



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2020-0055204
(43) 공개일자 2020년05월21일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/06 (2012.01) G06Q 30/02 (2012.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 30/0623 (2013.01)
G06Q 30/0207 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2018-0138265
(22) 출원일자 2018년11월12일
심사청구일자 2018년11월12일

(71) 출원인
주식회사 위메프
서울특별시 강남구 영동대로 502 (삼성동)
(72) 발명자
유중현
서울특별시 강남구 봉은사로48길 44-7 104호 (역삼동, 동원스위트빌)
안주환
서울시 관악구 조원로 137 602호
(뒷면에 계속)
(74) 대리인
특허법인영비

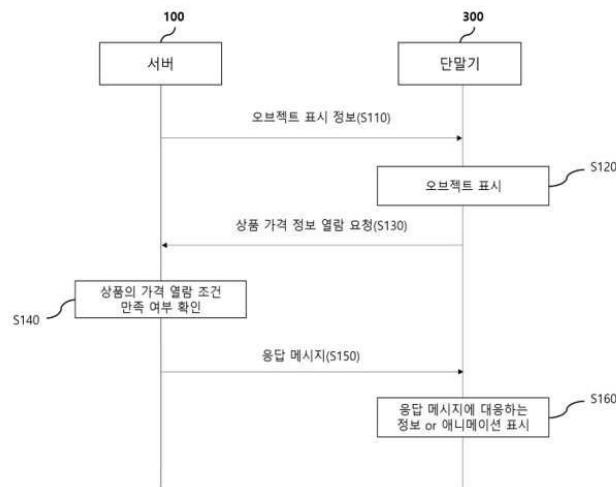
전체 청구항 수 : 총 18 항

(54) 발명의 명칭 온라인 쇼핑물 서비스를 위한 방법 및 장치

(57) 요약

온라인 쇼핑물 서비스를 위한 서버, 서버에 의해 수행되는 방법, 단말 및 단말에 의해 수행되는 방법이 개시된다. 서버에 의해 수행되는 방법은 단말기에 상품 가격 정보가 미공개된 오브젝트의 표시 정보를 전송하는 단계, 상기 단말기로부터 상기 미공개된 상품의 가격 정보의 열람 요청을 수신하는 단계, 상기 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계 및 상기 상품의 가격 열람 조건의 만족 여부에 기초하여 상기 단말기에 대한 응답 메시지를 생성하여 전송하는 단계를 포함한다.

대표도 - 도4



(52) CPC특허분류
G06Q 30/0641 (2013.01)

(72) 발명자

손원규

경기도 하남시 학암동 위례순환로 270, 위례그린파
크푸르지오 6516동 1103호

강준보

서울특별시 관악구 관악로 17길 21, 709호

명세서

청구범위

청구항 1

서버에 의해 수행되는 방법에 있어서,
 단말기에게 상품의 가격 정보가 미공개 된 오브젝트의 표시 정보를 전송하는 단계;
 상기 미공개 된 상품의 가격 정보의 열람 요청을 수신하는 단계;
 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계; 및
 상기 상품의 가격 열람 조건의 만족 여부에 기초하여 상기 단말기에 대한 응답 메시지를 생성하여 전송하는 단계를 포함하는 서버의 방법.

청구항 2

제 1 항에 있어서,
 상기 사용자의 계정의 퀘스트 수행 이력 정보, 사용자의 계정이 보유한 포인트 정보 및 상기 사용자의 계정이 보유한 아이템 정보 중 적어도 하나에 기초하여 상기 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부가 판단되는, 서버의 방법.

청구항 3

제 2 항에 있어서,
 상기 사용자의 계정의 퀘스트 수행 이력 정보, 상기 사용자의 계정이 보유한 포인트 정보 및 상기 사용자의 계정이 보유한 아이템 정보 중 적어도 하나에 기초하여 상기 오브젝트가 다르게 표시되도록 하는 서버의 방법.

청구항 4

제 2 항에 있어서,
 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하기 위해 수행해야 하는 퀘스트 정보, 사용해야 하는 아이템 정보 및 사용해야 하는 포인트 정보 중 적어도 하나에 기초하여 상기 오브젝트가 다르게 표시되도록 하는 서버의 방법.

청구항 5

제 1 항에 있어서,
 상기 상품의 가격 정보를 제공하는 시점에 기초하여 상기 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부가 판단되는 서버의 방법.

청구항 6

제 1 항에 있어서,
 상기 상품의 구매 희망자의 숫자에 기초하여 상기 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부가 판단되는 서버의 방법.

청구항 7

제 6 항에 있어서,
 상기 상품의 구매 희망자의 숫자에 따라 상기 상품의 가격 정보가 다르게 결정되는 서버의 방법.

청구항 8

제 1 항에 있어서,

상기 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하지 않는 경우, 상기 오브젝트에 대한 애니메이션 효과를 표시할 것을 상기 단말기에게 요청하는 서버의 방법.

청구항 9

제 8 항에 있어서,

상기 애니메이션 효과는 상기 오브젝트의 진동 및 상기 오브젝트의 바운스 중 적어도 하나를 포함하는 서버의 방법

청구항 10

단말기와의 통신을 수행하는 통신 인터페이스부;

프로세서; 및

상기 프로세서를 통해 실행되는 적어도 하나의 명령이 저장된 메모리를 포함하며,

상기 적어도 하나의 명령은,

단말기에게 상품의 가격 정보가 미공개 된 오브젝트의 표시 정보를 전송하고, 상기 미공개 된 상품의 가격 정보의 열람 요청을 수신하고, 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부를 판단하고, 상기 조건의 만족 여부에 기초하여 상기 단말기에 대한 응답 메시지를 생성하여 상기 단말기에게 전송하도록 수행되는 서버.

청구항 11

서버 하드웨어와 결합되어

단말기에게 상품의 가격 정보가 미공개 된 오브젝트의 표시 정보를 전송하는 단계; 상기 단말기로부터 상기 미공개 된 상품의 가격 정보의 열람 요청을 수신하는 단계; 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계; 및 상기 조건의 만족 여부에 기초하여 상기 단말기에 대한 응답 메시지를 생성하여 상기 단말기에게 전송하는 단계를 실행시키기 위하여 매체에 저장된 컴퓨터 프로그램.

청구항 12

서버와의 통신을 수행하는 통신 인터페이스부;

출력 인터페이스부;

프로세서; 및

상기 프로세서를 통해 실행되는 적어도 하나의 명령이 저장된 메모리를 포함하며,

상기 적어도 하나의 명령은, 상기 출력 인터페이스부를 통해 상품의 가격 정보가 미공개 된 오브젝트를 표시하고, 상기 오브젝트에 대한 사용자의 인터랙션에 응답하여 상기 상품의 가격에 대한 열람 요청을 전송하고, 상기 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부에 기초하여 생성된 응답 메시지를 서버로부터 수신하도록 수행되는 단말기.

청구항 13

제 12 항에 있어서,

상기 사용자의 인터랙션은 상기 오브젝트의 클릭, 상기 오브젝트의 터치 및 상기 오브젝트의 슬라이딩 중 적어도 하나를 포함하는 단말기.

청구항 14

제 12 항에 있어서,

상기 사용자의 계정의 퀘스트 수행 이력 정보, 상기 사용자의 계정이 보유한 포인트 정보 및 상기 사용자의 계정이 보유한 아이템 정보 중 적어도 하나에 따라 상기 오브젝트가 다르게 표시되는 단말기.

청구항 15

제 12 항에 있어서,

상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하기 위해 수행해야 하는 퀘스트 정보, 사용해야 하는 아이템 정보 및 사용해야 하는 포인트 정보 중 적어도 하나에 따라 상기 오브젝트가 다르게 표시되는 단말기.

청구항 16

제 12 항에 있어서,

상기 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하지 않는 경우, 상기 출력 인터페이스부를 통해 상기 오브젝트에 대한 애니메이션 효과가 표시되는 단말기.

청구항 17

제 16 항에 있어서,

상기 애니메이션 효과는 상기 오브젝트의 진동 및 상기 오브젝트의 바운스 중 적어도 하나를 포함하는 단말기.

청구항 18

단말기 하드웨어와 결합되어

출력 인터페이스부를 통해 상품의 가격 정보가 미공개 된 오브젝트를 표시하는 단계; 상기 오브젝트에 대한 사용자의 인터랙션에 응답하여 상기 상품의 가격에 대한 열람 요청을 서버에 전송하는 단계; 상기 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부에 기초하여 생성된 응답 메시지를 상기 서버로부터 수신하는 단계를 실행시키기 위하여 매체에 저장된 컴퓨터 프로그램.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 온라인 쇼핑물 서비스를 위한 방법 및 장치가 개시된다.

배경 기술

[0002] 인터넷의 보급이 보편화되면서 전자 상거래가 활성화되고 다양한 종류의 온라인 쇼핑물이 등장하고 있다. 온라인 쇼핑물의 소비자와 공급자가 증가하면서 공급자들은 소비자들이 자신의 쇼핑물을 방문, 이용하도록 유도하는 서비스를 개발 중이다.

[0003] 예를 들어, 사용자의 특정 행위에 대해 보상을 제공하는 방식의 서비스가 온라인 쇼핑물에 적용되고 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0004] (특허문헌 0001) 국내 등록특허공보 제10-1624917호

발명의 내용

해결하려는 과제

[0005] 적어도 하나의 실시예에 따르면, 상품의 가격 정보가 미공개 된 오브젝트의 표시 정보를 전송하는 서버 및 상품의 가격 정보가 미공개 된 오브젝트를 표시하는 단말기가 개시된다.

과제의 해결 수단

[0006] 일 측면에 따르면, 서버에 의해 수행되는 방법이 개시된다. 서버에 의해 수행되는 방법은 단말기에게 상품의 가격 정보가 미공개 된 오브젝트의 표시 정보를 전송하는 단계; 상기 미공개 된 상품의 가격 정보의 열람 요청을

수신하는 단계; 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계; 및 상기 상품의 가격 열람 조건의 만족 여부에 기초하여 상기 단말기에 대한 응답 메시지를 생성하여 전송하는 단계를 포함한다.

- [0007] 상기 사용자의 계정의 퀘스트 수행 이력 정보, 사용자의 계정이 보유한 포인트 정보 및 상기 사용자의 계정이 보유한 아이템 정보 중 적어도 하나에 기초하여 상기 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부가 판단될 수 있다.
- [0008] 상기 서버는 상기 사용자의 계정의 퀘스트 수행 이력 정보, 상기 사용자의 계정이 보유한 포인트 정보 및 상기 사용자의 계정이 보유한 아이템 정보 중 적어도 하나에 기초하여 상기 오브젝트가 다르게 표시되도록 할 수 있다.
- [0009] 상기 서버는 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하기 위해 수행해야 하는 퀘스트 정보, 사용해야 하는 아이템 정보 및 사용해야 하는 포인트 정보 중 적어도 하나에 기초하여 상기 오브젝트가 다르게 표시되도록 할 수 있다.
- [0010] 상기 상품의 가격 정보를 제공하는 시점에 기초하여 상기 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부가 판단될 수 있다.
- [0011] 상기 상품의 구매 희망자의 숫자에 기초하여 상기 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부가 판단될 수 있다.
- [0012] 상기 서버는 상기 상품의 구매 희망자의 숫자에 따라 상기 상품의 가격 정보를 다르게 결정할 수 있다.
- [0013] 상기 서버는 상기 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하지 않는 경우, 상기 오브젝트에 대한 애니메이션 효과를 표시할 것을 상기 단말기에게 요청할 수 있다.
- [0014] 상기 애니메이션 효과는 상기 오브젝트의 진동 및 상기 오브젝트의 바운스 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0015] 상기 서버는 상기 단말기로부터 제1 열람 요청을 수신하고, 상기 사용자의 계정이 상기 제1 조건을 만족하는지 여부를 판단하고, 상기 사용자의 계정이 상기 제1 열람 조건을 만족하는 경우, 상기 상품의 가격 중 제1 부분의 정보를 상기 단말기에게 전송할 수 있다.
- [0016] 상기 서버는 상기 단말기로부터 제2 열람 요청을 수신하고, 상기 사용자의 계정이 상기 제2 조건을 만족하는지 여부를 판단하고, 상기 사용자의 계정이 상기 제2 열람 조건을 만족하는 경우, 상기 상품의 가격 중 제2 부분의 정보를 상기 단말기에게 전송할 수 있다.
- [0017] 다른 측면에 있어서 서버가 개시된다. 단말기와의 통신을 수행하는 통신 인터페이스부; 프로세서; 및 상기 프로세서를 통해 실행되는 적어도 하나의 명령이 저장된 메모리를 포함하며,
- [0018] 상기 적어도 하나의 명령은, 단말기에게 상품의 가격 정보가 미공개 된 오브젝트의 표시 정보를 전송하고, 상기 미공개 된 상품의 가격 정보의 열람 요청을 수신하고, 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부를 판단하고, 상기 조건의 만족 여부에 기초하여 상기 단말기에 대한 응답 메시지를 생성하여 상기 단말기에게 전송하도록 수행된다.
- [0019] 다른 측면에 있어서 서버 하드웨어와 결합되어 단말기에게 상품의 가격 정보가 미공개 된 오브젝트의 표시 정보를 전송하는 단계; 상기 단말기로부터 상기 미공개 된 상품의 가격 정보의 열람 요청을 수신하는 단계; 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계; 및 상기 조건의 만족 여부에 기초하여 상기 단말기에 대한 응답 메시지를 생성하여 상기 단말기에게 전송하는 단계를 실행시키기 위하여 매체에 저장된 컴퓨터 프로그램이 개시된다.
- [0020] 다른 측면에 있어서 단말기가 개시된다. 단말기는 서버와의 통신을 수행하는 통신 인터페이스부; 출력 인터페이스부; 프로세서; 및 상기 프로세서를 통해 실행되는 적어도 하나의 명령이 저장된 메모리를 포함하며,
- [0021] 상기 적어도 하나의 명령은, 상기 출력 인터페이스부를 통해 상품의 가격 정보가 미공개 된 오브젝트를 표시하고, 상기 오브젝트에 대한 사용자의 인터랙션에 응답하여 상기 상품의 가격에 대한 열람 요청을 전송하고, 상기 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부에 기초하여 생성된 응답 메시지를 서버로부터 수신하도록 수행된다.
- [0022] 상기 사용자의 인터랙션은 상기 오브젝트의 클릭, 상기 오브젝트의 터치 및 상기 오브젝트의 슬라이딩 중 적어

도 하나를 포함할 수 있다.

- [0023] 상기 사용자의 계정의 퀘스트 수행 이력 정보, 상기 사용자의 계정이 보유한 포인트 정보 및 상기 사용자의 계정이 보유한 아이템 정보 중 적어도 하나에 따라 상기 오브젝트가 다르게 표시될 수 있다.
- [0024] 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하기 위해 수행해야 하는 퀘스트 정보, 사용해야 하는 아이템 정보 및 사용해야 하는 포인트 정보 중 적어도 하나에 기초하여 상기 오브젝트가 다르게 표시될 수 있다.
- [0025] 상기 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하지 않는 경우, 상기 출력 인터페이스부를 통해 상기 오브젝트에 대한 애니메이션 효과가 표시될 수 있다.
- [0026] 상기 애니메이션 효과는 상기 오브젝트의 진동 및 상기 오브젝트의 바운스 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0027] 상기 단말기는 상기 사용자의 제1 인터랙션에 응답하여 제1 열람 요청을 전송하고, 상기 사용자의 계정이 상기 제1 조건을 만족하는 경우, 상기 상품의 가격 중 제1 부분의 정보를 표시할 수 있다.
- [0028] 상기 단말기는 상기 사용자의 제2 인터랙션에 응답하여 제2 열람 요청을 전송하고, 상기 사용자의 계정이 상기 제2 조건을 만족하는 경우, 상기 상품의 가격 중 제2 부분의 정보를 표시할 수 있다.
- [0029] 다른 측면에 있어서 단말기 하드웨어와 결합되어 출력 인터페이스부를 통해 상품의 가격 정보가 미공개 된 오브젝트를 표시하는 단계; 상기 오브젝트에 대한 사용자의 인터랙션에 응답하여 상기 상품의 가격에 대한 열람 요청을 서버에 전송하는 단계; 상기 사용자의 계정이 상기 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부에 기초하여 생성된 응답 메시지를 상기 서버로부터 수신하는 단계를 실행시키기 위하여 매체에 저장된 컴퓨터 프로그램이 개시된다.

발명의 효과

- [0030] 개시된 실시예들에 따르면, 단말기가 상품의 가격 정보가 미공개 된 오브젝트를 표시함으로써 상품에 대한 사용자의 흥미와 관심을 유발할 수 있다. 또한, 온라인 사용자가 쇼핑물의 운영자가 원하는 액티비티를 수행하도록 유도할 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [0031] 도 1은 예시적인 실시예에 따른 전자 상거래 시스템을 나타낸 개념도이다.
- 도 2는 서버를 예시적으로 나타낸 블록도이다.
- 도 3은 단말기를 예시적으로 나타낸 블록도이다.
- 도 4는 예시적인 실시예에 따른 온라인 쇼핑몰 서비스의 제공 방법을 나타낸 흐름도이다.
- 도 5는 단말기에서 표시되는 사용자 인터페이스를 예시적으로 나타낸 도면이다.
- 도 6은 단말기에서 표시되는 사용자 인터페이스의 다른 예를 나타낸 도면이다.
- 도 7은 도 4의 S160 단계에서, 단말기가 표시하는 사용자 인터페이스를 예시적으로 나타낸 도면이다.
- 도 8은 도 4의 S160 단계에서, 단말기가 표시하는 사용자 인터페이스의 다른 예를 나타낸 도면이다.
- 도 9는 도 4의 S160 단계에서, 단말기가 표시하는 사용자 인터페이스의 또 다른 예를 나타낸 도면이다.
- 도 10은 단말기가 퀘스트 정보를 표시하는 사용자 인터페이스의 예를 나타낸 도면이다.
- 도 11은 단말기가 퀘스트 정보를 표시하는 사용자 인터페이스의 다른 예를 나타낸 도면이다.
- 도 12는 단말기가 퀘스트 정보를 표시하는 사용자 인터페이스의 다른 예를 나타낸 도면이다.
- 도 13은 단말기가 포인트를 이용하여 아이템을 획득하는 절차를 수행하기 위해 표시하는 사용자 인터페이스의 예를 나타낸 도면이다.
- 도 14는 상품의 가격 정보가 복수 회에 걸쳐 전송되는 예를 나타낸 흐름도이다.
- 도 15는 도 14의 S214 단계에서 단말기가 표시하는 사용자 인터페이스를 예시적으로 나타낸 도면이다.
- 도 16은 상품의 공동 구매 정보를 표시하는 사용자 인터페이스를 예시적으로 나타낸 도면이다.

도 17은 구매 희망자의 모집 숫자에 따른 혜택을 표시하는 사용자 인터페이스를 예시적으로 나타낸 도면이다.

도 18은 공동 구매 상품 정보의 공유를 권유하는 푸시 메시지를 예시적으로 나타낸 도면이다.

도 19는 상품의 가격 정보 확인을 권유하는 푸시 메시지를 예시적으로 나타낸 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0032] 본 발명의 이점 및 특징, 그리고 그것들을 달성하는 방법은 첨부되는 도면과 함께 상세하게 설명되는 실시 예를 참조하면 명확해질 것이다. 그러나 본 발명은 아래에서 제시되는 실시 예들로 한정되는 것이 아니라, 서로 다른 다양한 형태로 구현될 수 있고, 본 발명의 사상 및 기술 범위에 포함되는 모든 변환, 균등물 내지 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다. 아래에 제시되는 실시 예들은 본 발명의 개시가 완전하도록 하며, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것이다. 본 발명을 설명함에 있어서 관련된 공지 기술에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우 그 상세한 설명을 생략한다.
- [0033] 본 출원에서 사용한 용어는 단지 특정한 실시 예를 설명하기 위해 사용된 것으로, 본 발명을 한정하려는 의도가 아니다. 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다. 본 출원에서, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 명세서상에 기재된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다. 제1, 제2 등의 용어는 다양한 구성요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 구성요소들은 상기 용어들에 의해 한정되어서는 안 된다. 상기 용어들은 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하는 목적으로만 사용된다.
- [0035] 도 1은 예시적인 실시예에 따른 전자 상거래 시스템을 나타낸 개념도이다.
- [0036] 도 1을 참조하면, 전자 상거래 시스템은 서버(100) 및 단말기(300)를 포함할 수 있다. 서버(100)는 네트워크(200)를 통해 단말기(300)와 서로 정보를 송수신 할 수 있다. 서버(100)는 온라인 쇼핑물 서비스를 제공할 수 있다.
- [0037] 서버(100)는 온라인 쇼핑물을 운영하는 사업자 또는 사업자의 감독을 받는 주체에 의해 운영될 수 있다. 서버(100)는 온라인 쇼핑물에서 거래되는 상품의 정보 및 온라인 쇼핑물을 이용하는 사용자의 계정 정보를 저장하고 관리할 수 있다. 후술하는 바와 같이 서버(100)는 상품 별로 복수 개의 가격 정보를 저장하고, 사용자의 계정이 만족하는 조건에 따라 다른 가격 정보를 단말기(300)에게 전송할 수 있다.
- [0039] 네트워크(200)는 서버(100)와 단말기(300)를 연결하는 망(Network)으로서 유선 네트워크, 무선 네트워크 등을 포함한다. 네트워크(200)는 LAN(Local Area Network), WAN(Wide Area Network)등의 폐쇄형 네트워크 또는 인터넷(Internet)과 같은 개방형 네트워크일 수 있다. 인터넷은 TCP/IP 프로토콜 및 그 상위계층에 존재하는 여러 서비스, 즉 HTTP(HyperText Transfer Protocol), Telnet, FTP(File Transfer Protocol), DNS(Domain Name System), SMTP(Simple Mail Transfer Protocol), SNMP(Simple Network Management Protocol), NFS(Network File Service), NIS(Network Information Service)를 제공하는 전 세계적인 개방형 컴퓨터 네트워크 구조를 의미한다.
- [0040] 단말기(300)는 온라인 쇼핑물을 사용하는 사용자의 장치일 수 있다. 단말기(300)는 사용자의 인터랙션에 응답하여 서버(100)에게 요청 메시지를 전송하고, 서버(100)로부터 응답 메시지를 수신할 수 있다. 단말기(300)는 스마트폰, 태블릿 PC, 랩톱 등을 포함할 수 있으나, 이에 제한되는 것은 아니다.
- [0042] 도 2는 서버(100)를 예시적으로 나타낸 블록도이다.
- [0043] 도 2를 참조하면, 예시적인 실시예에 따른 서버(100)는 통신 인터페이스부(110), 프로세서(120), 메모리(130) 및/또는 저장 장치(130, 140)를 포함할 수 있다.
- [0044] 통신 인터페이스부(110)는 프로세서(120)의 제어에 의해 동작할 수 있다. 통신 인터페이스부(110)는 프로세서(120)의 명령에 따라 무선 통신 또는 유선 통신 방식으로 신호를 전송할 수 있다. 단말기(300)는 무선 통신 또

는 유선 통신 방식으로 통신 인터페이스부(110)가 전송하는 신호를 수신할 수 있다.

- [0045] 프로세서(120)는 메모리(130) 및/또는 저장 장치(130, 140)에 저장된 프로그램 명령(program command)을 실행할 수 있다. 프로세서(120)는 중앙 처리 장치(central processing unit; CPU), 그래픽 처리 장치(graphics processing unit; GPU) 또는 본 발명에 따른 방법들이 수행되는 전용의 프로세서를 의미할 수 있다. 메모리(130)와 저장 장치(140)는 휘발성 저장 매체 및/또는 비휘발성 저장 매체로 구성될 수 있다. 예를 들어, 메모리(130)는 읽기 전용 메모리(read only memory; ROM) 및/또는 랜덤 액세스 메모리(random access memory; RAM)로 구성될 수 있다.
- [0046] 도 2를 참조하여 설명한 서버(100)의 구성은 예시적인 것에 불과할 뿐, 실시예가 이에 제한되는 것은 아니다. 예를 들어, 서버(100)의 메모리(130) 및 저장 장치(140)는 물리적으로 구분되지 않을 수도 있다. 또한, 서버(100)는 도 2에 도시된 구성 외에도 다른 구성을 더 포함할 수 있다. 예를 들어, 서버(100)는 입력 인터페이스부, 출력 인터페이스부 등을 더 포함할 수 있다. 입력 인터페이스부는 버튼, 터치 스크린, 일반적인 PC의 입력 장치 등을 포함할 수 있다. 출력 인터페이스부는 디스플레이 장치, 터치 스크린, 스피커 등을 포함할 수 있다.
- [0048] 도 3은 단말기(300)를 예시적으로 나타낸 블록도이다.
- [0049] 도 3을 참조하면, 예시적인 실시예에 따른 서버(100)는 출력 인터페이스부(310), 프로세서(320), 통신 인터페이스부(330), 메모리 및/또는 저장 장치(340, 350)를 포함할 수 있다.
- [0050] 출력 인터페이스부(310)는 디스플레이 장치 및 터치 스크린 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 출력 인터페이스부(310)는 프로세서(320)의 제어에 의해 동작할 수 있다. 프로세서(320)는 통신 인터페이스부(330)를 통해 서버(100)로부터 수신한 정보에 기초하여 출력 인터페이스부(310)를 제어할 수 있다. 통신 인터페이스부(330)는 상품의 정보를 표시할 수 있다. 통신 인터페이스부(330)는 상품의 가격 정보가 미공개 된 오브젝트를 표시할 수 있다.
- [0051] 통신 인터페이스부(330)는 프로세서(320)의 제어에 의해 동작할 수 있다. 통신 인터페이스부(330)는 프로세서(320)의 명령에 따라 무선 통신 또는 유선 통신 방식으로 신호를 전송할 수 있다. 통신 인터페이스부(330)는 무선 통신 또는 유선 통신 방식으로 서버(100)가 전송하는 신호를 수신할 수 있다.
- [0052] 프로세서(320)는 메모리(340) 및/또는 저장 장치(350)에 저장된 프로그램 명령(program command)을 실행할 수 있다. 프로세서(320)는 중앙 처리 장치(central processing unit; CPU), 그래픽 처리 장치(graphics processing unit; GPU) 또는 본 발명에 따른 방법들이 수행되는 전용의 프로세서를 의미할 수 있다. 메모리(340)와 저장 장치(350)는 휘발성 저장 매체 및/또는 비휘발성 저장 매체로 구성될 수 있다. 예를 들어, 메모리(340)는 읽기 전용 메모리(read only memory; ROM) 및/또는 랜덤 액세스 메모리(random access memory; RAM)로 구성될 수 있다.
- [0053] 도 3을 참조하여 설명한 서버(100)의 구성은 예시적인 것에 불과할 뿐, 실시예가 이에 제한되는 것은 아니다. 예를 들어, 단말기(300)의 메모리(340) 및 저장 장치(350)는 물리적으로 구분되지 않을 수도 있다. 또한, 단말기(300)는 도 3에 도시된 구성 외에도 다른 구성을 더 포함할 수 있다. 예를 들어, 단말기(300)는 입력 인터페이스부 등을 더 포함할 수 있다. 입력 인터페이스부는 버튼, 터치 스크린, 일반적인 PC의 입력 장치 등을 포함할 수 있다.
- [0055] 도 4는 예시적인 실시예에 따른 온라인 쇼핑물 서비스의 제공 방법을 나타낸 흐름도이다.
- [0056] 도 4를 참조하면, S110 단계에서, 서버(100)는 상품 가격 정보가 미공개 된 오브젝트의 표시 정보를 전송할 수 있다. 서버(100)는 상품의 가격을 제외한 다른 정보를 더 전송할 수 있다. 예를 들어, 서버(100)는 상품의 이미지, 상품의 이름, 타 온라인 쇼핑물의 가격 비교 정보 등을 전송할 수 있다. 단말기(300)는 서버(100)로부터 서버(100)가 전송하는 정보를 수신할 수 있다. 단말기(300)는 서버(100)로부터 수신한 정보에 기초하여 출력 인터페이스부(310)를 통해 표시되는 정보를 설정할 수 있다.
- [0057] S120 단계에서, 단말기(300)는 출력 인터페이스부(310)를 통해 상품의 가격 정보가 미공개 된 오브젝트를 표시할 수 있다. 단말기(300)는 상품의 가격을 제외한 다른 정보를 더 표시할 수 있다. 예를 들어, 단말기(300)는 상품의 이미지, 상품의 이름, 타 온라인 쇼핑물의 가격 비교 정보 등을 표시할 수 있다.

- [0059] 도 5는 단말기(300)에서 표시되는 사용자 인터페이스를 예시적으로 나타낸 도면이다. 도 5에서는 단말기(300)가 이동통신 단말기인 경우를 나타냈지만, 실시예가 이에 제한되는 것은 아니다. 예를 들어, 단말기(300)는 PC 또는 태블릿일 수도 있으며 이에 따라 사용자 인터페이스의 구체적인 모양은 변경될 수 있다.
- [0060] 도 5를 참조하면, 단말기(300)가 표시하는 사용자 인터페이스는 상품의 가격 정보가 미공개된 오브젝트(10)를 포함할 수 있다. 오브젝트(10)의 구체적인 모양은 통상의 기술자가 생각할 수 있는 범위에서 변경될 수 있다. 단말기(300)는 상품의 가격 정보를 제외한 다른 정보와 함께 오브젝트(10)를 표시할 수 있다. 단말기(300)는 오브젝트에 대한 사용자의 인터랙션을 감지할 수 있다. 사용자의 인터랙션은 오브젝트(10)에 대한 터치 동작 및 오브젝트(10)의 슬라이딩 동작 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 단말기(300)가 PC인 경우, 사용자의 인터랙션은 오브젝트(10)에 대한 클릭을 포함할 수도 있다.
- [0062] 도 6은 단말기(300)에서 표시되는 사용자 인터페이스의 다른 예를 나타낸 도면이다.
- [0063] 도 6을 참조하면, 서버(100)는 사용자의 계정과 연동된 정보에 기초하여 오브젝트(12, 14)가 다르게 표시되도록 오브젝트(12, 14)의 표시 정보를 설정할 수 있다. 예를 들어, 서버(100)는 사용자의 계정의 퀘스트 수행 이력, 사용자의 계정이 보유한 포인트량, 사용자의 계정이 보유한 아이템의 종류 및 개수 중 적어도 하나에 기초하여 오브젝트(12, 14)의 표시 정보를 다르게 설정할 수 있다. 단말기(300)는 사용자의 계정의 퀘스트 수행 이력, 사용자의 계정이 보유한 포인트량, 사용자의 계정이 보유한 아이템의 종류 및 개수 중 적어도 하나에 따라 오브젝트(12, 14)를 다르게 표시할 수 있다. 다른 예로, 서버(100)는 상품의 가격 열람을 위해 필요한 퀘스트 수행 이력, 포인트량, 아이템의 종류 및 개수 중 적어도 하나에 기초하여 오브젝트(12, 14)의 표시 정보를 다르게 설정할 수 있다.
- [0064] 예를 들어, 사용자의 계정이 보유한 포인트가 상대적으로 많거나 사용자의 계정이 보유한 아이템의 등급이 높은 경우, 서버(100)는 도 6의 (a)에서 나타낸 바와 같이 '골든 프라이스 확인'이라는 텍스트가 표시되도록 오브젝트(12)의 표시 정보를 설정할 수 있다. 사용자의 계정이 보유한 포인트량이 상대적으로 적거나 사용자의 계정이 보유한 아이템의 등급이 낮은 경우, 서버(100)는 도 6의 (b)에서 나타낸 바와 같이 '실버 프라이스 확인'이라는 텍스트가 표시되도록 오브젝트(14)의 표시 정보를 설정할 수 있다. 단말기(300)는 서버(100)가 설정한 표시 정보에 따라 오브젝트(12, 14)를 표시할 수 있다. 도 6의 (a)에서 나타낸 오브젝트(12)와 도 6의 (b)에서 나타낸 오브젝트(14)는 서로 다른 색상으로 표시될 수도 있다. 도면에 나타내지는 않았지만, 오브젝트(12)와 오브젝트(14)는 서로 모양이 다르게 설정될 수도 있다. 단말기(300)는 오브젝트(12, 14)의 표시 방법을 달리 함으로써, 사용자가 사용자 계정의 현황을 용이하게 파악할 수 있다.
- [0065] 다른 예로, 상품의 가격 열람을 위해 필요한 퀘스트의 수행 이력에 대한 등급이 높거나, 상대적으로 많은 포인트가 요구되거나 또는 높은 등급의 아이템이 요구되는 경우, 서버(100)는 도 6의 (a)에서 나타낸 바와 같이 '골든 프라이스 확인'이라는 텍스트가 표시되도록 오브젝트(12)의 표시 정보를 설정할 수 있다. 반면, 상품의 가격 열람을 위해 필요한 퀘스트의 수행 이력에 대한 등급이 낮거나, 상대적으로 적은 포인트가 요구되거나 또는 낮은 등급의 아이템이 요구되는 경우, 서버(100)는 도 6의 (b)에서 나타낸 바와 같이 '실버 프라이스 확인'이라는 텍스트가 표시되도록 오브젝트(14)의 표시 정보를 설정할 수 있다. 단말기(300)는 서버(100)가 설정한 표시 정보에 따라 오브젝트(12, 14)를 표시할 수 있다. 단말기(300)는 오브젝트(12, 14)의 표시 방법을 달리 함으로써, 사용자가 가격 열람을 위한 요구 조건의 등급을 용이하게 확인하도록 할 수 있다.
- [0067] 다시 도 4를 참조하면, S130 단계에서, 단말기(300)는 사용자의 인터랙션에 응답하여 상품 가격 정보의 열람 요청 메시지를 생성할 수 있다. 단말기(300)는 생성한 상품 가격 정보의 열람 요청 메시지를 전송할 수 있다. 서버(100)는 단말기(300)로부터 상품 가격 정보 열람 요청 메시지를 수신할 수 있다.
- [0068] 사용자가 상품 가격 정보를 열람하기 위해 포인트 또는 아이템을 사용하는 경우, 상품 가격 정보 열람 요청 메시지는 포인트 사용 정보 또는 아이템 사용 정보를 포함할 수 있다. 포인트 사용 정보 또는 아이템 사용 정보는 상품 가격 정보 열람 요청 메시지에 포함되지 않고 별도의 다른 메시지에 포함되어 있을 수도 있다. 이 경우, 단말기(300)는 도 4에 도시되지 않은 추가적인 메시지를 서버(100)에게 전송할 수 있다.
- [0069] S140 단계에서, 서버(100)는 사용자의 계정이 상품의 가격 열람 조건을 만족하는지 여부를 판단할 수 있다. 서

버(100)는 사용자의 계정이 식별되지 않는 경우, 사용자의 계정이 상품의 가격 열람 조건을 만족하지 않는 것으로 처리할 수 있다. 서버(100)는 사용자의 계정이 식별되는 경우, 사용자의 계정과 연동된 정보에 기초하여 상품의 가격 열람 조건 만족 여부를 판단할 수 있다.

[0070] 예를 들어, 서버(100)는 사용자의 계정이 퀘스트 수행 이력에 기초하여 상품의 가격 열람 조건 만족 여부를 판단할 수 있다. 사용자가 해당 사용자의 계정으로 미리 정해진 퀘스트를 수행한 경우, 서버(100)는 가격 열람 조건이 만족된다고 판단할 수 있다.

[0071] 다른 예로, 서버(100)는 사용자의 계정이 미리 정해진 기준 이상의 포인트를 보유하고 있는지 여부에 기초하여 상품의 가격 열람 조건 만족 여부를 판단할 수 있다. 포인트는 사용자의 계정의 실적을 수치화한 데이터일 수 있다. 예를 들어, 사용자가 해당 사용자의 계정으로 퀘스트를 수행한 보상으로 사용자의 계정의 포인트가 갱신될 수 있다. 서버(100)가 단말기(300)로부터 포인트의 사용 정보를 수신한 경우, 서버(100)는 사용자의 계정이 해당 포인트를 보유하고 있는지 여부에 기초하여 상품의 가격 열람 조건 만족 여부를 결정할 수 있다.

[0072] 또 다른 예로, 서버(100)는 사용자의 계정이 미리 정해진 아이템을 보유하고 있는지 여부에 기초하여 상품의 가격 열람 조건 만족 여부를 판단할 수 있다. 예를 들어, 사용자는 해당 사용자의 계정으로 퀘스트를 수행한 보상으로 아이템을 획득할 수 있다. 다른 예로 사용자는 해당 사용자의 계정으로 퀘스트를 수행하고 포인트를 획득한 후, 포인트를 아이템과 교환함으로써 아이템을 획득할 수도 있다. 서버(100)가 단말기(300)로부터 아이템의 사용 정보를 수신한 경우, 서버(100)는 사용자의 계정이 해당 아이템을 보유하고 있는지 여부에 기초하여 상품의 가격 열람 조건 만족 여부를 결정할 수 있다.

[0073] 서버(100)는 미리 정해진 상품에 대한 할인율에 따라 상품의 가격 열람을 위한 퀘스트, 포인트 및 아이템 중 적어도 하나를 다르게 설정할 수 있다. 예를 들어, 상품에 대한 할인율이 높게 설정된 경우, 서버(100)는 상품의 가격 열람을 위한 포인트를 상대적으로 높게 설정할 수 있다. 상품에 대한 할인율이 높게 설정된 경우, 서버(100)는 상품의 가격 열람을 위해 상품의 가격 열람을 위해 수행해야 할 퀘스트의 등급 또는 개수를 높게 설정할 수 있다. 상품에 대한 할인율이 높게 설정된 경우, 서버(100)는 상품의 가격 열람을 위해 필요한 아이템의 등급을 높게 설정할 수 있다.

[0074] S150 단계에서, 서버(100)는 상품의 가격 열람 조건 만족 여부에 기초하여 응답 메시지를 생성하고, 생성한 응답 메시지를 전송할 수 있다. 단말기(300)는 서버(100)로부터 응답 메시지를 수신할 수 있다.

[0075] 상품의 가격 열람 조건이 만족되지 않는 경우, 응답 메시지는 상품의 가격 정보를 포함하지 않을 수 있다. 이 경우, 응답 메시지는 상품의 가격 열람 조건을 만족하기 위한 퀘스트 정보를 포함할 수 있다. 응답 메시지는 상품의 가격 열람 조건이 만족되지 않음을 알리기 위한 오브젝트(10)의 애니메이션 표시 요청을 포함할 수 있다.

[0076] 상품의 가격 열람 조건이 만족되는 경우, 단말기(300)는 서버(100)로부터 상품의 가격 정보를 수신할 수 있다.

[0077] S160 단계에서 단말기(300)는 서버(100)로부터 수신한 응답 메시지에 기초하여 관련된 정보 또는 애니메이션 효과를 표시할 수 있다.

[0079] 도 7은 도 4의 S160 단계에서, 단말기(300)가 표시하는 사용자 인터페이스를 예시적으로 나타낸 도면이다.

[0080] 도 7을 참조하면, 사용자의 계정이 상품의 가격 열람 조건을 만족하는 경우 단말기(300)는 상품의 가격을 표시할 수 있다. 도 7에서는 도 5 및 도 6에서 나타냈던 오브젝트(10, 12, 14)가 사라지고 가격이 표시되는 것을 예시적으로 나타냈지만 실시예가 이에 제한되는 것은 아니다. 예를 들어, 상품의 가격은 오브젝트와 함께 표시될 수도 있다. 상술한 바와 같이 서버(100)가 사용자 계정이 상품의 가격 열람 조건을 만족하는 지 여부를 고려함으로써, 사용자의 자발적 퀘스트 참여를 유도할 수 있다.

[0082] 도 8은 도 4의 S160 단계에서, 단말기(300)가 표시하는 사용자 인터페이스의 다른 예를 나타낸 도면이다.

[0083] 도 8을 참조하면, 사용자의 계정이 상품의 가격 열람 조건을 만족하지 않는 경우, 서버(100)는 단말기(300)에게 오브젝트(20)의 애니메이션 효과를 표시할 것을 요청할 수 있다. 단말기(300)는 오브젝트(20)의 애니메이션 효과를 표시할 수 있다. 예를 들어, 도 8에서 나타낸 바와 같이 단말기(300)는 오브젝트(20)가 좌우로 진동하는 애니메이션 효과를 표시할 수 있다. 도 8에서 나타낸 사용자 인터페이스는 예시적인 것에 불과할 뿐 실시예가 이에 제한되는 것은 아니다. 예를 들어, 단말기(300)는 오브젝트(20)가 상하로 진동하는 애니메이션 효과를 표

시할 수 있다. 단말기(300)는 오브젝트(20)가 슬라이딩 방향의 반대 방향으로 바운스(bounce) 되는 애니메이션 효과를 표시할 수도 있다.

[0085] 도 9는 도 4의 S160 단계에서, 단말기(300)가 표시하는 사용자 인터페이스의 또 다른 예를 나타낸 도면이다.

[0086] 도 9를 참조하면, 사용자의 계정이 상품의 가격 열람 조건을 만족하지 않는 경우, 단말기(300)는 퀘스트의 수행을 유도하는 사용자 인터페이스를 표시할 수 있다. 사용자 인터페이스는 퀘스트의 수행을 시작하기 위한 오브젝트(25)를 포함할 수 있다. 단말기(300)는 오브젝트(25)에 대한 사용자의 인터랙션에 응답하여 퀘스트 정보를 표시하거나 퀘스트 수행에 필요한 작업을 시작할 수 있다. 사용자의 인터랙션은 오브젝트(25)의 터치 및 클릭 중 어느 하나를 포함할 수 있다. 도 9에서는 퀘스트의 수행 여부를 확인하는 사용자 인터페이스를 나타냈지만 실시예가 이에 제한되는 것은 아니다. 예를 들어, 단말기(300)는 퀘스트의 수행 여부를 확인하는 절차 없이 곧바로 퀘스트 정보를 표시하거나 퀘스트 수행에 필요한 절차를 진행할 수도 있다.

[0088] 도 10은 단말기(300)가 퀘스트 정보를 표시하는 사용자 인터페이스의 예를 나타낸 도면이다.

[0089] 도 10을 참조하면, 사용자의 계정이 상품의 가격 열람 조건을 만족하지 않는 경우, 서버(100)는 퀘스트 정보를 전송할 수 있다. 단말기(300)는 서버(100)로부터 퀘스트 정보를 수신하고, 퀘스트 정보를 표시할 수 있다. 퀘스트 정보는 퀘스트의 종류 및 각각의 퀘스트에 대한 보상 정보를 포함할 수 있다. 단말기(300)는 사용자의 인터랙션에 응답하여 퀘스트의 진행에 필요한 작업을 수행할 수 있다. 사용자의 인터랙션은 특정 퀘스트를 선택하는 터치, 클릭 등 중 어느 하나일 수 있다.

[0090] 사용자가 단말기(300)를 이용하여 높은 등급의 퀘스트(ex. 온라인 쇼핑몰 가입)를 수행하는 경우, 서버(100)는 사용자의 계정에 대해 상대적으로 높은 할인율이 적용된 상품의 가격 열람 권한을 부여할 수 있다. 다른 예로 사용자가 단말기(300)를 이용하여 낮은 등급의 퀘스트(ex. 상품 SNS 공유하기)를 수행하는 경우, 서버(100)는 단말기(300)에게 상대적으로 낮은 할인율이 적용된 상품의 가격 열람 권한을 부여할 수 있다.

[0092] 도 11은 단말기(300)가 퀘스트 정보를 표시하는 사용자 인터페이스의 다른 예를 나타낸 도면이다.

[0093] 도 11을 참조하면, 사용자의 계정이 상품의 가격 열람 조건을 만족하지 않는 경우, 서버(100)는 퀘스트 정보를 전송할 수 있다. 단말기(300)는 퀘스트 정보를 표시할 수 있다. 단말기(300)는 퀘스트 각각의 수행 결과로 획득할 수 있는 아이템 정보를 표시할 수 있다. 사용자가 단말기(300)를 이용하여 수행하는 퀘스트에 따라 서버(100)는 사용자의 계정에 대해 다른 아이템을 지급할 수 있다.

[0094] 예를 들어, 사용자가 단말기(300)를 이용하여 높은 등급의 퀘스트(ex. 온라인 쇼핑몰 가입)를 수행하는 경우, 서버(100)는 사용자의 계정에 대해 높은 등급의 아이템(ex. 금열쇠)을 지급할 수 있다. 사용자가 단말기(300)를 이용하여 낮은 등급의 퀘스트(ex. 상품 SNS 공유하기)를 수행하는 경우, 서버(100)는 단말기(300)에게 낮은 등급의 아이템(ex. 동열쇠)을 지급할 수 있다. 아이템의 등급에 따라 아이템을 활용하여 가격을 열람할 수 있는 상품이 달라질 수 있다(ex. 미리 정해진 상품의 할인율에 의존).

[0096] 도 12는 단말기(300)가 퀘스트 정보를 표시하는 사용자 인터페이스의 다른 예를 나타낸 도면이다.

[0097] 도 12를 참조하면, 사용자의 계정이 상품의 가격 열람 조건을 만족하지 않는 경우, 서버(100)는 퀘스트 정보를 전송할 수 있다. 단말기(300)는 퀘스트 정보를 표시할 수 있다. 단말기(300)는 퀘스트 각각의 수행 결과로 획득할 수 있는 포인트 정보를 표시할 수 있다. 사용자가 단말기(300)를 이용하여 수행하는 퀘스트에 따라 서버(100)는 사용자의 계정에 대한 포인트의 지급량을 다르게 설정할 수 있다.

[0098] 예를 들어, 사용자가 단말기(300)를 이용하여 높은 등급의 퀘스트(ex. 온라인 쇼핑몰 가입)를 수행하는 경우, 서버(100)는 사용자의 계정에 대해 상대적으로 많은 포인트를 지급할 수 있다. 사용자가 단말기(300)를 이용하여 낮은 등급의 퀘스트(ex. 상품 SNS 공유하기)를 수행하는 경우, 서버(100)는 단말기(300)에게 상대적으로 적은 포인트를 지급할 수 있다.

- [0100] 도 13은 단말기(300)가 포인트를 이용하여 아이템을 획득하는 절차를 수행하기 위해 표시하는 사용자 인터페이스의 예를 나타낸 도면이다.
- [0101] 도 13을 참조하면 단말기(300)는 포인트를 이용하여 획득할 수 있는 아이템 정보를 표시할 수 있다. 예를 들어, 높은 등급의 아이템(ex. 금열쇠; 32)은 상대적으로 많은 포인트와 교환될 수 있다. 낮은 등급의 아이템(ex. 동열쇠; 36)은 상대적으로 적은 포인트와 교환될 수 있다. 단말기(300)는 표시한 아이템들(32, 33, 36) 중 어느 하나에 대한 사용자의 인터랙션에 응답하여 아이템의 획득을 요청하는 메시지를 전송할 수 있다. 서버(100)는 단말기(300)로부터 수신한 메시지에 기초하여 사용자의 계정이 보유한 포인트를 아이템으로 교환할 수 있다.
- [0102] 도 13에서는 포인트가 아이템으로 교환되는 경우를 나타냈지만, 실시예가 이에 제한되는 것은 아니다. 예를 들어, 상품 가격 열람에 포인트가 이용되는 경우, 단말기(300)는 도 13에서 나타낸 사용자 인터페이스를 표시하지 않을 수도 있다.
- [0104] 서버(100)는 상품의 가격 정보를 한 번에 모두 전송하지 않고 복수 회에 걸쳐 전송할 수도 있다. 도 14는 상품의 가격 정보가 복수 회에 걸쳐 전송되는 예를 나타낸 흐름도이다.
- [0105] 도 14를 참조하면, S210 단계에서, 단말기(300)는 사용자의 제1 인터랙션에 응답하여 제1 열람 요청 메시지를 전송할 수 있다. 제1 인터랙션은 상품의 가격이 미공개 된 오브젝트에 대한 터치, 슬라이딩, 클릭 중 어느 하나일 수 있으며, 실시예가 이에 제한되는 것은 아니다. 서버(100)는 단말기(300)로부터 제1 열람 요청을 수신할 수 있다.
- [0106] S211 단계에서, 서버(100)는 사용자의 계정이 제1 열람 조건을 만족하는 지 여부를 판단할 수 있다. 서버(100)는 사용자의 계정의 퀘스트 수행 이력 정보, 사용자의 계정의 포인트 보유 정보 및 사용자의 계정의 아이템 보유 정보 중 적어도 하나에 기초하여 제1 열람 조건의 만족 여부를 판단할 수 있다.
- [0107] S212 단계에서, 사용자의 계정이 제1 열람 조건을 만족하는 경우, 서버(100)는 상품 가격의 제1 부분 정보를 전송할 수 있다. 서버(100)는 상품 가격의 전부가 아닌 일부에 대한 정보를 전송할 수 있다. 단말기(300)는 서버(100)로부터 상품 가격의 제1 부분 정보를 수신할 수 있다.
- [0108] S214 단계에서, 단말기(300)는 상품 가격의 제1 부분을 표시할 수 있다. 단말기(300)는 상품 가격의 전부가 아닌 일부를 표시할 수 있다.
- [0109] S220 단계에서, 단말기(300)는 사용자의 제2 인터랙션에 응답하여 제2 열람 요청 메시지를 전송할 수 있다. 제2 인터랙션은 상품의 가격이 미공개 된 오브젝트에 대한 터치, 슬라이딩, 클릭 중 어느 하나일 수 있으며, 실시예가 이에 제한되는 것은 아니다. 서버(100)는 단말기(300)로부터 제2 열람 요청을 수신할 수 있다.
- [0110] S221 단계에서, 서버(100)는 사용자의 계정이 제2 열람 조건을 만족하는 지 여부를 판단할 수 있다. 서버(100)는 사용자의 계정의 퀘스트 수행 이력 정보, 사용자의 계정의 포인트 보유 정보 및 사용자의 계정의 아이템 보유 정보 중 적어도 하나에 기초하여 제2 열람 조건의 만족 여부를 판단할 수 있다.
- [0111] S222 단계에서, 사용자의 계정이 제2 열람 조건을 만족하는 경우, 서버(100)는 상품 가격의 제2 부분 정보를 전송할 수 있다. 제2 부분 정보는 상품 가격에서 제1 부분을 제외한 나머지 부분에 대한 정보일 수 있다. 제2 부분 정보는 제1 부분을 제외한 나머지 부분 전부의 전부에 대한 정보일 수도 있고, 나머지 부분의 일부에 대한 정보일 수도 있다.
- [0112] S224 단계에서, 단말기(300)는 상품 가격의 제2 부분을 표시할 수 있다. 단말기(300)는 상품 가격의 전부를 표시할 수도 있고, 상품 가격의 일부분을 여전히 표시하지 않을 수도 있다. 상품 가격이 모두 표시되지 않은 경우, 도 17에서 나타내지 않은 추가 절차가 더 진행될 수도 있다.
- [0114] 도 15는 도 14의 S214 단계에서 단말기(300)가 표시하는 사용자 인터페이스를 예시적으로 나타낸 도면이다.
- [0115] 도 15를 참조하면, 단말기(300)가 상품 가격의 제1 부분(60) 및 상품 가격의 제1 부분(60)을 제외한 나머지 부분이 미공개 된 오브젝트(62)를 표시할 수 있다. 단말기(300)는 제2 열람 조건을 만족하기 위한 퀘스트의 수행을 유도하는 메시지를 더 표시할 수 있다. 도 15에서 나타낸 사용자 인터페이스는 예시적인 것에 불과할 뿐 실시예가 이에 제한되는 것은 아니다. 예를 들어, 제1 부분(60)은 상품 가격의 첫째 자리 숫자가 아닌 다른 자리

의 숫자일 수 있으며, 제1 부분(60)은 상품 가격의 첫째 자리 숫자 뿐만 아니라 다른 자리의 숫자를 더 포함할 수도 있다.

[0116] 단말기(300)는 서버(100)로부터 제2 부분에 대한 정보를 수신한 경우, 미표시 된 가격 정보 전부 또는 일부를 더 표시할 수 있다.

[0118] 도 16은 상품의 공동 구매 정보를 표시하는 사용자 인터페이스를 예시적으로 나타낸 도면이다.

[0119] 도 16을 참조하면, 단말기(300)는 상품의 공동 구매 정보를 표시할 수 있다. 사용자 인터페이스는 상품의 구매 희망자의 숫자를 나타내는 영역(70)과, 공동 구매 모집 마감 시점을 나타내는 영역(72) 및 상품의 가격이 미공개 된 오브젝트(76)를 포함할 수 있다. 서버(100)는 구매 희망자의 숫자가 미리 정해진 기준을 초과하는지 여부에 기초하여 상품의 가격 열람 조건 만족 여부를 판단할 수 있다. 예를 들어, 서버(100)는 구매 희망자가 1000명을 넘는 경우, 구매 희망자의 계정이 상품의 가격을 열람하도록 할 수 있다. 단말기(300)는 상품 정보 공유를 위한 오브젝트에 대한 사용자 인터랙션에 응답하여 상품 정보를 공유하는 절차를 수행할 수 있다.

[0121] 도 17은 구매 희망자의 모집 숫자에 따른 혜택을 표시하는 사용자 인터페이스를 예시적으로 나타낸 도면이다.

[0122] 도 17을 참조하면, 사용자 인터페이스는 구매 희망자의 모집 숫자에 따른 혜택을 표시하는 영역(80)을 포함할 수 있다. 서버(100)는 구매 희망자의 숫자에 따라 상품의 가격 정보를 다르게 결정할 수 있다. 예를 들어, 서버(100)는 구매 희망자의 숫자가 미리 정해진 복수 개의 구간들 중 어느 구간에 속하는 지에 따라 상품의 가격 정보를 다르게 결정할 수 있다.

[0124] 도 18은 공동 구매 상품 정보의 공유를 권유하는 푸시 메시지를 예시적으로 나타낸 도면이다.

[0125] 도 18을 참조하면, 서버(100)는 공동구매 기간을 고려하여, 단말기(300)에게 푸시 메시지를 전송할 수 있다. 단말기(300)는 푸시 메시지를 수신하고, 수신한 푸시 메시지를 표시할 수 있다.

[0126] 도 15 내지 도 18을 참조하여 설명한 실시예들에 따르면, 서버(100)가 구매 희망자의 숫자를 기준으로 상품의 가격 열람 조건 만족 여부를 판단함으로써 구매 희망자들이 자발적으로 상품의 정보를 타인에게 공유하도록 유도할 수 있다. 또한, 구매 희망자의 숫자에 따라 서버(100)가 상품의 가격 정보를 다르게 결정함으로써, 구매 희망자들의 상품 정보 공유에 대한 동기 부여를 더 증가시킬 수 있다.

[0128] 서버(100)는 상품 정보를 제공하는 시점에 기초하여 상품의 가격 정보 열람 조건의 만족 여부를 판단할 수 있다. 예를 들어, 서버(100)는 미리 정해진 날짜에는 사용자의 계정이 상품의 가격 정보 열람 조건을 만족하는 것으로 처리할 수 있다. 다른 예로, 서버(100)는 상품의 가격 정보를 제공하는 시점 및 사용자의 계정에 연동된 정보를 함께 고려하여 사용자의 계정이 상품의 가격 정보 열람 조건을 만족하는지 여부를 판단할 수 있다.

[0130] 도 19는 상품의 가격 정보 확인을 권유하는 푸시 메시지를 예시적으로 나타낸 도면이다.

[0131] 도 19를 참조하면, 서버(100)는 상품의 가격 정보를 열람할 수 있는 시점이 도래하거나 임박한 경우, 푸시 메시지를 전송할 수 있다. 단말기(300)는 푸시 메시지를 수신하고, 푸시 메시지를 표시할 수 있다. 푸시 메시지를 통해 사용자는 상품의 가격 정보를 확인할 수 있는 시점을 놓치지 않을 수 있다. 또한, 특정 시점에 상품의 가격 정보 열람 조건을 완화함으로써, 사용자의 서비스에 대해 피로도 또는 지루함을 느끼는 것을 방지할 수 있다.

[0133] 이상 도 1 내지 도 19를 참조하여 예시적인 실시예들에 따른 서버, 서버에서 수행되는 방법, 단말기 및 단말기에서 수행되는 방법에 관하여 설명하였다. 상술한 실시예들에 따르면 단말기(300)가 상품의 가격 정보가 미공개된 오브젝트를 표시함으로써 상품에 대한 사용자의 흥미와 관심을 유발할 수 있다. 또한, 온라인 사용자가 쇼핑몰의 운영자가 원하는 액티비티를 수행하도록 유도할 수 있다.

- [0135] 본 발명에 따른 방법들은 다양한 컴퓨터 수단을 통해 수행될 수 있는 프로그램 명령 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능 매체에 기록될 수 있다. 컴퓨터 판독 가능 매체는 프로그램 명령, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 컴퓨터 판독 가능 매체에 기록되는 프로그램 명령은 본 발명을 위해 특별히 설계되고 구성된 것들이거나 컴퓨터 소프트웨어 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수도 있다.
- [0136] 컴퓨터 판독 가능 매체의 예에는 롬, 램, 플래시 메모리(flash memory) 등과 같이 프로그램 명령을 저장하고 수행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치가 포함된다. 프로그램 명령의 예에는 컴파일러(compiler)에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터(interpreter) 등을 사용해서 컴퓨터에 의해 실행될 수 있는 고급 언어 코드를 포함한다. 상술한 하드웨어 장치는 본 발명의 동작을 수행하기 위해 적어도 하나의 소프트웨어 모듈로 작동하도록 구성될 수 있으며, 그 역도 마찬가지이다.
- [0137] 이상 실시예를 참조하여 설명하였지만, 해당 기술 분야의 숙련된 당업자는 하기의 특허 청구의 범위에 기재된 본 발명의 사상 및 영역으로부터 벗어나지 않는 범위 내에서 본 발명을 다양하게 수정 및 변경시킬 수 있음을 이해할 수 있을 것이다.

부호의 설명

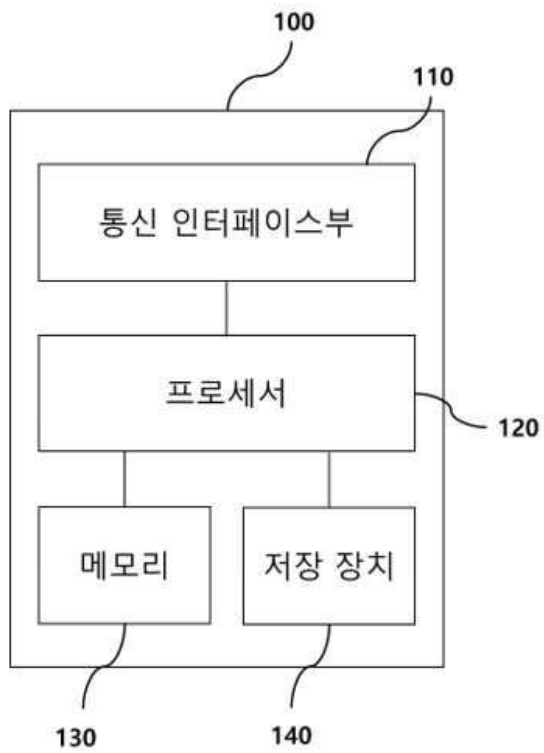
- [0138] 100 : 서버
200 : 네트워크
300 : 단말기

도면

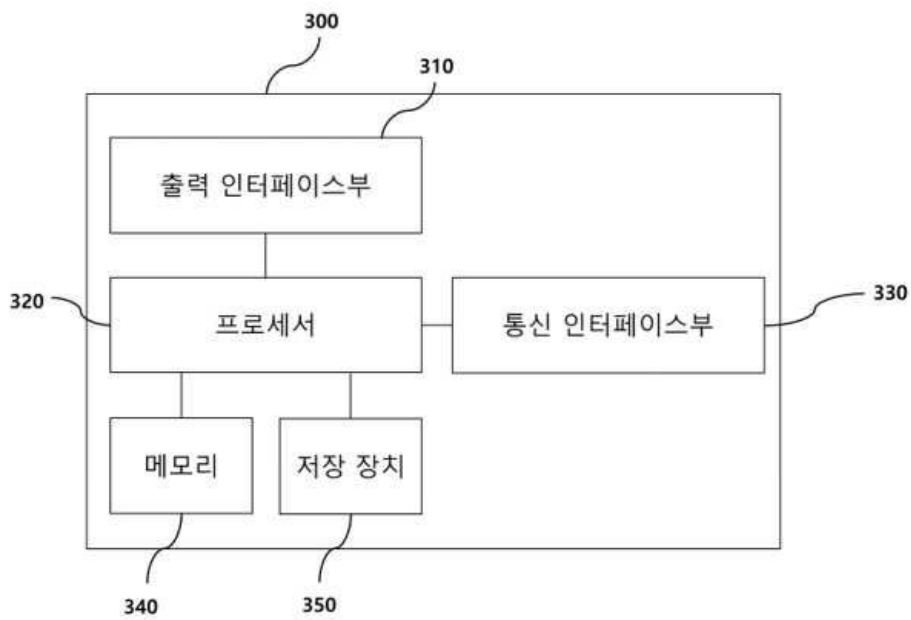
도면1



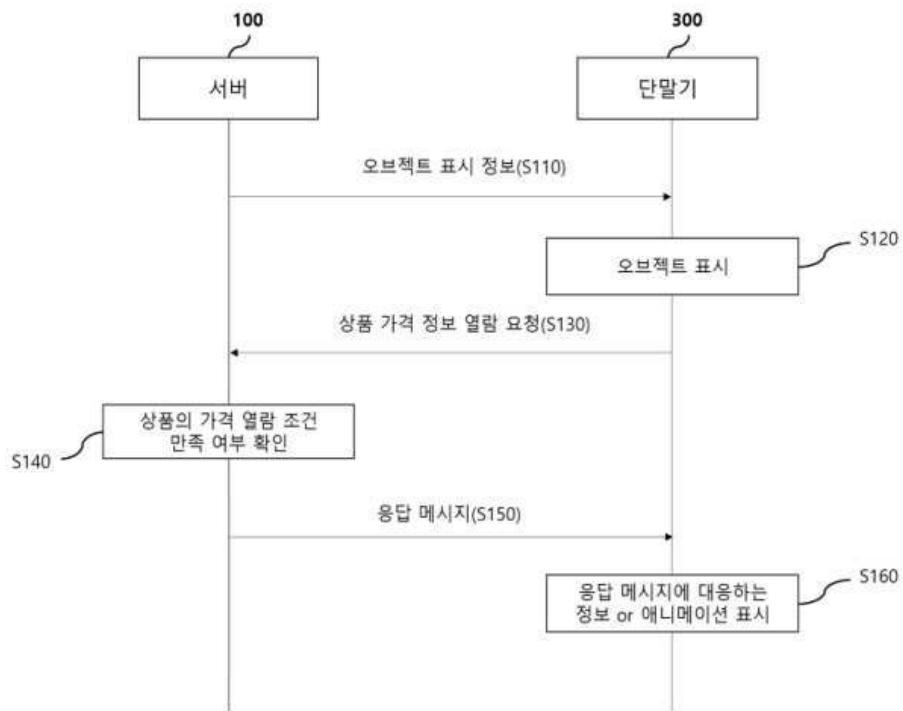
도면2



도면3



도면4



도면5



도면6



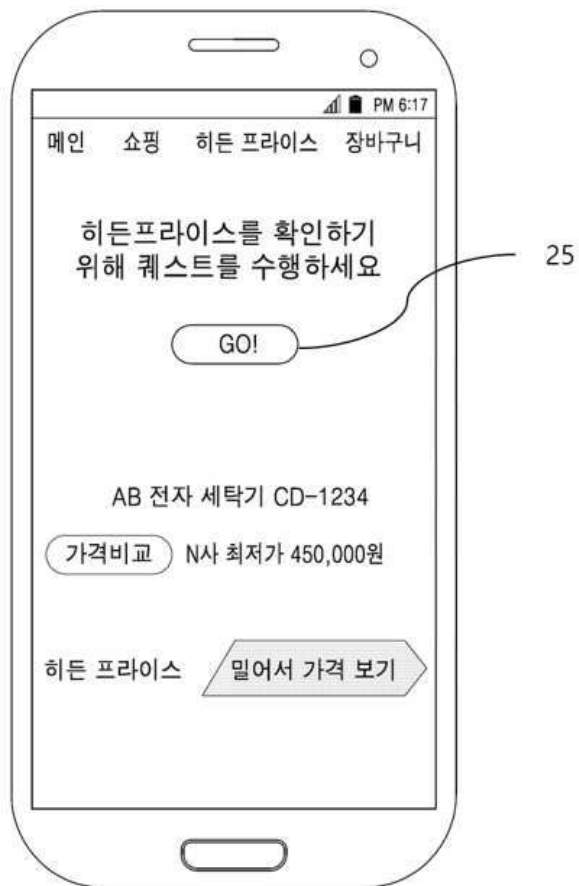
도면7



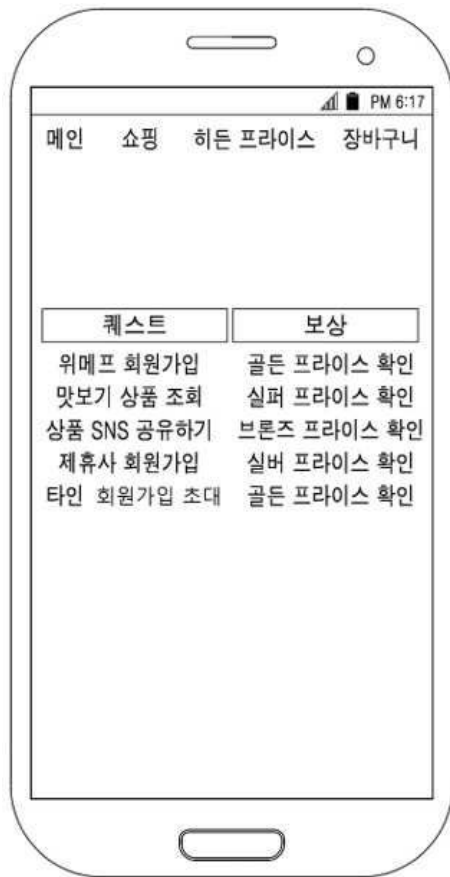
도면8



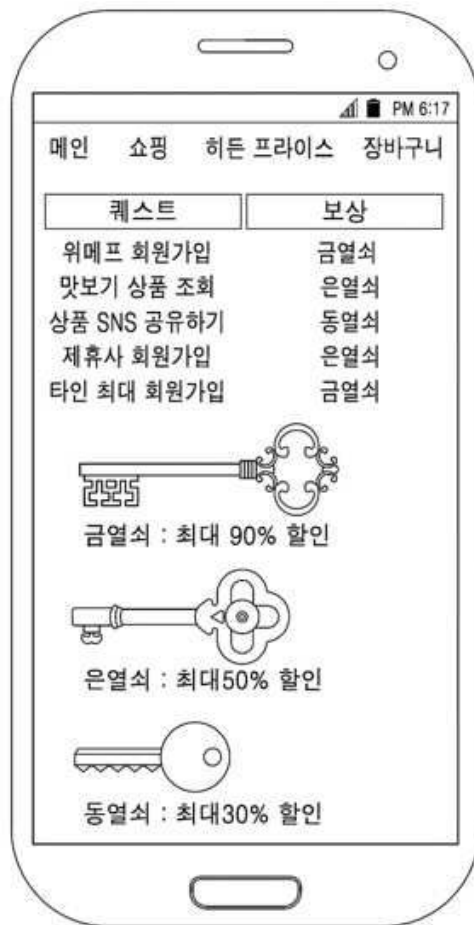
도면9



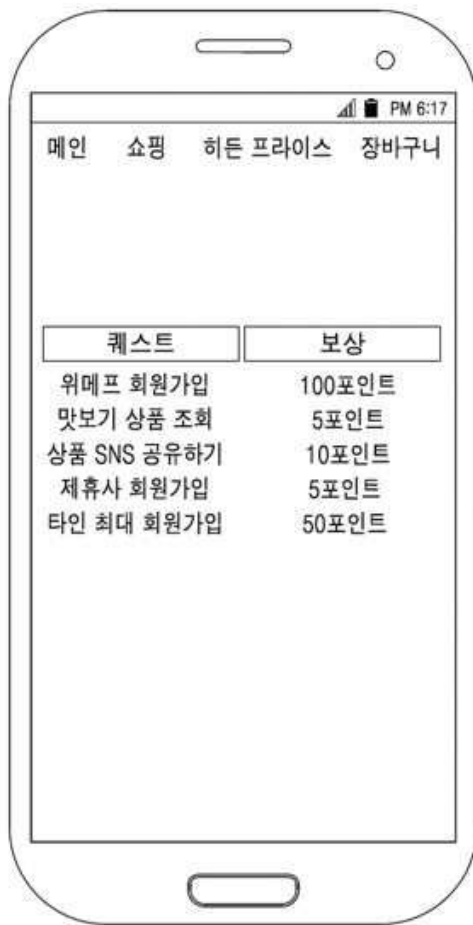
도면10



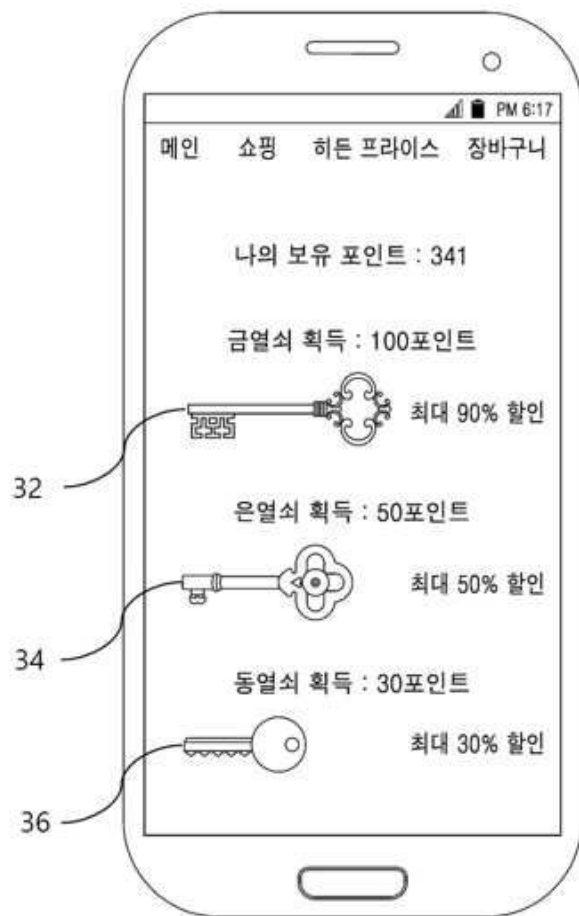
도면11



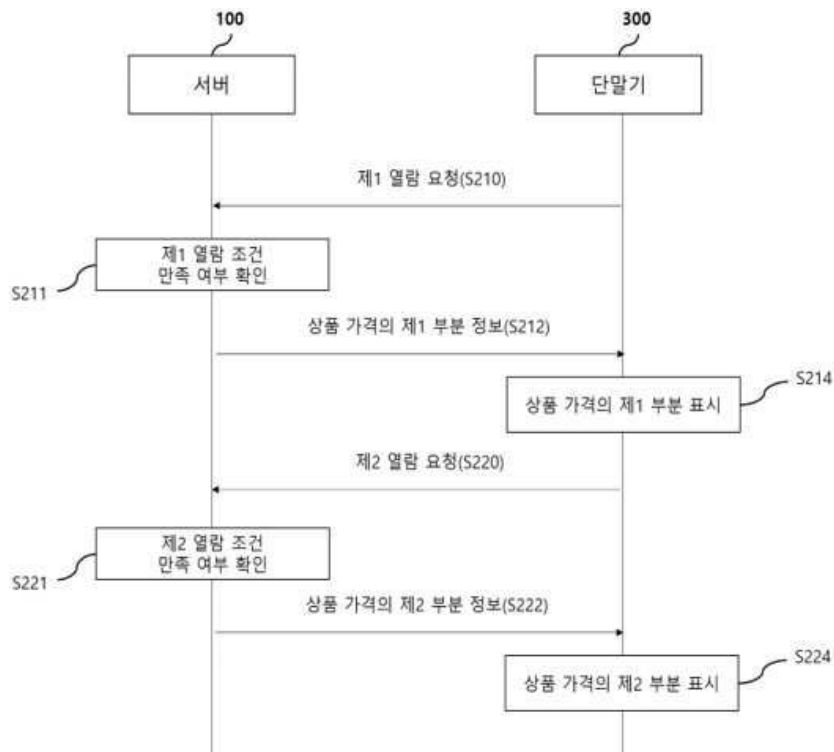
도면12



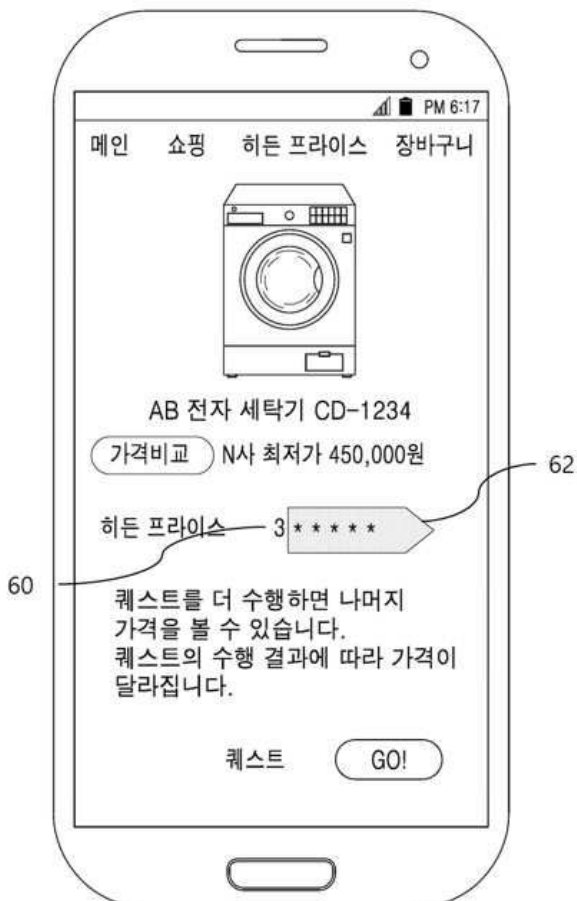
도면13



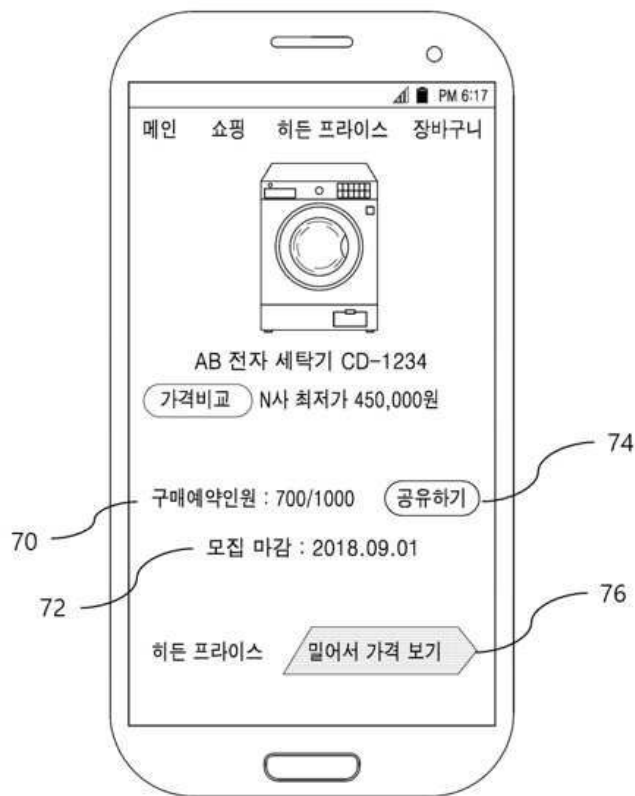
도면14



도면15



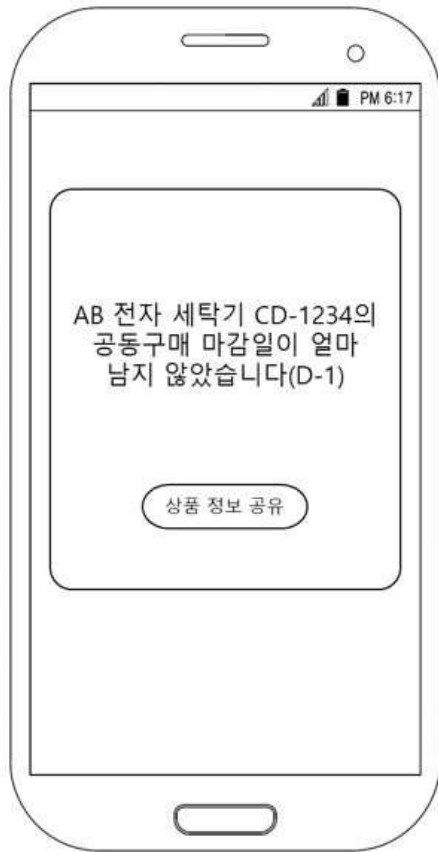
도면16



도면17



도면18



도면19

