



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2014-0034409
(43) 공개일자 2014년03월20일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)

G06Q 30/06 (2012.01)

(21) 출원번호 10-2012-0100373

(22) 출원일자 2012년09월10일

심사청구일자 2012년09월10일

(71) 출원인

표준선

인천광역시 서구 건지로 404, 214동1202호(가좌동, 가좌한신희플러스)

(72) 발명자

표준선

인천광역시 서구 건지로 404, 214동1202호(가좌동, 가좌한신희플러스)

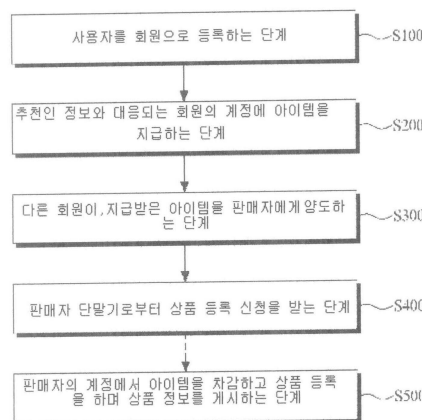
전체 청구항 수 : 총 5 항

(54) 발명의 명칭 **오픈마켓의 아이템을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법**

(57) 요약

본 발명은 오픈마켓의 아이템을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법에 관한 것으로서, 보다 구체적으로는 오픈마켓 서비스를 제공하는 서비스 제공 서버가, (1) 사용자 단말기로부터 회원 정보 및 추천인 정보를 입력받아 사용자를 회원으로 등록하는 단계; (2) 상기 추천인 정보와 대응되는 회원의 계정에 아이템을 지급하는 단계; (3) 다른 회원이, 지급받은 아이템을 판매자에게 양도하는 단계; (4) 등록된 회원 중 판매자의 판매자 단말기로부터 상품 정보를 입력받아 상품 등록 신청을 받는 단계; 및 (5) 상기 판매자의 계정에서 아이템을 차감하고 상기 상품 등록 신청에 따른 상품 등록을 하며, 상기 등록된 상품의 상품 정보를 게시하는 단계를 포함하는 하는 것을 그 구성상의 특징으로 한다. 본 발명에서 제안하고 있는 오픈마켓의 아이템을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법에 따르면, 오픈마켓에서 사용자가 회원 가입 시 추천인으로 입력한 회원에게 상품등록에 사용되는 아이템을 제공하고, 아이템이 지급받은 회원이 상품등록을 할 이유가 없기 때문에 아이템이 필요 없을 경우 상기 아이템을 판매자에게 양도할 수 있도록 함으로써, 오픈마켓 특성상 판매자와 양도하고자 하는 회원 사이에서 간접 거래가 일어나게 할 수 있다. 간접거래라 함은, 예를 들어, 판매자는 오픈마켓 내에서 아이템을 구매한다는 내용의 게시물을 등록할 수 있다. 아이템을 판매하려는 회원은 상기 게시물을 보고 판매 신청을 할 수 있으며, 판매자가 그에 대한 반대급부로서 상기 아이템을 판매하려는 회원에게 현금을 지불할 경우, 아이템을 판매하려는 회원은 아이템을 판매자에게 양도함으로써 간접거래가 일어날 수 있다. 이에 따라, 오픈마켓 특성상 아이템을 판매하려는 회원은 필요한 보상을 얻을 수 있음과 동시에, 서비스 제공 서버는 기존 발명과 같은 보상을 얻을 수 있는 아이템을 지급함에도 그 대금은 판매자가 지불함으로써, 서비스 제공 서버는, 회원 수 증가에 따른 자금압박을 해소할 수 있으며, 회원가입을 촉진함으로써 전자상거래를 활성화 할 수 있다.

대표도 - 도2



특허청구의 범위

청구항 1

오픈마켓 서비스를 제공하는 서비스 제공 서버가,

- (1) 사용자 단말기로부터 회원 정보 및 추천인 정보를 입력받아 사용자를 회원으로 등록하는 단계;
- (2) 상기 추천인 정보와 대응되는 회원의 계정에 아이টে를 지급하는 단계;
- (3) 다른 회원이, 지급받은 아이টে를 판매자에게 양도하는 단계;
- (4) 등록된 회원 중 판매자의 판매자 단말기로부터 상품 정보를 입력받아 상품 등록 신청을 받는 단계; 및
- (5) 상기 판매자의 계정에서 아이টে를 차감하고 상기 상품 등록 신청에 따른 상품 등록을 하며, 상기 등록된 상품의 상품 정보를 게시하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는, 오픈마켓의 아이টে를 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법.

청구항 2

제1항에 있어서, 상기 단계 (2)에서는,

미리 정해진 개수의 아이টে를 지급하는 것을 특징으로 하는, 오픈마켓의 아이টে를 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법.

청구항 3

제1항에 있어서, 상기 단계 (3) 이전에는,

다른 회원에게 판매자의 식별코드 및 아이টে 양도 수량을 입력할 수 있는 선물하기 창을 제공하는 것을 특징으로 하는 오픈마켓의 아이টে를 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법.

청구항 4

제1항에 있어서, 상기 단계 (5)에서는,

미리 정해진 개수의 아이টে를 상기 판매자의 계정에서 차감하는 것을 특징으로 하는, 오픈마켓의 아이টে를 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법.

청구항 5

제1항에 있어서, 상기 단계 (5)에서는,

상기 차감하는 아이টে에 따라 미리 정해진 기간 동안 상기 등록된 상품의 상품 정보를 게시하는 것을 특징으로 하는, 오픈마켓의 아이টে를 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법.

명세서

기술분야

[0001] 본 발명은 오픈마켓 서비스에 관한 것으로서, 보다 구체적으로는 오픈마켓의 아이টে를 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 회원가입 희망자가 회원가입 시 추천인 정보를 입력하고 회원가입을 하면 추천인 정보와 대응되는 대상에게 보상을 지불하는 발명이 있다. 그러나 상기 발명은 보상으로 현금을 지불할 경우 회원가입자가 늘어날 때마다 현금 지불에 대한 부담이 증가한다는 문제점이 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0003] 본 발명은 기존에 제안된 방법들의 상기와 같은 문제점들을 해결하기 위해 제안된 것으로서, 본 발명은 기존에 제안된 방법들의 상기와 같은 문제점들을 해결하기 위해 제안된 것으로서, 사용자가 회원 가입 시 추천인으로 입력한 회원에게 상품등록에 사용되는 아이템을 제공하고, 아이템이 지급받은 회원이 상품등록을 할 이유가 없기 때문에 아이템이 필요 없을 경우 상기 아이템을 판매자에게 양도할 수 있도록 함으로써, 오픈마켓 특성상 판매자와 양도하고자 하는 회원 사이에서 간접 거래가 일어나게 할 수 있다. 간접거래라 함은, 예를 들어, 판매자는 오픈마켓 내에서 아이템을 구매한다는 내용의 게시물을 등록할 수 있다. 아이템을 판매하려는 회원은 상기 게시물을 보고 판매 신청을 할 수 있으며, 판매자가 그에 대한 반대급부로서 상기 아이템을 판매하려는 회원에게 현금을 지불할 경우, 아이템을 판매하려는 회원은 아이템을 판매자에게 양도함으로써 간접거래가 일어날 수 있다. 이에 따라, 오픈마켓 특성상 아이템을 판매하려는 회원은 필요한 보상을 얻을 수 있음과 동시에, 서비스 제공 서버는 기존 발명과 같은 보상을 얻을 수 있는 아이템을 지급함에도 그 대금은 판매자가 지불함으로써, 서비스 제공 서버의, 회원 수 증가에 따른 자금압박을 해소하는 것을 목적으로 한다.

과제의 해결 수단

- [0004] 상기한 목적을 달성하기 위한 본 발명의 특징에 따른 오픈마켓의 아이템을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법은, 오픈마켓 서비스를 제공하는 서비스 제공 서버가,
- [0005] (1) 사용자 단말기로부터 회원 정보 및 추천인 정보를 입력받아 사용자를 회원으로 등록하는 단계;
- [0006] (2) 상기 추천인 정보와 대응되는 회원의 계정에 아이템을 지급하는 단계;
- [0007] (3) 다른 회원이, 지급받은 아이템을 판매자에게 양도하는 단계
- [0008] (4) 등록된 회원 중 판매자의 판매자 단말기로부터 상품 정보를 입력받아 상품 등록 신청을 받는 단계; 및
- [0009] (5) 상기 판매자의 계정에서 아이템을 차감하고 상기 상품 등록 신청에 따른 상품 등록을 하며, 상기 등록된 상품의 상품 정보를 게시하는 단계를 포함하는 것을 그 구성상의 특징으로 한다.
- [0010] 바람직하게는, 상기 단계 (3)에서는,
- [0011] 미리 정해진 개수의 아이템을 지급할 수 있다.
- [0012] 바람직하게는, 상기 단계 (3) 이전에는,
- [0013] 다른 회원에게 판매자의 식별코드 및 아이템 양도 수량을 입력할 수 있는 선물하기 창을 제공할 수 있다.
- [0014] 바람직하게는, 상기 단계 (5)에서는,
- [0015] 미리 정해진 개수의 아이템을 상기 판매자의 계정에서 차감할 수 있다.
- [0016] 바람직하게는, 상기 단계 (5)에서는,
- [0017] 상기 차감하는 아이템에 따라 미리 정해진 기간 동안 상기 등록된 상품의 상품 정보를 게시할 수 있다.

발명의 효과

[0018] 본 발명은 기존에 제안된 방법들의 상기와 같은 문제점들을 해결하기 위해 제안된 것으로서, 사용자가 회원 가입 시 추천인으로 입력한 회원에게 상품등록에 사용되는 아이템을 제공하고, 아이템이 지급받은 회원이 상품등록을 할 이유가 없기 때문에 아이템이 필요 없을 경우 상기 아이템을 판매자에게 양도할 수 있도록 함으로써, 오픈마켓 특성상 판매자와 양도하고자 하는 회원 사이에서 간접 거래가 일어나게 할 수 있다. 간접거래라 함은, 예를 들어, 판매자는 오픈마켓 내에서 아이템을 구매한다는 내용의 게시물을 등록할 수 있다. 아이템을 판매하려는 회원은 상기 게시물을 보고 판매 신청을 할 수 있으며, 판매자가 그에 대한 반대급부로서 상기 아이템을 판매하려는 회원에게 현금을 지불할 경우, 아이템을 판매하려는 회원은 아이템을 판매자에게 양도함으로써 간접거래가 일어날 수 있다. 이에 따라, 오픈마켓 특성상 아이템을 판매하려는 회원은 필요한 보상을 얻을 수 있음과 동시에, 서비스 제공 서버는 기존 발명과 같은 보상을 얻을 수 있는 아이템을 지급함에도 그 대금은 판매자가 지불함으로써, 서비스 제공 서버는, 회원 수 증가에 따른 자금압박을 해소할 수 있으며, 회원가입을 촉진함으로써 전자상거래를 활성화 하는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [0019] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이টে을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법을 구현하기 위한 시스템의 구성을 도시한 도면.
- 도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이টে을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법의 흐름을 도시한 도면.
- 도 3은 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이টে을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법에서, 회원 가입 프로세스가 수행되는 사용자 단말기를 예를 들어 도시한 도면.
- 도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이টে을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법에서, 아이টে 및 마일리지 관리 화면이 출력되는 사용자 단말기를예를 들어 도시한 도면.
- 도 5는 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이টে을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법에서, 상품 등록 신청을 하는 판매자 단말기를 예를 들어 도시한 도면.
- 도 6은 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이টে을 이용한 상품 등록서비스 제공 방법에서, 게시된 상품 정보가 출력되는 회원 단말기를 예를 들어 도시한 도면.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0020] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자가 본 발명을 용이하게 실시할 수 있도록 바람직한 실시예를 상세히 설명한다. 다만, 본 발명의 바람직한 실시예를 상세하게 설명함에 있어, 관련된 공지 기능 또는 구성에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명을 생략한다. 또한, 유사한 기능 및 작용을 하는 부분에 대해서는 도면 전체에 걸쳐 동일한 부호를 사용한다.
- [0021] 덧붙여, 명세서 전체에서, 어떤 부분이 다른 부분과 '연결' 되어 있다고 할 때, 이는 '직접적으로 연결' 되어 있는 경우뿐만 아니라, 그 중간에 다른 소자를 사이에 두고 '간접적으로 연결' 되어 있는 경우도 포함한다. 또한, 어떤 구성요소를 '포함' 한다는 것은, 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성요소를 더 포함할 수 있다는 것을 의미한다.
- [0022] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이টে을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법을 구현하기 위한 시스템의 구성을 도시한 도면이다. 도1에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이টে을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법을 구현하기 위한 시스템은, 서비스 제공 서버(100) 및 사용자 단말기(200)를 포함하여 구성될 수 있다.
- [0023] 즉, 본 발명은, 사용자가 회원 가입 시 추천인으로 입력한 회원에게 상품등록에 사용되는 아이টে을 제공하고, 아이টে이 지급받은 회원이 상품등록을 할 이유가 없기 때문에 아이টে이 필요 없을 경우 상기 아이টে을 판매자에게 양도할 수 있도록 함으로써, 오픈마켓 특성상 판매자와 양도하고자 하는 회원 사이에서 간접 거래가 일어나게 할 수 있다. 간접거래라 함은, 예를 들어, 판매자는 오픈마켓 내에서 아이টে을 구매한다는 내용의 게시물을 등록할 수 있다. 아이টে을 판매하려는 회원은 상기 게시물을 보고 판매 신청을 할 수 있으며, 판매자가 그에 대한 반대급부로서 상기 아이টে을 판매하려는 회원에게 현금을 지불할 경우, 아이টে을 판매하려는 회원은 아이টে을 판매자에게 양도함으로써 간접거래가 일어날 수 있다. 이에 따라, 오픈마켓 특성상 아이টে을 판매하려는 회원은 필요한 보상을 얻을 수 있음과 동시에, 서비스 제공 서버는 기존 발명과 같은 보상을 얻을 수 있는 아이টে을 지급함에도 그 대금은 판매자가 지불함으로써, 서비스 제공 서버는, 회원 수 증가에 따른 자금압박을 해소할 수 있으며, 회원가입을 촉진함으로써 전자상거래를 활성화 할 수 있다.
- [0024] 이하에서는, 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이টে을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법을 구현하기 위한 시스템을 구성하는 각 구성요소에 대하여 상세히 설명하도록 한다.
- [0025] 서비스 제공 서버(100)는, 오픈마켓을 제공하는 서버일 수 있다. 서비스 제공 서버(100)는 인터넷, 인트라넷, 유무선 통신망, 이동통신망 등을 포함하는 네트워크를 통한 사용자 단말기(200)의 접속을 허용하고, 각종 신호 및 데이터를 송수신하여, 오픈마켓에 의한 전자 상거래 서비스를 제공할 수 있다. 특히, 본 발명의 서비스 제공 서버(100)는 신규 회원의 회원 가입 시 추천인으로 입력되는 등 미리 정해진 조건을 만족하는 회원의 계정에 아이টে을 지급하며, 회원간 선물하기를 지원할 수 있다. 아이টে은 판매를 위한 상품의 등록 시에 서비스제공 서버

(100)가 차감할 수 있으며, 아이템이 부족한 경우에는 상품 등록 신청을 거부하고 상품 등록을 하지 않을 수 있다.

- [0026] 사용자 단말기(200)는, 서비스 제공 서버(100)가 제공하는 오픈마켓 서비스를 이용하는 사용자의 단말기일 수 있다. 사용자 중에서 회원 가입을 한 사용자를 회원으로 등록할 수 있으며, 회원 중 오픈마켓을 통해 상품 판매를 하고자 하는 회원을 판매자, 판매자의 단말기를 판매자 단말기(210)로 할 수 있다. 또한, 판매자를 제외한 회원이 다른 회원이 될 수 있고, 다른 회원의 회원 단말기(220)중 판매자의 상품을 구매한 회원의 단말기가 구매자 단말기(221)가 될 수 있다.
- [0027] 한편, 사용자 단말기(200)는 네트워크의 이용이 가능한 컴퓨터, 노트북, 넷북, PDA, MP4 플레이어 등 각종 통신 단말기일 수 있으며, 스마트폰, 스마트 노트, 태블릿 PC, 스마트 카메라, 스마트 TV 등 각종 스마트 기기일 수도 있다. 다만, 본 발명의 사용자 단말기(200)가 나열한 바와 같은 단말기의 형태에 한정되는 것은 아니며, 네트워크를 이용하여 서비스 제공 서버(100)에 접속하여 아이템을 지급받거나 상품 판매 또는 구매를 할 수 있다면, 구체적인 단말기의 형태에 관계없이 본 발명의 사용자 단말기(200)의 역할을 얼마든지 할 수 있다.
- [0028] 도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이템을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법의 흐름을 도시한 도면이다. 도 2에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이템을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법은, 사용자를 회원으로 등록하는 단계(S100), 추천인 정보와 대응되는 회원의 계정에 아이템을 지급하는 단계(S200), 판매자 단말기(210)로부터 상품 등록 신청을 받는 단계(S300) 및 판매자의 계정에서 아이템을 차감하고 상품 등록을 하며 상품정보를 게시하는 단계(S400)를 포함하여 구현될 수 있다.
- [0029] 단계 S100에서는, 서비스 제공 서버(100)가 사용자 단말기(200)로부터 회원 정보 및 추천인 정보를 입력받아 사용자를 회원으로 등록할 수 있다. 이때, 회원 정보는 회원 가입을 하고자 하는 사용자의 아이디, 비밀번호, 연락처 등 개인 정보일 수 있고, 추천인 정보는 회원 가입을 추천한 회원에 대한 정보일 수 있다. 추천인 정보는 추천인이 누구인지 식별하기 위한 것으로서, 추천인의 회원 아이디일 수 있고 추천번호 등 추천인 정보 입력을 위하여 생성된 식별코드일 수도 있다. 다만, 추천인이 누구인지 식별이 가능하다면 그밖에 다른 정보도 추천인 정보로 사용할 수 있다. 서비스 제공 서버(100)는 입력받은 정보를 데이터베이스에 저장하고, 사용자를 회원으로 등록할 수 있다.
- [0030] 도 3은 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이템을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법에서, 회원 가입 프로세스가 수행되는 사용자 단말기(200)를 예를 들어 도시한 도면이다. 도 3에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이템을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법의 단계 S100에서는, 아이디, 비밀번호 등의 회원 정보와 추천인 코드와 같은 추천인 정보를 입력받을 수 있다. 사용자가 "가입하기"를 선택하면 서비스 제공 서버(100)는 회원정보를 데이터베이스에 저장하고 사용자를 회원으로 등록할 수 있다.
- [0031] 단계 S200에서는, 서비스 제공 서버(100)가 추천인 정보와 대응되는 회원의 계정에 아이템을 지급할 수 있다. 즉, 단계 S100에서 추천인 정보에 입력된 추천인에게, 회원 추천의 대가로서 아이템을 제공할 수 있다. 서비스 제공 서버(100)는, 추천인 정보로 입력된 회원 아이디나 식별코드를 이용하여 데이터베이스에 저장된 회원 중에서 추천인을 검색하고, 검색된 추천인에게 아이템을 지급할 수 있다. 이때, 지급되는 아이템은 미리 정해진 형태 또는 미리 정해진 개수일 수 있으며, 추후 상세히 설명할 단계 S400에서 상품 등록을 위하여 사용될 수 있다.
- [0032] 단계 S300에서는, 다른 회원에게 판매자의 식별코드 및 양도 수량을 입력하여 서비스 제공 서버에 전송할 수 있는 선물하기 창을 제공하여, 다른 회원이 상기 정보를 서비스 제공 서버에 전송하면, 서비스 제공 서버는 다른 회원의 아이템을 상기 식별코드와 대응되는 판매자에게 양도 할 수 있다.
- [0033] 도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이템을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법에서, 아이템 및 마일리지 관리 화면이 출력되는 사용자 단말기(200)를 예를 들어 도시한 도면이다. 도 4에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이템을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법의 단계 S200에서는, 회원 가입을 추천하여 지급받은 아이템을 사용자 단말기(200)를 통해 확인할 수 있다. 회원은 회원 정보를 이용하여 로그인하고 아이템 및 마일리지관리 페이지에 접속함으로써, 회원의 계정으로 지급된 아이템 및 마일리지를 확인할 수 있다. 이때, 마일리지는 오픈마켓을 포함하는 온라인 쇼핑몰 등에서 상품구매, 상품평 작성 등에 따라 제공하는 적립금일 수 있다. 한편, 도 4에 도시된바와 같이, 지급된 아이템은 통합 관리되어 아이템의 총 개수로 표시될 수도 있으나, 실시예에 따라서는 지급 원인에 따라 별도로 관리될 수도 있다.
- [0034] 단계 S400에서는, 서비스 제공 서버(100)가 등록된 회원 중 판매자의 판매자 단말기(210)로부터 상품 정보를 입력받아 상품 등록 신청을 받을 수 있다. 상품 정보는 상품의 판매를 위하여 오픈마켓에 게시하고자 하는 상품의

상세정보와 상품 소개 등을 포함할 수 있다. 상품 정보는 각종 이미지 파일이나 동영상 파일 등을 포함할 수 있으며, 온라인 전자상거래에 최적화 되도록 html이나 자바 스크립트, php 등으로 제작된 것일 수도 있다. 한편, 서비스 제공 서버(100)는 판매자 단말기(210)에 상품 등록 시 필요한 아이템에 대한 정보를 전송할 수 있다. 따라서 판매자는 이와 같은 정보를 참조하여, 판매자가 보유한 아이템으로 등록 가능한 사항을 확인하고 상품을 등록할 마켓, 등록 방법, 등록기간 등을 선택할 수 있다.

[0035] 도 5는 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이템을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법에서, 상품 등록 신청을 하는 판매자 단말기(210)를 예를 들어 도시한 도면이다. 도 5에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이템을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법의 단계 S400에서는, html 형태로 상품 정보를 입력받을 수 있으며, 실제 오픈마켓에 어떤 형태로 게시되는지 미리 보기를 하거나 편집을 할 수도 있다. 한편, 상품 정보의 게시 기간에 따라 이하에서 상세히 설명할 단계 S500에서 차감하는 아이템의 개수가 상이할 수 있으며, 실시예에 따라서는 아이템의 종류에 따라 동일한 게시 기간에 대해서도 게시에 필요한 아이템의 개수가 상이할 수도 있다. 판매자는 아이템의 개수를 고려하여 게시 기간을 설정하고, "등록 신청" 버튼을 선택하여 상품 등록 신청을 할 수 있다.

[0036] 단계 S4500에서는, 서비스 제공 서버(100)가 판매자의 계정에서 아이템을 차감하고 상품 등록 신청에 따른 상품 등록을 하며, 등록된 상품의 상품 정보를 게시할 수 있다. 즉, 상품의 등록을 위하여 일종의 등록 수수료로서 서비스 제공 서버(100)는 판매자의 계정에서 아이템을 차감할 수 있다. 이때, 미리 정해진 개수의 아이템을 판매자의 계정에서 차감할 수 있다. 또한, 판매자 계정의 아이템이 미리 정해진 개수 미만이면 상품 등록 및 상품 정보 게시를 하지 않을 수 있다. 한편, 차감하는 아이템에 따라 미리 정해진 기간 동안 등록된 상품의 상품 정보를 게시할 수 있다. 예를 들어, 도 5에 도시된 바와 같이, 사용자가 60일을 선택한 경우, 회원 추천에 의해 지급받은 아이템 20개를 차감하고 60일 동안 단계 S400에서 입력받은 상품 정보를 게시할 수 있다.

[0037] 도 6은 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이템을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법에서, 게시된 상품 정보가 출력되는 회원 단말기(220)를 예를 들어 도시한 도면이다. 도 6에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 따른 오픈마켓의 아이템을 이용한 상품 등록 서비스 제공 방법의 단계 S400에서는, 단계 S300에서 입력받은 상품 정보를 게시할 수 있다. 단계 S400에서 게시한 상품정보를 회원들이 열람할 수 있으며, 특히 다른 회원의 회원 단말기(220)를 이용하여 다른 회원들이 판매자의 상품에 대한 상품 정보를 열람하고 상품을 구매할 수 있다.

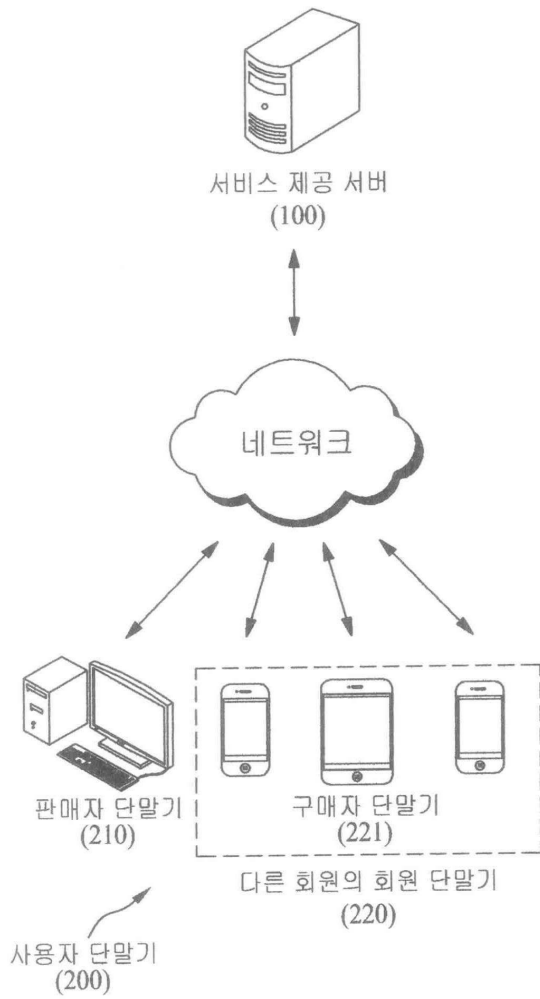
[0038] 이상 설명한 본 발명은 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의하여 다양한 변형이나 응용이 가능하며, 본 발명에 따른 기술적 사상의 범위는 아래의 특허청구범위에 의하여 정해져야 할 것이다.

부호의 설명

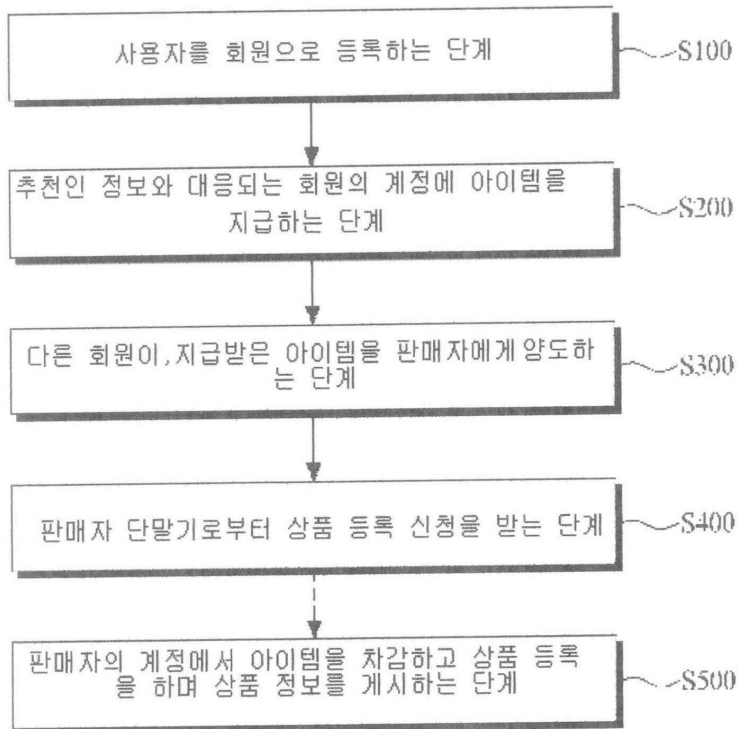
- [0039] 100: 서비스 제공 서버 200: 사용자 단말기
- 210: 판매자 단말기 220: 다른 회원의 회원 단말기
- 221: 구매자 단말기
- S100: 사용자를 회원으로 등록하는 단계
- S200: 추천인 정보와 대응되는 회원의 계정에 아이템을 지급하는 단계
- S300: 다른 회원이, 지급받은 아이템을 판매자에게 양도하는 단계
- S400: 판매자 단말기로부터 상품 등록 신청을 받는 단계
- S500: 판매자의 계정에서 아이템을 차감하고 상품 등록을 하며 상품 정보를 게시하는 단계

도면

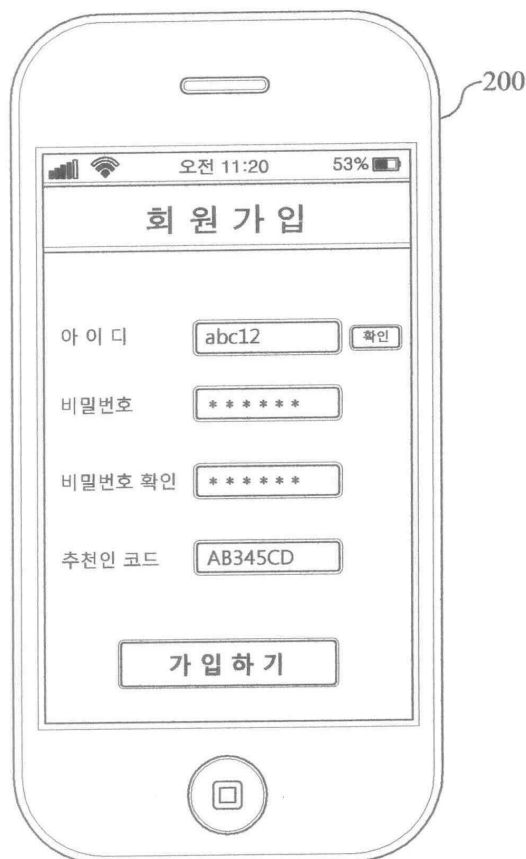
도면1



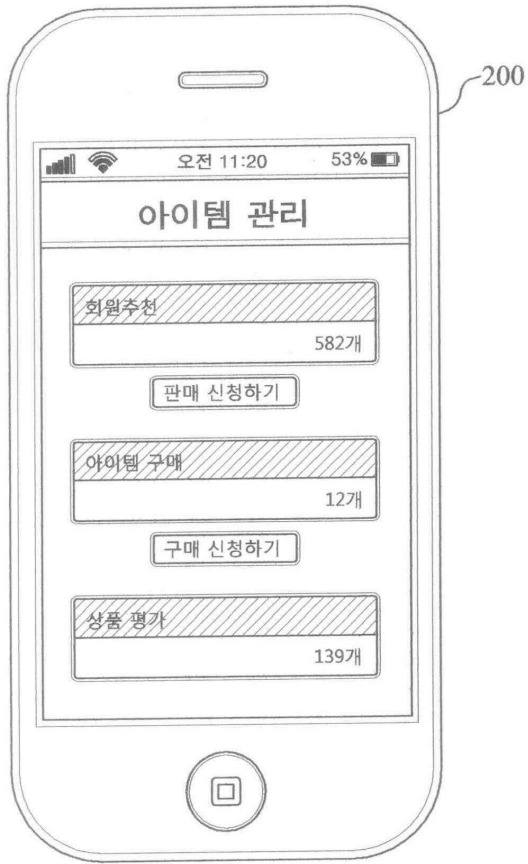
도면2



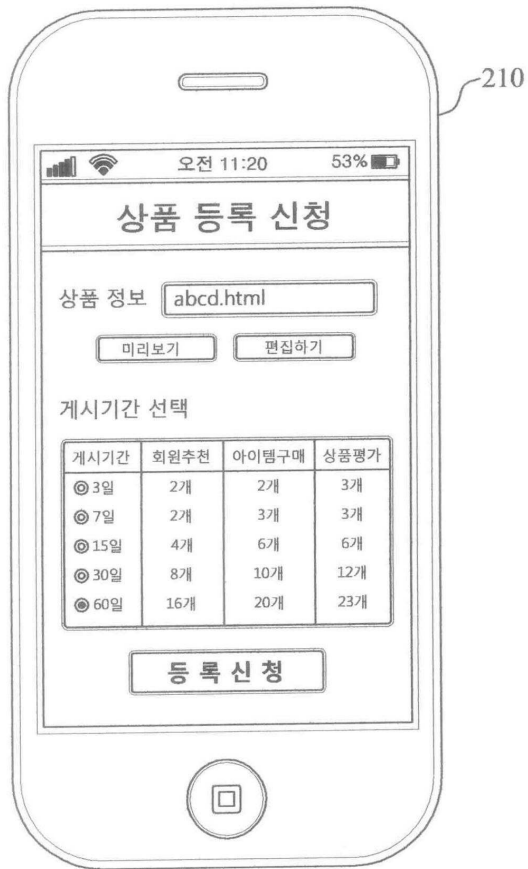
도면3



도면4



도면5



도면6

