

(19) 대한민국특허청(KR)

(12) 등록특허공보(B1)

(51) 국제특허분류(Int. Cl.) *G060 50/30* (2012.01)

(21) 출원번호 **10-2012-0077071**

(22) 출원일자 **2012년07월16일** 심사청구일자 **2012년07월16일**

(56) 선행기술조사문헌

KR1020090056506 A

KR100779089 B1

JP2008140353 A

KR1020120076523 A

(45) 공고일자 2014년01월23일

(11) 등록번호 10-1353320

(24) 등록일자 2014년01월14일

(73) 특허권자

주식회사 이유씨시스템즈

서울특별시 영등포구 당산로47길 20, 801호 (당산 동6가)

(72) 발명자

이문화

경기도 고양시 덕양구 토당로162번길 14, 금강KCC APT 104동 1802호 (토당동)

김창곤

부산광역시 사하구 하신중앙로 265, 313동 1103호 (하단동, 가락타운3단지)

(74) 대리인

이만재

전체 청구항 수 : 총 4 항

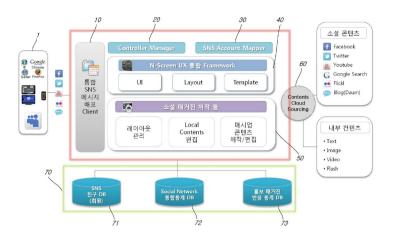
심사관 : 송원선

(54) 발명의 명칭 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템

(57) 요 약

본 발명은 다양한 소셜 미디어 채널을 기반으로 고객의 반응을 빠르고 종합적으로 수집하여 홍보 및 서비스 개선 에 반영할 수 있도록 하는 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템에 관한 것으로, 클라이언트(Client) 정보에 따른 사용자 인터페이스(UI) 디스패칭(Dispatching), 로그인 체크, 사용자 인증, 브라우저, 디바이스, 화 면해상도를 포함하는 리퀘스트 헤더(Request header) 분석과 이를 통해 디바이스별 화면 사이즈 정보를 정의하는 컨트롤러 매니저; 1:N 구조의 ID 체계 개발을 통해 사용자가 원하는 계정으로 로그인할 수 있도록 하고, 이를 통해 하나의 미디어 콘텐츠 제작에 있어 다양한 계정을 보유한 SNS 사용자들의 협업이 가능하도록 하는 SNS 어카 운트 맵퍼; 솔루션에 활용되는 UI(User Interface) 컴포넌트를 디바이스별 1:1 기능 매칭을 통해 디바이스별 UI 형태가 다르더라도 동일한 속성/기능을 그대로 활용할 수 있도록 하는 컴포넌트 매니저(Components Manager)와, 디바이스 별, 혹은 동일 디바이스 화면 내에서 확대/축소 등의 레이아웃 변경이 발생하였을 때 화면 깨짐 없이 동적으로 레이아웃이 재조정되도록 하고, PC, Phone, Tablet, TV를 포함하는 기기에서 UX(User Experience)의 특징에 맞도록 레이아웃 패턴을 정의하는 다이내믹 레이아웃 매니저(Dynamic Layout Manager)와, 디바이스별 화 면 배율을 동적으로 최적화시키는 해상도 매니저(Resolution Manager)와, 각 디바이스별 동일한 이벤트 속성을 1:1로 매칭시켜 UI형태와 상관없이 동일한 이벤트를 처리할 수 있도록 하는 이벤트 매니저(Event Manager)를 포 함하는 N-스크린 UX 통합 프레임워크; 일반적인 글자의 표현과 색상, 크기, 볼드 및 서체를 위한 각종 속성을 포 함하는 텍스트(Text)와, 편집 레이아웃 설정, 드래그를 통한 동적 설정을 위한 레이아웃(Lavout)과, 이미지의 크 기, 자르기, 회전, 필터 효과를 위한 각종 속성을 편집하기 위한 이미지(Image)와, 서버에서 FLV 포맷으로 컨버 팅된 파일을 구간 자르기, 자막 기능을 직접 편집하여 문서를 삽입하는 무비(Movie)와, 다양한 도형모양, 두께, 선 처리, 글 입력을 위한 도식, 모델링에 활용할 수 있는 다이어그램(Diagram)과, 엑셀 프로그램에서 가장 많이 사용하는 수식 처리 가능한 표 기능의 수행을 위한 그리드/데이터그리드(Grid/DataGrid)와, 파워포인트 프로그램 의 프레젠테이션 모드와 같이 인터넷 문서에 다양한 이펙트 효과 기능을 구현하기 위한 프레젠테이션 (Presentation)과, 엑셀 프로그램이나 런타임 데이터의 입력을 위한 막대, 도넛, 라인을 포함하는 차트 기능의 구현을 위한 차트(Chart)를 포함하는 소셜 매거진 저작 툴을 포함하여 이루어진 것이다. 본 발명은 페이스북 (Facebook), 트위터(Twitter), 유튜브(Youtube) 등 다양한 소셜 채널의 통합 관리와 배포를 통한 효율성 및 생 산성이 증대되고, 풍부한 고객 반응 수집에 의한 체계적 고객관계의 수립이 가능하며, 실시간 스트림에 의한 고 객 변화의 빠른 수용과 대응을 할 수 있고, 소셜 콘텐츠를 활용한 소셜 매거진, 즉 웹진, 뉴스레터, 속보, 설문 등의 발간 기능으로 소통의 공감력을 증대시키며, 멀티플랫폼, 멀티브라우저, 멀티디바이스 등 다양한 서비스 대 상에 대한 풍부한 사용자 경험을 제공하고, 웹 기반의 통합 통계와 리포팅을 통한 관리의 편의성을 증대시킨 것 이다.

대표도



특허청구의 범위

청구항 1

클라이언트(Client) 정보에 따른 사용자 인터페이스(UI) 디스패칭(Dispatching), 로그인 체크, 사용자 인증, 브라우저, 디바이스, 화면해상도를 포함하는 리퀘스트 헤더(Request header) 분석과 이를 통해 디바이스별 화면사이즈 정보를 정의하는 컨트롤러 매니저;

1:N 구조의 ID 체계 개발을 통해 사용자가 원하는 계정으로 로그인할 수 있도록 하고, 이를 통해 하나의 미디어 콘텐츠 제작에 있어 다양한 계정을 보유한 SNS 사용자들의 협업이 가능하도록 하는 SNS 어카운트 맵퍼;

솔루션에 활용되는 UI(User Interface) 컴포넌트를 디바이스별 1:1 기능 매칭을 통해 디바이스별 UI 형태가 다르더라도 동일한 속성/기능을 그대로 활용할 수 있도록 하는 컴포넌트 매니저(Components Manager)와, 디바이스별, 혹은 동일 디바이스 화면 내에서 확대/축소를 통한 레이아웃 변경이 발생하였을 때 화면 깨짐 없이 동적으로 레이아웃이 재조정되도록 하고, PC, Phone, Tablet, TV를 포함하는 기기에서 UX(User Experience)의 특징에 맞도록 레이아웃 패턴을 정의하는 다이내믹 레이아웃 매니저(Dynamic Layout Manager)와, 디바이스별 화면 배율을 동적으로 최적화시키는 해상도 매니저(Resolution Manager)와, 각 디바이스별 동일한 이벤트 속성을 1:1로 매칭시켜 UI형태와 상관없이 동일한 이벤트를 처리할 수 있도록 하는 이벤트 매니저(Event Manager)를 포함하는 N-스크린 UX 통합 프레임워크;

일반적인 글자의 표현과 색상, 크기, 볼드 및 서체를 위한 각종 속성을 포함하는 텍스트(Text)와, 편집 레이아웃 설정, 드래그를 통한 동적 설정을 위한 레이아웃(Layout)과, 이미지의 크기, 자르기, 회전, 필터 효과를 위한 각종 속성을 편집하기 위한 이미지(Image)와, 서버에서 FLV 포맷으로 컨버팅된 파일을 구간 자르기, 자막 기능을 직접 편집하여 문서를 삽입하는 무비(Movie)와, 다양한 도형모양, 두께, 선 처리, 글 입력을 위한 도식, 모델링에 활용할 수 있는 다이어그램(Diagram)과, 엑셀 프로그램에서 가장 많이 사용하는 수식 처리 가능한 표기능의 수행을 위한 그리드/데이터그리드(Grid/DataGrid)와, 파워포인트 프로그램의 프레젠테이션 모드와 같이인터넷 문서에 다양한 이펙트 효과 기능을 구현하기 위한 프레젠테이션(Presentation)과, 엑셀 프로그램이나 런타임 데이터의 입력을 위한 막대, 도넛, 라인을 포함하는 차트 기능의 구현을 위한 차트(Chart)를 포함하는 소셜 매거진 저작 툴;을 포함하여 이루어진 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템.

청구항 2

제1항에 있어서, RSS(Really Simple Syndication) 매시업 에이전트(Mash-Up Agent)를 통해 뉴스, 블로그 (Blog), 위키(Wiki), 이미지/포토(Image/Photo), 무비(Movie)를 쉽게 미디어 콘텐츠 제작에 활용할 수 있도록 하는 외부 콘텐츠 관리시스템; 제작 도구에 사용되는 컴포넌트의 API(Application Programming Interface)를 정의하고 공개하여 개발자들이 커스텀 컴포넌트를 자유롭게 개발하여 사용할 수 있고 컴포넌트 공개로 다른 사용자들도 쉽게 활용할 수 있는 개방형 API 기반의 컴포넌트; 및 멀티 테넌트(Multi-Tenent) 환경의 SaaS(Service as a Software) 구축과 자바(JAVA) 프레임워크 세트 관련 데이터베이스를 포함하고 XML(Extensible Markup Language) 이외 오브젝트(Object) 기반의 통신 엔진이 적용되며 외부 데이터의 입출력 및 저장하는 서버/DB를 더 포함하는 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템.

청구항 3

제1항에 있어서, 상기 N-스크린 UX 통합 프레임워크는 MXML-ActionScript, HTML5-JQuery의 리치인터넷 어플리케이션이 적용된 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템.

청구항 4

제2항에 있어서, 상기 서버/DB에는 SNS 친구DB, 소셜 네트워크 통합통계DB 및 홍보매거진 반응 통계DB이 포함된 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템.

명 세 서

기술분야

[0001] 본 발명은 다양한 소셜 미디어 채널을 기반으로 고객의 반응을 빠르고 종합적으로 수집하여 홍보 및 서비스 개선에 반영할 수 있도록 하는 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템에 관한 것이다.

배경기술

- [0002] 현재 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service, SNS)는 하나의 트렌드가 아닌 패러다임의 변화로 다가오고 있다. 종래에 검색이 주요했던 때의 홈페이지나 포털의 미니홈피/블로그 등과 같이 각 패러다임을 대표하는 매체(Media)들이 있었으나, 현재 소셜 네트워크 시대에는 아직 패러다임을 대표하는 매체 없이 몇몇 소셜 네트워크 서비스 인프라 사업자들의 서비스에만 종속적으로 활용되고 있다.
- [0003] 기존 메시지의 전달을 위한 이메일(e-mail) 서비스는 각종 스팸(Spam)화로 인한 사용자들의 메시지 과부하에 시달리고, 메일의 전달력과 소비력이 약해지고 있으며, 소셜 네트워크 서비스(SNS)와 달리 다양한 사용자의 참여와 공유가 불가하다는 등의 한계가 있다. 또한, 소셜 네트워크 서비스(SNS)의 출현 이후에 메시지 소비의 중심이 이동되고 있고, 이메일(e-mail)은 기록성, 소셜 네트워크 서비스(SNS)는 빠른 전달성으로 역할이 분담되어 사용자 메시지 채널의 중심이 이동되고 있다. 또한, 정보 소비자의 변화로서 실시간성, 참여, 공유 등 정보소비 패턴의 변화와 모발일 환경으로 소셜 네트워크 서비스(SNS)의 영향력을 더욱 강화시키고 있다. 또한, 소셜 네트워크 서비스(SNS)의 효율성으로 방문이나 유입 등의 방식이 아닌 자연적인 확산 및 공유와, 이메일과는 비교할수 없는 소통 능력과, 듣기/반응에서 개선으로 다시 개입과 측정이라는 선순환 구조에 따른 고객관계 프로세서의 혁신을 달성할 수 있다. 더욱이 사용자 선호도에서 이메일은 하락하고 있고, 전달방식이 1:N 방식이며, 노이즈(스팸) 메시지에 전달력이 떨어지고, 조회/미조회와 같이 단순 고객 반응 측정의 한계가 있으며, 오랜 피드백과 더불어 주소록 및 제한된 회원DB 등의 확산성이 있다. 이에 반해 소셜 네트워크 서비스(SNS)는 준거 메시징도구로 N:N 방식의 전달과, 친구 기반의 명확한 타깃 전달력, 공감(좋아요), 공유, 댓글 등 풍부한 반응측정성, 실시간, 개방성 및 자연확산 등의 장점이 있다.
- [0004] 한편, 디지털 디바이스 시장에서는 다양하고 새로운 단말기들이 수도 없이 쏟아지고 있어 정보기술(IT) 업체들 조차 시장의 흐름을 따라가기 힘든 상태이고, 대부분의 이슈는 하나의 콘텐츠(Contents)를 다양한 디바이스에서 굴절 없이 활용할 수 있어야 하지만 인터페이스, 화면크기 등이 제각각이어서 많은 문제를 야기하고 있는 실정이다.
- [0005] 종래기술로서, 대한민국 등록특허공보 제10-1095106호는 소정 외부장치로부터 소정 단말장치의 UI리소스가 요청되면, 상기 UI리소스를 상기 단말장치로 요청하여 수신하고 수신된 상기 UI리소스를 상기 외부장치로 제공하는 UI디자인서비스서버; 소정 단말장치의 UI 디자인을 조정하기 위해, 상기 UI디자인서비스서버에 접속하여 상기단말장치의 UI리소스를 요청하고, 상기 UI디자인서비스서버로부터 수신되는 상기 UI리소스에 기초하여 UI 디자인을 조정하여 조정된 UI 디자인이 적용된 UI 디자인 셋을 상기 UI디자인서비스서버로 전송하는 외부장치; 및 상기 UI디자인서비스서버로부터 요청되는 상기 UI리소스를 제공하며, 상기 UI디자인서비스서버로부터 상기 UI디자인 셋이 수신되면 상기 UI 디자인 셋을 기 저장된 상기 UI리소스에 대응하여 등록하는 내장형 웹서버를 포함한 단말장치를 포함하는 UI 디자인 변경 시스템이 개시되어 있다.
- [0006] 또한, 종래기술로서, 대한민국 등록특허공보 제10-0924811호는 송신된 교통수단 예약 요청 또는 실시간 교통 정보 요청에 대하여 수신된 응답을 참조하여 사용자의 일정 및 이동 경로의 생성을 일정 관리 서버에 요청하는 가입자 정보 수집 서버; 상기 일정 관리 서버에 의하여 생성된 상기 일정 및 이동 경로가 포함되도록 동적 UI를 생성하는 지능형 가입자 정보 관리 서버; 및 상기 생성된 동적 UI를 상기 사용자의 단말기로 송신하는 지능형 콘텐츠 전달 서버를 포함하는데, 상기 가입자 정보 수집 서버는 지속적으로 갱신된 실시간 교통 정보와 상기 사용자의 위치가 참조된 상기 일정 및 이동 경로의 갱신을 상기 일정 관리 서버에 요청하는 콘텐츠 제공 장치가 개시되어 있다.
- [0007] 종래에는 웹이나 블로그 방식은 새로운 매체의 지속적 등장과 보다 빠른 사이클로 출시되는 새로운 디지털 디바이스와 인터페이스 환경에 빠른 대응이 어렵다. 이러한 현상에 많은 기업들은 디바이스별 n개 버전의 시스템을 개발해야 하는 비효율성을 경험하고 있다. 아울러 과도한 투자 유발로 개발 비용은 물론 운영, 관리도 매우 어

려운 상태이다.

[0008]

현재 대형 이동통신 사업자 등은 TV에 타깃을 맞춰 영상 스트리밍/클라우드 기반의 끊김 없는(Seamless) N-스크 린 전략에 고민하고 있다. 물론 'Play' 개념의 N-스크린 전략은 손에 꼽을 정도의 몇몇 사업자를 제외하고 기업 이 현실적으로 필요로 하는 기술은 UI분야에 있어 n개의 버전을 개발 및 운영해야 하는 어려움을 해결해야 할 것이다. 특히 네이티브 앱의 경우 체계적 방법론이나 기술적 인프라가 부족한 상태에서 시장변화의 우선 대응이 라는 기업들의 전략으로 인해 난개발 및 운영, 관리, 업데이트가 현실적으로 거의 어려운 실정이고, 단말, 메뉴 기능 등과 UI를 분리하여 서비스별 최적화 기술이 요구된다. 또한, 스마트폰 제조업체들마다 독자 UI를 개발해 사용하고 하드웨어 및 디자인도 상이하여 통일성이 없고 어플리케이션 호환성도 문제되고 있어 고객중심의 개발 과 서비스가 제공되지 않고 있다. 또한, 현재 Web, App의 이중 구도는 과도적 현상으로 90년대 Web 탄생 당시 C/S, Web 구도와 동일한 구조이다. 즉, 특수 업무, 서비스 기반의 기술은 해당 기술대로 산업분야에 활용될 것 이지만 일반적 사용성은 하나의 기술로 수렴될 수밖에 없다. 결국 App은 H/W 사양이 PC에 비해 떨어지는 상황에 서 존재하는 과도적 모델이며 결국 Web을 기반으로 모바일까지 통합하는 모델이 될 것이다. 또한, 외국의 특정 SNS 기업에 의해 주도되는 시장의 흐름에 한국 기업들은 여전히 기능적 사용법 익히기 혹은 사이트 개설을 통한 Q/A 등과 같은 단순 홍보에만 급급한 실정이다. 새로운 기술적, 문화적 대응력 없이 새로운 비즈니스 창출은 불 가능하다. 이는 IT 강국을 자부했던 한국에게 Apple, Facebook, Google 등의 글로벌 기업들이 던진 충격의 교훈 이다. 또한, 휘발성 정보(Message의 Timeline)와 방문 유도라는 단순한 전략만으로는 소셜 네트워크에 참여하여 의미 있는 비즈니스가 불가능하다. 휘발성 메시지는 무수한 타임라인 중 단순 정보 이상의 의미를 지니지 못하 며 방문을 원하는 방식의 전략은 전통 웹 전략으로 사용자 소통이 없을 뿐만 아니라 관심, 공감 중심의 네트워 킹에서 불필요한 정보 노이즈만 발생시키는 Mass Marketing에 불과하다. 지금 기업들은 두 가지 전략 이외 다른 방법과 도구를 찾지 못해 의미 없는 비용투자만 발생하고 있는 문제가 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0009] (특허문헌 0001) 대한민국 등록특허공보 제10-1095106호

(특허문헌 0002) 대한민국 등록특허공보 제10-0924811호

발명의 내용

해결하려는 과제

[0010] 본 발명은 상기 문제점을 해소하기 위한 것으로, 다양한 스크린 형태를 하나의 프레임워크로 통합하여 관리할 수 있는 멀티스크린(N-Screen) 사용자 경험(User Experience, UX) 기반의 소셜 미디어 콘텐츠를 관리하는 솔루션으로 소셜 네트워크 시대의 다양한 디지털 매체의 통합적 대응을 실현하기 위한 것이 목적이다.

과제의 해결 수단

[0011] 본 발명은 상기 목적을 달성하기 위하여, 클라이언트(Client) 정보에 따른 사용자 인터페이스(UI) 디스패칭 (Dispatching), 로그인 체크, 사용자 인증, 브라우저, 디바이스, 화면해상도를 포함하는 리퀘스트 헤더(Request header) 분석과 이를 통해 디바이스별 화면 사이즈 정보를 정의하는 컨트롤러 매니저; 1:N 구조의 ID 체계 개발을 통해 사용자가 원하는 계정으로 로그인할 수 있도록 하고, 이를 통해 하나의 미디어 콘텐츠 제작에 있어 다양한 계정을 보유한 SNS 사용자들의 협업이 가능하도록 하는 SNS 어카운트 맵퍼; 솔루션에 활용되는 UI(User Interface) 컴포넌트를 디바이스별 1:1 기능 매칭을 통해 디바이스별 UI 형태가 다르더라도 동일한 속성/기능을 그대로 활용할 수 있도록 하는 컴포넌트 매니저(Components Manager)와, 디바이스 별, 혹은 동일 디바이스 화면 내에서 확대/축소 등의 레이아웃 변경이 발생하였을 때 화면 깨짐 없이 동적으로 레이아웃이 재조정되도록하고, PC, Phone, Tablet, TV를 포함하는 기기에서 UX(User Experience)의 특징에 맞도록 레이아웃 패턴을 정의하는 다이내믹 레이아웃 매니저(Dynamic Layout Manager)와, 디바이스별 화면 배율을 동적으로 최적화시키는 해상도 매니저(Resolution Manager)와, 각 디바이스별 동일한 이벤트 속성을 1:1로 매칭시켜 UI형태와 상관없이

동일한 이벤트를 처리할 수 있도록 하는 이벤트 매니저(Event Manager)를 포함하는 N-스크린 UX 통합 프레임워크; 일반적인 글자의 표현과 색상, 크기, 볼드 및 서체를 위한 각종 속성을 포함하는 텍스트(Text)와, 편집 레이아웃 설정, 드래그를 통한 동적 설정을 위한 레이아웃(Layout)과, 이미지의 크기, 자르기, 회전, 필터 효과를위한 각종 속성을 편집하기 위한 이미지(Image)와, 서버에서 FLV 포맷으로 컨버팅된 파일을 구간 자르기, 자막기능을 직접 편집하여 문서를 삽입하는 무비(Movie)와, 다양한 도형모양, 두께, 선 처리, 글 입력을 위한 도식,모델링에 활용할 수 있는 다이어그램(Diagram)과, 엑셀 프로그램에서 가장 많이 사용하는 수식 처리 가능한 표기능의 수행을 위한 그리드/데이터그리드(Grid/DataGrid)와, 파워포인트 프로그램의 프레젠테이션 모드와 같이인터넷 문서에 다양한 이펙트 효과 기능을 구현하기 위한 프레젠테이션(Presentation)과, 엑셀 프로그램이나 런타임 데이터의 입력을 위한 막대, 도넛, 라인을 포함하는 차트 기능의 구현을 위한 차트(Chart)를 포함하는 소셜 매거진 저작 툴을 포함하여 이루어진 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템을 제공한 것이 특징이다.

- [0012] 또한, 본 발명에서, RSS(Really Simple Syndication) 매시업 에이전트(Mash-Up Agent)를 통해 뉴스, 블로그 (Blog), 위키(Wiki), 이미지/포토(Image/Photo), 무비(Movie)를 쉽게 미디어 콘텐츠 제작에 활용할 수 있도록 하는 외부 콘텐츠 관리시스템; 제작 도구에 사용되는 컴포넌트의 API(Application Programming Interface)를 정의하고 공개하여 개발자들이 커스텀 컴포넌트를 자유롭게 개발하여 사용할 수 있고 컴포넌트 공개로 다른 사용자들도 쉽게 활용할 수 있는 개방형 API 기반의 컴포넌트; 및 멀티 테넌트(Multi-Tenent) 환경의 SaaS(Service as a Software) 구축과 자바(JAVA) 프레임워크 세트 관련 데이터베이스를 포함하고 XML(Extensible Markup Language) 이외 오브젝트(Object) 기반의 통신 엔진이 적용되며 외부 데이터의 입출력 및 저장하는 서버/DB를 더 포함할 수 있다.
- [0013] 또한, 본 발명에서, 상기 N-스크린 UX 통합 프레임워크는 MXML-ActionScript, HTML5-JQuery의 리치인터넷 어플 리케이션이 적용될 수 있다.
- [0014] 또한, 본 발명에서, 상기 서버/DB에는 SNS 친구DB, 소셜 네트워크 통합통계DB 및 홍보매거진 반응 통계DB이 포함될 수 있다.

발명의 효과

- [0015] 본 발명은 페이스북(Facebook), 트위터(Twitter), 유튜브(Youtube) 등 다양한 소셜 채널의 통합 관리와 배포를 통한 효율성 및 생산성이 증대되고, 풍부한 고객 반응 수집에 의한 체계적 고객관계의 수립이 가능하며, 실시간 스트림에 의한 고객 변화의 빠른 수용과 대응을 할 수 있고, 소셜 콘텐츠를 활용한 소셜 매거진, 즉 웹진, 뉴스 레터, 속보, 설문 등의 발간 기능으로 소통의 공감력을 증대시키며, 멀티플랫폼, 멀티브라우저, 멀티디바이스 등 다양한 서비스 대상에 대한 풍부한 사용자 경험을 제공하고, 웹 기반의 통합 통계와 리포팅을 통한 관리의 편의성을 증대시킬 수 있다.
- [0016] 또한, 본 발명은 기술적 측면에서, N-Screen 전략의 보편적 UI 기술 확보로 UX 기술의 획기적 향상, 리치 인터 넷 어플리케이션(Rich Internet Application) 기반의 수준 높은 콘텐츠 개발/관리 기술력 확보, 서버 사이드 어플리케이션을 통한 클라우드 컴퓨팅 확산 및 독자적 소셜 미디어 플랫폼을 확보할 수 있고, 또, 경제 및 산업적 측면에서, 중복 투자 방지로 효율성 증대와 비용 절감, 활용 기업들의 높은 마케팅 효과, 소셜 컴퓨팅의 새로운 모델 구축, 새로운 인터넷 광고 비즈니스 모델 창출 및 해외 의존성 탈피 등의 장점이 있다.

도면의 간단한 설명

[0017] 도 1은 본 발명에 따른 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템을 나타낸 블록도이다.

도 2는 본 발명에 따른 N-스크린 UX 기반의 서비스 개념도이다.

도 3은 본 발명에 따른 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템의 시스템 환경을 나타낸 도면이다.

도 4는 본 발명에 따른 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템의 응용분야를 나타낸 도면이다.

도 5a 내지 도 5f는 본 발명에 따른 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템의 방법적인 예시를 도식화한 도면이다.

도 6a 및 도 6b는 본 발명에 따른 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템의 활용 예를 나타낸 도면이다.

도 7a 내지 도 7e는 본 발명에 따른 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템의 기능적인 예시를 나타낸 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0018] 이하, 본 발명에 따른 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템에 관하여 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 설명한다.
- [0019] 도 1에서, 다양한 스크린 형태를 하나의 프레임워크로 통합하여 관리할 수 있도록 하는 N-스크린 UX 기반의 소셜 미디어 콘텐츠 관리시스템이다. 사용자 멀티 플랫폼(1), 즉 웹 및 멀티디바이스 또는 iOS가 설치된 디바이스는 SNS를 통해 관리시스템에 접속된다. 관리시스템은 미디어 콘텐츠 개발자에 의하여 개발된 콘텐츠 개방형 API를 제공하여 통합 SNS 메시지 배포 클라이언트인 개방형 API 기반의 컴포넌트(10)가 포함된다.
- [0020] 컨트롤러 매니저(20)는 클라이언트(Client) 정보에 따른 사용자 인터페이스(UI) 디스패칭(Dispatching), 로그인 체크, 사용자 인증, 브라우저, 디바이스, 화면해상도를 포함하는 리퀘스트 헤더(Request header) 분석과 이를 통해 디바이스별 화면 사이즈 정보를 정의하는 것이다.
- [0021] SNS 어카운트 맵퍼(30)는 1:N 구조의 ID 체계 개발을 통해 사용자가 원하는 계정으로 로그인할 수 있도록하고, 이를 통해 하나의 미디어 콘텐츠 제작에 있어 다양한 계정을 보유한 SNS 사용자들의 협업이 가능하도록하는 것이다. SNS 어카운트 맵퍼(30)는 기본적으로 주요 SNS(Facebook, Twitter, 요즘 등) API, Open ID 연동으로 SNS를 통합적으로 활용한 미디어 서비스가 가능하도록 하는 싱글 어카운트(Single Account)이다. 이를 통한 SNS 간의 통합적 배포 및 협업적 콘텐츠 생산을 위한 것이다.
- [0022] N-스크린 UX 통합 프레임워크(40)는 솔루션에 활용되는 UI(User Interface) 컴포넌트를 디바이스별 1:1 기능 매칭을 통해 디바이스별 UI 형태가 다르더라도 동일한 속성/기능을 그대로 활용할 수 있도록 하는 컴포넌트 매니저(Components Manager)와, 디바이스 별, 혹은 동일 디바이스 화면 내에서 확대/축소 등의 레이아웃 변경이 발생하였을 때 화면 깨짐 없이 동적으로 레이아웃이 재조정되도록 하고, PC, Phone, Tablet, TV를 포함하는 기기에서 UX(User Experience)의 특징에 맞도록 레이아웃 패턴을 정의하는 다이내믹 레이아웃 매니저(Dynamic Layout Manager)와, 디바이스별 화면 배율을 동적으로 최적화시키는 해상도 매니저(Resolution Manager)와, 각디바이스별 동일한 이벤트 속성을 1:1로 매칭시켜 UI형태와 상관없이 동일한 이벤트를 처리할 수 있도록 하는이벤트 매니저(Event Manager)를 포함한다. N-스크린 UX 통합 프레임워크(40)는 리치 인터넷 어플리케이션(Rich Internet Application) 기술을 이용한 것으로, MXML-ActionScript, HTML5-JQuery의 리치인터넷 어플리케이션 기술을 활용하여 하나의 콘텐츠가 다양한 디바이스에서 굴절 없이 동일한 사용자 경험을 제공할 수 있도록 하는 것이다. 그리고 PC(Mouse), Phone(Touch), Tablet(Touch) 등 디바이스별 최적화된 통합 인터페이스 프레임워크로서 유연한 콘텐츠 사용성을 제공한다. 콘텐츠의 위치 값, 배율, 정렬 등을 제어하는 Layout Framework을 통한 굴절 없는 콘텐츠의 이용과 미디어 성격별 템플릿(Template; e-Book, News, Magazine 등) 프레임워크를 통해 다양하게 활용할 있도록 한다.
- [0023] 소셜 매거진 저작 툴(50)은 일반적인 글자의 표현과 색상, 크기, 볼드 및 서체를 위한 각종 속성을 포함하는 택스트(Text)와, 편집 레이아웃 설정, 드래그를 통한 동적 설정을 위한 레이아웃(Layout)과, 이미지의 크기, 자르기, 회전, 필터 효과를 위한 각종 속성을 편집하기 위한 이미지(Image)와, 서버에서 FLV 포맷으로 컨버팅된 파일을 구간 자르기, 자막 기능을 직접 편집하여 문서를 삽입하는 무비(Movie)와, 다양한 도형모양, 두께, 선 처리, 글 입력을 위한 도식, 모델링에 활용할 수 있는 다이어그램(Diagram)과, 엑셀 프로그램에서 가장 많이 사용하는 수식 처리 가능한 표 기능의 수행을 위한 그리드/데이터그리드(Grid/DataGrid)와, 파워포인트 프로그램의 프레젠테이션 모드와 같이 인터넷 문서에 다양한 이펙트 효과 기능을 구현하기 위한 프레젠테이션 (Presentation)과, 엑셀 프로그램이나 런타임 데이터의 입력을 위한 막대, 도넛, 라인을 포함하는 차트 기능의 구현을 위한 차트(Chart)를 포함한다. 소셜 매거진 저작 툴(50)은 미디어 콘텐츠 직접 생산을 위한 Text, 이미지, 영상, 애니메이션, 도형, 표 등 다양한 표현 방식의 오브젝트 제작, 편집, 압축하는 것이다. 더욱이 모든 콘텐츠가 XML로 정의, 관리되어 N-스크린 UX 프레임워크에 올려지는 콘텐츠를 제작할 수 있도록 하는 것이다. PC 자원을 활용한 미디어 콘텐츠를 직접 제작하고 관리하는 것이다. RSS, 공개 API를 이용하여 매시업 콘텐츠 Syndication 및 제어, 관리한다. 미디어 콘텐츠 개방형(Open) API를 활용하여 콘텐츠를 제작하고 관리하는 것이다. XML 기반의 저작 툴로 호환성 및 확장성을 확보한 것이다.

- [0024] 또한, 외부 콘텐츠 관리시스템(60)은 RSS(Really Simple Syndication) 매시업 에이전트(Mash-Up Agent)를 통해 뉴스, 블로그(Blog), 위키(Wiki), 이미지/포토(Image/Photo), 무비(Movie)를 쉽게 미디어 콘텐츠 제작에 활용할 수 있도록 하는 것이다. 외부 콘텐츠 관리시스템(60)은 콘텐츠 클라우드 소싱을 포함한다. 외부 콘텐츠 관리시스템(60)은 미디어 콘텐츠의 제작, 수정, 배포의 전 과정을 서버 측에서 처리하여 별도의 클라이언트 없이 구동된다. 각종 콘텐츠 처리 캐싱, 이미지 압축, 영상 인코딩 등의 서버 측 프로세서를 구현한 것이다.
- [0025] 개방형 API 기반의 컴포넌트(10)는 제작 도구에 사용되는 컴포넌트의 API(Application Programming Interface)를 정의하고 공개하여 개발자들이 커스텀 컴포넌트를 자유롭게 개발하여 사용할 수 있고 컴포넌트 공개로 다른 사용자들도 쉽게 활용할 수 있도록 한 것이다.
- [0026] 그리고 서버/DB(70)는 멀티 테넌트(Multi-Tenent) 환경의 SaaS(Service as a Software) 구축과 자바(JAVA) 프 레임워크 세트 관련 데이터베이스를 포함하고 XML(Extensible Markup Language) 이외 오브젝트(Object) 기반의 통신 엔진이 적용되며 외부 데이터의 입출력 및 저장하는 것이다. 서버/DB(70)에는 SNS 친구DB(71), 소셜 네트 워크 통합 통계DB(72) 및 홍보매거진 반응 통계DB(73)이 포함된다.
- [0027] 본 발명의 기술의 특징은, 하나의 개발 리소스인 프레임워크로 N-스크린 UX 충족이다. 즉 현재 하나의 콘텐츠를 디지털 매체별 배포를 수행할 때 최소한 5개 이상의 버전이 필요하다. 이는 웹, 안드로이드 Phone/Tablet, IOS Phone/Tablet, 윈도우 모바일/블랙베리, TV 플랫폼 등을 제외한 최소한의 경우이다. 특히 안드로이드의 경우 가장 보편적 OS로 확산될 가능성이 높으나 역으로 디바이스 제조사 및 제조사 기종별 다양성이 존재하여 많은 기업들이 어려움을 겪고 있다. 본 발명은 버전별, 기종별 단일 소스가 아닌 유연한 프레임워크를 통해 대응할 수 있어 매우 효과적이다.
- [0028] 또한, 리치 인터넷 어플리케이션의 적용으로 높은 확장성 보장이다. 즉 현재 Web과 App이 대립적 관계 혹은 이 질적 어플리케이션으로 개발되어 많은 기업들이 전략적 혼선을 겪고 있으나 리치 인터넷 어플리케이션 기술은 이 문제를 쉽게 해결할 수 있다. 단, iOS에 대해서만 N-스크린(동일 OS계열 기준) 전략과 별도로 과제 종료 후 시장 대응을 위해 UI Form, event 등을 프레임워크에 담아 다양한 OS에서도 동일 콘텐츠 View를 확보하도록 한다.
- [0029] 또한, 계정 하나로 통합적 SNS 활용이다. 즉 다양한 Open ID 계정을 통합하여 관리할 수 있는 싱글 어카운트 매니저를 통해 협업, 공유, 통합배포가 가능하다.
- [0030] 또한, 콘텐츠 제작의 풍부한 리소스 제공이다. 즉 RSS(News, Blog, Wiki 등) 기반의 콘텐츠, Link 기반 (Youtube, Flicker 등) 콘텐츠, 기타 SNS Data 등의 풍부한 콘텐츠 리소스 연동으로 협업, 공유, 평가, 재해석, 그리고 확산이라는 소셜 미디어의 콘텐츠 생태환경을 제공한다.
- [0031] 또한, 새롭고 편리한 소셜미디어 콘텐츠 제작 도구 제공이다. 즉 외부 콘텐츠, 직접 생산 콘텐츠 등을 쉽게 매체 형태로 제작하여 SNS 스트림(Stream)에 간단히 배포할 수 있는 도구를 제공한다.
- [0032] 또한, 개방형 API 기반의 서드파티(Third party) 콘텐츠 앱(App)이다. 즉 콘텐츠를 제작함에 있어 다양한 템플 릿과 UI 컴포넌트들을 통해 사용자들이 미디어 콘텐츠를 풍부하게 표현 할 수 있도록 UI Components/Template API를 제공한다.
- [0033] 본 발명은 도 2a 및 도 2b, 그리고 아래 표와 같이 종래 웹 매체와 차이가 있다.

丑 1

	블로그/미니홈피 (전통웹)	sns	본 발명의 소셜 미디어
N-Screen	포탈 의존적	AppStore Application	자신이 보유한 전통 웹 매체와 관련 없이 독립적 운영 모든 디바이스 동적 적용 가능
컨텐츠 제작 도구	Text, Image수준	Text, Image수준	멀티미디어 (오피스 표현 오브젝트 수준) 외부 매시업 컨텐츠 일체
혐업	댓글	RT, Like, 댓글 수준	컨텐츠 자체 협업 가능 커미터를 중심으로 한 협업적 제작 지원
사용자 접근방식	도메인 기반(방문유도)	도메인 기반(방문유도)	소셜 스트림 기반(도메인 외부)
사용자 통합성	설치형을 제외하고 특정 포탈 의존적	개별 SNS 사업자	ID 맵핑을 통한 통합
컨텐츠	저장/검색	휘발성	타임라인 중간 체류 형태
미디어 성격	-단행본 출판물 성격	-광고 전단지 성격	-아침 무가지 성격
전달 방식	단방향 전달 Mass Message	양방향 Short Message	양방향 Relation Message Chain
매체 차이	블로거 임의의 다차원 정보 (원치 않는 정보 노이즈)	인프라 구조체일 뿐	동일/관심 주제에 해당하는 관련/파생 정보 중심 (의미 기반 통합 정보력)
활용 대상	개인 미디어 중심	개인 미디어, 기업 미디어	개인 미디어, 기업 미디어

[0034]

- [0035] 도 2a에서, 채널, 즉 디바이스별 버전을 제작하여야 하고, 하나의 기능 수정이 발생하여도 전체 버전을 변경하여야 한다. 그리고 특정 도메인에 종속적이며 방문을 통한 체류를 요청하여야 한다. 시간이 갈수록 정보의 전달 가치는 떨어진다.
- [0036] 그러나 도 2b에서, N-스크린 UX 기반의 프레임워크를 통해 멀티 디바이스 배포가 가능하고 동일한 사용자 경험을 제공한다. 그리고 특정 도메인 헤게모니에 종속적이지 않고 소셜 스트리밍에서 사용자들의 관심 네트워크를 통해 흘러다닌다. 시간이 지날수록 정보의 전달가치는 무한이 확대된다.
- [0037] 도 3에서, 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템의 운용환경은 웹서버(Web Server)-Apache, 웹 어플리케이션 서버-Jeus, Jboss, Tomcat, Weblogic, 프레임워크(Framework)-Spring/Itabis, 관리자 클라이언트-설치형 Adobe AIR 2.5이상 Window/Mac, 사용자 클라이언트-Web, Mobile Web(Cross Browser), 데이터베이스(DB)-Oracle, MySQL 가 포함된다.
- [0038] 도 4에서, 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템의 응용분야는 SaaS(Service as a Software) 및 솔루션/제품 기반의 소셜 미디어 서비스, 콘텐츠 관리(Contents Managements), 디지털 출판(Digital Publication) 및 전자상거래(e-Commerce) 등이 포함된다.
- [0039] 다음으로 본 발명의 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템의 활용 예를 설명한다.
- [0040] 도 5a에서, 페이스북(Facebook), 트위터(Twitter), 구글(Google+), 유튜브(Youtube), 플리커(Flicker), 블로그 (Bolg) 등의 소셜(SNS) 채널에 회원으로 가입한다.
- [0041] 도 5b에서, OnSocial(소셜 기반)의 계정연동 기능을 활용하여 개별 채널 모두의 승인을 진행하고, 이 과정은 OnSocial 계정과 소셜 계정을 매칭하는 프로세스로 한 번의 인증 이후 OnSocial 계정만으로 모드 SNS채널을 사용한다.
- [0042] 도 5c에서, 채널별 담당자가 별도로 있거나 운영 대행을 수행할 경우 통합 계정관리와 권한 관리를 할 수 있다. 또한 동일한 SNS도 브랜드/용도별 복수 계정을 생성 관리할 수 있다. 따라서 해당 계정 담당자는 SNS 수퍼 관리

자에게 OnSocial 계정 요청과 SNS 계정 정보를 제공하고, OnSocial 계정 요청시 SNS 계정을 함께 승인한다. 그리고 해당 계정 담당자는 계정에 따른 권한을 제어함으로써, 배포기능이나 통합통계/설정 등의 OnSocial 서비스를 수행한다.

- [0043] 도 5d에서, 메시지, 매거진/소셜 뉴스레터 등의 콘텐츠를 한번 생산하여 다양한 채널을 통해 통합 배포를 수행하게 된다. 즉 SNS 관리자는 통합 배포도구와 스토리텔링 도구를 이용하여 SNS 채널을 통해 복수의 사용자에게 제공된다.
- [0044] 도 5e에서, 다양한 소셜 채널에서 일어나는 사용자 반응을 통합된 형태의 통계로 조회하고 관리한다. SNS 관리자는 사용자의 반응을 조회 및 취합한 후에 통합 통계 실행을 통해 관리할 수 있다.
- [0045] 도 5f에서, 다양한 소셜 채널에서 맺어진 친구 목록을 통합된 형태의 별도 DB로 관리하여 타깃 마케팅을 효과적으로 수행한다. 페이스북, 스위터 등에 존재하는 1:1 다이렉트 메시지(멘션)를 배치 형태로 발송(메일링 효과)하고 서비스를 초월하여 고객 그룹의 관리가 가능하다.
- [0046] 본 발명의 활용에 따른 예로서, 도 6a에서, 한국과 터키 축구 평가전을 주제로 복수의 사용자들이 자신들의 관심사를 직접 또는 외부 콘텐츠로 제작하고 관련 SNS 피드 검색을 함께 두어 인스턴트 태블릿(Intant Tablet) 형 태로 배포할 수 있고, 도 6b에서, 삼성이 해외 마케팅을 위하여 해외 소셜 네트워킹을 타깃으로 제작 배포하는 스마트 디바이스 관련 미디어 팝을 제작할 수 있다.
- [0047] 더욱이 본 발명의 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템의 주요 특징으로 관리도구 측면과 사용자 측면으로 나누어진다. 관리도구 측면으로는 U-ID를 통한 권한, 보안 관리로 다양한 소셜 계정이 연동된 독립된 계정 관리 체계와 운용, 보안, 권한 관리가 가능하고, 매거진 저작 툴의 제공으로 스토리 기반의 소셜 콘텐츠의 제작 및 관리가 가능하며, 고객 그룹핑 및 다이렉트 메시지 일괄 발송으로 소셜 친구를 회원DB화하여 그룹 관리와 1:1 메시지 기능을 활용하여 그룹 메시지 전송이 가능하고, 웹 기반의 통합 통계로 복수의 SNS 채널의 고객반응 통계를 별도 DB화하여 소셜 인텍스/매거진 형태로 통합 통계를 제공하며, 멀티 플랫폼 기반의 관리도구로 윈도우, 맥 등 관리자 운영체제와 상관없이 설치 사용과 트윗덱, 야머와 같은 AIR 기반의 관리 클라이언트를 제공한다. 또한, 사용자 측면으로는 N-스크린 UX로 솔루션에서 제공하는 홍보콘텐츠를 사용자가 웹, 태블릿, 스마트폰 등 디바이스별 최적화된 형태의 콘텐츠로 제공받아 사용자 경험의 극대화가 가능하고, 리치 콘텐츠(Rich Contents)로 솔루션이 제공하는 매거진 형태의 독립적인 소셜 팝 페이지는 SNS의 제한된 조건에서 수용하지 못하는 풍부한 콘텐츠, 예로 플래쉬 콘텐츠나 게임 앱 또는 설문 앱 등을 제공할 수 있어 사용자들의 만족도를 높일 수 있으며, 공감과 공유로 매거진 형태로 제공되는 소통 콘텐츠는 쉽게 공감하고 공유할 수 있는 인터페이스 제공으로 자칫 딱딱하기 쉬운 제공정보를 쉽게 공감하고 공유할 수 있다.
- [0048] 또한, 본 발명이 소셜 네트워크 서비스 기반의 콘텐츠 관리시스템의 주요 기능을 도 7a 내지 도 7e를 참고하여 설명한다.
- [0049] 첫째, U-ID 기반의 계정 관리이다(도 7a). 현재 SNS 계정은 담당자 개인 가입을 통해 이루어짐으로 보다 체계적으로 조직적 차원의 관리가 요구되고 ID/PW 분실이나 퇴사/이직 등 현재 소셜 계정 관리의 문제에 효과적인 대응이 가능하다. 그리고 Super, 내부운영, 외부운영(CP, Agent)로 구분하여 별도의 독립 계정 체계를 구축하고 조직이 보유한 모든 계정을 1:N 형태로 맵핑하여 관리하며 이를 통해 담당자, 담당채널 등의 업무를 명확히 파악할 수 있어 다양한 소셜 계정의 통합 관리가 가능하다. 또한, 에이전트(Agent)에 의해 관리되는 SNS 채널의 경우에 악의적 서비스 훼손, 통계 정보 유출 등의 문제가 발생할 수 있는 바, 효과적 권한관리 기능 제공으로 보안 관리 문제를 예방할 수 있다.
- [0050] 둘째, SNS 통합 관리/배포이다(도 7b). 현재 기업의 소셜 미디어 담당자들은 3~4개 정도의 미디어를 관리해야 하는 부담을 가지고 있어 하나의 입력 클라이언트(Client)로 다중 배포 가능하므로 높은 생산성과 편의성이 제공된다. 그리고 클라이언트(Client)는 Adobe AIR로 제공되는 바, 실시간 고객 반응을 브라우저 없이도 체크할수 있어 실시간을 통해 효과적으로 대응 및 관리가 가능하다. 또한, SNS 입력 모드는 독립적인 Client로 제작되어 있어 단순 Text 뿐만 아니라 콘텐츠 포맷이 맞는 SNS는 서비스 성격에 맞게 계열별 배포가 가능하므로 독립 클라이언트(Client)를 활용한 콘텐츠의 계열적 관리가 가능하다.
- [0051] 셋째, 소셜 콘텐츠 저작 툴(매거진)이다(도 7c). 비주얼한 콘텐츠 저작 도구가 필요한 이유는 직관적, 호기심 자극, 효과적인 스토리 전달력, Identity 이미지 형성이다. 그리고 소셜 채널을 활용한 매거진(CMS)의 제공으로, 페이스북, 트위터, 유튜브, 구글(검색), 플리클 등 개방형 API를 활용한 콘텐츠 소싱 기능과, 영상, 이미지, SNS 타임라인(Timeline), SNS 메시지(Message), 플래쉬(Flash) 등 풍부한 스토리텔링 제작 도구와, 콘

텐츠 검색, 편집/수정, 레이아웃 구성, 타이틀 생성 등 미디어 형태의 매거진 발행과 관리, 및 칼럼별 주제 키워드 설정을 통해 고객의 관심도의 측정이 가능하다.

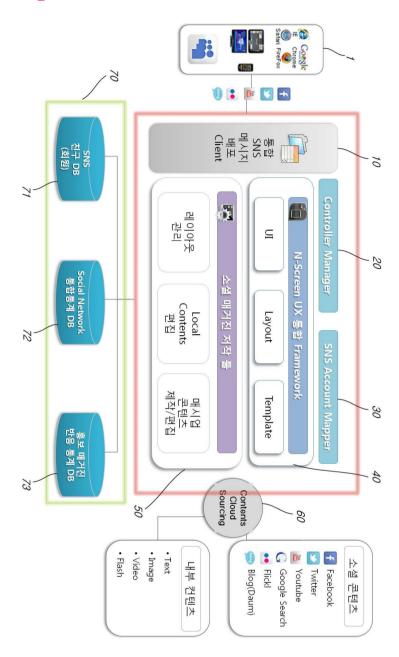
- [0052] 넷째, 풍부한 소셜 인텍스와 통합 통계이다(도 7d). 현재 SNS 통계 관리 상황은 수작업(운영자 육안 식별) -> 엑셀 리포트 작성과, 작업 수공업성(상시적 오류 내재)과, 작업의 번거로움, 다채널 누계 작업의 업무 부하와, 통계 배포의 비효율성이 존재하는 반면에 본 발명의 시스템의 적용으로 APIs를 이용한 자동화된 통합 통계 제공과, 풍부한 소셜 인텍스의 통계화와, 일괄적이고 직관적인 리포팅과, 관리 서비스 채널이 늘어나도 쉽게 통합이가능하고, 편리한 시스템 접속만으로도 조회가 가능하며, 엑셀(Excel), 리포트(Report) 기능을 제공한다.
- [0053] 다섯째, 친구(회원) 관리 및 그룹 메시장이다(도 7e). 친구(회원) DB의 통합 관리로 SNS 채널 구분 없이 친구, 구독자, 이웃 등을 회원 DB화하여 별도 관리와 타깃 성격별 그룹 관리 기능을 제공한다. 그리고 일관 메시징 전송 기능으로 메일링 리스트와 같이 타깃 그룹에 대하여 일괄 메시지 기능의 제공과 SNS의 기능 중 메시지, 멘션 등의 기능을 솔루션 클라이언트가 제어하여 일괄 발송할 수 있고, 통합 캠페인, 타깃별 캠페인 등에 효과적이다.
- [0054] 이상의 설명에서 본 발명은 특정의 실시 예와 관련하여 도시 및 설명하였지만, 특허청구범위에 의해 나타난 발명의 사상 및 영역으로부터 벗어나지 않는 한도 내에서 다양한 개조 및 변화가 가능하다는 것을 이 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 누구나 쉽게 알 수 있을 것이다.

부호의 설명

[0055] 10: 개방형 API 기반의 컴포넌트 20: 컨트롤러 매니저 30: SNS 어카운트 맵퍼 40: N-스크린 UX 통합 프레임워크 50: 소셜 매거진 저작 툴 60: 외부 콘텐츠 관리시스템 70: 서버/DB

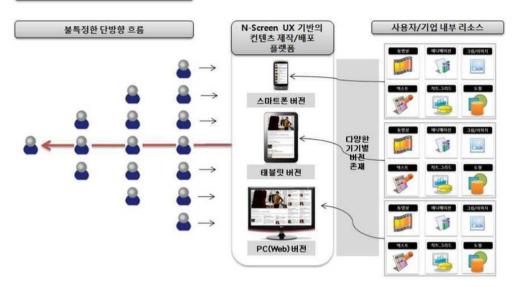
도면

도면1



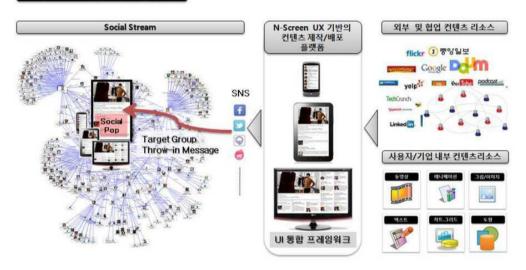
도면2a

전통적 웹/블로그 방식

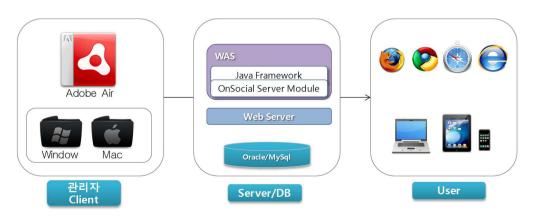


도면2b

소셜 미디어 방식(Social Pop)



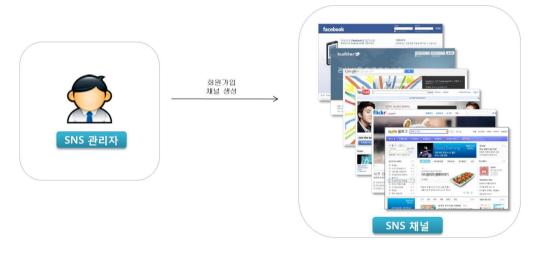
도면3



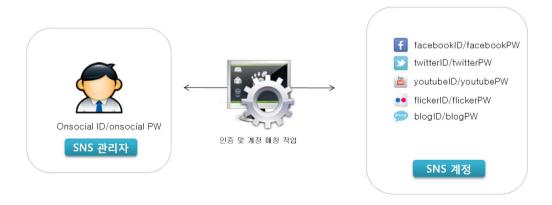
도면4



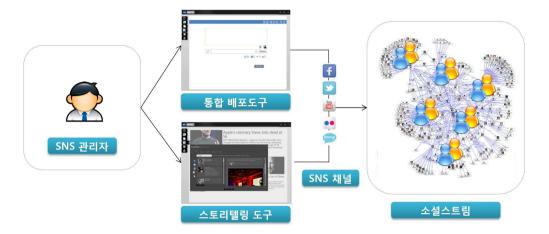
도면5a



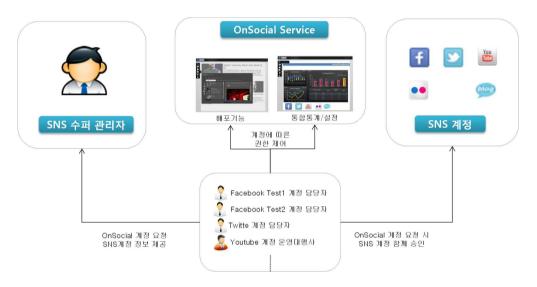
도면5b



도면5c



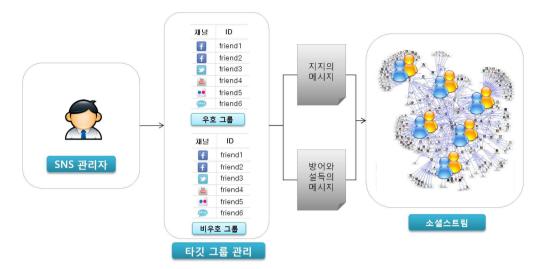
도면5d



도면5e



도면5f



도면6a



도면6b



도면7a



도면7b



도면7c



도면7d



도면7e

