



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2023-0174908
(43) 공개일자 2023년12월29일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 40/06 (2023.01) G06Q 30/02 (2023.01)
G06Q 40/04 (2023.01) G06Q 50/10 (2012.01)

(52) CPC특허분류
G06Q 40/06 (2023.01)
G06Q 30/0207 (2023.01)

(21) 출원번호 10-2022-0076106
(22) 출원일자 2022년06월22일
심사청구일자 없음

(71) 출원인
송은혁
서울특별시 중랑구 검재로26길 10, B동 502호 (면
목동, 한영팰리스)

(72) 발명자
송은혁
서울특별시 중랑구 검재로26길 10, B동 502호 (면
목동, 한영팰리스)

(74) 대리인
서평강, 한승재

전체 청구항 수 : 총 5 항

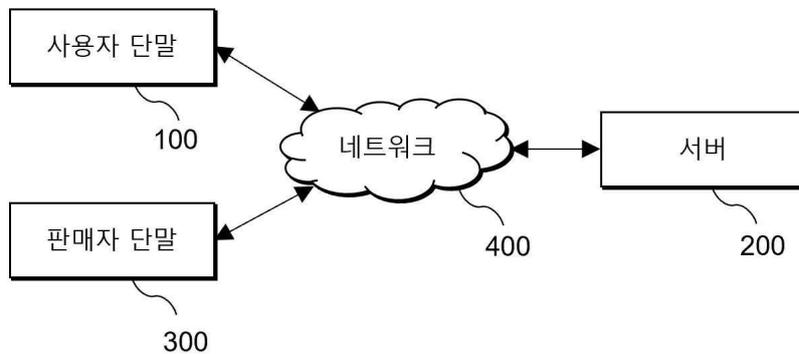
(54) 발명의 명칭 **K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼**

(57) 요약

본 발명은 K-콘텐츠 전문 클라우드 펀딩 플랫폼에 관한 것이다. 본 발명의 플랫폼은 엔터테인먼트 및 아티스트와 협업을 통해 다양한 프로젝트를 기획하고, 상기 프로젝트는 팬덤 또는 개인의 의해 제작된 영상 또는 굿즈판매를 포함하고, 사용자의 펀딩금액을 모집하여 상기 프로젝트가 성공하면 공연 티켓, 앨범, 굿즈, 또는 포인트를 제공하고, 모집된 금액이 목표 금액보다 작을 경우 프로젝트 관련 펀딩 정보에 참여한 하나 이상의 사용자에게 대한 펀딩요청을 처리하지 않는 것을 특징으로 한다.

대표도 - 도1

K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼



(52) CPC특허분류

G06Q 30/0279 (2023.01)

G06Q 30/0281 (2013.01)

G06Q 40/04 (2023.01)

G06Q 50/10 (2015.01)

명세서

청구범위

청구항 1

K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼에 있어서,

엔터테인먼트와 관련된 적어도 하나 이상의 프로젝트 및 제한시간과 목표금액이 설정된 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보를 각각 생성하는 단계;

상기 클라우드 펀딩 시스템에 접속한 사용자 단말의 사용자로부터 입력된 사용자 정보를 기반으로 상기 사용자의 선호 성향을 파악하여 상기 생성된 프로젝트 및 펀딩 정보 중 상기 파악된 선호 성향에 대응되는 적어도 하나 이상의 프로젝트 및 펀딩 정보를 상기 사용자에게 추천하는 단계로서, 상기 사용자의 선호 성향 파악은 상기 사용자의 성별 정보, 나이 정보, 지역 정보, 상기 사용자가 선호하는 국가 정보 및 상기 사용자가 선호하는 연예인 정보를 포함하여 이루어지는 상기 사용자 정보를 기반으로 하는, 추천하는 단계;

상기 추천된 하나 이상의 프로젝트 및 펀딩 정보 중 상기 사용자가 선택한 특정 프로젝트 및 펀딩 정보에 대한 펀딩요청을 상기 사용자 단말로부터 수신하여 펀딩을 처리하는 단계; 및

상기 프로젝트와 관련된 펀딩을 수행한 사용자 단말의 사용자에게 상기 펀딩 정보에 대응하여 기 설정된 보상을 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는, K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼.

청구항 2

상기 프로젝트와 관련된 펀딩을 수행한 사용자에게 상기 프로젝트의 진행 경과에 대한 정보를 제공하되,

상기 프로젝트에는 각각의 엔터테인먼트와 관련된 상기 목표 금액과는 구별되는 다른 목표 이벤트가 미리 설정되어 있고,

상기 다른 목표 이벤트의 달성된 경우, 상기 프로젝트와 관련된 펀딩을 수행한 사용자에게 상기 온라인 상의 영역 내에서 사용 가능한 포인트를 지급하며,

상기 지급되는 포인트의 크기는 상기 달성된 이벤트에 대응되어 미리 설정된 크기의 포인트가 지급되고,

상기 지급받은 포인트는 펀딩에 사용되거나 또는, 상기 온라인 상의 영역에서 판매하는 상품 구매 또는 제공되는 서비스에 사용되고,

상기 서버는 상기 유무선 통신 네트워크를 기반으로 적어도 하나 이상의 연예인과 관련된 K-콘텐츠 정보를 수집하되, 상기 수집된 K-콘텐츠 정보를 기반으로 상기 K-콘텐츠 정보에 대응되는 연예인 각각에 대한 컨설팅 정보를 생성하여 제공하되,

상기 K-콘텐츠 정보는, 상기 적어도 하나 이상의 연예인의 이름, 소속사 정보, 그룹명, 직업군, 앨범명, 작품명 및 노래 제목 정보가 포함된 엔터테인먼트 활동 정보를 포함하고,

상기 컨설팅 정보의 생성은,

상기 적어도 하나 이상의 연예인이 미리 설정된 국가에서 엔터테인먼트 활동을 수행할 경우 미리 정해진 카테고리 분류에 따라 예상되는 성공 확률을 상기 수집된 K-콘텐츠 정보를 기반으로 하여 상기 카테고리 분류별로 서로 다르게 계산하는 단계; 및

상기 계산된 카테고리 분류에 따른 성공 확률을 기반으로 상기 하나 이상의 연예인이 상기 미리 설정된 국가 별 수행하여야 할 엔터테인먼트 활동 각각에 대한 순위 정보를 산출하는 단계를 포함하여 이루어지는, K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼.

청구항 3

제 1 항에 있어서,

상기 프로젝트와 관련된 엔터테인먼트에 대해 미리 정해진 이벤트가 달성된 경우, 상기 프로젝트와 관련된 펀딩

을 한 사용자에게 상기 이벤트에 대응되어 미리 설정된 포인트를 지급하되, 상기 포인트는 상기 클라우드 펀딩 시스템 내에서 사용가능한 것을 특징으로 하는, K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼.

청구항 4

제 1 항에 있어서,

상기 프로젝트 관련 펀딩 정보에 설정된 제한 시간이 경과할 때까지 하나 이상의 사용자 단말로부터 수신된 펀딩요청에 대응되는 펀딩금액을 누적하되,

상기 제한 시간이 경과할 때까지 상기 누적된 금액이 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보에 설정된 목표금액 보다 작은 경우, 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보에 참여한 하나 이상의 사용자에게 대한 펀딩요청을 처리하지 않는 것을 특징으로 하는, K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼.

청구항 5

유무선으로 정보를 송수신하고 프로그램 또는 어플리케이션이 설치되어 펀딩에 참여하여 상품 및 서비스를 구매할 수 있는 사용자 단말;

아티스트의 영상을 촬영 및 편집하여 판매하려거나 연예인 관련 굿즈를 제작하여 판매하려는 팬덤 또는 개인, 아티스트의 공연, 앨범, 굿즈 등을 제작하고 관리하는 엔터테인먼트 사 및 아티스트 본인의 판매자 단말; 및

상기 사용자 단말 및 판매자 단말과 네트워크로 연결되어 클라우드 펀딩 플랫폼을 관리하는 서버를 포함하는 것을 특징으로 하는 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼에 관한 것으로서, 보다 구체적으로는 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 최근 들어, 소셜 미디어나 인터넷 등의 매체를 활용해 다수의 투자자로부터 자금을 모으는 투자방식인 클라우드 펀딩(Crowd Funding)이 확산되고 있다.

[0003] 초기의 클라우드 펀딩은 자금이 없는 기업 등이 기업의 자금 조달을 위해 기업 정보를 공개하고 위와 같은 기업의 미래 가치를 기대하는 익명의 일부 투자자들로부터 투자를 받는 형식으로 시작되었으나, 최근에는 예술가나 사회활동가 등이 자신의 창작 작품 등을 온라인에 공개하여 익명의 다수로부터 창작 활동에 대한 투자를 받는 방식도 등장하고 있는 실정이며, 근래에는 네트워크 통신 시스템의 지속적인 발전에 따라 소셜 네트워크 서비스를 통한 적극적인 투자유치의 홍보가 이루어질 수 있게 되어 투자유치자와 투자자들도 상당히 증가하고 있는 추세이다.

[0004] 한편, 한국의 아이돌, 가수, 배우, 모델, 드라마, 영화, 공연 등 국내 엔터테인먼트 분야의 해외 진출이 최근 비약적으로 증가함에 따라 전세계적으로 K-콘텐츠 열풍이 일어나고 있는데, 위와 같은 한국의 아이돌, 가수, 배우, 모델 본인 혹은 이들을 관리하는 소속사의 경우 국내외 엔터테인먼트 활동에 큰 자금이 필요한 상황이며, 이에 따라 해외 진출 시에도 어느 국가에 어떤 엔터테인먼트 활동으로 진출해야 하는지 미리 가능성을 타진한 후에 진입을 하여야 리스크를 최소화할 수 있다는 문제점에 직면해 있다.

[0005] 비단 엔터테인먼트 소속사의 문제뿐만 아니라 팬덤내에서 스타를 대상으로 디자인한 비공식 굿즈 또한 시장 역시 활성화가 되고 있으며, 비공식 굿즈 시장은 기존의 사례 뿐 아니라 새로운 팬의 유입을 이끄는 통로로 소속사에서 단순히 제지하기는 불가능한 실정이다.

[0006] 이와 같은 비공식 굿즈 시장의 가장 큰 문제점은 그레이마켓이라는 것이고, 팬덤 역시 비공식 굿즈 시장이 그레이마켓이라는 것을 충분히 인지하고 있으나, 공식 굿즈 시장의 한계를 비공식 굿즈가 완벽하게 보완해주고 있기 때문에 사라질 수 없는 시장이라는 것이 당업계의 공통된 의견이다.

[0007] 따라서, 위와 같은 문제점을 해결하기 위한 방법이 요구되고 있는 실정이다.

발명의 내용

해결하려는 과제

- [0008] 본 발명의 목적은, 상기 문제점을 해결할 수 있도록 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼을 제공하는데 있다.
- [0009] 본 발명의 다른 목적은, 사용자의 선호 성향을 파악하여 엔터테인먼트 관련 맞춤형 펀딩 정보를 제공하는 방법을 제공하는데 있다.
- [0010] 본 발명의 또 다른 목적은, 클라우드 펀딩 후 제공되는 보상을 다른 사용자와 교환하거나 매매할 수 있는 클라우드 펀딩 시스템을 제공하는데 있다.
- [0011] 본 발명의 또 다른 목적은, K-콘텐츠 정보를 수집하여 수집된 K-콘텐츠 정보에 대응되는 연예인에 대한 컨설팅 정보를 생성하는 방법을 제공하는데 있다.

과제의 해결 수단

- [0012] 상술한 문제점을 해결하기 위한 본 발명의 일실시예에 따른 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼은, 엔터테인먼트와 관련된 적어도 하나 이상의 프로젝트 및 제한시간과 목표금액이 설정된 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보를 각각 생성하는 단계, 상기 클라우드 펀딩 시스템에 접속한 사용자 단말의 사용자로부터 입력된 사용자 정보를 기반으로 상기 사용자의 선호 성향을 파악하여 상기 생성된 프로젝트 및 펀딩 정보 중 상기 파악된 선호 성향에 대응되는 적어도 하나 이상의 프로젝트 및 펀딩 정보를 상기 사용자에게 추천하는 단계, 상기 추천된 하나 이상의 프로젝트 및 펀딩 정보 중 상기 사용자가 선택한 특정 프로젝트 및 펀딩 정보에 대한 펀딩요청을 상기 사용자 단말로부터 수신하여 펀딩을 처리하는 단계 및 상기 프로젝트와 관련된 펀딩을 수행한 사용자 단말의 사용자에게 상기 펀딩 정보에 대응하여 기 설정된 보상을 제공하는 단계를 포함하여 이루어 질 수 있다.
- [0013] 본 발명의 일실시예에 따른 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼에 있어서, 상기 사용자의 선호 성향 파악은 상기 사용자의 성별 정보, 나이 정보, 지역 정보, 상기 클라우드 펀딩 시스템의 사용빈도 정보, 상기 사용자가 선호하는 국가 정보 및 상기 사용자가 선호하는 연예인 정보 중 적어도 하나 이상을 포함하여 이루어지는 상기 사용자 정보를 기반으로 하여 이루어질 수 있다.
- [0014] 본 발명의 일실시예에 따른 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼에 있어서, 상기 프로젝트와 관련된 펀딩을 수행한 사용자에게 상기 프로젝트의 진행 경과에 대한 정보를 제공할 수 있다.
- [0015] 본 발명의 일실시예에 따른 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼에 있어서, 상기 제공된 보상은 상기 클라우드 펀딩 시스템을 통해 상기 클라우드 펀딩 시스템에 접속한 적어도 하나 이상의 다른 사용자 단말의 사용자와 매매 또는 교환될 수 있다.
- [0016] 본 발명의 일실시예에 따른 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼에 있어서, 상기 프로젝트와 관련된 엔터테인먼트에 대해 미리 정해진 이벤트가 발생한 경우, 상기 프로젝트와 관련된 펀딩을 한 사용자에게 상기 이벤트에 대응되어 미리 설정된 포인트를 지급하되, 상기 포인트는 상기 클라우드 펀딩 시스템 내에서 사용가능한 것일 수 있다.
- [0017] 본 발명의 일실시예에 따른 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼에 있어서, 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보에 설정된 제한 시간이 경과할 때까지 하나 이상의 사용자 단말로부터 수신된 펀딩요청에 대응되는 펀딩금액을 누적하되, 상기 제한 시간이 경과할 때까지 상기 누적된 금액이 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보에 설정된 목표금액 보다 작은 경우, 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보에 참여한 하나 이상의 사용자에게 대한 펀딩요청을 처리하지 않을 수 있다.
- [0018] 본 발명의 일실시예에 따른 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼에 있어서, 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보에 설정된 제한 시간이 경과할 때까지 하나 이상의 사용자 단말로부터 수신된 펀딩요청에 대응되는 펀딩금액을 누적하되, 상기 제한 시간이 경과할 때까지 상기 누적된 금액이 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보에 설정된 목표금액을 달성했는지 여부와 관계없이, 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보에 참여한 하나 이상의 사용자에게 대한 펀딩요청을 처리할 수 있다.
- [0019] 본 발명의 일실시예에 따른 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼에 있어서, 상기 프로젝트 및 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보 중 적어도 하나 이상의 정보는 소셜 네트워크 서비스(SNS)를 통해 공유될 수 있다.

[0020] 본 발명의 일실시예에 따른 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼에 있어서, 상기 서버는 상기 유무선 통신 네트워크를 기반으로 적어도 하나 이상의 연예인과 관련된 K-콘텐츠 정보를 수집하되, 상기 수집된 K-콘텐츠 정보를 기반으로 상기 K-콘텐츠 정보에 대응되는 연예인 각각에 대한 컨설팅 정보를 생성하여 제공하는 것이 가능할 수 있다.

[0021] 본 발명의 일실시예에 따른 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼에 있어서, 상기 K-콘텐츠 정보는 상기 적어도 하나 이상의 연예인의 이름, 소속사 정보, 그룹명, 직업군, 앨범명, 작품명 및 노래 제목 중 적어도 하나 이상의 정보가 포함된 엔터테인먼트 활동 정보를 포함하여 이루어질 수 있다.

[0022] 본 발명의 일실시예에 따른 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼에 있어서, 상기 컨설팅 정보의 생성은, 상기 적어도 하나 이상의 연예인이 미리 설정된 국가에서 엔터테인먼트 활동을 수행할 경우 미리 정해진 카테고리 분류에 따라 예상되는 성공 확률을 상기 수집된 K-콘텐츠 정보를 기반으로 하여 계산하는 단계 및 상기 계산된 카테고리 분류에 따른 성공 확률을 기반으로 상기 하나 이상의 연예인이 상기 미리 설정된 국가 별 수행하여야 할 엔터테인먼트 활동 각각에 대한 순위 정보를 산출하는 단계를 포함하여 이루어질 수 있다.

발명의 효과

[0023] 첫째, 본 발명에 따르면 사용자의 선호 성향을 파악하여 엔터테인먼트 관련 맞춤형 펀딩 정보를 제공하는 방법이 제공될 수 있는 효과가 있다.

[0024] 둘째, 본 발명에 따르면 사용자의 선호 성향을 파악하여 엔터테인먼트 관련 맞춤형 펀딩 정보를 제공하는 방법이 제공될 수 있는 효과가 있다.

[0025] 셋째, 본 발명에 따르면, 클라우드 펀딩 후 제공되는 보상을 다른 사용자와 교환하거나 매매할 수 있는 클라우드 펀딩 시스템이 제공될 수 있는 효과가 있다.

[0026] 넷째, 본 발명에 따르면, K-콘텐츠 정보를 수집하여 수집된 K-콘텐츠 정보에 대응되는 연예인에 대한 컨설팅 정보를 생성하는 방법이 제공될 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0027] 도 1은 본 발명이 적용될 수 있는 유무선 통신 네트워크 환경을 예시하는 도면이다.

도 2는 본 발명의 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼을 설명하기 위한 흐름도이다.

도 3은 본 발명의 팬덤이나 개인에 의해 판매자 단말이 굿즈를 펀딩하는 방법을 도시한 순서도이다.

도 4은 본 발명의 일실시예에 따른 시스템을 이루는 사용자 단말과 서버의 각 구성을 나타내는 블록도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0028] 이하, 본 발명에 따른 바람직한 실시 형태를 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 설명한다. 첨부된 도면과 함께 이하에 개시될 상세한 설명은 본 발명의 예시적인 실시형태를 설명하고자 하는 것이며, 본 발명이 실시될 수 있는 유일한 실시형태를 나타내고자 하는 것이 아니다.

[0029] 단지 본 실시예들은 본 발명의 개시가 완전하도록 하고, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 발명의 범주를 완전히 알려주기 위해 제공되는 것이며, 본 발명은 청구항의 범주에 의해 정의될 뿐이다.

[0030] 몇몇의 경우, 본 발명의 개념이 모호해지는 것을 피하기 위하여 공지의 구조 및 장치는 생략되거나, 각 구조 및 장치의 핵심기능을 중심으로 한 블록도 형식으로 도시될 수 있다. 또한, 본 명세서 전체에서 동일한 구성요소에 대해서는 동일한 도면 부호를 사용하여 설명한다.

[0031] 명세서 전체에서, 어떤 부분이 어떤 구성요소를 "포함(comprising 또는 including)"한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성요소를 더 포함할 수 있는 것을 의미한다.

[0032] 또한, 명세서에 기재된 "...부"의 용어는 적어도 하나의 기능이나 동작을 처리하는 단위를 의미하며, 이는 하드웨어나 소프트웨어 또는 하드웨어 및 소프트웨어의 결합으로 구현될 수 있다. 나아가, "일(a 또는 an)", "하나(one)", 및 유사 관련어는 본 발명을 기술하는 문맥에 있어서 본 명세서에 달리 지시되거나 문맥에 의해 분명하게 반박되지 않는 한, 단수 및 복수 모두를 포함하는 의미로 사용될 수 있다.

- [0033] 아울러, 본 발명의 실시예들에서 사용되는 특정(特定) 용어들은 본 발명의 이해를 돕기 위해서 제공된 것이며, 다르게 정의되지 않는 한, 기술적이거나 과학적인 용어를 포함해서 여기서 사용되는 모든 용어들은 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가지고 있다. 이러한 특정 용어의 사용은 본 발명의 기술적 사상을 벗어나지 않는 범위에서 다른 형태로 변경될 수 있다.
- [0034] 이하, 본 발명에 따른 바람직한 실시 형태를 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 설명한다. 첨부된 도면과 함께 이하에 개시될 상세한 설명은 본 발명의 예시적인 실시형태를 설명하고자 하는 것이며, 본 발명이 실시될 수 있는 유일한 실시형태를 나타내고자 하는 것이 아니다.
- [0035] 도 1은 본 발명이 적용될 수 있는 유무선 통신 네트워크 환경을 예시하는 도면이다.
- [0036] 도 1을 참고하면, 본 발명이 적용될 수 있는 유선 및/또는 무선 통신 환경은 사용자 단말(100), 서버(200), 판매자 단말(300) 및 네트워크(400)를 포함하여 이루어질 수 있다.
- [0037] 다만, 이하에서 언급되는 유무선 통신 네트워크 환경은 도 1에 도시된 구성요소들 중 적어도 하나를 포함하나, 반드시 이에 한정되는 것은 아니며, 본 발명이 적용될 수 있는 유무선 통신 네트워크 환경에서는 하나 이상의 단말, 하나 이상의 서버(예를 들어, 중계 서버, 중개 서버 및 클라이언트 서버) 및 하나 이상의 네트워크가 존재할 수 있으며, 각각의 사용자 단말, 판매자 단말 및 서버 간은 서로 다른 네트워크를 통하여 연결될 수 있다.
- [0038] 사용자 단말(100)은 본 발명의 일실시예에 있어서 통신 신호를 송수신할 수 있는 장치를 의미하며, 본 발명에서 상기 사용자 단말(100)은 유선 또는 무선 공유기 접속 정보를 송수신 할 수 있는 단말을 모두 포함하는 개념으로 해석될 수 있다.
- [0039] 이 때, 상기 사용자 단말(100)에는 하나 이상의 프로그램(program) 또는 어플리케이션(Application)이 설치되어 있을 수 있으며, 특히 본 발명의 일실시예인 K-콘텐츠 클라우드 편딩 플랫폼과 관련된 API(Application Program Interface) 또는 임베디드 소프트웨어(Embaded Software)를 포함하는 어플리케이션이 설치되어 있을 수 있다.
- [0040] 상기 사용자 단말(100)은 상기 사용자 단말이 자체적으로 혹은 상기 설치된 하나 이상의 프로그램 또는 어플리케이션을 통해 서버(200)에 데이터 또는 신호를 전송하거나 수신할 수 있으며, 상기 전송되거나 수신된 데이터 또는 신호는 본 발명의 일실시예인 엔터테인먼트 관련 편딩 정보 및 이와 관련된 것일 수 있다.
- [0041] 상기 사용자 단말(100)의 일례로, PC(Personal Computer), 노트북 컴퓨터, 태블릿 PC(Tablet Personal Computer), 단말 장치, 터미널(Terminal), MS(Mobile Station), MSS(Mobile Subscriber Station), SS(Subscriber Station), AMS(Advanced Mobile Station), WT(Wireless terminal), MTC(Machine-Type Communication) 장치, M2M(Machine-to-Machine) 장치, D2D 장치(Device-to-Device) 장치를 포함할 수 있다.
- [0042] 물론, 어디까지나 이는 예시에 불과할 뿐이며, 본 발명에서의 사용자 단말은 상술한 예시들 이외에도 현재 개발되어 상용화되었거나 또는 향후 개발될 데이터 또는 신호 전송이 가능한 모든 장치를 포함하는 개념으로 해석되어야 한다.
- [0043] 다시 도 1을 참고하면, 서버(200)는 유선 또는 무선 통신 환경을 통해 적어도 하나 이상의 다른 장치와 데이터 송수신이 가능한 객체를 의미하며, 본 발명에서 상기 서버(200)는 중계 서버, 중개 서버 및/또는 클라이언트 서버를 더 포함할 수 있다.
- [0044] 또한, 상기 서버(200)의 일례로 클라우드(Cloud) 서버, IMS(IP Multimedia Subsystem) 서버, 텔레포니 어플리케이션(Telephony Application) 서버, IM(Instant Messaging) 서버, MGCF(Media Gateway Control Function) 서버, MSG(Messaging Gateway) 서버, CSCF(Call Session Control Function) 서버를 포함할 수 있으며, 상기 서버(200)는 PC(Personal Computer), 노트북 컴퓨터, 태블릿 PC(Tablet Personal Computer) 등 데이터를 송수신할 수 있는 객체를 지칭하는 장치로 구현될 수도 있다.
- [0045] 판매자 단말(300)은 아티스트의 영상을 촬영 및 편집하여 판매하려거나 연예인 관련 굿즈를 제작하여 판매하려는 팬덤 또는 개인의 단말, 아티스트의 공연, 앨범, 굿즈 등을 제작하고 관리하는 엔터테인먼트 사의 단말 및 아티스트 본인의 단말을 포함한다.
- [0046] 한편, 네트워크(400)는 사용자 단말(100)과 서버(200)간의 데이터 송수신을 위한 데이터 통신망을 의미하며, 그 종류에는 특별히 제한되지 않는다.
- [0047] 예를 들어, 인터넷 프로토콜(IP)을 통하여 대용량 데이터의 송수신 서비스를 제공하는 아이피(IP: Internet

Protocol)망 또는 서로 다른 IP 망을 통합한 올 아이피(All IP) 망 일 수 있다.

- [0048] 또한, 상기 네트워크(400)는 유선망, Wibro(Wireless Broadband)망, WCDMA를 포함하는 이동통신망, HSDPA(High Speed Downlink Packet Access)망 및 LTE(Long Term Evolution) 망을 포함하는 이동통신망, LTE advanced(LTE-A), 5G(Five Generation)를 포함하는 이동통신망, 위성 통신망 및 와이파이(Wi-Fi)망 중 하나 이거나 또는 이들 중 적어도 하나 이상을 결합하여 이루어질 수 있다.
- [0049] 도 2는 본 발명의 K-콘텐츠 클라우드 편딩 플랫폼을 설명하기 위한 흐름도이다.
- [0050] 도 2를 참고하면, 본 발명의 일실시예에 따른 유무선 통신 네트워크 환경에서 K-콘텐츠 클라우드 편딩 플랫폼은 사용자 단말 및 서버를 포함하여 수행될 수 있으나, 앞서 도 1에서 설명한 바와 같이 이에 제한되지는 않는다.
- [0051] 먼저, 서버는 엔터테인먼트와 관련된 적어도 하나 이상의 프로젝트 및 제한시간과 목표금액이 설정된 상기 프로젝트 관련 편딩 정보를 각각 생성할 수 있다. (S201)
- [0052] 이 때, 상기 엔터테인먼트는 가수, 배우, 모델 등을 포함하는 연예인의 드라마, 영화, 공연, 광고, 앨범, 패션 쇼 등 다양한 활동 영역을 포함하는 의미로 해석될 수 있으며, 상기 프로젝트는 상기 엔터테인먼트 그 자체 또는 그와 관련되어 제작될 수 있는 다양한 종류의 상품 등을 모두 포함하는 의미로 해석될 수 있다.
- [0053] 앞서 언급한 바와 같이 국내 가수, 배우, 모델 본인 혹은 이들을 관리하는 소속사의 경우 국내외 엔터테인먼트 활동에 큰 자금이 필요한 사항이기 때문에, 본 발명에서는 이러한 목적을 해결하기 위해 상기 서버는 상기 엔터테인먼트와 관련된 적어도 하나 이상의 프로젝트를 생성 시 이와 관련된 편딩 정보를 생성할 수 있다.
- [0054] 또한, 상기 서버는 상기 생성된 엔터테인먼트와 관련된 프로젝트 및 상기 프로젝트 관련 편딩 정보를 본 발명에 적용될 수 있는 유무선 통신 네트워크 환경을 기반으로 사용자 단말이 접속할 수 있는 온라인 상의 영역(또는 클라우드 편딩 시스템)에 게시할 수 있다.
- [0055] 이 때, 상기 온라인 상의 영역이라 함은 상기 서버에서 생성된 엔터테인먼트와 관련된 프로젝트 및 상기 프로젝트 관련 편딩 정보를 사용자 단말의 사용자가 확인하고 이에 대한 참여를 요청할 수 있도록 상기 서버가 제공하는 온라인 상의 특정 공간 내지 플랫폼 등으로 정의될 수 있다.
- [0056] 보다 구체적으로 설명하면, 서버는 상기 생성된 적어도 하나 이상의 엔터테인먼트와 관련된 프로젝트 및 상기 프로젝트 관련 편딩 정보를 게시할 수 있으며, 이 경우 각각의 프로젝트 및 편딩 정보는 서로 구분되어 게시될 수 있다.
- [0057] 또한, 본 발명의 일실시예에 따르면, 상기 사용자 단말이 상기 프로젝트 및 편딩 정보가 게시될 수 있는 온라인 영역에 접속하는 경우, 상기 서버는 상기 사용자 단말로부터 사용자 정보를 입력받을 수 있다.
- [0058] 이 때, 상기 사용자 정보는 상기 사용자의 개인 정보(예를 들어 이름, 주소, 전화번호, 주민등록번호 등), 성별 정보, 나이 정보, 지역 정보, 상기 클라우드 편딩 시스템의 사용빈도 정보, 상기 사용자가 선호하는 국가 정보 및 상기 사용자가 선호하는 연예인 정보 중 적어도 하나 이상을 포함하여 이루어질 수 있으나, 이에 제한되지는 않는다.
- [0059] 위와 같은 사용자 정보를 입력받은 서버는 상기 사용자 정보를 기반으로 하여 상기 사용자의 선호 성향을 파악할 수 있으며, 이 경우 상기 사용자 정보 외에 상기 사용자가 이전에 편딩을 수행한 기록, 이전에 관심을 보였던 엔터테인먼트 관련 프로젝트 정보 및 편딩 정보 등을 추가적으로 고려하여 파악할 수도 있다.
- [0060] 한편, 앞서 설명한 바와 같이 서버는 앞서 S201 단계에서 생성된 엔터테인먼트와 관련된 프로젝트 및 상기 프로젝트 관련 편딩 정보를 온라인 상의 영역에 게시할 수 있는데, 이 경우 본 발명의 일실시예에 따르면, 상기 서버는 상기 서버에 의해 생성된 모든 엔터테인먼트와 관련된 프로젝트 및 상기 프로젝트 관련 편딩 정보를 게시할 수도 있으나, 이와는 달리 앞서 파악된 사용자의 선호 성향에 대응되는 하나 이상의 특정 프로젝트 및 편딩 정보만을 게시할 수도 있으며, 이는 사용자 맞춤형으로 사용자의 선호 성향에 대응되는 하나 이상의 특정 프로젝트 및 편딩 정보를 제공하기 위함이다.
- [0061] 즉, 상기 온라인 상의 영역에서 서버에 의해 게시될 수 있는 프로젝트 및 편딩 정보는 모든 사용자 단말에게 동일한 내용으로 게시가 이루어질 수도 있으나, 이와 달리 사용자 단말의 사용자 선호 성향에 따라 사용자 단말 별로 서로 다른 내용으로 게시가 이루어질 수도 있다.
- [0062] 또한, 상기 온라인 상의 영역에서 서버에 의해 게시될 수 있는 프로젝트 및 편딩 정보는 한국어 이외에 영어,

중국어, 일본어 등 미리 설정된 다른 나라의 언어를 더 포함하여 게시가 이루어질 수도 있으며, 이에 따라 펀딩 참여 대상을 국내에 한정하지 않고 세계 각국의 사용자로 확장시킬 수도 있다.

- [0063] 한편, 위와 같은 방법에 따라 상기 온라인 상의 영역에 서버에 의해 게시된 각각의 프로젝트 및 펀딩 정보에는, 상기 프로젝트와 관련된 콘텐츠 정보(텍스트, 이미지, 동영상, 이모티콘 등), 펀딩 정보에 포함된 목표 금액의 달성률 정보 및 펀딩이 이루어진 금액 정보 등이 함께 표시될 수 있으며, 이는 어디까지나 예시일 뿐 상기 프로젝트 및 펀딩 정보와 관련된 다른 추가적인 정보가 더 포함되어 있을 수 있다.
- [0064] 본 발명의 일실시예에 따른 엔터테인먼트와 관련된 프로젝트 및 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보는, 해당 프로젝트와 관련된 구체적인 내용 또는 설명 정보를 더 포함할 수 있으며, 이와 함께 펀딩 목표 금액, 펀딩 제한 시간 정보(현재 시간과 비교하여 결정될 수 있는 남은 시간 정보를 포함한다) 및 상기 프로젝트와 연관된 추가 콘텐츠 정보(텍스트, 이미지, 동영상, 이모티콘 등) 또한 함께 포함하여 이루어질 수 있다.
- [0065] 나아가, 본 발명의 일실시예에 따르면 상기 엔터테인먼트와 관련된 프로젝트 및 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보는 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service: SNS)를 통해 공유될 수도 있다.
- [0066] 다시 도 2를 참고하면, 앞서의 S202 단계를 통해 상기 온라인 상의 영역에서 상기 사용자 단말의 사용자에게 게시된 혹은 추천된 적어도 하나 이상의 프로젝트 및 펀딩 정보를 고려한 결과, 상기 사용자 단말의 사용자가 특정 프로젝트에 대한 펀딩을 수행하기로 결정하는 경우, 상기 사용자 단말의 사용자는 상기 사용자가 특정 프로젝트 및 펀딩 정보에 대한 펀딩요청을 상기 온라인 상의 영역을 통해 상기 서버로 전송할 수 있다.
- [0067] 이 때, 본 발명의 일실시예에 따르면 상기 펀딩 정보는 하나 이상의 보상 정보를 포함할 수 있으며, 상기 보상 정보는 미리 설정된 펀딩 금액(예를 들어, 십만원(100,000원), 십오만원(150,000원), 이십만원(200,000원) 등)에 따라 서로 다르게 설정될 수 있다.
- [0068] 따라서, 사용자는 상기 펀딩요청을 서버로 전송하기 위해 사전에 상기 펀딩 정보에 포함된 적어도 하나 이상의 펀딩 금액 중 어느 하나를 선택할 수 있으며, 상기 펀딩요청이 서버로 전송되기 전 상기 선택한 펀딩 금액에 대한 결제를 수행하는 것이 더 포함될 수도 있다.
- [0069] 한편, 위와 같은 과정에 따라 상기 사용자의 특정 프로젝트 및 펀딩 정보에 대한 펀딩요청을 상기 사용자 단말로부터 수신한 상기 서버는, 상기 펀딩 요청을 기반으로 하여 펀딩 처리를 수행할 수 있으며, 이 경우 상기 프로젝트와 관련된 펀딩을 수행한 사용자에게, 상기 펀딩 정보 내 펀딩 금액에 대응되어 기 설정된 보상을 제공할 수 있다. (S203 내지 S204)
- [0070] 도 3은 팬덤이나 개인에 의해 판매자 단말이 굿즈를 펀딩하는 방법을 도시한 순서도이다.
- [0071] 한편으로, 본 발명의 일 실시예에 따르면 팬덤이나 개인에 의해 등록되는 굿즈 펀딩 방법을 포함할 수 있다. 본 발명의 일 실시예에 따르면, 기본적으로 연예인 영상 등록단계, 굿즈 제작 의뢰단계, 굿즈 제작의뢰 접수단계, 수수료 배분단계를 포함하여 구성된다.
- [0072] 보다 구체적으로 본 발명은 판매자 단말(300)이 서버에 개인이 촬영한 연예인 영상을 등록하는 연예인 영상 등록단계(S301)와, 사용자 단말(100)이 서버로부터 등록된 연예인 영상 및 연예인 영상이 적용될 굿즈를 선택한 다음 결제과정을 거쳐 연예인 영상 적용 굿즈 제작을 의뢰하는 굿즈 제작 의뢰단계(S302)와, 제조사 단말기가 서버에서 전송되는 연예인 영상 적용 굿즈 제작 의뢰를 접수하는 굿즈 제작의뢰 접수단계(S303)와, 기획사 단말기가 서버로부터 연예인 영상 적용 굿즈에 대한 판매 수수료를 판매자 단말(300)과 함께 수령하는 수수료 배분 단계(S304)를 포함하여 이루어진다.
- [0073] 한편으로, 본 발명의 일실시예에 따르면 상기 사용자 단말의 펀딩 요청에 따라 상기 서버가 수행하는 펀딩 처리는 다음과 같은 방법에 따라 이루어질 수 있다.
- [0074] 첫 번째로, 상기 서버는 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보에 설정된 제한 시간이 경과할 때까지 상기 사용자 단말을 포함한 복수의 사용자 단말들로부터 수신되는 펀딩요청 내 펀딩 금액을 누적할 수 있다. 그 후, 만약 상기 제한 시간이 경과할 때까지 상기 누적된 금액이 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보에 설정된 목표금액 보다 작은 경우, 즉, 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보 내 목표금액을 달성하지 못한 경우에는 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보에 참여한 하나 이상의 사용자에 대한 펀딩요청을 일괄적으로 전부 다 처리하지 않는 방법이다.
- [0075] 이와 같은 방법에 의할 경우, 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보 내 목표금액을 달성하지 못하면, 상기 펀딩에 참여한 각각의 사용자 단말은 상기 펀딩에 따른 보상을 제공받을 수 없으며, 상기 펀딩에 참여한 펀딩 금액에 대해

서도 환불 받거나 소정 금액으로 전환된 포인트를 지급받을 수 있다.

- [0076] 두 번째는, 상기 서버는 앞서의 방법과 마찬가지로 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보에 설정된 제한 시간이 경과할 때까지 상기 사용자 단말을 포함한 복수의 사용자 단말들로부터 수신되는 펀딩요청 내 펀딩 금액을 누적할 수 있으나, 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보에 설정된 목표금액을 초과하는지 여부와 관계없이, 상기 각 사용자 단말에 의한 펀딩요청을 유효하게 처리하되, 상기 프로젝트 관련 펀딩 정보에 참여한 하나 이상의 사용자 단말의 사용자들에게 상기 펀딩 정보에 설정된 보상을 제공하는 방법이다.
- [0077] 한편, 앞서 언급한 바와 같이 상기 펀딩 요청에 대한 펀딩 처리 수행에 따라 서버는 사용자에게 상기 펀딩 정보 내 펀딩 금액에 대응되어 기 설정된 보상을 제공할 수 있는데, 본 발명의 일실시예에 따르면 상기 사용자에게 제공된 보상은 상기 온라인 상의 영역(예를 들어, 프리보드 등의 제공 등)을 통해 상기 온라인 상의 영역에 접속한 적어도 하나 이상의 다른 사용자 단말의 사용자와 매매 또는 교환을 수행할 수도 있다.
- [0078] 본 발명에서 사용자 단말의 사용자가 특정 프로젝트 및 펀딩 정보에 대한 펀딩요청을 온라인 상의 영역을 통해 상기 서버로 전송하여 정상적인 펀딩처리가 이루어진 경우, 상기 프로젝트와 관련된 펀딩을 수행한 사용자에게 상기 프로젝트의 진행 경과에 대한 정보가 제공될 수 있다.
- [0079] 상기 프로젝트의 진행 경과에 대한 펀딩처리가 이루어진 엔터테인먼트와 관련된 프로젝트가 사용자의 펀딩에 의해 어떻게 진행되고 있는지에 대한 다양한 형태의 정보를 포함하여 이루어질 수 있으며, 이를 통해 상기 펀딩을 수행한 사용자 단말의 사용자는 자신이 펀딩한 상기 엔터테인먼트와 관련된 프로젝트의 진행 상태를 파악할 수 있어 높은 신뢰성을 가질 수 있고, 자신의 펀딩에 의해 수행되는 프로젝트의 모든 과정을 상세히 살펴볼 수 있다는 장점이 있을 수 있다.
- [0080] 또한, 위와 같은 과정에서 상기 각각의 엔터테인먼트와 관련된 프로젝트에는 미리 이벤트가 설정되어 있을 수 있다. 예를 들어, 상기 엔터테인먼트와 관련된 프로젝트가 A 가수의 음반 발매인 경우, 만약 상기 A 가수가 상기 음반을 발매한 후 음원 사이트 등에서 1위를 한 경우, A 가수가 광고 촬영을 수행한 경우 등과 같이 다양한 이벤트가 설정되어 있을 수 있다.
- [0081] 이에 본 발명의 일실시예에 따르면, 상기 프로젝트와 관련된 엔터테인먼트에 대해 미리 정해진 이벤트가 발생한 경우, 상기 프로젝트와 관련된 펀딩을 수행한 사용자에게 상기 온라인 상의 영역 내에서 사용가능한 포인트를 지급할 수 있으며, 이 때 지급되는 포인트의 크기는 상기 발생한 이벤트에 대응되어 미리 설정된 크기의 포인트만큼 지급될 수 있다. 이에 따라 상기 사용자는 상기 지급받은 포인트를 펀딩에 사용할 수도 있으며, 이와 달리 상기 온라인 상의 영역에서 판매하는 상품 구매 또는 제공되는 서비스의 이용 등에 사용할 수 있으며, 이는 설정에 따라 달라질 수 있으며 위 예시에 제한되지 않는다.
- [0082] 한편, 본 발명의 일실시예에 따르면, 상기 서버는 자체적으로 혹은 상기 온라인 상의 영역을 통해 상기 유무선 통신 네트워크를 기반으로 적어도 하나 이상의 연예인과 관련된 K-콘텐츠 정보를 수집할 수 있다.
- [0083] 이 때, 상기 K-콘텐츠 정보는 상기 적어도 하나 이상의 연예인의 이름, 소속사 정보, 그룹명, 직업군, 앨범명, 작품명 및 노래 제목 중 적어도 하나 이상의 정보가 포함된 엔터테인먼트 활동 정보를 포함할 수 있다.
- [0084] 예를 들어, 국내 가수 "소녀시대"의 이름이 포함된 K-콘텐츠 정보라고 할 경우, 상기 "소녀시대"는 국문으로는 그대로 "소녀시대", 영문으로는 "Girl's Generation", 한문으로는 "少女時代" 등 이므로, 상기 유무선 통신 네트워크를 기반으로 상기 소녀시대와 관련된 모든 정보(작품 정보, 앨범 정보, 기사 정보, 게시물 정보, 사진 정보, 공연 정보 등) 즉, 국문, 영문, 한문 등 세계 각 국의 언어로 표현된 소녀시대를 포함하는 모든 엔터테인먼트 활동 정보를 수집하는 것으로 해석될 수 있다.
- [0085] 그 후, 상기 서버는 상기 수집된 K-콘텐츠 정보를 기반으로 상기 K-콘텐츠 정보에 대응되는 연예인 각각에 대한 컨설팅 정보를 생성하여 제공할 수 있으며, 이 때 상기 컨설팅 정보는 상기 적어도 하나 이상의 연예인이 미리 설정된 국가(예를 들어, 미국, 중국, 일본, 스페인, 유럽, 태국 등)에서 엔터테인먼트 활동을 수행할 경우 미리 정해진 카테고리 분류(예를 들어, 댄스(비보잉, 락킹, 왁킹, 팝핀, 힙합, 크럼핑, 하우스 등을 포함), 노래(재즈, 컨트리, 하드락, 락, 소울, 알앤비, 힙합, 랩, 일렉트로닉, 발라드, 어쿠스틱, 언플러그드, 댄스, 포크, 블루스, 뉴웨이브, 뉴에이지, 퓨전, 레게, 인스트루멘탈 등을 포함), 외모(귀여움, 섹시, 사랑스러움, 날씬 등을 포함) 등)에 따라 예상되는 성공 확률(예를 들어, 힙합 60% 이상 긍정, 날씬 70% 이상 긍정 등)을 상기 수집된 K-콘텐츠 정보를 기반으로 하여 계산하고, 상기 계산된 카테고리 분류에 따른 성공 확률을 기반으로 상기 하나 이상의 연예인이 상기 미리 설정된 국가 별 수행하여야 할 엔터테인먼트 활동 각각에 대한 순위 정보를 산출하

는 과정에 따라 생성될 수 있다.

- [0086] 위와 같은 본 발명의 일실시예에 따르면, 사전 정보 분석을 통해 해당 연예인의 해외 국가 별 진출 성공 가능성을 매우 높일 수 있다는 장점이 있으며, 이에 따라 초기 큰 자금이 소모될 수 있는 해외 진출 엔터테인먼트 활동에 대한 리스크를 매우 크게 절감할 수 있다는 효과가 있다.
- [0087] 도 4은 본 발명의 일실시예에 따른 시스템을 이루는 서버의 각 구성을 나타내는 블록도이다.
- [0088] 도 4을 참고하면, 본 발명에서 적용될 수 있는 및 서버가 도시되어 있으며, 도 1에서는 각각 하나의 사용자 단말(100), 하나의 서버(200), 및 판매자 단말(300)만을 도시하였으나, 이와 달리 하나 이상의 사용자 단말, 서버 및 판매자 단말이 포함될 수 있다.
- [0089] 상기 서버(200)는 유선 또는 무선 접속에 필요한 접속 정보를 송수신할 수 있는 송신부 및 수신부를 포함하는 유무선 통신부(Radio Communication unit, 210)와 메모리부(220), 디스플레이부(230) 및 제어부(또는 프로세서, 240)를 포함할 수 있으며, 이는 예시에 불과하며 도 4에 도시된 구성 외 다른 구성을 더 포함할 수 있으며, 이와 달리 도 4에 도시된 구성 중 일부를 생략하여 구현될 수도 있다.
- [0090] 또한, 서버(200)의 신호 처리, 계층 처리 등 사용자 단말(100)과의 데이터 통신에 대한 전반적인 과정은 메모리(220) 및 제어부(240)에 의해 제어되며, 상기 메모리(220), 유무선 통신부(210) 및 제어부(240) 간에는 연결 관계가 형성될 수 있다.
- [0091] 서버(200)에 포함된 유무선 통신부(210)는 앞서 언급한 바와 같이 송신부 및 수신부를 포함할 수 있으며, 송신부 및 수신부는 사용자 단말(100), 서버(200) 및 판매자 단말(300)간 데이터 또는 신호를 송신 및 수신하도록 구성될 수 있다.
- [0092] 제어부(240)는 유무선 통신부 내 송신부 및 수신부와 기능적으로 연결되어 송신부 및 수신부가 사용자 단말(100), 서버(200) 및 판매자 단말(300) 간 데이터 또는 신호를 송수신하는 과정을 제어하도록 구성될 수 있다.
- [0093] 또한, 제어부(240)는 전송할 데이터에 대한 각종 처리를 수행한 후 송신부로 전송할 수 있으며, 그 외 수신부가 수신한 데이터에 대한 처리를 수행할 수 있다.
- [0094] 필요한 경우 제어부(240)는 교환된 데이터에 포함된 정보를 메모리부(220)에 저장할 수도 있다. 이와 같은 구조를 가지고 서버(200)는 앞서의 도 1 내지 도 3에서 설명한 본 발명의 다양한 실시 형태의 방법을 수행할 수 있다.
- [0096] 서버(200)의 제어부(240)는 서버(200)의 동작들을 지시(예를 들어, 제어, 조정, 관리 등)할 수 있으며, 각각의 제어부들(240)은 프로그램 코드들 및 데이터를 저장하는 것이 가능한 메모리(220)들과도 연결될 수 있다.
- [0097] 메모리(220)는 제어부(240)에 연결되어 오퍼레이팅 시스템(operating system), 어플리케이션, 및 일반 파일(general files)들을 저장할 수 있다.
- [0098] 본 발명의 제어부(240)는 프로세서(Processor), 컨트롤러(controller), 마이크로 컨트롤러(microcontroller), 마이크로 프로세서(microprocessor), 마이크로 컴퓨터(microcomputer) 등으로도 호칭될 수 있다. 한편, 제어부(240)는 하드웨어(hardware) 또는 펌웨어(firmware), 소프트웨어, 또는 이들의 결합에 의해 구현될 수 있다.
- [0099] 펌웨어나 소프트웨어에 의한 구현의 경우, 본 발명의 일 실시예는 이상에서 설명된 기능 또는 동작들을 수행하는 모듈, 절차, 함수 등의 형태로 구현될 수 있다. 소프트웨어 코드는 메모리(220)에 저장되어 제어부(240)에 의해 구동될 수 있다. 메모리는 상기 서버(200) 내부 또는 외부에 위치할 수 있으며, 이미 공지된 다양한 수단 에 의해 상기 제어부(240)와 데이터를 주고 받을 수 있다.
- [0100] 한편, 상술한 방법은, 컴퓨터에서 실행될 수 있는 프로그램으로 작성 가능하고, 컴퓨터 판독 가능 매체를 이용하여 상기 프로그램을 동작시키는 범용 디지털 컴퓨터에서 구현될 수 있다. 또한, 상술한 방법에서 사용된 데이터의 구조는 컴퓨터 판독 가능 매체에 여러 수단을 통하여 기록될 수 있다. 본 발명의 다양한 방법들을 수행하기 위한 실행 가능한 컴퓨터 코드를 저장하는 컴퓨터 판독 가능 매체는 마그네틱 저장매체(예를 들면, 롬, 플로피 디스크, 하드 디스크 등), 광학적 판독 매체(예를 들면, 시디롬, DVD 등)와 같은 저장 매체를 포함한다.
- [0101] 본원 발명의 실시예들과 관련된 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자는 상기 기재의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 변형된 형태로 구현될 수 있음을 이해할 수 있을 것이다. 그러므로, 개시된 방법들은 한정적

인 관점이 아닌 설명적 관점에서 고려되어야 한다. 본 발명의 범위는 발명의 상세한 설명이 아닌 특허청구 범위에 나타나며, 그와 동등한 범위 내에 있는 모든 차이점은 본 발명의 범위에 포함되는 것으로 해석되어야 한다.

[0102] 본 발명인 K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼은 펀딩 정보 및 컨설팅 정보를 제공하는 다양한 방법에 적용하는 것이 가능하다.

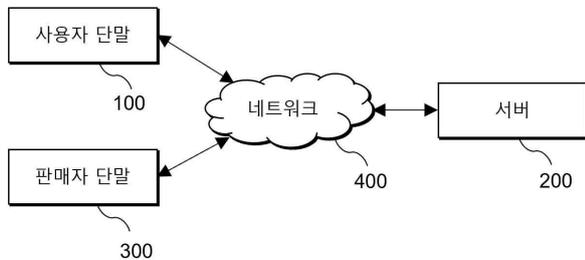
부호의 설명

[0103] 100: 사용자 단말 200: 서버
 210: 유무선통신부 220: 메모리부
 230: 디스플레이부 240: 제어부
 300: 판매자 단말 400: 네트워크

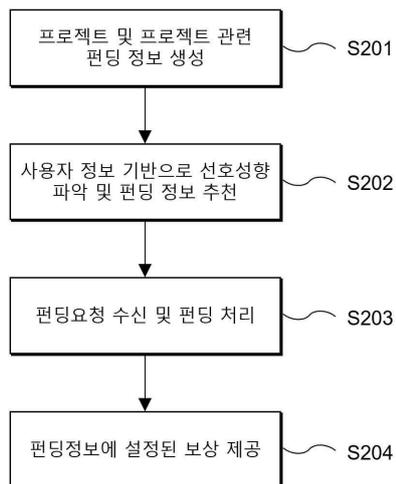
도면

도면1

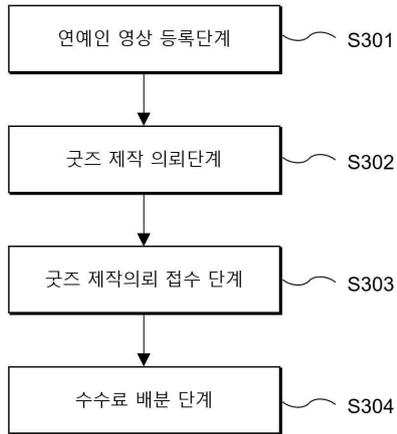
K-콘텐츠 클라우드 펀딩 플랫폼



도면2



도면3



도면4

