



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2025-0104266
(43) 공개일자 2025년07월08일

- | | |
|--|---|
| <p>(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
 <i>G09B 19/24</i> (2006.01) <i>G06F 3/041</i> (2006.01)
 <i>G06F 3/04817</i> (2022.01) <i>G06F 3/0482</i> (2022.01)
 <i>G06F 3/04842</i> (2022.01) <i>G06F 9/451</i> (2018.01)
 <i>G09B 5/02</i> (2006.01)</p> <p>(52) CPC특허분류
 <i>G09B 19/24</i> (2013.01)
 <i>G06F 3/041</i> (2013.01)</p> <p>(21) 출원번호 10-2023-0196468
 (22) 출원일자 2023년12월29일
 심사청구일자 2023년12월29일</p> | <p>(71) 출원인
 건양대학교산학협력단
 충청남도 논산시 대학로 121 (내동)</p> <p>(72) 발명자
 이나경
 대전광역시 서구 관저동로 158 (건양대학교 메디컬캠퍼스) 의과학관(보건학관) 801호</p> <p>(74) 대리인
 특허법인비엘티</p> |
|--|---|

전체 청구항 수 : 총 5 항

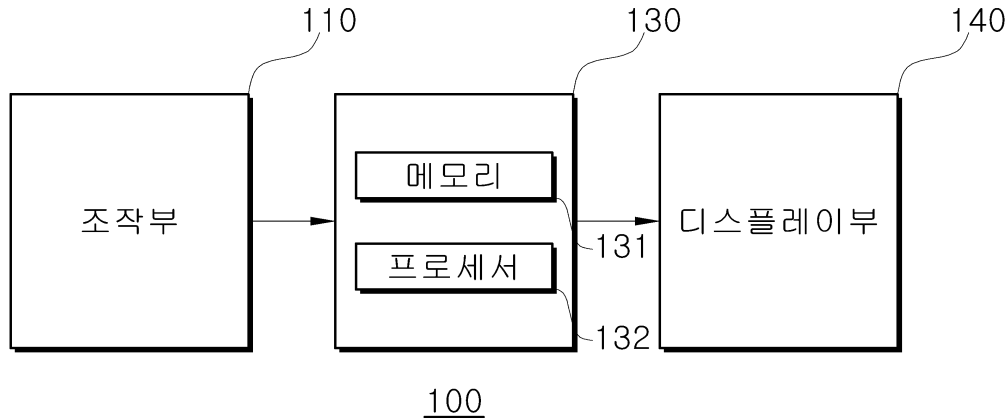
(54) 발명의 명칭 **디지털 취약 계층의 훈련을 위한 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크, 그 방법**

(57) 요약

본 개시는, 사용자의 UI 조작에 의해 훈련을 위한 초급 모드 정보가 입력된 경우 초급 모드 레이아웃 정보에 연계된 초급 모드 미션 UI를 사용자에게 디스플레이하고, 중급 모드 정보가 입력된 경우 중급 모드 레이아웃 정보에 연계된 중급 모드 미션 UI를 사용자에게 디스플레이하며, 고급 모드 정보가 입력된 경우 고급 모드 레이아웃 정보에 연계된 고급 모드 미션 UI를 사용자에게 디스플레이하는 디스플레이부;를 포함할 수 있다.

“본 과제(결과물)는 교육부와 한국연구재단의 재원으로 지원을 받아 수행된 3단계 산학협력 선도대학 육성사업(LINC 3.0)의 연구결과입니다.”

대표도 - 도1



(52) CPC특허분류

G06F 3/04817 (2022.01)

G06F 3/0482 (2022.01)

G06F 3/04842 (2022.01)

G06F 9/451 (2018.02)

G09B 5/02 (2013.01)

이 발명을 지원한 국가연구개발사업

과제고유번호	1345370645
과제번호	LINC3.0-2023-26
부처명	교육부
과제관리(전문)기관명	한국연구재단
연구사업명	산학협력고도화지원
연구과제명	3단계산학협력선도대학육성사업(LINC3.0)(0.5)
기 여 율	1/1
과제수행기관명	건양대학교
연구기간	2023.03.01 ~ 2024.02.29

명세서

청구범위

청구항 1

사용자의 UI 조작에 의해 훈련을 위한 초급 모드 정보, 중급 모드 정보, 고급 모드 정보 중 어느 하나를 입력하는 조작부;

상기 초급 모드 정보가 입력된 경우 상기 초급 모드 정보에 연계된 초급 모드 레이아웃 정보를 출력하고, 상기 중급 모드 정보가 입력된 경우 상기 중급 모드 정보에 연계된 중급 모드 레이아웃 정보를 출력하며, 상기 고급 모드 정보가 입력된 경우 상기 고급 모드 정보에 연계된 고급 모드 레이아웃 정보를 출력하는 프로세서; 및

상기 초급 모드 정보가 입력된 경우 상기 초급 모드 레이아웃 정보에 연계된 초급 모드 미션 UI를 상기 사용자에게 디스플레이하고, 상기 중급 모드 정보가 입력된 경우 상기 중급 모드 레이아웃 정보에 연계된 중급 모드 미션 UI를 상기 사용자에게 디스플레이하며, 상기 고급 모드 정보가 입력된 경우 상기 고급 모드 레이아웃 정보에 연계된 고급 모드 미션 UI를 상기 사용자에게 디스플레이하는 디스플레이부; 를 포함하는, 훈련을 위한 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 프로세서는,

상기 초급 모드 레이아웃 정보를 출력할 때,

상기 훈련을 위한 가이드 정보와 설명 정보를 미션 시작부터 기 설정된 시간 동안 더 출력하는 것을 특징으로 하는, 훈련을 위한 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크.

청구항 3

제2항에 있어서,

상기 프로세서는,

상기 중급 모드 레이아웃 정보를 출력할 때,

상기 사용자의 UI 조작에 의해 틀린 선택지가 선택된 경우 또는 기 설정된 10초 이상 진행이 안된 경우, 상기 훈련을 위한 가이드 정보와 설명 정보를 기 설정된 시간 동안 더 출력하는 것을 특징으로 하는, 훈련을 위한 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크.

청구항 4

제3항에 있어서,

상기 프로세서는,

상기 고급 모드 레이아웃 정보를 출력할 때,

상기 훈련을 위한 제한 시간 정보를 더 출력하고,

상기 사용자의 UI 조작에 의해 힌트 UI가 선택된 경우, 기 설정된 시간 동안 디스플레이되는 힌트 정보를 더 출력하는 것을 특징으로 하는, 훈련을 위한 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크.

청구항 5

제1항에 있어서,

상기 디스플레이부는,

화면터치기능의 카드모형을 사용하여 결제 연습을 진행하도록 디스플레이하는 것을 특징으로 하는, 훈련을 위한

스마트 테이블 게임 기반의 키오스크.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 개시는 훈련을 위한 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크, 그 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 일반적으로, 키오스크(KIOSK)는 판매를 위해 마련된 무인 주문 장치를 말한다.

[0003] 그런데, 종래 키오스크는 디지털 취약 계층의 사용자에게 거부감과 두려움을 안겨주었다.

[0004] 따라서, 최근에는 디지털 취약 계층의 사용자가 키오스크를 이용할 시에, 거부감과 두려움이 없도록, 훈련을 통해 흥미를 유발하고, 인지능력의 향상과 함께 키오스크의 사용법을 자연스럽게 학습시킬 수 있는 개선된 장치 및 방법의 연구가 지속적으로 행해져오고 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0005] (특허문헌 0001) 대한민국 공개특허공보 KR10-2022-0102823(2022.07.21.공개)

발명의 내용

해결하려는 과제

[0006] 본 개시에 개시된 실시예는, 훈련을 통해 흥미를 유발하고, 인지능력의 향상과 함께 키오스크의 사용법을 자연스럽게 학습시키는 것을 제공하는데 그 목적이 있다.

[0007] 본 개시가 해결하고자 하는 과제들은 이상에서 언급된 과제로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 과제들은 아래의 기재로부터 통상의 기술자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

과제의 해결 수단

[0008] 상술한 기술적 과제를 달성하기 위한 본 개시의 일 측면에 따른 훈련을 위한 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크는, 사용자의 UI 조작에 의해 훈련을 위한 초급 모드 정보, 중급 모드 정보, 고급 모드 정보 중 어느 하나를 입력하는 조작부; 상기 초급 모드 정보가 입력된 경우 상기 초급 모드 정보에 연계된 초급 모드 레이아웃 정보를 출력하고, 상기 중급 모드 정보가 입력된 경우 상기 중급 모드 정보에 연계된 중급 모드 레이아웃 정보를 출력하며, 상기 고급 모드 정보가 입력된 경우 상기 고급 모드 정보에 연계된 고급 모드 레이아웃 정보를 출력하는 프로세서; 및 상기 초급 모드 정보가 입력된 경우 상기 초급 모드 레이아웃 정보에 연계된 초급 모드 미션 UI를 상기 사용자에게 디스플레이하고, 상기 중급 모드 정보가 입력된 경우 상기 중급 모드 레이아웃 정보에 연계된 중급 모드 미션 UI를 상기 사용자에게 디스플레이하며, 상기 고급 모드 정보가 입력된 경우 상기 고급 모드 레이아웃 정보에 연계된 고급 모드 미션 UI를 상기 사용자에게 디스플레이하는 디스플레이부;를 포함할 수 있다.

[0009] 또한, 상기 프로세서는 상기 초급 모드 레이아웃 정보를 출력할 때, 상기 훈련을 위한 가이드 정보와 설명 정보를 미션 시작부터 기 설정된 시간 동안 더 출력하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0010] 또한, 상기 프로세서는 상기 중급 모드 레이아웃 정보를 출력할 때, 상기 사용자의 UI 조작에 의해 틀린 선택지가 선택된 경우 또는 기 설정된 10초 이상 진행이 안된 경우, 상기 훈련을 위한 가이드 정보와 설명 정보를 기 설정된 시간 동안 더 출력하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0011] 또한, 상기 프로세서는 상기 고급 모드 레이아웃 정보를 출력할 때, 상기 훈련을 위한 제한 시간 정보를 더 출력하고, 상기 사용자의 UI 조작에 의해 힌트 UI가 선택된 경우, 기 설정된 시간 동안 디스플레이되는 힌트 정보를 더 출력하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0012] 또한, 상기 디스플레이부는, 화면터치기능의 카드모형을 사용하여 결제 연습을 진행하도록 디스플레이하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0013] 이 외에도, 본 개시를 구현하기 위한 방법을 실행하기 위한 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체에 저장된 컴퓨터 프로그램이 더 제공될 수 있다.

[0014] 이 외에도, 본 개시를 구현하기 위한 방법을 실행하기 위한 컴퓨터 프로그램을 기록하는 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체가 더 제공될 수 있다.

발명의 효과

[0015] 본 개시의 전술한 과제 해결 수단에 의하면, 훈련을 통해 흥미를 유발하고, 인지능력의 향상과 함께 키오스크의 사용법을 자연스럽게 학습시킬 수 있다.

[0016] 본 개시의 효과들은 이상에서 언급된 효과로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 효과들은 아래의 기재로부터 통상의 기술자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

도면의 간단한 설명

[0017] 도 1은 본 개시에 따른 훈련을 위한 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크의 구성을 나타낸 도면이다.

도 2는 본 개시에 따른 훈련을 위한 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크의 학습 방법을 나타낸 도면이다.

도 3은 도 1의 디스플레이부를 통해 중급 모드 레이아웃 정보에 상응하는 중급 모드 미션 UI를 디스플레이하는 과정을 나타낸 도면이다.

도 4는 도 1의 디스플레이부를 통해 기본 화면을 디스플레이하는 과정을 나타낸 도면이다.

도 5 내지 도 18은 디스플레이부를 통해 미션 장소에서의 미션 수행을 디스플레이하는 과정을 나타낸 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0018] 본 개시 전체에 걸쳐 동일 참조 부호는 동일 구성요소를 지칭한다. 본 개시가 실시예들의 모든 요소들을 설명하는 것은 아니며, 본 개시가 속하는 기술분야에서 일반적인 내용 또는 실시예들 간에 중복되는 내용은 생략한다. 명세서에서 사용되는 "부, 모듈, 부재, 블록"이라는 용어는 소프트웨어 또는 하드웨어로 구현될 수 있으며, 실시예들에 따라 복수의 '부, 모듈, 부재, 블록'이 하나의 구성요소로 구현되거나, 하나의 '부, 모듈, 부재, 블록'이 복수의 구성요소들을 포함하는 것도 가능하다.

[0019] 명세서 전체에서, 어떤 부분이 다른 부분과 "연결"되어 있다고 할 때, 이는 직접적으로 연결되어 있는 경우뿐 아니라, 간접적으로 연결되어 있는 경우를 포함하고, 간접적인 연결은 무선 통신망을 통해 연결되는 것을 포함한다.

[0020] 또한 어떤 부분이 어떤 구성요소를 "포함"한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성요소를 더 포함할 수 있는 것을 의미한다.

[0021] 명세서 전체에서, 어떤 부재가 다른 부재 "상에" 위치하고 있다고 할 때, 이는 어떤 부재가 다른 부재에 접해 있는 경우뿐 아니라 두 부재 사이에 또 다른 부재가 존재하는 경우도 포함한다.

[0022] 제 1, 제 2 등의 용어는 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하기 위해 사용되는 것으로, 구성요소가 전술된 용어들에 의해 제한되는 것은 아니다.

[0023] 단수의 표현은 문맥상 명백하게 예외가 있지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다.

[0024] 각 단계들에 있어 식별부호는 설명의 편의를 위하여 사용되는 것으로 식별부호는 각 단계들의 순서를 설명하는 것이 아니며, 각 단계들은 문맥상 명백하게 특정 순서를 기재하지 않는 이상 명기된 순서와 다르게 실시될 수 있다.

[0025] 이하 첨부된 도면들을 참고하여 본 개시의 작용 원리 및 실시예들에 대해 설명한다.

[0026] 본 명세서에서 본 개시에 따른 제어부는 연산처리를 수행하여 사용자에게 결과를 제공할 수 있는 다양한 장치들이 모두 포함된다. 예를 들어, 본 개시에 따른 제어부는, 컴퓨터, 서버를 모두 포함하거나, 또는 어느 하나의

형태가 될 수 있다.

- [0027] 여기에서, 컴퓨터는 예를 들어, 웹 브라우저(WEB Browser)가 탑재된 노트북, 데스크톱(desktop), 랩톱(laptop), 태블릿 PC, 슬레이트 PC, 싱글보드 컴퓨터 등을 포함할 수 있다.
- [0028] 서버 장치는 외부 장치와 통신을 수행하여 정보를 처리하는 서버로써, 애플리케이션 서버, 컴퓨팅 서버, 데이터 베이스 서버, 파일 서버, 메일 서버, 프록시 서버 및 웹 서버 등을 포함할 수 있다.
- [0029] 휴대용 단말기는 예를 들어, 휴대성과 이동성이 보장되는 무선 통신 장치로서, PCS(Personal Communication System), GSM(Global System for Mobile communications), PDC(Personal Digital Cellular), PHS(Personal Handyphone System), PDA(Personal Digital Assistant), IMT(International Mobile Telecommunication)-2000, CDMA(Code Division Multiple Access)-2000, W-CDMA(W-Code Division Multiple Access), WiBro(Wireless Broadband Internet) 단말, 스마트 폰(Smart Phone) 등과 같은 모든 종류의 핸드헬드(Handheld) 기반의 무선 통신 장치와 시계, 반지, 팔찌, 발찌, 목걸이, 안경, 콘택트 렌즈, 또는 머리 착용형 장치(head-mounted-device(HMD)) 등과 같은 웨어러블 장치를 포함할 수 있다.
- [0030] 본 개시에 따른 훈련을 위한 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크는, 초급 모드 정보가 입력된 경우 초급 모드 정보에 연계된 초급 모드 레이아웃 정보를 출력하고, 중급 모드 정보가 입력된 경우 중급 모드 정보에 연계된 중급 모드 레이아웃 정보를 출력하며, 고급 모드 정보가 입력된 경우 고급 모드 정보에 연계된 고급 모드 레이아웃 정보를 출력하고, 초급 모드 레이아웃 정보에 상응하는 초급 모드 미션 UI, 중급 모드 레이아웃 정보에 상응하는 중급 모드 미션 UI, 고급 모드 레이아웃 정보에 상응하는 고급 모드 미션 UI를 사용자에게 디스플레이하도록 제공할 수 있다.
- [0031] 이러한, 훈련을 위한 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크는, 훈련을 통해 흥미를 유발하고, 인지능력의 향상과 함께 사용법을 자연스럽게 학습시킬 수 있다.
- [0032] 이하에서는, 훈련을 위한 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크를 자세하게 살펴보기로 한다.
- [0033] 도 1은 본 개시에 따른 훈련을 위한 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크의 구성을 나타낸 도면이다.
- [0034] 도 1을 참조하면, 훈련을 위한 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크(100)는 조작부(110), 제어부(130), 디스플레이부(140)를 포함한다. 여기에서, 스마트 테이블은 디지털 취약 계층에게 최신 IT 기술 경험을 제공하여, 디지털 격차를 해소하고 인지 기능 향상을 통해, 역량을 강화하기 위한 훈련 목적으로, 기능성 게임 콘텐츠를 제공하는 것을 말한다. 본 개시에서는, 기능성 게임 콘텐츠로, 키오스크를 제공한다.
- [0035] 조작부(110)는, 사용자가 UI를 조작하도록 마련될 수 있다. 여기에서, 조작부(110)는 사용자의 UI 터치 조작에 의해 조작 신호를 발생할 수 있다. 이때, 사용자는 UI 조작에 의해 훈련을 위한 초급 모드 정보, 중급 모드 정보, 고급 모드 정보 중 어느 하나를 입력할 수 있다. 이때, 초급 모드 정보, 중급 모드 정보, 고급 모드 정보는 각각의 초급 모드와 중급 모드 및 고급 모드에 대한, 은행과 관련된 키오스크, 음식과 관련된 키오스크, 카페와 관련된 키오스크, 교통과 관련된 키오스크, 영화관과 관련된 키오스크, 무인민원발급과 관련된 키오스크, 카드 리더기와 관련된 키오스크등일 수 있다. 이에 한정하지 않고, 디지털 취약 계층의 사용자에게 훈련이 필요한 다른 분야에서의 키오스크일 수 있다.
- [0036] 제어부(130)는 메모리(131)와 프로세서(132)를 포함할 수 있다.
- [0037] 메모리(131)는 본 장치 내의 구성요소들의 동작을 제어하기 위한 알고리즘 또는 알고리즘을 재현한 프로그램에 대한 데이터를 저장할 수 있다. 프로세서(132)는 메모리(131)에 저장된 데이터를 이용하여 전술한 동작을 수행할 수 있다. 여기에서, 메모리(131)와 프로세서(132)는 각각 별개의 칩으로 구현될 수 있다. 또한, 메모리(131)와 프로세서(132)는 단일 칩으로 구현될 수도 있다.
- [0038] 메모리(131)는 본 장치의 다양한 기능을 지원하는 데이터와, 본 장치 내의 구성요소들의 동작을 위한 프로그램을 저장할 수 있고, 입/출력되는 데이터들을 저장할 있고, 본 장치에서 구동되는 다수의 응용 프로그램(application program 또는 애플리케이션(application)), 본 장치의 동작을 위한 데이터들, 명령어들을 저장할 수 있다. 이러한 응용 프로그램 중 적어도 일부는, 무선 통신을 통해 외부 서버로부터 다운로드 될 수 있다.
- [0039] 이러한, 메모리(131)는 플래시 메모리 타입(flash memory type), 하드디스크 타입(hard disk type), SSD 타입(Solid State Disk type), HDD 타입(Hard Disk Drive type), 멀티미디어 카드 마이크로 타입(multimedia card micro type), 카드 타입의 메모리(예를 들어 SD 또는 XD 메모리 등), 램(random access memory; RAM),

SRAM(static random access memory), 롬(read-only memory; ROM), EEPROM(electrically erasable programmable read-only memory), PROM(programmable read-only memory), 자기 메모리, 자기 디스크 및 광디스크 중 적어도 하나의 타입의 저장매체를 포함할 수 있다. 또한, 메모리(131)는 본 장치와는 분리되어 있으나, 유선 또는 무선으로 연결된 데이터베이스가 될 수도 있다.

[0040] 메모리(131)는 훈련을 위한 초급 모드 정보, 중급 모드 정보, 고급 모드 정보를 저장할 수 있다. 프로세서(132)는 훈련을 위한 초급 모드 정보, 중급 모드 정보, 고급 모드 정보를 기반으로, 초급 모드 레이아웃 정보에 상응하는 초급 모드 미션 UI, 중급 모드 레이아웃 정보에 상응하는 중급 모드 미션 UI, 고급 모드 레이아웃 정보에 상응하는 고급 모드 미션 UI를 사용자에게 디스플레이하기 위한 동작을 제어할 수 있다.

[0041] 프로세서(132)는 초급 모드 정보가 입력된 경우, 초급 모드 정보에 연계된 초급 모드 레이아웃 정보를 출력할 수 있다. 일 예로, 프로세서(132)는 초급 모드 레이아웃 정보를 출력할 때, 훈련을 위한 가이드 정보와 설명 정보를 미션 시작부터 기 설정된 시간 동안 더 출력할 수 있다.

[0042] 프로세서(132)는 중급 모드 정보가 입력된 경우, 중급 모드 정보에 연계된 중급 모드 레이아웃 정보를 출력할 수 있다. 일 예로, 프로세서(132)는 중급 모드 레이아웃 정보를 출력할 때, 사용자의 UI 조작에 의해 틀린 선택지가 선택된 경우 또는 기 설정된 10초 이상 진행이 안된 경우, 훈련을 위한 가이드 정보와 설명 정보를 기 설정된 시간 동안 더 출력할 수 있다.

[0043] 프로세서(132)는 고급 모드 정보가 입력된 경우, 고급 모드 정보에 연계된 고급 모드 레이아웃 정보를 출력할 수 있다. 일 예로, 프로세서(132)는 고급 모드 레이아웃 정보를 출력할 때, 훈련을 위한 제한 시간 정보를 더 출력하고, 사용자의 UI 조작에 의해 힌트 UI가 선택된 경우, 기 설정된 시간 동안 디스플레이되는 힌트 정보를 더 출력할 수 있다.

[0044] 디스플레이부(140)는 초급 모드 레이아웃 정보에 상응하는 초급 모드 미션 UI, 중급 모드 레이아웃 정보에 상응하는 중급 모드 미션 UI, 고급 모드 레이아웃 정보에 상응하는 고급 모드 미션 UI를 사용자에게 디스플레이할 수 있다.

[0045] 일 예로, 디스플레이부(140)는 초급 모드 미션 UI를 디스플레이할 때, 훈련을 위한 가이드 정보와 설명 정보를 미션 시작부터 기 설정된 시간 동안 더 디스플레이할 수 있다.

[0046] 다른 일 예로, 디스플레이부(140)는 중급 모드 미션 UI를 디스플레이할 때, 사용자의 UI 조작에 의해 틀린 선택지가 선택된 경우 또는 기 설정된 10초 이상 진행이 안된 경우, 훈련을 위한 가이드 정보와 설명 정보를 기 설정된 시간 동안 더 디스플레이할 수 있다.

[0047] 또 다른 일 예로, 디스플레이부(140)는 고급 모드 미션 UI를 디스플레이할 때, 훈련을 위한 제한 시간 정보를 더 디스플레이하고, 사용자의 UI 조작에 의해 힌트 UI가 선택된 경우, 기 설정된 시간 동안 힌트 정보를 더 디스플레이할 수 있다.

[0048] 도 2는 본 개시에 따른 훈련을 위한 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크의 학습 방법을 나타낸 도면이다.

[0049] 도 2를 참조하면, 훈련을 위한 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크의 학습 방법은, 입력 단계(S210), 제1 판단 단계(S221), 제1 출력 단계(S222), 제1 디스플레이 단계(S223), 제2 판단 단계(S231), 제2 출력 단계(S232), 제2 디스플레이 단계(S233), 제3 판단 단계(S241), 제3 출력 단계(S242), 제3 디스플레이 단계(S243)를 포함할 수 있다.

[0050] 입력 단계(S210)는, 조작부(110)를 통해, 사용자의 UI 조작에 의해 훈련을 위한 초급 모드 정보, 중급 모드 정보, 고급 모드 정보 중 어느 하나를 입력받을 수 있다. 이때, 초급 모드 정보, 중급 모드 정보, 고급 모드 정보는 각각의 초급 모드와 중급 모드 및 고급 모드에 대한, 은행과 관련된 키오스크, 음식과 관련된 키오스크, 카페와 관련된 키오스크, 교통과 관련된 키오스크, 영화관과 관련된 키오스크, 무인민원발급과 관련된 키오스크, 카드 리더기와 관련된 키오스크등일 수 있다. 이에 한정하지 않고, 디지털 취약 계층의 사용자에게 훈련이 필요한 다른 분야에서의 키오스크일 수 있다.

[0051] 제1 판단 단계(S221)는, 프로세서(132)를 통해, 초급 모드 정보가 입력된 것인지를 판단할 수 있다. 제1 출력 단계(S222)는, 프로세서(132)를 통해, 초급 모드 정보가 입력된 경우, 초급 모드 정보에 연계된 초급 모드 레이아웃 정보를 출력할 수 있다. 제1 디스플레이 단계(S223)는, 디스플레이부(140)를 통해, 초급 모드 레이아웃 정보에 상응하는 초급 모드 미션 UI를 사용자에게 디스플레이할 수 있다.

- [0052] 일 예로, 프로세서(132)는 초급 모드 레이아웃 정보를 출력할 때, 훈련을 위한 가이드 정보와 설명 정보를 미션 시작부터 기 설정된 시간 동안 더 출력할 수 있다. 이때, 디스플레이부(140)는 초급 모드 미션 UI를 디스플레이할 때, 훈련을 위한 가이드 정보와 설명 정보를 미션 시작부터 기 설정된 시간 동안 더 디스플레이할 수 있다.
- [0053] 예를 들어, 디스플레이부(140)는 상단 공간 또는 하단 공간에 훈련을 위한 가이드 정보와 설명 정보를 미션 시작부터 기 설정된 시간 동안 디스플레이할 수 있다. 여기에서, 디스플레이부(140)는 선택해야하는 선택지 UI를 붉게 디스플레이할 수도 있고, 선택지 UI를 점선으로 감싸거리게하여 육안으로 손쉽게 찾을 수 있도록 제공할 수도 있다. 이때, 초급 과정은, 단순한 미션으로, 메뉴 1개를 주문하는 미션일 수 있다.
- [0054] 제2 판단 단계(S231)는, 프로세서(132)를 통해, 중급 모드 정보가 입력된 것인지를 판단할 수 있다. 제2 출력 단계(S232)는, 프로세서(132)를 통해, 중급 모드 정보가 입력된 경우, 중급 모드 정보에 연계된 중급 모드 레이아웃 정보를 출력할 수 있다. 제2 디스플레이 단계(S233)는, 디스플레이부(140)를 통해, 중급 모드 레이아웃 정보에 상응하는 중급 모드 미션 UI를 사용자에게 디스플레이할 수 있다.
- [0055] 일 예로, 프로세서(132)는 중급 모드 레이아웃 정보를 출력할 때, 사용자의 UI 조작에 의해 틀린 선택지가 선택된 경우 또는 기 설정된 10초 이상 진행이 안된 경우, 훈련을 위한 가이드 정보와 설명 정보를 기 설정된 시간 동안 더 출력할 수 있다. 이때, 디스플레이부(140)는 중급 모드 미션 UI를 디스플레이할 때, 사용자의 UI 조작에 의해 틀린 선택지가 선택된 경우 또는 기 설정된 10초 이상 진행이 안된 경우, 훈련을 위한 가이드 정보와 설명 정보를 기 설정된 시간 동안 더 디스플레이할 수 있다.
- [0056] 예를 들어, 디스플레이부(140)는 사용자의 UI 조작에 의해 틀린 선택지가 선택된 경우 또는 기 설정된 10초 이상 진행이 안된 경우, 하단 공간에 훈련을 위한 가이드 정보와 설명 정보를 기 설정된 시간 동안 반짝이면서 디스플레이할 수 있다. 여기에서, 디스플레이부(140)는 선택해야하는 선택지 UI를 붉게 디스플레이할 수도 있고, 선택지 UI를 점선으로 감싸거리게하여 육안으로 손쉽게 찾을 수 있도록 제공할 수도 있다. 이때, 중급 과정은, 초급보다 어려운 미션으로, 메뉴 2개와 옵션 1개를 추가 주문하는 미션일 수 있다.
- [0057] 제3 판단 단계(S241)는, 프로세서(132)를 통해, 고급 모드 정보가 입력된 것인지를 판단할 수 있다. 제3 출력 단계(S242)는, 프로세서(132)를 통해, 고급 모드 정보가 입력된 경우, 고급 모드 정보에 연계된 고급 모드 레이아웃 정보를 출력할 수 있다. 제3 디스플레이 단계(S243)는, 디스플레이부(140)를 통해, 고급 모드 레이아웃 정보에 상응하는 고급 모드 미션 UI를 사용자에게 디스플레이할 수 있다.
- [0058] 일 예로, 프로세서(132)는 고급 모드 레이아웃 정보를 출력할 때, 훈련을 위한 제한 시간 정보를 더 출력하고, 사용자의 UI 조작에 의해 힌트 UI가 선택된 경우, 기 설정된 시간 동안 디스플레이되는 힌트 정보를 더 출력할 수 있다. 이때, 디스플레이부(140)는 고급 모드 미션 UI를 디스플레이할 때, 훈련을 위한 제한 시간 정보를 더 디스플레이하고, 사용자의 UI 조작에 의해 힌트 UI가 선택된 경우, 기 설정된 시간 동안 힌트 정보를 더 디스플레이할 수 있다.
- [0059] 예를 들어, 디스플레이부(140)는 실제 키오스크 이용 시, 줄을 서서 사용하는 경우가 많으므로, 훈련을 위한 제한 시간을 디스플레이할 수 있고, 힌트 UI가 선택된 경우 기 설정된 시간 동안 일시적으로 볼 수 있는 힌트 정보를 디스플레이할 수 있다. 이때, 고급 과정은, 복잡한 미션으로, 세트 메뉴 1개, 일반 메뉴 1개, 옵션 2개를 추가 주문하는 미션일 수 있다.
- [0060] 도 3은 도 1의 디스플레이부를 통해 중급 모드 레이아웃 정보에 상응하는 중급 모드 미션 UI를 디스플레이하는 과정을 나타낸 도면이다.
- [0061] 먼저, 중급 과정은, 시작 전 튜토리얼은 따로 없으며 게임을 진행하며 가이드를 제공할 수 있다.
- [0062] 도 3을 참조하면, 디스플레이부(140)는 클릭해야하는 순서대로 순서를 디스플레이(P1, P2)할 수 있다. 이때, 디스플레이부(140)는 선택해야하는 선택지 UI(P3)를 붉게 디스플레이할 수도 있다. 이러한, 디스플레이부(140)는 선택지 UI(P3)를 점선으로 감싸거리게하여 육안으로 손쉽게 찾을 수 있도록 제공할 수도 있다. 또한, 디스플레이부(140)는 하단 설명칸(P4)에 진행 상황과 선택지의 상세 설명 가이드를 제공할 수도 있다.
- [0063] 도 4는 도 1의 디스플레이부를 통해 기본 화면을 디스플레이하는 과정을 나타낸 도면이다. 도 5 내지 도 18은 디스플레이부를 통해 미션 장소에서의 미션 수행을 디스플레이하는 과정을 나타낸 도면이다.
- [0064] 본 개시에서, 기본 룰은 플레이어 1인이 게임을 진행할 수 있다. 이때, 본 개시는 게임이 시작되면 기본모드, 자유모드, 경쟁모드를 선택할 수 있다. 예를 들어, 본 개시는 경쟁모드의 경우 1:1로 진행할 수 있다. 여기에서, 본 개시는 경쟁 모드인 경우 한명씩 게임을 진행하여 훈련시간과 정확도가 기록될 수 있다. 이때, 본

개시는 두 명 모두 진행한 뒤 게임 결과(승리, 패배)가 나타날 수 있다. 또한, 본 개시는 미션 장소 선택 시간을 제한 없음으로 고정할 수 있다. 또한, 본 개시는 미션을 부여받은 후 제한시간을 5분으로 고정할 수 있다.

[0065] 도 4를 참조하면, 디스플레이부(140)는 기본 모드 UI(P5), 자유 모드 UI(P6), 경쟁 모드 UI(P7)를 디스플레이할 수 있다.

[0066] 예를 들어, 기본 모드 UI(P5)는, 훈련 시작부터 종료까지 진행한 총 수행시간을 디스플레이할 수 있다. 여기서, 기본 모드 UI(P5)는, 미션 수행 결과로, 성공한 경우, "성공☺"으로 디스플레이할 수 있고, 제한시간 이후에 미션을 완료한 경우, "아쉬워요☹"로 디스플레이할 수 있으며, 미션과 다른 내용을 수행한 경우, "실패☹"로 디스플레이할 수 있다.

[0067] 이때, 프로세서(132)는 랭크를 위한 저장 정보로, 수행 시간을 저장할 수 있고, 미션 수행 여부로 성공☺, 아쉬워요☹, 실패☹를 저장할 수 있다. 또한, 프로세서(132)는 랭크 선정 기준으로, 성공 수와 게임 참여 수를 기반으로 성공률을 산출할 수 있다.

[0068] 다른 예를 들어, 경쟁 모드 UI(P7)는, 훈련 시작부터 종료까지 진행한 총 수행시간을 디스플레이할 수 있다. 여기서, 기본 모드 UI(P5)는, 미션 수행 결과로, 성공한 경우, "성공☺"으로 디스플레이할 수 있고, 제한시간 이후에 미션을 완료한 경우, "아쉬워요☹"로 디스플레이할 수 있으며, 미션과 다른 내용을 수행한 경우, "실패☹"로 디스플레이할 수 있다.

[0069] 이때, 경쟁 모드 UI(P7)는, 결과 디스플레이로, 승리WIN과 패배LOSE 또는 1등과 2등을 디스플레이할 수 있다.

[0070] 또 다른 예를 들어, 자유 모드 UI(P6)는, 훈련 시작부터 종료까지 진행한 총 수행시간을 디스플레이할 수 있다. 이때, 자유 모드 UI(P6)는, 미션 수행 결과를 따로 디스플레이하지 않을 수 있다.

[0071] 도 5 및 도 6을 참조하면, 디스플레이부(140)는 미션 장소로, 카페 UI(P8), 패스트 푸드 UI(P9), 음식점 UI(P10), 교통 UI(P11), 민원 발급기 UI(P12), 병원 UI(P13)를 디스플레이할 수 있다. 또한, 디스플레이부(140)는 영화관 UI, ATM UI를 더 디스플레이할 수도 있다.

[0072] 예를 들어, 카페 UI(P8)는 이디야 커피 UI(P81), 백다방 UI(P82), 메가커피 UI(P83), 컴포즈 커피 UI(P84), 베스킨라빈스 UI(P85), 투썸플레이스 UI, 아임일리티 UI, 무인아이스크림매장 UI등일 수 있다.

[0073] 다른 예를 들어, 패스트 푸드 UI(P9)는 롯데리아 UI, 맥도날드 UI, 맘스터치 UI, 명량핫도그 UI등일 수 있고, 음식점 UI(P10)는 일반음식점1 UI, 일반음식점2 UI등일 수 있다.

[0074] 또 다른 예를 들어, 교통 UI(P11)는 고속버스 UI, 고속/시외버스 현장구매 UI, 어플 예매 UI, 예매티켓 출력 UI, KTX 어플 UI, 항공 UI, 지하철 UI, 주차정산 UI등일 수 있다.

[0075] 도 7을 참조하면, 디스플레이부(140)는 패스트 푸드 UI(P9)가 선택된 경우, 왼쪽 상단에 제한 시간을 디스플레이(P91)할 수 있다. 예를 들어, 제한 시간은 미션을 부여받은 후 5분 안에 미션을 완료해야하는 시간일 수 있다. 여기에서, 디스플레이부(140)는 매장에 맞는 미션을 랜덤으로 제시할 수 있고, 게임 시작 전 화면 중앙에 미션창을 디스플레이(P92)할 수 있다. 이때, 디스플레이부(140)는 미션창을 선택하면, 게임이 시작되고, 도 8에 도시된 바와 같이 상단바에 미션을 디스플레이(P92)할 수 있다.

[0076] 도 8을 참조하면, 디스플레이부(140)는 화면 왼쪽 하단에 힌트 UI(P93)를 디스플레이할 수 있다. 이때, 디스플레이부(140)는 힌트 UI(P93)가 선택된 경우, 선택해야 하는 버튼이 3회 깜박일 수 있다. 예를 들어, 힌트 UI(P93)는 3회 제공해주며, 한 번 사용할 때마다 2/3, 1/3, 0/3으로 남은 개수를 디스플레이할 수 있다. 한편, 디스플레이부(140)는 선택해야 하는 버튼이 아닌 다른 버튼이 선택된 경우, '~말고 다른 것을 선택해보아요'라는 문구를 디스플레이할 수 있다.

[0077] 도 9 내지 도 11을 참조하면, 디스플레이부(140)는 결제창 UI를 디스플레이할 수 있다. 이때, 디스플레이부(140)는 카드 삽입 진행 시, 해당 위치에 화살표를 디스플레이하고, 카드 모형으로 터치해야 하는 부분을 흰색 가로선으로 디스플레이 할 수 있다. 또한, 디스플레이부(140)는 화면터치기능의 카드모형을 사용하여 결제 연습을 진행하도록 디스플레이할 수 있다. 여기에서, 화면터치기능의 카드 모형은, 실제 카드와 유사하게 생기고, 실제

카드가 키오스크가 작용하는 방식을 최대한 모방한 터치방식일 수 있다.

- [0078] 이때, 디스플레이부(140)는 화면 중앙에 '카드를 화살표 방향으로 투입구에 넣어주세요, 결제 오류시 카드를 긁어주세요'라는 문구를 디스플레이(P101)할 수 있다. 여기에서, 디스플레이부(140)는 문구 아래에 카드를 삽입하는 그림을 디스플레이(P102)할 수 있다.
- [0079] 다시 말하면, 도 10에 도시된 바와 같이 디스플레이부(140)는 화면 중앙의 그림과 같이, 카드 아이콘을 드래그해서 카드 리더기에 표시된 화살표에 맞게 삽입된 경우(P103), 성공 동작으로 화면 중앙에 0 표시가 뜨며 게임 종료 화면으로 넘어갈 수 있다.
- [0080] 예를 들어, 디스플레이부(140)는 흰색 가로선에 맞춰 카드 모형으로 터치하도록 디스플레이할 수 있다. 이때, 디스플레이부(140)는 터치 상태로 3초를 유지한 경우, 성공 동작으로, 화면 중앙에 0 표시가 뜨며 게임 종료 화면으로 넘어갈 수 있다. 또한, 디스플레이부(140)는 터치 상태로 3초를 유지하지 못한 경우, 별도의 표시 없이 결제를 재진행하도록 디스플레이할 수 있다.
- [0081] 반면에, 디스플레이부(140)는 카드 리더기에 표시된 화살표에 맞게 삽입되지 않은 경우, 실패 동작으로 화면 중앙에 X 표시가 뜨며, 도 11에 도시된 바와 같이 디스플레이부(140)는 카드를 긁는 그림으로 변경하여 디스플레이(P104)할 수 있다. 또한, 디스플레이부(140)는 다른 위치에 터치한 상태로 3초를 유지한 경우, 화면 중앙에 X 표시가 뜨며, 화면 중앙에 카드를 긁는 그림으로 변경하고, 카드 리더기 아이콘에는 카드 긁는 선을 디스플레이할 수 있다.
- [0082] 여기에서, 디스플레이부(140)는 카드 리더기에 가로로 결제선을 디스플레이해줄 수 있다. 이때, 디스플레이부(140)는 카드 아이콘을 드래그해서 3초 이상 유지 또는 결제선에 따라 긁힌 경우, 성공 동작으로 화면 중앙에 0 표시가 뜨며 게임 종료 화면으로 넘어가고, 카드 아이콘을 드래그해서 결제선에 따라 긁히지 경우, 실패 동작으로 화면 중앙에 X 표시가 뜨며 재시도하도록 디스플레이할 수 있다.
- [0083] 예를 들어, 디스플레이부(140)는 흰색 가로선에 맞춰 카드 모형으로 긁힌 경우, 카드로 긁은 부분은 초록색 가로선으로 색깔을 변경하여 디스플레이할 수 있다. 이때, 디스플레이부(140)는 끝까지 성공한 경우, 화면 중앙에 0 표시가 뜨며 게임 종료 화면으로 넘어갈 수 있다. 또한, 디스플레이부(140)는 끝까지 긁지 못한 경우, 화면 중앙에 별도의 표시 없이 결제를 재진행하도록 디스플레이하고, 초록으로 변했던 부분은 다시 흰색으로 변경하여 디스플레이할 수 있다. 또한, 디스플레이부(140)는 다른 위치에 긁는 경우, 화면 중앙에 X 표시가 뜨며 재시도하도록 디스플레이할 수 있다.
- [0084] 이와 같이, 본 개시는 주문 및 결제를 하여 미션을 완료해야 하므로, 현실감을 제공할 수 있다.
- [0085] 도 12 및 도 13을 참조하면, 디스플레이부(140)는 미션 모드일 때, 게임 미션을 총 3회 진행하도록 디스플레이할 수 있다. 여기에서, 프로세서(132)는 랜덤으로 3가지 카테고리를 설정할 수 있고, 디스플레이부(140)는 하나의 미션이 끝나면 자동으로 넘어가도록 디스플레이할 수 있다. 이때, 프로세서(132)는 게임마다 제한시간(P201) 5분, 힌트 3회를 적용할 수 있다.
- [0086] 도 12에 도시된 바와 같이, 디스플레이부(140)는 한 게임이 끝나면, 게임 결과로, 성공^㉔을 디스플레이할 수 있다. 또한, 디스플레이부(140)는 게임 결과를 팝업창(P202)으로 디스플레이할 수도 있다.
- [0087] 도 13에 도시된 바와 같이, 디스플레이부(140)는 한 게임이 끝나면, 게임 결과로, 실패^㉕를 디스플레이할 수 있다. 이때, 디스플레이부(140)는 아쉬워요^㉖를 더 디스플레이할 수도 있다. 또한, 디스플레이부(140)는 게임 결과를 팝업창(P203)으로 디스플레이할 수도 있다.
- [0088] 도 14에 도시된 바와 같이, 디스플레이부(140)는 3회의 게임이 끝나면 총 미션 소요시간, 승률을 팝업창(P301)으로 디스플레이할 수 있다. 이때, 총 미션 소요시간은 3회의 미션 소요 시간을 합산하여 카운트업 연출로 디스플레이할 수 있다. 또한, 승률은 성공수/게임수에서 성공수를 카운트업 연출로 디스플레이할 수 있다.
- [0089] 한편, 프로세서(132)는 게임 도중 임의로 강제 종료된 경우, 별도의 연출 없이 플랫폼으로 돌려보낼 수 있다. 예를 들어, 프로세서(132)는 닫기 버튼을 터치하거나, 5초가 경과하면 게임을 자동으로 종료하고 플랫폼으로 돌려보낼 수 있다.
- [0090] 도 15를 참조하면, 디스플레이부(140)는 경쟁 모드일 때, 게임 미션을 총 3회 진행하도록 디스플레이할 수 있다. 여기에서, 프로세서(132)는 랜덤으로 3가지 카테고리를 설정할 수 있고, 디스플레이부(140)는 하나의 미

선이 끝나면 자동으로 넘어가도록 디스플레이할 수 있다. 이때, 프로세서(132)는 게임마다 제한시간(P401) 5분, 힌트 3회를 적용할 수 있다.

- [0091] 즉, 디스플레이부(140)는 한 게임이 끝나면, 게임 결과로, 성공^㉔을 디스플레이할 수 있다. 또한, 디스플레이부(140)는 게임 결과를 팝업창(P402)으로 디스플레이할 수도 있다. 또한, 디스플레이부(140)는 게임 결과로, 실패^㉕를 디스플레이할 수 있다. 이때, 디스플레이부(140)는 아쉬워요^㉖를 더 디스플레이할 수도 있다.
- [0092] 그리고, 도 16 내지 도 18에 도시된 바와 같이 디스플레이부(140)는 게임 결과에 대한 승무패 연출을 팝업창으로 디스플레이할 수 있다. 이때, 프로세서(132)는 성공수가 더 많은 플레이어가 우승한 것으로 설정할 수 있고, 성공수가 같은 경우 소요 시간이 적은 플레이어가 우승한 것으로 설정할 수 있다.
- [0093] 예를 들어, 도 16에 도시된 바와 같이 디스플레이부(140)는 승리 연출로, 화면 주변에 폭죽이 터지는 연출과 사운드를 출력하고, 화면 가운데 WIN 문구를 팝업창(P501)으로 출력할 수 있다.
- [0094] 다른 예를 들어, 도 16에 도시된 바와 같이 디스플레이부(140)는 무승부 연출로, 텍스트 양 옆에서 주먹이 나와 부딪히는 연출과 사운드를 출력하고, 화면 가운데 DRAW 문구를 팝업창(P601)으로 출력할 수 있다.
- [0095] 또 다른 예를 들어, 도 17에 도시된 바와 같이 디스플레이부(140)는 화면 주변에 폭탄이 터지는 연출과 사운드를 출력하고, 화면 가운데 LOSE 문구를 팝업창(P701)으로 출력할 수 있다.
- [0096] 한편, 프로세서(132)는 게임 도중 임의로 강제 종료된 경우, 별도의 연출 없이 플랫폼으로 돌려보낼 수 있다. 예를 들어, 프로세서(132)는 닫기 버튼을 터치하거나, 5초가 경과하면 게임을 자동으로 종료하고 플랫폼으로 돌려보낼 수 있다.
- [0097] 본 개시는, 3인칭 시점으로 제작될 수 있다. 이때, 본 개시의 조작방식은, 키오스크 화면에서 원하는 버튼을 터치하면 선택될 수 있다.
- [0098] 본 개시는, 큰글씨 보기 옵션과 음성 설명 옵션을 선택할 수 있도록 제공될 수도 있다. 본 개시는, 미션을 고정하지 않고 여러 가지 난이도별로 설정하여 랜덤으로 제공할 수도 있다. 예를 들어, 본 개시는, "아이스 아메리카노 2잔과 핫초코 1잔"등과 같이 미션창은 크게 제시해준 후 디스플레이부의 위쪽 상단에 디스플레이할 수도 있다.
- [0099] 본 개시는, "손자녀석이 패스트푸드 포장을 원하네요", "일이 끝나고 에프엔제이 버거로 저녁을 먹으러 왔습니다." 와 같이, 미션을 줄 때 상황을 부여하여 흥미를 유발할 수도 있다. 본 개시는, 은행 키오스크 진행시, 비밀번호와 계좌번호도 게임에서 미리 설정되어 나타나고, 그대로 입력하여 진행하도록 제공될 수도 있다.
- [0100] 본 개시는, 미션 장소로, 패스트 푸드 UI를 선택한 경우, 매장에서 식사/테이크 아웃 UI, 메뉴 선택 UI, 추가메뉴선택/사이드선택 UI, 주문 확인 UI, 결제 UI등으로 순차적인 훈련 과정을 수행하도록 제공될 수 있다.
- [0101] 본 개시는, 미션 장소로, 카페 UI를 선택한 경우, 매장에서 먹기/포장하기 UI, 메뉴선택 UI, 수량선택 UI, 스탬프 적립 UI, 휴대폰 번호 입력 UI, 결제 UI등으로 순차적인 훈련 과정을 수행하도록 제공될 수 있다.
- [0102] 본 개시는, 미션 장소로, 교통 UI 중 고속버스 UI를 선택하고 사전 예매 발권 UI를 선택한 경우, 예매번호 입력 UI, 확인 UI등으로 순차적인 훈련 과정을 수행하도록 제공될 수 있다. 또한, 본 개시는 고속버스 UI를 선택하고 현장발권 UI를 선택한 경우, 도착지 선택 UI, 조회하기 UI, 출발시간 선택 UI, 승차권 수량선택 (어른/초등생) UI, 자리선택 UI, 발권확인 UI, 결제 UI등으로 순차적인 훈련 과정을 수행하도록 제공될 수 있다. 또한, 본 개시는 교통 UI 중 KTX를 선택한 경우, 출발지 선택 UI, 도착지 선택 UI, 출발일/시간 선택 UI, 승객 연령 및 좌석수 선택 UI, 기차 선택 UI, 좌석 선택 UI, 정보 확인 UI, 결제(신용카드/해외카드) UI, 결제 시작 UI, 승차권 인쇄 UI등으로 순차적인 훈련 과정을 수행하도록 제공될 수 있다.
- [0103] 본 개시는, 미션 장소로, 영화관 UI를 선택하고 예매티켓 출력 UI를 선택한 경우, 예매번호 입력 또는 생년월일과 휴대폰번호 입력 UI, 발권 티켓 선택 UI, 확인 UI등으로 순차적인 훈련 과정을 수행하도록 제공될 수 있다. 또한, 본 개시는, 영화관 UI를 선택하고 티켓구매 UI를 선택한 경우, 관람 인원수 선택(일반/청소년) UI, 영화 선택 UI, 좌석 선택 UI, 예매 내역 확인 UI, 결제 UI등으로 순차적인 훈련 과정을 수행하도록 제공될 수 있다.
- [0104] 본 개시는, 미션 장소로, 민원 발급기 UI를 선택하고 주민등록 UI를 선택한 경우, 등본/초본 선택 UI, 주민등록번호 입력 UI, 지문확인창 선택 UI, 발급 내역 선택 UI, 수수료 면제 대상 여부 선택 UI, 발급부수 선택 UI, 수수료 투입 UI, 완료 UI등으로 순차적인 훈련 과정을 수행하도록 제공될 수 있다. 또한, 본 개시는, 민원 발급기

UI를 선택하고 가족관계등록부 UI를 선택한 경우, 발급안내 UI, 주민등록번호 입력 UI, 지문확인창 선택 UI, 일반/상세증명서 선택 UI, 안내사항 확인 UI, 주민등록번호 뒷자리 포함 여부 선택 UI, 발급부수 선택 UI, 수수료 투입 UI, 완료 UI등으로 순차적인 훈련 과정을 수행하도록 제공될 수 있다. 또한, 본 개시는, 민원 발급기 UI를 선택하고 부동산등기사항증명서 UI를 선택한 경우, 부동산 종류 선택 UI, 검색 방법 선택 UI, 시/도 선택 UI, 시/군/구 선택 UI, 도로명 첫 자음 선택 UI, 도로명건물번호/건물명칭 입력 UI, 건물 호수 입력 UI, 입력사항 확인 및 수수료 투입 UI등으로 순차적인 훈련 과정을 수행하도록 제공될 수 있다.

[0105] 본 개시는, 미션 장소로, 병원 UI를 선택하고 접수하기 UI를 선택한 경우, 환자정보 입력 UI, 개인정보 수집 동의(필수) 체크 UI, 주민번호 앞자리 입력 UI, 확인 UI, 진료과목 선택(호흡기내과, 심장내과, 신경외과, 정형외과, 비뇨기과, 가정의학과) UI, 대기 인원 확인 UI, 접수증 출력 UI, 출력 중 UI등으로 순차적인 훈련 과정을 수행하도록 제공될 수 있다. 또한, 본 개시는, 병원 UI를 선택하고 수납 및 처방전 발행 UI를 선택한 경우, 환자정보 입력 UI, 주민번호 앞자리 입력 UI, 확인 UI, 수납여부 선택 UI, 일시불 UI, 결제하기 UI등으로 순차적인 훈련 과정을 수행하도록 제공될 수 있다.

[0106] 본 개시는, 미션 장소로, ATM을 선택하고 예금출금 UI를 선택한 경우, 안내확인 및 거래계속 UI, 거래선택 UI, 카드출금 UI, 보이스피싱 피해예방 안내 확인 UI, 아니오(거래진행) 선택 UI, 금액 선택 UI, 금액 확인 UI, 비밀번호 입력 UI, 대기 UI, 명세표 출력 선택 UI, 명세표 출력/생략 UI등으로 순차적인 훈련 과정을 수행하도록 제공될 수 있다. 또한, 본 개시는 ATM을 선택하고 입금 UI를 선택한 경우, 무통장/무카드입금 UI, 보내시는 분 주민등록번호 입력 UI, 확인 UI, 의뢰인 변경 선택 UI, 확인 UI, 받으실 분 계좌번호 입력 UI, 확인 UI, 거래내용 확인 UI, 입금내용 확인 UI, 명세표 UI등으로 순차적인 훈련 과정을 수행하도록 제공될 수 있다. 또한, 본 개시는 ATM을 선택하고 계좌송금 UI를 선택한 경우, 안내확인 및 거래계속 UI, 카드 또는 통장 투입 UI, 확인 UI, 거래선택 UI, 입금계좌입력 UI, 은행선택 UI, 받으실 분 계좌번호 입력 UI, 금액입력 UI, 보이스피싱 피해 예방 안내 확인 UI, 아니오(거래진행) 선택 UI, 비밀번호 입력 UI, 거래내용 확인 UI, 연속 거래선택 또는 종료 UI, 명세표 출력 UI등으로 순차적인 훈련 과정을 수행하도록 제공될 수 있다.

[0107] 본 개시는, 카테고리별로 3가지 카테고리가 랜덤으로 묶여 하나의 플로우로 구성되고, 카테고리 하나당 세가지 미션을 부여하여 세가지 미션 완료시 다음 카테고리로 넘어가도록 제공될 수 있다. 이때, 카테고리는 카페, 음식점, 교통, 영화관, 은행, 민원발급기, 병원등일 수 있다.

[0108] 예를 들어, 본 개시는, 카테고리가 카페이고 "아이스 아메리카노 1개 주문하세요"라는 음료 1개 주문하기의 제1 미션을 부여하고, "아이스 아메리카노 1개와 햄치즈 샌드위치 1개 주문하세요"라는 음료 1개와 디저트 1개 주문하기의 제2 미션을 부여하며, "아이스 아메리카노에 헤이즐넛 시럽 1번 추가하고, 치즈케이크 1개 주문하세요"라는 음료 1개에 옵션 1개를 추가하고 디저트 1개 주문하기의 제3 미션을 부여할 수 있다.

[0109] 다른 예를 들어, 본 개시는, 카테고리가 패스트 푸드점이고 "불고기버거 1개 주문하세요"라는 버거 1개 주문하기의 제1 미션을 부여하고, "불고기버거 1개와 감자튀김 1개 주문하세요"라는 버거 1개 주문하기와 사이드 1개 주문하기의 제2 미션을 부여하며, "불고기버거 세트 1개 주문하고 마요네즈 소스1개 추가하세요"라는 세트메뉴 1개 주문하기(음료 선택, 사이드 선택, 소스 추가)의 제3 미션을 부여할 수 있다.

[0110] 또 다른 예를 들어, 본 개시는, 카테고리가 음식점이고 "돈까스 하나를 주문하세요"라는 메인메뉴 1개 주문하기의 제1 미션을 부여하고, "돈까스 1개와 사이드 1개를 주문하세요"라는 메인메뉴 1개와 음료수 1개 주문하기의 제2 미션을 부여하며, "돈까스 1개에 소스를 추가하고 사이드 1개를 주문하세요"라는 메인메뉴 1개에 옵션을 1개 추가하고 음료수 1개 주문하기의 제3 미션을 부여할 수 있다.

[0111] 또 다른 예를 들어, 본 개시는, 카테고리가 은행이고 "계좌 잔액을 조회하세요"라는 잔액조회하기의 제1 미션을 부여하고, "계좌에서 80,000원을 출금하세요"라는 특정금액 출금하기의 제2 미션을 부여하며, "나의 계좌에서 농협은행 123-4567-8901-23으로 50,000원 계좌이체하세요"라는 특정금액을 특정계좌로 계좌이체하기의 제3 미션을 부여할 수 있다.

[0112] 또 다른 예를 들어, 본 개시는, 카테고리가 영화관이고 "타짜 영화 어른 1석을 예매하세요"라는 영화 어른 1석 예매하기의 제1 미션을 부여하고, "타짜 영화 어른 1석과 청소년 1석을 예매하세요"라는 영화 어른 1석과 청소년 1석 예매하기의 제2 미션을 부여하며, "하단의 예매내역서를 참고하여 예매티켓을 출력하세요"라는 영화 예매티켓 출력하기의 제3 미션을 부여할 수 있다.

[0113] 또 다른 예를 들어, 본 개시는, 카테고리가 교통이고 "대전에서 서울로 가는 8시 기차 1석을 예매하세요"라는 특정 지역에서 다른 특정 지역으로 가는 교통편 어른 1석 예매하기의 제1 미션을 부여하고, "대전에서 서울로

가는 8시 기차 1호차 8D 1석을 예매하세요"라는 특정 지역에서 다른 특정 지역으로 가는 교통편 어른 1석 지정석 예매하기의 제2 미션을 부여하며, "대전에서 서울로 가는 8시 기차 1호차 8D와 8C 2석을 예매하세요"라는 특정 지역에서 다른 특정 지역으로 가는 교통편 어른 2석 지정석 예매하기의 제3 미션을 부여할 수 있다.

[0114] 또 다른 예를 들어, 본 개시는, 카테고리가 병원이고 "호흡기 내과 진료를 접수하세요"라는 진료 접수하기의 제1 미션을 부여하고, "처방전을 발행하여 수납을 완료하세요"라는 수납 및 처방전 발행의 제2 미션을 부여할 수 있다.

[0115] 본 개시는, 시력이 좋지 않은 어르신들을 위한 해결 방안 고민으로, 음성 안내 서비스를 도입하여 제공될 수도 있다.

[0116] 본 개시는, 두뇌의 인지 체계가 복잡적이므로 여러 측면에서 자극과 개발이 가능하게 할 수 있다. 이와 같은, 다중화, 각 요소별 세분화, 각 요소 및 요소내 등급을 한데 모아서 구성한 복합화는 다른 키오스크 앱과 차별되는 새로운 부분이다.

[0117] 본 개시는, 키오스크 훈련의 난이도를 다음과 같이 3가지 측면의 요소에 의하여 복합적으로 결정할 수 있다.

[0118] 첫번째, 미션의 복잡도에 따라 상/중/하로 구성될 수 있다.

[0119] 예를 들어, 하는 아메리카노 1잔 주문, 중은 아이스 아메리카노 더블 샷 1잔 주문, 상은 중등급 정도의 서로 다른 2가지(커피+옵션 & 디저트+옵션)를 주문하는 것일 수 있다.

[0120] 두번째, 참고 정보의 많고 적은 양, 상세한 수준, 주어지는 시간의 길이, 주어지는 방법(자동으로 vs 선택적으로) 등에 따라 상/중/하로 구성될 수 있다.

[0121] 예를 들어, 미션내용 보여주기 창(10초>5초), 단어 딕셔너리, 미션수행방법에 대한 팁 제공의 유무, 길이, 상세도를 상/중/하 별로 다르게 설정할 수 있다.

[0122] 세번째, 정답(미션성공을 위해 선택해야하는 탭)에 대한 가이드 유/무, 주어지는 길이, 자동 vs 선택사항 등에 따라 상/중/하로 구성될 수 있다.

[0123] 예를 들어, 다음에 눌러야할 탭에 대한 시각적 표시 가이드, 음성 가이드를 상/중/하 별로 다르게 설정할 수 있다.

[0124] 본 개시는, 다른 키오스크 앱과 차별되는 새로운 기능으로, 미션에 있어서 맥락(스토리)를 부여할 수 있다. 이러한, 본 개시는, 미션이 현실과 괴리되어 있는 것이 아니라, 현실적인 상황을 반영하고 모방함으로써, 디지털 취약 계층의 동기 유발을 촉진시키며, 실사용에 대한 전이효과를 증가시킬 수 있다.

[0125] 예를 들어, 본 개시는, 손자 손녀에게 점심을 사주는 미션, 친구들끼리 외식을 하는 미션 등을 부여할 수 있다.

[0126] 본 개시는, 다른 키오스크 앱과 차별되는 새로운 기능으로, 피드백을 제공할 수 있다. 이러한, 본 개시는, 미션 수행을 끝낸 후, 결과에 대하여 성공, 아쉬움, 실패 등 피드백을 제공하여 이를 바탕으로 개선을 해가는 학습 효과를 유발할 수 있다.

[0127] 예를 들어, 본 개시는, 성공, 아쉬움, 실패 등과 관련 화면그래픽 및 사운드, 소요 시간 성공 실패 미션의 종류 및 실패 포인트 등 세부 피드백을 제공할 수 있다.

[0128] 본 개시는, 다른 키오스크 앱과 차별되는 새로운 기능으로, 현실감 있는 장치(도구)를 제공할 수 있다. 이러한, 본 개시는, 실제 카드와 유사하게 생기고 실제 카드가 키오스크가 작용하는 방식을 최대한 모방한 터치방식의 카드를 제작 및 제공하여 훈련하게 함으로써, 훈련이 단순히 게임과 교육에서 끝나지 않고 현실 생활에서 거래를 통한 제품 및 서비스 취득 목표에 도달할 수 있게 할 수 있다.

[0129] 예를 들어, 본 개시는, 실제 카드와 유사한 형태의 터치 카드로 화면 터치 및 슬라이드를 했을 때 결제가 되는 화면으로 넘어가도록 제공될 수 있다.

[0130] 도 1, 도 3 내지 도 9에 도시된 구성 요소들의 성능에 대응하여 적어도 하나의 구성요소가 추가되거나 삭제될 수 있다. 또한, 구성 요소들의 상호 위치는 시스템의 성능 또는 구조에 대응하여 변경될 수 있다는 것은 당해 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 용이하게 이해될 것이다.

[0131] 도 2는 복수의 단계를 순차적으로 실행하는 것으로 기재하고 있으나, 이는 본 실시예의 기술 사상을 예시적으로 설명한 것에 불과한 것으로서, 본 실시예가 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 실시예의 본질

적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 도 2에 기재된 순서를 변경하여 실행하거나 복수의 단계 중 하나 이상의 단계를 병렬적으로 실행하는 것으로 다양하게 수정 및 변형하여 적용 가능할 것이므로, 도 2는 시계열적인 순서로 한정되는 것은 아니다.

[0132] 한편, 개시된 실시예들은 컴퓨터에 의해 실행 가능한 명령어를 저장하는 기록매체의 형태로 구현될 수 있다. 명령어는 프로그램 코드의 형태로 저장될 수 있으며, 프로세서에 의해 실행되었을 때, 프로그램 모듈을 생성하여 개시된 실시예들의 동작을 수행할 수 있다. 기록매체는 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체로 구현될 수 있다.

[0133] 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록매체로는 컴퓨터에 의하여 해독될 수 있는 명령어가 저장된 모든 종류의 기록 매체를 포함한다. 예를 들어, ROM(Read Only Memory), RAM(Random Access Memory), 자기 테이프, 자기 디스크, 플래시 메모리, 광 데이터 저장장치 등이 있을 수 있다.

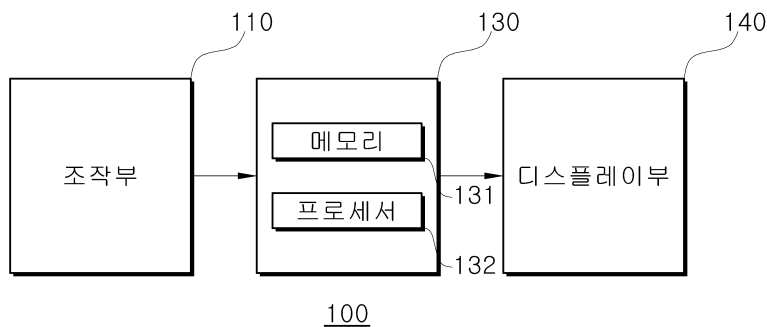
[0134] 이상에서와 같이 첨부된 도면을 참조하여 개시된 실시예들을 설명하였다. 본 개시가 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자는 본 개시의 기술적 사상이나 필수적인 특징을 변경하지 않고도, 개시된 실시예들과 다른 형태로 본 개시가 실시될 수 있음을 이해할 것이다. 개시된 실시예들은 예시적인 것이며, 한정적으로 해석되어서는 안 된다.

부호의 설명

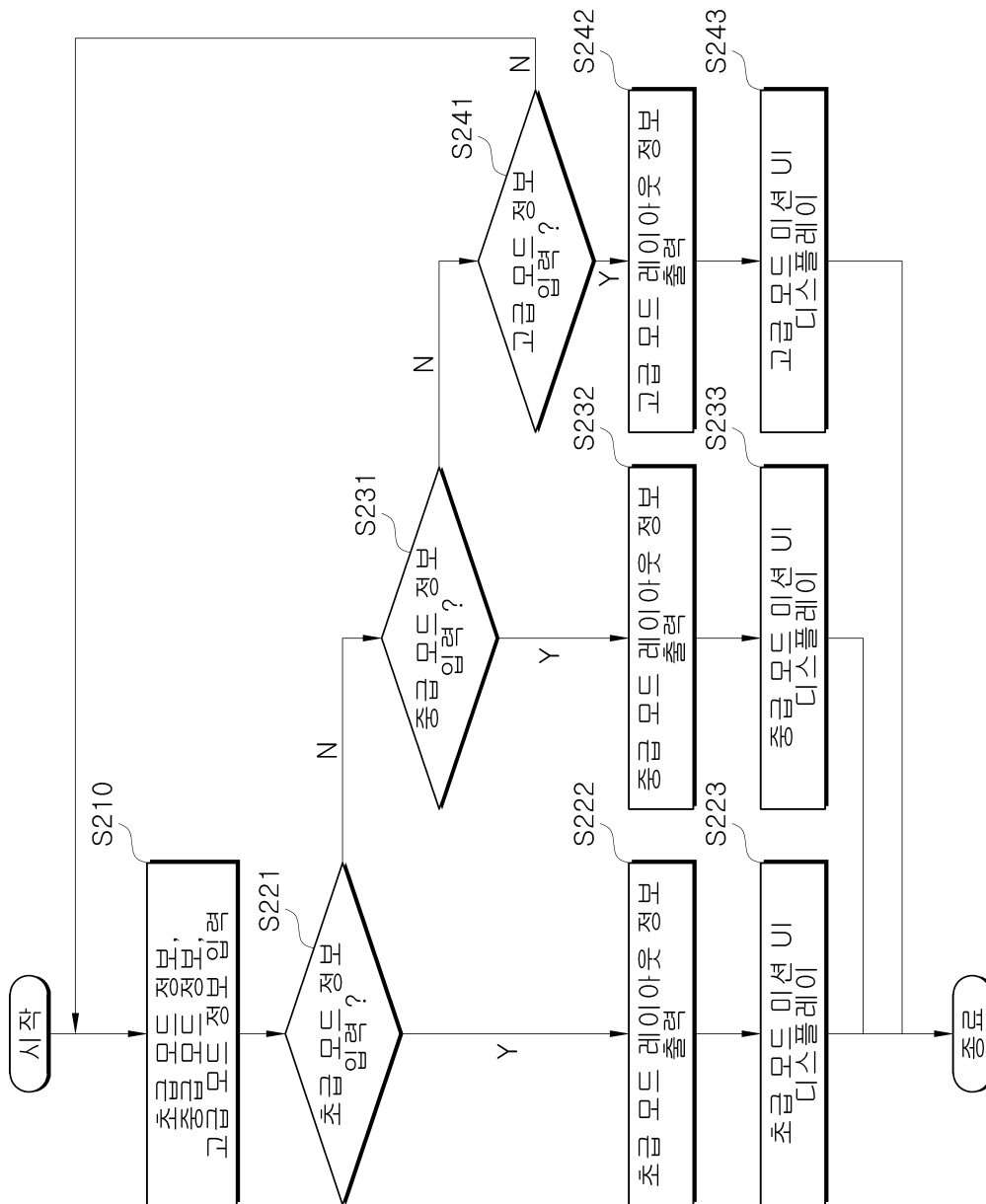
[0135] 100: 스마트 테이블 게임 기반의 키오스크 110: 조작부
130: 제어부 131: 메모리
132: 프로세서 140: 디스플레이부

도면

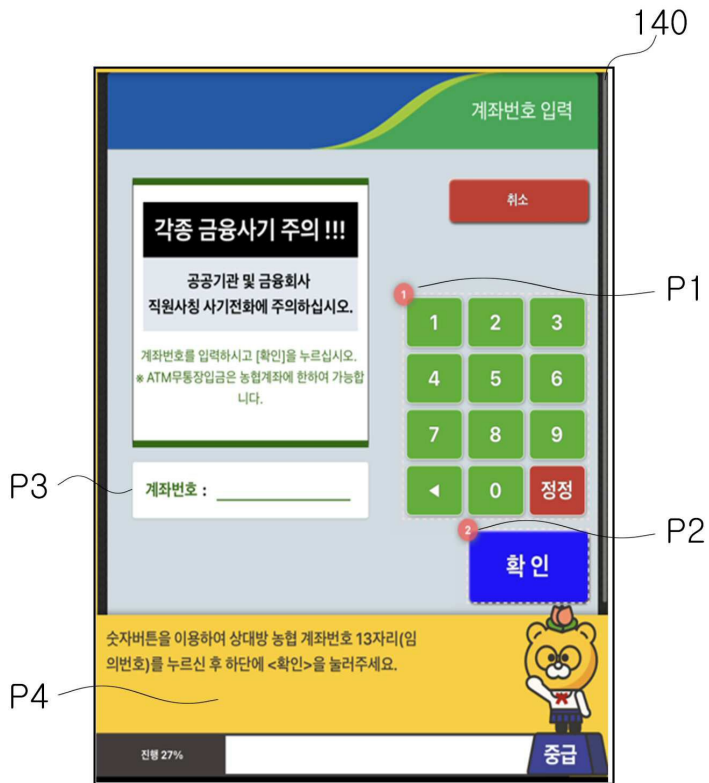
도면1



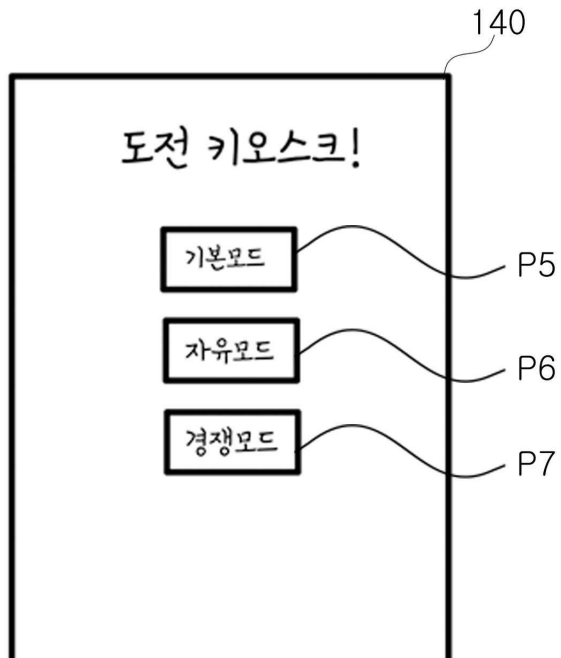
도면2



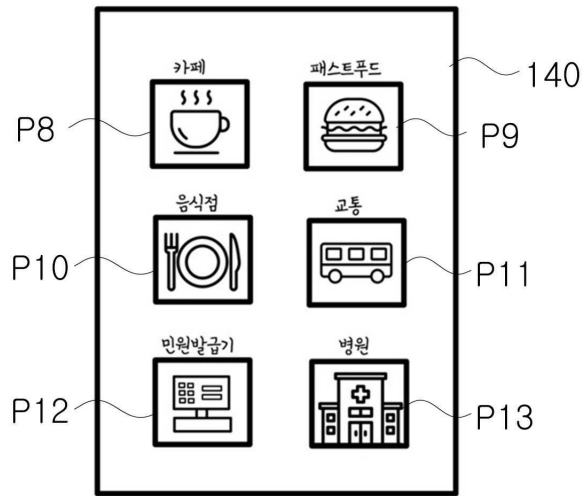
도면3



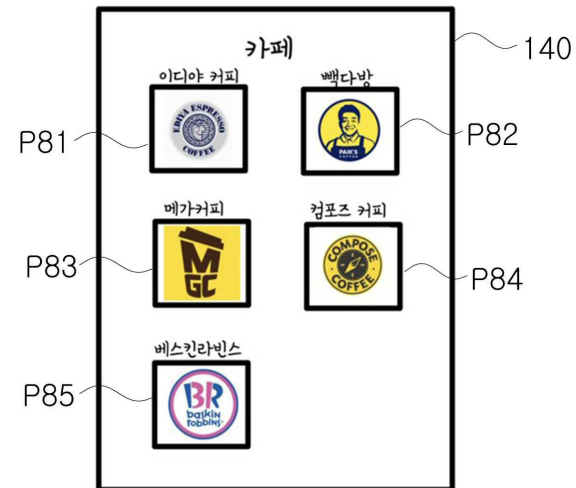
도면4



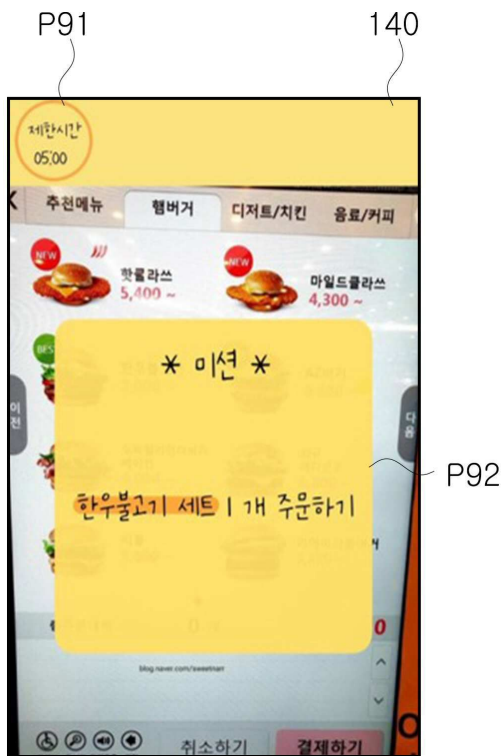
도면5



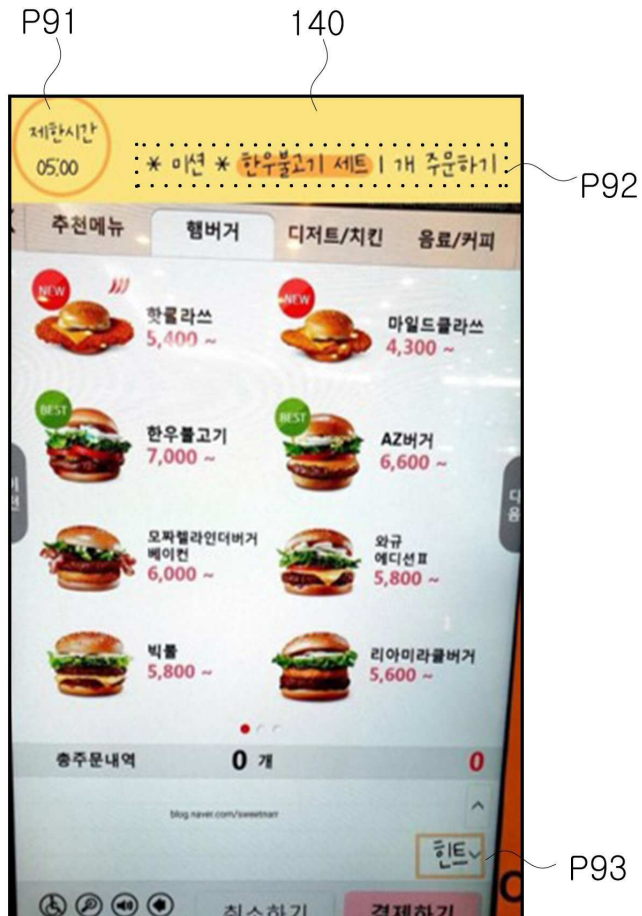
도면6



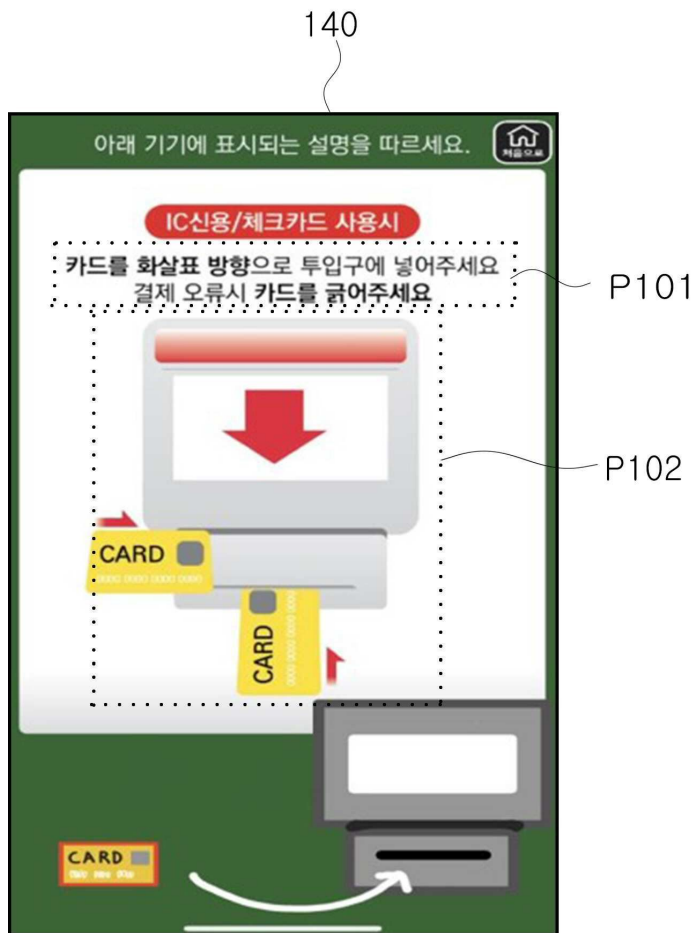
도면7



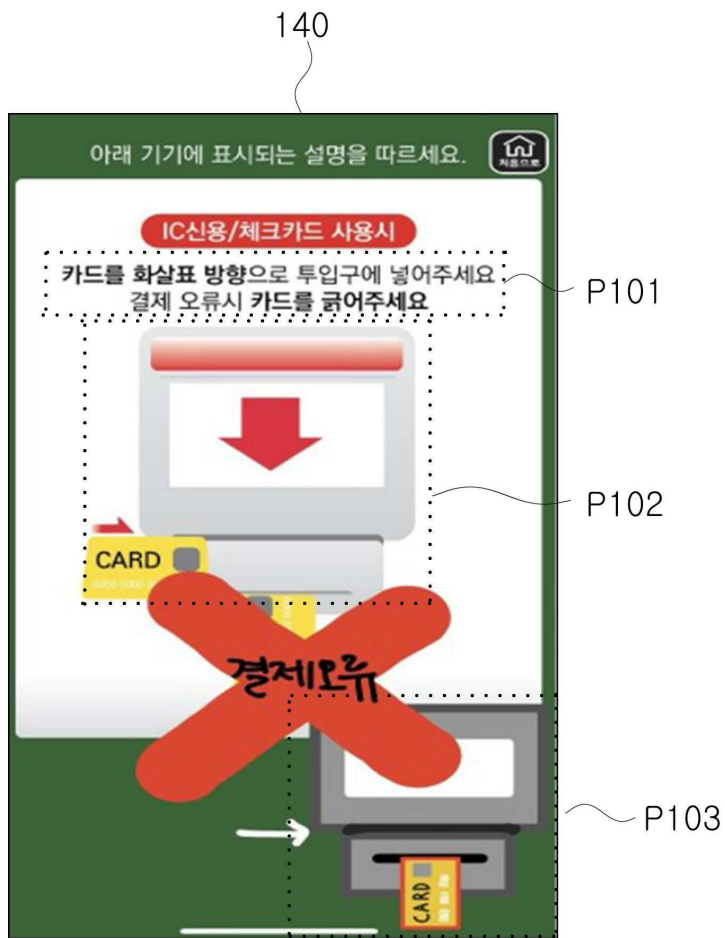
도면8



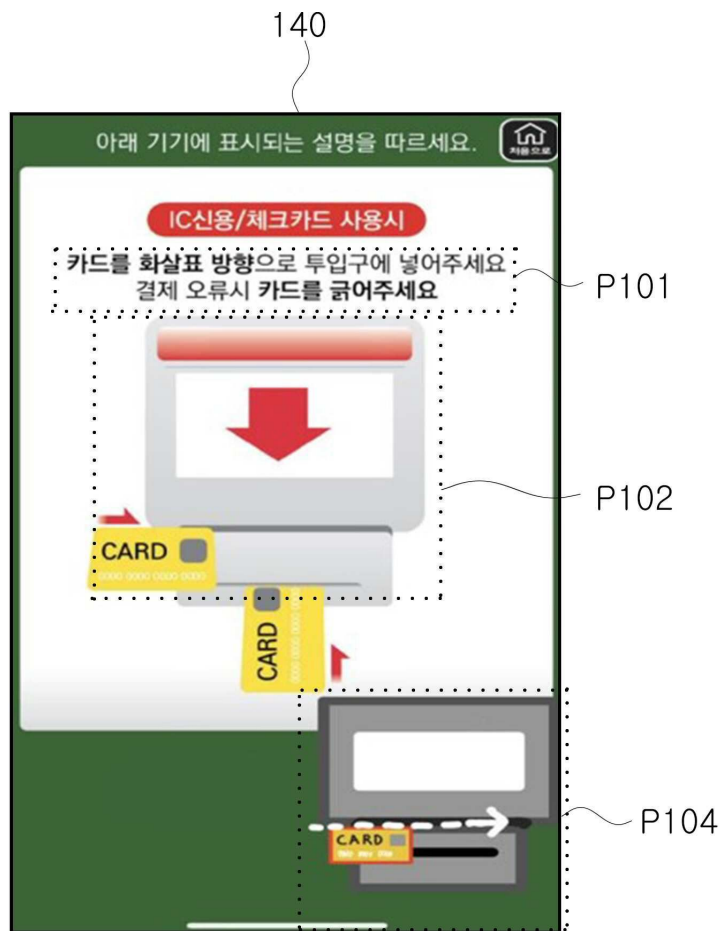
도면9



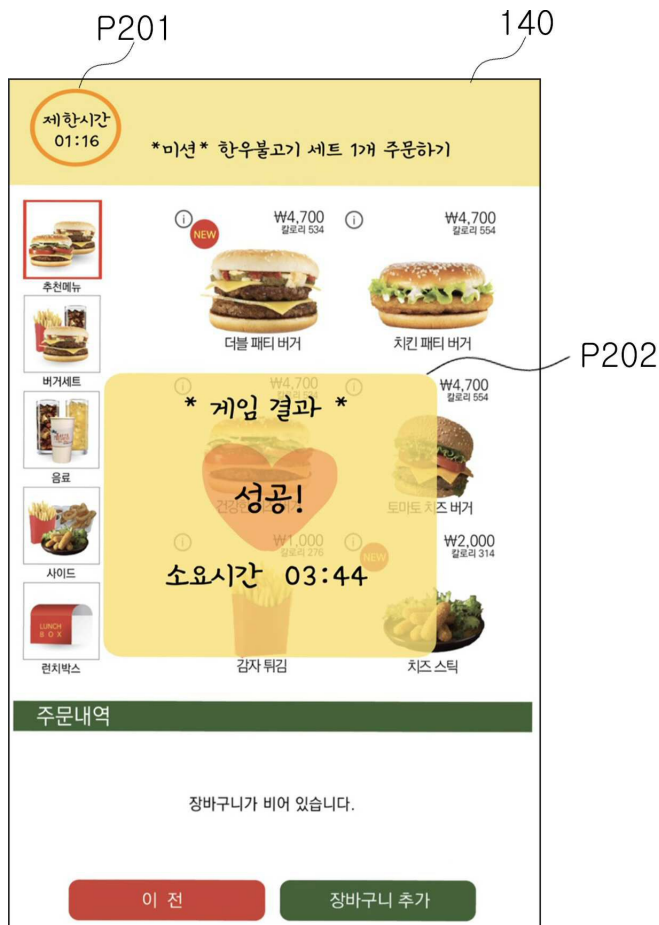
도면10



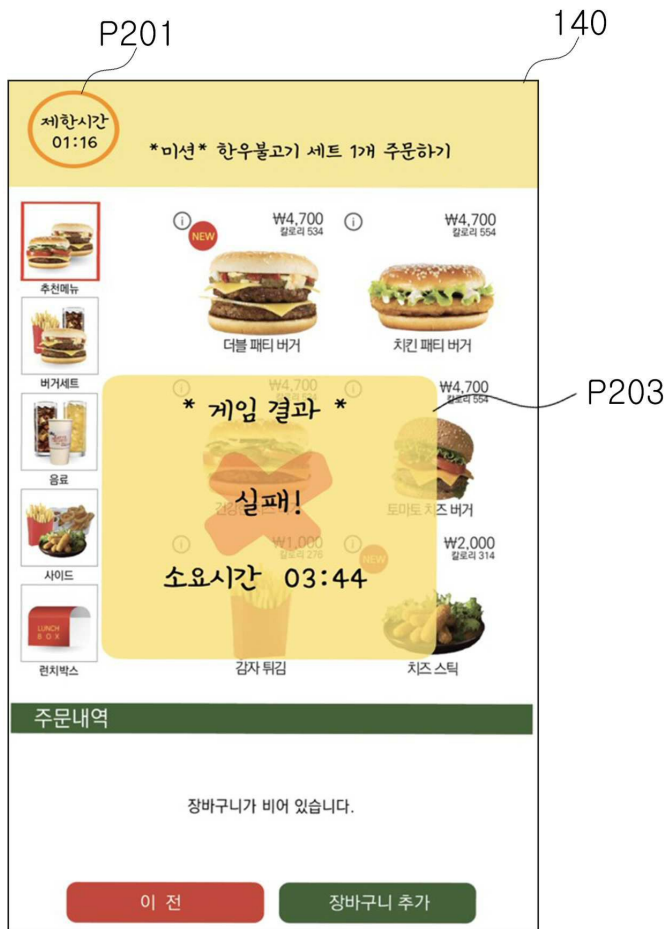
도면11



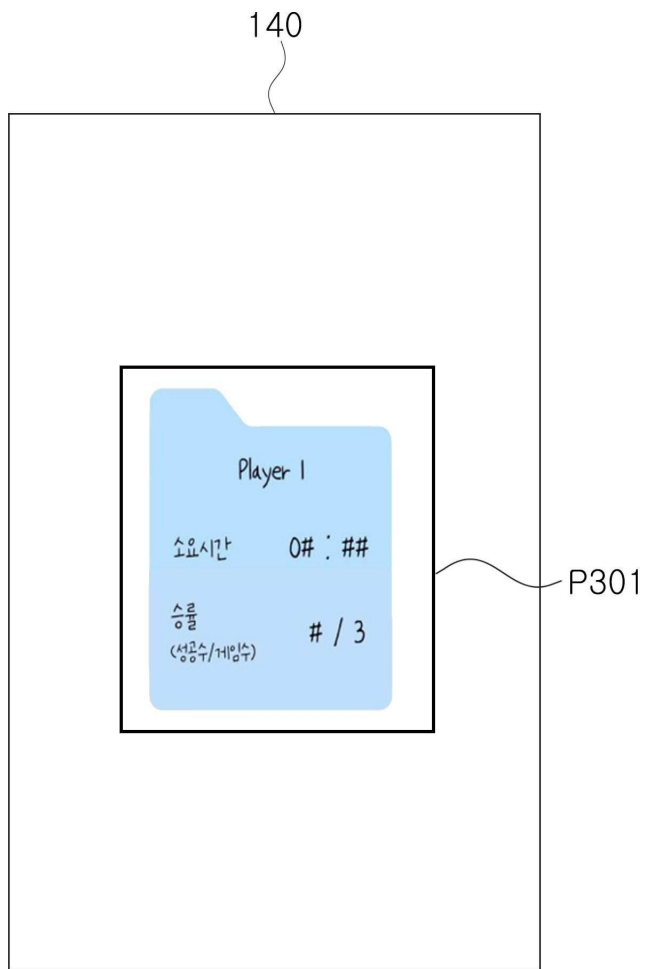
도면12



도면13



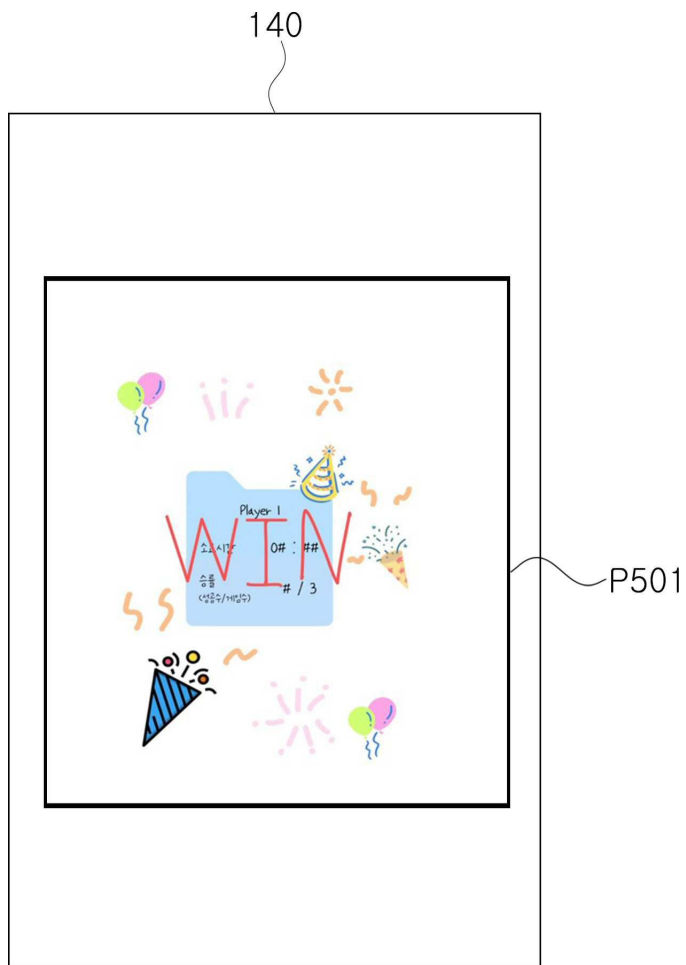
도면14



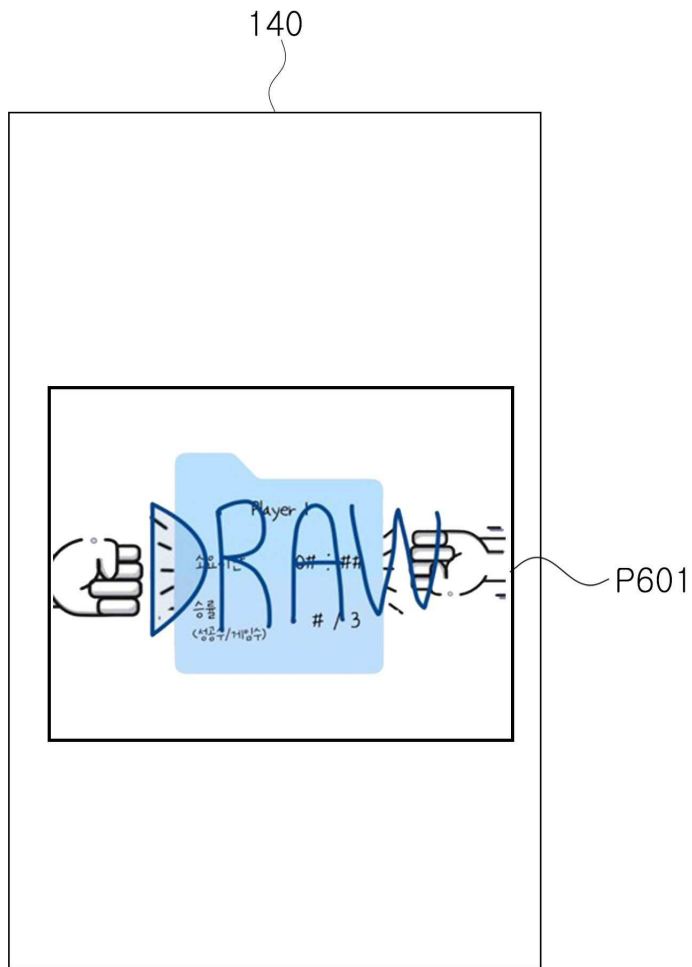
도면15



도면16



도면17



도면18

