



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2013-0118193
(43) 공개일자 2013년10월29일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/02 (2012.01)
(21) 출원번호 10-2012-0078017
(22) 출원일자 2012년07월18일
심사청구일자 없음
(30) 우선권주장
1020120038835 2012년04월14일 대한민국(KR)

(71) 출원인
박재우
서울특별시 양천구 신정이펜2로 55 ,220동 406호(신정동 신정이펜하우스)
석철숙
서울특별시 양천구 신정이펜2로 55 ,220동 406호(신정동 신정이펜하우스)
(72) 발명자
박재우
서울특별시 양천구 신정이펜2로 55 ,220동 406호(신정동 신정이펜하우스)
석철숙
서울특별시 양천구 신정이펜2로 55 ,220동 406호(신정동 신정이펜하우스)

전체 청구항 수 : 총 17 항

(54) 발명의 명칭 **신뢰할수있는이벤트방법및시스템**

(57) 요약

가)기술분야

본 발명은 온-오프라인상에서 이벤트를 진행함에 있어서, 당첨과정과 당첨자선정방법을 투명하고 객관적으로 처리하여 신뢰할수 있는 이벤트 진행 방법 및 이를 제공하기 위한 서비스 시스템에 관한 것이다.

나)해결하고자하는 과제

따라서, 본 발명은 온-오프라인상에서 가맹점이 다양한 이벤트를 진행함에 있어서 당첨과정과 당첨결과, 경품지급에 이르기까지 전반적인 이벤트진행과정을 객관적이고 투명하게 관리 하는 신뢰할수있는이벤트방법 및 시스템이다.

또한, 본 발명은 하나이상의 가맹점이 동일한 이벤트에 참여하여 공동으로 이벤트를 진행할수 있도록 하여 이벤트에 들어가는 비용을 효과적으로 줄이면서도 고비용구조의 경품을 제공할수 있는 진보적인 개념의 신뢰할수있는 이벤트방법 및 시스템이다.

또한, 본 발명은 온-오프라인상에서 가맹점의 이벤트에 참여한 고객을 대상으로 개인정보를 수집하지 않고도 가맹점이 고객에게 지속적으로 고객에게 할인쿠폰등을 보내어 고객의 재방문을 유도하는 진보적인 개념의 신뢰할수 있는 이벤트 방법 및 시스템이다.

다)과제해결수단

인터넷을 포함한 통신네트워크상에서 이용자(2)의 요구를 대행하는 이용자단말(20), 가맹점(3)의 요구를 대신하는 가맹점단말(30), 관리자(4)의 요구를 대행하는 관리자단말(40)로부터 요청된 이벤트관련 서비스를 제공하는 이벤트서비스서버(10)로 구성된다.

온-오프라인 가맹점(3)은 상품 판매시 사은품으로 제공하거나 판매촉진을 위한 목적으로 이벤트에 응모할수 있는 응모권(70)을 제공할수 있으며, 이용자(2)는 이용자단말(20)을 통하여 응모권에 기재된 응모코드나 가맹점코드 등의 식별정보를 입력하거나 QR코드나 바코드등을 스캔하거나 가맹점이 이용자에게 응모권을 발행시 가맹점단말에서 입력한 이용자전화번호, 이용자ID등의 이용자식별정보를 통하여 자동으로 발행된 전자응모권을 통하여 게임에 참여할수 있다.

바람직하게는 가맹점이 특정한 구매행위등을 행한 이용자에게 결제시스템등과 연동되어 자동으로 응모권이 발행되도록 하면 더욱더 편리하게 본 서비스를 이용할수 있다.

본 발명의 신뢰할수있는이벤트방법 및 시스템은 가맹점이 가맹점에 종속되는 이벤트를 만들고 홍보하여, 참여자도 해당 가맹점의 이벤트에만 참여하는 기존의 이벤트 서비스 방법을 확장하여 가맹점별 독립된 이벤트서비스도 제공하면서, 하나의 단일 이벤트에 대하여 하나 이상의 가맹점과 다수의 고객들이 공동으로 참여할수 있도록 이벤트 서비스를 확장하여 제공하는 특징을 가진다. 아울러, 이벤트에 참여한 고객에게 가맹점이 할인쿠폰등의 유

용한 정보를 제공하여 고객에게 유익한 혜택을 제공하고 가맹점은 가맹점이 한가한 시간이나 한가한날등을 지정하여 고객의 재 방문을 유도할수 있는 수단으로 활용할수있다.

라)발명의 효과

본 발명의 신뢰할수있는이벤트방법및시스템에 의하면 다음과 같은 효과를 얻을 수 있다.

- 이벤트나 경품행사 진행시 이벤트 시작에서 당첨-경품지급까지의 전 과정을 객관적이고 투명하게 관리할수 있다.
- 이벤트나 경품행사 진행시 당첨번호의 조작가능성,당첨자선정의 조작가능성을 원천적으로 차단하고 모든 과정을 신뢰성있게 진행할수 있다.
- 당첨번호와 당첨식의 난이도를 조정하여 이벤트당첨인원규모등을 특정규모에 들어오도록 조정할수 있다.
- 하나 이상의 가맹점이 동일한 공동이벤트에 참여할수 있어서 영세한 가맹점도 고가의 매력적인 경품행사를 진행할수 있다.
- 가맹점은 이벤트나 경품행사에 참여했던 고객에게 할인쿠폰등을 전송하여 재방문을 유도할수 있는 적극적이고 능동적인 고객 마케팅이 가능하다.
- 가맹점이 상품/서비스의 이용에 따라 이벤트 응모권을 제공하여 프로모션시 강력한 매출증대 효과를 기대할수 있다.
- 상품권형태로 가공하여 경품응모권을 제공할수 있으며, 이 경우 다양한 제품,상황,장소,서비스에 유용하게 활용할수 있다. (예를들면,서울막걸리를 구매하면 포장된 경품응모권을 제공함)

대표도 - 도1



특허청구의 범위

청구항 1

인터넷을 포함한 통신 네트워크상에서, 이벤트서비스서버와 연결하여 이용자의 요구를 대행하는 이용자단말과, 인터넷을 포함한 통신네트워크상에서 최소한 하나 이상의 이용자 단말과 연결되어 이벤트서비스를 제공하는 이벤트서비스서버로 구성되며, 각 국가별 주가지수, 각 국가별 선물지수, 각통화별 환율, 로또번호, 연금복권번호, 특정종목주가, 특정종목거래량등 객관적으로 드러나는 당첨변수를 활용하여 일정한 수식의 형태로 표현되는 당첨식을 설정하고, 이벤트에 참가하는 이용자가 당첨번호를 알아맞추는것으로 이벤트의 당첨결과를 관리하여 이벤트의 당첨과정과 결과를 당첨변수와 당첨식을 통하여 당첨번호를 결정하도록 하여 투명하고 신뢰성있게 관리하도록 이벤트 전반적인 과정을 관리하는것을 특징으로 하는 신뢰할수있는 이벤트방법 및 시스템

청구항 2

제 1 항에 있어서,

이벤트의 응모가 마감되고 추첨하기 전에, 상기 이벤트에 대한 모든 참여정보를 공개하여 이벤트에 대한 추첨이 완료된이후 당첨자수를 조작할수 없도록 하는단계를 더 포함하는것을 특징으로 하는 신뢰할수있는 이벤트방법 및 시스템.

청구항 3

제 1항에 있어서, 인터넷을 포함한 통신네트워크상에서 이벤트서비스서버와 연결되어 가맹점의 요구를 대행하는 가맹점단말을 더 포함하며, 상기 가맹점은 가맹점 단말을 통하여 이벤트를 생성하거나 이벤트서버에 미리 생성된 이벤트에 참여하여 여러가맹점과 공동으로 이벤트를 진행할수 있는 특징을 가진 신뢰할수 있는 이벤트방법 및시스템

청구항 4

제 2 항에 있어서, 상기 가맹점이 진행하는 이벤트는 일정한 정체성을 같이 하는 가맹점이 하나 이상 모여서 동시에 진행하는 그룹이벤트를 포함하는것을 특징으로 하는 신뢰할수있는 이벤트방법 및시스템

청구항 5

제 1 항에 있어서, 당첨변수는 관리자가 이벤트의 당첨변수가 확정되었을때 수동으로 입력하거나, 시스템을 통하여 자동으로 이벤트의 당첨변수를 자동으로 값을 설정하도록 하는 특징을 가진 신뢰할수있는 이벤트방법 및시스템

청구항 6

제 2 항에 있어서, 상기 가맹점은 가맹점이 목표로 하는 참여인원수만큼 이벤트 기준포인트를 계산하여 미리 포인트를 담보로 제공하도록 하여, 상기 가맹점의 고객이 가맹점코드를 통하여 응모권으로 이벤트에 응모하거나 가맹점이 고객의 전화번호등 고객을 식별할수 있는정보를 입력하여 응모권을 발행하거나 가맹점의 홈페이지등을 통하여 온라인으로 이벤트에 참여하였을때, 하나의 이벤트 응모에 대응하여 가맹점이 적립하거나 충전하여 놓은 이벤트담보포인트로부터 일회 이벤트 참여에 대한 포인트를 차감하는것을 특징으로 하는 신뢰할수있는 이벤트 방법 및시스템

청구항 7

제 6 항에 있어서, 상기 응모권은 오프라인은 별도의 상품권등과 같이 인쇄되어 제공되며, 온라인상에서는 디자인된 이미지나 이메일, 문자메세지등으로 제공될수 있는 특징을 가진 신뢰할수있는 이벤트방법 및시스템

청구항 8

제 4 항에 있어서, 그룹이벤트의 경우 삼성생명, 삼성카드등 동일계열이거나 특정지역을 중심으로 구성된 가맹점이 1개이상 연대하거나 특정 서비스 업종별로 연대하여 구성되거나 특정 모임의 멤버등 정체성을 공유하는 가맹점이 하나 이상 모여서 동시에 진행되는 이벤트이며, 그룹이벤트는 해당 그룹이벤트에 참여하는 모든 가맹점의 이용자들에게 모두 노출되어 해당 그룹이벤트 참여 가맹점의 모든 이용자들이 이벤트에 참여할수 있도록 하는것을 특징으로 하는 신뢰할수있는 이벤트방법 및시스템

청구항 9

인터넷을 포함한 통신네트워크상에서 이벤트서비스서버와 연결되어 이용자의 요구를 대행하는 이용자단말, 인터넷을 포함한 통신네트워크상에서 이벤트서비스서버와 연결되어 가맹점의 요구를 대행하는 가맹점단말, 최소한 하나 이상의 이용자와 가맹점과 연결되어 이벤트서비스를 제공하는 이벤트서버로 구성된 이벤트서비스시스템에 있어서,

- 1)가맹점이 이벤트를 생성하고 알리는 단계;
- 2)가맹점이 이용자에게 이벤트응모권을 자동및수동으로 발행, 상품권등의 이벤트응모권을 제공하는 단계;
- 3)가맹점의 이벤트에 노출된 이용자가 이벤트에 참여하는 단계;
- 4)이벤트 당첨일이 되어 당첨자를 선정하고 공지하는 단계;
- 5)이벤트 당첨자에게 경품을 제공하는 단계를 통하여 수행되는것을 특징으로 하는 신뢰할수있는 이벤트방법 및 시스템;

청구항 10

제9항의 1)에 있어서, 이벤트를 생성하고 알리는 단계는

- 1)가맹점이 로그인하는 단계;
 - 2)이벤트를 생성하는 단계;
 - 3)이벤트를 등록 및 저장하는 단계;
- 를 포함하여 수행되는것을 특징으로 하는 신뢰할수있는 이벤트 방법 및 시스템

청구항 11

제10항의 2)에 있어서, 이벤트 생성단계는

- 1)이벤트 기본정보를 입력하는 단계;
 - 2)이벤트 당첨변수를 설정하는 단계;
 - 3)이벤트당첨식을 작성하는 단계;
- 를 포함하여 구성되는것을 특징으로 하는 신뢰할수 있는 이벤트 방법 및 시스템

청구항 12

제10항의 1)에 있어서, 이벤트 기본정보는

이벤트 명, 이벤트 종류, 이벤트 참여 방법, 이벤트참여자격, 이벤트컨텐츠, 시작일, 마감일, 추첨일 및 추첨시각, 당첨자발표일 및 발표시각, 당첨자선정방법, 중 적어도 한가지 이상을 포함하여 구성되는것을 특징으로 하는 신뢰할 수있는 이벤트방법 및 시스템

청구항 13

제9항의 2)에 있어서,

가맹점이 이용자에게 이벤트응모권을 자동및수동으로 발행, 상품권등의 이벤트응모권을 제공하는 단계는;

- 1)가맹점에 로그인하는 단계;
- 2)이벤트 응모권 정보를입력하는 단계;
- 3)응모권을 발행하는 단계;

를 포함하여 수행되는것을 특징으로 하는 신뢰할수있는 이벤트방법 및 시스템

청구항 14

제9항의 3)에 있어서,

이용자의 이벤트참여흐름은

- 1)이용자가 이용자단말을 실행하여 수동또는 자동으로 로그인하거나 서비스홈페이지에 로그인하는 단계;
- 2)응모권 여부를 확인하는 단계;
- 3)응모권이 있으면, 이벤트응모권정보를 QR 코드스케너, 바코드스케너등을 통하여 자동으로 입력하거나, 수동으로 응모권식별정보를 입력하여 이벤트에응모하거나, 가맹점의 온라인 홈페이지나 가맹점이 제공하는 어플등에서 온라인으로 응모하는 단계
- 4)이벤트참여정보를 입력하는 단계;
- 5)이벤트참여에 따른 당첨번호를 입력하는 단계;
- 6)이벤트참여정보를 저장하는 단계;

를 포함하여 수행되는것을 특징으로 하는 신뢰할수있는 이벤트방법 및 시스템

청구항 15

제14항의 4)에 있어서,

이벤트참여정보입력은 설문이나 광고청취, 미션, 기타 이벤트의 종류에 따라 이벤트의 참여조건을 달성하기위한 개인정보제공, 설문응답, 미션수행, 기타 요청행위 수행을 증명할수 있는 요청정보를 입력하는 등 이벤트 참여 정보를 입력하는것을 특징으로 하는 신뢰할수있는이벤트방법및시스템;

청구항 16

제14항의 4)에 있어서,

이벤트참여정보입력단계는;

- 1) 참여이벤트로가맹점을 확인하는 단계
 - 2) 참여이벤트의 기준 포인트 확인
 - 3) 가맹점의 담보설정포인트 확인
 - 4) 가맹점의 담보설정포인트 잔여분이 1회참여 기준포인트보다 많아서 이벤트참여가 가능한지 확인하는 단계
 - 5) 참여불가면 종료하고, 참여가능하면 가맹점의 담보설정포인트에서 1회참여 기준포인트를 차감하는 단계;
 - 6) 가맹점 담보설정포인트 사용내역을 저장하는 단P
- 를 포함하여 진행하는것을 특징으로 하는 신뢰할수있는 이벤트 방법 및 시스템

청구항 17

제9항의 4)에 있어서,

이벤트당첨자선정및공지단계는;

- 1) 당첨시각주기별로 당첨시각인지를 판단하는 단계
- 2) 당첨시각이면 현 시각에 당첨해야할 모든 이벤트 목록 정보를 검색하는 단계
- 3) 목록의 끝인지 확인하여 종료하거나, 목록의 끝이 아니면 순차적으로 이벤트정보를 로딩하는 단계를 수행
- 4) 상세하게 로딩된 이벤트 정보를 통하여, 이벤트변수를 확인하고 이벤트 변수값을 확정하는 단계
- 5) 이벤트당첨식에 의한 당첨번호계산 단계
- 6) 당첨자선정 및 공지하는 단계

명세서

기술분야

[0001] 본 발명은 온-오프라인상에서 이벤트를 진행함에 있어서, 당첨과정과 당첨자선정방법을 투명하고 객관적으로 처리하여 신뢰할수 있는 이벤트 진행 방법 및 이를 제공하기 위한 서비스 시스템에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 근래에 IT기술의 발달에 따라 확산 되고 있는 스마트폰 등의 보급으로 우리 사회는 급격하게 진화되어 가고 있다. 일인 미디어 시대가 열리고, 시간과 공간을 초월하여 네트워크에 접속하여 의미있고 가치있는 다양한 활동들을 수행할 수 있는 능력을 확보하고 있다.

[0003] 현재까지 많은 기업들이 고객마케팅을 위하여 쿠폰, 책자광고, 포인트 및 마일리지등 다양한 방법을 동원하여 고객마케팅에 활용하고 있으며, 고객과 관련된 다양한 정보를 수집하기 위하여, 온-오프라인 상에서 다양한 이벤트를 진행하고 있으며, 이는 기업들에 있어서 주요한 홍보 및 영업의 수단으로 자리잡고 있다. 하지만, 현재까지의 이벤트 방법은 경품을 당첨하여 지급하는 방법에 있어서 당첨과정의 객관성과 경품제공에 대한 신뢰성을 담보하지 못하고 있으며, 당첨자선정과정에도 투명하지 못하여 참여자들의 불신을 낳고 있으며 이로 말미암아 이벤트참여도와 호응도 미흡한 실정이다. 아울러, 기업은 고객의 방문시 이벤트진행이나 쿠폰발행, 마일리지적립등을 제공하고 나면, 그 이후에 해당 고객에게 매력적인 제안(할인쿠폰전송등)을 통하여 고객을 설득할수 있는 능동적인 방법이 없는 실정이다.

발명의 내용

해결하려는 과제

- [0004] 따라서, 본 발명은 온-오프라인상에서 가맹점이 다양한 이벤트를 진행함에 있어서 당첨과정과 당첨결과, 경품지급에 이르기까지 전반적인 이벤트진행과정을 객관적이고 투명하게 관리 하는 신뢰할수있는이벤트방법 및 시스템이다.
- [0005] 또한, 본 발명은 하나이상의 가맹점이 동일한 이벤트에 참여하여 공동으로 이벤트를 진행할수 있도록 하여 이벤트에 들어가는 비용을 효과적으로 줄이면서도 고비용구조의 경품을 제공할수 있는 진보적인 개념의 신뢰할수있는이벤트방법 및 시스템이다.
- [0006] 또한, 본 발명은 온-오프라인상에서 가맹점의 이벤트에 참여한 고객을 대상으로 개인정보를 수집하지 않고도 가맹점이 고객에게 지속적으로 고객에게 할인쿠폰등을 보내어 고객의 재방문을 유도하는 진보적인 개념의 신뢰할수 있는 이벤트 방법 및 시스템이다.

과제의 해결 수단

- [0007] 인터넷을 포함한 통신네트워크상에서 이용자(2)의 요구를 대행하는 이용자단말(20), 가맹점(3)의 요구를 대신하는 가맹점단말(30), 관리자(4)의 요구를 대행하는 관리자단말(40)로부터 요청된 이벤트관련 서비스를 제공하는 이벤트서비스서버(10)로 구성된다.
- [0008] 온-오프라인 가맹점(3)은 상품 판매시 사은품으로 제공하거나 판매촉진을 위한 목적으로 이벤트에 응모할수 있는 응모권(70)을 제공할수 있으며, 이용자(2)는 이용자단말(20)을 통하여 응모권에 기재된 응모코드나 가맹점코드 등의 식별정보를 입력하거나 QR코드나 바코드등을 스캔하거나 가맹점이 이용자에게 응모권을 발행시 가맹점단말에서 입력한 이용자전화번호, 이용자ID등의 이용자식별정보를 통하여 자동으로 발행된 전자응모권을 통하여 게임에 참여할수 있다.
- [0009] 바람직하게는 가맹점이 특정한 구매행위등을 행한 이용자에게 결제시스템등과 연동되어 자동으로 응모권이 발행되도록 하면 더욱더 편리하게 본 서비스를 이용할수 있다.
- [0010] 본 발명의 신뢰할수있는이벤트방법 및 시스템은 가맹점이 가맹점에 종속되는 이벤트를 만들고 홍보하여, 참여자도 해당 가맹점의 이벤트에만 참여하는 기존의 이벤트 서비스 방법을 확장하여 가맹점별 독립된 이벤트서비스도 제공하면서, 하나의 단일 이벤트에 대하여 하나 이상의 가맹점과 다수의 고객들이 공동으로 참여할수 있도록 이벤트 서비스를 확장하여 제공하는 특징을 가진다. 아울러, 이벤트에 참여한 고객에게 가맹점이 할인쿠폰등의 유용한 정보를 제공하여 고객에게 유익한 혜택을 제공하고 가맹점은 가맹점이 한가한 시간이나 한가한날등을 지정하여 고객의 재 방문을 유도할수 있는 수단으로 활용할수있다.
- [0011] 예를들면, 가맹점A가 경품A를 제공하는 이벤트A를 생성하여 홍보하고 가맹점A의 이벤트A에 노출된 이용자들이 이용자단말을 통하여 이벤트A에 참여할수 있다. 이때, 이벤트A에서 제공하는 경품A가 현물일 경우에는 허위경품 이벤트를 방지하기 위하여 가맹점A는 경품A의 현물가액에 준하는 포인트를 담보로 제공하는것이 좋다. 경품A가 포인트일 경우에는 이용자의 1회 참여에 대한 이벤트참여포인트를 기준으로 가맹점A가 미리 지정한 이벤트A의 최대 이벤트참여인원수에 해당하는 포인트를 담보를 제공하여야 한다. 즉 가맹점A의 이벤트A의 최대참여인원수는 1만명이라고 설정하고 이벤트참여포인트가 100포인트라고 가정하면, 가맹점A는 1만명 X 100포인트에 해당하는 100만포인트를 담보로 설정하여야 하며, 담보로 설정한 상기 포인트는 이용자1명이 이벤트A에 참여시마다 가맹점A의 포인트에서 100포인트를 차감하여 이벤트A의 포인트로 적립한다. 이벤트A가 종료되고, 당첨일이 되면 이벤트A의 이벤트당첨식A에 의하여 객관적이고 투명하게 당첨자A가 선정되며 당첨자A가 여러명이거나 없을 경우에는 이벤트A에 설정된 당첨방법A에 따라 처리한다.
- [0012] 만약에, 가맹점A가 특별하게 참여 가능한 인원수를 지정하지 않았을 경우에는 가맹점A가 미리 충전한 포인트 범위내에서, 이용자가 이벤트A에 참여시마다 100포인트를 차감하여 이벤트A의 포인트로 적립한다.
- [0013] 또한, 이벤트A의 응모기간이 종료되고 당첨시간전에 이벤트A에 참여한 모든이벤트정보를 투명하게 공개하여 당첨자A가 선정되기 전과 선정된후의 이벤트A에 대한 모든 정보가 일치되는것을 이용자 및 가맹점이 확인할수 있도록 수단을 제공하여 당첨과정의 투명성뿐만 아니라 당첨자선정에 있어서도 투명하게 처리될수 있도록 시스템을 구성한다.

- [0014] 또한, 하나 이상의 소규모의 몇몇 가맹점이 참여하는 그룹이벤트와 참여제한없이 불특정 다수의 가맹점이 참여할수있는 공동이벤트가 가능하다.
- [0015] 그룹이벤트의 경우에는 이벤트오너(이벤트를 생성한 최초가맹점)가 참가가맹점을 등록하면, 해당 가맹점에서 이벤트참여가 가능해진다.
- [0016] 공동이벤트의 경우에는 서비스관리자에 의하여 생성되거나 이벤트서비스서버의 공동이벤트관리정책에 의하여 자동으로 생성될수 있다. 공동이벤트는 이벤트참여포인트의 크기에 따라 하나 이상의 공동이벤트가 동시에 진행될수 있다.
- [0017] 공동이벤트에 참여하는 각각의 가맹점들은 이벤트참여전에 미리 가맹점별로 최대 이벤트참여 인원을 설정하고, 해당 인원수만큼의 참여포인트를 담보로 제공하여야 한다. 만약, 최대 이벤트참여 인원을 설정하지 않으면 미리 충전된 포인트 한도내에서 이벤트가 진행된다.
- [0018] 이때, 가맹점의 프로모션 전략이나 가맹점의 상황에 따라 이벤트참여권을 경품참여권등으로 별도로 제작하여 가맹점과 이벤트를 식별할수 있는 정보를 기재하여 가맹점의 이용자들에게 사은품으로 제공하거나 가맹점에서 경품참여권을 지급하고자할때마다 가맹점단말을 이용하여 이용자의 전화번호등 이용자를 식별할수 있는 식별정보를 입력하여 경품참여권을 제공할수 있다. 이용자들이 이벤트참여권 또는 경품참여권등을 통하여 이벤트에 참여하거나 온라인상에서 가맹점을 통하여 이벤트에 참여시 해당 가맹점의 포인트에서 상기 참여한 이벤트의 이벤트참여 포인트만큼을 차감하여 참여한 이벤트의 포인트에 누적한다.
- [0019] 만약, 이벤트가 종료되기 전에 가맹점의 담보포인트를 모두 소진하였을 경우에는 즉시 해당 가맹점의 이용자들은 이벤트참여가 제한되며 해당 가맹점이 포인트를 충전하고 새로이 담보를 설정하면 해당 담보 포인트만큼 이벤트 참여가 가능하도록 관리한다.
- [0020] 이때, 당첨과정과 경품지급이 명확하고 투명하게 관리되어 이용자들이 신뢰할수 있도록 서비스를 제공하는것이 중요하다. 가맹점이 이벤트의 당첨결과에 따라 제공하고자 하는 경품에 대해서 해당 경품의 가치에 해당하는 포인트를 담보로 설정하도록 하여 허위경품의 방지 및 경품지급상의 문제가 없도록 한다.
- [0021] 당첨과정과 결과를 투명하고 객관적으로 진행하기 위하여 가맹점은 주가지수, 선물지수, 환율, 로또번호, 연금복권 당첨번호등 특정 주기나 시간대별로 모든 일반인들에게 모두 오픈되는 정보를 당첨번호로 하여 당첨식을 작성하고, 이를 이벤트와 연관하여 공지한다. 이벤트에 참여한 이용자들은 상기 당첨식을 참고하여, 상기 이벤트에 당첨번호를 응모하게 된다. 이벤트응모시간이 완료되고 당첨시간이 되기 전에 이벤트에 참여했던 모든 이벤트참여 정보를 투명하게 공개하여, 추첨후 당첨자선정후에 당첨자에 대한 조작가능성을 원천차단하여 당첨과정뿐 아니라 당첨자선정에 대한 투명성을 확보하도록 한다.
- [0022] 당첨시간이 되었을때, 해당 이벤트에 참여했던 모든 이용자들은 응모했던 당첨번호와 일치하면 당첨되게 된다. 이때, 당첨자가 여러명이거나 한명도 없을때는 상기 이벤트의 당첨정책에 의하여 처리하도록 한다.
- [0023] 이상과 같은 방법으로 이벤트를 관리하게 되면, 이벤트에 대한 이용자 참여도를 높일수 있고 쇼핑몰,마트,식당 등 온-오프라인상에서 상품과 서비스를 제공하는 가맹점의 경우에는 상품/서비스 판매시 마다 이벤트에 참여할수 있는 전자식응모권 또는 인쇄물형태의 응모권을 제공하여 매출증대에 활용하고 추후 할인쿠폰을 제공하여 기존 방문 고객의 재방문을 유도하기 위한 수단으로 활용하는등 다양한 마케팅활동에 활용할수 있다.

발명의 효과

- [0024] 본 발명의 신뢰할수있는이벤트방법및시스템에 의하면 다음과 같은 효과를 얻을 수 있다.
- [0025] - 이벤트나 경품행사 진행시 이벤트 시작에서 당첨-경품지급까지의 전 과정을 객관적이고 투명하게 관리할수 있다.
- [0026] - 이벤트나 경품행사 진행시 당첨번호의 조작가능성,당첨자선정의 조작가능성을 원천적으로 차단하고 모든 과정을 신뢰성있게 진행할수 있다.

- [0027] - 당첨변수와 당첨식의 난이도를 조정하여 이벤트당첨인원규모등을 특정규모에 들어오도록 조정할수 있다.
- [0028] - 하나 이상의 가맹점이 동일한 공동이벤트에 참여할수 있어서 영세한 가맹점도 고가의 매력적인 경품행사를 진행할수 있다.
- [0029] - 가맹점은 이벤트나 경품행사에 참여했던 고객에게 할인쿠폰등을 전송하여 재방문을 유도할수 있는 적극적이고 능동적인 고객 마케팅이 가능하다.
- [0030] - 가맹점이 상품/서비스의 이용에 따라 이벤트 응모권을 제공하여 프로모션시 강력한 매출증대 효과를 기대할수 있다.
- [0031] - 상품권형태로 가공하여 경품응모권을 제공할수 있으며, 이 경우 다양한 제품,상황,장소,서비스에 유용하게 활용할수 있다. (예를들면, 서울막걸리를 구매하면 포장된 경품응모권을 제공함)

도면의 간단한 설명

- [0032] 도1은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 이벤트서비스 개요도이다.
- 도2는 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 온-오프라인 가맹점에서 이벤트를 홍보하고 참여하도록 하는 이벤트처리 개요도 이다.
- 도3은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 온라인 가맹점에서 서비스 API를 사용하여 결합된 이벤트노출예이다.
- 도4는 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 이벤트응모권의 예이다.
- 도5는 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 이벤트기간별 당첨변수와 당첨식에 대한 예이다.
- 도6은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 이벤트 생성 및 당첨흐름이다.
- 도7은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 이벤트서비스흐름에 대한 개요도 이다.
- 도8은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 이벤트 생성 및 공지 흐름 예이다.
- 도9는 본발명의 바람직한 실시예에 따른 가맹점이 이벤트 응모권을 발행하는 흐름이다.
- 도10은 본 발명의 바람직한 실시 예에 따른 이벤트참여 흐름도이다.
- 도11은 본 발명의 바람직한 실시 예에 따른 이벤트참여정보 입력 흐름도이다.
- 도12는 본 발명의 바람직한 실시 예에 따른 이벤트서비스서버의 당첨자선정 흐름도이다.
- 도13은 본 발명의 바람직한 실시 예에 따른 가맹점의 마케팅 활동 수행에 대한 흐름이다
- 도14은 본 발명의 바람직한 실시 예에 따른 이용자어플의 화면 예시이다.
- 도15은 본 발명의 바람직한 실시 예에 따른 가맹점어플의 화면 예시이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0033] 이하, 첨부 도면을 참조하여 본 발명의 실시 예를 상세히 설명하면 다음과 같다.
- [0034] 본 발명을 설명함에 있어서, 관련된 공지기능 혹은 구성에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있다고 판단되는 경우 그 상세한 설명은 생략한다. 또한, 후술되는 용어들은 본 발명에서의 기능을 고려하여 정의된 용어들로서 이는 사용자, 운용자의 의도 또는 관례 등에 따라 달라질 수 있다. 그러므로 그 정의는 본 명세서 전반에 걸친 내용을 토대로 내려져야 할 것이다.
- [0035] 도1은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 이벤트서비스 개요도이다.
- [0036] 인터넷을 포함한 통신네트워크상에서 이용자(2)의 요구를 대행하는 이용자단말(20), 가맹점(3)의 요구를 대신하는 가맹점단말(30)

- [0037] 관리자(4)의 요구를 대행하는 관리자단말(40)로부터 요청된 이벤트관련 서비스를 제공하는 이벤트서비스서버(10)로 구성된다.
- [0038] 온-오프라인 가맹점(3)은 상품 판매시 사은품으로 제공하거나 판매촉진을 위한 목적으로 이벤트에 응모할수 있는 응모권(70)을 제공할수 있으며, 이용자(2)는 이용자단말(20)을 통하여 응모권에 기재된 응모코드 또는 가맹점코드등을 입력하고 이벤트에 응모할수 있다. 상기 응모권(70)은 티켓형태로 인쇄하여 제공할수도 있지만, 회원 단말을 통하여 접근하게 되는 회원의 계정에 직접 응모권을 발행하거나 문자메세지, 바코드, QR코드 및 응모권의 정보를 포함하는 하이퍼텍스트 형태로 가공되어 이메일, 메신저등을 통하여 제공될수도 있다.
- [0039] 본 발명의 이벤트서비스방법및시스템은 가맹점이 가맹점에 종속되는 이벤트를 만들고 홍보하여, 참여자도 해당 가맹점의 이벤트에만 참여하는 기존의 이벤트 서비스 방법을 확장하여 가맹점별 독립된 이벤트서비스는 물론, 하나의 단일 이벤트에 대하여 하나 이상의 가맹점과 다수의 고객들이 공동으로 참여하는 그룹형이벤트, 모든 가맹점과 모든 이용자가 공동으로 참여하는 공동형 이벤트도 가능하도록 기존 이벤트 서비스의 한계를 확장하고 신뢰성과 투명성을 확보하여 이용자들이 더욱더 적극적으로 이벤트에 참여할수 있도록 하는 특징을 가진다.
- [0040] 상기 도면에서, 가맹점A가 경품A를 제공하는 가맹점A만의 독립형 이벤트를 진행한다면, 가맹점A가 독립형이벤트A를 생성하여 홍보한다. 가맹점A의 독립형이벤트A에 노출된 이용자들이 이용자단말을 통하여 독립형이벤트A에 참여할수 있다. 이때, 독립형이벤트A에서 제공하는 경품A가 현물일 경우에는 허위경품이벤트를 방지하기 위하여 가맹점A는 경품A의 현물가액에 준하는 포인트를 담보로 제공하도록 하는것이 바람직하다. 경품A가 포인트일 경우에는 이용자의 1회 참여에 대한 이벤트참여포인트를 기준으로 가맹점A가 미리 지정한 독립형이벤트A의 최대 이벤트참여인원수에 해당하는 포인트를 담보를 제공하도록 한다. 이때, 가맹점이 대기업등으로 해당 경품에 대하여 충분히 제공할 경제적 능력이 있고,기업의 명성이나 거래를 통한 기본적인 신뢰가 형성되어 있는 경우 등에서는 담보설정등에 예외를 적용하여 융통성있게 서비스를 운영하면 더욱더 효과적이다. 담보설정의 경우, 가맹점A의 독립형이벤트A의 최대참여인원수는 1만명이라고 설정하고 이벤트참여포인트가 100포인트라고 가정하면, 가맹점A는 1만명 X 100포인트에 해당하는 100만포인트를 담보로 설정하여야 하며, 담보로 설정한 상기 포인트는 이용자1명이 독립형이벤트A에 참여시마다 가맹점A의 포인트에서 100포인트를 차감하여 독립형이벤트A의 포인트로 적립한다. 이때, 이벤트에 대한 수수료는 가맹점A에 별도로 부과하거나 당첨금의 일부요율을 정하여 순당첨금지급부분과 수수료부분으로 분리하여 관리할수도 있다. 독립형이벤트A가 종료되고, 당첨일이 되면 독립형이벤트A의 이벤트당첨식A에 의하여 객관적이고 투명하게 당첨자A가 선정되며 당첨자A가 여러명이거나 없을 경우에는 독립형이벤트A에 설정된 당첨방법A에 따라 처리한다. 이때, 당첨일이 되어 이벤트 참여가 종료되고 추첨이 시작되기 전에 이벤트A에 참여한 모든 이벤트 참여정보를 공개하여 추첨후에 당첨자A가 선정되었을때 이를 미리 공개한 이벤트 참여정보와 비교할수 있는 수단을 제공하여 당첨자A의 조작가능성을 원천적으로 차단하는것이 바람직하다.
- [0041] 또한, 하나 이상의 소규모의 몇몇 가맹점이 참여하는 그룹이벤트와 참여제한없이 모든 가맹점이 참여할수있는 공동이벤트가 가능하다.
- [0042] 그룹이벤트의 경우에는 이벤트오너(이벤트를 생성한 최초가맹점)가 참여가맹점을 등록하면, 해당 가맹점에서 이벤트참여가 가능해진다.
- [0043] 공동이벤트의 경우에는 서비스관리자에 의하여 생성되거나 이벤트서비스서버의 공동이벤트관리정책에 의하여 자동으로 생성될수 있다. 공동이벤트는 이벤트참여포인트의 크기에 따라 하나 이상의 공동이벤트가 동시에 진행될수 있다.
- [0044] 공동이벤트에 참여하는 각각의 가맹점들은 이벤트참여전에 미리 가맹점별로 이벤트참여 인원을 예상하고, 해당 인원수만큼의 참여포인트를 선불로 충전하여도록 한다. 이때, 가맹점의 프로모션 전략에 따라 이벤트참여권을 경품참여권등으로 별도로 제작하여 가맹점과 이벤트를 식별할수 있는 정보를 기재하여 가맹점의 이용자들에게 사은품으로 제공할수도 있다. 이용자들이 이벤트참여권 또는 경품참여권등을 통하여 이벤트에 참여하거나 온라인상에서 가맹점을 통하여 이벤트에 참여시 해당 가맹점의 포인트에서 상기 참여한 이벤트의 이벤트참여포인트만큼을 차감하여 참여한 이벤트의 당첨포인트에 누적한다.
- [0045] 만약, 이벤트가 종료되기 전에 가맹점이 미리 충전하여 놓은 포인트를 모두 소진하였을 경우에는 해당 가맹점

은 이벤트참여가 제한되며 해당 가맹점이 포인트를 충전하면 해당 포인트만큼 이벤트 참여가 가능하도록 관리한다.

- [0046] 이때, 당첨과정과 경품지급이 명확하고 투명하게 관리되어 이용자들이 신뢰할수 있도록 서비스를 제공하는것이 중요하다.
- [0047] 가맹점이 이벤트의 당첨결과에 따라 제공하고자 하는 경품에 대해서 해당 경품의 가치에 해당하는 포인트를 담보로 설정하도록 하여 허위경품의 방지 및 경품지급상의 문제가 없도록 한다.
- [0048] 당첨과정과 결과를 투명하고 객관적으로 진행하기 위하여 가맹점은 주가지수, 선물지수, 환율, 로또번호, 연금복권 당첨번호등 특정 주기나 시간대별로 모든 일반인들에게 모두 오픈되는 정보를 당첨번호로 하여 당첨식을 작성하고, 이를 이벤트와 연관하여 공지한다. 이벤트에 참여한 이용자들은 상기 당첨식을 참고하여, 상기 이벤트에 당첨번호를 응모하게 된다. 당첨시간이 되기전에 이벤트응모는 종료되며, 해당 이벤트가 종료되면 해당이벤트에 응모한 이벤트 응모정보를 별도로 저장관리하여 이용자들이 확인할수 있도록 하며, 이를 통하여 이벤트 당첨전의 이벤트응모정보와 당첨후의 당첨정보를 비교분석하면 누구나 이벤트당첨자에 대한 정보를 신뢰할수 있도록 한다. 당첨시각이 되었을때, 해당 이벤트에 참여했던 모든 이용자들은 해당 이벤트의 당첨식에 당첨번호를 적용하여 응모했던 당첨번호와 일치하면 당첨되게 된다. 이때, 당첨자가 여러명이거나 한명도 없을때는 상기 이벤트의 당첨정책에 의하여 처리하도록 한다.
- [0049] 이상과 같은 방법으로 이벤트를 관리하게 되면, 이벤트에 대한 이용자 참여도를 높일수 있고 쇼핑몰,마트,식당 등 온-오프라인상에서 상품과 서비스를 제공하는 가맹점의 경우에는 상품/서비스 판매시 마다 이벤트에 참여할수 있는 응모권을 제공하여 매출증대에 활용하는등 다양한 관측활동에 활용할수 있다.
- [0050] 도2는 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 온-오프라인 가맹점에서 이벤트를 홍보하고 참여하도록 하는 이벤트처리 개요도 이다.
- [0051] 온라인 가맹점의 경우에는 홈페이지나 쇼핑몰에 본 발명의 이벤트서비스방법및시스템에서 제공하는 서비스 API(15)를 통하여 직접연동할수 있도록 하면 본 발명의 효과를 더욱더 높일 수 있다. 온라인 가맹점의 경우에 API호출을 통하여 가맹점의 사이트에서 직접이벤트에 참여(35)하거나, 이벤트에 대한 링크를 클릭하여 해당 이벤트에 참여(36)할수 있다.
- [0052] 오프라인 가맹점의 경우에서 상품/서비스를 구매하고 이벤트에 대한 응모권(50)을 받았을경우, 상기 응모권(50)을 이용자단말(20)에 접속하여 응모권의 가맹점식별정보와 이벤트참여정보를 입력함으로써 이벤트에 참여할수 있다.
- [0053] 온-오프라인 상에서 가맹점의 물품/서비스 판매에 대한 프로모션차원에서 경품/이벤트에 참여토록 하는 경우에는, 추가적인 개인정보의 입력없이 가맹점정보,이벤트응모정보의 최소화된 정보만으로 관리하는것이 더욱더 효과적이다.
- [0054] 상기 이벤트서버(10)의 경우 단일 가맹점이 단독으로 진행하는 단독이벤트(13), 몇몇개의 제한된 가맹점만 참여하는 그룹형이벤트(12)와 전체적으로 오픈되어 진행되는 공동이벤트도 진행(11)이 가능하다.
- [0055] 특히,그룹이벤트(12)의 경우 삼성생명,상점카드,삼성전자등 동일 계열사에서 제한적으로 진행하거나 또는, 신정3동지역내 몇몇 가맹점이 연대하여 진행하는등 몇몇 가맹점에 제한적으로 오픈되는 특징이 있다.
- [0056] 공동이벤트(11)는 참여포인트에 따라 여러 등급으로 구성되며, 가맹점이 해당 참여포인트에 따라 적절한 공동이벤트를 선택하여 이벤트를 수행할수 있다.
- [0057] 예를들면, 참여포인트가 10포인트인 오렌지이벤트, 참여포인트가 50포인트인 파인애플이벤트, 참여포인트가 100포인트인 바나나이벤트, 참여포인트가500포인트인 망고이벤트 참여포인트가 1000포인트인 키위이벤트등을 구성하여 제공할수있다. 상품/서비스구매에 따른 제공포인트가 300포인트인경우에는 참여포인트가 100포인트인 바나나이벤트에 참여할수 있는 이벤트응모권을 3장 제공하는것이 바람직하다.

- [0058] 도3은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 온라인 가맹점에서 서비스 API를 사용하여 결합된 이벤트노출예이다.
- [0059] 도3에서 보는 바와 같이 하단에 점선으로 표시한 이벤트노출부분을 보면, 실시간으로 현재시각에 누적당첨포인트가 얼마인지를 보여주고 이벤트에 응모할수 있도록 API를 통합하여 마치 가맹점에서 단독으로 하는 이벤트와 같이 보여줄수 있다. 이는 가맹점의 이용 고객이 가맹점의 매출역량과 서비스품질에 대하여 호의적으로 작용하여 가맹점 매출에 긍정적으로 작용하게 된다.
- [0060] 만약, 이용자가 명함하나 주문하는 사이에 백명분의 포인트가 누적되어 경품당첨포인트가 크게 늘어나있다면 이용자는 해당 가맹점의 매출과 고객선호도가 높은것으로 생각할수 있다. 이는 가맹점의 프로모션과 영업전략에 중대한 영향을 주며 매출향상에 큰 도움이 될것이다.
- [0061] 도4는 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 이벤트응모권의 예이다.
- [0062] 이벤트응모권은 가맹점을 식별할수있는 가맹점코드와 응모번호를 확인할수 있어야 한다. 이때, 응모번호를 통하여 해당 이벤트를 알수 있도록 이벤트식별번호를 연계하여 응모번호를 운영하면 더 효과적으로 본 발명을 이용할수 있다.
- [0063] 온-오프라인 가맹점이 상품과 서비스를 판매하였을때, 상품과 서비스에 본 응모권을 사은품으로 제공할수 있으며 이용자는 본 응모권의 가맹점코드와 응모번호를 입력하여 이벤트에 응모하게 된다.
- [0064] 도5는 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 이벤트기간별 당첨변수와 당첨식에 대한 예이다. 이벤트 당첨과정과 결과를 객관적이고 투명하게 관리하기 위하여, 당첨식을 작성하여 관리한다. 당첨변수는 상기 도5의 [1.기간별 당첨변수 예제]와 같이 월, 주, 일, 시간별 당첨주기와 이벤트 시작-종료주기에 따라 다양한 공지된 상수를 변수화하여 활용할수 있다. 당첨식은 상기 도5의 [2.당첨식예제]와 같이 쉽고 이해하기 간단하면서도 이벤트참여도와 예상되는 최대 응모수량에 따라 당첨자가 너무 많지 않도록 적절하게 당첨식의 당첨 난이도를 조정하면 더욱더 효과적으로 본 발명을 적용할수 있다. 당첨식에 의하여 이벤트에 응모하여 당첨변수를 계산하는 과정은, 당첨변수를 단계적으로 퀴즈형태등을 적용하여 이벤트에 참여하는 응모자가 선택하도록 하여 당첨변수만 입력하면 자동으로 당첨식이 계산되어 나오도록 하면 더 효과적으로 본 발명을 적용할수 있다. 만약, 당첨식이 “당첨번호 = 4월7일 당첨로또번호 첫번째 숫자* 4월7일 당첨로또번호 마지막숫자 + 4월6일 기준 코스피지수 “라면, 이벤트참여자는 4월7일로또당첨번호 첫번째 숫자와 4월7일 로또당첨번호 마지막숫자 그리고, 4월6일코스피지수를 예상하여 이벤트에 참여한다.
- [0065] 만약, 4월 7일 로또당첨번호가 11,28,29,35,40,42 이고, 4월 6일 코스피지수가 1983.45였다면 위의 식에 당첨변수를 대입하여 전개하면 당첨번호 = $11*42+1983$ (소수점이하는절사)으로 표기된다. 이에 따라 당첨번호는 2445이다. 상기 이벤트에 참여한 모든 참가자는 해당 이벤트 종료후에 4월 7일 로또 추첨이 완료됨과 동시에 당첨결과를 알수 있다.
- [0066] 도6은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 이벤트 생성 및 당첨흐름이다.
- [0067] 이벤트 기본정보를 입력하는 단계; 이벤트당첨변수를 선정하는 단계; 이벤트당첨식을 작성하는 단계; 이벤트를 생성하고 알리는 단계; 이용자가 이벤트에 참여하는 단계; 당첨일이 되어 이벤트에 대한 응모를 마감하고, 현재까지 응모한 이벤트에 대한 응모정보를 공지 또는 개별적으로 관련 정보를 통지하는 단계; 당첨시각이 되어, 당첨번호를 계산하여 결정하는 단계; 이벤트참가자의 당첨여부를 확인하여 당첨자와 가맹점에게 당첨정보를 전송하는 단계;
- [0068] 경품을 제공하는 단계; 를 통하여 진행된다.
- [0069] 도7은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 이벤트서비스흐름에 대한 개요도 이다. 가맹점이 이벤트를 생성하고 알리는 단계(F100); 가맹점이 이용자에게 이벤트응모권을 자동및수동으로 발행, 상품권등의 이벤트응모권을 제공하는 단계(F300); 가맹점의 이벤트에 노출된 이용자가 이벤트에 참여하는 단계(F400); 이벤트 당첨일이 되

어 당첨자를 선정하고 공지하는 단계(F400); 이벤트 당첨자에게 경품을 제공하는 단계(F500)를 통하여 진행하는 특징을 가진다.

- [0070] 이벤트가 응모가 종료된다음, 당첨자 선정전에 이벤트참여정보를 별도로 확정하여 공지하거나 이용자별로 예상 당첨금및 당첨자수등을 미리 알려주거나 이용자가 요청하면 해당 게임에 대한 당첨정보를 제공하는 방식으로 당첨전에 게임참여 정보를 제공하고 당첨후에 당첨정보를 제공하여 당첨과정에 대한 신뢰도는 물론이고, 당첨자에 대한 조작가능성을 원천봉쇄하여 이벤트진행과정 전반에 걸친 신뢰도를 확보하도록 하면 더욱더 효과적이다.
- [0071] 도8은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 이벤트 생성 및 공지 흐름 예이다.
- [0072] 로그인 단계(F110)는 시스템관리자 또는 가맹점관리자가 가입한 ID와 패스워드로 시스템에 로그인하는 단계이다. 상시이벤트인지 여부와 상시이벤트의 당첨주기(일/주/월등 선택가능), 이벤트 생성 단계(F120)는 이벤트의 유형을 선택하여 이벤트를 생성하는 단계이다.
- [0073] 이벤트 생성시 이벤트유형은 기간이벤트,상시이벤트,기간주기이벤트로 구분된다. 기간이벤트는 시작기간과 종료기간동안에 특정 이벤트기간동안 응모한 이벤트 참가자를 정해진 추첨일시에 추첨하는 방식이다. 상시이벤트 및 기간주기이벤트는 특정기간동안 또는 매 주기마다 여러 번에 걸쳐서 이벤트추첨주기에 따라 이벤트 추첨이 진행되는 방식이며, 하나의 이벤트 응모권으로 한번만 응모할수 있다. 상시이벤트와 기간주기 이벤트의 경우에는 이벤트 참여 시간,이벤트 마감시간, 이벤트추첨시간,이벤트당첨방법이 동일한 시간주기와 방식으로 이루어지는 특징을 가진다. 예를들면, 2012년 3월1일부터 2012년 3월 30일까지 4주동안 매주 토요일 9시부터 ~다음주 토요일8시까지 진행하며, 당첨자 발표는 매주 토요일 9시에 진행할수 있다. 이때,당첨변수를 매주 당첨되는 로또 숫자 첫번째,두번째,세번째 수를 선정하고 당첨식은 로또첫번째수 X 로또 두번째수 + 로또3번째수으로 구성되었다면 당첨기간동안 매주 로또당첨이 종료되면 해당 당첨식에 의하여 당첨번호가 결정되고 당첨번호를 정확하게 맞힌 응모자가 당첨자로 선정된다.
- [0074] 이벤트 등록 및 저장 단계(F130)는 상기와 같이 생성한 이벤트 정보를 이벤트서비스 서버에저장하고 등록하는 단계이다.
- [0075] 이벤트 등록시, 독립형 이벤트의 경우 이벤트최대참여자수와 단위 이벤트참여 포인트를 확인하여 필요한 만큼 포인트가 적립되어 있는지 확인해서 부족할때는 이벤트 시작전에 부족한 포인트를 충전하도록 하는것이 바람직하다. 이때 필요한이벤트포인트와 부족한 포인트는 다음과 같이 계산한다.
- [0076] 필요한이벤트포인트 = 이벤트최대참여자수 * 단위이벤트참여포인트, 부족한포인트 = 필요한이벤트포인트 - 현재 보유포인트
- [0077] 공동형/그룹형이벤트의 경우, 가맹점별로 충전포인트를 이용하여 응모권을 발행하기 때문에 가맹점의 충전포인트내에서만 발행하도록함.
- [0078] 이벤트 기본정보입력 단계(F121)는
- [0079] -이벤트 명
- [0080] -이벤트 종류 : 설문형, 광고형, 구매형, 참여형, 미션형, 기타
- [0081] -이벤트 참여 방법 및 참여자격
- [0082] -이벤트컨텐츠: 질의서, 광고, 미션(구매, 관람,참여등 관련된 미션을 수행하기 위한 링크가 동반되어야하며, 이를 수행했는지 검증하기 위한 인증방법도 포함되어야 함), 기타 기간형이벤트인지 여부와 시작일,종료일
- [0083] 당첨일정 : 당첨일 및 당첨자 발표일, 당첨자 발표방법
- [0084] 모든 가맹점은 이벤트 생성시 최대 참여 인원수에 필요한 만큼 충전포인트를 충전하거나 경품에 해당하는 담보를 제공해야함
- [0085] 포인트방식일경우 무제한형은 매일 매일 이벤트 참여 트래픽을 분석하여 가맹점의 여신을 초과하였을 경우에는 해당 가맹점의 이벤트를 여신 한도가 늘어날때까지 중단하고 해당 가맹점에 통지함(자동 및 관리자에 의한 수동 통지)
- [0086] -이벤트 경품 : 1등, 2등, 3등 등 각 등수별 당첨인원 및 경품 ? 경품 등록 화면 고려, 필요시 각 등수별 당첨

식을 차별화하여 구성하면 더욱더 효과적인 이벤트 진행이 가능하다.

- [0087] -이벤트 경품 지급 방법 : 각 등수에 대한 당첨자가 없을 경우에는 어떻게 처리할지도 결정해야 함, 포인트로 지급하는지 현물로 지급하는지 여러명일경우에 지급방법등도 고려해야함
- [0088] 이벤트 당첨변수 선정 단계(F122)는
- [0089] 이벤트 기간에 따라, 당첨기준으로 사용할 당첨변수를 선정한다.
- [0090] 예를 들면, 월간 이벤트를 진행하고자 하 할때 마지막주 로또당첨번호 마지막 2개와 각 1주,2주,3주,4주차 행운 번호의 6개를 선정할수 있다.
- [0091] 이때, 각 당첨변수의 기준일은 이벤트 종료일을 넘어설수 없도록 설정된다.
- [0092] 이벤트 당첨식 작성 단계(F123)는
- [0093] 당첨변수와 연산을 조합하여 당첨식을 작성한다.
- [0094] 당첨식은 등수별 당첨식을 별도로 관리하면 더 효과적으로 본 발명을 적용할수 있다.
- [0095] 도9는 본발명의 바람직한 실시예에 따른 가맹점이 이벤트 응모권을 발행하는 흐름이다.
- [0096] 가맹점이 로그인하는 단계(F310)를 수행한다.
- [0097] 이벤트응모권을 발행할 대상 이벤트를 선택하고, 발행대상이용자정보를 입력하고, 발행수량을 입력하여 이벤트 응모권발행정보를 입력하는단계(F320)를 수행한다. 응모권을 발행하는 단계(F330)는 상기 F320의 이벤트응모 권정보에 기초하여 자동 또는 수동으로 발행하는 응모권을 발행하고, 가맹점의 충전포인트에서 해당 이벤트응모 권발행에 따른 포인트를 차감하고 해당 대상 이용자에게 문자메세지 또는 별도의 하이퍼링크가 동반된 메일등의 메시지, 이용자계정의 응모권정보를 직접갱신하여 발행하는 등 이용자에게 이벤트응모권을 제공하는 단계이다.
- [0098] 이때, 가맹점이 참여가능한 이벤트 및 수량정보를 설정하고 미리 구매하여 놓은 상품권형태의 인쇄물로 구성된 응모권은 로그인등의 추가적인 절차없이 바로 이용자에게 제공할수 있다.
- [0099] 도10은 본 발명의 바람직한 실시 예에 따른 이벤트참여 흐름도이다.
- [0100] 회원로그인 단계는(F310) 이용자가 회원을 식별할수 있는 식별자로 자동 또는 수동으로 이용자단말에 로그인하는 과정이다.
- [0101] 회원 식별자는 ID, 회원의 전화번호, 기기정보등이 될수 있으며, 사용 편리성을 위하여 자동으로 로그인할수 있도록 하면 더욱더 편리하게 본 발명을 적용할수 있다. 이벤트 응모권 확인 단계(F320)를 수행하고, 응모권이 있으면 참여 가능한 이벤트 검색 및 선택 단계(F330)를 수행하고 응모권이 없으면 현재 시점에 응모 가능한 이벤트를 검색하여 이용자에게 제공한다. 이때, 이벤트 응모권은 인쇄된 상태의 응모권형태로 제공될수도 있지만 문자메세지나 하이퍼텍스트로 표현되어 이벤트응모에 대한 정보를 포함하여 제공될수 있다. 이때, 이용자가 문자나 하이퍼텍스트를 클릭하면 이용자단말의 설치여부에 따라 자동으로 이용자단말을 설치하고 이벤트에 대한 정보가 입력되도록 설정하면 더욱더 효과적으로 본 발명을 활용할수 있다. 또한, 이벤트응모권은 가맹점이 특정한 이용자를 대상으로 발행할수 있으며, 이경우 회원이 이용자단말을 설치한 경우에는 서버의 응모권정보를 자동으로 갱신하여 이벤트에 응모하도록 하며 이용자단말이 설치되지 않았을경우에는 문자메세지등으로 이용자단말설치를 위한 위치정보와 이벤트응모권보유 정보를 갱신하여 이벤트에 응모할수 있도록 하며 이용자단말이 설치되어 있을경우에는 해당 이용자에 대한 이벤트응모권보유정보만 갱신하여 회원이 편리하게 이벤트에 참여할수 있도록 지원한다.
- [0102] 이용자는 이벤트 응모권 정보 입력 단계(F335)를 통하여 응모권에 있는 가맹점식별정보와 이벤트응모정보를 입력하고 이벤트서비스서버에 응모권이 유효한지 확인한다. 이벤트 응모 정보를 입력하면 ,해당 이벤트가 유효기간 이내인지 아닌지를 판단하여 유효기간을 지났을때는 유효기간이 종료되었음을 알리고, 종료하도록 하면 더욱 효과적으로 서비스를 제공할수 있다. 아울러, 이벤트 응모정보를 수기로 입력할수도 있지만, 바코드나 QR코드등을 통하여 이를 스마트폰등의 관련 QR코드리더어플이나 바코드리더어플을 사용하여 간편하게 입력할수 있도록 하면 더욱더 효과적이다.

- [0103] 유효 판단 단계(F336)는 이벤트기간, 이벤트최대참여수, 지역별, 연령별, 성별 참여자의 최대 참여수 도달등 다양한 이유등으로 이벤트응모에 제약을 받을수다. 상기 이벤트응모권이 참여가능한 이벤트가 존재하는지, 이벤트가 참여가능한지, 이벤트응모권이 유효기간을 상실했는지 등을 확인하여 유효성여부를 판단한다.
- [0104] 이벤트 참여 정보 입력 단계(F340)는 설문이나 광고취취, 미션, 기타 이벤트의 종류에 따라 이벤트에 참여조건을 달성하기위한 개인정보제공, 설문응답, 미션수행, 기타 요청행위 수행을 증명할수 있는 요청정보를 입력하는 등 이벤트 참여 정보를 입력한다.
- [0105] 이벤트 참여번호 입력 단계(F350)는 이벤트 당첨 변수와 당첨식을 조회하여, 해당 이벤트 당첨에 대한 참여번호를 입력하며 이때 가망 후보중 다른 회원이 선택하지 않은 번호를 자동으로 추천하여 선택할수도 있도록 하면 더욱 효과적으로 이용할수 있다. 또는 다른 회원들이 가장 많이 선택한 번호를 선정할수도 있도록 한다. 또한, 입력한 번호가 당첨변수의 조합과 당첨식에서 산출될수 없는 수일 경우에는 재 입력하도록 한다. 이를 더욱더 효과적으로 사용하기 위해서는 회원이 당첨변수를 UI에서 직접입력하고, 이를 통하여 당첨수를 생성하도록 하면 더욱 효과적으로 서비스를 제공할수 있다. 회원은 언제든지 입력한 이벤트참여번호로부터 당첨변수의 조합을 조회할수 있도록 하여 추후 이벤트 당첨일에 당첨변수의 조합을 확인하여 더욱더 쉽고 빠르게 당첨여부를 확인할수 있도록 하면 더욱더 효과적으로 서비스를 제공할수 있다.
- [0106] 이벤트 참여 정보 저장 단계(F360)는 이벤트 유효기간을 경과했는지 확인하고 저장하도록 한다 . 만약, 시작시 이벤트 유효기간내였지만 저장할때 유효참여기간을 초과하였을때는 이벤트 참여 시간이 지났음을 알리고 종료해야한다. 이벤트 참여 정보가 저장되면, 회원이 참여한 이벤트 가맹점은 이벤트 종류에 따라 미리 충전한 충전포인트에서 이벤트 참여 포인트와 서비스수수료에 해당하는 포인트가 차감된다.
- [0107] 도11은 본 발명의 바람직한 실시 예에 따른 이벤트참여정보 입력 흐름도이다. 참여 이벤트로 가맹점 확인 단계(F341)를 수행하고, 참여이벤트의 기준 포인트 확인 단계(F342)를 수행한다. 참여 이벤트의 기준 포인트 확인은 이벤트 1회 참여에 따른 이용자에게 적립되는 포인트를 확인하는 단계로, 가맹점이 생성한 이벤트에 이용자가 참여할때마다 기준포인트만큼을 가맹점에서 차감하여 이용자에게 적립한다. 가맹점의 충전포인트 확인 단계(F343)는 가맹점이 이벤트를 진행하기 위하여 미리 계획한 총 인원수 또는 최대 참여 인원수를 감안하여 설정한 충전포인트를 확인한다. 참여가능 판단 단계(F344)는 가맹점이 제공하고자 하는 응모권수 또는 이벤트에 참여 시키고자 하는 이용자수에 따라 해당 최대 참여인원수 X 기본포인트를 통하여 필요한 포인트를 확인하고 참여 가능 여부를 판단하도록 한다. 만약, 충전포인트가 1인참여를 위한 기준 포인트보다 부족하다면 해당 이벤트 참가자는 참가가 불가하다. 이경우, 이용자에게 이벤트가 최대 참여인원에 도달하였음을 알려주고 이를 가맹점에 통지하여 가맹점이 추가이벤트를 진행할지 현 상황에서 종료할지 결정하도록 하면 더 효과적으로 본 발명을 적용할수 있다.
- [0108] 가맹점의 충전포인트에서 이벤트 참여 포인트 차감 단계(F345)는 가맹점이 제공하는 응모권이나 온라인 링크등을 통하여 가맹점의 이용자가 이벤트에 참여하였기 때문에 해당 참여수만큼 이벤트포인트를 차감하여야 한다.
- [0109] 가맹점 포인트 사용내역 및 잔여 충전포인트 정보 저장단계(F346)는 가맹점의 충전포인트를 가맹점과 관련하여 저장한다. 이때 가맹점의 충전포인트 사용 이력도 저장하도록 한다.
- [0110] 도12는 본 발명의 바람직한 실시 예에 따른 이벤트서비스서버의 당첨자선정 흐름도이다. 이벤트서비스는 당첨시각주기별로 당첨시각인지를 판단하는 단계(F410)을 수행하고; 당첨시각이면 현 시각에 당첨해야할 모든 이벤트 목록 정보를 검색하는 단계(F420)를 수행한다. 목록의 끝인지 확인하는 단계(F430)을 수행하고, 목록의 끝이 아니면 순차적으로 이벤트정보를 로딩하는 단계(F440)을 수행한다.
- [0111] 만약, 목록의 끝이라면 종료한다. 상세하게 로딩된 이벤트 정보를 통하여, 이벤트변수를 확인하고 이벤트 변수값을 확정하는 단계(F450)를 수행한다.
- [0112] 이벤트 당첨 변수 입력 단계는 시스템에 의한 연계에 의하여 자동으로 입력되거나 또는 관리자에 의하여 수동으로 입력될수 있다. 이때, 자동으로 관련 유관기관과 협조하여 이벤트에 대한 변수값을 자동으로 시스템이 갱신하여 놓으면 본 발명의 효과를 더욱더 높일수 있다. 상기와 같이 자동 또는 수동으로 이벤트변수값이 결정되었으면, 이벤트당첨식에 의한 당첨번호계산단계(F460)를 수행한다. 당첨식에 의한 당첨번호 계산을 자동으로 이루어지므로 당첨변수만 결정되면 당첨번호를 확인할수 있다. 당첨번호가 결정되면, 해당 이벤트참가자중에서 당

첨번호가 일치하는 이용자를 찾아서 당첨자로 선정하고, 당첨되었음을 이용자와 가맹점에게 통지한다. 만약, 각 등수별로 당첨식이 별도로 존재한다면 상기 F450 ~ 상기 F470의 단계를 각 등수에 따라 반복 수행하여야 한다. 당첨번호와 당첨자를 서비스홈페이지를 비롯하여, 각종 매체 또는 페이스북, 트위터등의 서비스계정에 공지 하고 종료한다.(F480)

[0113] 도13은 본 발명의 바람직한 실시 예에 따른 가맹점의 마케팅 활동 수행에 대한 흐름이다. 가맹점이 쿠폰,할인권 에 대한 이미지,내용,유효기간,적용범위,사용제한조건등의 쿠폰,할인권 에 대한 정보를 입력하여 쿠폰,할인권 을 생성 및 등록하는 단계(F610)를 수행하고, 쿠폰,할인권을 적합한 대상 고객에게 발행하는 단계(F620)를 수 행한다. 세부적인 흐름은 기간별, 방문고객의 특징별, 방문요일별, 서비스이용분야등 다양한 고객구분전략에 따라 고객을 구분하고, 해당 고객을 쿠폰,할인권 발행 대상으로 선정하는 단계(F621)를 수행하고; 상기 선정된 대상 고객에게 발행할 쿠폰,할인권 을 선택하는 단계(F622)를 수행하고; 쿠폰,할인권을 발행하는 단계(F623)를 수행하여 완료된다.

[0114] 도14은 본 발명의 바람직한 실시 예에 따른 사용자어플의 화면 예시이다.

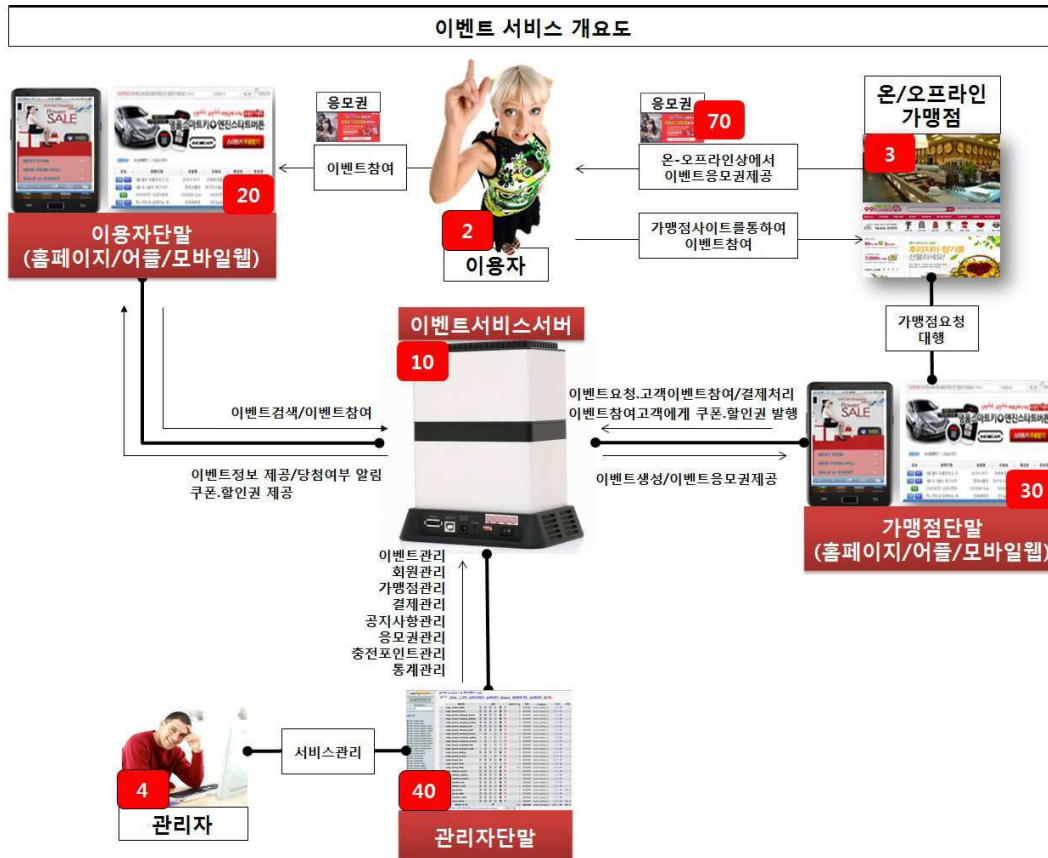
[0115] 도15은 본 발명의 바람직한 실시 예에 따른 가맹점어플의 화면 예시이다.

부호의 설명

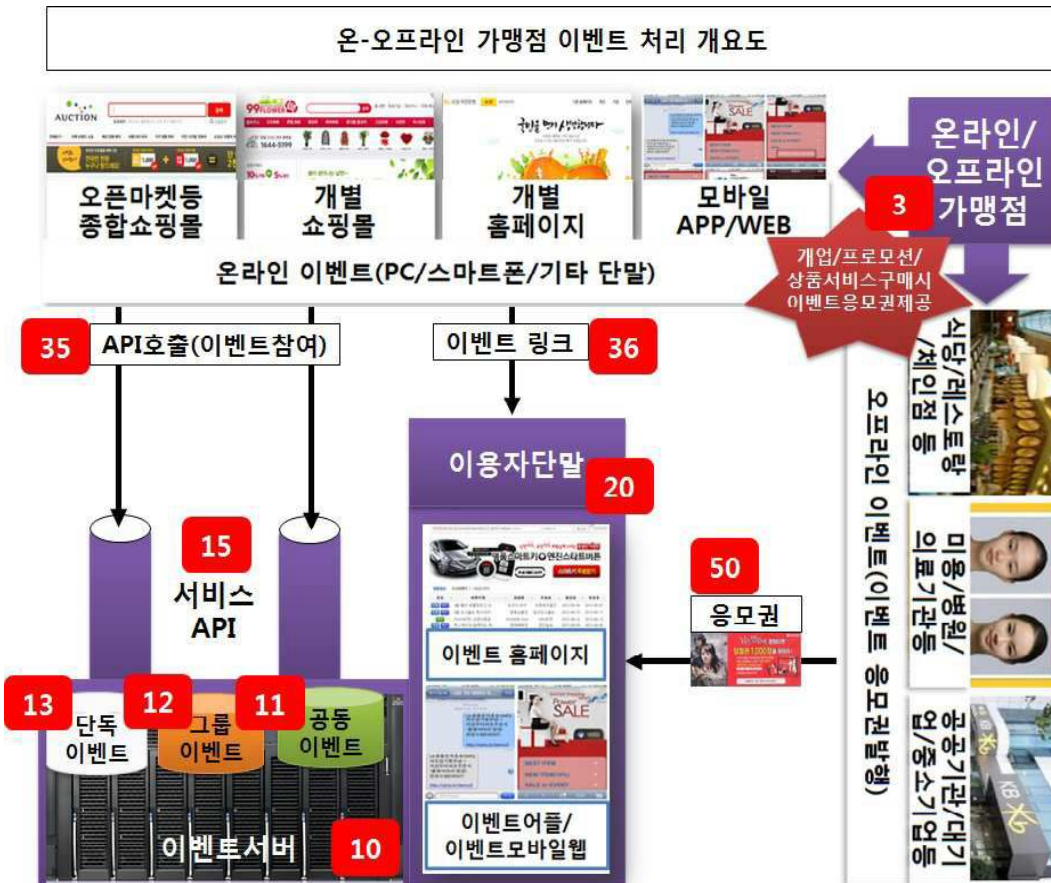
- [0116] 2: 이용자 3: 가맹점 4: 관리자
- 20: 이용자단말 30: 가맹점단말 40: 관리자단말
- 10: 이벤트서비스서버

도면

도면1



도면2



도면3

이벤트 노출 예

회사소개
이용안내
종합가격표
견적의뢰
제작시유의사항
공지사항
템플릿다운로드
고객센터

- 명함: 파일주문명함, QR코드명함, 기업명함, MC카드명함, 각종 배경신택명함, 디지털카드명함, 캐릭터명함, 디지털카드명함, 일러스트명함, 에폭시명함(4인쇄), 아트북명함, 필자명함(8인쇄), 디자인명함, 고급락부부코팅명함
- 선포명함: 90선포명함
- 명함카드: 풀더형, 2인카드형, 풍부형
- 스티커: 일반 도무늬, 투명, 자석, 기타, 특수
- 봉투: 대봉투, 중봉투, 소봉투
- 기획인쇄물: 카달로그, 브로슈어, 팸플릿, 리플렛, 파일뉴스, 소동맥, 전단지(포스터)
- 양식지: NCR지, 양식지, 필지
- 행사기념: 청첩장, 초대장, 원수약
- 상품권: 복권, 상품권
- 디자인: 라면, 홈페이지, 디자인기획(안상품)
- 기타상품: 편속물기타

카달로그

브랜드 가치 상승의 최고 서포터!

CI Corporate Identity BI Brand Identity

국내 최저가격과 원스톱 라인으로 새로운 파트너쉽을 제안합니다.

QUICK

- 파일주문
- 배송조회
- 종합가격표
- 용지/용기공안내
- 교정시인보기
- 물고달하기
- 새금계산서
- 카드결제안내
- 결제계좌안내
- 1002-535-952982
- 우리은행 김은호

신청해주세요!!

클라우드로그인
ID/PW : ecard21

4월 주문 고객 모두 명함 한 세트 주문 시 마다 자동으로 경품이벤트에 응모합니다.

현재 2012년 4월 1일 14시 20분 누적 당첨 포인트 : ₩14,239,300 원

이벤트
응모하기

이벤트 노출 부분

도면4

이벤트 응모권 예

제 20회 파파앤크 무료 체험단 참가 이벤트

파파앤크 "NEW ITEM"을 만나보세요!!

<http://www.atevt.co.kr>에 회원가입후 이용가능합니다.

가맹점코드	XY1234C
응모번호	123987354-XY-123098-234

도면5

이벤트 당첨변수와 당첨식의 예

1. 기간별 당첨변수 예제

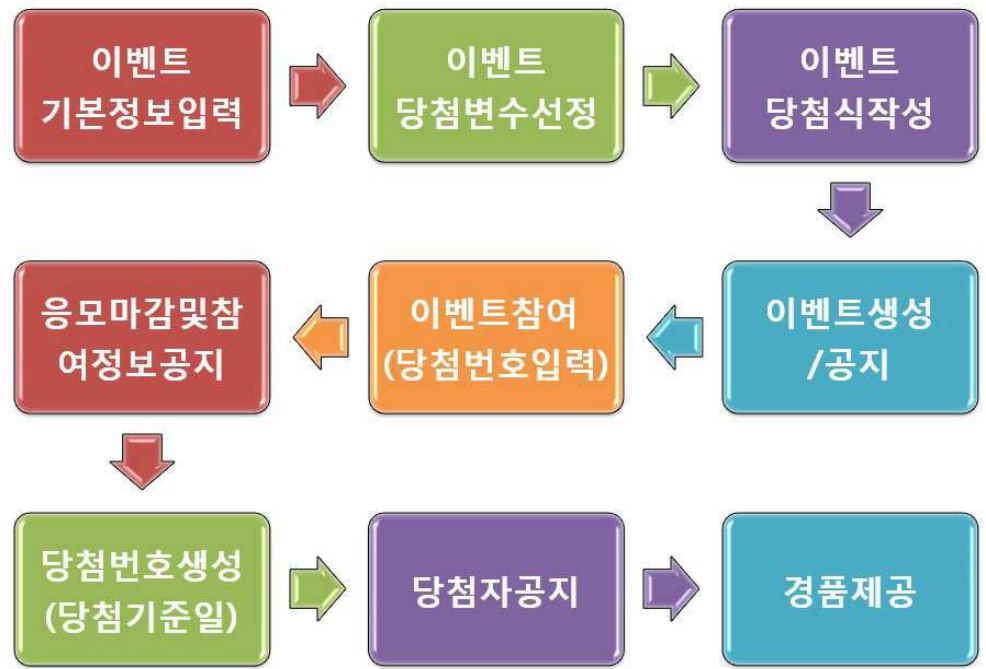
월간이벤트	주간이벤트	일별이벤트	시간별이벤트
회차별로또당첨번호, 회차별연금복권당첨번호, 기준일국내외주가지수, 국내외주가지수월평균, 특정종목최종영업일증가, 특정종목월주가평균, 특정종목월총거래량, 특정종목월거래량평균, 기준일국내외선물지수, 기준일통화별환율, 특정통화환율월변동량, 기준일특정통화매매가 등	로또당첨번호, 연금복권당첨번호, 기준일국내외주가지수, 국내외주가지수주간평균, 특정종목금요일증가, 특정종목주간주가평균, 특정종목금요일거래량, 특정종목주간총거래량, 특정종목거래량주간평균, 기준일국내외선물지수, 기준일통화별환율, 기준일특정통화매매가 등	국내외주가지수, 특정종목주가, 특정종목거래량, 국내외선물지수, 통화별환율, 특정통화환율변동량, 특정통화매매가 등	국내외주가지수, 특정종목주가, 특정종목거래량, 국내외선물지수, 특정통화환율, 특정통화환율변동량, 특정통화매매가 등

2. 당첨식 예제

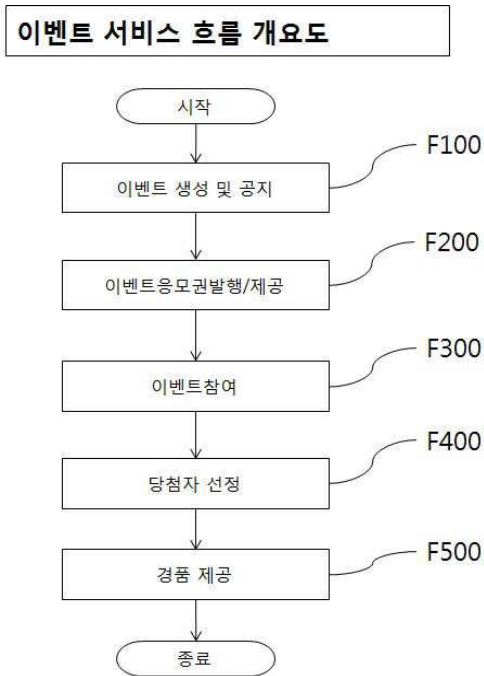
당첨번호 = 4월7일 당첨로또번호 첫번째 숫자* 4월7일 당첨로또번호 마지막숫자 + 4월6일 기준 코스피지수
 → 본 당첨식에 의한 이벤트 최종 마감시간은 4월5일 24시가 된다. (4월6일 당첨변수가 존재하기 때문에 그 전에 마무리되어야 함)

도면6

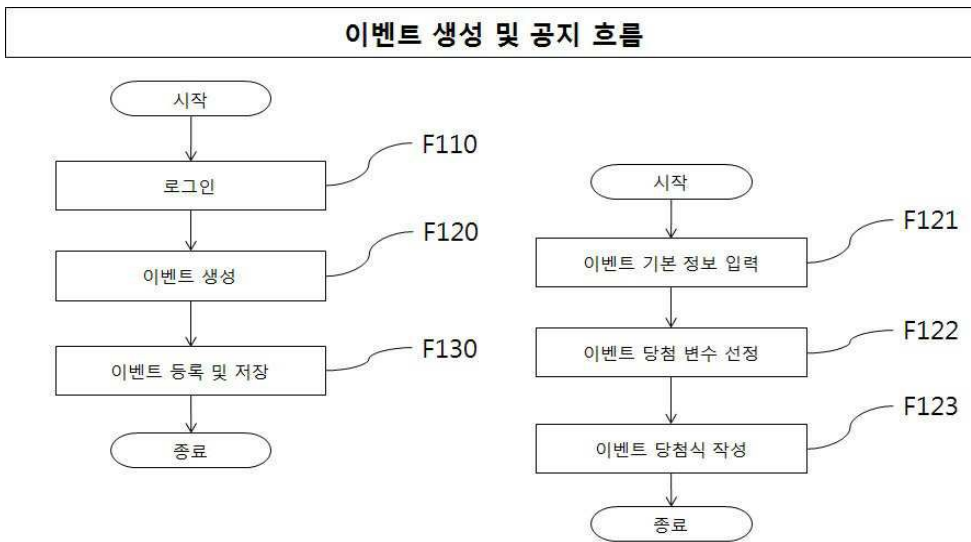
이벤트 생성 및 당첨 흐름



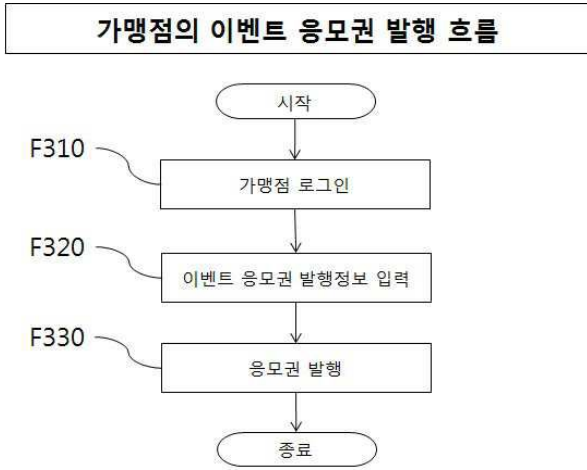
도면7



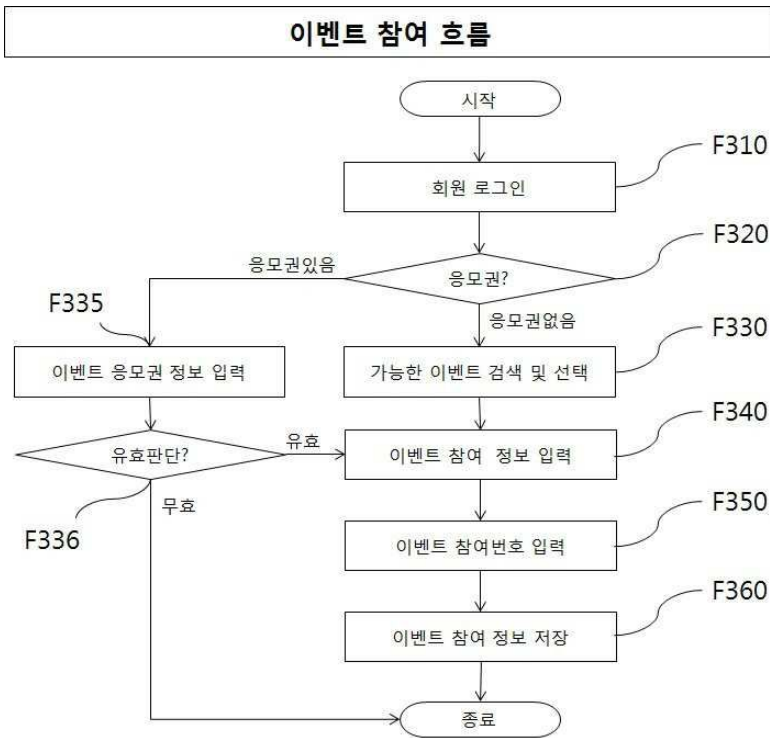
도면8



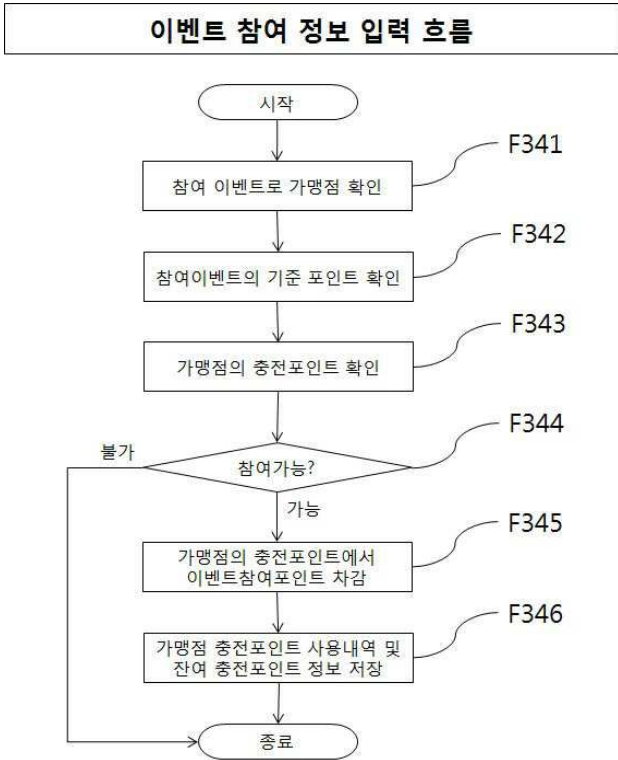
도면9



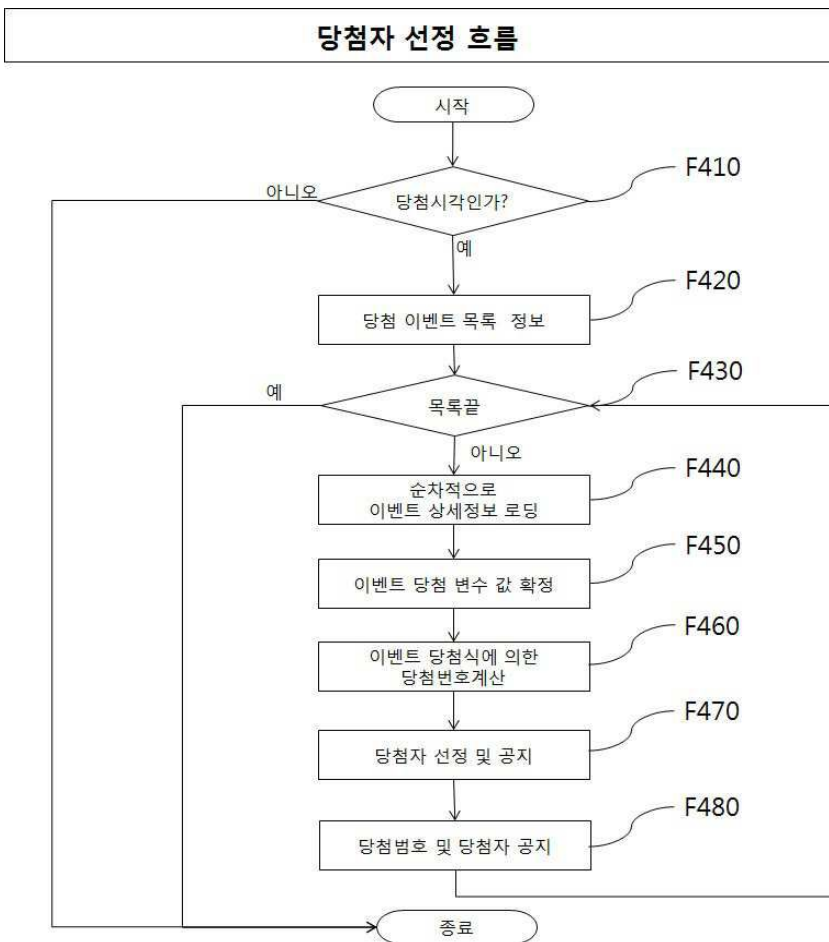
도면10



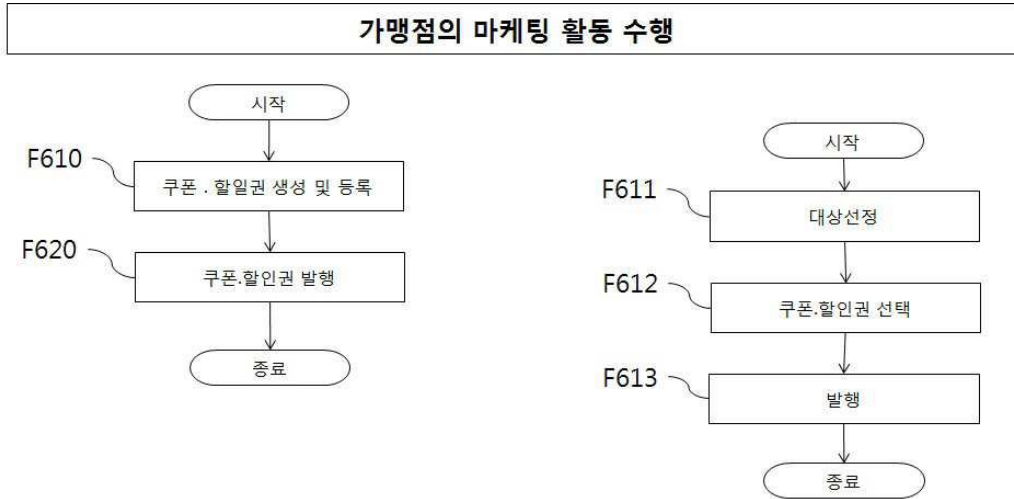
도면11



도면12



도면13



도면14

이용자 어플의 화면 예시

12:34 PM

십시일반점포 : W122,765,200원
보유계좌번호 : 3개

게임하기 당첨확인

쿠폰관리 마이프리로

홈 공지사항 환경설정

12:34 PM

게임목록

12회 프리로 이벤트 3,000원
이마트 원마당 대관차 2,000원

게임하기

이벤트 로또 번호 6개중에서 4번째 수와 5번째 수를 맞추세요.

구분 1번 2번 3번 4번 5번 6번

1		34	37		
2		23	38		
3		19	21		

추가 삭제

홈 공지사항 환경설정

12:34 PM

게임참여목록

12회 프리로 이벤트 3,000원 5000건
이마트 원마당 대관차 2,000원 5000건

당첨상세정보

이벤트 로또 번호 6개중에서 4번째 수와 5번째 수를 맞추세요.

이벤트당첨 19,21

총적립당첨금 ₩125,398,400원

총당첨자수 10명

발원당첨점금액 12,539,840원

당첨을 축하합니다. !!! [당첨금신청](#)

홈 공지사항 환경설정

12:34 PM

쿠폰 목록

쿠폰명	가맹점명	유효기간
본회 20% 할인쿠폰	본회구로점	2012.05.03
커피타올 증정1개	특송이마트	2012.07.20
스고기서브 1인 무료	재선당신발점	2012.07.28
대지육살 50%할인쿠폰	계주포크 신정용치점	2012.07.28
추방해송로우로쿠폰	추방	2012.07.20
다리출전요금 20%할인	백화대리운원	2012.07.20

무스본디 삭제

재선당 소고기서브 1인분 무료제공

홈 공지사항 환경설정

12:34 PM

프리로 ID pm879

관심지역

1	서울시 영랑구 신정3동
2	서울시 마포구 용강동

추가 삭제

관심분야

게임/스포츠, 영화/연극 공연/전시/공연/쇼/쇼/피부/미용/맛집/요리/사건/여행/연예/오락/도서/음악/출판/이벤트/IT/전자/게임/투자/취업/스펙/육아/교육/헬스/디자인/이벤트/자동차/방송

추천하기 추천목록

전화번호 010-4449-8795 [전송하기](#)

추천 이벤트 표시할 추천하는 단행
기사는 일부 표시될수있습니
다.

메세지 이벤트 표시할 추천하는 단행
기사는 일부 표시될수있습니
다.

홈 공지사항 환경설정

도면15

