명세서

발명의 명칭: 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템 및 그 방법

기술분야

[1] 본 발명은 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템 및 그 방법에 관한 것으로, 더욱 상세히는 하나 이상의 어플리케이션에 삽입되어 상기 어플리케이션과 병행 설치되는 광고 모듈을 통해 잠금화면에 광고를 게재하고, 광고가 게재된 잠금화면을 통한 사용자 입력에 따라 적립된 리워드를 원하는 상기 어플리케이션에 분배하여 포인트로 사용할 수 있도록 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템 및 그 방법에 관한 것이다.

배경기술

[2] 현재 스마트폰의 발달과 더불어 광고 어플리케이션을 이용한 다양한 광고 서비스 모델이 등장하고 있으며, 사용자의 적극적인 광고 시청을 유도하기 위해 광고를 시청한 사용자에게 리워드를 제공하는 광고 서비스 모델이 각광받고 있다.

[3] 이러한 광고 서비스 모델은 대부분 사용자 단말기에 설치된 광고 어플리케이션을 통해 오로지 광고제공 및 이에 따른 리워드 적립 기능에 집중하고 있으며, 광고 시청에 따라 적립된 리워드를 오프라인 상품 구매에 이용할 수 있도록 하고 있다.

[4] 그러나, 이러한 광고 서비스 모델은 광고 어플리케이션에 종속되어 해당 광고 어플리케이션에서 제공하는 광고를 시청하여 획득한 리워드를 역시 해당 광고 어플리케이션이 제공하는 상품에 대해서만 해당 리워드를 사용할 수 있다.

[5] 따라서, 이러한 광고 어플리케이션의 경우 지속적인 광고만을 제공하여 사용자가 쉽게 지루해져 사용을 기피할 수 있으므로, 광고주들은 어플리케이션의 인기순위에서 높은 순위에 위치한 어플리케이션의 개발사와 협약을 맺어 해당 어플리케이션에 배너형태로 광고를 게재하는 방식도 선호하고 있다.

[6] 그러나, 이러한 광고 어플리케이션이나 높은 인기순위에 위치한 어플리케이션을 이용한 광고에 있어서, 어플리케이션의 특성상 유행에 민감하여 어플리케이션에 대한 사용자의 선호기간이 대체적으로 짧은 편이므로 어플리케이션의 인기 순위 변동이 잦은 경향이 있다.

[7] 따라서, 광고주는 상기 광고 어플리케이션이나 높은 인기순위에 위치한 어플리케이션의 개발사와 협약을 맺어 광고를 진행하다가 사용자가 점차 감소하여 광고효과가 떨어지게 되는 경우 인기순위 변동에 따라 높은 인기순위에 위치한 어플리케이션이나 광고 어플리케이션의 개발사와 또 다른

협약을 맺어 광고를 진행하여야 하는 번거로움과 추가적인 광고진행에 따른 비용손실이 발생한다.

[8] 또한, 사용자에게 있어서 상기 광고 어플리케이션이나 인기 있는 어플리케이션을 통해 광고를 시청한 경우 사용자에게 지급되는 리워드는 광고를 제공한 어플리케이션에 종속되어, 사용범위가 극히 제한되는 문제점이 있다.

[9] 그밖에, 광고주가 어플리케이션을 통해 광고를 진행하는 경우 어플리케이션에 배너형태나 팝업형태로 제공되는 광고로 인해 어플리케이션의 사용에 불편함이 있으며, 특히 게임 어플리케이션의 경우 이러한 광고가 게임진행의 방해요소가 되어 이러한 불편함이 더욱 가중된다.

[10] 따라서, 어플리케이션을 이용한 광고를 효율적으로 진행할 수 있으며 광고에 따라 획득한 리워드의 사용범위를 확장시킬 수 있도록 하여 광고주와 사용자를 모두 만족시킬 수 있는 효과적인 광고 서비스 모델의 개발이 요구되고 있다.

[11] [선행기술문헌]

[12] [특허문헌]

[13] (특허문헌 1) 한국등록특허 제101102852호

발명의 상세한 설명

기술적 과제

[14] 상기한 문제점을 해결하기 위하여 본 발명은 서로 다른 복수의 어플리케이션에 각각 종속된 광고 모듈을 이용하여 광고 출력이 잠금화면에서 이루어지도록 하여, 어플리케이션의 사용에 방해되지 않으며 특정 어플리케이션의 종속되어 광고가 이루어지지 않도록 하는데 그 목적이 있다.

[15] 또한, 본 발명은 광고 시청에 따라 생성되는 리워드를 사용자가 원하는 어플리케이션에서 분배할 수 있도록 하여 각 어플리케이션에서 제공하는 상품에 대한 리워드의 사용범위를 확장시키는데 그 목적이 있다.

[16] 더하여, 본 발명은 광고 모듈이 설치된 어플리케이션을 식별하여 해당 어플리케이션과 연관되는 광고를 잠금화면에 출력함으로써, 어플리케이션의 개발사가 광고주로 적극 참여하도록 유도하고 이를 통해 사용자의 리워드에 대한 폭넓은 사용이 이루어지도록 보장하는데 그 목적이 있다.

[17] 이외에도, 본 발명은 리워드 생성 조건을 광고 모듈에 의해 잠금화면에서 표시되는 광고를 단순 시청 뿐만 아니라 어플리케이션 설치와 관련된 사용자 입력으로 설정하여 어플리케이션에 대한 광고 효과를 높이도록 하는데 그 목적이 있다.

과제 해결 수단

[18] 상기한 목적을 달성하기 위한 사용자 단말의 잠금상태에 따른 잠금화면을 통해 광고서버로부터 제공되는 광고를 출력하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템은, 상기 사용자 단말에 설치되는 하나 이상의

어플리케이션과, 상기 각 어플리케이션에 삽입되어 상기 각 어플리케이션과 병행 설치되며 상기 잠금화면에 외부로부터 수신된 광고정보를 출력하고, 상기 사용자 단말기를 통한 사용자 입력에 따라 발생된 이벤트 정보를 감지하여 상기 광고정보에 대응하여 기설정된 리워드 생성 조건을 만족하는 경우 상기 리워드를 생성하여 상기 광고서버로 전송하는 광고모듈과, 상기 광고모듈에 상기 광고정보를 제공하며, 상기 광고모듈로부터 수신한 리워드를 상기 사용자 단말에 대응하여 적립하고, 적립된 리워드를 상기 각 어플리케이션 중 적어도 하나에서 사용할 수 있도록 전달하는 광고 서버를 포함한다.

[19] 이때, 상기 리워드 생성 조건은 상기 사용자 입력을 통한 잠금해제, 상기 광고정보에 삽입된 사용자 인터페이스에 대한 입력, 상기 사용자 입력을 통해 광고정보에 링크된 주소로 접속 또는 상기 사용자 입력을 통해 상기 광고정보에 대응하는 어플리케이션의 설치 중 적어도 하나에 대하여 기설정된 이벤트 정보를 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[20] 또한, 상기 사용자 단말에 상기 광고모듈이 삽입된 어플리케이션이 복수로 설치되는 경우 최초 설치된 광고모듈로 통합되어 각 어플리케이션에 삽입된 광고모듈에 기저장된 어플리케이션의 식별정보를 저장하며, 상기 광고모듈은 어플리케이션의 추가 또는 삭제에 따라 상기 어플리케이션의 식별정보를 추가 또는 삭제하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[21] 더하여, 상기 광고모듈은 상기 어플리케이션의 실행과 연동하여 가장 최근에 실행된 어플리케이션의 식별정보를 상기 광고서버로 전송하며, 상기 광고서버는 상기 식별정보를 근거로 가장 최근에 실행된 어플리케이션에서 사용할 수 있도록 적립된 리워드를 전달하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[22] 이외에도, 상기 광고모듈은 상기 광고 서버에 각 어플리케이션의 식별정보를 제공하며, 상기 광고서버는 상기 어플리케이션 식별정보에 따른 광고정보를 제공하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[23] 한편, 상기 리워드 생성 조건은 상기 광고정보에 따라 상이하게 설정되는 것을 특징으로 할 수 있다.

[24] 그밖에, 상기 광고서버는 적립된 리워드를 각 어플리케이션에 대하여 기설정된 비율에 따라 분배하여 전달하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[25] 이때, 상기 광고서버는 상기 사용자 단말기에 설치된 상기 어플리케이션의 개수에 따라 상기 기설정된 비율을 자동으로 가변하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[26] 또한, 상기 광고서버는 상기 사용자 단말기로부터 제공되는 사용자 입력을 수신하여 상기 기설정된 비율을 가변하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[27] 더하여, 상기 광고서버는 적립된 리워드를 각 어플리케이션에 대응되는 서버에 전송하여 아이템이나 상품구매에 사용할 수 있도록 등록하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[28] 이때, 상기 광고서버는 각 어플리케이션에 할당된 리워드를 상기 각

어플리케이션에 기설정된 환전율에 따라 포인트로 환전하고, 환전된 포인트를 각 어플리케이션에 대응되는 서버에 상기 사용자 단말의 사용자 정보에 대응하여 등록하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[29] 한편, 상기 어플리케이션은 상기 리워드로 구매 가능한 하나 이상의 아이템을 제공하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[30] 더하여, 상기 광고모듈은 사용자 단말기를 통한 사용자 입력을 근거로 활성화되어, 잠금화면에 광고정보를 출력하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[31] 이외에도, 상기 광고모듈은 상기 광고서버로부터 수신되는 복수의 광고정보를 기설정된 시간주기로 상기 잠금화면에 출력하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[32] 상기한 목적을 달성하기 위한 본 발명의 실시예에 따른 사용자 단말에 설치되는 하나 이상의 어플리케이션에 삽입되어 각 어플리케이션과 함께 병행 설치되는 광고모듈이 광고서버와 통신하여 사용자 단말에 광고를 제공하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고방법은, 상기 광고모듈이 광고서버로 광고정보를 요청하는 제 1단계와, 상기 광고모듈이 광고서버로부터 수신한 광고정보를 사용자 단말의 잠금상태에 따른 잠금화면에 출력하는 제 2단계와, 상기 광고모듈이 사용자 단말을 통한 사용자 입력에 따라 발생된 이벤트 정보를 감지하여 상기 광고정보에 대응하여 기설정된 리워드 생성 조건과 비교하는 제 3단계와, 상기 광고모듈이 상기 제 3단계의 비교결과에 따라 리워드를 생성하여 상기 광고서버로 전송하는 제 4단계와, 상기 광고서버가 상기 광고모듈로부터 수신된 리워드를 상기 사용자 단말에 대응하여 적립하고, 적립된 리워드를 상기 각 어플리케이션 중 적어도 하나에서 사용할 수 있도록 전달하는 제 5단계를 포함한다.

[33] 이때, 상기 제 1단계는 상기 광고모듈이 기저장된 상기 각 어플리케이션의 식별정보를 전송하며, 상기 제 2단계는 상기 광고서버로부터 상기 각 어플리케이션의 식별정보에 따른 광고정보를 수신하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[34] 또한, 상기 제 1단계는 상기 광고모듈이 가장 최근에 실행된 어플리케이션의 식별정보를 상기 광고서버로 전송하며, 상기 제 5단계는 상기 광고서버가 상기 광고모듈로부터 수신된 식별정보에 대응되는 어플리케이션에서 사용할 수 있도록 적립된 리워드를 전달하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[35] 더하여, 상기 제 5단계는 상기 광고서버가 적립된 리워드를 각 어플리케이션에 대하여 기설정된 비율에 따라 분배하여 각 어플리케이션에서 사용할 수 있도록 전달하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[36] 그밖에, 상기 제 5단계는 상기 광고서버가 상기 사용자 단말기에 설치된 상기 어플리케이션의 개수에 따라 상기 기설정된 비율을 자동으로 가변하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[37] 이외에도, 상기 제 5단계는 상기 광고서버가 상기 사용자 단말기로부터 제공되는 사용자 입력을 수신하여 상기 기설정된 비율을 가변하는 것을

특징으로 할 수 있다.

[38] 또한, 상기 제 5단계는 상기 광고서버가 적립된 리워드를 각 어플리케이션에 대응되는 서버에 전송하여 아이템이나 상품구매에 사용할 수 있도록 등록하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[39] 이때, 상기 제 5단계는 각 어플리케이션에 할당된 리워드를 상기 각 어플리케이션에 기설정된 환전율에 따라 포인트로 환전하고, 환전된 포인트를 각 어플리케이션에 대응되는 서버에 상기 사용자 단말의 사용자 정보에 대응하여 등록하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

발명의 효과

[40] 본 발명에 따르면 사용자 단말에 하나 이상의 어플리케이션과 병행 설치되는 광고모듈이 잠금화면을 통해 광고를 게재하여 사용자의 어플리케이션 이용을 방해하지 않으며, 복수의 어플리케이션이 설치된 경우 어느 하나의 어플리케이션이 삭제되더라도 지속적으로 광고를 제공할 수 있고 광고모듈이 생성한 리워드를 상기 복수의 어플리케이션 각각에 대하여 분배하여 어느 하나의 어플리케이션 내로 사용범위가 한정되지 않고 복수의 어플리케이션으로 사용범위를 확장시킬 수 있어 광고주와 사용자를 모두 만족시키는 효과가 있다.

[41] 또한, 본 발명에 따르면 광고주가 직접 자사의 어플리케이션에 광고모듈을 삽입하고, 상기 광고서버에는 자사와 관련된 광고정보를 상기 광고서버에 제공할 수 있어, 자사의 어플리케이션에 대한 사용자들의 설치빈도가 높아질수록 자사와 관련된 광고정보가 집중적으로 사용자 단말의 잠금화면에 게재되어 광고효과를 증가시킬 수 있으므로, 광고주로 하여금 자사의 어플리케이션에 상기 광고모듈의 삽입을 적극적으로 유도할 수 있다.

[42] 더하여, 본 발명은 어플리케이션 중 어느 하나가 삭제되더라도 광고모듈이 광고정보를 지속적으로 출력할 수 있으므로, 광고주는 광고서버에 광고정보를 제공하기만 하면 지속주기가 짧은 어플리케이션의 선호도에 연연하지 않고 안정적으로 광고를 진행할 수 있으며 특정 어플리케이션의 선호도가 높아지는 경우 별도의 개입없이 상기 특정 어플리케이션의 선호도 증가에 따른 이득을 누릴 수 있는 효과가 있다.

[43] 그밖에, 본 발명은 광고정보에 대한 리워드 생성 조건을 어플리케이션의 설치와 같은 다양한 방식으로 구성하여, 어플리케이션의 실질적인 설치를 유도함으로써 어플리케이션에 대한 광고효과를 크게 개선시킬 수 있다.

도면의 간단한 설명

[44] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템의 구성 환경도.

[45] 도 2는 본 발명의 실시예에 따른 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템을 구성하는 광고모듈의 사용자 단말에 대한 설치 구성도.

[46] 도 3은 본 발명의 실시예에 따른 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한

광고 시스템의 광고모듈 통합에 대한 구성도.

[47] 도 4는 본 발명의 실시예에 따른 어플리케이션의 상태 변화에 따른 광고모듈의 동작 구성도.

[48] 도 5는 본 발명의 실시예에 따른 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템의 동작 구성도.

[49] 도 6은 본 발명의 실시예에 따른 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템의 사용자 입력에 따른 어플리케이션별 리워드 분배에 대한 구성도.

[50] 도 7은 본 발명의 다른 실시예에 따른 어플리케이션에 포함된 광고모듈의 병행 설치, 실행 및 광고출력에 대한 구성도.

[51] 도 8은 본 발명의 실시예에 따른 광고모듈의 상세 구성도.

[52] 도 9는 본 발명의 실시예에 따른 광고 모듈의 잠금화면에 출력된 광고정보를 통한 사용자 입력에 따른 이벤트 발생 감지에 대한 구성도.

[53] 도 10은 본 발명의 실시예에 따른 광고 모듈의 선별적 광고 수신과 광고정보별 리워드 생성 조건의 설정에 대한 구성도.

[54] 도 11은 본 발명의 실시예에 따른 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템을 구성하는 광고 서버의 상세 구성도.

[55] 도 12는 본 발명의 실시예에 따른 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템의 리워드 분배에 대한 동작 구성도.

[56] 도 13은 본 발명의 실시예에 따른 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템의 사용자 입력에 따른 리워드 분배 설정에 대한 구성도.

[57] 도 14는 본 발명의 실시예에 따른 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템의 어플리케이션별 리워드 환전 구성에 대한 동작 구성도.

[58] 도 15는 본 발명의 실시예에 따른 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템의 광고 방법에 대한 순서도.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

[59] 이하, 본 발명의 실시예에 따른 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템을 도면을 통해 상세히 설명한다.

[60] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템의 구성 환경도로서, 도시된 바와 같이, 상기 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템은 복수의 어플리케이션(20)이 설치된 복수의 사용자 단말(10)과, 네트워크를 통해 각 사용자 단말(10)에 상기 복수의 어플리케이션(20)을 제공하는 앱스토어 서버(300) 및 각 사용자 단말(10)의 사용자 정보(회원 정보)를 저장하는 회원 DB(220)를 포함하여 상기 네트워크를 통해 각 사용자 단말에 광고 DB(210)에 저장된 광고를 제공하는 광고서버(200)를 포함할 수 있다.

[61] 이때, 상기 사용자 단말(10)은 다양한 통신방식을 제공하는 스마트폰, PDA 등을 포함할 수 있다.

[62] 한편, 상기 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템은 상기 사용자 단말에 설치되는 어플리케이션(20)에 삽입되어 상기 어플리케이션(20)의 설치시 병행 설치되는 광고 모듈(100)을 포함할 수 있다. 상기 광고모듈은 어플리케이션 내부에 포함되는 형태(인앱(in-app): in application)로 구성될 수 있다.

[63] 상기 광고모듈(100)은 도 2에 도시된 바와 같이 서로 다른 어플리케이션(21, 22, 23)에 삽입되어 상기 어플리케이션(21, 22, 23)이 사용자 단말에 설치되는 경우 상기 어플리케이션(21, 22, 23)과 함께 사용자 단말(10)에 병행 설치될 수 있다.

[64] 또한, 도시된 바와 같이 서로 다른 복수의 어플리케이션(21, 22, 23)에 삽입된 복수의 광고모듈(101, 102, 103)이 병행 설치되는 경우 상기 복수의 광고모듈은 하나의 광고모듈(100)로 통합될 수 있다.

[65] 이때, 각 광고모듈(101, 102, 103)은 서로 다른 어플리케이션의 식별정보를 저장할 수 있으며, 하나로 통합 설치된 광고모듈(100)은 서로 다른 하나 이상의 어플리케이션에 대한 어플리케이션 식별정보를 저장할 수 있다.

[66] 이를 도 3을 통해 더욱 상세히 설명하면, 도 3(a)에 도시된 바와 같이 어플리케이션 1(21)과 함께 사용자 단말에 최초 설치된 광고모듈 1(101)이 존재하는 경우 이후 설치되는 어플리케이션 2(22) 및 어플리케이션 3(23)에 각각 삽입된 광고모듈 2(102) 및 광고모듈 3(103)은 병행 설치되지 않고, 각 광고모듈에 저장된 어플리케이션 2(22)와 3(23)의 식별정보(key값)를 상기 광고모듈 1(101)에 저장할 수 있다. 이때, 상기 광고모듈 2와 3(102, 103)은 상기 광고모듈 1(101)에 중복설치되면서 어플리케이션 2와 3(22, 23)의 식별정보를 상기 광고모듈 1(101)에 저장할 수도 있다.

[67] 이에 따라, 상기 광고모듈이 1(101)이 어플리케이션 1 내지 3(21, 22, 23)의 식별정보를 저장하여 도 3(b)에 도시된 바와 같이 하나의 광고모듈(100)로 통합되며, 상기 광고모듈(100)이 광고서버(200)와 통신하여 상기 사용자 단말(10)의 잠금화면에 광고서버(200)로부터 수신된 광고정보를 출력할 수 있다.

[68] 이에 따라, 상기 광고모듈(100)은 저장된 하나 이상의 서로 다른 식별정보를 상기 광고서버(200)로 전송하여 사용자 단말(10)에 설치된 어플리케이션을 식별하기 위한 정보를 제공할 수 있으며, 상기 광고서버(200)는 상기 광고모듈(100)로부터 수신된 하나 이상의 식별정보를 통해 사용자 단말에 설치된 어플리케이션 현황을 판단할 수 있다.

[69] 한편, 사용자 단말에 통합 설치된 광고모듈(100)은 상술한 바와 같이 하나 이상의 어플리케이션(21, 22)에 대한 식별정보를 저장할 수 있으며, 도 4(a)에 도시된 바와 같이 상기 광고모듈(100)은 상기 광고서버(200)로부터 광고정보를 수신하여 사용자 단말(10)의 잠금화면(30)에 출력할 수 있다.

[70] 이때, 도 4(b)에 도시된 바와 같이 사용자 단말에 기설치된 어플리케이션 중 하나(21)가 삭제되는 경우 상기 광고모듈(100)은 기저장된 식별정보 중 삭제된 어플리케이션(21)에 대응되는 식별정보를 삭제할 수 있다.

[71] 이에 따라, 상기 광고모듈(100)은 상기 광고서버(200)로 광고정보 요청시 현재 저장된 하나 이상의 식별정보를 상기 광고서버(200)로 전송할 수 있으며, 상기 광고서버(200)는 상기 광고모듈(100)로부터 수신되는 식별정보에 따라 삭제된 어플리케이션을 판단할 수 있다.

[72] 더하여, 상기 광고모듈(100)은 모바일 운영체제가 설치된 상기 사용자 단말(10)과 연동하여 도 4(c)에 도시된 바와 같이 상기 광고모듈(100)의 활성화 여부에 대한 사용자 인터페이스를 제공할 수 있으며, 사용자 단말을 통한 사용자 입력을 수신하여 선택적으로 상기 광고모듈을 활성화시킬 수 있다. 이에 따라, 사용자가 잠금화면에 광고정보가 출력되는 것을 원하지 않는 경우 광고모듈을 비활성화하여 잠금화면에 광고정보가 출력되지 않도록 할 수 있다. 이때, 상기 광고모듈(100)의 활성화 여부에 대한 사용자 인터페이스는 사용자 단말에 설치된 모바일 운영체제 이외에도 상기 어플리케이션을 통해 제공될 수 있다.

[73] 상술한 구성에 따라 본 발명의 실시예에 따른 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템의 상세 동작 구성을 도 5를 통해 설명하면, 도시된 바와 같이 사용자 단말(10)에 설치되는 어플리케이션(21, 22)에 각각 삽입된 광고모듈 1 및 2(101, 102)는 상기 각 어플리케이션의 설치와 함께 병행 설치되며 하나의 광고모듈(100)로 상기 사용자 단말(10)에 통합된다(①). 또한, 상기 광고모듈(100)은 설치완료와 함께 활성화되거나, 상기 사용자 단말(10)을 통한 사용자 입력에 따라 광고모듈(100)이 활성화될 수 있다. 이때, 상기 사용자 단말(10)에 광고모듈이 삽입된 어플리케이션이 최초로 설치되는 경우 별도의 통합없이 해당 광고모듈이 병행 설치된다.

[74] 이에 따라, 활성화된 상기 광고모듈(100)은 상기 광고서버(200)로부터 제공되는 광고정보를 수신하여(②), 사용자 단말(10)의 잠금상태에 따른 잠금화면(30)을 통해 상기 광고정보를 출력할 수 있다(③).

[75] 이때, 본 발명과 관련된 "잠금 화면"(30)을 상세히 설명하면, 상기 사용자 단말(10)은 사용자의 의사와는 상관없는 터치스크린이나 외부 입력 버튼 등을 통한 입력이 지속적으로 발생하여 오작동되는 것을 방지하기 위하여 잠금상태가 설정되어 있다. 따라서, 상기 사용자 단말(10)은 상기 잠금상태에 따라 사용자 단말의 최초 구동시 상기 잠금화면(30)을 디스플레이에 표시하게 되며, 상기 잠금상태의 해제에 대응하는 기설정된 입력이 수신되어야만 잠금을 해제하여 원하는 기능을 이용할 수 있도록 한다.

[76] 또한, 본 발명에 따른 광고모듈은 애플의 모바일 운영체제인 iOS와, 구글의 모바일 운영체제인 안드로이드 등에서 실행되는 것이 바람직하나, 이에 한정되지 않는다.

[77] 이에 따라 기존 광고 서비스 모델이 어플리케이션이 제공하는 화면에서 배너형태나 팝업형태로 광고를 진행하여 어플리케이션의 이용을 방해하는 것과 달리, 상기 광고모듈은 사용자 단말의 디스플레이에 표시되는 잠금화면에 상기 광고정보를 출력하여 어플리케이션의 이용을 방해하지 않는다.

[78] 특히, 게임 어플리케이션과 같이 게임 화면 전체적으로 사용자 입력이 발생하게 되는데, 게임 화면 일부에 광고정보를 출력하는 경우 해당 광고정보에 대한 오입력으로 인하여 게임 진행이 방해되는 경우가 빈번하게 발생된다. 그러나, 본 발명은 어플리케이션의 실행화면에 광고정보를 출력하지 않고 상기 잠금화면에 출력하여 오입력이 발생할 우려가 없으며 잠금화면에 광고정보를 출력하여 배너나 팝업형태의 제한적인 광고형태보다 더욱 효과적인 광고정보를 제공할 수 있다.

[79] 이때, 상기 광고정보는 이미지 데이터, 동영상 데이터, 플래시 데이터 등을 포함할 수 있으며, 이에 따라 기존 어플리케이션이 제공하는 화면에 종속된 정적인 광고형태를 개선하여 더욱 집중도 높은 광고를 제공할 수 있다.

[80] 한편, 상기 광고모듈(100)은 사용자 단말(10)을 통한 사용자 입력에 따라 발생된 이벤트 정보를 감지(④)하여 상기 광고정보에 대응하여 기설정된 리워드 생성 조건과 비교할 수 있으며, 상기 리워드 생성 조건에 대응되는 이벤트 정보가 감지되는 경우 리워드를 생성하여 상기 광고서버(200)로 제공할 수 있다(⑤).

[81] 이때, 본 발명에서 설명하는 리워드는 광고정보와 연관되어 사용자에게 지급되는 일종의 사이버 머니(cyber money)로서, 상기 각 어플리케이션에서 제공하는 서비스를 이용하는데 사용될 수 있다.

[82] 또한, 상기 리워드 생성 조건은 상기 잠금상태를 해제하거나, 상기 광고정보에 삽입된 사용자 인터페이스에 대한 입력이 발생하거나, 상기 사용자 입력을 통해 상기 광고정보에 링크된 주소로 접속하거나, 상기 광고정보를 통해 앱스토어 서버(300)에 접속하여 상기 광고정보에 대응되는 어플리케이션의 설치 등을 포함하는 사용자 입력에 기반한 다양한 이벤트 정보가 설정될 수 있다.

[83] 이후, 상기 광고 서버(200)는 상기 사용자 단말(10)에 설치된 광고모듈(100)로부터 제공된 리워드를 적립할 수 있으며, 상기 사용자 단말(10)에 설치된 각 어플리케이션(21, 22) 중 적어도 하나에서 적립된 리워드를 사용할 수 있도록 어플리케이션에 대응되는 서버로 적립된 리워드를 전송할 수 있다(⑥).

[84] 상술한 과정에서, 상기 광고모듈(100)은 어플리케이션 1 및 2(21, 22)에 대한 식별정보를 저장할 수 있으며, 상기 어플리케이션 1 및 2(21, 22)에 대한 식별정보를 상기 광고서버(200)로 전송할 수 있다.

[85] 이에 따라, 상기 광고서버(200)는 상기 광고모듈(100)로부터 수신된 식별정보를 통해 상기 사용자 단말(10)에 설치된 어플리케이션 1 및 2(21, 22)를 식별할 수 있으며, 상기 적립된 리워드를 상기 어플리케이션 1 및 2(21, 22) 중 적어도 하나에서 사용할 수 있도록 제공할 수 있다.

[86] 일례로, 도 6에 도시된 바와 같이 상기 광고서버(200)는 웹사이트를 통해 상기 적립된 리워드에 대한 정보를 제공할 수 있으며, 상기 웹사이트에 접속한 사용자 단말(10)로부터 사용자 입력을 수신하여 적립된 리워드를 원하는

어플리케이션에 할당하기 위한 설정 인터페이스를 상기 웹사이트를 통해 제공할 수 있다.

[87] 이에 따라, 상기 광고서버(200)는 상기 설정 인터페이스를 통한 사용자 입력을 근거로 각 어플리케이션별(21, 22)로 입력된 리워드에 따라 각 어플리케이션(21, 22)에 대응되는 서버로 전송하여 사용자가 원하는 어플리케이션에서 리워드를 사용할 수 있도록 제공한다.

[88] 또한, 상기 광고 서버(200)는 적립된 리워드를 각 어플리케이션(21, 22)에 대하여 기설정된 비율로 자동 배분하여, 각 어플리케이션에 대응되는 서버로 전송할 수도 있으며 이에 대한 설명은 이하에서 상세히 설명한다.

[89] 더하여, 상기 광고서버(200)는 광고모듈(101, 102)이 삽입된 어플리케이션별(21, 22)로 배분된 리워드를 각 어플리케이션(21, 22)에 대응되는 포인트로 환전하여 각 어플리케이션(21, 22)과 관련된 서버에 환전된 포인트를 등록하여 적립할 수 있다.

[90] 이때, 상기 광고서버(200)는 환전 없이 분배된 리워드를 바로 각 어플리케이션 관련 서버에 제공하여 각 어플리케이션 관련 서버에서 환전이 이루어지도록 하거나, 상기 리워드가 포인트로 사용되도록 할 수도 있음은 자명하다.

[91] 이에 따라, 사용자는 광고정보의 시청이나 특정 입력을 통해 적립한 리워드를 각 어플리케이션에서 제공하는 아이템과 같은 상품 구매에 이용하는 포인트로서 사용할 수 있다.

[92] 따라서, 도시된 바와 같이 사용자 단말에 설치된 게임 어플리케이션 1 및 2(21, 22)에 각각 삽입된 광고모듈 1 및 2(101, 102)가 하나의 광고모듈(100)로 통합 설치되어, 상기 광고모듈을 통해 적립된 리워드를 각 게임 어플리케이션(21, 22)에 분배하고 게임 어플리케이션 1 및 2(21, 22)에 대응되는 포인트로 환전하여 각 게임 어플리케이션(21, 22)에서 제공하는 아이템을 구매할 수 있다. 또한, 적립된 리워드를 사용자가 원하는 하나의 어플리케이션에 집중적으로 할당하여 원하는 아이템을 구매할 수도 있다.

[93] 한편, 상술한 구성 이외에도 도 7에 도시된 바와 같이 서로 다른 복수의 어플리케이션(21, 22)에 삽입된 복수의 광고모듈(101, 102)이 병행 설치되는 경우 통합되지 않고 개별적으로 병행 설치될 수 있으며, 각 어플리케이션이 실행될 때 대응되어 설치된 광고모듈이 실행될 수 있다.

[94] 이를 도 7(a)를 통해 상세히 설명하면, 각 광고모듈(101, 102)은 대응되는 어플리케이션(21, 22)의 설치시 병행 설치되며, 사용자 단말에서 실행된 어플리케이션에 대응되는 광고모듈이 실행되어 상기 사용자 단말의 잠금화면에 광고를 출력할 수 있다.

[95] 이때, 상기 각 광고모듈(21, 22)은 대응되는 어플리케이션의 식별정보를 저장하여 대응되는 어플리케이션의 실행과 함께 활성화되는 경우 상기 광고서버(200)로 기저장된 식별정보를 전송할 수 있다. 이에 따라, 이하에서 설명하는 바와 같이 상기 광고서버(200)는 상기 수신된 식별정보와 연관된

광고정보를 활성화된 광고모듈로 전송할 수 있다.

[96] 한편, 도시된 도 7(a)에서 광고모듈 1(101)이 대응되는 어플리케이션 1(21)과 함께 활성화되어 광고정보를 출력하는 도중에 어플리케이션 2(22)가 실행되어 상기 광고모듈 2(102)가 활성화되는 경우 상기 광고모듈 2(102)는 상기 광고모듈 1(101)의 실행을 정지(비활성화)시키고 상기 광고모듈 2(102)가 활성화되어 상기 사용자 단말의 잠금화면(30)에 광고정보를 출력할 수 있다.

[97] 이때, 상기 각 광고모듈은 어플리케이션과 연동할 수 있으며, 가장 최근에 실행된 어플리케이션의 식별정보와 동일한 식별정보를 가진 광고모듈이 잠금화면에 광고정보를 출력하도록 동작할 수 있다.

[98] 이에 따라, 상기 광고모듈 2(102)는 상기 광고모듈 1(101)에 저장된 어플리케이션 1(21)의 식별정보를 대체하여 자신에 기저장된 어플리케이션 2(22)의 식별정보를 상기 광고서버(200)로 전송하며 광고정보를 수신하고, 해당 광고정보를 상기 사용자 단말의 잠금화면(30)에 출력할 수 있다.

[99] 이에 따라, 어플리케이션 1(21)과 연관된 광고정보를 출력하는 광고모듈 1(101)을 정지시키고 활성화된 광고모듈 2(102)가 어플리케이션 2(22)와 연관된 광고정보를 사용자 단말의 잠금화면(30)에 출력할 수 있다.

[100] 또한, 도 7(b)에 도시된 바와 같이 각 어플리케이션(21, 22)에 대응되어 독립적으로 병행 설치된 각 광고모듈(101, 102)은 각 어플리케이션(21, 22)의 추가 및 삭제와 연동하여 추가 및 삭제가 관리될 수 있다. 이에 따라, 도시된 바와 같이 어플리케이션 1(21)이 삭제되는 경우 상기 어플리케이션 1(21)과 병행 설치된 광고모듈 1(101)이 함께 삭제될 수 있다.

[101] 이 경우에도 어플리케이션 1 및 광고모듈 1의 삭제와 관계없이, 어플리케이션 2(22)가 실행되면 광고모듈 2(102)가 실행되어 여전히 사용자 단말의 잠금화면(30)에 광고정보를 출력할 수 있다.

[102] 한편, 도 7(c)에 도시된 바와 같이 각 어플리케이션(20)은 자신과 병행 설치된 광고모듈(100)의 활성화여부를 사용자 단말의 사용자 입력을 통해 입력받을 수 있으며, 상기 활성화 여부에 따라 상기 광고모듈(100)의 실행여부가 결정되어 사용자 단말의 잠금화면(30)에 선택적으로 광고정보를 출력할 수도 있다.

[103] 도 7의 구성에서 각 광고모듈은 상기 광고서버에 리워드를 적립할 수 있으며, 상기 광고서버에서 적립된 리워드를 원하는 어플리케이션에 배분할 수 있으므로 리워드 사용범위를 확장할 수 있다.

[104] 상술한 바와 같은 구성에 따라, 상기 광고모듈은 특정 어플리케이션에 삽입되어 사용자 단말에 병행 설치되나, 해당 광고모듈이 생성한 리워드의 사용범위는 광고모듈이 삽입된 상기 특정 어플리케이션 내로 한정되지 않으며, 광고모듈이 삽입된 다른 어플리케이션의 상품 구매에 이용할 수 있다. 이를 통해, 사용자의 리워드 사용범위를 확장시킬 수 있다.

[105] 또한, 광고모듈이 삽입된 어플리케이션 중 어느 하나가 삭제되더라도 다른 어플리케이션에 설치된 광고모듈이 광고정보를 지속적으로 잠금화면에 출력할

수 있으므로, 광고주는 광고서버에 광고정보를 제공하기만 하면 지속주기가 짧은 어플리케이션의 선호도에 연연하지 않고 안정적으로 광고를 진행할 수 있으며 광고모듈이 삽입된 특정 어플리케이션의 선호도가 높아지는 경우 별도의 개입없이 상기 특정 어플리케이션의 선호도 증가에 따른 이득을 누릴 수 있다.

[106] 도 8은 상술한 광고모듈(100)의 상세 구성도로서, 도시된 바와 같이 상기 광고모듈(100)은 광고정보 수집부(110), 활성화부(120), 잠금화면 연동부(140), 이벤트 감지부(150), 리워드 처리부(160) 및 제어부(130)를 포함할 수 있다.

[107] 우선, 상기 광고정보 수집부(110)는 상기 광고서버(200)와 통신하여 광고정보를 수신하며, 이를 상기 제어부(130)로 제공할 수 있다.

[108] 상기 제어부(130)는 상기 광고정보 수집부(110)로부터 제공받은 광고정보를 상기 잠금화면 연동부(140)에 제공하며, 상기 잠금화면 연동부(140)는 사용자 단말(10)의 잠금상태를 감지하여 잠금상태에 따른 잠금화면에 상기 광고정보를 출력할 수 있다.

[109] 한편, 상기 활성화부(120)는 상기 사용자 단말(10)을 통한 사용자 입력을 수신하여 상기 광고모듈(100)의 활성화 또는 비활성화에 대한 선택정보를 입력받을 수 있으며, 상기 선택정보를 상기 제어부(130)에 제공할 수 있다.

[110] 상기 제어부(130)는 상기 선택정보에 따라 상기 광고정보 수집부(110)를 제어하여 광고정보의 수신여부를 결정할 수 있다.

[111] 또한, 상기 이벤트 감지부(150)는 상기 사용자 단말을 통한 사용자 입력에 따른 발생된 이벤트 정보를 감지하며, 상기 잠금화면에 출력된 광고정보에 대응하여 기설정된 상기 리워드 생성 조건을 상기 제어부(130)로부터 수신하여 상기 리워드 생성조건과 상기 이벤트 정보를 비교할 수 있으며, 상기 이벤트 정보가 상기 리워드 생성 조건을 만족하는 경우 결과정보를 생성하여 상기 리워드 처리부(160)로 제공할 수 있다.

[112] 이때, 상기 리워드 생성조건은 상기 광고정보에 저장될 수 있으며, 광고정보의 종류에 따라 상이한 리워드 생성조건이 설정될 수 있다.

[113] 상술한 바에 따른 상기 이벤트 감지부(150)의 구성을 도 9를 통해 더욱 상세히 설명하면, 상기 이벤트 감지부(150)는 잠금화면(30)에 광고정보(40)가 출력되면 상기 제어부(130)로부터 광고정보(40)에 대응되는 리워드 생성조건을 수신하고, 사용자 입력에 따라 발생된 이벤트를 감지하여 상기 리워드 생성 조건과의 일치여부를 근거로 결과정보를 생성하여 상기 리워드 처리부(160)로 제공할 수 있다.

[114] 일례로, 도 9(a)에 도시된 바와 같이 잠금화면(30)에 출력된 광고정보(40)에 대응되는 리워드 생성 조건이 잠금상태 해제(31)인 경우 상기 이벤트 감지부(150)는 상기 사용자 입력에 따라 잠금상태 해제(31)에 대한 이벤트를 감지하여 잠금상태가 해제되는 경우 결과정보(50)를 상기 리워드 처리부(160)로 제공할 수 있다.

[115] 또한, 도 9(b)에 도시된 바와 같이 잠금화면(30)에 출력된 광고정보(40)에 대응되는 리워드 생성 조건이 광고정보에 대응되는 어플리케이션의 설치인 경우 상기 이벤트 감지부(150)는 상기 광고정보에 삽입된 사용자 인터페이스(61)에 대한 사용자 입력을 통해 상기 앱스토어 서버(300)로의 접속여부를 감지하고, 앱스토어 서버(300)로부터 해당 광고정보(40)에 대응되는 어플리케이션의 설치(62)여부를 감지하여 설치가 완료되는 경우 결과정보를 상기 리워드 처리부(160)로 전송할 수 있다. 이때, 상기 이벤트 감지부(150)는 앱스토어 서버(300)로 접속 이후 설치가 완료되지 않으면 결과정보를 생성하지 않을 수 있다.

[116] 이때, 상기 리워드 생성 조건이 상기 광고정보에 삽입된 사용자 인터페이스에 대한 사용자 입력인 경우 상기 이벤트 감지부(150)는 상기 광고정보에 삽입된 사용자 인터페이스에 대한 입력만으로 결과정보를 생성할 수 있으며, 상기 리워드 생성 조건이 상기 광고정보에 링크된 주소로의 접속인 경우 상기 이벤트 감지부(150)는 광고정보를 통한 주소 접속만으로 결과정보를 생성할 수 있다.

[117] 또한, 상기 리워드 생성 조건은 CPA(Cost Per Action)에 따른 광고정보에 링크된 웹페이지로 접속하여 즐겨찾기 추가, 회원가입, SNS(Social Networking Service)에서 지원하는 추천 기능, 2차 바이럴 광고 등의 액션에 대한 이벤트 정보를 포함하거나, CPS(Cost Per Sale)에 따른 웹페이지로 접속하여 실제 물건을 구입하는 액션에 대한 이벤트 정보를 포함하거나, CPL(Cost Per Lead)에 따른 광고정보를 통한 회원가입에 대한 이벤트 정보를 포함할 수 있으며, 이와 같은 리워드 생성 조건은 광고정보마다 상이하게 설정될 수 있음은 상술한 바와 같다.

[118] 한편, 상기 리워드 처리부(160)는 상기 결과정보를 수신하여 리워드를 생성할 수 있으며, 생성된 리워드를 상기 광고서버(200)로 전송하여 리워드를 누적할 수 있다.

[119] 이때, 상기 이벤트 감지부(150)는 서로 다른 리워드 생성 조건에 따라 상이한 값의 리워드를 설정하고 이를 결과정보로 제공할 수 있으며, 상기 리워드 처리부(160)는 상기 결과정보에 포함된 리워드 값에 따라 리워드를 생성할 수도 있다. 또한, 상기 리워드 처리부(160)는 상기 제어부(130)와 연동하여 광고정보별로 상이한 값의 리워드를 생성할 수도 있다.

[120] 한편, 상술한 구성을 바탕으로 상기 광고모듈은 사용자 단말에 설치된 어플리케이션과 연관된 광고를 선별적으로 수신할 수 있는데 이에 대한 실시예를 도 10을 통해 상세히 설명한다.

[121] 상기 제어부(130)는 어플리케이션 식별부(131), 광고정보 선택부(132) 및 리워드 생성 조건 설정부(133)를 포함할 수 있으며, 상기 어플리케이션 식별부(131)는 사용자 단말(10)에 설치된 하나 이상의 어플리케이션에 대한 식별정보를 저장하여 상기 광고정보 수집부(110)로 제공할 수 있다.

[122] 이에 따라, 상기 광고정보 수집부(110)는 상기 식별정보를 상기 광고서버(200)로 전송할 수 있으며, 상기 광고서버(200)는 상기 식별정보를

근거로 상기 사용자 단말에 설치된 어플리케이션과 연관된 광고를 제공할 수 있다. 일례로, 상기 광고서버(200)는 상기 사용자 단말(10)에 설치된 어플리케이션의 개발사가 광고주로서 제공한 광고정보를 상기 광고정보 수집부(110)로 제공할 수 있다.

[123] 한편, 상술한 구성에 더하여 상기 광고정보 선택부(132)는 상기 광고정보 수집부(110)로부터 제공되는 복수의 광고정보 중 하나를 선택하여 상기 잠금화면 연동부(140)에 제공할 수 있으며, 상기 잠금화면 연동부(140)는 선택된 광고정보를 잠금화면에 출력할 수 있다.

[124] 이때, 상기 광고정보 선택부(132)는 복수의 광고정보를 하나씩 기설정된 시간주기로 상기 잠금화면 연동부(140)에 제공하여 개별 광고정보가 순차적으로 상기 잠금화면에 출력되도록 할 수 있다.

[125] 한편, 상기 광고정보 선택부(132)는 선택한 광고정보를 상기 리워드 생성 조건 설정부(133)에 제공하며, 상기 리워드 생성 조건 설정부(133)는 상기 광고정보에 포함된 상기 리워드 생성 조건을 추출하여 상기 이벤트 감지부(150)로 제공할 수 있다.

[126] 이에 따라, 상기 이벤트 감지부(150)는 상술한 바와 같이 상기 리워드 생성 조건과 사용자 입력에 기반한 이벤트 정보를 비교하여 결과정보를 생성할 수 있다.

[127] 도 11은 본 발명의 실시예에 따른 광고서버(200)의 상세 구성도를 나타낸 도면으로서, 도시된 바와 같이, 상기 광고서버(200)는 어플리케이션 관리부(201), 광고 관리부(202), 리워드 적립부(203), 리워드 분배부(204), 리워드 환전부(205), 포인트 등록부(206)를 포함할 수 있으며, 사용자 단말과 관련된 회원 정보를 저장하는 회원 DB(220) 및 광고 관련 정보를 저장하는 광고 DB(210)를 포함할 수 있다.

[128] 우선, 상기 어플리케이션 관리부(201)는 사용자 단말(10)과 통신하여 사용자 단말(10)에 설치된 어플리케이션 중 광고모듈이 삽입된 어플리케이션의 설치현황을 판단할 수 있다. 이는, 상술한 바와 같이 서로 다른 하나 이상의 어플리케이션과 병행 설치된 광고모듈(100)이 기저장된 하나 이상의 어플리케이션 식별정보를 상기 어플리케이션 관리부(201)로 전송할 수 있으며, 이에 따라 상기 어플리케이션 관리부(201)가 사용자 단말에 대응하여 광고모듈(100)로부터 전송된 하나 이상의 어플리케이션 식별정보를 기초로 광고모듈이 삽입된 어플리케이션을 식별할 수 있으므로, 상기 어플리케이션 관리부(201)은 하나 이상의 어플리케이션 식별정보를 사용자 단말(10)에 대응하는 회원 DB(220)의 회원정보에 어플리케이션 설치현황 정보(221)로 저장할 수 있다.

[129] 또한, 상기 광고 관리부(202)는 상기 사용자 단말(10)에 어플리케이션과 병행 설치된 광고모듈(100)로 상기 광고 DB(210)에 저장된 광고정보를 전송할 수 있다. 이때, 상기 광고 DB(210)에는 광고모듈(100)이 삽입된 어플리케이션별로

대응되는 어플리케이션 식별정보(212)와 복수의 광고정보(213)가 저장될 수 있다. 이에 따라, 상기 광고 관리부(202)는 상기 회원 DB(220)의 어플리케이션 설치현황 정보(221)를 상기 어플리케이션 식별정보와 비교하여 사용자 단말(10)에 설치된 어플리케이션을 식별하고, 각 어플리케이션에 대응되는 광고정보를 상기 사용자 단말(10)에 설치된 광고모듈(100)로 전송할 수 있다. 이때, 상기 광고 DB(210)는 어플리케이션과 관계없이 광고정보가 저장될 수 있으며, 이 경우 상기 광고관리부(202)는 랜덤하게 광고정보를 선택하여 상기 광고모듈(100)로 전송할 수 있음은 자명하다.

[130] 이에 따라, 광고주가 직접 자사의 어플리케이션에 광고모듈을 삽입하고, 상기 광고서버에는 자사와 관련된 광고정보를 상기 광고서버에 제공할 수 있어, 자사의 어플리케이션에 대한 사용자들의 설치빈도가 높아질수록 자사와 관련된 광고정보가 집중적으로 사용자 단말의 잠금화면에 게재되어 광고효과를 증가시킬 수 있다. 이와 같은 구성으로 인하여, 본 발명은 광고주로 하여금 자사의 어플리케이션에 상기 광고모듈의 삽입을 적극적으로 유도할 수 있다.

[131] 한편, 상기 리워드 적립부(203)는 상기 광고모듈이 생성한 리워드를 적립하여 상기 회원 DB(220)에 사용자 단말(10)에 대응하는 회원정보에 누적 리워드 정보(222)로 저장할 수 있으며, 상기 리워드 분배부(204)는 상기 누적 리워드 정보(222)에 따른 적립된 리워드를 상기 사용자 단말을 통한 사용자 입력을 수신하여 사용자가 원하는 어플리케이션에 대응되는 서버로 전송하여 해당 어플리케이션에서 사용자가 리워드를 사용할 수 있도록 할 수 있다.

[132] 또한, 상기 리워드 분배부(204)는 적립된 리워드를 상기 어플리케이션 설치현황 정보(221)에 따른 어플리케이션별로 분배할 수 있다.

[133] 이때, 상기 리워드 분배부(204)는 도 12에 도시된 바와 같이 상기 어플리케이션 설치현황 정보(221)에 따른 사용자 단말에 설치된 어플리케이션의 설치 개수에 따라 기설정된 비율로 각 광고모듈이 삽입된 어플리케이션별로 상기 적립된 리워드를 분배할 수 있다.

[134] 일례로, 상기 리워드 분배부(204)는 도 12(a)에 도시된 바와 같이 가장 먼저 설치된 어플리케이션 1에 대하여 적립된 리워드의 분배율을 높게 설정하고, 이후 설치되는 어플리케이션 2와 어플리케이션 3에 따라 기설정된 비율로 분배율을 조정하여 도시된 바와 같이 어플리케이션 1 내지 3에 대하여 4:3:3(총합 10)으로 상기 적립된 리워드를 분배할 수 있다. 이때, 상기 기설정된 비율은 각 어플리케이션의 설치와 함께 가변 설정될 수 있으며, 일례로 상기 리워드 분배부(204)는 사용자 단말에 상기 어플리케이션 1이 설치된 경우 기설정된 비율에 따라 분배율을 10/10으로 설정하고, 이후 어플리케이션 2가 설치되는 경우 기설정된 비율에 따라 어플리케이션 1에 대한 분배율을 5/10로 설정하고, 다음에 어플리케이션 3가 설치되는 경우 기설정된 비율에 따라 어플리케이션 1에 대한 분배율을 4/10로 설정할 수 있다.

[135] 이후, 어플리케이션 3이 삭제되는 경우 상기 리워드 분배부(204)는 설치개수에

따른 기설정된 비율로 분배율을 조정하여 도 12(b)에 도시된 바와 같이 상기 어플리케이션 1 내지 2에 대하여 분배율을 5:5(총합 10)로 조정할 수 있다.

[136] 그 이후에, 어플리케이션 4가 설치되는 경우 상기 리워드 분배부(204)는 설치개수에 따른 기설정된 비율로 분배율을 조정하여 도 12(c)에 도시된 바와 같이 어플리케이션 1, 2 및 4에 대하여 4:3:3(총합 10)으로 조정할 수 있다.

[137] 상술한 도 12의 분배방식은 일실시예로서, 상기 리워드 분배부(204)는 앱스토어 서버(300)에서 제공하는 어플리케이션의 다운로드 순위 또는 인기 순위에 대한 정보에 따라 기설정된 비율로 분배율을 조정할 수도 있으며 이외 다양한 방식이 적용될 수 있음은 자명하며, 어플리케이션의 삭제 및 추가 설치에 따른 분배율 조정 역시 다양한 방식이 적용될 수 있음은 자명하다.

[138] 더하여, 상기 광고 서버(200)는 도 13에 도시된 바와 같이 리워드 분배 설정에 대한 웹사이트를 제공할 수 있으며, 상기 리워드 분배부(204)는 상기 웹사이트로 접속한 사용자 단말(10)로부터 사용자 입력을 수신하여, 상기 사용자 입력에 따라 상기 사용자 단말(10)에 설치된 어플리케이션의 상기 분배율을 조정할 수도 있다. 또한, 상기 리워드 분배부(204)는 사용자 입력에 따라 조정된 분배율을 리워드 분배 설정정보(223)로 사용자 단말의 회원정보에 대응하여 회원 DB(220)에 저장할 수 있다. 이때, 어느 하나의 어플리케이션에 대해서만 적립된 리워드가 할당되도록 조정할 수 있음은 당연하다.

[139] 이에 따라, 사용자가 원하는 어플리케이션에 집중적으로 리워드를 할당할 수 있다.

[140] 한편, 상기 포인트 등록부(206)는 광고모듈이 삽입된 어플리케이션별로 상기 분배율에 따라 할당된 리워드를 각 어플리케이션과 관련된 어플리케이션 관련 서버(400)로 전송할 수 있으며, 이에 따라 사용자는 사용자 단말에 설치된 어플리케이션을 통해 상기 리워드를 상기 어플리케이션 관련 서버(400)에서 제공하는 아이템이나 상품의 구매에 이용할 수 있다.

[141] 이때, 광고모듈(100)이 삽입된 어플리케이션별로 상기 아이템이나 상품의 구매에 이용하는 포인트에 대비한 리워드의 가치가 상이할 수 있으므로, 본 발명에 따른 광고서버(200)는 상기 리워드를 어플리케이션별 포인트로 환전을 지원하는 리워드 환전부(205)를 더 포함할 수 있다. 이때, 상기 포인트는 각 어플리케이션에서 지원하는 전자화폐 단위를 포함하며, 일례로 포인트, 골드 등 다양한 명칭을 포함할 수 있다.

[142] 또한, 상기 광고 DB(210)는 어플리케이션별 환정정보(211)를 저장하고 있으며, 상기 어플리케이션 환정정보(211)는 각 어플리케이션에 대하여 상기 아이템이나 상품의 구매에 이용하기 위한 포인트 관련 정보가 저장될 수 있으며, 또한 상기 리워드와 상기 포인트 간의 환전율에 대한 정보를 포함할 수 있다.

[143] 이에 따라, 상기 리워드 환전부(205)는 각 어플리케이션별로 할당된 리워드를 각 어플리케이션에서 지원하는 포인트로 환전하여 상기 포인트 등록부(206)로 전송할 수 있으며, 상기 포인트 등록부(206)는 환전된 포인트를 어플리케이션

관련 서버(400)로 전송하여 적립할 수 있다.

[144] 상술한 리워드 환전부(205)에 대한 동작 구성의 일례로, 도 14에 도시된 바와 같이 적립된 리워드 100에 대하여 어플리케이션 1과 어플리케이션 2에 5:5의 비율로 배분된 경우 상기 리워드 환전부(205)는 어플리케이션 1에서 포인트 대비 리워드의 가치(환전비율)가 1:1인 경우 할당된 50리워드를 어플리케이션에서 지원하는 포인트 단위인 50포인트로 환전할 수 있다. 또한, 상기 리워드 환전부(205)는 어플리케이션 2에서 포인트 대비 리워드의 가치가 1:2인 경우 할당된 50리워드를 25포인트(도시된 실시예에서 어플리케이션 2는 포인트를 골드로 설정)로 환전할 수 있다.

[145] 이와 같이, 리워드 환전부(205)는 어플리케이션별 환전비율에 따라 리워드를 포인트로 환전하여 상기 포인트 등록부(206)로 제공하며, 상기 포인트 등록부(206)는 환전된 포인트를 각 어플리케이션에 대응하는 어플리케이션 관련 서버(400)로 전송하여 등록할 수 있다. 이에 따라, 사용자는 적립된 리워드를 복수의 어플리케이션에서 사용할 수 있다.

[146] 또한, 상술한 구성을 통해 광고주는 광고서버의 주체와 하나의 협약을 통해 다양한 어플리케이션을 통해 광고를 진행할 수 있는 동시에, 자사의 어플리케이션에 광고모듈을 삽입하여 배포하고 이후 해당 어플리케이션의 선호도가 높아지는 경우 사용자들이 생성한 리워드를 해당 어플리케이션에 집중적으로 적립함으로써 광고지출로 인한 비용을 리워드로 다시 회수할 수 있게 되어 광고 비용을 크게 절감할 수 있다.

[147] 한편, 상기 광고서버(200)는 도 7의 구성에 따라 사용자 단말에 각 어플리케이션에 대응하여 통합없이 각 광고모듈(100)이 병행 설치된 경우 상기 광고서버(200)는 식별정보를 전송하는 광고모듈(100)을 사용자 단말에서 활성화된 광고모듈(100)로 식별할 수 있으며, 상기 광고서버(200)는 활성화된 광고모듈에 대응되는 어플리케이션에 리워드를 적립할 수도 있다.

[148] 이에 따라, 상기 광고서버(200)는 가장 최근에 실행된 어플리케이션을 식별할 수 있으며, 해당 어플리케이션에 리워드를 적립할 수 있다.

[149] 또한, 통합된 광고모듈의 경우에도 각 어플리케이션과 연동하여 가장 최근에 실행된 어플리케이션의 식별정보를 상기 광고서버로 전송할 수 있어, 가장 최근에 실행된 어플리케이션에 리워드를 적립할 수 있다.

[150] 이에 따라, 특정 어플리케이션의 지속적인 실행을 통해 리워드를 특정 어플리케이션에 지속적으로 적립할 수 있다.

[151] 즉, 사용자는 원하는 어플리케이션에만 지속적으로 리워드를 적립하길 원하는 경우 해당 어플리케이션만 지속적으로 실행시켜 하나의 어플리케이션에만 집중적으로 리워드가 적립되도록 할 수 있다.

[152] 한편, 상기 광고 서버(200)의 리워드 분배부(204)에 대한 구성은 상기 광고모듈(100)의 리워드 처리부(160)에 포함될 수 있으며, 또한 상기 광고모듈(100)이 삽입된 어플리케이션은 사용자 단말에 설치시 병행 설치되는

광고모듈(100)과 상호 연동할 수 있으며 상기 광고모듈(100)에 대한 활성화 여부를 선택할 수 있다.

[153] 상술한 바와 같은 구성에 따라, 상기 광고모듈(100)은 생성된 리워드를 적립하여 사용자 단말(10)에 설치된 어플리케이션 현황에 따라 적립된 리워드를 각 어플리케이션별로 분배하여 상기 광고서버(200)로 전송할 수 있으며, 상기 광고서버(200)는 어플리케이션별로 분배된 리워드를 각 어플리케이션에 대응하는 어플리케이션 관련 서버(400)로 전송하여 사용자가 어플리케이션에서 해당 리워드를 사용할 수 있도록 할 수 있다.

[154] 특히, 상기 광고모듈(100)은 상기 어플리케이션의 실행여부를 감지하여 가장 최근에 실행된 어플리케이션에 가중치를 높게 부여할 수 있으며, 상기 가중치에 따라 분배율을 조정할 수 있다.

[155] 이에 따라, 상기 광고모듈(100)은 생성된 리워드를 적립하고, 적립된 리워드를 가장 최근에 실행된 어플리케이션에 집중적으로 할당할 수 있다.

[156] 이때, 상기 광고모듈(100)은 광고서버(200)나 사용자 입력을 통해 어플리케이션별 리워드 분배에 대한 설정정보를 입력받아 분배율을 조정할 수도 있음은 자명하다.

[157] 또한, 상기 사용자 단말(10)에 설치된 각 어플리케이션은 상기 광고모듈(100)의 활성화여부를 선택할 수 있으며, 상기 광고모듈(100)은 각 어플리케이션의 활성화 여부에 대한 선택정보를 수신하여, 상기 선택정보에 따라 활성화된 어플리케이션에 대응되는 어플리케이션 식별정보를 광고서버(200)로 전송할 수 있다. 이에 따라, 광고서버(200)는 수신된 어플리케이션 식별정보에 대응되는 어플리케이션과 관련된 광고정보를 상기 광고모듈로 전송하여, 사용자가 원하는 어플리케이션에 대한 광고정보만을 제공하도록 동작할 수 있다.

[158] 도 15는 상술한 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템의 광고 방법에 대한 순서도로서, 도시된 바와 같이 상기 사용자 단말에 광고모듈이 삽입된 어플리케이션이 설치되면(S1) 광고모듈이 자동적으로 활성화되나(S2), 광고모듈의 활성화에 대한 사용자 입력을 수신하여 활성화될 수도 있다.

[159] 활성화된 광고모듈(100)은 상기 광고서버(200)로 어플리케이션 식별정보와 광고정보 요청에 대한 신호를 전송할 수 있으며(S3), 상기 광고서버(200)는 상기 광고모듈(100)로 광고정보를 전송할 수 있다(S4).

[160] 상기 광고모듈(100)은 광고서버(200)로부터 수신된 광고정보를 사용자 단말(10)의 잠금상태에 따른 잠금화면에 출력할 수 있으며(S5), 상기 사용자 입력에 따라 발생된 이벤트 정보를 감지(S6)하고 해당 이벤트 정보를 상기 광고정보에 대응되어 기설정된 리워드 생성 조건과 비교하여 일치하는 경우 리워드를 생성할 수 있다(S7).

[161] 상기 광고모듈(100)은 생성된 리워드를 광고서버(200)로 전송하여 적립하며(S8), 상기 광고서버(200)는 적립된 리워드를 상기 어플리케이션 식별정보를 통해 사용자 단말(10)에 설치된 어플리케이션 설치현황에 따라 각

어플리케이션별로 사용자 입력 또는 기설정된 분배율에 따라 분배할 수 있다(S9).

[162] 이후, 상기 광고모듈(100)은 분배된 리워드를 각 어플리케이션에 대응하는 어플리케이션 관련 서버로 전송하여(S10), 사용자가 리워드를 이용하여 각 어플리케이션에서 제공되는 아이템이나 상품의 구매에 이용하도록 할 수 있다.

청구범위

[청구항 1] 사용자 단말의 잠금상태에 따른 잠금화면을 통해 광고서버로부터 제공되는 광고를 출력하는 광고 시스템에 있어서,
상기 사용자 단말에 설치되는 하나 이상의 어플리케이션;
상기 각 어플리케이션에 삽입되어 상기 각 어플리케이션과 병행 설치되며 상기 잠금화면에 외부로부터 수신된 광고정보를 출력하고, 상기 사용자 단말기를 통한 사용자 입력에 따라 발생된 이벤트 정보를 감지하여 상기 광고정보에 대응하여 기설정된 리워드 생성 조건을 만족하는 경우 상기 리워드를 생성하여 상기 광고서버로 전송하는 광고모듈; 및
상기 광고모듈에 상기 광고정보를 제공하며, 상기 광고모듈로부터 수신한 리워드를 상기 사용자 단말에 대응하여 적립하고, 적립된 리워드를 상기 각 어플리케이션 중 적어도 하나에서 사용할 수 있도록 전달하는 광고 서버를 포함하고,
상기 리워드 생성 조건은 상기 광고정보에 따라 상이하게 설정되는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템.

[청구항 2] 청구항 1에 있어서,
상기 리워드 생성 조건은 상기 사용자 입력을 통한 잠금해제, 상기 광고정보에 삽입된 사용자 인터페이스에 대한 입력, 상기 사용자 입력을 통해 광고정보에 링크된 주소로 접속 또는 상기 사용자 입력을 통해 상기 광고정보에 대응하는 어플리케이션의 설치 중 적어도 하나에 대하여 기설정된 이벤트 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템.

[청구항 3] 청구항 1에 있어서,
상기 사용자 단말에 상기 광고모듈이 삽입된 어플리케이션이 복수로 설치되는 경우 최초 설치된 광고모듈로 통합되어 각 어플리케이션에 삽입된 광고모듈에 기저장된 어플리케이션의 식별정보를 저장하며, 상기 광고모듈은 어플리케이션의 추가 또는 삭제에 따라 상기 어플리케이션의 식별정보를 추가 또는 삭제하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템.

[청구항 4] 청구항 1에 있어서,
상기 광고모듈은 상기 어플리케이션의 실행과 연동하여 가장 최근에 실행된 어플리케이션의 식별정보를 상기 광고서버로 전송하며, 상기 광고서버는 상기 식별정보를 근거로 가장 최근에

실행된 어플리케이션에서 사용할 수 있도록 적립된 리워드를 전달하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템.

[청구항 5] 청구항 3 또는 4 중 어느 한 항에 있어서,
상기 광고모듈은 상기 광고 서버에 상기 어플리케이션의 식별정보를 제공하며, 상기 광고서버는 상기 어플리케이션 식별정보에 따른 광고정보를 제공하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템.

[청구항 6] 청구항 1에 있어서,
상기 광고서버는 적립된 리워드를 각 어플리케이션에 대하여 기설정된 비율에 따라 분배하여 전달하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템.

[청구항 7] 청구항 6에 있어서,
상기 광고서버는 상기 사용자 단말기에 설치된 상기 어플리케이션의 개수에 따라 상기 기설정된 비율을 자동으로 가변하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템.

[청구항 8] 청구항 6에 있어서,
상기 광고서버는 상기 사용자 단말기로부터 제공되는 사용자 입력을 수신하여 상기 기설정된 비율을 가변하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템.

[청구항 9] 청구항 1에 있어서,
상기 광고서버는 적립된 리워드를 각 어플리케이션에 대응되는 서버에 전송하여 아이템이나 상품구매에 사용할 수 있도록 등록하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템.

[청구항 10] 청구항 9에 있어서,
상기 광고서버는 각 어플리케이션에 할당된 리워드를 상기 각 어플리케이션에 기설정된 환전율에 따라 포인트로 환전하고, 환전된 포인트를 각 어플리케이션에 대응되는 서버에 상기 사용자 단말의 사용자 정보에 대응하여 등록하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템.

[청구항 11] 청구항 1에 있어서,
상기 어플리케이션은 상기 리워드로 구매 가능한 하나 이상의 아이템을 제공하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템.

[청구항 12] 청구항 1에 있어서,
상기 광고모듈은 사용자 단말기를 통한 사용자 입력을 근거로

활성화되어, 잠금화면에 광고정보를 출력하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템.

[청구항 13] 청구항 1에 있어서,
상기 광고모듈은 상기 광고서버로부터 수신되는 복수의 광고정보를 기설정된 시간주기로 상기 잠금화면에 출력하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 시스템.

[청구항 14] 사용자 단말에 설치되는 하나 이상의 어플리케이션에 삽입되어 각 어플리케이션과 함께 병행 설치되는 광고모듈이 광고서버와 통신하여 사용자 단말에 광고를 제공하는 방법에 있어서,
상기 광고모듈이 광고서버로 광고정보를 요청하는 제 1단계;
상기 광고모듈이 광고서버로부터 수신한 광고정보를 사용자 단말의 잠금상태에 따른 잠금화면에 출력하는 제 2단계;
상기 광고모듈이 사용자 단말을 통한 사용자 입력에 따라 발생된 이벤트 정보를 감지하여 상기 광고정보에 대응하여 기설정된 리워드 생성 조건과 비교하는 제 3단계;
상기 광고모듈이 상기 제 3단계의 비교결과에 따라 리워드를 생성하여 상기 광고서버로 전송하는 제 4단계; 및
상기 광고서버가 상기 광고모듈로부터 수신된 리워드를 상기 사용자 단말에 대응하여 적립하고, 적립된 리워드를 상기 각 어플리케이션 중 적어도 하나에서 사용할 수 있도록 전달하는 제 5단계를 포함하고,
상기 리워드 생성 조건은 상기 광고정보에 따라 상이하게 설정되는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 방법.

[청구항 15] 청구항 14에 있어서,
상기 리워드 생성 조건은 상기 사용자 입력을 통한 잠금해제, 상기 광고정보에 삽입된 사용자 인터페이스에 대한 입력, 상기 사용자 입력을 통해 광고정보에 링크된 주소로 접속 또는 상기 사용자 입력을 통해 상기 광고정보에 대응하는 어플리케이션의 설치 중 적어도 하나에 대하여 기설정된 이벤트 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 방법.

[청구항 16] 청구항 14에 있어서,
상기 제 1단계는 상기 광고모듈이 기저장된 상기 각 어플리케이션의 식별정보를 상기 광고서버로 전송하며,
상기 제 2단계는 상기 광고서버로부터 상기 각 어플리케이션의 식별정보에 따른 광고정보를 수신하는 것을 특징으로 하는

어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 방법.

[청구항 17] 청구항 14에 있어서,
상기 제 1단계는 상기 광고모듈이 가장 최근에 실행된 어플리케이션의 식별정보를 상기 광고서버로 전송하며,
상기 제 5단계는 상기 광고서버가 상기 광고모듈로부터 수신된 식별정보에 대응되는 어플리케이션에서 사용할 수 있도록 적립된 리워드를 전달하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 방법.

[청구항 18] 청구항 14에 있어서,
상기 제 5단계는 상기 광고서버가 적립된 리워드를 각 어플리케이션에 대하여 기설정된 비율에 따라 분배하여 각 어플리케이션에서 사용할 수 있도록 전달하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 방법.

[청구항 19] 청구항 18에 있어서,
상기 제 5단계는 상기 광고서버가 상기 사용자 단말기에 설치된 상기 어플리케이션의 개수에 따라 상기 기설정된 비율을 자동으로 가변하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 방법.

[청구항 20] 청구항 18에 있어서,
상기 제 5단계는 상기 광고서버가 상기 사용자 단말기로부터 제공되는 사용자 입력을 수신하여 상기 기설정된 비율을 가변하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 방법.

[청구항 21] 청구항 14에 있어서,
상기 제 5단계는 상기 광고서버가 적립된 리워드를 각 어플리케이션에 대응되는 서버에 전송하여 아이템이나 상품구매에 사용할 수 있도록 등록하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 방법.

[청구항 22] 청구항 21에 있어서,
상기 제 5단계는 각 어플리케이션에 할당된 리워드를 상기 각 어플리케이션에 기설정된 환전율에 따라 포인트로 환전하고,
환전된 포인트를 각 어플리케이션에 대응되는 서버에 상기 사용자 단말의 사용자 정보에 대응하여 등록하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 어플리케이션에 포함된 광고모듈을 이용한 광고 방법.