



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2012년06월11일
 (11) 등록번호 10-1154115
 (24) 등록일자 2012년05월31일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
 G06Q 50/00 (2006.01) G06F 17/30 (2006.01)
 (21) 출원번호 10-2010-0038052
 (22) 출원일자 2010년04월23일
 심사청구일자 2010년04월23일
 (65) 공개번호 10-2011-0118454
 (43) 공개일자 2011년10월31일
 (56) 선행기술조사문헌
 KR1020040108509 A*
 KR1020030088185 A
 KR1020050061238 A
 KR1020080028589 A
 *는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
최한경
 부산광역시 해운대구 마린시티2로 38 ,해운대
 아이파크 3동 2909호(우동)
 (72) 발명자
최한경
 부산광역시 해운대구 마린시티2로 38 ,해운대
 아이파크 3동 2909호(우동)
 (74) 대리인
최희민, 최한수

전체 청구항 수 : 총 7 항

심사관 : 곽중환

(54) 발명의 명칭 **사용자의 동기 유발을 위한 맞춤형 기사를 제공하는 방법**

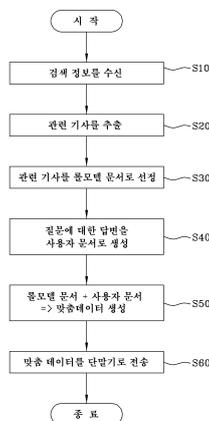
(57) 요약

본 발명은 사용자별 맞춤 기사 제공 방법에 관한 것으로서, 사용자가 관심 있는 성공사례의 기사 내용을 이용하여 자기설계를 위한 계획수립이 가능하도록 맞춤 데이터를 제공할 수 있다.

본 발명은 학생과 같은 사용자를 대상으로 사용자가 선정한 롤모델이 되는 인물 또는 기업 사례를 신문기사에서 선택하고, 이를 유형화(분류)하며 상기 기사를단계별로 동기유발에 필요한 문단 요소로 분석함으로써 사용자 자신이 계획하고 있는 실천 행동에 대하여 서로 유기적으로 연결하는 과정을 실현하게 하는 방법에 관한 것이다.

이에 본 발명은 사용자가 접속하기 위한 것으로 출력장치를 포함하며 인터넷과 연결되어 데이터통신이 가능한 다수의 단말기와, 신문, 잡지 등의 출판물 및 인터넷상의 텍스트(text)와 사진 그리고 제목을 포함하는 기사(記事)를 수집하여 주제별 카테고리에 따라 미리 분류하여 저장하고 있는 데이터 서버와, 상기 단말기 및 데이터 서버 각각과 연결되어 있는 주서버를 포함하는 네트워크 장치에서, 사용자 요청에 따라 데이터 서버의 데이터를 수집, 가공하여 사용자의 단말기로 맞춤 출력 데이터를 제공하기 위한 처리방법을 제공한다.

대표도 - 도2



특허청구의 범위

청구항 1

적어도 하나 이상의 사용자 단말기, 다양한 분야별 목표달성에 대한 성공 후기를 내용으로 하며 텍스트와 사진으로 이루어지는 신문, 잡지를 포함하는 출판물이나 인터넷상의 기사(記事)를 주제별 카테고리에 따라 저장하고 있는 데이터 서버 그리고 상기 단말기 및 데이터 서버 각각과 상호 연결되는 주서버를 포함하는 네트워크 장치를 이용하여 사용자별 맞춤 기사를 제공하는 방법에 있어서,

상기 주서버가 단말기로부터 사용자에게 의해 입력되는 검색정보를 전송받는 1단계;

상기 주서버가 검색정보를 이용하여 관련 기사를 추출하는 2단계;

상기 주서버가 추출된 관련 기사를 단말기로 전송한 후, 주서버가 단말기로부터 사용자의 사용 여부를 수신받아 상기 추출된 관련 기사를 롤모델 문서(role model, 본보기)로 선정하는 3단계;

상기 주서버는 사용자의 목표에 대한 동기, 목표에 대한 선정 이유, 목표에 대한 실천 계획에 대한 대답을 유도하는 의문형 문장으로 이루어진 다수의 질문을 단말기로 전송한 후, 상기 질문들에 대하여 사용자에게 의해 입력된 답변들을 단말기로부터 수신받아 사용자 문서를 생성하는 4단계;

상기 주서버에서 미리 작성된 문서 폼(form)에 따라 상기 롤모델 문서와 사용자 문서 각각을 단일화하여 맞춤 데이터로 생성되되, 상기 주서버는 롤모델 문서를 배경(background)에 배치한 후, 상기 롤모델 문서 상부 레이어(layer)상에 사용자 문서를 위치시키는 문서 폼(form)에 의하여 상기 롤모델 문서 위에 사용자 문서가 겹쳐져 단일화하여 맞춤 데이터를 생성하는 5단계;

상기 주서버가 맞춤 데이터를 다양한 형식의 전자 파일로 변환하여 단말기로 전송함으로써, 사용자로 하여금 기존 기사에 사용자 스스로 작성한 문서를 더하여 만들어진 맞춤 데이터를 제공받는 6단계;

로 이루어져, 사용자가 관심 있어 하는 성공한 사례에 대한 기사 내용에 사용자 스스로 입력한 내용을 동시에 표현할 수 있도록 하는 것을 특징으로 하는 사용자별 맞춤 기사 제공 방법.

청구항 2

제 1항에 있어서,

상기 1단계는, 상기 단말기로부터 사용자가 관심 있어 하는 기사의 주제에 대한 검색 키워드를 상기 주서버로 제공하는 것으로 이루어지며;

상기 2단계는, 상기 주서버가 상기 검색 키워드에 근거하여 데이터 서버로부터 연관성을 가지는 하나 이상의 기사를 선정하여 추출하는 것으로 이루어지며;

상기 3단계는, 상기 선정된 하나 이상의 기사를 주서버가 단말기로 전송한 후, 주서버가 단말기에서 사용자에게 의해 선택된 하나의 기사를 롤모델 문서로 선정하는 것을 특징으로 하는 사용자별 맞춤 기사 제공 방법.

청구항 3

제 1항에 있어서,

상기 1단계는, 상기 주서버가 상기 단말기로부터 URL로 표시되는 웹 사이트 주소(web site address)를 수신하는 것으로 이루어지며;

상기 2단계는, 상기 주서버가 단말기로부터 수신된 웹 사이트 주소에 접속하여 해당 웹 페이지에 포함된 기사를 추출하는 것으로 이루어지며;

상기 3단계는, 상기 주서버가 상기 추출된 기사를 단말기로 전송한 후, 주서버가 단말기로부터 사용자에게 의해 사용 여부를 전송받고, 주서버가 사용 승인된 해당 기사를 롤모델 문서로 선정하는 것을 특징으로 하는 사용자별 맞춤 기사 제공 방법.

청구항 4

삭제

청구항 5

제1항 내지 제3항 중 어느 하나의 항에 있어서,

상기 4단계는, 상기 주서버가 단말기로부터 사용자에게 의해 입력되는 사진 데이터와 제목을 더 포함하여 전송 받는 것으로 이루어지며;

상기 4단계와 5단계 사이에는, 상기 주서버가 상기 3단계에서의 퓌모델 문서에 포함된 사진과 제목 각각을 상기 4단계에서의 사용자에게 의해 입력된 사진 데이터와 제목으로 수정하는 단계가 더 포함되며;

상기 6단계는, 상기 주서버가 맞춤 데이터를 다양한 문서 파일로 변환하여 단말기로 전송한 후, 단말기가 상기 맞춤 데이터로부터 퓌모델 문서 및 사용자 문서 각각을 단말기에 포함된 출력장치를 이용하여 종이매체에 인쇄하되, 상기 퓌모델 문서는 통상의 종이매체를 이용하고 상기 사용자 문서는 배면이 접착층으로 마련되는 스티커(sticker)용 종이매체를 이용하는 것으로 이루어져;

상기 인쇄된 퓌문서 상부 레이어(layer)상에 사용자 문서의 문단들을 접착시킬 수 있도록 하여 사용자가 관심 있어 하는 기사 내용에 사용자 스스로 입력한 내용을 임의로 덧붙여 문서를 단일화할 수 있는 사용자 맞춤 데이터를 제공하는 것을 특징으로 하는 사용자별 맞춤 기사 제공 방법.

청구항 6

제1항 내지 제3항 중 어느 하나의 항에 있어서,

상기 4단계는, 상기 주서버가 단말기로부터 사용자에게 의해 입력되는 사진 데이터와 제목을 더 포함하여 전송 받는 것으로 이루어지며;

상기 4단계와 5단계 사이에는, 상기 주서버가 상기 3단계에서의 퓌모델 문서에 포함된 사진과 제목 각각을 상기 4단계에서의 사용자에게 의해 입력된 사진 데이터와 제목으로 수정하는 단계가 더 포함되며;

상기 6단계는, 상기 3단계에서의 퓌모델 문서, 4단계에서의 사용자 문서, 4단계 이후의 수정된 퓌모델 문서, 5단계에서의 맞춤 데이터 각각을 이미지 데이터로 변환하고, 주서버가 상기 이미지 데이터들을 미리 정해진 동영상의 흐름에 관한 스토리보드 내용대로 편집하여 동영상 형태의 맞춤 데이터로 생성하되, 상기 동영상은 오디오 데이터와 애니메이션 효과를 더 포함한 동영상의 맞춤 데이터를 생성하고, 상기 주서버가 상기 동영상의 맞춤 데이터를 단말기에서 실시간 재생하거나 내려받기(download)가 가능하도록 전송하는 것으로 이루어지며;

상기 6단계 이후에는, 상기 단말기가 주서버로부터 전송받은 상기 동영상의 맞춤 데이터를 모니터로 디스플레이 하거나 기록매체에 저장하는 7단계가 더 포함되며,

사용자가 선정한 기사의 내용을 사용자의 의도대로 그 내용을 변화시키는 일련의 과정을 영상화할 수 있는 동영상 형태의 맞춤 데이터를 제공하는 것을 특징으로 하는 사용자별 맞춤 기사 제공 방법.

청구항 7

제 6항에 있어서,

상기 주서버는, 메일서버(mail server)를 더 포함하고,

상기 7단계 이후, 상기 주서버가 단말기의 요청에 따라, 상기 동영상의 맞춤 데이터를 단말기가 지정하는 메일주소로 전송하는 8단계가 더 포함되며;

사용자 요청에 의해 맞춤 동영상을 메일로 전송할 수 있도록 한 것을 특징으로 하는 사용자별 맞춤 기사 제공 방법.

청구항 8

제 6항에 있어서,

상기 단말기로는 데이터 통신이 가능한 PDA 또는 스마트폰이 선택되며 맞춤 데이터를 PDA 또는 스마트폰에서 재생할 수 있도록 하는 것을 특징으로 하는 사용자별 맞춤 기사 제공 방법.

명세서

기술분야

[0001] 본 발명은 사용자별 맞춤 기사 제공 방법에 관한 것으로서, 사용자가 관심 있는 성공사례의 기사 내용을 이용하여 자기설계를 위한 계획수립이 가능하도록 맞춤 데이터를 제공하는 방법에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 스위스의 교육심리학자 '피아제'의 '도덕성발달 심리학이론'과 미국 '부르너'의 '인지발달이론', '콜버그'의 '도덕성발달이론' 등에 근거하면 '생각에서 행동이 나오고, 행동이 모여 습관을 형성하며 습관이 오래 쌓이면 성품과 성향이 된다' 는 이론이 알려져 있다. 이에, 공부하는 학생 또는 목표를 위한 사람들의 자율적인 습관의 형성이 성공의 주요한 요소사 될 것이다. 이는 '계획'과 '목표'를 세우고 이를 실천하고 결과를 확인하고, 다시 더욱 발전된 계획을 세우는 것은 학생의 교육분만 아니라 일반적인 인간이 자신이 소망하는 목표를 이루는 과정일 것이다.

[0003] 이와 관련하여, 최근 자기주도적 학습이론(self-directed learning)이 주목받고 있는데, 자기주도적 학습이란, 하나의 목표 지향적인 복합적 활동이며 사용자 자신의 의식적인 지시와 규율 아래 이루어지는 활동을 말한다. 학습자 자신을 학습의 모든 과정에서 의사결정과 행동의 주체로 내세우기 때문에, 자기주도적 학습은 그 행동의 주체자인 학습자 자신이 그의 내면적, 외면적인 상황을 어떻게 지각(知覺)하고, 동기 부여하며, 해석하느냐에 크게 영향을 받는다.

[0004] 즉, 가장 첫 번째로 이루어져야 할 '동기'부여는, 지속적인 자기 확인의 의미로서 나머지 구체적인 실행원리들을 실천하고 중도포기 없이 지속해나갈 수 있는 원초적인 힘이 되는 원동력이라고 할 수 있다.

[0005] 이에, 현재 학습 욕구와 동기의 지속적인 자기 확인을 위해 제시된 여러 학습방법은, 통상 선생님, 부모님, 선배 등 주변 제3자에 의한 끊임없는 조언 내지 친구들과과의 대화와 경쟁 등 다소 외부적인 강요가 개입되거나, 극히 개인적이거나 심리적인 요인으로 간주 되어 구체적이고 실체적이지 못하였다. 그 일 예로, 자신 만의 목표나 좌우명 등을 공부방 등에 붙여 놓거나, 책갈피로 만들어 책마다 꽂아두는 등 지극히 원시적인 방식이었다.

[0006] 한편, 잡지나 신문과 같은 언론매체에는 통상 성공 후기 등에 대한 기사들이 실어져 있으며, 이와 같은 성공담(성공 스토리)은 그 글의 구조가 성공에 이르기까지의 어려움을 극복하는 과정에 대하여 순차적으로 기술되어 있는 것이 보통이다. 게다가, 이러한 문장은 통상의 글과 같이 기승전결과 같이 구조화되어 서술되는 것이 일반적이다. 이에, 기사 등에서 제공되는 성공 후기를 이용하여, 사용자의 동기 부여를 지속적으로 할 수 있는 구체적인 방안을 제시하기 위한 방법의 필요성이 대두 되고 있는 실정이다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0007] 본 발명은 상술한 문제점을 해결하기 위하여 안출된 것으로서, 사용자가 관심 있는 성공사례의 기사 내용을 이용하여 자기설계를 위한 계획수립이 가능하도록 맞춤 데이터를 제공하는 것을 그 목적으로 한다.

과제의 해결 수단

[0008] 본 발명은, 적어도 하나 이상의 사용자 단말기, 다양한 분야별 목표달성에 대한 성공 후기를 내용으로 하며 텍스트와 사진으로 이루어지는 신문, 잡지를 포함하는 출판물이나 인터넷상의 기사(記事)를 주제별 카테고리 에 따라 저장하고 있는 데이터 서버 그리고 상기 단말기 및 데이터 서버 각각과 상호 연결되는 주서버를 포함 하는 네트워크 장치를 이용하여 사용자별 맞춤 기사를 제공하는 방법에 있어서, 상기 주서버가 단말기로부터 사용자에 의해 입력되는 검색정보를 전송받는 1단계; 상기 주서버가 검색정보를 이용하여 관련기사를 추출하는 2단계; 상기 주서버가 추출된 관련기사를 단말기로 전송한 후, 주서버가 단말기로부터 사용자의 사용 여부를 수신받아 상기 추출된 관련기사를 롤모델 문서(role model,본보기)로 선정하는 3단계; 상기 주서버는 사용자의 목표에 대한 동기, 목표에 대한 선정 이유, 목표에 대한 실천 계획에 대한 대답을 유도하는 의문형 문장으로 이루어진 다수의 질문을 단말기로 전송한 후, 상기 질문들에 대하여 사용자에 의해 입력된 답변들을 단 말기로부터 수신받아 사용자 문서를 생성하는 4단계; 상기 주서버에서 미리 작성된 문서 폼(form)에 따라 상

기 룰모델 문서와 사용자 문서 각각을 단일화하여 맞춤 데이터로 생성하되, 상기 주서버는 룰모델 문서를 배경(background)에 배치한 후, 상기 룰모델 문서 상부 레이어(layer)상에 사용자 문서를 위치시키는 문서 폼(form)에 의하여 상기 룰모델 문서 위에 사용자 문서가 겹쳐져 단일화하여 맞춤 데이터를 생성하는 5단계; 상기 주서버가 맞춤 데이터를 다양한 형식의 전자 파일로 변환하여 단말기로 전송함으로써, 사용자로 하여금 기존 기사에 사용자 스스로 작성한 문서를 더하여 만들어진 맞춤 데이터를 제공받는 6단계; 로 이루어져, 사용자가 관심 있어 하는 성공한 사례에 대한 기사 내용에 사용자 스스로 입력한 내용을 동시에 표현할 수 있도록 하는 것을 특징으로 하는 사용자별 맞춤 기사 제공 방법을 제공한다.

[0009] 또한, 상기 1단계는, 상기 단말기로부터 사용자가 관심 있어 하는 기사의 주제에 대한 검색 키워드를 상기 주서버로 제공하는 것으로 이루어지며; 상기 2단계는, 상기 주서버가 상기 검색 키워드에 근거하여 데이터 서버로부터 연관성을 가지는 하나 이상의 기사를 선정하여 추출하는 것으로 이루어지며; 상기 3단계는, 상기 선정된 하나 이상의 기사를 주서버가 단말기로 전송한 후, 주서버가 단말기에서 사용자에게 의해 선택된 하나의 기사를 룰모델 문서로 선정하는 것을 특징으로 하는 사용자별 맞춤 기사 제공 방법을 제공한다.

[0010] 또한, 상기 1단계는, 상기 주서버가 상기 단말기로부터 URL로 표시되는 웹 사이트 주소(web site address)를 수신하는 것으로 이루어지며; 상기 2단계는, 상기 주서버가 단말기로부터 수신된 웹 사이트 주소에 접속하여 해당 웹 페이지에 포함된 기사를 추출하는 것으로 이루어지며; 상기 3단계는, 상기 주서버가 상기 추출된 기사를 단말기로 전송한 후, 주서버가 단말기로부터 사용자에게 의해 사용 여부를 전송받고, 주서버가 사용 승인된 해당 기사를 룰모델 문서로 선정하는 것을 특징으로 하는 사용자별 맞춤 기사 제공 방법을 제공한다.

[0011] 한편, 상기 4단계는, 상기 주서버가 단말기로부터 사용자에게 의해 입력되는 사진 데이터와 제목을 더 포함하여 전송받는 것으로 이루어지며; 상기 4단계와 5단계 사이에는, 상기 주서버가 상기 3단계에서의 룰모델 문서에 포함된 사진과 제목 각각을 상기 4단계에서의 사용자에게 의해 입력된 사진 데이터와 제목으로 수정하는 단계가 더 포함되며; 상기 6단계는, 상기 주서버가 맞춤 데이터를 다양한 문서 파일로 변환하여 단말기로 전송한 후, 단말기가 상기 맞춤 데이터로부터 룰모델 문서 및 사용자 문서 각각을 단말기에 포함된 출력장치를 이용하여 종이매체에 인쇄하되, 상기 룰모델 문서는 통상의 종이매체를 이용하고 상기 사용자 문서는 배면이 접착층으로 마련되는 스티커(sticker)용 종이매체를 이용하는 것으로 이루어져; 상기 인쇄된 룰문서 상부 레이어(layer)상에 사용자 문서의 문단들을 접착시킬 수 있도록 하여 사용자가 관심 있어 하는 기사 내용에 사용자 스스로 입력한 내용을 임의로 덧붙여 문서를 단일화할 수 있는 사용자 맞춤 데이터를 제공하는 것을 특징으로 하는 사용자별 맞춤 기사 제공 방법을 제공한다.

[0012] 삭제

[0013] 그리고 상기 4단계는, 상기 주서버가 단말기로부터 사용자에게 의해 입력되는 사진 데이터와 제목을 더 포함하여 전송받는 것으로 이루어지며; 상기 4단계와 5단계 사이에는, 상기 주서버가 상기 3단계에서의 룰모델 문서에 포함된 사진과 제목 각각을 상기 4단계에서의 사용자에게 의해 입력된 사진 데이터와 제목으로 수정하는 단계가 더 포함되며; 상기 6단계는, 상기 3단계에서의 룰모델 문서, 4단계에서의 사용자 문서, 4단계 이후의 수정된 룰모델 문서, 5단계에서의 맞춤 데이터 각각을 이미지 데이터로 변환하고, 주서버가 상기 이미지 데이터들을 미리 정해진 동영상의 흐름에 관한 스토리보드 내용대로 편집하여 동영상 형태의 맞춤 데이터로 생성하되, 상기 동영상은 오디오 데이터와 애니메이션 효과를 더 포함한 동영상의 맞춤 데이터를 생성하고, 상기 주서버가 상기 동영상의 맞춤 데이터를 단말기에서 실시간 재생하거나 내려받기(download)가 가능하도록 전송하는 것으로 이루어지며; 상기 6단계 이후에는, 상기 단말기가 주서버로부터 전송받은 상기 동영상의 맞춤 데이터를 모니터로 디스플레이하거나 기록매체에 저장하는 7단계가 더 포함되며, 사용자가 선택한 기사의 내용을 사용자의 의도대로 그 내용을 변화시키는 일련의 과정을 영상화할 수 있는 동영상 형태의 맞춤 데이터를 제공하는 것을 특징으로 하는 사용자별 맞춤 기사 제공 방법을 제공한다.

[0014] 또한, 상기 주서버는, 메일서버(mail server)를 더 포함하고, 상기 7단계 이후, 상기 주서버가 단말기의 요청에 따라, 상기 동영상의 맞춤 데이터를 단말기가 지정하는 메일주소로 전송하는 8단계가 더 포함되며; 사용자 요청에 의해 맞춤 동영상을 메일로 전송할 수 있도록 한 것을 특징으로 하는 사용자별 맞춤 기사 제공 방법을 제공한다.

[0015] 또한, 상기 단말기로는 데이터 통신이 가능한 PDA 또는 스마트폰이 선택되며 맞춤 데이터를 PDA 또는 스마트폰에서 재생할 수 있도록 하는 것을 특징으로 하는 사용자별 맞춤 기사 제공 방법을 제공한다.

발명의 효과

- [0016] 본 발명에 따른 사용자별 맞춤 기사 제공 방법은, 학생과 같은 목표설정이 필요한 사용자를 대상으로 하여, 이러한 사용자가 선정한 롤모델이 되는 인물 또는 기업 사례를 신문기사에서 선택하고, 이를 유형화(분류)하며 상기 기사를단계별로 동기유발에 필요한 문단 요소로 분석함으로써 사용자 자신이 계획하고 있는 실천 행동에 대하여 서로 유기적으로 연결하는 과정을 실현하게 할 수 있는 장점이 있다.
- [0017] 본 발명에 따른 사용자별 맞춤 기사 제공 방법은 사용자에게 문서 형태의 맞춤 데이터, 동영상 형태의 맞춤 데이터를 별도로 제공할 수 있어 사용자에 의해 다양한 활용을 가능하게 하는 이점이 있다.

도면의 간단한 설명

- [0018] 도 1은 본 발명에 따른 장치를 보여주는 장치 구성도.
- 도 2는 본 발명에 따른 사용자별 맞춤 기사 제공 방법에 대한 흐름도.
- 도 3은 본 발명에 따른 사용자별 맞춤 기사 제공 방법에 대한 서로 다른 두 가지 실시예를 보여주는 흐름도.
- 도 4는 본 발명에 따라 선택된 일 롤모델 문서의 예시를 보여주는 화면 구성도.
- 도 5는 본 발명에 따라 구문화된 사용자의 답변에 대한 문서의 예시를 보여주는 화면 구성도.
- 도 6은 본 발명에 따라 선택된 일 롤모델 문서 및 사용자의 답변에 대한 문서 각각을 보여주는 화면 구성도.
- 도 7은 본 발명에 따라 생성된 맞춤 데이터를 문서화한 것을 보여주는 화면 구성도.
- 도 8과 도 9는 본 발명에 따른 사용자별 맞춤 기사 제공 방법에 대한 서로 다른 실시예를 보여주는 흐름도.
- 도 10은 본 발명에 따라 선택된 일 롤모델 문서를 사용자의 제목과 사진으로 수정하는 과정을 보여주는 화면 구성도.
- 도 11은 본 발명에 따라 단말기로부터 사용자에 의해 입력되는 문단화된 텍스트의 일 실시예를 보여주는 화면 구성도.
- 도 12와 도 13은 본 발명에 따라 인쇄된 롤모델 문서상에 스티커용 사용자 문서를 덧붙이는 과정을 보여주는 구성도.
- 도 14는 본 발명에 따라 인쇄된 맞춤 데이터를 사용자에 의해 사용되고 있는 상태의 실시예를 보여주는 사용 상태도.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0019] 본 발명은 사용자별 맞춤 기사 제공 방법에 관한 것으로서, 사용자가 관심 있는 성공사례의 기사 내용을 이용하여 자기설계를 위한 계획수립이 가능하도록 맞춤 데이터를 제공할 수 있다. 특히 본 발명에 따른 사용자별 맞춤 기사 제공 방법은, 학생과 같은 사용자를 대상으로 사용자가 선정한 롤모델이 되는 인물 또는 기업 사례를 신문기사에서 선택하고, 이를 유형화(분류)하며 상기 기사를 단계별로 동기유발에 필요한 문단 요소로 분석함으로써 사용자 자신이 계획하고 있는 실천 행동에 대하여 서로 유기적으로 연결하는 과정을 실현하게 할 수 있는 장점이 있다.
- [0020] 먼저, 첨부된 도면을 살펴보면 도 1은 본 발명에 따른 장치를 보여주는 장치 구성도이고, 도 2는 본 발명에 따른 사용자별 맞춤 기사 제공 방법에 대한 흐름도, 도 3은 본 발명에 따른 사용자별 맞춤 기사 제공 방법에 대한 서로 다른 두 가지 실시예를 보여주는 흐름도이다.
- [0021] 또한, 도 4는 본 발명에 따라 선택된 일 롤모델 문서의 예시를 보여주는 화면 구성도이고, 도 5는 본 발명에 따라 구문화된 사용자의 답변에 대한 문서의 예시를 보여주는 화면 구성도이고, 도 6은 본 발명에 따라 선택된 일 롤모델 문서 및 사용자의 답변에 대한 문서 각각을 보여주는 화면 구성도이고, 도 7은 본 발명에 따라 생성된 맞춤 데이터를 문서화한 것을 보여주는 화면 구성도이다.
- [0022] 한편, 도 8과 도 9는 본 발명에 따른 사용자별 맞춤 기사 제공 방법에 대한 서로 다른 실시예를 보여주는 흐름도이며, 도 10은 본 발명에 따라 선택된 일 롤모델 문서를 사용자의 제목과 사진으로 수정하는 과정을 보여주는 화면 구성도이고, 도 11은 본 발명에 따라 단말기로부터 사용자에 의해 입력되는 문단화된 텍스트의 일

실시예를 보여주는 화면 구성도이다.

- [0023] 그리고, 도 12와 도 13은 본 발명에 따라 인쇄된 롤모델 문서상에 스티커용 사용자 문서를 덧붙이는 과정을 보여주는 구성도이고, 도 14는 본 발명에 따라 인쇄된 맞춤 데이터를 사용자에게 의해 사용되고 있는 상태의 실시예를 보여주는 사용 상태도.
- [0024] 도 1에서와 같이, 본 발명에 따른 사용자별 맞춤 기사 제공 방법은 크게 다수의 단말기와 데이터 서버와 주서버를 포함하는 네트워크 장치에서 이루어진다. 상기 단말기는 사용자가 주서버에 접속하기 위한 것으로 출력 장치를 포함하며 인터넷과 연결되어 데이터통신이 가능한 것이면 충분하며, 이에 통상의 범용 컴퓨터를 포함하고 특히 PDA, 스마트 폰 등의 휴대 기기(모바일 디바이스) 또한 동일 범주에 포함된다 하겠다.
- [0025] 상기 단말기는 WEB에 접속 가능하여 주서버에 연결되어 주서버로부터 수신되는 데이터를 받아 사용자에게 제공하는 것이되, 단말기는 제공받은 주서버의 데이터를 모니터에 디스플레이하거나 프린터를 이용한 인쇄 등이 가능한 출력장치를 포함하거나 출력장치와 연동 가능한 것이면 충분하다.
- [0026] 상기 데이터(DB) 서버는 다양한 정보 데이터를 저장하고 있는 구성으로서, 신문, 잡지 등의 출판물 및 인터넷상의 기사(記事)를 수집하여 주제별 카테고리 따라 미리 분류하여 저장하고 있는 것이면 충분하다. 특히, 상기 데이터 서버의 저장된 주제별 카테고리는, 다양한 분야별 목표달성에 대한 성공 후기를 그 내용으로 하는 것으로서 텍스트(text)와 사진을 포함하는 신문, 잡지 등의 출판물 및 인터넷상의 기사(도 4 참조)로 이루어지도록 구성한다.
- [0027] 그리고 상기 주서버는 단말기를 이용한 사용자의 요청에 따라 상기 데이터 서버의 데이터를 수집하고 이를 가공하여 사용자의 단말기로 맞춤 데이터를 제공하는 기능을 한다.
- [0028] 이에 본 발명에 따른 주서버는 도 2에서 보이는 것과 같이 아래의 처리 방법을 수행한다. 먼저 1단계(S10)로서 주서버가 단말기로부터 사용자에게 의해 입력되는 검색정보를 전송받는다. 그리고 2단계(S20)로서 상기 주서버가 단말기로부터 전송받은 검색정보를 이용하여 관련 기사를 추출한다. 이 경우 관련기사는 상기 데이터서버 또는 웹 사이트에서 추출할 수 있으며 그 구체적인 방법은 후술하기로 한다.
- [0029] 다음으로 상기 주서버가 추출된 관련 기사를 단말기로 전송한 후, 주서버가 단말기로부터 사용자의 사용 여부를 수신받아 상기 추출된 관련 기사를 롤모델 문서(role model,본보기)로 선정하는 3단계(S30)로 이행한다. 한편, 상기 1단계 내지 3단계는 다음의 두 가지 실시 예로 구체화될 수 있다.
- [0030] 일 실시예로 도 3에서 보이는 것과 같이, 1단계(S11)는 주서버가 인터넷으로 연결된 사용자 단말기로부터 검색 키워드를 수신한다. 이는 사용자가 단말기를 이용하여 주서버에게 관심 있는 키워드(주제어)를 요청하는 것이다. 상기 키워드는 예를 들어 학습, 공부방법, 입시 등에 관심이 있는 학생인 경우, 키워드는 '수능', '000대학', '영어 정복' 등과 같은 단어가 될 것이다.
- [0031] 다음으로 2단계(S21)는 주서버가 상기 '수능', '000대학', '영어 정복' 등과 같은 키워드에 근거하여 상기 데이터 서버에서 주제별(학습이나 대학 수능) 카테고리에 의해 분류된 데이터를 검색하고, 연관성을 가지는 하나 이상의 기사를 선정하여 추출한다. 이 경우 선정된 기사는 하나 이상으로 추출될 수 있다.
- [0032] 다음으로, 3단계(S31)는 주서버가 상기 2단계(S21)에서 추출된 하나 이상의 기사를 단말기로 보내고 이에 사용자로 하여금 택일을 하도록 한다. 사용자에게 의해 단말기에서 일 선택한 기사는 주서버가 이를 롤모델 문서로 선정한다. 도 4는 상기 선정된 롤모델 문서의 일 예를 보여주는 것으로 대학 입시에 대한 주제에 대한 성공기에 대한 기사의 일부를 보여주고 있다.
- [0033] 한편, 다른 실시예로서 도 3에서 보이는 같이, 1단계(S12)는 주서버가 인터넷으로 연결된 사용자 단말기로부터 URL로 표시되는 웹 사이트 주소(web site address)를 수신하는 것으로 이루어지고, 상기 2단계(S22)는 주서버가 상기 웹 사이트 주소에 접속하여 해당 웹 페이지에 포함된 기사를 추출하는 것으로 이루어지고, 상기 3단계(S32)는 주서버가 상기 추출된 기사를 사용자 단말기로 전송하여 사용 여부를 확인하고, 사용 승인된 기사를 롤모델 문서로 선정하는 것으로 이루어지도록 하여 사용자에게 의해 선정된 기사 내용을 주서버가 롤모델 문서로 선정하도록 한 것이다.
- [0034] 상술한 1단계 내지 3단계에 대한 두 가지 실시예 각각에 의해 선정된 롤모델 문서(도 4 참조)는 이후, 4단계

(S40)로서 도 11에서 보이는 것과 같이, 주서버가 미리 작성된 다수의 질문을 단말기로 송신하고 이에 대한 답변(사용자에 의해 입력된)들을 수신받아 문서화하는 사용자 문서(도 5 참조)를 생성한다. 상기 질문은 사용자의 목표에 대한 동기, 목표에 대한 선정 이유, 목표에 대한 실천 계획에 대한 내용으로 이루어진 의문형 문장으로 이루어지도록 한다. 상기의 질문은 사용자로 하여금 보다 구체적인 답변을 유도하기 위함이다.

[0035] 또한, 도 5와 같이, 상기 사용자의 답변들을 수신받아 문서화한 사용자 문서는 상기의 서로 다른 질문들에 대한 각각의 답변들을 구분된 문단 형식으로 분리하여 문서화를 구성한다. 이는 사용자 스스로 설정한 목표에 대하여 문답하도록 하여, 사용자가 선택한 상기 룰모델 문서에 대응되는 사용자 문서를 생성할 수 있도록 한 것이다.

[0036] 상기와 같은 문답의 구조는, 룰모델 문서에 나타난 '성공'에 대한 기사(글)에 순차적 단계와 과정이 나타나 있으므로 타인의 성공 줄거리를 단계별로 유형화하고 이에 성공에 관한 주요 내용을 추출하고자 한 것이다. 룰모델이 되는 인물 또는 기업 사례를 기사에서 선정해 유형화(분류)하고 각 단계별 동기유발 요소를 추출(분석)해 유기적으로 결합시키는 과정을 구조화함으로써 사용자가 룰모델 문서의 순차적 단계에 대하여 사용자의 글(답변)을 대응 기술하여 성공 후기에 관한 간접 체험으로 연결되도록 한 것이다.

[0037] 5단계(S50)는 상기 주서버에서 미리 작성된 문서 폼(form)에 따라 상기 룰모델 문서와 사용자 문서 각각을 단일화하여 맞춤 데이터로 생성한다. 상기 5단계는 도 6에서 보이는 상술한 3단계(S31,S32)에서 선정된 룰모델 문서 및 4단계(S40)에서 생성된 사용자 문서 각각을 통합하는 과정이다. 도 7에서 보이는 것과 같이, 주서버는 상기 룰모델 문서 및 사용자 문서 각각을 미리 작성된 문서 폼(form)를 이용하여 단일화하여 맞춤 데이터를 생성한다.

[0038] 상기 문서 폼은 다양한 편집 구조를 가질 수 있으나, 도 7에서 보이는 것과 같이 룰모델 문서가 배경(background)에 배치되고 상기 룰모델 문서의 상부 레이어(layer)상에 사용자 문서가 위치하도록 하여, 룰모델 문서 위에 사용자 문서가 겹쳐 구성된 단일의 문서를 생성한다. 이러한 문서 폼에 의한 맞춤 데이터는 룰모델 문서와 사용자 문서 각각을 하나의 문서상에 같이 표현되도록 하여 사용자 문서를 부각시키는 효과를 가지도록 한 것이다.

[0039] 이후 6단계(S60)는 상기 주서버가 5단계에서 생성한 맞춤 데이터를 다양한 형식의 전자파일로 단말기로 전송한다. 상기 다양한 전자파일이란, 그 일 예로서 맞춤 데이터를 HTML, WML, HDML, 워드 프로세스용 문서 및 PDF 중 적어도 하나의 문서 형식으로 단말기로 전송하여 단말기가 다양한 형태로 출력 가능하도록 한다. 이는 사용자로 하여금 상기 맞춤 데이터의 다양한 사용이 가능하게 한다. 상기 맞춤 데이터를 다양한 형식의 전자파일에는 상기의 문서 파일뿐만 아니라 동영상 파일 또한 가능하며 이에 대한 설명은 후술하기로 한다.

[0040] 상기 HTML은 Hyper Text Markup Language로서 웹 페이지를 표시할 수 있는 대표적인 언어의 형식이며, WML(Wireless Markup Language)과 HDML(Handheld Device Markup Language)는 이동 통신용 단말기에 적합하도록 XML 기반으로 한 언어로서 휴대폰 등에서 인터넷을 검색할 수 있는 무선 인터넷에서 사용되는 언어이다.

[0041] 상기의 생성된 맞춤 데이터를 다양한 단말기인 PC, 휴대폰, PDA 등에서 연동 될 수 있도록 하기 위함이다. 또한, 워드 프로세스용 문서나, 어도비 시스템즈사에서 개발한 PDF(Portable Document Format)으로 문서 형식을 가능하도록 하여 인쇄 등을 통한 활용이 가능하도록 하는 것이 바람직하다.

[0042] 또한, 주서버는 상술한 6단계(S60)에서의 맞춤 데이터를 PDF 또는 JPG(jpeg; Joint Photographic Experts Group, 이미지 파일 형식)의 문서 형식으로 이루어지도록 할 수도 있다. PDF 또는 JPG 문서는 사용자가 프린터와 같은 단말기의 출력장치를 이용하여 인쇄할 수 있으며, 이 경우 도 14과 같이 사용자는 인쇄된 맞춤 데이터를 주거하는 벽체에 바를 수 있도록 벽지(wallpaper) 형태에 사용 가능하며 이를 위하여 주서버는 상기 맞춤 데이터를 다양한 크기의 해상도를 제공하도록 함이 바람직하다.

[0043] 또한, 상기 PDF 또는 JPG 문서는 뒷면에 접착층이 구비되는 스티커(sticker)용 인쇄 용지를 사용하는 경우, 도 7에서 보이는 최종 결과물인 맞춤 데이터의 다양한 크기를 위하여 주서버는 다양한 크기의 해상도를 가지는 맞춤 데이터를 제공할 수도 있다. 이에, 본 발명은 주서버가 제공하는 맞춤 데이터를 사용자의 관심 기사 및 관심 기사에 대한 유사 주제로 사용자가 작성한 문서 각각을 단일화한 문서(사용자 맞춤 데이터)를 제공할 수 있다.

[0044] 한편, 본 발명에 따른 사용자별 맞춤 기사 제공 방법은 도 8과 도 9 각각에서와 같이, 전술한 4단계 내지 6단계를 더욱 구체화는 서로 다른 실시예 또한 제공한다. 먼저, 도 8에서 보이는 것과 같이, 상술한 1 내지 3단

계 이후 4단계(S41)는 상기 주서버가 단말기로부터 사용자에게 의해 입력되는 사진 데이터와 제목을 더 포함하여 전송받는 것으로 이루어진다. 즉, 주서버는 사용자의 단말기로부터 사용자의 사진 데이터와, 제목 및 주서버가 제공한 질문에 대한 답변을 수신받는다.

- [0045] 도 11과 전술한 것과 같이 미리 작성된 다수의 질문을 단말기로 송신하고, 이에 대한 사용자의 답변들을 수신받음에 있어 상기 질문들은 사용자의 목표에 대한 동기, 목표에 대한 선정 이유, 목표에 대한 실천 계획에 대한 내용을 포함하는 의문형 문장으로 이루어지도록 하여, 이에 대응하는 구체적인 답변을 유도할 수 있도록 하는 것이 바람직하다.
- [0046] 상기 4단계 이후, 도 10에서 보이는 것과 같이, 상기 주서버가 상기 3단계에서의 롤모델 문서에 포함된 사진과 제목 각각을 상기 4단계에서의 사용자에게 의해 입력된 사진 데이터와 제목으로 수정하는 단계가 더 포함된다. 이 단계(S45)는 상기 4단계와 5단계 사이에 위치하도록 한다.
- [0047] 상기 수신된 사진 데이터는 3단계에서 선정된 롤모델 문서(도 4)가 포함하고 있는 기사 속의 이미지(인물 사진 등)에 대응하여 자신의 이미지(자신의 얼굴 등)로 대신 사용할 수 있다. 그리고 상기 제목에 대한 데이터는 3단계에서 선정된 롤모델 문서에서 표시되는 기사의 제목을 사용자가 원하는 제목으로 대처하기 위한 것이면 충분하다.
- [0048] 이후 5단계(S50)는 전술한 것과 같이, 주서버가 롤모델 문서를 배경에 배치한 후, 상기 롤모델 문서 상부 레이어상에 사용자 문서를 위치시키는 문서 폼에의하여 상기 롤모델 문서 위에 사용자 문서가 겹쳐져 단일화하여 맞춤 데이터를 생성한다.
- [0049] 이후, 6단계(S61)는 단말기가 상기 주서버가 맞춤 데이터를 다양한 문서 파일로 변환하여 단말기로 전송한 후, 단말기가 상기 맞춤 데이터로부터 롤모델 문서 및 사용자 문서 각각으로 단말기에 포함된 출력장치를 이용하여 종이매체에 인쇄한다. 상기 출력되는 형태로는 롤모델 문서는 통상의 종이매체를 이용하고 상기 사용자 문서는 배면이 접착층으로 마련되는 스티커(sticker)용 종이매체를 이용하도록 하는 것이 바람직하다.
- [0050] 이는 도 12과 도 13에서와 같이 상기 인쇄된 롤문서의 상부 레이어(layer)상에 스티커용으로 인쇄된 사용자 문서의 문단들을 접착시켜 구성할 수 있다. 즉 사용자로 하여금 더 쉽게 인쇄된 사용자 문서를 통상의 스티커로 구성하여 제공함으로써 종이에 인쇄된 롤모델 문서상에 자유롭게 붙일 수 있도록 한 것이다.
- [0051] 한편 인쇄된 롤모델 문서상에 사용자 문서를 붙이는 형태는 자유로우나, 롤모델 문서 즉 해당 성공 후기(스토리)에 관한 기사 내용에 있어서 그 글의 구조(흐름)를 참고하여 이에 대응되는 자리(문단)에 각각의 사용자 문서의 각 문단(구분되어 인쇄된 스티커)들을 부착하는 것이 효과적이다.
- [0052] 이는 롤모델 문서의 '성공'에 대한 기사(글)에서 보여지는 순차적 단계와 과정이 통상 서로 분리된 문단의 형식으로 구분되므로, 이러한 시각적 구분(문단)을 이용하여 타인의 성공 줄거리를 단계별로 유형화하고 이에 대응하여 사용자 문서의 문단 각각을 대응시키도록 한 것이다. 따라서 본 발명에 의해 제공되는 맞춤 데이터는 롤모델 문서의 순차적 단계에 사용자 문서가 대신 기술됨으로써 사용자로 하여금 성공의 간접 체험으로 연결되도록 한 것이다.
- [0053] 이에 도 14에서 보이는 것과 같이, 롤모델 문서와 사용자 문서가 일원화된 문서 형태는 롤모델 문서가 배경(background)에 배치되고 상기 맞춤 데이터의 상부 레이어(layer) 상부에 사용자 문서가 위치하도록 하여, 맞춤 데이터 위에 사용자 문서가 겹쳐져 단일의 문서로 이루어지도록 하여, 롤모델 문서와 사용자 문서 각각을 하나의 문서상에 같이 표현되도록 하여 사용자 문서(문단)를 부각시키는 효과를 가지도록 한 것이다.
- [0054] 다음으로, 전술한 4단계 내지 6단계를 더욱 구체화는 또 다른 실시예에 대하여 살펴보면, 도 9에서 보이는 것과 같이, 상술한 1 내지 3단계 이후 4단계(S41)는 상기 주서버가 단말기로부터 사용자에게 의해 입력되는 사진 데이터와 제목을 더 포함하여 전송받는 것으로 이루어진다. 즉, 주서버는 사용자의 단말기로부터 사용자의 사진 데이터와, 제목 및 주서버가 제공한 질문에 대한 답변을 수신받는다.
- [0055] 도 11과 전술한 것과 같이 미리 작성된 다수의 질문을 단말기로 송신하고, 이에 대한 사용자의 답변들을 수신받음에 있어 상기 질문들은 사용자의 목표에 대한 동기, 목표에 대한 선정 이유, 목표에 대한 실천 계획에 대한 내용을 포함하는 의문형 문장으로 이루어지도록 하여, 이에 대응하는 구체적인 답변을 유도할 수 있도록 하는 것이 바람직하다.
- [0056] 상기 4단계 이후, 도 10에서 보이는 것과 같이, 상기 주서버가 상기 3단계에서의 롤모델 문서에 포함된 사진

과 제목 각각을 상기 4단계에서의 사용자에게 의해 입력된 사진 데이터와 제목으로 수정하는 단계가 더 포함된다. 이 단계(S45)는 상기 4단계와 5단계 사이에 위치하도록 한다.

- [0057] 상기 수신된 사진 데이터는 3단계에서 선정된 롤모델 문서(도 4)가 포함하고 있는 기사 속의 이미지(인물 사진 등)에 대응하여 자신의 이미지(자신의 얼굴 등)로 대신 사용할 수 있다. 그리고 상기 제목에 대한 데이터는 3단계에서 선정된 롤모델 문서에서 표시되는 기사의 제목을 사용자가 원하는 제목으로 대처하기 위한 것이면 충분하다.
- [0058] 이후 5단계(S50)는 전술한 것과 같이, 주서버가 롤모델 문서를 배경에 배치한 후, 상기 롤모델 문서 상부 레이어상에 사용자 문서를 위치시키는 문서 폼에 의하여 상기 롤모델 문서 위에 사용자 문서가 겹쳐져 단일화하여 맞춤 데이터를 생성한다.
- [0059] 이후, 6단계(S62)는 상기 3단계에서의 롤모델 문서, 4단계에서의 사용자 문서, 4단계 이후의 수정된 롤모델 문서, 5단계에서의 맞춤 데이터 각각을 이미지 데이터로 변환한다. 이는 동영상을 만드는 과정에서 각각의 프레임으로 구성할 수 있도록 전처리하는 것이다. 그리고 주서버가 상기 이미지 데이터들을 미리 정해진 동영상의 흐름에 관한 스토리보드 내용대로 편집하여 동영상 형태의 맞춤 데이터로 생성하고 이를 상기 주서버가 단말기에서 실시간 재생하거나 내려받기(download)가 가능하도록 전송한다. 특히 상기 동영상은 오디오 데이터와 애니메이션 효과를 더 포함하도록 한다.
- [0060] 상기 동영상의 흐름에 관한 스토리보드(Storyboard)라 함은 그 일 예로서 도 10 내지 도 14에서 보여지는 화면 각각을 연속적으로 재생되도록 하는 형태로 만들어질 수 있다. 상기 스토리보드는 최종 생성될 동영상 형태의 맞춤 데이터 내용에 등장하는 여러 객체 중 선택 가능한 객체의 이미지를 비워둔 상태의 미완성 영상물을 지칭하는 것이다.
- [0061] 즉 스토리보드는 상기 6단계에서 생성되는 이미지 데이터를 추가하고 편집함으로써 동영상을 개별 사용자에게 대한 데이터(객체)가 포함되어 최종 맞춤 데이터로 완성될 수 있도록 한 것이다. 따라서, 본 발명은 상기 동영상 기반이 되는 영상의 흐름을 가지는 구조를 '스토리보드'라 칭하는 것이다.
- [0062] 이러한 스토리보드는 동영상의 재생에 있어서 어느 시점에서 어느 정도의 시간 동안 어떤 객체를 나타나게 할 것인지를 지정하고 있는 것이며, 상기 동영상은 멀티미디어 즉 오디오 데이터와 애니메이션 효과를 더 포함한 맞춤 동영상을 생성하도록 함이 바람직하다.
- [0063] 그리고 6단계(S62)는 주서버가 상기 생성된 동영상의 맞춤 데이터를 단말기에서 실시간 재생하거나 내려받기(download)가 가능하도록 상기 동영상의 맞춤 데이터를 가공하는데, 이러한 가공은 통상의 동영상 전자파일에 있어서 컨테이너 변환이나 적절한 해상도의 변경, 동영상의 압축 코덱의 선정과 같은 것으로 공지된 동영상 처리 기술이 사용되면 충분하다.
- [0064] 그리고 상기 6단계(S62) 다음으로, 단말기는 주서버로부터 전송받은 상기 동영상의 맞춤 데이터를 해당 단말기의 모니터로 디스플레이하거나 하드디스크 또는 USB 메모리 등과 같은 저장 기록매체에 저장하는 7단계(S70)로 이행한다. 상기 단말기는 범용 컴퓨터뿐 아니라 데이터 통신이 가능한 PDA, 스마트 폰 등의 휴대 기기로 이루어져 제공되는 사용자가 맞춤 데이터를 휴대 기기에서 재생할 수 있도록 하는 것이 바람직하다.
- [0065] 한편, 상기 7단계(S70)는 이후 추가적으로 주서버가 단말기의 요청에 따라, 상기 동영상의 맞춤 데이터를 단말기가 지정하는 메일주소로 전송할 수 있도록 한다. 이는 주서버로 하여금 사용자 요청에 의해 사용자 맞춤 동영상을 메일로 전송할 수 있도록 하여 영상편지와 같은 서비스 형태를 제공할 수 있도록 한다. 이 경우 상기 주서버는 통상의 메일서버(mail server)를 더 포함하도록 하면 충분하다.
- [0066] 상기에서는 본 발명에 따른 바람직한 실시예를 위주로 상술하였으나, 본 발명의 기술적 사상은 이에 한정되는 것은 아니며 본 발명의 각 구성요소는 동일한 목적 및 효과의 달성을 위하여 본 발명의 기술적 범위 내에서 변경 또는 수정될 수 있을 것이다.

부호의 설명

- [0067] S10, S11, S12 : 1단계
- S20, S21, S22 : 2단계

S30, S31, S32 : 3단계

S40, S41 : 4단계

S50 : 5단계

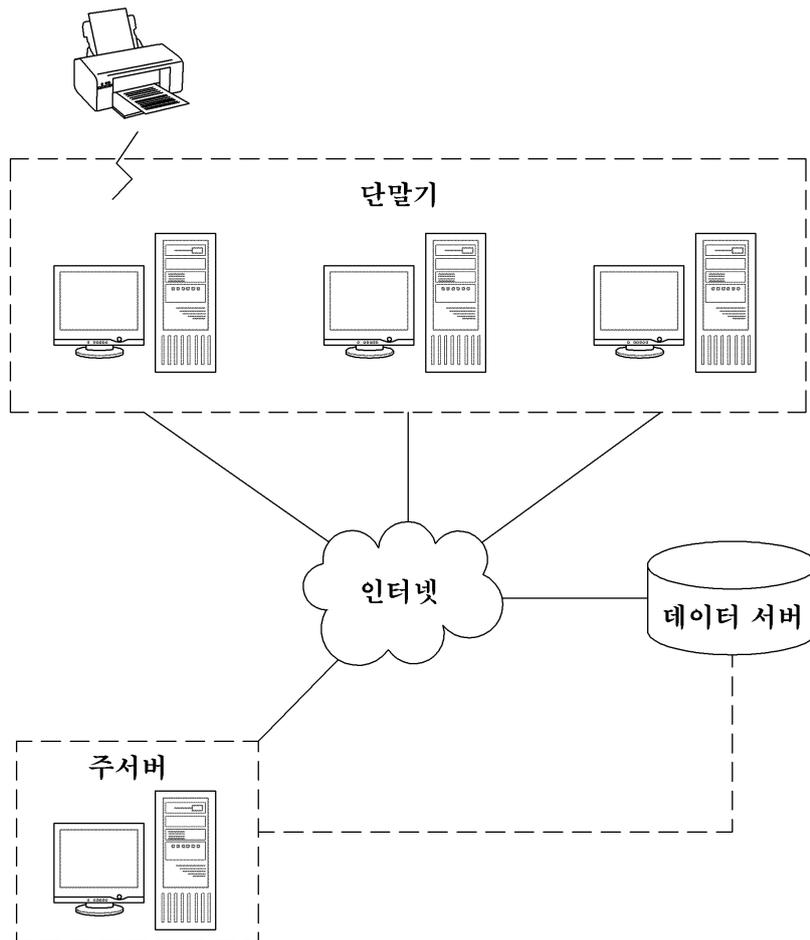
S60, S61, S62 : 6단계

S70 : 7단계

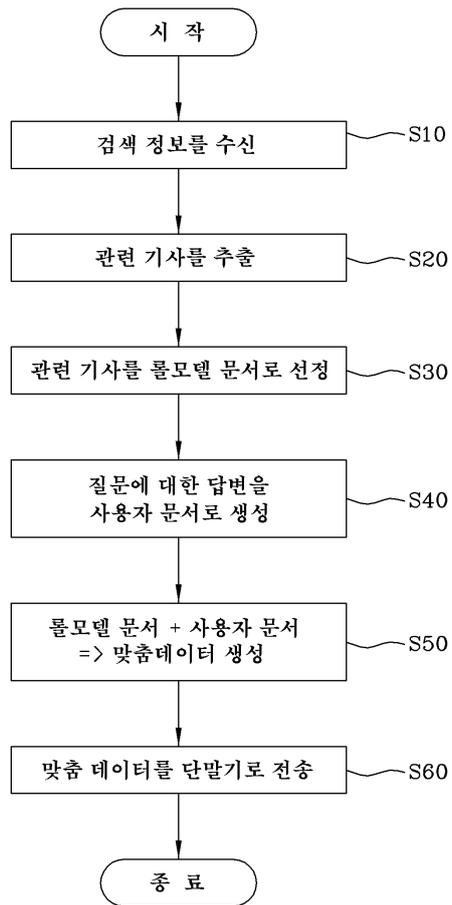
S80 : 8단계

도면

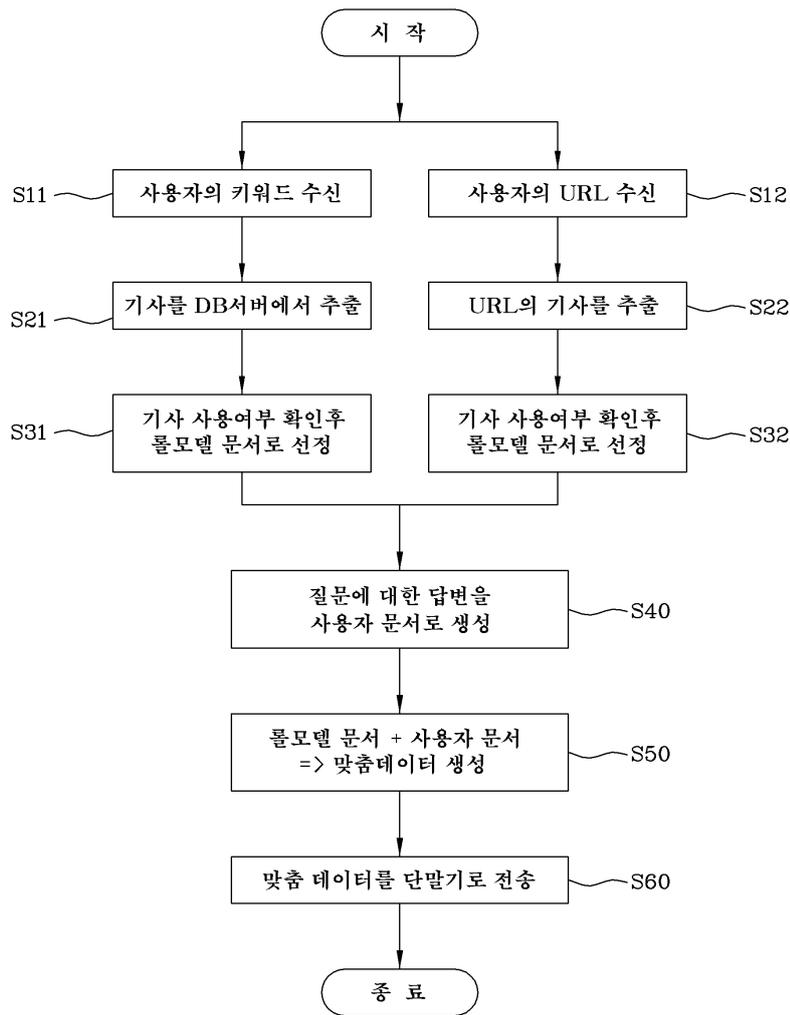
도면1



도면2

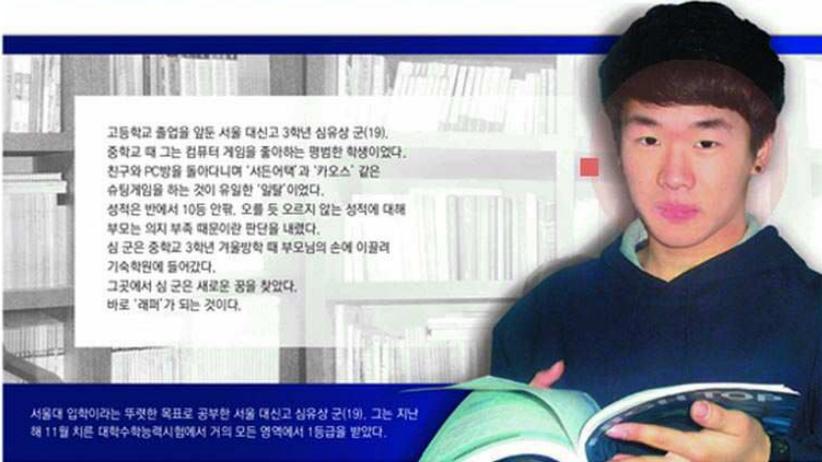


도면3



도면4

“신문은 나의 ‘사고력 과외 선생님’ 정독하다보니 읽기-이해력이 쑥쑥”



고등학교 졸업을 앞둔 서울 대신고 3학년 심유성 군(19). 중학교 때 그는 컴퓨터 게임을 좋아하는 명범한 학생이었다. 친구와 PC방을 돌다다하며 ‘서든어택’과 ‘카오스’ 같은 슈팅게임을 하는 것이 유일한 ‘일탈’이었다. 성적은 반에서 10등 안팎. 오를 듯 오르지 않는 성적에 대해 부모는 외지 부족 때문이란 판단을 내렸다. 심 군은 중학교 3학년 겨울방학 때 부모님의 손에 이끌려 가속학원에 들어갔다. 그곳에서 심 군은 새로운 꿈을 찾았다. 바로 ‘레퍼’가 되는 것이다.

서울대 입학이라는 뚜렷한 목표로 공부한 서울 대신고 심유성 군(19). 그는 지난 해 11월 치른 대학수학능력시험에서 거의 모든 영역에서 1등급을 받았다.

※ ‘우리학교 공부스타’의 주인공을 찾습니다. 중하위권에 머물다가 자신만의 학습 노하우를 통해 상위권으로 도약한 학생들을 추천해 주십시오. 연락처 동아일보 교육법인 ㈜동아이지매뉴. 02-362-5108

우리학교 공부스타

“어느 날 정신을 먹고 운동장에 있는데 어떤 애가 땀을 흘릴거리면서 지나가는 거예요. 너무 멋있었어요. 달려가서 어떤 노래냐고 물었어요. 이후 그 애랑 친해져 힙합에 관심을 갖게 됐어요.”
 놀이거리가 없는 가속학원. 그 친구와 함께 쉬는 시간마다 랩 가사를 직접 만들어 부르는 게 유일한 낙이었다. 처음엔 생각나는 대로 가사를 떠올려 공책에 적었지만, 조만간 리듬(음조) 비슷한 글자과 운율이 지 맞추는 수준이 됐다. 만은 가사를 친구와 서로 보여주며 칭찬해주고 흥얼거렸다.
 고등학교에 올라와 심 군은 힙합에 본격적으로 빠졌다. 뿐만 나면 아어본을 잡고 음악을 들었다. 고등학교 2학년 때 심 군은 학교 축제를 통해 열리는 콘테스트에 참가하기로 결심했다. 타블로(미국 스탠퍼드대 출신의 힙합가수) 같은 레퍼가 되는 것이 목표였던 그는 친구 3명과 의기투합하여 축제 한 달 전부터 집 근처 노래방에 모여 연습을 했다.
 심 군에게 공부란 시험 2~3일 전 ‘벼락치기’가 전부였다. 성적은 늘 반에서 10등 안팎. ‘공부를 많이 하지 않았는데 이 정도 성적이면 문제없다’는 생각마저 들었다.
 심 군의 인생에 전환점이 찾아온 것은 고등학교 2학년 겨울방학 때. 친척 형 누나들이 줄줄이 명문대에 입학했다는 소식이 부담으로 다가왔다. 일단 공부를 하기로 결심했지만, 뚜렷한 목표가 없는 공부는 쉽지 않았다. 무엇을 어떻게 공부해야 할지 몰랐다. ‘내가 왜 이렇게 힘들게 공부를 해야 하지?’란 자문만 거듭했다. 그러던 어느 날, 심 군은 답답한 마음에 친구와 함께 서울대에 가보기로 했다. 왜 주변의 친구들이 그 토목 서울대에 진학하고자 힘들게 노력하는지 궁금했던 심 군은 재능으로 그 이유를 직접 확인하고 싶었다. **진이 잇!** 서울 사대부(구에서 25인구)에 잇! 서울대까지 도전했 거였다. 이후 3시에 출발한 심 군은

도면5

- 컴퓨터 오락을 매우 즐겁
친구들과 어울려 놀기 좋아함
공부는 하지만 최선을 다하지는 않음

- 사촌형과 누나가 명문대학 간다는 소식.
나도 명문 대학에 가야겠다고 생각함.

- 컴퓨터 게임이나 공부냐.
나는 게이머가 될 수 있다.
공부 잘해서 많은 돈을 벌고 싶은 마음도 있다.

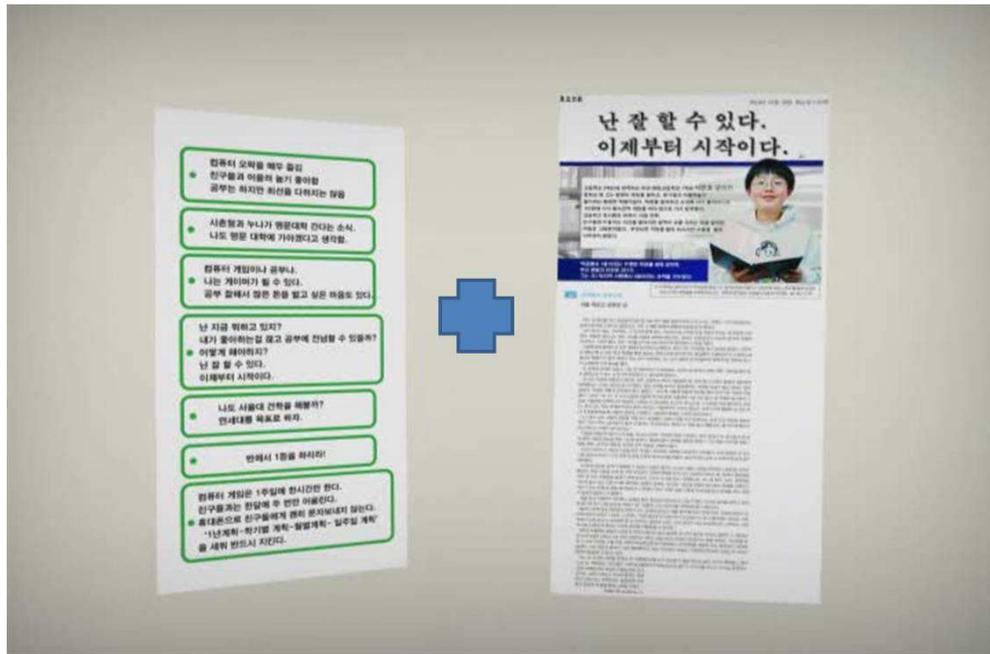
- 난 지금 뭐하고 있지?
내가 좋아하는걸 끊고 공부에 전념할 수 있을까?
어떻게 해야하지?
난 잘 할 수 있다.
이제부터 시작이다.

- 나도 서울대 견학을 해볼까?
연세대를 목표로 하자.

- 반에서 1등을 하리라!

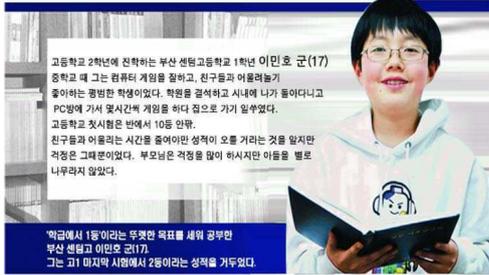
- 컴퓨터 게임은 1주일에 한시간만 한다.
친구들과는 한달에 두 번만 어울린다.
휴대폰으로 친구들에게 괜히 문자보내지 않는다.
'1년계획-학기별 계획-월별계획- 일주일 계획'
을 세워 반드시 지킨다.

도면6



도면7

난 잘 할 수 있다. 이제부터 시작이다.



고등학교 2학년에 진학하는 부산 센텀고등학교 1학년 이민호 군(17)
중학교 때 그는 컴퓨터 게임을 즐기고, 친구들과 어울려 놀기
좋아하는 평범한 학생이었다. 학원을 결석하고 시내에 나가 돌아다니고
PC방에 가서 몇시간씩 게임을 하다 집으로 가기 일쑤였다.
고등학교 첫 시험은 반에서 10등 안팎.
친구들과 어울리는 시간을 줄여야만 성적이 오를 거라는 것을 알지만
걱정은 그때뿐이었다. 부모님은 걱정을 많이 하시지만 아들을 별로
나우라지 않았다.

‘학급에서 1등이라는 뚜렷한 목표를 세워 공부만
부산 센텀고 이민호 군(17)
그는 고1 마지막 시험에서 2등이라는 성적을 거두었다.

유리학교 공부스타
부산센텀고 이민호군

* 유리학교 공부스타의 주인공을 찾습니다. 중·고학년에 매달다가 자신만의 학습 노하우를 통해 성취감으로 도약한 학생들을 추천해 주십시오. 연락처: 동아일보 교육팀(02-392-5100) | 동아일보이메일: 02-392-5100

“오, 난 칭찬을 먹고 성장장에 있는데 어떤 애가 뱀을 쫓았더라면 지나가는 거예요. 너무 웃겼어요. 달리기에서 어떤 친구를 따라가면 재미있을 거예요. 친구들한테 물어봐서 어떤 애가 달리기에서 어떤 애를 따라가면 재미있을 거예요. 친구들한테 물어봐서 어떤 애가 달리기에서 어떤 애를 따라가면 재미있을 거예요.”

● 컴퓨터 오락을 매우 즐김
● 친구들과 어울려 놀기 좋아함
● 공부에 하지만 최선을 다하지는 않음

● 사춘기와 누나가 명문대학 간다는 소식.
● 나도 명문 대학에 가야겠다고 생각함.

● 컴퓨터 게임이나 공부나.
● 나는 게이머가 될 수 있다.
● 공부 할해서 많은 돈을 받고 싶은 마음도 있다.

● 난 지금 뭐하고 있지?
● 내가 좋아하는걸 하고 공부에 전념할 수 있을까?
● 어떻게 해야하지?
● 난 잘 할 수 있다.
● 이제부터 시작이다.

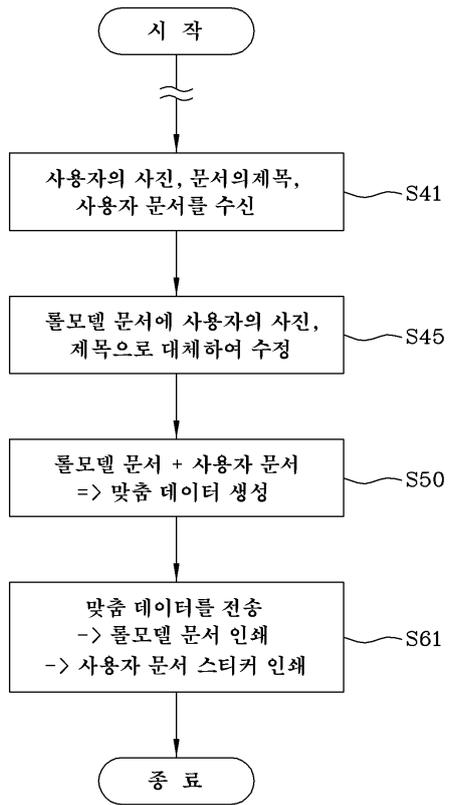
● 나도 서울대 건축을 해볼까?
● 연세대를 목표로 하자.

● 반에서 1등을 하리라!

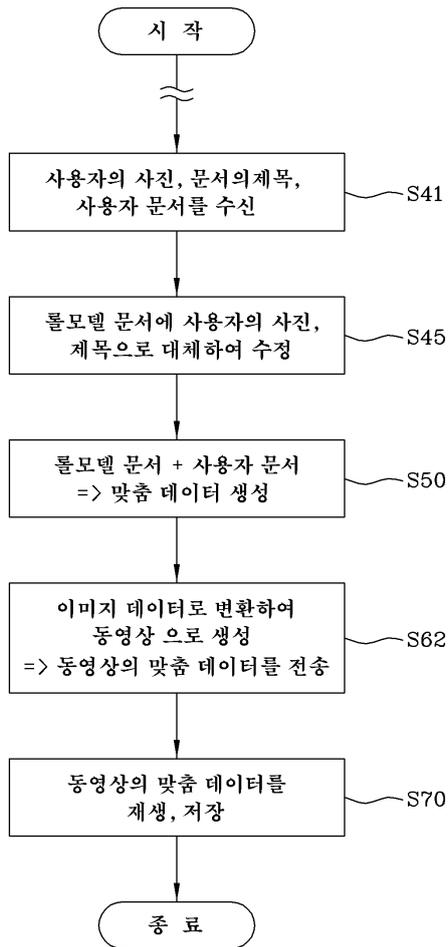
● 컴퓨터 게임은 1주일에 한시간만 한다.
● 친구들과는 주말에 두 번만 어울린다.
● 휴대폰으로 친구들에게 괜히 문자보내지 않는다.
● ‘1년계획-학기별 계획-월별계획-일주일 계획’을 세워 반드시 지킨다.

“중요 하더라도 어떤 애가 뱀을 쫓았더라면 지나가는 거예요. 너무 웃겼어요. 달리기에서 어떤 친구를 따라가면 재미있을 거예요. 친구들한테 물어봐서 어떤 애가 달리기에서 어떤 애를 따라가면 재미있을 거예요. 친구들한테 물어봐서 어떤 애가 달리기에서 어떤 애를 따라가면 재미있을 거예요.”

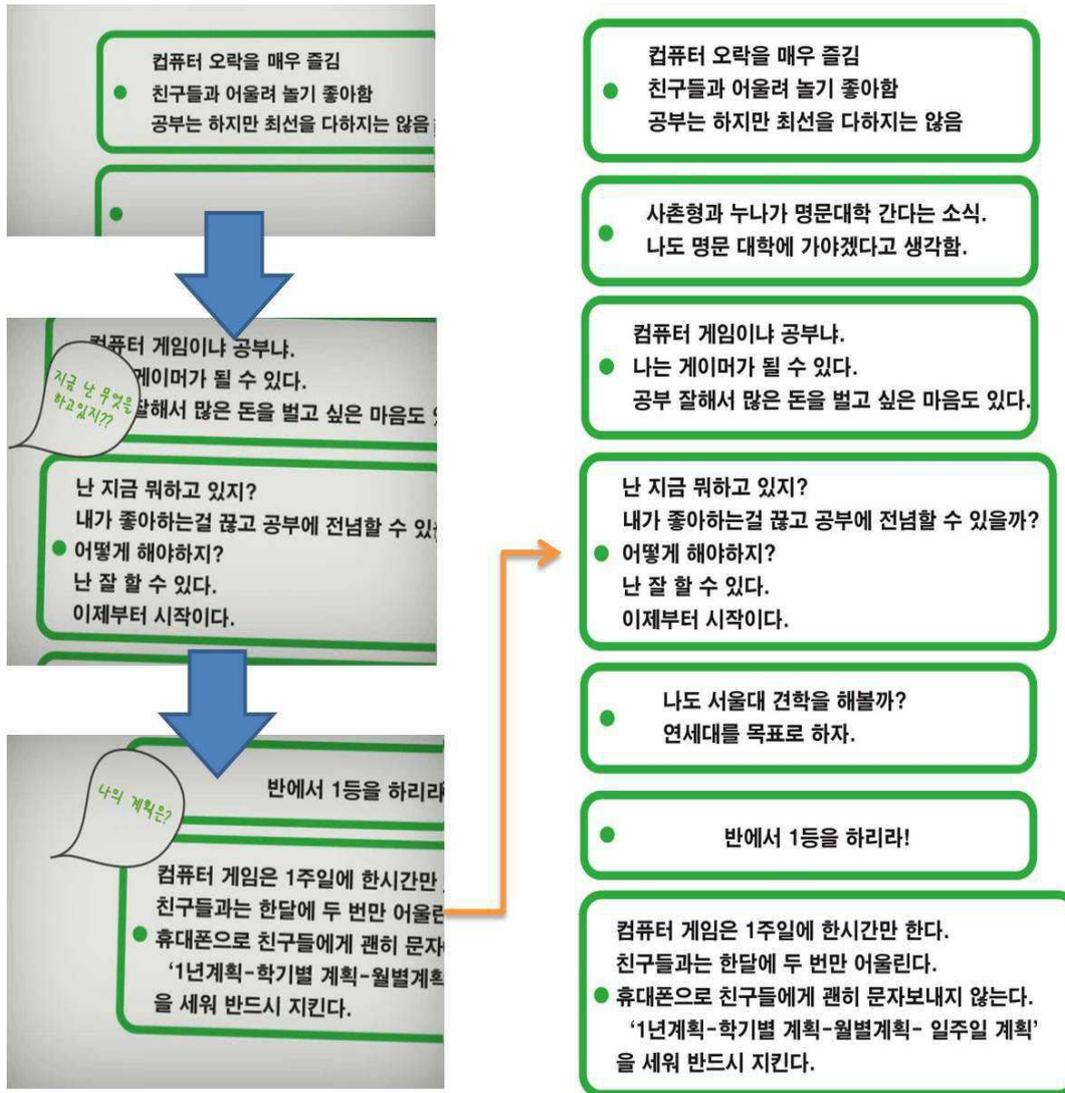
도면8



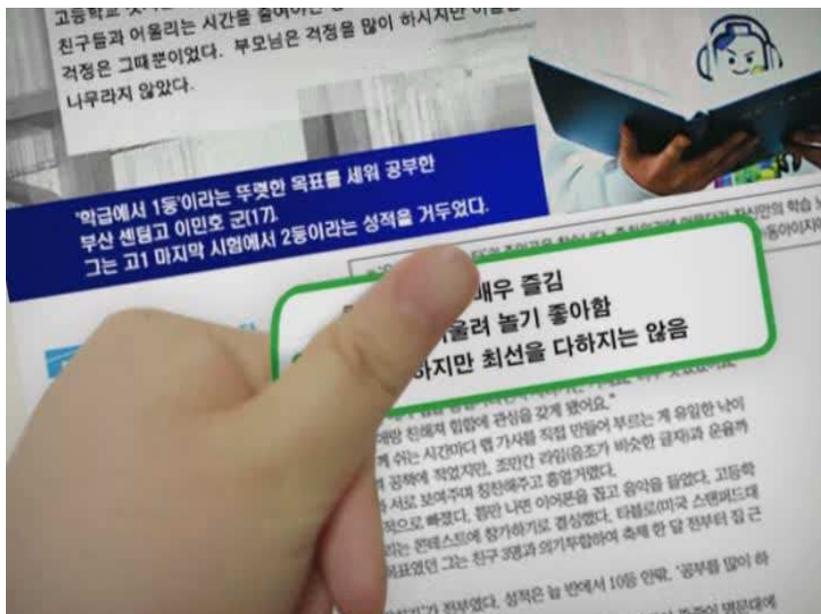
도면9



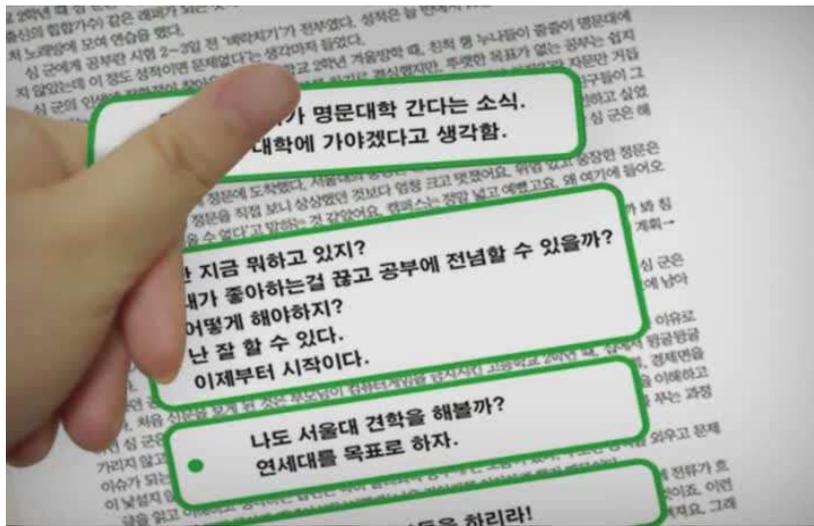
도면11



도면12



도면13



도면14

