

명세서

청구범위

청구항 1

레시피 목록을 열람하고 선택하는 소비자 단말과, 레시피를 등록, 수정, 관리하는 창작자 단말과, 레시피를 열람하는 매장 단말을 포함하는 사용자 단말;

소비자용 GUI 모듈과, 창작자용 GUI 모듈과, 매장용 GUI 모듈과, 레시피에 따른 기술 수행의 완료여부를 확인하고 해당 레시피의 사용료를 산정하여 해당 레시피의 창작자에게 할당하는 사용료 할당 모듈을 포함하는 제1 서버; 및

데이터베이스부;를 포함하는 레시피 유통 시스템을 이용하여 수행되는 레시피 유통 방법에 있어서,

상기 제1 서버가 제1 레시피의 결과물 및 제2 레시피의 결과물을 포함하는 레시피의 결과물들을 상기 소비자 단말에 표시하는 단계;

소비자의 선택이 상기 소비자 단말을 통해서 입력되는 단계;

상기 제1 서버가 소비자에 의하여 선택된 상기 제1 레시피의 결과물을 시술할 수 있는 매장을 상기 소비자 단말에 표시하는 단계;

상기 제1 서버가 상기 소비자에 의하여 선택된 매장에서 상기 제1 레시피에 따른 기술이 수행되었는지를 판단하는 단계; 및

상기 제1 서버가 상기 제1 레시피의 창작자에 귀속되는 레시피 사용료를 할당하는 단계;

를 포함하되,

상기 제1 레시피에 따른 기술이 수행되었는지를 판단하는 단계는,

수행 완료 여부, 매장에 대한 평가, 리뷰 중 적어도 하나가 상기 소비자 단말을 통해서 입력되어 상기 제1 서버가 기술 수행여부를 판단하거나,

수행 완료 여부, 결제완료여부, 소비자에 대한 평가, 시술에 소요된 시간, 레시피에 대한 평가 또는 의견 중 적어도 하나가 상기 매장 단말을 통해서 입력되어 상기 제1 서버가 기술 수행여부를 판단하는 것을 특징으로 하는 레시피 유통 방법.

청구항 2

청구항 1에 있어서,

창작자에 의하여 창작된 제3 레시피 결과물의 이미지 또는 제3 레시피 관련 영상이 상기 제1 서버에 제공되는 단계; 및

제2 서버가 상기 제3 레시피 결과물의 컬러, 패턴, 형상 중 적어도 하나를 추출해서 상기 제3 레시피 결과물의 속성정보를 자동으로 완성하는 단계;를 더 포함하는 레시피 유통 방법.

청구항 3

청구항 1에 있어서,

창작자에 의하여 창작된 제3 레시피 결과물의 이미지 또는 제3 레시피 관련 영상이 상기 제1 서버에 제공되는 단계;

제2 서버가 상기 제3 레시피 결과물의 컬러, 패턴, 형상 중 적어도 하나를 추출하여 제3 레시피 난이도를 도출

하는 단계; 및

상기 제2 서버가 데이터베이스부에 저장된 다른 레시피들의 난이도별 기술비용을 분석해서 상기 제3 레시피 난이도에 매칭되는 기술비용을 연산하여 적정가격으로 추천하는 단계;를 더 포함하는 레시피 유통 방법.

청구항 4

청구항 1에 있어서,

제2 서버가 제1 기술자에 의하여 직접 창작으로 입력된 레시피 및 상기 제1 기술자에 의하여 기술 가능으로 입력된 레시피의 속성정보를 분석하는 a단계; 및

상기 제2 서버가 상기 a단계의 분석결과를 이용하여 상기 제1 기술자의 학습 가능 레시피 목록을 생성하여 상기 제1 기술자에게 추천하는 단계;를 더 포함하는 레시피 유통 방법.

청구항 5

청구항 1에 있어서,

상기 소비자의 검색이력, 선택이력, 시술이력, 시술장소, 인구통계학정보, 계절정보 중 적어도 하나 이상의 정보를 분석하여 추천 레시피 결과물을 생성하는 단계를 더 포함하는 레시피 유통 방법.

청구항 6

레시피 목록을 열람하고 선택하는 소비자 단말과, 레시피를 등록, 수정, 관리하는 창작자 단말과, 레시피를 열람하는 매장 단말을 포함하는 사용자 단말;

소비자용 GUI 모듈과, 창작자용 GUI 모듈과, 매장용 GUI 모듈과, 레시피에 따른 시술 수행의 완료여부를 확인하고 해당 레시피의 사용료를 산정하여 해당 레시피의 창작자에게 할당하는 사용료 할당 모듈을 포함하는 제1 서버; 및

데이터베이스부;를 포함하되,

상기 데이터베이스부에 저장되는 데이터는

각 레시피의 창작자, 대표 이미지, 기타 이미지, 기술 가능 매장, 시술과정 설명, 시술 영상, 시술에 필요한 재료 및 레시피 결과물의 스펙 중 적어도 하나를 포함하는 레시피 관련 데이터;

매장이름, 주소, 기술자 및 기술내역 중 적어도 하나를 포함하는 매장 관련 데이터;

회원정보, 선택이력, 시술이력 및 매장이 해당 소비자에 대해서 평가한 내용 중 적어도 하나를 포함하는 소비자 관련 데이터; 및

창작자의 회원정보, 창작한 레시피 및 사용료 할당내역 중 적어도 하나를 포함하는 창작자 관련 데이터;를 포함하되,

수행 완료 여부, 매장에 대한 평가, 리뷰 중 적어도 하나가 상기 소비자 단말을 통해서 입력되어 상기 제1 서버가 시술 수행여부를 판단하거나,

수행 완료 여부, 결제완료여부, 소비자에 대한 평가, 시술에 소요된 시간, 레시피에 대한 평가 또는 의견 중 적어도 하나가 상기 매장 단말을 통해서 입력되어 상기 제1 서버가 시술 수행여부를 판단하는 것을 특징으로 하는 것을 특징으로 하는 레시피 유통 시스템.

청구항 7

청구항 6에 있어서,

상기 창작자 단말을 통해서 입력받은 레시피 결과물의 이미지 또는 레시피 관련 영상에서 상기 레시피 결과물의 컬러, 패턴, 형상 중 적어도 하나를 추출하여 상기 레시피 결과물의 속성정보를 자동으로 완성하는 제2 서버;를 더 포함하는 레시피 유통 시스템.

청구항 8

청구항 6에 있어서,

상기 창작자 단말을 통해서 입력받은 레시피 결과물의 이미지 또는 레시피 관련 영상에서 레시피 결과물의 컬러, 패턴, 형상 중 적어도 하나를 추출하여 레시피 난이도를 도출하고, 상기 데이터베이스부에 저장된 다른 레시피들의 난이도별 시술비용을 분석해서 상기 레시피 난이도에 매칭되는 시술비용을 연산하여 적정가격으로 추천하는 제2 서버;를 더 포함하는 레시피 유통 시스템.

청구항 9

청구항 6에 있어서,

시술자에 의하여 직접 창작으로 입력된 레시피 및 시술자에 의하여 시술 가능으로 입력된 레시피의 속성정보를 분석한 결과를 이용하여 학습 가능 레시피 목록을 생성하여 시술자에게 추천하는 제2 서버;를 더 포함하는 레시피 유통 시스템.

청구항 10

청구항 6에 있어서,

상기 소비자의 검색이력, 선택이력, 시술이력, 시술장소, 인구통계학정보, 계절정보 중 적어도 하나 이상의 정보를 분석하여 추천 레시피 결과물을 생성하는 제2 서버;를 더 포함하는 레시피 유통 시스템.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명의 일 실시예는 레시피 유통 방법 및 레시피 유통 시스템에 관한 것으로, 보다 상세하게는, 네일아트, 페디, 타투, 헤어스타일링, 메이크업 등을 구현하기 위한 레시피를 효율적으로 유통할 수 있는 기술에 관련된다.

배경 기술

[0003] 최근 개개인의 개성을 표출할 수 있는 다양한 패션 아이템에 대한 관심이 높아지고 있으며, 관련 시장도 급격히 확대되고 있는 추세이다. 또한, 스마트기기가 널리 보급되고 개개인들이 동영상이나 블로그를 손쉽게 제작하고 공유할 수 있는 환경이 구축되었다.

[0004] 한편, 개성 있는 외모의 연출을 위하여 네일아트, 페디, 타투, 헤어스타일링, 메이크업 등에 대한 관심이 높아지고 있는데, 이러한 패션 아이템들은 그 제작방법에 대한 공유가 원활하게 이루어지고 있지 않는 실정인어서, 소수의 창작자에게 직접 방문해서 기술을 받는 방법 외에는 별다른 대안이 없었다. 이에 따라, 개성 있는 창작 콘텐츠들이 널리 전파되지 못하고 있었고, 그 결과, 창작자의 수익에도 한계가 있으며, 소비자들 역시 창작자와 멀리 떨어져 있는 상황이라면 원하는 기술을 받기가 어려운 문제가 있었다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0006] 본 발명의 일 측면은, 레시피를 효율적으로 공유할 수 있고, 공유과정에서 창작자의 수익 창출에 기여할 수 있

으며, 창작자와 소비자 사이의 지역적 접근성에 의한 한계를 해소할 수 있는 레시피 유통 방법을 제공할 수 있다.

[0007] 본 발명의 일 측면은, 레시피를 효율적으로 공유할 수 있고, 공유과정에서 창작자의 수익 창출에 기여할 수 있으며, 창작자와 소비자 사이의 지역적 접근성에 의한 한계를 해소할 수 있는 레시피 유통 시스템을 제공할 수 있다.

과제의 해결 수단

[0009] 본 발명의 예시적인 실시예에 따른 레시피 유통 방법은, 제1 레시피의 결과물 및 제2 레시피의 결과물을 포함하는 레시피의 결과물들을 표시하는 단계; 소비자에 의하여 선택된 상기 제1 레시피의 결과물을 시술할 수 있는 매장을 표시하는 단계; 상기 소비자에 의하여 선택된 매장에서 상기 제1 레시피에 따른 시술이 수행되었는지를 판단하는 단계; 및 상기 제1 레시피의 창작자에 귀속되는 레시피 사용료를 할당하는 단계;를 포함할 수 있다.

[0010] 일 실시예에서, 레시피 유통 방법은, 창작자에 의하여 창작된 제3 레시피 결과물의 이미지 또는 제3 레시피 관련 영상을 입력받는 단계; 및 상기 제3 레시피 결과물의 컬러, 패턴, 형상 중 적어도 하나를 추출해서 상기 제3 레시피 결과물의 속성정보를 자동으로 완성하는 단계;를 더 포함할 수 있다.

[0011] 일 실시예에서, 레시피 유통 방법은, 창작자에 의하여 창작된 제3 레시피 결과물의 이미지 또는 제3 레시피 관련 영상을 입력받는 단계; 상기 제3 레시피 결과물의 컬러, 패턴, 형상 중 적어도 하나를 추출하여 제3 레시피 난이도를 도출하는 단계; 및 데이터베이스부에 저장된 다른 레시피들의 난이도별 시술비용을 분석해서 상기 제3 레시피 난이도에 매칭되는 시술비용을 연산하여 적정가격으로 추천하는 단계;를 더 포함할 수 있다.

[0012] 일 실시예에서, 레시피 유통 방법은, 시술자에 의하여 직접 창작으로 입력된 레시피 및 시술자에 의하여 시술 가능으로 입력된 레시피의 속성정보를 분석하는 단계; 및 분석결과를 이용하여 학습 가능 레시피 목록을 생성하여 시술자에게 추천하는 단계;를 더 포함할 수 있다.

[0013] 일 실시예에서, 레시피 유통 방법은, 상기 소비자의 검색이력, 선택이력, 시술이력, 시술장소, 인구통계학정보, 계절정보 중 적어도 하나 이상의 정보를 분석하여 추천 레시피 결과물을 생성하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0015] 본 발명의 예시적인 실시예에 따른 레시피 유통 시스템은, 레시피 목록을 열람하고 선택하는 소비자 단말, 레시피를 등록, 수정, 관리하는 창작자 단말 및 레시피를 열람하는 매장 단말을 포함하는 사용자 단말; 소비자용 GUI 모듈과, 창작자용 GUI 모듈과, 매장용 GUI 모듈과, 레시피에 따른 시술 수행의 완료여부를 확인하고 해당 레시피의 사용료를 산정하여 해당 레시피의 창작자에게 할당하는 사용료 할당 모듈을 포함하는 제1 서버; 및 데이터베이스부;를 포함하되, 상기 데이터베이스부에 저장되는 데이터는 각 레시피의 창작자, 대표 이미지, 기타 이미지, 시술 가능 매장, 시술과정 설명, 시술 영상, 시술에 필요한 재료 및 레시피 결과물의 스펙 중 적어도 하나를 포함하는 레시피 관련 데이터; 매장이름, 주소, 시술자 및 시술내역 중 적어도 하나를 포함하는 매장 관련 데이터; 회원정보, 선택이력, 시술이력 및 매장이 해당 소비자에 대해서 평가한 내용 중 적어도 하나를 포함하는 소비자 관련 데이터; 및 창작자의 회원정보, 창작한 레시피 및 사용료 할당내역 중 적어도 하나를 포함하는 창작자 관련 데이터;를 포함할 수 있다.

[0016] 일 실시예에서, 레시피 유통 시스템은, 상기 창작자 단말을 통해서 입력받은 레시피 결과물의 이미지 또는 레시피 관련 영상에서 상기 레시피 결과물의 컬러, 패턴, 형상 중 적어도 하나를 추출하여 상기 레시피 결과물의 속성정보를 자동으로 완성하는 제2 서버;를 더 포함할 수 있다.

[0017] 일 실시예에서, 레시피 유통 시스템은, 상기 창작자 단말을 통해서 입력받은 레시피 결과물의 이미지 또는 레시피 관련 영상에서 레시피 결과물의 컬러, 패턴, 형상 중 적어도 하나를 추출하여 레시피 난이도를 도출하고, 상기 데이터베이스부에 저장된 다른 레시피들의 난이도별 시술비용을 분석해서 상기 레시피 난이도에 매칭되는 시술비용을 연산하여 적정가격으로 추천하는 제2 서버;를 더 포함할 수 있다.

[0018] 일 실시예에서, 레시피 유통 시스템은, 시술자에 의하여 직접 창작으로 입력된 레시피 및 시술자에 의하여 시술 가능으로 입력된 레시피의 속성정보를 분석한 결과를 이용하여 학습 가능 레시피 목록을 생성하여 시술자에게 추천하는 제2 서버;를 더 포함할 수 있다.

[0019] 일 실시예에서, 레시피 유통 시스템은, 상기 소비자의 검색이력, 선택이력, 시술이력, 시술장소, 인구통계학정보, 계절정보 중 적어도 하나 이상의 정보를 분석하여 추천 레시피 결과물을 생성하는 제2 서버;를 더 포함할 수 있다.

발명의 효과

- [0021] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 레시피를 효율적으로 공유할 수 있고, 공유과정에서 창작자의 수익 창출에 기여할 수 있으며, 창작자와 소비자 사이의 지역적 접근성에 의한 한계를 해소할 수 있다.
- [0022] 특히, 상대적으로 넓은 지역에 분포되어 있는 매장들이 레시피를 공유하여 기술을 수행할 수 있게 되므로 창작자와 멀리 떨어진 곳에서 생활하는 소비자도 과도한 이동시간을 소모하지 않고도 원하는 레시피를 기술 받을 수 있게 되고, 그와 동시에, 창작자도 본인의 창작활동에 대한 금전적 보상을 받을 수 있으므로, 관련 시장의 확대 및 관련 산업의 발전에 이바지할 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [0024] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 레시피 유통 시스템을 개략적으로 예시한 도면이고,
- 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 레시피 유통 방법을 개략적으로 예시한 도면이고,
- 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 소비자용 GUI를 설명하기 위한 도면이고,
- 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 레시피 등록 과정을 설명하기 위한 도면이고,
- 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따른 창작자용 GUI를 설명하기 위한 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0025] 본 발명의 이점 및 특징, 그리고 그것들을 달성하는 방법은 첨부되는 도면들과 함께 상세하게 후술되어 있는 실시예들을 참조하면 명확해질 것이다. 그러나 본 발명은 이하에서 개시되는 실시예들에 한정되는 것이 아니라 서로 다른 다양한 형태로 구현될 수 있다. 본 실시예들은 본 발명의 개시가 완전하도록 하고, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공될 수 있다. 명세서 전문에 걸쳐 동일 참조 부호는 동일 구성 요소를 지칭한다.
- [0026] 본 명세서에서 사용된 용어들은 실시예들을 설명하기 위한 것이며 본 발명을 제한하고자 하는 단계는 아니다. 본 명세서에서, 단수형은 문구에서 특별히 언급하지 않는 한 복수형도 포함한다. 명세서에서 사용되는 '포함한다(comprise)' 및/또는 '포함하는(comprising)'은 언급된 구성요소, 단계, 동작 및/또는 소자는 하나 이상의 다른 구성요소, 단계, 동작 및/또는 소자의 존재 또는 추가를 배제하지 않는다.
- [0028] 이하에서는 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 구성 및 작용효과를 더욱 상세하게 설명한다.
- [0030] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 레시피 유통 시스템을 개략적으로 예시한 도면이고, 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 레시피 유통 방법을 개략적으로 예시한 도면이고, 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 창작자용 GUI를 설명하기 위한 도면이고, 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 레시피 등록 과정을 설명하기 위한 도면이고, 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따른 소비자용 GUI를 설명하기 위한 도면이다.
- [0032] 본 명세서 전반에 걸쳐서, 레시피 결과물은 레시피에 따라 기술 등을 수행함으로써 구현할 수 있는 제품을 의미할 수 있고, 창작자는 레시피를 창작한 주체를 의미할 수 있다. 여기서, 레시피 결과물은 네일아트, 페디, 타투, 헤어스타일링, 메이크업 등을 의미할 수 있다.
- [0034] 도면을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 레시피 유통 시스템은, 제1 서버(100) 및 데이터베이스부(300)를 포함할 수 있고, 더 나아가, 제2 서버(200)를 더 포함할 수 있다.
- [0035] 제1 서버(100)는 유선 통신망 또는 무선 통신망을 통해서 사용자 단말(400)과 연결될 수 있다. 일 실시예에서, 사용자 단말(400)은 소비자 단말(410), 창작자 단말(420), 매장 단말(430)을 포함할 수 있다. 여기서, 창작자 단말(420)은 레시피 유통 시스템에 레시피를 등록하는 기능을 수행할 수 있다. 또한, 매장 단말(430)은 레시피 결과물의 기술을 수행하는 주체(예컨대 네일샵 원장, 미용실 원장 등)가 레시피 유통 시스템에 접속하여 레시피를 열람하면서 학습하는데 활용될 수 있다. 또한, 매장 단말(430)은 학습 완료된 레시피에 대하여 기술 가능여부를 레시피 유통 시스템에 입력하는데 활용될 수 있다.
- [0036] 일 실시예에서, 데이터베이스부(300)는 레시피 관련 데이터, 매장 관련 데이터, 소비자 관련 데이터 및 창작자 관련 데이터를 저장하는 기능을 수행할 수 있다. 일 실시예에서, 데이터베이스부(300)는 소비자DB(310), 창작자DB(320), 레시피DB(330), 매장DB(340)를 포함할 수 있다.

- [0037] 일 실시예에서, 레시피 관련 데이터는, 각 레시피의 창작자, 대표 이미지, 기타 이미지, 기술 가능 매장, 기술 과정 설명, 기술 영상, 기술에 필요한 재료, 레시피 결과물의 스펙(종류, 스타일, 컬러, 패턴, 소비자가격, 레시피 사용료, 평가점수, 리뷰 등) 등을 포함할 수 있다.
- [0038] 일 실시예에서, 매장 관련 데이터는, 매장이름, 주소, 기술자, 기술내역(기술한 레시피, 소비자 평가, 리뷰 등) 등을 포함할 수 있다.
- [0039] 일 실시예에서, 소비자 관련 데이터는, 회원정보, 선택이력, 기술이력, 매장이 해당 소비자에 대해서 평가한 내용 등을 포함할 수 있다.
- [0040] 일 실시예에서, 창작자 관련 데이터는, 창작자의 회원정보, 창작한 레시피, 사용료 할당내역 등을 포함할 수 있다.
- [0042] 일 실시예에서, 제1 서버(100)는 소비자용 GUI 모듈(110), 창작자용 GUI 모듈(120), 매장용 GUI 모듈(130) 및 사용료 할당 모듈(140)을 포함할 수 있다.
- [0043] 일 실시예에서, 소비자용 GUI 모듈(110)은 소비자 단말(410)에 출력되는 화상정보 및 음성정보 등을 생성하고 소비자 단말(410)을 통해서 입력되는 정보들을 수신하여 처리하는 기능을 수행할 수 있다. 일 실시예에서, 소비자용 GUI 모듈(110)은 대표 이미지, 간략 설명, 가격, 소요시간, 재료 등의 레시피 정보를 소비자 단말(410)에 제공할 수 있다. 도 3을 참조하면, 소비자용 GUI 모듈(110)을 통해서 생성된 레시피 결과물 목록(G11)이 소비자 단말(410)에 표시될 수 있고, 소비자 단말(410)을 통해 소정의 레시피 결과물이 선택되면, 선택된 레시피 결과물의 상세정보(G12)가 표시될 수 있다. 더 나아가, 선택된 레시피 결과물을 시술할 수 있는 매장 목록(G13)이 표시되도록 할 수 있으며, 필요에 따라 예약 또는 구매 절차를 진행할 수 있는 화면도 소비자 단말(410)에 제공될 수 있다.
- [0044] 일 실시예에서, 창작자용 GUI 모듈(120)은 창작자 단말(420)에 출력되는 화상정보 및 음성정보 등을 생성하고 창작자 단말(420)을 통해서 입력되는 정보들을 수신하여 처리하는 기능을 수행할 수 있다. 일 실시예에서, 창작자용 GUI 모듈(120)은 레시피 정보, 레시피 작성 환경, 검색도구 등의 정보를 창작자 단말(420)에 제공할 수 있다. 도 4 및 도 5를 참조하면, 창작자용 GUI 모듈(120)을 통해서 생성된 레시피 등록/관리 화면(G20)이 창작자 단말(420)에 표시될 수 있고, 창작자 단말(420)을 통해 신규 등록 기능이 선택되면, 레시피를 작성할 수 있는 레시피 작성 환경(G30)이 창작자 단말(420)에 표시될 수 있다.
- [0045] 일 실시예에서, 매장용 GUI 모듈(130)은 매장 단말(430)에 출력되는 화상정보 및 음성정보 등을 생성하고 매장 단말(430)을 통해서 입력되는 정보들을 수신하여 처리하는 기능을 수행할 수 있다. 일 실시예에서, 매장용 GUI 모듈(130)은 학습 가능 레시피들의 목록과 세부정보(기술과정, 재료, 소요시간, 소비자가격, 사용료 등), 기술 가능여부 입력란, 기술 완료사항 입력환경, 재료 구매 환경, 검색도구 등을 매장 단말(430)에 제공할 수 있다.
- [0046] 일 실시예에서, 사용료 할당 모듈(140)은, 소정의 레시피에 따른 기술 수행의 완료여부를 확인하고, 해당 레시피의 사용료를 산정하여 해당 레시피의 창작자에게 할당되도록 할 수 있다. 한편, 본 발명의 일 실시예 따르면 소비자가 레시피를 열람하여 직접 시술할 수도 있는데, 이 경우 사용료 할당 모듈(140)은 소비자의 열람 여부를 확인할 수 있다.
- [0047] 일 실시예에서, 사용료 할당 모듈(140)과 연계하거나 별도로 구비되는 온라인 결제대행 서비스가 본 발명의 일 실시예 따른 레시피 유통 시스템에 연계되도록 할 수도 있다.
- [0049] 일 실시예에서, 제2 서버(200)는 데이터베이스부(300)에 저장된 데이터를 포함하는 빅데이터를 분석하고 머신러닝을 통해 각종 추천정보들을 도출하는 기능을 수행할 수 있다.
- [0050] 일 실시예에서, 제2 서버(200)는 소비자의 검색이력, 선택이력, 기술이력, 기술장소, 인구통계학정보, 계절정보 중 적어도 하나 이상의 정보를 분석하여 추천 레시피 결과물을 생성하고, 이렇게 생성된 추천 레시피 결과물을 제1 서버(100), 특히 소비자 GUI 모듈에 제공할 수 있다.
- [0051] 일 실시예에서, 제2 서버(200)는 창작자 단말(420)을 통해서 입력되는 레시피 결과물 데이터를 분석하여 학습할 수 있다. 이때, 제2 서버(200)는 레시피 결과물의 이미지 또는 레시피 관련 영상으로부터 레시피 결과물의 컬러, 패턴, 형상 중 적어도 하나를 추출해서 레시피 결과물 또는 레시피의 속성정보를 자동으로 완성하거나 추천할 수 있다. 여기서 자동으로 완성되거나 추천되는 레시피의 속성정보에는 기본 태그(네일, 패디), 네일 태그(프렌치, 아트, 파츠, 글리터, 그라데이션, 풀컬러, 캐릭터, 기타), 컬러 태그 등이 포함될 수 있다. 이렇게 자

동으로 완성되거나 추천된 정보는 제1 서버(100), 특히 창작자용 GUI 모듈(120)에 제공될 수 있다.

- [0052] 일 실시예에서, 레시피 관련 영상에는 레시피 수행 과정 중 적어도 일부 과정을 촬영한 영상이 포함될 수 있다. 이때, 레시피 수행 과정 전체의 영상 그 자체 또는 일부가 발췌되거나 재생 속도가 조절된 영상이 포함될 수 있다.
- [0053] 일 실시예에서, 레시피 관련 영상에는 레시피 결과물의 특징이나 장점 등을 더 잘 표현할 수 있는 다양한 이미지나 영상이 포함될 수 있다. 예컨대 레시피 결과물 전체의 이미지와 특징부에 대한 줌-인 이미지가 전환되는 영상, 카메라의 시점을 변화시키면서 촬영한 영상 등이 레시피 관련 영상에 포함될 수 있다.
- [0054] 일 실시예에서, 제2 서버(200)는 레시피 결과물의 컬러, 패턴, 형상 중 적어도 하나를 이용하여 레시피 난이도를 도출할 수 있으며, 이를 통해서 적정 기술비용을 산출할 수 있다. 일 실시예에서, 제2 서버(200)는 데이터베이스부(300)에 저장된 다른 레시피들의 난이도별 기술비용을 비교분석해서, 별도로 도출된 레시피 난이도에 매칭되는 기술비용을 연산하여 적정가격으로 추천할 수 있다. 이렇게 추천되는 적정가격은 제1 서버(100), 특히 창작자용 GUI 모듈(120)에 제공될 수 있다.
- [0055] 일 실시예에서, 제2 서버(200)는 시술자에 의하여 직접 창작으로 입력된 레시피 및 시술자에 의하여 시술 가능으로 입력된 레시피의 속성정보를 분석하고, 그 분석결과를 이용하여 학습 가능 레시피 목록을 생성하여 시술자에게 추천할 수 있다. 이렇게 생성된 학습 가능 레시피 목록은 제1 서버(100), 특히 매장용 GUI 모듈(130)에 제공될 수 있다.
- [0058] 본 발명의 일 실시예에 따른 레시피 유통 방법은, 레시피의 결과물들을 표시하는 단계, 선택된 레시피의 결과물을 시술할 수 있는 매장을 표시하는 단계, 레시피에 따른 시술의 수행여부를 판단하는 단계, 창작자에게 귀속되는 레시피 사용료를 할당하는 단계를 포함할 수 있다.
- [0060] 일 실시예에서, 복수의 창작자에 의하여 창작된 레시피들이 레시피 유통 시스템에 저장될 수 있다. 이러한 레시피 등록 과정에서 제2 서버(200)의 머신러닝 결과가 활용될 수 있으며, 앞서 설명한 사항과 중복되는 사항들은 생략한다.
- [0061] 일 실시예에서, 소정의 매장에 소속된 시술자가 복수의 레시피들 중 적어도 하나 이상의 레시피를 학습하고, 시술의 수행 가능여부를 레시피 유통 시스템에 제공(S101)하여 저장되도록 할 수 있다. 이때, 매장 단말(430)에 제공되는 GUI를 생성하는 과정에서 제2 서버(200)의 머신러닝 결과가 활용될 수 있으며, 앞서 설명한 사항과 중복되는 사항들은 생략한다.
- [0062] 일 실시예에서, 창작자 자신이 시술을 직접 수행할 수도 있으며, 이 경우 창작자는 창작자로서의 역할과 매장의 시술자로서의 역할을 모두 담당하게 될 수 있다.
- [0063] 도면을 참조하면, 일 실시예에서, 소비자 단말(410)이 제1 서버(100)에 접속된 상태에서 레시피 결과물 목록이 제1 서버(100)로부터 소비자 단말(410)로 제공될 수 있다(S110). 이때, 소비자 단말(410)에 제공되는 GUI를 생성하는 과정에서 제2 서버(200)의 머신러닝 결과가 활용될 수 있으며, 앞서 설명한 사항과 중복되는 사항들은 생략한다.
- [0064] 다음으로, 소비자는 레시피 결과물 목록 가운데 소정의 레시피 결과물을 선택할 수 있다. 이렇게 선택된 결과물의 레시피를 제1 레시피라 가정하면, 소비자 단말(410)로부터 제1 서버(100)로 제1 레시피 정보가 요청되고(S120), 제1 서버(100)는 이 요청에 대응하여 제1 레시피 정보를 소비자 단말(410)로 제공한다(S130). 이때, 제1 레시피 정보에는 시술가능 매장 정보, 시술 비용, 시술 소요시간 등이 포함될 수 있다. 다음으로 소비자가 소정의 매장을 선택하여 입력하면 소비자 단말(410)에서 제1 서버(100)로 매장 매칭 요청이 전송(S140)되며, 이 매장 매칭 요청에는 매장 정보, 예약 정보, 결제 정보 등이 포함될 수 있다. 다음으로, 제1 서버(100)는 예약 확정, 결제 등 매장 매칭 과정을 진행하고(S150) 매칭 결과를 소비자 단말(410) 및 매장 단말(430)에 각각 송신한다(S161, S162). 이후, 예약시간에 소비자가 해당 매장에 방문하여 시술이 수행되고, 모든 시술이 완료되면 수행 결과가 입력되도록 할 수 있다. 이때, 소비자 단말(410)을 통해서 수행 완료 여부, 매장에 대한 평가, 리뷰 등이 입력되어 제1 서버(100)로 수행 결과가 제공될 수 있다(S171). 또한, 매장 단말(430)을 통해서 수행 완료 여부, 결제완료여부, 소비자에 대한 평가, 시술에 소요된 시간, 레시피에 대한 평가 또는 의견 등이 포함되는 수행 결과가 제1 서버(100)로 제공될 수 있다(S172). 다음으로, 제1 서버(100)는 수행 완료 여부를 판단하고, 수행 완료시 해당 레시피의 창작자에게 소정의 사용료를 할당할 수 있고, 소비자 단말(410), 매장 단말(430) 등으로부터 수신한 수행 결과들을 정리하여 데이터베이스부(300)에 저장할 수 있다(S180).

부호의 설명

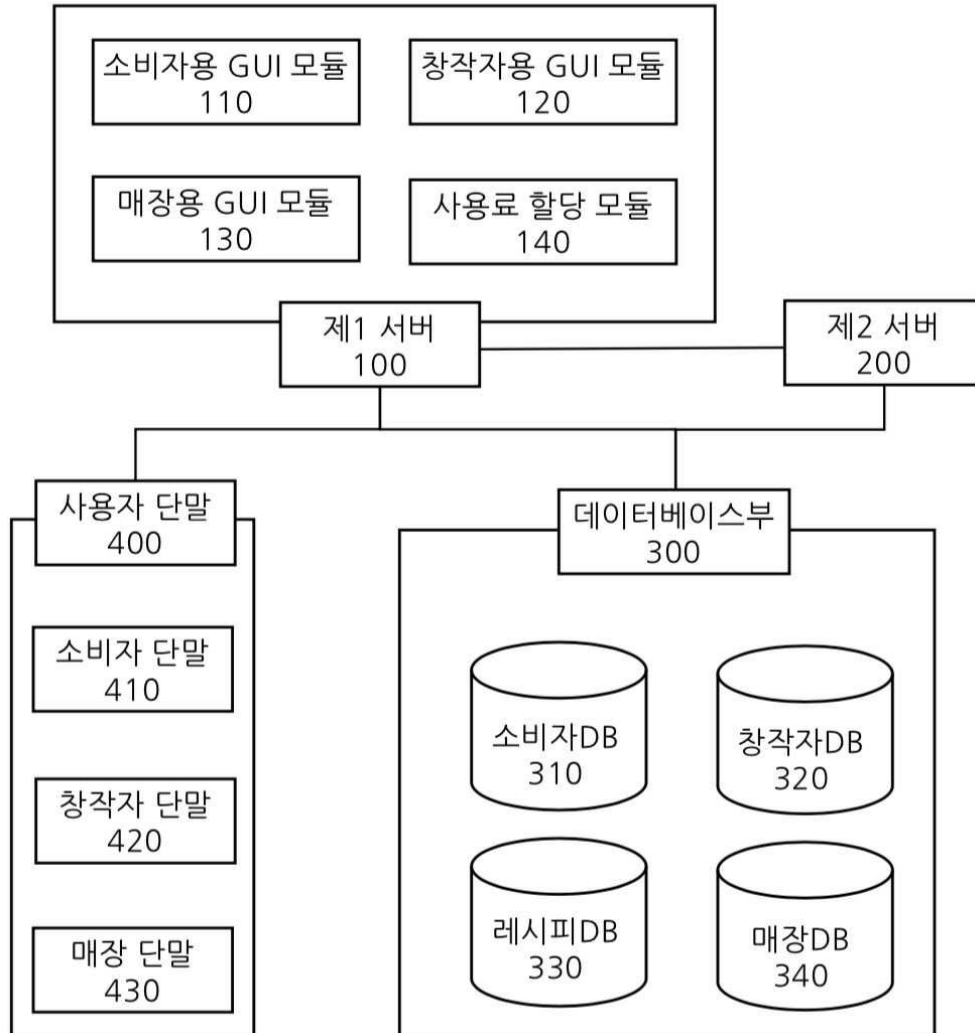
[0066]

- 100 : 제1 서버
- 110 : 소비자용 GUI 모듈
- 120 : 창작자용 GUI 모듈
- 130 : 매장용 GUI 모듈
- 140 : 사용료 할당 모듈
- 200 : 제2 서버
- 300 : 데이터베이스부
- 310 : 소비자DB
- 320 : 창작자DB
- 330 : 레시피DB
- 340 : 매장DB
- 400 : 사용자 단말
- 410 : 소비자 단말
- 420 : 창작자 단말
- 430 : 매장 단말

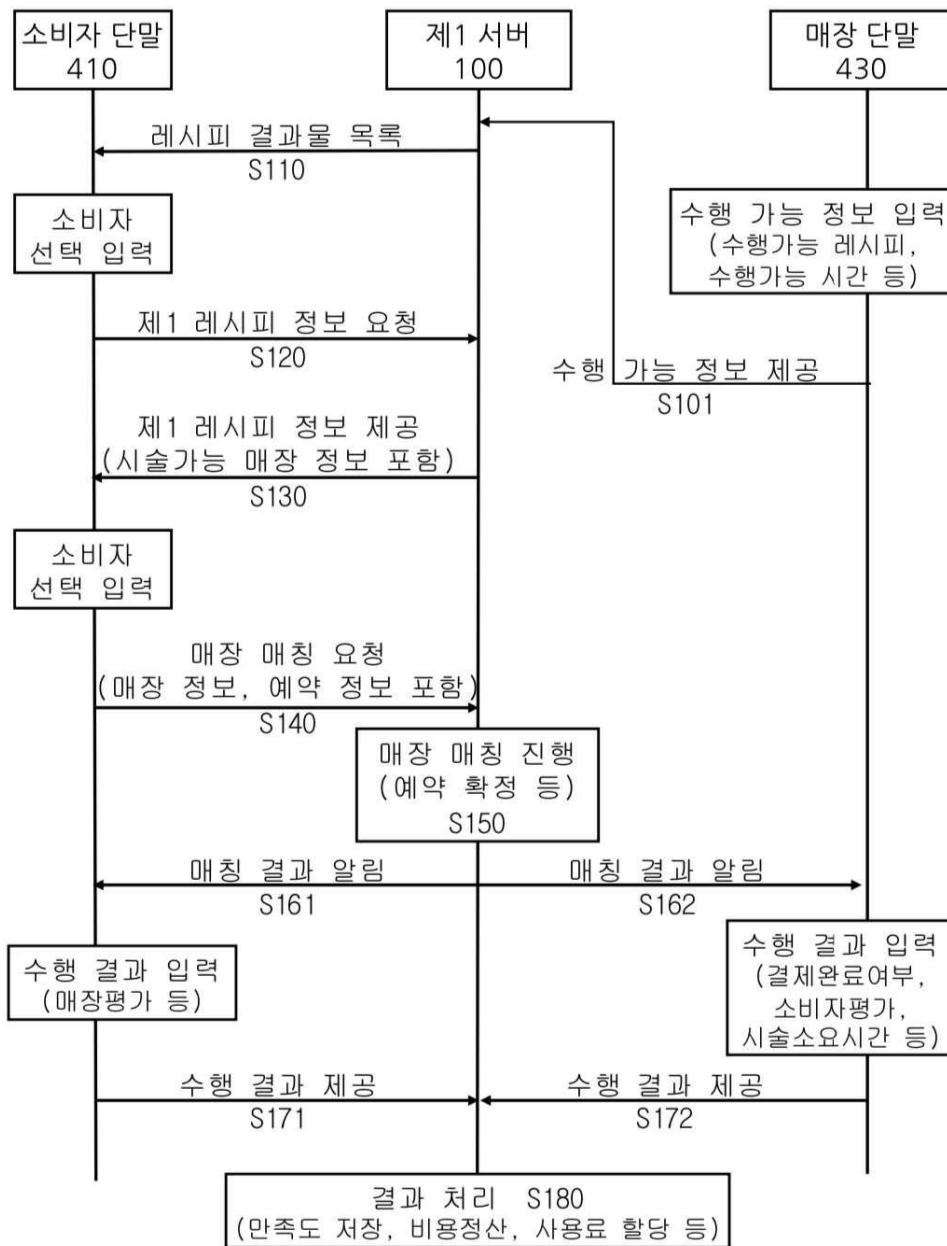
도면

도면1

1000



도면2



도면3



도면4



도면5

네일아트 명	키티 레시피																																				
#네일, #캐릭터, #믹스, #키티, #귀여움, #이쁨																																					
기본 태그 선택	#네일, #패디 #프랜치, #아트, #파츠, #글리터, #그라데이션, #폴컬러, #캐릭터, #기타																																				
컬러 태그 선택	<table border="0"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>#레드</td> <td>#오렌지</td> <td>#옐로우</td> <td>#그린</td> <td>#민트</td> <td>#블루</td> <td>#인디고</td> <td>#라이트</td> <td>#블랙</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>#골드</td> <td>#실버</td> <td>#믹스</td> <td>#카키</td> <td>#브라운</td> <td>#메이지</td> <td>#퍼플</td> <td>#핑크</td> <td>#그레이</td> </tr> </table>										#레드	#오렌지	#옐로우	#그린	#민트	#블루	#인디고	#라이트	#블랙										#골드	#실버	#믹스	#카키	#브라운	#메이지	#퍼플	#핑크	#그레이
																																					
#레드	#오렌지	#옐로우	#그린	#민트	#블루	#인디고	#라이트	#블랙																													
																																					
#골드	#실버	#믹스	#카키	#브라운	#메이지	#퍼플	#핑크	#그레이																													
사용자 태그 입력																																					
금액	200,000																																				
예상 시술시간	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 5px; margin-right: 5px;">1 시간</div> <div style="margin: 0 5px;">↓</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 5px; margin-right: 5px;">10 분</div> <div style="margin-left: 20px;">  </div> </div>																																				

G30