



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2019년03월12일
 (11) 등록번호 10-1956844
 (24) 등록일자 2019년03월05일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
 G06Q 30/02 (2012.01) G06Q 10/10 (2012.01)
 G06Q 50/10 (2012.01)
 (52) CPC특허분류
 G06Q 30/0241 (2013.01)
 G06Q 10/10 (2013.01)
 (21) 출원번호 10-2017-0108017
 (22) 출원일자 2017년08월25일
 심사청구일자 2017년08월25일
 (65) 공개번호 10-2019-0022128
 (43) 공개일자 2019년03월06일
 (56) 선행기술조사문헌
 KR1020070037203 A*
 KR1020120076523 A*
 *는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
주식회사 지니웍스
 서울특별시 서초구 강남대로41길 8, 3층, 5층(서초동, 태연빌딩)
 (72) 발명자
이양
 서울특별시 서초구 반포대로 58, 104동 501호
 (74) 대리인
한양특허법인

전체 청구항 수 : 총 13 항

심사관 : 복진요

(54) 발명의 명칭 **광고 이벤트 저작 툴 제공 장치 및 그 방법**

(57) 요약

본 발명의 일 실시예는, 사용자 또는 사용자 단말기의 입력에 의해 광고 이벤트의 대상이 되는 광고 제품에 대한 정보를 설정하는 광고 제품 정보 설정부; 광고 이벤트 유형을 설정하는 광고 이벤트 유형 설정부; 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 광고 이벤트 콘텐츠 설정부; 상기 광고 이벤트의 참여자에 대한 보상 정보를 설정하는 보상 정보 설정부; 및 설정된 정보에 따라 광고 이벤트 데이터를 생성하는 광고 이벤트 데이터 생성부를 포함하는 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치를 제공한다.

대표도 - 도2



(52) CPC특허분류
G06Q 50/10 (2015.01)

명세서

청구범위

청구항 1

사용자 또는 사용자 단말기의 입력에 의해 광고 이벤트의 대상이 되는 광고 제품에 대한 정보를 설정하는 광고 제품 정보 설정부;

광고 이벤트 유형을 설정하는 광고 이벤트 유형 설정부;

광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 광고 이벤트 콘텐츠 설정부;

상기 광고 이벤트의 참여자에 대한 보상 정보를 설정하는 보상 정보 설정부;

설정된 정보에 따라 광고 이벤트 데이터를 생성하는 광고 이벤트 데이터 생성부; 및

이미 생성되어 진행중이거나 완료된 광고 이벤트들에 대한 광고 결과들을 수집하여 통계 정보를 생성하고, 상기 광고 제품의 종류, 상기 광고 이벤트 유형, 상기 광고 이벤트 콘텐츠 및 상기 보상 정보 중 하나 이상과 상기 광고 결과들 간의 상관관계를 분석하는 광고 결과 분석부

를 포함하고,

상기 광고 결과 분석부는

상기 상관관계를 이용하여 상기 광고 제품에 적합한 추천 광고 이벤트 유형, 추천 광고 이벤트 콘텐츠 및 추천 보상 정보 중에서 적어도 하나 이상을 선정하고,

상기 광고 이벤트 유형 설정부는

상기 상관관계에 기반하여 상기 광고 제품에 상응하는 적어도 하나 이상의 광고 이벤트 유형을 포함하는 추천 광고 이벤트 유형을 설정하고,

상기 광고 이벤트 콘텐츠 설정부는

상기 상관관계에 기반하여 상기 광고 제품 및 상기 추천 광고 이벤트 유형에 상응하는 적어도 하나 이상의 광고 이벤트 콘텐츠를 포함하는 추천 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하고,

상기 광고 제품에 대한 정보에 상응하는 상기 추천 광고 이벤트 콘텐츠에 포함된 텍스트, 이미지, 소리, 영상, 오브젝트 및 게임의 콘텐츠 중 적어도 하나 이상을 변경하여 광고 제품 맞춤형 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 것인, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치.

청구항 2

청구항 1에 있어서,

상기 광고 이벤트 콘텐츠 설정부는

상기 사용자에게 콘텐츠 라이브러리의 콘텐츠 목록을 제공하고, 상기 사용자가 선택한 콘텐츠를 상기 광고 이벤트 콘텐츠로 추가하는 것인, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치.

청구항 3

청구항 2에 있어서

상기 콘텐츠 라이브러리는

콘텐츠 플랫폼에 구비된 콘텐츠 플랫폼 라이브러리로부터 참조하거나 전송받은 것이고,

상기 콘텐츠 플랫폼은

콘텐츠 제작자가 제작하여 등록한 콘텐츠를 라이브러리화하여 상기 콘텐츠 플랫폼 라이브러리에 보관하고, 이용자에게 상기 등록된 콘텐츠를 설정된 이용 대가에 따라 유료 또는 무료로 제공하는 것인, 광고 이벤트 저작 툴

제공 장치.

청구항 4

청구항 1에 있어서,

상기 광고 이벤트 콘텐츠는

텍스트, 이미지, 소리, 동영상, 애니메이션 영상 및 미니 게임 중에서 하나 이상을 포함하고,

상기 광고 이벤트 콘텐츠 설정부는

상기 광고 제품 정보에 따라 상기 미니 게임의 난이도, 아이템, 배경, 캐릭터, 객체 및 목표 중에서 하나 이상을 변경하여 광고 제품 맞춤형 미니 게임을 생성하는 것인, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치.

청구항 5

삭제

청구항 6

청구항 1에 있어서,

상기 보상 정보 설정부는

상기 광고 제품에 상응하는 추천 보상 정보가 존재하는 경우에 상기 추천 보상 정보를 추천하는 것인, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치.

청구항 7

청구항 1에 있어서,

상기 광고 이벤트 유형 설정부는

상기 광고 이벤트 유형이 설정됨에 따라 상기 광고 이벤트 유형에 상응하는 광고 이벤트 저작 템플릿을 제공하는 것인, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치.

청구항 8

청구항 1에 있어서,

설정된 정보에 따른 광고 이벤트의 미리보기 화면을 제공하는 광고 이벤트 미리보기 제공부를

더 포함하는, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치.

청구항 9

광고 이벤트 저작 툴 제공 장치의 광고 이벤트 저작 툴 제공 방법에 있어서,

광고 제품 정보 설정부가, 사용자 또는 사용자 단말기의 입력에 의해 광고 이벤트의 대상이 되는 광고 제품에 대한 정보를 설정하는 단계;

광고 결과 분석부가, 이미 생성되어 진행중이거나 완료된 광고 이벤트들에 대한 광고 결과들을 수집하여 통계 정보를 생성하고, 상기 광고 제품의 종류, 광고 이벤트 유형, 광고 이벤트 콘텐츠 및 보상 정보 중 하나 이상과 상기 광고 결과들 간의 상관관계를 분석하여 상기 광고 결과들을 분석하는 단계;

광고 이벤트 유형 설정부가, 광고 이벤트 유형을 설정하는 단계;

광고 이벤트 콘텐츠 설정부가, 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 단계;

보상 정보 설정부가, 상기 광고 이벤트의 참여자에 대한 보상 정보를 설정하는 단계; 및

광고 이벤트 데이터 생성부가, 설정된 정보에 따라 광고 이벤트 데이터를 생성하는 단계를 포함하고,

상기 광고 결과들을 분석하는 단계는

상기 상관관계를 이용하여 상기 광고 제품에 적합한 추천 광고 이벤트 유형, 추천 광고 이벤트 콘텐츠 및 추천 보상 정보 중에서 적어도 하나 이상을 선정하고,

상기 광고 이벤트 유형을 설정하는 단계는

상기 상관관계에 기반하여 상기 광고 제품에 상응하는 적어도 하나 이상의 광고 이벤트 유형을 포함하는 추천 광고 이벤트 유형을 설정하고,

상기 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 단계는

상기 상관관계에 기반하여 상기 광고 제품 및 상기 추천 광고 이벤트 유형에 상응하는 적어도 하나 이상의 광고 이벤트 콘텐츠를 포함하는 추천 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하고,

상기 광고 제품에 대한 정보에 상응하는 상기 추천 광고 이벤트 콘텐츠에 포함된 텍스트, 이미지, 소리, 영상, 오브젝트 및 게임의 콘텐츠 중 적어도 하나 이상을 변경하여 광고 제품 맞춤형 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 것인, 광고 이벤트 저작 툴 제공 방법.

청구항 10

청구항 9에 있어서,

상기 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 단계는

상기 사용자에게 콘텐츠 라이브러리의 콘텐츠 목록을 제공하고, 상기 사용자가 선택한 콘텐츠를 상기 광고 이벤트 콘텐츠로 추가하는 것인, 광고 이벤트 저작 툴 제공 방법.

청구항 11

청구항 10에 있어서

상기 콘텐츠 라이브러리는

콘텐츠 플랫폼에 구비된 콘텐츠 플랫폼 라이브러리로부터 참조하거나 전송받은 것이고,

상기 콘텐츠 플랫폼은

콘텐츠 제작자가 제작하여 등록한 콘텐츠를 라이브러리화하여 상기 콘텐츠 플랫폼 라이브러리에 보관하고, 이용자에게 상기 등록된 콘텐츠를 설정된 이용 대가에 따라 유료 또는 무료로 제공하는 것인, 광고 이벤트 저작 툴 제공 방법.

청구항 12

청구항 9에 있어서,

상기 광고 이벤트 콘텐츠는

텍스트, 이미지, 소리, 동영상, 애니메이션 영상 및 미니 게임 중에서 하나 이상을 포함하고,

상기 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 단계는

상기 광고 제품 정보에 따라 상기 미니 게임의 난이도, 아이템, 배경, 캐릭터, 객체 및 목표 중에서 하나 이상을 변경하여 광고 제품 맞춤형 미니 게임을 생성하는 것인, 광고 이벤트 저작 툴 제공 방법.

청구항 13

삭제

청구항 14

청구항 9에 있어서,

상기 보상 정보를 설정하는 단계는

상기 광고 제품에 상응하는 추천 보상 정보가 존재하는 경우에 상기 추천 보상 정보를 추천하는 것인, 광고 이벤트 저작 툴 제공 방법.

청구항 15

청구항 9에 있어서,

상기 광고 이벤트 유형을 설정하는 단계는

상기 광고 이벤트 유형이 설정됨에 따라 상기 광고 이벤트 유형에 상응하는 광고 이벤트 저작 템플릿을 제공하는 것인, 광고 이벤트 저작 툴 제공 방법.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 간편하게 광고 이벤트를 저작할 수 있는 광고 이벤트 저작 툴에 관한 것으로, 보다 상세하게는 간단하게 광고 이벤트를 저작할 수 있는 플랫폼을 구축하기 위한 광고 이벤트 저작 툴을 제공하는 장치 및 그 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 근래에는 앱 스토어(Application Store)를 통해 쉽게 스마트폰 앱(Application, 응용프로그램)을 제공할 수 있고, 선 탑재된 모바일 웹킷(WebKit)를 통해 스마트폰 앱 및 웹을 이용한 다양한 서비스들이 제공되고 있다.

[0003] 상품이나 서비스를 제공하는 사업자는 항상 효율성이 높은 광고를 통해 자사의 상품과 서비스를 대중에게 노출시키고 싶어한다. 과거에는 TV, 신문등의 전통 매체를 통해서 광고를 하였으나, 온라인이 발달된 현재는 온라인 사이트나 SNS(Social Network Service)를 통해 광고를 하는 것이 일반적이다. 이런 광고를 게시할 때 주목도를 높이기 위해 이벤트나 프로모션 진행을 많이하게 되는데, 이벤트와 프로모션 진행은 결국 소수의 사람에게 혜택을 주는 방법이 그 핵심이 된다.

[0004] 한편, 상품의 광고를 위해 다양한 광고 방법을 이용하고 있는데, 광고를 원하는 광고주 입장에서는 새로운 광고를 만들때마다 대행사를 통하여 새로이 기획, 제작, 당첨 관리 등을 수행해야하는 비효율적인 측면이 많다. 대부분의 대형 광고주는 광고 대행사를 통해서 이벤트와 프로모션을 진행하며, 대행사들은 이를 기획하고 설계하고 진행하는 대가로 BM(Business Method)을 가져가고 있으며, 소형 광고주의 경우 직접 진행하고 기획하고 운영하게 된다. 따라서, 광고 이벤트를 저작하기 위한 효율적인 도구에 대한 필요성이 대두된다.

[0005] 진술한 배경기술은 발명자가 본 발명의 도출을 위해 보유하고 있었거나, 본 발명의 도출 과정에서 습득한 기술 정보로서, 반드시 본 발명의 출원 전에 일반 공중에게 공개된 공지기술이라할 수는 없다.

선행기술문헌

특허문헌

[0006] (특허문헌 0001) 국내 공개특허공보 제10-2013-0015015호

발명의 내용

해결하려는 과제

[0007] 본 발명의 목적은 다양한 광고 이벤트를 생성할 수 있는 저작 툴을 제공하는 장치 및 그 방법을 제공하는 것이다.

[0008] 또한, 본 발명의 목적은 콘텐츠 라이브러리로부터 콘텐츠를 광고 이벤트에 추가할 수 있는 광고 이벤트 저작 툴을 제공하는 장치 및 그 방법을 제공하는 것이다.

[0009] 또한, 본 발명의 목적은 콘텐츠 스토어와 같은 콘텐츠 플랫폼으로부터 라이브러리화된 콘텐츠를 읽어오는 광고 이벤트 저작 툴을 제공하는 장치 및 그 방법을 제공하는 것이다.

[0010] 또한, 본 발명의 목적은 생성된 광고 이벤트들에 대한 결과 정보를 수집하여 통계 정보를 제공하는 광고 이벤트 저작 툴을 제공하는 장치 및 그 방법을 제공하는 것이다.

[0011] 또한, 본 발명의 목적은 수집된 통계 정보를 바탕으로 광고주 입장에서 어떤 이벤트 방법과 보상이 효과적인지 판단하는 광고 이벤트 저작 툴을 제공하는 장치 및 그 방법을 제공하는 것이다.

과제의 해결 수단

[0012] 본 발명의 일 실시예는, 사용자 또는 사용자 단말기의 입력에 의해 광고 이벤트의 대상이 되는 광고 제품에 대한 정보를 설정하는 광고 제품 정보 설정부; 광고 이벤트 유형을 설정하는 광고 이벤트 유형 설정부; 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 광고 이벤트 콘텐츠 설정부; 상기 광고 이벤트의 참여자에 대한 보상 정보를 설정하는 보상 정보 설정부; 및 설정된 정보에 따라 광고 이벤트 데이터를 생성하는 광고 이벤트 데이터 생성부를 포함하는 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치를 제공한다.

[0013] 이때, 상기 광고 이벤트 콘텐츠 설정부는 상기 사용자에게 콘텐츠 라이브러리의 콘텐츠 목록을 제공하고, 상기 사용자가 선택한 콘텐츠를 상기 광고 이벤트 콘텐츠로 추가할 수 있다.

[0014] 이때, 상기 콘텐츠 라이브러리는 콘텐츠 플랫폼에 구비된 콘텐츠 플랫폼 라이브러리로부터 참조하거나 전송받은 것이고, 상기 콘텐츠 플랫폼은 콘텐츠 제작자가 제작하여 등록한 콘텐츠를 라이브러리화하여 상기 콘텐츠 플랫폼 라이브러리에 보관하고, 이용자에게 상기 등록된 콘텐츠를 설정된 이용 대가에 따라 유료 또는 무료로 제공하는 것일 수 있다.

[0015] 이때, 상기 광고 이벤트 콘텐츠는 텍스트, 이미지, 소리, 동영상, 애니메이션 영상 및 미니 게임 중에서 하나 이상을 포함하고, 상기 광고 이벤트 콘텐츠 설정부는 상기 광고 제품 정보에 따라 상기 미니 게임의 난이도, 아이템, 배경, 캐릭터, 객체 및 목표 중에서 하나 이상을 변경하여 광고 제품 맞춤형 미니 게임을 생성할 수 있다.

[0016] 이때, 이미 생성되어 진행중이거나 완료된 광고 이벤트들에 대한 광고 결과들을 수집하여 통계 정보를 생성하고, 상기 광고 제품의 종류, 상기 광고 이벤트 유형, 상기 광고 이벤트 콘텐츠 및 상기 보상 정보 중 하나 이상과 상기 광고 결과들 간의 상관관계를 분석하는 광고 결과 분석부를 더 포함할 수 있다.

[0017] 이때, 상기 광고 결과 분석부는 상기 상관관계를 이용하여 상기 광고 제품에 적합한 추천 광고 이벤트 유형, 추천 광고 이벤트 콘텐츠 및 추천 보상 정보 중에서 적어도 하나 이상을 선정하고, 상기 광고 이벤트 유형 설정부는 상기 광고 제품에 상응하는 추천 광고 이벤트 유형이 존재하는 경우에 상기 추천 광고 이벤트 유형을 추천하고, 상기 광고 이벤트 콘텐츠 설정부는 상기 광고 제품에 상응하는 추천 광고 이벤트 콘텐츠가 존재하는 경우에 상기 추천 광고 이벤트 콘텐츠를 추천하고, 상기 보상 정보 설정부는 상기 광고 제품에 상응하는 추천 보상 정보가 존재하는 경우에 상기 추천 보상 정보를 추천할 수 있다.

[0018] 이때, 상기 광고 이벤트 유형 설정부는 상기 광고 이벤트 유형이 설정됨에 따라 상기 광고 이벤트 유형에 상응하는 광고 이벤트 저작 템플릿을 제공할 수 있다.

[0019] 이때, 설정된 정보에 따른 광고 이벤트의 미리보기 화면을 제공하는 광고 이벤트 미리보기 제공부를 더 포함할 수 있다.

[0020] 본 발명의 다른 일 실시예는 사용자 또는 사용자 단말기의 입력에 의해 광고 이벤트의 대상이 되는 광고 제품에 대한 정보를 설정하는 단계; 광고 이벤트 유형을 설정하는 단계; 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 단계; 상기 광고 이벤트의 참여자에 대한 보상 정보를 설정하는 단계; 및 설정된 정보에 따라 광고 이벤트 데이터를 생성하는 단계를 포함하는 광고 이벤트 저작 툴 제공 방법을 제공한다.

[0021] 이때, 상기 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 단계는 상기 사용자에게 콘텐츠 라이브러리의 콘텐츠 목록을 제공하고, 상기 사용자가 선택한 콘텐츠를 상기 광고 이벤트 콘텐츠로 추가할 수 있다.

[0022] 이때, 상기 콘텐츠 라이브러리는 콘텐츠 플랫폼에 구비된 콘텐츠 플랫폼 라이브러리로부터 참조하거나 전송받은 것이고, 상기 콘텐츠 플랫폼은 콘텐츠 제작자가 제작하여 등록한 콘텐츠를 라이브러리화하여 상기 콘텐츠 플랫폼 라이브러리에 보관하고, 이용자에게 상기 등록된 콘텐츠를 설정된 이용 대가에 따라 유료 또는 무료로 제공하는 것일 수 있다.

[0023] 이때, 상기 광고 이벤트 콘텐츠는 텍스트, 이미지, 소리, 동영상, 애니메이션 영상 및 미니 게임 중에서 하나

이상을 포함하고, 상기 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 단계는 상기 광고 제품 정보에 따라 상기 미니 게임의 난이도, 아이템, 배경, 캐릭터, 객체 및 목표 중에서 하나 이상을 변경하여 광고 제품 맞춤형 미니 게임을 생성할 수 있다.

[0024] 이때, 이미 생성되어 진행중이거나 완료된 광고 이벤트들에 대한 광고 결과들을 수집하여 통계 정보를 생성하고, 상기 광고 제품의 종류, 상기 광고 이벤트 유형, 상기 광고 이벤트 콘텐츠 및 상기 보상 정보 중 하나 이상과 상기 광고 결과들 간의 상관관계를 분석하여 상기 광고 결과들을 분석하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0025] 이때, 상기 광고 결과들을 분석하는 단계는 상기 상관관계를 이용하여 상기 광고 제품에 적합한 추천 광고 이벤트 유형, 추천 광고 이벤트 콘텐츠 및 추천 보상 정보 중에서 적어도 하나 이상을 선정하고, 상기 광고 이벤트 유형을 설정하는 단계는 상기 광고 제품에 상응하는 추천 광고 이벤트 유형이 존재하는 경우에 상기 추천 광고 이벤트 유형을 추천하고, 상기 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 단계는 상기 광고 제품에 상응하는 추천 광고 이벤트 콘텐츠가 존재하는 경우에 상기 추천 광고 이벤트 콘텐츠를 추천하고, 상기 보상 정보를 설정하는 단계는 상기 광고 제품에 상응하는 추천 보상 정보가 존재하는 경우에 상기 추천 보상 정보를 추천할 수 있다.

[0026] 이때, 상기 광고 이벤트 유형을 설정하는 단계는 상기 광고 이벤트 유형이 설정됨에 따라 상기 광고 이벤트 유형에 상응하는 광고 이벤트 저작 템플릿을 제공할 수 있다.

발명의 효과

[0027] 본 발명에 따르면, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치 및 그 방법에 의해, 광고주가 다양한 형식의 광고 이벤트를 손쉽게 효율적으로 제작할 수 있다.

[0028] 또한, 본 발명은 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치 및 그 방법에 의해, 콘텐츠 라이브러리로부터 콘텐츠를 광고 이벤트에 추가함으로써, 광고 이벤트에 포함될 콘텐츠를 매번 새로이 개발하지 않고 이미 제작된 콘텐츠를 손쉽게 이용할 수 있다.

[0029] 또한, 본 발명은 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치 및 그 방법에 의해, 별도의 콘텐츠 스토어와 같은 콘텐츠 플랫폼으로부터 광고 이벤트 콘텐츠를 읽어옴으로써, 콘텐츠 개발자에게 다양하고 고품질의 콘텐츠 저작하는 동기를 부여할 수 있다.

[0030] 또한, 본 발명은 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치 및 그 방법에 의해, 생성된 광고 이벤트들에 대한 결과 정보를 수집하여 통계 정보를 제공함으로써, 광고 이벤트의 효과를 분석할 수 있고, 상황에 따라 광고 이벤트의 효과가 높은 광고 콘텐츠를 판단할 수 있다

[0031] 또한, 본 발명의 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치 및 그 방법에 의해, 수집된 통계 정보를 바탕으로 광고주 입장에서 어떤 이벤트 방법과 보상이 효과적인지 판단하여 추천함으로써, 보다 효과적인 광고 이벤트를 저작하고 미리 광고 이벤트에 대한 결과를 예측할 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0032] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 저작 툴 제공 시스템의 구성을 나타낸 도면이다.

도 2는 도 1에 도시된 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치의 구성의 일 예를 나타낸 블록도이다.

도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 저작 툴 제공 방법을 나타낸 동작 흐름도이다.

도 4는 도 3에 도시된 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 단계의 일 예를 나타낸 동작 흐름도이다.

도 5는 본 발명의 일 실시예에서 미니 게임을 포함하는 광고 이벤트의 일 예를 나타낸 도면이다.

도 6은 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 결과 리포트 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.

도 7은 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 유형 선택 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.

도 8 내지 도 13은 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 생성 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.

도 14는 본 발명의 일 실시예에 따른 보상 제품 설정 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.

도 15 내지 도 21은 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.

도 22는 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 목록 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.

도 23은 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 결과 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.

도 24 및 25는 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 상세 결과 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.

도 26은 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 현황 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.

도 27은 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 추천 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0033] 본 발명은 다양한 변환을 가할 수 있고 여러 가지 실시예를 가질 수 있는 바, 특정 실시예들을 도면에 예시하고 상세하게 설명하고자 한다. 본 발명의 효과 및 특징, 그리고 그것들을 달성하는 방법은 도면과 함께 상세하게 후술되어 있는 실시예들을 참조하면 명확해질 것이다. 여기서, 반복되는 설명, 본 발명의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있는 공지 기능, 및 구성에 대한 상세한 설명은 생략한다. 본 발명의 실시형태는 당 업계에서 평균적인 지식을 가진 자에게 본 발명을 보다 완전하게 설명하기 위해서 제공되는 것이다. 따라서, 도면에서의 요소들의 형상 및 크기 등은 보다 명확한 설명을 위해 과장될 수 있다.
- [0034] 그러나 본 발명은 이하에서 개시되는 실시예들에 한정되는 것이 아니라 각 실시예들의 전부 또는 일부가 선택적으로 조합되어 구성되어 다양한 형태로 구현될 수 있다. 이하의 실시예에서, 제1, 제2 등의 용어는 한정적인 의미가 아니라 하나의 구성 요소를 다른 구성 요소와 구별하는 목적으로 사용되었다. 또한, 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는한 복수의 표현을 포함한다. 또한, 포함하다 또는 가지다 등의 용어는 명세서상에 기재된 특징, 또는 구성요소가 존재함을 의미하는 것이고, 하나 이상의 다른 특징들 또는 구성요소가 부가될 가능성을 미리 배제하는 것은 아니다.
- [0035] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 실시예들을 상세히 설명하기로 하며, 도면을 참조하여 설명할 때 동일하거나 대응하는 구성 요소는 동일한 도면 부호를 부여하고 이에 대한 중복되는 설명은 생략하기로 한다.
- [0037] 본 발명은 이벤트 저작 툴을 통해 효과적으로 이벤트를 진행하는 방법, 당첨자를 선정하는 로직, 그리고 투명하게 당첨자를 선정 프로세스, 그리고 광고주 입장에서 어떠한 혜택을 주는 것이 좋을지 또는 어떠한 이벤트 유형을 이용하는 것이 좋을지에 대한 솔루션을 제공하는 기술에 관한 것이다.
- [0039] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 저작 툴 제공 시스템(1)의 구성을 나타낸 도면이다.
- [0040] 도 1을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 저작 툴 제공 시스템(1)에서 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)는 사용자(200), 사용자 단말기(250), 콘텐츠 플랫폼(300) 및 참여자 단말기(400)와 상호 연결된다.
- [0041] 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)는 사용자(200) 또는 사용자 단말기(250)의 입력을 통하여 광고 이벤트의 대상이 되는 광고 제품에 대한 정보를 설정하고, 광고 이벤트 유형을 설정하고, 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하고, 광고 이벤트의 참여자에 대한 보상 정보를 설정하고, 설정된 정보에 따라 광고 이벤트 데이터를 생성하는 것을 특징으로 한다.
- [0042] 여기서, 광고 이벤트 유형은 단순 응모, 게임 참여, 광고 및 게임 참여, 커스텀 이벤트 등이 포함되며, 그 조합들도 가능하다. 그리고, 광고 이벤트 콘텐츠에는 미니 게임, 동영상, 이미지, 애니메이션 영상, 텍스트 등이 포함될 수 있다. 그리고, 보상 정보는 광고 이벤트의 보상 및 보상 제공 조건 등을 설정한 정보를 의미한다. 예컨대, 광고 이벤트 유형이 게임 참여를 포함하는 경우에 참여자의 점수를 기반으로 1등부터 차등적으로 보상을 지급하도록 설정할 수도 있고, 특정 점수 이상인 사람들 중에서 추첨을 통해 보상을 지급하도록 설정할 수도 있고, 특정 등수에 해당하는 사람들을 대상으로 보상을 지급하도록 설정할 수도 있고, 특정 점수 및 특정 점수와 관계없이 랜덤 추첨을 통해 보상을 지급하도록 설정할 수도 있다.
- [0043] 특히, 광고 이벤트 데이터는 웹페이지에서 제공할 수 있도록 생성될 수 있으며, 다양한 참여자 단말기(400)에서 제공할 수 있도록 모바일 웹페이지를 지원할 수 있다.
- [0044] 이때, 미니 게임에 참여하기 위한 미니 게임 참여권이 제한될 수 있으며, 일정 시간이 흐름에 따라 혹은 구매하거나 광고 참여를 통해 미니 게임 참여권을 충전할 수 있다.
- [0045] 이때, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)는 사용자에게 콘텐츠 라이브러리의 콘텐츠 목록을 제공하고, 사용자

가 선택한 콘텐츠를 광고 이벤트 콘텐츠로 설정할 수 있다.

- [0046] 여기서, 콘텐츠 라이브러리는 사용자(200)가 광고 이벤트 콘텐츠로 설정 가능한 다양한 콘텐츠를 포함하고 있으며, 사용자(200)는 단순히 콘텐츠를 선택함으로써 광고 이벤트에 설정할 수 있다. 즉, 사용자(200)가 직접 콘텐츠를 제작하여 광고 이벤트 콘텐츠로 사용할 수도 있지만, 콘텐츠 라이브러리에 포함된 콘텐츠를 광고 이벤트 콘텐츠로 사용할 수도 있다.
- [0047] 이때, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)의 콘텐츠 라이브러리는 콘텐츠 플랫폼(300)에 구비된 콘텐츠 플랫폼 라이브러리를 참조하거나 전송받는 것일 수 있다. 만약, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)가 콘텐츠 플랫폼(300)의 콘텐츠 플랫폼 라이브러리를 전송받는 경우에는 콘텐츠 라이브러리 저장부를 이용하여 저장하고 이용할 수 있다.
- [0048] 이때, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)는 광고 이벤트 콘텐츠로써 텍스트, 이미지, 소리, 동영상, 애니메이션 영상 및 미니 게임 중에서 하나 이상을 포함하도록 구성할 수 있고, 광고 제품 정보에 따라 미니 게임의 난이도, 아이템, 배경, 캐릭터, 객체 및 목표 중에서 하나 이상을 변경하여 광고 제품 맞춤형 미니 게임을 생성할 수 있다.
- [0049] 이때, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)는 이미 생성되어 진행중이거나 완료된 광고 이벤트들에 대한 광고 결과를 수집하여 통계 정보를 생성하여 광고 결과를 분석할 수 있다.
- [0050] 예컨대, 이미 생성된 광고 이벤트들에 대하여 광고 결과로써 광고 노출 횟수, 표면적 참여자 숫자, 유효 참여자 숫자, 참여자 만족도, 참여자 성별, 참여자 연령, 참여자 직업군, 광고 비용 등을 이용하여 통계 정보를 생성할 수 있다. 여기서, 광고 노출 횟수는 사용자에게 광고 이벤트를 노출한 횟수를 의미하고, 표면적 참여자 숫자는 광고 이벤트 페이지에 접근한 참여자 숫자를 의미하고, 유효 참여자 숫자는 광고 이벤트 페이지에 접근하여 광고 이벤트 콘텐츠를 접하여 실질적으로 광고 이벤트에 참여한 참여자의 숫자를 의미할 수 있다.
- [0051] 여기서, 참여자 정보는 보상 제공 및 결과 분석을 위하여 참여자에게 요구한 정보를 의미할 수 있다. 예컨대, 참여자 정보에는 이름, 연락처, 주소, 성별, 연령, 직업군 등이 포함될 수 있다.
- [0052] 또한, 생성될 통계 정보는 참여자의 연령대, 성별, 직업군 등에 따른 카테고리를 구분하고, 카테고리별 유효 참여자 비율, 참여자 만족도, 참여자 재참여율 등을 포함될 수 있다.
- [0053] 이때, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)는 통계 정보를 이용하여 광고 이벤트들에 대한 결과 리포트를 생성할 수 있다.
- [0054] 여기서, 결과 리포트는 설정된 광고 이벤트 유형에 상응하는 광고 이벤트들에 대한 결과 정보 또는 통계 정보를 포함하고, 이를 리포트 분류 조건에 따라 분류할 수 있다.
- [0055] 이때, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)는 광고 제품의 종류, 광고 이벤트 유형, 광고 이벤트 콘텐츠 및 보상 정보 중 하나 이상과 광고 결과들 간의 상관관계를 분석할 수 있다.
- [0056] 즉, 광고 제품 종류와 광고 이벤트 유형을 함께 카테고리화하여 광고 결과와의 상관관계를 분석하거나, 광고 제품 종류, 광고 이벤트 유형 및 광고 이벤트 콘텐츠를 함께 카테고리화하여 광고 결과와의 상관관계를 분석할 수 있다.
- [0057] 예컨대, 광고 제품이 운동화인 경우에는 광고 이벤트 유형으로써 게임 참여가 단순 응모 보다 광고 결과 또는 효과가 좋게 평가된다는 상관관계를 분석할 수 있다. 또한, 광고 제품이 운동화이고 광고 이벤트 유형으로써 게임 참여인 경우에는 광고 이벤트 콘텐츠로써 캐릭터가 광고 제품 운동화를 착용하고 달리는 미니 게임이 광고 결과 또는 효과가 좋게 평가되고, 광고 제품과 무관한 미니 게임은 광고 결과 또는 효과가 좋지 않게 평가된다는 상관관계를 분석할 수 있다. 또한, 어떤 보상 정보에 대하여 광고 결과 또는 효과가 좋게 평가되는지에 대한 상관관계를 분석할 수 있다.
- [0058] 이때, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)는 분석된 상관관계를 이용하여 광고 제품에 적합한 추천 광고 이벤트 유형, 추천 광고 이벤트 콘텐츠 및 추천 보상 정보 중에서 적어도 하나 이상을 선정할 수 있다.
- [0059] 예컨대, 광고 제품이 운동화일 때 캐릭터가 해당 광고 제품을 착용하고 달리는 게임 참여 광고를 제공하였을 때에 광고 결과가 우수하게 평가되었다면, 광고 제품이 운동화인 경우에 추천 광고 이벤트 유형으로써 게임 참여 광고를 선정할 수 있다. 또한, 광고 제품이 운동화일 때 추천 광고 이벤트 콘텐츠로써 캐릭터가 광고 제품을 착용하고 달리는 미니 게임을 선정할 수 있다. 또한, 광고 제품이 운동화일 때 추천 보상 정보로써 보상 제품을

광고 제품 운동화 교환권으로 선정할 수 있다.

- [0060] 이때, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)는 설정된 광고 제품에 상응하는 추천 광고 이벤트 유형이 존재하는 경우에 추천 광고 이벤트 유형을 추천할 수 있다. 또한, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)는 설정된 광고 제품에 상응하는 추천 광고 이벤트 콘텐츠가 존재하는 경우에 추천 광고 이벤트 콘텐츠를 추천할 수 있다. 또한, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)는 설정된 광고 제품에 상응하는 추천 보상 정보가 존재하는 경우에는 추천 보상 정보를 추천할 수 있다.
- [0061] 예컨대, 광고 제품이 운동화인 경우에 추천 광고 이벤트 유형으로써 게임 참여 광고를 추천할 수 있다. 또한, 광고 제품이 운동화인 경우에 광고 이벤트 콘텐츠로써 캐릭터가 광고 제품을 착용하고 달리는 미니 게임을 추천할 수 있다. 또한, 광고 제품이 운동화인 경우에 보상 제품으로써 광고 제품 운동화 교환권을 추천할 수 있다.
- [0062] 이때, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)는 광고 이벤트 정보 추천을 위하여 '단순 추천', '항목별 추천', '업종 추천', '데이터 기반 추천' 등의 방식을 이용할 수 있다. 상세히, '단순 추천'은 이벤트별, 이벤트 예산별 등의 기준에 따라 광고 이벤트 결과 혹은 효과가 높았던/낮았던 광고 이벤트 정보를 추천할 수 있다. 또한, '항목별 추천'은 성별, 연령별, 시즌별, 계절별, 지역별, 고객 직종별, 국가별, 인종별 등의 기준에 따라 광고 이벤트 결과 혹은 효과가 높았던/낮았던 광고 이벤트 정보를 추천할 수 있다. 또한, '업종 추천'은 광고주 업종, 매체 업종 등의 기준에 따라 광고 이벤트 결과 혹은 효과가 높았던/낮았던 광고 이벤트 정보를 추천할 수 있다. 또한, '데이터 기반 추천'은 게임별, 경품별(보상별), 경품 추천 방식별 등의 기준에 따라 광고 이벤트 결과 혹은 효과가 높았던/낮았던 광고 이벤트 정보를 추천할 수 있다. 그리고, 광고 이벤트 정보 추천을 위한 세부 지표 항목은 참여자의 성별, 참여자의 연령, 참여 요일, 참여 월, 참여 시간 등에 따른 참여자의 반응 및 광고 효과 등이 포함될 수 있다.
- [0063] 이때, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)는 광고 이벤트 유형이 설정됨에 따라 광고 이벤트 유형에 상응하는 광고 이벤트 저작 템플릿을 제공할 수 있다.
- [0064] 예컨대, 광고 이벤트 유형이 미니 게임 광고로 설정된 경우에는 미니 게임을 설정할 수 있는 콘텐츠 라이브러리의 콘텐츠 목록을 제공하고, 사용자는 콘텐츠 목록에서 콘텐츠를 선택함으로써 광고 이벤트 콘텐츠를 설정할 수 있다. 또한, 광고 이벤트 유형이 동영상 광고로 설정된 경우에는 동영상을 설정할 수 있는 업로드 인터페이스나 동영상 주소를 입력할 수 있는 인터페이스 등을 제공하고, 사용자는 제공된 인터페이스를 이용하여 동영상을 업로드 또는 동영상 주소를 입력함으로써 광고 이벤트 콘텐츠를 설정할 수 있다.
- [0065] 즉, 사용자(200)는 광고 이벤트 저작 템플릿을 이용하여 간단하게 광고 이벤트를 저작할 수 있다.
- [0066] 이때, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)는 설정된 정보에 따른 광고 이벤트의 미리보기 화면을 제공할 수 있다. 예컨대, 사용자(200)는 광고 이벤트 콘텐츠로써 캐릭터가 광고 제품을 착용하고 달리는 미니 게임을 설정한 경우에, 광고 이벤트 미리보기 화면은 캐릭터가 광고 제품을 착용하고 달리는 미니 게임을 디스플레이 할 수 있다. 그리고 사용자(200)는 참여자가 해당 광고 이벤트에 참여하였을 때 어떠한 방식으로 미니 게임이 디스플레이 되는지 확인할 수 있다.
- [0067] 이때, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)는 사용자(200)가 광고 이벤트 서비스를 이용함에 따른 광고료를 산정할 수 있다. 특히, 광고료로써 광고 이벤트의 보상 제품으로 대신하도록 구현될 수도 있다. 예컨대, 광고료로써 광고 이벤트의 보상인 멤버십 포인트, 전자 화폐, 상품 교환권 등을 광고료에 상응하는 만큼 대신 지불할 수 있다.
- [0068] 또한, 광고료는 광고 이벤트의 노출 횟수, 광고 이벤트 콘텐츠의 노출 횟수, 광고 이벤트의 노출 시간, 광고 이벤트 콘텐츠의 노출 시간, 표면적 참여자 숫자, 유효 참여자 숫자, 미니 게임 참여권 구매 숫자 등을 고려하여 가중합을 통해 자동적으로 산정될 수 있다. 그리고, 광고료는 광고 이벤트가 노출되는 시간에 따라 차등적으로 설정될 수도 있다. 예컨대, 출퇴근 시간, 주말 저녁 시간 등을 피크 타임으로 설정하여 그 이외 시간대보다 할증된 광고료를 산정할 수도 있다.
- [0069] 또한, 광고료를 산정할 때, 과거 광고료 추이, 과거 참여자 숫자 추이, 업종별 특징 등을 고려하여 산정할 수도 있다. 이때, 과거 광고료 추이, 과거 참여자 숫자 추이, 업종별 특징 등을 고려하여 기준가를 산정하고, 기준가에서 입찰을 통해 최종 가격을 낙찰하는 방식을 통해 낙찰자의 광고 이벤트가 설정된 시간에 우선 노출되도록 설정할 수 있다.
- [0070] 사용자(200)는 직접 또는 사용자 단말기(250)를 통하여 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)를 제어하여 광고

이벤트를 저작한다.

- [0071] 사용자 단말기(250)는 사용자(200)가 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)를 제어하기 위하여 이용하는 단말기이다. 여기서, 사용자 단말기(250)는 노트북, 데스크탑, 스마트폰, 태블릿 등의 다양한 종류의 입출력 및 연산 기능 등을 구비한 단말기를 의미할 수 있다.
- [0072] 콘텐츠 플랫폼(300)은 광고 이벤트 콘텐츠로 사용 가능한 다양한 콘텐츠를 포함한다. 여기서, 포함하는 콘텐츠로는 미니 게임, 동영상, 이미지 등이 포함될 수 있다.
- [0073] 이때, 콘텐츠는 어플리케이션(application)의 형태로 제작되거나, 어플리케이션 설치 없이도 인터넷 브라우저에서 바로 실행 가능한 형태로 제작 가능하며, 다양한 프로그래밍 언어로 작성된 것일 수 있다. 또한, 콘텐츠는 다양한 참여자 단말기(400)에서 작동 가능하도록 호환성이 높은 언어로 제작될 수 있다. 예컨대, 콘텐츠는 HTML5(HyperText Markup Language 5)로 작성될 수 있다.
- [0074] 이때, 콘텐츠 플랫폼(300)의 콘텐츠는 광고 이벤트를 목적으로 제작되어 광고 제품의 관련 정보를 추가할 수 있도록 제작된 것일 수 있다. 예컨대, 콘텐츠 상의 캐릭터가 신고 있는 신발을 광고 제품인 운동화로 표시하거나, 콘텐츠에서 사용 가능한 아이템을 광고 제품으로 설정할 수 있다. 또한, 콘텐츠를 광고 제품과 연계된 게임으로 제작될 수도 있다.
- [0075] 이때, 콘텐츠 플랫폼(300)은 도 1에 도시된 것과 같이 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)와 별개로 분리되어 구성될 수도 있지만, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)의 내부에 콘텐츠 플랫폼(300)이 포함되도록 구성될 수도 있다.
- [0076] 이때, 콘텐츠 플랫폼(300)은 어플리케이션 스토어나 게임 스토어 플랫폼을 의미할 수 있다. 즉, 콘텐츠 제작자는 콘텐츠 플랫폼(300)에 자신이 제작한 콘텐츠를 등록함으로써 유료 또는 무료로 타인에게 콘텐츠를 제공하고, 본 발명에서는 사용자(200)가 콘텐츠 플랫폼(300)의 콘텐츠 플랫폼 라이브러리로부터 콘텐츠를 선택하여 사용하고, 사용의 대가를 지불하는 형식으로 구현될 수 있다. 즉, 이용자는 콘텐츠 플랫폼(300)에 등록된 콘텐츠가 유료인 경우에는 그 대가를 지불하고 해당 등록된 콘텐츠를 이용할 수 있고, 등록된 콘텐츠가 무료인 경우에는 별도의 대가 지불 없이 해당 등록된 콘텐츠를 이용할 수 있다.
- [0077] 참여자 단말기(400)는 참여자가 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)에서 저작된 광고 이벤트에 참여하기 위하여 단말기이다. 여기서, 참여자 단말기(400)는 노트북, 데스크탑, 스마트폰, 태블릿 등의 다양한 종류의 입출력, 연산 및 통신 기능 등을 구비한 단말기를 의미할 수 있다.
- [0079] 도 2는 도 1에 도시된 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)의 구성의 일 예를 나타낸 블록도이다.
- [0080] 도 2를 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)는 제어부(110), 통신부(115), 메모리(120), 입력부(125), 출력부(130), 광고 제품 정보 설정부(135), 광고 이벤트 유형 설정부(140), 광고 이벤트 콘텐츠 설정부(145), 보상 정보 설정부(150), 광고 이벤트 데이터 생성부(155), 광고 결과 분석부(160) 및 광고 이벤트 미리보기 제공부(165) 등을 포함한다.
- [0081] 상세히, 제어부(110)는 일종의 중앙처리장치로서 광고 이벤트 저작 툴 제공의 전체 과정을 제어한다. 즉, 제어부(110)는 통신부(115), 메모리(120), 입력부(125), 출력부(130), 광고 제품 정보 설정부(135), 광고 이벤트 유형 설정부(140), 광고 이벤트 콘텐츠 설정부(145), 보상 정보 설정부(150), 광고 이벤트 데이터 생성부(155), 광고 결과 분석부(160) 및 광고 이벤트 미리보기 제공부(165) 등을 제어하여 다양한 기능을 제공할 수 있다.
- [0082] 여기서, 제어부(110)는 프로세서(processor)와 같이 데이터를 처리할 수 있는 모든 종류의 장치를 포함할 수 있다. 여기서, '프로세서(processor)'는, 예를 들어 프로그램 내에 포함된 코드 또는 명령으로 표현된 기능을 수행하기 위해 물리적으로 구조화된 회로를 갖는, 하드웨어에 내장된 데이터 처리 장치를 의미할 수 있다. 이와 같이 하드웨어에 내장된 데이터 처리 장치의 일 예로써, 마이크로프로세서(microprocessor), 중앙처리장치(central processing unit: CPU), 프로세서 코어(processor core), 멀티프로세서(multiprocessor), ASIC(application-specific integrated circuit), FPGA(field programmable gate array) 등의 처리 장치를 망라할 수 있으나, 본 발명의 범위가 이에 한정되는 것은 아니다.
- [0083] 통신부(115)는 사용자 단말기(도 1의 250 참조), 콘텐츠 플랫폼(도 1의 300 참조) 및 참여자 단말기(도 1의 400 참조) 간의 송수신 신호를 전송하는데 필요한 통신 인터페이스를 제공한다.
- [0084] 여기서, 통신부(115)는 다른 네트워크 장치와 유무선 연결을 통해 제어 신호 또는 데이터 신호와 같은 신호를

송수신하기 위해 필요한 하드웨어 및 소프트웨어를 포함하는 장치일 수 있다.

- [0085] 이때, 통신부(115)는 사용자 단말기(도 1의 250 참조)와 제어 신호 또는 데이터 신호 등을 송수신하여 광고 이벤트를 생성할 수 있고, 생성중인 광고 이벤트의 진행 과정이나 생성된 광고 이벤트 데이터(또는 광고 이벤트 캠페인) 등을 사용자 단말기(도 1의 250 참조)에 전송할 수 있다.
- [0086] 메모리(120)는 제어부(110)가 처리하는 데이터를 일시적 또는 영구적으로 저장하는 기능을 수행한다. 여기서, 메모리(120)는 자기 저장 매체(magnetic storage media) 또는 플래시 저장 매체(flash storage media)를 포함할 수 있으나, 본 발명의 범위가 이에 한정되는 것은 아니다.
- [0087] 입력부(125)는 사용자(도 1의 200 참조)로부터 광고 이벤트를 저작하기 위한 제어 신호를 입력 받는 장치이다. 여기서, 입력부(125)는 통상적인 키보드, 마우스, 터치패드, 터치패널 등을 포함할 수 있다.
- [0088] 출력부(130)는 입력부(125)를 통하여 광고 이벤트를 저작하는 경우에, 생성중인 광고 이벤트의 진행 과정이나 생성된 광고 이벤트 데이터 등을 출력한다. 여기서, 출력부(130)는 시각 정보를 출력하는 디스플레이 장치와 소리 정보를 출력하는 스피커 장치 등을 포함할 수 있다.
- [0089] 광고 제품 정보 설정부(135)는 저작하고자 하는 광고 이벤트의 대상이 되는 광고 제품에 대한 정보를 설정한다.
- [0090] 이때, 광고 제품 정보에는 제품명, 제품의 종류 또는 카테고리, 제조사, 가격, 출시일, 제품 사양 정보, 제품 기능 정보, 제품 사용법 등이 포함될 수 있다.
- [0091] 광고 이벤트 유형 설정부(140)는 광고 이벤트를 제공하기 위한 유형을 설정한다.
- [0092] 여기서, 광고 이벤트 유형에는 단순 응모, 게임 참여, 광고 및 게임 참여, 커스텀 이벤트 등이 포함되며, 그 조합들도 가능하다.
- [0093] 상세히, 단순 응모는 이벤트 내용을 확인하고 바로 응모할 수 있는 이벤트 유형이며, 단순 정보성 페이지만 제공할 필요가 있는 경우에 유용할 수 있다. 게임 참여는 게임 참여 후 이벤트에 응모할 수 있는 이벤트 유형으로, 재미 요소를 제공하는 게임을 통해 이벤트 참여를 제고하는 경우에 유용할 수 있다. 광고 및 게임 참여는 광고를 보고 게임에 참여하여 이벤트에 응모할 수 있는 이벤트 유형이다. 커스텀 이벤트는 이벤트 소개 내용 이후에 이벤트 참여 페이지를 직접 작성할 수 있는 이벤트 유형으로, API(Application Programming Interface) 등을 이용하여 이벤트를 설계할 수 있으며 형식에 구애 받지 않는 장점이 있다.
- [0094] 이때, 광고 이벤트 유형 설정부(140)는 광고 이벤트 유형이 설정됨에 따라 광고 이벤트 유형에 상응하는 광고 이벤트 저작 템플릿을 제공할 수 있다.
- [0095] 이때, 광고 이벤트 유형 설정부(140)는 광고 결과 분석부(160)에서 광고 결과를 분석하여 선정된 추천 광고 이벤트 유형이 존재하는 경우에는, 추천 광고 이벤트 유형을 추천할 수 있다.
- [0096] 광고 이벤트 콘텐츠 설정부(145)는 광고 이벤트에 포함될 광고 이벤트 콘텐츠를 설정한다.
- [0097] 여기서, 광고 이벤트 콘텐츠는 광고 이벤트에 대한 소개, 광고 제품에 대한 정보, 광고 이벤트로써 참여 가능한 요소 등을 포함하고, 미니 게임, 동영상, 이미지, 애니메이션 영상, 소리, 텍스트 등으로 구성될 수 있다.
- [0098] 즉, 광고 이벤트 콘텐츠가 텍스트, 이미지, 소리, 동영상, 애니메이션 영상 등으로 설정된 경우에는 정보를 일방적으로 전달하는 기능을 가질 수 있고, 광고 이벤트 콘텐츠가 미니 게임으로 설정된 경우에는 정보를 전달하지만 참여자와 상호작용 하면서 적극적인 참여를 유도하고 관심도를 키우는 기능을 가질 수 있다.
- [0099] 만약, 광고 이벤트 콘텐츠로써 미니 게임이 설정된 경우에는 게임 찬스를 제공하기 원하는 시간, 횟수, 게임 찬스에 사용될 수 있는 상품의 수량 및 할인율, 게임 찬스에 사용되는 게임 등을 지정하는 정보를 포함할 수 있다.
- [0100] 특히, 사용자(도 1의 200 참조)는 광고 제품에 최적화된 게임을 선정할 수 있다. 선택할 수 있는 게임의 종류에는 제한이 없으며, 랜덤으로 우승자를 고르는 게임, 기억력 등의 실력을 겨루는 게임 등이 포함될 수 있다. 또한, 광고 제품의 이미지와 성격을 고려하여 적합한 미니 게임을 선정할 수 있다.
- [0101] 이때, 광고 이벤트 콘텐츠 설정부(145)는 광고 제품 정보에 따라 미니 게임의 난이도, 아이템, 배경, 캐릭터, 객체 및 목표 중에서 하나 이상을 변경할 수 있다.
- [0102] 예컨대, 광고 제품이 운동화이고 미니 게임이 캐릭터가 제한 시간 내에 멀리 달리는 게임인 경우에는, 미니 게

임의 캐릭터를 해당 광고 제품의 광고 모델로 변경하거나, 캐릭터의 신발을 광고 제품 운동화로 변경하거나, 배경을 운동장이나 운동 경기장으로 변경하거나, 광고 제품 운동화를 성능 강화 아이템으로 제공하도록 변경하거나, 게임 목표를 정해진 거리를 빠르게 달리는 게임으로 변경하는 등으로 광고 제품에 커스터마이징 할 수 있다.

- [0103] 이때, 광고 이벤트 콘텐츠 설정부(145)는 콘텐츠 라이브러리의 콘텐츠 목록을 제공하고, 사용자(도 1의 200 참조)가 선택한 콘텐츠를 광고 이벤트 콘텐츠로 설정할 수 있다.
- [0104] 이때, 콘텐츠 라이브러리는 사용자(도 1의 200 참조)가 광고 이벤트 콘텐츠로 설정 가능한 다양한 콘텐츠를 포함하고 있으며, 사용자(도 1의 200 참조)는 단순히 콘텐츠를 선택함으로써 광고 이벤트에 설정할 수 있다. 즉, 사용자(도 1의 200 참조)가 직접 콘텐츠를 제작하여 광고 이벤트 콘텐츠로 사용할 수도 있지만, 콘텐츠 라이브러리에 포함된 콘텐츠를 광고 이벤트 콘텐츠로 사용할 수도 있다.
- [0105] 이때, 콘텐츠 라이브러리는 콘텐츠 플랫폼(도 1의 300 참조)에 구비된 콘텐츠 플랫폼 라이브러리를 참조하거나 전송받는 것일 수 있다. 만약, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)가 콘텐츠 플랫폼(도 1의 300 참조)의 콘텐츠 플랫폼 라이브러리를 전송받는 경우에는 콘텐츠 라이브러리 저장부를 이용하여 저장하고 이용할 수 있다.
- [0106] 이때, 광고 이벤트 콘텐츠 설정부(145)는 광고 결과 분석부(160)에서 광고 결과를 분석하여 선정된 추천 광고 이벤트 콘텐츠가 존재하는 경우에는, 추천 광고 이벤트 콘텐츠를 추천할 수 있다.
- [0107] 보상 정보 설정부(150)는 광고 이벤트를 통하여 참여자에게 제공할 보상에 대한 정보를 설정한다.
- [0108] 여기서, 보상 정보는 광고 이벤트의 보상 및 보상 제공 조건 등을 설정한 정보를 의미한다. 즉, 광고 이벤트의 보상 종류, 보상 개수, 보상 제품 등이 포함될 수 있다.
- [0109] 예컨대, 보상 제공 조건은 미니 게임의 참여자 중에서 결과 점수가 높은 순서대로 1등부터 보상을 제공하도록 하는 것일 수도 있고, 미니 게임의 참여자 중에서 특정 등수에 해당하는 사람에게 보상을 제공하도록 하는 것일 수도 있고, 미니 게임의 참여자 중에서 특정 점수 및 특정 점수와 관계없이 랜덤으로 보상을 제공하도록 하는 것일 수도 있고, 미니 게임의 참여자 중에서 결과 점수가 기준 점수를 초과하는 참여자들 중에서 추첨을 통해 보상을 제공하도록 하는 것일 수 있다. 또한, 보상 제공 조건이 결과 점수를 구간대별로 구분하여 구간대별로 보상 제품을 구분하고, 구간대별로 추첨을 통해 보상을 제공하도록 하는 것일 수도 있다.
- [0110] 이때, 가능한 보상으로는 광고 제품 또는 그 이외의 특정 제품에 대한 무료 제공권, 할인권 등을 포함할 수 있으며, 제공 형식으로는 기프트콘, 멤버십 포인트, 지류 상품권 등의 다양한 방법을 포함할 수 있다.
- [0111] 이때, 보상을 제공하기 위하여 쇼핑몰 플랫폼과 연동할 수 있다. 즉, 보상을 연동된 쇼핑몰 플랫폼에 등록된 제품에 대한 교환권, 할인권, 포인트 등으로 지급할 수도 있다. 따라서, 광고 이벤트 참여자는 연동된 쇼핑몰 플랫폼에서 보상으로 지급된 교환권, 할인권, 포인트 등을 사용하여 손쉽게 광고 이벤트 보상을 지급받을 수 있다.
- [0112] 여기서, 쇼핑몰 플랫폼은 온라인 쇼핑몰로서 기능할 수 있는 것을 의미할 수 있다. 따라서, 쇼핑몰 플랫폼은 상품 전시, 상품 노출, 상품 관리 등의 상품에 대한 기능을 제공할 수 있다. 그리고, 고객 관리, 고객 포인트 관리, 회원 정보 관리 등의 회원에 대한 기능을 제공할 수 있다. 또한, 주문, 배송, 장바구니, 결제 등의 쇼핑몰 서비스에 대한 기능을 제공할 수 있다.
- [0113] 이때, 보상 정보 설정부(150)는 고객 서베이 기능을 이용하여 어떠한 보상을 선택하는 것이 유리한지에 대한 추가 정보를 제공할 수 있다. 예컨대, 사용자(도 1의 200 참조)는 광고 이벤트 참여 기회를 제한하고, 다양한 보상들에 대하여 선택적으로 참여 가능하게 제한함으로써, 보상 제품들에 대한 선호도 정보를 파악할 수 있고, 이를 기반으로 보상 정보를 설정할 수 있다.
- [0114] 이때, 보상 정보 설정부(150)는 광고 결과 분석부(160)에서 광고 결과를 분석하여 선정된 추천 보상 정보가 존재하는 경우에는, 추천 보상 정보를 추천할 수 있다.
- [0115] 이때, 보상 정보 설정부(150)는 보상 수령 기간을 설정할 수 있고, 보상 수령 기간이 도과하면 수령해가지 않은 보상은 소멸시킬 수 있다.
- [0116] 광고 이벤트 데이터 생성부(155)는 광고 이벤트에 대한 광고 제품 정보, 광고 이벤트 유형, 광고 이벤트 콘텐츠, 보상 정보 등의 설정에 따라 광고 이벤트 데이터를 생성한다. 본 명세서에서 광고 이벤트 데이터는 광고 이벤트 캠페인과 동일한 의미로 사용될 수 있다.

- [0117] 이때, 광고 이벤트 데이터 생성부(155)는 광고 이벤트 데이터를 웹페이지에서 제공할 수 있도록 생성될 수 있으며, 모바일 웹페이지를 지원할 수도 있다. 즉, 광고 이벤트 콘텐츠에 미니 게임이 포함된 경우라 하더라도, 별도의 어플리케이션을 설치하지 않고도 웹페이지에서 미니 게임에 참여할 수 있도록 광고 이벤트 데이터를 생성할 수 있다.
- [0118] 광고 결과 분석부(160)는 이미 생성되어 진행중이거나 완료된 광고 이벤트들에 대한 광고 결과를 수집하여 통계 정보를 생성하여 광고 결과를 분석한다.
- [0119] 이때, 광고 결과 분석부(160)는 광고 노출 횟수, 표면적 참여자 숫자, 유효 참여자 숫자, 참여자 만족도, 참여자 성별, 참여자 연령, 참여자 직업군, 광고 비용 등을 이용하여 통계 정보를 생성할 수 있다.
- [0120] 여기서, 참여자 정보는 보상 제공 및 결과 분석을 위하여 참여자에게 요구한 정보를 의미할 수 있다. 예컨대, 참여자 정보에는 이름, 연락처, 주소, 성별, 생년월일, 연령, 직업군 등이 포함될 수 있다.
- [0121] 또한, 생성될 통계 정보는 참여자의 연령대, 성별, 직업군 등에 따른 카테고리를 구분하고, 카테고리별 유효 참여자 비율, 참여자 만족도, 참여자 재참여율 등을 포함될 수 있다.
- [0122] 이때, 광고 결과 분석부(160)는 통계 정보를 이용하여 광고 이벤트들에 대한 결과 리포트를 생성할 수 있다.
- [0123] 여기서, 결과 리포트는 설정된 광고 이벤트 유형에 상응하는 광고 이벤트들에 대한 결과 정보 또는 통계 정보를 포함하고, 이를 리포트 분류 조건에 따라 분류할 수 있다.
- [0124] 이때, 광고 결과 분석부(160)는 광고 제품의 종류, 광고 이벤트 유형, 광고 이벤트 콘텐츠 및 보상 정보 중 하나 이상과 광고 결과들 간의 상관관계를 분석할 수 있다. 즉, 광고 제품 종류와 광고 이벤트 유형을 함께 카테고리화하여 광고 결과와의 상관관계를 분석하거나, 광고 제품 종류, 광고 이벤트 유형, 광고 이벤트 콘텐츠 및 보상 정보를 함께 카테고리화하여 광고 결과와의 상관관계를 분석할 수 있다.
- [0125] 이때, 광고 결과 분석부(160)는 분석된 상관관계를 이용하여 광고 제품에 적합한 추천 광고 이벤트 유형, 추천 광고 이벤트 콘텐츠 및 추천 보상 정보 중에서 적어도 하나 이상을 선정할 수 있다.
- [0126] 광고 이벤트 미리보기 제공부(165)는 설정된 정보에 따른 광고 이벤트의 미리보기 화면을 제공한다. 즉, 광고 이벤트 데이터 생성부(155)를 통해서 생성될 광고 이벤트 데이터가 참여자 단말기(도 1의 400 참조)에 제공될 때의 모습을 미리보기 화면으로써 제공한다.
- [0127] 이때, 광고 이벤트의 미리보기 화면은 출력부(130)를 통하여 디스플레이될 수 있다. 또한 광고 이벤트의 미리보기 화면은 통신부(115)를 통하여 사용자 단말기(도 1의 250 참조)에 전송되어 사용자 단말기(도 1의 250 참조)에 디스플레이될 수 있다.
- [0129] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 저작 툴 제공 방법을 나타낸 동작 흐름도이다.
- [0130] 도 3을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 저작 툴 제공 방법은 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(도 1의 100 참조)가, 광고 이벤트의 광고 대상이 되는 광고 제품에 대한 정보를 설정한다(S301).
- [0131] 여기서, 광고 제품 정보에는 제품명, 제품의 종류 또는 카테고리, 제조사, 가격, 출시일, 제품 사양 정보, 제품 기능 정보, 제품 사용법 등이 포함될 수 있다.
- [0132] 또한, 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 저작 툴 제공 방법은 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(도 1의 100 참조)가, 광고 이벤트 유형을 설정한다(S303).
- [0133] 여기서, 광고 이벤트 유형에는 단순 응모, 게임 참여, 광고 및 게임 참여, 커스텀 이벤트 등이 포함되며, 그 조합들도 가능하다.
- [0134] 또한, 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 저작 툴 제공 방법은 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(도 1의 100 참조)가, 광고 이벤트에 포함될 광고 이벤트 콘텐츠를 설정한다(S305).
- [0135] 여기서, 광고 이벤트 콘텐츠는 광고 이벤트에 대한 소개, 광고 제품에 대한 정보, 광고 이벤트로써 참여 가능한 요소 등을 포함하고, 미니 게임, 동영상, 이미지, 애니메이션 영상, 소리, 텍스트 등으로 구성될 수 있다.
- [0136] 또한, 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 저작 툴 제공 방법은 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(도 1의 100 참조)가, 광고 이벤트 참여에 따른 보상 정보를 설정한다(S307).
- [0137] 여기서, 보상 정보는 광고 이벤트의 보상 및 보상 제공 조건 등을 설정한 정보를 의미한다. 즉, 광고 이벤트의

보상 종류, 보상 개수, 보상 제품 등이 포함될 수 있다.

- [0138] 또한, 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 저작 툴 제공 방법은 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(도 1의 100 참조)가, 광고 이벤트에 대한 광고 제품 정보, 광고 이벤트 유형, 광고 이벤트 콘텐츠, 보상 정보 등의 설정에 따라 광고 이벤트 데이터를 생성한다.
- [0139] 이때, 광고 이벤트 데이터는 웹페이지에서 제공할 수 있도록 생성될 수 있으며, 모바일 웹페이지를 지원할 수도 있다.
- [0140] 선택적 실시예에서, 상기 단계들(S301, S303, S305, S307 및 S309)에 있어서, 광고 이벤트 유형을 설정하는 단계(S303)가 먼저 수행되고, 광고 제품 정보를 설정하는 단계(S301)가 수행될 수 있다.
- [0141] 선택적 실시예에서, 상기 단계들(S301, S303, S305, S307 및 S309)에 있어서, 보상 정보를 설정하는 단계(S307)가 먼저 수행되고, 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 단계(S305)가 수행될 수 있다.
- [0142] 선택적 실시예에서, 상기 단계들(S301, S303, S305, S307 및 S309)에 있어서, 광고 이벤트 유형을 설정하는 단계(S303)가 먼저 수행되고, 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 단계(S305)가 수행되고, 이후 광고 제품 정보를 설정하는 단계(S301)가 수행될 수 있다.
- [0144] 도 4는 도 3에 도시된 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 단계(S305)의 일 예를 나타낸 동작 흐름도이다.
- [0145] 도 4를 참조하면, 도 3에 도시된 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 단계(S305)는 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(도 1의 100 참조)가, 콘텐츠 라이브러리의 콘텐츠 목록을 제공한다(S401).
- [0146] 이때, 콘텐츠 라이브러리는 사용자(도 1의 200 참조)가 광고 이벤트 콘텐츠로 설정 가능한 다양한 콘텐츠를 포함한다.
- [0147] 이때, 콘텐츠 라이브러리는 콘텐츠 플랫폼(도 1의 300 참조)에 구비된 콘텐츠 플랫폼 라이브러리를 참조하거나 전송받는 것일 수 있다. 만약, 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(100)가 콘텐츠 플랫폼(도 1의 300 참조)의 콘텐츠 플랫폼 라이브러리를 전송받는 경우에는 콘텐츠 라이브러리 저장부를 이용하여 저장하고 이용할 수 있다.
- [0148] 또한, 도 3에 도시된 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 단계(S305)는 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(도 1의 100 참조)가, 추천 광고 이벤트 콘텐츠가 존재하는 경우에는 추천 광고 이벤트 콘텐츠를 추천한다(S403).
- [0149] 여기서, 추천 광고 이벤트 콘텐츠는 이미 생성되어 진행중이거나 완료된 광고에 대한 결과를 분석하고, 광고 분석 결과가 기 설정된 조건을 충족하여 광고 결과 또는 효과가 좋게 평가되도록 선정된 광고 이벤트 콘텐츠를 의미할 수 있다.
- [0150] 또한, 도 3에 도시된 광고 이벤트 콘텐츠를 설정하는 단계(S305)는 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치(도 1의 100 참조)가, 광고 이벤트 콘텐츠를 선택하여 설정한다(S405).
- [0151] 이때, 사용자(도 1의 200 참조)는 단순히 콘텐츠 목록에서 콘텐츠를 선택함으로써 광고 이벤트에 설정할 수 있다. 즉, 사용자(도 1의 200 참조)가 직접 콘텐츠를 제작하여 광고 이벤트 콘텐츠로 사용할 수도 있지만, 콘텐츠 라이브러리에 포함된 콘텐츠를 광고 이벤트 콘텐츠로 사용할 수도 있다.
- [0152] 선택적 실시예에서, 상기 단계들(S401, S403 및 S405)에 있어서, 콘텐츠 목록을 제공하는 단계(S401)와 광고 이벤트 콘텐츠를 추천하는 단계(S403)가 병렬적으로 수행될 수 있다.
- [0154] 도 5는 본 발명의 일 실시예에서 미니 게임을 포함하는 광고 이벤트의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [0155] 도 5를 참조하면, 본 발명의 일 실시예에서 미니 게임을 포함하는 광고 이벤트는, 광고 이벤트 참여 페이지(510)를 포함한다. 광고 이벤트 참여 페이지에는 광고 제품 정보(511), 광고 이벤트에 참여 정보, 광고 이벤트 참여 신청 버튼(512) 등이 포함될 수 있다.
- [0156] 또한, 본 발명의 일 실시예에서 미니 게임을 포함하는 광고 이벤트는, 광고 이벤트에 참여한 경우에 광고 제품 정보(521) 등을 포함하는 로딩 페이지(520)을 포함한다.
- [0157] 또한, 본 발명의 일 실시예에서 미니 게임을 포함하는 광고 이벤트는, 미니 게임(532)을 제공하는 광고 이벤트 콘텐츠 페이지(530, 540, 550 및 560)를 포함한다. 여기서, 광고 이벤트 콘텐츠 페이지(530, 540, 550 및 560)는 하단 배너(531) 등의 형태로 광고 정보를 포함할 수 있다.
- [0158] 예컨대, 도 5에 도시된 미니 게임(532)은 지정된 시간 내에 캐릭터의 얼굴을 깨끗하게 하는 미니 게임으로, 피

부 트러블 등을 클릭하여 얼굴을 깨끗하게 바꾸는 것이 목표이다. 만약, 지정된 값 이상의 터치수가 감지되면 광고 제품에 상응하는 아이템을 제공(541)하도록 설정할 수 있고, 참여자는 제공된 광고 제품에 상응하는 아이템(551)을 이용하여 더욱 효과적으로 미니 게임에 참여하도록 유도할 수 있다. 그리고, 해당 아이템(551)을 사용하여 미니 게임을 마무리 하였을 때, 광고 제품에 대한 홍보 등에 대한 메시지(561)를 표출할 수 있다.

- [0159] 즉, 참여자에게 하단 배너(531)를 통하여 지속적으로 광고 제품을 홍보할 수 있지만, 미니 게임(532) 상에서 광고 제품에 상응하는 아이템(551)을 사용하여 효과가 좋음을 암시하여 광고 제품을 효과적으로 홍보할 수 있다.
- [0161] 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 결과 리포트 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [0162] 도 6을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 결과 리포트 페이지는 광고 이벤트 캠페인에 대한 요약 정보(610), 광고 및 리포트 유형 선택 정보(620) 및 리포트 결과(630) 등을 포함한다.
- [0163] 상세히, 광고 이벤트 캠페인에 대한 요약 정보(610)는 광고 이벤트명 혹은 캠페인명, 기간, 사용자명 혹은 광고 주명, 대행사, 담당자, 계정 정보 등을 포함할 수 있다. 그리고, 광고 및 리포트 유형 선택 정보(620)는 광고 유형에 대한 선택 정보, 리포트 조건 선택 정보, 상품 및 과금 정보, 광고비 정보 등을 포함할 수 있다. 그리고, 리포트 결과(630)는 광고 및 리포트 유형 선택 정보(620)에서의 선택에 상응하는 광고 결과 리포트를 각 항목별로 표시할 수 있다. 여기서, 상품이 이벤트일 때, 추가 지표(631)가 제공될 수 있다.
- [0164] 또한, 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 결과 리포트 페이지는 광고 결과 리포트를 엑셀 혹은 스프레드시트 데이터 파일로 다운로드하는 버튼(640)을 포함할 수 있다.
- [0165] 또한, 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 결과 리포트 페이지는 캠페인 목록으로 페이지를 이동하는 캠페인 목록 버튼(650)을 포함할 수 있다.
- [0167] 도 7은 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 유형 선택 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [0168] 도 7을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 유형 선택 페이지는 선택 가능한 광고 이벤트 유형으로 단순 응모(710), 게임 참여(720), 광고 및 게임 참여(730) 및 커스텀 이벤트(740) 등을 포함할 수 있다.
- [0169] 상세히, 단순 응모(710)는 이벤트 내용을 확인하고 바로 응모할 수 있는 광고 이벤트 유형으로, 단순 정보성 페이지만 제공할 필요가 있는 경우에 유용할 수 있다. 광고 이벤트 유형을 단순 응모(710)로 선택하기 위하여 단순 응모 이벤트 생성 버튼(711)을 이용할 수 있다.
- [0170] 게임 참여(720)는 미니 게임 참여 후 이벤트에 응모할 수 있는 광고 이벤트 유형으로, 재미 요소를 제공하는 게임을 통해 이벤트 참여율을 제고할 필요가 있는 경우에 유용할 수 있다. 광고 이벤트 유형을 게임 참여(720)로 선택하기 위하여 게임 참여 이벤트 생성 버튼(721)을 이용할 수 있다.
- [0171] 광고 및 게임 참여(730)는 광고를 보고 게임에 참여하여 이벤트에 응모할 수 있는 이벤트 유형이다. 광고 이벤트 유형을 광고 및 게임 참여(730)로 선택하기 위하여 광고 및 게임 참여 이벤트 생성 버튼(731)을 이용할 수 있다.
- [0172] 커스텀 이벤트(740)는 이벤트 소개 내용 이후에 이벤트 참여 페이지를 직접 작성할 수 있는 이벤트 유형으로, API(Application Programming Interface) 등을 이용하여 이벤트를 설계할 수 있으며 형식에 구애 받지 않는 장점이 있다. 광고 이벤트 유형을 커스텀 이벤트(740)로 선택하기 위하여 커스텀 이벤트 생성 버튼(741)을 이용할 수 있다.
- [0173] 또한, 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 유형 선택 페이지는 광고 이벤트 생성을 취소하기 위한 버튼(750)을 포함할 수 있고, 이를 통하여 광고 이벤트 유형을 선택하지 않고 광고 이벤트 생성을 취소할 수 있다.
- [0175] 도 8 내지 도 13은 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 생성 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [0176] 도 8 및 도 9는 광고 이벤트의 일반 정보(810)를 설정하고, 광고 설정(820)을 할 수 있는 광고 이벤트 생성 페이지이다.
- [0177] 일 실시예에서, 도 7에 도시된 광고 이벤트 유형을 선택한 이후에 도 8 및 도 9의 광고 이벤트 생성 페이지로 진행될 수 있다.
- [0178] 상세히, 광고 이벤트의 일반 정보(810)에는 광고 이벤트 유형(811), 광고 이벤트 소개 작성 유형(812), 광고 이벤트 소개 작성창(813a 및 813b) 등을 포함될 수 있고, 광고 설정(820)에는 광고 유형(821), 광고 등록 버튼

(822a 및 822b) 및 등록된 광고 정보(823a 및 823b) 등이 포함될 수 있다.

- [0179] 여기서, 광고 이벤트 소개 작성 유형(812)에는 '직접 작성'과 '이미지 등록' 등이 포함될 수 있으며, 기본적으로 '직접 작성'이 설정될 수 있다. 광고 유형(821)에는 '이미지'와 '동영상' 등이 포함될 수 있다.
- [0180] 예컨대, 도 8에서는 광고 이벤트 유형(811)이 '단순 응모'로 설정되어 있으며, 광고 이벤트 소개 작성 유형(812)이 '직접 작성'으로 선택되어 광고 이벤트 소개를 직접 작성하기 위한 작성창(813a)이 표시되며, 광고 유형(821)이 '동영상'으로 설정되어 있으며, 동영상 광고를 선택하기 위한 동영상 광고 등록 버튼(822a)이 표시되며, 광고가 등록되어 인코딩중이거나 인코딩이 완료된 광고 정보(823a)가 표시될 수 있다.
- [0181] 반면에, 도 9에서는 광고 이벤트 소개 작성 유형(812)이 '이미지 등록'으로 선택되어 광고 이벤트 소개 이미지를 등록하기 위한 작성창(813b)이 표시되며, 광고 유형(821)이 '이미지'로 설정되어 있으며, 이미지 광고를 선택하기 위한 이미지 광고 등록 버튼(822b)이 표시되며, 광고가 등록되어 인코딩중이거나 인코딩이 완료된 광고 정보(823b)가 표시될 수 있다.
- [0182] 그리고, 취소 버튼(830)을 통해 광고 이벤트 생성을 취소할 수 있고, 다음 단계 버튼(840)을 통해 광고 이벤트를 생성하는 단계를 계속하여 진행할 수 있다. 여기서, 다음 단계 버튼(840)은 기본적으로 비활성화되어 있지만, 필수 정보가 입력된 이후에 활성화되도록 설정될 수 있다.
- [0184] 도 10은 광고 이벤트에서 수집하는 참여자 정보로서 기본 수집 항목(1010)과 옵션 수집 항목(1020)을 설정할 수 있는 광고 이벤트 생성 페이지다.
- [0185] 일 실시예에서, 도 8 또는 9에 도시된 광고 이벤트 생성 페이지의 다음 단계로 도 10에 도시된 광고 이벤트 생성 페이지로 진행될 수 있다.
- [0186] 여기서, 기본 수집 항목(1010)에는 휴대폰 번호, 성별, 생년월일 등이 포함될 수 있고, 옵션 수집 항목(1020)에는 사용자(도 1의 200 참조)의 선택에 따라 직업군, 관심사, 좋아하는 게임, 좋아하는 음식, 소득 수준 등이 포함될 수 있다. 이때, 기본 수집 항목(1010)에서 휴대폰 번호는 기본 선택되도록 설정될 수 있다.
- [0187] 그리고, 이전 버튼(1030)을 통해 도 8 또는 9에 도시된 광고 이벤트에 대한 일반 정보를 설정할 수 있는 단계로 돌아갈 수 있고, 다음 단계 버튼(1040)을 통해 광고 이벤트를 생성하는 단계를 계속하여 진행할 수 있다. 여기서, 다음 단계 버튼(1040)은 기본적으로 활성화되어 있지만, 옵션 수집 항목(1020)이 선택되면 비활성화되고, 선택된 옵션 수집 항목에 정보가 입력된 이후에 활성화되도록 설정될 수 있다.
- [0189] 도 11은 게임을 포함하는 광고 이벤트에서 게임을 선택(1110)하고 게임 옵션을 설정(1120)할 수 있는 광고 이벤트 생성 페이지다.
- [0190] 일 실시예에서, 도 10에 도시된 광고 이벤트 생성 페이지의 다음 단계로 도 11에 도시된 광고 이벤트 생성 페이지로 진행될 수 있다.
- [0191] 이때, 도 11에 도시된 광고 이벤트 생성 페이지는 광고 이벤트 유형이 게임을 광고 이벤트 콘텐츠로써 포함하는 '게임 참여' 또는 '광고 및 게임 참여'인 경우에 표시되도록 설정될 수 있다. 만약, 광고 이벤트 유형이 게임을 광고 이벤트 콘텐츠로써 포함하지 않는 경우에는, 도 11에 도시된 광고 이벤트 생성 페이지를 건너뛴 수 있다.
- [0192] 여기서, 게임 선택(1110)을 위하여 게임 선택바(1111)를 포함할 수 있다. 그리고, 선택된 게임에 대하여 옵션을 변경할 수 있는 경우에는, 게임 옵션 설정(1120)과 관련된 정보가 표시될 수 있다. 예컨대, 선택된 게임이 '농구 게임'이고 옵션이 변경 가능한 경우에, 게임 옵션으로써 '농구 공'의 이미지 변경 여부(1121)를 설정할 수 있고, '농구 공'의 이미지를 변경하는 것으로 설정한 경우에 변경할 이미지를 선택 버튼(1122)을 통해 선택할 수 있다. 이미지 변경 여부(1121)과 같이 기본 설정된 설정에 대한 변경 여부는 기본적으로 '미 설정'으로 설정될 수 있다.
- [0193] 이때, 게임 선택바(1111)는 콘텐츠 플랫폼(도 1의 300 참조)에서 제공하는 콘텐츠 플랫폼 라이브러리의 콘텐츠 목록을 표시할 수 있다.
- [0194] 그리고, 이전 버튼(1130)을 통해 도 10에 도시된 광고 이벤트에 대한 참여자 정보 수집 항목을 설정할 수 있는 단계로 돌아갈 수 있고, 다음 단계 버튼(1140)을 통해 광고 이벤트를 생성하는 단계를 계속하여 진행할 수 있다. 여기서, 다음 단계 버튼(1140)은 기본적으로 비활성화되어 있지만, 게임이 선택되면 활성화될 수 있다. 또한, 다음 단계 버튼(1140)은 게임 옵션 변경 여부가 설정된 경우에는 비활성화되고, 게임 옵션 변경 내용이 설정되면 활성화될 수 있다.

- [0196] 도 12는 보상(경품) 제공 방식(1210)을 설정하고, 보상 제공 정보(1220)를 설정하고, 보상 제품 정보(1230)를 설정할 수 있는 광고 이벤트 생성 페이지다.
- [0197] 일 실시예에서, 도 10에 도시된 광고 이벤트 생성 페이지의 다음 단계로 도 12에 도시된 광고 이벤트 생성 페이지로 진행될 수 있다.
- [0198] 다른 일 실시예에서, 도 11에 도시된 광고 이벤트 생성 페이지의 다음 단계로 도 12에 도시된 광고 이벤트 페이지로 진행될 수 있다.
- [0199] 여기서, 보상 제공 방식(1210)을 설정하기 위하여 보상 제공 방식 선택바(1211)을 포함할 수 있고, 보상 제공 방식에는 '플랫폼 제공 경품', '직접 입력' 등이 포함될 수 있으며, '플랫폼 제공 경품'이 기본값으로 설정될 수 있다.
- [0200] 이때, 보상 제공 방식(1210)이 '플랫폼 제공 경품'으로 설정된 경우에는, 보상을 제공하기 위하여 연동 가능한 쇼핑몰 플랫폼에서 경품을 제공할 수 있다. 즉, 보상을 연동된 쇼핑몰 플랫폼에 등록된 제품에 대한 교환권, 할인권, 포인트 등으로 지급할 수도 있다. 따라서, 광고 이벤트 참여자는 연동된 쇼핑몰 플랫폼에서 보상으로 지급된 교환권, 할인권, 포인트 등을 사용하여 손쉽게 광고 이벤트 보상을 지급받을 수 있다.
- [0201] 또한, 보상 제공 정보(1220)로써 위하여 제공 보상 개수(1221), 추첨일(1222), 당첨자 선정 방식(1223), 결과 공지 방법(1224) 등을 설정할 수 있다. 당첨자 선정 방식(1223)에는 '선착순', '무작위', '게임 점수 순서' 등이 포함될 수 있다. 결과 공지 방법(1224)에는 '플랫폼 SMS 발송', '상품권 링크 SMS 발송', '기프트콘 푸시' 등이 포함될 수 있다.
- [0202] 또한, 보상 제품 정보(1230)는 제공 보상 개수(1221)만큼 항목이 생성되어 설정될 수 있고, 각 보상 항목마다 당첨자 숫자와 보상 제품, 할인을 등에 대한 설정이 가능하다. 보상 카테고리 선택바(1231)를 통해 1차적으로 보상의 카테고리를 설정하고, 상품 선택 버튼(1232)를 통해 보상 제품을 선택할 수 있고, 선택된 보상 제품이 표시(1233)되며, 할인을(1234)을 설정할 수 있다. 여기서, 보상 카테고리 선택바(1231)는 실시예에 따라 각각의 쇼핑몰을 카테고리로 구분할 수도 있고, 상품의 종류에 따라 카테고리로 구분할 수도 있다.
- [0203] 이때, 상품 선택 버튼(1232)를 클릭하면, 도 14와 같은 보상 제품을 선택할 수 있는 페이지가 제공될 수 있다.
- [0204] 그리고, 이전 버튼(1240)을 통해 도 11에 도시된 게임을 설정할 수 있는 단계로 돌아갈 수 있고, 다음 단계 버튼(1250)을 통해 광고 이벤트를 생성하는 단계를 계속하여 진행할 수 있다. 여기서, 다음 단계 버튼(1250)은 기본값으로 비활성화되어 있지만, 필수 입력 항목이 입력된 경우에 활성화되도록 설정될 수 있다. 여기서, 필수 입력 항목이란 보상에 대한 내용을 확정할 수 있는 정보들을 의미할 수 있다.
- [0206] 도 13은 광고 이벤트에 대한 정보가 설정되어 생성될 또는 생성된 광고 이벤트 데이터에 대한 이벤트 요약 정보(1310)를 표시하는 광고 이벤트 생성 페이지다.
- [0207] 일 실시예에서, 도 12에 도시된 광고 이벤트 생성 페이지의 다음 단계로 도 13에 도시된 광고 이벤트 생성 페이지로 진행될 수 있다.
- [0208] 여기서, 이벤트 요약 정보(1310)에는 광고 이벤트 유형, 광고 이벤트명, 수집 항목, 설정된 게임, 보상 관련 정보, 설정된 보상 금액(1311) 등이 포함될 수 있고, 설정되지 않은 항목은 표시되지 않도록 설정될 수 있다. 설정된 보상 금액(1311)은 설정된 보상 정보로부터 계산되어 표시될 수 있다. 예컨대, 보상 제품이 1만원 교환권 10매인 경우에는, 10만원으로 계산될 수 있다.
- [0209] 또한, 광고 이벤트 미리보기 버튼(1320)을 통해 참여자에게 제공될 광고 이벤트 미리보기 페이지를 확인할 수 있다. 광고 이벤트 미리보기 페이지는 새 창, 새 탭, 팝업 창 등의 형태로 제공될 수 있다.
- [0210] 그리고, 이전 버튼(1330)을 통해 도 12에 도시된 보상 정보를 설정할 수 있는 단계로 돌아갈 수 있고, 목록 버튼(1340)을 통해 이미 생성된 광고 이벤트들을 나타내는 목록 페이지로 이동할 수 있으며, 캠페인 등록 버튼(1350)을 통해 광고 이벤트 데이터(광고 이벤트 캠페인)을 등록하여 광고 이벤트를 공개하고 참여가 가능한 상태로 설정할 수 있다.
- [0212] 도 14는 본 발명의 일 실시예에 따른 보상 제품 설정 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [0213] 일 실시예에서, 도 14의 보상 제품 설정 페이지는 도 12의 상품 선택 버튼(1232)이 클릭되면 연결 또는 표시되도록 설정될 수 있다.

- [0214] 상세히, 보상 제품 설정 페이지에는 추천 상품 분류탭(1410)이 포함될 수 있다. 이는, 광고 이벤트 결과 분석에 따라 추천 보상 제품이 선정되어 존재하는 경우에, 추천 보상 제품을 표시할 것인지 혹은 직접 보상 제품을 선택할 수 있도록 일반적인 보상 제품들을 표시할 것인지 선택하는데 이용될 수 있다. 추천 상품 분류탭(1410)에는 '추천 상품', '일반 상품' 탭이 포함될 수 있다.
- [0215] 여기서, 추천 보상 제품이 존재하는 경우에는 기본값으로 '추천 상품' 탭이 선택되고, 추천 보상 제품이 존재하지 않는 경우에는 '일반 상품' 탭이 선택되도록 설정될 수 있다.
- [0216] 그리고, 보상 제품을 선택하기 위하여 제품 리스트를 표시하는데, 성별 선택부(1411)와 나이 선택부(1412) 등을 통해 설정된 조건에 따라 제품 리스트를 표시할 수 있다. 나이 선택부(1412)는 필요에 따라 5년 혹은 10년과 같은 단위로 연령대를 구분할 수 있다.
- [0217] 그리고, 제품 리스트는 상품 코드, 상품 이미지, 상품명, 판매가 등에 대한 정보를 포함할 수 있다.
- [0218] 이때, 상품명(1413)은 해당 상품을 판매하는 연계된 쇼핑몰 플랫폼의 상품 판매 페이지에 대한 하이퍼링크일 수 있다. 따라서, 사용자(도 1의 200 참조)는 상품명(1413)을 클릭하여 해당 제품에 대한 판매 페이지를 손쉽게 접근할 수 있고, 필요한 정보를 파악할 수 있다. 상품 판매 페이지에 대한 하이퍼링크는 '쇼핑몰 도메인+상품 코드'의 조합으로 구성될 수 있다.
- [0219] 그리고, 닫기 버튼(1420)을 통해 상품을 선택하지 않고 보상 제품을 설정하는 페이지로 돌아갈 수 있고, 선택 상품 추가 버튼(1430)을 통해 선택된 상품을 보상 제품으로 선택하고 보상 제품을 설정하는 페이지로 돌아갈 수 있다.
- [0221] 도 15 내지 도 21은 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [0222] 여기서, 도 15 내지 도 21에 도시된 광고 이벤트 페이지는 참여자 단말기(도 1의 400 참조)를 통해 참여자에게 제공될 광고 이벤트 페이지일 수도 있고, 사용자(도 1의 200 참조)에게 제공되는 광고 이벤트 미리보기 페이지일 수도 있다.
- [0223] 도 15는 광고 이벤트의 소개 페이지 혹은 시작 페이지로, 이벤트명 혹은 이벤트 제목(1510), 이벤트 소개(1520), 상품 정보(1530), 이벤트 참여 버튼(1540) 등을 포함할 수 있다.
- [0224] 도 16은 광고 이벤트에 동영상 광고(1610)가 포함된 경우의 광고 페이지로, 도 15에 도시된 이벤트 소개(1520)에 동영상 광고가 포함되도록 표시될 수도 있고, 도 15에 도시된 이벤트 참여 버튼(1540)을 통해 별도의 페이지로써 동영상 광고를 포함하는 페이지로써 표시될 수도 있다.
- [0225] 도 17은 광고 이벤트에 이미지 광고(1710)가 포함된 경우의 광고 페이지로, 도 15에 도시된 이벤트 소개(1520)에 이미지 광고가 포함되도록 표시될 수도 있고, 도 15에 도시된 이벤트 참여 버튼(1540)을 통해 별도의 페이지로써 이미지 광고를 포함하는 페이지로써 표시될 수도 있다.
- [0226] 도 18은 광고 이벤트에 포함된 미니 게임 소개 페이지 혹은 시작 페이지로, 도 15에 도시된 이벤트 참여 버튼(1540)을 통해 표시될 수 있으며, 이벤트명(1810), 미니 게임명(1820), 게임 시작 버튼(1830), 최고 기록(1840) 및 게임 방법 버튼(1850) 등을 포함할 수 있다. 게임 방법 버튼(1850)이 클릭되면 팝업창 등을 통하여 설정된 미니 게임에 대한 소개, 규칙 등에 대한 정보를 제공할 수 있다.
- [0227] 도 19는 미니 게임 페이지로, 도 18에 도시된 게임 시작 버튼(1830)을 통해 표시될 수 있으며, 광고 이벤트 콘텐츠로 설정된 미니 게임(1910)을 포함한다.
- [0228] 도 20은 미니 게임의 참여에 따른 결과 페이지로, 도 19에 도시된 미니 게임(1910)이 종료되면 표시될 수 있으며, 이벤트명(2010), 점수 기록(2020), 참여자 정보 입력창(2030), 참여 버튼(2040) 등을 포함할 수 있다. 참여자 정보 입력창(2030)을 통해 해당 광고 이벤트에 참여하는데 필요한 정보를 입력할 수 있고, 참여 버튼(2040)을 통해 입력한 개인 정보 제공에 동의하여 이벤트에 참여할 수 있다.
- [0229] 도 21은 광고 이벤트 참여 완료 페이지로, 도 20에 도시된 참여 버튼(2040)을 통해 광고 이벤트가 성공적으로 참여되었을 때 표시될 수 있으며, 이벤트명(2110), 이벤트 참여 완료 메시지, 미니 게임 재도전 버튼(2120) 등이 포함될 수 있다. 참여자는 미니 게임 재도전 버튼(2120)을 통해 해당 광고 이벤트의 미니 게임에 재도전할 수 있으며, 이를 위해 도18에 도시된 미니 게임 시작 페이지가 표시될 수 있다.
- [0231] 도 22는 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 목록 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.

- [0232] 도 22를 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 목록 페이지에는 진행중인 이벤트 탭(2220)과 종료된 이벤트 탭(2230) 등이 포함되며, 특정 광고주에 대한 광고 이벤트들만 표시할 수 있다.
- [0233] 이때, 광고 이벤트 목록 페이지의 주소(2210)는 '서버 도메인+광고주 코드'의 형태로 구성될 수 있다. 예컨대, 서버 도메인이 'www.example.com'이고 광고주 코드가 '22342323'인 광고주에 대한 광고 이벤트 목록 페이지의 주소는 'http://www.example.com/?av=22342323'가 되며, 해당 주소에 접속하면 해당 광고주에 대한 진행중 이벤트 혹은 종료된 이벤트 목록이 표시된다.
- [0234] 만약, 진행중 이벤트 탭(2220)이 활성화된 경우에는 현재 진행중인 광고 이벤트들(2240)에 대한 목록을 표시할 수 있고, 종료된 이벤트 탭(2230)이 활성화된 경우에는 이미 종료되어 완료된 광고 이벤트들에 대한 목록을 표시할 수 있다. 그리고, 목록에 표시된 광고 이벤트가 선택되면 해당 광고 이벤트에 대한 요약 정보나 광고 결과 정보를 표시하는 페이지로 이동할 수 있다.
- [0235] 특히, 광고 이벤트 목록 페이지는 광고주가 원하는 웹페이지, 사이트 등에 삽입 혹은 이식할 수 있다. 그리고, 광고 이벤트 목록 페이지는 접근시마다 혹은 접근 권한을 설정할 때 과금되도록 설정될 수 있다.
- [0237] 도 23은 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 결과 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [0238] 도 23을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 결과 페이지는 광고 이벤트를 검색하기 위한 검색어 카테고리 선택부(2301), 검색어 입력부, 검색 버튼(2302), 검색 결과 등을 포함할 수 있다.
- [0239] 여기서, 검색어 카테고리 선택부(2301)에는 기본적으로 '이벤트명'이 설정될 수 있고, 검색어 카테고리로서 '이벤트명', '광고주명', '대행사명', '이벤트 기간', '이벤트 ID', '광고 ID' 등이 포함될 수 있다.
- [0240] 검색 버튼(2302)을 클릭하면 선택된 검색어 카테고리 및 검색어에 상응하는 광고 이벤트들을 검색하여 검색 결과를 표시한다. 그리고, 검색 결과에는 이벤트 ID(2303), 광고 ID(2304), 이벤트명(2305), 이벤트 기간, 응모 현황 정보, 광고주(2306), 대행사, 변경일(2307) 등이 포함될 수 있다.
- [0241] 여기서, 광고 ID(2304)는 해당 광고 이벤트에 대한 결과 리포트 페이지로 연결하는 하이퍼링크로 구성될 수 있다. 그리고, 이벤트명(2305)은 해당 광고 이벤트의 내용을 수정하거나 확인할 수 있는 페이지로 연결하는 하이퍼링크로 구성될 수 있다. 또는, 이벤트명(2305)은 해당 광고 이벤트에 대한 광고 이벤트 상세 결과 페이지로 연결하는 하이퍼링크로 구성될 수 있다. 그리고, 변경일(2307)은 광고 이벤트의 등록일 또는 최종 수정일을 표시할 수 있다.
- [0242] 만약, 광고주 계정을 통하여 광고 이벤트 결과 페이지에 접근하는 경우에는, 광고주(2306) 항목이 표시되지 않도록 설정될 수 있다.
- [0244] 도 24 및 25는 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 상세 결과 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [0245] 도 24 및 25를 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 광고 이벤트 상세 결과 페이지는 이벤트 요약(2410), 응모자 탭(2420), 당첨자 탭(2430), 응모 리스트(2440a 또는 2440b), 목록 버튼(2450) 및 다운로드 버튼(2460) 등이 포함된다. 여기서, 도 24는 응모자 탭(2420)이 활성화된 광고 이벤트 상세 결과 페이지의 예시이며, 도 25는 당첨자 탭(2430)이 활성화된 광고 이벤트 상세 결과 페이지의 예시이다.
- [0246] 여기서, 이벤트 요약 정보(2410)에는 광고 이벤트 유형, 광고 이벤트명, 수집 항목, 설정된 게임, 보상 관련 정보, 설정된 보상 금액 등이 포함될 수 있고, 설정되지 않은 항목은 표시되지 않도록 설정될 수 있다. 수집 항목(2411)은 광고 이벤트에서 수집하도록 설정된 항목들을 표시할 수 있다.
- [0247] 응모자 탭(2420)이 활성화 된 경우에는 응모자에 대한 리스트(2440a)를 표시하며, 당첨자 탭(2430)이 활성화 된 경우에는 당첨자에 대한 리스트(2440b)를 표시할 수 있다. 여기서, 응모 리스트(2440a 또는 2440b)에는 당첨일, 설정된 수집 항목들에 대한 참여자 정보가 표시될 수 있다. 그리고, 당첨자에 대한 리스트(2440b)는 당첨 알림을 재전송할 수 있는 버튼 혹은 하이퍼링크(2441b)를 포함할 수 있다. 당첨 알림을 재전송하는 경우에는, 최초 설정된 당첨 알림 방법과 동일한 방법으로 당첨 알림을 재전송할 수 있다.
- [0248] 그리고, 목록 버튼(2450)을 통하여 광고 이벤트 목록 페이지 혹은 광고 이벤트 결과 페이지를 표시할 수 있다. 다운로드 버튼(2460)을 통하여 조회된 응모 리스트(2440a 또는 2440b)를 엑셀 파일 혹은 스프레드시트 파일로 다운로드 할 수 있다.
- [0250] 도 26은 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 현황 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.

- [0251] 도 26을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 현황 페이지는 이미 완료된 혹은 종료된 광고 이벤트들(2610)을 표시한다.
- [0252] 각 광고 이벤트들(2610)은 광고 이벤트 유형, 광고 기간, 광고주 정보 등을 포함하는 광고 이벤트 정보(2611)를 포함하고, 해당 광고 이벤트를 진행할 때 사용한 광고 이벤트 배너(2612)를 더 포함할 수 있다.
- [0253] 이때, 광고 이벤트 배너(2612)를 클릭하면 해당 광고 이벤트의 광고 이벤트 미리보기 페이지가 표시될 수 있다. 여기서, 표시되는 광고 이벤트 미리보기 페이지는 새로운 창, 새로운 탭, 팝업 창 등의 다양한 형태로 제공될 수 있다.
- [0255] 도 27은 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 추천 페이지의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [0256] 도 27을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 추천 페이지는 사용자의 광고 제품의 카테고리, 광고 시기 등을 고려하여 광고 이벤트에 대한 추천 정보를 제공한다. 그리고, 사용자(도 1의 200 참조)가 제공하고자 하는 광고 이벤트와 유사한 기준에 진행하였던 광고 이벤트들(1710)을 선정하여 표시할 수 있다.
- [0257] 예컨대, 사용자(도 1의 200 참조)의 광고 제품이 전자 카테고리인 경우에는, 전자 카테고리에서 효율이 높은 광고 이벤트 유형, 광고 이벤트 콘텐츠 등을 추천할 수 있다. 또한, 광고 시기가 8월인 경우에는, 여름과 관련된 미니 게임들을 게임 콘텐츠로써 추천할 수 있고, 여름에 적합한 워터파크 입장권과 같은 보상 정보를 추천할 수 있다.
- [0258] 그리고, 이벤트 생성하기 버튼(2720)을 제공하여 사용자(도 1의 200 참조)가 광고 이벤트 생성 페이지로 이동하도록 유도할 수 있다.
- [0260] 이상 설명된 본 발명에 따른 실시예는 다양한 컴퓨터 구성요소를 통하여 실행될 수 있는 프로그램 명령어의 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체에 기록될 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체는 프로그램 명령어, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체에 기록되는 프로그램 명령어는 본 발명을 위하여 특별히 설계되고 구성된 것이거나 컴퓨터 소프트웨어 분야의 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수 있다. 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체의 예에는, 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체, CD-ROM 및 DVD와 같은 광기록 매체, 플롭티컬 디스크(floptical disk)와 같은 자기-광 매체(magneto-optical medium), 및 ROM, RAM, 플래시 메모리 등과 같은, 프로그램 명령어를 저장하고 실행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치가 포함된다. 프로그램 명령어의 예에는, 컴파일러에 의하여 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용하여 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드도 포함된다. 하드웨어 장치는 본 발명에 따른 처리를 수행하기 위하여 하나 이상의 소프트웨어 모듈로 변경될 수 있으며, 그 역도 마찬가지이다.
- [0261] 본 발명에서 설명하는 특정 실행들은 일 실시 예들로서, 어떠한 방법으로도 본 발명의 범위를 한정하는 것은 아니다. 명세서의 간결함을 위하여, 종래 전자적인 구성들, 제어시스템들, 소프트웨어, 상기 시스템들의 다른 기능적인 측면들의 기재는 생략될 수 있다. 또한, 도면에 도시된 구성 요소들 간의 선들의 연결 또는 연결 부재들은 기능적인 연결 및/또는 물리적 또는 회로적 연결들을 예시적으로 나타낸 것으로서, 실제 장치에서는 대체 가능하거나 추가의 다양한 기능적인 연결, 물리적인 연결, 또는 회로 연결들로서 나타내어질 수 있다. 또한, “필수적인”, “중요하게” 등과 같이 구체적인 언급이 없다면 본 발명의 적용을 위하여 반드시 필요한 구성 요소가 아닐 수 있다.
- [0262] 따라서, 본 발명의 사상은 상기 설명된 실시예에 국한되어 정해져서는 아니되며, 후술하는 특허청구범위뿐만 아니라 이 특허청구범위와 균등한 또는 이로부터 등가적으로 변경된 모든 범위는 본 발명의 사상의 범주에 속한다고 할 것이다.

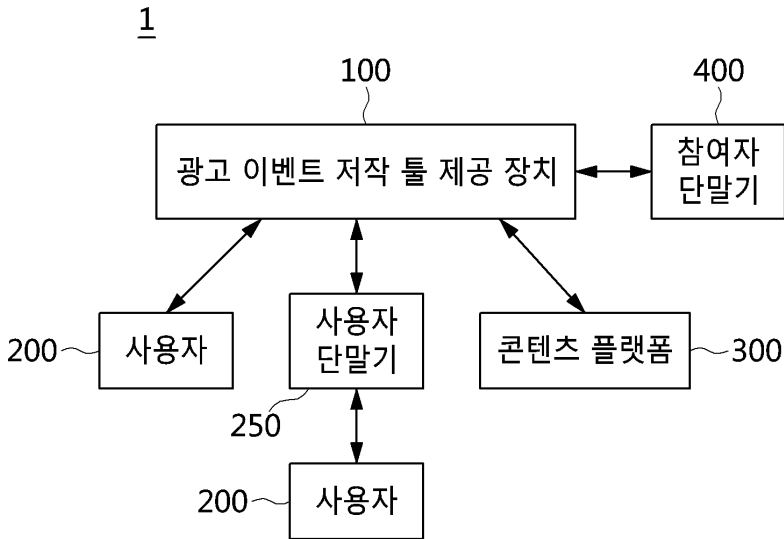
부호의 설명

- [0263] 1: 광고 이벤트 저작 툴 제공 시스템
- 100: 광고 이벤트 저작 툴 제공 장치
- 110: 제어부
- 120: 메모리
- 130: 출력부
- 115: 통신부
- 125: 입력부
- 135: 광고 제품 정보 설정부

- 140: 광고 이벤트 유형 설정부 145: 광고 이벤트 콘텐츠 설정부
- 150: 보상 정보 설정부 155: 광고 이벤트 데이터 생성부
- 160: 광고 결과 분석부 165: 광고 이벤트 미리보기 제공부
- 200: 사용자 250: 사용자 단말기
- 300: 콘텐츠 플랫폼 400: 참여자 단말기

도면

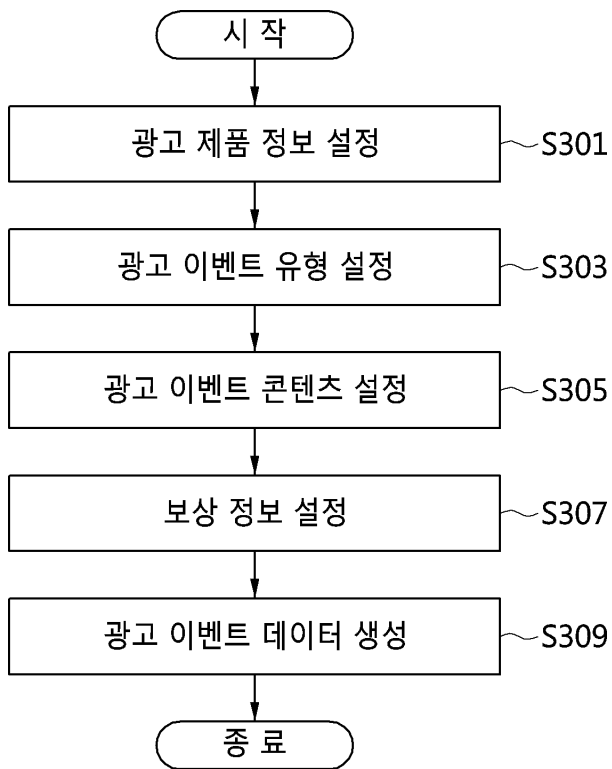
도면1



도면2

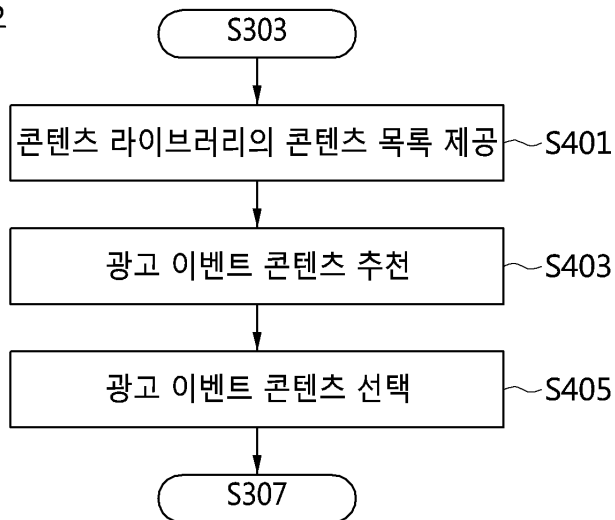


도면3

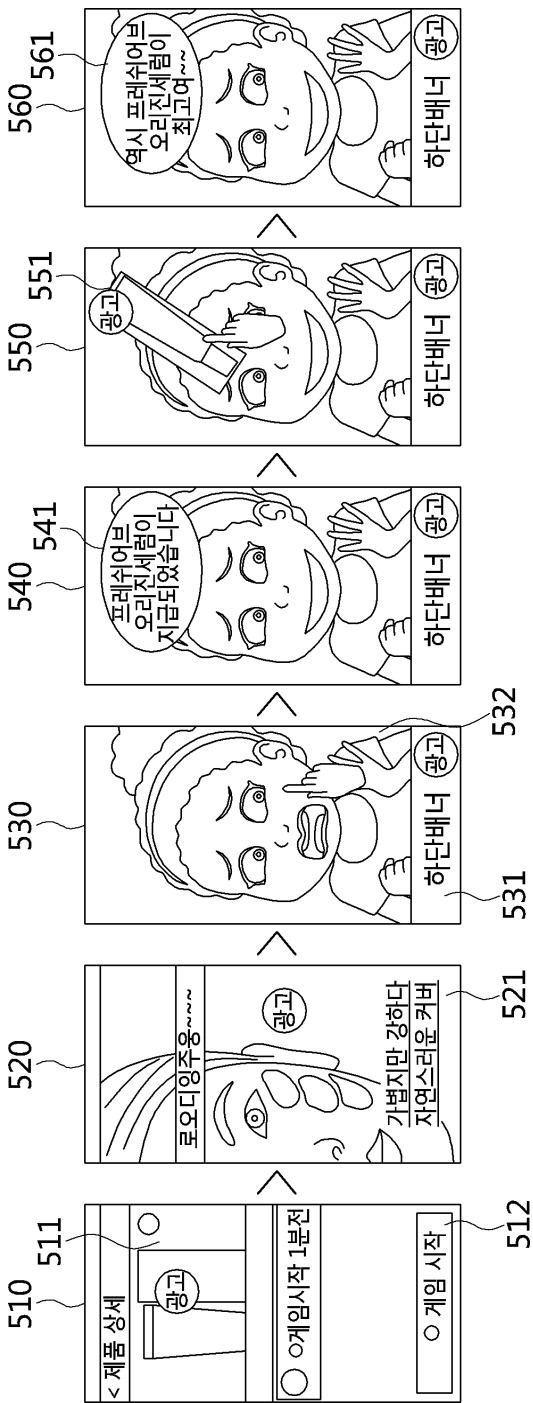


도면4

S305



도면5



610 ◎ 캠페인 리포트 상세

■ 캠페인 요약

캠페인명	고객 유치 캠페인	캠페인 기간	2017-07-01~2017-08-20
광고주명	11번가	대행사 및 담당자	나스미디어/홍길동
620 캠페인 리포트 계정 ID	2017070154879/PW 1d3fse34/리포트 보기		

■ 광고 및 리포트 유형 선택

광고 선택	Event 광고	리포트 조건	소재별 리포트
상품 및 과금	Event 상품/CPC	광고비/소진 광고비	500,000원/15,800원

630

650 캠페인 목록

640 액셀 다운로드

■ 리포트 결과

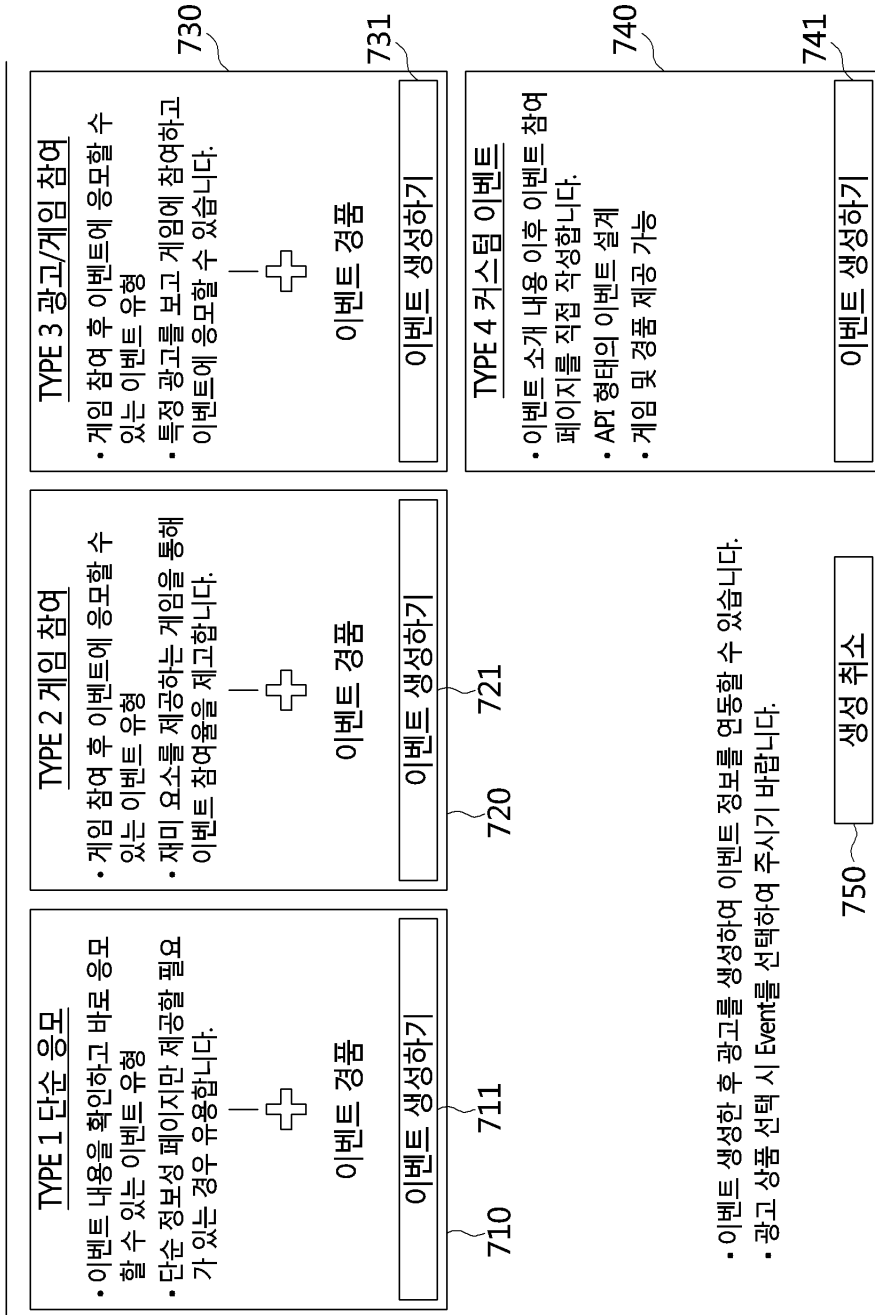
소재명	작용 기간	IMP	Click	CTR	이벤트 상세 참여 클릭	30	10	10	10	5	5	광고비	소진 광고비	예산 소진율	기간 경과율	목표 달성율
합계		88,487	358	0.47%	30	10	10	10	5	5	700,000원	95,800원	13.7%	500%	500%	27.4%
소재 1	2017-07-01~ 2017-08-20	30,000	200	0.66%	10	5	5	5	3	3	200,000원	80,000원	40.0%	500%	500%	80.0%
소재 2	2017-07-01~ 2017-08-20	58,487	158	0.27%	20	5	5	5	2	2	500,000원	15,800원	3.2%	500%	500%	6.4%

총2건의 데이터가 검색되었습니다.

· 위 리포트는 실시간플랫폼 설정 값으로 제공되므로 조회 시 기존 지표 값과 상이할 수 있습니다.

도면7

◎ 이벤트 생성 유형 선택



도면8

© 이벤트 등록/수정

810

01 일반 > 02 수집 항목 > 03 게임 설정 > 04 경품 선택 > 05 생성 완료

■ 일반

이벤트 타입	단순 응모 ~ 811
이벤트 명	5자 이내로 입력하세요 0/50자 직접 입력 ~ 812
이벤트 소개 작성	Font ~ 813 <ul style="list-style-type: none"> ■ 이벤트 정보 ○○○ ○○○ ○○○ ■ 당첨자 발표

820

■ 광고 설정

이벤트 참여 버튼 명	이벤트 참여하기 8/15자
광고 선택	동영상 ~ 821
광고 등록 (MP4/320px X 240px)	선택 ad.mp4 ~ 823a 822a 취소 ~ 830 다음 단계로 ~ 840

도면9

© 이벤트 등록/수정

810

01 일반 > 02 수집 항목 > 03 게임 설정 > 04 경품 선택 > 05 생성 완료

■ 일반

이벤트 타입	단순 응모 ~ 811
이벤트 명	5자 이내로 입력하세요 0/50자
	이미지 등록 <input type="text"/> ~ 812
이벤트 소개 작성	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin-bottom: 5px;"></div> 이미지 등록 ~ 813b 규격: PNG/1080px X 무제한

820

■ 광고 설정

이벤트 참여 버튼 명	이벤트 참여하기 8/15자
광고 선택	이미지 <input type="text"/> ~ 821
광고 등록 (PNG/1080px X 2160px)	이미지 1 선택 adjpg ~ 823b 이미지 2 선택 ~ 822b 이미지 3 선택 이미지 4 선택 이미지 5 선택

830 ~ 취소 다음 단계로 ~ 840

도면10

© 이벤트 등록/수정

01 일반 > 02 수집 항목 > 03 게임 설정 > 04 경품 선택 > 05 생성 완료

1010

■ 기본 수집 항목 설정

수집 항목	비고
<input checked="" type="checkbox"/> 휴대폰 번호	이벤트 당첨자 선정을 위한 필수 값입니다.
<input type="checkbox"/> 성별	수집 항목: 남자, 여자
<input type="checkbox"/> 생년월일	수집 항목: 년, 월, 일

1020

■ 옵션 수집 항목 설정

<input type="checkbox"/> 항목명 입력	예시: 관심사
<input type="checkbox"/> 항목명 입력	예시: 좋아하는 게임
<input type="checkbox"/> 항목명 입력	예시: 좋아하는 음식

1030

이전

다음 단계로

1040

도면11

© 이벤트 등록/수정

01 일반 > 02 수집 항목 > 03 게임 설정 > 04 경품 선택 > 05 생성 완료

1110

■ 게임 선택

1120 게임 선택 1111

■ 게임 옵션 변경

1121

농구 공 이미지 변경	설정 함	▽	선택	1122
농구 배경 텍스트	설정 함	▽	제목을 입력해주세요	
농구 배경 화면	미 설정	▽		

1130 ~ 1140

도면12

© 이벤트 등록/수정

01 일반 > 02 수진 항목 > 03 게임 설정 > 04 경품 선택 > 05 생성 완료

1210 ■ 경품 제공 방식

1220 이벤트 경품 ? 플랫폼 제공 경품 ~ 1211

■ 경품 제공에 따른 설정

제공 경품 개수 2개 ~ 1211

추첨일 2017-01-27 ~ 1211

당첨자 선정 방식 선착순 ~ 1211

1230 결과 공지 플랫폼 SMS 발송 ~ 1211

■ 경품 선택 및 당첨자 수 설정

1224 1231

항목 1	<ul style="list-style-type: none"> • 당첨자 수 숫자를 입력하세요 명 • 경품 선택 피크닉 상품 ~ 1232 상품 선택 ~ 1233
항목 2	<ul style="list-style-type: none"> • 당첨자 수 숫자를 입력하세요 명 • 경품 선택 피크닉 상품 ~ 1232 상품 선택 ~ 1233 • 경품 제공 할인율 50% (총 경품 금액의 선택 할인율이 최종 경품 금액입니다)

1240 ~ 이전 ~ 1250 ~ 다음 단계로 ~ 1250

1234

도면13

© 이벤트 등록/수정

01 일반 > 02 수집 항목 > 03 게임 설정 > 04 경품 선택 > 05 생성 완료

DB 수집 이벤트 생성/수정 결과

미리 보기

1320

1310

■ 이벤트 정보 요약

이벤트 타임 및 이벤트 명	단순 응모 / DB 수집 이벤트
수집 항목	휴대폰 번호, 성별, 좋아하는 음식
설정 게임	농구의 신
이벤트 경품	플랫폼 제공/3개 설정 됨
당첨자 발표 및 선정	2017-07-20 / 선착 순 / 플랫폼 MMS 발송
설정 경품 금액	500,000원 ~ 1311

1330

이전

목록으로

캠페인 등록하기

1350

1340

도면14

이벤트 경험 선택

1410 추천 상품 일반 상품

1411 성별 전체 ▾ 나이 전체 ▾ 1412

선택	상품 코드	이미지	상품명	판매가
<input checked="" type="radio"/>	277460		바이오 슬리퍼 ~ 1413	250,000
<input type="radio"/>				
<input type="radio"/>				
<input type="radio"/>				
<input type="radio"/>				

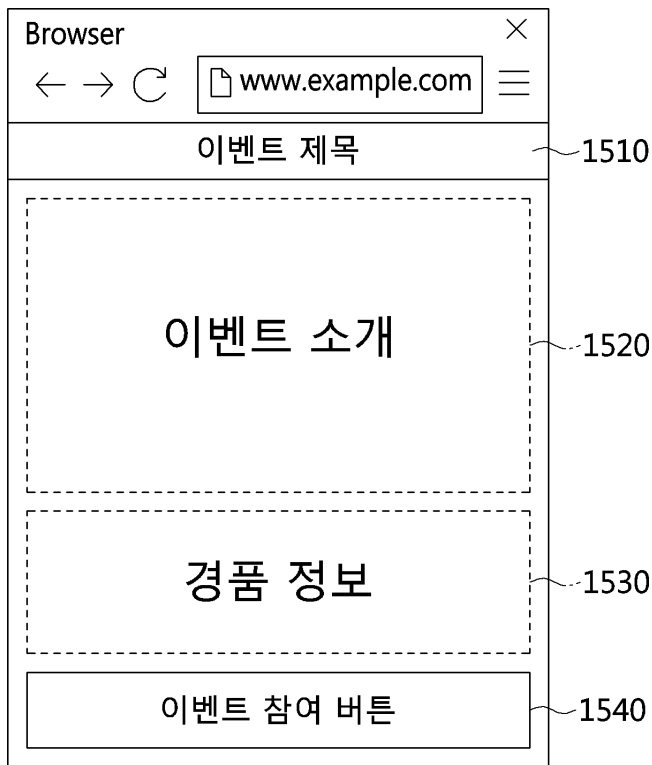
<< 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 >>

1420 ~

답기

선택 상품 추가 ~ 1430

도면15



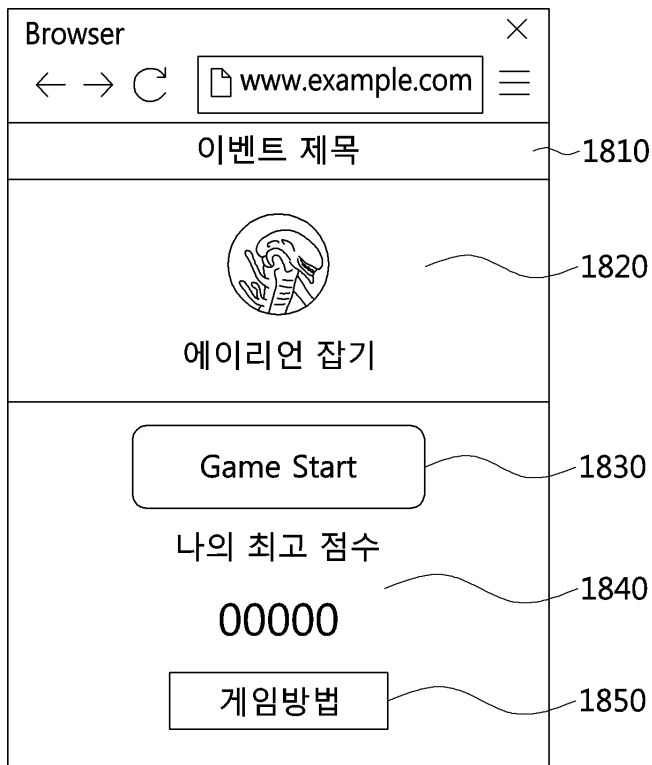
도면16



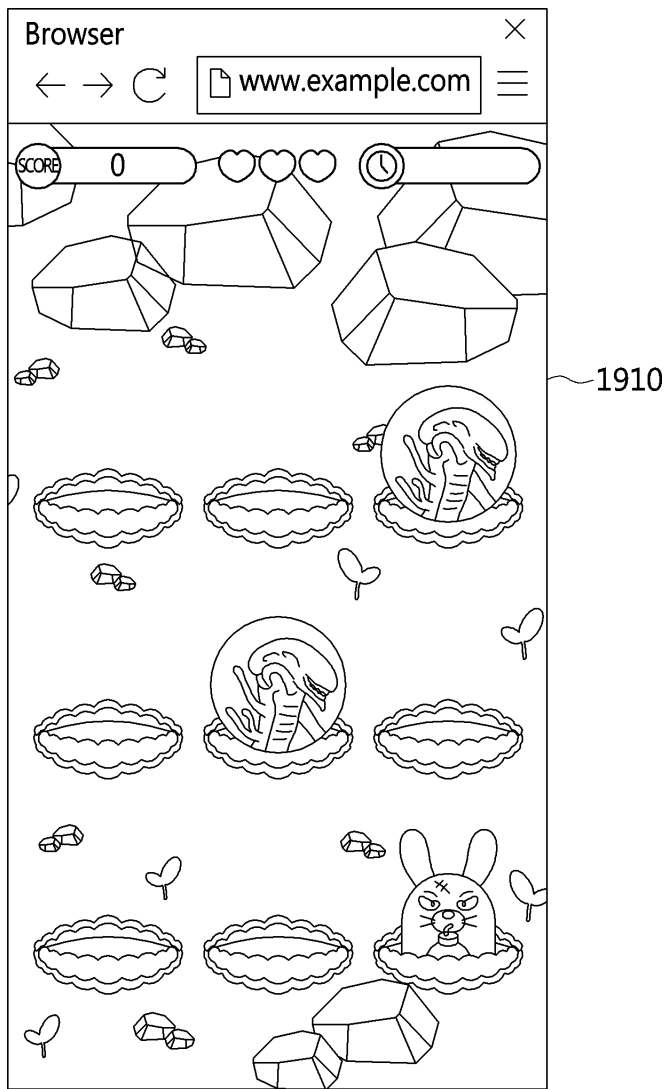
도면17



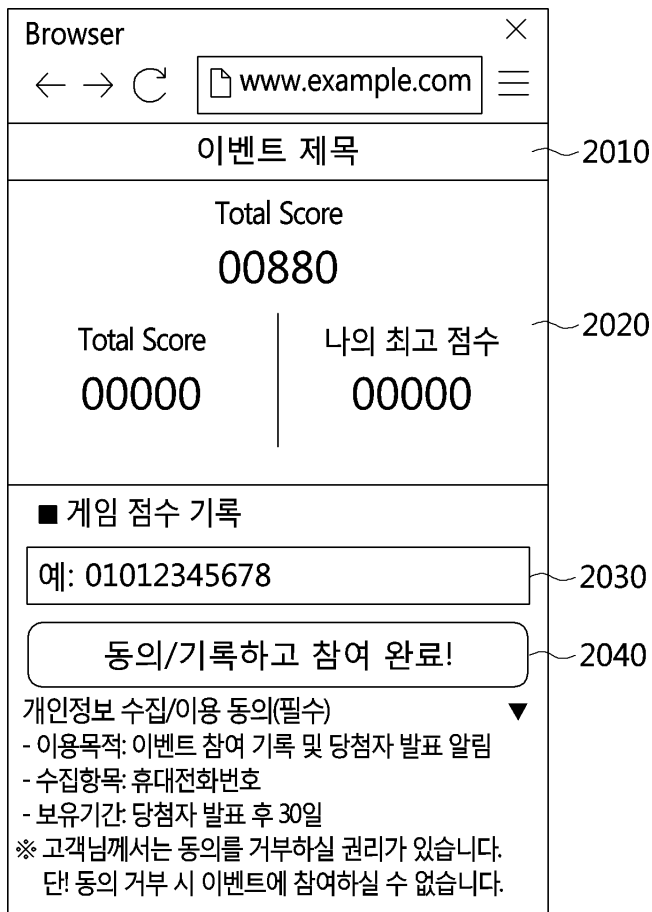
도면18



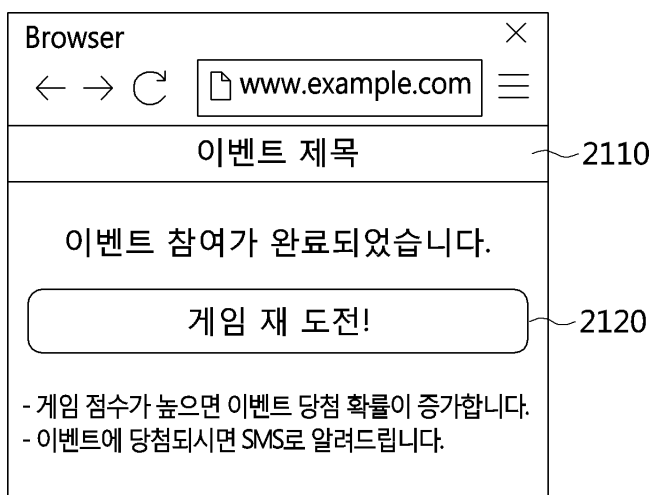
도면19



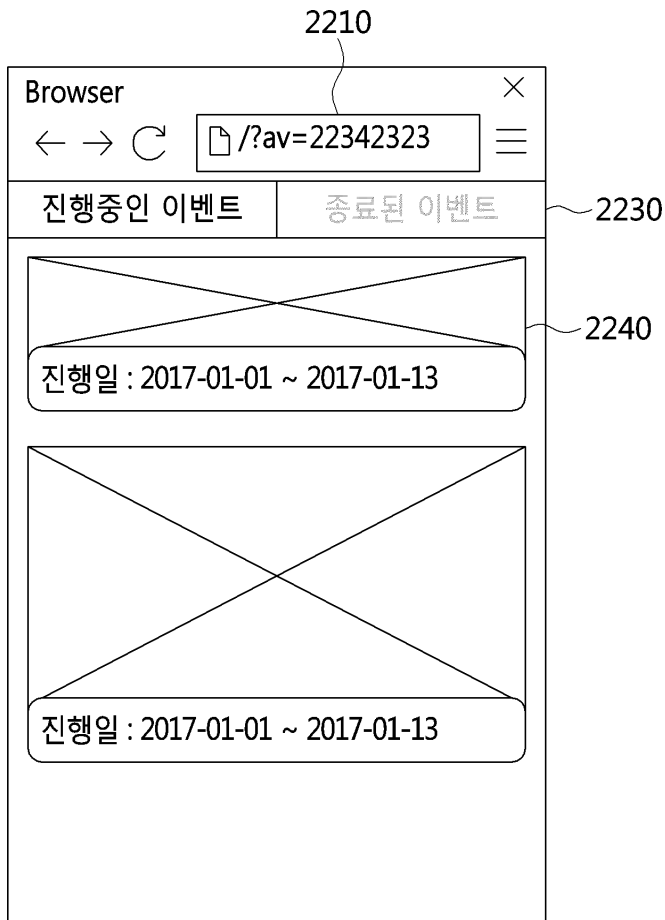
도면20



도면21



도면22



도면23

◎ 이벤트 결과

이벤트 명

▽

검색어를 입력해주세요

2301
취소
2302

2306

총1건의 데이터가 검색되었습니다.

이벤트 ID	광고 ID	이벤트 명	이벤트 기간	응모 현황 및 당첨자	광고주	대행사	변경일
2303 ~ 2304	1254	고객 유치 캠페인	2017-07-01~ 2017-08-20	3,243/100	11번가	나스미디어	2017-07-02
2305							

<< < 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 ▷ ▷>

도면24

2410 ◎ 이벤트 결과 상세

■ 이벤트 요약

이벤트 타입 및 이벤트 명	단순 응모 / DB 수집 이벤트
수집 항목	휴대폰 번호, 성별, 좋아하는 음식 ~ 2411
설정 게임	농구의 신
이벤트 경품	플랫폼 제공/3개 설정 됨
당첨자 발표 및 선정	2017-07-20 / 선착 순 / 플랫폼 MMS 발송
설정 경품 금액	500,000원

2420 {응모} {당첨자} {목록} ~ 2450

2460

엑셀 다운로드

2440a ■ 응모 리스트

총2건의 데이터가 검색되었습니다.

일자	휴대폰 번호	성별	생년월일	좋아하는 음식	항목 2	항목 3
2017-07-10	010-1234-4587	남자	19830318	새우		
2017-07-09	010-5487-4587	여자	20001212	카레		

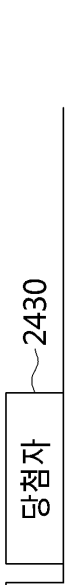
<< < 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 ▷ ▷

2410 ◎ 이벤트 결과 상세

■ 이벤트 요약

이벤트 타임 및 이벤트 명	단순 응모 / DB 수집 이벤트
수진 항목	휴대폰 번호, 성별, 좋아하는 음식 ~ 2411
설정 게임	농구의 신
이벤트 경품	플랫폼 제공/3개 설정 됨
당첨자 발표 및 선정	2017-07-20 / 선착 순 / 플랫폼 MMS 발송
설정 경품 금액	500,000원

2420



2460

엑셀 다운로드

2440b

■ 응모 리스트

총2건의 데이터가 검색되었습니다.

당첨일	휴대폰 번호	성별	생년월일	좋아하는 음식	항목 2	항목 3	MMS 재 전송
2017-07-10	010-1234-4587	남자	19830318	새우			[발송하기]
2017-07-09	010-5487-4587	여자	20001212	키레			[발송하기]

<< < 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 ▷ >>

◎ 이벤트 현황

- 다양한 광고주님들이 진행한 이벤트를 확인할 수 있습니다.
- 이벤트 진행 참고하여 좋은 이벤트를 생성하세요!

2610	<p><u>TYPE 1 단순 응모</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 2017-01-01 ~ 2017-01-31 • 11번가 	<p><u>TYPE 2 게임 참여</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 2017-01-01 ~ 2017-01-31 • SK텔레콤 <p>지금 공감포토 페이스북에서 공감 케릴라 이벤트를 만나보세요!</p>	<p><u>TYPE 3 광고/ 게임 참여</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 2017-01-01 ~ 2017-01-31 • 삼성전자
2611	<p><u>TYPE 1 단순 응모</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 2017-01-01 ~ 2017-01-31 • 11번가 	<p><u>TYPE 2 게임 참여</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 2017-01-01 ~ 2017-01-31 • SK텔레콤 <p>지금 공감포토 페이스북에서 공감 케릴라 이벤트를 만나보세요!</p>	<p><u>TYPE 3 광고/ 게임 참여</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 2017-01-01 ~ 2017-01-31 • 삼성전자
2612	<p><u>TYPE 1 단순 응모</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 2017-01-01 ~ 2017-01-31 • 11번가 	<p><u>TYPE 2 게임 참여</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 2017-01-01 ~ 2017-01-31 • SK텔레콤 <p>지금 공감포토 페이스북에서 공감 케릴라 이벤트를 만나보세요!</p>	<p><u>TYPE 3 광고/ 게임 참여</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 2017-01-01 ~ 2017-01-31 • 삼성전자

<<< < 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 ▷ ▷▷

도면27

◎ 이벤트 생성 전 추천

- 전자 카테고리에 광고주님에게 현재 이벤트를 진행 시 효율 높은 이벤트를 추천해 드립니다.
- 8월은 여름 시즌으로 북어의여행, 정글드라이브와 같은 게임이 효율이 높으며,
- 계절 특성상 워터파크 입장권, 여행 상품권, 숙박 예매권등의 이벤트 경품이 적합합니다.
- 아래는 광고주님과 비슷한 이벤트를 진행했던 예시입니다.

2710	썸머 페스티벌 • 2017-07-01 ~ 2017-08-31 • 11번가	휴가지에서 공감포토 • 2017-07-01 ~ 2017-08-31 • SK텔레콤 지금 공감포토 페이스북에서 공감 கே릴라 이벤트를 만나보세요!	TYPE 3 광고/ 게임 참여 • 2017-07-01 ~ 2017-08-31 • 삼성전자
------	--	---	---

이벤트 생성하기 ~ 2720