



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2017년07월12일
(11) 등록번호 10-1757437
(24) 등록일자 2017년07월06일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/06 (2012.01) A63F 13/795 (2014.01)
A63F 13/86 (2014.01) G06F 3/048 (2017.01)
H04N 21/234 (2014.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 30/0613 (2013.01)
A63F 13/795 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2016-0010153
(22) 출원일자 2016년01월27일
심사청구일자 2016년01월27일
(56) 선행기술조사문헌
KR1020040096489 A*
KR1020110116782 A*
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
고재두
울산광역시 울주군 범서읍 대동길 21, 108동 110
3호 (부영사랑으로아파트)
(72) 발명자
고재두
울산광역시 울주군 범서읍 대동길 21, 108동 110
3호 (부영사랑으로아파트)
(74) 대리인
특허법인 다해

전체 청구항 수 : 총 2 항

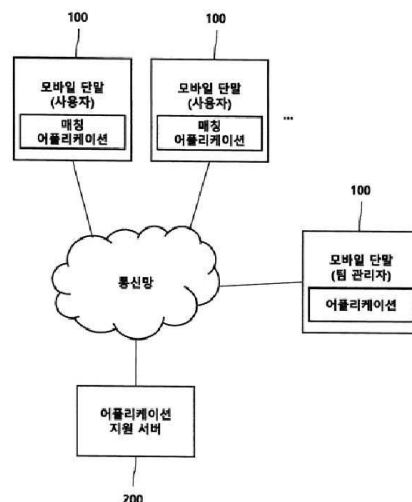
심사관 : 두소영

(54) 발명의 명칭 모바일 단말 기반 생활 스포츠 매칭 시스템

(57) 요약

본 발명은 모바일 단말 기반의 스포츠 매칭 시스템 및 방법에 관한 것으로, 이는 게임 진행을 요청하는 적어도 두명의 사용자를 매칭하여 팀을 구성하는 사용자 매칭부; 상기 팀에 팀 관리자를 추가 매칭한 후 상기 팀 관리자에게 팀, 팀원 정보, 및 팀원 요구 사항을 안내하며, 상기 팀 관리자로부터 팀 스케줄 정보와 게임 진행 결과에 대한 코멘트를 입력받는 팀 관리자 매칭부; 상기 팀 관리자로부터 팀 스케줄 정보와 코멘트를 기반으로 상기 팀원들 각각에 대한 정보 안내 동작을 수행하는 사용자 관리부; 및 상기 팀원들 중 적어도 한명이 게임 진행 상황을 촬영한 동영상의 전송하면서 스트리밍 서비스 제공을 요청하면, 상기 팀에 대응되는 게임 중개 채널을 생성 및 홍보하고, 상기 게임 중개 채널에 입장한 사용자들에게 상기 동영상을 스트리밍 서비스하는 스트리밍 서비스 제공부;를 포함할 수 있다.

대표도 - 도3



(52) CPC특허분류

A63F 13/86 (2015.01)

G06F 3/048 (2013.01)

H04N 21/234 (2013.01)

명세서

청구범위

청구항 1

생활 스포츠 참가자를 온라인 상에서 매칭시키는 시스템으로서,

스포츠 매칭을 이용하고자 하는 사용자 및 관리자에 의해 조작되는 모바일 단말; 및

상기 모바일 단말과 통신망을 통해 연결되어서 상기 모바일 단말에 매칭 어플리케이션 설치 파일을 제공하고, 상기 매칭 어플리케이션 운영에 필요한 데이터를 수집하고 관리하는 어플리케이션 지원 서버를 포함하며,

상기 모바일 단말은,

게임 진행을 요청하는 적어도 두명의 사용자를 거주 지역, 나이 및 순위를 포함하는 매칭 조건을 고려하여 매칭하여 팀을 구성하는 사용자 매칭부;

상기 팀에 팀 관리자를 추가 매칭한 후 상기 팀 관리자에게 팀, 팀원 정보, 및 팀원 요구 사항을 안내하며, 상기 팀 관리자로부터 팀 스케줄 정보와 게임 진행 결과에 대한 코멘트를 입력받는 팀 관리자 매칭부;

상기 팀 관리자로부터 팀 스케줄 정보와 코멘트를 기반으로 상기 팀원들 각각에 대한 정보 안내 동작을 수행하는 사용자 관리부;

상기 팀원들 중 적어도 한명이 게임 진행 상황을 촬영한 동영상의 스트리밍 서비스 제공을 요청하면, 상기 팀에 대응되는 게임 중개 채널을 생성 및 홍보하고, 상기 게임 중개 채널에 입장한 사용자들에게 상기 동영상의 스트리밍 서비스하는 스트리밍 서비스 제공부; 및

사용자 로그인 정보를 기반으로 어플리케이션의 동작 모드를 결정하고 어플리케이션 메뉴 구성을 달리해주는 그래픽 유저 인터페이스(GUI; Graphic User Interface) 구성부를 포함하며,

상기 그래픽 유저 인터페이스 구성부는, 어플리케이션의 동작 모드가 사용자 모드인 경우에는 사용자가 팀 매칭을 요청하고 팀 매칭 결과를 안내받을 수 있도록 하는 메뉴, 팀 관리자와 상대방과의 정보 공유를 위한 메뉴, 사용자가 자신의 게임 진행 상황을 실시간으로 스트리밍 방식으로 서비스하거나 텍스트 상으로 설명하면서 팀 관리자에게 코멘트를 요청할 수 있도록 하는 메뉴, 및 실시간 스트리밍 서비스 제공 목록을 검색 및 열람할 수 있도록 하는 메뉴를 포함하는 그래픽 유저 인터페이스를 구성 및 제공하며,

상기 그래픽 유저 인터페이스 구성부는, 어플리케이션의 동작 모드가 팀 관리자 모드인 경우에는 팀 관리자 자신에 할당된 팀, 팀원의 정보를 열람할 수 있도록 하는 메뉴, 팀 관리를 위한 각종 정보를 입력할 수 있도록 하는 메뉴, 팀 관리자와 상대방과의 정보 공유를 위한 메뉴, 및 실시간 스트리밍 서비스 제공 목록을 검색 및 열람할 수 있도록 하고, 사용자로부터의 코멘트 요청에 응답하여 코칭 정보를 제공하는 메뉴를 포함하는 그래픽 유저 인터페이스를 구성 및 제공하는 것을 특징으로 하는 스포츠 매칭 시스템.

청구항 2

제1 항에 있어서,

상기 모바일 단말은, 게임 진행 결과를 팀별 및 사용자별로 수집 및 관리하며, 게임 진행 결과를 기반으로 사용자 게임 순위 조정 동작과 인센티브 제공 동작 중 적어도 하나를 수행하는 게임 결과 관리부를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 스포츠 매칭 시스템.

청구항 3

삭제

청구항 4

삭제

청구항 5

삭제

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 모바일 단말 기반의 스포츠 매칭 시스템 및 방법에 관한 것으로, 특히 온라인 상에서 생활 스포츠를 즐기고자 하는 사용자들간을 매칭하여 줄 수 있도록 하되, 팀 관리자에 의해 지속적 관리가 이루어질 수 있도록 하며, 더 나아가 사용자들의 게임 진행 상황을 스트리밍 방식으로 실시간 중계할 수도 있도록 하는 모바일 단말 기반의 스포츠 매칭 시스템 및 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 생활 스포츠 경기는 자신의 건강을 증대할 수 있을 뿐 아니라 사용자들끼리 서로 맘을 흘리면서 신체적 접촉을 하면서 보다 서로 간의 유대감을 증진할 수 있기 때문에 다른 온라인 게임 내지 컴퓨터 게임을 비롯하여 여러 여가 활용 방안보다 건전하고 바람직한 취미 활동이라 할 수 있을 것이다.

[0003] 그런데 이러한 생활 스포츠 경기의 경우, 자신이 알고 있는 좁은 인맥 범위 수준에서 경기를 수행하다보니 프로 선수들이 경기하는 스포츠 대회와는 비교가 되지 않을 정도로 조직화를 갖추지 못하여 주기적이고 체계적인 스포츠 경기가 이루어지지 못하고 있는 실정이다.

[0004] 이에, 국내 등록 특허 제100-100589100호 등과 같이 온라인 상에서 생활 스포츠를 즐기고자 하는 사용자들간을 매칭시켜 주는 기술이 다수 개발 및 제안되고 있다.

[0005] 그러나 이러한 매칭 구조는 사용자간 일회성 매칭 기술에 관한 것일 뿐, 이의 지속적 관리를 지원하여 사용자의 활동을 꾸준히 독려할 수 있도록 하는 기술을 제안하지는 못하고 있다.

[0006] 또한, 종래의 스포츠 매칭 시스템은 유사 조건 또는 필요 조건을 가지는 사용자들의 매칭에 기술적 포커스가 맞춰져 있을 뿐, 사용자들의 게임 진행 상황을 실시간 중계하는 등의 부가 기능을 제공하지는 못하는 한계를 가지기도 한다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0007] 이에 상기 와 같은 문제점을 해결하기 위한 것으로서, 본 발명은 팀 관리자의 관리하에 사용자 참여가 보다 체계적이고 지속적으로 이루어질 수 있도록 하는 모바일 단말 기반의 스포츠 매칭 시스템 및 방법을 제공하고자 한다.

[0008] 또한, 사용자들의 게임 진행 상황을 스트리밍 방식으로 실시간 중계할 수도 있도록 함으로써, 새로운 흥미 요소를 추가적으로 확보할 수 있도록 하는 모바일 단말 기반의 스포츠 매칭 시스템 및 방법을 제공하고자 한다.

[0009] 본 발명의 목적은 이상에서 언급한 목적으로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 목적들은 아래의 기재로부터 본 발명이 속하는 통상의 지식을 가진 자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

과제의 해결 수단

[0010] 상기 과제를 해결하기 위한 수단으로서, 본 발명의 일 실시 형태에 따르면, 생활 스포츠 참가자를 온라인 상에서 매칭시키는 시스템으로서, 스포츠 매칭을 이용하고자 하는 사용자 및 관리자에 의해 조작되는 모바일 단말; 및 상기 모바일 단말과 통신망을 통해 연결되어서 상기 모바일 단말에 매칭 어플리케이션 설치 파일을 제공하고, 상기 매칭 어플리케이션 운영에 필요한 데이터를 수집하고 관리하는 어플리케이션 지원 서버를 포함하며, 상기 모바일 단말은, 게임 진행을 요청하는 적어도 두명의 사용자를 거주 지역, 나이 및 순위를 포함하는 매칭 조건을 고려하여 매칭하여 팀을 구성하는 사용자 매칭부; 상기 팀에 팀 관리자를 추가 매칭한 후 상기 팀 관리자에게 팀, 팀원 정보, 및 팀원 요구 사항을 안내하며, 상기 팀 관리자로부터 팀 스케줄 정보와 게임 진행 결과에 대한 코멘트를 입력받는 팀 관리자 매칭부; 상기 팀 관리자로부터 팀 스케줄 정보와 코멘트를 기반으로

상기 팀원들 각각에 대한 정보 안내 동작을 수행하는 사용자 관리부; 및 상기 팀원들 중 적어도 한명이 게임 진행 상황을 촬영한 동영상의 스트리밍 서비스 제공을 요청하면, 상기 팀에 대응되는 게임 중개 채널을 생성 및 홍보하고, 상기 게임 중개 채널에 입장한 사용자들에게 상기 동영상을 스트리밍 서비스하는 스트리밍 서비스 제공부; 및 사용자 로그인 정보를 기반으로 어플리케이션의 동작 모드를 결정하고 어플리케이션 메뉴 구성을 달리해주는 그래픽 유저 인터페이스(GUI; Graphic User Interface) 구성부를 포함하며, 상기 그래픽 유저 인터페이스 구성부는, 어플리케이션의 동작 모드가 사용자 모드인 경우에는 사용자가 팀 매칭을 요청하고 팀 매칭 결과를 안내받을 수 있도록 하는 메뉴, 팀 관리자와 상대방과의 정보 공유를 위한 메뉴, 사용자가 자신의 게임 진행 상황을 실시간 스트리밍 방식으로 서비스할 수 있도록 하는 메뉴, 및 실시간 스트리밍 서비스 제공 목록을 검색 및 열람할 수 있도록 하는 메뉴를 포함하는 그래픽 유저 인터페이스를 구성 및 제공하며, 상기 그래픽 유저 인터페이스 구성부는, 어플리케이션의 동작 모드가 팀 관리자 모드인 경우에는 팀 관리자 자신에 할당된 팀, 팀원의 정보를 열람할 수 있도록 하는 메뉴, 팀 관리를 위한 각종 정보를 입력할 수 있도록 하는 메뉴, 팀 관리자와 상대방과의 정보 공유를 위한 메뉴, 및 실시간 스트리밍 서비스 제공 목록을 검색 및 열람할 수 있도록 하는 메뉴를 포함하는 그래픽 유저 인터페이스를 구성 및 제공하는 것을 특징으로 하는 스포츠 매칭 시스템이 제공된다.

[0011] 상기 모바일 단말은 게임 진행 결과를 팀별 및 사용자별로 수집 및 관리하며, 게임 진행 결과를 기반으로 사용자 게임 순위 조정 동작과 인센티브 제공 동작 중 적어도 하나를 수행하는 게임 결과 관리부를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.

[0012] 삭제

[0013] 삭제

[0014] 삭제

[0015] 삭제

발명의 효과

[0016] 본 발명은 1:1:1 또는 N:N:N(팀 관리자:사용자1:사용자2)의 구조를 기반으로 생활 스포츠를 즐기고자 하는 사용자들간을 매칭 및 관리할 수 있도록 함으로써, 팀 관리자의 관리하에 사용자 참여가 보다 체계적이고 지속적으로 이루어질 수 있도록 해준다.

[0017] 또한, 사용자들의 게임 진행 상황을 모바일 단말을 통해 촬영한 후, 이를 스트리밍 방식으로 실시간 중계할 수 있도록 함으로써, 새로운 흥미 요소도 추가적으로 확보할 수 있도록 해준다.

도면의 간단한 설명

[0018] 도1은 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 단말 기반의 스포츠 매칭 시스템을 도시한 도면이다.

도2는 본 발명의 일 실시예에 따른 매칭 어플리케이션의 메뉴 구성 예들을 도시한 도면이다.

도3은 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 단말의 상세 구성을 도시한 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0019] 본 발명의 목적 및 효과, 그리고 그것들을 달성하기 위한 기술적 구성들은 첨부되는 도면과 함께 상세하게 후술되어 있는 실시예들을 참조하면 명확해질 것이다. 본 발명을 설명함에 있어서 공지 기능 또는 구성에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명을 생략할 것이다.

[0020] 그리고 후술되는 용어들은 본 발명에서의 기능을 고려하여 정의된 용어들로서 이는 사용자, 운용자의 의도 또는 관례 등에 따라 달라질 수 있다.

- [0021] 그러나 본 발명은 이하에서 개시되는 실시예들에 한정되는 것이 아니라 서로 다른 다양한 형태로 구현될 수 있다. 단지 본 실시예들은 본 발명의 개시가 완전하도록 하고, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것이며, 본 발명은 청구항의 범주에 의해 정의될 뿐이다. 그러므로 그 정의는 본 명세서 전반에 걸친 내용을 토대로 내려져야 할 것이다.
- [0022] 도1은 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 단말 기반의 스포츠 매칭 시스템을 도시한 도면이다.
- [0023] 도1을 참고하면, 본 발명의 시스템은 다수의 모바일 단말(100) 및 어플리케이션 지원 서버(200) 등을 포함한다.
- [0024] 본 발명의 모바일 단말(100)은 스포츠 매칭을 이용하고자 하는 사용자 또는 팀 관리자에 의해 조작되는 단말로써, 이는 매칭 어플리케이션을 설치 및 운영한다.
- [0025] 매칭 어플리케이션은 그리고 게임 진행을 요청하는 적어도 두명의 사용자를 매칭하여 팀을 구성한 후, 이에 팀 관리자를 할당함으로써, 1:1:1 또는 N:N:N(팀 관리자:사용자1:사용자2)의 구조를 기반으로 생활 스포츠를 즐기도록 하는 사용자들간을 매칭하고, 팀 관리자 기반으로 지속적 관리가 이루어질 수 있도록 한다. 또한, 게임 진행 예정인 팀원 또는 게임 진행 중인 팀원 중 적어도 한명이, 스트리밍 서비스 제공을 요청하고 자신이 속한 팀의 게임 진행 상황을 촬영한 동영상상을 획득 및 제공하면, 해당 팀에 대응되는 게임 중개 채널을 생성 및 홍보하고, 게임 중개 채널에 입장한 사용자들에게 동영상상을 스트리밍 서비스할 수도 있도록 한다.
- [0026] 다만, 이와 같은 본 발명의 매칭 어플리케이션은 사용자와 팀 관리자 모두에 의해 이용될 수 있음을 고려하여, 도2에 도시된 바와 같이, 사용자 모드와 팀 관리자 모드의 두 가지 모드로 운영될 수 있도록 한다.
- [0027] 도2의 (a)는 사용자 모드로 운영되는 매칭 어플리케이션의 메뉴 구성의 예로, 사용자가 팀 매칭을 요청하고 팀 매칭 결과를 안내받을 수 있도록 하는 메뉴(M11), 팀 관리자와 상대방과의 정보 공유를 위한 메뉴(M12), 사용자가 자신의 게임 진행 상황을 실시간 스트리밍 방식으로 서비스할 수 있도록 하는 메뉴(M13), 실시간 스트리밍 서비스 제공 목록을 검색 및 열람할 수 있도록 하는 메뉴(M14) 등을 포함할 수 있음을 알 수 있다.
- [0028] 도2의 (b)는 팀 관리자 모드로 운영되는 매칭 어플리케이션의 메뉴 구성의 예로, 자신에 할당된 팀, 팀원의 정보를 열람할 수 있도록 하는 메뉴(M21), 팀 관리를 위한 각종 정보를 입력할 수 있도록 하는 메뉴(M22), 팀 관리자와 상대방과의 정보 공유를 위한 메뉴(M23), 실시간 스트리밍 서비스 제공 목록을 검색 및 열람할 수 있도록 하는 메뉴(M24) 등을 포함할 수 있음을 알 수 있다.
- [0029] 즉, 본 발명은 팀 관리자가 자신에 할당된 팀을 개별적으로 관리할 수 있도록 함으로써, 팀 관리자의 관리하에 사용자 참여가 보다 체계적이고 지속적으로 이루어질 수 있도록 한다. 또한 사용자 각각이 자신의 게임 진행 상황을 스트리밍 방식으로 실시간 중계할 수도 있도록 함으로써, 새로운 흥미 요소를 추가적으로 확보할 수 있도록 한다.
- [0030] 어플리케이션 지원 서버(200)는 매칭 어플리케이션의 설치 파일을 저장 및 관리하되, 이의 설치를 요청하는 모바일 단말(100)에 매칭 어플리케이션 설치 파일을 제공한다. 또한 매칭 어플리케이션 운영에 필요한 데이터를 수집 및 관리하며, 특정 모바일 단말(100)이 매칭 어플리케이션을 동작 활성화하고 특정 데이터 제공을 요청하면, 해당 데이터를 검색 및 제공하도록 한다.
- [0031] 도3은 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 단말의 상세 구성을 도시한 도면이다.
- [0032] 도3을 참고하면, 본 발명의 모바일 단말(100)은 안드로이드 또는 IOS 기반으로 모바일 OS(Operation System)를 구비하고, 이를 기반으로 모바일 단말의 구동을 전반적으로 제어하는 메인 제어부(110), 스포츠 매칭 서비스를 제공하기 위한 매칭 어플리케이션(120), 어플리케이션 지원 서버(200)와 같은 외부 장치와의 통신을 지원하는 통신부(130), 사진 또는 동영상 촬영을 지원하는 카메라(140), 모바일 단말(100)의 구동 결과를 시각화하여 출력하는 터치 스크린(150) 등을 포함하여 구성될 수 있다.
- [0033] 그리고 매칭 어플리케이션(120)은 게임 진행을 요청하는 적어도 두명의 사용자를 매칭하여 팀을 구성하는 사용자 매칭부(121), 팀에 팀 관리자를 추가 매칭한 후 팀 관리자에게 팀, 팀원 정보, 및 팀원 요구 사항을 안내하며, 상기 팀 관리자로부터 팀 스케줄 정보와 게임 진행 결과에 대한 코멘트를 입력받는 팀 관리자 매칭부(122), 팀 관리자로부터 팀 스케줄 정보와 코멘트를 기반으로 팀원들 각각에 대한 정보 안내 동작을 수행하는 사용자 관리부(123), 게임 진행 결과를 팀별 및 사용자별로 수집 및 관리하며, 게임 진행 결과를 기반으로 사용자 게임 순위 조정 동작과 인센티브 제공 동작 중 적어도 하나를 수행하는 게임 결과 관리부(124), 팀원들 중 적어도 한명이 게임 진행 상황을 촬영한 동영상상이 전송하면서 스트리밍 서비스 제공을 요청하면, 상기 팀에 대응되는 게임 중개 채널을 생성 및 홍보하고, 게임 중개 채널에 입장한 사용자들에게 상기 동영상상을 스트리밍 서비스하는

스트리밍 서비스 제공부(125), 사용자 로그인 정보를 기반으로, 도2의 (a)와 같이 사용자 모드에 대응되는 메뉴를 구성하여 제공하거나, 도2의 (b)와 같이 팀 관리자 모드에 대응되는 메뉴를 구성하여 제공하는 그래픽 유저 인터페이스(GUI; Graphic User Interface) 구성부(126) 등을 포함하여 구성될 수 있다.

[0034] 이하, 이와 같이 구성되는 모바일 단말의 동작을 보다 상세히 살펴보면 다음과 같다.

[0035] 먼저, 사용자가 자신이 원하는 생활 스포츠를 같이 즐길 사용자의 매칭을 요청하면, 모바일 단말은 사용자의 거주 지역, 나이, 게임 순위, 또는 사용자 요구 사항 등의 조건을 고려하여 사용자 매칭 동작을 수행하도록 한다. 이러한 사용자 매칭 동작은 기존의 사용자 매칭 알고리즘을 활용하여 수행할 수 있도록 하고, 이에 대한 상세한 설명은 생략하기로 한다.

[0036] 그리고 사용자와 상대방의 정보(예를 들어, 거주 지역, 또는 요구 사항)를 반영하여 게임 장소 및 일정을 추천한 후, 사용자와 상대방 모두가 이에 동의하는 경우에 한해 게임 장소 및 일정을 확정하도록 한다.

[0037] 이와 동시에, 본 발명은 사용자와 상대방으로 구성되는 팀을 관리할 팀 관리자를 추가 매칭한 후, 팀 관리자 및 팀원들이 참여할 수 있는 정보 공유 창을 생성함으로써, 팀 관리자 및 팀원이 이를 통해 대화를 진행하거나 각종 정보를 공유할 수 있도록 한다.

[0038] 또한, 팀 관리자에게 팀원별 훈련 스케줄에 대한 정보를 포함하는 팀 스케줄 정보를 입력할 수 있는 메뉴를 추가 제공하고, 팀 관리자가 이를 기반으로 팀 스케줄 정보를 업로드하면, 팀 관리자에 의해 획득된 팀 스케줄 정보를 기반으로 팀원별 훈련 스케줄 안내 동작을 수행할 수 있도록 함으로써, 팀원의 지속적 관심과 참여를 보다 효과적으로 유도할 수 있도록 한다.

[0039] 또한, 본 발명은 팀원 중 적어도 한명이 자신의 게임 진행 상황을 촬영한 동영상을 공유하거나 게임 진행 상황을 텍스트상으로 설명하면서 팀 관리자 코멘트를 요청할 수 있도록 하고, 팀 관리자는 이에 응답하여 1:1 방식으로 게임 진행 결과에 관련된 코칭 정보를 제공할 수 있도록 한다.

[0040] 그리고 해당 팀의 게임이 종료될 때마다 팀원 각각에 게임 진행 결과를 문의하여, 게임 진행 결과를 팀별 및 사용자별로 수집 및 분석한 후, 게임 진행 결과를 기반으로 사용자 게임 순위를 조정하거나, 게임 진행 결과에 상응하는 인센티브를 제공할 수도 있도록 한다.

[0041] 더하여, 본 발명은 팀원들 중 적어도 한명이 스트리밍 서비스 제공을 요청하고, 자신의 단말을 통해 게임 진행 상황을 촬영한 동영상을 제공하면, 팀에 대응되는 게임 중계 채널을 생성한 후 본 발명의 스포츠 매칭 시스템에 회원 가입한 모든 사용자에게 이를 홍보하도록 한다.

[0042] 그리고 게임 중계 채널로의 여러 사용자 입장을 지원하고, 해당 게임 중계 채널에 입장한 사용자들의 단말(100)에게 상기 동영상을 실시간 스트리밍 방식으로 제공할 수 있도록 한다.

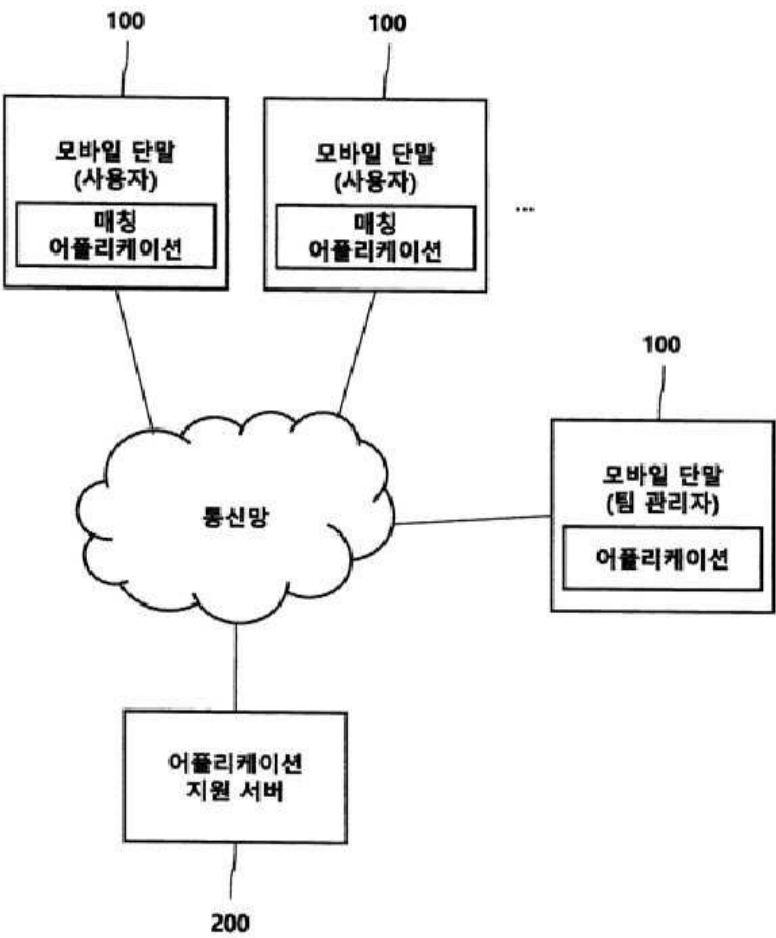
[0043] 이와 같은 스트리밍 서비스를 위한 동영상은 별도의 동영상 촬영 장치를 위해 획득될 수도 있을 것이나, 본 발명에서는 모바일 단말(100)에 기본적으로 내장되어 있는 카메라와 동영상 촬영 어플리케이션을 재활용하여 상기의 동영상을 촬영 및 제공할 수 있도록 한다.

[0044] 또한, 필요한 경우, 카메라를 통해 동영상 대신에 사진을 일정 시간 주기로 반복 촬영한 후, 이를 사진 포맷을 동영상 포맷으로 변환하여, 보다 낮은 용량을 가지는 동영상을 획득하고, 이를 기반으로 실시간 스트리밍 서비스가 진행될 수 있도록 해준다.

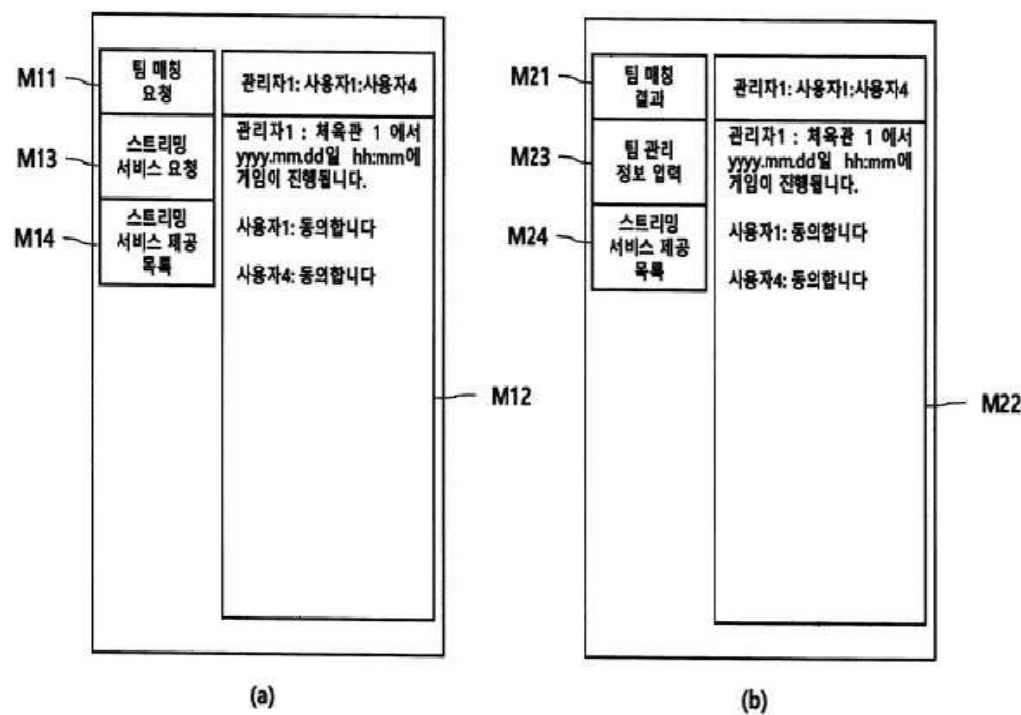
[0045] 이상의 설명은 본 발명의 기술 사상을 예시적으로 설명한 것에 불과한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 다양한 수정 및 변형이 가능할 것이다. 따라서, 본 발명에 개시된 실시예들은 본 발명의 기술 사상을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이고, 이러한 실시예에 의하여 본 발명의 기술 사상의 범위가 한정되는 것은 아니다. 본 발명의 보호 범위는 아래의 청구범위에 의하여 해석되어야 하며, 그와 동등한 범위 내에 있는 모든 기술 사상은 본 발명의 권리범위에 포함되는 것으로 해석되어야 할 것이다.

도면

도면1



도면2



도면3

