



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2009-0104069
(43) 공개일자 2009년10월05일

(51) Int. Cl.

G06Q 30/00 (2006.01) G06Q 20/00 (2006.01)

(21) 출원번호 10-2009-7015571

(22) 출원일자 2007년12월21일

심사청구일자 없음

(85) 번역문제출일자 2009년07월23일

(86) 국제출원번호 PCT/US2007/088615

(87) 국제공개번호 WO 2008/083089

국제공개일자 2008년07월10일

(30) 우선권주장

60/871,898 2006년12월26일 미국(US)

(71) 출원인

비자 유에스에이 인코포레이티드

미합중국, 캘리포니아 94128, 샌프란시스코, 포스트 오피스박스 8999

(72) 발명자

칼슨 마크

미국 캘리포니아 94019 하프 문 베이 미라몬테스 애버뉴 153

(74) 대리인

리엔목특허법인

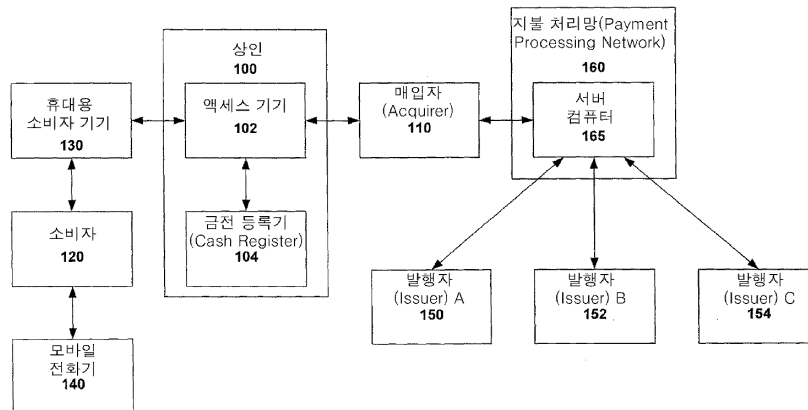
전체 청구항 수 : 총 20 항

(54) 다수 엔티티들의 쿠폰 오퍼

(57) 요약

다수의 엔티티들로부터의 오퍼들은 오퍼 제공자에게 이로운 방식으로 행동하도록 소비자들을 위한 인센티브를 제공한다. 각 오퍼는 그 오퍼가 유효하기 위해 충족되어야 하는 조건들을 정하는 규칙들과 결부된다. 예를 들어, 규칙은 특정의 신용 카드와 같은 특정 지불 형태를 이용하는 것을 증진시키도록 정해질 수도 있다. 따라서, 그 오퍼는 단지 소비자가 그 특정의 신용 카드를 이용하여 상품의 대금을 지불한 경우에만 유효할 것이다. 상인은 그 자신의 오퍼들을 생성하거나 또는 여러가지 소스들(예: 지불 처리 기관(payment processing organization), 발행자, 또는 다른 외부 소스들)로부터 오퍼들을 수신할 수도 있다.

대표도



특허청구의 범위

청구항 1

트랜잭션(transaction) 동안에 소비자 식별자 및 오퍼(offer)를 수신하는 단계;

상기 오퍼를 제공하는 엔티티(entity)로부터 유효화된 오퍼(validated offer)를 수신하는 단계 [상기 오퍼는 상기 오퍼와 연관된 규칙들이 만족될 때 유효화되고, 상기 오퍼는 상기 소비자 식별자에 기초하여 유효화되어지며, 상기 엔티티는 지불 처리 기관(payment processing organization) 또는 발행자(issuer)임]; 및

상기 트랜잭션을 완료하기 위해 유효한 오퍼의 선택을 수신하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 소비자 식별자를 수신하는 것과 상기 유효한 오퍼의 선택을 수신하는 것은 POS(point of sale) 단말에 의해 수행되고,

상기 트랜잭션은 지불 트랜잭션인 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 유효화된 오퍼를 수신하는 단계는 POS 단말 또는 상기 POS 단말과 통신하는 컴퓨터에 의해 수행되며,

상기 POS 단말 또는 컴퓨터는, 상인, 상기 발행자, 및 상기 지불 처리 기관에 의해 제공된 오퍼들이 유효한지를 판단하기 위해 상기 상인, 상기 발행자, 및 상기 지불 처리 기관 중 적어도 두 개와 통신하도록 구성되는 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 4

제1항에 있어서,

휴대용 소비자 기기(portable consumer device)를 사용하여 소비자가 구매한 제품과 연관된 제품 식별자를 수신하는 것을 더 포함하고,

상기 오퍼는 상기 제품에 관련되는 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 5

제1항에 있어서,

상기 오퍼는 소비자와 연관되는 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 6

제1항에 있어서,

상기 소비자 식별자는 휴대용 소비자 기기와 연관된 식별자인 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 7

제6항에 있어서,

상기 휴대용 소비자 기기는 지불 카드(payment card)인 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 8

제1항에 있어서,

상기 소비자 식별자는 소비자와 연관된 휴대용 소비자 기기와 연관된 계좌 번호(account number)인 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 9

제1항에 있어서,

상기 휴대용 소비자 기기는 무선 전화기인 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 10

트랜잭션(transaction) 동안에 소비자 식별자 및 오퍼(offer)를 수신하기 위한 코드;

상기 오퍼를 제공하는 엔티티(entity)로부터 유효화된 오퍼(validated offer)를 수신하기 위한 코드 [상기 오퍼는 상기 오퍼와 연관된 규칙들이 만족될 때 유효화되고, 상기 오퍼는 상기 소비자 식별자에 기초하여 유효화되어지며, 상기 엔티티는 지불 처리 기관(payment processing organization) 또는 발행자(issuer)임]; 및

상기 트랜잭션을 완료하기 위해 유효한 오퍼의 선택을 수신하기 위한 코드를 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 11

제10항에 있어서,

휴대용 소비자 기기(portable consumer device)를 사용하여 소비자가 구매한 제품과 연관된 제품 식별자를 수신하기 위한 코드를 더 포함하고,

상기 오퍼는 상기 제품에 관련되는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 12

제10항의 컴퓨터 판독가능 매체를 포함하는 액세스 기기(access device).

청구항 13

제10항의 컴퓨터 판독가능 매체를 포함하는 서버 컴퓨터.

청구항 14

트랜잭션(transaction) 동안에 소비자에 대한 소비자 식별자 및 오퍼(offer)를 수신하는 단계;

유효화된 오퍼(validated offer)를 수신하는 단계 [상기 오퍼는 상기 오퍼와 연관된 규칙들이 만족될 때 상기 오퍼를 제공한 엔티티(entity)에 의해 유효화되고, 상기 오퍼는 상기 소비자 식별자에 기초하여 유효화되어짐]; 및

상기 트랜잭션을 완료하기 위해 상기 유효화된 오퍼의 선택을 수신하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 15

제14항에 있어서,

상기 오퍼를 수신하는 단계, 상기 유효화된 오퍼를 수신하는 단계, 및 상기 선택을 수신하는 단계는 POS(point of sale) 단말에 의해 수행되고,

상기 POS 단말 또는 상기 POS 단말과 통신하는 컴퓨터는 상인, 발행자(issuer), 및 지불 처리 기관(payment processing organization)에 의해 제공된 오퍼들이 유효한지를 판단하기 위해 상기 상인, 상기 발행자, 및 상기 지불 처리 기관 중 적어도 두 개와 통신하도록 구성되는 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 16

제15항에 있어서,

상기 오퍼는 상기 소비자에 의해 구매되는 제품의 제품 식별자에 관련되는 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 17

트랜잭션(transaction) 동안에 소비자에 대한 소비자 식별자 및 오퍼(offer)를 수신하기 위한 코드;

유효화된 오퍼(validated offer)를 수신하기 위한 코드 [상기 오퍼는 상기 오퍼와 연관된 규칙들이 만족될 때 상기 오퍼를 제공한 엔티티(entity)에 의해 유효화되고, 상기 오퍼는 상기 소비자 식별자에 기초하여 유효화되어짐]; 및

상기 트랜잭션을 완료하기 위해 상기 유효화된 오퍼의 선택을 수신하기 위한 코드를 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 판독가능 매체.

청구항 18

제17항의 컴퓨터 판독가능 매체를 포함하는 액세스 기기(access device).

청구항 19

액세스 기기(access device);

상기 액세스 기기와 통신하는 서버 컴퓨터를 포함하는 시스템으로서,

상기 액세스 기기 또는 상기 서버 컴퓨터는,

상기 액세스 기기 및 상기 서버 컴퓨터에 관해 수행되는 트랜잭션(transaction) 동안에 소비자 식별자 및 오퍼(offer)를 수신하고;

상기 오퍼를 제공하는 엔티티(entity)로부터 유효화된 오퍼(validated offer)를 수신하며 [상기 오퍼는 상기 오퍼와 연관된 규칙들이 만족될 때 유효화되고, 상기 오퍼는 상기 소비자 식별자에 기초하여 유효화되어지며, 상기 엔티티는 지불 처리 기관(payment processing organization) 또는 발행자(issuer)임]; 그리고

상기 트랜잭션을 완료하기 위해 유효한 오퍼의 선택을 수신하도록 구성되는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 20

제19항에 있어서,

상기 트랜잭션은 지불 트랜잭션인 것을 특징으로 하는 시스템.

명세서

기술분야

<1> - 관련 출원들에 대한 상호참조(cross-references)

<2> 본 출원은 2006년 12월 26일에 제출된 미국 임시 특허 출원 번호 60/871,898의 우선권을 주장하고, 그 미국 특허 출원은 그것의 전체로 이 문서에 참조의 방식으로 통합된다.

배경기술

<3> 쿠폰(coupon)은 제품을 구매시 재정적 할인 또는 리베이트(rebate)로 교환될 수 있는 티켓 또는 서류(document)이다. 쿠폰은 상품 및 서비스의 판매를 증진시키기 위한 대중적 방법을 제공한다. 관례적으로, 쿠폰은 패키지화된 소비자 상품들의 제조자들에 의해 또는 판매 증진책의 일부로서 소매점들에서 사용되기 위해 소매상들에 의해 발행된다. 쿠폰들은 흔히 메일, 잡지, 신문, 인터넷, 및 셀 폰(cell phone)과 같은 모바일 기기들을 통해 광범위하게 배포된다.

<4> 쿠폰을 태환하기(redeem) 위해, 소비자는 소매 아웃렛에서 계산원에게 구매될 상품을 제시한다. 그 상품이 구매를 위해 스캔된 후에, 소비자는 쿠폰을 계산원에게 제공한다. 그러면 그 계산원은 금전 등록기(cash register)에 그 쿠폰 내용을 입력하거나 그 쿠폰을 스캔한다. 전통적인 쿠폰들은 단지 금전 등록기에 제한된 양의 정보만을 전달한다. 금전 등록기로 전달되는 데이터의 예들은 쿠폰 번호, 유효 기한, 태환되는 쿠폰들의 수, 및 그 쿠폰이 적용될 수 있는 제품을 포함한다. 금전 등록기는 이 정보를 사용하여 로컬 데이터베이스를 액세스하고 그

쿠폰에 의해 제공되는 오퍼(offer)를 수락하거나 거절한다. 수락된 오퍼들에 대응되는 쿠폰들은 대응되는 상품들에 적용된다.

- <5> 일반적으로 쿠폰은 특정 상품들의 판매를 촉진하기 위해 상인들 및 제조자들에 의해 발행된다. 그러나, 다른 엔티티(entity)들도 또한 소비자 행동에 영향을 끼치기를 바랄 수도 있다. 필요한 것은 상인(merchant), 지불 처리 기관(payment processing organization), 및 발행자(issuer)와 같은 서로 다른 엔티티들에게 소비자에 대한 오퍼들을 제공하는 수단을 제공하는 방법이다.

발명의 상세한 설명

- <6> 본 발명의 실시예들은 다수의 엔티티들로부터의 쿠폰 오퍼들을 소비자들에게로 제공하기 위한 것이다. 그 오퍼들은 오퍼 제공자에게 이로운 방식으로 행동하도록 소비자들을 위한 인센티브(incentive)를 제공한다. 각 오퍼는 그 오퍼가 유효하기(valid) 위해 충족되어야 하는 조건들을 정하는 규칙들과 연관된다. 예를 들어, 규칙은 특정의 신용 카드와 같은 특정 지불 형태를 이용하는 것을 증진시키도록 정해질 수도 있다. 따라서, 그 오퍼는 단지 소비자가 그 특정의 신용 카드를 이용하여 상품의 대금을 지불한 경우에만 유효할 것이다. 상인은 그 자신의 오퍼들을 생성하거나 또는 여러가지 소스들(예: 지불 처리 기관, 발행자, 또는 다른 외부 소스들)로부터 오퍼들을 수신할 수도 있다. 이러한 오퍼들은 본 발명의 실시예들에서 실시간으로 또는 트랜잭션(transaction) 동안에 생성될 수도 있다.
- <7> 예시로서, 소비자는 상점에서 상품을 쇼핑한다. 상인 컴퓨터(예: 금전 등록기)는 구매될 상품과 연관된 SKU(stock keeping unit) 또는 바코드(barcode) 값을 검색하거나(retrieve), 또는 구매될 상품과 연관된 데이터가 그 상인 컴퓨터에 수동으로 기입된다. 소비자는, 스캔되거나 상인 컴퓨터에 수동으로 입력될 수도 있는 적어도 하나의 쿠폰을 제공한다. 서버 컴퓨터는 그 쿠폰과 연관된 규칙들이 만족되는지를 판단하기 위해 그 쿠폰을 제공한 엔티티와 연관된 컴퓨터 및 상인 컴퓨터와 통신한다. 만약 그 규칙들이 만족된다면, 그 쿠폰에 의해 제공되는 할인액이 구매될 제품의 총 비용으로부터 차감된다. 그리고 나서 새로운 총액이 소비자에게 제시된다.
- <8> 예시적인 예에서, 소비자는 특정의 지불 형태를 이용하여 상품을 구매할 인센티브를 제공하는 쿠폰을 가질 수도 있다. 예를 들어, 구매될 상품은 현금 지불에 적용되는 하나의 총액, 지불 처리 기관-후원 카드(payment processing organization-sponsored card)(예: Visa 카드)를 이용하여 지불이 이루어지는 경우 더 낮은 총액, 및 특정 발행자의 신용 카드로 지불이 완료되는 경우 또 다른 더 낮은 총액과 결부될 수도 있다. 상품이 금전 등록기에 스캔된 후에, 소비자는 특정의 신용 카드가 사용되면 할인 오퍼를 제공하는 쿠폰을 제시한다. 그리고 나서 소비자는 금전 등록기와 연관된 POS(point of sale) 단말에 그 특정의 신용 카드를 긁을(swipe) 수도 있다. 상인 컴퓨터는 그 오퍼와 연관된 규칙들이 만족되는지 여부를 판단하기 위해 오퍼 제공자와 연관된 컴퓨터를 액세스한다. 예를 들어, 상인 컴퓨터는 특정 신용 카드의 발행자와 연관된 컴퓨터에 규칙 엔진(rule engine)을 액세스하여, 그 POS에서 소비자가 긁은 신용 카드가 그 특정 신용 카드에 해당하는지를 판단한다. 그 규칙 엔진이 그 오퍼와 연관된 규칙들이 만족됨을 결정한 이후에는, 할인된 총액이 POS 단말에서 소비자에게 제시된다. 그 POS 단말은 또한 소비자가 지불금액을 내게 프롬프팅(prompting)할 수도 있다. 그러면 소비자는 그 할인된 총액이 그 특정의 신용 카드에 청구되도록 상품에 대하여 지불하는 것을 선택한다.
- <9> 본 발명의 하나의 실시예는 트랜잭션 동안에 소비자 식별자 및 오퍼를 수신하는 것을 포함하는 방법에 관한 것이다. 유효화된 오퍼(validated offer)는, 그 오퍼와 연관된 규칙들이 만족될 때, 지불 처리 기관 또는 발행자와 같은 그 오퍼를 제공하는 엔티티로부터 수신된다. 그 오퍼는 소비자 식별자에 기초하여 유효화된다. 그 트랜잭션을 완료하기 위해 그 유효 오퍼의 선택이 수신된다.
- <10> 본 발명의 또 하나의 실시예는 트랜잭션 동안에 소비자에 대한 소비자 식별자 및 오퍼를 수신하고 유효화된 오퍼를 수신하는 것을 포함하는 방법에 관한 것이다. 그 오퍼는 그 오퍼와 연관된 규칙들이 만족되는 경우 그 오퍼를 제공하는 엔티티에 의해 유효화된다. 그 오퍼는 소비자 식별자에 기초하여 유효화된다. 그 트랜잭션을 완료하기 위해 그 유효화된 오퍼의 선택이 수신된다.
- <11> 본 발명의 또 하나의 실시예는 액세스 기기 및 그 액세스 기기와 통신하는 서버 컴퓨터를 포함하는 시스템에 관한 것이다. 그 액세스 기기 또는 그 서버 컴퓨터는, 그 액세스 기기 및 그 서버 컴퓨터에 관하여 수행되는 트랜잭션 동안에 소비자 식별자 및 오퍼를 수신하고; 그 오퍼를 제공하는 엔티티로부터 유효화된 오퍼를 수신하며 [여기서 그 오퍼는 그 오퍼와 연관된 규칙들이 만족될 때 유효화되며, 그 오퍼는 그 소비자 식별자에 기초하여 유효화되며, 여기서 그 엔티티는 지불 처리 기관이나 발행자임]; 그리고 그 트랜잭션을 완료하기 위해 그 유효 오퍼의 선택을 수신하도록 구성된다.

<12> 본 발명에 관한 이들 및 다른 실시예들은 아래에서 더 상세하게 기술된다.

실시예

- <19> 여러가지 엔티티들은 여러가지 이유들 때문에 소비자 행동에 영향을 끼칠려는 것을 시도할 수도 있다. 예를 들어, 첫 번째 당사자는 사용되어지는 신용 카드가 자신으로부터 발행되는지만을 신경쓸 수도 있는 발행 은행을 포함할 수도 있다. 두 번째 당사자는 자신의 카드가 사용되는지만을 신경쓸 수도 있는 지불 처리 기관(예: Visa, 제3자 처리자(third party processor) 등)을 포함할 수도 있다. 세 번째 당사자는 자신의 상점에서 구매가 이루어지는지만을 신경쓸 수도 있는 상인일 수도 있다.
- <20> 본 발명의 실시예들은 트랜잭션 동안에 여러가지 유형의 쿠폰 오퍼들 또는 다른 유형의 오퍼들을 도입하기 위해 사용될 수 있다. 이러한 오퍼들은 발행자 쿠폰, 지불 처리 기관 쿠폰(예: 매입자(acquirer) 쿠폰), 상인 쿠폰, 제조자 쿠폰 등을 포함할 수도 있다.
- <21> 본 발명의 실시예들에 따라, POS 단말은 적절한 규칙들이 만족되는 경우에만 쿠폰들을 제공하도록 그리고/또는 태환하도록 구성된다. 예를 들면, 지불 처리 기관 오퍼는 지불 처리 기관 브랜드의 신용 카드가 사용되는 경우에만 소비자에 의해 태환가능하거나 소비자에게 제공될 수도 있다. 또 다른 예에서, 발행자(예: 시티은행(Citibank))는 소비자가 발행자-특정(issuer-specific) 신용 카드를 사용하면 오퍼를 제공하거나 태환할 수도 있다. 그러면, 상인, 지불 처리 기관, 또는 발행자로부터 다양한 오퍼들을 수신하는 것에 응답하여, 소비자는 그 소비자에게 제공되는 최상의 오퍼에 기초하여 특정 지불 형태를 선택할 수 있고, 그리고/또는 그 소비자가 특정 제품들을 사게끔 유도하기 위한 오퍼들을 제공할 수 있다.
- <22> 여러가지 엔티티들로부터의 쿠폰 오퍼들의 몇 가지 특정 예들이 아래에서 제공된다. 본 발명의 몇 가지 실시예들에서, 이들 여러가지 유형의 오퍼들은 단일 액세스 기기(예: POS 단말)에 프로세싱될 수 있거나, 또는 서버 컴퓨터(예: 지불 처리 기관에 또는 다른 위치에 있는 서버 컴퓨터)에 의해 프로세싱될 수 있다. 그 액세스 기기 또는 그 서버 컴퓨터는 어떤 오퍼들이 유효한지를 판단하기 위해 지불 트랜잭션 동안 이들 엔티티들의 각각과 통신할 수 있다.
- <23> ● 파트너 상인의 발행 오퍼: 여기서, 상인은 오퍼의 목표들을 설정한다. 그 상인이 이용되는 지불 형태의 유형(예: 현금 vs. 신용 카드)에 관해 관심을 가질 수도 있지만, 그 상인은 일반적으로 소비자가 자신에 의하여 이용되어지고 있는 지불 종류를 인정하는 한 그 소비자에 의하여 이용되어지고 있는 지불 종류에 관심을 갖지 않는다. 그 상인의 목표는 그 상인의 제품들이나 서비스들을 사도록, 그리고 잠재적으로 특정 제품들이나 서비스들(예: 재고가 과잉된 아이템들)을 구매하도록 소비자들을 설득하는 것이다.
- <24> ● 지불 처리 기관(예: 매입자)의 발행 오퍼: 지불 처리 기관의 목표는 브랜드 이용을 증가시키는 것일 수도 있다. 지불 처리 기관은 단지 소비자가 그 지불 처리 기관의 서비스표가 부착된 휴대용 소비자 기기(portable consumer device)로 지불하는 경우에만 오퍼를 제공하고 태환할 수도 있다.
- <25> ● 발행자에 의해 발행된 오퍼: 발행자는 일반적으로 휴대용 소비자 기기가 가맹된 특정의 지불 처리 기관에 관심을 가지지 않는다. 예를 들어, Bank of America와 같은 발행자는 Visa 브랜드 및 Mastercard 브랜드를 이용하여 신용 카드들을 발행할 수도 있다. 전형적으로, 발행자는, 소비자가 Bank of America에 의해 발행된 카드를 사용하는 한, 소비자가 Visa 브랜드의 신용 카드 또는 Mastercard 브랜드의 신용 카드를 이용하는지 여부에겐 덜 관심을 가질 수도 있다.
- <26> 이 문서에서 사용되는 것으로서, "트랜잭션"은 소비자가 구매할 상품 또는 서비스를 선택하고 그것들에 대해 지불할 준비를 하는 시간을 포함하지만 이에 제한되지 않을 수도 있다. 예를 들어, 바람직한 트랜잭션은, 소비자가 식료품점에서 구매할 제품들을 선택하고 그 선택된 제품들이 금전 등록기와 같은 POS 단말에서 스캔되는 시간을 포함할 수도 있다. 또한 소비자는 그 POS 단말에 적어도 하나의 쿠폰을 제공한다. 소비자는, 예를 들어 신용 카드(credit card) 또는 직불 카드(debit card)와 같은 휴대용 소비자 기기를 스캔함에 의해 POS 단말에서 식별된다. 그러면 이 스캔된 정보(예: SKU 즉 재고 관리 단위, NLU 또는 쿠폰 식별 번호, 소비자를 식별하는 계좌 번호(account number) 등)는 서버 컴퓨터로 전송될 수도 있다. 그러면 서버 컴퓨터는 오퍼와 연관된 규칙들이 만족되는지를 판단하기 위해 그 오퍼와 연관된 엔티티(예: 상인, 지불 처리 기관들, 및 다양한 발행자들)와 통신할 수도 있다. 만약 그 규칙들이 만족된다면, 그 오퍼는 구매될 상품들에 적용된다(예: 소비자는 할인된 총액을 제시받는다).
- <27> 예시로서, 본 발명의 실시예들은 소비자 행동에 영향을 끼칠 인센티브들을 제공하는 다양한 상이한 엔티티들로

부터의 오퍼들에 연관된다. 각 오퍼는 그 오퍼가 유효하기 위해 만족되어야 할 조건들을 정하는 일정한 규칙들과 결부된다. 그 상인은 다양한 소스들(예: 매입자, 발행자, 또는 다른 외부 소스들)로부터 오퍼들을 수신한다. 그 상인은 또한 소비자들에게 제공할 그 자신의 오퍼들을 생성할 수도 있다.

<28> 소비자가 상점에서 상품들을 선택한 후에, 그 소비자는 그 상품들을 스캔하거나 그렇지 않으면 상인 컴퓨터에 입력하기 위해 POS 단말(예: 금전 등록기 또는 셀프서비스 정산 단말(self-service check out terminal))에 접근한다. 또한 소비자는 소비자 식별자(예: 신용 카드 번호, 별칭(alias), 이메일 주소 등)를 제공하여 그 소비자의 신원이 판단될 수도 있다. 상인 컴퓨터는 스캔된 상품들과 연관된 SKU 또는 바코드 값, 및 그 소비자 식별자와 연관된 임의의 정보를 검색한다. 또한 소비자는 트랜잭션에 적용될 수도 있는 적어도 하나의 오퍼를 제공한다. 서버 컴퓨터는 그 오퍼와 연관된 규칙들이 만족되는지를 결정하기 위해 그 오퍼와 연관된 엔티티(예: 상인 컴퓨터, 매입자 컴퓨터, 및/또는 다양한 발행자 컴퓨터들)와 통신한다. 만약 그 오퍼와 연관된 규칙들이 만족되면, 그 오퍼는 유효화되고 할인된 총액이 POS 단말에서 그 소비자에게 제시된다. POS 단말은 또한 소비자가 지불금액을 내도록 프롬프팅할 수도 있다. 그러면 소비자는 그 상품에 대해 지불하는 것을 선택한다.

<29> 도 1은 본 발명의 실시예들에 따라 다수의 엔티티들로부터의 오퍼들을 소비자에게로 제공하는 시스템에 관한 바람직한 블록 다이어그램을 보여준다. 그 시스템은 상인(100) 및 그 상인(100)과 연관된 매입자(110)를 포함한다. 전형적인 지불 트랜잭션에서, 소비자(120)는 휴대용 소비자 기기(130) 또는 모바일 전화기(140)를 사용하여 상인(100)에게서 상품 또는 서비스를 구매할 수도 있다. 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따라 모바일 전화기(140)에서 있을 수도 있는 몇 가지 요소들에 관한 바람직한 블록 다이어그램을 보여준다. 매입자(130)는 서버 컴퓨터(165)를 구비한 지불 처리망(payment processing network, 160)을 거쳐 발행자들(A, B, 및 C)(150, 152, 154)과 통신할 수 있다.

<30> 매입자(130)는 전형적으로 상인 계좌를 가지는 은행이다. 발행자들(150, 152, 154)도 각각 은행일 수도 있지만, 소매점과 같은 임의의 영업 엔티티일 수 있다. 몇 가지 엔티티들은 매입자들 및 발행자들 양자 모두이고, 본 발명의 실시예들은 이러한 엔티티들을 포함한다. 각 발행자(150, 152, 154)는 그 자신의 서버 컴퓨터(미도시)를 동작시킬 수도 있고, 그 서버 컴퓨터는 발행자(150, 152, 154)가 수행하는 기능들을 수행하기 위한 코드를 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체를 가질 수도 있다. 계좌 번호 정보 및 다른 정보를 포함하는 발행자 데이터베이스(미도시)는 서버 컴퓨터(165)에 동작가능하게 연결될 수도 있다.

<31> 소비자(120)는 상품 또는 서비스를 구매할 수 있는 개인 또는 기관 예컨대 기업일 수도 있다.

<32> 휴대용 소비자 기기(130)는 임의의 적합한 형태일 수도 있다. 예를 들어, 적합한 휴대용 소비자 기기들은 그것들이 소비자의 지갑 및/또는 주머니 안에 꼭 맞을 수 있도록 작고 간결하며 핸드헬드(hand-held)일 수 있다. 휴대용 소비자 기기들의 예는 스마트 카드들, (자기대(magnetic strip)를 가지고 있고 마이크로프로세서를 가지고 있지 않은) 보통의 신용 카드 또는 직불 카드, 키체인 기기(keychain device)들(예컨대 Exxon-Mobil 사에서 나온 상업적으로 이용가능한 SpeedpassTM) 등을 포함할 수도 있다. 휴대용 소비자 기기들의 다른 예들은 셀룰러 전화기, PDA(personal digital assistant), 페이지(pager), 비접촉식 카드(contactless card)(예: RFID 카드), 지불 카드(payment card), 보안 카드(security card), 액세스 카드(access card), 스마트 미디어(smart media), 트랜스폰더(transponder) 등을 포함한다. 또한 휴대용 소비자 기기들은 직불 기기(예: 직불 카드), 신용 기기(예: 신용 카드), 또는 가치 저장 기기(예: 가치 저장 카드(stored value card))일 수 있다.

<33> 지불 처리망(160)은, 데이터 처리 서브시스템들, 네트워크들, 및 승인허가 서비스(authorization service), 예외 파일 서비스(exception file service), 그리고 청산 및 결산(clearing and settlement) 서비스를 지원하고 전달하기 위해 사용되는 운영부들을 포함할 수도 있다. 바람직한 지불 처리망은 VisaNetTM을 포함할 수도 있다. VisaNetTM과 같은 지불 처리망은 신용 카드 트랜잭션, 직불 카드 트랜잭션, 및 다른 유형의 상거래 트랜잭션을 프로세싱할 수 있다. VisaNetTM은 특히, 승인허가 요청들을 처리하는 VIP 시스템(Visa Integrated Payments system) 및 청산 및 결산 서비스들을 수행하는 Base II 시스템을 포함한다.

<34> 지불 처리망(160)의 서버 컴퓨터(165)는 전형적으로 하나의 강력한 컴퓨터 또는 컴퓨터들의 클러스터(cluster)이다. 예를 들어, 서버 컴퓨터(165)는 대형 메인프레임(large mainframe), 미니컴퓨터 클러스터, 또는 한 유닛으로서 기능하는 일군의 서버들일 수 있다. 하나의 예에서, 서버 컴퓨터(165)는 웹 서버에 연결된 데이터베이스 서버일 수도 있다. 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따라 서버 컴퓨터(165)에 있을 수도 있는 몇 가지 요소들에 관한 바람직한 블록 다이어그램을 보여준다. 지불 처리망(160)은 인터넷을 포함한 임의의 적합한 유선 또는 무

선 네트워크를 이용할 수도 있다.

- <35> 상인(100)은 휴대용 소비자 기기(130) 및 모바일 전화기(140)와 상호작용할 수 있는 액세스 기기(102)를 포함한다. 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따라 액세스 기기(102)에 있을 수도 있는 몇 가지 요소들에 관한 바람직한 블록 다이어그램을 보여준다. 또한 상인은 액세스 기기(102)에 연결된 금전 등록기(104)를 포함한다.
- <36> 전형적인 구매 트랜잭션에서, 소비자(120)는 휴대용 소비자 기기(130)를 사용하여 상인(100)에게서 상품 또는 서비스를 구매한다. 소비자의 휴대용 소비자 기기(130)는 액세스 기기(102)와 상호작용한다. 예를 들어, 소비자(120)는 액세스 기기(102)의 리더에 신용 카드를 긁을 수도 있다. 대안적으로, 그 리더는 비접촉식 리더를 포함할 수도 있고, 휴대용 소비자 기기(130)는 모바일 전화기(140)와 같이 비접촉식 기기일 수도 있다.
- <37> 그때 승인허가 요청 메시지는 매입자(110)에게 포워딩된다. 승인허가 요청 메시지를 수신한 후에, 매입자(110)는 지불 처리망(160)으로 승인허가 요청 메시지를 송신한다. 서버 컴퓨터(165)는 휴대용 소비자 기기(130)의 발행자(150, 152, 154)에게 그 승인허가 요청 메시지를 포워딩한다.
- <38> 발행자(150, 152, 154)가 승인허가 요청 메시지를 수신한 후에, 발행자(150, 152, 154)는 현재 트랜잭션이 승인허가되는지 아닌지 여부를 나타내기 위해 지불 처리망(160)에게 승인허가 응답 메시지를 반환한다. 서버 컴퓨터(165)는 매입자(110)에게 그 승인허가 응답 메시지를 반환하여 포워딩한다. 매입자(110)는 상인(100)에게 그 응답 메시지를 반환한다.
- <39> 상인(100)이 승인허가 응답 메시지를 수신한 후에, 액세스 기기(102)는 소비자(120)에게 그 승인허가 응답 메시지를 제공할 수도 있다. 그 승인허가 응답 메시지는 터치 스크린 상에 디스플레이될 수도 있거나, 또는 영수증 상에 인쇄 출력될 수도 있다.
- <40> 영업일의 마지막에, 청산 및 결산 프로세스가 지불 처리망(160)에 의해 수행될 수도 있다. 청산 프로세스는 매입자(110) 및 발행자(150, 152, 154) 간에 재정적 세부사항(detail)들을 교환하여 소비자의 계좌에 정보제공하고(posting) 소비자의 결산(결제) 상태를 조정(reconciliation)하는 것을 촉진시킨다.
- <41> 아래에서 기술되는 본 발명의 실시예들 중 몇 가지는 상기에서 기술된 것과 같은 지불 처리 시스템, 또는 그 지불 처리 시스템 내 컴포넌트들의 임의의 적합한 조합을 이용할 수도 있다.
- <42> 본 발명의 실시예들에 따라, 다수 엔티티들로부터의 쿠폰 오퍼들을 소비자에게 제공하는 시스템은 도 1을 참조하여 아래에서 기술된다. 그 오퍼들은, 상인(100), 매입자(110), 발행자(150, 152, 154), 또는 상인(100)에 의한 판매를 위해 제공되는 상품들의 제조자와 같이 소비자 행동에 영향을 끼치는 것을 추구하는 임의의 다른 엔티티에 의해 제공될 수도 있다.
- <43> 각 발행자(150, 152, 154)는 오퍼를 제공할 수도 있다. 매입자(110)도 또한 오퍼를 생성할 수도 있다. 상인(100)은 상인(100)의 판매를 위해 제공되는 상품들의 제조자로부터와 같이 다른 외부의 소스들로부터 오퍼들을 수신할 수도 있다. 상인(100)은 또한 소비자(120)에게 제공할 그 자신의 오퍼들을 생성할 수도 있다. 하나의 실시예에서, 상인(100)은 어느 오퍼들을 수락하고 어느 오퍼들을 거절할 것인지를 결정한다. 예를 들어, 매입자 오퍼는 발행자 오퍼와 상충할 수도 있다. 따라서, 상인(100)은 단지 매입자 오퍼만을 소비자들에게 제공할 것을 결정할 수도 있다.
- <44> 각 오퍼는 하나 이상의 규칙들과 연관된다. 그 규칙은 그 오퍼가 유효하기 위해 만족되어야 할 조건들을 정한다. 예를 들어, 소비자가 특정의 신용 카드를 사용할 때만 유효한 오퍼가 소비자에게 제공될 수도 있다. 그 오퍼에 상응하는 신용 카드를 이용함으로써, 소비자는 구매 상품들에 대한 할인된 가격 또는 비행기를 자주 이용하는 사람의 포인트들과 같은 다른 인센티브들을 받을 수도 있다. 또 다른 예에서, 그 규칙들은 오퍼가 특정의 기간 동안에만 유효한 것임을 정할 수도 있다. 구체적으로, 피크를 지난 한산한 시간들 동안 소비자들이 쇼핑할 인센티브를 제공하기 위해, 오퍼는 하루 중 특정 시간(예: 소매 영업에서의 처음 두 시간)에 대응될 수도 있다. 또 다른 실시예에서, 그 오퍼는 주 또는 월 중 특별한 날(예: 월의 세 번째 화요일에 노인 할인)과 결합된 소비자의 신원에 대응될 수도 있다. 유사하게, 오퍼는 계절이 끝난 후에 계절 아이템들에 대하여 제공될 수도 있다. 예를 들어, 여름 상품 할인 오퍼들은 재고 과잉된 아이템들을 방출하는 것을 시도하여 9월달과 10월달 동안 유효할 수도 있다.
- <45> 소비자(120)는 구매될 수도 있는 상품을 상인(100) 측에 스캔함으로써 트랜잭션을 개시한다. 예를 들어, 소매 아웃렛에서 구매할 상품을 선택한 후에, 소비자(120)는 그 아이템에 대해 지불하기 위해 계산원 또는 셀프서비스 정산 단말에 다가갈 수도 있다. 그 트랜잭션은 소비자(120) 또는 계산원이 금전 등록기(104)를 이용하여 구

매될 아이템들의 내용을 입력하거나 스캔할 때 개시될 수도 있다. 임의의 쿠폰들 또는 다른 오퍼들도 또한 금전 등록기(104) 또는 액세스 기기(102)를 이용하여 제출될 수도 있다. 예를 들어, 종이 쿠폰들은 금전 등록기(104)에 스캔될 수도 있고 모바일 전화기(140) 상에 저장된 전자 오퍼들은 액세스 기기(102)에 제공될 수도 있다.

<46> 소비자 식별자는 소비자를 식별하기 위해 트랜잭션 동안 제공된다. 하나의 실시예에서, 소비자(120)는 모바일 전화기(140)에 의해 액세스 기기(102)에서 식별된다. 또 다른 실시예에서, 소비자(120)는 액세스 기기(102)에 휴대용 소비자 기기(130)(예: 상인과 연관된 저축 카드(savings card), 신용 카드, 비접촉식 카드 등)를 스캔함으로써 식별된다. 소비자 식별자는 스캔된 지불 카드와 연관된 계좌 번호에 대응될 수도 있다. 또 하나의 실시예에서, 소비자(120)는 터치 스크린 또는 소정의 다른 입력/출력 기기를 사용하여 액세스 기기(102)에 개인 식별 코드를 기입함으로써 그 자신을 식별한다.

<47> 소비자 식별자 및 아이템 정보가 액세스 기기(102)에 기입된 후에, 오퍼들의 유효화된다. 액세스 기기(102)는 적용가능 오퍼와 연관된 엔티티를 식별하고, 그리고 나서 그 적용가능 오퍼와 연관된 엔티티에게 적절한 메시지를 라우팅할 수도 있다. 이를 행하기 위한 로직은 액세스 기기(102) 또는 그 액세스 기기(102)에 액세스가능한 컴퓨터(예: 백엔드의 상인 컴퓨터)에 있는 하드웨어 및/또는 소프트웨어에 상주할 수도 있다. 하나의 실시예에서, 하나 이상의 오퍼가 동일한 아이템에 적용될 수도 있다. 만약 그 오퍼가 상인(100)과 연관된다면, 그 오퍼는 그 오퍼에 적용되는 규칙들이 만족되는지 여부를 결정하기 위해 상인(100) 측에서 유효화된다. 만약 그 오퍼가 매입자(110)와 연관된다면, 그 오퍼 및 소비자 식별자는 매입자(110)에게 포워딩되어서 그 오퍼가 유효한지 여부에 대한 결정이 이루어진다. 유사하게, 만약 그 오퍼가 발행자(150, 152, 154)에 의해 제공된다면, 그 오퍼 및 소비자 식별자는 그 오퍼의 유효성을 판단하기 위해 서버 컴퓨터(165)를 거쳐 해당 발행자(150, 152, 154)에게 포워딩된다. 하나의 실시예에서, 오퍼는 그 오퍼의 조건들이 만족될 때 유효화된다. 이는 그 오퍼와 연관된 조건들을 규칙 엔진(미도시)에 대해 매칭시킴으로써 행해질 수도 있다. 규칙 엔진은 상인(100), 매입자(110), 서버 컴퓨터(165), 및/또는 발행자들(150, 152, 154) 측에 위치할 수도 있다.

<48> 예를 들어, 발행자에 의해 제공되는 오퍼는 단지 소비자(120)가 특정 아이템을 3개 또는 그 이상의 양만큼 구매하는 경우에만 유효할 수도 있다. 소비자(120)가 액세스 기기(102)에 오퍼 표시자(offer indicator)(예: 전자 쿠폰 코드)를 제공한 후에, 그것은 서버 컴퓨터(165)를 거쳐 그 오퍼를 제공하는 발행자의 규칙 엔진으로부터 3개 이상인 아이템에 관한 규칙을 검색하고, 그리고 나서 3개 이상의 아이템들이 구매되었는지 여부를 식별하기 위해 금전 등록기(104)를 액세스한다. 그 오퍼는 그 아이템이 3개 이하로 구매된 경우에는 유효화되지 않을 것이다.

<49> 하나의 실시예에서, 하나 이상의 규칙이 오퍼에 적용될 수도 있다. 예를 들어, 오퍼는 특정 지불 형태와 연관된 계좌 잔액이 기결정된 액보다 더 많은 경우에만 그 특정 지불 형태에 대하여 유효할 수도 있다. 따라서, 만약 소비자(120)가 다른 지불 형태를 이용한다면 또는 만약 그 유효한 지불 형태와 연관된 계좌 잔액이 그 기결정된 액보다 더 작으면, 그 오퍼는 유효화되지 않을 것이다.

<50> 어떠한 수의 규칙들이라도 임의의 오퍼와 연관될 수도 있다. 규칙들의 예는 다음을 포함한다: 지불 유형, 하루 중 시간, 주중 요일, 월중 날짜, 연중 월, 구매될 아이템들의 총량, 구매될 특정 아이템의 양, 소비자 특성들(예: 나이, 성별, 거주지 주소, 수입 수준) 등. 관련 기술분야에서 보통의 숙련도를 가진 자가 인식할 바와 같이, 예시적 규칙들의 리스트는 모든 항목들을 포함하는 것이 아니고 부가적인 규칙들이 본 발명의 실시예들의 사상 및 범위로부터 벗어남이 없이 오퍼에 연관될 수 있다.

<51> 하나의 유형의 오퍼에 따르면, 그 오퍼는 소비자(120)가 자신을 식별하기 위해 사용한 휴대용 소비자 기기(130)의 유형(예: 신용 카드)과 연관될 수도 있다. 그 오퍼는 소비자가 액세스 기기(102)에 긁은 신용 카드가 그 오퍼와 연관된 신용 카드에 해당함을 판단함으로써 유효화된다. 하나의 실시예에서, 액세스 기기(102)는 그 오퍼와 연관된 신용 카드를 사용하여 지불할 인센티브를 제공하기 위해 할인된 액수를 디스플레이할 수도 있다. 따라서, 사용자는 이전에 긁은 신용 카드를 사용하여 지불금액을 내도록 프롬프트된다. 다른 방안으로, 소비자(120)는 그 소비자의 월간 신용카드 계산서(statement)에 할인이 적용될 것임을 통지받을 수도 있다.

<52> 하나의 실시예에서, 액세스 기기(102)는 소비자(120)에 의해 사용되는 지불 형태에 기초하여 상이한 액수들을 디스플레이할 수도 있다. 구체적으로, 액세스 기기(102)는 만약 특정 신용 카드가 사용되는 경우 하나의 액수, 다른 신용 카드가 사용되는 경우 다른 액수, 그리고 현금, 수표 또는 직불 카드에 의해 지불이 이루어지는 경우 또 다른 액수를 디스플레이할 수도 있다. 그러면 소비자(120)는 액세스 기기(102)에서 지불 방법을 선택한다. 만약 소비자(120)가 액세스 기기(102)에 새로운 지불 형태(예: 상인(100) 측에서 과거에 사용되지 않았었던 신용 카드)를 제시한다면, 그 새로운 지불 형태와 연관된 정보가 상인(100) 측에 저장된다. 따라서, 만약 동일한

지불 형태가 나중에 사용된다면, 액세스 기기(102)는 소비자(120)를 인식할 것이고 그 지불 형태와 연관된 오퍼들을 제공할 수도 있다.

<53> 또 다른 예에서, 오퍼는 소비자(120)가 구매를 위해 선택한 특정 아이템에 기초하여 포인트들을 주거나, 또는 무료 또는 할인된 아이템들과 같은 인센티브들을 제공할 수도 있다. 구체적으로, 소비자(120)는 가루로 된 커피를 구매할 수도 있고 액세스 기기(102)는 커피를 구매하는 소비자들에게 오퍼들을 제공하려고 하는 발행자에게 이 제품 정보를 제공한다. 그러면 그 발행자는 가까운 커피 소매상 측에서 한 잔의 무료 커피를 받도록 액세스 기기(102)에서 소비자(120)에게 오퍼를 제공할 수도 있다. 소비자(120)는 액세스 기기(102)에서 그 오퍼를 수락할 수도 있다. 하나의 실시예에서, 수락되는 오퍼들의 수는 제한된다. 예를 들어, 한 잔의 무료 커피에 대한 오퍼는 임의의 주어진 날에 30개의 수락 오퍼들로 제한될 수도 있다.

<54> 액세스 기기(102)는 구매 트랜잭션을 완료하기 위해 금전 등록기(104)에게로 소비자(120)에 의해 제공된 지불 정보를 송신한다. 액세스 기기(102)는 오퍼에 대한 송금액(remittance)을 조정하는 것을 시작할 수도 있다. 예를 들어, 그 오퍼가 발행자(150, 152, 154)에 의해 제공되었다면, 상인(100)은 그 발행자로부터의 오퍼에 대응되는 액수(예: 할인된 액수)를 요청하고 검색할 수도 있다. 하나의 실시예에서, 오퍼 송금(offer remittance)은 청산 및 결산 프로세스 동안 하루의 마지막에 일어난다.

<55> 도 2는 모바일 전화기(140)의 몇 가지 컴포넌트들에 관한 블록 다이어그램을 보여준다. 그 전화기(140)는 컴퓨터 판독가능 매체(200) 및 몸체(210)를 포함할 수도 있다. 컴퓨터 판독가능 매체(200)는 몸체(210) 내에 존재할 수도 있거나, 또는 그것으로부터 분리가능할 수도 있다. 몸체(210)는 플라스틱 기판, 하우징(housing), 또는 다른 구조물의 형태일 수도 있다. 컴퓨터 판독가능 매체(200)는 데이터를 저장하는 메모리일 수도 있고 자기대, 메모리 칩 등을 포함하는 임의의 적합한 형태일 수도 있다.

<56> 컴퓨터 판독가능 매체(200)는 이 문서에서 기술된 기능들 중 어느 것을 수행하기 위한 코드를 포함할 수도 있다. 예를 들면, 컴퓨터 판독가능 매체(200)는 액세스 기기에서 소비자를 식별하기 위한 코드를 포함할 수도 있다. 컴퓨터 판독가능 매체(200)는 또한 전화기(140)에 의해 스캔된 아이템들에 대응되는 오퍼들을 식별하기 위해 액세스 기기와 통신하기 위한 코드를 포함할 수도 있다.

<57> 전화기(140)는 비접촉식 요소(220)를 더 포함할 수도 있는데, 여기서 그 비접촉식 요소는 전형적으로 안테나와 같은 관련 무선 전송(예: 데이터 전송) 요소를 가진 반도체 칩(또는 다른 데이터 저장 요소)의 형태로 구현된다. 셀룰러 네트워크를 거쳐 전송된 데이터 또는 제어 명령들은 비접촉식 요소 인터페이스(미도시)에 의해 비접촉식 요소(220)에 적용될 수도 있다. 비접촉식 요소 인터페이스는 모바일 기기 회로 (및 따라서 셀룰러 네트워크) 및 비접촉식 요소(220) 간에 데이터 및/또는 제어 명령들의 교환을 허용하도록 기능한다.

<58> 비접촉식 요소(220)는 전형적으로 표준화된 프로토콜 또는 데이터 전송 메커니즘(예: ISO 14443/NFC)에 따른 근거리 통신(near field communications; NFC) 기능(또는 근거리 통신 매체)을 이용하여 데이터를 전송하고 수신할 수 있다. 근거리 통신 기능은 단거리 영역 통신 기능 예컨대 RFID, 블루투스(Bluetooth™), 적외선, 또는 전화기(140) 및 지불 처리망(160) 간에 데이터를 교환하는데 사용될 수 있는 다른 데이터 전송 기능이거나 또는 그것은 휴대폰(140) 및 액세스 기기(102) 간에 데이터를 교환하는데 사용될 수 있다. 따라서, 전화기(140)는 셀룰러 네트워크 및 근거리 통신 기능 양자를 거쳐 데이터 및/또는 제어 명령들을 송수신하고 전송할 수 있다.

<59> 전화기(140)는 또한 전화기(140)의 기능들을 처리하는 프로세서(230)(예: 마이크로프로세서), 및 구매될 수도 있는 아이템들과 연관된 오퍼들과 다른 정보와 메시지들을 소비자들이 볼 수 있게 해 주는 디스플레이(240)를 포함할 수도 있다. 전화기(140)는 또한 사용자가 전화기(140) 내에 정보를 입력할 수 있게 해 주는 입력 요소들(250), 사용자가 음성 통신, 음악 등을 들을 수 있게 해 주는 스피커(260), 및 사용자가 자신의 음성을 전화기(140)를 통해 전송할 수 있게 해 주는 마이크로폰(270)을 더 포함할 수도 있다. 전화기(140)는 또한 무선 데이터 전송(예: 데이터 전송)용 안테나(280)를 포함할 수도 있다.

<60> 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따라 컴퓨터 서버(165)에 있을 수도 있는 몇 가지 요소들에 관한 바람직한 블록 다이어그램을 보여준다. 도 3에 보여지는 서브시스템들은 시스템 버스(300)를 거쳐 상호연결된다. 부가적인 서브시스템들 예컨대 프린터(310), 키보드(320), 고정 디스크(fixed disk, 330), 모니터(340) - 이는 디스플레이 어댑터(350)에 연결됨 - 및 다른 것들이 나타나 있다. 주변장치들 및 입력/출력(I/O) 기기들 - 이들은 I/O 컨트롤러(360)에 연결됨 - 은 시리얼 포트(370)와 같은 관련 기술분야에서 알려진 임의의 수의 수단들에 의해 그 컴퓨터 시스템에 연결될 수 있다. 예를 들어, 시리얼 포트(serial port, 370) 또는 외부 인터페이스(380)는 인터넷과 같은 광역 네트워크, 마우스 입력 장치, 또는 스캐너에 컴퓨터 장치를 연결하는데 사용될 수 있다. 시스템

버스(300)를 통한 상호연결은 중앙 프로세서(390)으로 하여금 각 서브시스템과 통신하게끔 해 주고 그리고 서브 시스템들 간에 정보의 교환 뿐만 아니라 시스템 메모리(395) 또는 고정 디스크(330)로부터의 명령들의 실행을 제어할 수 있게 해 준다. 시스템 메모리(395) 및/또는 고정 디스크(330)는 컴퓨터 판독가능 매체를 구현할 수도 있다.

- <61> 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따라 액세스 기기(102)에 존재할 수도 있는 몇 가지 소자들에 관한 바람직한 블록 다이어그램을 보여준다. 액세스 기기(102)는 프로세서(400), 프로세서(400)에 동작가능하게 연결된 컴퓨터 판독가능 매체(410), 네트워크 인터페이스(420), 출력 기기(430), 리더(440), 및 키패드(450)를 포함할 수도 있다.
- <62> 프로세서(400)는 하나 이상의 마이크로프로세서들에 의해 구현될 수도 있고, 컴퓨터 판독가능 매체(410)는 임의의 적합한 전기적, 자기적 또는 광학적 데이터 저장 수단을 이용할 수도 있다. 컴퓨터 판독가능 매체(410)는 액세스 기기(102)의 기능들을 수행하기 위한 컴퓨터 코드를 저장할 수도 있다. 예를 들면, 컴퓨터 판독가능 매체(410)는, 그것이 지불 카드 계좌 번호와 같은 소비자 식별자를 수신한 후에, 트랜잭션 동안에 또는 심지어 트랜잭션 전에도, 소비자의 휴대용 소비자 기기의 발행자, 소비자의 휴대용 소비자 기기와 연관된 지불 처리 기관, 구매될 아이템을 파는 상인, 및 그 아이템의 제조자와 통신하기 위한 코드 또는 명령들을 저장할 수도 있다.
- <63> 네트워크 인터페이스(420)는 액세스 기기(102)로 하여금 외부 장치들과 통신할 수 있게 해 줄 임의의 적합한 인터페이스일 수도 있다. 네트워크 인터페이스(420)는 액세스 기기(102)로 하여금 매입자(110) 및 지불 처리망(160)과 통신할 수 있게 해 준다.
- <64> 리더(440)는 임의의 적합한 접촉식 또는 비접촉식 동작 모드(mode of operation)를 포함할 수도 있다. 예를 들면, 바람직한 카드 리더들은 신용 카드 또는 직불 카드와 같은 휴대용 소비자 기기(130)와 상호작용하기 위한 RF(radio frequency) 안테나들, 자기대 리더들(magnetic stripe readers) 등을 포함할 수 있다. 리더(440)는 액세스 기기(102)에 계산청구 정보(bill information)를 기입하는데 사용될 수도 있다.
- <65> 키패드(450)는 POS 단말과 연관된 보통의 키패드일 수도 있다. 키패드(450)는 다수의 누름가능 버튼들에 의해 구현될 수도 있거나, 또는 디스플레이에서의 터치 스크린 상에서 구현될 수 있다. 키패드(450)는 액세스 기기(102)에 계산청구 정보를 기입하는데 사용될 수도 있다.
- <66> 도 5는 본 발명의 실시예들에 따라 소비자에게 오퍼들을 제공하는 방법에 관한 흐름도를 보여준다. 오퍼들은 제품 또는 서비스를 구매하거나, 특정 시간에 쇼핑하거나, 특정 지불 형태를 이용하거나, 또는 그와 달리 소비자 행동에 영향을 끼치는 소비자들에게 인센티브를 제공하려고 시도하는 엔티티에 의해 제공될 수도 있다. 각 오퍼는 그 오퍼가 유효하기 위해 만족되어야 할 조건들을 정하는 하나 또는 그 이상의 서로 다른 규칙들과 연관된다.
- <67> 오퍼들은 발행자와 연관될 수도 있다. 매입자도 또한 오퍼들을 생성할 수도 있다. 상인은 소비자에게 제공할 오퍼들을 생성할 수도 있다. 오퍼들은 또한 지불 처리 기관과 같은 서비스 제공자 또는 제품 제조자와 같은 다른 외부 소스들로부터 상인에게 제공될 수도 있다. 오퍼의 제공자는 어느 규칙들이 그 오퍼에 적용되는지를 결정한다. 하나의 실시예에서, 상인은 어느 오퍼들이 소비자들에게 제공되고 어느 오퍼들이 거절될지를 결정한다. 예를 들어, 외부 소스 및 그 상인이 동일한 아이템에 대하여 오퍼를 제공한다면, 그 상인은 그 아이템에 대하여 그 자신의 오퍼를 판촉하기 위해 그 외부 소스의 오퍼를 유효화하는 것에 대해 거부할 수도 있다.
- <68> 소비자는 소매 아웃렛에서 상품을 쇼핑한다. 상품은 POS 단말(예: 금전 등록기 또는 셀프서비스 정산 단말)에 그 소비자 또는 계산원에 의해 스캔된다 (단계 500). 구매되는 아이템들에 해당하는 정보는 바코드 리더를 거쳐 기입되거나 또는 금전 등록기에 직접 그 아이템 정보의 내용을 입력함으로써 기입된다.
- <69> 소비자는 액세스 기기 또는 모바일 전화를 사용하여 POS 단말에서 식별된다 (단계 510). 예를 들어, 소비자는 소비자 식별자(예: 지불 카드와 연관된 계좌 번호 또는 모바일 전화기 고유 식별자)를 이용하여 그 자신을 식별할 수도 있다. 소비자 식별자는 또한 예를 들어 개인 식별 번호로서 그 POS 단말에 직접 기입될 수도 있다.
- <70> 소비자는 액세스 기기에 오퍼들을 제공할 수도 있다 (단계 520). 그 오퍼들은 종이 쿠폰, 모바일 기기에 저장된 전자 쿠폰, 또는 상인 측에서 제공될 수도 있는 임의의 다른 유형의 오퍼일 수도 있다.
- <71> 그리고 나서 그 오퍼들은 그 오퍼들과 연관된 규칙들에 기초하여 유효화된다 (단계 530). 그 오퍼들은 그 오퍼를 제공한 엔티티와 연관된 규칙 엔진을 액세스하여 그 규칙들에 의해 정해진 조건들이 만족됨을 보증함으로써 유효화된다. 하나의 유형의 오퍼에 따르면, 그 소비자를 식별하는데 제공되는 신용 카드가 그 오퍼에 대해 적용 가능한 신용 카드에 해당하는지 여부에 관한 결정이 이루어질 수도 있다. 만약 신용 카드들이 일치하지 않으면,

그 오퍼는 유효화되지 않는다. 따라서, 소비자는 그 오퍼와 연관된 인센티브를 활용할 수 없다. 또 다른 예에서, 특정 소비자에 대하여 오퍼를 제공하기 위한 규칙이 정해질 수도 있다. 그 규칙이 그 오퍼를 제공한 엔티티의 규칙 엔진으로부터 검색된 후에, 그 소비자가 그 오퍼의 대상 소비자(target consumer)에 해당하는지 여부에 관한 결정이 이루어진다. 예시로서, 오퍼는 특정의 지리적 위치 내에 살고 있는 소비자에 대하여서만 유효할 수도 있다. 따라서, 그 오퍼는 그 소비자의 현재 거주지 주소가 검증될 때까지는 유효화될 수 없다.

<72> 하나의 실시예에서, 지불 카드 계좌 번호와 같은 소비자 식별자가 그 소비자와 연관된 오퍼들을 유효화하기 위해 사용된다. 예를 들어, 액세스 기기는 지불 카드 계좌 번호와 같은 소비자 식별자를 수신할 수도 있고, 그 지불 카드 계좌 번호와 연관된 발행자와 통신할 수도 있다. 그러면 그 소비자의 신원에 관한 정보는 그 발행자로부터 그 액세스 기기로 송신될 수도 있다. 그 액세스 기기는 그 소비자를 65세 이상인 것으로서 식별할 수도 있다. 따라서, 노인들에 연관된 어떠한 오퍼들도 유효화될 것이다.

<73> 그 오퍼들이 유효화된 (또는 무효화된) 후에, 그 유효한 오퍼들은 소비자에게 제시된다 (단계 540). 그 적용가능한 오퍼들은 예를 들어 액세스 기기 또는 모바일 전화기로써 소비자에게 제공될 수도 있다. 하나의 유형의 오퍼에 따르면, 그 액세스 기기 또는 그 모바일 전화기는 그 소비자에게 적용가능한 오퍼들 및 구매를 위해 선택된 상품을 디스플레이할 수도 있다. 또 다른 유형의 오퍼에 따르면, 도 6에 보여지는 바와 같이, 액세스 기기(102)의 출력 기기(430)는, 특정의 지불 처리 기관(예: 지불 처리 기관 Z)과 연관된 지불 카드가 사용되는 경우 하나의 액수, 특정의 발행자 측에서 나온 지불 카드가 사용되는 경우 다른 액수(예: 발행자 A), 특정의 발행자 측 및 특정의 지불 처리 기관 측에서 나온 특정의 지불 카드가 사용되는 경우 또 다른 액수, 및 지불이 현금 또는 수표로 이루어지는 경우 또 다른 액수를 디스플레이한다. 그러면 소비자는 특정의 지불 유형을 선택하여 그 오퍼를 수락하거나 (예: 발행자 A 및 지불 처리 기관 Z에 관한 브랜드를 갖는 카드를 이용하여 지불) 또는 그 오퍼를 거절하는 것을 선택할 수도 있다 (예: 현금으로 지불).

<74> 소비자는 수락할 유효한 오퍼들을 선택하고 상품에 대하여 지불한다 (단계 550). 예를 들면, 액세스 기기 상의 터치 스크린을 이용하여, 소비자는 그 소비자를 식별하는데 사용되는 지불 카드에 해당하는 오퍼를 선택하여 그 지불 카드를 이용하여 지불이 이루어질 때 적용될 할인된 액수를 수락할 수도 있다. 또 다른 예에서, 그 소비자는 구매 아이템과 연관된 상품 또는 서비스에 대한 할인 쿠폰을 선택할 수도 있다.

<75> 유효한 오퍼들은 그 오퍼를 제공한 엔티티로부터 인센티브와 연관된 지불액을 요청함으로써 보내진다(단계 560). 예를 들어, 그 오퍼가 발행자에 의해 제공되었으면, 상인은 그 발행자로부터의 오퍼에 대응되는 액수(예: 할인된 액수)를 요청하고 검색할 수도 있다. 하나의 실시예에서, 오퍼 송금은 청산 및 결산 프로세스 동안 하루 중 마지막에 일어난다.

<76> 상기에서 기술한 내용으로부터 알 수 있는 바와 같이, 본 발명의 실시예들은 다수의 이점들을 가진다. 예를 들어, 다수의 엔티티들이 소비자에게 쿠폰 오퍼들을 제공할 수도 있다. 그 쿠폰 오퍼들은 오퍼 제공자에게 이로운 방식으로 소비자 행동에 영향을 끼칠 인센티브들을 제공한다. 그 오퍼들은 비전통적 인센티브들을 제공하도록 정해질 수도 있다. 이러한 오퍼들은 발행자 쿠폰, 매입자 쿠폰, 상인 쿠폰, 또는 다른 외부 소스들(예: 상인이 판매를 위해 제공하는 상품의 제조자, 그 상인 측의 근처에 위치한 다른 소매상들)로부터의 쿠폰들일 수도 있다. 그 오퍼의 제공자는 그 오퍼가 유효하기 위해 충족될 조건들을 정하는 일정한 규칙들과 그 오퍼를 연관시킨다. 액세스 기기는 그 규칙들이 만족될 경우에만 그 오퍼 쿠폰들을 제공하거나 태환하도록 구성된다.

<77> 상기에서 기술된 본 발명은 모듈 방식 또는 집적 방식의 컴퓨터 소프트웨어를 이용하는 제어 로직의 형태로 구현될 수 있다는 것이 이해되어야 할 것이다. 이 문서에서 제공된 개시내용 및 교시내용들에 비추어, 관련 기술 분야에서 보통의 숙련도를 가진 자는 하드웨어 및 하드웨어와 소프트웨어의 조합을 이용하여 본 발명을 구현하는 다른 방식들 및/또는 방법들을 알 것이고 인식할 것이다.

<78> 이 출원에서 기술된 소프트웨어 컴포넌트들 또는 기능들 중 어느 것이라도, 예를 들어 전통적인 기술 또는 객체 지향(object-oriented) 기술을 이용하는 Java, C++ 또는 Perl과 같은 임의의 적합한 컴퓨터 언어를 사용하는 것으로 프로세서에 의해 실행되는 소프트웨어 코드로서 구현될 수도 있다. 그 소프트웨어 코드는, 컴퓨터 판독가능 매체, 예컨대 RAM(random access memory), ROM(read only memory), 하드 드라이브 또는 플로피 디스크와 같은 자기 매체, 또는 CD-ROM과 같은 광학 매체 상에, 일련의 지시들이나 명령들로서 저장될 수도 있다. 임의의 이러한 컴퓨터 판독가능 매체는 단일의 계산 장치 상에 또는 그 내부에 상주할 수도 있고, 시스템이나 네트워크 내 여러가지 계산 장치들 상에 또는 그 내부에 있을 수도 있다.

<79> 상기에서의 설명은 예시적이고 본 발명을 한정하는 것이 아니다. 본 발명에 관한 많은 변형예들은 본 개시내용

에 비추어 관련 기술분야에서 숙련된 자들에게 명확하게 될 것이다. 그러므로, 본 발명의 범위는 상기의 설명을 참조하여 정해지지 않아야 하고, 대신에 첨부된 청구항들의 전체 범위 또는 그것의 균등물들을 따라 그 첨부된 청구항들을 참조하여 결정되어야 할 것이다.

<80> 본 발명의 임의의 실시예에서의 하나 이상의 특징들은 본 발명의 범위로부터 벗어남이 없이 임의의 다른 실시예의 하나 이상의 특징들과 결합될 수도 있다.

<81> "한"(하나의) 또는 "그"라고 기재된 것은 다른 의미로 명확히 표시되지 않으면 "하나 또는 그 이상"(하나 이상)을 의미하는 것으로 의도된다.

도면의 간단한 설명

<13> 도 1은 본 발명의 실시예들에 따라 다수의 엔티티들로부터의 오퍼들을 소비자에게 제공하는 시스템에 관한 바람직한 블록 다이어그램을 보여준다.

<14> 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따라 모바일 전화기에 있을 수도 있는 몇 가지 요소들에 관한 바람직한 블록 다이어그램을 보여준다.

<15> 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따라 서버 컴퓨터에 있을 수도 있는 몇 가지 요소들에 관한 바람직한 블록 다이어그램을 보여준다.

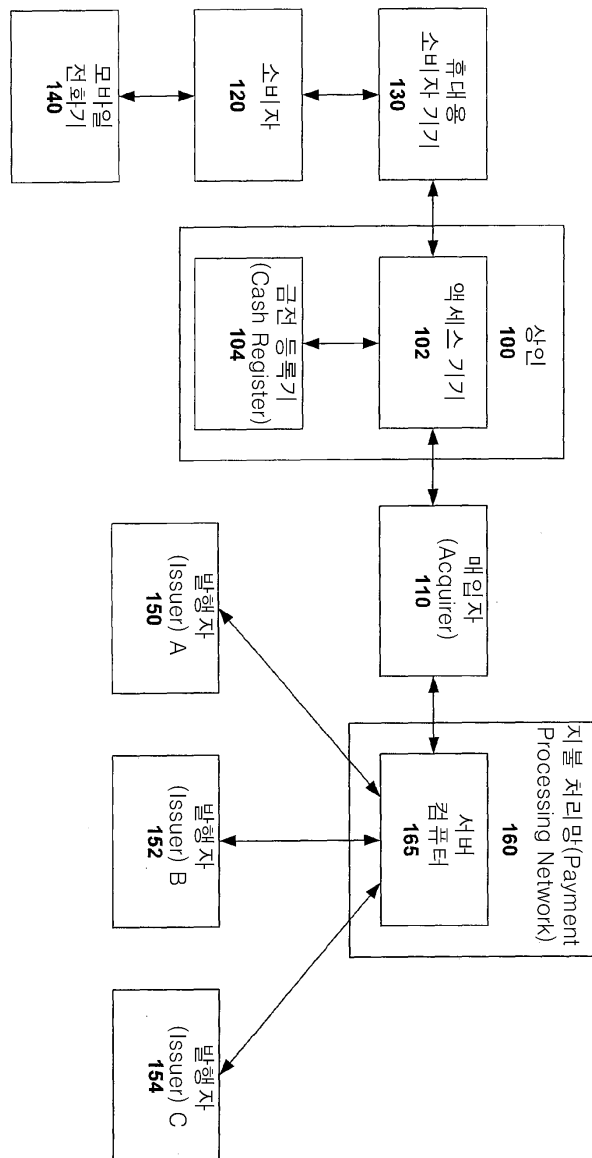
<16> 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따라 액세스 기기에 있을 수도 있는 몇 가지 요소들에 관한 바람직한 블록 다이어그램을 보여준다.

<17> 도 5는 본 발명의 실시예들에 따라 소비자에게 오퍼를 제공하는 방법의 흐름도를 보여준다.

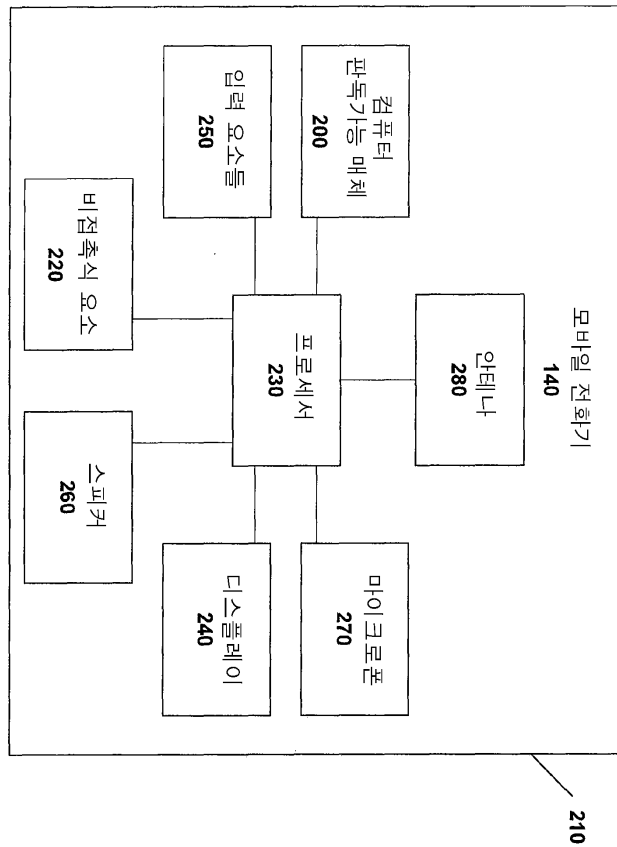
<18> 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따라 특정의 지불 방법에 기초하여 서로 다른 총액들을 디스플레이하는 액세스 기기의 스크린샷(screen shot)을 보여준다.

도면

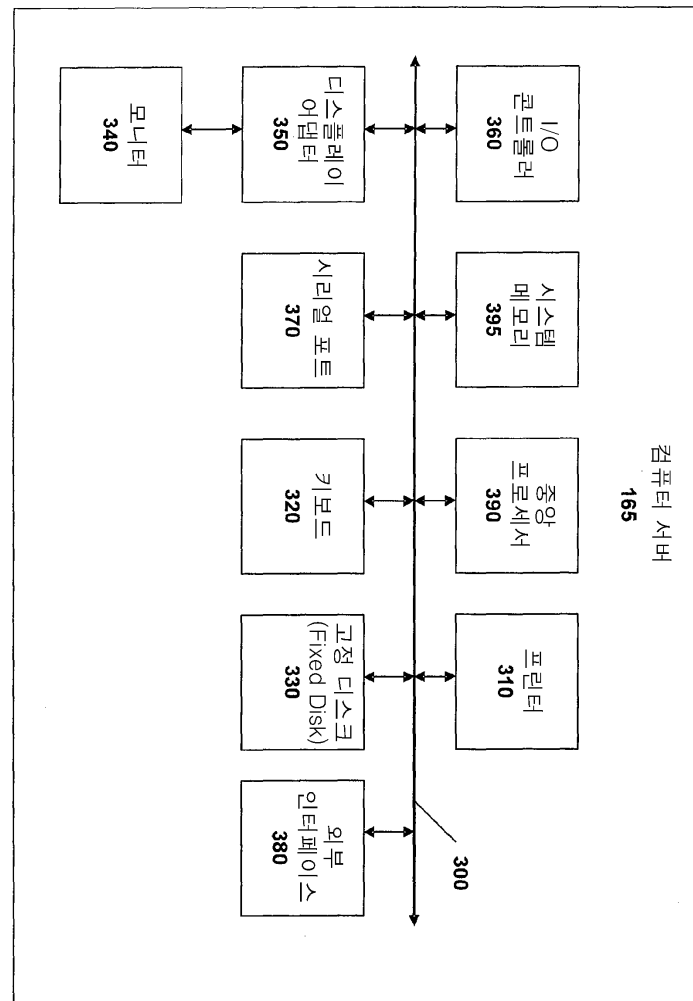
도면1



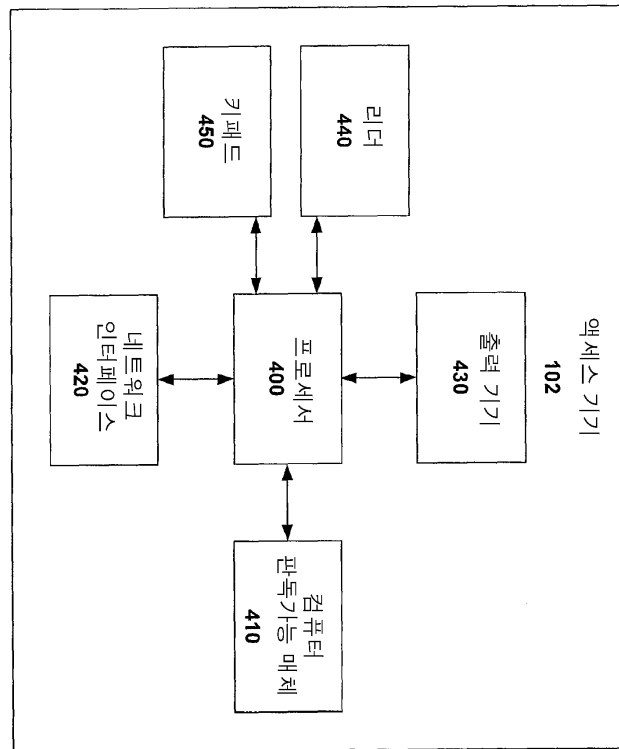
도면2



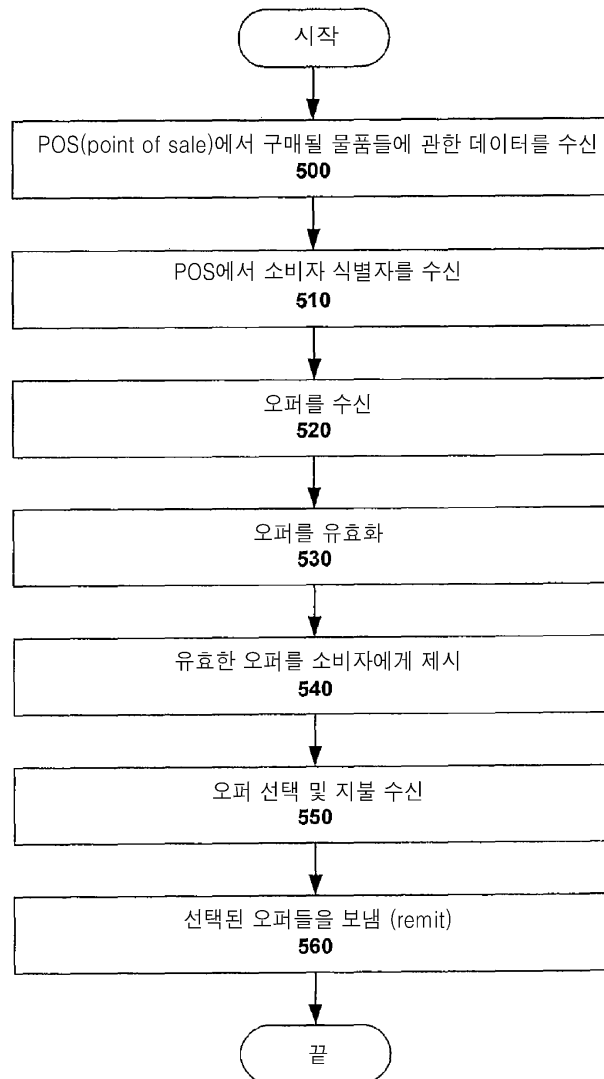
도면3



도면4



도면5



도면6

