

**(19) 대한민국특허청(KR)**
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2025-0064244

(43) 공개일자 2025년05월09일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)

G06Q 50/22 (2024.01) A63F 13/69 (2014.01)

G06Q 50/10 (2012.01)

(52) CPC특허분류

G06Q 50/22 (2024.01)

A63F 13/69 (2015.01)

(21) 출원번호 10-2023-0149687

(22) 출원일자 2023년11월02일

심사청구일자 2023년11월02일

(71) 출원인

동서대학교 산학협력단

부산광역시 사상구 주례로 47(주례동,
동서대학교)

(72) 발명자

윤선정

부산광역시 북구 덕천로259번길 4 만덕동진연립
3동 202호

손민균

부산광역시 사상구 가야대로330번길 83-6, 405호

(74) 대리인

김석계

전체 청구항 수 : 총 3 항

(54) 발명의 명칭 어플리케이션을 이용한 RPG 가계부 소득관리시스템

(57) 요약

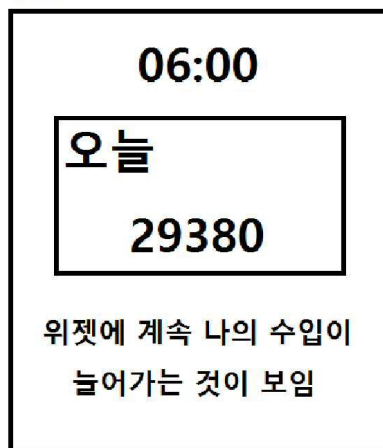
본발명은 어플리케이션을 이용한 RPG 가계부 소득관리시스템에 관한 것으로, 월수입, 시급, 주휴, 또는 야간수당을 계산하여 플레이어의 수입이 늘어가게 하는 것을 특징으로 한다.

또한, 위젯으로 수입이 늘어가는 것을 표현하는 것으로,

본발명은 월수입, 시급, 주휴, 야간수당을 계산하여 위젯에 계속 나의 수입이 늘어가는 것이 보이게 되며 목표시급이 되면 경험치 등을 얻고 던전 탐색 등 이벤트를 제공, 또는 경험치로 상점을 이용하게 하여 플레이어가 재미를 느끼고 부수적으로 수익창출을 하므로 더 성실하게 맡은 바 일에 종사할 수 있고 노동의 질이 높아지는 현저한 효과가 있다.

대표도 - 도1

위젯



(52) CPC특허분류

G06Q 50/10 (2015.01)

이 발명을 지원한 국가연구개발사업

과제고유번호	1345356165
과제번호	LINC3.0-2022-60
부처명	교육부
과제관리(전문)기관명	한국연구재단
연구사업명	3단계 산학협력 선도대학 육성사업(LINC 3.0)
연구과제명	3단계 산학협력 선도대학 육성사업(LINC 3.0)(수요맞춤성장형)
기 여 율	1/1
과제수행기관명	동서대학교 산학협력단
연구기간	2022.03.01 ~ 2023.02.28

명세서

청구범위

청구항 1

월수입, 시급, 주휴, 또는 야간수당을 계산하여 플레이어의 수입이 늘어가게 하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션을 이용한 RPG 가계부 소득관리시스템

청구항 2

제1항에 있어서, 상기 수입이 늘어가는 것을 위젯으로 표현하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션을 이용한 RPG 가계부 소득관리시스템

청구항 3

제2항에 있어서, 상기 시급은 목표 시급이 되면 경험치 등을 얻고 던전 탐색 이벤트제공, 또는 경험치로 상점을 이용하게 하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션을 이용한 RPG 가계부 소득관리시스템

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본발명은 어플리케이션을 이용한 RPG 가계부 소득관리시스템에 관한 것으로, 보다 상세하게는 월수입, 시급, 주휴, 야간수당을 계산하여 위젯에 계속 나의 수입이 늘어가는 것이 보이게 되며 목표시급이 되면 경험치 등을 얻고 던전 탐색 등 이벤트제공, 또는 경험치로 상점을 이용하게 하여 플레이어가 재미를 느끼고 부수적으로 수익 창출을 하므로 더 성실하게 맡은 바 일에 종사할 수 있고 노동의 질이 높아지는 어플리케이션을 이용한 RPG 가계부 소득관리시스템에 관한 것이다.

배경 기술

- [0002] 일반적으로, 개인과 가계의 경제활동을 위해 가계부가 이용되고 있고, 종래특허기술의 일례로서 공개번호 10-2018-0135566호에는 하나 이상의 사용자 단말로부터 지출정보를 획득하는 지출정보 획득부;
- [0003] 획득된 상기 지출정보를 기반으로 하나 이상의 사용자의 소비 패턴을 추출하는 소비 패턴 추출부;
- [0004] 상기 하나 이상의 사용자의 사용자 정보 및 추출된 상기 하나 이상의 사용자의 소비 패턴을 저장하는 데이터베이스부; 및
- [0005] 추출된 상기 하나 이상의 사용자의 소비 패턴과 저장된 상기 하나 이상의 사용자의 소비 패턴을 비교하는 소비 패턴 비교부;를 포함하는 것을 특징으로 하는, 가계부 관리 시스템이 공개되어 있다.
- [0006] 또한, 공개번호 10-2006-0011530호에는 이동통신 단말기에 있어서, 메뉴 및 동작상태를 표시하는 표시부와;
- [0007] 안테나를 통해 송수신되는 무선신호로부터 음성 및 데이터 신호를 추출하는 통신부와;
- [0008] 구매한 상품의 상품명과 가격정보를 포함하는 상품정보를 저장하는 상품정보 데이터베이스를 포함하는 메모리와;
- [0009] 상품에 인쇄된 바코드를 스캔하여 인식된 바코드 신호를 출력하는 바코드 리더기와;
- [0010] 사용자로부터 입력된 조작신호나 동작 상태에 따라 전체 시스템을 제어하며, 상기 바코드 리더기로부터 출력되는 상품명과 가격정보를 포함하는 상품정보를 수신하여 구매 시간별로 상기 상품정보 데이터베이스에 저장하고, 구매한 상품정보 리스트와 상품가격의 총액을 산출하여 상기 표시부로 출력하는 상품정보 처리부를 포함하는 시스템 제어부;
- [0011] 를 포함하는 것을 특징으로 하는 가계부 기능을 가진 이동통신 단말기가 공개되어 있다.

[0012] 그러나 상기 종래기술들은 가계부 작성이 지루하고 흥미롭지 못하여 지속적이 못한 단점이 있었다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0013] 따라서 본발명은 상기와 같은 문제점을 해결하고자 안출된 것으로, 월수입, 시급, 주휴, 야간수당을 계산하여 위젯에 계속 나의 수입이 늘어가는 것이 보이게 되며 목표시급이 되면 경험치 등을 얻고 던전 탐색 등 이벤트제공, 또는 경험치로 상점을 이용하게 하여 플레이어가 재미를 느끼고 부수적으로 수익창출을 하므로 더 성실하게 맡은 바 일에 종사할 수 있고 노동의 질이 높아지는 어플리케이션을 이용한 RPG 가계부 소득관리시스템을 제공하고자 하는 것이다.

[0014] 또한, 소득이 실시간으로 늘어가는 것을 시각화하며 이것을 캐릭터의 성장과 연결시키고 또한 다양한 이벤트 참여 등을 통하여 재미를 느낄 수 있는 소득 연계 rpg 게임 스타일의 소득관리 앱이 적용된 어플리케이션을 이용한 RPG 가계부 소득관리시스템을 제공하고자 하는 것이다.

과제의 해결 수단

[0015] 본발명은 어플리케이션을 이용한 RPG 가계부 소득관리시스템에 관한 것으로, 월수입, 시급, 주휴, 또는 야간수당을 계산하여 플레이어의 수입이 늘어가게 하는 것을 특징으로 한다.

[0016] 또한, 위젯으로 수입이 늘어가는 것을 표현하는 것을 특징으로 한다.

발명의 효과

[0017] 따라서 본발명은 월수입, 시급, 주휴, 야간수당을 계산하여 위젯에 계속 나의 수입이 늘어가는 것이 보이게 되며 목표시급이 되면 경험치 등을 얻고 던전 탐색 등 이벤트제공, 또는 경험치로 상점을 이용하게 하여 플레이어가 재미를 느끼고 부수적으로 수익창출을 하므로 더 성실하게 맡은 바 일에 종사할 수 있고 노동의 질이 높아지는 현저한 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[0018] 도 1은 본발명의 위젯예시도

도 2는 본발명의 이벤트장면

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0019] 본발명은 어플리케이션을 이용한 RPG 가계부 소득관리시스템에 관한 것으로, 월수입, 시급, 주휴, 또는 야간수당을 계산하여 플레이어의 수입이 늘어가게 하는 것을 특징으로 한다.

[0020] 또한, 위젯으로 수입이 늘어가는 것을 표현하는 것을 특징으로 한다.

[0021] 또한, 목표시급이 되면 경험치 등을 얻고 던전 탐색 등 이벤트제공, 또는 경험치로 상점을 이용하게 하는 것을 특징으로 한다.

[0023] 본발명을 첨부도면에 의해 상세히 설명하면 다음과 같다. 도 1은 본발명의 위젯예시도, 도 2는 본발명의 이벤트장면이다.

[0024] 본발명은 현생 RPG로서, 가계부의 확장형태, 가계부 어플이다.

[0025] 월수입, 시급, 주휴, 야간수당을 계산하여 위젯에 계속 나의 수입이 늘어가는 것이 보인다.

[0026] 플레이어가 특정 행동을 하지 않더라도 계속 월수입, 시급, 주휴, 야간수당을 계산하여 수입이 늘어가는 방치형 게임의 형태로 표현한다.

[0027] 설정해놓은 목표시급을 반영하는 것으로, 목표시급이 되면 경험치 등을 얻고 던전 탐색 등 이벤트제공, 또는 경험치로 상점을 이용하게 한다.

[0028] 귀여운 캐릭터 스킨, 몬스터 스킨 한다. 스킬이펙트, 광고 등을 통해 수익창출 한다. 한편, 사용자의 시급등이

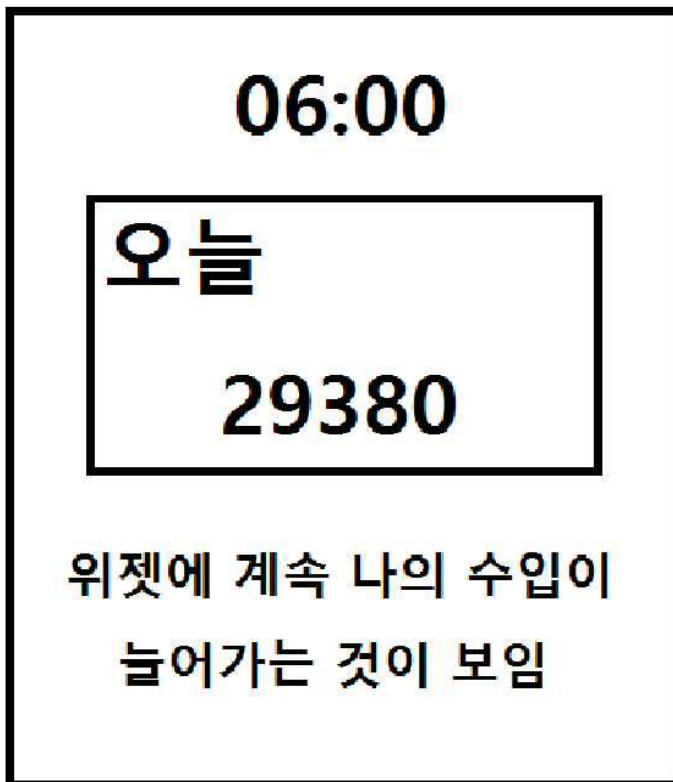
변경되면, 특히 인상되면, 목표시급을 프로세서인 제어부는 상위로 조절하되, 플레이어의 게임내 레벨단계도 같이 상승시킨다. 마찬가지로 시급의 경우 일년뒤 목표값을 사용자의 입력에 의해 입력부를 통해 설정하고, 제어부는 그에 맞는 플레이어의 게임내 레벨을 높이게 되어 사용자가 시급을 높이기 위해 더 열심히 일하게 하는 동기가 된다.

[0029] 따라서 본발명은 월수입, 시급, 주휴, 야간수당을 계산하여 위젯에 계속 나의 수입이 늘어가는 것이 보이게 되며 목표시급이 되면 경험치 등을 얻고 던전 탐색 등 이벤트제공, 또는 경험치로 상점을 이용하게 하여 플레이어가 재미를 느끼고 부수적으로 수익창출을 하므로 더 성실하게 맡은 바 일에 종사할 수 있고 노동의 질이 높아지는 현저한 효과가 있다.

도면

도면1

위젯



도면2

