(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2012-0012123
(43) 공개일자 2012년02월09일

(51) Int. Cl.
G06Q 30/00A0 (2006.01) *G06Q 50/00G0* (2008.03)
(21) 출원번호 10-2010-0074069
(22) 출원일자 2010년07월30일
심사청구일자 없음

(71) 출원인
울산대학교 산학협력단
울산 남구 무거2동 산29
(72) 발명자
박재일
울산광역시 울주군 범서읍 대리2길 48, 구영1차 푸르지오 102동 2203호
(74) 대리인
정홍식, 김태헌, 이현수

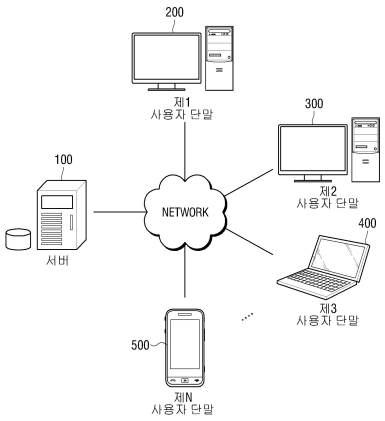
전체 청구항 수 : 총 8 항

(54) 퀴즈를 제공하는 서버와 이를 이용한 온라인 판매 방법

(57) 요 약

퀴즈를 제공하는 서버와 이를 이용한 온라인 판매 방법이 개시된다. 본 발명에 따른 온라인 판매 방법은 서버에 액세스한 사용자에게, 판매 대상과 관련된 퀴즈를 입력받기 위한 퀴즈 출제용 UI를 제공하는 단계, 퀴즈 출제용 UI를 통해 입력된 퀴즈를 서버에 등록하는 단계, 퀴즈가 등록되면 보상을 제공하는 단계, 및 판매 대상에 대한 구매 요청이 수신되면, 퀴즈 풀이용 UI를 구매 요청자에게 제공하고, 정답이 입력되면 구매 요청자에게 기 설정된 규모의 보상을 지급하는 단계를 포함한다. 이에 의하여 판매 상품에 대하여 사용자로 하여금 자발적이고 적극적인 관심을 유도함으로써, 상품의 홍보 효과를 극대화할 수 있다.

대 표 도 - 도1



특허청구의 범위

청구항 1

인터넷 홈페이지를 이용한 판매 방법에 있어서,

사용자 및 판매자에 의해 제출되어 기 저장되어 있는 복수의 퀴즈들을 나타내는 퀴즈 리스트를 제공하는 단계;

상기 판매 대상에 대한 구매 요청이 수신되면, 상기 서버에 등록된 퀴즈 중 적어도 하나의 퀴즈를 포함하는 퀴즈 풀이용 UI를 구매 요청자에게 제공하는 단계; 및

상기 퀴즈에 대한 정답이 입력되면 상기 구매 요청자에게 상기 판매 대상과 관련되어 기 설정된 규모의 보상을 지급하는 단계;를 포함하는 판매 방법.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 퀴즈 리스트는,

상기 복수의 퀴즈 각각의 일 측에 퀴즈 정답 및 부가 설명 중 적어도 하나를 함께 나타내는 것을 특징으로 하는 판매 방법.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 인터넷 홈페이지는 상기 퀴즈 리스트 확인을 위한 메뉴를 포함하며,

상기 퀴즈 리스트는 상기 메뉴가 선택되면, 상기 메뉴를 선택한 사용자에게 제공되는 것을 특징으로 하는 판매 방법.

청구항 4

제1항에 있어서,

상기 서버에 등록된 퀴즈는 랜덤 방식으로 선택되어 상기 퀴즈 풀이용 UI에 포함되며,

상기 구매 요청자가 제출한 퀴즈가 상기 퀴즈 풀이용 UI에 포함된 경우에는, 상기 보상의 정도를 증대시키는 것을 특징으로 하는 판매 방법.

청구항 5

제1항에 있어서,

기 설정된 이벤트가 발생하면, 상기 인터넷 홈페이지에 액세스한 사용자에게, 판매 대상과 관련된 퀴즈를 입력받기 위한 퀴즈 출제용 UI를 제공하는 단계;

상기 퀴즈 출제용 UI를 통해 입력된 퀴즈를 서버에 등록하여, 상기 퀴즈 리스트를 업데이트하는 단계; 및

상기 퀴즈가 상기 서버에 등록되면, 상기 사용자에 대하여 상기 퀴즈 출제에 대한 보상을 제공하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 판매 방법.

청구항 6

제5항에 있어서,

상기 퀴즈 출제용 UI에는, 상기 퀴즈에 포함되어야 하는 키워드가 표시되며,

상기 퀴즈 출제용 UI를 통해 입력된 퀴즈를 서버에 등록하는 단계는,

상기 키워드를 포함하지 않는 퀴즈 및 기 설정된 제한 용어가 포함된 퀴즈를 필터링하여 상기 서버에 등록하는 것을 특징으로 하는 판매 방법.

청구항 7

제5항 또는 제6항에 있어서,

상기 이벤트는,

포털 사이트 또는 상기 인터넷 홈페이지 상에서 상기 판매 대상을 검색한 경우, 상기 인터넷 홈페이지에 최초 액세스한 경우, 상기 판매 대상에 대한 구매 요청을 입력하는 경우, 상기 판매 대상의 구매에 대한 결제를 완료하는 경우, 상기 인터넷 홈페이지에 회원 가입한 경우, 상기 인터넷 홈페이지에 가입된 회원의 기념일이 도래한 경우, 기 설정된 시간 주기가 도래한 경우, 공지된 퀴즈 제출 가능 기간 내에 상기 인터넷 홈페이지에 액세스한 경우, 상기 인터넷 홈페이지에 액세스한 횟수가 특정 횟수인 경우, 특정 시간 단위 내에 특정된 횟수 번째의 액세스인 경우 중 적어도 하나의 경우인 것을 특징으로 하는 판매 방법.

청구항 8

퀴즈 출제 및 풀이 기능을 제공하는 서버에 있어서,

네트워크와 연결된 통신부;

사용자 및 판매자가 판매 대상과 관련하여 제출한 복수의 퀴즈들이 저장된 저장부;

상기 복수의 퀴즈들에 대한 퀴즈 리스트와, 상기 복수의 퀴즈들 중 적어도 하나의 퀴즈에 대한 퀴즈 풀이용 UI를 생성하는 UI 생성부;

상기 판매 대상에 대한 구매 요청자가 있으면, 상기 통신부를 통해 상기 퀴즈 풀이용 UI를 상기 구매 요청자에게 제공하고, 상기 퀴즈 풀이용 UI를 통해 정답이 입력되면, 기 설정된 보상을 상기 구매 요청자에게 제공하는 제어부;를 포함하며,

상기 퀴즈 리스트는 요청에 따라 열람 가능한 것을 특징으로 하는 서버.

명 세 서

기 술 분 야

[0001] 본 발명은 퀴즈를 제공하는 서버와 이를 이용한 온라인 판매 방법에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 퀴즈를 이용하여 상품 또는 상품을 판매하는 영업점에 대한 홍보 효과를 극대화할 수 있는 온라인 판매 방법에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0002] 인터넷의 보급과 함께 온라인을 이용한 전자 상거래가 활발히 이루어지고 있다. 이와 함께 온라인 홈페이지 운영자들은 온라인 상품 판매 증진을 위하여 다양한 방법으로 고객들을 유혹한다. 상품의 디자인이나 품질, 다양성을 내세워 고객의 구매 욕구를 자극하거나 온라인 쿠폰 등의 지급을 통한 고객의 유치 등 다양한 마케팅 전략을 통해 고객들을 온라인 전자 상거래 시장으로 끌어들인다.

[0003] 이렇게 고객 유치를 도모하기 위한 상품의 홍보는, 온라인을 이용한 전자 상거래가 이루어지기 전부터 상업적 성공의 가장 중요한 요소로 지목되어 왔고, 특히 매스 미디어를 이용한 홍보가 대부분을 차지하였다.

[0004] 그러나, 인터넷을 이용한 전자 상거래의 등장과 아울러 마케팅 전략 역시 변환기를 맞이하였다. 특히, 상품의 홍보를 위한 상업 광고는 대부분이 매스미디어를 통하여 이루어졌으나, 요즘은 온라인 상에서 상품을 구매하는 고객을 타겟으로 하여 다양한 전략이 이용되고 있다.

[0005] 상품 판매 전략에 있어서, 고객의 관심을 유도하기 위한 방법론과 관련한 큰 골격은 이전과 크게 다를 바 없겠지만, 이전과 달리 전자 상거래가 일반화된 최근에 들어서는 단순히 고객에게 상품과 관련한 정보를 제공하는 수단만으로는 고객의 관심을 끌기 힘들다.

[0006] 따라서, 고객들과 시공간적으로 접촉할 수 있는 기회가 확장된 온라인상에서의 전자상거래에 있어서, 고객에게 상품에 대한 흥미를 유발함과 동시에 상품과 관련한 정보를 효과적으로 고객에게 주입시켜, 판매 수요를 증진시킬 수 있는 방안이 요구된다.

발명의 내용

[0007] 본 발명은 상술한 문제점을 감안하여 안출된 것으로, 본 발명의 목적은 온라인상의 판매 방법에 있어서, 고객의 흥미를 유발함과 동시에 상품과 관련된 홍보 효과를 극대화하여, 판매 수요를 증진시킬 수 있는 온라인 판매 방법을 제공함에 있다.

[0008] 또한, 본 발명의 또 다른 목적은 효과적인 온라인 판매 방법을 위하여 퀴즈를 이용하여 상품 홍보 및 고객의 구매 욕구 증진을 위한 온라인 판매 방법에 이용될 수 있는 온라인 서버를 제공함에 있다.

[0009] 상기 목적을 달성하기 위한 본 발명의 일 실시예에 따른 판매 방법은, 인터넷 홈페이지를 이용한 판매 방법에 있어서, 사용자 및 판매자에 의해 제출되어 기 저장되어 있는 복수의 퀴즈들을 나타내는 퀴즈 리스트를 제공하는 단계, 상기 판매 대상에 대한 구매 요청이 수신되면, 상기 서버에 등록된 퀴즈 중 적어도 하나의 퀴즈를 포함하는 퀴즈 풀이용 UI를 구매 요청자에게 제공하는 단계 및 상기 퀴즈에 대한 정답이 입력되면 상기 구매 요청자에게 상기 판매 대상과 관련되어 기 설정된 규모의 보상을 지급하는 단계를 포함한다.

[0010] 또한, 상기 퀴즈 리스트는, 상기 복수의 퀴즈 각각의 일 측에 퀴즈 정답 및 부가 설명 중 적어도 하나를 함께 나타낼 수 있다.

[0011] 그리고, 상기 인터넷 홈페이지는 상기 퀴즈 리스트 확인을 위한 메뉴를 포함하며, 상기 퀴즈 리스트는 상기 메뉴가 선택되면, 상기 메뉴를 선택한 사용자에게 제공될 수 있다.

[0012] 또한, 상기 서버에 등록된 퀴즈는 랜덤 방식으로 선택되어 상기 퀴즈 풀이용 UI에 포함되며, 상기 구매 요청자가 제출한 퀴즈가 상기 퀴즈 풀이용 UI에 포함된 경우에는, 상기 보상의 정도를 증대시킬 수 있다.

[0013] 한편, 본 발명의 일 실시예에 따른 판매 방법은, 기 설정된 이벤트가 발생하면, 상기 인터넷 홈페이지에 액세스한 사용자에게, 판매 대상과 관련된 퀴즈를 입력받기 위한 퀴즈 출제용 UI를 제공하는 단계, 상기 퀴즈 출제용 UI를 통해 입력된 퀴즈를 서버에 등록하여, 상기 퀴즈 리스트를 업데이트하는 단계 및 상기 퀴즈가 상기 서버에 등록되면, 상기 사용자에 대하여 상기 퀴즈 출제에 대한 보상을 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0014] 그리고, 상기 퀴즈 출제용 UI에는, 상기 퀴즈에 포함되어야 하는 키워드가 표시되며, 상기 퀴즈 출제용 UI를 통해 입력된 퀴즈를 서버에 등록하는 단계는, 상기 키워드를 포함하지 않는 퀴즈 및 기 설정된 제한 용어가 포함된 퀴즈를 필터링하여 상기 서버에 등록할 수 있다.

[0015] 또한, 상기 이벤트는, 포털 사이트 또는 상기 인터넷 홈페이지 상에서 상기 판매 대상을 검색한 경우, 상기 인터넷 홈페이지에 최초 액세스한 경우, 상기 판매 대상에 대한 구매 요청을 입력하는 경우, 상기 판매 대상의 구매에 대한 결제를 완료하는 경우, 상기 인터넷 홈페이지에 회원 가입한 경우, 상기 인터넷 홈페이지에 가입된 회원의 기념일이 도래한 경우, 기 설정된 시간 주기가 도래한 경우, 공지된 퀴즈 제출 가능 기간 내에 상기 인터넷 홈페이지에 액세스한 경우, 상기 인터넷 홈페이지에 액세스한 횟수가 특정 횟수인 경우, 특정 시간 단위 내에 특정된 횟수 번째의 액세스인 경우 중 적어도 하나일 수 있다.

[0016] 한편, 상술한 목적을 달성하기 위한 본 발명의 일 실시예에 따른 퀴즈 출제 및 풀이 기능을 제공하는 서버는, 네트워크와 연결된 통신부, 사용자 및 판매자가 판매 대상과 관련하여 제출한 복수의 퀴즈들이 저장된 저장부, 상기 복수의 퀴즈들에 대한 퀴즈 리스트와, 상기 복수의 퀴즈들 중 적어도 하나의 퀴즈에 대한 퀴즈 풀이용 UI를 생성하는 UI 생성부 및 상기 판매 대상에 대한 구매 요청자가 있으면, 상기 통신부를 통해 상기 퀴즈 풀이용 UI를 상기 구매 요청자에게 제공하고, 상기 퀴즈 풀이용 UI를 통해 정답이 입력되면, 기 설정된 보상을 상기 구매 요청자에게 제공하는 제어부를 포함하며, 상기 퀴즈 리스트는 요청에 따라 열람 가능하다.

[0017] 상기 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 판매 방법에 따르면, 고객의 흥미를 유발함과 동시에 상품과 관련된 홍보 효과를 극대화하여, 판매 수요를 증진시킬 수 있는 효과를 가져온다. 보다 구체적으로, 퀴즈를 이용하여 상품 홍보 및 고객의 구매 욕구 증진을 극대화할 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0018] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 판매 방법을 설명하기 위한 도면,

도 2a 내지 도 2i는 본 발명의 일 실시예에 따른 판매 방법에 있어서, 퀴즈 출제용 UI를 제공하는 방법을 나타내는 도면,

도 3a 내지 도 3f는 본 발명의 일 실시예에 따른 판매 방법에 있어서, 퀴즈 풀이용 UI를 제공하는 방법을 나타

내는 도면,

도 4a 내지 도 4d는 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 판매 방법을 나타내는 도면,

도 5a 내지 도 5e는 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 판매 방법에 있어서, 퀴즈 출제의 일례를 나타내는 도면,

도 6a 및 도 6c는 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 판매 방법을 나타내는 흐름도,

도 7은 본 발명의 일 실시예에 따른 서버(100)의 구성을 나타내는 블록도, 그리고,

도 8a 내지 도 8f는 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 판매 방법에 있어서, 사용자에게 퀴즈 리스트를 제공하는 방식을 설명하기 위한 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0019] 이하에서는 첨부된 도면을 참조하면서 본 발명을 더욱 상세하게 설명하기로 한다.

[0020] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 판매 방법을 설명하기 위한 도면이다. 도 1에 도시된 바와 같이 복수의 사용자 단말(200, 300, 400, 500)은 네트워크를 경유하여 서버(100)에 접속한다. 서버(100)는 온라인 상에서 상품을 판매하는 인터넷 쇼핑몰 등을 상정할 수 있지만, 이에 한정되지 아니하고, 일반 이용자들에게 지식이나 연구결과, 특정 전문 자료 등을 배포하는 비영리 기관인 학교나 병원, 관공서 등에서 이용되는 서버일 수도 있다. 즉, 이용자에게 특정 재화를 공급할 수 있는 형태의 주체라면 무방할 것이다.

[0021] 한편, 복수의 사용자 단말(200, 300, 400, 500)은 네트워크를 통하여 서버(100)에 엑세스 가능한 단말을 의미하는 것으로, 퍼스널 컴퓨터, PDA(Personal digital assistant) 뿐만 아니라 스마트폰(smart phone)을 포함하는 모바일 기기등을 상정할 수 있다.

[0022] 복수의 사용자들은 사용자 단말(200, 300, 400, 500)을 통하여 네트워크를 통하여 서버(100)에 접속한다. 사용자가 서버(100)에 접속하여 상품을 구매하는 경우에, 서버(100)는 사용자에게 퀴즈 입력을 위한 UI를 제공한다. 퀴즈 입력을 위한 UI를 통하여 입력된 퀴즈가 소정 요건을 만족하는 경우에 서버는 상기 퀴즈 입력을 위한 UI를 통하여 퀴즈를 입력한 사용자에게 소정의 보상을 지급한다.

[0023] 다만, 퀴즈 입력을 위한 UI가 제공되는 시기는 상품을 구매하는 경우 뿐만이 아니라, 상품 구매시가 아닌 포털 사이트 또는 상기 인터넷 홈페이지 상에서 상기 판매 대상을 검색한 경우, 상기 인터넷 홈페이지에 최초 액세스한 경우, 상기 판매 대상에 대한 구매 요청을 입력하는 경우, 상기 판매 대상의 구매에 대한 결제를 완료하는 경우, 상기 인터넷 홈페이지에 회원 가입한 경우, 상기 인터넷 홈페이지에 가입된 회원의 기념일이 도래한 경우, 기 설정된 시간 주기가 도래한 경우, 공지된 퀴즈 제출 가능 기간 내에 상기 인터넷 홈페이지에 액세스한 경우, 상기 인터넷 홈페이지에 액세스한 횟수가 특정 횟수인 경우, 특정 시간 단위 내에 특정된 횟수 번째의 액세스인 경우 등 다양한 경우를 상정할 수 있을 것이다.

[0024] 또한, 퀴즈 입력을 위한 UI를 통하여 입력된 퀴즈가 만족해야 하는 소정 요건이란, 구매 상품과 관련된 내용이어야 하며, 구매 상품과 관련된 내용이란 구매 상품에 대한 지식이나 역사뿐만 아니라 구매 상품을 제조하는 제조자, 또는 구매 상품을 판매하는 영업점에 관한 정보, 지식이나 역사와 관련된 퀴즈일 것이 요구된다.

[0025] 그리고, 퀴즈를 입력한 사용자에게 지급되는 소정의 보상이란 판매 대상에 대한 할인 서비스, 할인 쿠폰, 포인트 또는 현물 지급과 같은 것들을 상정할 수 있을 것이다. 다만 이에 한정되는 것은 아니고 사용자에게 보상이라고 여겨질 만한 것이라면 이와 다른 것이어도 좋다.

[0026] 상기 구성에 의하여 사용자는 퀴즈를 제공함으로써, 그에 따른 보상을 지급받게 되며, 판매자는 간접적으로 해당 상품에 대한 홍보를 도모할 수 있다. 다시 말하면, 사용자로 하여금 자발적인 지식 습득을 통하여 해당 상품에 대한 지식을 습득시킴으로써, 수동적인 광고보다 더욱 크게 판매 상품을 각인시켜 구매 상승을 도모할 수 있는 효과를 가져오게 된다.

[0027] 사용자에 의하여 서버(100)에 등록된 퀴즈나, 이미 판매자에 의하여 서버(100)에 저장되어 있던 퀴즈는 서버에 접속하는 다른 사용자에게 제공될 수 있다. 이 경우에 서버(100)는 퀴즈 풀이용 UI를 제공한다. 퀴즈 풀이용 UI에 포함되는 퀴즈는 사용자에 의하여 서버(100)에 등록된 퀴즈나 이미 판매자에 의하여 서버(100)에 저장되어 있던 퀴즈 중에서 랜덤으로 선택될 수 있다.

[0028] 사용자는 퀴즈 풀이용 UI를 통하여 퀴즈에 대한 답을 입력하고, 서버(100)는 입력된 답을 판단하여, 정답이라고

인정되는 경우에는 정답을 입력한 사용자에 대하여 소정의 보상을 지급한다. 소정의 보상은 상기 언급한 바와 같다.

[0029] 한편, 서버(100)는 퀴즈 출제용 UI를 통하여 퀴즈를 입력한 사용자가 다시 서버(100)에 접속하는 경우에도, 퀴즈 풀이용 UI를 제공하게 된다. 만약 이러한 경우에, 퀴즈 풀이용 UI에 포함되는 퀴즈가, 이전에 자기가 입력하여 서버에 등록된 퀴즈라고 판단하는 경우에는 상기 퀴즈를 출제하고 정답을 입력한 상기 사용자에 대하여 보상의 정도를 증대시켜 지급할 수 있다. 예컨대, 퀴즈 출제용 UI를 통하여 퀴즈를 입력한 사용자 혹은 퀴즈 풀이용 UI를 통하여 퀴즈의 정답을 입력한 사용자에 대하여 지급되는 보상이 20% 할인 구매권이라면, 상기와 같이 퀴즈 출제자가 출제한 퀴즈가 다시 그 출제자에게 제공되어, 정답을 입력한 경우에는 50% 할인 구매권과 같은 증대된 보상을 지급할 수 있는 것이다.

[0030] 또한, 서버(100)는 퀴즈 출제용 UI에 포함되는 퀴즈와 관련하여 기설정된 등급에 따라 분류하여 출제할 수 있다. 특히, 사용자에 대한 정보에 대응되도록 퀴즈의 등급을 선택할 수 있다. 예컨대 사용자가 서버(100)에 회원 가입 당시 등록한 나이나 성별, 관심 분야에 따라 퀴즈를 선택하여 퀴즈 출제용 UI에 포함시킬 수 있다.

[0031] 그리고, 서버(100)는 퀴즈 출제용 UI를 통하여 제공된 퀴즈에 대하여, 사용자가 퀴즈 풀이용 UI에 정답을 입력하였다고 판단하는 경우, 다시 퀴즈를 제공할 수있고, 사용자가 오답을 입력할 때까지 퀴즈를 제공할 수 있다. 이와 같이 서버(100)가 계속하여 퀴즈를 출제하는 경우에는, 난이도가 낮은 것부터 순차적으로 퀴즈를 제공할 수도 있고, 퀴즈의 카테고리별, 즉, 상품에 대한 정보, 상품에 대한 역사, 영업점에 대한 정보 등과 관련된 카테고리로 분류하여 랜덤으로 제공할 수도 있다.

[0032] 만약, 서버(100)가 퀴즈 풀이용 UI를 사용자에게 제공하는 경우에 있어서, 그 사용자가 기존에 서버(100)에 접속한 이력이 있어 이미 퀴즈를 제공받은 적이 있다고 판단되는 경우에는, 기존에 제출되었던 퀴즈는 제외하고 나머지 저장하고 있는 퀴즈들 중에서 임의로 선택하여 그 사용자에 제공할 수 있다.

[0033] 한편, 서버(100)는 사용자가 퀴즈 풀이용 UI를 통하여 정답을 입력하였다고 판단되는 경우에는 소정의 보상을 지급하지만, 사용자가 오답을 입력하였다고 판단되는 경우에는, 제공되었던 퀴즈에 대한 정답 및 정답과 관련한 부가 설명을 사용자에게 제공할 수 있다. 이 때 서버(100)는 사용자의 모니터상에 정답 및 부가 설명을 표시함으로써 제공할 수도 있고, 사용자가 서버(100)에 회원 가입 당시 등록해 놓은 연락처나 이메일로 전송하여 제공할 수도 있다.

[0034] 또한, 서버(100)는 사용자들로부터 입력받은 퀴즈들 중에서, 다른 사용자들에게 제공되는 퀴즈의 횟수가 소정 횟수를 초과하는 경우에는 그 퀴즈를 입력한 사용자에게 소정의 보상을 지급할 수 있다. 뿐만 아니라, 서버(100)는 다른 사용자들로부터 설문을 입력받아 좋은 퀴즈라고 선정되는 경우에, 좋은 퀴즈로 선정된 퀴즈를 입력한 사용자에게 소정의 보상을 지급할 수도 있다.

[0035] 한편, 서버(100)는 사용자들로부터 입력받은 퀴즈 및 기저장하고 있는 퀴즈들에 대한 퀴즈 리스트를 미리 사용자들에 제공할 수 있다. 퀴즈 리스트에 제공은 퀴즈를 제공하기 위한 퀴즈 풀이용 UI를 제공함과 동시에 이루어질 수도 있고, 미리 사용자가 기 등록해둔 자신의 연락처나 이메일을 통하여 전송하여 제공될 수도 있다. 뿐만 아니라, 사용자가 퀴즈 풀이용 UI에 답을 입력하는 경우에 제공될 수도 있다. 이를 통하여, 서버(100)는 사용자로 하여금 판매 상품과 관련된 퀴즈 리스트를 미리 눈여겨보게 함으로써 판매 상품과 관련한 홍보 효과를 누릴 수 있을 뿐만 아니라, 사용자는 소정의 보상을 지급받을 확률을 높일 수 있게 된다. 즉, 사용자로 하여금 판매 상품에 대한 능동적이고 적극적인 관심을 유발함으로써, 홍보 효과를 극대화할 수 있는 효과를 가져오게 된다.

[0036] 서버(100)는 상기 퀴즈 리스트는 다양한 방법으로 구성하여 사용자에게 제공할 수 있다. 퀴즈 정답과 부가 설명을 퀴즈 리스트에 모두 포함시켜 제공하는 것도 가능하고, 퀴즈의 부가 설명만을 제공하여 퀴즈 정답은 사용자로 하여금 도출하게끔 할 수도 있다. 또한 서버(100)는 퀴즈 리스트를 사용자에게 일방적으로 제공하는 것뿐만이 아니라, 퀴즈 리스트를 확인하는지 여부를 입력받기 위한 UI를 제공하고, 사용자가 UI를 통하여 퀴즈 리스트를 확인하기를 원하는 경우에 한하여 퀴즈 리스트를 제공하는 것도 가능하다.

[0037] 상술한 바와 같이 서버(100)는 사용자에게 퀴즈 자체를 입력받거나, 퀴즈에 대한 정답을 입력받고 그에 대한 정당한 보상을 지급함으로써, 사용자로 하여금 판매 상품에 대한 능동적인 관심을 유발하고, 홍보 효과의 증진을 통한 수요의 확대와 같은 긍정적인 효과를 도모할 수 있게 된다.

[0038] 도 2a 내지 도 2i는 본 발명의 일 실시예에 따른 판매 방법에 있어서, 퀴즈 출제용 UI를 제공하는 방법을 나타낸다. 도 2a 내지 도 2i는, 서버(100)가 사용자로부터 퀴즈를 입력받기 위한 퀴즈 출제용 UI를 제공함에서부터, 사용자가 입력한 퀴즈가 등록 가능하다고 판단되는 경우에 퀴즈 입력 사용자에게 소정의 보상을 지급할 때까지

를 순차적으로 나타낸다.

[0039] 도 2a는 사용자가 원하고자 하는 상품을 구매하기 위한 서버(100)에 접속하는 그림이다. 사용자는 서버(100)에 접속하여 해당 상품을 검색, 비교, 구입, 결제할 수 있다. 이때 서버(100)는 사용자로부터 기 설정된 이벤트가 발생하는 경우 퀴즈 출제용 UI를 제공할 수 있다. 이때 기 설정된 이벤트란 포털 사이트 또는 인터넷 홈페이지 상에서 판매 대상을 검색한 경우, 인터넷 홈페이지에 최초 액세스한 경우, 판매 대상에 대한 구매 요청을 입력하는 경우, 판매 대상의 구매에 대한 결제를 완료하는 경우, 인터넷 홈페이지에 회원 가입한 경우, 인터넷 홈페이지에 가입된 회원의 기념일이 도래한 경우, 기 설정된 시간 주기가 도래한 경우, 공지된 퀴즈 제출 가능 기간 내에 인터넷 홈페이지에 액세스한 경우, 인터넷 홈페이지에 액세스한 횟수가 특정 횟수인 경우, 특정 시간 단위 내에 특정된 횟수 번째의 액세스인 경우 등 다양한 경우를 상정할 수 있을 것이다.

[0040] 도 2b에 도시된 바와 같이 서버(100)는 사용자로 하여금 퀴즈 출제 의사가 있는지를 묻는다. 사용자가 퀴즈 출제를 원하는 경우, 즉, 도 2b에서 '예'를 클릭하는 경우, 서버(100)는 도 2c에 도시된 바와 같은 퀴즈 출제용 UI를 제공한다.

[0041] 사용자는 퀴즈 출제용 UI를 통하여 퀴즈 입력이 가능하다.

[0042] 서버(100)는 도 2c에 도시된 퀴즈 출제용 UI를 통하여 입력된 퀴즈를 입력받아 저장하고, 이후 다른 사용자에 퀴즈를 제공하게 된다.

[0043] 한편, 서버(100)는 사용자로부터 입력받은 퀴즈가 구매 상품과 관련이 있는지 여부를 필터링 할 수 있다. 구체적으로, 특정 키워드를 포함하지 않는 퀴즈나 기 설정된 제한 용어가 포함된 퀴즈는 필터링 함으로써 향후 다른 사용자에게 제공될 퀴즈에 부적합한 퀴즈는 저장하지 않을 수 있다. 물론 이 경우에 서버(100)는 퀴즈를 입력한 사용자에게 보상을 지급하지 않을 수 있다. 여기서 특정 키워드라 함은 판매 상품과 관련된 정보 내지는 상품의 영업점과 관련된 정보 등을 포함할 수 있을 것이고, 기 설정된 제한 용어는 공서양속에 반하는 용어나 판독 불가능한 언어가 포함된 용어를 포함할 수 있을 것이다.

[0044] 도 2d는 서버(100)가 입력된 퀴즈를 필터링 하기 위한 정보를 사용자에게 제공하는 화면을 보여준다. 이때 사용자는 퀴즈를 달리하여 작성할 수도 있고, 퀴즈 제공을 원하지 않는 경우에는 여기서 멈출 수도 있다. 또한 서버(100)는 사용자에게 퀴즈 제출과 관련한 코멘트를 제공할 수도 있다. 즉, 도 2e에 도시된 바와 같이 등록될 수 있는 퀴즈와 관련한 코멘트를 제공하여, 사용자로 하여금 홍보 효과를 누릴만한 퀴즈를 제공하여야 한다는 것을 알려줄 수 있다.

[0045] 도 2f와 같이 상품의 원산지를 묻는 퀴즈가 입력된 경우, 서버(100)는 입력된 퀴즈가 상품의 산지와 관련된 것임을 인식하고 등록가능하다고 판단하는 경우, 입력된 퀴즈를 저장한다. 그리고, 해당 퀴즈에 대한 정답 또한 도 2g와 같은 퀴즈 출제용 UI를 통하여 입력받아, 퀴즈 리스트에 등록하여 향후 퀴즈 제공을 위한 자료로 사용한다.

[0046] 퀴즈를 입력한 사용자에게는 도 2h 및 도 2i와 같이 소정의 보상이 지급된다. 즉, 30% 할인을 제공하는 할인권일 수도 있고, 온라인 상에서 현금처럼 사용할 수 있는 500 point를 지급하는 것도 가능하고, 구매 상품을 하나 더 주는 1+1 구입권의 지급일 수도 있고, 아예 현금 ₩3,000을 지급하는 것도 가능하다. 옵션 중 사용자가 어느 하나를 입력하는 경우, 즉, 도 2i에 도시된 바와 같이 사용자가 500 point 지급을 클릭한 경우에, 서버(100)는 사용자에게 500 point를 지급하게 된다.

[0047] 상술한 설명에 있어서, 소정의 보상과 관련하여 사용자가 임의로 복수의 보상 중 어느 하나를 입력하는 경우를 상정하였으나, 사용자의 선택에 따름이 아닌 기 설정된 보상을 지급하는 것도 상정할 수 있을 것이다. 그리고, 도 2h에 도시된 소정의 보상은 일례일 뿐이고 이와 다른 보상이어도 무방하다.

[0048] 또한, 퀴즈의 필터링과 관련하여 상술한 설명에 있어서는 적절하지 않은 퀴즈를 입력한 사용자에게 다시 한번 퀴즈를 입력할 기회를 부여하는 것으로 상정하였으나, 이와 달리 더 이상 퀴즈 출제의 기회를 주지 않는 방법도 가능할 것이다.

[0049] 한편, 도 2a 내지 도 2i의 모니터에 표시되는 퀴즈 출제용 UI의 구성은 일례에 불과하고, 이와 달리 구성될 수 있음은 당업자에 자명하다.

[0050] 이하에서는 도 3a 내지 도 3f를 참조하면서, 서버(100)가 퀴즈 풀이용 UI를 이용하여 홍보 효과를 도모하는 방법과 관련하여 설명하기로 한다.

[0051] 도 3a 내지 도 3f는 본 발명의 일 실시예에 따른 판매 방법에 있어서, 퀴즈 풀이용 UI를 제공하는 방법을 나타낸다.

[0052] 사용자가 서버(100)에 접속하는 경우, 즉, 인터넷 홈페이지에 접속할 때 메인 페이지를 도 3a에 도시하였다. 사용자는 서버(100)에 접속하여 해당 상품을 검색, 비교, 구입, 결제할 수 있다.

[0053] 이때 서버(100)는 사용자로부터 기 설정된 이벤트가 발생하는 경우 퀴즈 풀이용 UI를 제공할 수 있다. 이때 기 설정된 이벤트란 포털 사이트 또는 인터넷 홈페이지 상에서 판매 대상을 검색한 경우, 인터넷 홈페이지에 최초 액세스한 경우, 판매 대상에 대한 구매 요청을 입력하는 경우, 판매 대상의 구매에 대한 결제를 완료하는 경우, 인터넷 홈페이지에 회원 가입한 경우, 인터넷 홈페이지에 가입된 회원의 기념일이 도래한 경우, 기 설정된 시간 주기가 도래한 경우, 공지된 퀴즈 제출 가능 기간 내에 인터넷 홈페이지에 액세스한 경우, 인터넷 홈페이지에 액세스한 횟수가 특정 횟수인 경우, 특정 시간 단위 내에 특정된 횟수 번째의 액세스인 경우 등 다양한 경우를 상정할 수 있을 것이다. 도 3b에서는 사용자가 상품을 검색한 후 검색된 상품을 구매하는 경우에 퀴즈 풀이용 UI를 제공하는 화면을 보여준다.

[0054] 도 3b에서 사용자가 퀴즈 풀기를 선택한 경우에는, 도 3c에서와 같이 퀴즈 풀이용 UI가 제공된다. 이때 퀴즈 풀이용 UI에 포함되는 퀴즈는, 타 사용자로부터 입력되어 등록된 퀴즈 또는 기설정되어 저장된 퀴즈들 중에서 선택된 퀴즈가 제공될 수 있다. 도 3c에서는 상품과 관련되어 상품의 원산지를 묻는 퀴즈가 출제되었고, 사용자로부터 입력된 '제주도'라는 답이 정답인 경우를 상정하였다.

[0055] 서버(100)는 입력된 답이 정답이라고 판단되는 경우에는, 도 3d에서와 같이 정답임을 알려주고, 이에 따른 구매 상품의 할인률 및 할인된 구매 가격을 표시할 수 있다. 즉, 도 3d에서와 같이 퀴즈에 대한 정답을 입력한 사용자에 대하여, 원래 가격의 20% 할인률을 적용하여 보상하는 방법을 상정할 수 있다.

[0056] 하지만, 이와 다른 방법으로 퀴즈에 대한 정답을 입력한 사용자에게 보상하는 방법도 상정할 수 있다. 도 3e는 다양한 방법의 보상 방법을 보여주는데, 20% 할인을 비롯하여, 포인트의 지급, 현물의 지급 등을 통하여 사용자의 퀴즈 풀이에 대한 보상을 지급할 수 있다. 서버(100)는 사용자에 의하여 도 3e에 도시된 복수의 상품 중에서 어느 하나를 입력받은 경우에는, 입력된 상품을 사용자에 지급할 수 있다.

[0057] 도 3f에서는 사용자가 20% 할인 쿠폰을 입력한 경우를 상정한 것으로, 서버(100)는 퀴즈에 대한 정답을 입력한 사용자에게 20% 할인 쿠폰을 지급하게 된다.

[0058] 도 4a 내지 도 4d는 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 판매 방법을 나타내는 도면이다.

[0059] 도 4a 내지 도 4d에서는 사용자가 인터넷 포털 사이트 또는 서버(100)에 접속하여 구매하고자 하는 상품을 검색하는 경우, 퀴즈와 관련된 이벤트가 발생하는 경우를 상정하였다.

[0060] 즉, 도 4a에서와 같이 인터넷 쇼핑몰인 NOW SHOP에 접속하여, 'UU 핸드폰'을 검색하는 경우에, 서버(100)는 도 4b에서와 같이 퀴즈에 응모할 수 있는 팝업창을 제공하며, 사용자에게 퀴즈에 응모할 수 있는 권한을 부여한다.

[0061] 이때 서버(100)가 퀴즈 풀이용 UI에 포함시킨 퀴즈가, 현재 퀴즈 응모 권한을 가지고 있는 사용자가 기존에 퀴즈 출제용 UI를 통하여 입력한 퀴즈라고 판단되는 경우, 서버(100)는 퀴즈 응모 권한을 가진 사용자이자, 퀴즈의 제출자인 사용자에 대하여 바로 보상을 지급할 수 있다. 또는 정답을 입력받은 후에 보상을 지급할 수도 있다.

[0062] 즉, 도 4c에 도시된 바와 같이, 퀴즈 풀이자와 제출자가 동일한 경우에, 서버(100)는 기 설정된 보상과 동일하거나 크거나 작은 보상을 지급함으로써, 해당 퀴즈에 대한 보다 적극적임 참여를 유도할 수 있게 된다.

[0063] 도 4d는 사용자에 대한 보상을 지급하기 위한 화면을 나타내는 것으로, 이와 관련해서는 위에서 설명한 것과 동일하다.

[0064] 도 5a 내지 도 5e는 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 판매 방법에 있어서, 퀴즈 출제의 일례를 보여준다. 구체적으로, 단계별 퀴즈 출제를 순차적으로 보여주는 도면이다.

[0065] 도 5a에서 서버(100)는 제1 단계 퀴즈를 포함하는 퀴즈 풀이용 UI를 사용자에게 제공한다. 사용자는 퀴즈 풀이용 UI를 통하여 답을 입력하고, 서버(100)는 입력된 답을 판단하여, 정답이라고 인정되는 경우에는 제2 단계 퀴즈를 포함하는 퀴즈 풀이용 UI를 다시 제공한다. 물론, 사용자가 오답을 입력한 경우에는 더 이상의 퀴즈 응모 권한은 주어지지 않을 수 있다.

[0066] 도 5b에 도시된 바와 같이, 제1 단계 도전과는 다른 퀴즈가 포함된 퀴즈 풀이용 UI가 제공되며, 사용자는 퀴즈에 대한 답을 퀴즈 풀이용 UI를 통하여 입력한다. 서버(100)는 다시 입력된 답이 정답인지 여부를 판단하며, 정답이라고 입력되는 경우에는 제3 단계 퀴즈를 포함하는 퀴즈 풀이용 UI를 제공한다. 여기서도, 사용자가 오답을 입력한 경우에는 더 이상의 퀴즈 응모 권한이 주어지지 않게 되고, 제1 단계 퀴즈에 대한 보상만을 지급하거나, 전혀 보상을 지급하지 않는 방법을 이용할 수 있다.

[0067] 도 5c에 도시된 바와 같이, 제1 단계 및 제2 단계 도전과는 다른 퀴즈가 포함된 퀴즈 풀이용 UI가 제공되며, 사용자는 답을 입력한다. 도 5d는 사용자가 오답을 입력한 경우의 화면을 제공한다. 즉, 서버(100)는 더 이상의 퀴즈 응모 권한을 부여하지 않음과 동시에, 제1 단계 및 제2 단계에 대한 정답을 입력한 보상만을 누적하여 지급할 수 있다. 이와 달리, 전혀 보상을 지급하지 않는 방법도 고려할 수 있다.

[0068] 도 5a 내지 도 5c에 도시된 단계별 퀴즈와 관련하여, 서버(100)는 난이도에 따라 퀴즈를 분류하여 퀴즈 풀이용 UI에 포함시켜 사용자에 제공할 수 있다. 또한, 서버(100)는 퀴즈를 카테고리별로 분류하여 각 카테고리별로 번차례로 사용자에게 제공하는 것도 가능할 것이다. 또한 이와 달리 다양한 방법으로 사용자에게 단계별 퀴즈를 제공할 수 있을 것이다.

[0069] 도 5e는 사용자가 오답을 입력한 경우의 일례를 보여준다. 서버(100)는 사용자가 퀴즈 풀이용 UI에 퀴즈에 대한 오답을 입력한 경우에는, 제공된 퀴즈에 대한 정보를 사용자에 제공할 수 있다. 정보 제공과 관련하여, 서버(100)는 사용자가 서버(100)에 가입 당시 등록한 연락처나 이메일을 통하여 정보 제공이 가능하다. 이를 통하여 사용자는 퀴즈에 대한 정보를 입수하여 다음 퀴즈 응모에 대비할 수 있기 때문에 향후 퀴즈 정답률을 높이게 되는 한편, 서버(100)는 사용자로 하여금 상품에 대한 정보를 스스로 공부할 수 있게 함으로써 홍보 효과를 누릴 수 있게 된다.

[0070] 도 6a 및 도 6c는 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 판매 방법을 나타내는 흐름도이다.

[0071] 도 6a에 도시된 흐름도를 설명하면, 사용자가 서버(100)에 접속하는 경우, 서버(100)는 기 설정된 이벤트 발생시 사용자에게 퀴즈 출제용 UI를 제공한다(S600). 서버(100)는 사용자로부터 입력된 퀴즈를 서버에 등록하고(S610), 사용자에게 등록된 퀴즈에 대한 보상을 지급한다(S620).

[0072] 도 6b는 또 다른 실시예를 나타낸다. 서버(100)가 퀴즈 출제용 UI를 제공하고(S615), 서버(100)는 입력된 퀴즈가 판매 상품과 관련이 있는지 여부를 판단한다(S620). 입력된 퀴즈가 판매 상품과 관련이 없다고 판단되는 경우(S620-N), 서버(100)는 다시 퀴즈 출제용 UI를 제공한다(S615). 반면, 입력된 퀴즈가 판매 상품과 관련이 있다고 판단되는 경우(S620-Y), 입력된 퀴즈를 등록하고(S625), 등록된 퀴즈에 대한 보상을 지급한다(S630).

[0073] 한편, 도 6c는 퀴즈 풀이용 UI를 이용한 온라인 판매 방법을 나타내는 흐름도이다. 도 6c에 도시된 바와 같이, 서버(100)는 사용자에게 퀴즈 풀이용 UI를 제공한다(S635). 이후 서버(100)는 사용자에 의하여 입력된 퀴즈에 대한 답을 수신하여(S640), 수신한 답이 정답인지 여부를 판단하고(S645), 정답이라고 판단되는 경우에는(S645-Y), 정답을 입력한 사용자에 대하여 보상을 지급한다(S650). 반면, 오답이라고 판단되는 경우에는(S645-N), 더 이상 퀴즈 풀이용 UI를 제공하지 않게 된다. 한편, 이와 달리 오답이라고 판단되는 경우(S645-N), 다시 한번 퀴즈에 응모할 수 있는 권한을 주는 것도 가능함은 앞서 설명한 바와 같다.

[0074] 도 7은 본 발명의 일 실시예에 따른 서버(100)의 구성을 나타낸다. 도 7에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일 실시예에 따른 서버(100)는 통신부(700), UI 생성부(710), 제어부(720) 및 저장부(730)를 포함한다.

[0075] 통신부(700)는 네트워크를 통하여, 서버(100)에 접속하는 사용자에게 UI를 제공하거나, 사용자가 입력한 퀴즈나 퀴즈에 대한 답을 수신하는 기능을 갖는다. 이외에도 사용자에게 상품에 대한 정보 등을 제공하는 기능을 가질 수 있다.

[0076] UI 생성부(710)는 사용자로부터 퀴즈를 입력받기 위한 퀴즈 출제용 UI를 생성하거나, 사용자에게 퀴즈를 제공하기 위한 퀴즈 풀이용 UI를 생성한다. 구체적으로, 후술할 제어부(720)의 제어에 따라, 후술할 저장부(730)에 제공된 복수의 퀴즈들 중에서 선택된 퀴즈를 퀴즈 풀이용 UI에 포함하여 생성할 수 있다.

[0077] 제어부(720)는 사용자의 접속을 감지하고, 사용자의 접속 후 기 설정된 이벤트가 발생하는지 여부를 판단하고, 기 설정된 이벤트가 발생하는 경우에 상기 UI 생성부(710)를 제어하여, 퀴즈 출제용 UI 또는 퀴즈 풀이용 UI를 생성시키고, 생성된 퀴즈 출제용 UI 또는 퀴즈 풀이용 UI를 통신부(700)를 통하여 사용자에게 제공한다.

[0078] 뿐만 아니라, 퀴즈 풀이용 UI를 통하여 입력된 사용자의 답이 정답인지 여부를 판단하여, 사용자에게 소정의 보

상을 지급할지를 결정한다.

[0079] 저장부(730)는 사용자에게 제공될 퀴즈들을 저장하는 기능을 갖는다. 구체적으로, 사용자로부터 제공된 퀴즈뿐만 아니라 기저장된 퀴즈를 포함한 퀴즈 풀(pool)을 저장하고 있을 수 있다. 한편, 서버(100)에 접속하는 사용자에 대한 정보 등을 저장하게 된다.

[0080] 이하에서는 도 8a 내지 도 8f 참조하면서, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 판매 방법에 있어서, 사용자에게 퀴즈 리스트를 제공하는 방식과 관련하여 설명하기로 한다.

[0081] 앞서 설명한 바와 같이, 서버(100)는 사용자가 미인지의 상태에서 퀴즈를 제공하는 것도 가능하지만, 사용자에게 미리 퀴즈 리스트를 제공함으로써, 사전에 지식을 보유하게끔 하여 홍보 효과를 극대화할 수 있다. 반면, 사용자는 서버(100)로부터 미리 퀴즈 리스트를 제공받음으로써, 퀴즈에 대한 정답률을 높여 보상을 지급받을 확률을 상승시킬 수 있게 된다.

[0082] 서버(100)는 도 8a에 도시된 바와 같이, 사용자로부터 상품과 관련된 퀴즈 리스트를 다운받을 것인지 여부를 입력받을 수 있다. 만약 사용자가 'Quiz List 다운'을 클릭하여 퀴즈 리스트를 다운받을 의사를 표시하는 경우에는, 사용자에게 퀴즈 리스트를 제공하게 된다. 퀴즈 리스트의 제공은 앞서 설명한 바와 마찬가지로, 서버(100)에 사용자가 회원 가입할 당시 등록한 연락처나 이메일을 통하여 이루어질 수 있다.

[0083] 한편, 제공되는 퀴즈 리스트는 도 8b에 도시된 바와 같이 목록별로 분류되어 제공될 수 있다. 이러한 목록별 퀴즈 리스트가 제공되는 경우, 사용자는 상품에 대한 정보를 관심 있는 분야별로 찾아 공부할 수도 있고, 제공되는 퀴즈에 대한 정답을 용이하게 찾을 수 있게 된다. 또한, 제공되는 퀴즈 리스트는 도 8c에 도시된 바와 같이, 퀴즈 단계별로 제공될 수 있다. 퀴즈 단계별로 제공되는 경우에는 도 5a 내지 도 5e를 참조하면서 설명한 바와 같이, 서버(100)가 단계별로 퀴즈를 제공하고, 이에 대한 정답의 누적률에 따라서 보상이 가중되어 지급되는 방법을 이용하는 퀴즈 출제 방식에 있어서 유용하게 이용될 수 있을 것이다.

[0084] 또한, 상품에 대한 홍보 효과를 높이기 위하여, 퀴즈 및 그에 대한 정답뿐만이 아닌 상품에 대한 부가 정보 내지 상품을 생산, 판매하는 제조자나 영업점과 관련한 부가 정보를 사용자에게 제공할 수 있다.

[0085] 한편, 서버(100)는 상기 퀴즈 리스트를 퀴즈 풀이용 UI가 제공되는 시점에 제공될 수 있다. 도 8e는 퀴즈 풀이용 UI가 제공되고 사용자가 이에 대한 정답을 입력하기 전에 퀴즈 리스트를 다운받을 것인지 여부를 묻는 화면이다. 사용자가 퀴즈 리스트의 다운을 클릭하는 경우에, 서버(100)는 사용자의 정보를 이용하여 퀴즈 리스트를 전송한다.

[0086] 도 8f는 서버(100)가 퀴즈 리스트를 사용자의 이메일로 전송하였음을 알리는 화면이다. 이후, 사용자는 바로 퀴즈에 도전하거나, 나중에 퀴즈에 도전하여 소정의 보상을 지급받을 수 있게 된다. 물론, 서버(100)로부터 전송된 퀴즈 리스트를 학습하는 경우 퀴즈에 대한 정답률은 높아질 것이다. 이에 따라 서버(100)는 상품에 대한 홍보 효과를 도모할 수 있게 된다.

[0087] 상술한 바와 같이 본 발명의 다양한 실시예에 따르면, 판매 상품에 대하여 사용자로 하여금 자발적이고 적극적인 관심을 유도함으로써, 상품의 홍보 효과를 극대화할 수 있다.

[0088] 이상에서는 본 발명의 바람직한 실시예에 대하여 도시하고 설명하였지만, 본 발명은 상술한 특정의 실시예에 한정되지 아니하며, 청구범위에서 청구하는 본 발명의 요지를 벗어남이 없이 당해 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진자에 의해 다양한 변형실시가 가능한 것은 물론이고, 이러한 변형실시들은 본 발명의 기술적 사상이나 전망으로부터 개별적으로 이해되어서는 안 될 것이다.

부호의 설명

[0089] 100.....서버

200,300,400,500.....사용자 단말

700.....통신부

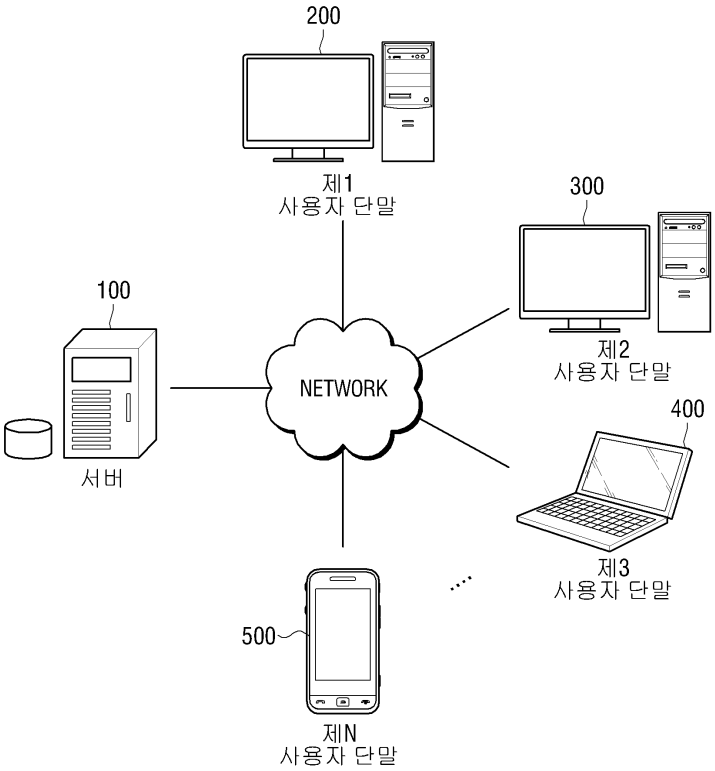
710.....UI 생성부

720.....제어부

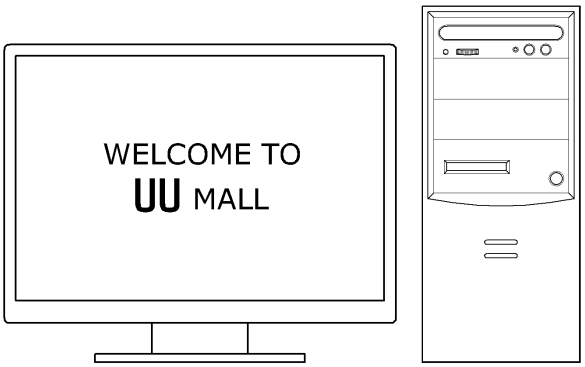
730.....저장부

도면

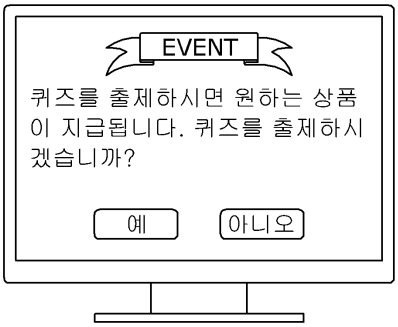
도면1


200
제1
사용자 단말
300
제2
사용자 단말
100
서버
NETWORK
400
제3
사용자 단말
500
제N
사용자 단말

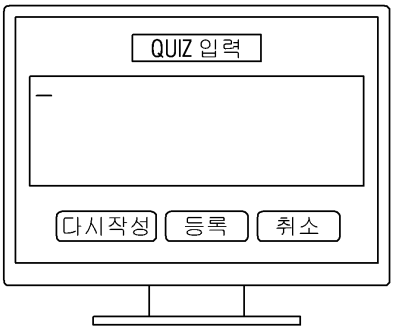
도면2a


WELCOME TO
UU MALL

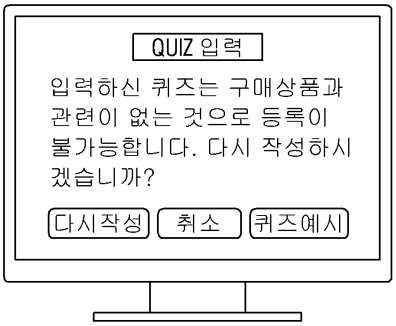
도면2b



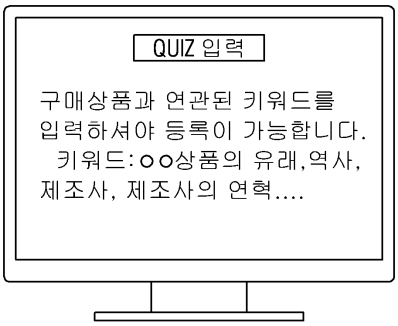
도면2c



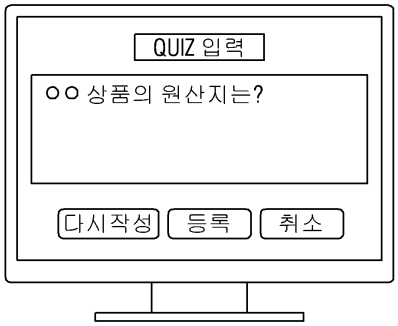
도면2d



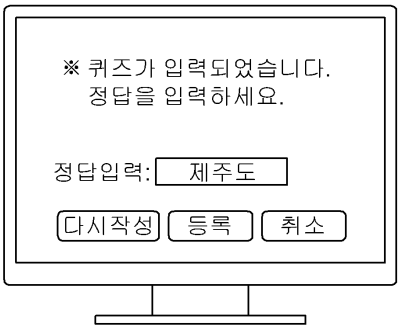
도면2e



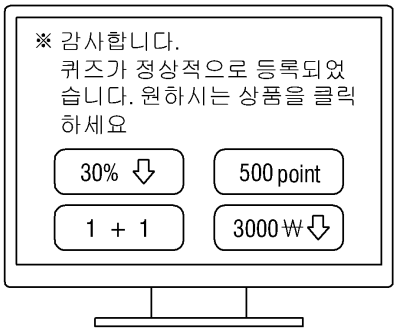
도면2f



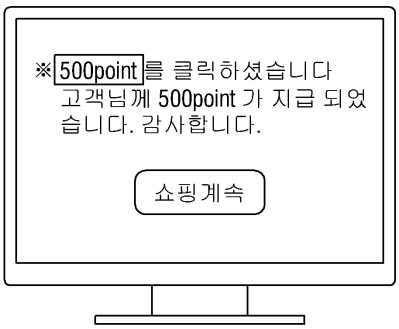
도면2g



도면2h



도면2i



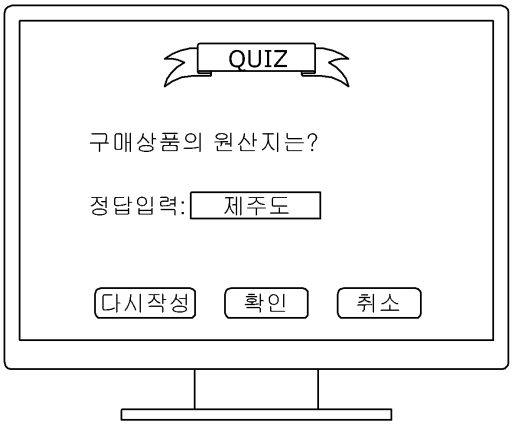
도면3a



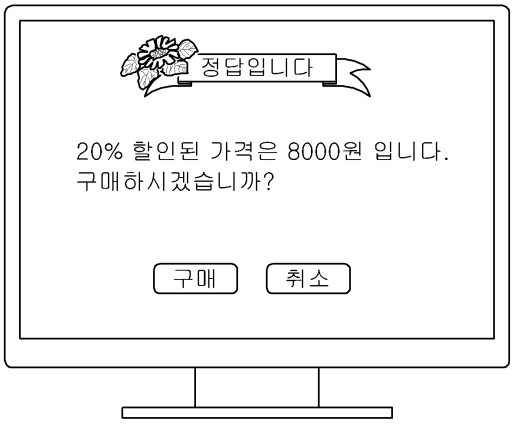
도면3b



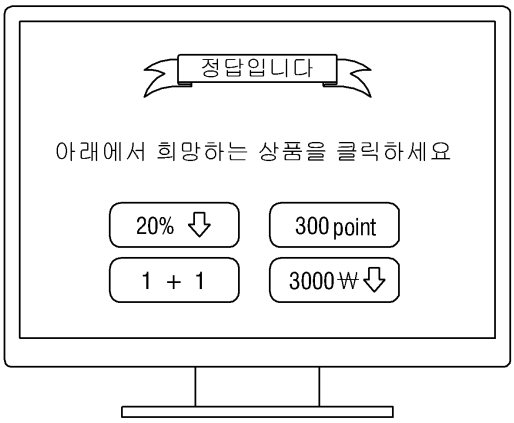
도면3c



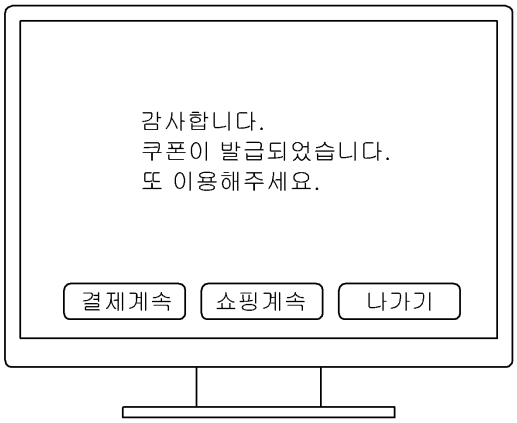
도면3d



도면3e



도면3f



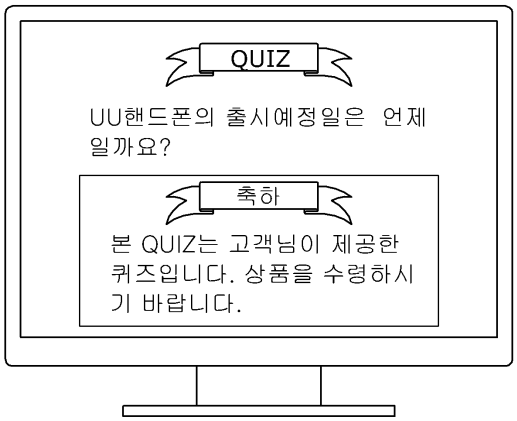
도면4a



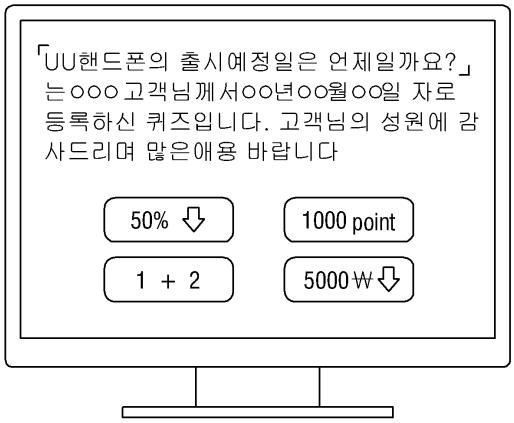
도면4b



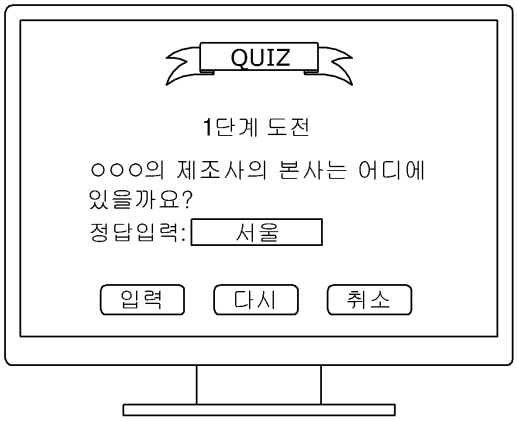
도면4c



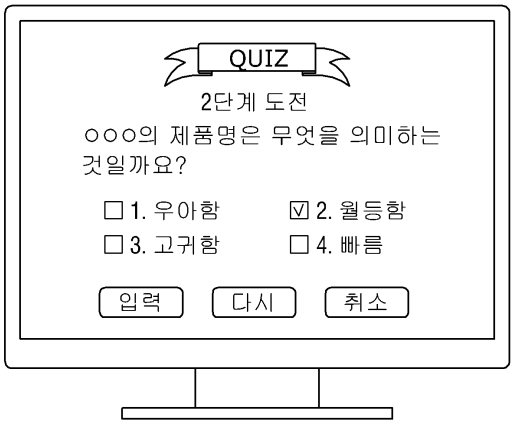
도면4d



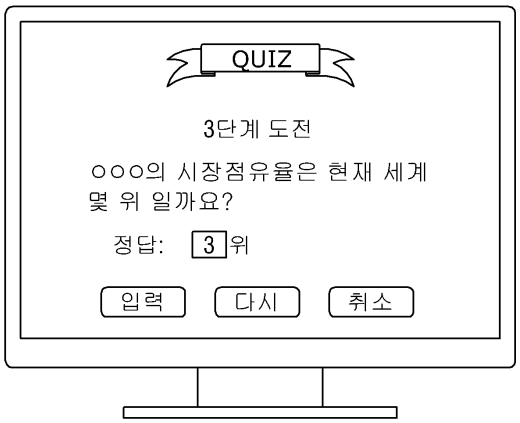
도면5a



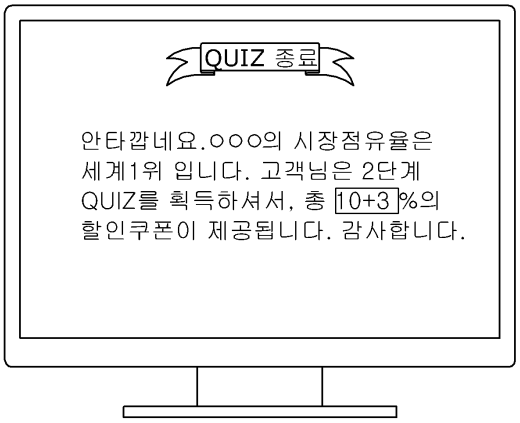
도면5b



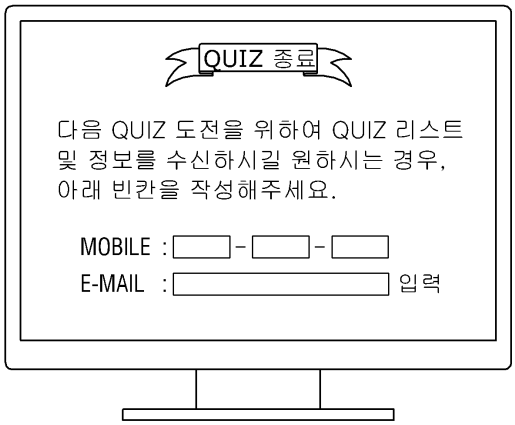
도면5c



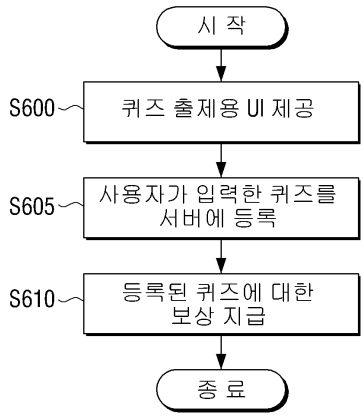
도면5d



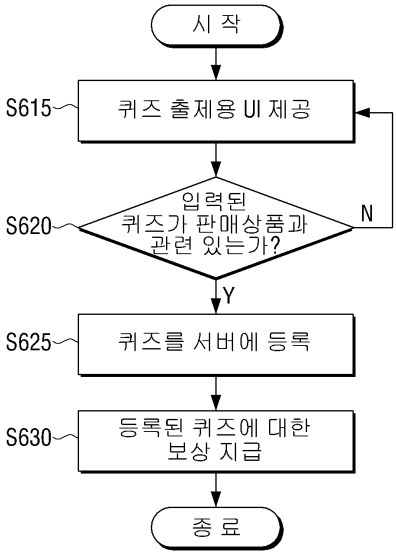
도면5e



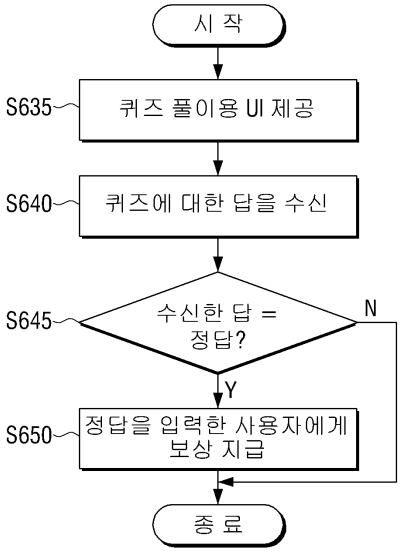
도면6a


시 작
S600
퀴즈 출제용 UI 제공
S605
사용자가 입력한 퀴즈를 서버에 등록
S610
등록된 퀴즈에 대한 보상 지급
종 료

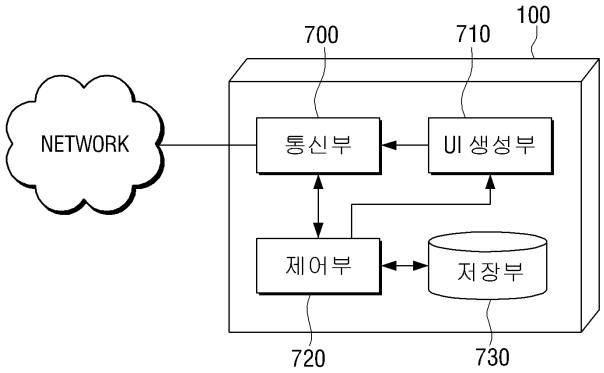
도면6b


시 작
S615
퀴즈 출제용 UI 제공
S620
입력된 퀴즈가 판매상품과 관련 있는가?
N
Y
S625
퀴즈를 서버에 등록
S630
등록된 퀴즈에 대한 보상 지급
종 료

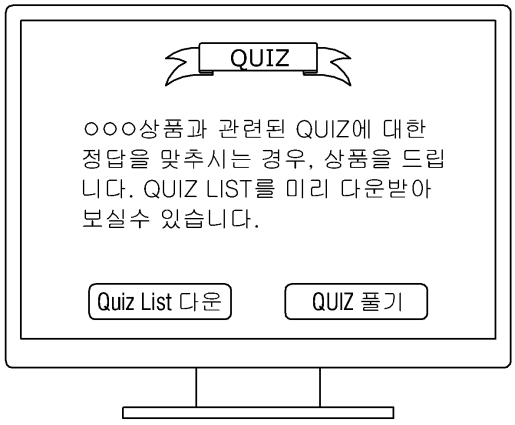
도면6c



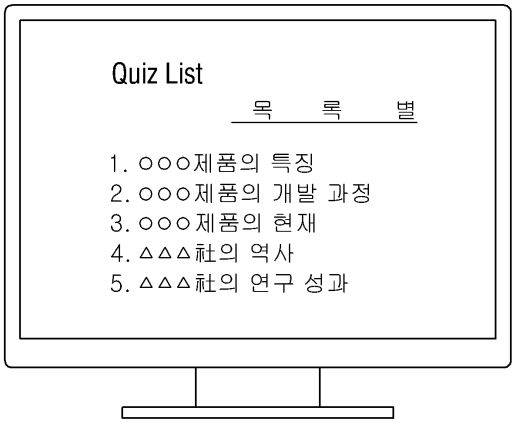
도면7



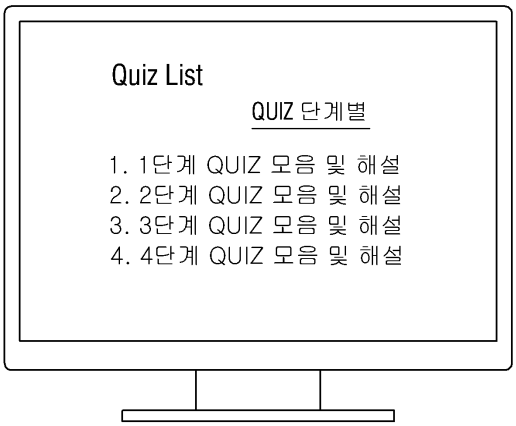
도면8a



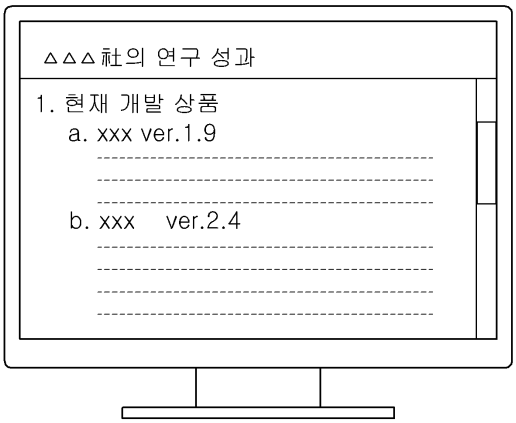
도면8b



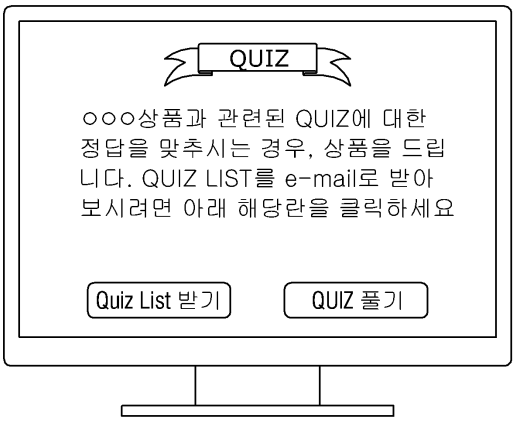
도면8c



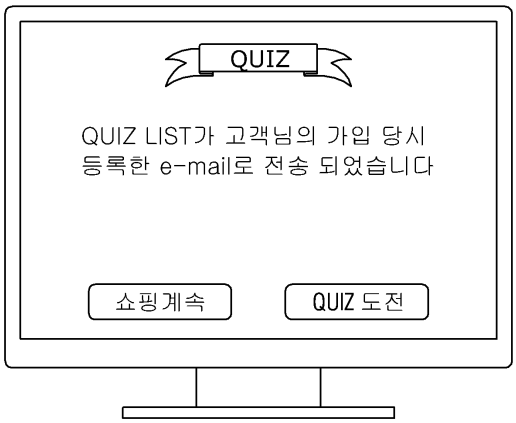
도면8d



도면8e


QUIZ
○○○상품과 관련된 QUIZ에 대한
정답을 맞추시는 경우, 상품을 드립
니다. QUIZ LIST를 e-mail로 받아
보시려면 아래 해당란을 클릭하세요
Quiz List 받기
QUIZ 풀기

도면8f


QUIZ
QUIZ LIST가 고객님의 가입 당시
등록한 e-mail로 전송 되었습니다
쇼핑계속
QUIZ 도전