5000매의 설정수량으로, 큐왓코드의 구매, 발급을 요청할 경우, 상기 큐왓서비스 운영자 서버(1)는, 큐왓코드 생성모드(131)를 통해 통상의 큐알코드 제작방법과 동일한 형태로 큐왓코드(4)를 생성하되, 그 생성되는 큐왓코드(4)에, 상기 개별판매자 서버(2)의 웹사이트로 링크를 유도하는, 유알엘 주소정보와, 그 개별판매자 서버(2)의 홍보를 위해 부가적으로 제작된 또 다른 광고데이터 정보 등의 기초정보와 함께, 응모제한 코드정보, 예컨대, 상기 큐왓코드 발급매수 1번 ~ 5000번에 이르기까지, 개별적으로 중복되지 않는 고유의 식별번호를 부여하여, 발급된 1 큐왓코드 당 1회 이벤트 응모만을 행할 수 있는 제한된 설정 정보를 기록, 입력되게 하며, 재차, 상기 생성된 큐왓코드(4)의 패턴을 침범하지 않은 형태로써, 도 4로 도시된 바와 같이, 이벤트 응모기회가 부여된 큐왓코드(4)임을 나타내는 마스코트 형태의 응모식별마크(42)와, 그 이벤트에 관한 응모정보로써, "2011.5.1부터 2011.5.6일까지"와 같은 이벤트 응모기간, 그리고, 해당상품에 첨부된 큐왓코드(4)의 총 발급수량(5000) × 이벤트 1회 응모에 따른 적립액(50원)의 표시로써, 응모관련식별정보(41)를 더 첨부 생성되게 하는 것이 그 일례라 할 수 있다.

[64] 또한, 상기 큐왓코드 출력단계(S3)는, 전술한 큐왓코드 생성단계(S2)를 통해 생성된 큐왓코드(4)를 설정된 수량 범위로, 출력, 공급되게 하는 과정인바, 이에, 이와 같은 큐왓코드 출력단계(S3)는, 먼저, 큐왓서비스 운영자 서버(1)에 있어, 코드발급 제어부(13)에 마련된, 기기통제 모드(132)의 설정 제어에 의해, 상기 생성된 큐왓코드(4)의 출력용지와, 그에 따른 출력매수를 설정, 선택되게 하고, 재차, 기기통제 모드(132)에 의한 인터페이스 제어에 의해, 큐왓코드 발급기(133)를 구동시켜, 개별판매자 서버(2)가 발급신청한 큐왓코드(4)를 도 4로 도시된 바와 같이, 인쇄물 형태로 출력되게 하는 과정으로 이루어지게 함이

바람직하다.

- [65] 이때, 전술한 바와 같이, 출력된 큐왓코드(4)는, 그 큐왓코드 발급을 신청한 개별판매자 서버(2)에게, 출력용지 형태 그대로 제공되는 것인바, 이에, 상기 큐왓코드(4) 출력(인쇄)물 제공받은 개별판매자 서버(2)는, 그 큐왓코드(4)를 출력용지로부터 각 1매씩 개별구성으로 재단하여, 그 재단된 큐왓코드(4)를 판매물 증진을 희망하는 개별판매자 서버(2)의 물품에 첨부하게 되는 것이다.
- [66] 또 다르게, 상기 큐왓코드(4)는, 그 첨부되는 상품의 외형적 특성, 예컨대, 콜라, 사이다, 소주 등과 같이, 병 또는 캔 등으로 이루어진 상품일 경우, 그러한 상품의 외관에, 큐왓코드(4)를 안정적으로 부착, 첨부시킬 수 있도록, 그 큐왓코드(4)의 출력용지를 접착스티커 용지 등으로 선택, 출력하는 것이며, 또 다르게, 피자, 라면, 빵 등과 같이, 주 내용물이 포장용지 등에 수용된 형태로 취급되는 상품일 경우, 그 포장용지 내부에 큐왓코드(4)가 안정적으로 수용될 수 있도록, 상기 각 1매씩 개별구성으로 재단된 큐왓코드(4)를, 비닐 필름지 등에 코팅시킨 형태로, 상품포장지 내부에 수용, 첨부되게 하는 것이다.
- [67] 이때, 출력물로 제공된 큐왓코드(4)를 재단하여, 판매상품에 첨부시키는 일련의 과정은, 단순히 인간의 신체 활동을 통해 이루어지는 행위에 불과한 것인바, 따라서, 위에서 설명하고 있는 큐왓코드(4)의 첨부과정은, 본 발명의 권리대상에서 제외되는 것이다.
- [68]
- [69] 또한, 상기 응모신청 접수단계(S4)는, 먼저, 불특정 다수의 유저로 하여금, 큐왓코드(4)가 첨부된 상품을 선택적으로 구매하게 한 후, 그 구매상품에 첨부된 큐왓코드(4)를, 유저 자신이 소유한 스마트단말에 의해 스캔토록 하여, 그 스캔한 유저 스마트단말(3)을 큐왓서비스 운영자 서버(1)에 링크시킨다.
- [70] 이어, 이와 같이, 링크된 유저 스마트단말(3)을 대상으로, 상기 큐왓 운영자서버(1)는, 응모접수 처리부(14)에 마련된, 응모정보 제공모드(141)를 통해, 도 6으로 도시된 바와 같이, 디스플레이정보로 제공되는 응모방법, 예컨대, "아래 제시된 1에서부터 45까지의 숫자가 나열된 번호판을 통해 6의 숫자를 선택한 후, 확인버튼을 누르시면, 자동응모 됩니다."등과 같은, 응모안내정보를 제공하고, 여기에 더 하여, "2011년 5월 1일부터 2011년 5월 6일 12시까지" 등과 같은 응모기간 정보와, "2011년 5월 7일 오후 4시 추첨"등과 같은 추첨일자에 관한 정보를, 전술한 응모관련식별정보(41)와 별도로, 더 제공하게 된다.
- [71] 따라서, 이와 같이, 제공되는 응모정보의 도움에 따라, 유저 스마트단말(3)은 응모접수 처리부(14)에 마련된 응모번호 입력모드(142), 예컨대, 상기 1에서부터 45까지의 숫자가 나열된 번호판을 입력수단으로 하여, 통상의 로또 복권과 동일한 방식으로, 당첨이 예상되는 6개의 숫자를 임의적으로, 선택 입력하여, 이벤트에 응모하게 되는 것이고, 이와 같이, 이벤트에 응모한 유저 스마트단말(3)에 관한 응모정보는, 큐왓서비스 운영자 서버(1)로 하여금, 응모접수 처리부(14)에 마련된 응모자정보 데이터베이스(144)에 저장되게 하는

과정으로 이루어지게 함이 바람직하다.

- [72] 이때, 유저 스마트단말(3)이, 전술한 응모번호 입력모드(142)를 통해 당첨 예상번호를 입력,신청함에 있어, 상기 큐왓서비스 운영자 서버(1)는, 그 유저 스마트단말(3)의 신청정보가 전송, 접수되는 과정에, 2 ~ 5초 정도의 대기시간을 설정하여, 그 등록 대기시간 동안, 응모접수 처리부(14)에 마련된 설정광고 노출모드(143)를 통해, 큐왓코드(4)가 첨부된 또 다른 상품정보, 예컨대, 추첨이벤트 응모를 행할 수 있는, 개별판매자 서버(3)의 또 다른 상품에 관한 출시예고 내지 홍보데이터, 또는, 유알엘(URL)을 통한 웹사이트 링크 등을 통해 유저 스마트단말(3)에, 문자, 이미지, 또는 동영상 등의 추가광고 형태로 더 노출제공하게 되는 것이다.
- [73] 또 다르게, 큐왓서비스 운영자 서버(1)는, 상기 큐왓코드(4) 스캔에 의해 이벤트에 응모하는 유저 스마트단말(3)을 대상으로, 아이디 및 패스워드를 부여하고, 그들로부터, 기초 신상정보(이름, 나이, 성별, 이메일, 단말번호 등)를 제공받아 서비스 회원자격으로, 이벤트에 응모 되게 할 수 있는 것으로, 이 또한 본 발명의 범주에서 벗어나는 것은 아니다.
- [74] 또한, 상기 진행현황 제공단계(S5)는, 유저 스마트단말(3)이 전술한 응모신청 접수단계(S4)를 통해 본 발명에 따른 이벤트에 응모할 경우, 큐왓서비스 운영자 서버(1)로 하여금, 상기 응모신청한 유저 스마트단말(3)을 대상으로, 운영현황 관리부(15)에 마련된 응모율 분석처리모드(152)와, 누적당첨액 산출모드(151)를 통해 유저 스마트단말(3)이 응모한 이벤트에 대하여, 현재 응모율 현황과, 그 응모에 따른 누적당첨금액 등을 산출하여, 진행정보 노출모드(153)를 통해 유저 스마트단말(3)에 실시간 정보로 디스플레이되게 하는 과정으로 이루어지게 함이 바람직하다.
- [75] 예컨대, 유저 스마트단말(3)이 큐왓코드(4)가 첨부된 커피믹스를 구매한 후, 그 커피믹스에 첨부된 큐왓코드(4) 스캔을 통해 이벤트에 응모 접수한 결과, 그 응모한 1큐왓코드(4) 당 적립액이 50원에 해당되는 경우, 상기 큐왓서비스 운영자 서버(1)는, 운영현황 관리부(15)를 통해, 1큐왓코드(4) 당 적립금 50원으로, 동일하게 설정, 발급된 전체 큐왓코드(4), 예컨대, 공동프로모션으로 참여한 해당그룹(개별 판매자 서버) 전체에 대한 큐왓코드(4) 발급수량 정보를 제공한다.
- [76] 이어, 상기 동일한 적립액으로 설정 발급된 큐왓코드(4)의 통합된 전체 수량, 예컨대, A사에 해당하는 개별판매자 서버가 커피믹스의 판매율 증진을 위해 발급받은 큐왓코드 20,000매, B사에 해당하는 개별판매자 서버가 피자의 판매율 증진을 위해 발급받은 큐왓코드 15,000매, C사에 해당하는 개별판매자 서버가 맥주의 판매율 증진을 위해 발급받은 큐왓코드 50,000매 등과 같이, 그 집계를 통해 큐왓코드(4)의 발급수량을 산출하고, 그 산출결과, 그 전체 발급된 큐왓코드(4)의 총 합계가 10만 개일 경우, 상기 큐왓서비스 운영자 서버(1)는, 응모율 분석처리모드(152)를 통해, "큐왓코드 총 발급수량 10만개" "현재

응모진행 건수 6만 3천건", " 현재 63% 응모 진행중" 등과 같은, 일련의 응모진행 정보를 문자 또는 그래프 등의 표시로써, 유저 스마트단말(3)에 실시간 제공하고, 여기에, 더하여, 누적당첨액 산출모드(151)를 통해, 현재 진행 응모건수에 따른 적립총액 정보, 예컨대, " 1 쿠팡코드에 의한 1응모시 적립금 50원 × 현재 응모진행건수 6만 3천건 = 315만원" 과 같이 누적당첨금액 산출정보를 제공하는 것이 그 일례라 할 수 있다.

[77]

[78] 또한, 상기 온라인 추첨단계(S6)는, 전술한 쿠팡코드 스캔을 통해 이벤트에 응모한 유저 스마트단말(3)을 대상으로, 당첨자를 확정하는 과정인 바, 이에, 이와 같은 온라인 추첨단계(S6)는, 쿠팡서비스 운영자 서버(1)에 있어, 운영현황 관리부(15)에 마련된 추첨관리모드(154)를 통해, 설정된, 추첨일자 및 그 추첨시간에 맞추어 당첨번호를 실시간 추출토록 하고, 그와 같이 추출된 당첨번호를, 이벤트에 응모한 유저 스마트단말(3)에 전송하여, 그들로 하여금 당첨 여부를 확인되도록 하는 과정으로 이루어지도록 함이 바람직하다.

[79] 이때, 추첨관리모드(154)를 통해 추출되는 당첨번호는, 신뢰성과 공정성을 위해, 현재 오프라인상에서 이루어지고 있는 추첨식 이벤트, 예컨대, 로또복권의 실시간 당첨번호를, 본 발명의 당첨번호로 그대로 이용하게 되는 것이며, 기타, 독립적인 인터넷 추첨방송을 제작하거나, 혹은, 자동 당첨번호 추출시스템 등을 마련하여, 당첨자를 확정할 수 있는 것으로, 이 또한 본 발명의 범주에서 벗어나는 것은 아니다.

[80] 한편, 부여적인 설명으로써, 전술한 온라인 추첨단계(S6)를 통해 이루어지는 순위별 당첨규정은, 통상의 로또복권과 상이함이 없는 동일 방식으로써, 6개의 숫자를 모두 맞힌 경우 1등, 5개의 숫자를 맞힌 경우 2등, 4개의 숫자를 맞힌 경우 3등 등과 같이, 당첨 규정을 갖는 것이다.

[81] 끝으로, 상기 당첨정보 제공단계(S7)는, 전술한 온라인 추첨단계(S6)를 통해 당첨 확정된 유저 스마트단말(3)을 대상으로, 실시간 당첨정보를 제공하는 과정인바, 이에, 이와 같은, 당첨정보 제공단계(S7)는, 먼저, 당첨된 유저 스마트단말(3)에 대한 정보, 예컨대, 스마트단말의 통화번호정보와 이벤트 응모정보를 응모자정보 데이터베이스(144)로부터 추출하고, 이어, 운영현황 관리부(15)에 마련된 당첨정산모드(155)를 통해 누적당첨금액과, 그 당첨금의 수령방법 및 지급기간, 그리고, 세액차감액과, 서비스수수료 차감액에 대한 정보를 연산처리하여, 이를, 상기 당첨된 유저 스마트단말(3)에 전송하는 과정으로 이루어지게 함으로서, 본 발명에 따른 쿠팡 코드를 기반으로 하는 추첨식 현금보상형 상품판매 서비스 방법을 구현하게 되는 것이다.

[82] 이때, 유저 스마트단말(3)에 지급되는 당첨금은, 온라인 송금 내지 현장방문 등을 통한 현금지급방식에 한정되는 것이 아니라, 그 당첨금을 현금처럼 사용할 수 누적적립포인트, 예컨대, 온라인 현금포인트로 지급할 수 있는 것으로, 이 또한 본 발명의 범주에서 벗어나는 것은 아니다.

[83]

[84] 한편, 발명은 또 다른 실시예로 응용될 수 있는 것으로, 이에, 이러한, 또 다른 실시예로 응용되는 본 발명은, 전술한, 일실시예에 있어, 쿠팡코드 생성단계(S1)를 통해 생성된 쿠팡코드(4)를, 온라인 쇼핑몰 등을 통해 판매되는 개별판매자 서버(2)의 상품에 온라인 전송 데이터로 첨부시키고, 이어, 유저 스마트단말(3)이, 그 상품의 구매를 결정한 후, 결제를 완료할 경우, 개별판매자 서버(2)는, 상기 판매상품에 첨부된 쿠팡코드(4)를, 유저 스마트단말(3)이 스캔 가능하도록 노출, 전송하여, 전술한 바와 같은, 일련의 이벤트 응모 및 당첨서비스를 제공받을 수 있게 할 수 있는 것으로, 이 또한 본 발명의 범주에서 벗어나는 것은 아니다.

[85]

[86]

청구범위

- [청구항 1] 자동정보처리부(11)를 포함하며, 여기에, 공동프로모션 코드발급 신청부(12)와, 코드 발급제어부(12)와, 응모접수 처리부(13)와, 운영현황 관리부(14)를 더 구비시킨 큐왓서비스 운영자 서버(1); 상기 자동정보처리부(11)를 통해 큐왓서비스 운영자 서버(1)와 온라인 연결관계를 이루며, 판매상품에 첨부할 큐왓코드(4) 발급 신청을 행하는 개별판매자 서버(2); 상기 판매상품에 첨부된 큐왓코드(4)를 스캔하여, 개별판매자 서버(2)의 광고정보를 전달받고, 로또방식의 이벤트에 온라인 응모할 수 있는 자격을 부여받는 유저 스마트단말(3)로 구성됨을 특징으로 하는 큐알코드를 기반으로 하는 추첨식 현금보상형 상품판매시스템.
- [청구항 2] 제 1항에 있어서; 상기 공동프로모션 코드발급 신청부(12)는, 발급수량 설정모드(121)와, 보상적립액 선택모드(122), 그리고, 판매자정보 데이터베이스(123)로 이루어진 웹 프로그램 구성임을 특징으로 하는 큐알코드를 기반으로 하는 추첨식 현금보상형 상품판매시스템.
- [청구항 3] 제 1항에 있어서; 상기 코드발급제어부(13)는, 큐왓코드 생성모드(131)와, 기기통제 모드(132)로 이루어진 웹 프로그램 구성을 이루며; 상기 기기통제 모드(132)에 의해 작동,제어되는 큐왓코드 발급기(133)를 더 포함하여 구성됨을 특징으로 하는 큐알코드를 기반으로 하는 추첨식 현금보상형 상품판매시스템.
- [청구항 4] 제 1항에 있어서; 상기 응모접수 처리부(14)는, 응모정보 제공모드(141)와, 응모번호 입력모드(142), 그리고, 설정광고 노출모드(143)와, 응모자정보 데이터베이스(144)로 이루어진 웹 프로그램 구성임을 특징으로 하는 큐알코드를 기반으로 하는 추첨식 현금보상형 상품판매시스템.
- [청구항 5] 제 1항에 있어서; 상기 운영현황 관리부(15)는, 누적당첨액 산출모드(151)와, 응모율 분석처리모드(152), 그리고, 진행정보 노출모드(153)와, 추첨관리모드(154)와, 당첨정산모드(155)로 이루어진 웹 프로그램 구성임을 특징으로 하는 큐알코드를 기반으로 하는 추첨식 현금보상형 상품판매시스템.
- [청구항 6] 개별판매자 서버(2)를, 큐왓서비스 운영자 서버(1)에 링크시킨 후,

그 링크된 개별 판매자 서버(2)로 하여금, 공동프로모션 코드발급 신청부(12)에 마련된 발급수량 설정모드(121)를 통해, 판매상품에 첨부하기 희망하는 쿠팡코드(4)의 발급수량을 신청하게 하고, 여기에 더하여, 상기 발급신청한 1 쿠팡코드 당 희망 적립액을 보상적립액 선택모드(122)를 통해 더 선택하게 하는 쿠팡코드 발급신청단계(S1);

상기 쿠팡서비스 운영자 서버(1)는, 개별판매자 서버(2)의 쿠팡코드 발급신청 정보에 따라, 코드발급제어부(13)에 마련된, 쿠팡코드 생성모드(131)를 통해 쿠팡코드(4)를 생성하되, 그 생성되는 쿠팡코드(4)에 상기 개별판매자 서버(2)에 관한 광고정보와, 응모제한 코드정보를 입력하고, 여기에, 이벤트관련식별정보(41)와, 응모식별마크(42)를 더 첨부 생성하는 쿠팡코드 생성단계(S2);

상기 쿠팡서비스 운영자 서버(1)는, 쿠팡코드 생성단계(S2)를 통해 생성된 쿠팡코드(4)를, 개별판매자 서버(2)의 판매상품에 첨부되도록 하기 위해, 기기통제 모드(132)에 의한 설정 제어로써, 쿠팡코드 발급기(133)를 구동시켜, 개별판매자 서버(2)가 발급 신청한 수량으로 쿠팡코드(4)를 출력하는 쿠팡코드 출력단계(S3);

유저 스마트단말(3)에 의해, 상기 판매상품에 첨부된 쿠팡코드(4)를 스캔하게 하여, 그 스캔한 유저 스마트단말(3)을 쿠팡서비스 운영자 서버(1)에 링크시키고, 상기 링크된 유저 스마트단말(3)을 대상으로, 응모접수 처리부(14)에 마련된, 응보정보 제공모드(141)를 통해, 응모방법, 응모기간, 추첨일자에 관한 정보를 더 제공하며, 그 응보 정보 도움에 따라 유저 스마트단말(3)로 하여금, 응모번호 입력모드를 통해 당첨 예상번호를 선택, 입력하게 하여, 그 입력된 응모정보를 응모자정보 데이터베이스에 저장하는 응모신청 접수단계(S4);

상기 쿠팡서비스 운영자 서버(1)는, 응모신청한 유저 스마트단말(3)을 대상으로, 운영현황 관리부(15)에 마련된 응모율 분석처리모드(152)와, 누적당첨액 산출모드(151)를 통해 유저 스마트단말(3)이 응모한 이벤트에 대하여, 현재 응모율 현황과, 그 응모에 따른 누적당첨금액을 산출하여, 진행정보 노출모드(153)를 통해 유저 스마트단말(3)에 실시간 정보로 디스플레이되게 하는 진행현황 제공단계(S5);

상기 쿠팡서비스 운영자 서버(1)는, 운영현황 관리부(15)에 마련된, 추첨관리모드(154)를 통해 설정된 추첨일자 및 시간에 맞추어 당첨번호를 실시간 추출하고, 그 추출된 당첨번호 정보를 유저 스마트단말(3)에 전송하여, 당첨 여부를 확인되도록 하는

온라인 추천단계(S6);

상기 큐왓서비스 운영자 서버(1)는, 당첨된 유저 스마트단말(3)에 대한 정보를, 응모자정보 데이터베이스(144)로부터 추출하고, 운영현황 관리부(15)에 마련된 당첨정산모드(155)를 통해 확정당첨금액과, 그 당첨금의 수령방법 및 지급기간, 그리고, 세액차감액과, 서비스수수료 차감액에 대한 정보를 연산처리하여, 상기 당첨된 유저 스마트단말(3)에 전송하는 당첨정보 제공단계(S7)를 통해 이루어짐을 특징으로 하는 큐알코드를 기반으로 하는 추천식 현금보상형 상품판매 서비스 방법.

[청구항 7]

제 6항에 있어서;

상기 큐왓서비스 운영자 서버(1)는, 개별판매자 서버(2)로 하여금, 보상적립액 선택모드(122)를 통해 1 큐왓코드 당 희망 적립액을 선택하게 함에 있어, 색상별 목록으로 구분된 설정 단가별 적립금 선택창(12-1)과, 큐왓코드 한개당 구매수수료 안내창(12-2), 그리고, 발급수량 입력창(12-3)과, 적립대상이 되는 판매물품 정보입력창(12-4)을 큐왓서비스 운영자 서버(1)의 웹 화면을 통해 디스플레이 정보로 더 제공하여, 1 큐왓코드 당 희망 적립액과, 희망하는 큐왓코드의 구매수량, 그리고, 큐왓코드(4)를 첨부하고자 하는 판매물품 정보를 설정, 입력하게 함을 특징으로 하는 큐알 코드를 기반으로 하는 추천식 현금보상형 상품판매 서비스 방법.

[청구항 8]

제 6항에 있어서;

상기 응모신청 접수단계(S4)에 있어, 유저 스마트단말(3)의 스캔을 통해, 이벤트에 응모할 자격을 부여하는 큐왓코드(4)는, 그 큐왓코드(4)에 입력된 응모제한 코드정보에 의해 그 응모자격이 1회에 한정됨을 특징으로 하는 큐알코드를 기반으로 하는 추천식 현금보상형 상품판매 서비스 방법.

[청구항 9]

제 6항에 있어서;

상기 큐왓서비스 운영자 서버(1)는, 응모신청 접수단계(S4)에 있어, 유저 스마트단말(3)이 응모번호 입력모드(142)를 통해 당첨 예상번호를 입력,신청함에 있어, 그 신청정보가 전송 접수되는 대기시간 사이에, 설정광고 노출모드(143)를 통해, 큐왓코드(4)가 첨부된 또 다른 상품정보를 유저 스마트단말(3)에, 추가광고로 더 노출되게 함을 특징으로 하는 큐알코드를 기반으로 하는 추천식 현금보상형 상품판매 서비스 방법.

[청구항 10]

제 6항에 있어서;

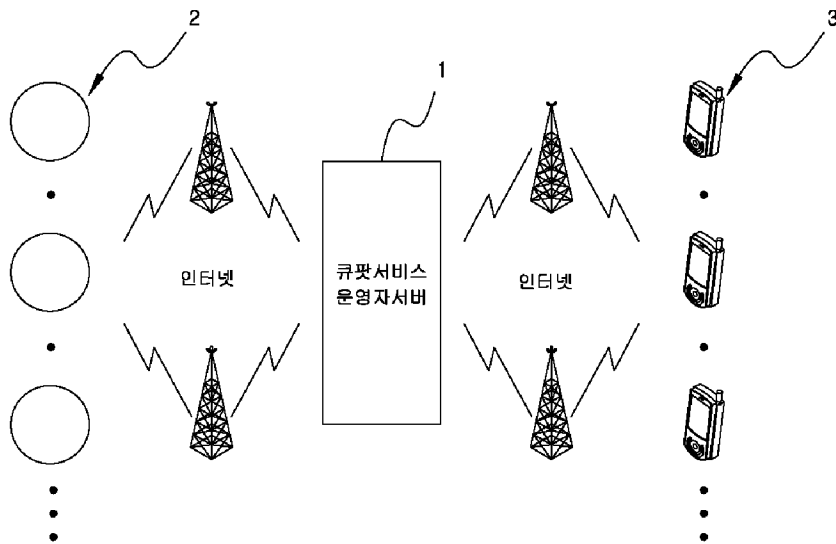
상기 큐왓코드 생성단계(S2)를 통해 생성된 큐왓코드(4)는, 온라인 쇼핑몰을 통해 판매되는, 개별판매자 서버(2)의 상품에 온라인

전송 데이터로 첨부되고;
유저 스마트단말(3)에 의한, 상기 온라인 판매물품 구매시, 그
구매물품에 첨부된 쿠팡코드(4)를 유저 스마트단말(3)에 노출,
스캔되게 하여, 이벤트 응모신청을 행할 수 있게 함을 특징으로
하는 쿠팡코드를 기반으로 하는 추천식 현금보상형 상품판매
서비스 방법.

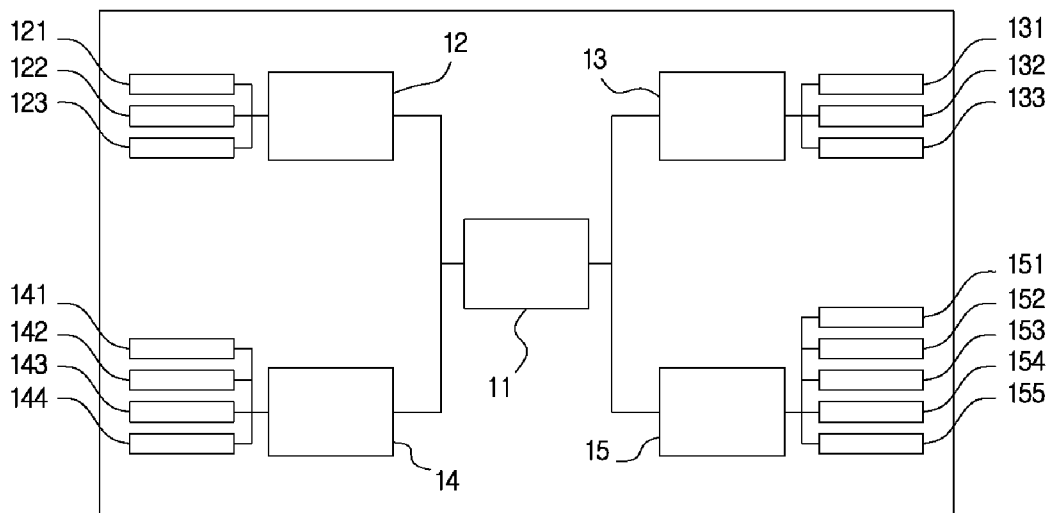
[청구항 11]

제 6항에 있어서;
상기 이벤트 추천에 따른 당첨금의 제공은, 온라인 현금포인트로
지급됨을 특징으로 하는 쿠팡코드를 기반으로 하는 추천식
현금보상형 상품판매 서비스 방법.

[Fig. 1]



[Fig. 2]



[Fig. 3]

3

12-1

- 쿠팡코드발급신청안내 -

	적립금 선택	쿠팡코드 발급단가
녹	1응모당 적립금 10원	10매 20원
황	1응모당 적립금 50원	10매 30원
적	1응모당 적립금 100원	10매 40원

12-2

- 발급수량 입력 -

신청매수	0000 매
------	--------

12-3

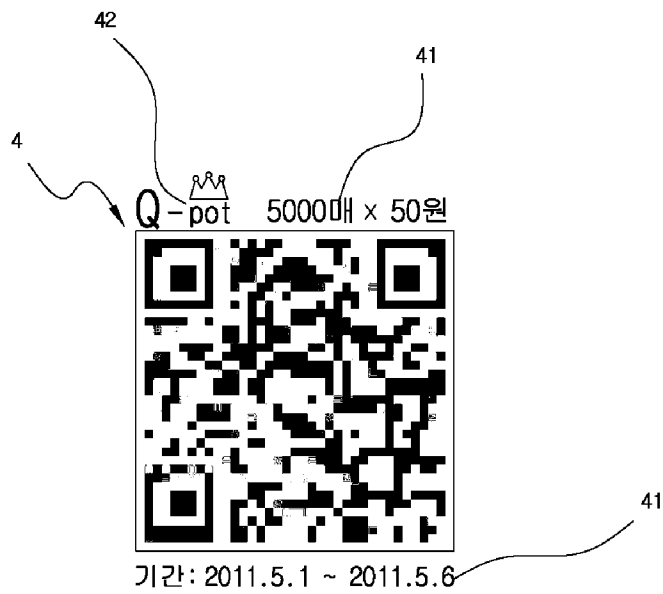
- 정보입력 -

물품명	유알엘(URL)
커피	www.123.com
피자	www.pizz.net

12-4

결제

[Fig. 4]



[Fig. 5]

3

- 응모안내 -

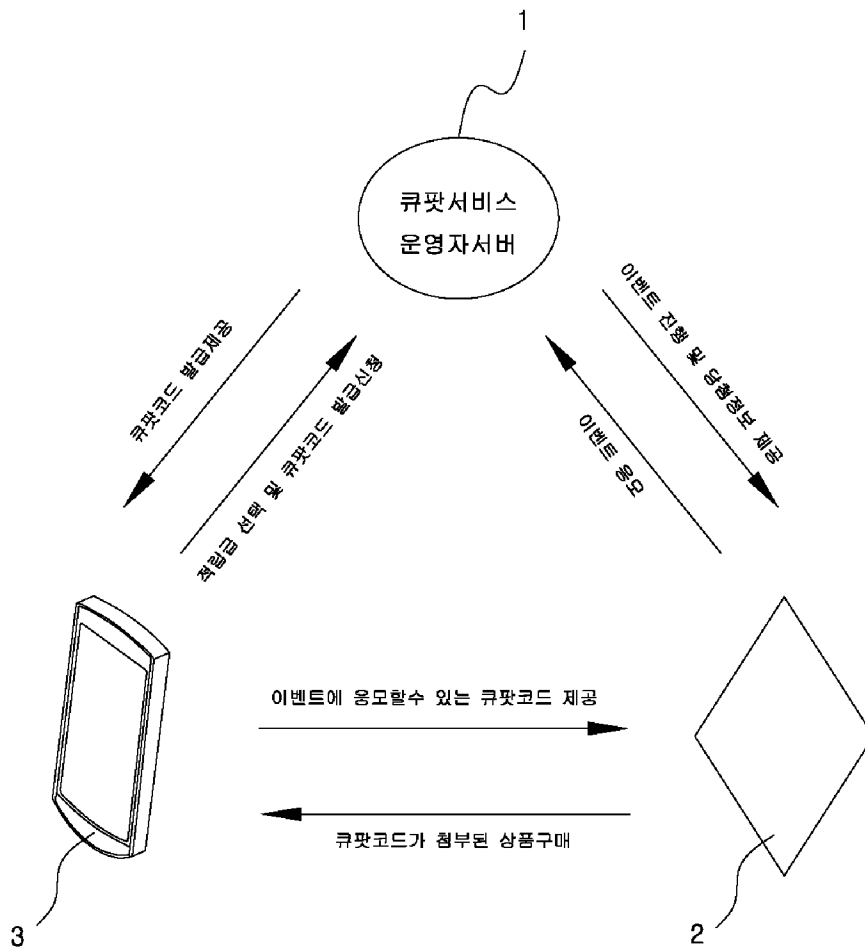
아래에 제시된 숫자중 6개의 번호를
선택후, 확인을 눌러주세요.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	21	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45

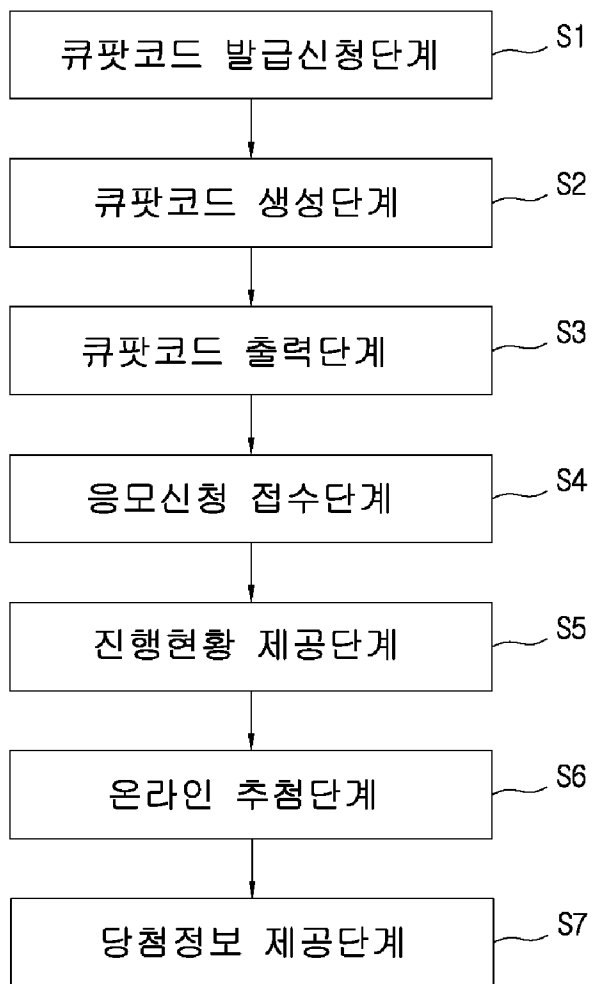
선택번호 4, 10, 25, 30, 31, 45

확 인

[Fig. 6]



[Fig. 7]



[Fig. 8]

