



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2021-0108530  
(43) 공개일자 2021년09월03일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)  
G06Q 30/02 (2012.01)

(52) CPC특허분류  
G06Q 30/0207 (2013.01)  
G06Q 30/0267 (2013.01)

(21) 출원번호 10-2020-0022797

(22) 출원일자 2020년02월25일  
심사청구일자 2020년02월25일

(71) 출원인

(주)버즈빌

서울특별시 송파구 석촌호수로 272, 3층(송파동, 대림빌딩)

(72) 발명자

이관우

서울특별시 송파구 올림픽로 212 C동 3001호 (잠실동, 갤러리아팰리스)

이영호

경기도 성남시 수정구 위례동로 61 위례자연엔래미안이편한세상 5610-1203

이성원

서울특별시 용산구 장문로 27 청화아파트 9동 302호

(74) 대리인

전중학

전체 청구항 수 : 총 10 항

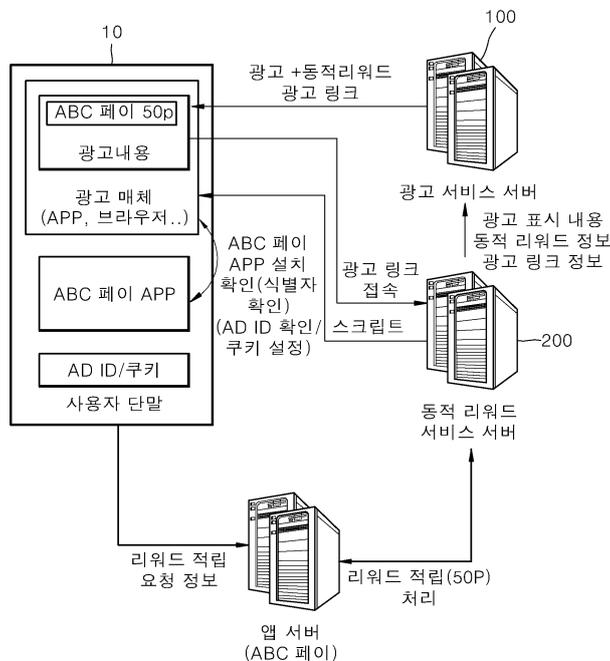
(54) 발명의 명칭 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 시스템 및 방법

(57) 요약

본 발명은 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동작 보상 제공 시스템 및 방법에 관한 것으로서, 더욱 상세히는 기존 광고 플랫폼의 변경 없이 광고 플랫폼의 고정 영역을 통해 제공되는 광고 콘텐츠를 통한 광고 효율을 높일 수 있도록 광고 콘텐츠를 이용하여 리워드를 제공하는 본 발명은 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동작 보상 제공 시스템

(뒷면에 계속)

대표도 - 도2



템 및 방법에 관한 것이다. 본 발명은 광고 플랫폼의 변경 없이 광고 플랫폼을 통해 제공되던 광고 영역을 유지 하면서 해당 광고 영역에 표시되는 광고 콘텐츠를 선택하여 웹 페이지로 접속시 해당 웹 페이지에 포함된 스크립 트를 통해 사용자에게 리워드가 지급됨을 사용자가 가시적으로 확인할 수 있도록 광고 콘텐츠를 제공하여, 광고 콘텐츠를 선택하여 웹 페이지에 접속하여 얻을 수 있는 보상과 보상 정도를 사용자에게 가시적으로 제시함과 아울러 사용자가 사용자 단말에 설치하여 사용하는 일반적인 어플리케이션에서 사용 가능한 보상을 제공함으로써, 상기 광고 콘텐츠의 광고 대상인 웹 페이지로의 접속률 및 상기 웹 페이지로의 접속에 따른 전환률을 높일 수 있도록 사용자를 유도하여 광고 효율을 높일 수 있다.

(52) CPC특허분류

*G06Q 30/0277* (2013.01)

---

## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

동적 리워드 서비스 서버가 사용자에게 제공될 광고 콘텐츠에 대응되어 리워드를 결정하고, 상기 결정된 리워드 에 대한 리워드 표시 내용과, 상기 리워드를 제공하는 어플리케이션 및 상기 리워드 에 대한 리워드 정보 및 광고 링크 정보를 포함하는 광고 삽입 정보를 광고 플랫폼을 제공하는 광고 서비스 서버에 전송하는 광고 요청 단계;

상기 광고 서비스 서버가 상기 광고 삽입 정보 수신시 상기 리워드 표시 내용을 이미지로 생성하는 광고 이미지 생성 단계;

상기 광고 서비스 서버가 상기 광고 플랫폼을 통해 사용자 단말에 제공될 광고 콘텐츠에 상기 이미지를 삽입하고, 상기 광고 콘텐츠에 상기 광고 링크 정보를 결합하여 상기 광고 콘텐츠를 상기 사용자 단말에 전송하는 광고 제공 단계; 및

상기 동적 리워드 서비스 서버가 상기 광고 콘텐츠를 선택하여 상기 광고 링크 정보에 따른 접속 주소로 접속한 상기 사용자 단말에 상기 광고 링크 정보에 대응되는 상기 리워드 정보에 따른 리워드 지급을 위한 스크립트를 포함하며 상기 접속 주소에 대응되는 웹 페이지 정보를 상기 사용자 단말에 전송하여, 상기 사용자 단말에서 상기 웹 페이지 정보에 포함된 상기 스크립트의 실행에 따라 상기 사용자 단말에서 상기 스크립트에 대응되는 상기 어플리케이션이 동작되도록 하고, 상기 어플리케이션을 통해 확인된 사용자 정보에 상기 스크립트에 설정된 리워드가 지급되도록 하는 리워드 지급 단계;

를 포함하는 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 방법.

#### 청구항 2

청구항 1에 있어서,

상기 리워드 지급 단계는,

상기 사용자 단말의 제어부가 상기 웹 페이지 정보 수신시 상기 웹 페이지 정보에 포함된 스크립트를 실행하고, 상기 스크립트의 실행에 따라 상기 스크립트에 미리 설정된 앱 식별정보에 따른 상기 어플리케이션을 동작시켜, 상기 어플리케이션을 통해 사용자 정보를 확인하고 상기 사용자 정보에 대응되어 상기 스크립트에 설정된 리워드가 지급되도록 하는 광고 처리 단계

를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 방법.

#### 청구항 3

청구항 2에 있어서,

상기 광고 처리 단계는

상기 제어부가 상기 스크립트의 실행에 따라 상기 사용자 단말에 대해 상기 스크립트에 미리 설정된 앱 식별정보에 따른 상기 어플리케이션의 설치 여부를 확인하는 단계; 및

상기 제어부가 상기 어플리케이션이 상기 사용자 단말에 설치된 경우 상기 어플리케이션을 동작시키고, 상기 어플리케이션이 상기 사용자 단말에 설치되지 않은 경우 상기 스크립트에 따라 상기 어플리케이션의 설치를 위한 주소로 접속하는 단계

를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 방법.

#### 청구항 4

청구항 2에 있어서,

상기 광고 처리 단계는

상기 제어부가 상기 스크립트의 실행을 통해 상기 사용자의 광고 관련 전환 추적을 위해 상기 사용자 단말에 설정된 광고 식별자 또는 상기 사용자 정보에 대응되어 리워드를 적립하는 과정에서 생성하여 상기 사용자 단말에 저장된 쿠키를 확인하여 상기 사용자 단말에 대해 상기 스크립트에 미리 설정된 앱 식별정보에 따른 어플리케이션의 설치 여부를 확인하는 앱 식별 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 레거시 광고 플랫폼에 추가되는 동적 보상 제공 방법.

#### 청구항 5

청구항 4에 있어서,

상기 광고 처리 단계는

상기 제어부가 상기 앱 식별 단계를 통해 상기 사용자 단말에 설치된 하나 이상의 어플리케이션을 확인하고, 상기 스크립트의 실행을 통해 상기 확인된 하나 이상의 어플리케이션에 대한 목록 정보를 상기 동적 리워드 서비스 서버로 전송하여, 상기 동적 리워드 서비스 서버에서 상기 목록 정보에 포함된 하나 이상의 어플리케이션 중 어느 하나를 통해서만 상기 리워드가 지급되도록 상기 광고 삽입 정보를 생성하게 하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 레거시 광고 플랫폼에 추가되는 동적 보상 제공 방법.

#### 청구항 6

청구항 2에 있어서,

상기 광고 처리 단계는

상기 제어부가 상기 어플리케이션의 동작 과정에서 확인된 상기 사용자 정보에 상기 스크립트에 설정된 리워드가 지급되도록 상기 스크립트의 실행을 통해 처리하거나, 상기 사용자 정보 및 상기 스크립트에 따른 리워드를 포함하는 리워드 적립 요청 정보를 상기 어플리케이션에 미리 설정된 앱 서버로 전송하여 상기 앱 서버에서 상기 리워드 적립 요청 정보를 상기 동적 리워드 서비스 서버로 전송하도록 하는 단계; 및

상기 동적 리워드 서비스 서버가 상기 리워드 적립 요청 정보를 기초로 사용자 인증시 상기 리워드 적립 요청 정보에 대응되는 리워드 적립 정보를 생성한 후 상기 앱 서버로 전송하여 상기 앱 서버에 저장된 사용자 정보에 대응되어 상기 리워드가 적립되도록 하는 단계

를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 레거시 광고 플랫폼에 추가되는 동적 보상 제공 방법.

#### 청구항 7

청구항 6에 있어서,

상기 제어부가 상기 스크립트의 실행을 통해 상기 웹 페이지 정보에 따른 웹 페이지에 대한 접속 여부, 상기 웹 페이지 접속 이후 체류시간, 상기 웹 페이지에 대한 스크롤 여부, 상기 웹 페이지에서 사용자에게 의해 발생한 이벤트 종류 및 상기 웹 페이지를 통한 상품 구매 여부 중 적어도 하나를 고려하여 상기 사용자에게 지급될 리워드를 결정하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 레거시 광고 플랫폼에 추가되는 동적 보상 제공 방법.

#### 청구항 8

청구항 6에 있어서,

상기 리워드 지급 단계 이후

상기 동적 리워드 서비스 서버가 상기 앱 서버와 연동하여 상기 사용자 정보에 대응되어 상기 앱 서버가 생성한 쿠키를 수집하여 상기 사용자 정보에 대응되는 사용자의 활동 정보를 수집하여 상기 사용자 정보 및 광고 식별자 중 적어도 하나를 포함하는 사용자 식별정보에 대응되어 누적 저장하고, 상기 누적 저장된 활동 정보를 기초로 상기 사용자 식별정보에 대응되는 사용자에게 차후 지급될 리워드를 동적으로 변경하며, 상기 누적 저장된 활동 정보를 기초로 상기 사용자가 어부저로 판단된 경우 상기 사용자에게 리워드가 지급되지 않도록 하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 방법.

### 청구항 9

청구항 2에 있어서,

상기 광고 요청 단계는,

상기 동적 리워드 서비스 서버가 복수의 서로 다른 어플리케이션과 각각 대응되는 복수의 서로 다른 광고 삽입 정보가 포함된 삽입 요청 정보를 생성하여 상기 광고 서비스 서버로 전송하는 단계를 더 포함하며,

상기 광고 이미지 생성 단계는,

상기 광고 서비스 서버가 상기 삽입 요청 정보 수신시 상기 복수의 광고 삽입 정보를 기초로 상기 복수의 광고 삽입 정보와 각각 대응되는 복수의 이미지를 생성하는 단계를 더 포함하고,

상기 광고 제공 단계는,

상기 광고 서비스 서버가 상기 복수의 이미지를 광고 콘텐츠에 삽입하고, 상기 복수의 광고 삽입 정보에 공통 설정된 광고 링크 정보를 상기 광고 콘텐츠에 결합하는 단계를 더 포함하며,

상기 광고 처리 단계는,

상기 사용자 단말의 제어부가 상기 광고 콘텐츠의 선택에 따라 상기 동적 리워드 서비스 서버로부터 수신된 웹 페이지 정보에 포함된 스크립트를 실행하고, 상기 스크립트의 실행에 따라 상기 삽입 요청 정보에 대응되는 상기 복수의 서로 다른 어플리케이션별 설치 여부를 확인하고, 상기 복수의 서로 다른 어플리케이션 중 하나만 상기 사용자 단말에 설치된 경우 상기 사용자 단말에 설치된 어플리케이션을 동작시켜 리워드가 지급되도록 하고, 상기 복수의 서로 다른 어플리케이션 중 상기 사용자 단말에 설치된 어플리케이션이 복수인 경우 복수의 서로 다른 어플리케이션 중 리워드 적립을 위해 동작시킬 특정 어플리케이션을 선택하기 위한 선택창을 제공하고, 상기 선택창에서 선택된 특정 어플리케이션을 동작시켜 리워드가 지급되도록 하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 방법.

### 청구항 10

사용자 단말에 제공될 광고 콘텐츠에 대응되어 리워드를 결정하고, 상기 결정된 리워드에 대한 리워드 표시 내용과 상기 리워드에 대한 리워드 정보 및 광고 링크 정보를 포함하는 광고 삽입 정보를 광고 플랫폼을 제공하는 광고 서비스 서버에 전송하는 동적 리워드 서비스 서버; 및

상기 광고 삽입 정보 수신시 상기 리워드 표시 내용을 상기 광고 플랫폼을 통해 사용자 단말에 제공될 상기 광고 콘텐츠에 이미지로 삽입하고, 상기 광고 콘텐츠에 상기 광고 링크 정보를 결합하여 상기 광고 콘텐츠를 상기 사용자 단말에 전송하는 광고 서비스 서버

를 포함하되,

상기 동적 리워드 서비스 서버는 상기 광고 콘텐츠를 선택하여 상기 광고 링크 정보에 따른 접속 주소로 접속한 상기 사용자 단말에 상기 광고 링크 정보에 대응되는 상기 리워드 정보에 따른 리워드 지급을 위한 스크립트를 포함하며 상기 접속 주소에 대응되는 웹 페이지 정보를 상기 사용자 단말에 전송하여, 상기 사용자 단말에서 상기 웹 페이지 정보에 포함된 상기 스크립트의 실행에 따라 상기 사용자 단말에서 상기 스크립트에 대응되는 상기 어플리케이션이 동작되도록 하고, 상기 어플리케이션을 통해 확인된 사용자 정보에 상기 스크립트에 설정된

리워드가 지급되도록 하는 것을 특징으로 하는 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 시스템.

**발명의 설명**

**기술 분야**

[0001] 본 발명은 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동작 보상 제공 시스템 및 방법에 관한 것으로서, 더욱 상세히는 기존 광고 플랫폼의 변경 없이 광고 플랫폼의 고정 영역을 통해 제공되는 광고 콘텐츠를 통한 광고 효율을 높일 수 있도록 광고 콘텐츠를 이용하여 리워드를 제공하는 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동작 보상 제공 시스템 및 방법에 관한 것이다.

**배경 기술**

[0002] 현재 다양한 광고 플랫폼들을 통한 광고 제공 방식들이 제공되고 있으며, 특히, 모바일과 PC 기반의 콘텐츠에 부가되는 광고의 경우 광고 플랫폼을 통해서 해당 콘텐츠에 맞추어 선별되거나, 사용자를 타게팅하여 선별된 광고를 미리 설정된 광고 영역에 표시하고, 해당 광고를 클릭하는 경우 광고에 관련된 웹페이지를 노출하는 것이 일반적이다.

[0003] 이러한 기존 광고 플랫폼의 경우 이미 만연히 사용되고 있으며 이러한 광고 플랫폼을 변경하여 새로운 기능을 제공하고자 할 경우 기존의 광고 생태계를 모두 바꿔야 하기 때문에 많은 저항이나 부담이 발생하게 되므로, 신규 서비스를 기획하거나 개선 버전을 기획할 때부터 새로운 광고 플랫폼을 적용하지 않을 경우 적용이 쉽지 않으며 필요에 따라 기존 플랫폼으로 복귀하는 것도 쉽지 않다.

[0004] 나아가, 사용자에게 유의미한 콘텐츠나 서비스를 제공하면서 그 제공 화면의 일부에 광고를 표시하는 광고 제공 방식이 일반화되었지만, 콘텐츠나 서비스를 이용하는 사용자의 저항이 가장 큰 부분 역시 콘텐츠나 서비스에 포함된 광고이므로 이러한 광고의 수를 증가시키는 것은 점점 더 어려워지고 있다.

[0005] 따라서, 서비스 제공자가 광고영역을 추가하지 않고 수익을 증가시키기 위해서 좀 더 사용자의 관심을 유도할 수 있는 프리미엄 서비스를 기존의 광고 플랫폼 상에서 제공하는 새로운 방법이 필요한 실정이다.

**선행기술문헌**

**특허문헌**

[0006] (특허문헌 0001) 한국공개특허 제10-2016-0027371호

**발명의 내용**

**해결하려는 과제**

[0007] 본 발명은 기존의 광고 플랫폼을 통해서 광고를 제공하는 방식에 리워드를 제공 기능을 용이하게 부가할 수 있도록 하여 광고면을 추가하지 않고 기존 플랫폼 시스템을 크게 변경하지 않으면서 고품질 광고 서비스를 제공할 수 있도록 지원함으로써, 광고주와 사용자를 모두 만족시킬 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다.

**과제의 해결 수단**

[0008] 본 발명의 실시예에 따른 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 방법은, 동적 리워드 서비스 서버가 사용자에게 제공될 광고 콘텐츠에 대응되어 리워드를 결정하고, 상기 결정된 리워드에 대한 리워드 표시 내용과, 상기 리워드를 제공하는 어플리케이션 및 상기 리워드에 대한 리워드 정보 및 광고 링크 정보를 포함하는 광고 삽입 정보를 광고 플랫폼을 제공하는 광고 서비스 서버에 전송하는 광고 요청 단계와, 상기 광고 서비스 서버가 상기 광고 삽입 정보 수신시 상기 리워드 표시 내용을 이미지로 생성하는 광고 이미지 생성 단계와, 상기 광고 서비스 서버가 상기 광고 플랫폼을 통해 사용자 단말에 제공될 광고 콘텐츠에 상기 이미지를 삽입하고, 상기 광고 콘텐츠에 상기 광고 링크 정보를 결합하여 상기 광고 콘텐츠를 상기 사용자 단말에 전송하는 광고 제공 단계 및 상기 동적 리워드 서비스 서버가 상기 광고 콘텐츠를 선택하여 상기 광고 링크 정보에 따른 접속 주소로 접속한 상기 사용자 단말에 상기 광고 링크 정보에 대응되는 상기 리워드 정보에 따른 리워드 지급을 위한 스크립트를 포함하며 상기 접속 주소에 대응되는 웹 페이지 정보를 상기 사용자 단말에 전송하여, 상기 사

용자 단말에서 상기 웹 페이지 정보에 포함된 상기 스크립트의 실행에 따라 상기 사용자 단말에서 상기 스크립트에 대응되는 상기 어플리케이션이 동작되도록 하고, 상기 어플리케이션을 통해 확인된 사용자 정보에 상기 스크립트에 설정된 리워드가 지급되도록 하는 리워드 지급 단계를 포함할 수 있다.

- [0009] 본 발명과 관련된 일 예로서, 상기 리워드 지급 단계는, 상기 사용자 단말의 제어부가 상기 웹 페이지 정보 수신시 상기 웹 페이지 정보에 포함된 스크립트를 실행하고, 상기 스크립트의 실행에 따라 상기 스크립트에 미리 설정된 앱 식별정보에 따른 상기 어플리케이션을 동작시켜, 상기 어플리케이션을 통해 사용자 정보를 확인하고 상기 사용자 정보에 대응되어 상기 스크립트에 설정된 리워드가 지급되도록 하는 광고 처리 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0010] 본 발명과 관련된 일 예로서, 상기 광고 처리 단계는, 상기 제어부가 상기 스크립트의 실행에 따라 상기 사용자 단말에 대해 상기 스크립트에 미리 설정된 앱 식별정보에 따른 상기 어플리케이션의 설치 여부를 확인하는 단계 및 상기 제어부가 상기 어플리케이션이 상기 사용자 단말에 설치된 경우 상기 어플리케이션을 동작시키고, 상기 어플리케이션이 상기 사용자 단말에 설치되지 않은 경우 상기 스크립트에 따라 상기 어플리케이션의 설치를 위한 주소로 접속하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0011] 본 발명과 관련된 일 예로서, 상기 광고 처리 단계는, 상기 제어부가 상기 스크립트의 실행을 통해 상기 사용자의 광고 관련 전환 추적을 위해 상기 사용자 단말에 설정된 광고 식별자 또는 상기 사용자 정보에 대응되어 리워드를 적립하는 과정에서 생성하여 상기 사용자 단말에 저장된 쿠키를 확인하여 상기 사용자 단말에 대해 상기 스크립트에 미리 설정된 앱 식별정보에 따른 어플리케이션의 설치 여부를 확인하는 앱 식별 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0012] 본 발명과 관련된 일 예로서, 상기 광고 처리 단계는, 상기 제어부가 상기 앱 식별 단계를 통해 상기 사용자 단말에 설치된 하나 이상의 어플리케이션을 확인하고, 상기 스크립트의 실행을 통해 상기 확인된 하나 이상의 어플리케이션에 대한 목록 정보를 상기 동적 리워드 서비스 서버로 전송하여, 상기 동적 리워드 서비스 서버에서 상기 목록 정보에 포함된 하나 이상의 어플리케이션 중 어느 하나를 통해서만 상기 리워드가 지급되도록 상기 광고 삽입 정보를 생성하게 하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0013] 본 발명과 관련된 일 예로서, 상기 광고 처리 단계는, 상기 제어부가 상기 어플리케이션의 동작 과정에서 확인된 상기 사용자 정보에 상기 스크립트에 설정된 리워드가 지급되도록 상기 스크립트의 실행을 통해 처리하거나, 상기 사용자 정보 및 상기 스크립트에 따른 리워드를 포함하는 리워드 적립 요청 정보를 상기 어플리케이션에 미리 설정된 앱 서버로 전송하여 상기 앱 서버에서 상기 리워드 적립 요청 정보를 상기 동적 리워드 서비스 서버로 전송하도록 하는 단계 및 상기 동적 리워드 서비스 서버가 상기 리워드 적립 요청 정보를 기초로 사용자 인증시 상기 리워드 적립 요청 정보에 대응되는 리워드 적립 정보를 생성한 후 상기 앱 서버로 전송하여 상기 앱 서버에 저장된 사용자 정보에 대응되어 상기 리워드가 적립되도록 하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0014] 본 발명과 관련된 일 예로서, 상기 레저시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 방법은, 상기 제어부가 상기 스크립트의 실행을 통해 상기 웹 페이지 정보에 따른 웹 페이지에 대한 접속 여부, 상기 웹 페이지 접속 이후 체류시간, 상기 웹 페이지에 대한 스크롤 여부, 상기 웹 페이지에서 사용자에게 의해 발생한 이벤트 종류 및 상기 웹 페이지를 통한 상품 구매 여부 중 적어도 하나를 고려하여 상기 사용자에게 지급될 리워드를 결정하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0015] 본 발명과 관련된 일 예로서, 상기 리워드 지급 단계 이후, 상기 동적 리워드 서비스 서버가 상기 앱 서버와 연동하여 상기 사용자 정보에 대응되어 상기 앱 서버가 생성한 쿠키를 수집하여 상기 사용자 정보에 대응되는 사용자의 활동 정보를 수집하여 상기 사용자 정보 및 광고 식별자 중 적어도 하나를 포함하는 사용자 식별정보에 대응되어 누적 저장하고, 상기 누적 저장된 활동 정보를 기초로 상기 사용자 식별정보에 대응되는 사용자에게 차후 지급될 리워드를 동적으로 변경하며, 상기 누적 저장된 활동 정보를 기초로 상기 사용자가 어부저로 판단된 경우 상기 사용자에게 리워드가 지급되지 않도록 하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0016] 본 발명과 관련된 일 예로서, 상기 광고 요청 단계는, 상기 동적 리워드 서비스 서버가 복수의 서로 다른 어플리케이션과 각각 대응되는 복수의 서로 다른 광고 삽입 정보가 포함된 삽입 요청 정보를 생성하여 상기 광고 서비스 서버로 전송하는 단계를 더 포함하며, 상기 광고 이미지 생성 단계는, 상기 광고 서비스 서버가 상기 삽입 요청 정보 수신시 상기 복수의 광고 삽입 정보를 기초로 상기 복수의 광고 삽입 정보와 각각 대응되는 복수의 이미지를 생성하는 단계를 더 포함하고, 상기 광고 제공 단계는, 상기 광고 서비스 서버가 상기 복수의 이미지

를 광고 콘텐츠에 삽입하고, 상기 복수의 광고 삽입 정보에 공통 설정된 광고 링크 정보를 상기 광고 콘텐츠에 결합하는 단계를 더 포함하며, 상기 광고 처리 단계는, 상기 사용자 단말의 제어부가 상기 광고 콘텐츠의 선택에 따라 상기 동적 리워드 서비스 서버로부터 수신된 웹 페이지 정보에 포함된 스크립트를 실행하고, 상기 스크립트의 실행에 따라 상기 삽입 요청 정보에 대응되는 상기 복수의 서로 다른 어플리케이션별 설치 여부를 확인하고, 상기 복수의 서로 다른 어플리케이션 중 하나만 상기 사용자 단말에 설치된 경우 상기 사용자 단말에 설치된 어플리케이션을 동작시켜 리워드가 지급되도록 하고, 상기 복수의 서로 다른 어플리케이션 중 상기 사용자 단말에 설치된 어플리케이션이 복수인 경우 복수의 서로 다른 어플리케이션 중 리워드 적립을 위해 동작시킬 특정 어플리케이션을 선택하기 위한 선택창을 제공하고, 상기 선택창에서 선택된 특정 어플리케이션을 동작시켜 리워드가 지급되도록 하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0017] 본 발명의 실시예에 따른 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 시스템은, 사용자 단말에 제공될 광고 콘텐츠에 대응되어 리워드를 결정하고, 상기 결정된 리워드에 대한 리워드 표시 내용과 상기 리워드에 대한 리워드 정보 및 광고 링크 정보를 포함하는 광고 삽입 정보를 광고 플랫폼을 제공하는 광고 서비스 서버에 전송하는 동적 리워드 서비스 서버 및 상기 광고 삽입 정보 수신시 상기 리워드 표시 내용을 상기 광고 플랫폼을 통해 사용자 단말에 제공될 상기 광고 콘텐츠에 이미지로 삽입하고, 상기 광고 콘텐츠에 상기 광고 링크 정보를 결합하여 상기 광고 콘텐츠를 상기 사용자 단말에 전송하는 광고 서비스 서버를 포함하되, 상기 동적 리워드 서비스 서버는 상기 광고 콘텐츠를 선택하여 상기 광고 링크 정보에 따른 접속 주소로 접속한 상기 사용자 단말에 상기 광고 링크 정보에 대응되는 상기 리워드 정보에 따른 리워드 지급을 위한 스크립트를 포함하며 상기 접속 주소에 대응되는 웹 페이지 정보를 상기 사용자 단말에 전송하여, 상기 사용자 단말에서 상기 웹 페이지 정보에 포함된 상기 스크립트의 실행에 따라 상기 사용자 단말에서 상기 스크립트에 대응되는 상기 어플리케이션이 동작되도록 하고, 상기 어플리케이션을 통해 확인된 사용자 정보에 상기 스크립트에 설정된 리워드가 지급되도록 하는 것을 특징으로 할 수 있다.

**발명의 효과**

[0018] 본 발명은 광고 플랫폼의 변경 없이 광고 플랫폼을 통해 제공되던 광고 영역을 유지하면서 해당 광고 영역에 표시되는 광고 콘텐츠를 선택하여 웹 페이지로 접속시 해당 웹 페이지에 포함된 스크립트를 통해 사용자에게 리워드가 지급됨을 사용자가 가시적으로 확인할 수 있도록 광고 콘텐츠를 제공하여, 광고 콘텐츠를 선택하여 웹 페이지에 접속하여 얻을 수 있는 보상과 보상 정도를 사용자에게 가시적으로 제시함과 아울러 사용자가 사용자 단말에 설치하여 사용하는 일반적인 어플리케이션에서 사용 가능한 보상을 제공함으로써, 상기 광고 콘텐츠의 광고 대상인 웹 페이지로의 접속률 및 상기 웹 페이지로의 접속에 따른 전환률을 높일 수 있도록 사용자를 유도하여 광고 효율을 높일 수 있다.

[0019] 나아가, 본 발명은 매체나 동적 리워드 제공자에게 종속적이지 않은 사용자가 일반적으로 사용 중인 어플리케이션과 관련된 일반적인 리워드를 제공할 수 있어 사용자의 관심을 높일 수 있고, 광고주는 자사 포인트 적립과 같은 새로운 로열티 발생을 유도해 볼 수 있도록 지원하는 효과가 있다.

**도면의 간단한 설명**

[0020] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 시스템의 구성도.  
 도 2는 본 발명의 실시예에 따른 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 시스템의 상세 구성도.  
 도 3은 본 발명의 실시예에 따른 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 시스템의 동적 보상 제공 방법에 대한 순서도.  
 도 4 및 도 5는 본 발명의 실시예에 따른 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 시스템의 동작 예시도.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

[0021] 이하, 도면을 참고하여 본 발명의 상세 실시예를 설명한다.  
 [0022] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 시스템의 구성도이다.  
 [0023] 도시된 바와 같이, 동적 보상 제공 시스템은, 사용자에게 제공될 리워드를 동적으로 결정하는 동적 리워드 서비스 서버(200)와, 상기 사용자의 사용자 단말(10)에 전송할 광고 콘텐츠를 광고 플랫폼을 통해 전송하는 광고 서

비스 서버(100)를 포함하여 구성될 수 있다.

- [0024] 이때, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200) 및 광고 서비스 서버(100)는 통신망을 통해 사용자 단말(10)과 통신할 수 있다.
- [0025] 또한, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 동적으로 리워드를 결정할 수도 있고, 사용자에게 제공될 리워드가 고정되어 고정 리워드를 제공할 수도 있음은 물론이다.
- [0026] 이하 본 발명의 설명에서는 동적 리워드를 기준으로 설명하나, 이러한 동적 리워드가 고정 리워드로 대체될 수도 있음은 물론이다.
- [0027] 또한, 상기 광고 서비스 서버(100)는 사용자 단말(10)에 광고 콘텐츠가 제공되기 위한 광고 플랫폼을 제공하며, 일례로 상기 광고 서비스 서버(100)는 광고주의 단말로부터 광고 콘텐츠를 수신하여 광고 DB에 저장하고, 해당 광고 DB에 저장된 광고 콘텐츠를 상기 사용자 단말(10)이 웹 브라우저를 통해 접속한 웹 페이지의 미리 설정된 영역에 상기 광고 콘텐츠가 삽입되어 상기 사용자 단말(10)에 제공되도록 하는 광고 플랫폼을 제공하거나, 상기 사용자 단말(10)에서 어플리케이션을 통해 접속하는 경우 상기 어플리케이션에서 제공하는 인터페이스의 레이아웃 중 미리 설정된 광고 영역에 맞추어 상기 어플리케이션이 실행 가능한 형태로 광고 콘텐츠를 제공하여 상기 광고 콘텐츠가 상기 어플리케이션에서 제공하는 인터페이스를 통해 표시되도록 하는 광고 플랫폼을 제공할 수 있다.
- [0028] 또한, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)와 광고 서비스 서버(100) 각각에는 서버의 전반적인 제어 기능을 수행하는 서비스 제어부와, 상기 서비스 제어부에 의해 제어되는 구성부들인 통신망을 통해 통신하는 통신부, 각종 정보를 저장하는 저장부, 사용자 입력을 수신하는 입력부 등이 구성될 수 있다. 이때, 상기 서비스 제어부는 RAM, ROM, CPU, GPU, 버스를 포함할 수 있으며, RAM, ROM, CPU, GPU 등은 버스를 통해 서로 연결될 수 있다.
- [0029] 또한, 본 발명에서 설명하는 통신망은, 유/무선 통신망을 포함할 수 있으며, 이러한 무선 통신망의 일례로 무선 랜(Wireless LAN: WLAN), DLNA(Digital Living Network Alliance), 와이브로(Wireless Broadband: Wibro), 와이맥스(World Interoperability for Microwave Access: Wimax), GSM(Global System for Mobile communication), CDMA(Code Division Multi Access), CDMA2000(Code Division Multi Access 2000), EV-DO(Enhanced Voice-Data Optimized or Enhanced Voice-Data Only), WCDMA(Wideband CDMA), HSDPA(High Speed Downlink Packet Access), HSUPA(High Speed Uplink Packet Access), IEEE 802.16, 롱 텀 에볼루션(Long Term Evolution: LTE), LTE-A(Long Term Evolution-Advanced), 광대역 무선 이동 통신 서비스(Wireless Mobile Broadband Service: WMBS), 5G 이동통신 서비스, 블루투스(Bluetooth), LoRa(Long Range), RFID(Radio Frequency Identification), 적외선 통신(Infrared Data Association: IrDA), UWB(Ultra Wideband), 지그비(ZigBee), 인접 차장 통신(Near Field Communication: NFC), 초음파 통신(Ultra Sound Communication: USC), 가시광 통신(Visible Light Communication: VLC), 와이 파이(Wi-Fi), 와이 파이 다이렉트(Wi-Fi Direct) 등이 포함될 수 있다. 또한, 유선 통신망으로는 유선 LAN(Local Area Network), 유선 WAN(Wide Area Network), 전력선 통신(Power Line Communication: PLC), USB 통신, 이더넷(Ethernet), 시리얼 통신(serial communication), 광/동축 케이블 등이 포함될 수 있다.
- [0030] 한편, 상기 사용자 단말(10)은 통신 기능을 구비한 스마트 폰(Smart Phone), 휴대 단말기(Portable Terminal), 이동 단말기(Mobile Terminal), 개인 정보 단말기(Personal Digital Assistant: PDA), PMP(Portable Multimedia Player) 단말기, 텔레매틱스(Telematics) 단말기, 내비게이션(Navigation) 단말기, 개인용 컴퓨터(Personal Computer), 노트북 컴퓨터, 슬레이트 PC(Slate PC), 태블릿 PC(Tablet PC), 울트라북(ultrabook), 웨어러블 디바이스(Wearable Device, 예를 들어, 위치형 단말기(Smartwatch), 글래스형 단말기(Smart Glass), HMD(Head Mounted Display) 등 포함), 와이브로(Wibro) 단말기, IPTV(Internet Protocol Television) 단말기, 스마트 TV, 디지털방송용 단말기, AVN(Audio Video Navigation) 단말기, A/V(Audio/Video) 시스템, 플렉시블 단말기(Flexible Terminal) 등과 같은 다양한 단말기를 포함할 수 있다.
- [0031] 또한, 상기 사용자 단말(10)은 제어부를 포함하여 구성될 수 있으며, 상기 제어부라 함은 사용자 단말(10)에 구성되는 저장부에 저장된 프로그램 및 데이터를 이용하여 상기 단말의 전반적인 제어 기능을 실행하는 구성부로서, 상기 제어부는 RAM, ROM, CPU, GPU, 버스를 포함할 수 있으며, RAM, ROM, CPU, GPU 등은 버스를 통해 서로 연결될 수 있다. CPU는 저장부에 액세스하여, 저장부에 저장된 O/S(Operating System)를 이용하여 부팅을 수행할 수 있으며, 저장부에 저장된 어플리케이션(application) 관련 데이터를 실행하여 어플리케이션이 실행된 상태의 제어부인 어플리케이션부로서 동작할 수도 있다.

- [0032] 또한, 상기 사용자 단말(10)은 상기 제어부 이외에도 타 단말을 포함한 각종 장치와 본 발명에서 설명하는 통신망을 통해 통신하기 위한 통신부, 각종 정보를 표시하는 표시부, 상기 어플리케이션 관련 데이터를 비롯한 각종 데이터를 저장하는 저장부, 사용자 입력을 수신하는 사용자 입력부 등과 같은 다양한 구성부를 포함하여 구성될 수 있으며, 상기 제어부는 상기 사용자 단말(10)을 구성하는 구성부를 제어할 수 있다.
- [0033] 상술한 구성에서, 광고 서비스 서버(100)에서 광고 플랫폼을 통해 광고 콘텐츠를 제공할 때 기존 광고 영역 이외에 광고 영역을 추가하고자 하는 경우 광고 플랫폼을 변경해야 하며, 이로 인해 광고 플랫폼의 변경과 광고 영역의 추가로 인해 사용자의 저항이 증가하게 되고, 이로 인해 광고 플랫폼에 대한 사용자의 거부감이 증가하여 추가 광고로 인한 수익보다 상기 거부감에 따른 광고 플랫폼의 이용률 저하로 인한 손실이 더욱 커지는 문제가 발생하므로, 본 발명은 광고 플랫폼을 변경하거나 광고 영역을 늘리지 않고 현재 광고 플랫폼의 고정 영역(고정된 광고 영역)에서 제공되는 광고 콘텐츠를 선택하여 특정 웹 페이지로 접속할 때 보상이 제공됨을 고지하여 고정 영역에서 제공되는 광고 콘텐츠를 통한 사용자의 클릭률이나 전환률을 높여 광고 효율 및 성공률을 높일 수 있는 방안을 제시한다.
- [0034] 이를 도 2의 본 발명의 실시예에 따른 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 시스템의 상세 구성도 및 도 3의 본 발명의 실시예에 따른 레거시 광고 플랫폼에 부가되는 동적 보상 제공 방법에 대한 순서도를 참고하여 상세히 설명한다.
- [0035] 도시된 바와 같이, 동적 리워드 서비스 서버(200)는 사용자 단말(10)로 제공될 광고 콘텐츠에 링크된 접속 주소로 접속할 때 특정 어플리케이션에서 사용 가능하며 상기 사용자에게 지급 대상인 리워드를 동적으로 결정할 수 있다(S1).
- [0036] 이때, 본 발명에서 설명하는 리워드는 포인트, 쿠폰 등과 같이 특정 서비스에서 상품의 대금 지불에 사용 가능한 지불 수단이나 상품과의 교환이 가능한 교환 수단으로 사용 가능한 적립 수단을 의미할 수 있으며, 보상으로 제공되는 적립금을 의미할 수도 있다.
- [0037] 여기서, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 사용자 단말(10)에 대응되는 사용자 식별정보와, 상기 사용자 식별정보를 기초로 수집된 광고에 대한 전환율, 클릭율 등과 같은 활동 정보(기존 활동 정보) 및 상기 광고 콘텐츠에 대응되어 광고주가 설정한 보상 또는 보상 기준에 대한 보상 설정 정보 중 적어도 하나를 기초로 상기 사용자 단말(10)의 광고 콘텐츠에 설정된 링크 정보에 따른 접속 주소로 접속시 제공될 리워드를 사용자에게 제공될 광고 콘텐츠마다 동적으로 변경하여 결정할 수 있다.
- [0038] 일례로, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 사용자에게 제공될 광고 콘텐츠에 대한 콘텐츠 식별정보가 수신된 특정 시점의 상기 사용자 식별정보와, 해당 특정 시점까지 상기 사용자 식별정보에 대응되어 수집된 활동 정보 및 해당 특정 시점에 확인되는 상기 광고주에 의해 설정된 보상 설정 정보 중 적어도 하나를 기초로 상기 콘텐츠 식별 정보에 대응되는 광고 콘텐츠에 대응되어 사용자에게 제공될 리워드를 결정할 수 있다.
- [0039] 또한, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 결정된 동적 리워드에 대한 리워드 표시 내용과 상기 동적 리워드에 대한 리워드 정보 및 광고 링크 정보를 포함하는 광고 삽입 정보를 생성하여, 광고 플랫폼을 제공하는 광고 서비스 서버(100)에 해당 광고 삽입 정보를 전송할 수 있다(S2).
- [0040] 상술한 구성에서, 상기 광고 서비스 서버(100)는 광고 플랫폼에 접속 중인 사용자 단말(10)에 광고 영역을 통해 제공될 광고 콘텐츠를 선택하고, 상기 선택된 광고 콘텐츠에 대응되는 웹 페이지의 접속 주소를 포함하는 광고 링크 정보와, 광고 콘텐츠의 콘텐츠 식별 정보 및 상기 선택된 광고 콘텐츠가 제공될 대상인 사용자 단말(10)의 식별정보(또는 사용자 식별정보) 등을 포함하는 광고 대상 정보를 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)에 전송할 수 있다.
- [0041] 여기서, 상기 사용자 단말(10)의 식별정보는 사용자 단말(10)의 전화번호, 사용자 단말(10)에 설정된 사용자 관련 광고 식별자 등을 포함할 수 있으며, 상기 광고 식별자의 일례로 ADID(Advertising ID), IDFA(Identifier for Advertisers) 등을 포함할 수 있다.
- [0042] 또한, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 광고 대상 정보 수신시 상술한 바와 같이 상기 사용자 단말(10)의 사용자에게 대응되어 지급될 리워드를 동적으로 결정하여 동적 리워드를 생성하고, 리워드의 지급이 가능한 지급처(지급 경로 또는 지급 통로)로서 설정된 복수의 서로 다른 어플리케이션 중 상기 동적 리워드의 지급처인 특정 어플리케이션을 선택할 수 있다.
- [0043] 이때, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)에는 광고 콘텐츠별로 상기 광고 콘텐츠 관련 콘텐츠 식별 정보와 상

기 복수의 서로 다른 어플리케이션 중 상기 광고 콘텐츠에 대한 리워드 지급처로서 미리 설정된 적어도 하나의 어플리케이션별 앱 식별정보가 상호 매칭되어 저장될 수 있다.

- [0044] 이에 따라, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 광고 대상 정보에 포함된 콘텐츠 식별 정보와 매칭되는 앱 식별 정보를 기초로 상기 특정 어플리케이션을 선택하거나 상기 콘텐츠 식별 정보와 매칭되는 앱 식별 정보가 복수인 경우 미리 설정된 기준에 따라 어느 하나의 특정 어플리케이션을 선택할 수 있다.
- [0045] 상술한 구성에서, 상기 리워드의 실제 지급처는 상기 특정 어플리케이션을 제공하여 상기 특정 어플리케이션이 설치된 사용자 단말(10)과 통신하는 앱(App) 서버일 수 있다.
- [0046] 또한, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 광고 대상 정보를 기초로 상기 광고 콘텐츠를 통해 사용자 단말(10)이 상기 광고 콘텐츠에 대응되는 웹 페이지 접속시 상기 특정 어플리케이션을 통해 상기 사용자에게 상기 동적 리워드가 제공됨을 상기 사용자에게 알리기 위한 리워드 표시 내용과, 상기 동적 리워드를 제공하는 특정 어플리케이션의 앱 식별정보 및 상기 동적 리워드를 포함하는 상기 동적 리워드에 대한 리워드 정보 및 상기 광고 콘텐츠에 대응되는 웹 페이지의 접속 주소를 포함하는 광고 링크 정보가 포함된 광고 삽입 정보를 생성하여 상기 광고 대상 정보에 대응되어 상기 광고 서비스 서버(100)에 전송할 수 있다.
- [0047] 이때, 상기 리워드 표시 내용은 상기 특정 어플리케이션 관련 정보와 상기 동적 리워드에 따른 리워드 금액(또는 리워드 가치)를 포함할 수 있으며, 상기 광고 삽입 정보에는 상기 리워드 표시 내용, 상기 리워드 정보 및 상기 광고 링크 정보 등이 포함될 수 있다.
- [0048] 또한, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 광고 콘텐츠에 결합될 상기 광고 링크 정보를 통해 상기 광고 콘텐츠에 대응되는 웹 페이지에 접속시 상기 특정 어플리케이션의 실행을 통해 상기 동적 리워드가 상기 사용자에게 대응되어 제공되도록 하기 위한 스크립트(또는 리워드 스크립트 또는 리워드 관련 스크립트)를 생성할 수 있으며, 상기 스크립트를 상기 광고 콘텐츠에 대응되는 웹 페이지의 웹 페이지 정보에 삽입할 수 있다.
- [0049] 이때, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 광고 콘텐츠에 대응되는 상기 광고 링크 정보에 대응되는 웹 페이지 정보를 상기 광고 서비스 서버(100)로부터 수신하여 저장하거나 상기 광고 링크 정보에 따른 접속 주소로 접속하여 상기 광고 콘텐츠에 대응되는 광고주의 서버로부터 수신하여 저장할 수 있으며, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 웹 페이지 정보에 상기 광고 콘텐츠에 대응되어 생성한 상기 스크립트를 삽입할 수 있다.
- [0050] 또한, 상기 웹 페이지 정보는 상기 광고 콘텐츠에 대응되는 광고 대상을 광고하기 위한 광고 관련 웹 페이지일 수 있으며, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)에 포함되는 콘텐츠 DB에 상기 웹 페이지 정보가 저장될 수 있다.
- [0051] 또한, 상기 광고 서비스 서버(100)는 상기 광고 삽입 정보 수신시 상기 리워드 표시 내용을 사용자 단말(10)에 제공될 광고 콘텐츠에 이미지로 삽입하고, 상기 광고 콘텐츠에 상기 광고 삽입 정보에 포함된 광고 링크 정보를 결합(설정)하여 상기 광고 콘텐츠를 상기 사용자 단말(10)에 상기 광고 플랫폼을 통해 전송할 수 있다(S3).
- [0052] 즉, 상기 광고 서비스 서버(100)는 광고 콘텐츠 선택시 상기 광고 링크 정보에 따른 접속 주소로 접속할 수 있도록 상기 광고 링크 정보를 기초로 접속 주소에 대한 링크를 상기 광고 콘텐츠에 설정할 수 있다.
- [0053] 이에 따라, 상기 사용자 단말(10)에 구성된 제어부는 상기 이미지가 포함된 광고 콘텐츠를 수신하여 상기 사용자 단말(10)에서 실행되는 광고 매체인 웹 브라우저나 어플리케이션을 통해 상기 사용자 단말(10)의 표시부에 상기 광고 콘텐츠를 표시할 수 있다.
- [0054] 일례로, 도 2에 도시된 바와 같이, 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 광고 콘텐츠를 선택하여 특정 웹 페이지에 접속한 사용자에게 ABC 페이(pay) 관련 어플리케이션을 통해 50 포인트(ABC 페이 관련 어플리케이션을 통해 사용 가능한 포인트)의 동적 리워드가 지급되도록 결정한 경우 해당 광고 콘텐츠에 링크된 웹 페이지로 접속하면 상기 ABC 페이 관련 어플리케이션을 통해 50 포인트가 제공되는 것을 사용자 단말(10)의 사용자에게 알리기 위한 리워드 표시 내용을 생성하고, 상기 동적 리워드인 50포인트 및 상기 ABC 페이 관련 어플리케이션의 앱 식별정보가 포함된 리워드 정보를 생성하며, 상기 리워드 표시 내용대로 사용자 단말(10)에서 실행된 때 상기 ABC 페이 관련 어플리케이션을 통해 동적 리워드인 50 포인트가 지급되도록 하기 위한 스크립트를 생성하여 상기 광고 콘텐츠에 결합될 광고 링크 정보에 대응되어 미리 저장된 웹 페이지 정보에 삽입할 수 있다.
- [0055] 이때, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 리워드 정보를 미리 설정된 기준 스크립트에 적용하여 상기 리워드 정보에 따른 상기 특정 어플리케이션 관련 앱 식별 정보 및 상기 리워드 정보에 따른 동적 리워드가 설

정된 스크립트를 생성할 수 있다.

- [0056] 여기서, 상기 앱 식별 정보는 상기 특정 어플리케이션을 상기 사용자 단말(10)에서 식별할 수 있는 정보를 의미할 수 있다.
- [0057] 또한, 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 리워드 표시 내용과, 상기 리워드 정보 및 상기 광고 링크 정보를 포함하는 광고 삽입 정보를 생성하여 상기 광고 서비스 서버(100)에 전송할 수 있다.
- [0058] 또한, 상기 광고 서비스 서버(100)는 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)에 전송한 광고 대상 정보에 대응되어 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)로부터 상기 광고 삽입 정보 수신시 상기 광고 삽입 정보에 포함된 리워드 표시 내용을 기초로 상기 리워드 표시 내용에 대한 이미지(또는 상기 리워드 표시 내용이 포함된 이미지)를 생성할 수 있으며, 상기 광고 서비스 서버(100)를 통해 제공되는 광고 플랫폼의 이미 고정된 광고 영역을 통해 표시되기 위한 광고 콘텐츠에 상기 이미지를 추후 상기 광고 콘텐츠가 사용자 단말(10)에 표시될 때 사용자가 해당 이미지를 확인 가능하도록 삽입할 수 있다.
- [0059] 이때, 상기 광고 삽입 정보는 광고 대상 정보에 포함된 콘텐츠 식별 정보와 동일한 콘텐츠 식별 정보를 포함할 수 있으며, 상기 광고 서비스 서버(100)는 상기 광고 삽입 정보에 대응되는 광고 콘텐츠를 상기 콘텐츠 식별 정보를 기초로 식별할 수 있다.
- [0060] 또한, 상기 광고 서비스 서버(100)는 상기 광고 삽입 정보에 포함된 광고 링크 정보를 상기 광고 콘텐츠에 결합하여 상기 광고 플랫폼을 통해 상기 사용자의 사용자 단말(10)로 상기 광고 콘텐츠가 전송되도록 할 수 있다.
- [0061] 한편, 상기 사용자 단말(10)의 제어부는 웹 브라우저나 어플리케이션을 통해 상기 광고 콘텐츠를 웹 페이지나 상기 어플리케이션에서 제공하는 인터페이스 중에서 광고 영역으로 설정된 영역을 통해 상기 이미지가 포함된 광고 콘텐츠를 표시할 수 있다.
- [0062] 이를 통해, 상기 광고 서비스 서버(100)는 광고 플랫폼을 변경하거나 광고 영역을 추가할 필요 없이 기존 광고 플랫폼의 미리 설정된 광고 영역을 통해 제공되는 광고 콘텐츠에 광고 콘텐츠 선택을 통한 특정 웹 페이지 접속 시 보상 내용을 삽입하여 사용자의 광고 콘텐츠 선택을 유도하고, 이를 통한 사용자의 광고 콘텐츠에 링크된 접속 주소에 대한 접속 확률(또는 전환률) 및 클릭율을 높일 수 있다.
- [0063] 한편, 상기 사용자 단말(10)의 제어부는 상기 사용자 단말(10)의 사용자 입력부를 통한 사용자 입력을 수신하여, 상기 광고 콘텐츠가 선택된 경우 상기 광고 콘텐츠에 결합된 광고 링크 정보에 대응되는 웹 페이지로 접속할 수 있다.
- [0064] 즉, 상기 사용자 단말(10)의 제어부는 상기 광고 링크 정보에 포함된 접속 주소에 따라 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)에 접속할 수 있으며, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 광고 링크 정보에 따른 접속 주소로 접속하는 사용자 단말(10)로 상기 광고 콘텐츠에 링크된 접속 주소에 대응되는 웹 페이지 정보를 전송할 수 있다(S4).
- [0065] 또한, 상기 사용자 단말(10)의 제어부는 상기 웹 페이지 정보를 수신하고, 상기 웹 페이지 정보에 따른 웹 페이지를 표시하면서 상기 웹 페이지 정보에 포함된 스크립트를 실행할 수 있다.
- [0066] 이때, 상기 사용자 단말(10)의 제어부는 웹 브라우저를 통해 상기 웹 페이지 정보에 포함된 스크립트를 실행할 수 있으며, 상기 광고 서비스 서버(100)에 의해 제공되는 광고 플랫폼이 어플리케이션을 통해 광고 콘텐츠가 제공되는 형태인 경우 상기 광고 플랫폼 관련 어플리케이션을 통해 상기 웹 페이지 정보를 수신하여 웹 페이지를 상기 광고 플랫폼 관련 어플리케이션이 제공하는 인터페이스를 통해 제공하면서 상기 광고 플랫폼 관련 어플리케이션을 통해 상기 스크립트를 실행할 수도 있다.
- [0067] 또한, 상기 사용자 단말(10)의 제어부는 상기 웹 페이지 정보 수신시 상기 웹 페이지 정보에 포함된 스크립트를 실행하고, 상기 스크립트의 실행에 따라 상기 스크립트에 미리 설정된 앱 식별정보에 따른 특정 어플리케이션을 동작시켜, 상기 특정 어플리케이션을 통해 사용자 단말(10)과 통신하는 앱 서버에 등록된 사용자 정보를 확인하고 상기 사용자 정보에 대응되어 상기 스크립트에 설정된 리워드가 지급되도록 할 수 있다(S5).
- [0068] 일례로, 상기 사용자 단말(10)의 제어부는 상기 웹 페이지 정보에 포함된 상기 스크립트를 실행하여 상기 사용자 단말(10)에 대해 상기 스크립트에 미리 설정된 앱 식별정보에 따른 상기 특정 어플리케이션의 설치 여부를 확인할 수 있다.
- [0069] 이때, 상기 제어부는 상기 스크립트의 실행을 통해 상기 사용자의 광고 관련 클릭이나 전환 추적을 위해 상기

사용자 단말(10)에 설정된 광고 식별자 또는 상기 사용자 정보에 대응되어 리워드를 적립하는 과정에서 생성하여 상기 사용자 단말(10)에 저장된 쿠키를 확인하여, 상기 사용자 단말(10)에 대해 상기 스크립트에 미리 설정된 앱 식별정보에 따른 상기 특정 어플리케이션의 설치 여부를 확인할 수도 있다.

- [0070] 또한, 상기 제어부는 상기 특정 어플리케이션이 상기 사용자 단말(10)에 설치된 경우 상기 특정 어플리케이션을 동작시킬 수 있다.
- [0071] 이때, 상기 제어부는 상기 특정 어플리케이션이 상기 사용자 단말(10)에 설치되지 않은 경우 상기 스크립트에 따라 상기 특정 어플리케이션의 설치를 위한 접속 주소인 설치 주소로 접속할 수 있으며, 사용자 입력에 따라 상기 설치 주소에서 상기 특정 어플리케이션 관련 데이터를 다운로드하여 상기 사용자 단말(10)에 설치할 수 있다.
- [0072] 또한, 상기 제어부는 상기 사용자 단말(10)에 상기 특정 어플리케이션이 설치된 경우 상기 스크립트의 실행에 따라 상기 특정 어플리케이션을 동작시킬 수 있다.
- [0073] 한편, 상기 제어부는 상기 스크립트에 의한 상기 특정 어플리케이션의 동작시 상기 스크립트의 실행에 따라 상기 특정 어플리케이션에서 상기 특정 어플리케이션이 접속한 사용자의 사용자 정보에 대응되어 상기 스크립트에 설정된 상기 리워드 정보에 따른 리워드가 지급되도록 할 수 있다.
- [0074] 일례로, 상기 제어부는 상기 스크립트의 실행을 통해, 상기 특정 어플리케이션의 동작 과정에서 확인된 상기 사용자 정보에 대응되어 상기 스크립트에 설정된 리워드가 지급되도록 처리할 수 있으며, 상기 특정 어플리케이션에서 지급하는 리워드의 사용 가능처에서 상품의 구매 대금 지불이나 할인에 상기 리워드를 사용할 수 있도록 지원할 수 있다.
- [0075] 또 다른 일례로, 상기 제어부는 상기 스크립트의 실행을 통해, 상기 사용자 정보 및 상기 스크립트에 설정된 리워드를 포함하는 리워드 적립 요청 정보를 생성한 후 상기 특정 어플리케이션에 미리 설정된 앱 서버로 상기 리워드 적립 요청 정보를 전송하도록 상기 특정 어플리케이션을 제어하여 상기 앱 서버에서 상기 리워드 적립 요청 정보에 따라 상기 사용자 정보에 대응되어 상기 리워드 적립 요청 정보에 따른 리워드가 누적 적립되도록 할 수 있다.
- [0076] 이때, 상기 앱 서버는 리워드를 누적 적립하지 않고 상기 리워드 적립 요청 정보를 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)로 전송할 수도 있다.
- [0077] 또한, 상기 제어부는 상기 스크립트의 실행을 통해 상기 웹 페이지 정보에 따른 웹 페이지에 대한 접속 여부, 상기 웹 페이지 접속 이후 체류시간, 상기 웹 페이지에 대한 스크롤 여부, 상기 웹 페이지에서 사용자에게 의해 발생한 이벤트 종류 및 상기 웹 페이지를 통한 상품 구매 여부 중 적어도 하나를 고려하여 상기 사용자에게 지급될 리워드를 결정할 수도 있다.
- [0078] 또한, 상기 제어부는 상기 스크립트의 실행에 따라 상기 스크립트에 의해 실행된 상기 특정 어플리케이션으로부터 사용자 정보를 획득하고, 상기 사용자 정보 및 상기 스크립트에 설정된 리워드를 포함하는 인증 정보를 생성하여 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)에 전송할 수 있다.
- [0079] 이때, 상기 제어부는 상기 인증 정보에 상기 사용자 단말(10)에 설정된 상기 사용자의 광고 식별자나 상기 특정 어플리케이션에 대응되는 쿠키(cookie)를 포함하여 전송할 수 있다.
- [0080] 상술한 구성에 따라, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 인증 정보를 수신하고, 상기 앱 서버로부터 상기 리워드 적립 요청 정보 수신시 상기 인증 정보와 상기 리워드 적립 요청 정보를 비교하여 사용자 정보 및 사용자에게 지급될 리워드가 일치하는 경우 상기 사용자 정보에 따른 사용자가 인증된 것으로 판단하고, 상기 리워드 적립 요청 정보를 기초로 상기 스크립트에 설정된 리워드 및 사용자 정보를 포함하는 리워드 적립 정보를 생성하여 상기 앱 서버에 전송할 수 있다.
- [0081] 이를 통해, 상기 앱 서버는 상기 리워드 적립 정보를 기초로 미리 저장된 상기 사용자의 사용자 정보에 대응되어 상기 리워드 적립 정보에 따른 리워드를 적립하여 저장할 수 있다.
- [0082] 이를 통해, 상기 앱 서버와 제휴하는 가맹점에서 상품 구매시 상기 제어부는 상기 앱 서버로부터 상기 사용자 정보에 대응되어 누적 적립된 리워드에 대한 리워드 보유 정보를 수신하고, 상기 리워드 보유 정보를 기초로 상기 리워드 보유 정보에 따른 보유 리워드 중 적어도 일부를 상기 상품의 구매 대금 지불이나 구매 대금 할인 등에 사용 하기 위한 사용 정보를 생성하여 상기 앱 서버나 상기 가맹점의 가맹점 단말에 전송함으로써, 상품 구

때에 상기 리워드를 이용할 수 있다.

- [0083] 즉, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 광고 콘텐츠를 선택하여 상기 광고 링크 정보에 따른 접속 주소로 접속한 상기 사용자 단말(10)에 상기 광고 링크 정보에 대응되는 상기 리워드 정보에 따른 리워드 지급을 위한 스크립트를 포함하며 상기 접속 주소에 대응되는 웹 페이지 정보를 상기 사용자 단말(10)에 전송하고, 상기 사용자 단말(10)에서 상기 웹 페이지 정보에 포함된 상기 스크립트의 실행에 따라 상기 사용자 단말(10)에서 상기 스크립트에 대응되는 상기 특정 어플리케이션이 동작되도록 하고, 상기 특정 어플리케이션을 통해 확인된 사용자 정보에 상기 스크립트에 설정된 리워드가 지급되도록 할 수 있다.
- [0084] 상술한 구성에서, 상기 스크립트의 실행에 따라 자동 실행되는 상기 특정 어플리케이션은 상기 사용자 정보가 미리 설정되어 상기 사용자 정보를 기초로 상기 앱 서버에 자동 로그인을 수행할 수 있으며, 자동 로그인이 수행되지 않은 경우 상기 제어부는 상기 사용자 입력부를 통한 사용자 입력을 기초로 상기 특정 어플리케이션에 사용자 정보를 입력한 후 상기 특정 어플리케이션을 통해 상기 앱 서버에 해당 사용자 정보를 전송하여 상기 앱 서버에 로그인할 수 있다.
- [0085] 이때, 본 발명에서 설명하는 사용자 정보의 일례로서, 상기 특정 어플리케이션을 통해 상기 사용자 단말(10)이 통신하는 상기 앱 서버에 등록된 사용자의 ID 및 패스워드를 포함할 수 있다. 이때, 상기 사용자 정보는 상기 사용자의 ID만을 포함할 수도 있다.
- [0086] 또한, 상술한 구성에서, 상기 광고 서비스 서버(100)는 상기 광고 서비스 서버(100)에 광고를 요청하기 위해 접속한 사용자 단말(10)로부터 광고 식별자, 쿠키 등과 같은 사용자 식별정보가 수신되면, 이를 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)에 전송할 수 있다.
- [0087] 이에 따라, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 광고 서비스 서버(100)에서 상기 사용자 단말(10)로 광고 콘텐츠를 전송할 때마다 상기 사용자 단말(10)로부터 수신된 광고 식별자, 쿠키 등과 같은 사용자 식별정보를 기초로 상기 사용자 단말(10)에 설치된 하나 이상의 어플리케이션을 식별할 수 있으며, 상기 식별된 하나 이상의 어플리케이션 중에서 리워드 지급이 가능한 하나 이상의 어플리케이션을 식별할 수 있다.
- [0088] 또한, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 광고 서비스 서버(100)와의 통신을 통해 광고 서비스 서버(100)에서 상기 사용자 단말(10)에 제공하는 다수의 광고 콘텐츠 중에서 미리 설정된 기준에 따라 상기 사용자 단말(10)에 설치된 리워드 지급이 가능한 하나 이상의 어플리케이션 중 어느 하나와 연관되는(매칭되는) 광고 콘텐츠가 선택되도록 하고, 상기 선택된 광고 콘텐츠에 대응되며 상기 사용자 단말(10)에 설치된 특정 어플리케이션을 선택하여 상기 광고 삽입 정보를 생성할 수 있다.
- [0089] 또는, 상기 사용자 단말(10)의 상기 제어부는 상기 스크립트의 실행을 통해 상기 사용자 단말(10)에 설치된 하나 이상의 어플리케이션을 확인하고, 상기 스크립트의 실행을 통해 상기 확인된 하나 이상의 어플리케이션별 앱 식별 정보를 포함하는 목록 정보를 생성하여 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)로 전송할 수 있다.
- [0090] 이때, 상기 목록 정보는 광고 식별자, 쿠키, 사용자 단말(10)의 전화번호 등을 포함하는 사용자 식별정보를 포함할 수 있으며, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 사용자 식별정보를 저장하고, 상기 목록 정보에 포함된 사용자 식별정보를 기초로 상기 사용자 단말(10)의 사용자를 식별할 수 있다.
- [0091] 이에 따라, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 목록 정보에 포함된 하나 이상의 어플리케이션 중 어느 하나를 통해서만 상기 동적 리워드의 지급이 이루어지도록 광고 삽입 정보를 생성할 수 있다.
- [0092] 즉, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 광고 식별자나 쿠키 등을 통해 사용자를 확인하거나, 다른 방식으로 사용자를 확인하여 사용자 단말(10)에 설치된 리워드 지급과 관련된 어플리케이션을 확인할 수 있으며, 이러한 확인 이후 해당 어플리케이션을 통한 리워드 적립과 관련된 이미지만이 포함된 광고 콘텐츠를 전송함으로써, 사용자가 사용자 단말(10)에 설치된 어플리케이션이 아닌 새로운 어플리케이션을 추가 설치해야하는 불편이 발생하지 않도록 방지할 수 있다.
- [0093] 한편, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 앱 서버와의 통신을 통해 상기 앱 서버와 연동하여 상기 사용자 정보에 대응되어 상기 앱 서버가 생성한 쿠키를 수집하여 상기 사용자 정보에 대응되는 사용자의 활동 정보를 수집할 수 있으며, 상기 활동 정보를 상기 사용자 정보와 매칭하여 누적 저장하거나, 상기 사용자 정보에 대응되는 광고 식별자와 매칭하여 누적 저장할 수 있다.
- [0094] 이때, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 사용자 식별정보에 대응되는 사용자 단말(10)에 대해 앱 서버로부터 수신하거나 상기 스크립트를 실행한 사용자 단말(10)로부터 얻은 특정 어플리케이션에 대응되는 사용자 정보

를 상기 사용자 식별 정보와 매칭하여 저장하거나 상기 사용자 식별정보에 포함시켜 저장할 수 있다.

- [0095] 이에 대한 일례로, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 사용자 단말(10)에서 실행되는 스크립트를 통해 상기 사용자 단말(10)로부터 광고 식별자를 수신할 수 있으며, 상기 스크립트의 실행에 따라 동작한 어플리케이션의 동작에 따라 수신되는 리워드 적립 요청 정보에 포함된 사용자 정보 및 광고 식별자를 기초로 특정 사용자에게 대해 사용자 단말(10)로부터 수신한 광고 식별자를 포함하는 사용자 식별정보와 상기 특정 사용자에게 대해 얻은 사용자 정보를 상호 매칭하여 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)에 포함된 사용자 DB에 저장할 수 있다.
- [0096] 이를 통해, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 사용자 식별정보와 사용자 단말(10)에 설치된 리워드 지급이 가능한 어플리케이션별 사용자 정보를 상호 매칭하여 사용자 DB에 저장할 수 있으며, 특정 사용자에게 대해 사용되는 광고 식별자와 상기 특정 사용자가 어플리케이션에서 사용하는 사용자 정보를 상호 매칭하여 상기 특정 사용자를 특정할 수 있다.
- [0097] 이에 더하여, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 서로 다른 복수의 사용자별로 상술한 바와 같이 사용자 식별정보와 대응되는 하나 이상의 사용자 정보를 사용자 식별정보와 상호 매칭하여 저장할 수 있다.
- [0098] 이에 따라, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 사용자 DB에 상기 사용자 정보에 대응되어 수집한 상기 활동 정보를 상기 사용자 식별정보 또는 사용자 정보와 매칭하여 누적 저장할 수 있다. 이때, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 활동 정보를 상기 사용자 식별정보 및 사용자 정보 중 어느 하나와 매칭하면 다른 하나와 자동 매칭시킬 수 있다.
- [0099] 또한, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 사용자에게 대응되어 누적 저장된 활동 정보를 기초로 상기 사용자 식별정보에 대응되는 사용자에게 차후 지급될 리워드를 동적으로 변경할 수 있으며, 상기 누적 저장된 활동 정보를 미리 설정된 어뷰저 판단 알고리즘을 기초로 분석하여 상기 사용자가 어뷰저로 판단된 경우 상기 사용자에게 리워드가 지급되지 않도록 할 수 있다.
- [0100] 일례로, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 사용자가 어뷰저로 판단된 경우 상기 사용자에게 대해서 광고 삽입 정보를 생성하지 않을 수 있다.
- [0101] 한편, 상술한 구성에서, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 광고 서비스 서버(100)와 연동하여 상기 사용자 단말(10)로 제공될 광고 콘텐츠에 복수의 서로 다른 어플리케이션을 통해서 리워드를 얻을 수 있는 복수의 서로 다른 리워드 표시 내용별 이미지를 포함시켜 상기 사용자 단말(10)로 광고 플랫폼을 통해 제공할 수 있으며, 상기 광고 콘텐츠에 포함된 복수의 이미지와 대응되는 복수의 서로 다른 어플리케이션 중 사용자가 어느 하나를 선택한 경우 선택된 어플리케이션을 통해 리워드를 지급받을 수 있도록 지원할 수 있는데, 이를 도 4를 참고하여 설명한다.
- [0102] 도시된 바와 같이, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 광고 서비스 서버(100)로부터 수신된 광고 대상 정보에 대응되어 복수의 서로 다른 어플리케이션과 각각 대응되는 복수의 서로 다른 광고 삽입 정보가 포함된 삽입 요청 정보를 생성하여 상기 광고 서비스 서버(100)로 전송할 수 있다.
- [0103] 일례로, ABC 페이지 관련 제 1 어플리케이션을 통해 리워드를 지급받을 시 50 포인트를 얻을 수 있는 리워드 표시 내용과 상기 50포인트 및 상기 제 1 어플리케이션에 대한 리워드 정보가 포함된 제 1 광고 삽입 정보 및 BBB 페이지 관련 제 2 어플리케이션을 통해 리워드를 지급받을 시 65 포인트를 얻을 수 있는 리워드 표시 내용과 상기 65 포인트 및 상기 제 2 어플리케이션에 대한 리워드 정보가 포함된 제 2 광고 삽입 정보를 포함하는 삽입 요청 정보가 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)에 의해 생성될 수 있다.
- [0104] 이때, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 제 1 어플리케이션 및 제 2 어플리케이션의 설치 여부를 확인하여 상기 제 1 및 제 2 어플리케이션 중 어느 하나를 선택하기 위한 선택창을 제공하고, 상기 선택창을 통한 사용자 입력을 기초로 상기 제 1 및 제 2 어플리케이션 중 선택된 특정 어플리케이션을 실행시켜 상기 특정 어플리케이션을 통해 해당 특정 어플리케이션에 대응되는 리워드가 지급되도록 하기 위한 스크립트를 상기 삽입 요청 정보를 기초로 생성하여 상기 광고 콘텐츠에 대응되는 웹 페이지 정보에 삽입할 수 있다.
- [0105] 또한, 상기 광고 서비스 서버(100)는 상기 삽입 요청 정보 수신시 상기 복수의 광고 삽입 정보를 기초로 상기 복수의 광고 삽입 정보와 각각 (일대일로) 대응되는 복수의 이미지를 생성하여 상기 광고 콘텐츠에 삽입하고, 상기 복수의 광고 삽입 정보에 공통 설정된 광고 링크 정보를 상기 광고 콘텐츠에 결합할 수 있으며, 상기 복수의 이미지가 삽입된 광고 콘텐츠를 광고 플랫폼을 통해 상기 사용자 단말(10)에 전송할 수 있다.
- [0106] 이때, 상기 제 1 광고 삽입 정보 및 제 2 광고 삽입 정보 각각의 이미지는 동일 광고 콘텐츠에 삽입되므로, 상

기 제 1 광고 삽입 정보 및 제 2 광고 삽입 정보는 각각 동일 광고 콘텐츠에 대한 서로 동일한 광고 링크 정보가 포함될 수 있다.

- [0107] 이에 따라, 상기 사용자 단말(10)의 제어부는 상기 광고 플랫폼을 통해 제공된 상기 광고 콘텐츠의 선택에 따라 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)로부터 수신된 웹 페이지 정보에 포함된 스크립트를 실행하고, 상기 스크립트의 실행에 따라 상기 삽입 요청 정보에 대응되는 상기 복수의 어플리케이션(제 1 및 제 2 어플리케이션)별 설치 여부를 확인하고, 상기 복수의 서로 다른 어플리케이션 중 하나만 상기 사용자 단말(10)에 설치된 경우 상기 사용자 단말(10)에 설치된 어플리케이션을 동작시켜 리워드가 지급되도록 할 수 있다.
- [0108] 또한, 상기 사용자 단말(10)의 제어부는 상기 복수의 서로 다른 어플리케이션 중 상기 사용자 단말(10)에 설치된 어플리케이션이 복수인 경우 상기 스크립트의 실행을 통해 복수의 서로 다른 어플리케이션 중 리워드 적립을 위해 동작시킬 특정 어플리케이션을 선택하기 위한 선택창(선택 화면)을 제공하고, 상기 선택창(선택 화면)에서 사용자 입력을 기초로 선택된 특정 어플리케이션을 동작시킬 수 있다.
- [0109] 이에 따라, 상기 사용자 단말(10)의 제어부는 상기 복수의 어플리케이션 중 선택된 특정 어플리케이션을 동작시켜 상술한 바와 같이 사용자에게 대응되어 리워드가 지급되도록 동작할 수 있다.
- [0110] 한편, 상술한 구성 이외에도, 상기 광고 서비스 서버(100)에 광고 콘텐츠를 제공하거나 광고 콘텐츠를 이용한 광고주의 광고주 서버에서 어플리케이션을 이용한 별도의 리워드 지급 시스템을 운영하는 경우, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 광고 대상 정보가 상기 광고주에 대응되는 광고 콘텐츠와 연관된 정보이면, 상기 광고주 서버에서 제공하며 상기 광고주 서버와의 통신을 위한 제 3 어플리케이션의 설치 여부를 확인하도록 하기 위한 특정 스크립트를 광고 대상 정보에 대응되어 생성된 스크립트에 추가할 수 있으며, 상기 특정 스크립트가 추가된 스크립트를 상기 광고 콘텐츠에 대응되는 웹 페이지 정보에 삽입할 수 있다.
- [0111] 이때, 상기 동적 리워드 서비스 서버(200)는 상기 제 3 어플리케이션에 대응되어 동적 리워드를 결정하여 상기 추가 스크립트에 설정할 수 있으며, 광고주 서버에서 설정한 고정 리워드를 상기 특정 스크립트에 상기 제 3 어플리케이션에 대응되는 리워드로서 설정할 수도 있다.
- [0112] 이에 따라, 도 5에 도시된 바와 같이, 상기 사용자 단말(10)의 제어부는 상기 광고 콘텐츠의 선택에 따라 상기 웹 페이지 정보를 수신한 경우 상기 웹 페이지 정보에 포함된 상기 스크립트를 실행하여 상기 광고 콘텐츠에 삽입된 이미지별로 대응되는 복수의 어플리케이션별 설치 여부 뿐만 아니라 상기 광고주의 어플리케이션인 상기 제 3 어플리케이션(CC 서비스 관련 어플리케이션)의 설치 여부도 같이 확인하여, 상기 제 3 어플리케이션이 설치된 경우 상기 제 3 어플리케이션의 선택이 가능하도록 상기 제 1 및 제 2 어플리케이션과 함께 상기 선택창에 추가할 수 있다.
- [0113] 이를 통해, 상기 사용자 단말(10)의 제어부는 상기 선택창을 통한 사용자 입력을 기초로 제 3 어플리케이션이 상기 특정 어플리케이션으로 선택된 경우 상기 제 3 어플리케이션을 통해 상기 특정 스크립트에 설정된 리워드가 사용자에게 지급되도록 상기 스크립트를 실행할 수 있다.
- [0114] 이때, 상기 사용자 단말(10)의 제어부는 상기 선택창에서 상기 광고주의 제 3 어플리케이션이 선택된 경우 상기 앱 서버 대신 광고주 서버와 통신하여 상기 사용자에게 대응되어 리워드가 지급되도록 할 수 있다.
- [0115] 상술한 바와 같이, 본 발명은 광고 플랫폼의 변경 없이 광고 플랫폼을 통해 제공되던 광고 영역을 유지하면서 해당 광고 영역에 표시되는 광고 콘텐츠를 선택하여 웹 페이지로 접속시 해당 웹 페이지에 포함된 스크립트를 통해 사용자에게 리워드가 지급됨을 사용자가 가시적으로 확인할 수 있도록 광고 콘텐츠를 제공하여, 광고 콘텐츠를 선택하여 웹 페이지에 접속하여 얻을 수 있는 보상과 보상 정도를 사용자에게 가시적으로 제시함과 아울러 사용자가 사용자 단말(10)에 설치하여 사용하는 일반적인 어플리케이션에서 사용 가능한 보상을 제공함으로써, 상기 광고 콘텐츠의 광고 대상인 웹 페이지로의 접속률 및 상기 웹 페이지로의 접속에 따른 전환률을 높일 수 있도록 사용자를 유도하여 광고 효율을 높일 수 있다.
- [0116] 나아가, 본 발명은 매체나 동적 리워드 제공자에게 종속적이지 않은 사용자가 일반적으로 사용 중인 어플리케이션과 관련된 일반적인 리워드를 제공할 수 있어 사용자의 관심을 높일 수 있고, 광고주는 자사 포인트 적립과 같은 새로운 로열티 발생을 유도해 볼 수 있도록 지원하는 효과가 있다.
- [0118] 전술된 내용은 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 수정 및 변형이 가능할 것이다. 따라서, 본 발명에 개시된 실시예들은 본 발명의 기술 사상

을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이고, 이러한 실시예에 의하여 본 발명의 기술 사상의 범위가 한정되는 것은 아니다. 본 발명의 보호 범위는 아래의 청구범위에 의하여 해석되어야 하며, 그와 동등한 범위 내에 있는 모든 기술 사상은 본 발명의 권리범위에 포함되는 것으로 해석되어야 할 것이다.

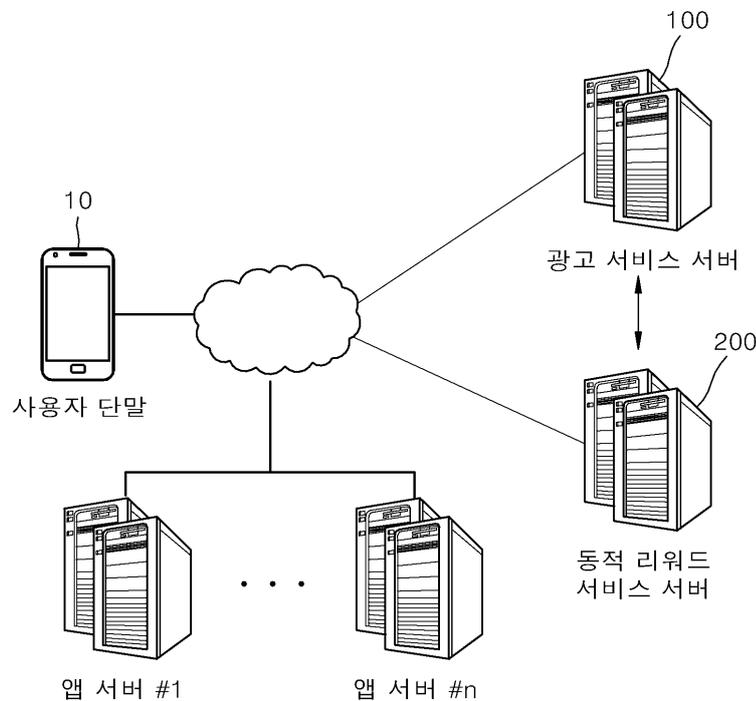
[0119] 본 명세서에 기술된 다양한 장치 및 구성부는 하드웨어 회로(예를 들어, CMOS 기반 로직 회로), 펌웨어, 소프트웨어 또는 이들의 조합에 의해 구현될 수 있다. 예를 들어, 다양한 전기적 구조의 형태로 트랜지스터, 로직게이트 및 전자회로를 활용하여 구현될 수 있다.

**부호의 설명**

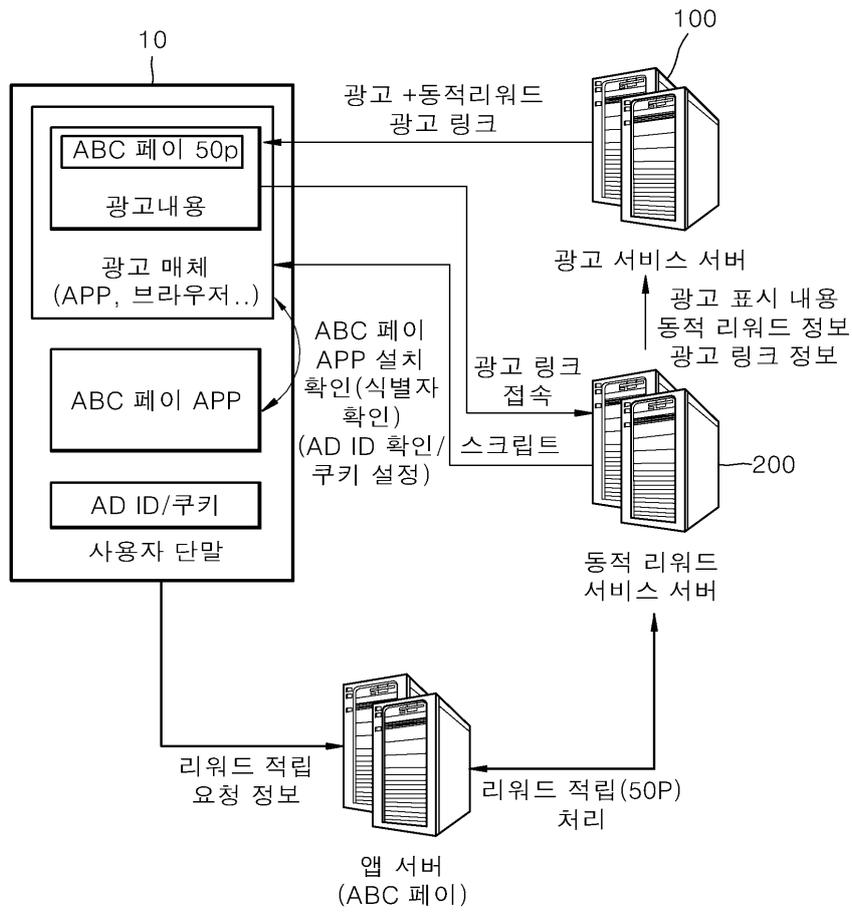
[0120] 10: 사용자 단말 100: 광고 서비스 서버  
200: 동적 리워드 서비스 서버

**도면**

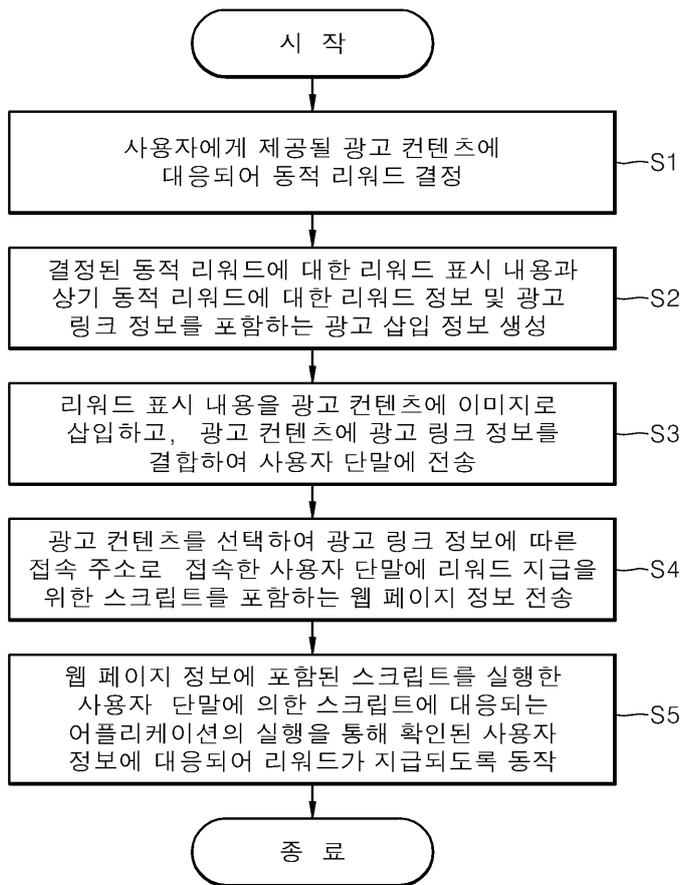
**도면1**



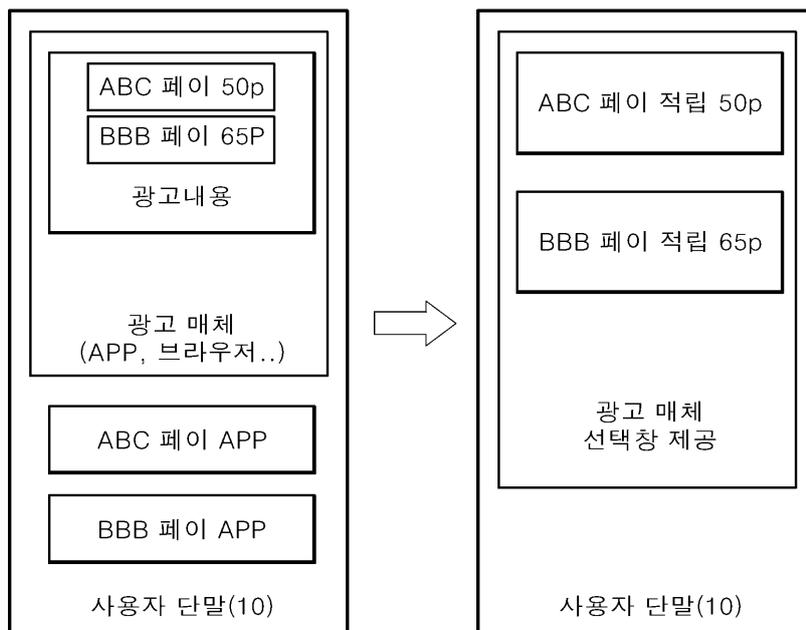
도면2



도면3



도면4



도면5

