

명세서

청구범위

청구항 1

방송 콘텐츠를 제공하며, 상기 방송 콘텐츠의 재생 중에 등장하는 간접광고상품/협찬상품을 식별할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 식별 정보, 및 간접광고상품/협찬상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버로의 접속을 중개하는 쇼핑물 중개 서버의 웹주소가 포함된 광고 정보를 제공하는 방송 콘텐츠 제공 서버;

상기 방송 콘텐츠를 수신하여 재생하며, 방송 콘텐츠의 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품에 대하여 시청자로부터 선택이 있는 경우 선택된 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 상기 쇼핑물 중개 서버에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청하며, 시청자로부터 온라인 장바구니 확인 요청이 있을 경우 방송 콘텐츠 재생을 중지하고 상기 쇼핑물 중개 서버로부터 시청자의 온라인 장바구니에 담긴 장바구니 등록 상품 리스트를 수신하여 표시하며, 상기 장바구니 등록 상품 리스트 중에서 선택된 상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버의 웹주소를 상기 쇼핑물 중개 서버로부터 수신하여 쇼핑물 판매 서버에 접속하는 시청자 단말기;

상기 시청자 단말기로부터 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 수신받아 온라인 장바구니 담기 요청이 있는 경우, 간접광고상품/협찬상품 식별 정보에 할당된 간접광고상품/협찬상품을 시청자의 장바구니 등록 상품 리스트에 추가시키며, 상기 시청자 단말기로부터 온라인 장바구니 확인 요청이 있을 경우 시청자의 온라인 장바구니에 등록된 장바구니 등록 상품 리스트를 상기 시청자 단말기에 전송하며, 상기 장바구니 등록 상품 리스트 중에서 시청자로부터 선택된 상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버의 웹주소를 시청자 단말기에 전송하는 쇼핑물 중개 서버; 및

상기 방송 콘텐츠 제공 서버, 시청자 단말기, 및 쇼핑물 중개 서버간에 유선 통신 또는 무선 통신을 제공하는 유무선 통신망; 을 포함하고,

상기 광고 정보는, 상기 방송 콘텐츠의 재생 중에 등장하는 간접광고상품/협찬상품의 아이콘 이미지인 간접광고상품/협찬상품 아이콘, 방송 콘텐츠와 간접광고상품/협찬상품을 동기화할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보를 포함하며,

상기 시청자 단말기는, 상기 방송 콘텐츠를 수신하여 상기 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보를 이용하여 간접광고상품/협찬상품 아이콘을 방송 콘텐츠 재생 중에 함께 표시하며, 방송 콘텐츠의 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품 아이콘에 대하여 시청자로부터 선택이 있는 경우 선택된 간접광고상품/협찬상품 아이콘의 식별 정보를 상기 쇼핑물 중개 서버에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청하고,

상기 쇼핑물 중개 서버는,

쇼핑물 중개 서버에 회원으로 등록된 시청자들로부터 선택되어 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보를 드라마 방송, 예능 방송, 음악 방송을 포함한 전체 방송 콘텐츠에서 추출하여, 시청자들로부터 가장 많이 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보의 순서대로 표시한 통합 인기순위 리스트를 생성하여 시청자 단말기에 제공하는 통합 인기순위 리스트 제공부; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 커머스 플랫폼 장치.

청구항 2

청구항 1에 있어서, 상기 시청자 단말기는,

방송 콘텐츠 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품의 이미지에 대하여 시청자로부터 선택이 있는 경우, 선택된 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 상기 쇼핑물 중개 서버에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청함을 특징으로 하는 모바일 커머스 플랫폼 장치.

청구항 3

삭제

청구항 4

청구항 1에 있어서, 상기 방송 콘텐츠 제공 서버는,

방송 콘텐츠를 저장한 방송 콘텐츠 정보 데이터베이스;

상기 방송 콘텐츠의 재생 중에 등장하는 간접광고상품/협찬상품의 아이콘 이미지인 간접광고상품/협찬상품 아이콘, 상기 간접광고상품/협찬상품 아이콘을 식별할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 식별 정보, 방송 콘텐츠와 간접광고상품/협찬상품 아이콘을 동기화할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보, 및 간접광고상품/협찬상품을 판매하는 쇼핑몰 판매 서버로의 접속을 중개하는 쇼핑몰 중개 서버의 웹주소가 포함된 광고 정보가 포함된 광고 정보를 방송 콘텐츠마다 할당하여 저장한 광고 정보 데이터베이스; 및

방송 콘텐츠를 상기 시청자 단말기로 전송하며, 방송 콘텐츠의 전송이 있을 때 전송되는 방송 콘텐츠에 할당된 광고 정보를 함께 전송하는 방송 콘텐츠 전송부;

를 포함하는 모바일 커머스 플랫폼 장치.

청구항 5

청구항 4에 있어서,

상기 간접광고상품/협찬상품 식별 정보는, 간접광고상품/협찬상품 아이콘을 식별할 수 있는 고유한 고유번호이며, 상기 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보는, 방송 콘텐츠 재생중에 간접광고상품/협찬상품이 표시되는 시간 동안 간접광고상품/협찬상품 아이콘이 함께 표시되도록 하는 시간 정보임을 특징으로 하는 모바일 커머스 플랫폼 장치.

청구항 6

청구항 1에 있어서, 상기 쇼핑몰 중개 서버는,

시청자별 로그인 정보를 저장하고 있어, 시청자의 로그인 인증을 수행하는 로그인 수행부;

간접광고상품/협찬상품 식별 정보별로 상품사진, 상품판매가격, 상품을 판매하는 쇼핑몰 판매 서버의 웹주소가 포함된 상품 정보가 할당되어 저장된 상품 정보 데이터베이스;

시청자별로 장바구니 등록 상품 리스트가 저장된 온라인 장바구니 데이터베이스;

로그인 인증이 완료된 시청자 단말기로부터 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 수신받아 온라인 장바구니 담기 요청이 있는 경우, 상기 상품 정보 데이터베이스에서 간접광고상품/협찬상품 식별 정보에 할당된 상품 정보를 추출하여, 시청자의 장바구니 등록 상품 리스트에 추가하여 상기 온라인 장바구니 데이터베이스에 업데이트 갱신하는 온라인 장바구니 갱신부;

상기 시청자 단말기로부터 온라인 장바구니 확인 요청이 있을 경우 시청자의 온라인 장바구니에 등록된 장바구니 등록 상품 리스트를 상기 온라인 장바구니 갱신부에서 추출하여 상기 시청자 단말기에 전송하는 온라인 장바구니 확인 요청 처리부; 및

상기 장바구니 등록 상품 리스트 중에서 시청자로부터 상품을 선택받으면, 선택된 상품을 판매하는 쇼핑몰 판매 서버의 웹주소를 시청자 단말기에 전송하는 쇼핑몰 중개 처리부;

를 포함하는 모바일 커머스 플랫폼 장치.

청구항 7

삭제

청구항 8

청구항 1에 있어서, 상기 쇼핑몰 중개 서버는,

방송 콘텐츠별로 쇼핑몰 중개 서버에 회원으로 등록된 시청자들로부터 선택되어 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보를 방송 콘텐츠별로 추출하여, 방송 콘텐츠별로 시청자들로부터 가장 많이 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보의 순서대로 표시한 콘텐츠별 인기순위 리스트를 생성하여 시청자 단말기에 제공하는 콘텐츠별 인기순위 리스트 제공부;를 포함하는 모바일 커머스 플랫폼 장치.

청구항 9

청구항 1에 있어서, 상기 쇼핑몰 중개 서버는,

방송 콘텐츠에 등장한 배경장소 중에서, 방송 콘텐츠별로 쇼핑몰 중개 서버에 회원으로 등록된 시청자들로부터 콘텐츠별 배경장소의 인기 온라인 투표를 받아, 인기 순위대로 표시한 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트를 생성하여 시청자 단말기에 제공하는 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트 제공부;를 포함하는 모바일 커머스 플랫폼 장치.

청구항 10

방송 콘텐츠 제공 서버가, 방송 콘텐츠와, 상기 방송 콘텐츠의 재생 중에 등장하는 간접광고상품/협찬상품을 식별할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 식별 정보, 및 간접광고상품/협찬상품을 판매하는 쇼핑몰 판매 서버로의 접속을 중개하는 쇼핑몰 중개 서버의 웹주소가 포함된 광고 정보를 시청자 단말기에 제공하는 과정;

상기 시청자 단말기가, 방송 콘텐츠를 수신하여 재생하며, 방송 콘텐츠의 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품에 대하여 시청자로부터 선택이 있는 경우 선택된 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 상기 쇼핑몰 중개 서버에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청하는 과정;

상기 쇼핑몰 중개 서버가, 상기 시청자 단말기로부터 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 수신받아 온라인 장바구니 담기 요청이 있는 경우, 간접광고상품/협찬상품 식별 정보에 할당된 간접광고상품/협찬상품을 시청자의 장바구니 등록 상품 리스트에 추가시키는 과정;

상기 시청자 단말기가, 시청자로부터 온라인 장바구니 확인 요청이 있을 경우 방송 콘텐츠 재생을 중지하고 상기 쇼핑몰 중개 서버에 시청자의 온라인 장바구니에 담긴 장바구니 등록 상품 리스트를 요청하는 과정;

상기 쇼핑몰 중개 서버가, 시청자 단말기로부터 온라인 장바구니 확인 요청이 있을 경우 시청자의 온라인 장바구니에 등록된 장바구니 등록 상품 리스트를 상기 시청자 단말기에 전송하는 과정;

상기 시청자 단말기가, 상기 쇼핑몰 중개 서버로부터 수신한 장바구니 등록 상품 리스트를 표시하는 온라인 장바구니 표시 과정;

상기 시청자 단말기가, 상기 장바구니 등록 상품 리스트 중에서 시청자로부터 상품을 선택받아 쇼핑몰 판매 서버에 전송하는 과정;

상기 쇼핑몰 판매 서버가, 시청자로부터 선택된 상품을 판매하는 쇼핑몰 판매 서버의 웹주소를 상기 시청자 단말기에 전송하는 과정; 및

상기 시청자 단말기가, 수신한 쇼핑몰 판매 서버의 웹주소에 접속하여 상품 정보를 수신하여 표시하는 상품 정보 표시 과정; 을 포함하고,

상기 광고 정보는,

방송 콘텐츠와 간접광고상품/협찬상품을 동기화할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보를 더 포함하고,

상기 시청자 단말기가, 방송 콘텐츠를 수신하여 재생할 때, 상기 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보를 이용하여 간접광고상품/협찬상품 아이콘을 방송 콘텐츠 재생 중에 함께 표시하고,

상기 방송 콘텐츠의 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품 아이콘에 대하여 시청자로부터 터치되어 선택된

경우 선택된 간접광고상품/협찬상품 아이콘의 식별 정보를 쇼핑몰 중개 서버에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청하고,

상기 온라인 장바구니 표시 과정이 있는 후,

시청자 단말기로부터 통합 인기순위 리스트 제공 요청이 있는 경우, 상기 쇼핑몰 중개 서버는, 쇼핑몰 중개 서버에 회원으로 등록된 시청자들로부터 선택되어 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보를 드라마 방송, 예능 방송, 음악 방송을 포함한 전체 방송 콘텐츠에서 추출하는 과정; 및

상기 쇼핑몰 중개 서버는, 시청자들로부터 가장 많이 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보의 순서대로 표시한 통합 인기순위 리스트를 생성하여 시청자 단말기에 제공하는 과정;

을 포함하는 모바일 커머스 플랫폼의 동작 방법.

청구항 11

청구항 10에 있어서, 상기 상품 정보 표시 과정이 있는 후,

상기 시청자 단말기가, 상기 쇼핑몰 판매 서버와 구매 결제를 진행하는 과정;을 포함하는 모바일 커머스 플랫폼의 동작 방법.

청구항 12

삭제

청구항 13

청구항 10에 있어서, 상기 온라인 장바구니 표시 과정이 있는 후,

시청자 단말기로부터 콘텐츠별 인기순위 리스트 제공 요청이 있는 경우, 상기 쇼핑몰 중개 서버는, 방송 콘텐츠별로 쇼핑몰 중개 서버에 회원으로 등록된 시청자들로부터 선택되어 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보를 방송 콘텐츠별로 추출하는 과정; 및

상기 쇼핑몰 중개 서버는, 방송 콘텐츠별로 시청자들로부터 가장 많이 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보의 순서대로 표시한 콘텐츠별 인기순위 리스트를 생성하여 시청자 단말기에 제공하는 과정;

을 포함하는 모바일 커머스 플랫폼의 동작 방법.

청구항 14

청구항 10에 있어서, 상기 온라인 장바구니 표시 과정이 있는 후,

상기 쇼핑몰 중개 서버는, 방송 콘텐츠에 등장한 배경장소 중에서 방송 콘텐츠별로 쇼핑몰 중개 서버에 회원으로 등록된 시청자들로부터 콘텐츠별 배경장소의 인기 온라인 투표를 진행하는 과정; 및

시청자 단말기로부터 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트 제공 요청이 있는 경우, 상기 쇼핑몰 중개 서버는, 인기 순위대로 표시한 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트를 생성하여 시청자 단말기에 제공하는 과정;

을 포함하는 모바일 커머스 플랫폼의 동작 방법.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 모바일 커머스 플랫폼 장치 및 그 동작 방법으로서, 방송 콘텐츠상에서 표시되는 간접광고상품이나 협찬상품을 온라인 상에서 판매할 수 있는 모바일 커머스 플랫폼 장치 및 그 동작 방법에 관한 것이다.

배경 기술

- [0003] 모바일 광고산업은 모바일을 통해 다양한 형태의 광고를 전달하는 것으로, 짧은 역사에도 불구하고 점차적으로 시장이 확대되며 그 가치를 인정받고 있다. 모바일광고의 타겟은 데이터베이스가 정확하고 중복이 없는 개별 시청자이며, 모바일광고에서는 기존 매체와는 달리 지역과 상황을 고려한 타겟 마케팅을 전개할 수 있어 향후 급속한 발전이 가능한 매체로 평가받고 있다.
- [0004] 또한 모바일은 고정되어 있는 컴퓨터나 TV와 같은 기존 미디어와 달리 이동하는 수신자와 커뮤니케이션을 전개할 수 있기에 이동성이라고 하는 최대의 장점을 가지고 있을 뿐만 아니라, 장소나 상황에 관계없이 수신자와 커뮤니케이션할 수 있기에 이동 중에도 이벤트에 참가하거나 새로운 브랜드를 알리는 모바일광고를 접할 수 있다.
- [0005] 이와 같이 접하게 되는 모바일광고는 일대일 마케팅에 가장 적합한 미디어가 될 수 있다는 점을 확인할 수 있다. 특히, 기업의 마케팅 활동이 일대일 마케팅으로 바뀌어가고 있는 실정을 감안할 때, 향후 마케팅 활동에 있어 중요한 툴(Tool)이 될 것이라는 예측을 쉽게 할 수 있다.
- [0006] 현재, 이러한 모바일을 이용한 광고마케팅 방법은 고객 단말기에 쿠폰이나 마일리지, 할인서비스 등을 텍스트나 아이콘으로 제작하여 일방적으로 전달하는 방식으로, 고객 데이터베이스를 기반으로 고객의 위치를 파악해 매장 방문이나 구매유도를 하기 위해 활용하는 경우에 많이 활용되고 있다.
- [0007] 그러나, 이와 같은 모바일을 이용한 광고는 그 효과만큼 다양한 문제점들을 가지고 있다. 즉, 기존의 모바일 광고마케팅 서비스는 타겟팅(Targeting)조건/발송시간/발송횟수 등의 조절이 용이하나, 현재 서비스되고 있는 모바일 광고 에이전시가 이동통신사의 회원들을 대상으로 광고주에 적합한 타겟 고객 데이터베이스를 추출하여 모바일 쿠폰을 발송하거나 매장 방문을 유도하는 등의 모바일 메시지를 발송하게 되므로 고객들의 허락을 받지 않은 이동통신사의 일방적인 개인정보 활용에 따른 스팸(spam)메시지로 수신자에게 거부감을 느끼게 할 뿐만 아니라, 광고를 확인하지도 않은 채 바로 삭제하기 때문에 광고 노출도 제대로 전달되지 못하는 문제점이 있다.
- [0008] 또한, 기존의 모바일 광고의 경우, 광고주 입장에서는 특정 광고를 수신하고자 하는 고객을 확보하고 관리하는데 어려움이 많은 문제점이 있다. 즉, 발송한 메시지를 수신한 고객들이 스팸성이 다분한 광고를 본인의 개인 휴대단말기로 수신동의를 했다고 볼 수 없기 때문에 광고를 접한 고객을 정확하게 확보하고 관리하기 어려운 문제점도 있다.
- [0009] 한편, 방송 드라마의 경우, PPL(Product Placement) 광고가 이루어지고 있다. PPL 광고는 TV 화면의 드라마 내용 중에 상품을 끼워 넣어 표시하여 상품을 간접 광고하는 방식이다. 최근에는 많은 사람들이 방송 드라마를 모바일 단말기를 통해 이동하면서 관람하고 있는데, 시청자들이 PPL 광고를 통해 상품을 노출시킬 뿐이지 PPL 광고되는 상품을 드라마 시청중에 바로 쇼핑할 수 있는 수단의 필요성이 절실하다.

선행기술문헌

특허문헌

- [0011] (특허문헌 0001) 한국공개특허 10-2009-0001754호

발명의 내용

해결하려는 과제

- [0012] 본 발명의 기술적 과제는 방송 콘텐츠를 통해 광고되는 간접광고상품이나 협찬상품을 판매하는 쇼핑몰을 시청자에게 제공해주는 데 있다. 또한 본 발명의 기술적 과제는 시청자들이 모바일이나 PC로 드라마를 다운로드받아 시청하는 경우가 많은 점을 고려하여 시청자들이 상품을 손쉽게 구매할 수 있도록 하는데 있다.

과제의 해결 수단

- [0014] 본 발명의 실시 형태는 방송 콘텐츠를 제공하며, 상기 방송 콘텐츠의 재생 중에 등장하는 간접광고상품/협찬상품을 식별할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 식별 정보, 및 간접광고상품/협찬상품을 판매하는 쇼핑몰 판매 서버로의 접속을 증개하는 쇼핑몰 증개 서버의 웹주소가 포함된 광고 정보를 제공하는 방송 콘텐츠 제공 서버; 상기 방송 콘텐츠를 수신하여 재생하며, 방송 콘텐츠의 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품에 대하여 시청

자로부터 선택이 있는 경우 선택된 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 상기 쇼핑물 중개 서버에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청하며, 시청자로부터 온라인 장바구니 확인 요청이 있을 경우 방송 콘텐츠 재생을 중지하고 상기 쇼핑물 중개 서버로부터 시청자의 온라인 장바구니에 담긴 장바구니 등록 상품 리스트를 수신하여 표시하며, 상기 장바구니 등록 상품 리스트 중에서 선택된 상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버의 웹주소를 상기 쇼핑물 중개 서버로부터 수신하여 쇼핑물 판매 서버에 접속하는 시청자 단말기; 상기 시청자 단말기로부터 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 수신받아 온라인 장바구니 담기 요청이 있는 경우, 간접광고상품/협찬상품 식별 정보에 할당된 간접광고상품/협찬상품을 시청자의 장바구니 등록 상품 리스트에 추가시키며, 상기 시청자 단말기로부터 온라인 장바구니 확인 요청이 있을 경우 시청자의 온라인 장바구니에 등록된 장바구니 등록 상품 리스트를 상기 시청자 단말기에 전송하며, 상기 장바구니 등록 상품 리스트 중에서 시청자로부터 선택된 상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버의 웹주소를 시청자 단말기에 전송하는 쇼핑물 중개 서버; 및 상기 방송 콘텐츠 제공 서버, 시청자 단말기, 및 쇼핑물 중개 서버간에 유선 통신 또는 무선 통신을 제공하는 유무선 통신망; 을 포함하고, 상기 광고 정보는, 상기 방송 콘텐츠의 재생 중에 등장하는 간접광고상품/협찬상품의 아이콘 이미지인 간접광고상품/협찬상품 아이콘, 방송 콘텐츠와 간접광고상품/협찬상품을 동기화할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보를 포함하며, 상기 시청자 단말기는, 상기 방송 콘텐츠를 수신하여 상기 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보를 이용하여 간접광고상품/협찬상품 아이콘을 방송 콘텐츠 재생 중에 함께 표시하며, 방송 콘텐츠의 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품 아이콘에 대하여 시청자로부터 선택이 있는 경우 선택된 간접광고상품/협찬상품 아이콘의 식별 정보를 상기 쇼핑물 중개 서버에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청하고, 상기 쇼핑물 중개 서버는, 쇼핑물 중개 서버에 회원으로 등록된 시청자들로부터 선택되어 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보를 드라마 방송, 예능 방송, 음악 방송을 포함한 전체 방송 콘텐츠에서 추출하여, 시청자들로부터 가장 많이 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보의 순서대로 표시한 통합 인기순위 리스트를 생성하여 시청자 단말기에 제공하는 통합 인기순위 리스트 제공부; 를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[0015] 상기 시청자 단말기는, 방송 콘텐츠 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품의 이미지에 대하여 시청자로부터 선택이 있는 경우, 선택된 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 상기 쇼핑물 중개 서버에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청함을 특징으로 할 수 있다.

[0016] 삭제

[0017] 상기 방송 콘텐츠 제공 서버는, 방송 콘텐츠를 저장한 방송 콘텐츠 정보 데이터베이스; 상기 방송 콘텐츠의 재생 중에 등장하는 간접광고상품/협찬상품의 아이콘 이미지인 간접광고상품/협찬상품 아이콘, 상기 간접광고상품/협찬상품 아이콘을 식별할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 식별 정보, 방송 콘텐츠와 간접광고상품/협찬상품 아이콘을 동기화할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보, 및 간접광고상품/협찬상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버로의 접속을 중개하는 쇼핑물 중개 서버의 웹주소가 포함된 광고 정보가 포함된 광고 정보를 방송 콘텐츠마다 할당하여 저장한 광고 정보 데이터베이스; 및 방송 콘텐츠를 상기 시청자 단말기로 전송하며, 방송 콘텐츠의 전송이 있을 때 전송되는 방송 콘텐츠에 할당된 광고 정보를 함께 전송하는 방송 콘텐츠 전송부; 를 포함할 수 있다.

[0018] 상기 간접광고상품/협찬상품 식별 정보는, 간접광고상품/협찬상품 아이콘을 식별할 수 있는 고유한 고유번호이며, 상기 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보는, 방송 콘텐츠 재생중에 간접광고상품/협찬상품이 표시되는 시간 동안 간접광고상품/협찬상품 아이콘이 함께 표시되도록 하는 시간 정보임을 특징으로 할 수 있다.

[0019] 상기 쇼핑물 중개 서버는, 시청자별 로그인 정보를 저장하고 있어, 시청자의 로그인 인증을 수행하는 로그인 수행부; 간접광고상품/협찬상품 식별 정보별로 상품사진, 상품판매가격, 상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버의 웹주소가 포함된 상품 정보가 할당되어 저장된 상품 정보 데이터베이스; 시청자별로 장바구니 등록 상품 리스트가 저장된 온라인 장바구니 데이터베이스; 로그인 인증이 완료된 시청자 단말기로부터 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 수신받아 온라인 장바구니 담기 요청이 있는 경우, 상기 상품 정보 데이터베이스에서 간접광고상품/협찬상품 식별 정보에 할당된 상품 정보를 추출하여, 시청자의 장바구니 등록 상품 리스트에 추가하여 상기 온라인 장바구니 데이터베이스에 업데이트 갱신하는 온라인 장바구니 갱신부; 상기 시청자 단말기로부터 온라인 장바구니 확인 요청이 있을 경우 시청자의 온라인 장바구니에 등록된 장바구니 등록 상품 리스트를 상기 온라인 장바구니 갱신부에서 추출하여 상기 시청자 단말기에 전송하는 온라인 장바구니 확인 요청 처리부; 및 상기 장바구니 등록 상품 리스트 중에서 시청자로부터 상품을 선택받으면, 선택된 상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버의 웹주소를 시청자 단말기에 전송하는 쇼핑물 중개 처리부; 를 포함할 수 있다.

- [0020] 삭제
- [0021] 상기 쇼핑물 중개 서버는, 방송 콘텐츠별로 쇼핑물 중개 서버에 회원으로 등록된 시청자들로부터 선택되어 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보를 방송 콘텐츠별로 추출하여, 방송 콘텐츠별로 시청자들로부터 가장 많이 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보의 순서대로 표시한 콘텐츠별 인기순위 리스트를 생성하여 시청자 단말기에 제공하는 콘텐츠별 인기순위 리스트 제공부;를 포함할 수 있다.
- [0022] 상기 쇼핑물 중개 서버는, 방송 콘텐츠에 등장한 배경장소 중에서, 방송 콘텐츠별로 쇼핑물 중개 서버에 회원으로 등록된 시청자들로부터 콘텐츠별 배경장소의 인기 온라인 투표를 받아, 인기 순위대로 표시한 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트를 생성하여 시청자 단말기에 제공하는 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트 제공부;를 포함할 수 있다.
- [0023] 또한 본 발명은, 방송 콘텐츠 제공 서버가, 방송 콘텐츠와, 상기 방송 콘텐츠의 재생 중에 등장하는 간접광고상품/협찬상품을 식별할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 식별 정보, 및 간접광고상품/협찬상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버로의 접속을 중개하는 쇼핑물 중개 서버의 웹주소가 포함된 광고 정보를 시청자 단말기에 제공하는 과정; 상기 시청자 단말기가, 방송 콘텐츠를 수신하여 재생하며, 방송 콘텐츠의 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품에 대하여 시청자로부터 선택이 있는 경우 선택된 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 상기 쇼핑물 중개 서버에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청하는 과정; 상기 쇼핑물 중개 서버가, 상기 시청자 단말기로부터 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 수신받아 온라인 장바구니 담기 요청이 있는 경우, 간접광고상품/협찬상품 식별 정보에 할당된 간접광고상품/협찬상품을 시청자의 장바구니 등록 상품 리스트에 추가시키는 과정; 상기 시청자 단말기가, 시청자로부터 온라인 장바구니 확인 요청이 있을 경우 방송 콘텐츠 재생을 중지하고 상기 쇼핑물 중개 서버에 시청자의 온라인 장바구니에 담긴 장바구니 등록 상품 리스트를 요청하는 과정; 상기 쇼핑물 중개 서버가, 시청자 단말기로부터 온라인 장바구니 확인 요청이 있을 경우 시청자의 온라인 장바구니에 등록된 장바구니 등록 상품 리스트를 상기 시청자 단말기에 전송하는 과정; 상기 시청자 단말기가, 상기 쇼핑물 중개 서버로부터 수신한 장바구니 등록 상품 리스트를 표시하는 온라인 장바구니 표시 과정; 상기 시청자 단말기가, 상기 장바구니 등록 상품 리스트 중에서 시청자로부터 상품을 선택받아 쇼핑물 판매 서버에 전송하는 과정; 상기 쇼핑물 판매 서버가, 시청자로부터 선택된 상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버의 웹주소를 상기 시청자 단말기에 전송하는 과정; 및 상기 시청자 단말기가, 수신한 쇼핑물 판매 서버의 웹주소에 접속하여 상품 정보를 수신하여 표시하는 상품 정보 표시 과정; 을 포함하고, 상기 광고 정보는, 방송 콘텐츠와 간접광고상품/협찬상품을 동기화할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보를 더 포함하고, 상기 시청자 단말기가, 방송 콘텐츠를 수신하여 재생할 때, 상기 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보를 이용하여 간접광고상품/협찬상품 아이콘을 방송 콘텐츠 재생 중에 함께 표시하고, 상기 방송 콘텐츠의 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품 아이콘에 대하여 시청자로부터 터치되어 선택된 경우 선택된 간접광고상품/협찬상품 아이콘의 식별 정보를 쇼핑물 중개 서버에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청하고, 상기 온라인 장바구니 표시 과정이 있는 후, 시청자 단말기로부터 통합 인기순위 리스트 제공 요청이 있는 경우, 상기 쇼핑물 중개 서버는, 쇼핑물 중개 서버에 회원으로 등록된 시청자들로부터 선택되어 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보를 드라마 방송, 예능 방송, 음악 방송을 포함한 전체 방송 콘텐츠에서 추출하는 과정; 및 상기 쇼핑물 중개 서버는, 시청자들로부터 가장 많이 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보의 순서대로 표시한 통합 인기순위 리스트를 생성하여 시청자 단말기에 제공하는 과정; 을 포함할 수 있다.
- [0024] 상기 상품 정보 표시 과정이 있는 후, 상기 시청자 단말기가, 상기 쇼핑물 판매 서버와 구매 결제를 진행하는 과정;을 포함할 수 있다.
- [0025] 삭제
- [0026] 상기 온라인 장바구니 표시 과정이 있는 후, 시청자 단말기로부터 콘텐츠별 인기순위 리스트 제공 요청이 있는 경우, 상기 쇼핑물 중개 서버는, 방송 콘텐츠별로 쇼핑물 중개 서버에 회원으로 등록된 시청자들로부터 선택되어 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보를 방송 콘텐츠별로 추출하는 과정; 및 상기 쇼핑물 중개 서버는, 방송 콘텐츠별로 시청자들로부터 가장 많이 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보의 순서대로 표시한 콘텐츠별 인기순위 리스트를 생성하여 시청자 단말기에 제공하는 과정;을 포함할 수 있다.
- [0027] 상기 온라인 장바구니 표시 과정이 있는 후, 상기 쇼핑물 중개 서버는, 방송 콘텐츠에 등장한 배경장소 중에서

방송 콘텐츠별로 쇼핑몰 중개 서버에 회원으로 등록된 시청자들로부터 콘텐츠별 배경장소의 인기 온라인 투표를 진행하는 과정; 및 시청자 단말기로부터 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트 제공 요청이 있는 경우, 상기 쇼핑몰 중개 서버는, 인기 순위대로 표시한 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트를 생성하여 시청자 단말기에 제공하는 과정;을 포함할 수 있다.

발명의 효과

[0029] 본 발명의 실시 형태에 따르면 방송 콘텐츠에 등장하는 간접광고상품이나 협찬상품을 판매하는 쇼핑몰로 시청자를 쉽게 유도할 수 있어, 상품 매출을 증대시킬 수 있다. 또한 쇼핑몰로 유도하도록 하는 쇼핑몰 중개 서버를 구비함으로써, 시청자들이 손쉽게 쇼핑몰로 접근할 수 있도록 쇼핑 접근성을 향상시킬 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [0031] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 모바일 커머스 플랫폼 장치의 구성도.
- 도 2는 본 발명의 실시예에 따른 모바일 커머스 플랫폼의 구현을 위한 협력 관계의 흐름을 도시한 그림.
- 도 3은 본 발명의 실시예에 따른 방송 콘텐츠 제공 서버의 구성 블록도.
- 도 4는 본 발명의 실시예에 따라 재생중인 방송 콘텐츠의 화면에서 간접광고상품/협찬상품을 시청자가 선택하는 모습을 도시한 그림.
- 도 5는 본 발명의 실시예에 따라 재생중인 방송 콘텐츠의 화면에서 온라인 장바구니가 표시된 모습을 도시한 그림.
- 도 6은 본 발명의 실시예에 따라 쇼핑몰 중개 어플리케이션의 설치 모습을 도시한 그림.
- 도 7은 본 발명의 실시예에 따라 장바구니 등록 상품 리스트를 표시한 모습을 도시한 그림.
- 도 8은 본 발명의 실시예에 따라 쇼핑몰 판매 서버에 접속하여 쇼핑몰이 표시된 모습을 도시한 그림이다.
- 도 9는 본 발명의 실시예에 따른 쇼핑몰 중개 서버의 구성 블록도.
- 도 10은 본 발명의 실시예에 따른 통합 인기순위 리스트의 예시를 도시한 그림.
- 도 11은 본 발명의 실시예에 따른 콘텐츠별 인기순위 리스트의 예시를 도시한 그림.
- 도 12는 본 발명의 실시예에 따른 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트의 예시를 도시한 그림.
- 도 13은 본 발명의 실시예에 따른 모바일 커머스 플랫폼의 동작 과정을 도시한 흐름도.
- 도 14는 본 발명의 실시예에 따라 인기순위를 제공하는 과정을 도시한 플로차트.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0032] 이하, 본 발명의 장점 및 특징, 그리고 그것들을 달성하는 방법은 첨부되는 도면과 함께 상세하게 후술되어 있는 실시예들을 참조하면 명확해질 것이다. 그러나 본 발명은, 이하에서 개시되는 실시예들에 한정되는 것이 아니라 서로 다른 다양한 형태로 구현될 것이며, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것으로, 본 발명은 청구항의 범주에 의해 정의될 뿐이다. 또한, 본 발명을 설명함에 있어 관련된 공지 기술 등이 본 발명의 요지를 흐리게 할 수 있다고 판단되는 경우 그에 관한 자세한 설명은 생략하기로 한다.

[0033] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 모바일 커머스 플랫폼 장치의 구성도이며, 도 2는 본 발명의 실시예에 따른 모바일 커머스 플랫폼의 구현을 위한 협력 관계의 흐름을 도시한 그림이며, 도 3은 본 발명의 실시예에 따른 방송 콘텐츠 제공 서버의 구성 블록도이며, 도 4는 본 발명의 실시예에 따라 재생중인 방송 콘텐츠의 화면에서 간접광고상품/협찬상품을 시청자가 선택하는 모습을 도시한 그림이고, 도 5는 본 발명의 실시예에 따라 재생중인 방송 콘텐츠의 화면에서 온라인 장바구니가 표시된 모습을 도시한 그림이고, 도 6은 본 발명의 실시예에 따라 쇼핑몰 중개 어플리케이션의 설치 모습을 도시한 그림이고, 도 7은 본 발명의 실시예에 따라 장바구니 등록 상품 리스트를 표시한 모습을 도시한 그림이고, 도 8은 본 발명의 실시예에 따라 쇼핑몰 판매 서버에 접속하여 쇼핑몰이 표시된 모습을 도시한 그림이다.

[0034] 본 발명의 모바일 커머스 플랫폼 장치는, 도 1에 도시한 바와 같이 유무선 통신망(100), 방송 콘텐츠 제공 서버

(300), 시청자 단말기(200), 및 쇼핑물 중개 서버(400)를 포함할 수 있다.

- [0035] 유무선 통신망(100)은, 방송 콘텐츠 제공 서버(300), 시청자 단말기(200), 및 쇼핑물 중개 서버(400)간에 유선 통신 또는 무선 통신을 제공한다. 즉, 방송 콘텐츠 제공 서버(300)와 시청자 단말기(200)간에 유선 통신 또는 무선 통신을 제공하며, 쇼핑물 중개 서버(400)와 시청자 단말기(200)간에 유선 통신 또는 무선 통신을 제공한다. 이러한 유무선 통신망(100)이 무선 통신망으로 구현되는 경우, 기지국(BTS;Base Transceiver Station), 이동교환국(MSC;Mobile Switching Center), 및 홈 위치 등록기(HLR;Home Location Register) 으로 이루어진 무선 이동통신망을 이용하여 데이터 통신을 할 수 있다. 참고로, 이동 통신망(mobile radio communication network)은 기지국(BTS), 이동교환국(MSC), 홈 위치 등록기(HLR) 이외에, 무선 패킷 데이터의 송수신을 가능하게 하는 액세스 게이트웨이(Access Gateway), PDSN(Packet Data Serving Node) 등과 같은 구성 요소를 추가로 포함할 수 있다. 또한 유무선 통신망(100)이 유선 통신망으로 구현되는 경우, 네트워크 통신망으로 구현될 수 있는데 TCP/IP(Transmission Control Protocol/Internet Protocol) 등의 인터넷 프로토콜에 따라서 데이터 통신이 이루어질 수 있다.
- [0037] 방송 콘텐츠 제공 서버(300)는, 방송 콘텐츠를 제공하며, 방송 콘텐츠의 재생 중에 등장하는 간접광고상품/협찬 상품을 식별할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 식별 정보, 방송 콘텐츠와 간접광고상품/협찬상품을 동기화할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보, 방송 콘텐츠의 재생 중에 등장하는 간접광고상품/협찬상품의 아이콘 이미지인 간접광고상품/협찬상품 아이콘(20), 및 간접광고상품/협찬상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버(500)로의 접속을 중개하는 쇼핑물 중개 서버(400)의 웹주소가 포함된 광고 정보를 제공한다.
- [0038] 간접광고상품은 PPL(Product Placement) 상품이라 불리기도 하는데, 제품을 배경 속에 배치하거나 출연자가 은근히 상표를 추어올리는 등과 같이 드라마 등과 같은 방송 콘텐츠에서 간접적으로 광고하는 대상이 되는 상품이다. 간접광고는, 지나친 상업화를 우려하여 상표처럼 특정 상품임을 알 수 있는 표시 크기가 전체 화면의 4분의 1을 넘거나 노출 시간이 해당 프로그램 방송 시간의 100분의 5를 넘어서도 안 되는 규정을 가지고 있다. 또한 간접 광고가 방송프로그램 내용이나 구성에 영향을 미치거나 상품을 직접 언급하고 구매 및 이용을 권유할 수도 없다.
- [0039] 또한 협찬상품은 광고 비용을 지불하지 않고 상품만 노출되도록 하는 광고상품을 말한다. 간접광고상품이 광고 비용을 지불하고 상품 로고등의 노출을 전제로 하는 것과 차이를 가진다. 따라서 이하 설명에서는 간접광고상품/협찬상품이라 함은 방송 콘텐츠에 표시되는 간접광고상품이나 협찬상품을 모두 포함하는 개념이다.
- [0040] 방송 콘텐츠 제공 서버(300)는, 도 3에 도시한 바와 같이 방송 콘텐츠 정보 데이터베이스(310), 방송 콘텐츠 전송부(320), 및 광고 정보 데이터베이스(330)를 포함할 수 있다.
- [0041] 방송 콘텐츠 정보 데이터베이스(310)는, 방송 콘텐츠를 저장한 데이터베이스이다. 이하, 설명에서 방송 콘텐츠라 함은 드라마, 음악, 예능, 스포츠, 다큐물 등의 방송에서 가능한 모든 방송 콘텐츠를 포함하는 개념이라 할 수 있다.
- [0042] 광고 정보 데이터베이스(330)는, 방송 콘텐츠의 재생 중에 등장하는 간접광고상품/협찬상품의 아이콘 이미지인 간접광고상품/협찬상품 아이콘(20), 간접광고상품/협찬상품 아이콘(20)을 식별할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 식별 정보, 방송 콘텐츠와 간접광고상품/협찬상품 아이콘(20)을 동기화할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보, 및 간접광고상품/협찬상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버(500)로의 접속을 중개하는 쇼핑물 중개 서버(400)의 웹주소가 포함된 광고 정보가 포함된 광고 정보를 방송 콘텐츠마다 할당하여 저장한 데이터베이스이다.
- [0043] 여기서, 방송 콘텐츠의 재생 중에 등장하는 간접광고상품/협찬상품을 식별할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 식별 정보는, 간접광고상품/협찬상품을 식별할 수 고유한 고유번호이다. 예를 들어, 방송 콘텐츠의 재생 중에 여배우가 입은 A 의류가 간접광고상품/협찬상품인 경우, A 의류를 쇼핑물 중개 서버(400)에서 식별할 수 있는 상품번호 등의 고유번호가 식별정보가 될 수 있다.
- [0044] 간접광고상품/협찬상품 아이콘(20)은, 방송 콘텐츠의 재생 중에 등장하는 간접광고상품/협찬상품의 아이콘 이미지이다. 예를 들어, 도 4와 같이 배우가 입은 A 의류가 간접광고상품/협찬상품인 경우, A 의류의 아이콘 이미지가 해당될 수 있다.
- [0045] 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보는, 방송 콘텐츠와 간접광고상품/협찬상품을 동기화할 수 있는 정보로서, 방송 콘텐츠 재생중에 간접광고상품/협찬상품이 표시되는 시간 동안 간접광고상품/협찬상품 아이콘(20)이 함께 표시되도록 하는 동기화 정보이다. 예를 들어, 드라마의 방송 콘텐츠의 재생중에 10분 ~ 11분 동안 간접광고 상품

인 A 의류가 등장한다면, 10분 ~ 11분 동안 A 의류의 아이콘이 화면에 표시되도록 하는 동기화 정보이다.

- [0046] 쇼핑물 중개 서버(400)의 웹주소는, 시청자가 방송 콘텐츠 시청 중에 꾀한 간접광고상품/협찬상품의 정보를 저장할 수 있는 온라인 장바구니를 제공하는 쇼핑물 중개 서버(400)에 접속할 수 있는 IP4, IP6 프로토콜 등을 따르는 인터넷 웹주소이다.
- [0047] 방송 콘텐츠 전송부(320)는, 방송 콘텐츠를 시청자 단말기(200)로 전송하는 통신 프로토콜을 지원한다. 스트리밍 등의 다양한 방식으로 유무선 통신망(100)을 통하여 방송 콘텐츠를 시청자 단말기(200)에 전송할 수 있다. 방송 콘텐츠 전송부(320)는, 방송 콘텐츠의 전송이 있을 때 전송되는 방송 콘텐츠에 할당된 광고 정보를 함께 전송한다.
- [0049] 시청자 단말기(200)는, 방송 콘텐츠를 시청하는 시청자가 사용하는 단말기로서, 도면에서는 스마트폰(smart phone)을 예로 들어 설명하나, 스마트폰만 아니라 데스크탑 PC(desktop PC), 태블릿 PC(tablet PC), 슬레이트 PC(slate PC), 노트북 컴퓨터(notebook computer), 디지털방송용 단말기, PDA(Personal Digital Assistants), PMP(Portable Multimedia Player), 내비게이션(Navigation) 등이 해당될 수 있다. 물론, 본 발명이 적용 가능한 단말기는 상술한 종류에 한정되지 않고, 방송 콘텐츠 서버와 통신이 가능한 단말기를 모두 포함할 수 있음은 당연하다.
- [0050] 참고로, 여기서 스마트폰(smart phone)이라 함은 휴대전화에 인터넷 통신과 정보검색 등 컴퓨터 지원 기능을 추가한 지능형 단말기로서 시청자가 원하는 어플리케이션을 설치할 수 있다. 수백여 종의 다양한 어플리케이션(응용프로그램)을 시청자가 원하는 대로 설치하고 추가 또는 삭제할 수 있다. 따라서 시청자 단말기(200)는 쇼핑물 중개 서버(400)에서 제공하는 어플리케이션(이하, '쇼핑 중개 어플리케이션')이 도 6와 같이 구글마켓이나 애플 스토어에서 다운받아 설치될 수 있으며, 쇼핑 중개 어플리케이션의 실행 시킨 후, 방송 시청중에 원하는 상품을 선택하여 쇼핑물 중개 서버(400)에서 제공하는 온라인 장바구니에 담을 수 있다.
- [0051] 또한 시청자 단말기(200)는 방송 콘텐츠를 재생하는 표시부(미도시)를 구비하는데, 이러한 표시부는 터치 스크린 패널로 구현될 수 있다. 터치 스크린 패널은, 입력과 표시를 동시에 수행할 수 있는 터치 스크린 화면을 제공하여 시청자 단말기(200)의 전면에서 마려되어 방송 콘텐츠의 화면을 표시한다. 이러한 터치 스크린 패널로 구현되는 경우, 입력부인 자판 배열 키보드가 그래픽 형태로 작업 화면에 오버랩(overlap)되어 표시된다. 자판 배열 입력창의 위치 및 투명도는 시청자에 의해 조절이 가능하다. 또한 손가락이나 터치펜을 이용하여 화면상에서 간접광고상품/협찬상품을 선택할 수 있다.
- [0052] 시청자 단말기(200)는, 방송 콘텐츠 제공 서버(300)로부터 방송 콘텐츠를 수신하여 재생한다. 또한 시청자 단말기(200)는, 방송 콘텐츠의 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품에 대하여 시청자로부터 도 4와 같이 선택이 있는 경우 선택된 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 상기 쇼핑물 중개 서버(400)에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청한다.
- [0053] 또한 시청자 단말기(200)는, 도 5와 같이 시청자로부터 장바구니 아이콘(30)이 터치되어 온라인 장바구니 확인 요청이 있을 경우 방송 콘텐츠 재생을 중지하고 쇼핑물 중개 서버(400)로부터 시청자의 온라인 장바구니에 담긴 장바구니 등록 상품 리스트를 수신하여 도 7과 같이 표시한다. 만약, 시청자로부터 온라인 장바구니 확인 요청이 있을 때 쇼핑물 중개 어플리케이션이 시청자 단말기(200)에 설치되어 있지 않다면 도 6에 도시한 바와 같이 쇼핑물 중개 어플리케이션의 설치 화면으로 유도하여 시청자 단말기(200)에 쇼핑물 중개 어플리케이션이 설치되도록 한 후, 쇼핑물 중개 어플리케이션이 실행되도록 하여 등록 상품 리스트를 수신하여 도 7과 같이 표시하도록 할 수 있다.
- [0054] 또한 시청자 단말기(200)는, 장바구니 등록 상품 리스트 중에서 선택된 상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버(500)의 웹주소를 쇼핑물 중개 서버(400)로부터 수신하여 쇼핑물 판매 서버(500)에 접속하여 도 8과 같이 쇼핑물을 표시하도록 한다.
- [0056] 한편, 시청자 단말기(200)가, 방송 콘텐츠의 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품에 대하여 시청자로부터 선택받는 방식은 다음과 같은 두 가지 방식이 있다.
- [0057] 하나는, 도 4에 도시한 바와 같이 방송 콘텐츠 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품의 이미지(10)를 직접 시청자로부터 선택된 경우, 선택된 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 쇼핑물 중개 서버(400)에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청한다. 예를 들어, 방송 콘텐츠에 등장하는 배우가 입은 A 의류의 이미지를 터치스크린화면상에서 시청자가 터치하면, 선택된 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 쇼핑물 중개 서버(400)에

전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청할 수 있다.

- [0058] 참고로, 방송 콘텐츠의 각 이미지 프레임에는, 각 픽셀별로 화면 픽셀값이외에 간접광고상품/협찬상품인지 아닌지를 알려주는 광고알림값이 함께 저장되도록 구현할 수 있다. 예를 들어, 이미지 프레임의 헤드 정보에 이미지 프레임내의 각 픽셀의 광고알림값을 저장하도록 구현할 수 있다. 따라서 도 4와 같이 시청자가 터치하는 순간의 이미지 프레임에서 배우가 입은 의류의 영역내의 각 픽셀에는 광고알림값이 간접광고상품/협찬상품이 맞음을 알리는 '1'로 설정되며, 시청자가 터치하는 순간의 이미지 프레임에서 배우가 입은 의류의 영역이 아닌 다른 영역의 각 픽셀에는 광고알림값이 간접광고상품/협찬상품이 아님을 알리는 '0'으로 설정된다. 따라서 도 4와 같이 시청자가 터치하는 순간의 이미지 프레임에서 배우의 의류가 표시되는 영역의 픽셀이 터치되면 해당 픽셀의 광고알림값을 파악하여 간접광고상품/협찬상품의 터치가 이루어졌음을 파악할 수 있으며, 반대로, 그 밖의 영역의 터치가 이루어지면 간접광고상품/협찬상품의 터치가 이루어지지 않았음을 파악할 수 있다.
- [0059] 다른 두 번째 방식은, 방송 콘텐츠를 수신하여 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보를 이용하여 도 4에 도시한 바와 같이 간접광고상품/협찬상품 아이콘(20)을 방송 콘텐츠 재생 중에 함께 표시하며, 방송 콘텐츠의 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품 아이콘(20)에 대하여 시청자로부터 터치되어 선택된 경우 선택된 간접광고상품/협찬상품 아이콘(20)의 식별 정보를 쇼핑몰 중개 서버(400)에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청할 수 있다.
- [0060] 참고로 이러한 간접광고상품/협찬상품 아이콘(20)의 표시는, 방송 콘텐츠의 표시 화면의 다양한 영역에 하나 이상 표시될 수 있다. 예를 들어, 방송 콘텐츠의 표시 화면의 상단 영역, 하단 영역, 양측 가장자리 영역 중 어느 하나 이상의 영역에 표시될 수 있다.
- [0062] 도 9는 본 발명의 실시예에 따른 쇼핑몰 중개 서버의 구성 블록도이며, 도 10은 본 발명의 실시예에 따른 통합 인기순위 리스트의 예시를 도시한 그림이며, 도 11은 본 발명의 실시예에 따른 콘텐츠별 인기순위 리스트의 예시를 도시한 그림이며, 도 12는 본 발명의 실시예에 따른 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트의 예시를 도시한 그림이다.
- [0063] 쇼핑몰 중개 서버(400)는, 시청자 단말기(200)로부터 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 수신받아 온라인 장바구니 담기 요청이 있는 경우, 간접광고상품/협찬상품 식별 정보에 할당된 간접광고상품/협찬상품을 시청자의 장바구니 등록 상품 리스트에 추가시킨다. 또한 쇼핑몰 중개 서버(400)는, 시청자 단말기(200)로부터 온라인 장바구니 확인 요청이 있을 경우 시청자의 온라인 장바구니에 등록된 장바구니 등록 상품 리스트를 상기 시청자 단말기(200)에 전송하며, 장바구니 등록 상품 리스트 중에서 시청자로부터 선택된 상품을 판매하는 쇼핑몰 판매 서버(500)의 웹주소를 시청자 단말기(200)에 전송한다. 이를 위해 쇼핑몰 중개 서버(400)는, 하드웨어적으로는 통상적인 웹 서버와 동일한 구성을 가지며, 소프트웨어적으로는 C, C++, Java, Visual Basic, Visual C 등과 같은 다양한 형태의 언어를 통해 구현되어 여러 가지 기능을 하는 프로그램 모듈을 포함한다.
- [0064] 쇼핑몰 중개 서버(400)는, 도 9에 도시한 바와 같이 로그인 수행부(410), 상품 정보 데이터베이스(420), 온라인 장바구니 데이터베이스(430), 온라인 장바구니 갱신부(440), 온라인 장바구니 확인 요청 처리부(450), 및 쇼핑몰 중개 처리부(460)를 포함할 수 있다. 이밖에 통합 인기순위 리스트 제공부(470), 콘텐츠별 인기순위 리스트 제공부(480), 및 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트 제공부(490)를 더 포함할 수 있다.
- [0065] 로그인 수행부(410)는, 시청자별 로그인 정보를 저장하고 있어, 시청자의 로그인 인증을 수행한다. 로그인 정보는 아이디 및 패스워드, 패턴정보, 홍채정보, 지문정보 등의 공지된 다양한 로그인 정보가 활용될 수 있다.
- [0066] 상품 정보 데이터베이스(420)는, 간접광고상품/협찬상품 식별 정보별로 상품사진, 상품판매가격, 상품을 판매하는 쇼핑몰 판매 서버(500)의 웹주소가 포함된 상품 정보가 할당되어 저장된 데이터베이스이다.
- [0067] 온라인 장바구니 데이터베이스(430)는, 시청자별로 장바구니 등록 상품 리스트가 저장된 데이터베이스이다. 장바구니 등록 상품 리스트에는 시청자가 선택하여(찜하여) 장바구니에 등록한 상품들의 상품사진, 상품판매가격, 상품을 판매하는 쇼핑몰 판매 서버(500)의 웹주소가 포함되어 있다.
- [0068] 참고로, 상품 정보 데이터베이스(420), 및 온라인 장바구니 데이터베이스(430)는 하드디스크 드라이브(Hard Disk Drive), SSD 드라이브(Solid State Drive), 플래시메모리(Flash Memory), CF카드(Compact Flash Card), SD카드(Secure Digital Card), SM카드(Smart Media Card), MMC 카드(Multi-Media Card) 또는 메모리 스틱(Memory Stick) 등 정보의 입출력이 가능한 모듈로서 장치의 내부에 구비되어 있을 수도 있고, 별도의 장치에 구비되어 있을 수도 있다.

- [0069] 온라인 장바구니 갱신부(440)는, 로그인 인증이 완료된 시청자 단말기(200)로부터 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 수신받아 온라인 장바구니 담기 요청이 있는 경우, 상품 정보 데이터베이스(420)에서 간접광고상품/협찬상품 식별 정보에 할당된 상품 정보를 추출하여, 시청자의 장바구니 등록 상품 리스트에 추가하여 온라인 장바구니 데이터베이스(430)에 업데이트 갱신한다. 예를 들어, 제1시청자의 온라인 장바구니에 제1상품, 제2상품이 등록되어 있는데, 제1시청자가 방송 콘텐츠 시청중에 제3상품을 추가로 장바구니 담기하면, 제3상품이 추가로 제1시청자의 장바구니 등록 상품 리스트에 추가되어 온라인 장바구니 데이터베이스(430)가 업데이트 갱신된다.
- [0070] 온라인 장바구니 확인 요청 처리부(450)는, 시청자 단말기(200)로부터 온라인 장바구니 확인 요청이 있을 경우 시청자의 온라인 장바구니에 등록된 장바구니 등록 상품 리스트를 온라인 장바구니 갱신부(440)에서 추출하여 시청자 단말기(200)에 전송한다. 예를 들어, 제1시청자가 도 5에 도시한 바와 같이 방송 콘텐츠 화면상의 장바구니 아이콘(30)을 터치한 경우, 온라인 장바구니 확인 요청 처리부(450)는, 제1시청자의 온라인 장바구니에 등록된 장바구니 등록 상품 리스트를 온라인 장바구니 갱신부(440)에서 추출하여 제1시청자의 시청자 단말기(200)에 전송한다. 따라서 시청자 단말기는 자신의 온라인 장바구니에 담긴 장바구니 등록 상품 리스트를 도 7과 같이 표시할 수 있다.
- [0071] 쇼핑물 중개 처리부(460)는, 장바구니 등록 상품 리스트 중에서 시청자로부터 어느 하나의 상품을 선택받으면, 선택된 상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버(500)의 웹주소를 시청자 단말기(200)에 전송한다. 따라서 시청자 단말기(200)는 도 8과 같이 선택된 상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버(500)에 접속하여 도 8과 같이 해당 상품의 상세정보 확인 및 상품 구매를 진행할 수 있다.
- [0072] 통합 인기순위 리스트 제공부(470)는, 쇼핑물 중개 서버(400)에 회원으로 등록된 시청자들로부터 선택되어 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보를 드라마 방송, 예능 방송, 음악 방송을 포함한 전체 방송 콘텐츠에서 추출하여, 시청자들로부터 가장 많이 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보의 순서대로 표시한 통합 인기순위 리스트를 생성하여 시청자 단말기(200)에 제공한다. 따라서 도 10과 같이 시청자 단말기(200)는 통합 인기순위 리스트를 표시할 수 있게 되어, 시청자는 모든 방송 콘텐츠에 걸쳐서 대중들로부터 인기있는 상품들의 정보를 획득할 수 있게 된다.
- [0073] 콘텐츠별 인기순위 리스트 제공부(480)는, 방송 콘텐츠별로 쇼핑물 중개 서버(400)에 회원으로 등록된 시청자들로부터 선택되어 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보를 방송 콘텐츠별로 추출하여, 방송 콘텐츠별로 시청자들로부터 가장 많이 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보의 순서대로 표시한 콘텐츠별 인기순위 리스트를 생성하여 시청자 단말기(200)에 제공한다. 따라서 도 11과 같이 시청자 단말기(200)는 통합 인기순위 리스트를 표시할 수 있게 되어, 시청자는 방송 콘텐츠별로 대중들로부터 인기있는 상품들의 정보를 획득할 수 있게 된다.
- [0074] 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트 제공부(490)는, 방송 콘텐츠에 등장한 배경장소 중에서, 방송 콘텐츠별로 쇼핑물 중개 서버(400)에 회원으로 등록된 시청자들로부터 콘텐츠별 배경장소의 인기 온라인 투표를 받아, 인기 순위대로 표시한 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트를 생성하여 시청자 단말기(200)에 제공할 수 있다. 따라서 도 12와 같이 시청자 단말기(200)는 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트를 표시할 수 있게 되어, 시청자는 방송 콘텐츠별로 대중들로부터 인기있는 배경장소의 정보를 획득할 수 있게 된다.
- [0076] 도 13은 본 발명의 실시예에 따른 모바일 커머스 플랫폼의 동작 과정을 도시한 흐름도이며, 도 14는 본 발명의 실시예에 따라 인기순위를 제공하는 과정을 도시한 플로차트이다.
- [0077] 방송 콘텐츠 제공 서버(300)가, 방송 콘텐츠와, 상기 방송 콘텐츠의 재생 중에 등장하는 간접광고상품/협찬상품을 식별할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 식별 정보, 방송 콘텐츠와 간접광고상품/협찬상품을 동기화할 수 있는 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보, 및 간접광고상품/협찬상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버(500)로의 접속을 중개하는 쇼핑물 중개 서버(400)의 웹주소가 포함된 광고 정보를 시청자 단말기(200)에 제공하는 방송 콘텐츠 및 광고 정보 전송 과정(S402)을 가진다.
- [0078] 시청자 단말기(200)가, 방송 콘텐츠 제공 서버(300)로부터 방송 콘텐츠를 수신하여 재생(S404)한다. 이때 재생 중에 간접광고상품/협찬상품 아이콘(20)도 함께 동기화되어 표시될 수 있다.
- [0079] 시청자 단말기(200)가, 시청 방송 콘텐츠의 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품에 대하여 시청자로부터 선택이 있는지를 판단(S406)한다.
- [0080] 간접광고상품/협찬상품에 대하여 시청자로부터 선택이 있는 경우 선택된 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 쇼핑물 중개 서버(400)에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청하는 장바구니 담기 요청 과정(S408)

을 가진다.

- [0081] 참고로, 방송 콘텐츠의 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품에 대하여 시청자로부터 선택받는 방식은 다음과 같은 두 가지 방식으로 구현될 수 있다.
- [0082] 하나는, 도 4에 도시한 바와 같이 방송 콘텐츠 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품의 이미지(10)를 직접 시청자로부터 선택된 경우, 선택된 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 쇼핑물 중개 서버(400)에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청한다. 예를 들어, 방송 콘텐츠에 등장하는 배우가 입은 A 의류의 이미지를 터치스크린화면상에서 시청자가 터치하면, 선택된 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 쇼핑물 중개 서버(400)에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청할 수 있다.
- [0083] 다른 두 번째 방식은, 방송 콘텐츠를 수신하여 상기 간접광고상품/협찬상품 동기화 정보를 이용하여 도 4에 도시한 바와 같이 간접광고상품/협찬상품 아이콘(20)을 방송 콘텐츠 재생 중에 함께 표시하며, 방송 콘텐츠의 재생 중에 표시되는 간접광고상품/협찬상품 아이콘(20)에 대하여 시청자로부터 터치되어 선택된 경우 선택된 간접광고상품/협찬상품 아이콘(20)의 식별 정보를 쇼핑물 중개 서버(400)에 전송하여 시청자의 온라인 장바구니에 담기를 요청할 수 있다.
- [0084] 쇼핑물 중개 서버(400)가, 시청자 단말기(200)로부터 간접광고상품/협찬상품 식별 정보를 수신받아 온라인 장바구니 담기 요청이 있는 경우, 간접광고상품/협찬상품 식별 정보에 할당된 간접광고상품/협찬상품을 시청자의 장바구니 등록 상품 리스트에 추가시키는 상품 리스트 업데이트 과정(S410)을 가진다.
- [0085] 시청자 단말기(200)가, 도 5에 도시한 바와 같이 시청자로부터 온라인 장바구니 확인 요청이 있는지를 판단(S412)하여, 확인 요청이 있는 경우 방송 콘텐츠 재생을 중지하고 상기 쇼핑물 중개 서버(400)에 시청자의 온라인 장바구니에 담긴 장바구니 등록 상품 리스트를 요청하는 상품 리스트 요청 과정(S414)을 가진다. 만약, 시청자가 쇼핑물 중개 어플리케이션을 설치하지 않은 상태에서 상품 리스트 요청을 하면 도 6과 같이 어플리케이션 설치를 유도한다.
- [0086] 쇼핑물 중개 서버(400)가, 시청자 단말기(200)로부터 온라인 장바구니 확인 요청이 있을 경우 시청자의 온라인 장바구니에 등록된 장바구니 등록 상품 리스트를 시청자 단말기(200)에 전송하는 상품 리스트 전송 과정(S416)을 가진다.
- [0087] 시청자 단말기(200)가, 쇼핑물 중개 서버(400)로부터 수신한 장바구니 등록 상품 리스트를 도 7과 같이 표시하는 온라인 장바구니 표시 과정(S418)을 가진다.
- [0088] 그 후, 시청자 단말기(200)가, 장바구니 등록 상품 리스트 중에서 시청자로부터 상품을 선택받아 쇼핑물 판매 서버(500)에 전송하는 선택된 상품의 정보 전송 과정(S420)을 가진다.
- [0089] 쇼핑물 판매 서버(500)가, 시청자로부터 선택된 상품을 판매하는 쇼핑물 판매 서버(500)의 웹주소를 시청자 단말기(200)에 전송하는 쇼핑물 판매 서버(500)의 웹주소 전송 과정(S422)을 가진다.
- [0090] 시청자 단말기(200)가, 수신한 쇼핑물 판매 서버(500)의 웹주소에 접속(S424)하여 해당 쇼핑물의 상품 정보를 수신하여 도 8과 같이 표시하게 된다.
- [0091] 따라서 시청자 단말기(200)는, 쇼핑물 판매 서버(500)에서 해당 상품을 선택하여 쇼핑물 판매 서버(500)와 구매 결제를 진행하는 과정(미도시)을 가질 수 있다.
- [0093] 한편, 온라인 장바구니 표시 과정이 있는 후, 쇼핑물 중개 서버(400)는 통합 인기순위 리스트를 제공하거나, 콘텐츠별 인기순위 리스트를 제공하거나, 콘텐츠별 배경장소 인기순위를 제공하는 등의 다양한 부가적인 서비스를 제공할 수 있다. 이하, 도 14와 함께 상술한다.
- [0094] 통합 인기순위 리스트를 제공하는 과정은, 온라인 장바구니 표시 과정(S418)이 있는 후, 시청자 단말기(200)로부터 통합 인기순위 리스트 제공 요청이 있는 경우, 쇼핑물 중개 서버(400)는, 쇼핑물 중개 서버(400)에 회원으로 등록된 시청자들로부터 선택되어 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보를 드라마 방송, 예능 방송, 음악 방송을 포함한 전체 방송 콘텐츠에서 추출하는 과정(S4181)과, 쇼핑물 중개 서버(400)는, 시청자들로부터 가장 많이 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보의 순서대로 표시한 통합 인기순위 리스트를 생성(S4182)하여 시청자 단말기(200)에 제공하는 과정을 가질 수 있다. 따라서 시청자 단말기(200)는 도 10에 도시한 바와 같이 통합 인기순위 리스트를 수신하여 표시할 수 있다.
- [0095] 한편, 콘텐츠별 인기순위 리스트를 제공하는 과정은, 온라인 장바구니 표시 과정(S418)이 있는 후, 시청자 단말

기(200)로부터 콘텐츠별 인기순위 리스트 제공 요청이 있는 경우, 상기 쇼핑물 중개 서버(400)는, 방송 콘텐츠별로 쇼핑물 중개 서버(400)에 회원으로 등록된 시청자들로부터 선택되어 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보를 방송 콘텐츠별로 추출하는 과정(S483)과, 상기 쇼핑물 중개 서버(400)는, 방송 콘텐츠별로 시청자들로부터 가장 많이 온라인 장바구니에 담긴 상품 정보의 순서대로 표시한 콘텐츠별 인기순위 리스트를 생성(S4184)하여 시청자 단말기(200)에 제공하는 과정을 가질 수 있다. 따라서 시청자 단말기(200)는 도 11에 도시한 바와 같이 콘텐츠별 인기순위 리스트를 수신하여 표시할 수 있다.

[0096] 한편, 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트를 제공하는 과정은, 온라인 장바구니 표시 과정(S418)이 있은 후, 쇼핑물 중개 서버(400)는, 방송 콘텐츠에 등장한 배경장소 중에서 방송 콘텐츠별로 쇼핑물 중개 서버(400)에 회원으로 등록된 시청자들로부터 콘텐츠별 배경장소의 인기 온라인 투표를 진행하는 과정(S4185)과, 시청자 단말기(200)로부터 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트 제공 요청이 있는 경우, 쇼핑물 중개 서버(400)는, 인기 순위에 따라 표시한 콘텐츠별 배경장소 인기순위 리스트를 생성하여 시청자 단말기(200)에 제공하는 과정(S4186)을 가질 수 있다. 따라서 시청자 단말기(200)는 도 12에 도시한 바와 같이 콘텐츠별 인기순위 리스트를 수신하여 표시할 수 있다.

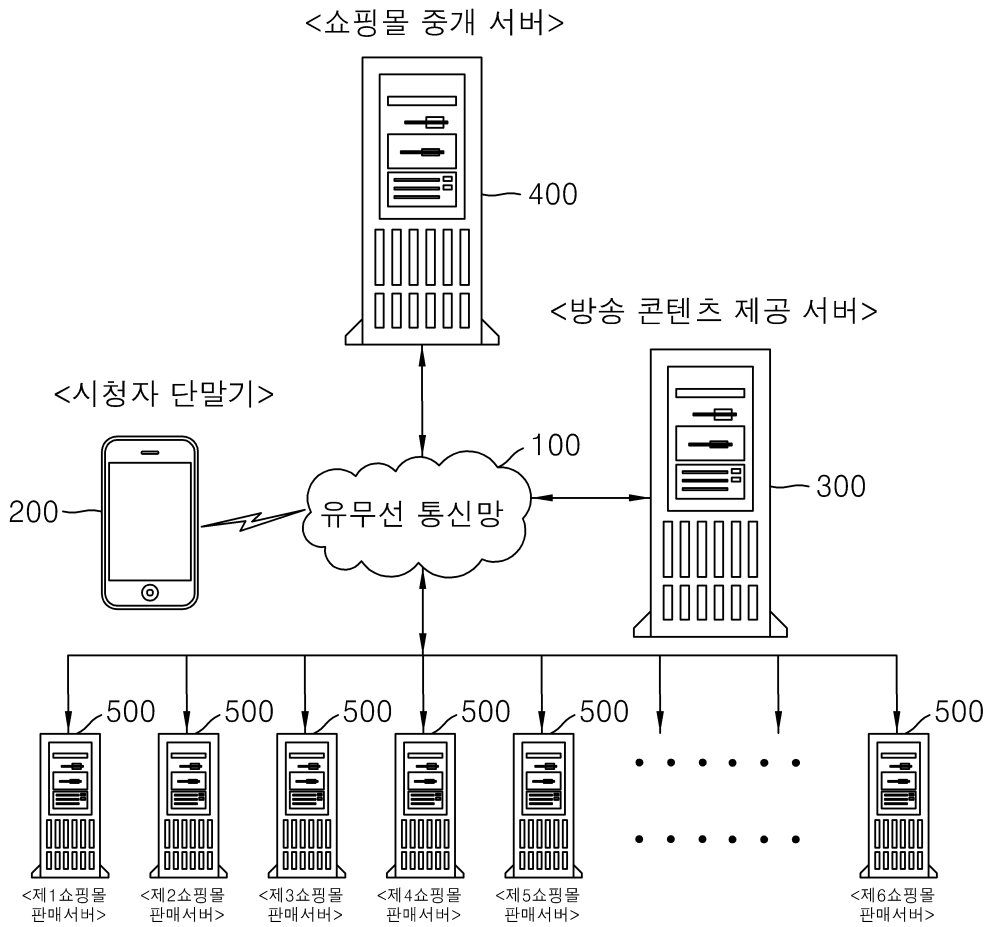
[0097] 상술한 본 발명의 설명에서의 실시예는 여러가지 실시가능한 예중에서 당업자의 이해를 돕기 위하여 가장 바람직한 예를 선정하여 제시한 것으로, 이 발명의 기술적 사상이 반드시 이 실시예만 의해서 한정되거나 제한되는 것은 아니고, 본 발명의 기술적 사상을 벗어나지 않는 범위내에서 다양한 변화와 변경 및 균등한 타의 실시예가 가능한 것이다.

부호의 설명

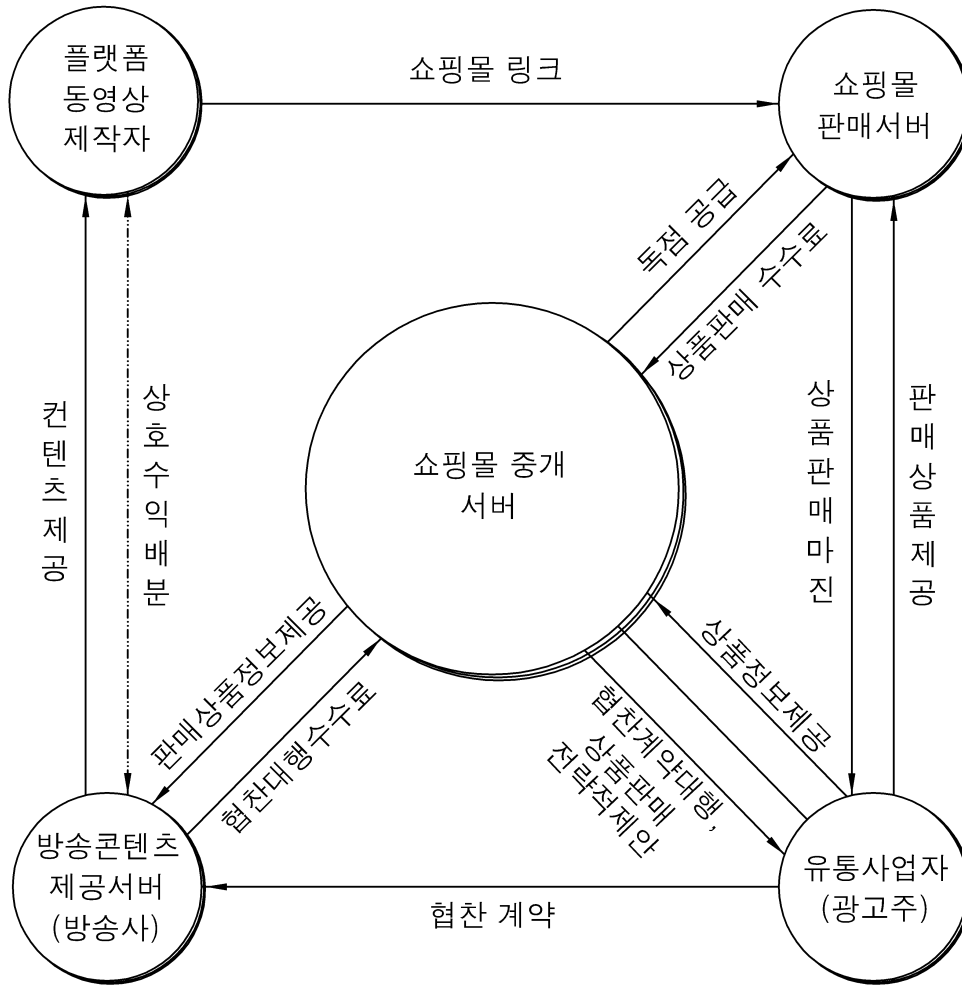
- [0099] 100:유무선 통신망
- 200:시청자 단말기
- 300:방송 콘텐츠 제공 서버
- 400:쇼핑물 중개 서버
- 500:쇼핑물 판매 서버

도면

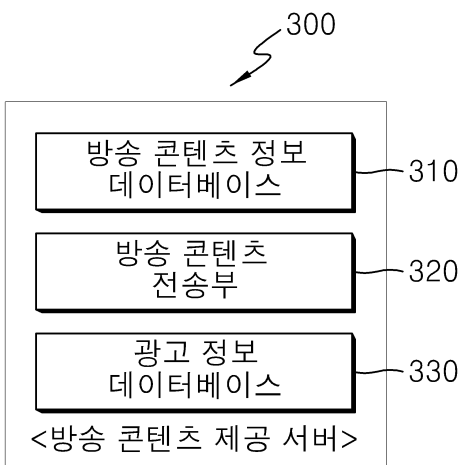
도면1



도면2



도면3



도면4



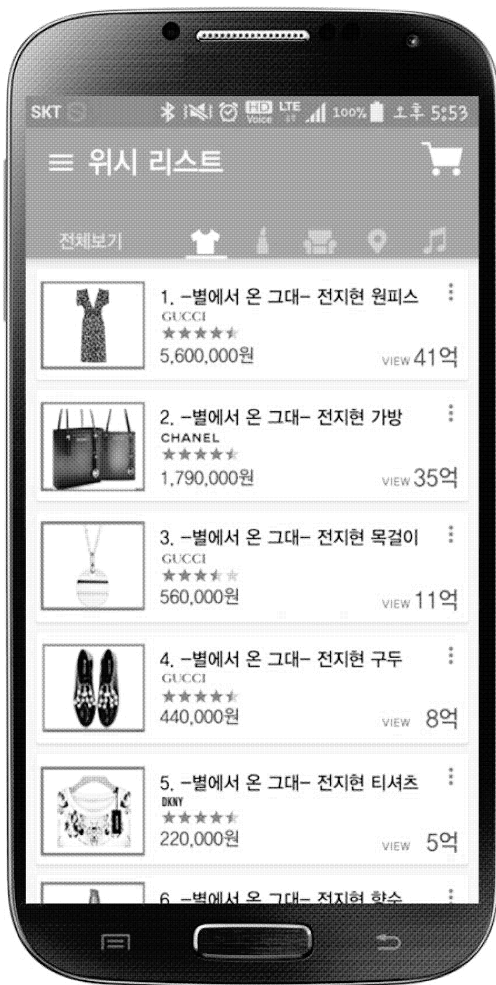
도면5



도면6



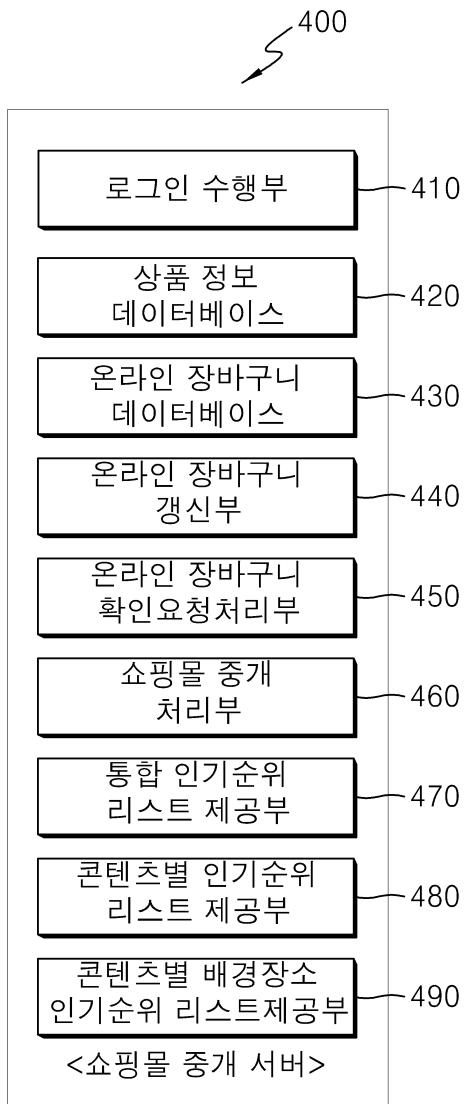
도면7



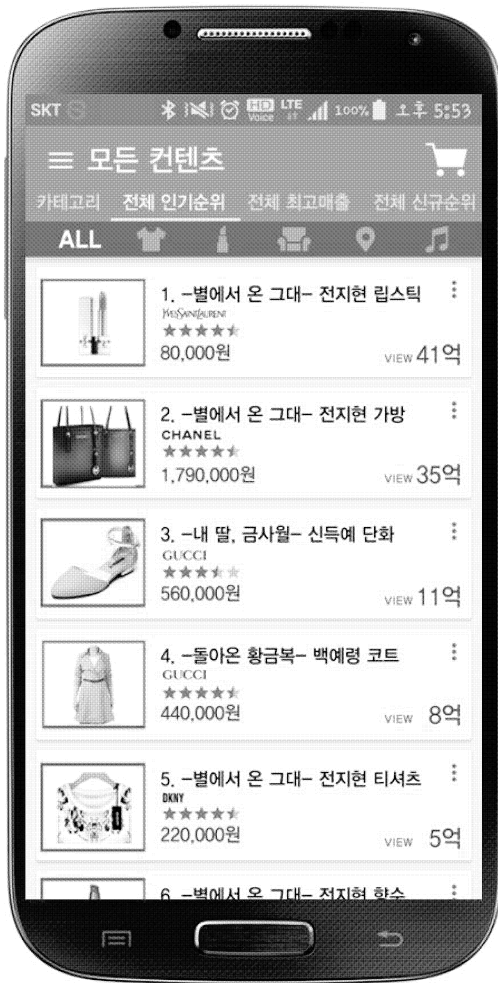
도면8



도면9



도면10



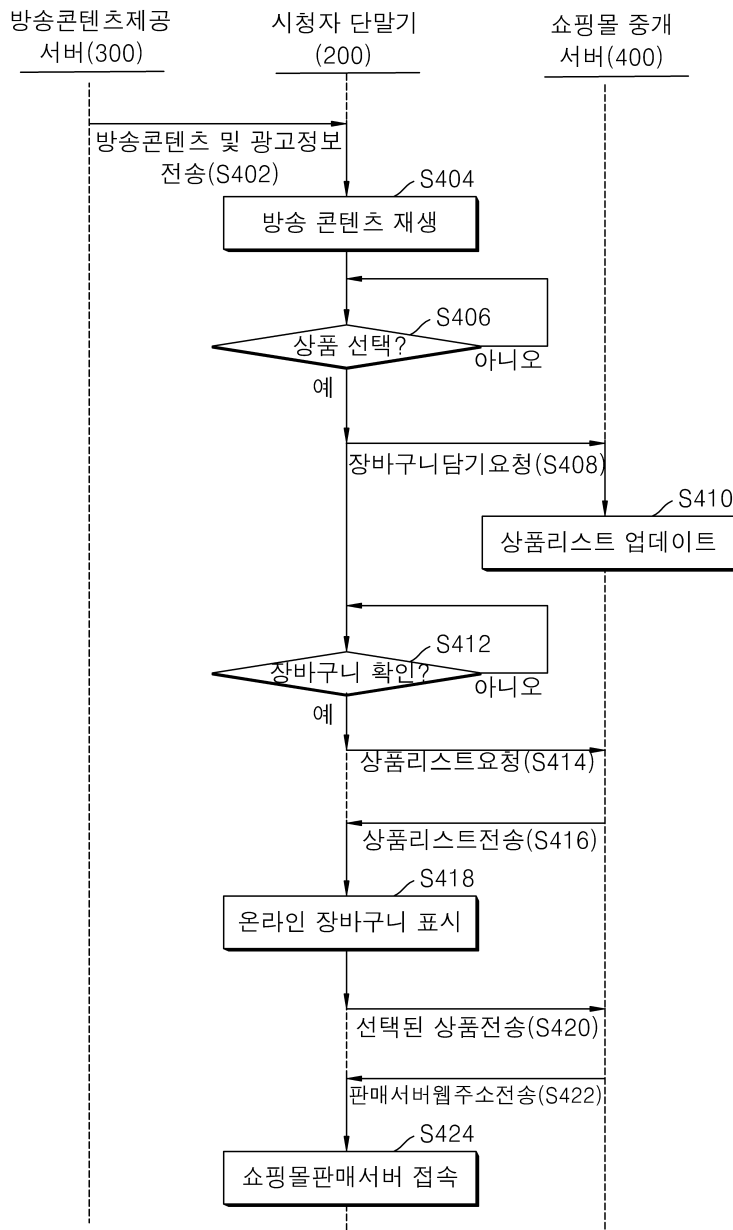
도면11



도면12



도면13



도면14

