



**(19) 대한민국특허청(KR)**  
**(12) 등록특허공보(B1)**

(45) 공고일자 2013년12월05일  
 (11) 등록번호 10-1337455  
 (24) 등록일자 2013년11월29일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)  
 G06Q 50/10 (2012.01) G06Q 50/30 (2012.01)  
 (21) 출원번호 10-2011-0069198  
 (22) 출원일자 2011년07월13일  
 심사청구일자 2011년07월13일  
 (65) 공개번호 10-2013-0008696  
 (43) 공개일자 2013년01월23일  
 (56) 선행기술조사문헌  
 KR1020090080857 A\*  
 KR1020100059537 A\*  
 KR1020080019392 A  
 KR1020090045972 A  
 \*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자  
**주식회사 네오위즈인터넷**  
 경기도 성남시 분당구 성남대로2번길 12 (구미동, 네오위즈타워)  
 (72) 발명자  
**이선학**  
 서울특별시 관악구 청림동 관악푸르지오아파트 109-1901  
**조성희**  
 서울특별시 노원구 동일로227길 86, 주공아파트 1610동 109호 (상계동)  
 (뒷면에 계속)  
 (74) 대리인  
**엄명용**

전체 청구항 수 : 총 7 항

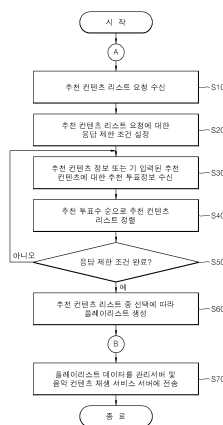
심사관 : 강성탁

(54) 발명의 명칭 **플레이리스트 관리 방법 및 장치**

**(57) 요약**

다른 사용자와의 교류를 통해 누구나 이용 가능한 콘텐츠의 플레이리스트를 생성할 수 있는 기술을 제공한다. 본 발명의 실시 예에 따른 플레이리스트 관리 방법은, 사용자 단말로부터 추천 콘텐츠 리스트 요청 및 추천 콘텐츠 리스트 요청에 대한 응답 제한 조건 설정을 입력 받는 단계; 서비스 관리 서버 및 외부 소셜 네트워크 서비스 서버에 추천 콘텐츠 리스트 요청을 송신하는 단계; 서비스 관리 서버 및 외부 소셜 네트워크 서비스 서버로부터 추천 콘텐츠에 관한 정보 및 기 입력된 추천 콘텐츠에 대한 추천 투표 정보 중 하나 이상을 수신하여 추천 콘텐츠 리스트를 생성하는 단계; 및 응답 제한 조건 완료 시, 추천 콘텐츠 리스트에 포함된 복수의 콘텐츠 중 선택된 콘텐츠를 포함하는 플레이리스트를 생성하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

**대표도** - 도1



(72) 발명자

**김유나**

경기도 성남시 분당구 중앙공원로 17, 328동 308호  
(서현동, 한양아파트)

**김지원**

서울특별시 관악구 서림길 71 (신림동)

**양혜원**

경기도 부천시 원미구 도약로 106, 한라마을아파트  
125동 708호 (중동)

**특허청구의 범위**

**청구항 1**

사용자 단말로부터 추천 콘텐츠 리스트 요청 및 상기 추천 콘텐츠 리스트 요청에 대한 응답 제한 조건 설정을 입력 받는 단계;

서비스 관리 서버 또는 외부 소셜 네트워크 서비스 서버에 상기 추천 콘텐츠 리스트 요청을 송신하는 단계;

상기 서비스 관리 서버 또는 상기 외부 소셜 네트워크 서비스 서버를 통해 상기 추천 콘텐츠 리스트 요청을 확인한 다른 사용자들의 단말로부터, 추천 콘텐츠에 관한 정보 및 상기 다른 사용자들의 단말로부터 기 입력된 추천 콘텐츠에 관한 정보에 대한 추천 투표 정보 중 적어도 하나를 수신하는 단계;

상기 다른 사용자들의 단말로부터 수신한 추천 콘텐츠에 관한 정보와 상기 추천 콘텐츠에 관한 정보에 대한 추천 투표 정보 중 적어도 하나를 포함하는 추천 콘텐츠 리스트를 생성하는 단계; 및

상기 응답 제한 조건 완료 시, 상기 추천 콘텐츠 리스트에 포함된 복수의 콘텐츠 중 선택된 적어도 하나의 콘텐츠를 포함하는 플레이리스트를 생성하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 방법.

**청구항 2**

청구항 2은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제1항에 있어서,

상기 추천 콘텐츠 리스트를 생성하는 단계는,

상기 추천 콘텐츠에 대한 추천 투표의 누적 수 순으로 상기 복수의 추천 콘텐츠를 정렬하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 방법.

**청구항 3**

청구항 3은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제2항에 있어서,

상기 플레이리스트를 생성하는 단계는,

상기 추천 투표의 누적 수 순으로 기 설정된 수의 상기 추천 콘텐츠를 선택하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 방법.

**청구항 4**

청구항 4은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제1항에 있어서,

상기 플레이리스트를 생성하는 단계는,

상기 복수의 콘텐츠 중 상기 사용자 단말로부터 선택된 콘텐츠를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 방법.

**청구항 5**

청구항 5은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제1항에 있어서,

생성된 상기 플레이리스트를 콘텐츠 재생 서비스 서버에 전송하여 상기 사용자 단말에 상기 플레이리스트에 포함된 콘텐츠를 공급하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 방법.

**청구항 6**

청구항 6은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제1항에 있어서,

생성된 상기 플레이리스트 및 상기 플레이리스트에 대응하는 상기 추천 콘텐츠 리스트 요청에 관한 정보를 상기 서비스 관리 서버에 저장하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 방법.

**청구항 7**

청구항 7은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제1항에 있어서,

상기 입력 받는 단계 전,

상기 사용자 단말에 상기 서비스 관리 서버에 저장된 기 생성된 플레이리스트 정보 및 상기 기 생성된 플레이리스트 정보에 대응하는 추천 콘텐츠 리스트 요청에 관한 정보를 표시하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 방법.

**청구항 8**

청구항 8은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제7항에 있어서,

상기 사용자 단말로부터 상기 기 생성된 플레이리스트 정보가 선택된 경우 상기 서비스 관리 서버로부터 상기 기 생성된 플레이리스트를 상기 콘텐츠의 재생 서비스 서버에 전송하여 상기 사용자 단말에 상기 기 생성된 플레이리스트에 포함된 콘텐츠를 공급하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 방법.

**청구항 9**

제1항에 있어서,

상기 응답 제한 조건은,

응답 제한 시간 및 상기 추천 콘텐츠의 수 중 하나 이상에 대한 조건인 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 방법.

**청구항 10**

제1항에 있어서,

상기 응답 제한 조건 완료 시에 수신한 상기 추천 콘텐츠의 수가 소정의 수 미만인 경우, 콘텐츠 재생 서비스 서버로부터 선택된 기 설정된 수의 콘텐츠의 리스트를 추가하여 상기 추천 콘텐츠 리스트를 생성하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 방법.

**청구항 11**

사용자 단말로부터 추천 콘텐츠 리스트 요청 및 상기 추천 콘텐츠 리스트 요청에 대한 응답 제한 조건 설정을 수신하는 요청 정보 분석부;

서비스 관리 서버 또는 외부 소셜 네트워크 서비스 서버를 통해 상기 추천 콘텐츠 리스트 요청을 확인한 다른 사용자들의 단말로부터, 추천 콘텐츠에 관한 정보 및 상기 다른 사용자들의 단말로부터 기 입력된 추천 콘텐츠에 관한 정보에 대한 추천 투표 정보 중 적어도 하나를 수신하고, 상기 다른 사용자들의 단말로부터 수신한 추천 콘텐츠에 관한 정보와 상기 추천 콘텐츠에 관한 정보에 대한 추천 투표 정보 중 적어도 하나를 포함하는 추천 콘텐츠 리스트를 생성하는 추천 데이터 수집부; 및

상기 응답 제한 조건 완료 시, 상기 추천 콘텐츠 리스트에 포함된 복수의 콘텐츠 중 선택된 적어도 하나의 콘텐츠를 포함하는 플레이리스트를 생성하는 플레이리스트 생성부를 포함하는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 장치.

**청구항 12**

청구항 12은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제11항에 있어서,

상기 추천 데이터 수집부는,

상기 추천 콘텐츠에 대한 추천 투표의 누적 수 순으로 상기 복수의 추천 콘텐츠를 정렬하여 상기 추천 콘텐츠 리스트를 생성하는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 장치.

### 청구항 13

청구항 13은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제11항에 있어서,

상기 플레이리스트 생성부는,

상기 추천 투표의 누적 수 순으로 기 설정된 수의 상기 추천 콘텐츠를 선택하여 상기 플레이리스트를 생성하는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 장치.

### 청구항 14

청구항 14은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제11항에 있어서,

상기 플레이리스트 생성부는,

상기 복수의 콘텐츠 중 상기 사용자 단말로부터 선택된 콘텐츠를 포함하여 상기 플레이리스트를 생성하는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 장치.

### 청구항 15

청구항 15은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제11항에 있어서,

상기 플레이리스트 생성부는,

생성된 상기 플레이리스트를 콘텐츠 재생 서비스 서버에 전송하여 상기 사용자 단말에 상기 플레이리스트에 포함된 콘텐츠를 공급하도록 하는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 장치.

### 청구항 16

청구항 16은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제11항에 있어서,

상기 플레이리스트 생성부는,

상기 서비스 관리 서버에 생성된 상기 플레이리스트 및 상기 플레이리스트에 대응하는 상기 추천 콘텐츠 리스트 요청에 관한 정보를 전송하는 기능을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 장치.

### 청구항 17

제11항에 있어서,

상기 응답 제한 조건은,

응답 제한 시간 및 상기 추천 콘텐츠의 수 중 하나 이상에 대한 조건인 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 장치.

### 청구항 18

제11항에 있어서,

상기 추천 데이터 수집부는,

상기 응답 제한 조건 완료 시에 수신한 상기 추천 콘텐츠의 수가 소정의 수 미만인 경우, 콘텐츠 재생 서비스 서버로부터 선택된 기 설정된 수의 콘텐츠의 리스트를 추가하여 상기 추천 콘텐츠 리스트를 생성하는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 장치.

**청구항 19**

사용자 단말로부터 추천 콘텐츠 리스트 요청 및 상기 추천 콘텐츠 리스트 요청에 대한 응답 제한 조건 설정을 입력 받는 단계;

서비스 관리 서버 또는 외부 소셜 네트워크 서비스 서버에 상기 추천 콘텐츠 리스트 요청을 송신하는 단계;

상기 서비스 관리 서버 또는 상기 외부 소셜 네트워크 서비스 서버를 통해 상기 추천 콘텐츠 리스트 요청을 확인한 다른 사용자들의 단말로부터, 추천 콘텐츠에 관한 정보 및 상기 다른 사용자들의 단말로부터 기 입력된 추천 콘텐츠에 관한 정보에 대한 추천 투표 정보 중 적어도 하나를 수신하는 단계;

상기 다른 사용자들의 단말로부터 수신한 추천 콘텐츠에 관한 정보와 상기 추천 콘텐츠에 관한 정보에 대한 추천 투표 정보 중 적어도 하나를 포함하는 추천 콘텐츠 리스트를 생성하는 단계; 및

상기 응답 제한 조건 완료 시, 상기 추천 콘텐츠 리스트에 포함된 복수의 콘텐츠 중 선택된 적어도 하나의 콘텐츠를 포함하는 플레이리스트를 생성하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 플레이리스트 관리 방법을 구현하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

**명세서**

**기술분야**

[0001] 본 발명은 휴대용 전자기기 및 컴퓨터에서 콘텐츠를 재생 시, 재생할 콘텐츠의 목록을 의미하는 플레이리스트를 관리하는 기술에 관한 것이다. 더욱 자세하게는, 원격의 다른 사용자와의 상호작용을 통해 다양한 사용자들의 요구를 충족시킬 수 있는 플레이리스트를 제공하여 콘텐츠 재생 서비스의 이용을 높이는 기술에 관한 것이다.

**배경기술**

[0002] 최근 휴대용 전자기기의 활용도가 높아지면서, 휴대용 전자기기를 통한 각종 콘텐츠 재생 및 공급 서비스에 대한 연구가 활발하게 이루어지고 있다. 특히, 통신망을 통해 전자기기 및 컴퓨터에 콘텐츠를 다운로드하거나, 실시간으로 스트리밍하여 콘텐츠를 이용하는 사용자가 늘어나면서, 콘텐츠를 효율적으로 보급하고 사용자의 취향에 맞는 콘텐츠를 추천하는 서비스에 대한 요구가 늘어나고 있다.

[0003] 콘텐츠를 제공하는 서비스로서 대표적인 것은 실시간 인기 콘텐츠 및 주간 또는 월간 인기 콘텐츠 추천 서비스가 있다. 더욱 많은 사람들이 이용하는 콘텐츠를 사용자에게 추천하는 것이다.

[0004] 이러한 인기 콘텐츠를 추천하는 서비스는, 사용자의 취향을 반영하기 힘들고, 서비스를 이용하는 사용자 전체의 추천을 대변하는 것이기 때문에, 특정 상황에서 사용자가 원하는 콘텐츠에 대한 추천은 불가능한 단점이 있다. 또한 사용자가 콘텐츠에 대한 지식이 없는 경우, 무조건적으로 인기 콘텐츠만을 추천하는 경우 사용자가 자신이 원하는 콘텐츠를 찾는데 불편함을 느낄 수 있는 문제점이 있다.

[0005] 한편, 휴대용 전자기기의 활용도가 높아지면서, 소셜 네트워크 서비스(SNS, Social Network Service)의 이용도 역시 높아지고 있다. 사용자는 다른 사용자들과, 휴대용 전자기기 및 일반 컴퓨터를 이용하여 실시간으로 대화를 하거나 필요한 정보를 교류하는 등 온라인에서의 사회적 활동이 급증하고 있다.

[0006] 따라서, 콘텐츠의 이용에 있어서도, 다른 사용자와의 교류를 통해 콘텐츠를 이용함으로써, 사용자의 취향 및 경험을 더욱 폭넓게 반영한 콘텐츠 이용 서비스에 대한 요구가 늘어나고 있다.

**발명의 내용**

**해결하려는 과제**

[0007] 이에 본 발명은, 사용자가 콘텐츠를 이용함에 있어서, 자신의 취향뿐 아니라 다른 사용자의 의견을 반영하여 콘텐츠를 이용할 수 있게 됨으로써, 사용자가 콘텐츠에 대한 지식이 없더라도 사용자의 취향 및 상황에 어울리는

컨텐츠를 이용할 수 있도록 하는 서비스를 제공하는 데 그 목적이 있다.

**과제의 해결 수단**

- [0008] 상기 목적을 달성하기 위해, 본 발명의 실시 예에 따른 플레이리스트 관리 방법은, 사용자 단말로부터 추천 컨텐츠 리스트 요청 및 상기 추천 컨텐츠 리스트 요청에 대한 응답 제한 조건 설정을 입력 받는 단계; 서비스 관리 서버 및 외부 소셜 네트워크 서비스 서버에 상기 추천 컨텐츠 리스트 요청을 송신하는 단계; 상기 서비스 관리 서버 및 상기 외부 소셜 네트워크 서비스 서버로부터 추천 컨텐츠에 관한 정보 및 기 입력된 추천 컨텐츠에 대한 추천 투표 정보 중 하나 이상을 수신하여 추천 컨텐츠 리스트를 생성하는 단계; 및 상기 응답 제한 조건 완료 시, 상기 추천 컨텐츠 리스트에 포함된 복수의 컨텐츠 중 선택된 컨텐츠를 포함하는 플레이리스트를 생성하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [0009] 상기 추천 컨텐츠 리스트를 생성하는 단계는, 상기 추천 컨텐츠에 대한 추천 투표의 누적 수 순으로 상기 복수의 추천 컨텐츠를 정렬하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0010] 상기 플레이리스트를 생성하는 단계는, 상기 추천 투표의 누적 수 순으로 기 설정된 수의 상기 추천 컨텐츠를 선택하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0011] 상기 플레이리스트를 생성하는 단계는, 상기 복수의 컨텐츠 중 상기 사용자 단말로부터 선택된 컨텐츠를 포함하여 이루어지는 것도 가능하다.
- [0012] 상기 플레이리스트 관리 방법은, 생성된 상기 플레이리스트를 컨텐츠 재생 서비스 서버에 전송하여 상기 사용자 단말에 상기 플레이리스트에 포함된 컨텐츠를 공급하는 단계를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [0013] 또한, 생성된 상기 플레이리스트 및 상기 플레이리스트에 대응하는 상기 추천 컨텐츠 리스트 요청에 관한 정보를 상기 서비스 관리 서버에 저장하는 단계를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [0014] 상기 입력 받는 단계 전, 상기 사용자 단말에 상기 서비스 관리 서버에 저장된 기 생성된 플레이리스트 정보 및 상기 기 생성된 플레이리스트 정보에 대응하는 추천 컨텐츠 리스트 요청에 관한 정보를 표시하는 단계를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [0015] 이후, 상기 사용자 단말로부터 상기 기 생성된 플레이리스트 정보가 선택된 경우 상기 서비스 관리 서버로부터 상기 기 생성된 플레이리스트를 상기 컨텐츠의 재생 서비스 서버에 전송하여 상기 사용자 단말에 상기 기 생성된 플레이리스트에 포함된 컨텐츠를 공급하는 단계를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [0016] 상기 응답 제한 조건은, 응답 제한 시간 및 수신한 상기 추천 컨텐츠의 수 중 하나 이상에 대한 조건인 것이 바람직하다.
- [0017] 상기 플레이리스트 관리 방법은, 상기 응답 제한 조건 완료 시, 수신한 상기 추천 컨텐츠의 수가 2 미만인 경우, 컨텐츠 재생 서비스 서버로부터 선택된 기 설정된 수의 컨텐츠의 리스트를 추가하여 상기 추천 컨텐츠 리스트로 생성하는 단계를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [0018] 본 발명의 실시 예에 따른 플레이리스트 관리 장치는, 사용자 단말로부터 추천 컨텐츠 리스트 요청 및 상기 추천 컨텐츠 리스트 요청에 대한 응답 제한 조건 설정을 수신하는 요청 정보 분석부; 서비스 관리 서버 및 외부 소셜 네트워크 서비스 서버에 상기 추천 컨텐츠 리스트 요청을 송신하고, 상기 서비스 관리 서버 및 상기 외부 소셜 네트워크 서비스 서버로부터 추천 컨텐츠에 관한 정보 및 기 입력된 추천 컨텐츠에 대한 추천 투표 정보 중 하나 이상을 수신하여 추천 컨텐츠 리스트를 생성하는 추천 데이터 수집부; 및 상기 응답 제한 조건 완료 시, 상기 추천 컨텐츠 리스트에 포함된 복수의 컨텐츠 중 선택된 컨텐츠를 포함하는 플레이리스트를 생성하는 플레이리스트 생성부를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [0019] 상기 추천 데이터 수집부는, 상기 추천 컨텐츠에 대한 추천 투표의 누적 수 순으로 상기 복수의 추천 컨텐츠를 정렬하여 상기 추천 컨텐츠 리스트를 생성하도록 구성되는 것이 바람직하다.
- [0020] 상기 플레이리스트 생성부는, 상기 추천 투표의 누적 수 순으로 기 설정된 수의 상기 추천 컨텐츠를 선택하여 상기 플레이리스트를 생성하도록 구성되는 것이 바람직하다.
- [0021] 상기 플레이리스트 생성부는, 상기 복수의 컨텐츠 중 상기 사용자 단말로부터 선택된 컨텐츠를 포함하여 상기 플레이리스트를 생성하도록 구성되는 것도 가능하다.
- [0022] 상기 플레이리스트 생성부는, 생성된 상기 플레이리스트를 컨텐츠 재생 서비스 서버에 전송하여 상기 사용자 단

말에 상기 플레이리스트에 포함된 콘텐츠를 공급하도록 하는 기능을 더 포함하도록 구성되는 것이 바람직하다.

- [0023] 상기 플레이리스트 생성부는, 상기 서비스 관리 서버에 생성된 상기 플레이리스트 및 상기 플레이리스트에 대응하는 상기 추천 콘텐츠 리스트 요청에 관한 정보를 전송하는 기능을 더 포함하도록 구성되는 것이 바람직하다.
- [0024] 상기 응답 제한 조건은, 응답 제한 시간 및 수신한 상기 추천 콘텐츠의 수 중 하나 이상에 대한 조건인 것이 바람직하다.
- [0025] 상기 추천 데이터 수집부는, 상기 응답 제한 조건 완료 시, 수신한 상기 추천 콘텐츠의 수가 2 미만인 경우, 콘텐츠 재생 서비스 서버로부터 선택된 기 설정된 수의 콘텐츠의 리스트를 추가하여 상기 추천 콘텐츠 리스트로 생성하는 기능을 더 포함하도록 구성되는 것이 바람직하다.

**발명의 효과**

- [0026] 본 발명에 의하면, 네트워크를 통해 사용자는 자신이 원하는 콘텐츠를 다른 사용자들로부터 추천 받을 수 있으며, 자동 또는 자신의 선택에 따라서 알맞은 콘텐츠를 콘텐츠 재생 서비스 서버를 통해 이용할 수 있는 효과가 있다. 즉, 사용자가 콘텐츠에 대한 지식이 없더라도 다른 사람들과의 교류를 통해 콘텐츠에 대한 플레이리스트를 얻을 수 있어, 콘텐츠 재생 서비스에 대한 이용률을 높일 수 있는 효과가 있다.

**도면의 간단한 설명**

- [0027] 도 1은 본 발명의 실시 예에 따른 플레이리스트 관리 방법의 플로우차트이다.
- 도 2는 기 생성된 플레이리스트 정보를 사용자가 이용하는 흐름에 대한 플로우차트이다.
- 도 3은 본 발명의 다른 실시 예에 따른 플레이리스트 관리 방법의 플로우차트이다.
- 도 4는 추천 콘텐츠의 수가 1 미만인 경우의 플레이리스트 관리 흐름에 대한 플로우차트이다.
- 도 5는 본 발명의 실시 예에 따른 플레이리스트 관리 장치의 블록도이다.
- 도 6은 본 발명의 실시 구조를 개략적으로 도시한 것이다.
- 도 7 내지 13은 본 발명의 실시 예에 따른 플레이리스트 관리 방법 및 장치를 구현한 화면의 예이다.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

- [0028] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 실시 예에 따른 플레이리스트 관리 방법 및 장치에 대하여 설명하기로 한다. 본 발명에 대한 이해를 명확히 하기 위하여, 본 발명의 특징에 대한 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다. 이하의 실시 예는 본 발명의 이해를 돕기 위한 상세한 설명이며, 본 발명의 권리 범위를 제한하는 것이 아님은 당연할 것이다. 따라서, 본 발명과 동일한 기능을 수행하는 균등한 발명 역시 본 발명의 권리 범위에 속할 것이다.
- [0029] 이하의 설명에서 동일한 식별 기호는 동일한 구성을 의미하며, 불필요한 중복적인 설명은 생략하기로 한다.
- [0030] 본 발명에서 콘텐츠는, 일반 컴퓨터 및 스마트 폰, 스마트 탭 등의 휴대용 전자기기 등을 통해 재생될 수 있는 음악, 영상, 전자 책 등 모든 재생 대상 데이터를 의미한다. 또한, 본 발명의 실시 예에 따른 플레이리스트 관리 방법은, 하나의 프로그램, 웹사이트 또는 스마트폰의 어플리케이션 등을 통해 수행될 수 있다.
- [0031] 도 1은 본 발명의 실시 예에 따른 플레이리스트 관리 방법의 플로우차트이다.
- [0032] 도 1을 참조하면, 본 발명의 실시 예에 따른 플레이리스트 관리 방법은, 추천 콘텐츠 리스트 요청을 사용자 단 말로부터 수신하는 단계(S10)를 포함한다. 사용자는 휴대용 전자기기의 입력 수단(키패드 및 터치 스크린) 및 일반 컴퓨터의 입력 수단(키보드, 마우스 등)을 통해 질문을 입력할 수 있다. 질문에는, 예를 들어 “자전거 탈 때 들을 만한 노래는?” 이라는 질문을 입력할 수 있다.
- [0033] 질문 텍스트는, 네트워크를 통해 서비스 관리 서버 및 소셜 네트워크 서비스(이하 'SNS'라 한다.) 서버에 업로드될 수 있다. 본 발명을 서비스하는 프로그램, 웹사이트 또는 어플리케이션을 함께 이용하는 다른 사용자들은, 서비스 관리 서버에 접속하여 사용자가 입력한 질문을 볼 수 있다. 또한, 질문 텍스트는 SNS와 연동될 경우, SNS 서버에 사용자가 글을 올리는 형식으로 표시되어, 다른 사용자들이 이에 대한 댓글을 입력할 수 있는 상태가 될 수 있다.



- [0034] 추천 콘텐츠 리스트에 대한 요청을 수신 시, 추천 콘텐츠 리스트 요청에 대한 응답 제한 조건 설정을 입력 받는 단계(S20)가 수행된다. 즉 S10 단계와 S20 단계는 동시에 수행되거나, S1 단계 수행 전 또는 후에 실행될 수도 있다.
- [0035] S20 단계에서는, 추천 콘텐츠 리스트 요청에 대해서 다른 사용자들이 본 발명을 1실행하는 서비스 관리 서버 또는 연동된 외부 SNS 서버에 접속하여 추천 콘텐츠를 입력하는 응답 행위에 대한 제한 조건을 설정하게 된다. 본 발명의 실시 예에서 응답 제한 조건을 설정 시, 사용자는 응답 제한 시간 및 수신하는 추천 콘텐츠에 대한 수 중 하나 이상에 대해서 조건을 설정할 수 있다.
- [0036] 예를 들어, 사용자는 질문 입력 시, “10시간” 을 응답 제한 시간으로 설정할 수 있다. 이 경우, 다른 사용자들로부터 추천 콘텐츠에 대한 정보를 10시간 내로 수신하게 된다. 또한, “10개” 를 응답 제한 콘텐츠 수로 정할 경우, 시간에는 제한이 없지만, 추천된 콘텐츠의 수가 10개가 되는 경우, 더 이상의 추천 콘텐츠 정보에 대한 수신을 하지 않게 되는 것이다. 이를 통해, 사용자는 불필요한 추천 콘텐츠에 대한 수신을 하지 않을 수 있으며, 시스템 운영의 효율성을 높일 수 있을 것이다.
- [0037] S10 및 S20 단계가 완료되면, 추천 콘텐츠 리스트 요청에 따라서, 다른 사용자들이 추천하는 콘텐츠에 대한 정보를 수집하게 된다. 즉, 추천 콘텐츠에 관한 정보 및 기 입력된 추천 콘텐츠에 대한 추천 투표 정보 중 하나 이상을 수신하게 된다(S30).
- [0038] 다른 사용자는 상기 언급한 바와 같이 서비스 관리 서버 및 외부 SNS 서버에 접속 시, 사용자가 입력한 추천 콘텐츠 리스트 요청 질문을 확인할 수 있다. 본 발명에서 사용자가 입력한 추천 콘텐츠 리스트 요청 질문은, 다른 사용자들의 선택에 의해 선호도가 높은 질문으로 선택될 수 있다. 추후 설명할 플레이리스트가 확정되어 서비스 관리 서버에 저장되는데, 이 때 기 생성된 플레이리스트를 다른 사용자들이 볼 수 있게 된다. 이 경우, 다른 사용자들의 선택에 의해 선호도가 높은 질문 순으로 생성된 플레이리스트 및 이에 대응하는 추천 콘텐츠 요청 질문이 표시될 수 있다.
- [0039] 다른 사용자들은 사용자가 입력한 추천 콘텐츠 리스트 요청 질문에 대해서, 서비스 관리 서버에 접속하여 응답을 남길 수 있다. 본 발명의 실시 예에서 상기의 응답은, 상기 언급한 바와 같이 추천 콘텐츠에 관한 정보 및 기 입력된 추천 콘텐츠에 대한 추천 투표 정보일 수 있다.
- [0040] 추천 콘텐츠에 관한 정보는, 예를 들어 콘텐츠가 음악 콘텐츠인 경우, 가수와 음악의 제목이 될 수 있다. 서비스 관리 서버를 통해 접속하는 다른 사용자들은 음악 검색 서비스를 통해, 가수 및 음악의 제목을 검색 및 선택하여 추천 콘텐츠에 관한 정보를 프로그램에 입력할 수 있다. 또한 추천 콘텐츠에 관한 정보 이외에, 자기가 생각하는 곡의 특징 등을 간략하게 글로 남길 수도 있다.
- [0041] SNS 서버를 통해 접속하는 다른 사용자들은, 상기 언급한 바와 같이 사용자가 글을 입력하는 행위와 같은 형태로 표시되는 추천 콘텐츠 요청에 대응하는 질문 글에 댓글을 입력하는 방식으로 추천 콘텐츠에 대한 정보를 입력할 수 있다. 이때 다른 사용자들은 역시 가수와 음악의 제목을 입력할 수 있다. 이때, SNS 서버는 프로그램에 추천 콘텐츠에 관한 정보를 전달 시, 댓글 형식의 응답을 텍스트 데이터로 그대로 전달하거나, 분석 서버를 통해 가수 및 음악의 제목을 추출하여 추출된 콘텐츠에 관한 정보를 전달할 수 있을 것이다.
- [0042] 추천 투표 정보는, 사용자의 추천 콘텐츠 요청 질문에 따라 다른 사용자들이 기 입력한 추천 콘텐츠를 확인한 또 다른 사용자가, 추천 콘텐츠에 대해 선호 또는 동의를 의미로 입력하는 정보로서, 쉽게 말해 인기를 반영하는 정보를 의미한다. 서비스 관리 서버에서 제공하는 화면에서는 상기 언급한 사용자의 추천 콘텐츠 요청 질문 및 다른 사용자들이 기 입력한 추천 콘텐츠에 관한 정보 이외에, 추천 콘텐츠에 대한 투표 누적 수 역시 표시될 수 있다. 이를 통해 사용자는, 추천 콘텐츠 리스트에서 자신이 플레이리스트로 생성하기 위해 선택할 수 있는 콘텐츠 중 다른 사람들이 더욱 좋아하는 콘텐츠를 미리 확인할 수 있을 것이다.
- [0043] 기 입력된 추천 콘텐츠는 추천 콘텐츠 리스트로 정리된다. 추천 콘텐츠 리스트에는 추천 콘텐츠에 대한 식별 정보로서, 음악을 예로 들면 가수 및 음악 제목이 표시될 수 있다. 서비스에 대한 이용성을 높이기 위해, 추천 콘텐츠 리스트에서 추천 콘텐츠는, 추천 투표의 누적 수 순으로 리스트가 정렬될 수 있다(S40). 사용자는 추천 콘텐츠 리스트 확인 시, 다른 사용자들이 선호하는 콘텐츠를 먼저 확인할 수 있다.
- [0044] 응답 제한 조건이 완료되는 지 판단 후(S50), 즉 응답 제한 시간이 종료되었거나, 응답 제한 추천 콘텐츠 수가 채워진 후에는, 응답 제한 조건이 완료될 때까지 입력된 추천 콘텐츠에 대한 리스트 및 사용자의 선택에 따라 추천 투표수까지 포함된 추천 콘텐츠 리스트가 생성된다.

- [0045] 응답 제한 조건이 완료되면, 추천 콘텐츠 리스트에 포함된 복수의 콘텐츠 중, 선택된 복수의 콘텐츠를 포함하여 플레이리스트가 생성된다.
- [0046] 추천 콘텐츠 리스트에 포함된 복수의 콘텐츠 중 플레이리스트에 포함시킬 콘텐츠를 선택하는 방법은, 수동 모드 또는 자동 모드가 있다. 수동 모드 및 자동 모드는 사용자가 프로그램 이용 시 설정할 수 있다. 도 1에 대한 설명에서는, 수동 모드에 대해서 설명하기로 한다. 자동 모드에 대해서는 도 3에서 자세하게 설명하기로 한다.
- [0047] 수동 모드는, 사용자가 사용자 단말을 통해 추천 콘텐츠 리스트에 포함된 복수의 콘텐츠를 확인하고, 직접 선택하는 방법이다. 사용자는 추천 콘텐츠 리스트 및 선택에 따라 추천 투표 수까지 확인을 한 뒤, 플레이리스트에 포함시킬 콘텐츠를 선택할 수 있다. 프로그램은 사용자 단말로부터 선택된 콘텐츠를 포함하여 플레이리스트를 생성하게 된다(S60).
- [0048] S60 단계가 완료되면, 사용자는 사용자 단말을 통해 플레이리스트를 확정하면서 이를 콘텐츠 재생 서비스에 업로드하여 콘텐츠를 이용한다. 사용자의 콘텐츠 이용과 별개로, 플레이리스트 데이터는 서비스 관리 서버 및 콘텐츠 재생 서비스 서버에 전송된다(S70). 콘텐츠 재생 서비스 서버는 플레이리스트 데이터를 수신하여 사용자 단말에 콘텐츠를 전송하여 사용자가 콘텐츠를 이용할 수 있도록 하며, 서비스 관리 서버는 플레이리스트 데이터와 함께 사용자가 입력한 추천 콘텐츠 요청 정보를 수신하여 저장한다.
- [0049] 저장된 플레이리스트 데이터와 이에 대응하는 추천 콘텐츠 요청 정보는 추후 사용자를 포함한 서비스를 이용하는 사용자들이 확인하여, 추천 콘텐츠 요청 정보를 일일이 입력하지 않고 플레이리스트를 바로 이용할 수 있도록 이용될 수 있다.
- [0050] 도 2는 기 생성된 플레이리스트 정보를 사용자가 이용하는 흐름에 대한 플로우차트이다. 이하의 설명에서, 도 1에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.
- [0051] 도 2를 참조하면, 사용자는 서비스 관리 서버에 접속 시, 추천 콘텐츠 리스트 요청 입력 화면 전에, 메인 화면 등을 통해 기 저장된 콘텐츠 요청에 관한 질문을 확인할 수 있다. 즉, 사용자 단말에 기 저장된 질문에 대한 정보가 표시되는 단계(S80)가 수행된다.
- [0052] S80 단계가 수행되면, 사용자는 사용자 단말을 통해 상기 언급한 추천 콘텐츠 리스트 요청에 관해 기 저장된 질문을 확인한다. 프로그램은 사용자가 기 저장된 추천 콘텐츠 리스트 요청 질문을 선택하는 지 여부를 확인하는 단계(S90)를 수행하게 된다. 만약 사용자가 단말을 통해 기 저장된 질문을 선택하지 않는 경우, 도 1의 S10 단계가 수행된다.
- [0053] 사용자가 단말을 통해 기 저장된 질문을 선택하는 경우, 사용자 단말에는 선택된 질문에 대응하는 생성된 플레이리스트가 업로드되는 단계(S100)가 수행된다. S100 단계가 완료되면, 도 1의 S70 단계를 수행하게 된다. 즉, 사용자는 기 저장된 질문 중 자신이 원하는 내용과 비슷한 질문을 선택하여, 플레이리스트를 바로 수신함으로써, 콘텐츠 재생 서비스를 이용할 수 있게 되는 것이다.
- [0054] 도 3은 본 발명의 다른 실시 예에 따른 플레이리스트 관리 방법의 플로우차트이다. 이하의 설명에서, 도 1 및 2에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.
- [0055] 도 3에 도시된 본 발명의 다른 실시 예와 도 1에 도시된 실시 예가 다른 점은, 상기 도 1에 대한 설명에서 언급한 자동 모드로 플레이리스트를 생성하는 방법이 포함된 점이다.
- [0056] 즉, 응답 제한 조건이 완료되었는지 판단하는 S50 단계 후, 프로그램은 추천 콘텐츠 리스트에 포함된 콘텐츠 각각에 대한 추천 투표 누적 수를 비교하여, 추천 투표 수 순에 따라서 기 설정된 수(예를 들어 최대 10곡)의 콘텐츠를 플레이리스트에 포함시킴으로써 플레이리스트를 생성하는 단계(S61)를 수행하게 된다.
- [0057] 즉 사용자가 단말을 통해 추천 콘텐츠 리스트를 확인하고, 리스트에 포함된 콘텐츠를 직접 확인 및 선택할 필요 없이, 다른 사용자들의 선호도가 높은 곡을 자동으로 선택해 줌으로써, 사용자는 추천 콘텐츠 요청을 질문으로서 입력하는 한 번의 입력만으로 플레이리스트를 공급 받을 수 있게 되는 것이다.
- [0058] 도 4는 추천 콘텐츠의 수가 1 미만인 경우의 플레이리스트 관리 흐름에 대한 플로우차트이다.
- [0059] 도 4를 참조하면, 응답 제한 조건이 완료된 후, 추천 곡이 1곡 미만, 즉 0곡인 경우에는, 플레이리스트를 생성할 수 없게 된다. 이 경우, 본 발명에서는 콘텐츠 재생 서비스 서버로부터 자동 선곡 정보를 수신하는 단계(S110)를 수행하게 된다. 이후, 수신된 콘텐츠가 추가된 리스트가 추천곡 리스트로 생성되는 단계(S120)가 수행

된다.

- [0060] 즉, 콘텐츠 재생 서비스 서버는 기 설정된 수(예를 들어 10곡)만큼을 자동 선곡하여 추천 콘텐츠 리스트에 포함하고, 이를 추천 콘텐츠 리스트로 생성하도록 선택하게 된다. 예를 들어 실시간 인기 차트에 수록된 콘텐츠를 인기 순으로 선택할 수 있다.
- [0061] 추천 콘텐츠의 수가 1개일 경우에는, 본 발명에서는 그대로 추천 콘텐츠 리스트를 생성하게 된다. 그러나 본 발명의 다른 실시 예에서, 추천 콘텐츠의 수가 1개일 경우, 콘텐츠 재생 서비스로부터 기 입력된 추천 콘텐츠와 관련된 콘텐츠를 자동 검색하여 기 설정된 수(예를 들어 2개)의 콘텐츠 리스트를 추가적으로 추천하여 추천 콘텐츠 리스트를 생성할 수 있다. 즉, 다른 사용자의 추천 수가 0 또는 1개일 경우 콘텐츠 재생 서비스 서버로부터 추천을 받는 방식을 사용하게 되는 것이다.
- [0062] 예를 들어 사용자의 질문이 “자전거 탈 때 듣기 좋은 음악은?” 이고, 다른 사용자가 1곡만을 추천 콘텐츠로 입력한 경우라면, 콘텐츠 재생 서비스 서버에 접속하여, 다른 사용자가 추천한 1곡과 장르가 비슷한 노래 중 인기 순위가 상위인 2곡을 추가적으로 추천 콘텐츠 리스트에 포함시킬 수 있을 것이다. 이러한 과정을 통해서, 사용자는 다른 사용자가 추천 콘텐츠를 적게 입력하더라도, 용이하게 자신의 질문에 대한 추천 콘텐츠 리스트를 확보할 수 있게 될 것이다.
- [0063] 도 5는 본 발명의 실시 예에 따른 플레이리스트 관리 장치의 블록도이다. 이하의 설명에서 도 1 내지 4에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.
- [0064] 또한 도 5에 도시된 플레이리스트 관리 장치(100)는, 도 1 내지 도 4에 대한 설명에서 언급한 프로그램에 대응하는 장치이며, 하나의 독립된 서버 또는 서비스 관리 서버(300)에서 공급되는 프로그램 또는 어플리케이션 등이 될 수 있다. 플레이리스트 관리 장치(100)가 독립된 서버에서 작동하는 경우, 사용자 단말(200)에 표시되는 인터페이스를 통해 플레이리스트 관리 장치(100)에 대응하는 서버에 접속하여 서비스를 이용하게 된다.
- [0065] 도 5를 참조하면, 본 발명의 실시 예에 따른 플레이리스트 관리 장치(100)는, 요청 정보 분석부(110), 추천 데이터 수집부(120) 및 플레이리스트 생성부(130)를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [0066] 요청 정보 분석부(110)는, 사용자 단말(200)로부터 추천 콘텐츠 리스트 요청에 관한 질문 정보 및 추천 콘텐츠 리스트 요청에 대한 응답 제한 조건 설정을 수신하게 된다. 즉, 도 1에서 S10 및 S20 단계를 수행하게 된다.
- [0067] 추천 데이터 수집부(120)는 서비스 관리 서버(300) 및 외부 SNS 서버(400)에 접속하여, 사용자 단말(200)을 통해 입력된 추천 콘텐츠 리스트 요청 정보를 서비스 관리 서버(300) 및 외부 SNS 서버(400)에 송신한다. 추천 데이터 수집부(120)에 의해 다른 사용자들은 사용자의 추천 콘텐츠 리스트 요청에 대응하는 질문을 확인할 수 있다.
- [0068] 추천 데이터 수집부(120)는 다른 사용자들에 의해 서비스 관리 서버(300) 및 외부 SNS 서버(400)에 입력된 추천 콘텐츠에 관한 정보 및 기 입력된 추천 콘텐츠에 대한 추천 투표 정보 중 하나 이상을 서비스 관리 서버(300) 및 외부 SNS 서버(400)로부터 수신하게 된다. 이를 통해, 추천 데이터 수집부(120)는 추천 콘텐츠 및 각 콘텐츠에 대한 투표 정보를 선택적으로 포함하는 추천 콘텐츠 리스트를 생성하게 된다.
- [0069] 추천 데이터 수집부(120)는 추천 콘텐츠에 대한 추천 투표의 누적 수를 연산하는 기능 및 추천 투표의 누적 수에 따라 기 입력된 복수의 추천 콘텐츠를 정렬하여 추천 콘텐츠 리스트를 생성할 수 있다.
- [0070] 또한, 응답 제한 조건 완료 시, 수신한 추천 콘텐츠의 수가 1 미만인 경우, 콘텐츠 재생 서비스 서버(500)로부터 선택된 기 설정된 수(예를 들어 10개)의 콘텐츠의 리스트를 추천 콘텐츠 리스트로 생성할 수 있다. 또는, 추천 콘텐츠의 수가 1인 경우에는, 수신한 추천 콘텐츠와 연관된 콘텐츠(예를 들어 동일한 장르의 콘텐츠 중 다른 사용자들의 선호도가 높은 콘텐츠)를 기 설정된 수(예를 들어 2개)만큼 콘텐츠 재생 서비스 서버(500)로부터 수신하여 추천 콘텐츠 리스트로 생성할 수 있다.
- [0071] 플레이리스트 생성부(130)는, 응답 제한 조건이 완료되면, 추천 콘텐츠 리스트에 포함된 복수의 콘텐츠를 확정하게 되고, 복수의 콘텐츠 중, 상기 도 1 및 3에 대한 설명에서 언급한 바와 같은 수동 또는 자동 모드의 방법으로, 콘텐츠를 선택하게 된다. 이후, 선택된 콘텐츠를 포함하는 리스트인 플레이리스트를 생성하게 된다.
- [0072] 물론, 플레이리스트 생성부(130)는, 생성된 플레이리스트를 사용자 단말(200), 서비스 관리 서버(300) 및 콘텐츠 재생 서비스 서버(500)에 전송하여, 콘텐츠 재생 서비스 서버(500)로부터 사용자 단말(200)에 플레이리스트에 포함된 콘텐츠를 전송하는 기능, 즉 사용자 단말(200)이 플레이리스트에 포함된 콘텐츠를 이용할 수 있도록

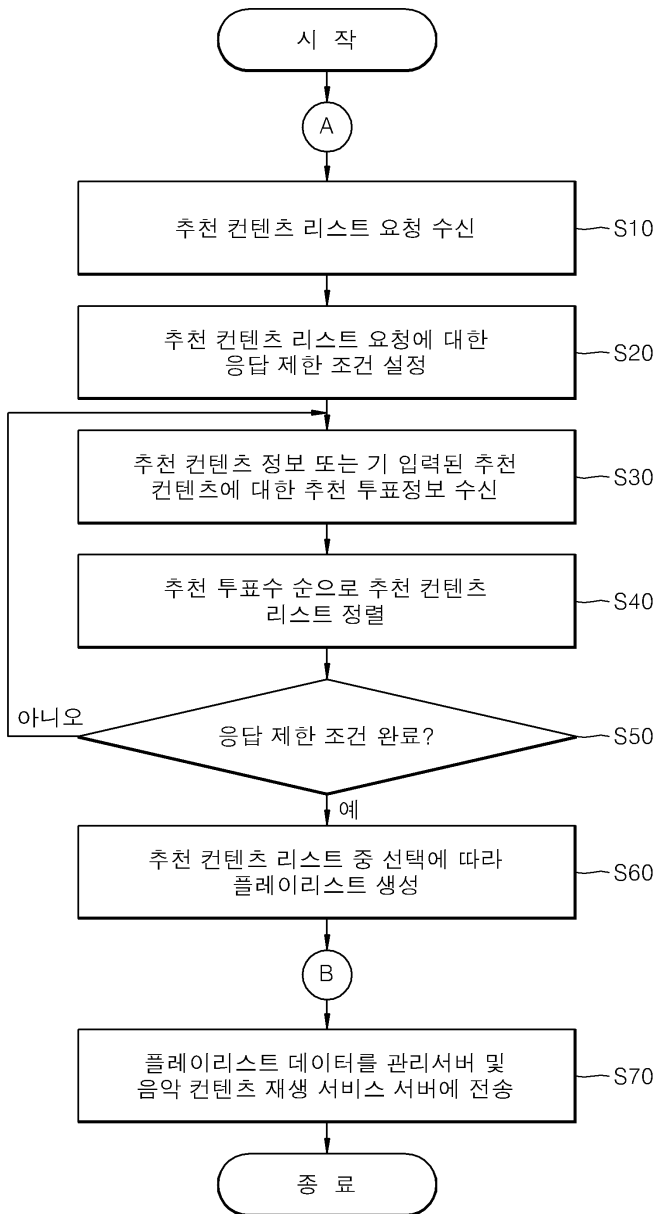
하는 기능을 더 포함한다.

- [0073] 또한, 서비스 관리 서버(300)는 플레이리스트 생성부(130)에서 수신한 플레이리스트를 추천 데이터 수집부(120)로부터 수신한 추천 콘텐츠 리스트 요청에 대응하는 질문 정보와 함께 저장하여, 도 2에서 설명한 바와 같이 다른 사용자를 포함한 사용자들이, 기 저장된 질문 정보 및 플레이리스트 데이터를 이용할 수 있도록 하는 서비스를 제공할 수 있을 것이다.
- [0074] 도 6은 본 발명의 실시 구조를 개략적으로 도시한 것이다. 이하의 설명에서, 도 1 내지 5에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.
- [0075] 도 6을 참조하면, 사용자는 사용자 단말(200)을 통해 플레이리스트 관리 장치(100)에 접속하게 되며, 플레이리스트 관리 장치(100)는 서비스 관리 서버(300) 및 외부의 SNS 서버(400)에 접속하여 도 1 내지 5에 대한 설명에서 언급한 바와 같은 방법으로 플레이리스트를 생성하게 된다.
- [0076] 이때, 다른 사용자들은 자신의 단말(210)을 통해 서비스 관리 서버(300) 및 SNS 서버(400)에 접속하여 추천 콘텐츠에 관한 정보(예를 들어 가수 및 음악 제목) 및 기 입력된 추천 콘텐츠에 대한 투표 정보를 입력할 수 있다.
- [0077] 음악 재생 서비스 서버(500)는 플레이리스트 관리 장치(100) 및 사용자 단말(200)로부터 플레이리스트 데이터를 수신하여 사용자 단말(200)에 콘텐츠를 공급하게 된다.
- [0078] 도 7 내지 13은 본 발명의 실시 예에 따른 플레이리스트 관리 방법 및 장치를 구현한 화면의 예이다. 도 7 내지 13에 대한 이하의 설명에서, 첨부된 도면은 스마트폰의 어플리케이션으로 본 발명을 구현한 예를 도시한 것이며, 이는 사용자 단말(200)이 컴퓨터, 스마트 태ป 등 본 발명을 실시할 수 있는 단말이 되는 경우라면 그 표시 형식이 변경될 수 있음은 당연할 것이다.
- [0079] 도 7을 참조하면, 추천 콘텐츠 리스트 요청 입력에 관한 화면(700)이 표시되어 있다. 사용자는 입력 수단을 통해, 질문 입력창(710)에 질문을 입력할 수 있으며, 응답 제한 조건 설정 메뉴(720)를 통해, 응답 제한 시간 또는 응답 콘텐츠 수에 대한 조건을 설정할 수 있다. 또한, 외부 SNS 서버(400)에 질문을 연동하여 업로드하기 위해, 질문을 공유할 서비스에 대한 설정창(730)을 조작할 수 있다.
- [0080] 도 8은, 다른 사용자가 사용자가 업로드한 질문 정보를 확인하는 화면(800)이 표시된 것이다. 도 8을 참조하면, 사용자 정보 및 사용자가 업로드한 질문에 대응하는 텍스트 정보가 표시되는 질문 화면(810) 및 질문에 대해 즐겨찾기 등을 통해 선호도를 표시하는 즐겨찾기 추가 메뉴(820)가 표시되어 있다. 또한, 사용자의 질문에 대응하여 추천 콘텐츠를 입력하기 위한 “추천하기” 메뉴(830)를 이용할 수 있다.
- [0081] 도 9를 참조하면, 다른 사용자가 사용자의 질문에 대응하여 추천 콘텐츠를 입력하는 화면(900)에 관한 것이다.
- [0082] 도 9에서는, 추천 콘텐츠에 관한 검색어 입력 화면(910)이 표시되어 있다. 본 발명의 서비스 관리 서버(300)에서 제공하는 어플리케이션을 통해 추천 콘텐츠를 입력하는 경우, 콘텐츠의 키워드를 통해 콘텐츠를 검색할 수 있다.
- [0083] 다른 사용자가 검색어 입력 화면(910)에 검색어를 입력하면, 예를 들어 음악의 경우 음악 및 가수 정보 중 키워드 정보를 포함한 곡들이 리스트화된 검색 콘텐츠 화면(930)이 표시된다. 검색 콘텐츠 화면(930)에서는 음악 콘텐츠를 예로 든 도 9의 화면에서 “song” 및 “artist”의 버튼(920)을 클릭하면, 노래의 제목(콘텐츠 제목) 및 가수(제작자) 별로 검색을 수행할 수 있다. 다른 사용자들은 표시된 콘텐츠들 중 하나 이상을 선택하여, 추천 콘텐츠로 입력이 가능하다.
- [0084] 도 10은 추천 콘텐츠를 입력하는 화면(900)에서, 콘텐츠에 대한 간단한 코멘트를 입력하는 화면에 관한 것이다. 추천 콘텐츠를 입력하는 화면(900)에서는, 추천 콘텐츠의 제작자 및 이름에 관한 화면(940)과 함께, 추천 콘텐츠에 대한 코멘트 입력 메뉴(950)가 존재하여, 추천 콘텐츠에 대한 자신의 감정을 간단하게 입력할 수 있다. 이후, 완료 버튼(960)을 클릭하여 추천 콘텐츠를 입력한다.
- [0085] 도 11을 참조하면, 다른 사용자가 추천 콘텐츠를 입력한 상태의 질문 정보를 확인하는 화면(1000)이 도시되어 있다. 본 화면에서는, 다른 사용자가 입력한 추천 콘텐츠에 대한 리스트(1100)가 표시되어 있다. 추천 콘텐츠에 대한 리스트(1100)에 표시된 텍스트 정보 중 도 11의 예에서 밑줄로 표시된 텍스트 정보(1110)는, 하이퍼 링크 기능을 이용하여 사용자가 추천 콘텐츠 리스트에 표시된 콘텐츠를 미리 재생(예를 들어 1분간 재생)해 볼 수 있도록 텍스트 정보(1110)를 클릭할 수 있다.

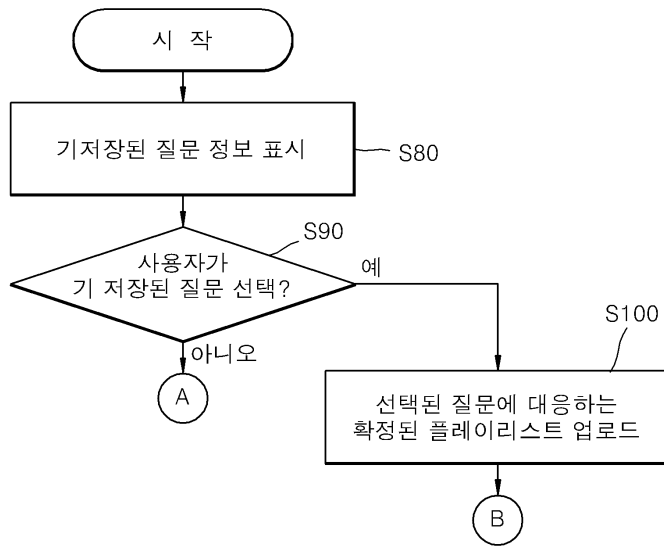
- [0086] 한편, “up” 및 “down” 버튼(1200)으로 표시된 투표 정보 입력 버튼이 추천 콘텐츠에 대한 리스트(1100)의 각 콘텐츠마다 표시되어 있다. 다른 사용자들은, 기 입력된 추천 콘텐츠에 대한 리스트(1100)에 표시된 콘텐츠들 중 자신이 선호하는 콘텐츠에 “up” 또는 “down” 버튼(1200)을 클릭하여, 콘텐츠에 대한 투표 정보를 입력할 수도 있다. 또한, 새롭게 “추천하기” 메뉴(830)를 통해 추천 콘텐츠를 입력할 수 있다.
- [0087] 도 12를 참조하면, 응답 제한 조건이 완료 시, 수동 모드를 통해 사용자가 플레이리스트에 포함된 콘텐츠를 선택하는 화면(1300)이 도시되어 있다. 사용자는 질문 정보를 확인하는 도 11의 화면(1000)과 유사한 상태의 화면에서, 응답 제한 조건 완료 시 입력된 상태의 추천 콘텐츠 리스트에 포함된 콘텐츠들에 대해, 선택 메뉴(1400)를 클릭하여 플레이리스트에 포함시킬지 여부를 결정할 수 있다. 콘텐츠에 대한 선택이 완료되면, 플레이리스트 생성 메뉴(1500)를 클릭하여 플레이리스트를 생성할 수 있다.
- [0088] 도 13을 참조하면, 플레이리스트가 확정된 상태에서 콘텐츠 재생 서비스 서버를 이용하는 화면(1600)이 도시되어 있다. 콘텐츠 재생 서비스 서버를 이용하는 화면(1600)에는, 플레이리스트가 표시되는 플레이리스트 표시 화면(1700)이 포함된다. 사용자는 플레이리스트 표시 화면(1700)을 통해 자신이 생성한 플레이리스트를 확인할 수 있으며, 플레이리스트 표시 화면(1700) 내에 포함된 도 13에서 “Bugs로 듣기”로 표시된 콘텐츠 재생 서비스 서버 이용 버튼(1800)을 통해 플레이리스트에 포함된 콘텐츠를 이용할 수 있다.

도면

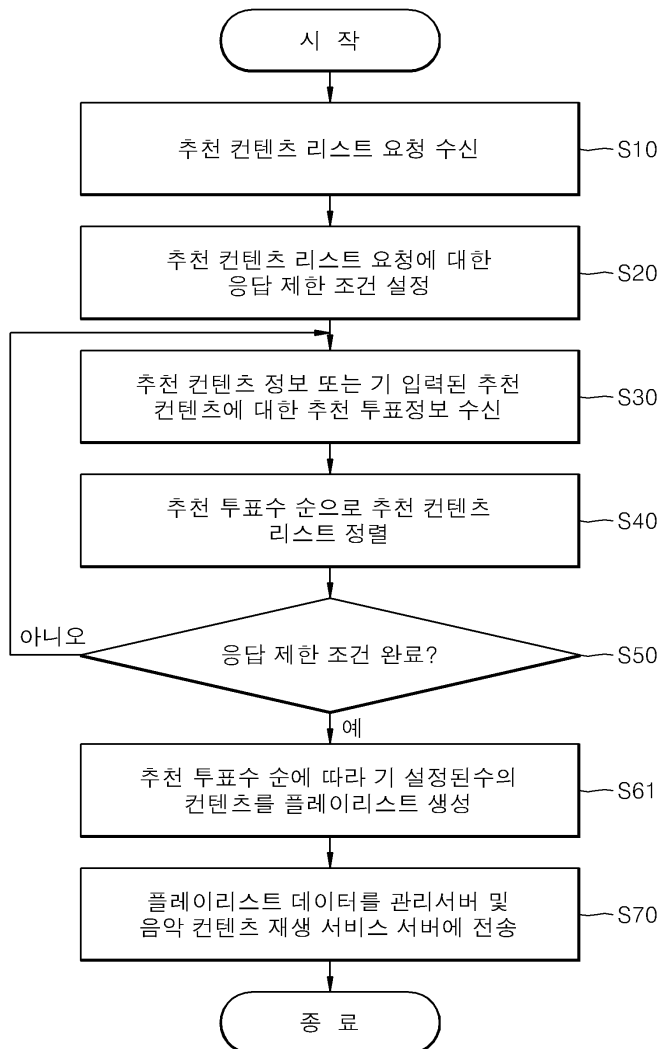
도면1



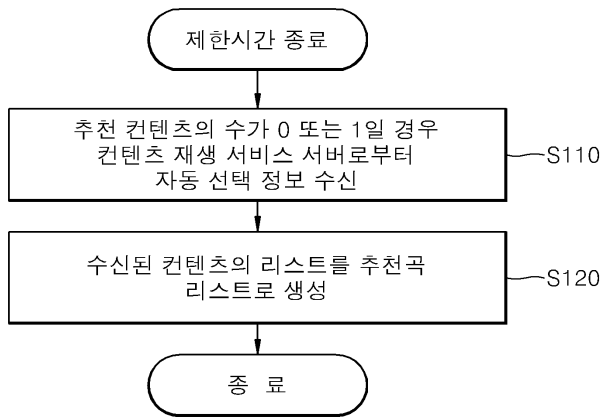
도면2



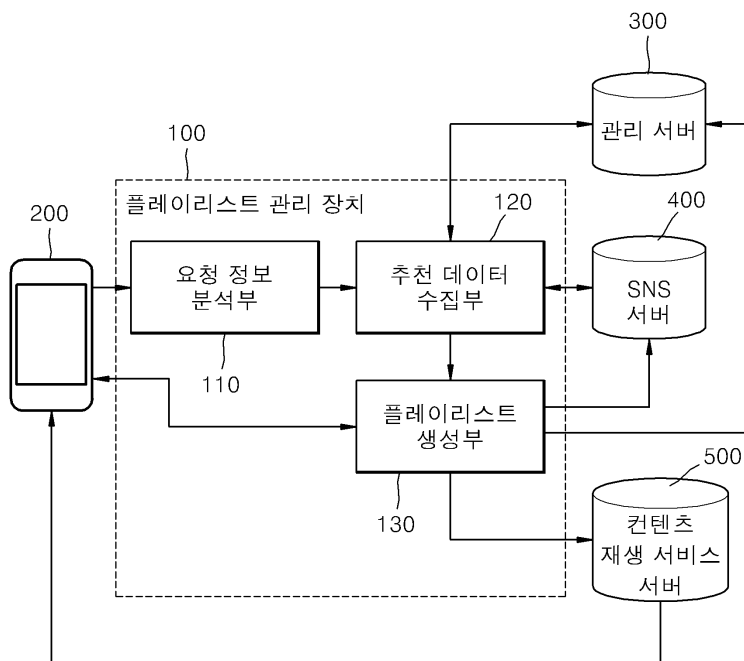
도면3



도면4

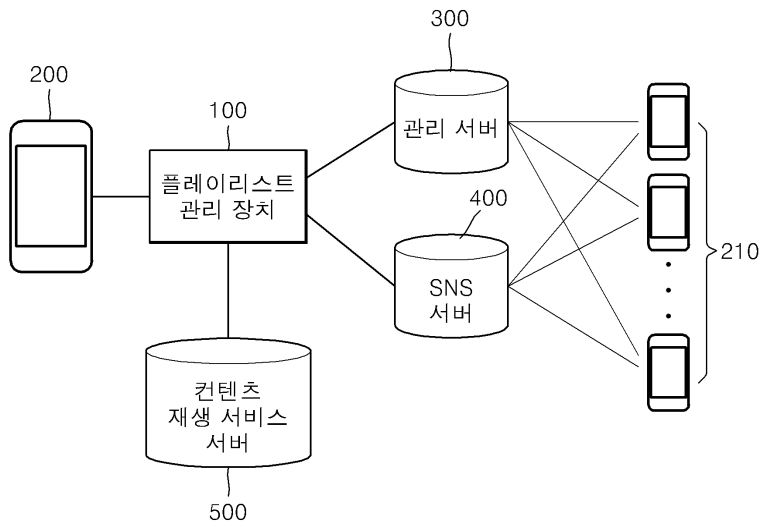


도면5





도면6



도면7



도면8



도면9



도면10



도면11



도면12



도면13

