



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2025-0104510
(43) 공개일자 2025년07월08일

- | | |
|---|--|
| <p>(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
 <i>G06Q 10/10</i> (2023.01) <i>G06Q 50/50</i> (2024.01)
 <i>G06T 13/40</i> (2011.01) <i>G06T 17/00</i> (2006.01)
 <i>G06V 40/16</i> (2022.01) <i>H04W 4/80</i> (2018.01)</p> <p>(52) CPC특허분류
 <i>G06Q 10/10</i> (2023.01)
 <i>G06Q 50/50</i> (2024.01)</p> <p>(21) 출원번호 10-2023-0196999
 (22) 출원일자 2023년12월29일
 심사청구일자 없음</p> | <p>(71) 출원인
 동서대학교 산학협력단
 부산광역시 사상구 주례로 47(주례동,
 동서대학교)</p> <p>(72) 발명자
 주우석
 경남 김해시 율하3로 76</p> <p>(74) 대리인
 김중석</p> |
|---|--|

전체 청구항 수 : 총 5 항

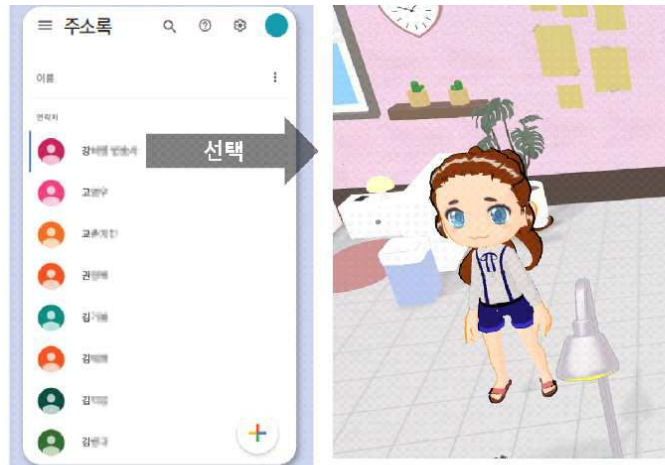
(54) 발명의 명칭 **디지털 입체명함 주소록**

(57) 요약

본 발명은 디지털 입체명함 주소록에 관한 것으로, 보다 구체적으로 그래픽 기반의 디지털 입체명함을 주소록과 결합하여 사용자 간 명함 전달이 쉬울 뿐만 아니라, 가상현실 공간의 웹 서버에서 커뮤니티를 형성할 수 있는 디지털 입체명함 주소록에 관한 것이다.

본 발명의 일 실시예에 따르면, 디지털 입체명함 주소록은 주소록에 저장된 연락처 정보를 수신하는 수신부; 상기 수신된 정보를 3D 그래픽 화면으로 변환하는 변환부; 상기 변환된 화면에 명함 정보로 사용할 내용을 입력하는 입력부; 상기 입력된 정보를 저장하여 주소록과 연동되게 하는 저장부; 및 상기 저장된 정보를 단말기 또는 웹 서버에 전송하는 전송부를 포함할 수 있다.

대표도 - 도2



(52) CPC특허분류

G06T 13/40 (2013.01)

G06T 17/00 (2013.01)

G06V 40/168 (2022.01)

H04W 4/80 (2018.02)

이 발명을 지원한 국가연구개발사업

과제고유번호	1345370679
과제번호	LINC3.0-2023-60
부처명	교육부
과제관리(전문)기관명	한국연구재단
연구사업명	산학연협력고도화지원
연구과제명	3단계산학연협력선도대학육성사업(LINC3.0)(0.5)
기 여 율	1/1
과제수행기관명	동서대학교
연구기간	2023.03.01 ~ 2024.02.29

명세서

청구범위

청구항 1

주소록에 저장된 연락처 정보를 수신하는 수신부;
상기 수신된 정보를 3D그래픽 화면으로 변환하는 변환부;
상기 변환된 화면에 명함 정보로 사용할 내용을 입력하는 입력부;
상기 입력된 정보를 저장하여 주소록과 연동되게 하는 저장부; 및
상기 저장된 정보를 단말기 또는 웹 서버에 전송하는 전송부를 포함하는, 디지털 입체명함 주소록

청구항 2

제 1항에 있어서,
상기 변환부는 카메라를 이용하여 사용자 얼굴을 촬영하고 특정 데이터를 추출하여 캐릭터를 생성하는 것을 특징으로 하는, 디지털 입체명함 주소록

청구항 3

제1항에 있어서,
상기 입력부는 자신의 명함 정보로 사용할 회사명, 이름, 연락처, 이메일, 주소, 팩스번호, 사용자의 라이선스 (license) 정보를 입력하는 것을 특징으로 하는, 디지털 입체명함 주소록

청구항 4

제1항에 있어서,
상기 전송부는 스와이프(swipe) 제스처를 통해 Wi-Fi, Bluetooth 무선 기술로 상기 저장된 정보를 다른 사용자의 단말기 또는 웹 서버에 전송하는 것을 특징으로 하는, 디지털 입체명함 주소록

청구항 5

제2항에 있어서,
상기 생성된 캐릭터는 가상현실 공간의 웹 서버에 업로드하여 다른 사용자들과 커뮤니티를 형성하는 것을 특징으로 하는, 디지털 입체명함 주소록

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 디지털 입체명함 주소록에 관한 것으로, 보다 구체적으로 그래픽 기반의 디지털 입체명함을 주소록과 결합하여 사용자 간 명함 전달이 쉬울 뿐만 아니라, 가상현실 공간의 웹 서버에서 커뮤니티를 형성할 수 있는 디지털 입체명함 주소록에 관한 것이다.

배경 기술

- [0003] 오프라인상에서 교환되는 명함은 일정한 크기의 카드에 개인 정보의 일부와 연락처가 기록된 상태로 디자인되고 인쇄되어 사용되고 있다. 상기와 같은 명함은 고전적으로 사용되던 것으로 현재도 많이 사용되고 있기는 하지만, 온라인 거래가 활발하게 이루어지는 근래에는 그 비중이 점차 축소되고 있으며 반대로 전자 메일로 교환이 가능한 일명 전자명함의 수요가 증가하고 있다.
- [0004] 이러한 전자명함의 사용은 종이에 인쇄하여 사용하는 종이 명함의 낭비를 줄이고, 명함을 교환하는 절차와 명함의 정보를 재입력하는 번거로움이나 오류나 소요시간을 줄일 수 있다.
- [0005] 그러나, 종래의 전자명함은 무선 통신 연결을 통해 상대방과 연락처 정보를 주고받는다라는 통신 기능의 추가 이외에는 상대방의 이름, 주소, 전화번호 정보를 주고받는다라는 점에서 크게 달라진 점이 없다. 즉, 단순히 백그라운드 이미지에 이름, 회사명, 전화번호, 주소 등의 글자들을 덮어씌워 만들어내고, 화면 구성이 자연스럽지 못하며 이질감을 느끼게 하는 단점이 있다. 또한, 종래의 전자명함은 네트워크상에 온라인으로 접속하여 서버 내부에서만 활용하게 되어있어서 연락처 정보를 빠르게 찾아야 할 때 불편함이 있는 상황이다.

선행기술문헌

특허문헌

- [0007] (특허문헌 0001) 공개특허공보 제10-2023-0174861호 “명함 템플릿을 이용하여 디지털 명함으로 사용,관리가 가능한 시스템”

발명의 내용

해결하려는 과제

- [0008] 본 발명은 상기와 같은 문제점을 해결하기 위한 것으로, 그래픽 기반의 디지털 입체명함을 주소록과 결합함으로써 서버 내부에 따로 접속하지 않아도 사용자 간 명함 전달이 가능한 디지털 입체명함 주소록을 제공하는 데 있다.
- [0009] 발명이 이루고자 하는 기술적 과제들은 이상에서 언급한 기술적 과제들로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 기술적 과제들은 본 발명의 기재로부터 당해 분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 명확하게 이해될 수 있다.

과제의 해결 수단

- [0011] 상기한 목적을 달성하기 위한 본 발명의 일 실시예에 따르면, 디지털 입체명함 주소록은 주소록에 저장된 연락처 정보를 수신하는 수신부; 상기 수신된 정보를 3D그래픽 화면으로 변환하는 변환부; 상기 변환된 화면에 명함 정보로 사용할 내용을 입력하는 입력부; 상기 입력된 정보를 저장하여 주소록과 연동되게 하는 저장부; 및 상기 저장된 정보를 단말기 또는 웹 서버에 전송하는 전송부를 포함할 수 있다.
- [0012] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 상기 변환부는 카메라를 이용하여 사용자 얼굴을 촬영하고 특정 데이터를 추출하여 캐릭터를 생성하는 것일 수 있다. 상기 생성된 캐릭터는 미리 구성된 제스처, 헤어스타일, 상의, 하의, 신발, 액세서리로 스타일을 변경할 수 있다.
- [0013] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 상기 생성된 캐릭터는 가상현실 공간의 웹 서버에 업로드하여 다른 사용자들과 커뮤니티를 형성할 수 있다.
- [0014] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 상기 입력부는 자신의 명함 정보로 사용할 회사명, 이름, 연락처, 이메일, 주소, 팩스번호, 사용자의 라이선스(license) 정보를 입력하는 것일 수 있다.
- [0015] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 상기 전송부는 스와이프(swipe) 제스처를 통해 Wi-Fi, Bluetooth 무선 기술로

상기 저장된 정보를 다른 사용자의 단말기 또는 웹 서버에 전송하는 것일 수 있다.

발명의 효과

- [0017] 본 발명에 따른 디지털 입체명함 주소록에 의하면, 명함 교환 시 별도로 입력하는 작업 필요없이 주소록과 연동된 명함을 손쉽게 전달 가능한 효과가 있다. 또한, 단순히 정보 전달용의 명함 역할뿐만 아니라 가상현실 공간의 웹 서버에서 상호 정보 교환이 수락된 사용자들 간 커뮤니티를 형성할 수 있어 다양한 인맥 형성이 가능하고 새로운 비즈니스 전략을 수립할 수 있는 효과가 있다.
- [0018] 본 발명의 효과들은 이상에서 언급한 효과들로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 효과들은 청구범위의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

도면의 간단한 설명

- [0020] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 가상현실 공간의 웹 서버를 나타낸 것이다.
- 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 디지털 입체명함 주소록을 터치(클릭)하면 출력되는 3D 그래픽 화면을 설명하기 위한 예시도이다.
- 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 3D 그래픽 화면에서 스와이프 제스처를 통해 출력되는 상세 명함 화면을 설명하기 위한 예시도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0021] 본 발명의 이점 및 특징, 그리고 그것들을 달성하는 방법은 첨부되는 도면과 함께 상세하게 후술되는 실시예를 참조하면 명확해질 것이다.
- [0022] 그러나, 본 발명은 이하에서 개시되는 실시예로 한정되는 것이 아니라 서로 다른 다양한 형태로 구현될 것이다.
- [0023] 본 명세서에서 본 실시예는 본 발명의 개시가 완전하도록 하며, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것이다.
- [0024] 그리고 본 발명은 청구항의 범주에 의해 정의될 뿐이다.
- [0025] 따라서, 몇몇 실시예에서, 잘 알려진 구성 요소, 잘 알려진 동작 및 잘 알려진 기술들은 본 발명이 모호하게 해석되는 것을 피하기 위하여 구체적으로 설명되지 않는다.
- [0026] 또한, 명세서 전체에 걸쳐 동일 참조 부호는 동일 구성 요소를 지칭하고, 본 명세서에서 사용된(언급된) 용어들은 실시예를 설명하기 위한 것이며 본 발명을 제한하고자 하는 것은 아니다.
- [0027] 본 명세서에서, 단수형은 문구에서 특별히 언급하지 않는 한 복수형도 포함하며, '포함(또는, 구비)한다'로 언급된 구성 요소 및 동작은 하나 이상의 다른 구성요소 및 동작의 존재 또는 추가를 배제하지 않는다.
- [0028] 다른 정의가 없다면, 본 명세서에서 사용되는 모든 용어(기술 및 과학적 용어를 포함)는 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 공통적으로 이해될 수 있는 의미로 사용될 수 있을 것이다.
- [0029] 또 일반적으로 사용되는 사전에 정의되어 있는 용어들은 정의되어 있지 않은 한 이상적으로 또는 과도하게 해석되지 않는다.
- [0031] 이하, 첨부된 도면을 참고로 본 발명의 바람직한 실시예에 대하여 설명한다.
- [0033] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 디지털 입체명함 주소록은 주소록에 저장된 연락처 정보를 수신하는 수신부; 상기 수신된 정보를 3D그래픽 화면으로 변환하는 변환부; 상기 변환된 화면에 명함 정보로 사용할 내용을 입력하는 입력부; 상기 입력된 정보를 저장하여 주소록과 연동되게 하는 저장부; 및 상기 저장된 정보를 단말기 또는 웹 서버에 전송하는 전송부를 포함할 수 있다.

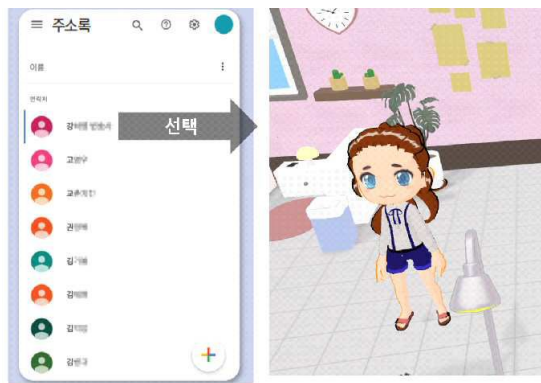
- [0035] 구체적으로, 상기 수신부는 스마트폰, 데스크탑 PC, 노트북, 랩탑, 스마트패드를 포함하는 단말기의 주소록에 저장된 연락처 정보를 수신하는 것일 수 있으나, 이에 한정되는 것은 아니다.
- [0037] 상기 변환부는 카메라를 이용하여 사용자 얼굴을 촬영하고 특정 데이터를 추출하여 캐릭터를 생성하는 것일 수 있다. 상기 생성된 캐릭터는 미리 구성된 제스처, 헤어스타일, 상의, 하의, 신발, 악세사리로 스타일을 변경할 수 있다.
- [0038] 상기 생성된 캐릭터는 도 1에서 보는 바와 같이 가상현실 공간의 웹 서버에 업로드하여 다른 사용자들과 커뮤니티를 형성할 수 있다. 상기 커뮤니티는 사용자 간 웹상 커뮤니케이션 수신 여부를 선택해서 상호 수락한 사용자들과 메신저, SNS, 그리고 메타버스와 같은 커뮤니티를 형성하는 것일 수 있다.
- [0039] 또한, 상기 캐릭터뿐만 아니라 디자인 툴(tool)을 이용하여 3D 배경을 설정할 수 있다. 상기 3D 배경은 사용자의 직업, 취미, 직장을 반영해서 설정하는 것일 수 있다.
- [0041] 상기 입력부는 자신의 명함 정보로 사용할 회사명, 이름, 연락처, 이메일, 주소, 팩스번호, 사용자의 라이선스 (license) 정보를 입력하는 것일 수 있다.
- [0043] 상기 전송부는 스와이프(swipe) 제스처를 통해 Wi-Fi, Bluetooth 무선 기술로 상기 저장된 정보를 다른 사용자의 단말기 또는 웹 서버에 전송하는 것일 수 있다.
- [0044] 상기 단말기로 전송된 상기 디지털 입체명함 주소록의 초기화면은 일반적인 주소록처럼 이름이 출력되는 것일 수 있다. 도 2에서 보는 바와 같이, 상기 디지털 입체 명함 주소록에 등록된 사람을 터치(클릭)하면 상기 3D 그래픽 화면이 출력되는 것일 수 있다. 상기 3D 그래픽 화면을 통해 사용자들 간에 전화 걸기, 메시지 전송을 포함한 데이터 통신이 가능한 것일 수 있다. 또한, 도 3에서 보는 바와 같이, 상기 3D 그래픽 화면에서 스와이프 제스처를 통해 상세 명함 화면이 출력되는 것일 수 있다.

도면

도면1



도면2



도면3

