

명세서

청구범위

청구항 1

삭제

청구항 2

삭제

청구항 3

삭제

청구항 4

삭제

청구항 5

삭제

청구항 6

개인과 개인 및 개인과 기관 사이에 소셜 네트워크 서비스를 제공하기 위한 서비스 제공 장치에 있어서,

개인이 보유하는 개인 단말 및 기관이 보유하는 기관 단말과 통신하는 통신부;

개인이 입력한 개인정보 및 기관이 입력한 기관정보를 저장하는 저장부;

상기 통신부와 상기 저장부의 작동을 제어하는 제어부;

를 포함하고,

개인회원 가입을 위해 개인 단말과 상기 서비스 제공 장치가 온라인으로 연결된 상태에서, 개인이 개인 단말을 통해 앱 화면에서 개인정보와 암호를 입력하고, 개인이 보유하고 있는 개인 RFID코드를 읽어서, 상기 개인정보, 상기 암호 및 상기 개인 RFID코드가 상기 서비스 제공 장치로 전송되면, 상기 서비스 제공 장치는 개인을 개인 회원으로 가입시키고,

개인회원으로 가입되면, 개인은 앱의 개인 화면에서 내사진, 내이름, 내상태창을 확인할 수 있고, 상기 내사진과 상기 내상태창은 개인이 입력 및 수정할 수 있고,

개인회원으로 가입된 개인 A와 B가 친구맺기를 원할 경우, 개인 A와 B에게 개인 단말을 통해 각각 1차 인증과 2차 인증을 진행하게 하고,

상기 1차 인증과 상기 2차 인증이 모두 확인되면, 개인 A와 B의 개인 단말로 각각 암호화된 정보를 전송하고,

상기 암호화된 정보 전송 후 소정 시간 이내에 개인 A와 B가 각자의 개인 단말을 서로 근접시키는 방법으로 각자의 개인 단말로 상대방의 상기 암호화된 정보가 수신되어 상기 서비스 제공 장치로 전송되면, 상기 서비스 제공 장치는 개인 A와 B가 친구로 연결되게 하고,

개인 A와 B가 친구로 연결된 경우, 상기 서비스 제공 장치는 개인 A와 B가 각자의 개인 단말에서 친구에 대한 제1 정보를 확인할 수 있게 하고,

상기 1차 인증은 개인의 생체 정보를 개인 단말에 입력하거나 또는 개인이 입력한 상기 암호를 개인 단말에 입력하는 방식으로 진행되고,

상기 2차 인증은 개인 A와 B가 개인 단말을 통해 각자의 상기 개인 RFID코드를 읽는 방식으로 진행되고,

상기 제1 정보는 친구 이름을 포함하는, 개인과 개인 및 개인과 기관 사이에 소셜 네트워크 서비스를 제공하기

위한 서비스 제공 장치.

청구항 7

삭제

청구항 8

삭제

청구항 9

삭제

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 개인과 개인 그리고 개인과 기관 사이에서 친구맺기를 통해 소셜 네트워크 서비스를 제공하기 위한 서비스 제공 장치 및 서비스 제공 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 스마트폰과 같은 스마트 기기의 보급으로 카카오톡, 트위터, 인스타그램, 페이스북 등과 같은 SNS(Social Network Service, 소셜 네트워크 서비스)가 활성화 되고 있고, 사용자도 점점 늘어나는 추세에 있다.

[0003] 이러한 SNS에서는 회원가입을 통해 개인의 정보를 등록하고, 개인에게 할당된 화면에 직접 글이나 사진 등을 업로드할 수 있으며, 다른 회원과의 친구맺기를 통해 친구로 등록된 개인 또는 기관과 소통하고 정보를 확인할 수 있어, 사회적인 연결이 매우 활발해지는 수단이 되고 있다.

[0004] 그러나, 종래의 SNS에서는 예를 들어, 전화번호 입력이나 친구요청에 대한 수락과 같은 간단한 행위에 의해 친구맺기가 이루어지고 있어, 다수에게 원하지 않는 개인정보가 쉽게 노출되는 등의 문제가 있다.

[0005] 또한, 친구맺기를 원하지 않았음에도 연락처 정보를 제공받은 개인이나 기관으로부터 메시지가 수신되어 불편을 겪는 일도 늘어나고 있다.

[0006] 또한, 사업을 영위하는 기관과 개인과의 소통은 메시지 전송과 같이 단순한 방식으로만 이루어지고 있어, 사업을 홍보하기 위한 기관이 SNS를 활용하는 방식이 매우 제한적이라는 문제가 있다.

[0007] 또한, 종래의 SNS에서의 소통은 스마트폰이나 컴퓨터와 같은 가상의 공간에서만 이루어지고, 개인의 실생활의 행위와 SNS의 가상의 공간과의 연결은 이루어지지 않고 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0008] (특허문헌 0001) 대한민국 등록특허 제10-2391736호

발명의 내용

해결하려는 과제

[0009] 따라서, 본 발명은 상기 사정을 감안하여 발명한 것으로, 개인과 개인 그리고 개인과 기관 간의 친구맺는 행위가 실제 만남을 통해 이루어지도록 하여 원하지 않는 개인정보 노출과 메시지 수신에 이루어지는 것을 방지하고, 만남을 통해 연결된 친구 사이에는 적극적이고 밀접한 소통이 이루어질 수 있게 하여 사업을 영위하는 기관에는 사업상의 도움을 주고 개인에게는 생활의 편리함을 제공할 수 있는, 소셜 네트워크 서비스를 제공하기 위한 서비스 제공 장치 및 서비스 제공 방법을 제공하고자 함에 목적이 있다.

과제의 해결 수단

- [0010] 상술한 바와 같은 목적을 구현하기 위한 본 발명에 따른 개인과 개인 및 개인과 기관 사이에 소셜 네트워크 서비스를 제공하기 위한 방법은, 통신부, 저장부 및 제어부를 갖는 서비스 제공 서버를 마련하는 단계; 상기 서비스 제공 서버는 개인이 개인 단말을 통해 앱 화면에서 개인정보와 암호를 입력하고, 개인이 보유하고 있는 개인 RFID코드를 개인 단말을 통해 읽는 방식으로 개인이 개인회원으로 가입하게 하는 단계; 를 포함하고, 개인회원으로 가입되면, 개인은 앱의 개인 화면에서 내사진, 내이름, 내상태창을 확인할 수 있고, 상기 내사진과 상기 내상태창은 개인이 입력 및 수정할 수 있고, 상기 개인 화면에는 다이어리가 표시되고, 상기 다이어리에는 개인이 일정을 입력 및 수정할 수 있고, 상기 방법에 따라 개인회원으로 가입된 개인만이 다른 개인과 친구를 맺을 수 있다.
- [0011] 또한, 개인회원으로 가입된 개인 A와 B가 친구맺기를 원할 경우, 상기 서비스 제공 서버가 개인 A와 B에게 개인 단말을 통해 각각 1차 인증과 2차 인증을 진행하게 하는 단계; 상기 서비스 제공 서버는 상기 1차 인증과 상기 2차 인증이 모두 확인되면, 개인 A와 B의 개인 단말로 각각 암호화된 정보를 전송하는 단계; 상기 암호화된 정보 전송 후 소정 시간 이내에 개인 A와 B가 각자의 개인 단말을 서로 근접시키는 방법으로 각자의 개인 단말로 상대방의 상기 암호화된 정보가 수신되어 상기 서비스 제공 서버로 전송되면, 상기 서비스 제공 서버는 개인 A와 B가 친구로 연결되게 하는 단계; 개인 A와 B가 친구로 연결된 경우, 상기 서비스 제공 서버는 개인 A와 B가 각자의 개인 단말에서 친구에 대한 제1 정보와 제2 정보를 확인할 수 있게 하는 단계; 를 포함하고, 상기 1차 인증은 개인의 생체 정보 또는 개인이 입력한 암호이고, 상기 2차 인증은 개인 A와 B가 개인 단말을 통해 각자의 상기 개인 RFID코드를 읽는 방식으로 진행되고, 상기 제1 정보는 친구 이름을 포함하고, 상기 제2 정보는 친구한테 쪽지를 포함하여, 개인은 친구한테 쪽지를 통해 친구에게 메시지를 전송할 수 있다.
- [0012] 또한, 상기 서비스 제공 서버는 기관이 기관 단말을 통해 앱 화면에서 기관정보를 입력하고, 기관이 보유하고 있는 기관 RFID코드를 기관 단말을 통해 읽는 방식으로 기관이 기관회원으로 가입하게 하는 단계; 회원 가입된 개인과 기관이 친구맺기를 원할 경우, 상기 서비스 제공 서버가 개인에게 개인 단말을 통해 1차 인증과 2차 인증을 진행하게 하는 단계; 상기 서비스 제공 서버는 개인의 상기 1차 인증과 상기 2차 인증이 모두 확인되고, 소정 시간 이내에 개인이 자기의 개인 단말을 상기 기관 RFID코드에 근접시키는 방법으로 상기 기관 RFID코드에 기록된 기관 정보가 개인 단말로 수신되어 상기 서비스 제공 서버로 전송되면, 상기 서비스 제공 서버는 개인과 기관이 친구로 연결되게 하는 단계; 개인과 기관이 친구로 연결된 경우, 상기 서비스 제공 서버는 개인과 기관이 각자의 단말에서 개인 친구에 대한 개인 제1 정보 및 개인 제2 정보를 확인할 수 있게 하고, 기관 친구에 대한 기관 제1 정보 및 기관 제2 정보를 확인할 수 있게 하는 단계; 를 포함하고, 상기 1차 인증은 개인의 생체 정보 또는 개인이 입력한 암호이고, 상기 2차 인증은 개인이 자기의 단말을 통해 상기 개인 RFID코드를 읽는 방식으로 진행되고, 상기 개인 제1 정보는 친구 이름을 포함하고, 상기 개인 제2 정보는 친구한테 쪽지를 포함하여, 기관이 친구한테 쪽지를 통해 친구에게 메시지를 전송할 수 있다.
- [0013] 또한, 상기 개인 제2 정보는 친구 다이어리 및 친구 스케줄 등록을 더 포함하고, 기관이 개인 친구에 대해 상기 친구 스케줄 등록을 통해 기관과 개인 친구 사이의 기관 스케줄을 등록할 수 있게 하는 단계; 를 더 포함하고, 상기 기관 제1 정보는 기관 이름을 포함하고, 상기 기관 제2 정보는 기관 다이어리를 포함하고, 상기 기관 스케줄이 등록되면, 개인 친구는 자신의 다이어리에서 상기 기관 스케줄을 확인할 수 있고, 기관은 기관 다이어리에서 상기 기관 스케줄을 확인할 수 있다.
- [0014] 또한, 개인과 기관이 친구로 연결된 후, 개인이 개인 단말을 상기 기관 RFID코드에 근접시키면, 개인의 상기 내상태창에는 상기 기관 RFID코드에 해당하는 기관정보가 표시되게 하는 단계; 를 더 포함한다.
- [0015] 본 발명의 다른 실시예에 따른 개인과 개인 및 개인과 기관 사이에 소셜 네트워크 서비스를 제공하기 위한 서비스 제공 장치는, 개인이 보유하는 개인 단말 및 기관이 보유하는 기관 단말과 통신하는 통신부; 개인이 입력한 개인정보 및 기관이 입력한 기관정보를 저장하는 저장부; 상기 통신부와 상기 저장부의 작동을 제어하는 제어부; 를 포함하고, 개인회원 가입을 위해 개인 단말과 상기 서비스 제공 장치가 온라인으로 연결된 상태에서, 개인이 개인 단말을 통해 앱 화면에서 개인정보와 암호를 입력하고, 개인이 보유하고 있는 개인 RFID코드를 읽어서, 상기 개인정보, 상기 암호 및 상기 개인 RFID코드가 상기 서비스 제공 장치로 전송되면, 상기 서비스 제공 장치는 개인을 개인회원으로 가입시키고, 개인회원으로 가입되면, 개인은 앱의 개인 화면에서 내사진, 내이름, 내상태창을 확인할 수 있고, 상기 내사진과 상기 내상태창은 개인이 입력 및 수정할 수 있고, 개인회원으로 가입된 개인 A와 B가 친구맺기를 원할 경우, 개인 A와 B에게 개인 단말을 통해 각각 1차 인증과 2차 인증을 진행하게 하고, 상기 1차 인증과 상기 2차 인증이 모두 확인되면, 개인 A와 B의 개인 단말로 각각 암호화된 정보를 전송하고, 상기 암호화된 정보 전송 후 소정 시간 이내에 개인 A와 B가 각자의 개인 단말을 서로 근접시키는 방법으로 각자의 개인 단말로 상대방의 상기 암호화된 정보가 수신되어 상기 서비스 제공 장치로 전

송되면, 상기 서비스 제공 장치는 개인 A와 B가 친구로 연결되게 하고, 개인 A와 B가 친구로 연결된 경우, 상기 서비스 제공 장치는 개인 A와 B가 각자의 개인 단말에서 친구에 대한 제1 정보와 제2 정보를 확인할 수 있게 하고, 상기 1차 인증은 개인의 생체 정보 또는 개인이 입력한 암호이고, 상기 2차 인증은 개인 A와 B가 개인 단말을 통해 각자의 상기 개인 RFID코드를 읽는 방식으로 진행되고, 상기 제1 정보는 친구 이름을 포함하고, 상기 제2 정보는 친구한테 쪽지를 포함하여, 개인은 친구한테 쪽지를 통해 친구에게 메시지를 전송할 수 있다.

[0016] 또한, 기관회원 가입을 위해 기관 단말과 상기 서비스 제공 장치가 온라인으로 연결된 상태에서, 기관이 기관 단말을 통해 앱 화면에서 기관정보를 입력하고, 기관이 보유하고 있는 기관 RFID코드를 읽어서, 상기 기관정보 및 상기 기관 RFID코드가 상기 서비스 제공 장치로 전송되면, 상기 서비스 제공 장치는 기관을 기관회원으로 가입시키고, 회원 가입된 개인과 기관이 친구맺기를 원할 경우, 상기 서비스 제공 서버가 개인에게 개인 단말을 통해 1차 인증과 2차 인증을 진행하게 하고, 개인의 상기 1차 인증과 상기 2차 인증이 모두 확인되고, 소정 시간 이내에 개인이 자기의 개인 단말을 상기 기관 RFID코드에 근접시키는 방법으로 상기 기관 RFID코드에 기록된 기관 정보가 개인 단말로 수신되어 상기 서비스 제공 서버로 전송되면, 상기 서비스 제공 서버는 개인과 기관이 친구로 연결되게 하고, 개인과 기관이 친구로 연결된 경우, 상기 서비스 제공 서버는 개인과 기관이 각자의 단말에서 개인 친구에 대한 개인 제1 정보 및 개인 제2 정보를 확인할 수 있게 하고, 기관 친구에 대한 기관 제1 정보 및 기관 제2 정보를 확인할 수 있게 하고, 상기 1차 인증은 개인의 생체 정보 또는 개인이 입력한 암호이고, 상기 2차 인증은 개인이 자기의 단말을 통해 상기 개인 RFID코드를 읽는 방식으로 진행되고, 상기 개인 제1 정보는 친구 이름을 포함하고, 상기 개인 제2 정보는 친구한테 쪽지를 포함하여, 기관이 친구한테 쪽지를 통해 친구에게 메시지를 전송할 수 있다.

발명의 효과

[0017] 본 발명에 따르면, 개인과 개인 그리고 개인과 기관이 실제로 만나거나 영업장에 가서 친구를 맺을 수 있도록 함으로써, 원하지 않는 개인정보 노출과 메시지 수신이 이루어지는 것을 방지하고, 친구 사이에는 적극적이고 밀접한 소통이 이루어지면서 기관은 홍보 등과 같이 사업상의 도움을 얻고 개인은 생활의 편리함을 얻을 수 있는, 소셜 네트워크 서비스를 제공하기 위한 서비스 제공 장치 및 서비스 제공 방법을 제공할 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0018] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 개인 A, 개인 B 및 서비스 제공 서버 사이의 통신 및 연결을 도시하는 도면이다.
 도 2는 본 발명의 실시예에 따른 개인, 기관 및 서비스 제공 서버 사이의 통신 및 연결을 도시하는 도면이다.
 도 3은 본 발명의 소셜 네트워크 서비스를 제공하는 앱 화면에서 개인회원과 기관회원이 구분되어 표시되는 상태를 도시하는 도면이다.
 도 4는 본 발명의 소셜 네트워크 서비스를 제공하는 앱 화면에서 개인회원으로 등록하기 위해 필요한 정보를 도시하는 도면이다.
 도 5는 본 발명의 소셜 네트워크 서비스를 제공하는 앱 화면에서 기관회원으로 등록하기 위해 필요한 정보를 도시하는 도면이다.
 도 6은 본 발명의 소셜 네트워크 서비스를 제공하는 앱에서 개인회원의 화면에 표시되는 항목들을 도시하는 도면이다.
 도 7은 본 발명의 소셜 네트워크 서비스에서 개인과 개인 사이에서 친구맺기를 실행하는 과정을 도시하는 도면이다.
 도 8은 본 발명의 소셜 네트워크 서비스를 제공하는 앱에서 친구맺기가 완료된 후 개인친구의 화면에 표시되는 항목들을 도시하는 도면이다.
 도 9는 본 발명의 소셜 네트워크 서비스에서 개인과 기관 사이에서 친구맺기를 실행하는 과정을 도시하는 도면이다.
 도 10은 본 발명의 소셜 네트워크 서비스를 제공하는 앱에서 친구맺기가 완료된 후 기관친구의 화면에 표시되는 항목들을 도시하는 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0019] 이하 첨부한 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예에 대한 구성 및 작용을 상세히 설명하면 다음과 같다. 여기서 각 도면의 구성요소들에 대해 참조부호를 부가함에 있어서 동일한 구성요소들에 한해서는 비록 다른 도면에 표시되더라도 가능한 한 동일한 부호로 표기되었음에 유의하여야 한다.
- [0020] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 개인 A, 개인 B 및 서비스 제공 서버 사이의 통신 및 연결을 도시하는 도면이다. 도 2는 본 발명의 실시예에 따른 개인, 기관 및 서비스 제공 서버 사이의 통신 및 연결을 도시하는 도면이다. 도 3은 본 발명의 소셜 네트워크 서비스를 제공하는 앱 화면에서 개인회원과 기관회원이 구분되어 표시되는 상태를 도시하는 도면이다. 도 4는 본 발명의 소셜 네트워크 서비스를 제공하는 앱 화면에서 개인회원으로 등록하기 위해 필요한 정보를 도시하는 도면이다. 도 5는 본 발명의 소셜 네트워크 서비스를 제공하는 앱 화면에서 기관회원으로 등록하기 위해 필요한 정보를 도시하는 도면이다. 도 6은 본 발명의 소셜 네트워크 서비스를 제공하는 앱에서 개인회원의 화면에 표시되는 항목들을 도시하는 도면이다. 도 7은 본 발명의 소셜 네트워크 서비스에서 개인과 개인 사이에서 친구맺기를 실행하는 과정을 도시하는 도면이다. 도 8은 본 발명의 소셜 네트워크 서비스를 제공하는 앱에서 친구맺기가 완료된 후 개인친구의 화면에 표시되는 항목들을 도시하는 도면이다. 도 9는 본 발명의 소셜 네트워크 서비스에서 개인과 기관 사이에서 친구맺기를 실행하는 과정을 도시하는 도면이다. 도 10은 본 발명의 소셜 네트워크 서비스를 제공하는 앱에서 친구맺기가 완료된 후 기관친구의 화면에 표시되는 항목들을 도시하는 도면이다.
- [0021] 본 발명은 개인과 개인 그리고 개인과 기관 사이에서 친구맺는 과정이 등록된 RFID(NFC)코드를 확인하는 인증과정과 실제 만남을 통해 이루어지도록 하여 원하지 않는 개인정보 노출과 메세지 수신이 이루어지는 것을 방지하고, 적극적으로 밀접한 소통이 이루어질 수 있게 하는, 소셜 네트워크 서비스를 제공하기 위한 서비스 제공 장치 및 서비스 제공 방법을 제공하기 위한 것이다.
- [0022] 도 1 및 도 2를 참조하면, 본 발명의 소셜 네트워크 서비스를 제공하기 위한 서비스 제공 서버(서비스 제공 장치)(100)는 통신부(110), 저장부(120), 제어부(130) 등을 포함한다.
- [0023] 통신부(110)는 개인 단말 및 기관 단말과 통신한다.
- [0024] 저장부(120)는 회원으로 가입된 개인회원 및 기관회원의 정보를 저장한다.
- [0025] 제어부(130)는 통신부(110)와 저장부(120)의 작동을 제어하고, 기타 소셜 네트워크 서비스를 제공하기 위해 필요한 과정들을 제어한다.
- [0026] 개인과 기관은 스마트폰, 태블릿 PC 등의 단말을 통해 인터넷으로 본 발명의 소셜 네트워크 서비스(SNS)를 제공하기 위한 앱(어플리케이션)을 다운받아 자기의 단말에 설치하여 SNS를 이용할 수 있다. 여기서, 개인은 보통의 사람으로 자연인을 말하고, 기관은 사업을 영위하기 위한 개인사업자, 법인 또는 사업자등록을 하지 않고 사업을 영위하기 위한 자연인이 될 수 있다.
- [0027] 도 3을 참조하면, SNS를 제공하기 위한 앱의 회원 가입 화면에서 개인회원과 기관회원이 구분되어 표시된다.
- [0028] 도 4를 참조하면, 개인회원 가입을 위해서는 개인단말에서 예를 들어, 이름(닉네임), ID, 패스워드, 이메일에 대한 정보를 입력하고, RFID코드를 등록해야 한다. 개인회원 가입을 위해 RFID코드 등록이 반드시 요구되지는 않지만, 친구추가를 위해서는 RFID코드를 등록해야 한다. RFID코드는 시중에서 구입할 수 있고, 이러한 RFID코드를 개인단말에서 스캔하면 RFID코드 정보가 개인단말에서 통신부(110)를 통해 서비스 제공 서버(100)로 전달되어 저장부(120)에 저장된다. 개인회원 가입시 입력한 기타 개인정보도 저장부(120)에 저장된다. RFID코드는 카드, 목걸이 등에 저장되는 형태가 될 수 있다. RFID코드를 분실한 경우 시중에서 다시 구입하여 개인단말에서 재등록할 수 있다.
- [0029] 도 5를 참조하면, 기관회원 가입을 위해서는 기관단말에서 예를 들어, 기관이름, 사업자등록번호, ID, 패스워드, 이메일에 대한 정보를 입력하고, RFID코드를 등록해야 한다. 기관회원 가입을 위해 RFID코드 등록이 반드시 요구되지는 않지만, 개인이 기관을 친구추가 하기 위해서는 반드시 기관회원의 RFID코드가 등록되어 있어야 한다. 사업자등록을 하지 않은 기관의 경우 사업자등록번호를 입력하지 않아도 된다. 기관도 RFID코드를 시중에서 구입할 수 있고, 이러한 RFID코드를 기관단말에서 스캔하면 RFID코드 정보가 기관단말에서 통신부(110)를 통해 저장부(120)에 저장된다. 기관회원 가입시 입력한 기타 기관정보도 저장부(120)에 저장된다. RFID코드를 분실한 경우 시중에서 다시 구입하여 기관단말에서 재등록할 수 있다.

- [0030] 도 6을 참조하면, 개인회원 가입이 완료된 경우, 예를 들어 앱 화면의 제일 위의 개인 라인에는 가입한 개인의 정보가 표시되고, 친구 라인에는 친구맺기를 통해 연결된 친구들의 정보가 각각의 친구 라인에 표시된다.
- [0031] 앱 화면의 하단에는 친구탭과 기관탭이 표시되고, 친구탭을 클릭하면 친구맺기를 통해 연결된 친구들이 표시되고, 기관탭을 클릭하면 친구맺기를 통해 연결된 기관들이 표시된다.
- [0032] 개인 라인에는 내사진, 내닉네임, 내상태창이 표시되고, 내사진과 내상태창은 개인이 업로드하는 방법으로 입력 및 수정할 수 있다. 개인 라인에 표시되는 내사진, 내닉네임, 내상태창은 개인 제1 정보에 해당한다.
- [0033] 개인 라인 부분을 클릭하면 개인 화면으로 넘어가는데, 개인 화면에는 개인 라인에 표시된 내사진, 내닉네임, 내상태창이 표시되면서, 다이어리, 스티커사진, 방명록, 쪽지, 사진첩, 음악 등의 항목이 표시되고, 내 꾸미기 룸도 표시된다. 개인 화면에 표시되는 다이어리, 스티커사진, 방명록, 쪽지, 사진첩, 음악, 내 꾸미기 룸은 개인 제2 정보에 해당한다. 친구맺기를 통해 연결된 친구는 개인 제1 정보와 제2 정보를 볼 수 있다.
- [0034] 다이어리는 개인의 일정을 기록 및 수정할 수 있다. 방명록은 개인 화면에 들어온 친구들이 남기는 것으로, 일반적으로 친구 모두에게 공개된다. 쪽지에는 친구들과 교환한 메시지가 저장되고, 쪽지 항목을 클릭하면 친구 별로 교환한 메시지를 확인할 수 있다. 사진첩에는 개인이 업로드한 사진들이 저장되고, 음악에는 개인이 업로드한 음악들이 저장된다. 내 꾸미기 룸은 무료 아이템을 통해 개인이 원하는 형태로 꾸밀 수 있고, 원할 경우 유료 아이템을 구매하여 꾸밀 수 있다. 내 꾸미기 룸에는 자신의 아바타가 존재하고, 아바타는 의류, 헤어, 피부색, 악세사리 등으로 꾸밀 수 있고, 친구가 되면 선물하기를 통해 내 꾸미기 룸을 꾸미기 위한 상품들을 선물할 수 있다. 각각의 항목들은 친구에게 공개 여부와 범위를 선택할 수 있다.
- [0035] 기관회원으로 가입된 기관도 마찬가지로, 기관의 내사진, 내닉네임, 내상태창이 표시되고, 내사진과 내상태창은 기관이 업로드하는 방법으로 입력 및 수정할 수 있다.
- [0036] 기관의 정보가 표시된 라인을 클릭하면, 개인(기관) 화면으로 넘어가는데, 개인 화면에는 내사진, 내닉네임, 내상태창과 함께 다이어리, 스티커사진, 방명록, 쪽지, 사진첩, 음악 항목이 표시되고, 내 꾸미기 룸이 표시된다.
- [0037] 이하에서는, 도 1과 도 7을 참조하여 개인회원으로 가입된 개인 A와 개인 B가 친구맺는 과정을 설명하기로 한다.
- [0038] 친구맺기를 원할 경우, 개인 A와 개인 B가 각각의 앱 화면에서 "친구추가"를 클릭하면, 서비스 제공 서버(100)는 개인 A와 B에게 개인 단말(10, 20)을 통해 각각 1차 인증과 2차 인증을 진행하게 한다.
- [0039] 여기서, 1차 인증은 개인이 등록한 생체 정보 또는 개인이 입력하여 등록한 암호를 통해 인증하는 것이다. 생체 정보는 지문, 홍채, 얼굴 등이 될 수 있다. 개인이 입력한 암호는 비밀번호, 패턴 등이 될 수 있다. 서비스 제공 서버(100)는 1차 인증이 통과되면, 2차 인증이 진행되게 한다.
- [0040] 2차 인증은 개인 A와 B가 개인 단말을 통해 기존에 등록한 각자의 개인 RFID코드를 읽는 방식으로 진행된다. 이를 위해, 개인 A와 B가 각자의 개인 RFID코드를 개인단말, 예를 들어 스마트폰에 태그(tag)하면, 개인단말로 개인 RFID코드 정보가 전송되고, 전송된 개인 RFID코드는 다시 통신부(110)를 통해 서비스 제공 서버(100)로 전송된다. 제어부(130)는 각자의 개인 RFID코드를 저장부(120)에 저장된 정보와 비교하여 일치할 경우 2차 인증이 완료된 것으로 한다.
- [0041] 서비스 제공 서버(100)는 개인 A와 B의 1차 인증과 2차 인증이 모두 확인되면, 개인 A와 B의 개인 단말(10, 20)로 각각 암호화된 정보를 전송한다.
- [0042] 암호화된 정보 전송 후 소정 시간, 예를 들어 30초 이내에 개인 A와 B가 각자의 개인 단말(10, 20)을 서로 근접시키면, 각자의 개인 단말로 상대방의 암호화된 정보가 수신되고, 상대방의 암호화된 정보는 각자의 개인 단말을 통해 서비스 제공 서버(100)로 전송된다. 서비스 제공 서버는 개인 A와 B의 개인 단말(10, 20)로 각각 전송한 암호화된 정보와, 각자의 개인 단말(10, 20)로부터 수신된 암호화된 정보가 일치하면, 개인 A와 B가 친구로 연결되게 한다. 즉, 개인 A로부터 개인 B의 암호화된 정보가 전송되고, 개인 B로부터 개인 A의 암호화된 정보가 전송되면, 개인 A와 B가 친구로 연결되게 한다.
- [0043] 이와 같이, 본 발명의 서비스 제공 서버(100)에서는 1차 인증과 2차 인증을 통해 각자의 인증을 강화하고, 개인 A와 B가 서로 만난 상태에서 1차 인증과 2차 인증을 한 후, 각자의 단말을 서로 근접시킬 때 친구가 될 수 있다. 그에 따라, 전화번호 입력이나 단말에서 친구 수락을 클릭하는 등의 간단한 과정으로 친구가 될 수 있는

기존의 SNS와 비교하여, 본 발명의 SNS는 실제 만남이라는 어려운 과정을 통해 친구맺기가 이루어지게 하여, 폐쇄적이지만 적극적으로 밀접한 소통이 가능하게 한다. 따라서, 본 발명의 SNS는 보안을 한층 강화하면서, 원하지 않는 개인정보 노출과 메세지 수신이 이루어지는 것을 방지할 수 있다. 개인 A와 B가 친구로 된 경우에도, 원할 경우 앱 화면에서 친구 삭제가 가능하다.

- [0044] 도 8에 도시된 바와 같이, 개인 A와 B가 친구로 연결된 경우, 서비스 제공 서버(100)는 각자의 개인 단말(10, 20)에서 친구에 대한 제1 정보와 제2 정보를 확인할 수 있게 한다.
- [0045] 제1 정보는 친구 라인에 표시되는 친구 이름, 친구 사진, 친구 상태창을 포함한다. 친구 상태창에는 친구가 입력한 문구 또는 사진이 표시될 수 있다.
- [0046] 제2 정보는 친구 라인을 클릭할 때 생성되는 화면에 표시될 수 있고, 제2 정보는 친구 다이어리, 친구스티커사진, 친구 방명록, 친구한테 쪽지, 친구 사진첩, 친구 음악, 친구 친구목록, 친구의 꾸미기 룬 등의 항목이 될 수 있다.
- [0047] 개인 A와 B가 친구로 연결되면, 친구 다이어리를 클릭하여 친구의 스케줄을 확인할 수 있다. 친구 다이어리에는 개인의 일정 등이 표시될 수 있지만, 1차 및 2차 인증을 거치고 직접 만나는 과정을 통해 친구가 된 개인들이 이러한 정보 공개를 미리 동의한 것으로 볼 수 있다.
- [0048] 친구 방명록을 통해 친구의 친구들이 남긴 글을 확인할 수 있고, 친구한테 쪽지를 통해 친구에게 메세지를 전송할 수 있다. 또한, 친구 사진첩에 저장된 사진을 볼 수 있고, 친구가 입력한 음악을 들을 수 있다. 친구 친구목록을 통해 친구의 친구들을 확인할 수 있고, 이때 친구 친구목록에는 친구 라인에 표시되는 제1 정보가 표시된다. 직접 친구가 아닌 친구의 친구에 대한 제2 정보는 확인할 수 없다.
- [0049] 이하에서는, 도 2와 도 9를 참조하여 개인회원으로 가입된 개인과 기관회원으로 가입된 기관이 친구맺는 과정을 설명하기로 한다.
- [0050] 개인이 기관과 친구맺기를 원할 경우, 개인이 앱 화면에서 하단의 기관탭 부분을 클릭한 후 "기관추가"를 클릭하면, 서비스 제공 서버(100)는 개인에게 개인 단말(30)을 통해 1차 인증과 2차 인증을 진행하게 한다. 여기서, 1차 인증과 2차 인증은 개인 간의 친구맺기와 관련하여 상술한 방법과 동일하게 진행된다. 기관에게는 따로 1차 인증과 2차 인증을 요구하지 않는다.
- [0051] 서비스 제공 서버(100)는 개인의 1차 인증과 2차 인증이 모두 확인되면, 개인 단말(30)로 기관의 기관 RFID코드(41)를 태그하라는 메세지를 전송한다.
- [0052] 메세지 전송 후 소정 시간, 예를 들어 30초 이내에 개인이 개인 단말(30)을 기관 RFID코드(41)에 근접시키면, 개인 단말(30)로 기관 RFID코드(41)가 수신되고, 기관 RFID코드(41)는 개인 단말(30)을 통해 서비스 제공 서버(100)로 전송된다.
- [0053] 서비스 제공 서버는 개인 단말(30)로부터 전송된 기관 RFID코드(41)로부터 개인이 기관 RFID코드(41)에 해당하는 기관과 친구맺기를 원한다는 것을 알 수 있고, 기관 RFID코드(41)로부터 확인된 기관이 소정 조건을 만족할 경우 개인과 기관이 친구로 연결되게 한다. 여기서, 소정 조건은 유료 결제를 완료한 기관회원인지 여부가 될 수 있다. 기관회원은 친구로 연결된 개인을 통해 영업상의 이익을 달성할 수 있으므로, 유료 결제가 원칙이다.
- [0054] 이와 같이, 본 발명의 서비스 제공 서버(100)에서는 개인이 기관의 기관 RFID코드(41)가 있는 장소에 방문하여 1차 인증과 2차 인증을 완료하고 기관 RFID코드(41)를 태그할 때, 개인과 기관이 친구가 될 수 있게 하여, 폐쇄적이지만 적극적으로 밀접한 소통이 가능하게 한다. 영업의 목적을 위한 기관은 따로 1차 및 2차 인증을 요구하지 않아 절차를 간소화하면서, 개인이 기관의 영업점 또는 기관 RFID코드(41)가 있는 곳을 방문하는 적극적인 행위를 통해 친구가 될 수 있게 하여 보안을 한층 강화하면서, 개인이 원하지 않는 기관에 개인정보가 노출되거나 기관으로부터 메세지 수신이 이루어지는 것을 방지할 수 있다. 개인과 기관이 친구가 된 경우에도, 원할 경우 앱 화면에서 친구 삭제가 가능하다.
- [0055] 도 10에 도시된 바와 같이, 개인과 기관이 친구로 연결된 경우, 서비스 제공 서버(100)는 기관이 개인 친구에 대한 개인 제1 정보 및 개인 제2 정보를 확인할 수 있게 하고, 개인은 기관 친구에 대한 기관 제1 정보 및 기관 제2 정보를 확인할 수 있게 한다.
- [0056] 기관이 개인과 친구로 연결되면, 기관은 친구 탭에서 친구 이름, 친구 사진, 친구 상태창과 같은 친구 제1 정보

가 표시되는 친구 라인을 클릭하여, 친구 제2 정보가 표시되는 화면으로 넘어갈 수 있다. 친구 제2 정보는 친구 다이어리, 친구스티커사진, 친구 방명록, 친구한테 쪽지, 친구 사진첩, 친구 음악, 친구 친구목록, 친구의 꾸미기 룬 등의 항목이 될 수 있다. 직접 친구가 아닌 친구의 친구목록에서는 친구 제1 정보만 확인할 수 있고, 친구 제2 정보는 확인할 수 없다.

- [0057] 개인이 기관과 친구로 연결되면, 개인은 기관 탭에서 기관 이름, 기관 사진, 기관 상태창과 같은 기관 제1 정보가 표시되는 기관 라인을 클릭하여, 기관 제2 정보가 표시되는 화면으로 넘어갈 수 있다. 기관 제2 정보는 기관정보, 게시판, 방명록, 기관한테 쪽지, 기관 사진첩, 기관 음악, 기관 친구목록, 기관의 꾸미기 룬 등의 항목이 될 수 있다.
- [0058] 게시판에는 기관이 전달할 중요한 정보, 예를 들어 휴무일, 영업시간, 할인정보 등이 표시될 수 있고, 개인은 게시판을 클릭하여 이러한 정보를 확인할 수 있다.
- [0059] 기관 방명록을 통해 개인들이 남긴 글을 확인할 수 있고, 기관한테 쪽지를 통해 기관에 메시지를 전송할 수 있다. 또한, 기관 사진첩에 저장된 사진을 볼 수 있고, 기관이 입력한 음악을 들을 수 있다. 기관 친구목록을 통해 기관의 친구들을 확인할 수 있고, 이때 기관 친구목록에는 친구 라인에 표시되는 제1 정보만 표시되고, 기관의 친구에 대한 제2 정보는 확인할 수 없다. 기관의 친구는 통상 개인이 된다.
- [0060] 상술한 본 발명의 SNS에서는 개인과 기관이 친구로 연결될 수 있고, 친구로 연결되는 방법은 직접 개인이 기관의 영업장에 방문할 때 가능하게 하여 더욱 밀접한 관계로 연결되게 할 수 있다.
- [0061] 또한, 개인은 친구로 연결된 기관들을 한 화면에서 확인할 수 있게 하여, 다수의 기관에 대한 문의사항이나 할인정보 등을 편리하게 관리하고 확인할 수 있다.
- [0062] 또한, 기관은 소정의 유료 결제를 하면, 친구로 연결된 개인들을 손쉬운 방법으로 관리할 수 있고, 할인정보와 같은 영업을 위한 정보가 다수의 개인들에게 신속하게 노출될 수 있게 하여 홍보 효과를 극대화할 수 있게 된다.
- [0063] 또한, 개인의 친구들은 친구의 기관 친구들을 확인할 수 있고, 이 경우 기관은 친구의 친구들에게 자연스럽게 홍보하는 기회를 가질 수 있다.
- [0064] 또한, 개인의 친구들은 실제 만남을 통해 이루어지므로, 친구의 이름이나 수로부터 개인은 사회적인 관계의 폭을 자연스럽게 알리는 효과를 가질 수 있다.
- [0065] 이하에서는, 기관이 개인 친구에 대해 친구 스케줄 등록을 통해 기관과 개인 친구 사이에서 앱 화면에 스케줄이 등록되는 과정을 설명하기로 한다.
- [0066] 개인은 스티디카페, 골프 연습장, 필라테스, 개인 PT, 요가, 학원 등과 같은 기관에 주기적으로 방문하는 경우가 많고, 대부분의 경우 방문 스케줄은 개인이 직접 관리해야 한다.
- [0067] 본 발명에 따른 SNS에서는 기관이 친구로 연결된 개인에 대해 앱 화면에서 방문 스케줄을 등록하고, 이러한 스케줄을 개인과 기관이 앱 화면을 통해 확인할 수 있게 한다.
- [0068] 기관이 친구 라인을 클릭할 때 넘어가는 화면에는 개인 제2 정보가 표시되고, 이러한 개인 제2 정보에는 "친구 다이어리" 및 "친구 스케줄 등록"이 포함된다.
- [0069] 기관은 기관 단말에서 앱 화면을 이용하여 "친구 스케줄 등록"을 통해 개인이 기관에 방문하는 일정 등과 같이 기관과 개인 친구 사이의 기관 스케줄을 등록할 수 있다. 기관이 등록한 기관 스케줄은 기관 단말을 통해 서비스 제공 서버로 전송되고, 서비스 제공 서버는 기관 스케줄을 개인 및 기관의 다이어리로 전송하여 표시한다.
- [0070] 기관 스케줄이 등록되면, 개인은 자신의 다이어리 화면에서 기관에 방문하는 시간 등이 기록된 기관 스케줄을 확인할 수 있고, 기관은 기관의 다이어리에서 개인 친구가 방문하는 기관 스케줄을 확인할 수 있다.
- [0071] 그에 따라, 개인은 기관이 방문 스케줄을 직접 입력해 주므로 편리하고, 그로 인해 기관에 대한 친밀도가 향상된다. 기관은 개인이 방문하는 스케줄을 쉽게 고객에게 전달하면서 여러 고객의 스케줄을 체계적으로 관리할 수 있는 이점이 있다.
- [0072] 이하에서는, 개인이 실생활에서 친구인 기관을 방문할 때 개인의 내상태창에 기관정보가 표시되는 과정을 설명하기로 한다.

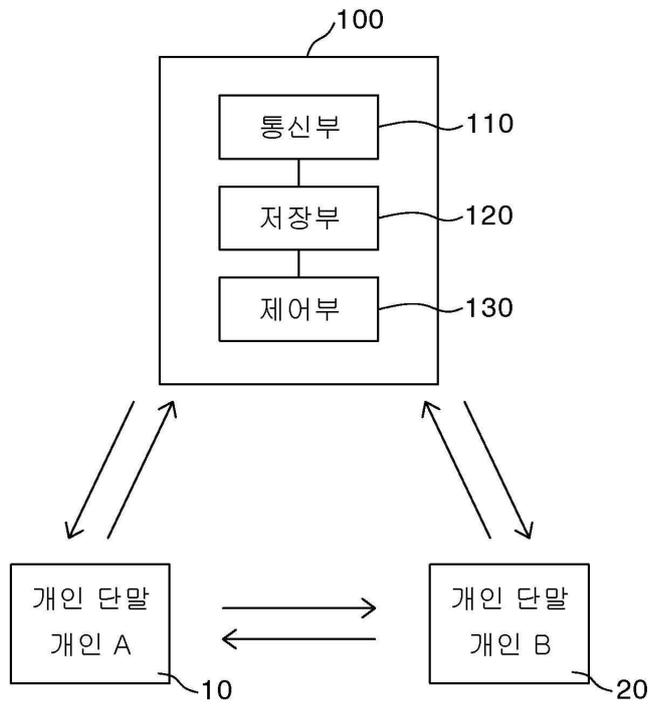
- [0073] 가족이나 가까운 친구와 같은 개인의 친구들은 개인의 현재 위치가 주요 관심사가 될 수 있다. 본 발명의 SNS에서는 개인이 일일이 자신의 현재 위치를 기록하지 않아도 개인이 기관에 방문한 경우에는 개인의 친구들이 앱을 통해 간단히 개인의 현재 위치를 파악할 수 있게 하는 이점이 있다.
- [0074] 개인과 기관이 친구로 연결된 후, 개인이 기관을 방문할 때 개인 단말(30)을 기관 RFID코드(41)에 근접시키면, 기관 RFID코드(41)가 개인 단말(30)을 통해 서비스 제공 서버(100)로 전송되고, 기관에 방문한 개인의 정보는 기관 단말(40)을 통해 서비스 제공 서버(100)로 전송될 수 있다. 다음에, 서비스 제공 서버(100)의 제어부(130)는 기관을 방문한 개인의 내상태창에 기관정보와 함께 시간이 표시되게 한다.
- [0075] 개인이 기관에서 나갈 때 개인 단말(30)을 기관 RFID코드(41)에 근접시키면, 개인이 나가는 것으로 판단하고, 이러한 정보는 개인 단말(30) 또는 기관 단말(40)을 통해 서비스 제공 서버(100)로 전송되고, 제어부(130)는 방문한 개인의 내상태창에서 기관정보를 삭제하거나 퇴실한 시간과 함께 기관정보를 표시할 수 있다. 개인이 기관에 방문 및 퇴실한 시간은 동일한 방법으로 개인의 다이어리에 표시되게 하여, 개인이 자기의 일정을 확인하게 할 수도 있다.
- [0076] 개인의 친구들은 친구의 상태창에서 예를 들어, "00스터디카페 13:30 입실"로 적힌 친구상태창을 보고, 친구의 현재 위치를 파악할 수 있다. 또한, 개인의 친구들은 "00스터디카페 15:30 퇴실"로 적힌 친구상태창을 보고, 친구가 퇴실한 것을 파악할 수 있다.
- [0077] 또한, 개인이 실생활에서 스티커사진관인 기관에 가서 기관 RFID코드(41)를 태그하고 스티커사진을 찍을 경우, 기관이 고객의 스티커사진을 기관 단말(40)에 올려놓으면, 서비스 제공 서버(100)는 기관 단말(40)과의 통신을 통해 사진을 전송받고 이를 개인의 내사진첩에 업로드할 수 있다.
- [0078] 또한, 개인이 실생활에서 노래방인 기관에 가서 기관 RFID코드(41)를 태그하고 노래를 했을 경우, 기관이 고객의 노래가 녹음된 파일을 기관 단말(40)에 올려놓으면, 서비스 제공 서버(100)는 기관 단말(40)과의 통신을 통해 파일을 전송받아 이를 개인의 내음악 부분에 업로드할 수 있다.
- [0079] 상술한 바와 같이, 본 발명의 SNS에서는 개인과 기관이 친구로 연결되고, 개인이 실생활에서 기관을 방문할 때 개인 단말(30)을 기관 RFID코드(41)에 태그하면, 개인에 대한 정보가 내상태창에 간단히 표시될 수 있다. 또한, 스티커사진관에서 사진을 찍은 경우 내사진첩에 사진이 업로드될 수 있고, 노래방에서 노래를 부른 경우 내음악에 노래 파일이 업로드될 수 있는 것과 같이, 개인과 기관이 친구를 연결된 경우 개인이 기관을 방문하는 실생활과 가상의 공간인 SNS를 연결하여 여러가지 생활의 편리함을 얻을 수 있다.
- [0080] 본 발명은 상기 실시예에 한정되지 않고 본 발명의 기술적 요지를 벗어나지 아니하는 범위 내에서 다양하게 수정 또는 변형되어 실시될 수 있음은 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에 있어서 자명한 것이다.

부호의 설명

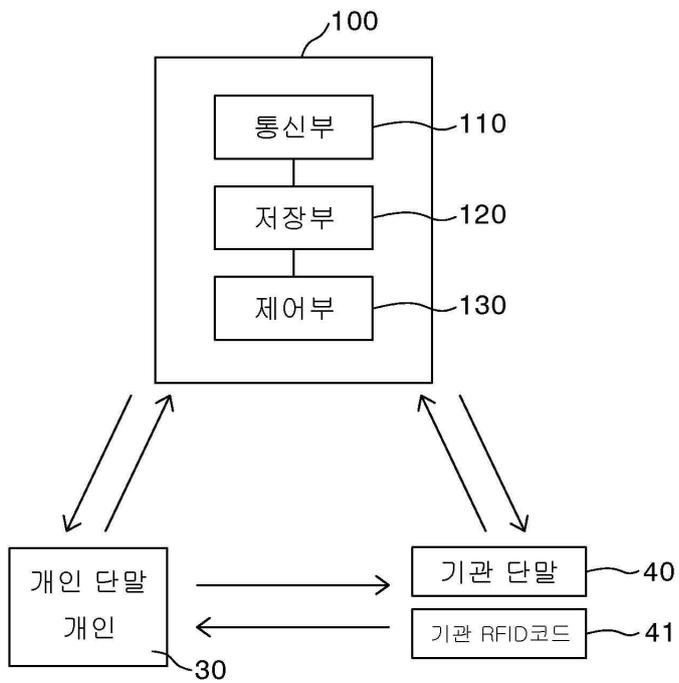
- [0081] 10, 20, 30 : 개인 단말
- 40 : 기관 단말
- 41 : 기관 RFID코드
- 100 : 서비스 제공 서버
- 110 : 통신부
- 120 : 저장부
- 130 : 제어부

도면

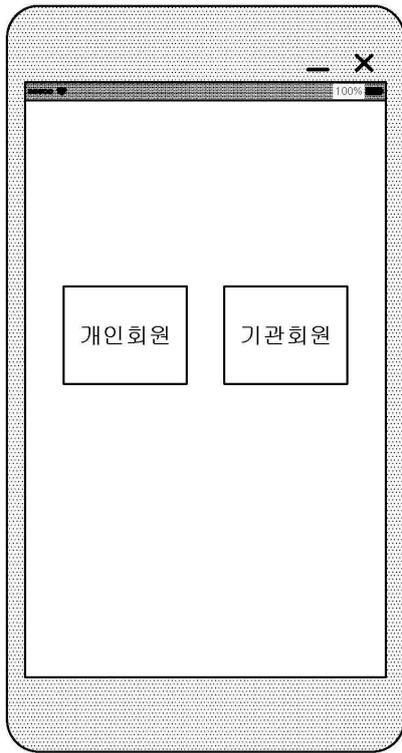
도면1



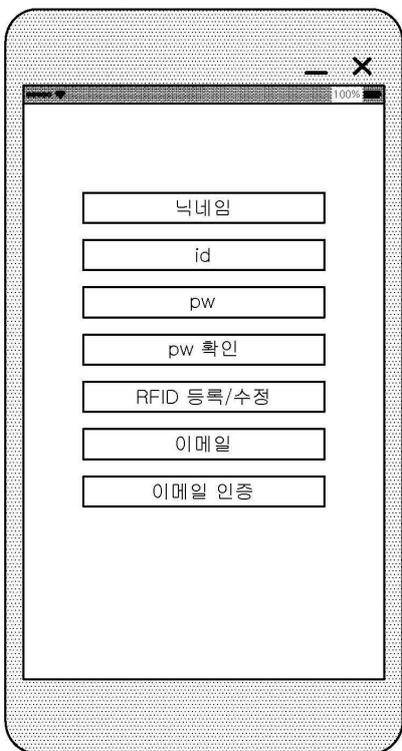
도면2



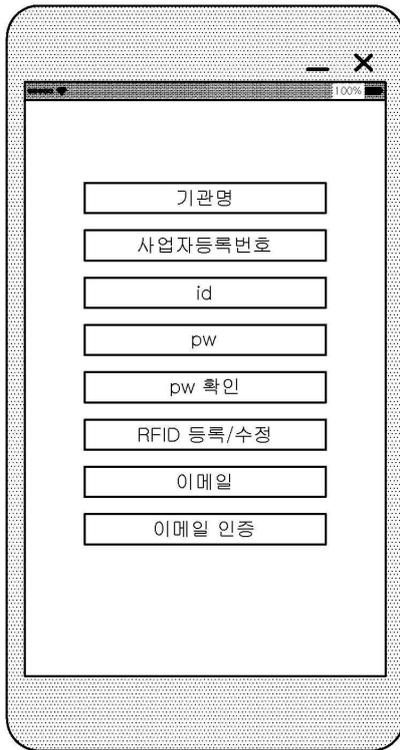
도면3



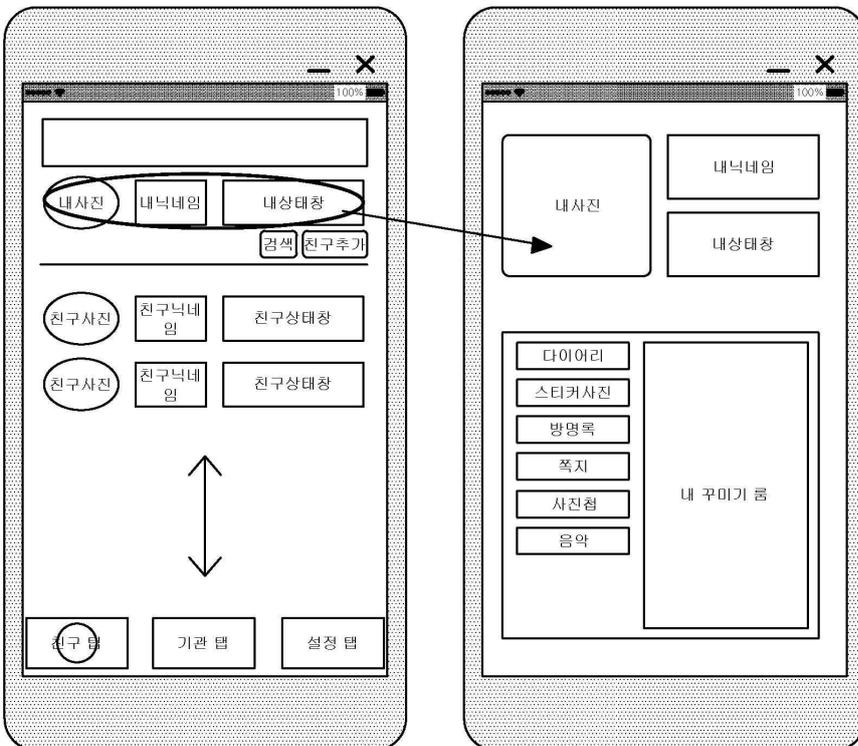
도면4



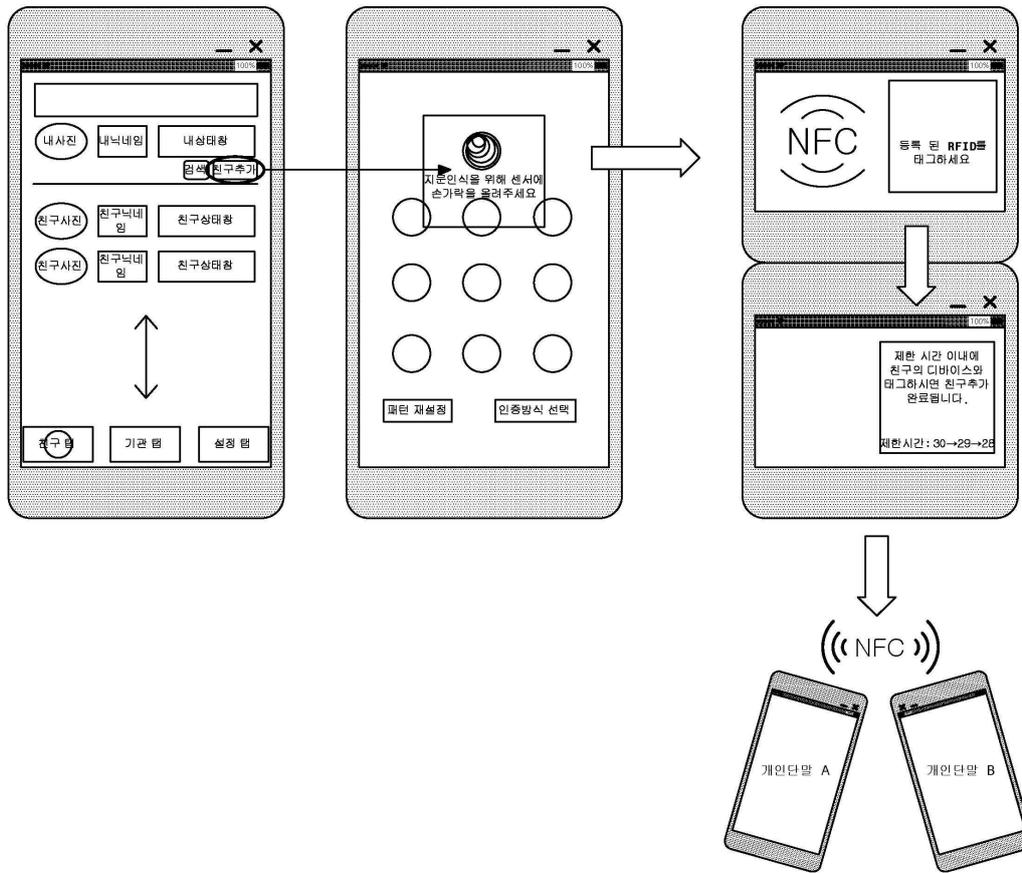
도면5



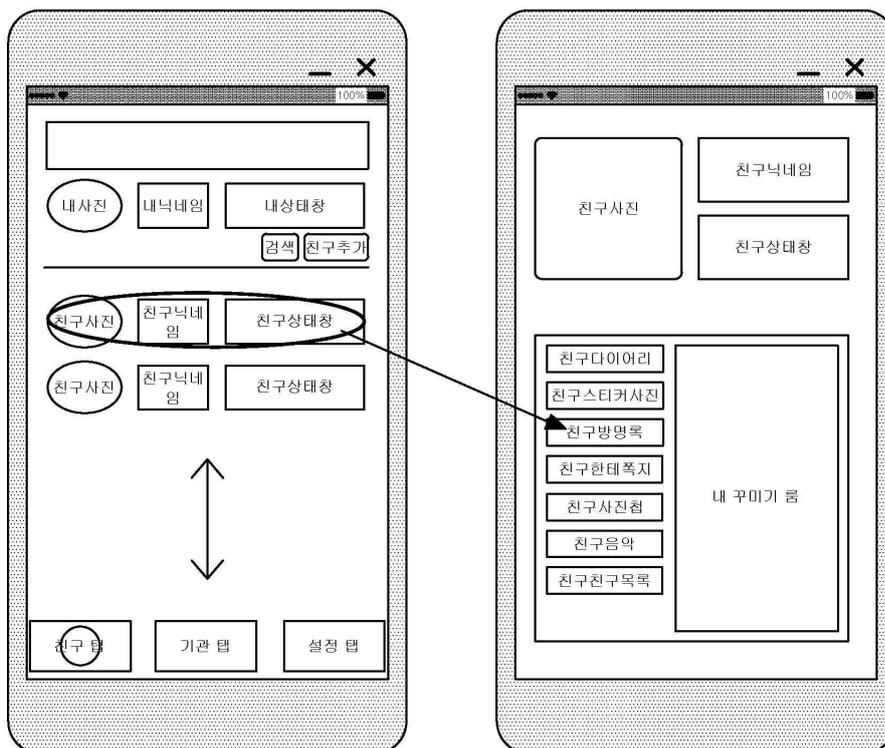
도면6



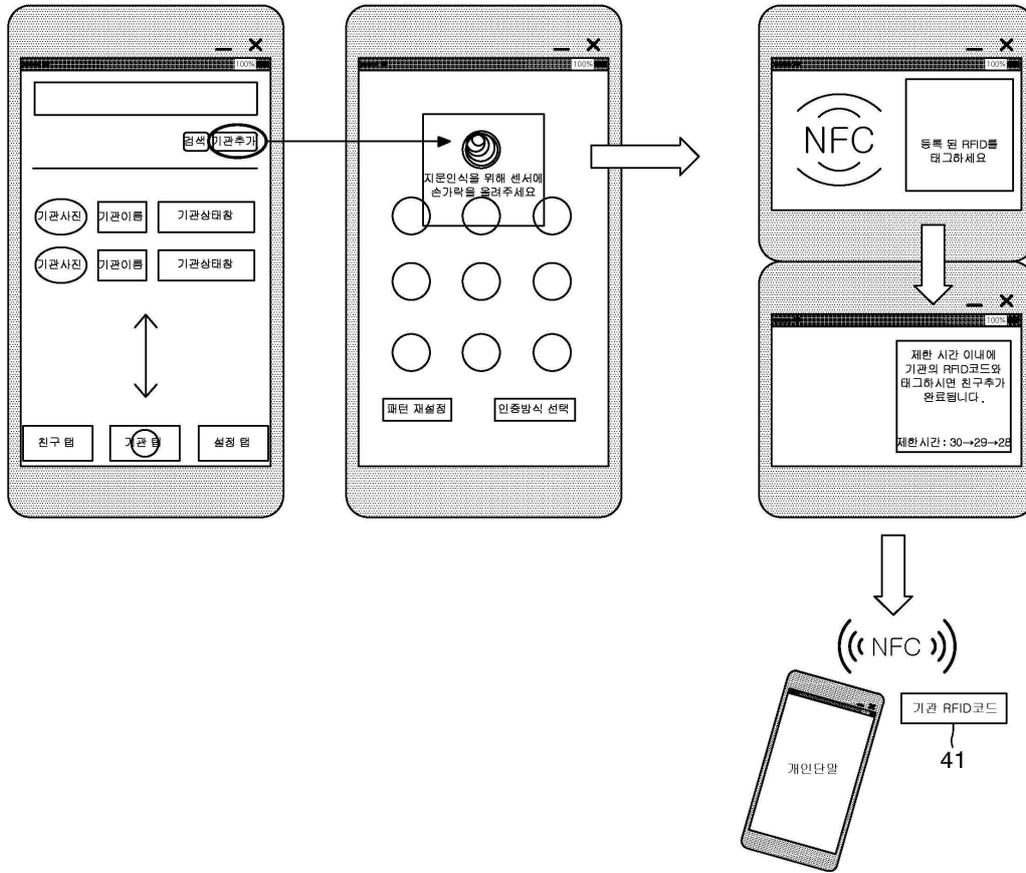
도면7



도면8



도면9



도면10

