

발명의 설명

발명의 명칭: 다자간 채팅 서비스 제공 방법 및 시스템, 그리고 디지털 덴티스트리 구현을 위한 플랫폼

기술분야

- [1] 본 발명은 치과와 치과에서 주문한 보철물을 제작하는 업체의 대화를 중개하기 위한 다자간 채팅 서비스 제공 방법 및 시스템에 관한 것이다. 나아가, 본 발명은 다자간 채팅 서비스 제공에 기반한 디지털 덴티스트리 구현을 위한 플랫폼에 대한 것이다.

배경기술

- [2] 치과 치료 과정에서 환자의 치아 치료를 위해 가공된 재료가 필요하다. 이를 위해, 치과에서는 환자의 각 치아마다 가공해야 되는 주문 정보를 작성하여, 보철 재료를 제작하는 치과 기공소 또는 임플란트 업체에 전달하고 있다.
- [3] 이에 따라, 치과 진료의는, 치과 치료에 따른 진료 기록과 더불어, 치아 보철물 주문을 위한 세부 기록도 치아마다 기록해야 한다.
- [4] 또한, 기공소나 임플란트 업체에 주문하는 수단 및 방법은 표준화되어 있지 않으므로, 치과 진료의는 기공소나 임플란트 업체의 수단 및 방법을 고려하여 치아 보철물을 주문해야 한다.
- [5] 나아가, 치과 치료 과정에서 환자에게 많은 비용이 부담되고, 치아 보철물을 제작하는 기간도 오래 소요되기 때문에, 환자는 치과 치료 기간동안 치과를 여러 번 방문해야 하는 번거로움이 발생한다.
- [6] 이러한 문제점들을 해결하기 위하여, 치과와 기공소를 연결하여, 치과와 기공소 사이에서 이루어지는 다양한 서비스(예를 들어, 보철 주문 서비스)를 통합 관리할 수 있는 플랫폼이 필요하다.
- [7] 한편, 기술이 발전함에 따라, 전자기기(예를 들어, 스마트폰, 태블릿 PC 등)의 보급이 대중화되었으며, 이에 따라 다양한 SNS(Social Network Service)가 제공되면서, 많은 사람들이 SNS에서 제공되는 채팅(또는 대화 또는 쪽지) 서비스를 이용하여 지인들과 소통하고 있다.
- [8] 이러한 SNS를 이용한 채팅 서비스의 일 예로서, 채팅을 원하는 사람은 자신의 단말기에서 채팅 상대를 선택하고 1:1로 대화하거나, 3인 이상의 단체 채팅을 진행할 수 있으며, 대화 당사자들이 상호 간에 주고받는 메시지는 대화방 화면 즉, 채팅창에 실시간으로 출력된다.
- [9] 치과 기공소에서는 주문 정보에 포함된 내용을 기반으로 보철물을 제작하게 된다. 이때, 보철물 제작 과정에서 추가 정보나 질문 사항이 존재할 경우, 기공사는 해당 치과에 전화, 메시지, 이메일 등의 수단을 이용하여 추가 정보를 요구하거나, 질문 사항에 대한 답변을 확인하기도 한다.

- [10] 그러나, 기존의 소통 방식으로는 치과와 기공소 간의 빠르고 원활한 의사소통이 이루어지는 데 한계점이 존재한다.
- [11] 이에, 본 발명에서는 치과와 기공소를 연결하는 플랫폼을 기반으로, 치과와 기공소 간의 원활한 의사소통이 이루어질 수 있는 채팅 서비스를 제공하고자 한다.

발명의 내용

기술적 과제

- [12] 본 발명은 치과와 기공소 간의 빠르고 원활한 의사소통을 위한 채팅 서비스를 제공할 수 있는 다자간 채팅 서비스 제공 방법 및 시스템을 제공하기 위한 것이다.
- [13] 특히, 본 발명은 치과와 기공소 사이에서 보철물 제작 주문과 관련된 의견을 조율할 수 있는 다자간 채팅 서비스 제공 방법 및 시스템을 제공하기 위한 것이다.
- [14] 나아가 본 발명은 채팅창에서 각 케이스의 모든 정보를 한 눈에 확인할 수 있는 인터페이스를 제공하여, 기공사가 빠르고 완성도 높은 치과 보철물을 제작할 수 있도록 하는 다자간 채팅 서비스 제공 방법 및 시스템을 제공하기 위한 것이다.
- [15] 보다 구체적으로, 본 발명은 주문을 기준으로 대화방을 생성하고, 채팅창에서 주문 정보 확인 및 주문 정보 호출이 가능한 인터페이스를 포함하는 다자간 채팅 서비스 제공 방법 및 시스템을 제공하기 위한 것이다.
- [16] 나아가, 본 발명은 채팅창에 설정된 대화 모드에 따라, 채팅 메시지가 전달되는 대상을 상이하게 처리할 수 있는 다자간 채팅 서비스 제공 방법 및 시스템을 제공하기 위한 것이다.
- [17] 나아가, 본 발명은 위에서 살펴본 다자간 채팅 서비스 제공 방법 및 시스템에 기반하여 디지털 덴티스트리 플랫폼을 제공하기 위한 것이다.

과제 해결 수단

- [18] 위에서 살펴본 과제를 해결하기 위하여, 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 방법은, 제1 사용자 계정, 제2 사용자 계정 및 관리자 계정을 참여자로 하여, 케이스를 기준으로 하는 채팅 세션을 생성하는 단계, 상기 제1 사용자 계정 및 상기 제2 사용자 계정 중 어느 하나로부터 채팅 메시지를 수신하는 단계 및 상기 채팅 세션의 대화 모드에 따라, 상기 채팅 메시지에 대한 발신 처리를 서로 다르게 제어하는 단계를 포함할 수 있다.
- [19] 나아가, 상기 대화 모드는, 상기 관리자 계정에서 발신한 채팅 메시지가 상기 제1 사용자 계정 및 상기 제2 사용자 계정 중 어느 하나에 발신되는 제1 대화 모드 및 상기 관리자 계정에서 발신한 채팅 메시지가 상기 제1 사용자 계정 및 상기 제2 사용자 계정 모두에 발신되는 제2 대화 모드를 포함할 수 있다.
- [20] 나아가, 상기 제1 대화 모드에서는, 상기 제1 사용자 계정 또는 상기 제2 사용자 계정에서 발신된 채팅 메시지가 상기 관리자 계정에만 수신되고, 상기 제2 대화 모드에서는, 상기 제1 사용자 계정 및 제2 사용자 계정 중 어느 하나의 계정에서

발신된 채팅 메시지가 다른 하나의 계정 및 상기 관리자 계정 모두에게 수신될 수 있다.

- [21] 나아가, 상기 제1 대화 모드 및 상기 제2 대화 모드 간의 대화 모드 전환은, 상기 관리자 계정으로부터 수신되는 선택 정보에 근거하여 결정될 수 있다.
- [22] 나아가, 상기 관리자 계정에서 상기 제1 대화 모드가 선택된 상태에서, 상기 제1 사용자 계정 및 제2 사용자 계정 중 상기 어느 하나의 계정에서 제1 채팅 메시지가 발신되는 경우, 상기 제1 채팅 메시지는, 상기 관리자 계정의 채팅 영역 및 상기 어느 하나의 사용자 계정의 채팅 영역에만 표시되고, 상기 다른 하나의 사용자 계정의 채팅 영역에는 표시되지 않도록 이루어지고, 상기 관리자 계정에서 수신된 상기 선택 정보에 근거하여, 상기 제1 대화 모드가 상기 제2 대화 모드로 전환된 상태에서, 상기 어느 하나의 계정에서 제2 채팅 메시지가 발신되는 경우, 상기 제2 채팅 메시지는, 상기 관리자 계정의 채팅 영역, 상기 어느 하나의 사용자 계정의 채팅 영역 및 상기 다른 하나의 사용자 계정의 채팅 영역에 모두 표시되도록 이루어질 수 있다.
- [23] 나아가, 상기 관리자 계정에서 수신된 상기 선택 정보에 근거하여, 상기 제2 대화 모드가 상기 제1 대화 모드로 다시 전환되더라도, 상기 어느 하나의 계정에서 발신된 상기 제2 채팅 메시지는, 상기 다른 하나의 사용자 계정의 채팅 영역에 계속하여 표시될 수 있다.
- [24] 나아가, 상기 관리자 계정의 단말기에는, 상기 다자간 채팅 서비스를 제공하기 위한 GUI(Graphic User Internace)가 제공되고, 상기 GUI는, 상기 케이스 정보가 표시되는 제1 영역, 상기 채팅 메시지가 표시되는 제2 영역 및 상기 제1 사용자 계정 및 상기 제2 사용자 계정 중 적어도 하나에 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력받기 위한 제3 영역을 포함할 수 있다.
- [25] 나아가, 상기 GUI는, 상기 관리자 계정으로부터, 상기 제1 대화 모드 및 상기 제2 대화 모드 중 어느 하나의 모드를 선택 받기 위한 그래픽 객체를 더 포함하고, 상기 제1 대화 모드 및 상기 제2 모드 간의 전환은, 상기 그래픽 객체에 대한 선택에 근거하여 이루어질 수 있다.
- [26] 나아가, 상기 제1 대화 모드에서의 제3 영역은, 상기 제1 사용자 계정으로 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력 받는 제1 입력 영역 및 상기 제2 사용자 계정으로 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력 받는 제2 입력 영역으로 이루어진 복수의 입력 영역을 포함하고, 상기 제2 대화 모드에서의 제3 영역은, 상기 제1 사용자 계정 및 상기 제2 사용자 계정에 공통으로 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력 받는 제3 입력 영역으로 이루어진 단일의 입력 영역을 포함할 수 있다.
- [27] 한편, 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 시스템은, 제1 사용자 계정, 제2 사용자 계정 및 관리자 계정과 통신하는 통신부 및 상기 다자간 채팅 서비스를 제어하는 제어부를 포함하고, 상기 제어부는, 제1 사용자 계정, 제2 사용자 계정 및 관리자 계정을 참여자로 하여, 케이스를 기준으로 하는 채팅 세션을 생성하고, 상기 제1 사용자 계정 및 상기 제2 사용자 계정 중 어느 하나로부터 채팅 메시

지를 수신하며, 상기 채팅 세션의 대화 모드에 따라, 상기 채팅 메시지에 대한 발신 처리를 서로 다르게 제어할 수 있다.

- [28] 한편, 본 발명에 따른 프로그램은, 전자기기에서 하나 이상의 프로세스에 의하여 실행되며, 컴퓨터로 판독될 수 있는 기록매체에 저장 가능한 프로그램으로서, 상기 프로그램은, 제1 사용자 계정, 제2 사용자 계정 및 관리자 계정을 참여자로 하여, 케이스를 기준으로 하는 채팅 세션을 생성하는 단계, 상기 제1 사용자 계정 및 상기 제2 사용자 계정 중 어느 하나로부터 채팅 메시지를 수신하는 단계 및 상기 채팅 세션의 대화 모드에 따라, 상기 채팅 메시지에 대한 발신 처리를 서로 다르게 제어하는 단계를 수행하는 명령어들을 포함할 수 있다.

발명의 효과

- [29] 위에서 살펴본 것과 같이, 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 방법 및 시스템은, 치과와 기공소 간의 빠르고 원활한 의사소통이 이루어질 수 있는 채팅 서비스를 제공할 수 있다. 이를 통해, 치과 기공사는 빠르고 완성도 높은 치과 보철물을 제작할 수 있고, 치과에서는 각 케이스에 적합한 치과 보철물을 제공받을 수 있다. 또한, 환자는 치과에 자주 방문해야 하는 번거로움이 줄어들고, 치과 치료 과정에서 발생하는 비용의 부담을 줄일 수 있다.
- [30] 나아가, 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 방법 및 시스템은, 다양한 대화 모드 기능을 통해 치과와 기공소의 사이에서 이루어지는 채팅을 관리함으로써, 부적절한 언어를 필터링하여 대화의 전반적인 질을 높이고, 사용자 간에 발생할 수 있는 갈등을 사전에 방지할 수 있다. 또한, 불필요한 대화를 방지하고 효율적인 의사소통 환경을 제공하여, 치과와 기공소 간의 원활한 의사소통을 도와 업무의 정확성과 효율성을 높이는 데 기여할 수 있다.
- [31] 나아가, 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 방법 및 시스템은, 치과와 기공소를 연결하는 플랫폼에서 치과와 기공소 간의 이루어지는 채팅을 중앙 통제함으로써, 플랫폼의 품질을 향상시키고, 치과와 기공소가 본 발명에서 제공되는 플랫폼을 이용하도록 유도할 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [32] 도 1은 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 시스템을 설명하기 위한 개념도이다.
- [33] 도 2는 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.
- [34] 도 3a 및 도 3b는 본 발명에서 제공되는 채팅 세션을 구성하는 다양한 인터페이스를 설명하기 위한 개념도들이다.
- [35] 도 4a, 도 4b, 도 4c, 도 4d, 도 4e, 도 5a, 도 5b, 도 5c, 도 5d, 도 5e 및 도 5f는 채팅 세션의 대화 모드에 따라 채팅 메시지를 발신하는 방법을 설명하기 위한 개념도들이다.

- [36] 도 6a, 도 6b, 도 6c, 도 6d, 도 6e 및 도 6f는 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스에서 제공되는 다양한 기능을 설명하기 위한 개념도들이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [37] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 명세서에 개시된 실시 예를 상세히 설명하되, 도면 부호에 관계없이 동일하거나 유사한 구성요소에는 동일한 참조 번호를 부여하고 이에 대한 중복되는 설명은 생략하기로 한다. 이하의 설명에서 사용되는 구성요소에 대한 접미사 "모듈" 및 "부"는 명세서 작성의 용이함만이 고려되어 부여되거나 혼용되는 것으로서, 그 자체로 서로 구별되는 의미 또는 역할을 갖는 것은 아니다. 또한, 본 명세서에 개시된 실시 예를 설명함에 있어서 관련된 공지 기술에 대한 구체적인 설명이 본 명세서에 개시된 실시 예의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우 그 상세한 설명을 생략한다. 또한, 첨부된 도면은 본 명세서에 개시된 실시 예를 쉽게 이해할 수 있도록 하기 위한 것일 뿐, 첨부된 도면에 의해 본 명세서에 개시된 기술적 사상이 제한되지 않으며, 본 발명의 사상 및 기술 범위에 포함되는 모든 변경, 균등물 내지 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다.
- [38] 제1, 제2 등과 같이 서수를 포함하는 용어는 다양한 구성요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 상기 구성요소들은 상기 용어들에 의해 한정되지는 않는다. 상기 용어들은 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하는 목적으로만 사용된다.
- [39] 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "연결되어" 있다거나 "접속되어" 있다고 언급된 때에는, 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결되어 있거나 또는 접속되어 있을 수도 있지만, 중간에 다른 구성요소가 존재할 수도 있다고 이해되어야 할 것이다. 반면에, 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "직접 연결되어" 있다거나 "직접 접속되어" 있다고 언급된 때에는, 중간에 다른 구성요소가 존재하지 않는 것으로 이해되어야 할 것이다.
- [40] 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다.
- [41] 본 출원에서, "포함한다" 또는 "가지다" 등의 용어는 명세서상에 기재된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.
- [42] 본 발명은 치과와 기공소 간의 빠르고 원활한 의사소통을 위한 채팅 서비스를 제공할 수 있는 다자간 채팅 서비스 제공 방법 및 시스템을 제공하기 위한 것으로, 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 시스템은, 플랫폼 또는 디지털 텐티스트리 플랫폼 또는 디지털 텐티스트리 구현을 위한 플랫폼으로도 명명되어 질 수 있다.

- [43] 도 1은 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 시스템을 설명하기 위한 개념도이다.
- [44] 도 1을 참조하면, 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 시스템(100)은 제1 사용자 단말(10)에 로그인된 제1 사용자 계정(U1), 제2 사용자 단말(20)에 로그인된 제2 사용자 계정(U2) 및 관리자 단말(30)에 로그인된 관리자 계정(U3)을 참여자로 하여, 케이스를 기준으로 하는 채팅 세션(또는 채팅방)을 생성할 수 있다.
- [45] 본 발명에서 설명되는 케이스는, 특정 환자의 치아 치료를 위해 필요한 치과(또는 치아) 보철물(Prosthesis)의 주문 정보와 관련될 수 있다. 예를 들어, 본 발명에서는 치과에 종사하는 의료진의 계정으로부터 특정 보철 주문 요청을 수신하면, 상기 특정 보철 주문과 관련된 주문 정보를 생성할 수 있다. 이때, 주문 정보마다 차트 번호가 매칭되어 존재할 수 있으며, 차트 번호(또는 주문 정보)마다 채팅 세션의 생성이 가능하도록 이루어질 수 있다.
- [46] 한편, 제1 사용자 계정(U1)은 “의료진(medical staff)”의 계정일 수 있다. 본 발명에서 설명되는 의료진은 의료 기관(ex: 치과)에 종사하는 사람으로 이해될 수 있다. 본 발명에서는 설명의 편의를 위하여, 치과 의사를 의료진의 예로 들어 설명하도록 한다. 다만, 의료진은 이에 한정되는 것은 아니며, 다자간 채팅 서비스를 이용하기 위해 의료 기관에 종사하는 사용자라면 누구나 본 발명에 따른 의료진에 해당될 수 있다.
- [47] 다음으로, 제2 사용자 계정(U2)은 치과 기공소(Laboratory)에 종사하는 “기공사(Technician)”의 계정일 수 있다. 치과 기공소는 치과 치료 과정에서 필요한 기구 및 장치 등의 제작을 담당하는 전문 기관을 의미할 수 있다. 예를 들어, 치과 기공소에 종사하는 기공사는, 치과 의사의 처방에 따라 환자의 치아 치료에 필요한 치아 보철물이나 치아 교정 장치 등을 제작하는 작업을 수행할 수 있다.
- [48] 여기에서, “치아(또는 치과) 보철물”은, 재료(또는 재질), 부착 방식, 치아의 치료 목적 등에 따라 다르게 이루어질 수 있다. 예를 들어, 보철물은 사용되는 재료에 따라 금속, 세라믹, 레진, 플라스틱 등으로 분류될 수 있으며, 각 보철물에 사용되는 재료는 강도, 내구성, 심미성 등의 특성에 따라 선택될 수 있다. 다른 예를 들어, 보철물은 부착 방식에 따라 고정식 보철(ex: 환자가 스스로 제거할 수 없는 크라운, 브릿지, 임플란트 등), 가철성 보철(ex: 환자가 스스로 제거하고 부착할 수 있는 틀니), 임시 보철물(ex: 영구 보철물을 제작하는 동안 사용되는 보철) 중 적어도 하나로 분류될 수 있다.
- [49] 나아가, 관리자 계정(U3)은 생성된 채팅 세션을 통해 이루어지는 제1 사용자 계정과 제2 사용자 계정 간의 채팅을 관리하는 “관리자(또는 서포터)”의 계정일 수 있다. 일 예로서, 관리자는 다자간 채팅 서비스 서버를 관리하는 서버 관리자일 수 있다.
- [50] 한편, 다자간 채팅 서비스 제공 시스템(100)은 제1 사용자 계정(U1), 제2 사용자 계정(U2) 및 관리자 계정(U3) 각각에, 서로 다른 구조로 이루어진 GUI(Graphic User Interface)를 제공할 수 있다. 보다 구체적으로, 복수의 사용자 계정(U1, U2)

및 관리자 계정(U3) 각각에 제공되는 GUI의 구조는 서로 다르게 이루어질 수 있다. 예를 들어, 제1 사용자 계정(U1)에 제공되는 GUI(11) 및 제2 사용자 계정(U2)에 제공되는 GUI(21)의 구조는 단일 채팅 구조를 갖도록 이루어질 수 있다. 반면에, 관리자 계정(U3)에 제공되는 GUI(31)의 구조는 듀얼 채팅 구조를 갖도록 이루어질 수 있다.

- [51] 나아가, 다자간 채팅 서비스 제공 시스템(100)은 채팅 세션의 대화 모드의 따라, 채팅 메시지에 대한 발신 처리를 서로 다르게 제어할 수 있다. 본 발명에서는 대화 모드에 따라, 제1 사용자 계정(U1), 제2 사용자 계정(U2) 및 관리자 계정(U3) 중 적어도 하나에서 발신한 채팅 메시지가 발신되는 대상이 서로 다르도록 제어할 수 있다.
- [52] 이러한 대화 모드는 제1 대화 모드 및 제2 대화 모드를 포함하도록 이루어질 수 있다. 대화 모드에 대한 보다 구체적인 내용은 후술하여 설명하도록 한다.
- [53] 한편, 도 1에 도시된 것과 같이, 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 시스템(100)은 통신부(110), 저장부(120) 및 제어부(130) 중 적어도 하나의 구성을 포함할 수 있다.
- [54] 통신부(110)는 서버 및 장치 등과 무선 또는 유선 네트워크를 통해 연결되어, 다자간 채팅 서비스 제공 시스템(100)에 필요한 전반적인 데이터 및 정보를 수신 또는 송신하도록 이루어질 수 있다.
- [55] 구체적으로, 통신부(110)는 복수의 사용자 계정(U1, U2, U3)이 로그인된 단말(10, 20, 30)과 통신적으로 연결되어, 복수의 사용자 단말(10, 20, 30) 중 적어도 하나로부터, 다자간 채팅 서비스와 관련된 요청을 수신할 수 있다. 예를 들어, 통신부(110)는 제1 사용자 계정(U1)의 단말(10) 및 제2 사용자 계정(U2)의 단말(20) 중 어느 하나로부터 발신되는 채팅 메시지를 수신할 수 있다.
- [56] 여기에서, 복수의 사용자 계정(U1, U2)의 단말(10, 20) 및 관리자 계정(U3)의 단말(30)은, 휴대폰, 스마트 폰(smart phone), 노트북 컴퓨터(notebook computer), 휴대용 컴퓨터(laptop computer), 슬레이트 PC(slate PC), 태블릿 PC(tablet PC), 울트라북(ultrabook), 데스크톱 컴퓨터(desktop computer), 디지털방송용 단말기, PDA(personal digital assistants), PMP(portable multimedia player), 네비게이션, 웨어러블 디바이스(wearable device, 예를 들어, 워치형 단말기(smartwatch), 글래스형 단말기(smart glass), HMD(head mounted display)) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [57] 그리고, 비록 도시되지는 않았지만, 복수의 사용자 계정(U1, U2)의 단말(10, 20) 및 관리자 계정(U3)의 단말(30)은 정보를 출력하는 디스플레이부 및 의료진으로부터 정보를 입력받는 입력부 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [58] 복수의 사용자 계정(U1, U2)의 단말(10, 20) 및 관리자 계정(U3)의 단말(30)의 디스플레이부와 입력부는 서로 독립적으로 존재할 수 있으나, 터치 스크린과 같이 일체로 존재할 수 있다. 터치 스크린과 같이 디스플레이부와 입력부가 일체로 존재하는 경우에는, 입력부는 디스플레이부를 통한 입력(ex: 터치 입력 또는 스

크롤 입력 등)을 감지하는 감지부로, 디스플레이부의 일 구성으로 이해될 수 있다.

- [59] 이하에서는, 복수의 사용자 계정(U1, U2)의 단말(10, 20) 및 관리자 계정(U3)의 단말(30)의 디스플레이부와 입력부가 독립적으로 존재하는지, 일체로 존재하는지를 별도로 구분하지 않고, 정보를 출력하는 기능을 수행하는 구성을 디스플레이부, 정보를 입력 받는 기능을 수행하는 구성을 입력부로 명명하도록 한다.
- [60] 나아가, 통신부(110)는 통신하는 디바이스의 통신 규격에 따라 다양한 통신 방식을 지원할 수 있다.
- [61] 예를 들어, 통신부(110)는, WLAN(Wireless LAN), Wi-Fi(Wireless-Fidelity), Wi-Fi(Wireless Fidelity) Direct, DLNA(Digital Living Network Alliance), WiBro(Wireless Broadband), WiMAX(World Interoperability for Microwave Access), HSDPA(High Speed Downlink Packet Access), HSUPA(High Speed Uplink Packet Access), LTE(Long Term Evolution), LTE-A(Long Term Evolution-Advanced), 5G(5th Generation Mobile Telecommunication), 블루투스(Bluetooth™), RFID(Radio Frequency Identification), 적외선 통신(Infrared Data Association; IrDA), UWB(Ultra-Wideband), ZigBee, NFC(Near Field Communication), Wi-Fi Direct, Wireless USB(Wireless Universal Serial Bus) 기술 중 적어도 하나를 이용하여, 복수의 사용자 계정(U1, U2)의 단말(10, 20), 관리자 계정(U3)의 단말(30), 외부 서버(또는 클라우드 서버) 및 디바이스 중 적어도 하나와 통신하도록 이루어질 수 있다.
- [62] 한편, 저장부(120)는 데이터베이스(DB, Database)라고도 명명될 수 있으며, 본 발명과 관련된 다양한 정보를 저장하도록 이루어질 수 있다. 본 발명에서 저장부(120)는 다자간 채팅 서비스 제공 시스템(100) 자체에 구비될 수 있다. 또한, 저장부(120)의 적어도 일부는 클라우드 서버(또는 클라우드 저장소)로 구성될 수 있다. 즉, 저장부(120)는, 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 시스템(100)에 필요한 정보가 저장되는 공간이면 충분하며, 물리적인 공간에 제약은 없는 것으로 이해될 수 있다.
- [63] 또한, 저장부(120)에는 특정 환자 및 특정 환자의 진료 기록과 관련된 정보가 매칭되어 저장될 수 있다. 예를 들어, 특정 환자 및 특정 환자의 진료 기록과 관련된 정보에는, i) 진료 기록에 매칭된 차트 번호 정보, ii) 특정 환자의 이름 정보, iii) 특정 환자의 성별 정보, iv) 특정 환자의 연령 및 나이 정보, v) 특정 환자를 진료한 진료의 정보, vi) 특정 환자를 진료한 진료일 정보, vii) 환자와 관련된 진료 데이터 중 적어도 하나가 포함될 수 있다.
- [64] 나아가, 저장부(120)에는 의료진 계정(U1)을 통해 주문 요청된 보철 주문 정보가 저장될 수 있다. 예를 들어, 보철 주문 정보에는, i) 특정 환자의 이름, 성별, 연령, 나이 정보, ii) 특정 환자의 치아에 대응되는 복수의 치식 정보, iii) 복수의 치식 중 특정 치식에 반영된 보철 정보, iv) 특정 치식에 반영된 보철의 색상 정보, v)

보철 주문과 관련된 추가 정보(ex: 구강 3D 스캐너 데이터, 진료 차트 등) 및 메모 정보 중 적어도 하나가 포함될 수 있다.

- [65] 한편, 저장부(120)에는, 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 시스템(100)에서 제공되는 서비스(ex: 다자간 채팅 서비스)에 가입된 의료진 정보가 저장되어 존재할 수 있다. 예를 들어, 의료진 정보에는, i) 의료진의 이름 정보, ii) 의료진의 생년월일 정보, iii) 의료진의 전화번호 정보, iv) 의료진의 이메일 주소 정보, v) 의료진의 주문 내역 정보, vi) 의료진의 결제 내역 정보, vii) 의료진이 종사하는 병원 정보 중 적어도 하나가 포함될 수 있다. 이러한 의료진 정보는, 의료진 계정(ex: ID(identification))에 대한 정보를 더 포함할 수 있다. 의료진은, 의료진 계정으로 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 시스템(100)에 로그인(login)함으로써, 본 발명에서 제공되는 다자간 채팅 서비스를 이용할 수 있다.
- [66] 또한, 저장부(120)에는 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 시스템(100)에서 제공되는 서비스(ex: 다자간 채팅 서비스 제공 서비스)에 가입된 기공사 정보가 저장되어 존재할 수 있다. 예를 들어, 기공사 정보에는, i) 기공사의 이름 정보, ii) 기공사의 생년월일 정보, iii) 기공사의 전화번호 정보, iv) 기공사의 이메일 주소 정보, v) 기공사가 종사하는 기공소 정보 중 적어도 하나가 포함될 수 있다. 이러한 기공사 정보는, 기공사 계정(ex: ID(identification))에 대한 정보를 더 포함할 수 있다. 기공사는, 기공사 계정으로 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 시스템(100)에 로그인(login)함으로써, 본 발명에서 제공되는 다자간 채팅 서비스를 이용할 수 있다.
- [67] 한편, 제어부(130)는 본 발명과 관련된 다자간 채팅 서비스 제공 시스템(100)의 전반적인 동작을 제어하는 역할을 수행할 수 있다. 제어부(130)는 위에서 살펴본 구성요소들을 통해 입력 또는 출력되는 신호, 데이터, 정보 등을 처리하거나, 사용자에게 적절한 정보 및 기능을 제공 또는 처리하기 위한 일련의 데이터 처리를 수행할 수 있다.
- [68] 이하에서는, 위에서 살펴본 다자간 채팅 서비스 제공 시스템(100)의 구성에 근거하여, 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 방법에 대하여 보다 구체적으로 설명하도록 한다. 도 2는 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 방법을 설명하기 위한 흐름도이다. 도 3a 및 도 3b는 본 발명에서 제공되는 채팅 세션을 구성하는 다양한 인터페이스를 설명하기 위한 개념도들이고, 도 4a, 도 4b, 도 4c, 도 4d, 도 4e, 도 5a, 도 5b, 도 5c, 도 5d, 도 5e 및 도 5f는 채팅 세션의 대화 모드에 따라 채팅 메시지를 발신하는 방법을 설명하기 위한 개념도들이다. 나아가, 도 6a, 도 6b, 도 6c, 도 6d, 도 6e 및 도 6f는 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스에서 제공되는 다양한 기능을 설명하기 위한 개념도들이다.
- [69] 본 발명에서는 제1 사용자 계정, 제2 사용자 계정 및 관리자 계정을 참여자로 하여, 케이스를 기준으로 하는 채팅 세션을 생성하는 과정이 진행될 수 있다(S210, 도 2 참조).

- [70] 앞서 설명한 것과 같이, 본 발명에서 케이스는, 특정 환자의 치아 치료를 위해 필요한 치과 보철물의 주문 정보와 관련될 수 있다. 예를 들어, 제어부(130)는 제1 사용자 계정(U1)으로부터 특정 보철 주문 요청을 수신하면, 상기 특정 보철 주문과 관련된 주문 정보를 생성할 수 있다. 이때, 주문 정보마다 차트 번호가 매칭되어 존재할 수 있으며, 차트 번호(또는 주문 정보)마다 채팅 세션의 생성이 가능하도록 이루어질 수 있다.
- [71] 본 발명에서 채팅 세션의 생성은, 제1 사용자 계정(U1), 제2 사용자 계정(U2) 및 관리자 계정(U3) 중 어느 하나의 계정으로부터 수신되는 채팅 세션 생성 요청에 근거하여 생성될 수 있다. 다른 예로서, 다자간 채팅 서비스 제공 시스템(100)은, 특정 보철 주문과 관련된 특정 보철 주문 정보에 근거하여, 특정 보철 주문 정보(또는 케이스)를 기준으로 하는 채팅 세션을 생성할 수 있다. 이하에서는 설명의 편의를 위하여, 상술한 경우를 구분하지 않고 설명하도록 한다.
- [72] 채팅 세션의 생성이 완료되면, 제어부(130)는 제1 사용자 계정(U1), 제2 사용자 계정(U2) 및 관리자 계정(U3) 각각에, 서로 다른 구조를 갖는 GUI(Graphic User Internace)를 제공할 수 있다.
- [73] 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2)에 제공되는 GUI의 구조는 단일 채팅 구조를 갖도록 이루어질 수 있다. 단일 채팅 구조를 갖는 GUI의 경우, 채팅 대상에게 채팅 메시지를 발신하거나, 채팅 대상으로부터 입력되는 채팅 메시지의 수신이 가능하도록 이루어질 수 있다. 이때, 채팅 대상은 채팅 메시지를 발신한 특정 사용자 계정과는 다른 사용자 계정 및 관리자 계정(U3) 중 적어도 하나일 수 있다. 이에 따라, 복수의 사용자 계정(U1, U2) 각각은, 단일 채팅 구조를 갖는 GUI를 통해 다른 사용자 계정 및 관리자 계정(U3) 중 적어도 하나에 채팅 메시지를 발신하거나, 다른 사용자 계정 및 관리자 계정(U3) 중 적어도 하나로부터 발신되는 채팅 메시지를 수신할 수 있다.
- [74] 또한, 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2)의 GUI에는, 리마인드 기능과 연계된 그래픽 객체, 채팅 세션 생성의 기준이 되는 케이스 정보, 발신 또는 수신되는 채팅 메시지가 표시되는 채팅 영역, 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력받기 위한 입력 영역 중 적어도 하나가 포함될 수 있다.
- [75] 반면에, 관리자 계정(U3)에 제공되는 GUI의 구조는 듀얼 채팅 구조를 갖도록 이루어질 수 있다. 듀얼 채팅 구조를 갖는 GUI의 경우, 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 중 적어도 하나에 채팅 메시지를 발신하거나, 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 중 적어도 하나로부터 발신되는 채팅 메시지의 수신이 가능하도록 이루어질 수 있다. 또한, 관리자 계정(U3)의 GUI에는, 관리자 계정(U3)으로부터 제1 대화 모드 및 상기 제2 대화 모드 중 어느 하나의 모드를 선택받기 위한 그래픽 객체가 제공될 수 있다. 이에 따라, 관리자 계정(U3)은, 듀얼 채팅 구조를 갖는 GUI를 통해 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 중 적어도 하나에 채팅 메시지를 발신하거나, 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 중 적어도 하나로부터 발신되는 채팅 메시지를 수신할 수 있다. 나아가,

관리자 계정(U3)은, 어느 하나의 대화 모드를 선택받기 위한 그래픽 객체를 통해 채팅 세션의 대화 모드를 관리하고, 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 간의 이루어지는 채팅을 관리할 수 있다. 관리자 계정(U3)의 GUI에 대한 보다 구체적인 내용은 후술하여 설명하도록 한다.

- [76] 한편, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)의 단말(30)로부터 특정 케이스에 대한 채팅 요청을 수신할 수 있다.
- [77] 여기에서, “특정 케이스에 대한 채팅 요청을 수신한다”고 함은, 복수의 사용자 계정(U1, U2) 및 관리자 계정(U3)을 참여자로 하여, 특정 케이스를 기준으로 생성된 채팅 세션의 출력(또는 제공) 요청을 수신하는 의미로도 이해되어 질 수 있다. 다른 예로서, 제1 사용자 계정(U1), 제2 사용자 계정(U2) 및 관리자 계정(U3) 간의 채팅을 위한 채팅 세션의 활성화 요청을 수신하는 의미로도 이해되어 질 수 있다.
- [78] 한편, 도 3a에 도시된 것과 같이, 제어부(130)는 특정 케이스에 대응되는 그래픽 객체(501)가 관리자 계정(U3)의 단말(30)에 제공되도록, 관리자 계정(U3)의 단말(30)의 디스플레이부를 제어할 수 있다.
- [79] 여기에서, 특정 케이스에 대응되는 그래픽 객체(501)에 대한 선택은, 특정 케이스에 대한 채팅 요청으로도 이해되어 질 수 있다. 예를 들어, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)의 단말(30)로부터 상기 그래픽 객체(501)가 선택되는 것에 근거하여, 특정 케이스에 대한 채팅 요청을 수신할 수 있다.
- [80] 제어부(130)는 채팅 요청에 응답하여, 다자간 채팅 서비스를 제공하기 위한 GUI(Graphic User Interface)를 제공할 수 있다. 예를 들어, 도 3b에 도시된 것과 같이, 제어부(130)는 복수의 영역(510, 520, 530)을 포함하는 GUI(500)가 관리자 계정(U3)의 단말(30)에 제공되도록, 관리자 계정(U3)의 단말(30)의 디스플레이부를 제어할 수 있다.
- [81] 이하에서는, 관리자 계정(U3)의 GUI를 구성하는 다양한 인터페이스에 대하여 보다 구체적으로 설명하도록 한다.
- [82] 도 3b에 도시된 것과 같이, 제어부(130)는 복수의 영역(510, 520, 530) 각각마다 서로 다른 정보(또는 기능)를 포함하는 GUI(500)가 관리자 계정(U3)의 단말(30)에 제공(또는 출력 또는 표시)되도록, 관리자 계정(U3)의 단말(30)의 디스플레이부를 제어할 수 있다.
- [83] 먼저, 복수의 영역(510, 520, 530) 중 제1 영역(510)에는, 리마인드 기능과 연계된 그래픽 객체(511), 제1 사용자 계정 및 제2 사용자 계정에 대한 정보(512), 케이스 정보(513) 중 적어도 하나가 포함될 수 있다.
- [84] 제1 영역(510)에 포함된 리마인드 기능과 연계된 그래픽 객체(511)는 관리자 계정(U3)으로부터 활성화 또는 비활성화가 가능하도록 이루어질 수 있다. 예를 들어, 도 6b 및 도 6c에 도시된 것과 같이, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)의 단말(30)로부터 리마인드 기능이 활성화되면, 관리자 계정(U3)에 특정 케이스를 기준으로 생성된 채팅 세션이 매칭되어 저장되도록 제어할 수 있다. 그리고, 제어부

(130)는 저장된 채팅 세션에 대응되는 그래픽 객체(810)가 관리자 계정(U3)의 단말(30)에 제공되도록, 관리자 계정(U3)의 단말(30)의 디스플레이부를 제어할 수 있다.

- [85] 또한, 제1 영역(510)에는 제1 사용자 계정 및 제2 사용자 계정에 대한 정보(512)가 표시될 수 있다. 예를 들어, 제1 사용자 계정 및 제2 사용자 계정에 대한 정보(512)에는, 제1 사용자 계정 및 제2 사용자 계정의 이름 정보, 이메일 정보, 연락처 정보 중 적어도 하나가 포함될 수 있다.
- [86] 나아가, 제1 영역(510)에는 채팅 세션 생성의 기준이 되는 케이스 정보(513)가 표시될 수 있다. 예를 들어, 케이스 정보(513)에는, 차트 번호 정보, 특정 환자의 이름 정보, 특정 환자의 치아에 대응되는 치식 정보, 특정 치식에 반영된 보철 정보, 특정 환자의 진료(또는 내원)일 정보 중 적어도 하나가 포함될 수 있다.
- [87] 또한, 케이스 정보(513)는 케이스 정보(513)에 대응되는 주문 정보의 출력과 연계되도록 이루어질 수 있다. 예를 들어, 도 3b 및 8a에 도시된 것과 같이, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)의 단말(30)로부터 제1 영역(510)에 표시되는 케이스 정보(513)가 선택되면, 케이스 정보(513)에 대응되는 특정 보철의 주문과 관련된 주문 정보(800)가 관리자 계정(U3)의 단말(30)에 제공되도록, 관리자 계정(U3)의 단말(30)의 디스플레이부를 제어할 수 있다.
- [88] 다음으로, 복수의 영역(510, 520, 530) 중 제2 영역(520)에는, 제1 사용자 계정(U1)에 대응되는 제1 채팅 영역(521) 및 제2 사용자 계정(U2)에 대응되는 제2 채팅 영역(522) 중 적어도 하나가 포함될 수 있다.
- [89] 구체적으로, 제1 채팅 영역(521)은 제1 사용자 계정(U1)에 제공된 GUI와 연관되고, 제2 채팅 영역(522)은 제2 사용자 계정(U2)에 제공된 GUI와 연관될 수 있다. 제어부(130)는 제1 사용자 계정(U1)에 대응되는 GUI가 제1 채팅 영역(521)에 표시되고, 제2 사용자 계정(U2)에 대응되는 GUI가 제2 채팅 영역(522)에 표시되도록 제어할 수 있다.
- [90] 일 예로서, 제2 영역(520)에 포함된 제1 채팅 영역(521) 및 제2 채팅 영역(522)은 서로 분리된 윈도우일 수 있다. 상기 일 실시예에 따르면, 제1 채팅 영역(521) 및 제2 채팅 영역(522)은 각각 팝업되어 관리자 계정(U3)의 단말(30)에 제공될 수 있다.
- [91] 한편, 복수의 영역(510, 520, 530) 중 제3 영역(530)에는, 복수의 대화 모드(제1 대화 모드 및 제2 대화 모드) 중 어느 하나의 모드를 선택 받기 위한 그래픽 객체(531) 및 제1 사용자 계정 및 상기 제2 사용자 계정 중 적어도 하나에 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력받기 위한 입력 영역(532) 중 적어도 하나가 포함될 수 있다.
- [92] 제3 영역(530)에 포함된 그래픽 객체(531)는 관리자 계정(U3)으로부터, 채팅 세션의 복수의 대화 모드 중 어느 하나의 모드를 선택받도록 이루어질 수 있다. 즉, 제1 대화 모드 및 상기 제2 모드 간의 전환은, 그래픽 객체(531)에 대한 선택에 근거하여 이루어질 수 있다.

- [93] 이와 관련하여, 제3 영역(530)에 포함된 입력 영역(532)은, 관리자 계정(U3)으로부터 선택되는 대화 모드에 따라, 단일의 입력 영역 및 복수의 입력 영역 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [94] 구체적으로, 제1 대화 모드에서의 제3 영역(530)은, 제1 사용자 계정(U1)으로 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력 받는 제1 입력 영역 및 제2 사용자 계정(U2)으로 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력 받는 제2 입력 영역으로 이루어진 복수의 입력 영역을 포함할 수 있다.
- [95] 또한, 제2 대화 모드에서의 제3 영역(530)은, 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2)에 공통으로 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력 받는 제3 입력 영역으로 이루어진 단일의 입력 영역을 포함할 수 있다.
- [96] 대화 모드에 따라 서로 다른 입력 영역을 포함하는 제3 영역(530)에 대한 보다 구체적인 내용은 후술하여 설명하도록 한다.
- [97] 이하에서는, 관리자 계정(U3)에 의해 설정되는 채팅 세션의 대화 모드에 따라, 채팅 메시지가 전달되는 대상을 상이하게 제어하는 서로 다른 데이터 처리 방법에 대하여 설명하도록 한다.
- [98] 한편, 제어부(130)는 채팅 세션의 대화 모드가 복수의 대화 모드(제1 대화 모드 및 제2 대화 모드) 중 어느 대화 모드인지에 따라, 채팅 메시지가 전달되는 대상을 상이하게 제어하는 서로 다른 데이터 처리를 수행할 수 있다.
- [99] 먼저, 본 발명에서 설명되는 복수의 대화 모드 중 제1 대화 모드는, 제1 사용자 계정(U1) 또는 상기 제2 사용자 계정(U2)에서 발신된 채팅 메시지가 관리자 계정(U3)에만 수신되는 것과 관련될 수 있다. 또한, 제1 대화 모드는, 관리자 계정(U3)에서 발신한 채팅 메시지가 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 중 어느 하나에 발신되는 것과 관련될 수 있다.
- [100] 다음으로, 복수의 대화 모드 중 제2 대화 모드는, 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 중 어느 하나의 계정에서 발신된 채팅 메시지가 다른 하나의 계정 및 관리자 계정(U3) 모두에게 수신되는 것과 관련될 수 있다. 또한, 제2 대화 모드는, 관리자 계정(U3)에서 발신한 채팅 메시지가 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 모두에게 발신되는 것과 관련될 수 있다.
- [101] 제1 대화 모드 및 제2 대화 모드 간의 대화 모드 전환은, 관리자 계정(U3)으로부터 수신되는 선택 정보에 근거하여 결정될 수 있다. 제어부(130)는 대화 모드가 제1 대화 모드일 때 제1 데이터 처리를 수행하고, 대화 모드가 제2 대화 모드일 때 제2 데이터 처리를 수행할 수 있다.
- [102] 이하에서는, 제1 대화 모드일 때 수행되는 제1 데이터 처리에 대해서 설명하도록 한다.
- [103] 제어부(130)는 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 중 어느 하나로부터 채팅 메시지를 수신할 수 있다(S220, 도 2 참조).
- [104] 나아가, 제어부(130)는 채팅 세션의 대화 모드에 따라, 채팅 메시지에 대한 발신 처리를 서로 다르게 제어할 수 있다(S230, 도 2 참조).

- [105] 제어부(130)는 관리자 계정(U3)에서 제1 대화 모드가 선택된 상태에서, 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 중 어느 하나의 특정 사용자 계정에서 채팅 메시지가 발신되는 경우, 특정 사용자 계정에서 발신한 채팅 메시지가 관리자 계정(U3)에만 수신되도록 제어하는 제1 데이터 처리를 수행할 수 있다.
- [106] 구체적으로, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)에서 제1 대화 모드가 선택된 상태에서, 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 중 어느 하나의 특정 사용자 계정에서 채팅 메시지가 발신되는 경우, 상기 채팅 메시지가 관리자 계정(U3)의 채팅 영역 및 어느 하나의 사용자 계정의 채팅 영역에만 표시되고, 다른 하나의 사용자 계정의 채팅 영역에는 표시되지 않도록 제어할 수 있다.
- [107] 즉, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)에서 제1 대화 모드가 선택된 상태에서, 특정 사용자 계정에서 채팅 메시지가 발신되는 경우, 상기 채팅 메시지가 관리자 계정(U3)에만 발신되고, 다른 사용자 계정에는 발신되지 않도록 제어하는 제1 데이터 처리를 수행할 수 있다.
- [108] 한편, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)에서 제1 대화 모드가 선택된 상태에서, 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 중 어느 하나의 특정 사용자 계정에서 채팅 메시지가 발신되는 경우, 제1 채팅 메시지(601)가 제1 사용자 계정(U1)과 다른 제2 사용자 계정(U2)에는 발신되지 않고, 관리자 계정(U3)에만 발신되도록 제어하는 제1 데이터 처리를 수행할 수 있다. 예를 들어, 도 4a에 도시된 것과 같이, 제1 대화 모드가 선택된 상태에서, 제1 사용자 계정(U1)의 단말(10)로부터 제1 채팅 메시지(601)를 수신하였다고 가정하자. 제어부(130)는 관리자 계정(U3)에, 제1 사용자 계정(U1)에서 발신한 제1 채팅 메시지(601)가 발신되도록 제어할 수 있다.
- [109] 이때, 제1 대화 모드가 선택된 상태에서, 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 중 어느 하나의 특정 사용자 계정에서 채팅 메시지가 발신되는 경우, 상기 채팅 메시지가 관리자 계정(U3)의 채팅 영역 및 어느 하나의 특정 사용자 계정의 채팅 영역에만 표시되고, 특정 사용자 계정과는 다른 하나의 사용자 계정의 채팅 영역에는 표시되지 않도록 제어할 수 있다. 예를 들어, 도 4a에 도시된 것과 같이, 제1 대화 모드가 선택된 상태에서, 제1 사용자 계정(U1)의 단말(10)로부터 제1 채팅 메시지(601)를 수신하였다고 가정하자. 제어부(130)는 제1 사용자 계정(U1)의 GUI(600)에 포함된 채팅 영역에, 제1 사용자 계정(U1)에서 발신한 제1 채팅 메시지(601)가 표시되도록, 제1 사용자 계정(U1)의 단말(10)의 디스플레이부를 제어할 수 있다. 또한, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)의 GUI(610)에 포함된 복수의 채팅 영역(611, 612) 중 제1 사용자 계정(U1)에 대응되는 제1 채팅 영역(611)에 제1 채팅 메시지(601)가 표시되도록, 관리자 계정(U3)의 단말(30)의 디스플레이부를 제어할 수 있다. 이 경우, 관리자 계정(U3)에서 제1 대화 모드가 선택된 상태이기 때문에, 관리자 계정(U3)의 GUI(610)에 포함된 복수의 채팅 영역(611, 612) 중 제2 사용자 계정(U2)에 대응되는 제2 채팅 영역(612)에는 제1 채팅 메시지(601)가 표시되지 않을 수 있다.

- [110] 나아가, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)의 단말(30)로부터, 제1 채팅 메시지(601)의 주변 영역에 표시되는 공유 기능과 연계된 그래픽 객체(601a)가 선택되는 것에 근거하여, 제1 채팅 메시지(601)를 제2 사용자 계정(U2)으로 공유할 수 있도록 이루어진 안내 정보를 제공할 수 있다. 예를 들어, 도 4b에 도시된 것과 같이, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)의 단말(30)로부터 공유 기능과 연계된 그래픽 객체(601a)가 선택되는 것에 근거하여, 제1 채팅 메시지(601)를 제2 사용자 계정(U2)으로 공유할 수 있도록 이루어진 안내 정보(620)를 제공할 수 있다. 그리고, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)의 단말(30)로부터 안내 정보(620)에 포함된 그래픽 객체(620a)가 선택되는 것에 근거하여, 제1 채팅 메시지(601)가 제2 사용자 계정(U2)에 발신(또는 공유)되도록 제어할 수 있다.
- [111] 관리자 계정(U3)을 통해 제1 채팅 메시지(601)가 제2 사용자 계정(U2)으로 발신되면, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)의 GUI(610)에 포함된 복수의 채팅 영역(611, 612) 중 제2 사용자 계정(U2)에 대응되는 제2 채팅 영역(612)에 제1 채팅 메시지(601)가 표시되도록, 관리자 계정(U3)의 단말(30)의 디스플레이부를 제어할 수 있다.
- [112] 또한, 제어부(130)는 제1 채팅 메시지(601)가 수신된 제2 사용자 계정(U2)의 채팅 영역에 제1 채팅 메시지(601)가 표시되도록, 제2 사용자 계정(U2)의 단말(20)의 디스플레이부를 제어할 수 있다. 예를 들어 도 4c에 도시된 것과 같이, 제2 사용자 계정(U2)의 GUI(630)에 포함된 채팅 영역에는, 관리자 계정(U3)을 통해 발신된 제1 채팅 메시지(601)가 표시될 수 있다.
- [113] 한편, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)에서 제1 대화 모드가 선택된 상태에서, 관리자 계정(U3)에서 발신한 채팅 메시지가 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 중 어느 하나에 발신되도록 제어할 수 있다.
- [114] 제어부(130)는 관리자 계정(U3)에서 제1 대화 모드가 선택된 상태에서, 관리자 계정(U3)에서 채팅 메시지가 발신되는 경우, 관리자 계정(U3)에서 발신한 채팅 메시지가 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 중 어느 하나의 사용자 계정에만 발신되도록 제어하는 제1 데이터 처리를 수행할 수 있다.
- [115] 이때, 관리자 계정(U3)에서 제1 대화 모드가 선택된 상태인 경우, 제1 대화 모드에서의 관리자 계정(U3)의 GUI에 포함된 제3 영역은, 제1 사용자 계정(U1)으로 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력 받는 제1 입력 영역 및 제2 사용자 계정(U2)으로 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력 받는 제2 입력 영역으로 이루어진 복수의 입력 영역을 포함할 수 있다. 예를 들어, 도 4d에 도시된 것과 같이, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)에서 제1 대화 모드가 선택된 상태인 것에 근거하여, 관리자 계정(U3)의 GUI(610)에 포함된 제3 영역에, 제1 사용자 계정(U1)으로 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력 받는 제1 입력 영역(641a) 및 제2 사용자 계정(U2)으로 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력 받는 제2 입력 영역(641b)으로 이루어진 복수의 입력 영역이 제공되도록 제어할 수 있다. 여기에서, 복수의

입력 영역(641a, 641b) 중 제1 입력 영역(641a)은 제1 채팅 영역(611)에 매칭되고, 제2 입력 영역(641b)은 제2 채팅 영역(612)에 매칭될 수 있다.

- [116] 제어부(130)는 복수의 입력 영역(641a, 641b) 중 어느 하나의 영역을 통해 입력되는 관리자 계정(U3)의 채팅 메시지를 수신할 수 있다. 예를 들어, 도 4d에 도시된 것과 같이, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)의 단말(30)로부터, 제2 입력 영역(641b)에 포함된 채팅 메시지의 발신과 연계된 그래픽 객체(641c)가 선택되는 것에 근거하여, 제2 입력 영역(641b)을 통해 입력된 관리자 계정(U3)의 채팅 메시지(642)를 수신할 수 있다.
- [117] 그리고, 제어부(130)는 제2 입력 영역(641b)이 제2 채팅 영역(612)에 매칭되는 것에 근거하여, 제2 채팅 영역(612)에 대응되는 제2 사용자 계정(U2)에, 상기 채팅 메시지(642)가 발신되도록 제어하는 제1 데이터 처리를 수행할 수 있다.
- [118] 나아가, 제2 사용자 계정(U2)으로 관리자 계정(U3)의 채팅 메시지(642) 발신이 완료되면, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)의 GUI(610)에 포함된 복수의 채팅 영역(611, 612) 중 제2 사용자 계정(U2)에 대응되는 제2 채팅 영역(612)에 관리자 계정(U3)의 채팅 메시지(642)가 표시되도록, 관리자 계정(U3)의 단말(30)의 디스플레이부를 제어할 수 있다.
- [119] 또한, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)의 채팅 메시지(642)가 발신된 제2 사용자 계정(U2)의 채팅 영역에, 상기 채팅 메시지(642)가 표시되도록, 제2 사용자 계정(U2)의 단말(20)의 디스플레이부를 제어할 수 있다. 예를 들어 도 4e에 도시된 것과 같이, 제2 사용자 계정(U2)의 GUI(630)에 포함된 채팅 영역에는, 관리자 계정(U3)에서 발신한 채팅 메시지(642)가 표시될 수 있다.
- [120] 이하에서는, 제2 대화 모드일 때 수행되는 제2 데이터 처리에 대해서 설명하도록 한다.
- [121] 제어부(130)는 관리자 계정(U3)으로부터 제1 대화 모드가 제2 대화 모드로 전환된 상태에서, 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 중 어느 하나의 특정 사용자 계정에서 채팅 메시지가 발신되는 경우, 특정 사용자 계정에서 발신한 채팅 메시지가 다른 사용자 계정 및 관리자 계정(U3) 모두에게 수신되도록 제어하는 제2 데이터 처리를 수행할 수 있다.
- [122] 구체적으로, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)에서 수신된 대화 모드 선택 정보에 근거하여, 제1 대화 모드가 제2 대화 모드로 전환된 상태에서, 복수의 사용자 계정(U1, U2) 중 어느 하나의 특정 사용자 계정에서 채팅 메시지가 발신되는 경우, 상기 채팅 메시지가 관리자 계정(U3)의 채팅 영역 및 다른 하나의 사용자 계정의 채팅 영역에 모두 표시되도록 제어할 수 있다.
- [123] 즉, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)에서 제2 대화 모드가 선택된 상태에서, 특정 사용자 계정에서 채팅 메시지가 발신되는 경우, 상기 채팅 메시지가 관리자 계정(U3) 및 다른 사용자 계정 모두에게 발신되도록 제어하는 제2 데이터 처리를 수행할 수 있다.

- [124] 한편, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)에서 제1 대화 모드가 선택된 상태에서, 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 중 어느 하나의 특정 사용자 계정에서 채팅 메시지가 발신되는 경우, 특정 사용자 계정에서 발신한 채팅 메시지가 다른 사용자 계정 및 관리자 계정(U3) 모두에게 수신되도록 제어하는 제2 데이터 처리를 수행할 수 있다. 예를 들어, 도 5a 내지 도 5c에 도시된 것과 같이, 관리자 계정(U3)의 선택에 의해 제1 대화 모드가 제2 대화 모드로 전환된 상태에서, 제2 사용자 계정(U2)의 단말(20)로부터 제2 채팅 메시지(701)를 수신하였다고 가정하자. 제어부(130)는 관리자 계정(U3) 및 제1 사용자 계정(U1)에, 제2 사용자 계정(U2)에서 발신한 제2 채팅 메시지(701)가 발신되도록 제어할 수 있다.
- [125] 이때, 제2 대화 모드가 선택된 상태에서, 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 중 어느 하나의 특정 사용자 계정에서 채팅 메시지가 발신되는 경우, 상기 채팅 메시지가 관리자 계정(U3)의 채팅 영역, 어느 하나의 특정 사용자 계정의 채팅 영역, 다른 사용자 계정의 채팅 영역에 모두 표시되도록 제어할 수 있다. 예를 들어, 도 5a 내지 도 5d에 도시된 것과 같이, 제2 대화 모드가 선택된 상태에서, 제2 사용자 계정(U2)의 단말(10)로부터 제2 채팅 메시지(701)를 수신하였다고 가정하자. 제어부(130)는 제2 채팅 메시지(701)가, 제2 사용자 계정(U2)의 GUI(700)에 포함된 채팅 영역, 관리자 계정(U3)의 GUI(710)에 포함된 복수의 채팅 영역(711, 712), 제1 사용자 계정(U1)의 GUI(730)에 포함된 채팅 영역에 모두 표시되도록 제어할 수 있다.
- [126] 한편, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)에서 제2 대화 모드가 선택된 상태에서, 관리자 계정(U3)에서 발신한 채팅 메시지가 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 모두에게 발신되도록 제어하는 제2 데이터 처리를 수행할 수 있다.
- [127] 제어부(130)는 관리자 계정(U3)에서 제2 대화 모드가 선택된 상태에서, 관리자 계정(U3)에서 채팅 메시지가 발신되는 경우, 관리자 계정(U3)에서 발신한 채팅 메시지가 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2) 모두에게 발신되도록 제어하는 제2 데이터 처리를 수행할 수 있다.
- [128] 이때, 관리자 계정(U3)에서 제2 대화 모드가 선택된 상태인 경우, 제2 대화 모드에서의 관리자 계정(U3)의 GUI에 포함된 제3 영역은, 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2)에 공통으로 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력 받는 제3 입력 영역으로 이루어진 단일의 입력 영역을 포함할 수 있다. 예를 들어, 도 5e에 도시된 것과 같이, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)에서 제2 대화 모드가 선택된 상태인 것에 근거하여, 관리자 계정(U3)의 GUI(710)에 포함된 제3 영역(741)에, 제1 사용자 계정(U1) 및 제2 사용자 계정(U2)에 공통으로 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력 받는 제3 입력 영역(741a)으로 이루어진 단일의 입력 영역이 제공되도록 제어할 수 있다. 여기에서, 제3 입력 영역(741a)은 복수의 채팅 영역(711, 712)에 매칭될 수 있다. 즉, 제3 입력 영역(741a)에 입력되는 채팅 메시지는 복수의 채팅 영역(711, 712)에 동시에 발신 처리될 수 있다.

- [129] 제어부(130)는 제3 입력 영역(741a)을 통해 입력되는 관리자 계정(U3)의 채팅 메시지를 수신할 수 있다. 예를 들어, 도 5e에 도시된 것과 같이, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)의 단말(30)로부터, 제3 입력 영역(741a)에 포함된 채팅 메시지의 발신과 연계된 그래픽 객체(741b)가 선택되는 것에 근거하여, 제3 입력 영역(741a)을 통해 입력된 관리자 계정(U3)의 채팅 메시지(742)를 수신할 수 있다.
- [130] 그리고, 제어부(130)는 제3 입력 영역(741a)이 제1 채팅 영역(711) 및 제2 채팅 영역(712)에 매칭되는 것에 근거하여, 제3 입력 영역(741a)에 대응되는 제1 채팅 영역(611) 및 제2 채팅 영역(612)에, 상기 채팅 메시지(742)가 발신되도록 제어하는 제2 데이터 처리를 수행할 수 있다.
- [131] 나아가, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)에서 발신한 채팅 메시지(742)가, 관리자 계정(U3)의 복수의 채팅 영역(711, 712)에 표시되도록 관리자 계정(U3)의 단말(30)의 디스플레이부를 제어할 수 있다.
- [132] 또한, 도 5f의 (a) 및 (b)에 도시된 것과 같이, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)에서 발신한 채팅 메시지(742)가, 제1 사용자 계정(U1)의 GUI(730)에 포함된 채팅 영역 및 제2 사용자 계정(U2)의 GUI(700)에 포함된 채팅 영역에 표시되도록, 제1 사용자 계정(U1)의 단말(10) 및 제2 사용자 계정(U2)의 단말(20)의 디스플레이부를 제어할 수 있다.
- [133] 한편, 관리자 계정(U3)에서 수신된 선택 정보에 근거하여, 제2 대화 모드가 제1 대화 모드로 다시 전환되더라도, 어느 하나의 특정 사용자 계정에서 발신된 특정 채팅 메시지는, 다른 하나의 사용자 계정의 채팅 영역에 계속하여 표시될 수 있다. 예를 들어, 제어부(130)는 관리자 계정(U3)의 선택에 의해 제2 대화 모드가 제1 대화 모드로 전환되더라도, 제2 사용자 계정(U2)에서 발신된 제2 채팅 메시지는, 제1 사용자 계정(U1)의 채팅 영역에 계속하여 표시되도록 제어할 수 있다.
- [134] 한편, 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 시스템(100)은 다양한 인터페이스 요소들을 통해 사용자에게 다양한 기능들을 제공할 수 있다.
- [135] 예를 들어, 도 6d의 (a)에 도시된 것과 같이, 제어부(130)는 특정 채팅 메시지의 주변 영역에 채팅 메시지 고정 기능과 연계된 그래픽 객체(820a)를 제공할 수 있다. 제어부(130)는 상기 그래픽 객체(820a)가 선택되면, 상기 그래픽 객체(820a)에 연계된 채팅 메시지 고정 기능을 활성화하고, 상기 그래픽 객체(820a)의 시각적 외관을 활성화 상태에 대응되는 시각적 외관으로 변경되도록 제어할 수 있다.
- [136] 다른 예를 들어, 도 6d의 (b)에 도시된 것과 같이, 제어부(130)는 특정 채팅 메시지의 주변 영역에 채팅 메시지 좋아요 기능과 연계된 그래픽 객체(820b)를 제공할 수 있다. 제어부(130)는 상기 그래픽 객체(820b)가 선택되면, 상기 그래픽 객체(820b)에 연계된 채팅 메시지 고정 기능을 활성화하고, 상기 그래픽 객체(820b)의 시각적 외관을 활성화 상태에 대응되는 시각적 외관으로 변경되도록 제어할 수 있다.

- [137] 또 다른 예를 들어, 도 6e에 도시된 것과 같이, 제어부(130)는 외부 메신저로 대화 내용을 공유할 수 있는 기능과 연계된 그래픽 객체(830a) 및 첨부 파일을 첨부하여 발신할 수 있는 기능과 연계된 그래픽 객체(830b)를 제공할 수 있다.
- [138] 더 나아가, 또 다른 예를 들어, 도 6f에 도시된 것과 같이, 제어부(130)는 제1 사용자 계정(U1)의 GUI, 제2 사용자 계정(U2)의 GUI 및 관리자 계정(U3)의 GUI 중 적어도 하나의 GUI의 일 영역에, 특정 보철의 주문 정보와 연계하여 특정 보철의 제작 진행 상태가 표시되도록 제어할 수 있다.
- [139] 위에서 살펴본 것과 같이, 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 방법 및 시스템은, 치과와 기공소 간의 빠르고 원활한 의사소통이 이루어질 수 있는 채팅 서비스를 제공할 수 있다. 이를 통해, 치과 기공사는 빠르고 완성도 높은 치과 보철물을 제작할 수 있고, 치과에서는 각 케이스에 적합한 치과 보철물을 제공받을 수 있다. 또한, 환자는 치과에 자주 방문해야 하는 번거로움이 줄어들고, 치과 치료 과정에서 발생하는 비용의 부담을 줄일 수 있다.
- [140] 나아가, 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 방법 및 시스템은, 다양한 대화 모드 기능을 통해 치과와 기공소의 사이에서 이루어지는 채팅을 관리함으로써, 부적절한 언어를 필터링하여 대화의 전반적인 질을 높이고, 사용자 간에 발생할 수 있는 갈등을 사전에 방지할 수 있다. 또한, 불필요한 대화를 방지하고 효율적인 의사소통 환경을 제공하여, 치과와 기공소 간의 원활한 의사소통을 도와 업무의 정확성과 효율성을 높이는 데 기여할 수 있다.
- [141] 나아가, 본 발명에 따른 다자간 채팅 서비스 제공 방법 및 시스템은, 치과와 기공소를 연결하는 플랫폼에서 치과와 기공소 간의 이루어지는 채팅을 중앙 통제함으로써, 플랫폼의 품질을 향상시키고, 치과와 기공소가 본 발명에서 제공되는 플랫폼을 이용하도록 유도할 수 있다.
- [142] 한편, 위에서 살펴본 본 발명은, 컴퓨터에서 하나 이상의 프로세스에 의하여 실행되며, 이러한 컴퓨터로 판독될 수 있는 매체(또는 기록 매체)에 저장 가능한 프로그램으로서 구현될 수 있다.
- [143] 나아가, 위에서 살펴본 본 발명은, 프로그램이 기록된 매체에 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드 또는 명령어로서 구현하는 것이 가능하다. 즉, 본 발명은 프로그램의 형태로 제공될 수 있다.
- [144] 한편, 컴퓨터가 읽을 수 있는 매체는, 컴퓨터 시스템에 의하여 읽혀질 수 있는 데이터가 저장되는 모든 종류의 기록장치를 포함한다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 매체의 예로는, HDD(Hard Disk Drive), SSD(Solid State Disk), SDD(Silicon Disk Drive), ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피 디스크, 광 데이터 저장 장치 등이 있다.
- [145] 나아가, 컴퓨터가 읽을 수 있는 매체는, 저장소를 포함하며 전자기기가 통신을 통하여 접근할 수 있는 서버 또는 클라우드 저장소일 수 있다. 이 경우, 컴퓨터는 유선 또는 무선 통신을 통하여, 서버 또는 클라우드 저장소로부터 본 발명에 따른 프로그램을 다운로드 받을 수 있다.

- [146] 나아가, 본 발명에서는 위에서 설명한 컴퓨터는 프로세서, 즉 CPU(Central Processing Unit, 중앙처리장치)가 탑재된 전자기기로서, 그 종류에 대하여 특별한 한정을 두지 않는다.
- [147] 한편, 상기의 상세한 설명은 모든 면에서 제한적으로 해석되어서는 아니되고 예시적인 것으로 고려되어야 한다. 본 발명의 범위는 첨부된 청구항의 합리적 해석에 의해 결정되어야 하고, 본 발명의 등가적 범위 내에서의 모든 변경은 본 발명의 범위에 포함된다.

청구범위

- [청구항 1] 제1 사용자 계정, 제2 사용자 계정 및 관리자 계정을 참여자로 하여, 케이스를 기준으로 하는 채팅 세션을 생성하는 단계;
상기 제1 사용자 계정 및 상기 제2 사용자 계정 중 어느 하나로부터 채팅 메시지를 수신하는 단계; 및
상기 채팅 세션의 대화 모드에 따라, 상기 채팅 메시지에 대한 발신 처리를 서로 다르게 제어하는 단계를 포함하는 다자간 채팅 서비스 제공 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서,
상기 대화 모드는,
상기 관리자 계정에서 발신한 채팅 메시지가 상기 제1 사용자 계정 및 상기 제2 사용자 계정 중 어느 하나에 발신되는 제1 대화 모드 및
상기 관리자 계정에서 발신한 채팅 메시지가 상기 제1 사용자 계정 및 상기 제2 사용자 계정 모두에 발신되는 제2 대화 모드를 포함하는 것을 특징으로 하는 다자간 채팅 서비스 제공 방법.
- [청구항 3] 제2 항에 있어서,
상기 제1 대화 모드에서는,
상기 제1 사용자 계정 또는 상기 제2 사용자 계정에서 발신된 채팅 메시지가 상기 관리자 계정에만 수신되고,
상기 제2 대화 모드에서는,
상기 제1 사용자 계정 및 제2 사용자 계정 중 어느 하나의 계정에서 발신된 채팅 메시지가 다른 하나의 계정 및 상기 관리자 계정 모두에게 수신되는 것을 특징으로 하는 다자간 채팅 서비스 제공 방법.
- [청구항 4] 제2항에 있어서,
상기 제1 대화 모드 및 상기 제2 대화 모드 간의 대화 모드 전환은, 상기 관리자 계정으로부터 수신되는 선택 정보에 근거하여 결정되는 것을 특징으로 하는 다자간 채팅 서비스 제공 방법.
- [청구항 5] 제4항에 있어서,
상기 관리자 계정에서 상기 제1 대화 모드가 선택된 상태에서, 상기 제1 사용자 계정 및 제2 사용자 계정 중 상기 어느 하나의 계정에서 제1 채팅 메시지가 발신되는 경우,
상기 제1 채팅 메시지는, 상기 관리자 계정의 채팅 영역 및 상기 어느 하나의 사용자 계정의 채팅 영역에만 표시되고, 상기 다른 하나의 사용자 계정의 채팅 영역에는 표시되지 않도록 이루어지고,
상기 관리자 계정에서 수신된 상기 선택 정보에 근거하여, 상기 제1 대화 모드가 상기 제2 대화 모드로 전환된 상태에서, 상기 어느 하나의 계정에서 제2 채팅 메시지가 발신되는 경우,

상기 제2 채팅 메시지는, 상기 관리자 계정의 채팅 영역, 상기 어느 하나의 사용자 계정의 채팅 영역 및 상기 다른 하나의 사용자 계정의 채팅 영역에 모두 표시되도록 이루어지는 것을 특징으로 하는 다자간 채팅 서비스 제공 방법.

- [청구항 6] 제5항에 있어서,
상기 관리자 계정에서 수신된 상기 선택 정보에 근거하여, 상기 제2 대화 모드가 상기 제1 대화 모드로 다시 전환되더라도, 상기 어느 하나의 계정에서 발신된 상기 제2 채팅 메시지는, 상기 다른 하나의 사용자 계정의 채팅 영역에 계속하여 표시되는 것을 특징으로 하는 다자간 채팅 서비스 제공 방법.
- [청구항 7] 제2항에 있어서,
상기 관리자 계정의 단말기에는,
상기 다자간 채팅 서비스를 제공하기 위한 GUI(Graphic User Internace)가 제공되고,
상기 GUI는, 상기 케이스 정보가 표시되는 제1 영역,
상기 채팅 메시지가 표시되는 제2 영역 및
상기 제1 사용자 계정 및 상기 제2 사용자 계정 중 적어도 하나에 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력받기 위한 제3 영역을 포함하는 것을 특징으로 하는 다자간 채팅 서비스 제공 방법.
- [청구항 8] 제7항에 있어서,
상기 GUI는, 상기 관리자 계정으로부터, 상기 제1 대화 모드 및 상기 제2 대화 모드 중 어느 하나의 모드를 선택 받기 위한 그래픽 객체를 더 포함하고,
상기 제1 대화 모드 및 상기 제2 대화 모드 간의 전환은, 상기 그래픽 객체에 대한 선택에 근거하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 다자간 채팅 서비스 제공 방법.
- [청구항 9] 제7항에 있어서,
상기 제1 대화 모드에서의 제3 영역은, 상기 제1 사용자 계정으로 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력 받는 제1 입력 영역 및 상기 제2 사용자 계정으로 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력 받는 제2 입력 영역으로 이루어진 복수의 입력 영역을 포함하고,
상기 제2 대화 모드에서의 제3 영역은, 상기 제1 사용자 계정 및 상기 제2 사용자 계정에 공통으로 발신되는 발신 대상 채팅 메시지를 입력 받는 제3 입력 영역으로 이루어진 단일의 입력 영역을 포함하는 것을 특징으로 하는 다자간 채팅 서비스 제공 방법.
- [청구항 10] 다자간 채팅 서비스를 제공하는 시스템으로서, 상기 시스템은,
제1 사용자 계정, 제2 사용자 계정 및 관리자 계정과 통신하는 통신부 및
상기 다자간 채팅 서비스를 제어하는 제어부를 포함하고,

상기 제어부는,
제1 사용자 계정, 제2 사용자 계정 및 관리자 계정을 참여자로 하여, 케이스를 기준으로 하는 채팅 세션을 생성하고,
상기 제1 사용자 계정 및 상기 제2 사용자 계정 중 어느 하나로부터 채팅 메시지를 수신하며,
상기 채팅 세션의 대화 모드에 따라, 상기 채팅 메시지에 대한 발신 처리를 서로 다르게 제어하는 것을 특징으로 하는 다자간 채팅 서비스를 제공하는 시스템.

[청구항 11] 전자기기에서 하나 이상의 프로세스에 의하여 실행되며, 컴퓨터로 판독될 수 있는 기록매체에 저장된 프로그램으로서,
상기 프로그램은,
제1 사용자 계정, 제2 사용자 계정 및 관리자 계정을 참여자로 하여, 케이스를 기준으로 하는 채팅 세션을 생성하는 단계;
상기 제1 사용자 계정 및 상기 제2 사용자 계정 중 어느 하나로부터 채팅 메시지를 수신하는 단계; 및
상기 채팅 세션의 대화 모드에 따라, 상기 채팅 메시지에 대한 발신 처리를 서로 다르게 제어하는 단계를 수행하는 명령어들을 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터로 판독될 수 있는 기록매체에 저장된 프로그램.