



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2022년03월21일
(11) 등록번호 10-2376723
(24) 등록일자 2022년03월16일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 50/10 (2012.01) G06Q 30/02 (2012.01)
G10L 15/26 (2006.01) H04N 21/81 (2011.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 50/10 (2015.01)
G06Q 30/0218 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2021-0028411
(22) 출원일자 2021년03월03일
심사청구일자 2021년03월03일
(56) 선행기술조사문헌
KR1020010044310 A*
KR1020070075753 A*
KR1020180011495 A*
KR1020200060992 A*
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
주식회사 힐러스
서울특별시 중구 한강대로 416 , 13층 004호(남
대문로5가, 서울스퀘어)
(72) 발명자
이소현
서울특별시 중랑구 신내로19길 42, 603동 210호(
신내6단지신내아파트)
(74) 대리인
특허법인아이엠

전체 청구항 수 : 총 20 항

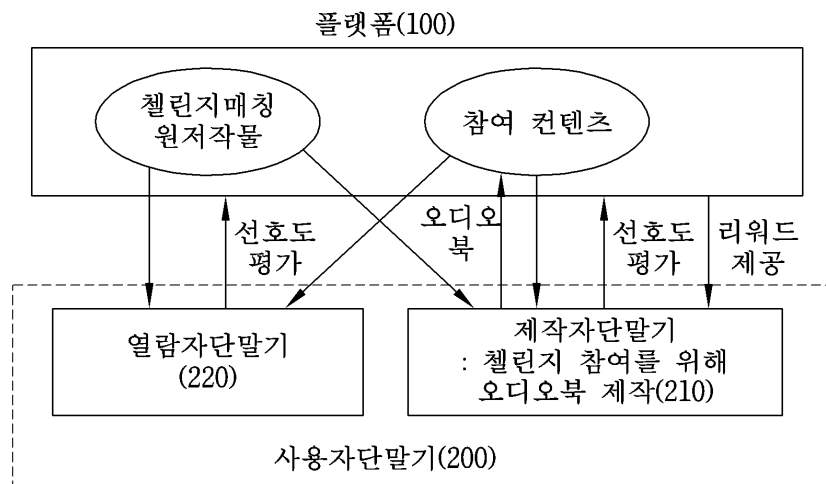
심사관 : 채정복

(54) 발명의 명칭 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼, 상기 플랫폼을 이용한 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법 및 어플리케이션

(57) 요약

본 발명은 오디오북 제작 및 재생 시스템에 대한 것으로, 보다 구체적으로는 단일 원저작물에 대해 다수의 사용자가 직접 녹음 제작한 오디오북을 다수 등록하고, 등록된 다수의 사용자버전 오디오북을 일반 사용자가 열람 가능하도록 제공하며, 일반 사용자의 선호도 등과 같은 열람현황을 반영하여 사용자에게 보상을 제공하여 사용자버전 오디오북 제작을 독려할 수 있는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼, 상기 플랫폼을 이용한 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법 및 어플리케이션에 관한 것이다.

대표도 - 도1



(52) CPC특허분류

G10L 15/26 (2013.01)

H04N 21/8106 (2013.01)

명세서

청구범위

청구항 1

오디오북 제작을 위한 다수의 원저작물 각각에 대해 1개 이상의 챌린지가 매칭된 챌린지매칭원저작물을 다수 생성하고, 상기 챌린지매칭원저작물이 특정순서로 목록화된 원저작물목록을 생성하여 관리하는 챌린지매칭원저작물관리모듈;

상기 원저작물목록을 다수의 사용자단말기로 제공하고, 상기 원저작물목록에서 선택된 챌린지매칭원저작물을 상기 사용자단말기로 송신하며, 상기 다수의 사용자단말기 중 특정 챌린지매칭원저작물의 챌린지에 참여하고자 하는 제작자단말기에서 제작된 상기 챌린지매칭원저작물의 오디오북을 수신 받아 텍스트와 결합된 제1컨텐츠로 생성하거나 상기 텍스트에 더하여 다른 컨텐츠가 1개 이상 포함된 제2컨텐츠로 생성하여 관리하는 컨텐츠 저작관리모듈;

상기 제1컨텐츠 및 제2컨텐츠 중 하나 이상을 포함하는 다수의 참여컨텐츠가 각각의 챌린지마다 목록화된 개별 챌린지목록 또는 추천목록을 다수 생성하고, 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록을 상기 다수의 사용자단말기로 제공하며, 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 참여컨텐츠는 다수의 사용자단말기로부터 송신된 열람현황에 따라 평가된 점수를 기반으로 선호순위가 산출되고, 상기 산출된 선호순위가 높은 순서대로 참여컨텐츠를 상위에 노출시켜 관리하는 컨텐츠 큐레이션 관리모듈; 및

상기 컨텐츠 큐레이션 관리모듈에서 산출된 상기 선호순위를 일정기간 동안 집계하여 얻어진 최종순위를 기반으로 상기 최종순위에 속한 참여컨텐츠의 제작자단말기로 차등적인 리워드를 제공하는 챌린지리워드 관리모듈;을 포함하는데,

상기 챌린지매칭원저작물관리모듈은

특정 조건이 설정된 오디오북 경연이벤트인 기본챌린지를 1개 이상 생성하는 기본챌린지생성부;

상기 생성된 기본챌린지의 특정조건을 상기 다수의 원저작물 각각에 적합하게 변경한 챌린지를 개별 원저작물마다 1개 이상 매칭시켜 상기 챌린지매칭원저작물을 다수 생성하는 챌린지매칭원저작물생성부; 및

상기 다수의 챌린지매칭원저작물을 기 설정된 순서로 목록화하여 상기 원저작물목록을 작성하고 관리하는 원저작물목록 작성관리부;을 포함하고,

상기 특정조건은 적어도 챌린지 참여기한을 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼.

청구항 2

삭제

청구항 3

삭제

청구항 4

제 1 항에 있어서, 상기 컨텐츠 저작관리모듈은

상기 원저작물목록을 요청하는 상기 다수의 사용자단말기에 노출시키고, 노출된 상기 원저작물목록 중 선택된 챌린지매칭원저작물이 기설정된 순서에 따라 순차적으로 표시되거나, 전부 다운로드 되도록 상기 사용자단말기로 송신하는 챌린지매칭원저작물제공부;

상기 제작자단말기로부터 제작된 상기 오디오북을 수신받아 상기 오디오북의 음성을 문자로 변환시켜 텍스트를 생성하여 저장하는 텍스트변환부; 및

상기 텍스트변환부에서 생성된 텍스트와 상기 오디오북을 매칭시켜 제1컨텐츠를 생성하여 저장하거나, 상기 텍스트와 상기 오디오북을 매칭시키는 동시에 꾸밈컨텐츠 및 원저작물에 포함된 삽화 중 하나 이상을 결합시켜 제2컨텐츠를 생성하여 저장하는 컨텐츠 컨버전부;를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼.

청구항 5

제 4 항에 있어서,

상기 꾸밈컨텐츠는 상기 오디오북의 내용에 맞는 스킨데이터, 효과음데이터, 이모티콘데이터, 배경음원데이터 중 하나 이상인 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼.

청구항 6

제 1 항에 있어서, 상기 컨텐츠 큐레이션 모듈은

상기 제1컨텐츠 및 제2컨텐츠 중 하나 이상을 포함하는 다수의 참여컨텐츠가 각각의 챌린지마다 목록화된 개별 챌린지목록을 다수 생성하여 상기 다수의 사용자단말기로 제공하는 개별 챌린지목록 생성 및 제공부;

상기 제1컨텐츠 및 제2컨텐츠 중 하나 이상을 포함하는 다수의 참여컨텐츠를 사용자의 개인정보 및 사용이력에 따라 사용자별로 최적화된 추천목록을 다수 작성한 후 해당되는 각각의 사용자단말기로 제공하는 사용자맞춤형 컨텐츠추천부;

상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 1개 이상의 참여컨텐츠 중 선택된 참여컨텐츠를 해당 사용자단말기에 제공하는 참여컨텐츠제공부; 및

상기 제공된 참여컨텐츠의 열람현황에 따라 점수를 산출하고 산출된 점수를 해당 참여컨텐츠에 매칭시켜 선호순위를 산출하며 상기 선호순위가 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 반영되도록 관리하는 참여컨텐츠순위관리부;를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼.

청구항 7

제 6 항에 있어서,

상기 참여컨텐츠제공부는 상기 참여컨텐츠가 제1컨텐츠이면 상기 사용자단말기의 화면에 텍스트가 표시되면서 음성 재생이 이루어지고, 상기 참여컨텐츠가 제2컨텐츠이면 상기 사용자단말기의 화면에 텍스트, 삽화, 스킨 및 이모티콘 중 2개 이상이 표시되면서 음성 재생이 이루어지거나 효과음 또는 배경음원까지 더 출력되도록 상기 참여컨텐츠를 제공하는 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼.

청구항 8

제 1 항에 있어서, 상기 챌린지리워드 관리모듈은

상기 컨텐츠 큐레이션 관리모듈에서 산출된 선호순위를 챌린지의 참여기한 동안 집계하여 최종순위를 결정하고, 상기 최종순위 중 최상위부터 하위 일정순서의 참여컨텐츠에 대한 차등적인 리워드를 결정하고 관리하는 최종순위 및 리워드 결정부; 및

상기 리워드가 결정된 참여컨텐츠의 제작자단말기로 상기 결정된 리워드를 지급하고 관리하는 리워드제공부;를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼.

청구항 9

제 8 항에 있어서, 상기 챌린지리워드 관리모듈은

상기 최종순위에 따른 차등적인 리워드를 결정하기 위해 사전에 리워드 지급 계획을 설정하고 관리하는 리워드 지급계획부;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼.

청구항 10

제 1 항, 제 4 항 내지 제 9 항 중 어느 한 항에 있어서,

원저작물 정보, 기본챌린지 정보, 챌린지매칭원저작물 정보, 원저작물목록 정보, 챌린지목록 정보, 오디오북 정보, 제1컨텐츠 정보, 제2컨텐츠 정보, 텍스트 정보, 꾸밈컨텐츠 정보, 사용자정보, 선호순위 및 최종순위 산출 데이터정보, 추천목록정보, 리워드지급정보를 포함하는 플랫폼 구동에 필요한 데이터정보 및 1개 이상의 구동 프로그램 중 1개 이상을 저장하고 관리하는 데이터베이스를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼.

청구항 11

사용자단말기로 원저작물목록이 컨텐츠저작관리모듈에 의해 제공되어 표시되는 원저작물목록제공단계;

상기 원저작물목록에서 선택된 챌린지매칭원저작물이 상기 컨텐츠저작관리모듈에 의해 상기 사용자단말기로 송신되는 챌린지매칭원저작물제공단계;

상기 송신된 챌린지매칭원저작물의 챌린지에 참여하고자 하는 사용자단말기에서 제작된 상기 챌린지매칭원저작물의 오디오북이 상기 컨텐츠저작관리모듈로 수신되어 저장되는 오디오북수신단계;

상기 컨텐츠저작관리모듈에서 상기 수신된 오디오북을 텍스트와 결합된 제1컨텐츠로 생성하거나 상기 텍스트에 더하여 다른 컨텐츠가 1개 이상 포함된 제2컨텐츠로 생성하여 관리하는 참여컨텐츠 저작단계;

컨텐츠 큐레이션 관리모듈에 의해 상기 제1컨텐츠 및 제2컨텐츠 중 하나 이상을 포함하는 다수의 참여컨텐츠가 각각의 챌린지마다 목록화된 개별 챌린지목록 또는 추천목록이 다수 생성되고 개별 챌린지목록 또는 추천목록 중 하나 이상이 사용자단말기로 제공되는 목록제공단계;

상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 1개 이상의 참여컨텐츠 중 상기 사용자단말기로부터 선택된 참여컨텐츠가 상기 컨텐츠 큐레이션 관리모듈에 의해 해당 사용자단말기로 송신되는 참여컨텐츠제공단계;

상기 컨텐츠 큐레이션 관리모듈에서 상기 사용자단말기로부터 송신된 열람현황에 따라 평가된 점수를 기반으로 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 참여컨텐츠에 대한 선호순위를 산출하고, 상기 선호순위가 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 반영되어 관리되는 선호순위반영단계; 및

챌린지리워드 관리모듈에 의해 상기 선호순위가 일정기간 동안 집계되어 얻어진 최종순위를 기반으로 상기 최종순위에 속한 참여컨텐츠의 제작자단말기로 차등적인 리워드를 제공하는 리워드제공단계;를 포함하는데,

상기 원저작물목록은 챌린지매칭원저작물관리모듈에서 수행되는 특정 조건이 설정된 오디오북 경연이벤트인 기본챌린지가 1개 이상 생성되는 단계; 상기 생성된 기본챌린지의 특정조건을 다수의 원저작물 각각에 적합하게 변경한 챌린지를 개별 원저작물마다 1개 이상 매칭시켜 챌린지매칭원저작물을 다수 생성하는 단계; 및 상기 다수의 챌린지매칭원저작물을 기 설정된 특정순서로 목록화하는 단계;를 포함하여 작성 및 관리되고,

상기 특정조건은 적어도 챌린지 참여기한을 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법.

청구항 12

삭제

청구항 13

제 11 항에 있어서,

상기 챌린지매칭원저작물제공단계는 콘텐츠저작관리모듈에 의해 상기 원저작물목록 중 선택된 챌린지매칭원저작물을 기설정된 순서에 따라 순차적으로 표시되도록 하거나 전부 다운로드 되도록 상기 사용자단말기로 송신하여 수행되는 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법.

청구항 14

제 11 항에 있어서,

상기 참여콘텐츠 저작단계는 상기 콘텐츠저작관리모듈에서 상기 수신된 오디오북의 음성을 문자로 변환시킨 텍스트를 생성하여 저장하는 단계; 및

상기 텍스트와 상기 오디오북을 매칭시켜 제1컨텐츠를 생성하여 저장하거나, 상기 텍스트와 상기 오디오북을 매칭시키는 동시에 꾸밈컨텐츠 및 원저작물에 포함된 삽화 중 하나 이상을 결합시켜 제2컨텐츠를 생성하여 저장하는 단계;를 포함하여 수행되는 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법.

청구항 15

제 14 항에 있어서,

상기 꾸밈컨텐츠는 상기 오디오북의 내용에 맞는 스킨데이터, 효과음데이터, 이모티콘데이터, 배경음원데이터 중 하나 이상인 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법.

청구항 16

제 11 항에 있어서,

상기 목록제공단계는 제1컨텐츠 및 제2컨텐츠 중 하나 이상을 포함하는 다수의 참여컨텐츠가 각각의 챌린지마다 목록화된 개별 챌린지목록을 생성하여 관리하는 단계;

상기 다수의 참여컨텐츠를 개인정보 및 사용이력에 따라 사용자별로 최적화된 추천목록을 생성하여 관리하는 단계; 및

상기 개별 챌린지목록 및 추천목록 중 하나 이상을 상기 사용자단말기로 제공하는 단계;를 포함하여 수행되는 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법.

청구항 17

제 11 항에 있어서,

상기 참여컨텐츠제공단계는 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 참여컨텐츠에 대한 선택신호를 상기 콘텐츠 큐레이션 관리모듈이 상기 사용자단말기로부터 수신 받는 단계; 및 상기 콘텐츠 큐레이션 관리모듈이 상기 선택된 참여컨텐츠를 해당 사용자단말기로 송신하는 단계;를 포함하는데,

상기 선택된 참여컨텐츠가 제1컨텐츠이면 상기 사용자단말기의 화면에 텍스트가 표시되면서 음성 재생이 이루어지고, 상기 참여컨텐츠가 제2컨텐츠이면 상기 사용자단말기의 화면에 텍스트, 삽화, 스킨 및 이모티콘 중 2개 이상이 표시되면서 음성 재생이 이루어지거나 효과음 또는 배경음원까지 더 출력되도록 수행되는 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법.

청구항 18

제 11 항에 있어서,

상기 선호순위반영단계는 상기 콘텐츠 큐레이션 관리모듈에서 상기 사용자단말기로부터 송신된 열람현황에 따라

참여컨텐츠에 대한 점수를 산출하여 평가하는 단계;

산출된 점수를 해당 참여컨텐츠에 매칭시켜 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 참여컨텐츠에 대한 선호순위를 산출하는 단계; 및

상기 선호순위가 높을수록 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록의 상위에 노출되도록 관리하는 단계;를 포함하여 수행되는 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법.

청구항 19

제 11 항에 있어서,

상기 리워드제공단계는 상기 챌린지리워드 관리모듈에서 상기 선호순위를 챌린지의 참여기한 동안 집계하여 최종순위를 결정하는 단계;

상기 최종순위 중 최상위부터 하위 일정순서의 참여컨텐츠에 대한 차등적인 리워드를 결정하고 관리하는 단계; 및

상기 리워드가 결정된 참여컨텐츠의 제작자단말기로 상기 결정된 리워드를 지급하고 관리하는 단계;를 포함하여 수행되는 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법.

청구항 20

제 19 항에 있어서,

상기 리워드제공단계는 상기 최종순위에 따른 차등적인 리워드를 결정하기 위해 사전에 리워드 지급 계획을 설정하고 관리하는 단계를 더 포함하여 수행되는 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법.

청구항 21

제 11 항에 있어서,

상기 사용자단말기에 대한 사용자계정이 없는 경우, 상기 원저작물목록제공단계를 수행하기 전에 상기 사용자단말기로부터 입력된 사용자정보에 따라 사용자계정이 생성되어 등록되는 계정생성단계;가 수행되는 것을 특징으로 하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법.

청구항 22

제 11 항, 제 13 항 내지 제 21 항 중 어느 한 항의 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법을 수행하기 위한 정보가 양방향으로 전송 가능하게 연결된 사용자단말기에 설치되어, 상기 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법을 수행하기 위한 명령어를 포함하는 컴퓨터프로그램을 저장하는 컴퓨터 판독 가능한 기록매체.

청구항 23

제 11 항, 제 13 항 내지 제 21 항 중 어느 한 항의 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법을 수행하기 위한 정보가 양방향으로 전송 가능하게 연결된 사용자단말기에 설치되어, 상기 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법을 수행하기 위한 명령어를 포함하는 컴퓨터 판독 가능한 기록매체에 저장된 컴퓨터 프로그램.

발명의 설명

기술분야

[0001] 본 발명은 오디오북 제작 및 재생 시스템에 대한 것으로, 보다 구체적으로는 단일 원저작물에 대해 다수의 사용자가 직접 녹음 제작한 오디오북을 다수 등록하고, 등록된 다수의 사용자버전 오디오북을 일반 사용자가 열람 가능하도록 제공하며, 일반 사용자의 선호도 등과 같은 열람현황을 반영하여 사용자에게 보상을 제공하여 사용자버전 오디오북 제작을 독려할 수 있는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼, 상기 플랫폼을 이용한 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법 및 어플리케이션에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 현재 북미와 유럽을 중심으로 서책(書冊)을 디지털 음성 데이터로 변환하여 제공하는 오디오북 서비스가 폭발적으로 증가하고 있으며, 최근 국내에도 전자책의 도입 이후 다수의 오디오북 서비스가 등장하여 운영되고 있다.

[0003] 아동을 대상으로 하는 전자책과 오디오북 시장은 일반적인 범주의 연령대에 비해 시장 규모가 작고, 단일 플랫폼 서비스에서 통합적으로 서비스 되기 보다는 출판사 혹은 저작권자별로 파편화되어 운영되고 있는 실정이다.

[0004] 이는, 아동의 경우 물성(物性)을 가진 서책으로 학습하는 것이 더 바람직하다는 선입견과 함께 일반 도서에 비해 다양한 판형(判型)과 구성을 가진 동화책, 그림책을 전자책이나 오디오북으로 제작하는 것이 용이하지 않다는 근본적인 문제에 기인할 뿐만 아니라, 오디오북은 제작을 위해 성우를 채용하고 전용의 스튜디오에서 출판 절차들이 이루어지기 때문에 과도한 제작 경비를 지출해야 하는 문제점을 가지고 있기 때문이다.

[0005] 또한, 아동을 위한 동화책을 일반적인 형태의 전자책으로 제작할 시 동적인 요소가 모바일 플랫폼의 멀티미디어 북 형태에 비해 충분히 효과적이지 않아 사용자에게 높은 만족도를 제공하기 어려운 문제가 있을 뿐만 아니라, 유아를 위한 오디오북의 경우 부모가 아닌 타인의 목소리로 제작되기 때문에 엄마/아빠가 아이를 위해 책을 읽어줄 때의 긍정적 효과가 감소되는 문제점을 가지고 있다.

[0006] 이러한 문제점을 해결하기 위해, 기존의 e-book에 유아를 위한 아빠 혹은 엄마의 음성을 녹음하거나 부모와 아이의 음성을 모두 녹음할 수 있는 디지털 오디오북 제작 시스템이 개발되었고, 이 시스템은 특허공개번호 제 10-2014-0025082호(발명의 명칭: SNS 디지털 오디오북 제작시스템 및 방법)에 개시되어 있다. 그러나 상술된 특허기술은 부모와 아이가 책을 함께 읽고 그것을 녹음하여, 세상에 하나뿐인 디지털 오디오북을 사용자가 직접 만들어 낸다는 컨셉(concept)은 있으나, 이러한 컨셉을 상용화하는 플랫폼에 관한 설계가 미흡하고, 사용자가 직접 만들어 낸 디지털 오디오북을 공유하고 유통하여 새로운 수요를 창출하는 모델을 제시하고 있지 않다는 문제점을 가지고 있었다.

[0007] 따라서, 상기와 같은 공지기술의 한계를 해결할 수 있는 새로운 사용자참여기반 오디오북 제작 및 활용 기술이 필요하다.

선행기술문헌

특허문헌

[0008] (특허문헌 0001) 대한민국 특허공개번호 제 10-2014-0025082호

발명의 내용

해결하려는 과제

[0009] 본 발명자들은 다수의 연구 결과 오디오북 경연이벤트인 챌린지를 도입함으로써 사용자 참여를 활성화시킬 수 있는 구성의 오디오북플랫폼을 개발함으로써 본 발명을 완성하였다.

[0010] 따라서, 본 발명의 목적은 원저작물마다 1개 이상 매칭된 챌린지의 조건에 맞게 아이 또는 엄마나 아빠의 목소리로 직접 오디오북을 제작한 후 오디오북 경연이벤트인 챌린지에 참여함으로써 플랫폼 사용자에게 자신의 목소리로 된 오디오북을 공개할 수 있을 뿐만 아니라, 플랫폼 사용자의 선호도 등으로 평가된 순위에 따라 적절한 보상이 주어지는 구성을 통해 사용자가 적극적으로 오디오북 제작에 참여하도록 유도할 수 있는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼, 상기 플랫폼을 이용한 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법

및 어플리케이션을 제공하는 것이다.

[0011] 본 발명의 다른 목적은 단일 원저작물에 대해 기계음이 아닌 다양하고 생동감 있는 다양한 목소리 버전의 오디오북을 제공할 수 있어, 직접 오디오북 제작에 참여하거나 참여하지 않고 재생만 하더라도 아이들의 아이큐(IQ), 이큐(EQ)의 향상과 문제 해결력, 학교생활 및 성적 등 교육적으로 높은 성과를 올릴 수 있으며, 나아가 아이의 정서적 안정 및 자신감을 고양시키고 감성과 상상 주머니를 풍부하게 만들어 줄 수 있는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼, 상기 플랫폼을 이용한 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법 및 어플리케이션을 제공하는 것이다.

[0012] 본 발명의 목적은 이상에서 언급한 목적으로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 목적들은 아래의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

과제의 해결 수단

[0013] 상술된 본 발명의 목적을 달성하기 위해, 먼저, 본 발명은 오디오북 제작을 위한 다수의 원저작물 각각에 대해 1개 이상의 챌린지가 매칭된 챌린지매칭원저작물을 다수 생성하고, 상기 챌린지매칭원저작물이 특정순서로 목록화된 원저작물목록을 생성하여 관리하는 챌린지매칭원저작물관리모듈; 상기 원저작물목록을 다수의 사용자단말기로 제공하고, 상기 원저작물목록에서 선택된 챌린지매칭원저작물을 상기 사용자단말기로 송신하며, 상기 다수의 사용자단말기 중 특정 챌린지매칭원저작물의 챌린지에 참여하고자 하는 제작자단말기에서 제작된 상기 챌린지매칭원저작물의 오디오북을 수신 받아 텍스트와 결합된 제1컨텐츠로 생성하거나 상기 텍스트에 더하여 다른 컨텐츠가 1개 이상 포함된 제2컨텐츠로 생성하여 관리하는 컨텐츠 저작관리모듈; 상기 제1컨텐츠 및 제2컨텐츠 중 하나 이상을 포함하는 다수의 참여컨텐츠가 각각의 챌린지마다 목록화된 개별 챌린지목록 또는 추천목록을 다수 생성하고, 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록을 상기 다수의 사용자단말기로 제공하며, 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 참여컨텐츠는 다수의 사용자단말기로부터 송신된 열람현황에 따라 평가된 점수를 기반으로 선호순위가 산출되고, 상기 산출된 선호순위가 높은 순서대로 참여컨텐츠를 상위에 노출시켜 관리하는 컨텐츠 큐레이션 관리모듈; 및 상기 컨텐츠 큐레이션 관리모듈에서 산출된 상기 선호순위를 일정기간 동안 집계하여 얻어진 최종순위를 기반으로 상기 최종순위에 속한 참여컨텐츠의 제작자단말기로 차등적인 리워드를 제공하는 챌린지리워드 관리모듈;을 포함하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼을 제공한다.

[0014] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 챌린지매칭원저작물관리모듈은 특정 조건이 설정된 오디오북 경연이벤트인 기본챌린지를 1개 이상 생성하는 기본챌린지생성부; 상기 생성된 기본챌린지의 특정조건을 상기 다수의 원저작물 각각에 적합하게 변경한 챌린지를 개별 원저작물마다 1개 이상 매칭시켜 상기 챌린지매칭원저작물을 다수 생성하는 챌린지매칭원저작물생성부; 및 상기 다수의 챌린지매칭원저작물을 기 설정된 순서로 목록화하여 상기 원저작물목록을 작성하고 관리하는 원저작물목록 작성관리부;을 포함한다.

[0015] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 특정조건은 적어도 챌린지 참여기한이 포함된다.

[0016] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 컨텐츠 저작관리모듈은 상기 원저작물목록을 요청하는 상기 다수의 사용자단말기에 노출시키고, 노출된 상기 원저작물목록 중 선택된 챌린지매칭원저작물이 기설정된 순서에 따라 순차적으로 표시되거나, 전부 다운로드 되도록 상기 사용자단말기로 송신하는 챌린지매칭원저작물제공부; 상기 제작자단말기로부터 제작된 상기 오디오북을 수신받아 상기 오디오북의 음성을 문자로 변환시켜 텍스트를 생성하여 저장하는 텍스트변환부; 및 상기 텍스트변환부에서 생성된 텍스트와 상기 오디오북을 매칭시켜 제1컨텐츠를 생성하여 저장하거나, 상기 텍스트와 상기 오디오북을 매칭시키는 동시에 꾸밈컨텐츠 및 원저작물에 포함된 삽화 중 하나 이상을 결합시켜 제2컨텐츠를 생성하여 저장하는 컨텐츠 컨버전부;를 포함한다.

[0017] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 꾸밈컨텐츠는 상기 오디오북의 내용에 맞는 스킨데이터, 효과음데이터, 이모티콘데이터, 배경음원데이터 중 하나 이상이다.

[0018] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 컨텐츠 큐레이션 모듈은 상기 제1컨텐츠 및 제2컨텐츠 중 하나 이상을 포함하는 다수의 참여컨텐츠가 각각의 챌린지마다 목록화된 개별 챌린지목록을 다수 생성하여 상기 다수의 사용자단말기로 제공하는 개별 챌린지목록 생성 및 제공부; 상기 제1컨텐츠 및 제2컨텐츠 중 하나 이상을 포함하는 다수의 참여컨텐츠를 사용자의 개인정보 및 사용이력에 따라 사용자별로 최적화된 추천목록을 다수 작성한 후 해당되는 각각의 사용자단말기로 제공하는 사용자맞춤형 컨텐츠추천부; 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 1개 이상의 참여컨텐츠 중 선택된 참여컨텐츠를 해당 사용자단말기에 제공하는 참여컨텐츠제공부; 및 상기 제공된 참여컨텐츠의 열람현황에 따라 점수를 산출하고 산출된 점수를 해당 참여컨텐츠에 매칭시켜 선호순위를 산출

하며 상기 선호순위가 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 반영되도록 관리하는 참여컨텐츠순위관리부;를 포함한다.

- [0019] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 참여컨텐츠제공부는 상기 참여컨텐츠가 제1컨텐츠이면 상기 사용자단말기의 화면에 텍스트가 표시되면서 음성 재생이 이루어지고, 상기 참여컨텐츠가 제2컨텐츠이면 상기 사용자단말기의 화면에 텍스트, 삽화, 스킨 및 이모티콘 중 2개 이상이 표시되면서 음성 재생이 이루어지거나 효과음 또는 배경음원까지 더 출력되도록 상기 참여컨텐츠를 제공한다.
- [0020] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 챌린지리워드 관리모듈은 상기 컨텐츠 큐레이션 관리모듈에서 산출된 선호순위를 챌린지의 참여기한 동안 집계하여 최종순위를 결정하고, 상기 최종순위 중 최상위부터 하위 일정순서의 참여컨텐츠에 대한 차등적인 리워드를 결정하고 관리하는 최종순위 및 리워드 결정부; 및 상기 리워드가 결정된 참여컨텐츠의 제작자단말기로 상기 결정된 리워드를 지급하고 관리하는 리워드제공부;를 포함한다.
- [0021] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 챌린지리워드 관리모듈은 상기 최종순위에 따른 차등적인 리워드를 결정하기 위해 사전에 리워드 지급 계획을 설정하고 관리하는 리워드지급계획부;를 더 포함한다.
- [0022] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 원저작물 정보, 기본챌린지 정보, 챌린지매칭원저작물 정보, 원저작물목록 정보, 챌린지목록 정보, 오디오북 정보, 제1컨텐츠 정보, 제2컨텐츠 정보, 텍스트 정보, 꾸밈컨텐츠 정보, 사용자 정보, 선호순위 및 최종순위 산출데이터정보, 추천목록정보, 리워드지급정보를 포함하는 플랫폼 구동에 필요한 데이터정보 및 1개 이상의 구동 프로그램 중 1개 이상을 저장하고 관리하는 데이터베이스를 더 포함한다.
- [0023] 또한, 본 발명은 사용자단말기로 원저작물목록이 컨텐츠저작관리모듈에 의해 제공되어 표시되는 원저작물목록제공단계; 상기 원저작물목록에서 선택된 챌린지매칭원저작물이 상기 컨텐츠저작관리모듈에 의해 상기 사용자단말기로 송신되는 챌린지매칭원저작물제공단계; 상기 송신된 챌린지매칭원저작물의 챌린지에 참여하고자 하는 사용자단말기에서 제작된 상기 챌린지매칭원저작물의 오디오북이 상기 컨텐츠저작관리모듈로 수신되어 저장되는 오디오북수신단계; 상기 컨텐츠저작관리모듈에서 상기 수신된 오디오북을 텍스트와 결합된 제1컨텐츠로 생성하거나 상기 텍스트에 더하여 다른 컨텐츠가 1개 이상 포함된 제2컨텐츠로 생성하여 관리하는 참여컨텐츠 저작단계; 컨텐츠 큐레이션 관리모듈에 의해 상기 제1컨텐츠 및 제2컨텐츠 중 하나 이상을 포함하는 다수의 참여컨텐츠가 각각의 챌린지마다 목록화된 개별 챌린지목록 또는 추천목록이 다수 생성되고 개별 챌린지목록 또는 추천목록 중 하나 이상이 사용자단말기로 제공되는 목록제공단계; 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 1개 이상의 참여컨텐츠 중 상기 사용자단말기로부터 선택된 참여컨텐츠가 상기 컨텐츠 큐레이션 관리모듈에 의해 해당 사용자단말기로 송신되는 참여컨텐츠제공단계; 상기 컨텐츠 큐레이션 관리모듈에서 상기 사용자단말기로부터 송신된 열람현황에 따라 평가된 점수를 기반으로 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 참여컨텐츠에 대한 선호순위를 산출하고, 상기 선호순위가 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 반영되어 관리되는 선호순위 반영단계; 및 챌린지리워드 관리모듈에 의해 상기 선호순위가 일정기간 동안 집계되어 얻어진 최종순위를 기반으로 상기 최종순위에 속한 참여컨텐츠의 제작자단말기로 차등적인 리워드를 제공하는 리워드제공단계;를 포함하는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법을 제공한다.
- [0024] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 원저작물목록은 챌린지매칭원저작물 관리모듈에서 수행되는 특정 조건이 설정된 오디오북 경연이벤트인 기본챌린지가 1개 이상 생성되는 단계; 상기 생성된 기본챌린지의 특정조건을 다수의 원저작물 각각에 적합하게 변경한 챌린지를 개별 원저작물마다 1개 이상 매칭시켜 챌린지매칭원저작물을 다수 생성하는 단계; 및 상기 다수의 챌린지매칭원저작물을 기 설정된 특정순서로 목록화하는 단계;를 포함하여 작성 및 관리된다.
- [0025] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 챌린지매칭원저작물제공단계는 컨텐츠저작관리모듈에 의해 상기 원저작물목록 중 선택된 챌린지매칭원저작물을 기설정된 순서에 따라 순차적으로 표시되도록 하거나 전부 다운로드 되도록 상기 사용자단말기로 송신하여 수행된다.
- [0026] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 참여컨텐츠 저작단계는 상기 컨텐츠저작관리모듈에서 상기 수신된 오디오북의 음성을 문자로 변환시킨 텍스트를 생성하여 저장하는 단계; 및 상기 텍스트와 상기 오디오북을 매칭시켜 제1컨텐츠를 생성하여 저장하거나, 상기 텍스트와 상기 오디오북을 매칭시키는 동시에 꾸밈컨텐츠 및 원저작물에 포함된 삽화 중 하나 이상을 결합시켜 제2컨텐츠를 생성하여 저장하는 단계;를 포함하여 수행된다.
- [0027] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 꾸밈컨텐츠는 상기 오디오북의 내용에 맞는 스킨데이터, 효과음데이터, 이모티콘데이터, 배경음원데이터 중 하나 이상이다.
- [0028] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 목록제공단계는 제1컨텐츠 및 제2컨텐츠 중 하나 이상을 포함하는 다수의 참여

컨텐츠가 각각의 챌린지마다 목록화된 개별 챌린지목록을 생성하여 관리하는 단계; 상기 다수의 참여컨텐츠를 개인정보 및 사용이력에 따라 사용자별로 최적화된 추천목록을 생성하여 관리하는 단계; 및 상기 개별 챌린지목록 및 추천목록 중 하나 이상을 상기 사용자단말기로 제공하는 단계;를 포함하여 수행된다.

[0029] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 참여컨텐츠제공단계는 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 참여컨텐츠에 대한 선택신호를 상기 컨텐츠 큐레이션 관리모듈이 상기 사용자단말기로부터 수신 받는 단계; 및 상기 컨텐츠 큐레이션 관리모듈이 상기 선택된 참여컨텐츠를 해당 사용자단말기로 송신하는 단계;를 포함하는데, 상기 선택된 참여컨텐츠가 제1컨텐츠이면 상기 사용자단말기의 화면에 텍스트가 표시되면서 음성 재생이 이루어지고, 상기 참여컨텐츠가 제2컨텐츠이면 상기 사용자단말기의 화면에 텍스트, 삽화, 스킨 및 이모티콘 중 2개 이상이 표시되면서 음성 재생이 이루어지거나 효과음 또는 배경음원까지 더 출력되도록 수행된다.

[0030] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 선호순위반영단계는 상기 컨텐츠 큐레이션 관리모듈에서 상기 사용자단말기로부터 송신된 열람현황에 따라 참여컨텐츠에 대한 점수를 산출하여 평가하는 단계; 산출된 점수를 해당 참여컨텐츠에 매칭시켜 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 참여컨텐츠에 대한 선호순위를 산출하는 단계; 및 상기 선호순위가 높을수록 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록의 상위에 노출되도록 관리하는 단계;를 포함하여 수행된다.

[0031] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 리워드제공단계는 상기 챌린지리워드 관리모듈에서 상기 선호순위를 챌린지의 참여기한 동안 집계하여 최종순위를 결정하는 단계; 상기 최종순위 중 최상위부터 하위 일정순서의 참여컨텐츠에 대한 차등적인 리워드를 결정하고 관리하는 단계; 및 상기 리워드가 결정된 참여컨텐츠의 제작자단말기로 상기 결정된 리워드를 지급하고 관리하는 단계;를 포함하여 수행된다.

[0032] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 리워드제공단계는 상기 최종순위에 따른 차등적인 리워드를 결정하기 위해 사전에 리워드 지급 계획을 설정하고 관리하는 단계를 더 포함하여 수행된다.

[0033] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 사용자단말기에 대한 사용자계정이 없는 경우, 상기 원저작물목록제공단계를 수행하기 전에 상기 사용자단말기로부터 입력된 사용자정보에 따라 사용자계정이 생성되어 등록되는 계정생성단계;가 수행된다.

[0034] 또한 본 발명은 상술된 어느 하나의 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상플랫폼과 상기 플랫폼에 생성된 사용자계정 사용자의 사용자참여기반 오디오북 저작, 경연 및 보상방법을 수행하기 위한 정보가 양방향으로 전송 가능하게 연결된 사용자단말기에 설치되어, 상기 플랫폼을 통해 수행되는 상기 사용자참여기반 오디오북 저작, 경연 및 보상방법을 수행하기 위한 정보의 입출력이 상기 사용자계정 사용자가 인식 가능하게 실행되는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상을 어플리케이션을 제공한다.

[0035] 바람직한 실시예에 있어서, 상기 사용자단말기는 PC, 노트북, 스마트 폰, 웨어러블 기기, 태블릿 중 어느 하나이다.

발명의 효과

[0036] 본 발명은 다음과 같은 효과를 갖는다.

[0037] 먼저, 본 발명에 의하면 원저작물마다 1개 이상 매칭된 챌린지의 조건에 맞게 아이 또는 엄마나 아빠의 목소리로 직접 오디오북을 제작한 후 오디오북 경연이벤트인 챌린지에 참여함으로써 플랫폼 사용자에게 자신의 목소리로 된 오디오북을 공개할 수 있을 뿐만 아니라, 플랫폼 사용자의 선호도 등으로 평가된 순위에 따라 적절한 보상이 주어지는 구성을 통해 사용자가 적극적으로 오디오북 제작에 참여하도록 유도할 수 있다.

[0038] 또한, 본 발명에 의하면 단일 원저작물에 대해 기계음이 아닌 다양하고 생동감 있는 다양한 목소리 버전의 오디오북을 제공할 수 있어, 직접 오디오북 제작에 참여하거나 참여하지 않고 재생만 하더라도 아이들의 아이큐(IQ), 이큐(EQ)의 향상과 문제 해결력, 학교생활 및 성적 등 교육적으로 높은 성과를 올릴 수 있으며, 나아가 아이의 정서적 안정 및 자신감을 고양시키고 감성과 상상 주머니를 풍부하게 만들어 줄 수 있다.

[0039] 본 발명의 이러한 기술적 효과들은 이상에서 언급한 범위만으로 제한되지 않으며, 명시적으로 언급되지 않았더라도 후술되는 발명의 실시를 위한 구체적 내용의 기재로부터 통상의 지식을 가진 자가 인식할 수 있는 발명의 효과 역시 당연히 포함된다.

도면의 간단한 설명

- [0040] 도 1은 본 발명에 따른 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼의 개략적인 서비스 개념도이다.
 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼의 개략적인 구성을 나타낸 블록도이다.
 도 3a 및 도 3b는 도 1에 도시된 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼에서 작성되는 원저작물목록의 구현예들을 개략적으로 도시한 것이다.
 도 4a 및 도 4b는 각각 도 1에 도시된 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼에서 작성되는 개별 챌린지목록의 구현예들을 개략적으로 도시한 것이다.
 도 5는 본 발명의 다른 실시예에 따른 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 서비스방법에 대한 개략적인 순서도이다.
 도 6은 도 5에 도시된 서비스방법 중 참여컨텐츠를 생성하기 위해 사용자단말기와 컨텐츠저작관리모듈 및 챌린지매칭원저작물관리모듈 사이에서 일어나는 진행과정에 대한 순서도이다.
 도 7은 도 5에 도시된 서비스방법 중 참여컨텐츠를 열람하고 선호순위를 반영하기 위해 사용자단말기와 컨텐츠큐레이션관리모듈사이에서 일어나는 진행과정에 대한 순서도이다.
 도 8은 도 5에 도시된 서비스방법 중 챌린지에 대한 리워드를 제공하기 위해 사용자단말기와 챌린지리워드관리모듈 사이에서 일어나는 진행과정에 대한 순서도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0041] 본 발명에서 사용하는 용어는 단지 특정한 실시예들을 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 발명의 설명에 기재된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성 요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 숫자, 단계, 동작, 구성 요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.
- [0042] 제1, 제2 등의 용어는 다양한 구성 요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 상기 구성 요소들은 상기 용어들에 의해 한정되어서는 안된다. 상기 용어들은 하나의 구성 요소를 다른 구성 요소로부터 구별하는 목적으로만 사용된다. 예를 들어, 본 발명의 권리 범위를 벗어나지 않으면서 제1 구성 요소는 제2 구성 요소로 명명될 수 있고, 유사하게 제2 구성 요소도 제1 구성 요소로 명명될 수 있다.
- [0043] 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 갖는다. 일반적으로 사용되는 사전에 정의되어 있는 것과 같은 용어들은 관련 기술의 문맥상 가지는 의미와 일치하는 의미를 갖는 것으로 해석되어야 하며, 본 발명에서 명백하게 정의하지 않는 한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.
- [0044] 구성 요소를 해석함에 있어서, 별도의 명시적 기재가 없더라도 오차 범위를 포함하는 것으로 해석한다.
- [0045] 시간 관계에 대한 설명일 경우, 예를 들어, '~후에', '~에 이어서', '~다음에', '~전에' 등으로 시간적 선후관계가 설명되는 경우, '바로' 또는 '직접'이 사용되지 않는 이상 연속적이지 않은 경우도 포함한다.
- [0046] 이하, 첨부한 도면 및 바람직한 실시예들을 참조하여 본 발명의 기술적 구성을 상세하게 설명한다.
- [0047] 그러나, 본 발명은 여기서 설명되는 실시예에 한정되지 않고 다른 형태로 구체화 될 수도 있다. 명세서 전체에 걸쳐 본 발명을 설명하기 위해 사용되는 동일한 참조번호는 동일한 구성요소를 나타낸다.
- [0048] 본 발명의 기술적 특징은 도 1에 도시된 바와 같이, 플랫폼(100)에서 원저작물마다 오디오북경연이벤트인 챌린지가 1개 이상 매칭된 챌린지매칭원저작물을 생성하여 사용자단말기로 제공하고, 사용자단말기에서 챌린지매칭원저작물을 단순 열람하거나 챌린지에 참여하고자 하는 경우에는 매칭된 챌린지의 조건에 맞게 아이 또는 엄마나 아빠의 목소리로 직접 오디오북을 제작한 후 제작된 오디오북을 플랫폼으로 전송하면 플랫폼(100)에서 오디오북과 텍스트가 결합된 참여컨텐츠를 생성하여 사용자단말기로 제공함으로써 플랫폼 사용자에게 자신의 목소리로 된 오디오북을 공개하는 것은 물론, 플랫폼 사용자의 선호도 등으로 평가된 순위에 따라 적절한 리워드가 주어지는 구성을 통해 사용자가 적극적으로 오디오북 제작에 참여하도록 유도할 수 있는 사용자참여기반 오디오북

제작, 경연 및 보상 플랫폼, 상기 플랫폼을 이용한 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법 및 어플리케이션에 있다.

- [0049] 따라서, 본 발명의 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼은 오디오북 제작을 위한 다수의 원저작물 각각에 대해 1개 이상의 챌린지가 매칭된 챌린지매칭원저작물을 다수 생성하고, 상기 챌린지매칭원저작물이 특정순서로 목록화된 원저작물목록을 생성하여 관리하는 챌린지매칭원저작물관리모듈; 상기 원저작물목록을 다수의 사용자단말기로 제공하고, 상기 원저작물목록에서 선택된 챌린지매칭원저작물을 상기 사용자단말기로 송신하며, 상기 다수의 사용자단말기 중 특정 챌린지매칭원저작물의 챌린지에 참여하고자 하는 제작자단말기에서 제작된 상기 챌린지매칭원저작물의 오디오북을 수신 받아 텍스트와 결합된 제1컨텐츠로 생성하거나 상기 텍스트에 더하여 다른 컨텐츠가 1개 이상 포함된 제2컨텐츠로 생성하여 관리하는 컨텐츠 저작관리모듈; 상기 제1컨텐츠 및 제2컨텐츠 중 하나 이상을 포함하는 다수의 참여컨텐츠가 각각의 챌린지마다 목록화된 개별 챌린지목록 또는 추천목록을 다수 생성하고, 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록을 상기 다수의 사용자단말기로 제공하며, 상기 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 참여컨텐츠는 다수의 사용자단말기로부터 송신된 열람현황에 따라 평가된 점수를 기반으로 선호순위가 산출되고, 상기 산출된 선호순위가 높은 순서대로 참여컨텐츠를 상위에 노출시켜 관리하는 컨텐츠 큐레이션 관리모듈; 및 상기 컨텐츠 큐레이션 관리모듈에서 산출된 상기 선호순위를 일정기간 동안 집계하여 얻어진 최종순위를 기반으로 상기 최종순위에 속한 참여컨텐츠의 제작자단말기로 차등적인 리워드를 제공하는 챌린지리워드 관리모듈;을 포함한다.
- [0050] 도 1은 본 발명에 따른 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼의 개략적인 서비스 개념도이고, 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼의 개략적인 구성을 나타낸 블록도이다. 도 3a 및 도 3b는 도 1에 도시된 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼에서 작성되는 원저작물목록의 구현예들을 개략적으로 도시한 것이고, 도 4a 및 도 4b는 각각 도 1에 도시된 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼에서 작성되는 개별 챌린지목록의 구현예들을 개략적으로 도시한 것이다.
- [0051] 도 2에 도시된 바와 같이 본 발명의 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼(100)은 하드웨어적으로 다수의 사용자단말기(200)와 통신망을 통해 연결되는 1개 이상의 서버를 포함하는 시스템으로서, 챌린지매칭원저작물관리모듈(110), 컨텐츠 저작관리모듈(120), 컨텐츠 큐레이션 관리모듈(130), 챌린지리워드 관리모듈(140) 및 데이터베이스(DB)(150)를 포함할 수 있다. 필요한 경우 DB(150)를 각각의 관리모듈 내에 구비할 수도 있으므로 별도의 DB없이 구현될 수도 있음은 물론이다.
- [0052] 챌린지매칭원저작물관리모듈(110)은 오디오경영이벤트인 특정조건의 챌린지를 다수 생성하고, 다수의 원저작물 각각에 대해 1개 이상의 챌린지가 매칭된 챌린지매칭원저작물을 생성하며, 특정순서로 목록화된 원저작물목록을 생성하여 관리하는 구성요소로서, 기본챌린지생성부(111), 챌린지매칭원저작물생성부(112) 및 원저작물목록작성관리부(113)를 포함할 수 있다.
- [0053] 여기서, 원저작물은 챌린지와 매칭될 수 있는 모든 종류의 저작물로서, 출판서적, 삽화, 텍스트, 삽화 및/또는 텍스트와 결합된 오디오북 등 일 수 있는데, 플랫폼(100)에서 챌린지매칭원저작물을 생성하기 위해 외부에서 저작권사용허락을 받은 각종 저작물을 비롯하여 플랫폼 사용자가 창작하여 업로드 한 텍스트 및/또는 삽화 등을 포함할 수 있다.
- [0054] 기본챌린지생성부(111)는 특정조건이 설정된 오디오북 경영이벤트인 기본챌린지를 1개 이상 생성하는 구성요소로서, 특정조건이 상이한 다수의 기본챌린지를 생성하여 저장하고 관리할 수 있다. 여기서, 특정조건은 적어도 오디오북 경영이벤트의 참여기한을 포함하는데, 구체적인 경영내용도 포함될 수 있을 것이다. 일 구현예로서 기본챌린지는 "기본챌린지1 ; 특정조건 1: 참여기한은 2021년 1월 1일 ~ 2021년 1월 31일, 특정조건 2: 지문은 본인 목소리로 읽고, 대화는 본인 목소리와 다르게 변형시켜 읽어야 함"과 같이 다수의 원저작물에 공통적으로 적용될 수 있는 오디오북 경영이벤트 조건을 의미한다. 다른 구현예로서 기본챌린지는 "기본챌린지2: 특정조건 1: 참여기한은 2021년 1월 1일 ~ 2021년 1월 31일, 특정조건 2: 지문이 없고 그림만 있으므로, 그림을 보고 스스로 스토리를 창작하여 읽어야 함"과 같이 결정될 수도 있다.
- [0055] 챌린지매칭원저작물생성부(112)는 기본챌린지생성부(111)에 의해 생성된 다수의 기본챌린지에 설정된 특정조건을 다수의 원저작물 각각에 적합하게 변경하여 다수의 챌린지를 생성하고, 생성된 다수의 챌린지를 개별 원저작물마다 1개 이상 매칭시켜 다수의 챌린지매칭원저작물 생성하여 저장하는 구성요소이다. 일 구현예로서 원저작물이 "백설공주"인 경우 기본챌린지1의 특정조건 1 및 특정조건 2를 참여시기 및 "백설공주"의 내용에 맞게 "챌린지1 ; 특정조건 1: 참여기한은 2021년 3월 1일 ~ 2021년 3월 31일, 특정조건 2: 지문은 본인 목소리로 읽고, 대화는 본인 목소리와 다르게 변형시켜 읽어야 함 - 특히 백설공주는 곱고 귀여운 목소리로, 왕비는 마녀 같은 목소리"

소리로 읽어야 함 "과 같이 "백설공주"에 적합한 변형된 챌린지1을 생성하고, 원저작물인 "백설공주" E-BOOK에 챌린지1을 매칭하여 "백설공주"에 대한 챌린지매칭원저작물을 생성하여 저장할 수 있다. 다른 구현예로서 원저작물이 빙하가 갈라져서 북극곰이 빙하를 타고 이동하다가 친구 북극곰에게 구출되는 그림만 구성된 경우 기본챌린지2의 특정조건 1 및 특정조건 2를 참여시기 및 원저작물의 내용에 맞게 "챌린지1 ; 특정조건 1: 참여기한은 2021년 3월 1일 ~ 2021년 3월 31일, 특정조건 2: 지문이 없고 그림만 있으므로, 그림을 보고 스스로 스토리를 창작하여 읽어야 함 - 적어도 3개의 효과음이 들어간 스토리를 창작하여 읽어야 함 "과 같이 변형된 챌린지2를 생성하고, 원저작물인 "북극곰 그림"에 챌린지1을 매칭함으로써 챌린지매칭원저작물을 생성하여 저장할 수 있다.

[0056] 원저작물목록작성관리부(113)는 챌린지매칭원저작물생성부(112)에 의해 생성되는 다수의 챌린지매칭원저작물을 기 설정된 특정순서로 목록화하여 원저작물목록을 작성하고 관리하는 구성요소로서, 원저작물목록이 목록화되는 특정순서는 도 3a에 도시된 바와 같이 제목의 가나다순 또는 알파벳순이거나, 도 3b에 도시된 바와 같이 매칭되는 챌린지 수, 원저작물의 인기도 등이 반영되어 결정될 수도 있다.

[0057]

[0058] 콘텐츠 저작관리모듈(120)은 원저작물목록을 다수의 사용자단말기(200)로 제공하고, 원저작물목록에서 선택된 챌린지매칭원저작물을 사용자단말기(200)로 송신하며, 다수의 사용자단말기(200) 중 특정 챌린지매칭원저작물의 챌린지에 참여하고자 하는 제작자단말기(210)에서 제작된 챌린지매칭원저작물의 오디오북을 수신 받아 텍스트와 결합된 제1컨텐츠로 생성하거나 상기 텍스트에 더하여 다른 콘텐츠가 1개 이상 포함된 제2컨텐츠로 생성하는 구성요소로서, 챌린지매칭원저작물제공부(121), 텍스트변환부(122) 및 콘텐츠컨버전부(123)를 포함할 수 있다.

[0059] 챌린지매칭원저작물제공부(121)는 원저작물목록을 다수의 사용자단말기(200)에 제공하고, 사용자단말기(200)에서 선택된 원저작물목록의 챌린지매칭원저작물을 사용자단말기(200)로 제공하는 구성요소이다. 즉, 원저작물목록을 요청하는 사용자단말기(200)의 신호를 수신하면 챌린지매칭원저작물제공부(121)가 저장된 원저작물목록을 불러와서 해당 사용자단말기(200)로 전송하여 사용자단말기(200)에 노출시키게 되고, 사용자 단말기(200)에 노출된 원저작물목록을 보고 사용자가 특정 챌린지매칭원저작물을 선택하게 되면 사용자단말기(200)로부터 선택신호를 수신하여 선택된 특정 챌린지매칭원저작물을 사용자단말기로 송신하는 기능을 수행하기 때문이다. 여기서, 챌린지매칭원저작물제공부(121)는 특정 챌린지매칭원저작물을 사용자단말기(200)로 전송할 때, 기설정된 순서에 따라 예를 들어 페이지 별로 일정 시차를 두고 순차적으로 사용자단말기(200)에 표시되도록 전송할 수도 있고, 챌린지매칭원저작물 데이터가 사용자단말기(200)로 전부 다운로드 되도록 모두 전송할 수도 있다.

[0060] 한편, 사용자단말기(200)는 유선 또는 무선통신망을 통하여 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼(100)에 접속할 수 있는 구성요소로서 플랫폼(200)에서 제공되는 챌린지매칭원저작물을 웹상에서 또는 다운로드 받아 열람할 수 있고, 제작된 오디오북을 플랫폼(200)에 업로드할 수 있지만 하면 공지된 모든 장치가 사용될 수 있다. 일 구현예로서 유무선 인터넷연결이 가능한 컴퓨터 또는 무선통신이 가능한 다양한 전자장치를 포함하는데 랩톱, 노트북이나 PC 등 개인용 컴퓨터 또는 스마트 폰, 태블릿, 스마트패드, 스마트안경이나 스마트워치 같은 각종 웨어러블장치를 포함하는 모바일 기기일 수 있을 것이다. 적어도, 사용자단말기(200)는 플랫폼(200)에서 제공되는 챌린지매칭원저작물을 순차적으로 수신 받으면서 오디오북을 제작할 수 있는 구성 및 챌린지매칭원저작물 전체를 다운로드 받은 후 사용자단말기(200)에서 실행시키면서 오디오북을 제작할 수 있는 구성, 및 다른 기기에서 제작된 오디오북을 업로드할 수 있는 구성 중 1개 이상을 포함하도록 구현될 수 있다. 또한, 사용자단말기(200)는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼(100)과 인터넷으로 직접 접속될 수도 있지만, 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 어플리케이션을 플랫폼(100)나 앱스토어(App store)로부터 다운로드하여 사용자단말기(200)에 설치하고, 상기 어플리케이션을 실행하여 플랫폼(100)과 접속될 수도 있다.

[0061] 따라서, 본 발명의 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼(100)은 플랫폼(100)을 사용하고자 하는 사용자가 본인의 사용자단말기(200)를 사용하여 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼(100)에 접속한 후, 본인의 생년월일, 성별, 전화번호, 주소, 좋아하는 책종류 등 취향정보를 포함하는 사용자정보를 입력하여 회원가입 함으로써 1개의 사용자단말기(200) 당 1개의 사용자계정을 생성할 수 있고, 사용자계정이 있어야만 챌린지 등 각종 보상이 연계된 활동에 참여할 수 있는 구성을 갖는다.

[0062] 그 결과, 사용자계정이 생성된 사용자는 본 발명의 플랫폼(100)에서 챌린지매칭원저작물 감상, 오디오북 제작을 통한 챌린지 참여, 타인이 제작하여 플랫폼(100)에 전송한 오디오북을 기반으로 작성된 참여콘텐츠 감상 및 감

상한 참여컨텐츠에 대한 선호도평가 중 하나 이상의 활동을 수행할 수 있게 되므로, 사용자단말기(200)는 크게 오디오북 제작에 참여하는 제작자단말기(210)와 챌린지매칭원저작물 및 참여컨텐츠를 감상하는 열람자단말기(220)를 포함할 수 있을 것이다. 하지만, 플랫폼(100) 사용자가 챌린지참여를 위한 오디오북제작활동과 참여컨텐츠 등의 감상활동을 병행하는 것은 당연하므로 제작자단말기(210)와 열람자단말기(220)는 경우에 따라서는 동일한 구성이 될 수 있는 것으로 해석될 수 있다.

[0063] 한편, 사용자가 플랫폼(100)에서 적극적인 활동을 하게 되면 오디오북 제작이라는 2차저작물 창작활동은 물론 다수의 플랫폼(100) 사용자가 본인의 창작물을 감상한다는 열람상황에서 얻는 만족감에 더하여 플랫폼(100)이 제공하는 상당한 보상을 확보할 수 있으므로 지속적인 오디오북제작 참여에 대한 동기가 부여될 수 있을 것이다. 필요한 경우, 특정 조건에서 플랫폼(100)에 사용자계정을 생성하지 않고 챌린지매칭원저작물감상 및 참여컨텐츠감상은 물론 참여컨텐츠에 대한 선호도 평가에 대한 참여가 가능하도록 구현할 수 있음을 물론이다.

[0064] 텍스트변환부(122)는 제작자단말기(210)로부터 제작된 오디오북을 수신받아 오디오북의 음성을 문자로 변환시켜 텍스트를 생성하여 저장하는 구성요소로서, 일 구현예로서 제작자단말기(210)로부터 수신된 오디오북의 음성을 인식하고 분석한 후 공지된 STT(Speech to Text)변환기술을 활용하여 특정 제작자가 생성한 음성데이터를 문자 열 즉 텍스트로 변환한 다음 변환된 텍스트를 저장하도록 구현될 수 있다.

[0065] 컨텐츠컨버전부(123)는 제작자단말기(210)로부터 송신된 오디오북과 텍스트변환부에서 생성된 텍스트를 결합하여 제1컨텐츠와 제2컨텐츠를 포함하는 참여컨텐츠를 생성하는 저장하는 구성요소이다. 일 구현예로서 제1컨텐츠는 텍스트변환부에서 생성된 텍스트와 오디오북을 매칭시켜 생성될 수 있고, 제2컨텐츠는 텍스트와 오디오북을 매칭시키는 동시에 즉 생성된 제1컨텐츠에 더하여 꾸밈컨텐츠 및 원저작물에 포함된 삽화 중 하나 이상을 결합시켜 생성될 수 있다. 여기서, 꾸밈컨텐츠는 오디오북의 내용에 맞는 스킨데이터, 효과음데이터, 이모티콘데이터, 배경음원데이터 중 하나 이상이 될 수 있을 것이다. 구체적으로, 제2컨텐츠는 제1컨텐츠+꾸밈컨텐츠, 제1컨텐츠+삽화, 제1컨텐츠+꾸밈컨텐츠+삽화 등의 구성을 갖도록 구현될 수 있으므로, 제1컨텐츠보다 감상시 사용자의 시선을 더 모을 수 있는 흥미요소가 결합된 구조를 갖게 된다.

[0066] 한편, 컨텐츠컨버전부(123)가 제작자단말기(210)로부터 송신된 오디오북을 제1컨텐츠 또는 제2컨텐츠로 생성할지 여부는 챌린지에 참여하는 제작자단말기(210)의 사용자가 챌린지시 본인의 오디오북이 플랫폼(100) 사용자에게 보다 널리 감상될 수 있도록 유인하기 위해 비용을 지불할 의사가 있는지에 따라 결정될 수 있다. 즉, 제작자단말기(210)에서 제작된 오디오북을 플랫폼(100)으로 전송할 때, 생성된 참여컨텐츠로 제1컨텐츠 또는 제2컨텐츠를 선택할 수 있으며, 제2컨텐츠 선택시 일정 비용을 지불하면 원하는 꾸밈데이터 및 삽화를 선택할 수 있도록 구성되어 있기 때문이다. 여기서, 일정 비용은 플랫폼(100)내에서만 사용되는 특정 화폐로 지불될 수 있는데, 특정 화폐는 플랫폼(100)에서 사용자의 적극적인 활동을 통해 얻을 수도 있고, 현금을 지불하여 구매할 수도 있다.

[0067] 컨텐츠 큐레이션 관리모듈(130)은 컨텐츠 저작관리모듈(120)에서 생성된 다수의 참여컨텐츠가 각각의 챌린지마다 목록화된 개별 챌린지목록 또는 추천목록을 다수 생성하여 사용자단말기로 제공하고, 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 참여컨텐츠에 대해 다수의 사용자단말기로부터 송신된 열람현황에 따라 평가된 점수 기반으로 선호순위를 산출하며, 산출된 선호순위가 높은 순서대로 참여컨텐츠를 상위에 노출시켜 관리하는 구성요소로서, 개별 챌린지목록 생성 및 제공부(131), 사용자맞춤형 컨텐츠추천부(132), 참여컨텐츠제공부(133), 참여컨텐츠순위관리부(134)를 포함할 수 있다.

[0068] 개별 챌린지목록 생성 및 제공부(131)는 제1컨텐츠 및 제2컨텐츠 중 하나 이상을 포함하는 다수의 참여컨텐츠를 각각의 챌린지마다 목록화한 개별 챌린지목록을 다수 생성하여 다수의 사용자단말기(200)로 제공하는 구성요소이다. 일 구현예로서 개별 챌린지목록 생성 및 제공부(131)는 도 4a에 도시된 바와 같이 단일 원저작물인 백설공주에 대해 4개의 챌린지가 매칭된 경우, 각각의 챌린지에 참여한 다수의 제작자단말기(210)로부터 송신된 오디오북을 기반으로 작성된 다수의 참여컨텐츠를 각각의 챌린지별로 목록화한 개별 챌린지목록을 생성하여 플랫폼(100) 사용자 중 참여컨텐츠의 열람을 원하는 열람자단말기(220)로 제공할 수 있다. 여기서, 개별 챌린지목록에 포함되는 참여컨텐츠의 배열순서는 최초 제공시에는 예를 들어 참여컨텐츠 제작자인 사용자계정의 ID를 가나다순으로 배열하는 것과 같이 기설정된 순서에 따르지만, 시간이 지나면 도 4b와 같이 참여컨텐츠순위관리부(134)에 의해 산출된 선호순위에 따라 참여컨텐츠가 배열되도록 관리될 수 있다.

[0069] 사용자맞춤형 컨텐츠추천부(132)는 상기 제1컨텐츠 및 제2컨텐츠 중 하나 이상을 포함하는 다수의 참여컨텐츠를 사용자의 개인정보와 사용이력을 고려하여 사용자별로 최적화된 추천목록을 다수 작성한 후 해당되는 각각의 사용자단말기로 제공하는 구성요소이다. 일 구현예로서 개인정보는 사용자계정에 기재된 생년월일, 성별, 원저작

물에 대한 선호도 등과 같은 취향 중 하나 이상을 포함할 수 있으며, 사용이력은 플랫폼(100) 활동 내역에서 확인되는 챌린지참여수, 챌린지 참여 선호도, 참여콘텐츠에 대한 조회수 중 하나 이상을 포함할 수 있을 것이다. 사용자맞춤형 콘텐츠추천부(132)가 작성하는 추천목록은 도 3에 도시된 바와 같이, 처음에는 개인정보만을 고려하여 추천목록을 작성하게 되므로 도 2에 도시된 개별 챌린지목록과 차이가 나지 않을 수도 있지만 사용자가 플랫폼(100)에서 활동하는 활동이력을 반영하여 추천목록을 수정하게 되므로 시간이 지날수록 사용자에게 보다 적합한 추천목록을 작성할 수 있게 된다. 또한, 추천목록에 포함되는 참여콘텐츠의 배열순서 또한 최초 제공시에는 예를 들어 참여콘텐츠 제작자인 사용자계정의 ID를 가나다순으로 배열하는 것과 같이 기설정된 순서에 따르지만, 시간이 지나면 참여콘텐츠순위관리부(134)에 의해 산출된 선호순위에 따라 참여콘텐츠가 배열되도록 관리될 수 있음은 물론이다.

[0070] 참여콘텐츠제공부(133)는 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 1개 이상의 참여콘텐츠 중 선택된 참여콘텐츠를 해당 사용자단말기에 제공하는 구성요소이다. 즉, 사용자 단말기(200)에 노출된 개별 챌린지목록 또는 추천목록을 보고 사용자가 특정 참여콘텐츠를 선택하게 되면 사용자단말기(200)로부터 선택신호를 수신하여 선택된 특정 참여콘텐츠를 사용자단말기로 송신하는 기능을 수행하기 때문이다. 일 구현예로서, 참여콘텐츠제공부(133)는 특정 참여콘텐츠를 사용자단말기(200)로 전송할 때, 참여콘텐츠가 제1콘텐츠이면 사용자단말기(200)의 화면에 텍스트가 표시되면서 음성 재생이 이루어지도록 제공할 수도 있고, 참여콘텐츠가 제2콘텐츠이면 사용자단말기(200)의 화면에 텍스트, 삽화, 스킨 및 이모티콘 중 2개 이상이 표시되면서 음성 재생이 이루어지거나 효과음 또는 배경음원까지 더 출력되도록 제공할 수도 있다.

[0071] 참여콘텐츠순위관리부(134)는 제공된 참여콘텐츠의 열람현황에 따라 점수를 산출하고 산출된 점수를 해당 참여콘텐츠에 매칭시켜 선호순위를 산출하며 선호순위가 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 반영되도록 관리하는 구성요소이다. 일 구현예로서 열람현황은 챌린지 참여기한 동안 사용자단말기(200)에서 열람한 조회수, 열람시간, 좋아요수 등을 포함하는 몇 가지 점수산출요소를 고려하여 결정되는데, 점수산출요소는 플랫폼(100) 관리를 고려한 중요도에 따라 가중치가 부여되고, 가중치가 부여된 점수산출요소의 각각의 점수를 합산한 값을 기반으로 선호순위가 결정될 수 있다. 선호순위는 참여콘텐츠순위관리부(134)에 의해 24시간을 기준으로 매일 갱신되어 관리되고, 선호순위가 갱신될 때마다 산출된 선호순위가 높은 참여콘텐츠가 개별 챌린지목록 또는 추천목록에서 상위에 위치하도록 개별 챌린지목록 생성 및 제공부(131) 또는 사용자맞춤형 콘텐츠추천부(132)를 통해 관리할 수 있다.

[0072]

[0073] 챌린지리워드 관리모듈(140)은 콘텐츠 큐레이션 관리모듈(130)에서 산출된 선호순위를 일정기간 동안 집계하여 얻어진 최종순위를 기반으로 최종순위에 속한 참여콘텐츠의 제작자단말기로 차등적인 리워드를 제공하고 관리하는 구성요소로서, 최종순위 및 리워드 결정부(141) 및 리워드제공부(142)를 포함할 수 있다. 필요한 경우 리워드지급계획부(143)를 더 포함할 수 있다.

[0074] 최종순위 및 리워드 결정부(141)는 콘텐츠 큐레이션 관리모듈(130)에서 산출된 선호순위를 챌린지의 참여기한 동안 집계하여 최종순위를 결정하고, 최종순위 중 최상위부터 하위 일정순서의 참여콘텐츠에 대한 차등적인 리워드를 결정하고 관리하는 구성요소이다. 일 구현예로서 최종순위는 챌린지의 참여기한동안 각각의 참여콘텐츠에 대한 선호순위를 매일 산출하고, 매일 산출된 선호순위의 평균값을 구하여 결정할 수 있을 것이다. 또한, 차등적인 리워드는 미리 설정된 리워드지급 계획에 따라 결정되는데, 최종순위 및 리워드 결정부(141)는 리워드지급 계획에 따라 설정된 차등적인 리워드와 해당 리워드가 지급되는 것으로 결정된 최종순위에 포함된 대상 참여콘텐츠를 리워드-참여콘텐츠로 매칭시켜 관리할 수 있다.

[0075] 리워드제공부(142)는 리워드가 결정된 참여콘텐츠의 제작자단말기(210)로 결정된 리워드를 지급하고 관리하는 구성요소이다. 일 구현예로서 리워드제공부(142)는 최종순위 및 리워드 결정부(141)에 의해 결정 및 관리되는 리워드-참여콘텐츠 정보에 따라 리워드리스트를 작성하여 플랫폼(100)사용자단말기(200)로 제공하여 플랫폼(100)사용자의 챌린지 참여의욕을 고취시킬 수 있다. 또한, 리워드제공부(142)는 리워드-참여콘텐츠 정보에 있는 해당 참여콘텐츠 제작자단말기(210)로 매칭된 리워드를 제공하는데, 리워드가 플랫폼(100)에서 사용되는 특정화폐나 기프티콘과 같이 디지털화된 것이면 리워드이면 디지털화리워드를 해당 참여콘텐츠 제작자단말기(210)로 직접 전송하고, 리우드가 실물인 경우 실물 배송정보 등 해당 참여콘텐츠 제작자단말기(210)의 사용자가 실물을 받을 수 있는 정보를 전송하도록 구현 될 수 있다.

[0076] 리워드지급계획부(143)는 최종순위에 따른 차등적인 리워드를 결정하기 위해 사전에 리워드 지급 계획을 설정하고 관리하는 구성요소이다. 일 구현예로서 차등적인 리워드는 챌린지 참여보상여부, 어느 순위까지 보상할지여

부, 및 실물보상여부 등을 고려하여 모든 챌린지를 대상으로 공통적으로 적용되는 리워드 지급계획 및/또는 챌린지마다 적용되는 리워드 지급계획을 포함하도록 목록화하여 관리될 수 있다.

- [0077]
- [0078] 데이터베이스(150)는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼(100)의 기능을 수행하기 위한 1개 이상의 구동 프로그램 및/또는 플랫폼(100) 작동에 필요한 각종 데이터정보를 저장하고 관리하는 구성요소이다. 일 구현예로서, DB(150)에 저장되는 각종 데이터정보는 원저작물정보, 기본챌린지정보, 챌린지매칭원저작물정보, 원저작물목록정보, 챌린지목록정보, 오디오북정보, 제1컨텐츠정보, 제2컨텐츠정보, 텍스트정보, 꾸밈컨텐츠정보(스킨데이터, 배경음데이터, 이모티콘데이터 등 포함), 사용자정보(개인정보, 사용이력), 선호순위 및 최종순위 산출데이터정보(좋아요수, 조회수 등 포함), 추천목록정보, 리워드지급정보(계획정보 및 제공정보 포함)를 포함할 수 있는데, 각각의 데이터정보가 저장된 DB는 별도의 하드웨어로 구현될 수도 있고, 하나의 하드웨어에서 소프트웨어적으로 구분되어 저장 및 관리되도록 구현될 수도 있다. 필요한 경우 DB(150)는 별도의 스토리지 서버로 구현되지 않고 각각의 관리모듈 내에 내부기억장치로 포함될 수도 있음은 물론이다.
- [0079] 도 5는 본 발명의 다른 실시예에 따른 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 서비스방법에 대한 개략적인 순서도이고, 도 6은 도 5에 도시된 서비스방법 중 참여컨텐츠를 생성하기 위해 사용자단말기와 컨텐츠저작관리모듈 및 챌린지매칭원저작물관리모듈 사이에서 일어나는 진행과정에 대한 순서도이다. 도 7은 도 5에 도시된 서비스방법 중 참여컨텐츠를 열람하고 선호순위를 반영하기 위해 사용자단말기와 컨텐츠큐레이션관리모듈 사이에서 일어나는 진행과정에 대한 순서도이고, 도 8은 도 5에 도시된 서비스방법 중 챌린지에 대한 리워드를 제공하기 위해 사용자단말기와 챌린지리워드관리모듈 사이에서 일어나는 진행과정에 대한 순서도이다.
- [0080] 도 5 내지 도 8을 참조하여 본 발명의 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상플랫폼(100)상에서 이루어지는 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법의 일구현예에 대해 구체적으로 살펴본다.
- [0081] 본 발명의 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법은 원저작물목록제공단계, 챌린지매칭원저작물제공단계, 오디오북수신단계, 참여컨텐츠 저작단계, 목록제공단계, 참여컨텐츠제공단계, 선호순위반영단계 및 리워드제공단계를 포함하여 구현될 수 있다. 필요한 경우 계정생성단계를 더 포함할 수 있다.
- [0082] 도 5에 도시된 바와 같이, 본 발명의 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상플랫폼(100)에 최초로 접속하는 사용자단말기(200)는 플랫폼(100)과 접속하기 위해 원저작물목록제공단계가 수행되기 전에 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상플랫폼(100)과 연동될 수 있는 어플리케이션을 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상플랫폼(100) 또는 앱스토어에서 다운로드 받아 설치한 후 앱을 실행하는 단계를 수행할 수 있다(S101).
- [0083] 그 후 사용자단말기(200)는 사용자의 입력신호를 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상플랫폼(100)으로 전송하여 해당 사용자단말기(200)에 대한 사용자계정을 플랫폼(100)에 1개 생성하는 계정생성단계를 수행할 수 있다(S102).
- [0084] 일단, 사용자계정이 플랫폼(100)에 생성되면 다음부터는 S102를 수행하지 않고 바로 원저작물목록제공단계(S103)가 수행될 수 있다. 원저작물목록제공단계(S103)는 사용자단말기(200)로 원저작물목록이 컨텐츠저작관리모듈(120)에 의해 제공되어 표시되어 수행될 수 있다.
- [0085] 한편, 원저작물목록제공단계(S103)가 수행되려면 원저작물목록이 작성되어야 하므로, 플랫폼(100)에서 원저작물목록은 챌린지매칭원저작물관리모듈(100)에 의해 다음과 같은 단계를 거쳐 미리 작성되어 관리될 수 있다. 즉 챌린지매칭원저작물관리모듈(100)은 특정 조건이 설정된 오디오북 경연이벤트인 기본챌린지를 1개 이상 생성하고, 생성된 기본챌린지의 특정조건을 다수의 원저작물 각각에 적합하게 변경한 챌린지를 개별 원저작물마다 1개 이상 매칭시켜 챌린지매칭원저작물을 다수 생성하며, 다수의 챌린지매칭원저작물을 기 설정된 특정순서로 목록화하는 단계를 포함하여 원저작물목록을 작성하고 관리할 수 있기 때문이다.
- [0086] 이와 같이 작성된 원저작물목록이 제공되면 챌린지매칭원저작물제공단계(S104), 오디오북수신단계(S105), 참여컨텐츠 저작단계(S106)가 순차적으로 수행될 수 있는데 도 6을 참조하여 보다 구체적으로 살펴본다.
- [0087] 챌린지매칭원저작물제공단계(S104)는 원저작물목록에서 선택된 챌린지매칭원저작물이 컨텐츠저작관리모듈(120)에 의해 사용자단말기(200)로 전송되어 수행될 수 있다. 일 구현예로서 챌린지매칭원저작물제공단계는 컨텐츠저작관리모듈(120)에 의해 원저작물목록 중 선택된 챌린지매칭원저작물을 기설정된 순서에 따라 순차적으로 표시

되도록 하거나 전부 다운로드 되도록 사용자단말기(200)로 송신하여 수행될 수 있다.

- [0088] 오디오복수신단계(S105)는 송신된 챌린지매칭원저작물의 챌린지에 참여하고자 하는 사용자단말기(200)에서 제작된 챌린지매칭원저작물의 오디오북이 콘텐츠저작관리모듈(120)로 수신되어 저장되어 수행될 수 있다. 일 구현예로서, 오디오복수신단계(S105) 내부에 포함되거나, 별개로 수행되는 경우에는 오디오복수신단계(S105)를 수행하기 전후 또는 동시에 사용자단말기(200)로부터 챌린지매칭원저작물에 매칭된 챌린지 중 참여하고자 하는 챌린지 참여정보를 콘텐츠저작관리모듈(120)로 전송하는 단계를 수행할 수 있다. 여기서, 참여정보는 챌린지를 위해 제작한 오디오북을 제1컨텐츠로 생성할지 제2컨텐츠로 생성하지 여부, 제2컨텐츠로 생성하는 경우 원하는 꾸밈컨텐츠 및/또는 삽화의 종류 및 비용 지불 등에 관한 정보를 포함할 수 있다.
- [0089] 참여컨텐츠 저작단계(S106)는 콘텐츠저작관리모듈(120)에서 수신된 오디오북을 텍스트와 결합된 제1컨텐츠로 생성하거나 텍스트에 더하여 다른 콘텐츠가 1개 이상 포함된 제2컨텐츠로 생성하여 관리함으로써 수행될 수 있다. 일 구현예로서 참여컨텐츠 저작단계(S106)는 수신된 오디오북의 음성을 문자로 변환시켜 텍스트를 생성하여 저장하는 단계; 및 상술된 바와 같이 사용자단말기(200)로부터 오디오북 내에 포함되어 또는 별개로 전송된 참여정보에 따라 텍스트와 오디오북을 매칭시켜 제1컨텐츠를 생성하여 저장하거나, 텍스트와 오디오북을 매칭시키는 동시에 꾸밈컨텐츠 및 원저작물에 포함된 삽화 중 하나 이상을 결합시켜 제2컨텐츠를 생성하여 저장하는 단계;를 포함하여 수행될 수 있다. 여기서, 꾸밈컨텐츠는 오디오북의 내용에 맞는 스킨데이터, 효과음데이터, 이모티콘데이터, 배경음원데이터 중 하나 이상일 수 있다.
- [0090] 이와 같이 참여컨텐츠가 생성되어 저장되면 콘텐츠큐레이션관리모듈(130)에 의해 목록제공단계(S107), 참여컨텐츠제공단계(S108) 및 선호순위반영단계(S109)가 순차적으로 진행되면서 도 7에 도시된 바와 같이 플랫폼(100) 사용자에게 의해 챌린지를 위한 참여컨텐츠의 열람 및 감상과 선호도평가 등이 이루어질 수 있다.
- [0091] 목록제공단계(S107)는 콘텐츠 큐레이션 관리모듈(130)에 의해 제1컨텐츠 및 제2컨텐츠 중 하나 이상을 포함하는 다수의 참여컨텐츠가 각각의 챌린지마다 목록화된 개별 챌린지목록 및/또는 추천목록이 다수 생성되고 개별 챌린지목록 또는 추천목록 중 하나 이상이 사용자단말기(200)로 제공되어 수행될 수 있다. 일 구현예로서 목록제공단계는 제1컨텐츠 및 제2컨텐츠 중 하나 이상을 포함하는 다수의 참여컨텐츠가 각각의 챌린지마다 목록화된 개별 챌린지목록을 생성하여 관리하는 단계; 다수의 참여컨텐츠를 개인정보 및 사용이력에 따라 사용자별로 최적화된 추천목록을 생성하여 관리하는 단계; 및 개별 챌린지목록 및 추천목록 중 하나 이상을 사용자단말기로 제공하는 단계;를 포함하여 수행될 수 있다.
- [0092] 참여컨텐츠제공단계(S108)는 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 1개 이상의 참여컨텐츠 중 사용자단말기(200)로부터 선택된 참여컨텐츠가 콘텐츠 큐레이션 관리모듈(130)에 의해 해당 사용자단말기(200)로 송신되어 수행될 수 있다. 일 구현예로서 참여컨텐츠제공단계(S108)는 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 참여컨텐츠에 대한 선택신호를 콘텐츠 큐레이션 관리모듈(130)이 사용자단말기(200)로부터 수신 받는 단계; 및 콘텐츠 큐레이션 관리모듈(130)이 선택된 참여컨텐츠를 해당 사용자단말기(200)로 송신하는 단계;를 포함하는데, 선택된 참여컨텐츠가 제1컨텐츠이면 사용자단말기(200)의 화면에 텍스트가 표시되면서 음성 재생이 이루어지고, 참여컨텐츠가 제2컨텐츠이면 사용자단말기(200)의 화면에 텍스트, 삽화, 스킨 및 이모티콘 중 2개 이상이 표시되면서 음성 재생이 이루어지거나 효과음 또는 배경음원까지 더 출력되도록 수행될 수 있다.
- [0093] 선호순위반영단계(S109)는 콘텐츠 큐레이션 관리모듈(130)에서 사용자단말기(200)로부터 송신된 열람현황에 따라 평가된 점수를 기반으로 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 참여컨텐츠에 대한 선호순위를 산출하고, 선호순위가 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 반영되어 관리됨으로써 수행될 수 있다. 일 구현예로서 선호순위 반영단계는 콘텐츠 큐레이션 관리모듈(130)에서 사용자단말기(200)로부터 송신된 열람현황에 따라 참여컨텐츠에 대한 점수를 산출하여 평가하는 단계; 산출된 점수를 해당 참여컨텐츠에 매칭시켜 개별 챌린지목록 또는 추천목록에 포함된 참여컨텐츠에 대한 선호순위를 산출하는 단계; 및 선호순위가 높을수록 개별 챌린지목록 또는 추천목록의 상위에 노출되도록 관리하는 단계;를 포함하여 수행될 수 있다.
- [0094] 이와 같이 참여컨텐츠에 대한 선호순위가 평가되어 반영되면서 챌린지 참여기한이 종료되면 챌린지리워드관리모듈(140)에 의해 리워드제공단계(S110)가 진행될 수 있는데, 도 8에 도시된 바와 같이 리워드제공단계(S110)는 플랫폼(100) 사용자에게 의해 수행된 참여컨텐츠에 대한 선호도평가 등을 고려하여 차등적인 리워드를 해당 사용자단말기(200)로 제공함으로써 수행될 수 있다.
- [0095] 즉, 리워드제공단계(S110)는 챌린지리워드 관리모듈(140)에 의해 선호순위가 일정기간 동안 집계되어 얻어진 최종순위를 기반으로 최종순위에 속한 참여컨텐츠의 제작자단말기로 차등적인 리워드를 제공하여 수행될 수 있기

때문이다. 일 구현예로서 리워드제공단계(S110)는 챌린지리워드 관리모듈(140)에서 선호순위를 챌린지의 참여기
한 동안 집계하여 최종순위를 결정하는 단계; 최종순위 중 최상위부터 하위 일정순서의 참여컨텐츠에 대한 차등
적인 리워드를 결정하고 관리하는 단계; 및 리워드가 결정된 참여컨텐츠의 제작자단말기로 결정된 리워드를 지
급하고 관리하는 단계;를 포함하여 수행될 수 있다. 필요한 경우 리워드제공단계는 최종순위에 따른 차등적인
리워드를 결정하기 위해 사전에 리워드 지급 계획을 설정하고 관리하는 단계를 더 포함하여 수행될 수 있음을
물론이다.

[0096] 다음으로, 본 발명의 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상용 어플리케이션은 상술된 구성을 갖는 사용
자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상플랫폼(100)과 플랫폼(100)에 생성된 사용자계정 사용자의 사용자참여
기반 오디오북 저작, 경연 및 보상방법을 수행하기 위한 정보가 양방향으로 전송 가능하게 연결된 사용자단말기
(200)에 설치되어, 상술된 바와 같이 플랫폼(100)을 통해 수행되는 사용자참여기반 오디오북 저작, 경연 및 보
상방법을 수행하기 위한 정보의 입출력이 사용자계정 사용자가 인식 가능하게 실행되도록 구현될 수 있다. 이
때 사용자단말기는 플랫폼(100)과 접속되어 챌린지매칭원저작물 및 참여컨텐츠를 열람할 수 있고, 오디오북을
플랫폼(100)에 업로드할 수 있지만 하면 공지된 모든 전자장치 될 수 있는데, 일 구현예로서 PC, 노트북, 태블
릿, 스마트 폰, 웨어러블 기기 중 어느 하나일 수 있을 것이다.

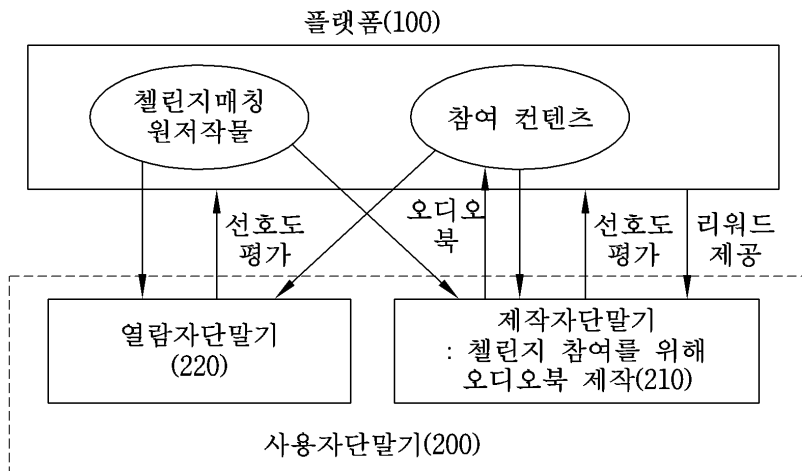
[0097] 본 발명은 이상에서 살펴본 바와 같이 바람직한 실시예를 들어 도시하고 설명하였으나, 상기한 실시예에 한정되
지 아니하며 본 발명의 정신을 벗어나지 않는 범위 내에서 당해 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가
진 자에 의해 다양한 변경과 수정이 가능할 것이다.

부호의 설명

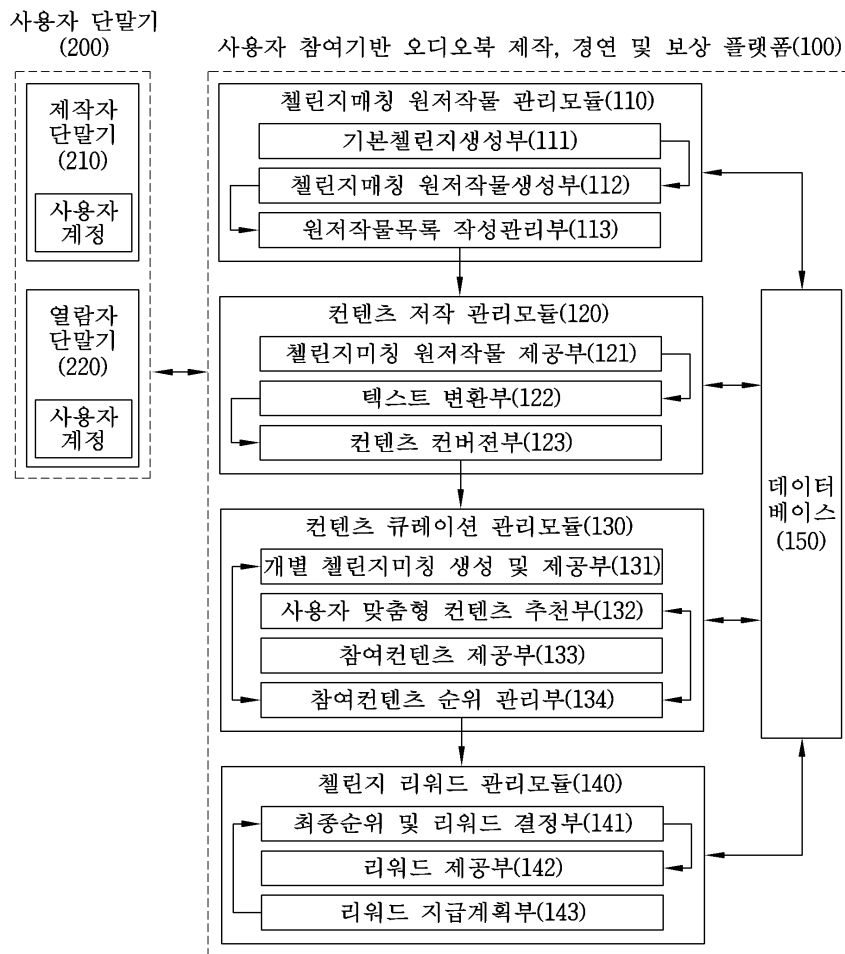
- [0098] 100 : 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상 플랫폼
 110 : 챌린지매칭원저작물관리모듈 111 : 기본챌린지생성부
 112 : 챌린지매칭원저작물생성부 113 : 원저작물목록작성관리부
 120 : 컨텐츠 저작관리모듈 121 : 챌린지매칭원저작물제공부
 122 : 텍스트변환부 123 : 컨텐츠컨버전부
 130 : 컨텐츠 큐레이션 관리모듈 131: 개별챌린지목록생성및제공부
 132 : 사용자맞춤형컨텐츠추천부 133 : 참여컨텐츠제공부
 134 ; 참여컨텐츠순위관리부 140 : 챌린지리워드 관리모듈
 141 : 최종순위 및 리워드결정부 142 : 리워드제공부
 143 : 리워드지급계획부
 200 : 사용자단말기 210 : 제작자단말기

도면

도면1



도면2



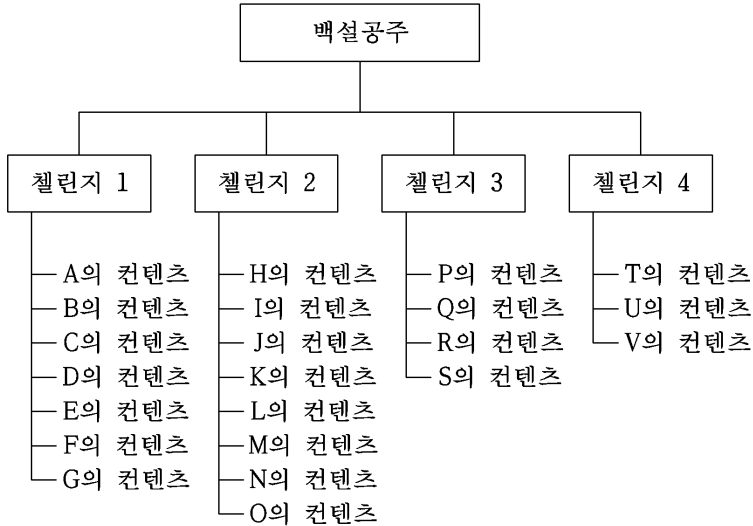
도면3a



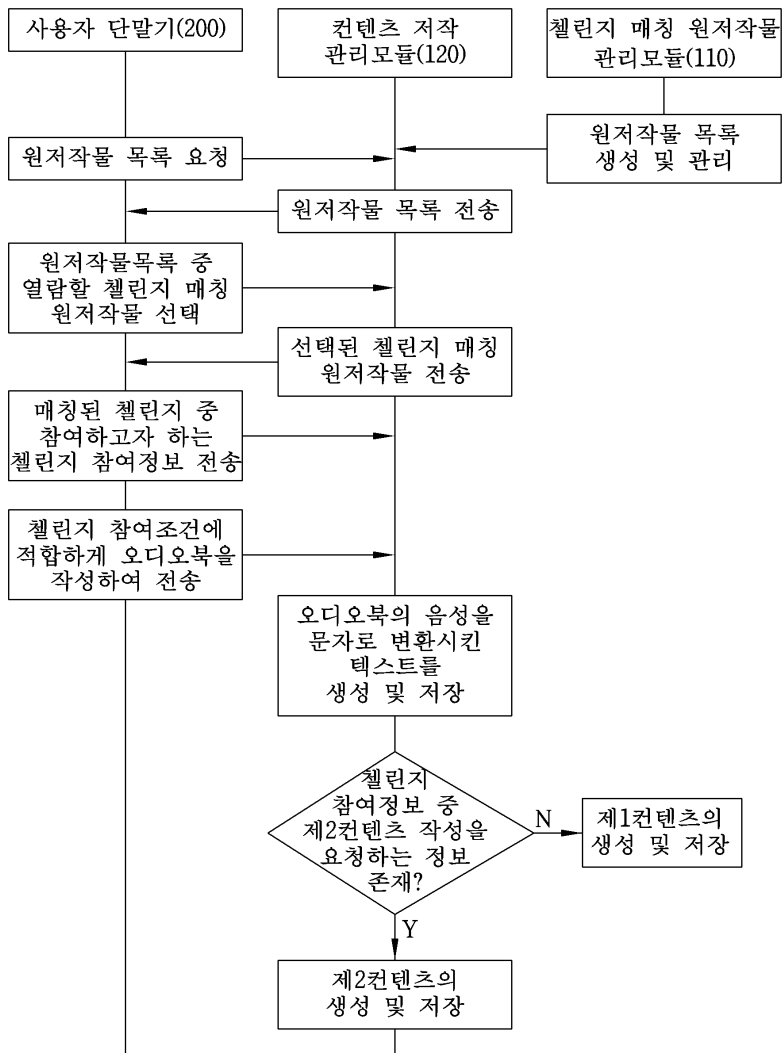
도면3b



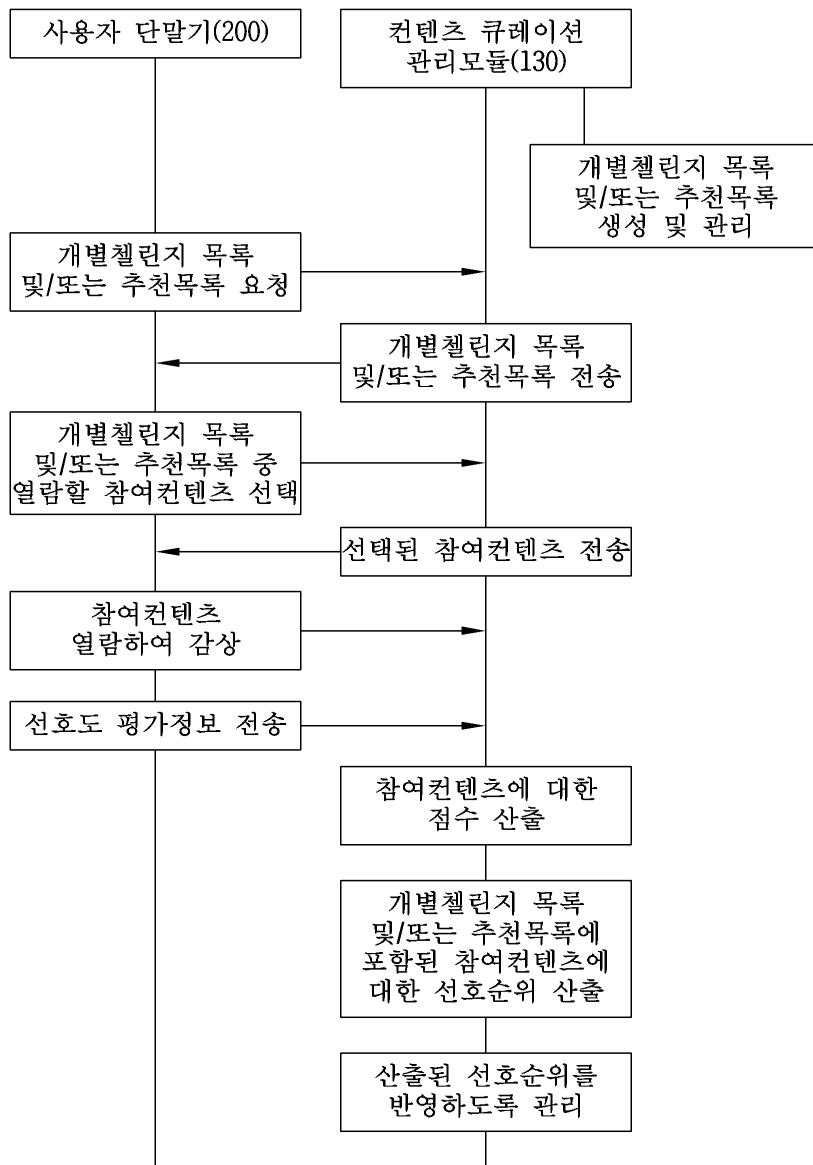
도면4a



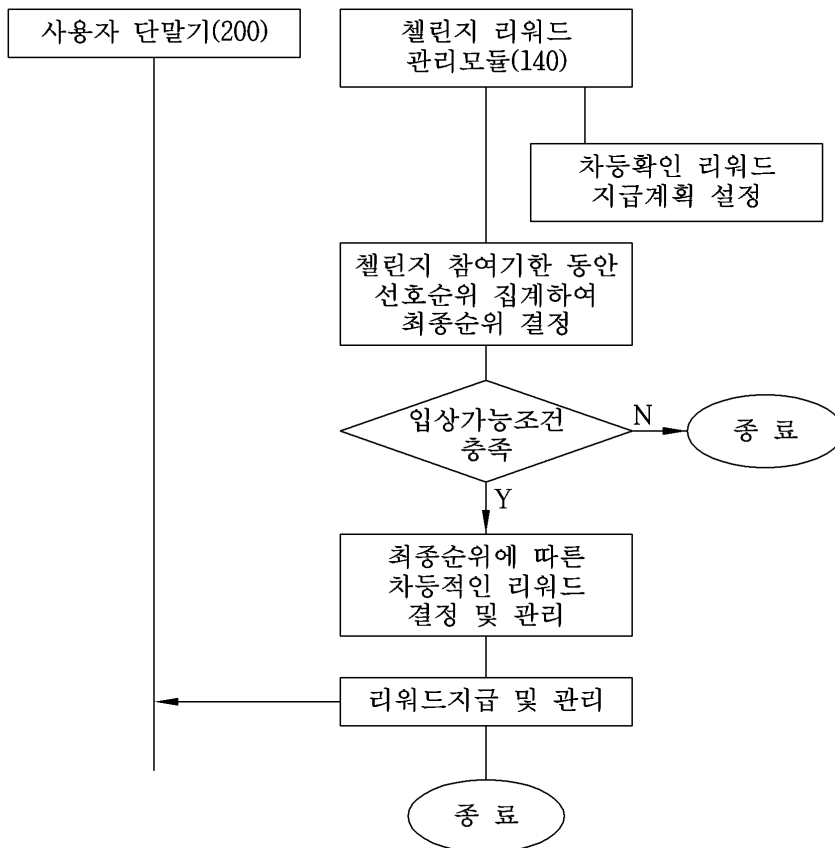
도면6



도면7



도면8



【심사관 직권보정사항】

【직권보정 1】

【보정항목】 청구범위

【보정세부항목】 청구항 22

【변경전】

제 11 항 내지 제 21 항 중 어느 한 항의 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법을 수행하기 위한 정보가 양방향으로 전송 가능하게 연결된 사용자단말기에 설치되어, 상기 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법을 수행하기 위한 명령어를 포함하는 컴퓨터프로그램을 저장하는 컴퓨터 판독 가능한 기록매체.

【변경후】

제 11 항, 제 13 항 내지 제 21 항 중 어느 한 항의 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법을 수행하기 위한 정보가 양방향으로 전송 가능하게 연결된 사용자단말기에 설치되어, 상기 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법을 수행하기 위한 명령어를 포함하는 컴퓨터프로그램을 저장하는 컴퓨터 판독 가능한 기록매체.

【직권보정 2】

【보정항목】 청구범위

【보정세부항목】 청구항 23

【변경전】

제 11 항 내지 제 21 항 중 어느 한 항의 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법을 수행하기 위한 정보가 양방향으로 전송 가능하게 연결된 사용자단말기에 설치되어, 상기 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법을 수행하기 위한 명령어를 포함하는 컴퓨터 판독 가능한 기록매체에 저장된 컴퓨터 프로그램.

【변경후】

제 11 항, 제 13 항 내지 제 21 항 중 어느 한 항의 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법을 수행하기 위한 정보가 양방향으로 전송 가능하게 연결된 사용자단말기에 설치되어, 상기 사용자참여기반 오디오북 제작, 경연 및 보상방법을 수행하기 위한 명령어를 포함하는 컴퓨터 판독 가능한 기록매체에 저장된 컴퓨터 프로그램.