



(19) 대한민국특허청(KR)
 (12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2016-0014704
 (43) 공개일자 2016년02월11일

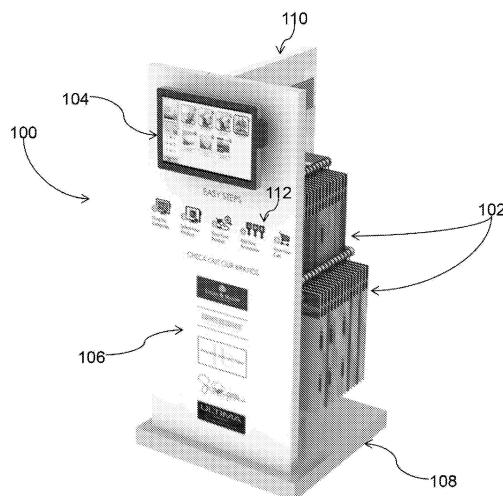
- (51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 20/12 (2012.01) *G06Q 20/18* (2012.01)
G06Q 20/32 (2012.01) *G06Q 20/38* (2012.01)
G06Q 30/00 (2006.01) *G06Q 30/02* (2012.01)
- (52) CPC특허분류(Coo. Cl.)
G06Q 20/12 (2013.01)
G06Q 20/18 (2013.01)
- (21) 출원번호 10-2015-7037084
- (22) 출원일자(국제) 2014년06월02일
 심사청구일자 없음
- (85) 번역문제출일자 2015년12월30일
- (86) 국제출원번호 PCT/AU2014/000572
- (87) 국제공개번호 WO 2014/172757
 국제공개일자 2014년10월30일
- (30) 우선권주장
 2013901961 2013년05월31일 오스트레일리아(AU)
 (뒷면에 계속)
- (71) 출원인
 비트윈 더 플래그즈 (오스트) 피티와이 엘티디
 오스트레일리아 뉴사우스웨일스 2009 파이어몬트
 에드워드 스트리트 69-71 레벨 1
- (72) 발명자
 오아이다 그랜트
 오스트레일리아 뉴사우스웨일스 2030 왓슨스 베이
 살리스버리 스트리트 2
 록우드 데이비드 존
 오스트레일리아 뉴사우스웨일스 2251 벤스빌 벤달
 리어 크레센트 8
 팜 딘
 오스트레일리아 뉴사우스웨일스 2009 파이어몬트
 에드워드 스트리트 69-71 레벨 1
- (74) 대리인
 제일특허법인

전체 청구항 수 : 총 33 항

(54) 발명의 명칭 소매 시스템

(57) 요 약

판매의 완료를 지원하기 위해 고객과 소매상 사이에 상호작용을 제공하기 위한 소매 시스템은, 적어도 하나의 아이템에 대한 정보를 고객에게 표시하도록 구성된 고객 인터페이스, 통신 시스템을 거쳐 데이터베이스에 제공을 위해 고객으로부터 적어도 하나의 아이템의 잠재적인 판매에 관한 입력을 수신하도록 구성된 입력 모듈을 포함하고, 데이터베이스는 적어도 하나의 다른 사용자에 의해 뷰잉 가능한 소매상 인터페이스 상에 소매상과 연계된 적어도 하나의 다른 사용자에 고객으로부터의 입력을 제공하도록 구성되고, 적어도 하나의 다른 사용자는 판매의 완료를 지원하기 위해 입력을 리뷰하고 고객과 상호작용하기 위해 인터페이스를 이용한다.

대 표 도 - 도1a

(52) CPC특허분류(Coo. Cl.)

G06Q 20/322 (2013.01)
G06Q 20/387 (2013.01)
G06Q 30/016 (2013.01)
G06Q 30/0222 (2013.01)
G06Q 30/0237 (2013.01)
G06Q 30/0253 (2013.01)
G06Q 30/0268 (2013.01)

(30) 우선권주장

2014900464 2014년02월14일 오스트레일리아(AU)
2014901003 2014년03월21일 오스트레일리아(AU)
2014100593 2014년06월02일 오스트레일리아(AU)

특허청구의 범위

청구항 1

판매의 완료를 지원하기 위해 고객과 소매상 사이에 상호작용을 제공하기 위한 소매 시스템에 있어서,
적어도 하나의 아이템에 대한 정보를 상기 고객에게 표시하도록 구성된 고객 인터페이스와,
통신 시스템을 거쳐 데이터베이스에 제공을 위해 상기 고객으로부터 상기 적어도 하나의 아이템의 잠재적인 판
매에 관한 입력을 수신하도록 구성된 입력 모듈을 포함하되,
상기 데이터베이스는 적어도 하나의 다른 사용자에 의해 뷰잉 가능한 소매상 인터페이스 상에서 상기 소매상과
연계된 상기 적어도 하나의 다른 사용자에게 상기 고객으로부터의 입력을 제공하도록 구성되고,
상기 적어도 하나의 다른 사용자는 판매의 완료를 지원하기 위해 상기 입력을 리뷰하고 상기 고객과 상호작용하
기 위해 상기 인터페이스를 이용하는
소매 시스템.

청구항 2

제 1 항에 있어서,
상기 고객 인터페이스는 인터랙티브 키오스크인
소매 시스템.

청구항 3

제 1 항에 있어서,
상기 고객 인터페이스는 상기 고객의 제어 하에 있는 원격 디바이스인
소매 시스템.

청구항 4

제 1 항 내지 제 3 항 중 어느 한 항에 있어서,
상기 고객과 상기 적어도 하나의 다른 사용자의 상호작용은 상기 고객에 의해 뷰잉되는 아이템의 판매 가격을
조작하는 것을 포함하는
소매 시스템.

청구항 5

제 1 항 내지 제 4 항 중 어느 한 항에 있어서,
상기 고객과 상기 적어도 하나의 다른 사용자의 상호작용은 판매를 완료하도록 상기 고객을 유도하기 위해 상기
고객에 적어도 하나의 인센티브를 통신하는 것을 포함하는
소매 시스템.

청구항 6

제 1 항 내지 제 5 항 중 어느 한 항에 있어서,

상기 시스템은, 상기 고객으로부터 입력을 수신하도록 구성되고 고객 입력으로부터 유도된 분석 정보를 제공하도록 상기 입력을 프로세싱하는 프로세싱 모듈을 포함하고, 상기 분석 정보는 상기 소매상 인터페이스 상에 제시되는

소매 시스템.

청구항 7

제 6 항에 있어서,

상기 프로세싱 모듈은 상기 적어도 하나의 아이템에 관련한 판매 정보를 검색하기 위해 상기 데이터베이스에 또한 액세스하고, 상기 프로세싱 모듈은 추가의 분석 정보를 제공하기 위해 상기 판매 정보를 프로세싱하고, 상기 추가의 분석 정보는 상기 소매상 인터페이스 상에 제시되는

소매 시스템.

청구항 8

제 7 항에 있어서,

상기 추가의 분석 정보는 상기 고객에 의해 선택된 상기 적어도 하나의 아이템과 연계된 총 마진을 포함하는
소매 시스템.

청구항 9

소매 점포 내의 고객에게 제공함으로써 다수의 제품을 판매하는 소매 점포를 위한 총 판매를 증가시키기 위한
소매 시스템에 있어서,

상기 시스템은

(c) 상기 다수의 제품의 적어도 일부의 샘플의 디스플레이와 밀접하게 연계되는 적어도 하나의 인터랙티브 키오스크를 포함하고,

(d) 상기 키오스크는 컴퓨터 시스템 상에 유지되는 데이터베이스와 통신하고, 상기 데이터베이스는 상기 제품에 대한 정보를 포함하고,

상기 인터랙티브 키오스크는

(h) 상기 제품 중 적어도 일부에 대한 소정의 정보를 상기 고객에게 표시하도록 구성된 적어도 하나의 디스플레이 수단,

(i) 상기 고객이 상기 디스플레이를 조작하게 허용하여 상기 고객이 상기 제품 중 적어도 하나에 대해 (a)로부터의 정보를 뷰잉할 수 있게 하기 위해, 상기 고객으로부터 입력을 수락하기 위한 수단,

(j) 상기 고객이 (b)에 대해 몇몇 입력을 제공하게 함으로써, 상기 고객이 구매하기를 원하는 하나 이상의 제품을 상기 고객이 선택하게 하기 위한 수단,

(k) 상기 고객으로부터 상기 제품에 대한 지불을 수락하기 위한 수단,

(l) 상기 고객의 식별 상세를 입력하기 위한 수단,

(m) 구매된 제품의 배송을 위한 배송 상세를 수락하기 위한 수단, 및

(n) (인터넷과 같은) 통신 시스템을 거쳐 상기 데이터베이스와 상기 키오스크를 접속하기 위한 수단을 갖고,

상기 데이터베이스는

- (f) 상기 고객에 의해 행해진 구매의 상세를 기록하기 위한 수단 - 상기 상세의 적어도 일부는 상기 키오스크를 거쳐 상기 고객에 의해 입력됨 -,
- (g) 구매된 상품 또는 서비스의 공급자와 통신하고, 상기 상품 또는 서비스를 공급하도록 주문을 행하기 위한 수단,
- (h) 상기 구매의 재정적 상세를 기록하기 위한 수단, 및
- (i) 일단 상기 상품 또는 서비스가 상기 고객에게 공급되면 상기 상품 또는 서비스를 공급하기 위한 공급자에게 지불 가능한 금액을 지불하기 위한 수단, 및
- (j) 일단 상기 상품 또는 서비스가 상기 고객에게 공급되면 상기 상품 또는 서비스를 소매하기 위한 소매상에게 지불 가능한 금액을 지불하기 위한 수단을 갖고,
상기 제품의 샘플은 상기 키오스크를 사용하여 표시 및 구매를 위해 이용가능한 동일한 제품의 적어도 일부에 관련하고, 상기 표시는 상기 키오스크를 사용하여 상기 고객에게 즉시 액세스 가능한
소매 시스템.

청구항 10

제 9 항에 있어서,
상기 제품은 상품 및/또는 서비스를 포함하는
소매 시스템.

청구항 11

제 9 항에 있어서,
상기 디스플레이 수단은 스크린인
소매 시스템.

청구항 12

제 9 항에 있어서,
각각의 제품(a)에 대한 상기 정보는,
상기 제품의 하나 이상의 이미지와,
상기 제품을 설명하는 텍스트 정보와,
상기 제품의 소매 가격과,
상기 제품의 하나 이상의 속성
중 하나 이상을 포함하는
소매 시스템.

청구항 13

제 12 항에 있어서,
상기 하나 이상의 속성은 상기 제품에 관련된 모델, 사이즈, 컬러, 품질, 수량 중에서 선택되는

소매 시스템.

청구항 14

제 9 항에 있어서,

상기 고객으로부터 입력을 수락하기 위한 수단(b)은 키보드, 키패드, 카드 리더, 상기 키오스크와 통신하는 고객의 스마트폰 또는 태블릿 또는 터치스크린 중 하나 이상으로부터 선택되는

소매 시스템.

청구항 15

제 14 항에 있어서,

상기 소매 시스템은 상기 고객에 의해 직접 조작 가능한 터치스크린인

소매 시스템.

청구항 16

제 14 항에 있어서,

키보드인

소매 시스템.

청구항 17

제 9 항에 있어서,

상기 지불을 수락하기 위한 수단(d)은,

신용 또는 직불카드 상세의 입력을 허용하기 위해 상기 입력 수단(b)에 제공된 신용 또는 직불[트랜잭션]카드 리더 또는 수단, 또는

거스름돈으로서 화폐를 수락하거나 또는 화폐를 분배하기 위한 수단

중 하나 이상으로부터 선택되는

소매 시스템.

청구항 18

제 17 항에 있어서,

상기 수단(d)은 신용카드 트랜잭션의 전자 프로세싱을 위한 보안 표준에 따르는

소매 시스템.

청구항 19

제 9 항에 있어서,

상기 키오스크를 상기 데이터베이스에 링크하기 위한 통신 수단은 인터넷을 거쳐 유지되는 링크인

소매 시스템.

청구항 20

제 9 항에 있어서,
상기 제품의 샘플은 상기 상품의 샘플, 또는 상기 상품 또는 서비스에 대한 정보를 포함하는
소매 시스템.

청구항 21

제 9 항에 있어서,
상기 샘플의 디스플레이는 샘플을 보유하는 하나 이상의 모듈형 유닛을 포함하는
소매 시스템.

청구항 22

제 21 항에 있어서,
상기 샘플의 디스플레이는 상기 상품 또는 서비스의 일련의 샘플을 표시하고 단단히 장착하기 위한 보유 수단을
포함하는
소매 시스템.

청구항 23

제 21 항에 있어서,
상기 샘플의 디스플레이는 하나 이상의 자유 직립 유닛(free standing units)을 포함하고, 적어도 베이스 및 상
기 샘플이 장착되는 하나 이상의 수직 패널을 갖는
소매 시스템.

청구항 24

제 21 항에 있어서,
상기 샘플의 디스플레이는 그 위에 장착된 상품 또는 서비스에 대한 정보, 또는 상기 상품 또는 서비스의 브랜
딩의 표현을 포함하는
소매 시스템.

청구항 25

제 9 항에 있어서,
각각의 키오스크는 단일의 브랜드에 관련된 제품을 포함하는
소매 시스템.

청구항 26

제 25 항에 있어서,

상기 샘플의 디스플레이는 고객이 스크린과 상호작용하기에 편리한 높이에서, 상기 수직 패널 중 하나 상에 장착된 하나의 터치스크린을 포함하는

소매 시스템.

청구항 27

제 9 항에 있어서,

상기 데이터베이스는 표시되는 제품들 사이에서 선택하는 고객의 습관에 대한 정보를 또한 수집하는
소매 시스템.

청구항 28

제 27 항에 있어서,

상기 수집되는 정보는 어느 제품이 어느 유형의 고객에 의해 뷰잉되는지에 대한 정보를 포함하는
소매 시스템.

청구항 29

제 9 항에 있어서,

상기 키오스크는 고객이 구매하기를 원할 수도 있는 제품에 대해 상기 고객에게 또한 통지하도록 구성된 하나 이상의 디지털 사이니지(signage) 디스플레이를 포함하는

소매 시스템.

청구항 30

제 9 항에 있어서,

상기 데이터베이스는 통신 링크를 거쳐 상기 키오스크에 링크된 중앙 위치에 유지되는
소매 시스템.

청구항 31

제 30 항에 있어서,

상기 통신 링크는 인터넷을 거치는

소매 시스템.

청구항 32

제 30 항에 있어서,

상기 키오스크에 의해 상기 고객에게 표시되는 제품의 카탈로그는 상기 데이터베이스 상에서 중앙집중적으로

(centrally) 유지되고 상기 데이터베이스 내에 보유된 데이터 상에서 동작하는 소프트웨어를 사용하여 상기 키 오스크에 분배되는

소매 시스템.

청구항 33

제 30 항에 있어서,

상기 데이터베이스는 단일의 브랜드 소유자 또는 소매점으로부터 출시되는 제품을 위한 데이터를 보유하는 소매 시스템.

명세서

기술분야

[0001] 본 발명은 온라인 및 퍼스널 쇼핑의 장점을 조합하는 소매 시스템(retail system)에 관한 것이다. 본 발명은 공급자를 위한 브랜드 자산(brand equity)을 또한 구축하면서 상품 또는 서비스의 소매상을 위한 소매 해법을 제공하는 인터랙티브 키오스크 시스템(interactive kiosk system) 및/또는 인터랙티브 웹사이트 또는 소프트웨어 애플리케이션에 관한 것이다. 소매 시스템은 전통적으로 대형의 부피가 큰 상품 및 서비스를 판매할 것인 소매 점포에서와 같이, 매장 면적이 프리미엄급인 영역에서 특정 사용을 발견하지만 이에 국한되는 것은 아니다. 시스템은 적어도 하나의 실시예에서, 판매, 마케팅, 상품화(merchandising) 및 물류(logistics)와 관련하여 문제점을 개선하고 혁신하는 전통적인 소매 채널에서 용이하게 이용될 수 있는 장점을 제공한다.

배경기술

[0002] 과거에, 소매업은 일반적으로 고객이 상점에서 선택하고 구매할 수 있는 상품을 보유하고 진열하거나 또는 서비스에 대한 정보를 제공하는 가게 또는 상점과 같은 물리적 소매 점포를 필요로 하였다. 고객은 점포에 입장하고 일반적으로 선반 또는 진열대로부터 상품을 선택하고, 판매 점원이 지불에 응하고 일반적으로 고객이 이어서 상점으로부터 가져갈 것인 구매되는 물품을 포장할 것인 카운터로 이들 상품을 가져간다. 예를 들어 여행사에서와 같이, 서비스를 판매할 때에도, 판매 점원 또는 여행사와 이들의 가망성 있는 여행 구매를 논의하기 전에, 점원이 판매를 기록하고, 지불에 응하고, 선택된 여행 일정의 상세를 인도하고 티켓을 고객에 제공하기 전에, 고객이 안내책자 등을 띠엄띄엄 읽고 선택할 수 있는 상점이 존재한다.

[0003] 최근에, 이러한 소매 시설은 종종 컴퓨터 지원되는데, 소매상은 컴퓨터화된 공급 체인 시스템을 이용하고, 때때로 배송 시스템을 사용하여, 예를 들어 특히 부피가 큰 품목과 같은 상품을 고객의 가정에 직접 제공한다. 그러나, 고객은 일반적으로 이러한 가게 또는 상점 내의 소프트웨어 지원된, 또는 온라인 판매 시스템과 상호작용하지 않는다.

[0004] 더 최근에, 고객이 인터넷 상에 위치된 소매 사이트에 접속된 이들의 가정 컴퓨터를 거쳐 쇼핑하는 일반적으로 "Amazon™" 모델을 따르는 급속하게 발전하는 "온라인 소매" 시스템이 존재하고 있다. 이 구성에서, 고객은 이들이 구매하기를 원할 수 있는 상품의 이미지와 함께, 수반된 상품 또는 서비스에 대한 정보를 확인한다. 고객은 통상적으로 온라인 상점에서 이들의 식별 정보를 등록한다. 사용자는 또한 신용카드 또는 PayPal™ 계정과 같은 지불 수단을 제공하고, 이들의 구매를 발송하기 위해 이들의 주소를 기록한다. 구매될 상품 또는 서비스를 선택한 후에, 고객은 구매에 동의하고, 지불을 확인하고, 이어서 소정 시간 이후에 이들의 가정으로 발송되는 물리적인 상품의 배송을 수락한다. 때때로, 구매가 항공권 또는 e-Book과 같은 서비스 또는 전자 파일일 때, 아이템은 인터넷을 통해 사용자에게 직접 전송될 수 있다.

[0005] 그러나, 이들 소매 방법의 각각에 단점이 존재하지만, 장점이 마찬가지로 존재한다. 따라서, 단점이 없는 장점을 사용함으로써, 이들 접근법의 각각에 대한 단점의 일부를 회피하는 신규한 소매 시스템이 제공될 수 있으면 유용할 것이다. 이들 상이한 소매 접근법의 각각으로부터의 적어도 일부 장점이 단일의 시스템으로 조합될 수 있으면 더욱 더 유용할 것이다.

[0006] 고객이 소매 점포를 방문함으로써 상품 또는 서비스를 구매하게 하는 방법은 다수의 장점을 갖는다. 고객은 이 방법에 익숙하고, 종종 이 방식의 쇼핑으로부터 즐거움을 얻는다. 고객은 상품 또는 서비스의 실제 샘플 및 이

들에 대한 정보를 면밀히 살필 수 있다. 이는 고객이 상품을 직접 보고 만져볼 수 있으면 상품을 판매하는데 도움이 된다. 의류는 정확한 사이즈인지를 결정하기 위해 입어볼 수 있다. 반면에 인터넷을 통해 컴퓨터를 거쳐 이들 동일한 아이템을 구매하는 것은 단지 고객이 아이템의 사진 또는 설명을 보는 것만 허용하고, 단지 이들로부터, 고객은 종종 물리적 상품의 품질, 사이즈, 텍스처, 중량 또는 다른 속성에 대해 불확실하거나 또는 심지어 의심을 갖는다.

[0007] 다른 한편으로, 온라인 소매업의 장점은 고객이 종종 다수의 상이한 모델, 옵션 및 사이즈를 포함하는 훨씬 더 광범위한 제품에 액세스하는 것이 가능하다는 것이다. 구매가 가능한 제품은 단지 이미지로서 제공되며 때문에, 실제 상품은 이들이 구매되어 배송될 때까지 창고에 남아 있어, 시스템을 더 비용 효율적이게 한다. 반면에 가게에서 상품을 구매하는데 있어서, 점포의 크기는 고객이 구매에 관심이 있을 수도 있는 상품에 대한 모든 상이한 모델, 스타일 및 크기를 보유하기 위해 충분히 커야 한다. 이에 대한 실용적인 한계가 존재하고, 따라서 소매 점포는, 사용자가 단지 상당한 공간을 점유하지 않는 전자 표현만을 보기 때문에, 고객에게 제시되는 상품 또는 서비스에 대한 모든 가능한 변형이 이론적으로 제공될 수 있는 일반적으로 온라인 소매업에서 이용 가능할 것보다 적은 범위의 상품만을 비축한다.

[0008] 물리적 소매업에서, 점포의 임대료 및 충분한 판매원의 봉급과 같은 가게 주인이 지불해야 하는 경비가 존재하는데, 이는 구매를 위해 이용 가능한 상이한 상품의 수량을 증가시키고 상관한다. 이를 부가의 비용은 종종 필요하지 않고 또는 온라인 소매업에서는 훨씬 적다.

[0009] 소매 점포는 일반적으로 고객을 돋기 위해 이용 가능한 적어도 몇몇 판매 점원을 갖는다. 양호한 판매원은 설득을 사용하여 판매를 증가시킬 뿐만 아니라 고객에게 도움이 되는 지원을 제공할 수 있다. 온라인 소매업은 또한 일반적으로 마이크로폰 및 스피커를 사용하여, 또는 텍스트 메시징 또는 비디오 상호작용을 거쳐 판매원을 이용 가능하게 하지만, 이는 판매원이 고객과 직접 개인적으로 처리할 때 판매를 돋는 개인적인 접촉이 항상 결여되어 있다. 단지 온라인 소매업을 위해 가능한 구성인 원격 위치된 판매 점원은 상품을 취급하거나 또는 제품이 선택되고 구매 선택이 행해질 때 고객이 경험하는 것을 명확히 인지할 수 없고, 따라서 단점이 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0010] 이에 따라, 종래의 소매 접근법에 존재하는 단점의 임의의 하나 이상을 바람직하게 회피하거나 개선하고, 또는 이러한 접근법에 대한 다른 대안을 제공할 수 있는 해결책을 제공하는 것이 유용할 것이다.

과제의 해결 수단

[0011] 본 발명의 일 양태에 따르면, 판매의 완료를 지원하기 위해 고객과 소매상 사이에 상호작용을 제공하기 위한 소매 시스템에 있어서, 적어도 하나의 아이템에 대한 정보를 고객에게 표시하도록 배열된 고객 인터페이스, 통신 시스템을 거쳐 데이터베이스에 제공을 위해 고객으로부터 적어도 하나의 아이템의 잠재적인 판매에 관한 입력을 수신하도록 배열된 입력 모듈을 포함하고, 데이터베이스는 적어도 하나의 다른 사용자에 의해 뷰잉 가능한 소매상 인터페이스 상에 소매상과 연계된 적어도 하나의 다른 사용자에 고객으로부터의 입력을 제공하도록 배열되고, 적어도 하나의 다른 사용자는 판매의 완료를 지원하기 위해 입력을 리뷰하고 고객과 상호작용하기 위해 인터페이스를 이용하는 소매 시스템이 제공된다.

[0012] 고객 인터페이스는 인터랙티브 키오스크 및/또는 고객의 제어 하에 있는 원격 디바이스일 수 있다.

[0013] 고객과 적어도 하나의 다른 사용자의 상호작용은 고객에 의해 뷰잉되는 바와 같은 아이템의 판매 가격을 조작하는 것을 포함할 수 있다.

[0014] 고객과 적어도 하나의 다른 사용자의 상호작용은 판매를 완료하도록 고객을 유도하기 위해 고객에 적어도 하나의 인센티브를 통신하는 것을 포함할 수 있다.

[0015] 시스템은 고객으로부터 입력을 수신하도록 배열되고 고객 입력으로부터 유도된 분석 정보를 제공하도록 입력을 프로세싱하는 프로세싱 모듈을 포함할 수 있고, 분석 정보는 소매상 인터페이스 상에 제시된다.

[0016] 프로세싱 모듈은 적어도 하나의 아이템에 관련한 판매 정보를 검색하기 위해 데이터베이스에 또한 액세스할 수 있고, 프로세싱 모듈은 추가의 분석 정보를 제공하기 위해 판매 정보를 프로세싱하고, 추가의 분석 정보는 소매상 인터페이스 상에 제시된다.

- [0017] 추가의 분석 정보는 고객에 의해 선택된 적어도 하나의 아이템과 연계된 총 마진을 포함할 수 있다.
- [0018] 본 발명의 다른 양태에 따르면, 소매 점포 내의 고객에 시스템을 제공함으로써 다수의 제품을 판매하는 소매 점포를 위한 총 판매를 증가시키기 위한 소매 시스템에 있어서, 시스템은
- [0019] (a) 상기 다수의 제품의 적어도 일부의 샘플의 디스플레이와 밀접하게 연계하는 적어도 하나의 인터랙티브 키오스크를 포함하고,
 - [0020] (b) 상기 키오스크는 컴퓨터 시스템 상에 유지되는 데이터베이스와 통신하고, 데이터베이스는 상기 제품에 대한 정보를 포함하고,
- [0021] 상기 인터랙티브 키오스크는
- [0022] (a) 상기 제품 중 적어도 일부에 대한 소정의 정보를 고객에게 표시하도록 적용된 적어도 하나의 디스플레이 수단,
 - (b) 고객이 디스플레이를 조작하여 허용하여 고객이 제품 중 적어도 하나에 대해 (a)로부터의 정보를 뷰잉할 수 있게 하기 위해, 상기 고객으로부터 입력을 수락하기 위한 수단,
 - (c) 고객이 (b)에 대한 몇몇 입력을 제공하게 함으로써, 고객이 구매하기를 원하는 하나 이상의 제품을 고객이 선택하게 하기 위한 수단,
 - (d) 고객으로부터 제품에 대한 지불을 수락하기 위한 수단,
 - (e) 상기 고객의 식별 상세를 입력하기 위한 수단,
 - (f) 구매된 제품의 배송을 위한 배송 상세를 수락하기 위한 수단, 및
 - (g) 통신 시스템(인터넷과 같은)을 거쳐 데이터베이스와 키오스크를 접속하기 위한 수단을 갖고,
- [0029] 상기 데이터베이스는
- [0030] (a) 고객에 의해 행해진 구매의 상세를 기록하기 위한 수단 - 이들 상세들의 적어도 일부는 키오스크를 거쳐 고객에 의해 입력됨 -,
 - (b) 이와 같이 구매된 상품 또는 서비스의 공급자와 통신하고, 이들 상품 또는 서비스를 공급하도록 주문을 행하기 위한 수단,
 - (c) 구매의 재정적 상세를 기록하기 위한 수단, 및
 - (d) 일단 이들이 고객에게 공급되면 상품 또는 서비스를 공급하기 위한 공급자에 지불 가능한 금액을 지불하기 위한 수단, 및
 - (e) 일단 이들이 고객에게 공급되면 상품 또는 서비스를 소매하기 위한 소매상에 지불 가능한 금액을 지불하기 위한 수단을 갖고,
- [0035] 상기 제품의 샘플은 키오스크를 사용하여 표시 및 구매를 위해 이용가능한 동일한 제품의 적어도 일부에 관련하고, 표시는 키오스크를 사용하여 고객에게 즉시 액세스 가능한 소매 시스템이 제공된다.

도면의 간단한 설명

- [0036] 본 발명의 추가의 특징은 그 다수의 비한정적인 실시예의 이하의 설명에서 더 완전히 설명된다. 이 설명은 단지 본 발명을 예시하기 위해서만 포함된다. 이는 전술된 바와 같은 본 발명의 광범위한 요약, 개시 내용 또는 설명에 대한 한정으로서 이해되어서는 안된다. 설명은 첨부 도면을 참조할 것인데, 여기서 도 1은 본 발명에 따른 인터랙티브 키오스크의 일 버전을 도시하고 있는데, 여기서 도 1a는 키오스크의 정면도를 도시하고, 도 1b는 측면도를 도시하고, 도 1c는 다른 측면도를 도시한다.
- 도 2는 인터랙티브 키오스크의 다른 버전을 도시하고 있는데, 여기서 도 2a는 좌측으로부터 키오스크의 정면도를 도시하고, 도 2b는 우측으로부터 정면도를 도시하고, 도 2c는 키오스크의 다른 측면도를 도시한다.
- 도 3은 3개의 모듈을 포함하는 인터랙티브 키오스크의 또 다른 버전을 도시하고 있는데, 여기서 도 3a는 키오스크의 정면부를 도시하고, 도 3b는 도 3a의 키오스크 유닛의 단일의 모듈을 도시한다.

터치스크린 인터페이스를 위한 기능이 도 4 내지 도 16에 도시되어 있는데, 여기서
도 4는 고객에 의한 사용을 위한 홈 스크린 상에 나타나는 "네비게이션" 프레임의 예를 도시한다.
도 5는 "홈 스크린"의 예를 도시한다.
도 6a 및 도 6b는 상세가 표시되는 제품에 대해 그 위에 패플레이팅되기 전후에 "제품 리스팅" 스크린의 예를
도시한다.
도 7a 및 도 7b는 2개의 상이한 "제품" 스크린의 예를 도시한다.
도 8a 및 도 8b는 2개의 상이한 "도움말" 타입 스크린의 예를 도시한다.
도 9는 "부속품" 선택 스크린의 예를 도시한다.
도 10a 및 도 10b는 "장바구니" 팝업 스크린의 예의 2개의 뷰를 도시한다.
도 11a 및 도 11b는 "결제하기" 스크린의 예를 도시하고, 도 11b는 텍스트를 입력하기 위해 이용가능해지는 연
계된 온라인 키보드를 도시한다.
도 12는 "배송" 상세 스크린의 예를 도시한다.
도 13은 "발송" 상세 스크린의 예를 도시한다.
도 14는 "지불" 상세 스크린의 예를 도시한다.
도 15는 "지불 프로세싱" 스크린의 예를 도시한다.
도 16은 "지불 완료" 확인 스크린의 예를 도시한다.
도 17은 코어 제품 스크린의 그룹의 예를 도시한다.
도 17a는 "카테고리 할인 확인" 스크린의 예를 도시한다.
도 18 및 도 18a는 부속품 및 다른 할인된 제품에 대한 유사한 스크린을 각각 도시한다.
도 19는 "디스에이블링된 제품"의 리스트를 사용자에 허용하는 스크린을 도시하고 있다.
도 20은 소매점의 점원이 시스템에 로그인할 수 있도록 하는 로그인 스크린의 예를 도시하고 있다.
도 21은 점원이 고객에 의해 선택된 아이템을 리뷰할 수 있는 스크린을 도시하고 있다.
도 22는 점원이 이어서 할인을 추가하거나 아이템의 가격을 수정하여 새로운 최종 가격을 생성할 수 있는 스크
린을 도시하고 있다.
도 23은 "SmartBasket™"을 위한 인터페이스의 스크린샷을 도시하고 있다.
도 24는 반복 오피스 스크린을 도시하고 있다.
도 25는 공급자 경쟁 성과 보고를 도시하고 있다.
도 26a 내지 도 26p는 스마트폰 상에 사용을 위한 사용자(즉, 고객) 인터페이스를 도시하고 있다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0037] 이하의 설명에서, "사용자", "고객", "판매원" 및 "소매상"을 언급할 것이다. 전술된 용어들은 실시예의 명백
하고 이해 가능한 예를 제공하는 것을 목표로 하는 구어적 라벨을 독자에게 제공하는데 사용된다는 것이 이해될
수 있을 것이다. 그러나, 독자는 전술된 용어들로부터 임의의 "주석(gloss)"을 끌어내지 않고, 용어들은 단지
예시적인 목적으로만 제공된 것이며, 본 명세서에 설명되고 규정된 실시예 및/또는 더 넓은 발명의 범주를 한정
하거나 또는 다른 방식으로 변경하도록 사용되어서는 안된다는 것이 이해될 수 있을 것이다.

[0038] 광범위하게 말하면, 본 명세서에 설명된 실시예는 판매의 완료를 지원하기 위해 고객과 소매상 사이에 상호작용
을 제공하기 위한 소매 시스템을 제공한다. 시스템은 적어도 하나의 아이템에 대한 정보를 고객에게 표시하
도록 배열된 고객 인터페이스와, 통신 시스템을 거쳐 데이터베이스에 제공을 위해 고객으로부터 적어도 하나의 아
이템의 잠재적인 판매에 관한 입력을 수신하도록 배열된 입력 모듈을 포함한다. 데이터베이스는 적어도 하나의 다른
사용자에 의해 뷰잉 가능한 소매상 인터페이스 상에 소매상과 연계된 적어도 하나의 다른 사용자에 고객으

로부터의 입력을 제공하도록 배열되고, 여기서 적어도 하나의 다른 사용자는 판매의 완료를 지원하기 위해 입력을 리뷰하고 고객과 상호작용하기 위해 인터페이스를 이용한다.

[0039] 고객 인터페이스는 인터랙티브 키오스크 및/또는 고객의 제어 하에 있는 원격 디바이스일 수 있고, 고객과 적어도 하나의 다른 사용자의 상호작용은 고객에 의해 뷰잉되는 바와 같은 아이템의 판매 가격을 조작하는 것을 포함할 수 있다.

[0040] 고객과 적어도 하나의 다른 사용자의 상호작용은 판매를 완료하도록 고객을 유도하기 위해 고객에 적어도 하나의 인센티브를 통신하는 것을 포함할 수 있다.

[0041] 시스템은 고객으로부터 입력을 수신하도록 배열되고 고객 입력으로부터 유도된 분석 정보를 제공하도록 입력을 프로세싱하는 프로세싱 모듈을 포함할 수 있고, 분석 정보는 소매상 인터페이스 상에 제시된다.

[0042] 프로세싱 모듈은 적어도 하나의 아이템에 관련한 판매 정보를 검색하기 위해 데이터베이스에 또한 액세스할 수 있고, 프로세싱 모듈은 추가의 분석 정보를 제공하기 위해 판매 정보를 프로세싱하고, 추가의 분석 정보는 소매상 인터페이스 상에 제시된다. 추가의 분석 정보는 고객에 의해 선택된 적어도 하나의 아이템과 연계된 총 마진을 포함할 수 있다.

[0043] 이하에 더 상세히 설명되는 일 특정 실시예에서, 다수의 제품 중 적어도 일부의 샘플의 디스플레이와 밀접하게 연계하여 적어도 하나의 인터랙티브 키오스크를 포함하는 시스템을 소매 점포 내에서 고객에 제공함으로써, 다수의 제품을 판매하는 소매 점포를 위한 총 판매를 증가시키기 위한 소매 시스템이 제공되고, 상기 키오스크는 컴퓨터 시스템 상에 유지되는 데이터베이스와 통신하고, 데이터베이스는 상기 제품에 대한 정보를 포함한다.

[0044] 인터랙티브 키오스크는 상기 제품 중 적어도 일부에 대한 소정의 정보를 고객에게 표시하도록 적용된 적어도 하나의 디스플레이 수단, 고객이 디스플레이를 조작하게 허용하여 고객이 제품 중 적어도 하나에 대해 (a)로부터의 정보를 뷰잉할 수 있게 하기 위해, 상기 고객으로부터 입력을 수락하기 위한 수단, 고객이 (b)에 대한 몇몇 입력을 제공하게 함으로써, 고객이 구매하기를 원하는 하나 이상의 제품을 고객이 선택하게 하기 위한 수단, 고객으로부터 제품에 대한 지불을 수락하기 위한 수단, 상기 고객의 식별 상세를 입력하기 위한 수단, 구매된 제품의 배송을 위한 배송 상세를 수락하기 위한 수단, 및 통신 시스템(인터넷과 같은)을 거쳐 데이터베이스와 키오스크를 접속하기 위한 수단을 갖는다.

[0045] 데이터베이스는 고객에 의해 행해진 구매의 상세를 기록하기 위한 수단 - 이들 상세들의 적어도 일부는 키오스크를 거쳐 고객에 의해 입력됨 -, 이와 같이 구매된 상품 또는 서비스의 공급자와 통신하고, 이들 상품 또는 서비스를 공급하도록 주문을 행하기 위한 수단, 구매의 재정적 상세를 기록하기 위한 수단, 및 일단 이들이 고객에게 공급되면 상품 또는 서비스를 공급하기 위한 공급자에 지불 가능한 금액을 지불하기 위한 수단, 및 일단 이들이 고객에게 공급되면 상품 또는 서비스를 소매상에 지불 가능한 금액을 지불하기 위한 수단을 갖고, 상기 제품의 샘플은 키오스크를 사용하여 표시 및 구매를 위해 이용가능한 동일한 제품의 적어도 일부에 관련하고, 이 표시는 키오스크를 사용하여 고객에게 즉시 액세스 가능하다.

[0046] 이제, 실시예가 도면을 참조하여 더 상세히 설명될 것이다. 키오스크의 물리적 실시예의 다양한 예가 도 1a, 도 1b 및 도 1c, 도 2 및 도 3에 제공되어 있다. 도 1a, 도 1b 및 도 1c는 본 발명에 따른 키오스크의 예의 3개의 뷰를 도시하고 있다.

[0047] 키오스크(100)는 본 예에서 침대보(bed linen)인 상품의 다수의 샘플(102)을 표시하고 있다. 터치스크린(104)이 고객에 즉시 용이하게 이용가능하게 하는 위치에서 모듈의 벽들 중 하나 상에 장착되어 있다. 디스플레이 상의 제품을 위한 몇몇 브랜딩(branding) 및 광고(106)가 또한 바람직하게는 키오스크 상에 제공된다. 이 브랜딩은 물리적이고 제거 가능하게 고정될 수 있고, 또는 또한 또는 대신에 전자 디스플레이 상에 제공될 수 있다. 디스플레이는 바람직하게는 규칙적으로 용이하게 업데이트될 수 있어야 한다. 키오스크를 구성하는 모듈은 일반적으로 베이스부(108) 및 하나 이상의 수직벽(110)을 갖는다. 키오스크를 사용하기 위한 인스트럭션(112)이 또한 일반적으로 터치스크린 부근에 제공될 수 있다. 바람직하게는, 벽은 디스플레이 및 상품을 위한 선반을 지지하기 위해, 또한 터치스크린을 장착하기 위해 위치된다.

[0048] 바람직하게는, 벽은 터치스크린 디스플레이 및 데이터 입력 수단을 인터넷과 같은 통신 시스템에 접속하는 케이블 등을 은폐하기 위한 내부 캐비티를 가질 수 있다. 선반, 캐비넷, 행잉랙(hanging rack) 등과 같은, 표시되는 제품의 샘플을 위한 상이한 스타일 및 유형의 물리적 디스플레이 및 피팅이 제공될 수 있다. 이용가능한 물리적 공간은 키오스크 디스플레이의 크기에 대한 중요한 결정자이다. 이는 광범위한 상이한 키오스크, 및 키오스크를 구성하기 위한 모듈이 선택될 수 있게 한다. 대안적으로, 몇몇 키오스크는 개조되어 있는 현존하는 벽

고정구를 점유할 수 있다. 몇몇 상점은 특유의 패팅을 갖고, 키오스크는 이러한 패팅 내에 조화되거나 일체화되도록 설계될 수 있다.

[0049] 샘플은 보안 방식으로 수납될 수 있는 것이 또한 바람직하다. 이는 도난을 감소시키지만, 중요하게는 고객이 샘플을 제거하거나 이들을 주위로 이동할 수 없을 때, 디스플레이를 단정하고 매력적이게 유지하는 것을 또한 돋는다. 키오스크를 단정하게 유지하는 것은 판매 점원이 디스플레이를 계속 정돈하거나, 또는 제거된 아이템을 교체해야 할 필요성을 감소시킨다. 샘플은 제거 불가능한 랙에 이들을 고정하거나, 또는 캐비넷 내에 보관하거나, 또는 디스플레이 키오스크 자체에 제품의 일 부분을 부착함으로써 보안될 수도 있다. 그러나, 샘플은 제품을 보안하는 것이 이용되어야 하는 경우에 고객에 의한 면밀한 살핌을 위해 여전히 이용가능해야 한다.

[0050] 키오스크는 대안적으로 예를 들어, 제품, 또는 영화, 또는 광고의 뷰를 표시하기 위해, 하나 초과의 디스플레이 스크린을 가질 수 있다. 이러한 스크린을 사용하는 것은 신속하고 용이하게 업그레이드되거나 변경될 수 있는, 중앙 제어형 캠페인 또는 정보 표시가 제공되는 것을 허용한다. 키오스크는 음악을 재생하거나, 또는 제품에 대한 비디오 또는 광고로부터 사운드를 중계하기 위한 스피커를 포함할 수 있다. 스크린 상의 텍스트는 소프트웨어에 의해 자동으로 큰소리로 음성 안내될 수 있어, 수반된 언어를 보거나 또는 듣는데 어려움을 갖는 고객을 돋는다. 키오스크의 부분으로서 제공된 조명이 존재할 수도 있다. 키오스크는 적소에 단단히 고정하기 위한 수단을 가질 수 있고, 따라서 전복되거나 이동될 수 없다. 대안적으로, 키오스크 모듈은 상점 내의 상이한 위치로 주위로 이동되게 하기 위한, 바람직하게는 잠금 가능한 훨을 가질 수 있다.

[0051] 이상적으로, 사용된 디스플레이 스크린은 소매 강화된(retail hardened) 유닛이다. 연계된 케이블은 적소에 단단히 끼워져서 잠금된다. 이는 이를 케이블이 용이하게 또는 우발적으로 제거될 수 없는 것을 보장한다. 키오스크 유닛을 위한 전형적인 치수는 예를 들어 800×800 mm인 정사각형 베이스, 1500 mm의 높이일 수 있고, 분할기 벽은 대략 50 mm 두께일 수도 있다.

[0052] 도 2a, 도 2b 및 도 2c에 제공된 표현에서, 키오스크의 다른 버전이 도시되어 있다. 도 1a, 도 1b 및 도 1c의 일반적으로 정사각형 베이스 및 "T"형 벽 구성 대신에, 본 예에서 베이스는 직사각형이고, 벽은 지그재그 구성이다. 키오스크의 특징은 도 1a, 도 1b 및 도 1c와 동일한 방식으로 식별된다.

[0053] 이 구성은 고객이 터치스크린을 작동하거나 또는 시청함으로써 샘플이 용이하게 액세스 가능하게 하는 장점을 갖는다. 이 형상은 상점 내의 특정 위치에 또는 상이한 유닛 형상을 혼합함으로써 적합할 수 있는데, 이는 상점의 미관을 향상시킬 수 있다. 상이한 형상의 키오스크 유닛이 상이한 브랜드와 함께 사용될 수 있어, 고객에 대해 이를 브랜드를 구별하는 것을 지원한다. 도 2a, 도 2b 및 도 2c의 키오스크 유닛을 위한 전형적인 치수는 예를 들어, 900×500 mm의 직사각형 베이스, 1500 mm의 높이일 수 있고, 분할기 벽은 대략 50 mm 두께일 수 있다.

[0054] 다수의 모듈로서 키오스크를 제공하는 것이 또한 적당할 수 있다. 이를 모듈은 가능하게는 상점의 상이한 부분에 함께 또는 개별적으로 위치될 수 있다.

[0055] 도 3a, 도 3b 및 도 3c에서, 키오스크의 다른 변형예가 도시되어 있고, 키오스크(100)는 함께 링크되고 끼워진 3개의 개별 모듈(100a, 100b, 100c)로 구성된다. 소매상은 믹스 앤 매치(mix-and-match) 구성의 상이한 모듈을 이용할 수 있다. 예를 들어, 본 예에서 보트 부속품(boating accessories)인 제품이 업데이트될 때, 이후에 표시된 이전의 모듈과 더 구형 모델을 스왑될 수 있는 새로운 모델이 합체되어 있는 교체 모듈이 제공될 수 있다. 본 예에서, 샘플(102)은 디스플레이 키오스크 내에 고정된다.

[0056] 도 3a에 도시된 바와 같이, 키오스크를 사용하기 위한 인스트럭션이 키오스크의 벽 상에 포함되기보다는, 디스플레이 터치스크린(104) 상에 포함된다. 키오스크 모듈형 유닛을 위한 전형적인 치수는 예를 들어, 1000×600 mm인 직사각형 베이스, 1900 mm의 높이일 수 있고, 분할기 패널벽은 대략 100 mm 두께일 수 있는데, 이는 패널이 개방될 수 있게 하여, 제품이 적소에 고정되어 있는 내부로의 액세스를 제공한다. 일 모듈은 보트 제어 레버의 샘플이 부착되어, 고객이 이를 직접 플레이하게 하는 박스를 표시한다.

[0057] 디스플레이 터치스크린의 기능이 이제 더 상세히 설명된다. 이를 예는 스크린과 그 정보 표시 기능 및 그 데이터 입력 기능 사이에 인터랙티비티(interactivity)를 구현하는 단지 일 방식일 뿐이다. 다른 통상적으로 사용되는 대안이 또한 원하는 결과를 성취하도록 이용될 수 있다.

[0058] 도 4는 400에서, 터치스크린 디스플레이 상에 제공되는 네비게이션 프레임의 부분을 도시한다. 도 5를 참조하면, 502에서 도 4의 부분을 포함하는 터치스크린 디스플레이 상에 제공된 네비게이션 프레임의 예가 도시되어 있다(즉, 부분(502)은 도 4의 부분(400)에 동등함). 이는 바람직하게는 스크린 상의 특정 위치에 위치되어 있

다. 표시된 구성요소들은 이하의 표 1에 설명되어 있다.

[표 1]

범례	아이템	설명
2, 504	회전 배너	이미지를 통해 회전
404, 506	홈 아이콘	선택될 때 홈 스크린으로 복귀
406, 508	비디오 아이콘	선택될 때 비디오 아이콘 팝업을 열고 비디오 재생
408, 510	언어 아이콘	선택될 때 언어 팝업 열림(선택적)
410, 512	이메일 아이콘	선택될 때 이메일 팝업 열림(선택적)
412, 514	카테고리 서브네비게이션 메뉴	키오스크 상에서 이용가능한 모든 카테고리 표시함. 사용자가 상위 레벨 카테고리를 변경하게 하기 위한 부가의 메뉴 옵션이 사용됨
414, 516	장바구니	아이템의 총 개수 및 장바구니 내용물의 총 가격을 표시함. 선택될 때 장바구니 팝업 열림

[0060] [0061] 이 네비게이션 프레임은 사용자가 상이한 표시를 불러오게 할 수 있고, 회전 배너(402, 504)는 이용가능한 제품의 일련의 이미지를 표시한다. 스크린을 초기 설정으로 복귀시키기 위해 사용자에 의해 선택될 수 있는 "홈" 아이콘 버튼(404, 506)이 있다. 터치스크린에서의 선택은 고객이 단지 아이콘 상에 탭팅하는 것만을 수반할 것이다. 다르게는, 조이스틱, 개별 터치 패널, 마우스 등이 예를 들어 버튼을 선택하는데 사용될 수 있다. 다른 아이콘 또는 버튼이 제품에 대한 정보를 포함하는 비디오(406, 508)를 디스플레이 영역(402, 504)에 표시할 것이다. 바람직하지만 선택적인 특징으로서, 표시되는 텍스트를 다른 언어로 변경하는 "언어" 버튼(408, 510)이 존재할 수도 있지만, 이 옵션이 없으면 텍스트는 현지 언어, 본 예에서는 영어로 표시된다.

[0062] 다른 옵션은 고객이 이메일 계정으로부터 또는 이메일 계정에 정보를 수신하거나 또는 송신하는 것을 허용하는 "이메일" 버튼(410, 512)이고, 여기서 이메일 주소가 터치스크린 키보드를 사용하여 입력될 수 있다. 바람직한 접근법에서, 이 버튼은 고객이 메일링 리스트에 접속하는 것을 허용한다. 대안적으로, 트위터(Twitter), 페이스북(Facebook) 등으로의 다른 링크가 대신에 제공될 수도 있고, 또는 유사한 목적을 수행하기 위해 이들 사이의 선택이 허용될 수도 있다. "카테고리" 영역(412, 514)에는, 고객이 표시되고 있는 제품을 특정 서브카테고리로 필터링하는 것을 허용하여, 특정 아이템을 로케이팅하는 것을 지원하는 버튼이 제공될 수 있다. 또한, 디스플레이이는 온라인 소매업 소프트웨어 시스템(414, 516)과 함께 이용된 공지의 개념인 "장바구니"로의 액세스를 이상적으로 제공한다.

[0063] 도 5에는, 홈 스크린의 예가 도시되어 있다. 홈 스크린의 구성요소가 이하의 표 2에 더 상세히 설명되어 있다.

[표 2]

범례	아이템	설명
518	카테고리 이미지	선택될 때 제품 리스트 페이지 또는 다음 그룹화 레벨 페이지로 진행함
520	카테고리 제품 지시기	카테고리에서 이용가능한 제품의 총 개수를 표시함
522	카테고리 명칭	카테고리 명칭을 표시함
524	카테고리 설명	카테고리 설명을 표시함

[0065] [0066] 스크린의 이 부분은 제품의 각각의 카테고리(518)에 대한 아이콘을 표시하고 있다. 아이콘이 선택될 때, 디스플레이이는 그 카테고리를 위한 제품 리스트, 또는 서브카테고리 리스트를 표시하도록 변경된다. 이상적으로, 각각의 카테고리를 위해 이용가능한, 가능한 제품의 수(520)가 각각의 카테고리 아이콘에 인접하여 지시된다. 아이콘 아래에는, 카테고리의 명칭(522) 및 설명(524)이 표시될 수도 있다.

[0067] 도 6a 및 도 6b에는, "제품 리스트" 스크린(600)의 예가 도시되어 있다. 스크린(600)의 구성요소가 이하의 표 3에 설명되어 있다. 이 스크린은 선택된 카테고리에서 구매되도록 이용가능한 모든 제품의 리스트를 표시하고 있다.

[표 3]

범례	아이템	설명
602	제품 이미지	선택될 때 제품 스크린으로 진행
604	제품명	제품의 명칭
606	비세일 제품 가격	세일중이 아닌 제품의 가격 및 표시
608	세일 제품 가격	세일중인 제품의 가격 및 표시
610	제품 오버레이	임의의 부가의 제품 정보를 사용자에게 전달함

[0069] [0070] 각각의 제품의 이미지(602), 뿐만 아니라 각각의 제품에 대한 그 명칭(604), 및 가격(606)이 표시되어 있다. 정상 가격이 표시되지만, 바람직하게는 할인시의 제품에 대한 임의의 조정된 가격(608)이 예를 들어, 특색있는 컬러를 사용하고, 이상적으로는 원래 가격(606)이 '삭제선'으로 표시된 금액을 갖고 마찬가지로 표시되는 것과 같이, 특정 방식으로 지시될 수 있다. "오버레이" 심벌 아이콘이 또한 표시될 수 있어(610) 특정 중요성의 제품에 대한 임의의 부가의 정보를 지시한다.

[0071] [0072] 도 7a 및 도 7b에는, "제품" 스크린(700)의 예가 도시되어 있다. 구성요소들은 이하의 표 4에 설명되어 있다. 이 스크린은 고객에 의해 선택되어 있는 구매되도록 이용가능한 각각의 제품의 상세를 표시하고 있다. 이는 결제하기 프로세스 전에 사용자에게 표시된 최종 스크린일 것이다. 그 일반적인 목적은 사용자가 이들의 특정 제품에 대해 알기를 원할 수 있는 모든 것을 제공하는 것이다. 사이즈, 컬러, 스타일, 모델 등과 같은 옵션이 여기에 표시된다.

[표 4]

범례	아이템	설명
702	제품 이미지	큰 제품 디플트 이미지
704	제품명	제품의 명칭
706	브랜드명	제품 브랜드의 명칭
708	가격	수량에 기초하는 가격(바람직하게는, 도매 가격이 또한 이용가능하고, 따라서 주문당 도매 비용이 또한 계산되고 저장될 수 있음)
710	수량	장바구니에 추가되도록 선택된 제품의 개수
712	수량 추가/제거	+ 선택될 때 수량에 1 추가, - 선택될 때 수량으로부터 1 차감
714	컬러 선택기	제품에 대해 이용가능한 컬러 표시 선택될 때 · 강조된 컬러 변경 · 그 컬러에 대해 적용가능한 제품 속성, 즉 제품 이미지, 속성 로딩
716	이미지 선택기	제품에 대해 이용가능한 속성 리스트 표시 선택될 때 · 강조된 이미지 변경 · 메인 이미지 영역 변경
718	사이즈 선택기	제품에 대해 이용가능한 속성 리스트 표시 선택될 때 · 사용자 제품 선택에 대한 정보 저장
720	부속품 추가 버튼	선택될 때 부속품 팝업 열림
722	제품 설명	제품의 설명 표시
724	사이징 도움말 버튼	선택될 때 사이즈 정보 팝업 열림
726	고객센터 버튼	선택될 때 이메일 팝업 열림
728	뒤로가기 버튼	선택될 때 키오스크 상에 있었던 이전의 스크린으로 복귀
730	장바구니에 추가 버튼	선택될 때 제품을 장바구니에 추가
732	제품 오버레이	임의의 부가의 제품 정보를 사용자에게 전달

[0073] [0074] 제품 스크린에는, 대표적인 제품 이미지(702)가 그 명칭(704) 및 브랜드(706)와 함께 표시된다. 소매 가격(708)이 표시된다. 제품(710)의 수량을 표시하기 위한 필드가 표시된 수량을 증가 또는 감소시키기 위한 콘트롤(712)과 함께 표시된다. 수량은 예를 들어 1로 디플트되어 있을 수 있다. 컬러를 선택하기 위한 콘트롤(714)이 제품에 대해 적절하면 표시될 수 있다. 모든 이들 콘트롤은 다른 변형예를 표시하는데 사용될 수도 있다. 이용가능한 일련의 이미지가 존재하면, 고객이 메인 이미지(702)에 대한 제품의 다른 뷰를 스왑하게 하는 썹네일이 제공될 수 있다(716). 사이즈를 선택하기 위한 콘트롤(718)이 제품에 대해 적절하면 표시될 수 있고,

또는 이는 다른 속성을 위해 사용될 수도 있다. 바람직하게는, 제품이 부속품과 함께 판매될 수 있으면, 이를 선택하기 위한 콘트롤(720)이 제공될 수 있는데, 이 콘트롤은 팝업 윈도우가 나타나게 할 수 있어, 이 부속품이 선택되게 할 수 있다. 제품 설명이 표시된다(722).

[0075] 고객을 지원하기 위한 다양한 기능이 또한 제공될 수 있다. 이들은 예를 들어 "사이징 도움말 버튼"(724) 또는 "고객 센터(Contact us)" 버튼(728)을 포함할 수 있다. "뒤로가기" 콘트롤(728)이 제공된다. "장바구니에 추가" 콘트롤(730)이 또한 제공된다. 또한, 제품 오버레이 콘트롤(732)이 제공되어 부가의 제품 정보로의 고객 액세스를 제공할 수 있다.

[0076] 도 8a 및 도 8b에는, 팝업 "도움말" 스크린(800)의 예가 도시되어 있다. 구성요소들은 이하의 표 5에 설명되어 있다. 이러한 스크린은 원래 스크린 상의 버튼을 클릭하거나 텁抨함으로써, 이 도움말 스크린이 호출되는 원래 스크린의 위에 "팝업"하거나 나타난다. 도 8a는 "고객센터" 스크린의 예이고, 여기서 키오스크가 관련되는 상품의 소스인 회사의 이미지(A)(일반적으로, 로고 또는 몇몇 광고를 포함함)가 표시된다. 일반적으로 그 주소 및 전화번호 상세를 표시하는 회사에 대한 상세가 또한 제공되고(B), 선택적으로 이는 회사의 웹사이트로의 접속을 추가로 허용하기 위한 링크, 또는 예를 들어 회사에 이메일을 송신하는 옵션을 고객에게 허용할 수 있는 이메일 링크를 또한 포함할 수 있다. 다르게는, 고객은 이를 상세를 자신의 스마트폰에 복사하여, 이를 자신이 회사에 전화하고, 문자 메시지를 보내거나 이메일을 송신하게 한다. 사용자가 팝업 윈도우를 닫고, 원래 스크린으로 복귀하는 것을 허용하는 콘트롤(C)이 이용가능하다.

[표 5]

별례	아이템	설명
802	"고객센터"(또는 "사이징") 이미지	사용자가 읽기하기 위한 고객센터 정보
804	"고객센터"(또는 "사이징") 설명	고객센터에 대한 정보
806	닫기 버튼	선택될 때 팝업 닫힘

[0078]

도 8b에는, 예를 들어 침대보 또는 의류 아이템을 위한 사이징의 도움말을 고객에게 제공하는 유사한 팝업 윈도우의 예가 도시되어 있다. 재차, 미터법, 영국식 도량형, 또는 다른 사이징 시스템으로 고객 변환 사이즈 등, 또는 가능하게는 시트에 대해, 이어서 킹, 퀸, 더블 및 싱글 사이즈 및 이들의 실제 측정치를 제공하는 이미지(802) 또는 표, 또는 텍스트 설명이 존재한다. 유사한 템플레이트가 시스템의 디자인을 지원하기 위해, 모든 도움말 팝업 윈도우를 위해 사용될 수 있다. 재차, 윈도우의 부분은 텍스트 설명을 제외하고(804), "닫기" 버튼 또는 콘트롤(806)이 사용자가 윈도우를 닫고 이전의 윈도우로 복귀하는 것을 허용하도록 제공된다.

[0080]

도 9에는, "부속품" 팝업 윈도우(900)의 예가 도시되어 있다. 메인 제품(902)에 대한 이미지가 존재하고, 메인 제품과 수반하도록 선택될 수 있는 모든 부속품의 더 작은 이미지 또는 챕네일(904)이 또한 제공된다. 각각의 유형의 부속품은 이상적으로 메인 질의로부터 로케이팅될 수 있는 그 고유의 제품일 수 있고, 따라서 이 기능은 고객이 구매를 위해 초기의 선택에 일치하는 부품을 발견하게 하도록 바로가기로서 동작할 수 있다. 본 예에서, "왼쪽 화살표"(906) 및 "오른쪽 화살표"(908) 콘트롤이 제공되어 부속품 이미지 아래에 또한 표시된 수량을 추가하거나 또는 감소함으로써, 사용자가 각각의 부속품에 대한 수량을 선택하게 한다. 이는 또한 소계(910)를 업데이트한다. 각각의 부속품(916)의 명칭이 그 이미지에 인접하여 제공된다. 소계(910)를 표시하는 필드가 바람직하게 제공되고, 사용자가 이들의 장바구니에 부속품을 추가하는 것을 허용하기 위한 콘트롤(912)이 또한 이용가능하다. 닫기 버튼(914)이 또한 제공된다. 이들 콘트롤의 요약이 이하의 표 6에 개시되어 있다.

[표 6]

범례	아이템	설명
902	메인 제품 이미지	메인 제품 이미지
904	부속품 이미지	부속품 이미지
906	원쪽 화살표	선택될 때 · 수량에 하나 추가 · 소계 증가
908	오른쪽 화살표	선택될 때 · 수량으로부터 하나 차감 · 소계 감소
910	소계	장바구니에 추가된 부속품의 소계 금액 표시
912	부속품 추가 버튼	선택될 때 사용자 장바구니에 부속품 선택 추가
914	닫기 버튼	선택될 때 부속품 팝업 닫음
916	부속품 명칭	부속품의 명칭

[0082]

도 10a 및 도 10b는 장바구니 팝업 윈도우(1000)의 2개의 뷰를 도시하고 있다. 제품 이미지(1002)가 고객이 구매하기로 결정한 각각의 아이템에 대해 표시된다. 이미지의 아래에는 제품(1004)의 명칭이 표시된다. 제품(1006)의 가격이 또한 바람직하게는 제품명 아래에 표시된다. 본 예에서, 윈도우의 저부에는, 선택된 아이템의 수(1008) 및 장바구니 내의 모든 아이템을 위한 총 가격(1010)의 요약이 표시된다. 장바구니를 조작하기 위한 다양한 컨트롤이 또한 제공된다. 예를 들어, 모든 선택된 아이템(1012)을 제거하는 버튼이 제공될 수 있어, 사용자가 시작하게 한다. "결제하기" 버튼(1014)이 제공되어, 장바구니가 준비될 때를 위해, 고객이 구매를 계속하게 한다. 고객이 아이템(1016)을 제거하게 하는 컨트롤이 또한 제공될 수 있다. 하나의 스크린 상에 나타날 수 있는 것보다 많은 선택된 아이템이 존재하면, 원쪽 화살표(1018) 및 오른쪽 화살표(1020) 버튼의 형태의, 고객이 다음 또는 이전 스크린으로 이동할 수 있게 하는 컨트롤이 표시된다. "닫기" 버튼(1022)이 팝업 윈도우를 닫을 것이다. 선택된 아이템의 각각에 대해, 몇몇 상세가 제공된다. 제품명 또는 브랜드(1024)가 적절하게는, 선택된 컬러 설명(1026) 및 사이즈 설명(1028)과 함께 표시된다. 소계(1032)가 수량을 고려함에 따라, 각각의 제품에 대해 선택된 수량이 또한 지시된다(1030). 관련된 부속품이 또한 주문되면, 이들의 상세(1034)는 메인 제품 아래에 표시되고, 이들의 가격이 소계(1032)에 포함된다. 도 10a는 초기에 고객에 제시된 뷰를 도시하고, 반면에 도 10b는 그 상세가 패플레이팅되어 있는 윈도우를 도시하고 있다.

[0084]

[표 7]

범례	아이템	설명
1002	제품 이미지	디폴트 제품 이미지
1004	제품명	제품의 명칭
1006	제품 가격	제품 가격
1008	장바구니 아이템	장바구니 내의 아이템의 총 개수
1010	장바구니 가격	장바구니 내의 모든 아이템의 총 가격
1012	장바구니 비우기	선택될 때 확인 알림 박스 열림
1014	결제하기 버튼	선택될 때 과금 단계 1 스크린 열림
1016	아이템 제거 버튼	선택될 때 확인 알림 박스 열림
1018	원쪽 화살표 버튼	장바구니 내의 제품을 통해 원쪽으로 이동
1020	오른쪽 화살표 버튼	장바구니 내의 제품을 통해 오른쪽으로 이동
1022	닫기 버튼	선택될 때 장바구니 팝업 닫음
1024	제품 브랜드	제품의 브랜드
1026	제품 컬러명	제품의 컬러명
1028	제품 사이즈명	제품의 사이즈명
1030	제품 수량	장바구니에 추가된 제품에 대한 아이템의 개수
1032	제품 총계	제품 비용의 총계(제품 가격 × 수량)
1034	부속품	선택된 부속품의 상세

[0085]

일단 고객이 구매를 승인하고, "결제하기" 컨트롤을 사용하면, 고객은 몇몇 식별 상세를 제공하도록 요구될 것이다. 이 기능성을 인에이블링하기 위한 스크린(1100)의 예가 도 11a 및 도 11b에 도시되어 있다. 컨트롤 및 특징의 요약이 이하의 표 8에 제공되어 있다. 결제하기 프로세스의 제 1 단계는 고객의 기본 상세를 수집하는 것이다. 이들은 바람직하게는 이름(1102) 및 성(1104)으로 분할되어 있는 고객의 성명을, 전화번호(1106) 및 이메일 주소(1108)와 함께 포함한다. 요구된 정보를 기입하도록 고객을 안내하기 위한 몇몇 인스트럭션이 바람직하게는 또한 제공된다(1110). 요청된 정보가 제공되어 있는지, 바람직하게는 올바른 유형의 정보가 이들 필

드의 각각에 입력되었는지에 대한 기본 검사가 수행된다. 예를 들어, 이메일 필드는 예를 들어, "@" 기호를 포함하는 적절하게 형식화된 이메일 주소를 가져야 한다. 정보가 누락되어 있는지 또는 예측된 올바른 유형의 정보가 아닌지를 플래그하기 위해 지시기(1110)가 제공된다.

[0087] 계다가, 사용자가 텍스트가 입력되어야 하는 필드를 선택할 때, 온스크린 키보드(1136)가 도 11b에 도시된 바와 같이 표시된다. 고객은 이들의 성명 등을 타이핑하기 위해, 키를 탭핑하거나 또는 다른 방식으로 선택할 수 있다. 대안적으로, 음성 인식 시스템이 이를 취급하기 위해 사용될 수 있다.

[0088] 버튼(1112)은 입력된 데이터를 유효화하고 이어서 쇼핑을 계속하기 위해 가능하게는 "홈 스크린"으로 재차 이동 함으로써, 고객이 쇼핑을 계속하게 한다. 고객이 장바구니(1114)를 볼 수 있게 하는 버튼이 또한 입력된 데이터를 유효화하고, 이어서 "장바구니" 팝업 윈도우를 연다. "뒤로가기"(1128) 버튼은 스크린을 유효화하고 이어서 이전의 페이지로 복귀한다. 마지막으로, "다음 단계" 버튼(1130)이 유효화하고 과금 프로세스에서 다음 단계로 이동한다.

[0089] 바람직하게는, 주문의 요약이 또한 제품명(1120), 제품 수량(1122), 제품 속성(1124) 및 제품 가격(1126)과 함께 표시된다. 총 비용(1132)이 지시된다.

[0090] [표 8]

범례	아이템	설명
1102	이름	사용자의 이름
1104	성	사용자의 성
1106	전화번호	사용자의 전화번호
1108	이메일 주소	사용자의 이메일 주소
1110	정보 텍스트	어느 정보가 필드 입력에 예측되는지를 사용자에게 통지
1112	에러 지시기	어느 필드가 유효화 통과되는지의 시각적 지시
1114	쇼핑 계속 버튼	선택될 때 · 현재 스크린의 유효화 강요 · 유효화가 성공하면 홈 스크린으로 진행
1116	장바구니 보기 버튼	선택될 때 · 현재 스크린의 유효화 강요 · 유효화가 성공하면 장바구니 팝업 열림
1118	접촉 상세 버튼	선택될 때 현재 스크린의 유효화 강요
1120	제품 명칭	구매되는 제품의 명칭
1122	제품 수량	구매되는 제품의 수량
1124	제품 속성	구매되는 제품의 속성
1126	제품 비용	구매되는 제품의 총 비용
1128	뒤로가기 버튼	선택될 때 · 현재 스크린의 유효화 강요 · 유효화가 성공하면 이전 페이지로 복귀
1130	다음 단계 버튼	선택될 때 · 현재 스크린의 유효화 강요 · 유효화가 성공하면 과금 프로세스의 다음 단계로 진행
1132	총 비용	발송을 포함하는 구매되는 주문의 총 비용
1134	가입	사용자 가입 인애이블링
1136	키보드	사용자 입력을 위한 원도우 키보드
1138	배송 주소	선택될 때 현재 스크린의 유효화 강요
1140	발송 방법	선택될 때 현재 스크린의 유효화 강요
1142	지불	선택될 때 현재 스크린의 유효화 강요

[0091]

[0092] 도 12에는, 고객의 주소 상세를 입력하기 위한 원도우(1200)의 예가 도시되어 있다. 재차, 고객이 이들의 주소를 추가하기 위해 팝업 키보드가 이용가능해진다. "국가"(1202) 필드와 같은 필드의 일부는 드롭다운 리스트를 제공하는데, 여기서 모든 가능한 국가가 표시되고, 사용자는 단지 올바른 것을 선택하기만 하면 된다. 입력될 정보의 아이템에 대한 몇몇 상세가 이하의 표 9에 제공되어 있다.

[0093] 고객은 이들의 국가(1202), 주(1204), 도시(1206) 및 스트리트 주소(1208)를 제공하도록 요청된다. 고객의 성명을 입력하기 위한 스크린과 같이, 스크린은 또한 요구된 필드가 기입되고, 입력된 텍스트의 유형이 유효한 것을 유효화한다. 에러 지시기(1212)는 필드가 누락되거나 또는 무효 정보를 포함하면 고객에게 알린다. 입력된 정보의 조합이 영역(1210)에 표시되고, 따라서 고객은 이들이 올바른 필드에 올바른 정보를 입력하였는지를 확인할 수 있다.

[0094]

고객의 상세는 이전의 구매로부터, 데이터베이스에 미리 기록되어 있을 수도 있다. 이를 지원하기 위한 옵션은 고객에게 고유 식별 번호를 제공하는 것이다. 바람직하게는, 오류를 감소시키기 위해 이를 사용할 때, 비밀 패스워드가 요구될 것이다. 식별 번호의 상세는 고객에 이메일 발송될 수 있고, 또는 인쇄된 영수증이 제공될 수 있다. 대안적으로, 신용카드 또는 다른 지불 방법이 고객 상세의 디폴트 세트를 트리거링하는데 사용될 수 있고, 또는 다르게는 고객의 전화번호 또는 성명 또는 이들의 조합이 사용될 수 있다. 그러나, 고객이 이들의 사용자 상세를 계속 추적하게 하기 위한 요구를 최소화하기 위해, 키오스크의 각각의 사용에 의해 이들의 아이덴티티 및 주소 상세에 고객 키를 갖는 것이 바람직할 수 있다.

[0095]

[표 9]

범례	아이템	설명
1202	국가	국가 드롭다운
1204	주/지방/지역	주/지방/지역 드롭다운
1206	도시	사용자의 도시
1208	우편번호	사용자의 우편번호
1210	스트리트 주소	사용자의 스트리트 주소
1212	예러 지시기	어느 필드가 유효화 통과되는지의 시각적 지시
		선택될 때
1214	쇼핑 계속 버튼	<ul style="list-style-type: none"> · 현재 스크린의 유효화 강요 · 유효화가 성공하면 홈 스크린으로 진행
		선택될 때
1216	장바구니 보기 버튼	<ul style="list-style-type: none"> · 현재 스크린의 유효화 강요 · 유효화가 성공하면 장바구니 팝업 열림
1218	접촉 상세 버튼	선택될 때 현재 스크린의 유효화 강요
1220	제품 명칭	구매되는 제품의 명칭
1222	제품 수량	구매되는 제품의 수량
1224	제품 속성	구매되는 제품의 속성
1226	제품 비용	구매되는 제품의 총 비용
		선택될 때
1228	뒤로가기 버튼	<ul style="list-style-type: none"> · 현재 스크린의 유효화 강요 · 유효화가 성공하면 이전 페이지로 복귀
		선택될 때
1230	다음 단계 버튼	<ul style="list-style-type: none"> · 현재 스크린의 유효화 강요 · 유효화가 성공하면 과금 프로세스의 다음 단계로 진행
1232	총 비용	발송을 포함하는 구매되는 주문의 총 비용
1234	배송 주소	선택될 때 현재 스크린의 유효화 강요
1236	발송 방법	선택될 때 현재 스크린의 유효화 강요
1238	지불	선택될 때 현재 스크린의 유효화 강요

[0096]

고객은 이들이 어떻게 상품이 자신에게 배송되기를 원하는지를 기록하기 위해 이동하도록 "다음 단계" 버튼(1230)을 사용할 것이다. 발송 방법을 선택하기 위한 이 기능성을 위한 스크린(1300)의 예가 도 13에 도시되어 있다. 이전의 스크린에서와 같이, 사용자가 지시된 필드 중 임의의 것에 텍스트를 입력하기를 원할 때 팝업 키보드가 이용 가능하다. 바람직한 필드가 이하의 표 10에 개략 설명되어 있다.

[0098]

이 원도우를 사용하여, 고객은 구매된 제품이 이들에게 발송되게 하기 위해, 이들이 사용하기를 원하는 발송 방법을 선택할 것이다. 잠재적인 선택들 사이의 선택(1302)을 허용하기 위한 콘트롤이 제공된다. 각각의 방법의 비용은 추정된 도착 시간과 같은 수반된 장점 및 단점의 설명과 함께 단축 명칭(1306)을 갖고 표시된다(1304). 제품이 이들의 현관으로 배송될 때 고객이 추가의 인스트럭션을 제공하게 하기 위해 메시지를 허용하는 필드가 또한 이용 가능하다(1310). 옵션들 중 하나는 고객이 이들이 있는 상점으로부터 본인이 직접 아이템의 일부 또는 모두를 수집하게 하는 것일 수 있고, 이 옵션이 이용 가능해지면, 상품이 재고에 있다는 지시기가 제공될 수 있고, 또는 다르게는 판매원이 이를 승인하게 하는 방법이 제공될 수 있다.

[표 10]

범례	아이템	설명
1302	발송 방법 선택기	사용자 배송 방법 선택 선택될 때 · 주문 금액에 추가된 발송의 비용
1304	발송 비용	발송 방법의 비용
1306	발송명	발송 방법의 명칭
1308	발송 설명	발송 방법의 설명
1310	발송 메시지	임의의 발송 인스트럭션을 갖는 사용자 메시지
1312	쇼핑 계속 버튼	선택될 때 · 현재 스크린의 유효화 강요 · 유효화가 성공하면 훔 스크린으로 진행
1314	장바구니 보기 버튼	선택될 때 · 현재 스크린의 유효화 강요 · 유효화가 성공하면 장바구니 팝업 열림
1316	접속 상세 버튼	선택될 때 현재 스크린의 유효화 강요
1318	제품 명칭	구매되는 제품의 명칭
1320	제품 수량	구매되는 제품의 수량
1322	제품 속성	구매되는 제품의 속성
1324	제품 비용	구매되는 제품의 총 비용
1326	뒤로가기 버튼	선택될 때 · 현재 스크린의 유효화 강요 · 유효화가 성공하면 이전 페이지로 복귀
1328	다음 단계 버튼	선택될 때 · 현재 스크린의 유효화 강요 · 유효화가 성공하면 과금 프로세스의 다음 단계로 진행
1330	총 비용	발송을 포함하는 구매되는 주문의 총 비용
1332	배송 주소	선택될 때 현재 스크린의 유효화 강요
1334	발송 방법	선택될 때 현재 스크린의 유효화 강요
1336	지불	선택될 때 현재 스크린의 유효화 강요

[0100] [0101] 고객은 다음 단계로 이동하고, 여기서 지불 방법이 선택된다. 지불 방법을 규정하기 위한 윈도우의 예가 스크린(1400)에서 도 14에 도시되어 있다. 이를 위해 이용될 수 있는 필드의 상세가 이하의 표 11에 제공되어 있다. 구매되는 상품에 대한 총 금액이 표시되고(1430), 지불을 행하기 위한 다양한 옵션이 또한 제공되어(1402), 고객이 이들 중에서 선택할 수 있게 된다. 이들은 신용카드를 선택하는 옵션을 포함할 수 있고, 다양한 신용카드를 위한 아이콘이 이들 사이에서 선택하도록 표시될 것이다. 대안적으로, 옵션은 현금으로 구매하는 것을 포함할 수 있는데, 이는 고객이 금전등록기로 가져가게 하는 상품권을 제공하고 인쇄할 수 있다. 통상적으로 사용되는 지불 방법 중 임의의 것이 이 스크린 내에 구체화될 수 있다.

[표 11]

범례	아이템	설명
1402	지불 방법 선택기	사용자가 특정 지불 방법을 선택하게 하기 위해 사용됨
1404	쇼핑 계속 버튼	선택될 때 · 현재 스크린의 유효화 강요 · 유효화가 성공하면 훔 스크린으로 진행
1406	장바구니 보기 버튼	선택될 때 · 현재 스크린의 유효화 강요 · 유효화가 성공하면 장바구니 팝업 열림
1408	접촉 상세 버튼	선택될 때 현재 스크린의 유효화 강요
1410	제품 명칭	구매되는 제품의 명칭
1412	제품 수량	구매되는 제품의 수량
1414	제품 속성	구매되는 제품의 속성
1416	제품 비용	구매되는 제품의 총 비용
1418	뒤로가기 버튼	선택될 때 · 현재 스크린의 유효화 강요 · 유효화가 성공하면 이전 페이지로 복귀
1420	다음 단계 버튼	선택될 때 · 현재 스크린의 유효화 강요 · 유효화가 성공하면 과금 단계 5 스크린으로 진행
1422	총 비용	발송을 포함하는 구매되는 주문의 총 비용
1424	배송 주소	선택될 때 현재 스크린의 유효화 강요
1426	발송 방법	선택될 때 현재 스크린의 유효화 강요
1428	지불	선택될 때 현재 스크린의 유효화 강요
1430	총 금액	발송을 포함하는 구매되는 주문의 총 비용. 총 비용과 동일해야 함

[0103]

[0104]

고객은 이어서 다음의 제 9 단계로 이동하고, 여기서 지불이 프로세싱된다. 도 15의 이 스크린(1500)에서 이용될 수 있는 필드의 예가 표 12에서 이하에 개시된다. 일반적으로, 선택된 지불 방법이 강조되고(1502), 프로세스 바바(1504)가 발생하는 프로세싱 시간을 그래픽으로 지시할 것이다. 수반된 총 금액이 또한 표시될 것이다(1506). 지불이 거부되면, 예를 들어 신용카드 검사가 고객에 의해 생성된 추가의 비용을 허용하지 않으면, 아래 메시지가 나타날 것이다.

[0105]

[표 12]

범례	아이템	설명
1502	지불 방법 이미지	사용자에 의해 선택된 지불 방법의 이미지
1504	지불 경과 바바	트랜잭션의 경과를 시각적으로 표시
1506	총 금액	발송을 포함하는 처리되는 주문의 총 비용

[0106]

[0107]

마지막으로, 지불 결과를 지시하는 윈도우가 고객에 표시될 것이고, 이러한 것의 예(1600)가 도 16에 제공된다. 스크린에 포함될 수 있는 필드의 요약을 표 13에 나타낸다. 트랜잭션이 성공적이었다는 통지(A)가 지시된다. 트랜잭션이 발생된 상점의 명칭이 표시되고(B), 클라이언트는 이전에 제공된 이메일 어드레스를 사용하여, 이를 통해 제공될 추가의 쇼핑 정보에 대한 메일링 리스트에 자체로 추가되도록 권유될 수 있다(C). 사용자는 "종료" 버튼을 클릭하여 홈 스크린으로 복귀한다. 원한다면, 영수증이 인쇄될 수 있고, 또는 다르게는 사본이 이전에 제공된 주소에서 클라이언트에 이메일 발송될 수 있다.

[0108]

[표 13]

범례	아이템	설명
1602	이메일 주소	연락처 상세에 입력된 사용자의 이메일 주소
1604	저장 성명	구매되는 사용자의 저장 성명
1606	가입	사용자 가입 인에이블링
1608	종료 버튼	클릭될 때 훔 스크린으로 진행 · 사용자가 가입을 위해 예를 선택하면, 가입 프로세스 개시
1610	주문 완료	
1612	총 금액	발송을 포함하는 처리되는 주문의 총 비용

[0109]

도시된 예는 단지 인터랙티브 키오스크 및 연계된 소프트웨어의 일 변형예일뿐이다. 다른 변형예가 동등하게

사용될 수 있다.

[0111] 설명된 바와 같이, 언어 번역 모듈이 본 발명의 바람직한 실시예이다. 또한, 시각 또는 청각 장애를 갖는 고객을 위한 서비스가 이루어질 수 있다. 이는 스크린 상에 표시된 상세의 크기를 확장하기 위한 버튼을 수반할 수 있다. 이어폰 잭이 원한다면, 임의의 음성 안내된 정보 또는 광고가 더 큰소리로 재생되게 하기 위해, 음량 콘트롤과 함께 고객이 이어폰에 접속하는 것을 가능하게 하기 위한 스크린과 함께 제공될 수 있다. 청각 보조기의 통합을 허용하기 위한 기능이 또한 가능하다. 이 기능을 인에이블링하기 위한 현존하는 소프트웨어를 사용하여 각각의 스크린 상에 표시된 텍스트를 사용자에게 음성 안내하기 위한 시설이 또한 옵션이다.

[0112] 다른 바람직한 옵션으로서, 시스템은 디스플레이를 사용하여 고객에 튜토리얼을 제공할 수 있다. 이 튜토리얼은 키오스크의 기능을 설명하는 비디오일 수 있고, 또는 다르게는 각각의 윈도우 또는 기능을 설명하는 개별적인 짧은 비디오가 재생될 수 있다. 이를 튜토리얼은 윈도우 상의 "도움말" 콘트롤을 사용하여, 또는 개별 버튼 및 시스템을 거쳐 트리거링될 수 있다.

[0113] 다른 바람직한 옵션은 키오스크가 관련하는 제품에 대한 튜토리얼 또는 해설식 광고를 디스플레이를 거쳐 제공하는 것이다. 예를 들어, 요리 도구가 구매될 때, 쇼핑 프로세스의 종료시에, 단지 몇몇 예로서 고객에게 어떻게 사용하는지, 또는 청소하는지, 또는 관리하는지를 교육하기 위해 짧은 실연(demonstration)이 제공될 수 있다. 제품에 대한 일반적인 튜토리얼 또는 광고가 또한 고객에 표시될 수 있다.

[0114] 또 다른 바람직한 옵션으로서, 상점 점원에 지시된 디스플레이 상에 제공된 튜토리얼이 존재할 수 있다. 이를 유형의 튜토리얼은 은폐된 콘트롤, 또는 보안 인에이블링된 콘트롤의 사용을 수반할 수 있다. 대안적으로, 이를 튜토리얼은 각각의 가게 점원이 이들의 성명 및 상세를 입력할 때 이용가능해질 수 있다. 또는 다르게는, 이를 튜토리얼은 키오스크를 포함하는 상점 위치가 고객에 가까울 때에만 이용가능할 수 있다. 이를 튜토리얼의 목표는 키오스크 내의 디스플레이 상에서 제품에 대해 판매원을 훈련하는 것이다. 제품의 범위에 대한 또는 새로운 모델에 대한 정보가 판매원에게 제공될 수 있다. 판매 직원의 제품 지식을 업데이트하기 위한 목표는 인터랙티비티를 사용함으로써 향상될 수 있고, 따라서 예를 들어, 제품에 대한 다수의 선택 테스트가 이들의 지식을 테스트하기 위해 제공될 수 있다. 판매 직원이 이들의 아이덴티티 상세를 사용하여 데이터베이스에 그로 인하면, 테스트의 결과가 저장될 수 있고, 보너스 또는 상품이 예를 들어 최고로 학습한 직원에 수여될 수 있다.

[0115] 시스템의 제 3 특징은 데이터베이스로의 키오스크 내에 이용된 인터페이스의 접속이다. 제품에 대한 스크린 상에 표시된 모든 정보는 전술된 바와 같이, 데이터베이스에 보유된다. 데이터베이스는 각각의 키오스크를 위한 개별 컴퓨터에 로컬하게 유지될 수 있다. 그러나, 가장 바람직하게는, 데이터베이스는 중앙에 위치되고, 키오스크는 인터넷을 통한 것과 같이, 통신 라인을 거쳐 데이터베이스에 링크된다. 고객으로부터 캡처된 데이터는 또한 데이터베이스에 추가되고 보유된다.

[0116] 임의의 적합한 데이터베이스가 이를 관리하고 유지하기 위해 소프트웨어와 함께 이용될 수 있다. 데이터의 액세스, 보안, 업데이트 또는 추가 또는 삭제가 종래의 수단을 사용하여 생성된 소프트웨어 프로그램에 의해 관리된다. 각각의 개별 데이터베이스는 바람직하게는 동일한 아키텍처를 이용할 것이지만, 소정 유형의 제품은 기본 시스템에 적용되지 않을 수 있는 가외의 또는 특정 특징을 보증할 수 있는데, 이 경우에 약간 상이한 아키텍처의 변형예가 유지될 수 있다.

[0117] 각각의 키오스크 브랜드 소유자 및 소매상을 위한 중앙집중형 데이터베이스가 바람직하다. 그러나, 보안 등에 주의가 집중되면, 상이한 브랜드 및 소매상으로부터의 데이터를 조합하는 것이 사용될 수 있다. 그러나, 공동 키오스크의 제품을 위한 특정 브랜드 소유자의 데이터를 보유하는 개별 데이터베이스를 제공하는 것이 적절하다.

[0118] 중앙집중형 데이터베이스 시스템은 본 발명을 위한 키오스크에 표시되는 제품의 카탈로그의 용이하고 신속한 업데이트를 허용한다. 데이터베이스는 바람직하게는 또한 각각의 키오스크에 공급된 샘플, 및 사이니지(signage) 및 사용된 광고를 마찬가지로 관리한다. 상표 소유자가 이들의 제품의 카탈로그를 원하면, 새로운 모델을 추가하고, 또는 하나의 계절 상품을 다른 상품으로 교체함으로써, 이는 데이터베이스에 유지된 정보를 사용하여 롤 아웃될 수 있다. 새로운 샘플 및 사이니지는 각각의 위치에 데이터베이스 내의 정보를 사용하여 주문되고, 카탈로그되고, 발송될 수 있고, 일단 각각의 위치에서 판매원이 터치스크린을 사용하여 이들이 고객을 위한 디스플레이 상에 표시되면, 제품의 카탈로그가 즉시 스위칭될 수 있다. 판매 직원을 위한 튜토리얼 기능이 또한 예를 들어 어떻게 새로운 샘플, 및 사이니지를 업데이트하여 배열하는지를 판매 직원에게 표시하도록 이용될 수

있다.

[0119] 데이터베이스는 또한 고객이 입력한 상세를 유지한다. 공급자, 소매상 및 발송자에게 지불의 분배를 취급할 뿐만 아니라, 통상의 과금 절차를 사용하여, 이 데이터의 소스는 판매 노력을 지원하기 위해 이용될 수 있다.

[0120] 중앙집중형 데이터베이스는 또한 키오스크를 카테고리로 그룹화하고, 지정된 기준에 부합하는 이를 그룹을 위한 제품을 위한 가격을 변경하는데 사용될 수 있다. 예를 들어, 보트 공급물을 판매하는 키오스크는 키오스크의 장소에서의 날씨가 춥고 비가 많이 올 때 이들의 가격을 할인할 수 있다.

[0121] 본 발명을 위한 키오스크 시스템은 특히 이를 제품을 판매하는 상점 내의 거의 구매되지 않는 아이템을 재고비 축하기 위해 소매 활동영역에서 사용될 수 있다. 예를 들어, 주류 상점은 인기있는 브랜드의 와인 및 맥주를 판매할 것이다. 키오스크는 진귀한 고가의 와인을 보유하는 창고에 링크되어 제공될 수 있다. 이러한 와인은 이들의 수요가 낮고, 와인은 올바른 환경 조건에서 유지되지 않으면 뭉쓰게될 수 있기 때문에, 상점 주인이 재고비축하기에는 비경제적이다. 이를 진귀한 고가의 와인을 구매하기를 원하는 진귀한 고객은 그로부터 와인이 각각의 고객에게 배달될 수 있는 창고에 링크된 키오스크로부터 이와 같이 행할 수 있다. 수신된 지불의 부분은 소매상에 제공되고, 이어서 이들의 위치에 키오스크를 제공함으로써 이익이 얻어지게 한다.

[0122] 대안적으로, 키오스크 시스템을 위한 다른 바람직한 사용은 좁은 범위의 상품을 판매하는 상점에서 구매를 위해 이용가능한 상품, 상점 주인이 재고비축을 원하지 않지만, 이들의 고객이 그 상점으로부터 얻은 메인 제품과 함께 구매하기를 원할 수도 있는 다른 링크된 상품으로 확장된다. 예를 들어, 침실 가구 상점에서 키오스크를 거쳐 침대보를 제공하는 것은 이와 같이 작용할 것이다. 재차, 각각의 키오스크 구매로부터의 몇몇 금액은 상점 소유자에 피드백될 수 있다.

[0123] 다른 실시예에서, 소매상은 아이템 또는 아이템의 그룹에 대해 할인을 용이하게 제공하는 것이 가능하다. 더 상세하게는, 소매상은 제품 또는 제품의 그룹이 판매될 수 있도록 판매 종료를 지원하고, 카테고리 및 모든 하위의 서브카테고리에 대해 퍼센트를 지정함으로써 할인을 설정하고, 카테고리 및 모든 하위의 서브카테고리에 대한 부속품에 대해 지정된 퍼센트만큼 할인을 설정하고, 코어 제품 및/또는 부속품에 대해 퍼센트 또는 달러 금액만큼 사용자 아이템 레벨에서 할인을 설정하고, 코어 제품 또는 부속품을 위한 새로운 추천된 소매 제품 금액을 설정하고, 제품 또는 카테고리를 표시하거나 숨기고, 허용된 검색을 제한하기 위해 필터를 설정하는 능력을 갖는다.

[0124] 도 17을 참조하면, 하나 이상의 제품에 동시에 할인을 할당하는 것이 가능한 코어 제품의 그룹을 표시하는 예시적인 스크린(1700)이 도시되어 있다. 도 17a에는, 사용자가 제품의 카테고리에 균일한 10% 할인을 적용하고 있고 시스템이 그룹 할인이 카테고리 내의 모든 제품에 적용되어야 하는지를 확인을 위해 질의하는 확인 스크린의 예시적인 스크린(1702)이 도시되어 있다.

[0125] 유사하게, 도 18 및 도 18a에는, 부속품을 위한 그리고 다른 할인된 제품을 위한 유사한 스크린(1800, 1802)의 예가 각각 도시되어 있다.

[0126] 도 19를 참조하면, "디스에이블링된" 제품의 리스트를 사용자에게 허용하는 스크린(1900)의 예가 도시되어 있다. 이들은 시스템의 최종 사용자에게 가시화되지 않는 제품이다.

[0127] 이제, 도 20을 참조하면, 사용자가 추가의 할인을 받기 위해 점원과 상호작용하는 것을 허용하는 시스템 스크린(2000)의 예가 도시되어 있다. 이 시스템은 소매 환경에서, 소매 상점이 물리적 판매원과의 소정 형태의 상호 작용을 보안하여, 이에 의해 고객과 더 많은 관계를 생성하려고 시도하는 특정 사용을 제공한다. 달리 말하면, 시스템은 판매원 및 사용자/고객의 모두가 상호작용하게 하는 듀얼 인터페이스를 제공한다.

[0128] 도 20을 참조하면, 소매 상점의 점원이 시스템에 로그인할 수 있는 로그인 스크린(2000)의 예가 도시되어 있다.

[0129] 도 21에는, 점원이 고객에 의해 선택되어 있는 아이템을 리뷰할 수 있는 예시적인 스크린(2100)이 도시되어 있다.

[0130] 도 22에는, 점원이 이어서 할인을 추가하거나 또는 아이템의 가격을 수정하여 새로운 최종 가격을 생성할 수 있는 예시적인 스크린(2200)이 도시되어 있다.

[0131] 이제, 도 23을 참조하면, 판매원(즉, 소매상의 점원)이 미완료된 라이브 쇼핑 바스켓의 다양한 양태를 뷰잉하도록 허용하는 "SmartBasket™"을 위한 인터페이스의 예시적인 스크린(2300)이 도시되어 있다. 본 명세서에 있어서, 용어 "SmartBasket"은 본 명세서에 설명된 실시예에 대한 기술자로서 이용된다. 이 용어는 출원인에 의해

상표면으로서 이용되고, 명세서에 있어서 용어의 사용은 유사한 기능성을 합체하는 시스템, 방법 등의 다른 유사한 실시예를 식별하기 위해 용어를 사용하기 위한 암시된 허가를 제공하는 것은 아니라는 것이 이해될 수 있을 것이다. 실시예에 있어서, 용어 "라이브"는 고객이 적어도 하나의 "아이템"(상품 및/또는 서비스를 표현함)을 라이브 쇼핑 바스켓 내에 배치함으로써 관심 구매 상품 및/또는 서비스를 표현하지만, 상품 및/또는 서비스에 대한 지불에 아직 동의하지 않거나 진행하지 않은 사실에 의해, 고객(또는 잠재적 고객)이 현재 구매를 행하는 것으로 고려하는 쇼핑 바스켓을 칭한다.

[0132] 일반적으로 영역(2302)에서 볼 수 있는 바와 같이, 소매상은 라이브 쇼핑 바스켓(미결 및/또는 잠재적인 주문을 표현함)의 리스트를 구비하고, 고객에 의해 저장되고 유지되고 있는 바스켓 중 임의의 하나 이상(라이브 쇼핑 바스켓의 예가 영역(2304)에 일반적으로 도시되어 있음)을 리뷰할 수 있다. 모든 미결 및/또는 잠재적인 주문(2302)에는, 현재 열려 있고 고객이 바스켓에 아이템을 활발하게 추가하고 있는 모든 바스켓 및 고객이 더 이상 라이브 쇼핑 바스켓과 활발하게 상호작용하지 않는 것으로 보이는 모든 바스켓을 포함하여, 라이브 및 또한 포기된 바스켓이 포함된다. 이 방식으로, 소매상은 고객이 키오스크를 브라우징함에 따라 실시간으로 고객의 선택을 확인할 수 있지만, 또한 고객이 포기하였던 것으로 보이는 주문을 리뷰할 수 있는데, 이는 고객의 관심 상품 및/또는 서비스에 대한 관련 정보를 생성할 수 있다.

[0133] 본 실시예에서, SmartBasket™이 또한 핸드헬드 디바이스(태블릿 컴퓨팅 디바이스 또는 스마트폰과 같은) 상에 표시될 수 있고 또는 퍼스널 컴퓨터와 같은 원격 컴퓨팅 시스템 상에서 웹사이트를 거쳐 사용자에 의해 액세스 될 수 있다는 것이 이해될 수 있을 것이다. SmartBasket™이 핸드헬드 디바이스 상에 또는 웹사이트를 거쳐 이용되는 경우에, 디바이스 및/또는 웹사이트는 키오스크와 통신할 수 있고(와이파이, 블루투스 또는 다른 접속을 거쳐) 또는 원격 서버에 독립적으로 접속될 수 있다(키오스크를 바이패스함). 이러한 변형에는 본 명세서에 설명되고 규정된 실시예 및 더 광범위한 발명적 개념의 범주 내에 있다.

[0134] 도 23으로 복귀하면, 영역(2306)에서, 단지 소매상 및/또는 판매원에게만 잠재적으로 뷰잉 가능한 일련의 "연계 제품"이 도시되어 있다. 소매상 및/또는 판매원은 부속품의 가격을 리뷰할 수 있고, 판매를 완료하도록 고객을 부추기기 위해 할인된 가격 또는 영 합계(nil sum)로 고객에 부속품을 오퍼할 수 있다. 이 프로세스는 "직접 대면(face to face)" 협상의 부분으로서 발생할 수 있고(즉, 고객과 판매원이 모두 키오스크에 인접하여 위치함), 또는 "가상" 협상으로서 발생할 수 있다(즉, 고객과 판매원이 모두 태블릿 컴퓨팅 시스템, 스마트폰 및/또는 컴퓨팅 시스템/단말과 같은 각각의 원격 디바이스에 위치되어 있음).

[0135] 달리 말하면, 소매상 및/또는 판매원은, 고객 결정을 실시간으로 모니터링함으로써, 고객의 거동을 예측할 수 있고, 아이템을 구매하도록 고객을 부추기는 인센티브를 제공할 수 있다. 이 방식으로, 하이브리드 판매 방식론 및 시스템이 제공되어 있고, 여기서 고객은 전자 인터페이스와 주로 상호작용하지만, 라이브 판매원은 도 23의 인터페이스를 거쳐 원격으로 또는 고객과 대면하여 판매를 완료하기 위해 판매의 경과를 모니터링하고 전통적인 판매 기술을 이용할 수 있다.

[0136] 판매 프로세스의 완료는 도 24의 인터페이스(2400)에 의해 용이하게 된다. 도 24에서, 소매상이 제품을 위한 소매 가격을 뷰잉할 수 있고(2402), 2404에 일반적으로 도시된 경쟁자 가격을 또한 뷰잉할 수 있는 스크린(2400)이 도시되어 있다. 적절하게, 이는 소매상이 제품을 위한 인터넷 상에서 이용가능한 다른 가격을 스캔하고 이어서 이에 따라 가격을 수동으로 조정하여, 고객에 표시된 가격이 더 매력적이게 한다.

[0137] 대안 실시예에서, 이러한 가격 조정은 적절한 알고리즘의 사용을 통해, 자동으로 수행될 수도 있다. 계다가, 2406에서, 소매상이 고객에 연락하고 가격이 경쟁자의 가격에 일치하기 위해 낮아져 있는 사실을 고객에게 알리게 하는 메시징 기능이 도시되어 있다. 따라서, 메시징 인터페이스는 구매를 남겨두고 완료하도록 고객을 부추기도록 동작한다. 재차, 이는 또한 판매원이 개입하여 판매를 종료하기 위해 판매 프로세스를 구동하게 허용하면서 소매상이 전자식 "저압(low pressure)" 판매 환경을 고객에게 제공하는 하이브리드 판매 기술의 사용을 설명한다. 이와 같이, 인터페이스 및 하이브리드 모델은 온라인 판매 포털 및 전통적인 오프라인 "직접 대면" 판매 기술의 모두의 최선의 요소를 통합한다.

[0138] 도 25를 참조하면, 소매상에 의한 리뷰를 위해 생성될 수 있는 공급자 경쟁 수행 보고가 2500에 도시되어 있다. 보고는 공급자의 제품이 시장 가격책정 및 세일을 보장하는데 필요한 할인의 달러 금액에 부합하고 있는 인스턴스의 수를 강조하고 있다. 이와 같이, 소매상은 가격책정 구조가 정확한지를 판정하기 위해 또는 특정 경쟁자를 식별하기 위해 이러한 정보를 사용할 수 있다.

[0139] 이제, 도 26a 내지 도 26p를 참조하면, 스마트폰 상에 사용을 위한 사용자(즉, 고객) 인터페이스가 도시되어 있

다. 일반적으로 도 26a 내지 도 26p를 통해 도시된 고객 인터페이스는 리뷰를 위해 고객에 의해 즉시 액세스될 수 있는 라이브 쇼핑 바스켓을 제공한다. 도 26a 내지 도 26p에 도시된 스마트폰 앱은 본 명세서에서 더 일반적으로 설명된 인터페이스의 "확장"으로서 고려될 수도 있다.

[0140] 즉, 도 26a 내지 도 26p에서의 인터페이스는 키오스크에 독립적으로 고객에 의해 사용될 수 있고, 또는 대안적으로 키오스크와 함께 사용될 수 있다. SmartBasket™은 가게 플로어 상의 키오스크로부터 또는 소매상의 웹사이트로부터 생성될 수 있다. 일단, SmartBasket™이 생성되면, 이는 임의의 시간에 임의의 다른 디바이스 상에서 이용가능하고 다시 열릴 수 있다.

[0141] 예를 들어, 고객은 웹사이트를 사용하여(가게 플로어 상의 키오스크보다는) 바스켓을 생성하도록 소매상에 의해 장려될 수 있다. 즉, 고객은 이들이 관심 있는 제품 및 서비스를 범위를 좁히기 위해 가정에서(상점으로부터 멀리) 소정의 예비 쇼핑을 수행할 수 있고, 이어서 제품 및/또는 서비스에 대한 더 많은 정보를 수집하기 위해 상점에 도착할 수 있다. 고객이 상점에 입장할 때, 이들은 키오스크 상의 인터페이스와 끊임없이 상호작용할 수 있다. 이는 고객에 의해 생성된 각각의 바스켓에 고유 식별 코드를 할당함으로써 발생한다. 이 고유 식별 코드는 고객이 키오스크 또는 다른 디바이스(바스켓을 생성한 디바이스와는 별도의)와 상호작용할 때 관련 바스켓을 즉시 식별하기 위해 키오스크에 의해 이용된다.

[0142] 보안의 이유로, 고객은 또한 고객이 부정확한 바스켓에 부주의하게 액세스하는 것을 방지하도록(예를 들어, 부정확한 바스켓 번호를 키잉하는 것에 의해), 이메일 주소 또는 전화번호와 같은 다른 고유 식별자를 입력해야 할 필요가 있을 수 있다. 고객이 키오스크에 로그인할 때, 소매상은 고객이 현재 상점 내에 물리적으로 존재하는 사실을 즉시 알림받을 수 있고, 이 정보는 현재 바스켓 선택에 속하는 오퍼, 할인, 가격 변동, 재고 부족 아이템 및 임의의 다른 메시지의 통지를 제공하는데 사용될 수 있다. 재차, 이러한 정보의 제공은 판매의 종료를 지원하도록 의도된다.

[0143] 바스켓은 도 26a 내지 도 26p를 참조하여 설명되고 이하에 열거되는 다수의 부가의 특징을 또한 포함한다.

[0144] 바스켓의 식별 - 바스켓이 키오스크 또는 웹사이트로부터 생성될 때, 이는 공급자 코드를 합체하는 바스켓 번호가 할당되고, 따라서 바스켓은 하나 초과의 공급자를 포함하는 소매상의 사이트에 있으면 공급자와 고객의 모두에 링크될 수 있다. 도 26a에 도시된 바와 같이, 이 바스켓에 액세스하기 위해, 고객은 이메일 주소 또는 전화번호일 수 있는 고유 고객 식별자(2602)를 입력해야 한다.

[0145] 로그인 스크린 - 원래 바스켓이, 바스켓이 생성된 웹사이트로부터 또는 키오스크로부터 바스켓의 생성시에 송신된 링크를 통해 액세스된다. 일단 이 링크가 활성화되면, 바스켓은 로그인 스크린에서 열린다. 현존하는 바스켓에 재입장하기 위해, 도 26c에 2606으로 도시된 바와 같이, 고객은 소매상의 SmartBasket™ 웹사이트의 웹 주소를 입력하고, 이어서 이메일 주소 또는 전화번호와 같은 이들의 고유 식별자로 로그인하는데, 이는 그 소매상과 현재 갖는 바스켓의 리스트를 고객에게 유도한다.

[0146] 통지 - 도 26b에 2604로 도시된 바와 같이, 임의의 시간에, 소매상(바스켓이 생성되었던 원래 키오스크 또는 웹사이트의 소유자)이 바스켓으로 또는 고객에 의해 원래 제공된 휴대전화 번호로(SMS를 거쳐) 또는 이메일로 직접 현재 바스켓 선택에 속하거나 또는 속하지 않는 오퍼, 할인, 가격 변동, 미결의 재고 부족을 송신할 수 있다.

[0147] 장바구니 보기 - 바스켓 선택은 도 26e에 2610으로 도시된 바와 같이, 스와이프(swipe), 스크롤 또는 인텍스 카드 등(제품 카테고리에 대한 적합성을 받게 됨)과 같은 다수의 상이한 포맷을 거쳐 뷰잉될 수 있다. 대안적으로, 전체 카탈로그는 미리 고려되지 않은 제품을 추가하도록 액세스될 수 있다.

[0148] 제품 뷰 - 도 26f에 2612에 도시된 바와 같이, 개별 제품은 뷰잉될 수 있고 사이즈 또는 컬러와 같은 변형예가 변경될 수 있다.

[0149] 제품 뷰 중간 페이지, 부속품 - 제품 페이지의 상부로부터 아래로 스크롤하는 것은 도 26g에 2614로 도시된 바와 같이, 이전에 선택된 것들 뿐만 아니라 제품과 연계된 모든 부속품을 드러낸다. 부속품이 추가될 수 있고 또는 이전에 선택된 것들이 삭제될 수 있다.

[0150] 제품 뷰 저부 페이지, 경쟁 가격 보장(선택적) - 일단 SmartBasket™이 전술된 방식들 중 임의의 것으로 생성되면, SmartBasket™은 바스켓 내의 상품의 다른 인터넷 가격을 스캔하는 것이 가능하다. 이들은 도 26h에 2616으로 도시된 바와 같이, 제품 뷰 페이지의 저부에서 가시화된다. 소매상은 적절하게, 최종 경쟁 가격에 일치하는 비즈니스 규칙 또는 임의의 다른 비즈니스 규칙을 설정할 수 있다.

- [0151] 자동 할인 오퍼 - 다수의 소매상 규정된 비즈니스 규칙을 통해, 소매상은 일단 바스켓의 사전 결정된 달러 매출 총마진 또는 다른 값의 척도에 도달되면 할인을 제공할 수 있다. 이들 오퍼는 또한 경쟁자의 가격의 스캐닝에 의해 취득된 정보에 의해 트리거링될 수 있다. 고객은 키오스크 상의 팝업을 거쳐, 이들의 모바일 SmartBasket™을 거쳐 또는 SMS 또는 이메일을 거쳐, 이 새로운 할인 또는 프로모션 오퍼를 인식하게 된다.
- [0152] 시장 가격 점검 리프레시 - SmartBasket™은 규칙적인 간격으로 자동으로 바스켓 내의 상품의 시장 가격을 점검하도록 설정될 수 있다. 고객이 구매를 확인하려고 하는 동시에, 이들 고객은 도 26i에 2618로 도시된 바와 같이, 리스팅된 현재 가격을 리프레시하기 위해 시장 가격 점검 버튼을 사용할 수 있다.
- [0153] 장바구니 확인 과금 - 일단 고객이 구매를 완료하도록 결정하면, 이들은 도 26j에 2620으로 도시된 바와 같이, 장바구니 확인 스크린을 통해 이들의 최종 선택을 점검하는 것이 가능하다. 제품은 이들의 연계된 선택된 부속품을 갖고 그룹화된다. 아래로 스크롤하는 것은 도 26k에 2622로 도시된 바와 같이, 취해진 임의의 할인 또는 오퍼를 적용하는 것에 기인하는 합계를 드러낸다.
- [0154] 연락처 및 배송 상세 - 고객은 이어서 도 26l에 2624로 도시된 바와 같이, 관련 상세를 갖는 배송 상세 스크린을 파플레이팅하는 것으로 진행한다. 상세가 사용자에 의해 미리 입력되어 있으면, 이들은 모든 또는 일부 필드를 덮어쓰기하도록 옵션을 갖고 자동으로 파플레이팅될 것이다.
- [0155] 발송 방법 - 발송 및 배송을 위한 다양한 옵션이 도 26m에 2626으로 도시된 바와 같이, 발송 스크린으로부터 선택될 수 있다.
- [0156] 과금 방법 - 지불 옵션이 도 26n에 2628로 도시된 바와 같이, 최종 지불 방법 스크린을 통해 이용가능하다. 이는 상점내 바스켓 트랜잭션을 위한 "카운터에서 지불" 옵션을 포함할 것이다.
- [0157] 길찾기(Wayfinder) - SmartBasket™은 인쇄된 지도, 전자 지도 또는 음성 지시를 통해 자동으로 표시되는 물리적 상점 또는 쇼핑 센터 전체를 통해 바스켓(도 26o에 2630으로 도시된 바와 같이) 내에 상품의 자체 선택을 위해 사용을 위해 고객을 위한 "길찾기" 플로어 플랜을 생성하는 것이 가능하다. 이는 도 26p에서 2632에 도시된 바와 같이, 상점 키오스크 또는 웹사이트 또는 모바일 핸드헬드 디바이스 상에 생성될 수 있다. 이는 제품 폐이지 상의 상점 지도에서 보기 버튼을 통해 활성화되고, 또한 당신의 바스켓/쇼핑 리스트 내의 상품에 상점을 통해 당신에게 음성 안내될 수 있다.
- [0158] My SmartBasket™ - 은 고객에 의해 생성되어 임의의 하나의 소매상에 결부되지 않은 스마트 바스켓이다. 소비자는 임의의 웹스토어 또는 상점의 조합으로부터 임의의 제품을 입력할 수 있다.
- [0159] 경쟁가 보장 - SmartBasket™을 보유한 소매상에서와 같이 일단 바스켓이 생성되면, 사전결정된 간격으로 바스켓 내의 상품의 다른 인터넷 가격을 자동으로 스캔하는 것이 가능하다. 이는 이어서 우수한 오퍼의 이용가능성을 고객에게 알리고, 현존하는 아이템을 새롭게 발견된 더 가격 경쟁력이 있는 아이템으로 자동으로 교체한다.
- [0160] 입찰 공모 - My smartBasket™은 바스켓 내의 상품의 판매자를 식별하고, 요구된 배송 시간 및 장소 뿐만 아니라 현재 "최저가"를 이들에게 통지할 수 있다. 판매자는 이어서 바구니 내에 상품 또는 개별 아이템을 입찰할 수 있다.
- [0161] 이와 관련하여, 점원과 고객은 상호작용할 수 있고, 점원은 이어서 고객에게 다른 제안을 제공하고 그리고/또는 다른 제품을 고객에게 상향판매(upsell)할 수 있다. 이와 같이, 소매 시스템의 본 실시예는 온라인 소매업 모델과의 전통적인 "판매원-클라이언트" 관계를 혼합하는 하이브리드 소매 시스템을 제공한다.
- [0162] **장점 및 산업상 이용가능성**
- [0163] 본 발명은 고객과 판매원 사이의 상호작용을 위한 요구가 존재하는 소매 산업 또는 임의의 다른 산업에서 이용될 수 있다.
- [0164] 본 발명은 적어도 하나의 실시예에서, 다수의 상품 및/또는 서비스와 같은 제품을 판매하기 위한 소매 시스템이고, 여기서 시스템은 샘플의 표시와 관련하여 물리적 인터랙티브 소매 키오스크의 조합을 포함하고, 키오스크는 또한 제품에 대한 정보를 저장하는 데이터베이스와 접속되고, 고객 상호작용으로부터 선택, 구매 및 고객으로의 제품의 발송을 허용한다. 키오스크에 의해 표시된 정보, 및 구매를 행하는데 있어서 고객으로부터의 상호작용이 데이터베이스 시스템으로 그리고 데이터베이스 시스템으로부터 오고 간다. 제품은 브랜드 소유자로부터 출시될 수 있다. 대안적으로 또는 부가적으로, 이들 제품은 소매상으로부터 출시될 수 있다.
- [0165] 이 시스템은 키오스크가 이후에 구매를 위해 고객에게 이용가능한 광범위한 상품 또는 서비스의 디지털 표현을

표시하기 위한 디스플레이를 갖기 때문에, 온라인 소매업의 장점을 이용한다. 고객은 임의의 또는 모든 이들 제품을 브라우징하거나 검색할 수 있고, 완전 전자식으로 유지된 카탈로그로부터 이들이 구매하기를 원하는 임의의 것을 선택하는 것이 가능하다. 상품은 이어서 일단 고객이 이들의 식별 상세를 입력하고 지불 및 상품 또는 서비스가 배송되어야 할 기록을 수반하면 창고로부터 고객에게 발송된다. 제품을 뷰잉하는데 있어서의 고객의 습관이 또한 예를 들어 제품 마케팅 및 개발을 돋기 위해 이후의 분석을 위해 이용될 수 있다. 키오스크는 또한 제품 또는 브랜드 소유자에 대한 유용한 정보를 추후 사용을 위해 고객에게 제공할 수 있다.

[0166] 시스템은 또한 고객이 키오스크를 거쳐 판매를 위해 이용가능한 제품의 적어도 일부의 샘플을 보고 취급하게 하는 장점을 갖는다. 샘플 디스플레이는 구매를 표시하고 허용하기 위해 터치스크린에 인접하여 위치된다. 클라이언트가 아이템의 물리적 샘플을 면밀하게 살피게 하는 것은 소매 성공을 증가시킬 것이다. 바람직하게는, 키오스크는 잠재적인 클라이언트로의 판매원 액세스를 제공하는 상점과 같은 물리적 소매 환경 내에 위치된다. 이는 판매를 증가시킬 수 있고, 또는 클라이언트를 이들이 구매하는 제품에 더 만족하게 하고, 이들이 충분한 개인적인 주목을 받게 되는 느낌을 받게 함으로써 소매상에게 다른 무형의 이익을 또한 제공한다. 이들 무형의 효과는 일반적으로 온라인 소매가 결여된다.

[0167] 소매 키오스크는 종종 전통적인 쇼핑에서보다 이 키오스크가 위치된 상점 내에 더 적은 매장 면적을 차지하고, 여기서 소매상은 이들이 구매되거나 또는 판매를 손실할 때 상품의 충분한 공급을 유지해야 한다. 이는 비용을 절감하는 것을 돋고 판매 마진을 증가시키고, 또는 소매 가격의 감소를 허용한다. 다른 옵션으로서, 소매상은 키오스크를 거쳐 구매를 위해 이용가능한 제품의 재고를 보유할 수 있고, 즉시 상품을 갖기를 원하는 몇몇 구매자에게 상품을 직접 공급하지만, 다른 구매자가 이들이 상품을 직접 휴대하기를 원하지 않으면 또는 구매된 실제 상품이 재고 보유중이지 않으면 상품의 가정 배송을 얻게 함으로써, 하이브리드 시스템을 동작한다.

[0168] 웹사이트와는 달리, 키오스크 상에 표시된 제품의 범위는 이들의 고객 베이스에 제시될 개별 소매상에 의해 선택된 범위를 반영하도록 맞춤화될 수 있다. 설명된 실시예에서 취해진 접근법에 의해, 키오스크 소유자는 상품 또는 서비스를 그 위치에 맞춤화할 수 있어, 그 위치에 자주 오는 고객의 유형에 호소하고, 존재할 수 있는 판매 점원으로부터 수신된 피드백에 의해 안내되게 한다.

[0169] 고객이 특정 제품을 뷰잉할 때 연계된 부속품을 강조하기 위한 실시예에 의해 제공된 능력은 증가된 판매를 조장한다. 전통적인 상점에서, 부속품 또는 연계된 제품은 통상적으로 상점의 상이한 부분에서 발견된다. 실시예에서, 특정 아이템이 선택될 때, 시스템은 이어서 고객이 이후에 동시에 선택할 수 있는 그 부속품, 또는 링크된 아이템을 표시할 수 있다. 이는 또한 고객이 예를 들어 최선의 컬러 및 사이즈를 선택함으로써 메인 제품에 대해 이들의 부속품을 용이하게 맞춤화하게 한다. 전통적인 상점에서, 이들 부속품은 통상적으로 개별적으로 구매되고, 고객은 종종 메인 제품의 상세를 망각하고, 따라서 이용가능한 최선의 부속품을 발견할 수 없거나 또는 일치하는 부속품을 구매하기 위해 전혀 돌아다니지 않을 수 있다.

[0170] 실시예는 또한 대량의 재고품이 상점 플로어에 유지될 필요가 없어, 이에 의해 도난에 대한 기회를 감소시키기 때문에 상점으로부터 도난을 감소시키는 것을 돋는다.

[0171] 본 발명의 시스템을 위한 공간 및 기본 요구의 감소에 기인하여, 이는 전통적으로 상점에서 판매되는 제품에 상보적인 신규한 소매 분배 채널을 통해 판매가 생성될 수 있게 한다. 예를 들어, 침대보를 판매하기 위한 키오스크가 침대 또는 가구 상점을 통해 이용가능하게 될 수도 있다.

[0172] 적어도 하나의 실시예에서, 본 발명은 가게 플로어에 표시된 재고품의 샘플과 함께 동작하는 사용자 인터페이스를 제공한다. 이 소매 시스템은 유리하게는 직관적인 터치스크린 인터페이스 등에 의해, 고객이 이용가능한 제품을 터치하여 느끼고, 선택하고, 필요하다면 선택된 제품에 부속품을 보게 한다. 부가의 프로모션 정보 또는 특정 오퍼, 또는 유사한 자료가 이 프로세스 중에 고객에게 제시될 수 있다. 구매는 이어서, 바람직하게는 이후에 공급자에게 주문을 생성하고 이어서 또한 자금을 보유 계좌에 할당할 수 있는 키오스크 신용카드 리더 또는 유사한 방식을 이용하여 행해진다.

[0173] 키오스크를 포함하는 실시예에서, 키오스크는 일반적으로 다양한 제품 유형을 커버하는 광범위하고 다양한 소매 환경과 연계될 수 있다. 바람직한 구성에서, 각각의 키오스크는 브랜드 소유자로부터 출시되는 제품에 관련되고, 특히 관련 제품을 판매하는 것과 같은 개별 소매상을 위한 소매점 내에 위치될 수 있지만, 다른 구성이 또한 적용될 수도 있다. 예를 들어, 특정 브랜드의 침대보를 표시하고 판매하는 키오스크는 침대 및 침실 가구를 판매하는 소매 시설에 위치될 수 있다.

[0174] 포기 성명

[0175]

본 명세서 전체에 걸쳐, 문맥상 달리 요구되지 않으면, 단어 "포함한다" 또는 "포함하다" 또는 "포함하는"과 같 은 그 변형은 언급된 완전체 또는 완전체의 포함을 암시하지만, 임의의 다른 완전체 또는 완전체의 그룹의 배제 는 아니라는 것이 이해될 수 있을 것이다.

[0176]

당 기술 분야의 숙련자들은 본 명세서에 설명된 발명이 이를 구체적으로 설명된 것 이외의 변형 및 수정의 여지 가 있다는 것을 이해할 수 있을 것이다. 본 발명은 모든 이러한 변형 및 수정을 포함한다. 본 발명은 개별적 으로 또는 집합적으로 명세서에 언급되거나 지시된 모든 단계, 특징, 조성 및 합성물 및 단계 또는 특징의 모든 조합 또는 임의의 2개 이상을 또한 포함한다.

[0177]

본 명세서에 사용된 선택된 용어들을 위한 다른 정의가 본 발명의 상세한 설명 내에서 발견되고 전체에 걸쳐 적용될 수 있다. 달리 정의되지 않으면, 본 명세서에 사용된 모든 다른 과학 용어 및 기술 용어는 본 발명이 속 하는 기술 분야의 숙련자에게 통상적으로 이해되는 바와 동일한 의미를 갖는다.

[0178]

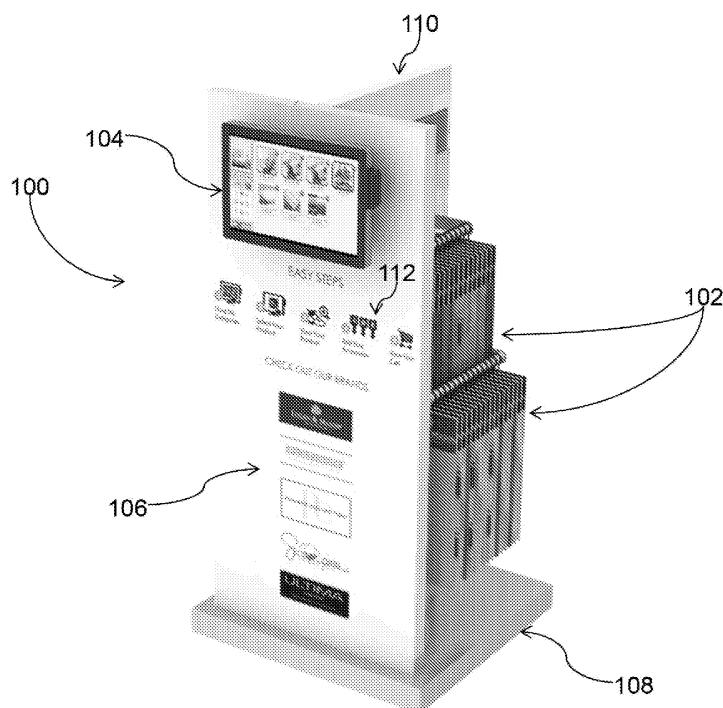
본 발명 및/또는 실시예의 방법 및 시스템은 컴퓨팅 시스템에 의해 구현되거나 또는 컴퓨팅 시스템에 의해 부분 적으로 구현될 수 있고, 이어서 임의의 적합한 컴퓨팅 시스템 아키텍처가 이용될 수 있다는 것이 또한 이해될 수 있을 것이다. 이는 독립형 컴퓨터, 네트워크 컴퓨터 및 전용 컴퓨팅 디바이스(필드 프로그램가능 게이트 어레이와 같은)를 포함한다.

[0179]

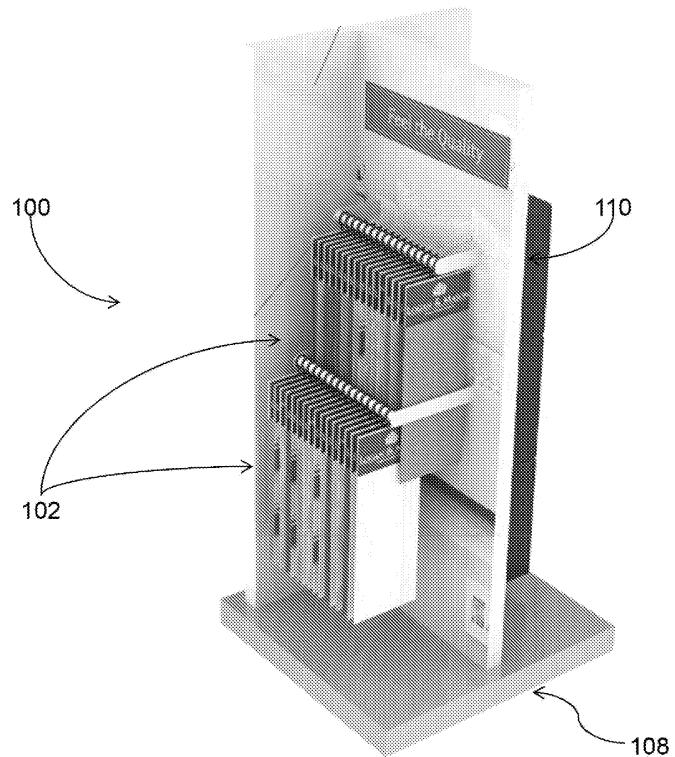
용어 "컴퓨터", "컴퓨팅 시스템" 및 "컴퓨팅 디바이스"가 본 명세서에 사용되는 경우에, 이를 용어는 본 명세서 에 설명된 발명적 개념 및/또는 실시예를 구현하기 위한 컴퓨터 하드웨어의 임의의 적절한 구성을 커버하도록 의도된다.

도면

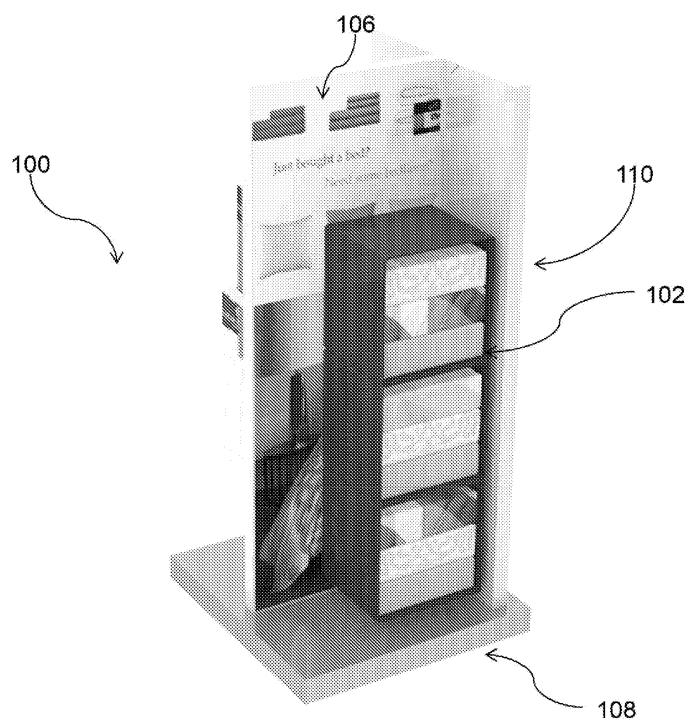
도면1a



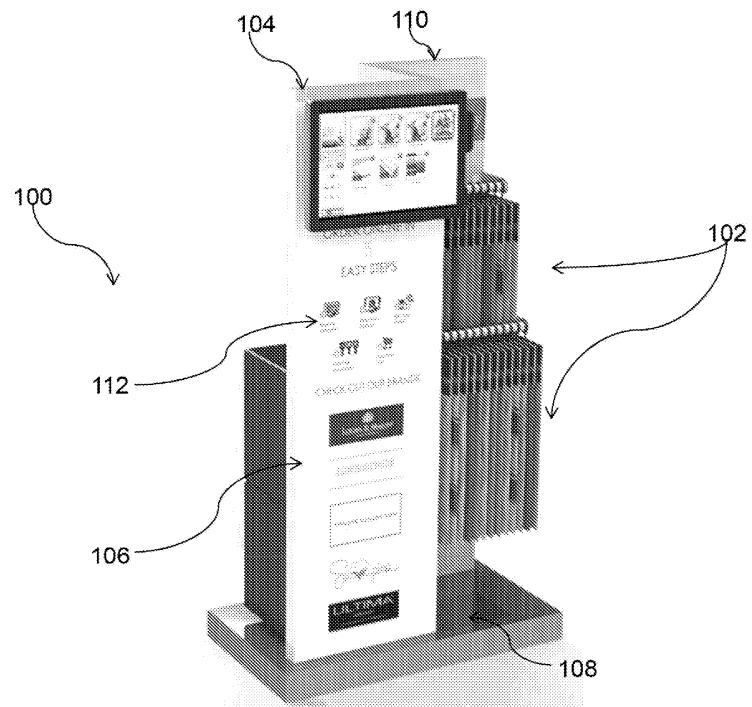
도면1b



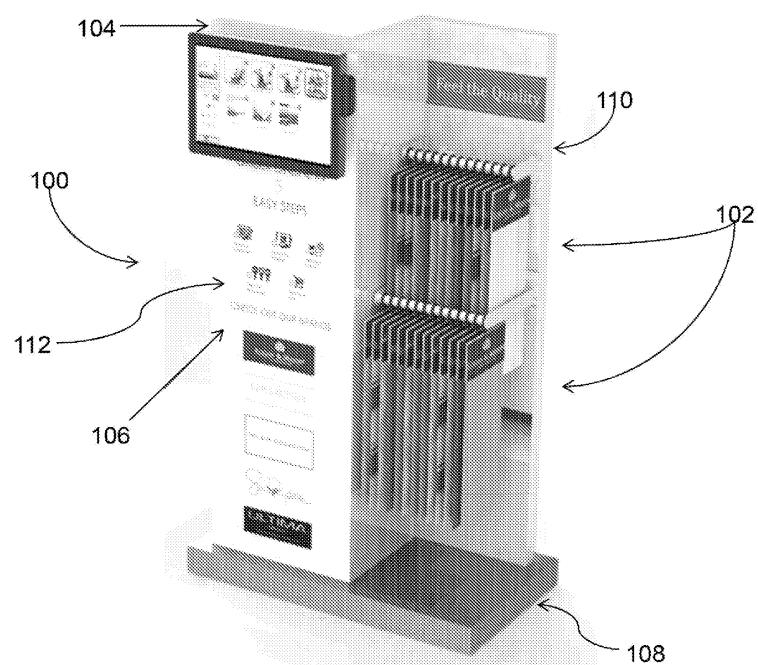
도면1c



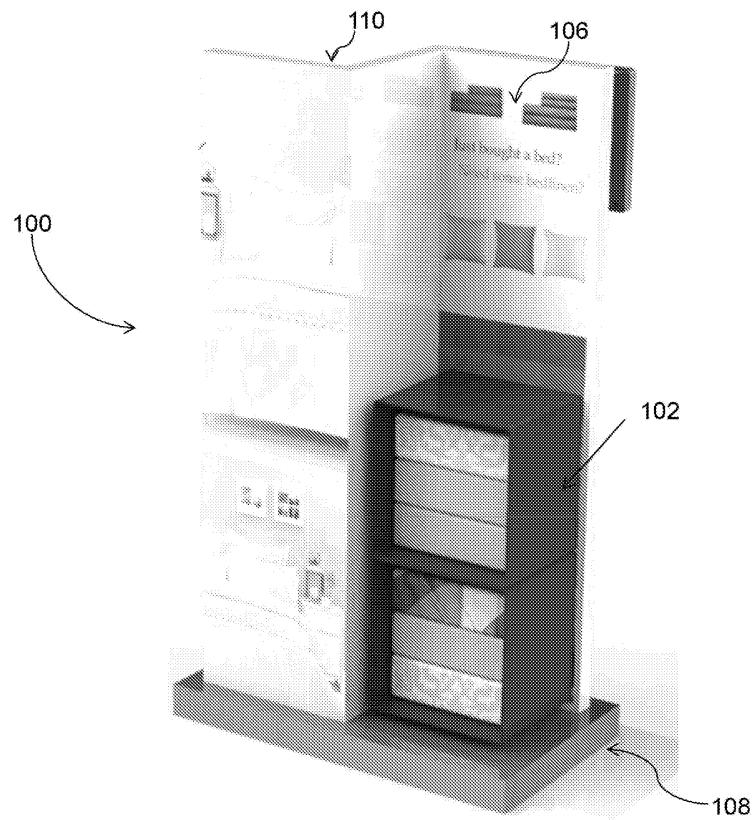
도면2a



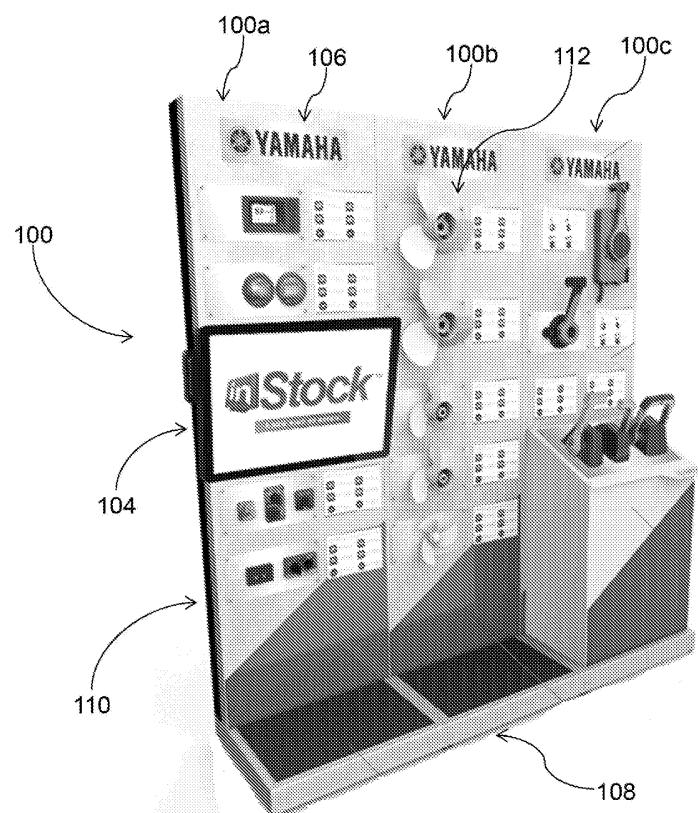
도면2b



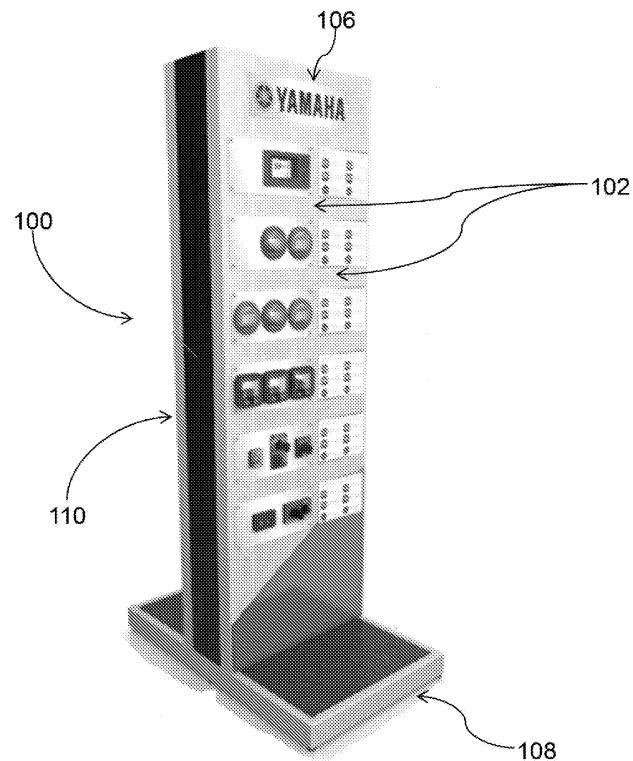
도면2c



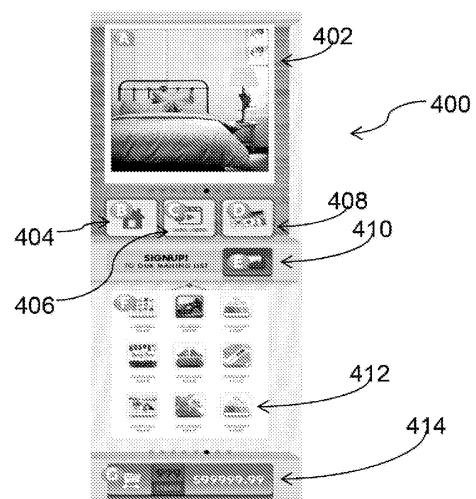
도면3a



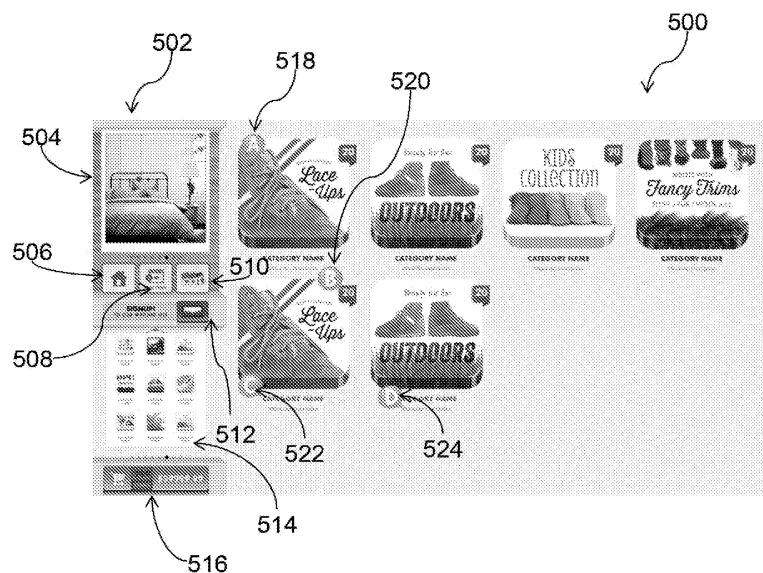
도면3b



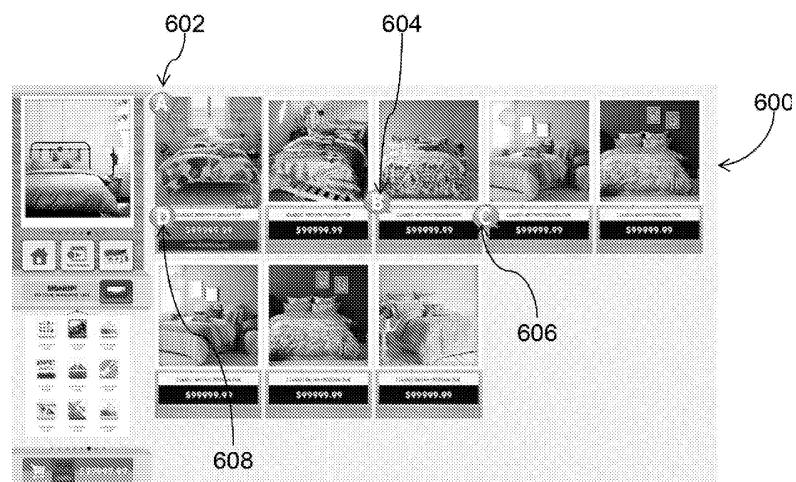
도면4



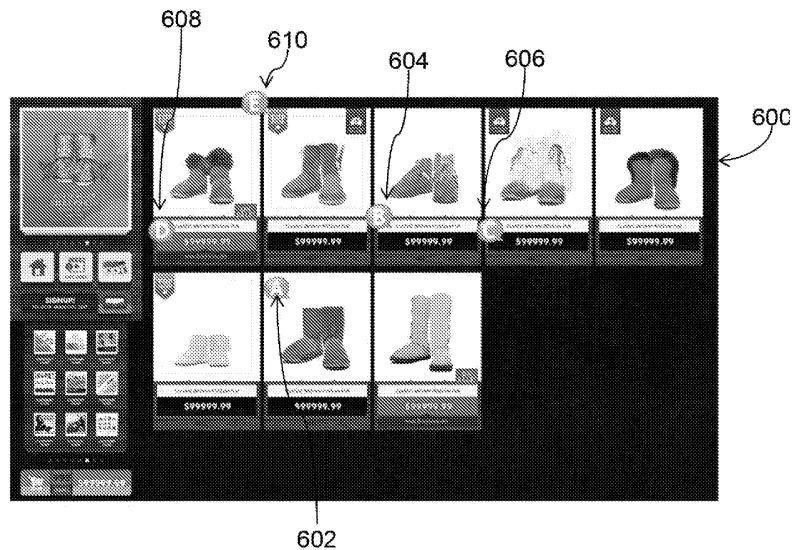
도면5



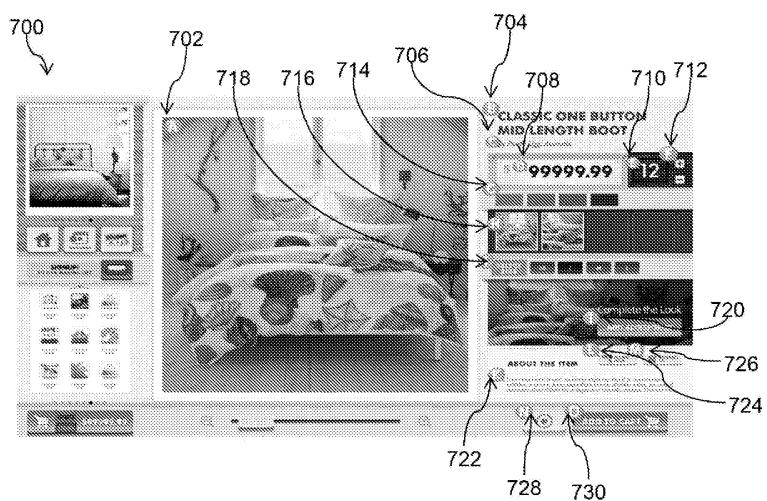
도면6a



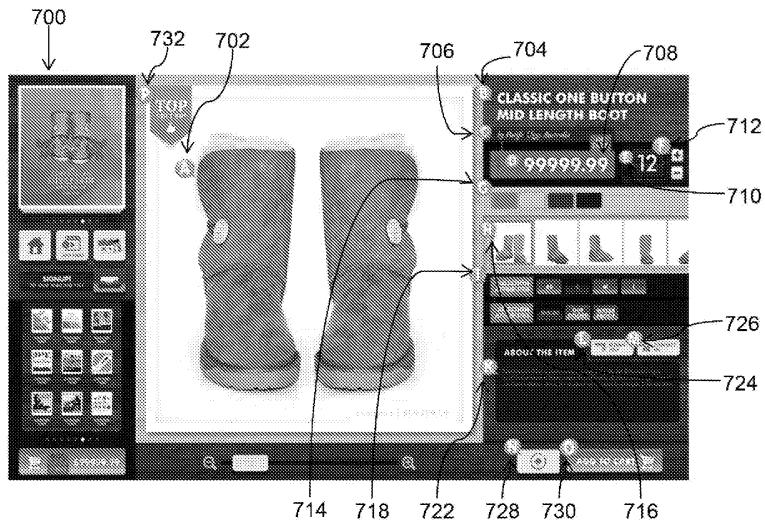
도면6b



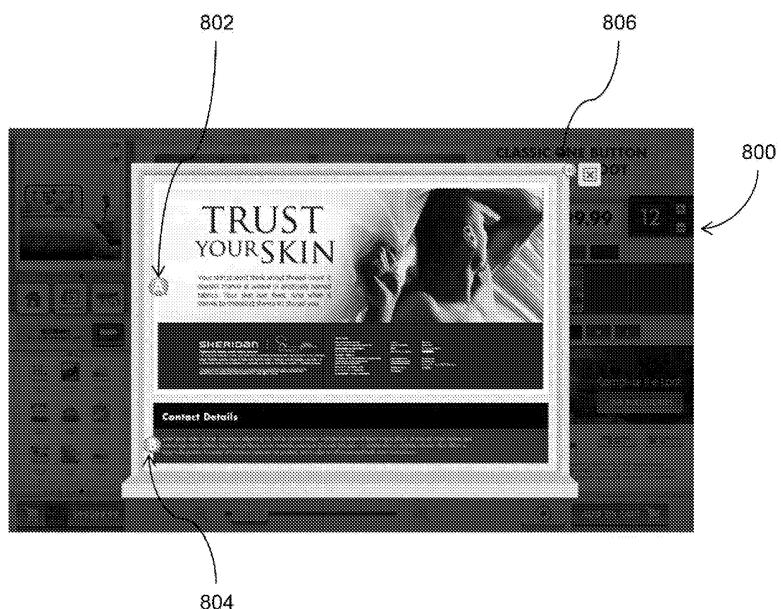
도면7a



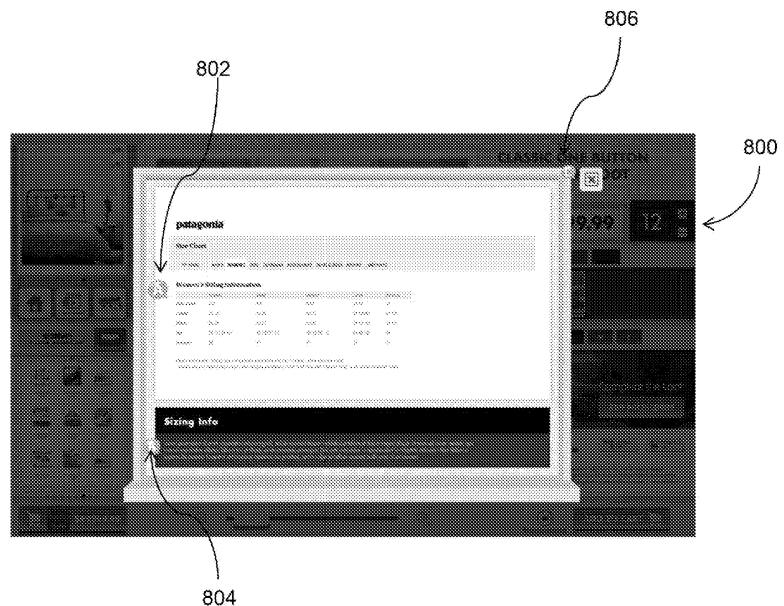
도면7b



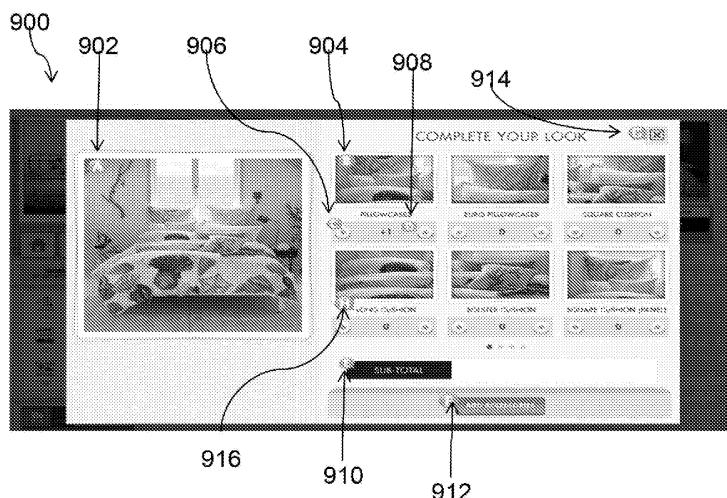
도면8a



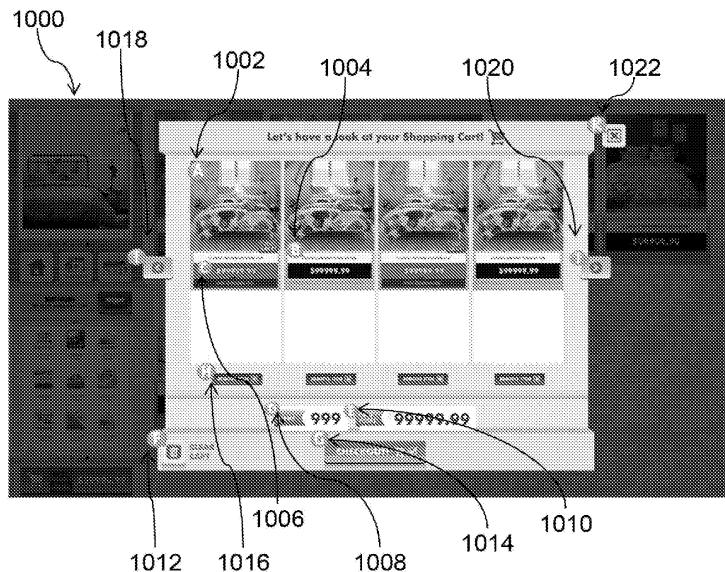
도면8b



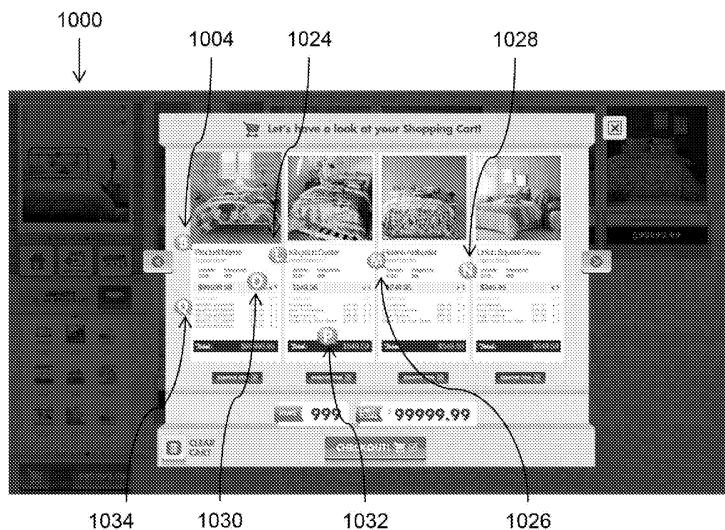
도면9



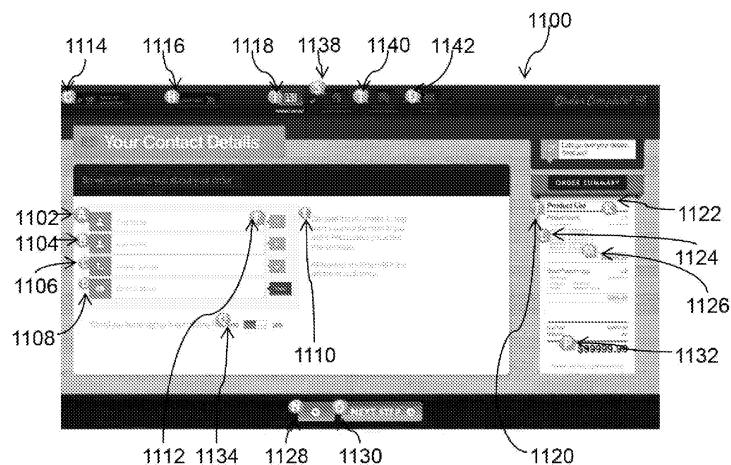
도면10a



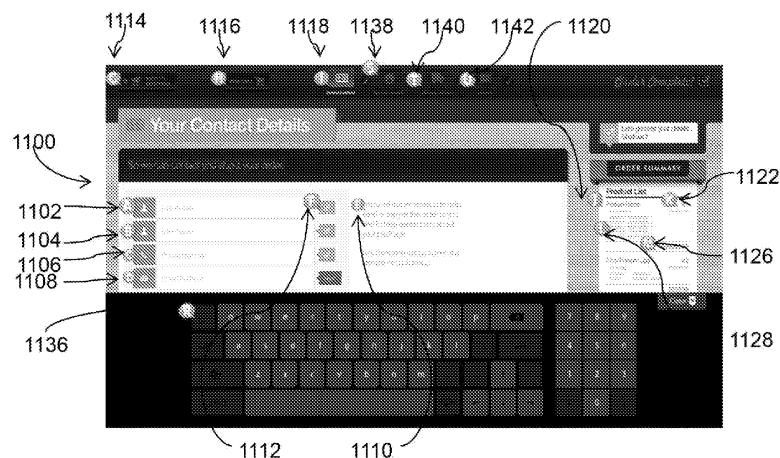
도면10b



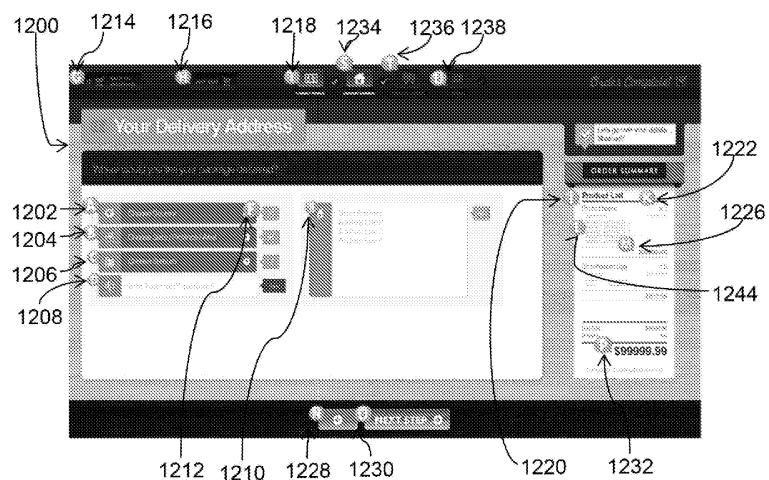
도면11a



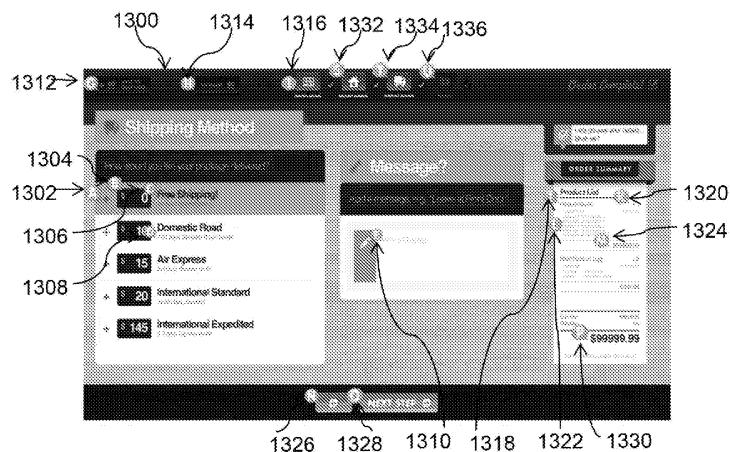
도면11b



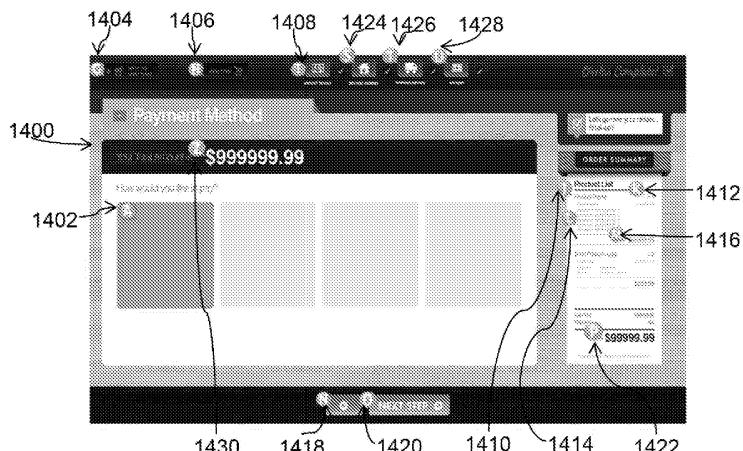
도면12



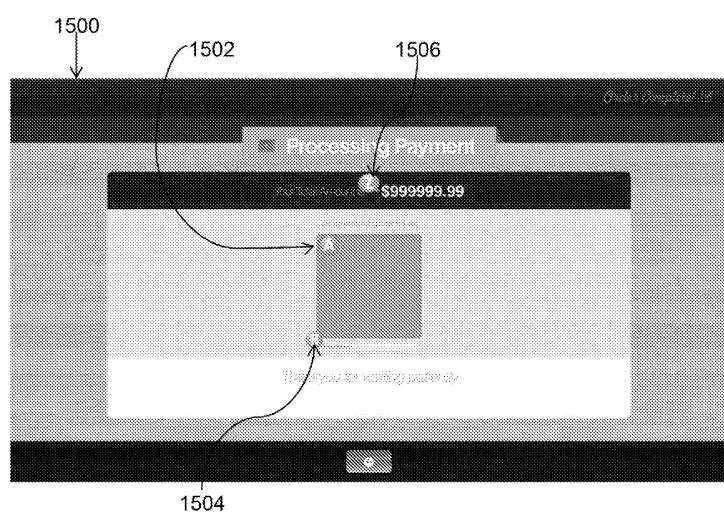
도면13



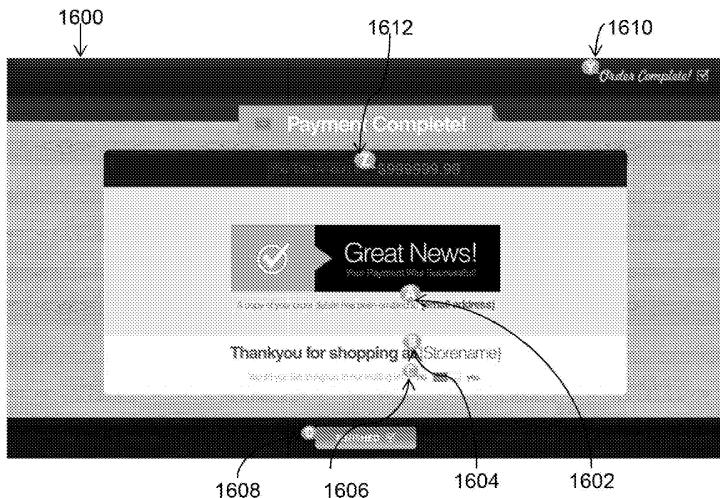
도면14



도면15



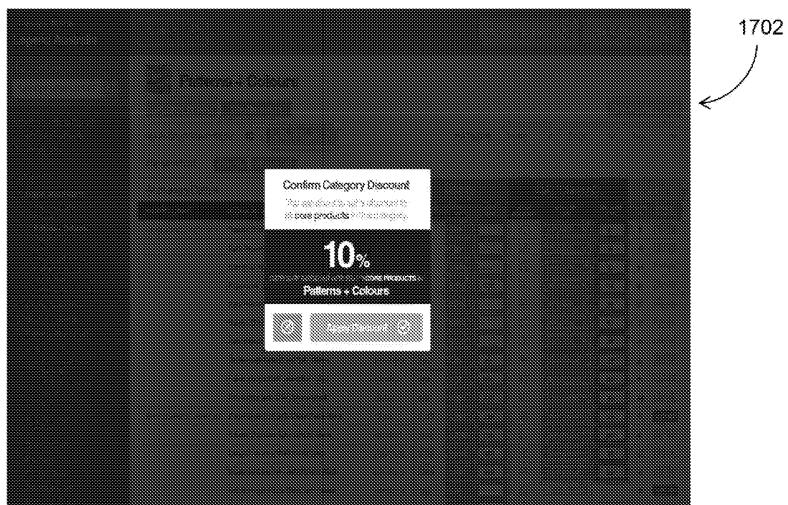
도면16



도면17

A screenshot of a product catalog page titled 'Patterns + Colours'. The left sidebar includes categories like 'Clothing', 'Footwear', 'Accessories', and 'Home & Living'. A search bar at the top has the placeholder 'Search Catalogue...'. The main area displays a grid of products under the heading 'Category Details'. Each product entry includes a thumbnail, the name, color, size, and price. An annotation '1700' with an arrow points to the top right corner of the grid area.

도면17a



도면18

1800

도면 18a

Legend Australia

Showing All... Discounted Products

View Product Details / View Product History / Edit Product

Patterns + Colours

Product Details

Product Name	SKU	Min Stock	Max Stock
Access-Jacket	00000000000000000000000000000000	100	1000
Access-Jacket	00000000000000000000000000000000	100	1000
Access-Jacket	00000000000000000000000000000000	100	1000

View Product Details / View Product History / Edit Product

Logan & Mason

Product Details

Product Name	SKU	Min Stock	Max Stock
2000-2000mm Sheet Roll	00000000000000000000000000000000	100	1000
2000-2000mm Sheet Roll	00000000000000000000000000000000	100	1000
2000-2000mm Sheet Roll	00000000000000000000000000000000	100	1000

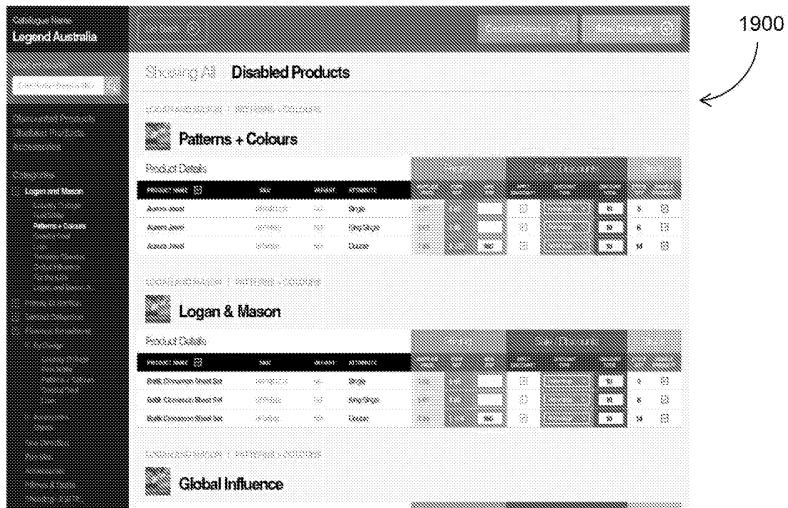
View Product Details / View Product History / Edit Product

Global Influence

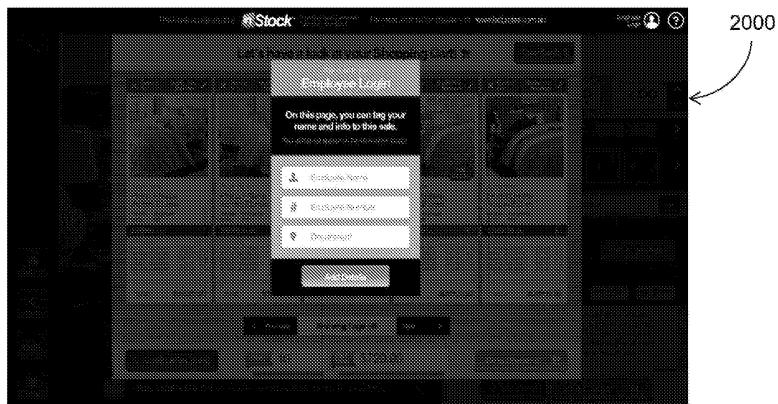
1802

1802

도면19



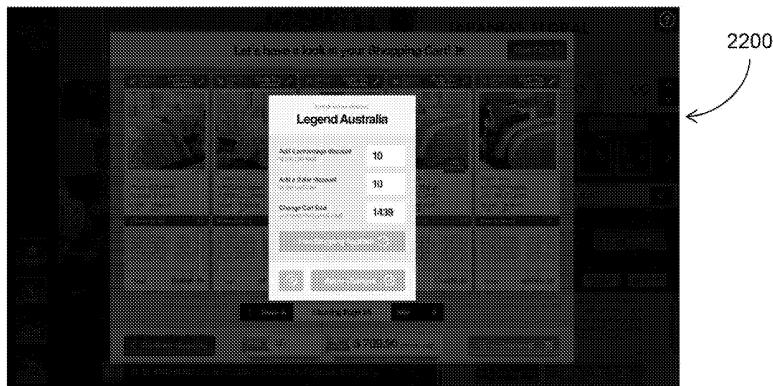
도면20



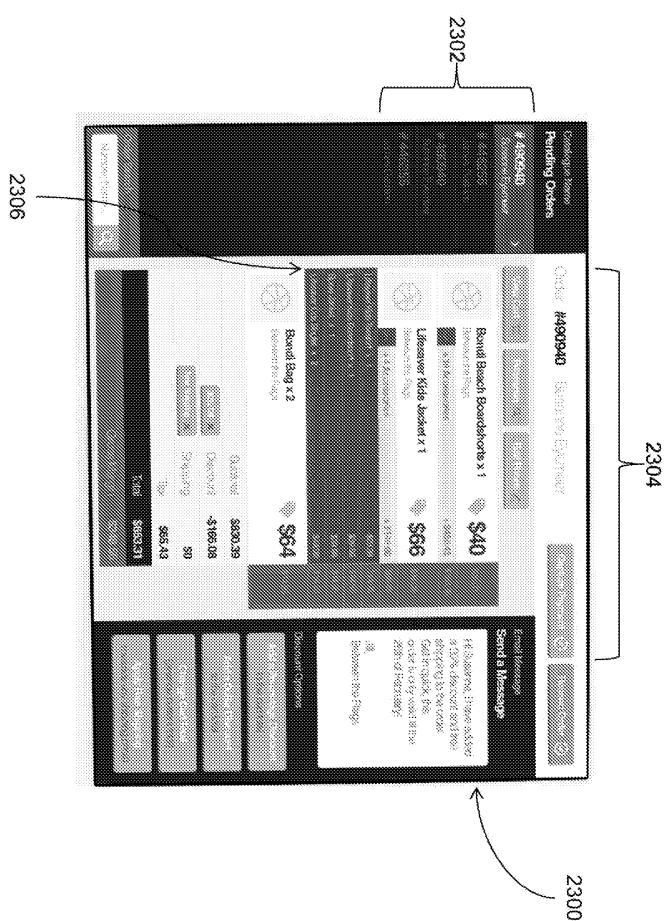
도면21



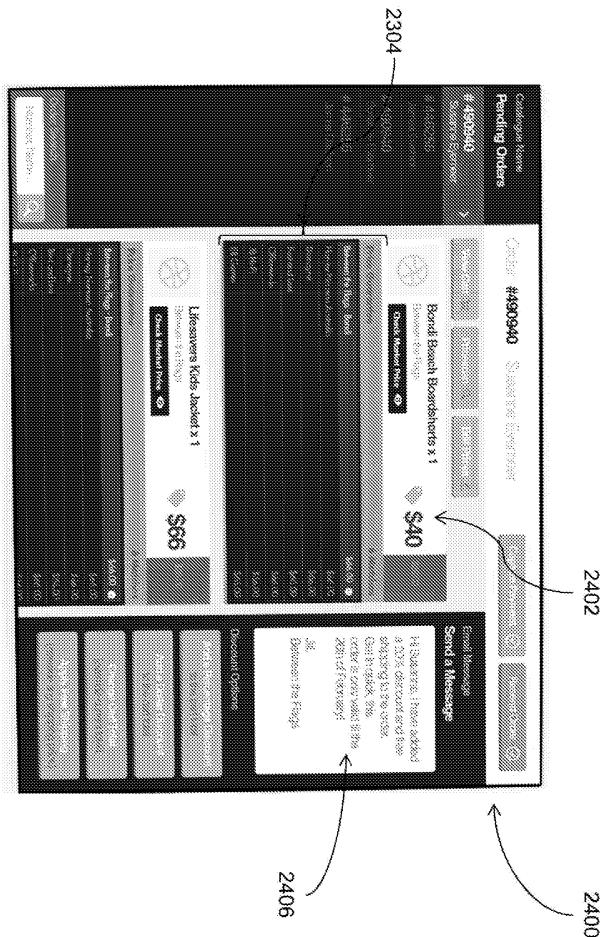
도면22



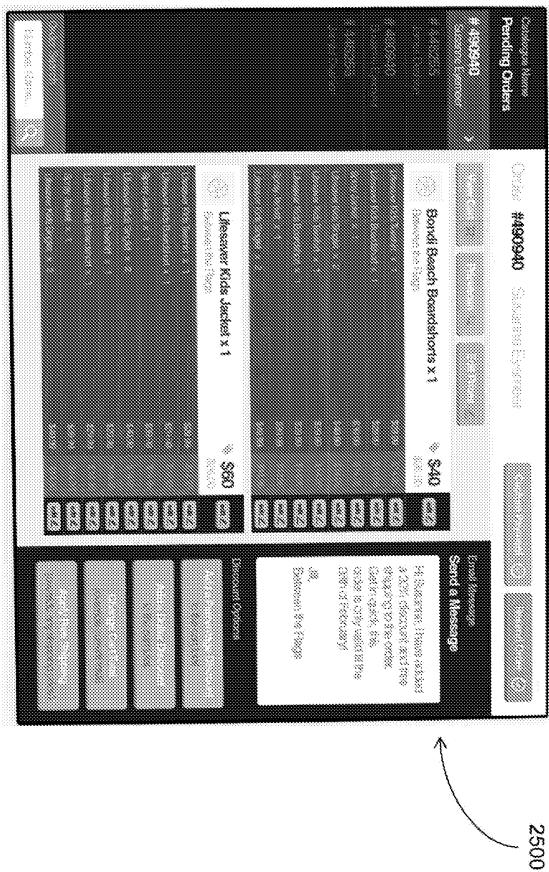
도면23



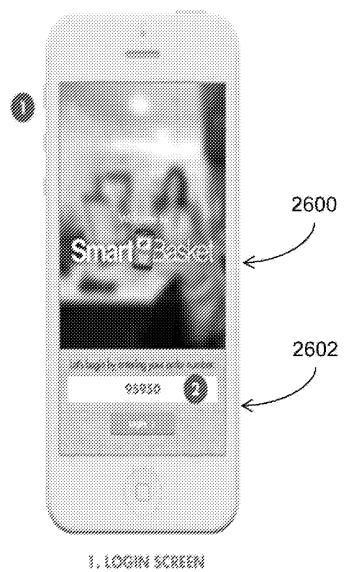
도면24



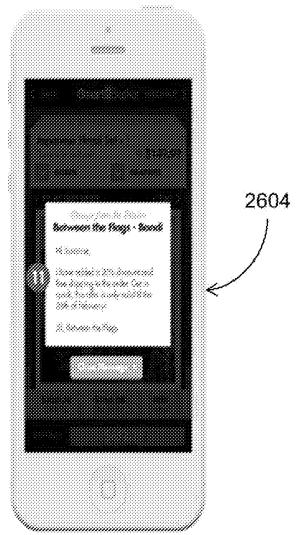
도면25



도면26a

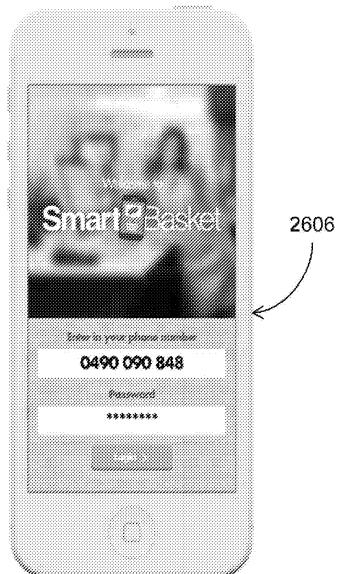


도면26b

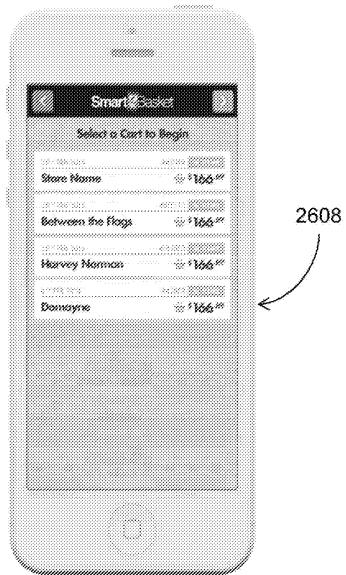


3. NOTIFICATIONS

도면26c



도면26d



도면26e



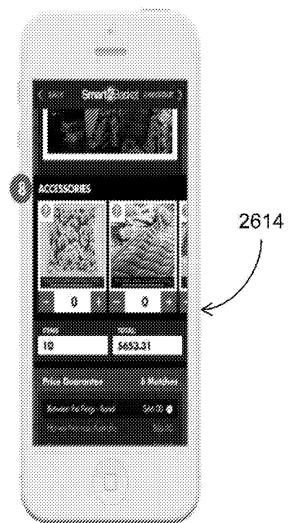
3. CART VIEW

도면26f



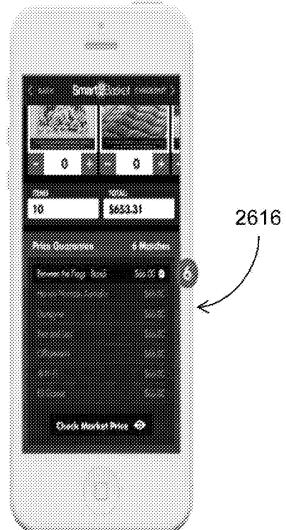
4. PRODUCT VIEW - TOP

도면26g



4. PRODUCT VIEW - MID

도면26h



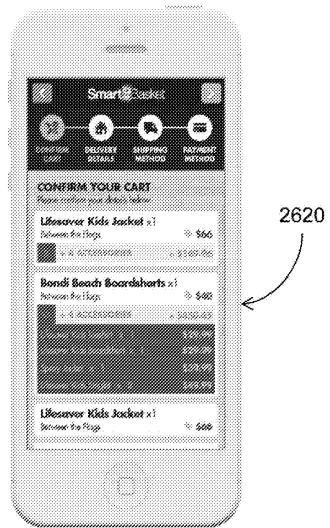
4. PRODUCT VIEW - BOTTOM

도면26i



5. PRICE MATCH

도면26j



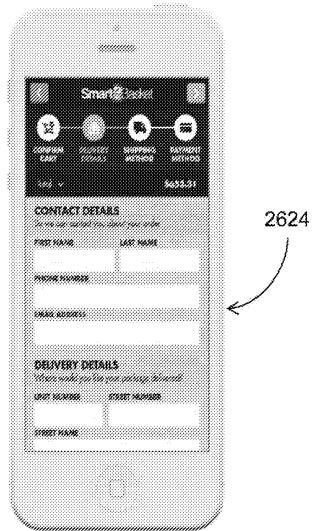
6. BILLING - CONFIRM CART

도면26k



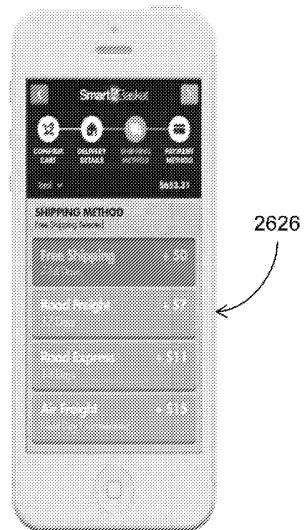
6. BILLING - CONFIRM CART

도면261



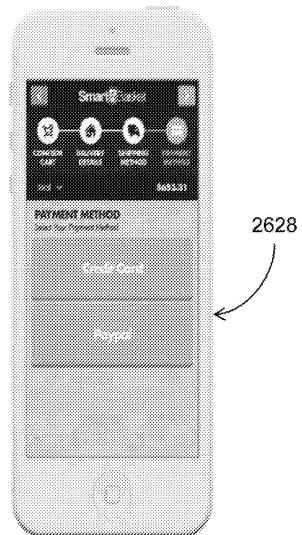
7. BILLING - DELIVERY DETAILS

도면26ⅱ



8. BILLING ~ SHIPPING METHOD

도면26n



9. BILLING ~ PAYMENT METHODS

도면26o



도면26p

