

## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법에 있어서,

(a) 서버가 제 1단말로 프로젝트인터페이스를 제공하고, 상기 제 1단말이 상기 프로젝트인터페이스를 통하여 비주얼콘텐츠 관리를 위한 프로젝트 생성을 요청하는 경우, 상기 프로젝트에 대한 메인인터페이스를 상기 제 1단말로 제공하는 단계;

(b) 상기 제 1단말이 상기 메인인터페이스 내 프로젝트 멤버 요청메뉴를 클릭 입력하고 제 2단말의 식별정보를 포함한 프로젝트 멤버 요청의 입력을 하는 경우, 상기 서버가 상기 제 2단말로 프로젝트 초대 메시지를 전송하고 상기 제 2단말로부터 수락의 입력을 수신하면 상기 제 2단말로 상기 메인인터페이스를 제공하는 단계;

(c) 상기 서버가 업로드영역을 제공하고, 상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 업로드영역에 상기 프로젝트와 관련하여 기 제작된 비주얼콘텐츠를 업로드하여, 상기 서버가 상기 비주얼콘텐츠를 표시한 리뷰인터페이스를 제공하는 단계; 및

(d) 상기 리뷰인터페이스를 통한 상기 제 1 단말 또는 제 2 단말의 입력에 의해 상기 비주얼콘텐츠에 대한 평가 또는 리뷰를 위한 텍스트 또는 드로잉이미지가 상기 비주얼콘텐츠에 오버랩되어 표시되도록 하는 단계;

를 포함하되,

상기 제 1단말 및 제 2단말은 상기 서버에 기 등록된 단말인 것이고,

상기 (c)단계 이후,

상기 서버가 상기 업로드된 비주얼콘텐츠를 제 1메인버전으로 설정하여 저장하는 단계;

상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 업로드영역에 추가 비주얼콘텐츠를 업로드하는 경우, 버전체크입력을 수행하는 단계; 및

상기 서버가 상기 업로드된 추가 비주얼콘텐츠를 상기 버전체크입력에 기초하여 버전을 설정하고 저장하는 단계;를 더 포함하되,

상기 버전체크입력은 상기 제 1메인버전과 선후관계를 가지는 차기 메인버전 및 병렬관계를 가지는 서브버전 중 하나에 대한 선택입력을 의미하는 것인,

비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법.

#### 청구항 2

제 1항에 있어서,

상기 프로젝트인터페이스는 프로젝트 식별정보를 입력하는 영역 및 프로젝트리스트영역을 포함하되,

상기 프로젝트 식별정보는 프로젝트 이름, 일정, 관리자 및 프로젝트에 대한 요약 정보 중 적어도 하나를 포함하는 것이고,

상기 프로젝트리스트영역은 상기 제 1단말의 요청에 따라 생성된 각각의 프로젝트 별 식별정보, 진행중 또는 완료 상태를 나타내는 상태정보, 멤버정보, 비주얼콘텐츠정보 및 진척도정보 중 적어도 하나가 표시되는 것인,

비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법.

#### 청구항 3

삭제

#### 청구항 4

제 1항에 있어서,

상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 메인인터페이스 내 버전관리메뉴에 대한 입력이 있는 경우,

상기 서버가 상기 업로드영역에 저장된 모든 버전을 표시하는 버전 트리 영역을 제공하는 단계; 및

상기 서버가 상기 제 1단말 또는 제 2단말로부터 상기 버전 트리 영역에 표시된 버전 중 하나에 대한 선택입력을 수신하고, 상기 선택입력된 버전에 대응하는 비주얼콘텐츠에 대한 리뷰인터페이스를 제공하는 단계;

를 포함하는,

비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법.

#### 청구항 5

제 4항에 있어서,

상기 버전 트리 영역은,

상하위 버전을 의미하는 메인버전으로 구성된 세로축 및 업로드 시기의 선후를 의미하는 상기 메인버전 별 서브버전으로 구성된 적어도 하나의 가로축이 포함되는 것인,

비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법.

#### 청구항 6

제 1항에 있어서,

상기 리뷰인터페이스는 비주얼콘텐츠 표시영역, 상기 비주얼콘텐츠에 대한 소정의 코멘트입력과 드로잉입력 기능이 포함된 어노테이션(Annotation)영역 및 코멘트영역을 포함하되,

상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 어노테이션영역 또는 코멘트영역을 통하여 입력한 코멘트정보는 상기 비주얼콘텐츠 및 상기 비주얼콘텐츠의 서버버전에 대응하는 각각의 식별정보와 매칭되어 저장되는 것인,

비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법.

#### 청구항 7

제 6항에 있어서,

상기 비주얼콘텐츠는 정적이미지 및 동적이미지를 포함하고, 상기 동적이미지는 기 설정된 순서로 이루어진 복수의 정적프레임의 집합으로 구성되고,

상기 비주얼콘텐츠 표시영역은 정적이미지가 표시되거나 각각의 정적프레임이 순차적으로 표시되는 것이고,

상기 제 1단말 또는 제 2단말이 특정 정적이미지 또는 정적프레임이 표시된 상태에서 코멘트정보를 입력하는 경우, 상기 서버가 상기 정적이미지 또는 정적프레임과 상기 코멘트정보를 매칭하여 저장하는 것인,

비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법.

#### 청구항 8

제 1항에 있어서,

상기 (c)단계 이후,

상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 메인인터페이스 내 공유링크전송메뉴에 대한 입력을 수행하는 경우, 상기 서버가 상기 업로드된 비주얼콘텐츠가 표시되는 공유링크를 생성하는 단계;

상기 서버가 상기 입력에 기초하여 상기 생성된 공유링크의 접속정보를 제 3단말로 제공하는 단계; 및

상기 제 3단말이 상기 공유링크를 통하여 접속한 경우, 상기 서버가 상기 제 3단말로부터 입력된 사용자 식별정보를 기초로 상기 제 3단말이 기 등록된 단말인지 여부를 파악하는 단계;

를 더 포함하는,

비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법.

**청구항 9**

제 2항에 있어서,

상기 (b)단계 이후,

상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 메인인터페이스 내 채팅메뉴에 대한 입력을 수행하는 경우,

상기 서버가 상기 제 1단말 또는 제 2단말로 채팅영역을 제공하는 단계;

상기 서버가 상기 채팅영역을 통해 입력된 채팅정보 및 상기 리뷰인터페이스를 통해 입력된 코멘트정보를 상기 채팅영역에 대응하는 데이터베이스에 저장하는 단계; 및

상기 프로젝트 식별정보와 상기 채팅영역에 대응하는 데이터베이스를 매칭하는 단계;

를 더 포함하는,

비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법.

**청구항 10**

제 1항에 있어서,

상기 (b)단계 이후,

상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 메인인터페이스 내 레퍼런스메뉴에 대한 입력을 수행하는 경우,

상기 서버가 상기 프로젝트와 관련된 레퍼런스데이터의 업로드영역을 제공하는 단계;를 더 포함하되,

상기 레퍼런스데이터는 소정의 정적이미지, 동적이미지, 디자인소스이미지 및 프로젝트 진행과 관련된 텍스트 데이터 중 적어도 하나를 포함하는 것이고,

상기 레퍼런스데이터가 이미지데이터인 경우, 상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 이미지데이터의 리뷰요청에 대한 입력을 수행하면, 상기 서버가 상기 이미지데이터를 표시한 리뷰인터페이스를 제공하는 것인,

비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법.

**청구항 11**

제 1항에 있어서,

상기 (c)단계 이후,

상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 메인인터페이스 내 파일전송메뉴에 대한 입력을 수행하는 경우,

상기 서버가 상기 프로젝트 내 업로드된 비주얼콘텐츠 중 적어도 하나를 선택입력하는 기능을 포함한 파일전송 정보 입력영역을 제공하는 단계;

상기 서버가 상기 파일전송정보에 기초하여 상기 선택입력된 비주얼콘텐츠를 다운로드 할 수 있는 다운로드링크를 생성하는 단계;

상기 다운로드링크를 통하여 다운로드가 완료된 경우, 상기 서버가 다운로드기록정보를 수집하는 단계; 및

상기 서버가 상기 제 1단말 또는 제 2단말의 요청에 따라 상기 다운로드기록정보를 제공하는 단계;

를 더 포함하되,

상기 파일전송정보는 다운로드링크 접속정보, 전송대상단말의 식별정보, 비밀번호정보 및 다운로드기한정보가 포함되고, 상기 다운로드기록정보는 비주얼콘텐츠 별 다운로드 횟수, 시기 및 다운로드를 수행한 단말의 식별정보 중 적어도 하나를 포함하는 것인,

비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법.

**청구항 12**

비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법을 수행하는, 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공 시스템에 있어서,  
 상기 시스템은 서버, 상기 서버에 기 등록된 주체의 단말인 제 1단말 및 제 2단말을 포함하고,  
 상기 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법을 수행하는 과정은,

상기 서버가 제 1단말로 프로젝트인터페이스를 제공하고, 상기 제 1단말이 상기 프로젝트인터페이스를 통하여 비주얼콘텐츠 관리를 위한 프로젝트 생성을 요청하는 경우, 상기 프로젝트에 대한 메인인터페이스를 상기 제 1 단말로 제공하고,

상기 제 1단말이 상기 메인인터페이스 내 프로젝트 멤버 요청메뉴를 클릭 입력하고 제 2단말의 식별정보를 포함한 프로젝트 멤버 요청의 입력을 하는 경우, 상기 서버가 상기 제 2단말로 프로젝트 초대 메시지를 전송하고 상기 제 2단말로부터 수락의 입력을 수신하면 상기 제 2단말로 상기 메인인터페이스를 제공하고,

상기 서버가 업로드영역을 제공하고, 상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 업로드영역에 상기 프로젝트와 관련하여 기 제작된 비주얼콘텐츠를 업로드하여, 상기 서버가 상기 비주얼콘텐츠를 표시한 리뷰인터페이스를 제공하고,

상기 리뷰인터페이스를 통한 상기 제 1 단말 또는 제 2 단말의 입력에 의해 상기 비주얼콘텐츠에 대한 평가 또는 리뷰를 위한 텍스트 또는 드로잉이미지가 상기 비주얼콘텐츠에 오버랩되어 표시되도록 하는 것이고,

상기 업로드영역에 상기 프로젝트와 관련하여 기 제작된 비주얼콘텐츠가 업로드되면, 상기 서버가 상기 업로드된 비주얼콘텐츠를 제 1메인버전으로 설정하여 저장하고, 상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 업로드영역에 추가 비주얼콘텐츠를 업로드하는 경우, 버전체크입력을 수행하고, 상기 서버가 상기 업로드된 추가 비주얼콘텐츠를 상기 버전체크입력에 기초하여 버전을 설정하고 저장하며,

상기 버전체크입력은 상기 제 1메인버전과 선후관계를 가지는 차기 메인버전 및 병렬관계를 가지는 서브버전 중 하나에 대한 선택입력을 의미하는 것인,

비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공 시스템.

## 발명의 설명

### 기술 분야

[0001] 본 발명은 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법 및 제공시스템으로서, 보다 상세하게는, 제작된 비주얼콘텐츠에 대한 공유 및 커뮤니케이션을 위한 통합 사용자 인터페이스를 제공하는 기술에 관한 것이다.

### 배경 기술

[0002] 현재, 대부분 산업분야에서 디자인, 컴퓨터그래픽(CG), 영상 등의 다양한 비주얼콘텐츠가 제작되어 유통되고 있다. 특히, 최근에는 인터넷 미디어 공유 플랫폼 산업이 활성화됨에 따라, 개인들도 비주얼콘텐츠를 많이 활용하여 수익을 창출하고 있으며, 시장의 수요 또한 급증하는 추세이다.

[0003] 일반적으로, 이러한 비주얼콘텐츠를 제작하거나 편집하는 작업은, 특정한 목적을 가진 클라이언트(기업의 실무자, 개인)가 전문 제작자(크리에이터 기업의 실무자, 개인)에게 의뢰하는 형태를 띄고 있다. 또한, 중대형 프로젝트인 경우, 하도급 제작자가 중간 매개체의 역할을 수행하고 있다.

[0004] 기존에는 비주얼콘텐츠 제작의 프로젝트가 착수되면, 클라이언트와 제작자 사이 피드백이나 업데이트된 콘텐츠의 전달을 위하여, 별도의 유무선 통신 시스템을 사용하였다. 예를 들어, 이메일, 전화, 문자, 메신저 등으로 소통하고 파일을 공유하는 형식이다. 즉, 비주얼콘텐츠 관리와 커뮤니케이션 시스템이 분산되어 진행되었다.

[0005] 이에 따라, 제작자 입장에서는, 클라이언트의 결정 반복 및 피드백 지연 등으로 작업이 연장되거나 전면 재검토되어, 과도한 제작 시간 및 노력이 요구되는 경우가 잦았다. 또한, 프로젝트가 장기화되는 경우, 작업과정에서 생기는 각종 데이터가 누락될 수 있는 가능성도 존재하였다. 따라서, 생산성 및 수익성 하락의 문제점이 발생하였다.

[0006] 클라이언트 입장에서는, 제작자로부터 제공받은 콘텐츠에 대해 피드백을 주기 위하여, 별도의 시간 및 자원을 투자해야 하므로, 프로젝트 관리의 효율성이 저하되는 등 어려움이 존재하였다. 또한, 프로젝트가 장기화되는 경우, 예정된 피드백들이 전달되어 반영되었는지 파악하기 힘든 문제점도 발생하였다.

[0007] 한편, 하도급 제작자와 협업을 하는 경우, 각 측의 의견을 취합하여 상호 전달하는 과정에서 별도의 인력, 시간 및 자원이 필요하였다.

[0008] 따라서, 프로젝트의 관련자 및 규모가 증가함에 따라, 발생하는 피드백과 중간데이터의 양이 많아지고 복잡해지므로, 이들을 통합하여 수집하고 관리할 수 있는 시스템이 요구되는 실정이다.

**발명의 내용**

**해결하려는 과제**

[0009] 본 발명의 일 실시예에 따른, 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공 시스템은, 프로젝트 단위로 관리하되, 프로젝트 진행 중 제작, 업데이트되는 다양한 비주얼콘텐츠 및 기타 관련 데이터를 효율적으로 수집하고 관리할 수 있는 사용자 인터페이스를, 프로젝트 오너 및 각각의 멤버들에 대응하는 복수의 단말들로 제공하는 것을 목적으로 한다.

[0010] 또한, 별도의 통신시스템을 구비하지 않더라도, 각 멤버들 사이, 제작된 비주얼콘텐츠의 공유가 가능하고, 이에 대한 피드백 및 개선 사항을 쉽게 교류할 수 있도록, 리뷰업무의 편의성을 제고하는 사용자 인터페이스를 제공하는 것을 목적으로 한다.

**과제의 해결 수단**

[0011] 본 발명의 일 실시예에 따르는, 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법은, (a) 서버가 제 1단말로 프로젝트인 터페이스를 제공하고, 상기 제 1단말이 상기 프로젝트인터페이스를 통하여 비주얼콘텐츠 관리를 위한 프로젝트 생성을 요청하는 경우, 상기 프로젝트에 대한 메인인터페이스를 상기 제 1단말로 제공하는 단계; (b) 상기 제 1 단말이 상기 메인인터페이스 내 프로젝트 멤버 요청메뉴를 클릭 입력하고 제 2단말의 식별정보를 포함한 프로젝트 멤버 요청의 입력을 하는 경우, 상기 서버가 상기 제 2단말로 프로젝트 초대 메시지를 전송하고 상기 제 2단 말로부터 수락의 입력을 수신하면 상기 제 2단말로 상기 메인인터페이스를 제공하는 단계; (c) 상기 서버가 업 로드영역을 제공하고, 상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 업로드영역에 상기 프로젝트와 관련하여 기 제작된 비주얼콘텐츠를 업로드하여, 상기 서버가 상기 비주얼콘텐츠를 표시한 리뷰인터페이스를 제공하는 단계; 및 (d) 상기 리뷰인터페이스를 통한 상기 제 1 단말 또는 제 2 단말의 입력에 의해 상기 비주얼콘텐츠에 대한 평가 또는 리뷰를 위한 텍스트 또는 드로잉이미지가 상기 비주얼콘텐츠에 오버랩되어 표시되도록 하는 단계; 를 포함하 되, 상기 제 1단말 및 제 2단말은 상기 서버에 기 등록된 단말인 것이다.

[0012] 본 발명의 일 실시예에 따르는, 상기 프로젝트인터페이스는 프로젝트 식별정보를 입력하는 영역 및 프로젝트리 스트영역을 포함하되, 상기 프로젝트 식별정보는 프로젝트 이름, 일정, 관리자 및 프로젝트에 대한 요약 정보 중 적어도 하나를 포함하는 것이고, 상기 프로젝트리스트영역은 상기 제 1단말의 요청에 따라 생성된 각각의 프 로젝트 별 식별정보, 진행중 또는 완료를 나타내는 상태정보, 멤버정보, 비주얼콘텐츠정보 및 진척도정보 중 적 어도 하나가 표시되는 것이다.

[0013] 본 발명의 일 실시예에 따르는, 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법은, 상기 (c)단계 이후, 상기 서버가 상 기 업로드된 비주얼콘텐츠를 제 1메인버전으로 설정하여 저장하는 단계; 상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 업로드영역에 추가 비주얼콘텐츠를 업로드하는 경우, 버전체크입력을 수행하는 단계; 및 상기 서버가 상기 업로 드된 추가 비주얼콘텐츠를 상기 버전체크입력에 기초하여 버전을 설정하고 저장하는 단계;를 더 포함하되, 상기 버전체크입력은 상기 제 1메인버전과 선후관계를 가지는 차기 메인버전 및 병렬관계를 가지는 서브버전 중 하나 에 대한 선택입력을 의미하는 것이다.

[0014] 본 발명의 일 실시예에 따르는, 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법은, 상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상 기 메인인터페이스 내 버전관리메뉴에 대한 입력이 있는 경우, 상기 서버가 상기 업로드영역에 저장된 모든 버 진을 표시하는 버전 트리 영역을 제공하는 단계; 및 상기 서버가 상기 제 1단말 또는 제 2단말로부터 상기 버전 트리 영역에 표시된 버전 중 하나에 대한 선택입력을 수신하고, 상기 선택입력된 버전에 대응하는 비주얼콘텐츠 에 대한 리뷰인터페이스를 제공하는 단계;를 포함한다.

[0015] 본 발명의 일 실시예에 따르는, 상기 버전 트리 영역은, 상하위 버전을 의미하는 메인버전으로 구성된 세로축 및 업로드 시기의 선후를 의미하는 상기 메인버전 별 서브버전으로 구성된 적어도 하나의 가로축이 포함되는 것 이다.

[0016] 본 발명의 일 실시예에 따르는, 상기 리뷰인터페이스는 비주얼콘텐츠 표시영역, 상기 비주얼콘텐츠에 대한 소정

의 코멘트입력과 드로잉입력 기능이 포함된 어노테이션(Annotation)영역 및 코멘트영역을 포함하되, 상기 제 1 단말 또는 제 2단말이 상기 어노테이션영역 또는 코멘트영역을 통하여 입력한 코멘트정보는 상기 비주얼콘텐츠 및 상기 비주얼콘텐츠의 서버버전에 대응하는 각각의 식별정보와 매칭되어 저장되는 것이다.

[0017] 본 발명의 일 실시예에 따르는, 상기 비주얼콘텐츠는 정적이미지 및 동적이미지를 포함하고, 상기 동적이미지는 기 설정된 순서로 이루어진 복수의 정적프레임의 집합으로 구성되고, 상기 비주얼콘텐츠 표시영역은 정적이미지가 표시되거나 각각의 정적프레임이 순차적으로 표시되는 것이고, 상기 제 1단말 또는 제 2단말이 특정 정적이미지 또는 정적프레임이 표시된 상태에서 코멘트정보를 입력하는 경우, 상기 서버가 상기 정적이미지 또는 정적프레임과 상기 코멘트정보를 매칭하여 저장하는 것이다.

[0018] 본 발명의 일 실시예에 따르는, 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법은, 상기 (c)단계 이후, 상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 메인인터페이스 내 공유링크전송메뉴에 대한 입력을 수행하는 경우, 상기 서버가 상기 업로드된 비주얼콘텐츠가 표시되는 공유링크를 생성하는 단계; 상기 서버가 상기 입력에 기초하여 상기 생성된 공유링크의 접속정보를 상기 제 3단말로 제공하는 단계; 및 상기 제 3단말이 상기 공유링크를 통하여 접속한 경우, 상기 서버가 상기 제 3단말로부터 입력된 제 3단말의 식별정보를 기초로 상기 제 3단말이 기 등록된 단말인지 여부를 파악하는 단계; 를 더 포함한다.

[0019] 본 발명의 일 실시예에 따르는, 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법은, 상기 (b)단계 이후, 상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 메인인터페이스 내 채팅메뉴에 대한 입력을 수행하는 경우, 상기 서버가 상기 제 1단말 또는 제 2단말로 채팅영역을 제공하는 단계; 상기 서버가 상기 채팅영역을 통해 입력된 채팅정보 및 상기 리뷰인터페이스를 통해 입력된 코멘트정보를 상기 채팅영역에 대응하는 데이터베이스에 저장하는 단계; 및 상기 프로젝트 식별정보와 상기 채팅영역에 대응하는 데이터베이스를 매칭하는 단계; 를 더 포함한다.

[0020] 본 발명의 일 실시예에 따르는, 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법은, 상기 (b)단계 이후, 상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 메인인터페이스 내 레퍼런스메뉴에 대한 입력을 수행하는 경우, 상기 서버가 상기 프로젝트와 관련된 레퍼런스데이터의 업로드영역을 제공하는 단계; 를 더 포함하되, 상기 레퍼런스데이터는 소정의 정적이미지, 동적이미지, 디자인소스이미지 및 프로젝트 진행과 관련된 텍스트 데이터 중 적어도 하나를 포함하는 것이고, 상기 레퍼런스데이터가 이미지데이터인 경우, 상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 이미지데이터의 리뷰요청에 대한 입력을 수행하면, 상기 서버가 상기 이미지데이터를 표시한 리뷰인터페이스를 제공하는 것이다.

[0021] 본 발명의 일 실시예에 따르는, 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법은, 상기 (c)단계 이후, 상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 메인인터페이스 내 파일전송메뉴에 대한 입력을 수행하는 경우, 상기 서버가 상기 프로젝트 내 업로드된 비주얼콘텐츠 중 적어도 하나를 선택입력하는 기능을 포함한 파일전송정보 입력영역을 제공하는 단계; 상기 서버가 상기 파일전송정보에 기초하여 상기 선택입력된 비주얼콘텐츠를 다운로드 할 수 있는 다운로드링크를 생성하는 단계; 상기 다운로드링크를 통하여 다운로드가 완료된 경우, 상기 서버가 다운로드기록정보를 수집하는 단계; 및 상기 서버가 상기 제 1단말 또는 제 2단말의 요청에 따라 상기 다운로드기록정보를 제공하는 단계; 를 더 포함하되, 상기 파일전송정보는 다운로드링크 접속정보, 전송대상단말의 식별정보, 비밀번호 정보 및 다운로드기한정보가 포함되고, 상기 다운로드기록정보는 비주얼콘텐츠 별 다운로드 횟수, 시기 및 다운로드를 수행한 단말의 식별정보 중 적어도 하나를 포함하는 것이다.

[0022] 본 발명의 일 실시예에 따르는, 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법을 수행하는, 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공 시스템은, 서버, 상기 서버에 기 등록된 주체의 단말인 제 1단말 및 제 2단말을 포함하고, 상기 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법을 수행하는 과정은, 상기 서버가 제 1단말로 프로젝트인터페이스를 제공하고, 상기 제 1단말이 상기 프로젝트인터페이스를 통하여 비주얼콘텐츠 관리를 위한 프로젝트 생성을 요청하는 경우, 상기 프로젝트에 대한 메인인터페이스를 상기 제 1단말로 제공하고, 상기 제 1단말이 상기 메인인터페이스 내 프로젝트 멤버 요청메뉴를 클릭 입력하고 제 2단말의 식별정보를 포함한 프로젝트 멤버 요청의 입력을 하는 경우, 상기 서버가 상기 제 2단말로 프로젝트 초대 메시지를 전송하고 상기 제 2단말로부터 수락의 입력을 수신하면 상기 제 2단말로 상기 메인인터페이스를 제공하고, 상기 서버가 업로드영역을 제공하고, 상기 제 1단말 또는 제 2단말이 상기 업로드영역에 상기 프로젝트와 관련하여 기 제작된 비주얼콘텐츠를 업로드하여, 상기 서버가 상기 비주얼콘텐츠를 표시한 리뷰인터페이스를 제공하고, 상기 리뷰인터페이스를 통한 상기 제 1 단말 또는 제 2 단말의 입력에 의해 상기 비주얼콘텐츠에 대한 평가 또는 리뷰를 위한 텍스트 또는 드로잉이미지가 상기 비주얼콘텐츠에 오버랩되어 표시되도록 하는 것이다.

**발명의 효과**

- [0023] 본 발명의 일 실시예에 따르는, 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법 및 장치는, 비주얼콘텐츠 관리와 커뮤니케이션 기능을 통합하여 제공함으로써, 클라이언트, 제작자 및 기타 프로젝트 관련 측간, 효율적인 피드백 전달 및 프로젝트 진행 상황의 공유가 가능하도록 지원한다.
- [0024] 또한, 제작된 비주얼콘텐츠에 대해, 종래 구어적으로 전달되었던 피드백정보를 시각적으로도 파악할 수 있게 함으로써, 객관성을 담보하고, 더욱 신속, 정확하게 비주얼콘텐츠의 업데이트가 이루어지도록 유도할 수 있다.
- [0025] 한편, 본 발명의 일 실시예에 따르면, 대규모 프로젝트거나 장기화되는 경우에도, 진행 과정에서 발생하는 각종 데이터를 체계적으로 수집하고 관리할 수 있으며, 이러한 대량의 데이터 중에서 필요한 데이터를 효과적으로 파악할 수 있는 기능을 제공한다.
- [0026] 따라서, 프로젝트 제작 관리에 대한 효율성 및 예측성이 향상됨에 따라, 비주얼콘텐츠의 생산성이 증대될 수 있다. 또한, 별도의 시스템을 이용하지 않고, 프로젝트와 관련된 각 주체측의 커뮤니케이션을 통합함에 따라, 업무의 투명성을 보장할 수 있으며, 불필요한 시간, 인력 및 자원이 소비되는 문제점을 해결할 수 있다.

**도면의 간단한 설명**

- [0027] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따르는 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공 시스템의 구조도이다.
- 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따르는 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법의 순서도이다.
- 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따르는 프로젝트인터페이스에 대한 예시도이다.
- 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따르는 메인인터페이스에 대한 예시도이다.
- 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따르는 리뷰메뉴의 업로드영역에 대한 예시도이다.
- 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따르는 버전관리메뉴의 버전 트리 영역에 대한 예시도이다.
- 도 7은 본 발명의 일 실시예에 따르는 리뷰인터페이스에 대한 예시도이다.
- 도 8은 본 발명의 일 실시예에 따르는 리뷰인터페이스 내 비주얼콘텐츠 표시영역 및 어노테이션영역에 대한 예시도이다.
- 도 9는 본 발명의 일 실시예에 따르는 리뷰인터페이스 내 코멘트영역에 대한 예시도이다.
- 도 10은 본 발명의 일 실시예에 따르는 리뷰인터페이스 내 비교기능을 설명하기 위한 예시도이다.
- 도 11은 본 발명의 일 실시예에 따르는 공유링크기능을 설명하기 위한 예시도이다.
- 도 12는 본 발명의 일 실시예에 따르는 채팅기능을 설명하기 위한 예시도이다.
- 도 13은 본 발명의 일 실시예에 따르는 레퍼런스데이터의 업로드영역에 대한 예시도이다.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

- [0028] 아래에서는 첨부한 도면을 참조하여 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 실시할 수 있도록 본 발명의 실시예를 상세히 설명한다. 그러나 본 발명은 여러 가지 상이한 형태로 구현될 수 있으며 여기에서 설명하는 실시예에 한정되지 않는다. 그리고 도면에서 본 발명을 명확하게 설명하기 위해서 설명과 관계없는 부분은 생략하였으며, 명세서 전체를 통하여 유사한 부분에 대해서는 유사한 도면 부호를 붙였다.
- [0029] 명세서 전체에서, 어떤 부분이 다른 부분과 "연결"되어 있다고 할 때, 이는 "직접적으로 연결"되어 있는 경우뿐 아니라, 그 중간에 다른 소자를 사이에 두고 "전기적으로 연결"되어 있는 경우도 포함한다. 또한 어떤 부분이 어떤 구성요소를 "포함"한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성요소를 더 포함할 수 있는 것을 의미한다.
- [0030] 이하에서 언급되는 "단말"은 네트워크를 통해 서버나 타 단말에 접속할 수 있는 컴퓨터나 휴대용 단말기로 구현될 수 있다. 여기서, 컴퓨터는 예를 들어, 웹 브라우저(WEB Browser)가 탑재된 노트북, 데스크톱(desktop), 랩톱(laptop), VR HMD(예를 들어, HTC VIVE, Oculus Rift, GearVR, DayDream, PSVR 등)등을 포함할 수 있다. 여기서, VR HMD는 PC용(예를 들어, HTC VIVE, Oculus Rift, FOVE, Deepon 등)과 모바일용(예를 들어, GearVR, DayDream, 폭풍마경, 구글 카드보드 등) 그리고 콘솔용(PSVR)과 독립적으로 구현되는 Stand Alone 모델(예를 들어, Deepon, PICO 등) 등을 모두 포함한다. 휴대용 단말기는 예를 들어, 휴대성과 이동성이 보장되는 무선 통신

장치로서, 스마트폰(smart phone), 태블릿 PC, 웨어러블 디바이스뿐만 아니라, 블루투스(BLE, Bluetooth Low Energy), NFC, RFID, 초음파(Ultrasonic), 적외선, 와이파이가(WiFi), 라이파이(LiFi) 등의 통신 모듈을 탑재한 각종 디바이스를 포함할 수 있다. 또한, "네트워크"는 단말들 및 서버들과 같은 각각의 노드 상호 간에 정보 교환이 가능한 연결 구조를 의미하는 것으로, 근거리 통신망(LAN: Local Area Network), 광역 통신망(WAN: Wide Area Network), 인터넷(WWW: World Wide Web), 유무선 데이터 통신망, 전화망, 유무선 텔레비전 통신망 등을 포함한다. 무선 데이터 통신망의 일례에는 3G, 4G, 5G, 3GPP(3rd Generation Partnership Project), LTE(Long Term Evolution), WIMAX(World Interoperability for Microwave Access), 와이파이가(Wi-Fi), 블루투스 통신, 적외선 통신, 초음파 통신, 가시광 통신(VLC: Visible Light Communication), 라이파이(LiFi) 등이 포함되나 이에 한정되지는 않는다.

- [0031] 이하, 첨부된 도면을 참고하여 본 발명의 일 실시예를 상세히 설명하도록 한다.
- [0032] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따르는 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공 시스템의 구조도이다.
- [0033] 도 1을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따르는 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공시스템은 각 단말들과 연결되어 플랫폼 내 전반적인 업무를 수행하는 서버(10), 제 1단말(20) 및 복수의 제 2단말(30)을 포함할 수 있다.
- [0034] 여기서 서버(10)는, 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공장치로 정의될 수도 있다. 또한, 서버(10)는 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법을 수행하기 위한 프로그램(또는 애플리케이션)이 저장된 메모리와 위 프로그램을 실행하는 프로세서를 포함하여 구성될 수 있다.
- [0035] 본 발명의 일 실시예에 따르는 제 1단말(20)은, 비주얼콘텐츠 관리를 위한 프로젝트의 오너가 되는 주체의 단말을 의미한다. 예를 들어, 주체는 비주얼콘텐츠 제작자, 디자이너 등이 될 수 있으며 경우에 따라 프로젝트 매니저 또는 기획자일 수 있다. 이러한 제 1단말(20)의 주체는 프로젝트를 생성하고 비주얼콘텐츠를 업로드 할 수 있으며, 해당 프로젝트에 관한 다른 멤버를 초대 및 관리할 수 있다. 또한, 프로젝트를 삭제하거나 마감된 프로젝트에 대하여 기록을 보관하는 등 서버(10)가 제공하는 프로젝트인터페이스를 통하여, 본인이 생성한 프로젝트들에 대한 전반적인 권한을 수행할 수 있다.
- [0036] 본 발명의 일 실시예에 따르는 제 2단말(30)은, 프로젝트 멤버로 요청된 주체의 단말을 의미한다. 따라서, 제 1단말(20)의 주체 및 상황에 따라 다양하게 정의될 수 있고 복수로 구성될 수 있다. 예를 들어, 비주얼콘텐츠 제작자 또는 디자이너가 프로젝트를 생성하고 멤버로 초대한 경우, 해당 비주얼콘텐츠를 의뢰한 클라이언트, 프로젝트 기획자, 협업 디자이너, 협력업체 디자이너 등의 단말이 해당될 수 있다. 이러한 경우, 제 2단말(30)은 일반적으로 제 1단말(20)이 업로드한 비주얼콘텐츠에 대하여 리뷰기능을 수행하나, 필요에 따라, 수정된 콘텐츠를 업로드하고 다른 프로젝트 멤버를 초대할 수도 있다. 즉, 생성된 프로젝트의 초대를 수락하면, 해당 프로젝트의 메인인터페이스를 제공받아 제 1단말(20)과 유기적인 협업 및 커뮤니케이션을 수행할 수 있다.
- [0037] 이와 같은, 제 1단말(20) 및 제 2단말(30)은 소정의 회원가입 절차를 수행한 서버(10)에 기 등록된 단말일 수 있다. 이와 다르게, 본 발명의 일 실시예에 따른 시스템에는, 서버(10)에 등록되지 않은 제 3단말이 포함될 수 있다. 예를 들어, 제 1단말(20) 및 제 2단말(30)의 주체가 각각 비주얼콘텐츠 제작자 및 협력업체 디자이너인 경우, 이를 의뢰한 클라이언트의 단말이 제 3단말일 수 있다. 일 실시예에 따르면, 이러한 제 3단말은 프로젝트 멤버의 단말(20 및 30)이 전송한 비주얼콘텐츠를 공유할 수 있되, 미리 설정된 권한에서만 기능을 수행할 수 있다. 자세한 설명은 공유링크기능의 실시예를 통하여 후술하도록 한다.
- [0038] 이하, 도 2 내지 도 13을 참조하여 본 발명의 일 실시예에 따른 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법에 대하여 구체적으로 설명하도록 한다.
- [0039] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따르는 비주얼콘텐츠 제작관리 플랫폼 제공방법의 순서도이다.
- [0040] 단계 S210에서, 서버(10)는 제 1단말(20)로 비주얼콘텐츠 관리를 위한 프로젝트 생성 요청을 할 수 있는 프로젝트인터페이스(300)를 제공할 수 있다. 프로젝트 생성 요청이 있는 경우, 프로젝트인터페이스(300)는 프로젝트 식별정보를 입력하는 영역을 제공하되, 프로젝트 식별정보는 프로젝트 이름, 프로젝트 일정, 프로젝트 관리자 이름 및 프로젝트에 대한 요약 정보를 포함 할 수 있다. 물론, 제 1단말(20)은 복수의 프로젝트 생성을 요청할 수 있으며, 미리 생성되어 진행 중인 프로젝트가 존재할 수 있다. 도 3을 참조하면, 서버(10)는, 제 1단말(20)이 관여하는 각각의 프로젝트에 대한 진행 및 업무 현황을 나타내는 대쉬보드영역을 프로젝트인터페이스(300) 내 구성하여 제공할 수 있다.
- [0041] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따르는 프로젝트인터페이스에 대한 예시도이다.

- [0042] 도 3을 참조하면, 대쉬보드영역은 제 1단말(20)과 관련된 프로젝트들이 소정의 특성 별로 분류된 항목을 제공하고 이를 선택입력할 수 있는 기능을 제공할 수 있다. 예를 들어, 전체 프로젝트, 제 1단말(20)의 사용자가 오너인 프로젝트, 초대된 프로젝트 및 이미 완료된 프로젝트로 분류된 항목이 포함될 수 있다. 제 1단말(20)이 이러한 항목에 대한 클릭 입력을 수행하면, 서버(10)는 해당 항목에 대응하는 프로젝트들을 리스트영역으로 표시하여 제공할 수 있다.
- [0043] 예를 들어, 제 1단말(20)이 본인 프로젝트에 대한 항목을 클릭 입력한 경우, 리스트영역에 표시되는 정보들은, 프로젝트 생성시 제 1단말(20)로부터 수신한 프로젝트 식별정보에 더하여 프로젝트의 진행중 또는 완료를 나타내는 상태정보, 프로젝트 진척도정보 및 프로젝트 멤버정보가 포함될 수 있다. 이에 따라 제 1단말(20)의 사용자는 다수의 프로젝트를 동시에 진행하거나 참여하는 경우라도, 한눈에 각각의 현황들을 파악할 수 있다.
- [0044] 또한, 대쉬보드영역은 제 1단말(20) 사용자의 편의를 위한 부가기능을 제공할 수 있다. 예를 들어, 각 프로젝트 별 최근에 업로드된 비주얼콘텐츠정보를 표시하거나 각 프로젝트와 관련된 업무 관리 기능을 제공하는 등, 프로젝트가 장기화되거나 다양한 프로젝트가 동시에 진행되는 경우라도 사용자가 효율적으로 업무를 진행할 수 있는 기반을 마련해 줄 수 있다.
- [0045] 단계 S210에서, 서버(10)는 프로젝트 생성 요청에 따라 프로젝트를 생성하고, 생성된 프로젝트에 대한 메인인터페이스(400)를 제 1단말(20)로 제공할 수 있다.
- [0046] 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따르는 메인인터페이스에 대한 예시도이다.
- [0047] 도 4를 참조하면, 메인인터페이스(400)는 해당 프로젝트에 대하여 다양한 관리 기능이 제공될 수 있는 각각의 메뉴들을 포함할 수 있다. 구체적으로, 메인인터페이스(400)는 리뷰메뉴, 레퍼런스메뉴, 공유링크전송메뉴, 파일전송메뉴, 프로젝트 멤버 요청(관리)메뉴, 버전관리메뉴 및 채팅메뉴 중 적어도 하나를 포함할 수 있으며, 이러한 구성이 본 발명을 제한하는 것은 아니다. 이와 같은 메뉴들에 대한 구체적인 실시예는 후술하여 설명하도록 한다.
- [0048] 단계 S220에서, 제 1단말(20)은 메인인터페이스(400) 내 프로젝트 멤버 요청메뉴(401)를 클릭하여, 프로젝트 멤버 요청에 대한 입력을 수행할 수 있다. 이 때, 서버(10)는 초대를 하려는 멤버에 대응하는 제 2단말(30)의 번호정보, 이메일정보 등의 식별정보 입력 영역을 제공할 수 있다.
- [0049] 추가 실시예로, 제 1단말(20)은 제 2단말 식별정보 입력영역에서 권한체크 기능을 수행할 수 있다. 예를 들어, 제 2단말(30) 사용자에게 기초하여 크리에이터 및 리뷰어 중 하나를 선택하는 체크항목이 구성될 수 있다. 추후, 크리에이터 항목이 체크되어 초대된 제 2단말(30)은 해당 프로젝트에 대한 메인인터페이스(400)를 제공받고 리뷰기능을 수행할 수 있다. 반면, 리뷰어 항목이 체크되어 초대된 제 2단말(30)은 메인인터페이스(400)를 제공받고 리뷰기능을 수행할 수 있으나, 메인인터페이스(400) 내 새로운 비주얼콘텐츠를 업로드 하는 권한은 부여되지 않는다. 즉, 각각의 제 2단말(30)에 소정의 권한을 구분하여 제공함으로써, 프로젝트 내 역할 구분을 확실하게 하여 업무의 혼선을 방지할 수 있다.
- [0050] 단계 S220에서, 서버(10)는 제 2단말 식별정보에 기초하여 제 2단말(30)로 프로젝트 초대 메시지를 전송할 수 있다. 이 후, 제 2단말(30)의 수락의 입력을 수신한 경우, 제 2단말(30)로 해당 프로젝트에 대한 메인인터페이스(400)를 제공할 수 있다. 즉, 초대된 제 2단말(30)의 사용자는 메인인터페이스(400)에 포함된 각종 기능을 이용할 수 있다.
- [0051] 추가 실시예로, 제 2단말(30)이 미리 등록된 상태가 아닌 경우, 서버(10)는 제 2단말(30)로 회원가입인터페이스를 선 제공할 수 있다. 서버(10)가 메인인터페이스(400) 및 리뷰인터페이스(700) 등을 제공하고 각 인터페이스 내 다양한 기능을 활용할 수 있게 하려면 사용자 단말 별로 고유한 계정영역이 부여되어야 하기 때문이다. 또한, 본 발명의 일 실시예에 따르면, 서버(10) 프로젝트 내 각 단말들의 활동 로그, 즉 트래픽(traffic)정보를 수집하여 활용할 수 있으므로, 이전에 IP정보 등의 소정의 단말정보가 미리 파악되어야 한다. 따라서, 서버(10)는 제 2단말(30)이 회원가입 절차를 수행하고 계정을 부여 받아 등록된 후에 메인인터페이스(400)를 제공할 수 있다.
- [0052] 단계 S230에서, 서버(10)는 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)이 메인인터페이스(400) 내 리뷰메뉴를 클릭 입력하는 경우, 업로드인터페이스(500)를 제공할 수 있다. 이 후, 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)은 제공받은 업로드영역(502)에 해당 프로젝트와 관련되어 기 제작된 비주얼콘텐츠를 업로드 할 수 있다. 도 5를 참조하여 이와 관련된 실시예를 설명하도록 한다.

- [0053] 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따르는 리뷰메뉴에 따른 업로드영역에 대한 예시도이다.
- [0054] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 업로드 권한이 부여된 각 단말들(20, 30)이 업로드인터페이스(500) 내 업로드요청메뉴(501)를 클릭한 경우, 신규 비주얼콘텐츠를 업로드할 수 있는 업로드영역(502)이 제공될 수 있다. 이 후, 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)은 제공된 업로드영역(502)에 프로젝트와 관련된 비주얼콘텐츠를 업로드하고 제목 등과 같은 비주얼콘텐츠 식별정보를 입력할 수 있다. 서버(10)는 업로드된 비주얼콘텐츠를 해당 업로드영역(502)에 대응하는 데이터베이스에 매칭하여 저장할 수 있다.
- [0055] 추가 실시예로, 각 단말들은 한번에 복수의 비주얼콘텐츠를 업로드 할 수 있다. 이러한 경우, 서버(10)는 업로드 요청된 비주얼콘텐츠의 개수정보에 따라 각각의 업로드영역(502)을 생성할 수 있다. 예를 들어, 'a광고 동영상' 및 'b광고 동영상'의 2개의 콘텐츠를 동시에 업로드 하는 경우, 각각의 콘텐츠에 대응하여 2개의 업로드영역이 동시에 생성되어 각각 매칭될 수 있다.
- [0056] 또한, 각 단말들은 업로드인터페이스(500)의 폴더 기능을 수행할 수 있다. 예를 들어, 제 1단말(20)이 폴더 기능을 요청하는 경우, 서버(10)는 폴더 영역(503)을 생성하여 제공할 수 있으며, 제 1단말은 폴더 영역(503)을 클릭하고 폴더 영역 내에서 새로운 업로드영역(502)을 제공받을 수 있다. 또는 이미 생성된 업로드영역에 업로드된 비주얼콘텐츠를 드래그 이동입력하여 폴더 영역(503)에 포함시킬 수 있다. 또한, 폴더 영역(503) 내에 새로운 서브 폴더 영역이 구성될 수도 있다. 이와 같이, 밀접한 관계를 가지는 비주얼콘텐츠를 하나의 폴더로 관리하여 다수의 비주얼콘텐츠가 관여되는 프로젝트도 효율적으로 진행할 수 있다.
- [0057] 한편, 본 발명의 목적에 비추어 볼 때, 비주얼콘텐츠는 다양한 버전으로 제작될 수 있다. X의류업체가 Y제작자에 a상품 광고영상의 제작을 의뢰한 경우로 예를 들면, Y제작자는 a상품 광고영상에 대하여 다양한 초안을 제작할 수 있다. 또한, 제 1초안에 대해 X의류업체로부터 본 발명에 따른 리뷰기능을 통하여 피드백을 제공받고 이에 따라 제 1초안의 다양한 수정본을 제작할 수 있으며, 완성본이 제공될 때까지 반복되는 리뷰를 통하여 콘텐츠의 업데이트가 계속될 수 있다. 즉, 업데이트에 따라 하나의 콘텐츠에 대하여 복수의 메인버전이 제작될 수 있고, 위에서 예시한 다양한 초안 또는 수정본과 같이, 각 메인버전 별로 복수의 서브버전이 제작될 수 있다.
- [0058] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)은 이와 같이 다양한 버전을 종합적으로 관리할 수 있는 기능을 수행할 수 있으며, 이와 관련된 내용은 도 6을 참조하여 설명하도록 한다.
- [0059] 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따르는 버전관리메뉴의 버전 트리 영역에 대한 예시도이다.
- [0060] 먼저, 본 발명의 일 실시예에 따르면, 서버(10)는 하나의 업로드영역(502)에 업로드되는 최초의 비주얼콘텐츠를 제 1메인버전으로 설정하여 저장할 수 있다. 예를 들어, 업로드영역(502)에 처음으로 비주얼콘텐츠가 업로드되면 해당 업로드영역에는 'V1'의 번호가 표시될 수 있다.
- [0061] 이 후, 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)은 해당 업로드영역(502)에 후속 비주얼콘텐츠를 업로드하면서 버전체크입력을 수행할 수 있다. 여기서 버전체크입력이란, 제 1메인버전과 선후관계를 가지는 차기 메인버전 및 병렬관계를 가지는 서브버전 중 하나에 대한 선택입력을 의미할 수 있다. 도 6에 도시된 바와 같이, 특정 비주얼콘텐츠의 상단에 구성된 메인버전체크항목(601) 및 우측에 구성된 서브버전체크항목(602)을 예로 들 수 있다.
- [0062] 서버(10)는 이러한 버전체크입력에 기초하여 후속 비주얼콘텐츠의 버전을 설정하고 저장할 수 있다. 예를 들어, 제 1단말(20)로부터 'a광고 동영상'에 대한 제 1초안이 최초 업로드되어 제 1메인버전으로 설정저장된 후, 제 2초안이 제작되고 이를 후속 비주얼콘텐츠로 업로드할 경우, 제 1단말(20)은 서브버전으로 체크입력을 수행하고, 서버(10)는 이를 제 1메인버전에 대한 제 1서브버전으로 설정할 수 있다. 그리고, 서버(10)는 해당 업로드영역(502)에 대응하는 데이터베이스에 제 2초안을 추가 매칭하여 저장하고, 업로드영역(502)에 최근 업로드된 제 2초안에 따라 'V.1A'를 표시할 수 있다. 반면, 제 1메인버전 이후 피드백이 반영된 제 1수정본이 제작된 경우, 제 1단말(20)은 메인버전으로 체크입력을 수행하고, 서버(10)는 이를 제 2메인버전으로 설정할 수 있다. 그리고, 서버(10)는 해당 업로드영역(502)에 대응하는 데이터베이스에 제 1수정본을 추가 매칭하여 저장하고, 업로드영역(502)에 최근 업로드된 제 1수정본에 따라 'V.2'를 표시할 수 있다.
- [0063] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)이 메인인터페이스(400) 내 버전관리메뉴에 대한 입력을 수행하면, 서버(10)는 현재 메인인터페이스(400)에서 수행 중인 업로드영역에 저장된 모든 버전을 표시하는 버전 트리 영역(600)을 제공할 수 있다. 또는, 후술할 리뷰인터페이스(700) 내 비교메뉴(750)에 대한 입력을 수신한 경우에도 제공할 수 있다.
- [0064] 도 4를 참조하면, 이러한 버전 트리 영역(600)은 메인버전들로 구성된 상하위 버전을 의미하는 세로축 및 각 메

인버전 별 서버버전들로 구성된 업로드 시기의 선후를 의미하는 적어도 하나의 가로축이 포함될 수 있다. 예를 들어, 트리의 상단으로 갈수록 차기 메인버전을 의미하고, 좌측에서 우측으로 갈수록 하나의 메인버전에 대하여 최근에 업로드된 서버버전을 의미할 수 있다.

- [0065] 서버(10)는 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)로부터 버전 트리 영역(600)에 표시된 버전 중 하나에 대한 선택입력을 수신하는 경우, 해당되는 버전에 대응하는 비주얼콘텐츠에 대한 리뷰인터페이스(700)를 제공할 수 있다. 즉, 본 발명의 일 실시예에 따르면, 하나의 업로드영역(502)에는 하나의 비주얼콘텐츠에 대한 다양한 버전이 수집되어 매칭 저장될 수 있으며, 프로젝트 멤버들은 특정 버전에 대하여 업무를 진행하던 도중에도, 쉽게 다른 버전에 대한 콘텐츠를 열람하고 이에 대한 리뷰기능을 수행할 수 있다.
- [0066] 추가 실시예로, 도 5를 참조하면, 각각의 업로드영역에는 버전정보가 표시될 수 있는데, 상술한 바와 같이 최근에 업로드된 버전일 수도 있고, 전체 버전 중 현재 리뷰기능이 수행 중이거나, 최근에 수행되었던 버전일 수도 있다. 또한, 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)의 업로드영역(502) 내 상태정보 입력에 따라, 각 업로드영역에는 상태정보가 표시될 수 있다. 예를 들어, 'V.2C'(제 2메인버전 중 제 3서버버전을 의미)의 버전정보에 대응하는 비주얼콘텐츠의 리뷰기능을 포함하는 업무가 진행 중인 경우, '진행 중'을, 완료된 경우, '완료'를 의미하는 소정의 상태정보가 표시될 수 있다. 또한, 업데이트가 계속되어 최근에 업로드한 버전으로 비주얼콘텐츠가 확정되어 완성된 경우, '승인'을, 더 이상 해당 업로드영역의 비주얼콘텐츠의 업무를 진행하지 않는 경우, '거절'을 의미하는 소정의 상태정보가 표시될 수 있다. 물론, 상태정보에 대한 구성은 이러한 예시로 한정되는 것은 아니다.
- [0067] 이와 같이, 비주얼콘텐츠 단위로 독립적인 업로드영역(502)이 부여됨으로써, 대규모 프로젝트 등 많은 비주얼콘텐츠가 다뤄지는 경우에도, 체계적으로 관리될 수 있다. 또한, 프로젝트 수행 중, 하나의 비주얼콘텐츠 관련 다양한 버전이 제작되더라도, 버전 트리 영역(600)을 통하여 관리 체계를 더욱 공고히 도모할 수 있다.
- [0068] 다시 도 2를 참조하면, 단계 S240에서, 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)이 업로드영역(502)에 업로드된 비주얼콘텐츠에 대한 클릭 입력을 수행하는 경우, 서버(10)는 상기 비주얼콘텐츠를 표시한 리뷰인터페이스(700)를 제공할 수 있다. 즉, 프로젝트 멤버는 각자의 단말을 통하여 비주얼콘텐츠에 대한 리뷰기능을 이용할 수 있다. 한편, 해당 업로드영역(502)에 다양한 버전이 업로드된 경우, 현재 업로드영역(502)에 표시된 버전정보에 대응하는 콘텐츠의 리뷰인터페이스(700)가 제공될 수 있다.
- [0069] 이하, 도 7 내지 도 10을 참조하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 리뷰기능을 설명하도록 한다. 이하 실시예에선, 명확한 설명을 위하여, 제 1단말(20) 및 제 2단말(30)을 각각 비주얼콘텐츠 제작자 단말 및 검토자 단말로 정의하도록 한다.
- [0070] 도 7은 본 발명의 일 실시예에 따르는 리뷰인터페이스에 대한 예시도이다.
- [0071] 도 8은 본 발명의 일 실시예에 따르는 리뷰인터페이스 내 비주얼콘텐츠 표시영역 및 어노테이션영역에 대한 예시도이다.
- [0072] 도 9는 본 발명의 일 실시예에 따르는 리뷰인터페이스 내 코멘트영역에 대한 예시도이다.
- [0073] 도 7내지 도 9를 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따르는 리뷰인터페이스(700)는, 비주얼콘텐츠 표시영역(710) 및 코멘트영역(720)을 포함할 수 있다.
- [0074] 비주얼콘텐츠 표시영역(710)은 제작자 또는 검토자가 리뷰 업무를 하려는 비주얼콘텐츠가 표시되는 영역이다. 즉, 업로드인터페이스(500) 내 기 업로드된 비주얼콘텐츠 중에서 제작자 단말 또는 검토자 단말이 리뷰를 위하여 선택입력한 비주얼콘텐츠가 표시될 수 있다.
- [0075] 여기서, 본 발명의 일 실시예에 따른 비주얼콘텐츠는 전송 가능한 모든 형태의 파일을 의미할 수 있다. 예를 들어, png, jpg, tiff, gif 등의 이미지 파일, word, 한글, pdf, ppt, excel 등의 문서 파일 및 java, html 등의 코드파일 등과 같은 정적이미지가 포함될 수 있다. 또한, 홀로그램, 다각도의 입체적 형상, pptx 등의 프리젠테이션 문서 및 TS, mp4, avi, mkv 등의 동영상 파일 등과 같은 동적이미지가 포함될 수 있다. 즉, 동적이미지란 기 설정된 순서로 이루어진 복수의 (정적)프레임의 집합으로 구성된 것을 의미할 수 있다. 물론, 위와 같은 예시가 본 발명을 제한하는 것은 아니다.
- [0076] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 표시된 비주얼콘텐츠가 정적이미지인 경우, 비주얼콘텐츠 표시영역(710)은 정적 이미지를 확대 또는 축소하는 기능을 제공할 수 있다.
- [0077] 반면, 동적이미지인 경우, 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)은 해당 재생모드의 선택입력 기능을 수행할 수

있다. 이러한 재생모드는 시분초별(STANDARD), 프레임별(FRAME) 및 시분초대비초당프레임별(TIME CODE) 중 적어도 하나를 포함할 수 있으며, 표시된 동적이미지의 하단부 일 영역에 선택입력창이 구성될 수 있다. 예를 들어, 일반적인 동영상인 경우, 시분초별 재생모드를 선택하여, 전체적인 동영상의 표현 및 내용을 파악하거나, 일시 정지된 시간에 대응하는 정적프레임을 집중적으로 살필 수 있다. 또는, 홀로그램 이미지인 경우, 프레임별 재생모드를 선택하여, 홀로그램의 전체적인 동작 및 상태변화를 파악하거나, 각각의 정적프레임에 대응하는 홀로그램의 순간이미지를 집중적으로 살필 수 있다.

[0078] 도 9를 참조하면, 리뷰인터페이스(700)의 코멘트영역(720)에 대한 구체적인 예시를 살펴볼 수 있다. 검토자는 코멘트입력창(722)을 통하여 해당 비주얼콘텐츠와 관련된 코멘트정보를 입력할 수 있다. 즉, 검토자는 비주얼콘텐츠 표시영역(710)에 정적이미지 또는 동적이미지 중 특정 정적프레임이 표시된 상태에서, 표시물에 대한 피드백(평가, 의견, 수정요청사항 등)을 남길 수 있다.

[0079] 서버(10)는 코멘트정보가 입력되면, 이를 실시간으로 코멘트영역(720)에 표시하고, 해당 정적이미지 또는 정적프레임과 매칭하여 저장할 수 있다. 즉, 각각의 코멘트정보는, 입력시에 비주얼콘텐츠 표시영역(710)에 표시된 이미지데이터 별로 고유하게 관리될 수 있다. 예를 들어, 비주얼콘텐츠가 동영상이고, 검토자가 일시정지를 하여, 특정 순간의 정적프레임이 표시된 상태에서 코멘트정보를 입력 할 수 있다. 이러한 경우, 해당 코멘트정보는 정적프레임과 매칭되고 코멘트정보가 표시되는 영역에 정적프레임에 대응하는 시분초정보가 표시될 수 있다.

[0080] 이 후, 제작자가 검토자의 피드백을 확인하기 위해, 제 1단말(20)을 통하여 서버(10)에 접속하고, 해당 비주얼콘텐츠의 리뷰인터페이스(700)를 제공받아 검토자가 입력한 코멘트정보를 수신할 수 있다. 수신한 코멘트정보 중 하나에 대한 클릭입력을 수행하는 경우, 서버(10)는 해당 코멘트정보에 매칭된 정적이미지 또는 정적프레임을 비주얼콘텐츠 표시영역(710)에 표시한다. 상기 예시처럼, 동영상인 경우, 클릭입력한 코멘트정보가 표시되는 영역에 포함된 시분초정보에 대응하는 정적프레임이 제 1단말(20)의 화면에 출력될 수 있다.

[0081] 또한, 코멘트정보는 텍스트뿐만 아니라 음성을 통해 입력될 수 있다. 음성입력을 통해 입력된 코멘트정보(725)는 마찬가지로, 코멘트영역(720)에 표시되고 해당하는 정적이미지 또는 정적프레임과 매칭될 수 있다. 따라서, 제작자가 이를 클릭하면, 제 1단말(20)에서 음성 코멘트가 출력됨과 동시에, 매칭된 정적이미지 또는 정적프레임이 화면에 표시될 수 있다.

[0082] 한편, 본 발명의 일 실시예에 따르면, 비주얼콘텐츠가 동적이미지인 경우, 특정 정적프레임 상에서 코멘트정보가 입력되면, 소정의 코멘트아이콘이 생성되어 해당 정적프레임과 매칭, 저장될 수 있다. 도 8을 참조하면, 이러한 코멘트아이콘은 비주얼콘텐츠 표시영역(710)에 포함된 정적프레임 선택기능영역(713) 내 매칭된 정적프레임과 대응하는 부분에 표시될 수 있다. 예를 들어, 동영상인 경우, 소정의 재생바가 구성될 수 있으며, 재생바의 하단부에 각각의 코멘트정보가 매칭된 시분초구간에 이들에 대응하는 각각의 코멘트아이콘이 배치될 수 있다. 이 후, 제작자 또는 검토자가 각 단말을 통하여 표시된 코멘트아이콘을 클릭하는 경우, 서버(10)는 비주얼콘텐츠 표시영역(710)에 코멘트아이콘과 매칭된 정적프레임을 표시하고, 코멘트영역(720)에는 정적프레임과 매칭된 코멘트정보를 표시할 수 있다.

[0083] 이와 같이, 본 발명의 일 실시예에 따르면, 특정 이미지데이터와 이에 관련하여 입력된 코멘트정보를 매칭하여 독립적으로 관리함으로써, 비주얼콘텐츠 중 검토자가 언급한 사항에 대한 부분이 어디인지 제작자는 즉시 파악할 수 있다. 따라서, 일일이 수작업으로 해당 부분을 찾아서 검토자의 니즈를 파악할 필요없이, 객관적으로 바로 인지할 수 있다. 검토자 또한, 본인이 제공한 피드백이 제대로 전달되었는지에 대한 불안함이나, 이를 재차 확인해야 하는 번거로움을 해결할 수 있다.

[0084] 단계 S250에서, 각 단말은 리뷰인터페이스(700) 내 어노테이션(Annotation)영역(711)을 통하여 평가 또는 리뷰를 위한 소정의 텍스트 또는 드로잉이미지를 비주얼콘텐츠에 오버랩하여 표시할 수 있다.

[0085] 도 8을 참조하면, 본 발명의 어노테이션영역(711)의 예시가 도시된 것을 볼 수 있다. 어노테이션영역(711)은, 비주얼콘텐츠 표시영역(710)에 표시된 비주얼콘텐츠 중 리뷰 및 평가를 하려는 부분을 시각적으로 표시하는 기능을 제공할 수 있다. 즉, 드로잉입력 기능을 포함할 수 있다.

[0086] 예를 들어, 콘텐츠제작 검토자는 제 2단말(30)을 통하여 드로잉도구를 선택할 수 있다. 드로잉도구는 기 설정된 도형형상(원형, 소정의 다각형 등) 또는 커서 트래킹에 의한 임의의 형상으로 드로잉입력할 수 있는 선택사항을 의미할 수 있다. 또한, 비주얼콘텐츠와 명확한 구분을 위하여 색상을 선택입력 할 수 있다. 이러한 옵션 선택 이후, 제 2단말(30)이 피드백을 하려는 부분에 드로잉입력을 수행하면, 서버(10)는 이에 기초한 드로잉이미지(712)를 생성하여 해당 부분에 오버랩하여 표시할 수 있다. 일반적으로 검토자들은 이미지데이터 제작 또는 편

집 틀에 익숙치 않은 경우가 대부분이다. 따라서, 종래에는 피드백 대상이 되는 부분을 구어적으로 전달할 수 밖에 없어 제작자가 파악하기 어려운 문제점이 있었다. 이와 같이, 본 발명의 일 실시예에 따른 드로잉입력 기능을 통해, 검토자는 쉽게 피드백 부분을 시각적으로 표현할 수 있으며, 이에 따라, 제작자 입장에서는 검토자 요청의 객관성을 담보할 수 있다.

- [0087] 또한, 도 8을 참조하면, 어노테이션영역(711)은 드로잉이미지(712)와 관련된 코멘트입력 기능을 제공할 수 있다. 코멘트영역(720)의 기능과 마찬가지로, 텍스트 및 음성 입력 기능이 포함될 수 있으며, 이에 따라 입력된 코멘트정보는 코멘트영역(720)에 표시되고, 드로잉이미지(712)가 표시된 정적이미지 또는 정적프레임과 매칭되어 저장될 수 있다.
- [0088] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 서버(10)는 드로잉이미지(712)를 생성하면서, 이를 소정의 식별아이콘(724)과 매칭하여 저장할 수 있다. 도 9를 참조하면, 매칭된 식별아이콘(724)은 드로잉이미지(712)와 관련된 코멘트정보가 표시되는 영역에 추가로 표시될 수 있다. 예를 들어 도시된 바와 같이, 드로잉입력이 수행됨을 의미하는 소정의 펜모양의 아이콘일 수 있으나 이에 한정되는 것은 아니다. 이에 따라, 제작자는 검토자가 해당 코멘트를 남기면서 드로잉이미지(712)를 표시하였다는 사실을 신속하게 캐치할 수 있으며, 많은 코멘트가 기입되어 있는 경우에 이러한 효과는 극대화될 수 있다.
- [0089] 서버(10)는 제작자 단말(20)이 드로잉이미지(712)와 관련된 코멘트정보에 대한 클릭입력을 수행하는 경우, 이와 매칭된 정적이미지 또는 정적프레임을 비주얼콘텐츠 표시영역(710)에 표시할 수 있으며, 드로잉이미지(712)를 오버랩하여 표시할 수 있다. 본 발명의 일 실시예에 따르면, 서버(10)는 제작자가 드로잉이미지(10)를 확실하게 파악하도록, 비주얼콘텐츠 표시영역(710)에 대해 기 설정된 이미지가공처리를 수행하여 드로잉이미지(712)를 부각시킬 수 있다. 예를 들어, 드로잉이미지(712)가 표시된 부분의 채도 또는 선명도를 높이거나, 그 외의 부분의 명도를 낮추는 가공처리를 한 후, 제공할 수 있다. 물론, 이러한 예시가 본 발명을 제한하는 것은 아니다.
- [0090] 추가 실시예로, 프로젝트 멤버 중 일인이 코멘트영역(720) 또는 어노테이션영역(711)을 통하여 코멘트정보를 입력하는 경우, 서버(10)는 새로운 코멘트정보가 등록되었다는 사실을 알리는 소정의 메시지를 타 멤버의 단말로 전송할 수 있다. 예를 들어, 플랫폼 외부의 다른 메시지 기능(SMS, 메시지APP 등)을 통하여 제공될 수도 있고, 후술할 채팅영역(120)에 표시될 수도 있다.
- [0091] 추가 실시예로 도 9를 참조하면, 각 코멘트정보가 코멘트영역(720)에 표시되는 영역에는, 해당 코멘트정보에 대응하여 제작자가 콘텐츠의 업데이트를 진행하고 있음을 의미하는 '진행상태' 또는 완료하였음을 의미하는 '완료상태'를 나타내는 상태체크영역(725)이 포함될 수 있다. 구체적으로, 코멘트정보가 처음 입력되면 '진행상태'를 의미하도록 공란처리 될 수 있다. 이 후, 제작자가 코멘트를 확인하고 이를 반영한 업데이트를 수행한 후, 상태체크영역(725)을 클릭하여 '완료상태'로 변경할 수 있다. 나아가, 추가 실시예로, 서버(10)는 프로젝트 단위로 이러한 상태체크영역(725)의 상태정보를 취합할 수 있다. 예를 들어, 프로젝트 내 업로드된 전체 비주얼콘텐츠에 대하여 '진행상태' 및 '완료상태'의 상태정보를 수집하고 분류한 후, 실시간으로 각각의 개수정보를 파악할 수 있다. 파악한 개수정보를 프로젝트인터페이스(300)의 일 영역에 표시함으로써, 제작자가 업무 일정을 효율적으로 계획할 수 있도록 도모할 수 있다.
- [0092] 다시 도 7을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 리뷰인터페이스(700)는 서버버전 선택영역(730), 버전관리 메뉴(740) 및 비교메뉴(750)을 포함할 수 있다.
- [0093] 상술한 바와 같이, 제작 과정 중 하나의 비주얼콘텐츠는 복수의 선후관계를 가지는 메인버전 및 동일한 메인버전 내에서 병렬관계를 가지는 서브버전으로 업데이트되거나 변경될 수 있다. 본 발명의 일 실시예에 따르면, 동일한 메인버전에 대해 다수의 서브버전이 업로드 된 경우, 서버(10)는 메인버전 단위로 코멘트영역(720)을 관리, 제공할 수 있다.
- [0094] 예를 들어, 'V.1C'(제 1메인버전 내 제 3서브버전)의 비주얼콘텐츠가 비주얼콘텐츠 표시영역(710)에 표시된 상태에서, 즉, 검토자 단말(30)이 'V.1C'의 리뷰기능을 수행 중일 때, 서브버전 선택영역(730)을 통하여 원하는 다른 서브버전의 비주얼콘텐츠를 요청할 수 있다. 서브버전 선택영역(730)에는 'V.1C'와 병렬관계를 가지는 서브버전들의 항목이 나열되어 구성될 수 있으며, 'V.1B'(제 2서브버전)가 선택된 경우, 서버(10)는 비주얼콘텐츠 표시영역(710)에 이에 대응하는 비주얼콘텐츠를 표시한다. 이 때, 코멘트영역(720)은 다른 서브버전이 표시되더라도 초기화되는 것이 아니라 코멘트정보가 표시된 상태를 유지할 수 있다.
- [0095] 그리고, 검토자 단말(30)이 'V.1B'에 대하여 어노테이션영역(711)을 통해 코멘트정보를 입력하는 경우, 서버는 코멘트영역(720)에 이를 표시하고, 'V.1B'의 정적이미지 또는 정적프레임과 매칭할 수 있다. 이 후, 제작자가

리뷰가 진행중이었던 'V.1C'이 표시된 상태에서 코멘트영역(720)을 확인하던 중, 검토자가 남긴 'V.1B'에 대한 코멘트정보를 파악하고 클릭한 경우, 서버(10)는 'V.1C'에서 해당 코멘트정보와 매칭된 'V.1B'의 정적이미지 또는 정적프레임으로 전환하여 비주얼콘텐츠 표시영역(710)에 표시할 수 있다.

[0096] 이와 같이, 하나의 코멘트영역(710)에 수집되는 코멘트정보는 각각의 서버버전이 표시된 상태에서 입력되는 코멘트정보를 의미할 수 있다. 즉, 수집된 코멘트정보는 메인버전에 대응하는 비주얼콘텐츠의 식별정보와 매칭되어 저장될 수 있다. 따라서, 메인버전 단위로 코멘트영역(720)이 생성될 수 있으며, 제 1 단말(20) 또는 제 2 단말(30)이 해당 코멘트영역(720)을 제공받은 경우, 각각의 서버버전에 대한 코멘트정보가 입력된 순서대로 출력될 수 있다.

[0097] 한편, 본 발명의 일 실시예에 따르면, 리뷰인터페이스(700)가 제공된 상태에서, 다른 메인버전의 리뷰가 필요한 경우, 리뷰인터페이스(700)의 일 영역에 구성된 버전관리메뉴(740)를 클릭하여 제공받을 수 있다. 이 경우, 상술한 바와 같이, 버전 트리 영역(600)이 제공될 수 있으며, 버전 트리 내에서 다른 메인버전 또는 해당 메인버전 중 적어도 하나의 서버버전을 클릭 입력하는 경우, 서버(10)는 클릭된 버전의 비주얼콘텐츠를 출력하고, 이와 매칭된 코멘트영역(710)으로 전환할 수 있다. 즉, 예를 들어, 'V.3A'(제 3메인 내 제 1서브)의 리뷰기능 수행 중, 버전 트리 영역(600)을 통하여, 'V.2C'(제 2메인 내 제 3서브)를 클릭한 경우, 서버(10)는 비주얼콘텐츠 표시영역(710)에 'V.2C'으로 전환하여 출력하고, 'V2'(제 2메인)의 식별정보와 매칭된 코멘트영역(720)을 제공할 수 있다.

[0098] 이와 같이, 복잡하거나 규모가 큰 비주얼콘텐츠의 제작인 경우, 수많은 업데이트와 수정작업이 이루어질 수 있다. 따라서, 본 발명의 실시예는, 제작 과정 중 발생하는 코멘트들이 누락될 가능성을 예방하기 위하여, 코멘트들을 개별적으로 관리하거나 메인버전 단위로 한정하여 관리하는 방법을 제시한다. 또한, 다른 메인버전에 대해 리뷰를 원하는 경우, 버전관리메뉴 (740)를 리뷰인터페이스에 포함시킴으로써, 코멘트들을 한정하여 관리하는 것을 보완하고 편의성을 제공할 수 있다.

[0099] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 각 멤버, 특히 검토자는, 리뷰인터페이스(700) 내 비교메뉴(750)를 통하여, 서로 다른 메뉴에 대응하는 비주얼콘텐츠들을 한눈에 비교할 수 있다. 먼저, 검토자 단말(30)로 전체 버전 중 하나인 제 1비주얼콘텐츠에 대한 리뷰인터페이스가 제공된 상태에서, 검토자 단말(30)이 비교메뉴(750)를 클릭한 경우, 버전 트리 영역(600)이 제공될 수 있다. 이후, 버전 트리 영역(600)에 표시된 버전 중 하나에 대한 선택 입력을 수신하면, 해당 버전에 대응하는 제 2비주얼콘텐츠가 함께 제공될 수 있다.

[0100] 예를들면, 'V.1C'의 리뷰기능을 수행하던 중, 소정의 차이가 있는 다른 초안인 'V.1D'와 비교를 하고 싶은 경우, 검토자는 상술한 비교기능을 요청할 수 있다. 서버(10)는 이를 수신하고, 비주얼콘텐츠 표시영역(710)을 이분할 하고, 기존의 'V.1C'를 일 영역에, 'V.1D'를 타 영역에 표시하여 제공할 수 있다. 예로, side by side로 근접하게 표시함으로써, 검토자의 원활한 비교를 유도할 수 있다.

[0101] 여기서, 제 1 및 제 2 비주얼콘텐츠가 동적이미지인 경우, 이분할된 비주얼콘텐츠 표시영역(710)은 각 비주얼콘텐츠를 동시에 재생하고 일시정지하는 기능을 제공할 수 있다. 즉, 같이 재생되고 멈춤으로써, 검토자는 전체적인 상태의 변화나 흐름을 비교하거나, 일 순간의 정적프레임을 집중적으로 비교할 수 있다.

[0102] 또한, 제 1 및 제 2비주얼콘텐츠가 정적이미지인 경우, 근접하게 표시될 수도 있고, 도 10과 같이, 중첩되어 표시될 수도 있다.

[0103] 도 10본 발명의 일 실시예에 따르는 리뷰인터페이스 내 비교기능을 설명하기 위한 예시도이다.

[0104] 도 10을 참조하여, 중첩되어 표시된 정적이미지의 비교기능에 대해 예를 들어 설명하도록 한다. 도시된 바와 같이, 이분할된 비주얼콘텐츠 표시영역(100)의 중간에는 소정의 분할라인(103)이 구성될 수 있으며, 이를 기준으로 좌측 영역(101) 기존의 'V.1C'가 우측 영역(102)에는 비교대상인 'V.1D'가 상위로 표시될 수 있다. 즉, 좌측 영역(101)에는 'V.1C'만 나타나고 'V.1D'는 가려질 수 있고, 또는, 'V.1C'가 선명하게 표시되는 반면, 'V.1D'는 기 설정된 기본값의 선명도로만 표시될 수도 있다.

[0105] 이 후, 비교기능을 수행하는 단말은 분할라인(103)을 원하는 방향으로 이동시키는 이동입력 기능을 수행할 수 있다. 이동입력 기능은 좌우 방향, 상하 방향 및 사분면의 일영역 방향 중 적어도 하나의 방향으로 드래그입력하는 기능을 의미할 수 있다. 서버(10)는 이러한 이동입력에 기초하여, 제 1또는 제 2비주얼콘텐츠 중 하나는 상위로 표시되는 영역을 확장하고, 확장된 영역에 대응하여 해당 영역 내 다른 하나는 하위로 표시할 수 있다. 예를 들어, 분할라인(103)을 우측으로 이동시키면 'V.1C'는 이동된 만큼 하위로 표시되었던 부분이 상위로 표시되고, 'V.1D'는 상위로 표시되었던 부분이 하위로 표시된다. 따라서, 검토자는 비교를 원하는 부분에 대해 분할

라인(103)을 반복적으로 이동시킴으로써, 해당 부분의 형태, 모양, 색, 명도, 채도 및 선명도 등을 정밀하게 비교 분석할 수 있다.

- [0106] 추가 실시예로, 서버(10)는 제 1 비주얼콘텐츠와 제 2비주얼콘텐츠 간 기 설정된 대응 범위마다 이미지데이터의 비교를 수행하고, 기 설정된 차이 이상이라고 판단되는 범위가 파악되는 경우, 이러한 범위에 기 설정된 이미지가공처리를 수행한 후 비주얼콘텐츠 표시영역(710)을 제공할 수 있다. 예를 들어, 픽셀(pixel) 단위로 비교를 수행하되, 대응되는 기 설정된 범위에 포함되는 픽셀 중, 양 콘텐츠 간 다르다고 판단되는 픽셀이 기 설정된 개수 이상으로 판단되는 경우, 해당 범위를 부각시키는 이미지가공처리를 수행할 수 있다. 여기서 이미지가공처리란, 해당 범위의 크기를 크게하거나, 채도 또는 선명도를 높이거나, 소정의 추가 이미지를 표시하는 등, 그 구성에는 제한을 두지 않는다.
- [0107] 추가 실시예로, 서버(10)는 분할라인(103)의 이동에 따라, 제 1 및 제 2비주얼콘텐츠의 상하위 표시가 변경되는 영역의 양 콘텐츠간 이미지를 합성처리 할 수 있다. 예를 들어, 해당 영역의 형태, 모양, 색, 명도, 채도 및 선명도 별로 미리 차이값에 대한 기준범위가 설정될 수 있다. 서버(10)는 해당 영역의 이미지를 비교하고 이러한 기준범위에 포함되지 않아 차이가 매우 뚜렷하거나, 육안으로 차이를 비교하기 어렵다고 판단되는 경우, 해당 영역의 양 콘텐츠의 이미지를 합성처리하여 표시할 수 있다. 또는, 비교기능을 수행하는 단말의 요청에 따라 합성처리를 수행할 수도 있다. 이에 따라, 검토자는 양 비주얼콘텐츠의 비교를 더욱 효율적으로 수행할 수 있다.
- [0108] 추가 실시예로, 상술한 실시예는 두 개의 비주얼콘텐츠의 비교만 수행하는 것이었으나, 비교 트리 영역(600)을 통해 적어도 두 개 이상의 버전을 선택입력하여 적어도 세 개 이상의 비주얼콘텐츠를 비교할 수 있다. 이러한 경우, 서버(10)는 선택입력된 버전의 개수에 기초하여, 비주얼콘텐츠 표시영역(710)을 균등하게 분할하고, 각각의 영역에 각 버전의 비주얼콘텐츠를 표시하여 제공할 수 있다. 또한, 분할된 영역의 개수에 기초하여, 영역들을 균등하게 분리하는 부분에 적어도 두 개 이상의 분할라인(103)이 구성될 수 있다.
- [0109] 추가 실시예로, 비교기능을 수행하는 과정에서, 비교대상의 비주얼콘텐츠에 대하여도 상술한 리뷰기능이 수행될 수 있다. 예를 들어, 'V.1'의 리뷰 기능을 수행 중, 'V.2'과의 비교, 즉, 메인버전간 비교 기능을 수행할 수 있다. 이 경우, 'V.2'에 대한 어노테이션영역(711)을 통하여, 검토자는 'V.2'의 특정 부분에 드로잉이미지(712)를 오버랩하고, 코멘트정보를 입력할 수 있다. 이 경우, 입력된 코멘트정보는 'V.2'의 식별정보에 매칭된 코멘트영역에 수집될 수 있다. 이처럼, 메인버전간 비교기능을 수행하는 과정에서 직접 리뷰기능을 수행할 수 있음으로써, 따로 버전관리메뉴(740)을 통해야 하는 번거로움을 해결할 수 있다.
- [0110] 한편, 본 발명의 목적 및 효과를 비추어 볼 때, 프로젝트 멤버에 해당하여 메인인터페이스(400) 및 리뷰인터페이스(600)를 제공받아 직접적으로 프로젝트에 관여하는 인력의 수는 제한을 둘 필요가 있다. 예를 들어, 프로젝트 매니저가 비주얼콘텐츠 제작을 위하여 여러 크리에이터를 초대하여 협업하거나, 협력업체에 의주를 주어 관리하는 경우가 있는데, 이 경우, 이를 의뢰한 클라이언트가 제 2단말(30)의 사용자가 되면, 비공개가 되어야 하는 각종 정보들이 외부적으로 유출될 가능성이 높으며, 이에 따라 신뢰성, 생산성 하락의 문제점이 발생할 수 있다. 또는, 프로젝트가 장기화되거나 대규모인 경우, 이에 관련된 인력들이 계속적으로 늘어날 수 있다. 다만, 특정 단계에만 관여되는 경우에도 프로젝트 멤버의 권한이 주어지면, 발생하는 중간데이터(비주얼콘텐츠, 코멘트정보 등)들이 너무 많아짐에 따라, 리뷰 또는 관리의 효율성이 급격하게 저하될 우려가 커질 수 있다.
- [0111] 이러한 문제점을 방지하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따르면, 기본적으로 제 1단말(20)이 초대한 제 2단말(30)의 사용자만 프로젝트에 직접적으로 관여할 수 있는 인적 제한을 두되, 상황에 따라, 필요한 인력을 추가할 수 있도록 하는 공유링크기능을 제공하여, 이러한 인적 제한을 보완할 수 있는 방법을 제시한다.
- [0112] 이하, 도 11을 참조하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 공유링크 제공방법을 설명하도록 한다.
- [0113] 도 11은 본 발명의 일 실시예에 따르는 공유링크기능을 설명하기 위한 예시도이다.
- [0114] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)은 메인인터페이스(400) 내 공유링크전송메뉴에 대해 클릭입력할 수 있으며, 서버(10)는 이를 수신하고 공유링크접속정보 입력영역(111) 및 권한설정 영역(112)를 제공할 수 있다.
- [0115] 여기서, 공유링크접속정보는 공유하려는 비주얼콘텐츠의 식별정보, 이메일 주소 등의 제 3단말의 식별정보 및 공유 요청에 대한 내용이나 비주얼콘텐츠의 요약된 내용을 설명하는 소정의 텍스트메시지 정보를 포함할 수 있다.
- [0116] 이 후, 서버(10)는 입력된 공유링크접속정보에 기초하여, 해당 비주얼콘텐츠가 표시되는 공유링크를 생성하고,

제 3단말로 공유링크의 접속정보를 제공할 수 있다.

- [0117] 제 3단말은 공유링크를 통하여 서버(10)에 접속하고, 제 3단말에 대응하는 사용자 식별정보를 입력할 수 있다. 예를 들어, 성명, 주민등록번호, 주소, 연락처 등 서지적 사항에 대한 것일 수 있으며, 이로 한정되는 것은 아니다.
- [0118] 서버(10)는, 사용자 식별정보를 수신하고 제 3단말이 기 등록된 단말인지 여부를 파악할 수 있다. 이 후, 등록 여부에 따라 미리 설정된 공유인터페이스를 제 3단말로 제공할 수 있다.
- [0119] 한편, 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)이 권한설정 영역(112)을 통하여 비밀번호 및 공유만료일의 조건을 설정하고 입력한 경우, 제 3단말은 이러한 조건이 충족된 경우에만 서버(10)에 접속할 수 있다. 예를 들어, 비주얼 콘텐츠 제작은 전문성을 띠는 것으로, 노하우나 제작 과정이 노출되면 타격이 클 수 있으므로, 이를 방지하기 위하여, 중간에 참여하는 제 3자에게 미리 비밀번호를 통지하고 이를 확인함으로써, 보다 안전을 기할 수 있다.
- [0120] 또한, 권한설정 영역(112)은 공유되는 비주얼콘텐츠의 다운로드권한, 전체버전 접근권한 및 리뷰인터페이스(700) 사용권한에 대한 체크영역 중 적어도 하나를 포함할 수 있으며, 이에 대한 구성이 본 발명을 제한하는 것은 아니다.
- [0121] 본 발명의 공유링크 제공방법의 제 1실시예는, 제 3단말이 입력한 사용자 식별정보에 따라 서버(10)가 제 3단말이 이미 등록된 단말로 판단한 경우이다. 이 경우, 제 3단말의 사용자는 서버(10)가 제공하는 플랫폼의 회원으로서, 회원가입시 서비스 이용에 대한 계정 및 소정의 권한을 부여받은 유저일 수 있다. 따라서, 제 3단말의 제공되는 공유인터페이스는 메인인터페이스(400)를 의미할 수 있다.
- [0122] 그러나, 단지 공유링크를 제공받았다는 상황만으로, 프로젝트와 관련된 모든 과정을 직접적으로 관여할 수 있는 권한을 부여하는 것은 위험할 수 있다. 예로, 상술한 바와 같이, 클라이언트이거나, 중간 단계에 임시적으로 관여하는 외부업체의 직원인 경우 내부적인 정보가 외부로 유출되면 곤란할 수 있다.
- [0123] 따라서, 서버(10)는 제 3단말이 기 등록된 상태로 판단된 경우, 프로젝트 멤버에 대응하는 단말인지 여부를 추가로 판단할 수 있다. 이에 따라, 프로젝트 멤버로 판단된 경우, 제 1단말(20) 및 제 2단말(30)이 이용하는 동일한 메인인터페이스(400)가 제공될 수 있다. 예를 들어, 프로젝트 멤버에 속해있으나, 공유된 비주얼콘텐츠의 제작에만 관여한 담당자인 경우, 공유링크를 제공받음으로써, 편리하게 자신의 업무 상태를 인지할 수 있다.
- [0124] 반면, 프로젝트 멤버가 아닌 경우, 회원인 사용자라 하더라도, 소정의 기능이 제한된 메인인터페이스(400)를 제공할 수 있다. 예를 들어, 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)로부터 권한설정 영역을 통하여 체크된 권한만이 부여될 수 있다.
- [0125] 본 발명의 공유링크 제공방법의 제 2실시예는, 제 3단말이 미등록된 단말로 판단되고, 권한설정 영역 내 다운로드권한이 체크된 경우이다. 이 경우, 제 3단말은, 공유링크를 통하여 서버(10)에 접속한 후, 표시된 비주얼콘텐츠를 열람할 수 있으며, 서버(10)가 생성하여 제공한 다운로드링크를 통하여 다운로드 후, 오프라인 상태에서 확인할 수도 있다.
- [0126] 본 발명의 공유링크 제공방법의 제 3실시예는, 제 3단말이 미등록된 단말로 판단되고, 전체버전 접근권한이 체크된 경우이다. 이 경우, 공유인터페이스에는 버전 트리 영역이 포함될 수 있으며, 이는 상술한 버전관리메뉴(401, 740) 및 비교메뉴(750)를 통해 제공된 버전 트리와 달리, 리뷰인터페이스(700)와 연결되는 것은 아닐 수 있다. 따라서, 제 3단말은 버전 트리 영역에 표시된 버전 중 하나를 선택입력하고 이에 따른 비주얼콘텐츠를 수신할 수 있다.
- [0127] 제 3실시예의 추가 실시예로, 전체버전 접근권한 및 리뷰인터페이스 사용권한이 모두 체크된 경우, 공유인터페이스에 포함된 버전 트리 영역은 리뷰인터페이스(700)와 연결된 것일 수 있다. 따라서, 제 3단말이 버전 트리 중 하나를 선택입력하면, 선택된 버전의 비주얼콘텐츠가 표시된 리뷰인터페이스(700)가 제공되고, 리뷰기능 및 비교기능을 수행할 수 있다.
- [0128] 본 발명의 공유링크 제공방법의 제 4실시예는, 제 3단말이 미등록된 단말로 판단되고, 리뷰인터페이스 사용권한이 체크된 경우이다. 이 경우, 서버(10)가 제공하는 공유인터페이스는, 공유하려는 비주얼콘텐츠가 표시된 비주얼콘텐츠 표시영역(710), 어노테이션영역(711) 및 코멘트영역(720)이 포함된 리뷰인터페이스(700)를 의미할 수 있다. 따라서, 제 3단말은 어노테이션영역(711) 및 코멘트영역(720)을 통하여 코멘트정보 및 드로잉이미지(712)를 입력할 수 있으며, 서버(10)는 이를 수집하고 공유된 비주얼콘텐츠 식별정보(서버버전인 경우, 이의 메인버전의 식별정보)와 매칭하여 저장할 수 있다. 이 후, 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)이 공유된 비주얼콘텐츠

의 리뷰인터페이스(700) 상에서 제 3단말이 입력한 코멘트정보 중 하나에 대한 클릭입력을 수행하는 경우, 이와 매칭된 정적이미지 또는 정적프레임을 비주얼콘텐츠 표시영역(710)에 표시할 수 있다. 이와 관련된 구체적인 내용은 상술한 설명에 같음하도록 한다. 따라서, 프로젝트 멤버들은 공유를 요청한 사용자의 코멘트가 어느 부분에 대한 것인지 신속하게 파악할 수 있다.

[0129] 본 발명의 공유링크 제공방법의 제 5실시예는, 제 4실시예의 추가 실시예로서, 제 3단말이 입력한 코멘트정보는, 프로젝트 멤버의 단말(20, 30)로부터 입력된 코멘트정보와 구분되도록 기 설정된 공유자식별표시가 포함될 수 있다. 예를 들어, 활발한 리뷰가 진행되어 코멘트영역(720)에 다수의 코멘트정보가 수집되어 있고, 실시간으로 계속적으로 추가될 수 있다. 이러한 경우, 공유자의 코멘트를 찾는 것이 쉽지 않을 수 있다. 제 5실시예는, 이러한 점을 방지하기 위하여 공유자가 입력한 코멘트정보를 시각적으로 인지시키는 공유자식별표시의 구성을 개시한다.

[0130] 본 발명의 공유링크 제공방법의 제 6실시예는, 제 4실시예의 추가 실시예로서, 제 3단말이 어노테이션영역을 통하여 입력한 드로잉이미지가 표시된 정적이미지 또는 정적프레임에, 프로젝트 멤버가 입력한 다른 드로잉이미지가 포함된 경우이다. 상술한 바와 같이, 서버(10)는 드로잉이미지가 부각되도록 비주얼콘텐츠 표시영역(710)에 소정의 이미지가공처리를 수행하는데, 제 6실시예인 경우, 각각의 드로잉이미지가 구분되도록 별도의 이미지가 공처리가 추가 수행될 수 있다. 예를 들어, 추가 이미지가공처리는 각각의 드로잉이미지의 색채, 선명도, 두께, 선의 종류 등을 다르게 하여 확연히 구분되도록 하는 것일 수 있고, 제 3단말에 의한 드로잉이미지에 공유자식별표시를 포함시키는 것일 수도 있다. 물론 이러한 구성은 예시에 한정되는 것은 아니다.

[0131] 따라서, 제 1단말(20)의 사용자가 크리에이터이고, 제 2단말(30)의 사용자가 프로젝트 매니저이며, 이들이 제 3단말의 사용자인 클라이언트에게 제 6실시예에 따른 공유링크를 전송한 경우, 크리에이터는 같은 이미지 또는 프레임 내에서 프로젝트 매니저의 의견과 클라이언트의 의견을 시각적으로 구분하여 파악할 수 있으며, 객관성을 담보할 수 있다.

[0132] 한편, 서버(10)는 프로젝트 내 업로드된 각각의 비주얼콘텐츠 별 공유링크기록정보를 수집하고 프로젝트 멤버 단말의 요청에 따라 이를 제공할 수 있다. 예를 들어, 공유링크기록정보는 각각의 제 3단말 별 공유링크 접속횟수, 시기, 설정된 권한 및 공유인터페이스 수행이력 정보 중 적어도 하나를 포함하는 것일 수 있고 이에 한정되는 것은 아니다. 따라서, 프로젝트 진행 중, 각 단계마다 발생하는 인적 확장에 대하여, 각 프로젝트 멤버가 체계적으로 관리할 수 있도록 도모할 수 있다.

[0133] 한편, 본 발명의 일 실시예에 따르면, 리뷰기능에서 설명한 바와 같이, 효율적인 코멘트의 전달 및 이를 반영하는 작업을 위하여 코멘트정보는 메인버전 단위로 처리될 수 있다. 또한, 프로젝트의 체계적인 관리를 위하여, 업로드영역(502) 및 버전관리메뉴(401) 등과 같이 (전 버전을 포함하는)비주얼콘텐츠 단위로 처리되는 기능을 제공한다. 본 발명의 일 실시예는, 이러한 관리단위의 한정을 보완하고자, 프로젝트의 전범위에 대한 커뮤니케이션이 가능한 채팅기능을 개시한다.

[0134] 이하, 본 발명의 일 실시예에 따른 채팅기능 제공방법에 대해 설명하도록 한다. 공통되는 구체적인 내용은 상술한 설명에 같음하도록 한다.

[0135] 도 12는 본 발명의 일 실시예에 따르는 채팅기능을 설명하기 위한 예시도이다.

[0136] 서버(10)는 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)로부터 메인인터페이스(400) 또는 리뷰인터페이스(700) 내 채팅메뉴에 대한 입력을 수신하는 경우, 채팅영역(120)을 제공할 수 있다. 채팅영역(120)을 통하여, 각 프로젝트 멤버들은 자유롭게 프로젝트에 대한 텍스트 및 음성 코멘트를 공유할 수 있다.

[0137] 도 12를 참조하면, 리뷰인터페이스(700)가 제공된 상태에서 채팅메뉴에 대해 입력된 경우, 서버(10)는 비주얼콘텐츠 표시영역(710) 및 코멘트영역(720) 중 적어도 하나의 영역을 축소하고, 축소된 영역에 채팅영역(120)을 구성하여 각 단말에 제공할 수 있다. 또한, 채팅영역(120)이 제공된다고 하여, 코멘트영역(720)이 포함되지 않는 것이 아니라, 각각의 영역은 동시에 제공될 수 있다.

[0138] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 리뷰기능과 채팅기능은 유기적으로 작용할 수 있다. 구체적으로, 프로젝트 멤버가 각자의 단말로 코멘트영역(720)을 통하여 입력한 코멘트정보는 비주얼콘텐츠 식별정보와 매칭됨과 동시에, 서버(10) 내 해당 프로젝트의 채팅영역에 대응하는 데이터베이스에 저장될 수 있다. 따라서, 채팅영역(120)과 코멘트영역(720)이 동시에 제공된 경우, 코멘트정보는 양 영역에 실시간으로 동시에 표시될 수 있다.

[0139] 또한, 어노테이션영역(711)을 통해 입력된 코멘트정보 및 드로잉이미지(712)에 매칭된 식별아이콘은 코멘트영역

에 표시되면서, 해당 프로젝트의 채팅영역에 대응하는 데이터베이스에 저장될 수 있다. 따라서, 채팅영역(120)이 동시에 제공된 경우, 어노테이션영역을 통한 코멘트정보 및 드로잉이미지(712)에 매칭된 식별아이콘을 표시한 영역(121)이 구성된 상태로 제공될 수 있다.

[0140] 이 후, 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)이 메인인터페이스(400) 상에서 채팅메뉴를 클릭하면, 채팅영역에 대응하는 데이터베이스에 수집된 채팅정보 및 코멘트정보가 수집된 시간에 기초하여 채팅영역(120)에 순차적으로 표시될 수 있다. 이 후, 상기 영역(121)과 같은 코멘트정보 중 하나를 클릭입력하는 경우, 서버(10)는 클릭입력된 코멘트정보에 매칭된 비주얼콘텐츠를 추출하여, 이에 대한 리뷰인터페이스(700)를 제공할 수 있다. 즉, 제작자가 메인인터페이스(400) 상태에서 검토자와 채팅을 하던 도중, 검토자가 미리 입력한 코멘트정보를 파악하고 이를 클릭한 경우, 해당 코멘트정보에 매칭된 리뷰인터페이스(700) 상태로 전환되어, 검토자의 피드백을 비주얼콘텐츠에 신속하게 반영할 수 있다.

[0141] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 채팅영역(120)은 코멘트영역(720)과 달리, 메인버전 단위로 관리되는 것이 아니라, 본 발명의 목적에 비추어, 프로젝트 별로 관리되는 것이다. 따라서, 서버(10)는 서버(10)는 클릭입력된 코멘트정보에 매칭된 비주얼콘텐츠를 추출하여, 이에 대한 리뷰인터페이스(700)를 제공할 수 있다. 즉, 제작자가 메인인터페이스(400) 상태에서 검토자와 채팅을 하던 도중, 검토자가 미리 입력한 코멘트정보를 파악하고 이를 클릭한 경우, 해당 코멘트정보에 매칭된 리뷰인터페이스(700) 상태로 전환되어, 검토자의 피드백을 비주얼콘텐츠에 신속하게 반영할 수 있다.

[0142] 또한, 채팅영역(120) 내 각각의 코멘트정보가 표시되는 영역에, 이에 대응하는 버전정보가 추가되어 표시될 수 있다. 따라서, 프로젝트 멤버들은 해당 코멘트정보가 어떤 버전의 비주얼콘텐츠에 대한 것인지 시각적으로 파악할 수 있다.

[0143] 이와 관련하여, 메인, 서버버전을 포함한 전체 버전 중 적어도 하나의 리뷰인터페이스(700)가 제공된 상태에서, 채팅기능을 수행하는 경우, 프로젝트 멤버들은 채팅영역(120)에 구성된 코멘트정보 중 리뷰를 원하는 하나를 클릭입력 할 수 있다. 이 후, 클릭입력된 코멘트정보에 매칭된 버전의 비주얼콘텐츠가 추출되어, 이를 포함한 상태의 리뷰인터페이스(700)가 프로젝트 멤버의 단말로 제공될 수 있다.

[0144] 예를 들어, 제작자가 'V.1A'에 대해 리뷰기능을 수행하던 도중, 채팅을 확인하고, 급하게 'V.2A'에 대하여 입력된 코멘트에 대한 작업이 필요한 경우, 해당 코멘트를 클릭하면, 코멘트영역(502)과 달리 메인버전의 전환임에도 불구하고, 서버(10)는 'V.2A'를 비주얼콘텐츠 표시영역(710)에 표시하고, 제 2메인버전에 매칭된 코멘트영역을 제공할 수 있다. 이 때, 비주얼콘텐츠 표시영역(710)이 분할되어 'V.1A'와 함께 표시되거나 'V.2A'만 구성되어 표시될 수도 있다. 마찬가지로, 제 1메인버전에 매칭된 코멘트영역과 함께 또는 제 2메인버전에 매칭된 코멘트영역만 리뷰인터페이스(700) 내에 구성될 수 있다.

[0145] 나아가, 본 발명의 일 실시예에 따른 채팅영역(120)은 프로젝트 별로 관리되므로, 프로젝트 내 모든 업로드영역(502)에 포함된 모든 비주얼콘텐츠에 대하여 수집된 코멘트정보 및 드로잉이미지는 수집된 시간에 근거하여 순차적으로 채팅영역(120)에 표시될 수 있다. 이러한 경우, 각각의 코멘트정보가 표시되는 영역에는 해당하는 비주얼콘텐츠의 식별정보가 구성되어 표시될 수 있다.

[0146] 한편, 프로젝트 멤버들은 채팅영역(120)을 통하여 채팅정보를 입력하고 파일을 업로드 할 수 있다. 즉, 텍스트 또는 음성을 송수신하면서, 프로젝트 진행과 관련된 각 종 부가정보를 실시간으로 공유할 수 있다. 이러한 파일 업로드 기능은 텍스트파일, 음성파일, 정적이미지파일 및 동적이미지파일 중 적어도 하나를 업로드 가능한 것일 수 있으며, 이러한 구성에 한정되는 것은 아니다.

[0147] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 채팅기능과 관련하여, 서버(10)는 프로젝트 멤버의 각각의 단말 별로, 메인인터페이스(400) 및 리뷰인터페이스(700)에 대한 트래픽(traffic)정보를 추적할 수 있다. 구체적으로, 메인인터페이스 내 레퍼런스데이터메뉴, 공유링크전송메뉴, 파일전송메뉴, 버전관리메뉴 및 비주얼콘텐츠 업로드에 대한 각각 단말들의 활동이력 및 리뷰인터페이스 내 어노테이션영역 및 코멘트영역을 통한 활동이력을 추적, 감지할 수 있다.

[0148] 이 후, 추적에 기초하여 각각의 단말로부터 전송되는 기 설정된 입력신호를 감지할 수 있다. 구체적으로, 기 설정된 입력신호는 메인인터페이스 내 레퍼런스데이터메뉴, 공유링크전송메뉴, 파일전송메뉴, 버전관리메뉴 및 비주얼콘텐츠 업로드에 대한 입력신호 및 리뷰인터페이스 내 어노테이션영역 및 코멘트영역을 통한 입력신호 중 적어도 하나를 포함하는 것일 수 있다.

[0149] 서버(10)는 감지한 입력신호에 따라 기 설정된 알림신호를, 입력신호를 전송한 단말을 제외한 다른 프로젝트 멤버의 단말들로 제공할 수 있다. 예를 들어, 제 1단말(20)이 새로운 비주얼콘텐츠를 업로드 한 경우, 업로드신호

를 감지하고, 이러한 사실을 알리는 알림메시지를 채팅영역(120)에 표시할 수 있다. 또는, 알림신호를 포함한 소정의 팝업창을 제공하거나 음성신호를 전송할 수 있으며, 플랫폼 외부의 다른 메시지 시스템을 이용할 수도 있다. 물론, 이러한 알림신호의 구성이 본 발명을 제한하는 것은 아니다.

[0150] 이와 같이, 본 발명의 일 실시예에 따른 채팅기능은, 프로젝트 진행 효율성에 대한 양적 확장의 효과를 제공할 수 있다. 즉, 프로젝트 진행 중 발생하는 수많은 데이터의 체계적인 관리, 신속한 파악 및 누락의 위험성을 예방하기 위하여, 코멘트정보는 개별적 또는 메인버전 단위로, 비주얼콘텐츠는 업로드영역(502) 단위로 관리될 수 있으나, 채팅영역(120)은 프로젝트 단위로 관리됨으로써, 이러한 양적 제한이 설정된 인터페이스에 대한 효과적인 보완책으로 작용할 수 있으며, 따라서, 편의성이 더욱 증대될 수 있다.

[0151] 다시 도 4를 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따라, 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)은 메인인터페이스(400) 내 레퍼런스메뉴를 클릭 입력할 수 있다. 이러한 경우 도 13을 참조하면, 서버(10)는 프로젝트와 관련된 레퍼런스데이터의 업로드영역(130)을 제공할 수 있으며, 레퍼런스데이터는 정적이미지, 동적이미지, 디자인소스이미지 및 텍스트데이터 중 적어도 하나를 포함하는 것일 수 있다. 이와 같이, 프로젝트 멤버들은 프로젝트와 관련된 참고데이터들을 별도의 통신시스템을 이용하지 않고 쉽게 공유하고 관리할 수 있다.

[0152] 또한, 본 발명의 일 실시예에 따르면, 레퍼런스데이터가 이미지데이터인 경우, 프로젝트 멤버는 해당 이미지데이터에 대한 리뷰를 수행할 수 있다. 예를 들어, 참고적인 내용으로 업로드하였으나, 프로젝트에 상당한 영향력이 있는 이미지데이터라고 판단된 경우, 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)은 이를 비주얼콘텐츠로 간주하는 리뷰요청에 대한 입력을 서버(10)에 전송할 수 있다. 서버(10)는 이를 수신하고, 해당 이미지데이터에 대한 업로드영역(502)을 할당한 후, 이를 표시한 리뷰인터페이스(700)를 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)로 제공할 수 있다.

[0153] 한편, 본 발명의 일 실시예에 따르면, 제 1단말(20) 또는 제 2단말(30)은 메인인터페이스(400) 내 파일전송메뉴를 클릭입력하여, 특정 비주얼콘텐츠가 타 단말로 전송되도록 요청할 수 있다. 구체적으로, 서버(10)는 프로젝트 내 업로드된 비주얼콘텐츠의 항목을 나열하여 표시하고, 이들 중 적어도 하나를 선택입력하는 기능을 포함한 파일전송정보 입력영역을 제공할 수 있다. 여기서 파일전송정보는 다운로드링크 접속정보, 전송대상단말의 식별정보, 비밀번호정보 및 다운로드기한정보가 포함될 수 있으며, 이에 한정되는 것은 아니다.

[0154] 서버(10)는 입력된 정보에 근거하여 선택된 비주얼콘텐츠를 다운로드 할 수 있는 다운로드링크를 생성하고, 전송대상단말로 다운로드링크 접속정보를 전송할 수 있다. 이에 따라, 다운로드링크를 통하여 다운로드가 완료된 경우, 서버(10)는 다운로드기록정보를 수집할 수 있다. 여기서, 다운로드기록정보는 비주얼콘텐츠 별 다운로드횟수, 시기 및 다운로드를 수행한 단말의 식별정보 중 적어도 하나를 포함하는 것일 수 있으며 이에 한정되는 것은 아니다.

[0155] 이 후, 프로젝트 멤버는 이러한 다운로드기록정보를 열람할 수 있다. 이에 따라, 다운로드가 예정된 대로 정확히 이루어졌는지 확인이 가능하며, 의도치 않게 외부로 유출되는 상황을 확인하고 보안을 강화할 수 있다.

[0156] 본 발명의 일 실시예는 컴퓨터에 의해 실행되는 프로그램 모듈과 같은 컴퓨터에 의해 실행가능한 명령어를 포함하는 기록 매체의 형태로도 구현될 수 있다. 컴퓨터 판독 가능 매체는 컴퓨터에 의해 액세스될 수 있는 임의의 가용 매체일 수 있고, 휘발성 및 비휘발성 매체, 분리형 및 비분리형 매체를 모두 포함한다. 또한, 컴퓨터 판독 가능 매체는 컴퓨터 저장 매체를 모두 포함할 수 있다. 컴퓨터 저장 매체는 컴퓨터 판독가능 명령어, 데이터 구조, 프로그램 모듈 또는 기타 데이터와 같은 정보의 저장을 위한 임의의 방법 또는 기술로 구현된 휘발성 및 비휘발성, 분리형 및 비분리형 매체를 모두 포함한다.

[0157] 본 발명의 방법 및 시스템은 특정 실시예와 관련하여 설명되었지만, 그것들의 구성 요소 또는 동작의 일부 또는 전부는 범용 하드웨어 아키텍처를 갖는 컴퓨터 시스템을 사용하여 구현될 수 있다.

[0158] 전술한 본 발명의 설명은 예시를 위한 것이며, 본 발명이 속하는 기술분야의 통상의 지식을 가진 자는 본 발명의 기술적 사상이나 필수적인 특징을 변경하지 않고서 다른 구체적인 형태로 쉽게 변형이 가능하다는 것을 이해할 수 있을 것이다. 그러므로 이상에서 기술한 실시예들은 모든 면에서 예시적인 것이며 한정적이 아닌 것으로 이해해야만 한다. 예를 들어, 단일형으로 설명되어 있는 각 구성 요소는 분산되어 실시될 수도 있으며, 마찬가지로 분산된 것으로 설명되어 있는 구성 요소들도 결합된 형태로 실시될 수 있다.

[0159] 본 발명의 범위는 상기 상세한 설명보다는 후술하는 특허청구범위에 의하여 나타내어지며, 특허청구범위의 의미 및 범위 그리고 그 균등 개념으로부터 도출되는 모든 변경 또는 변형된 형태가 본 발명의 범위에 포함되는 것은

로 해석되어야 한다.

**부호의 설명**

[0160]

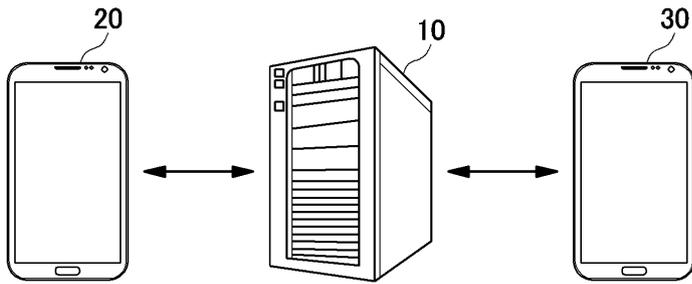
10: 서버

20: 제 1단말

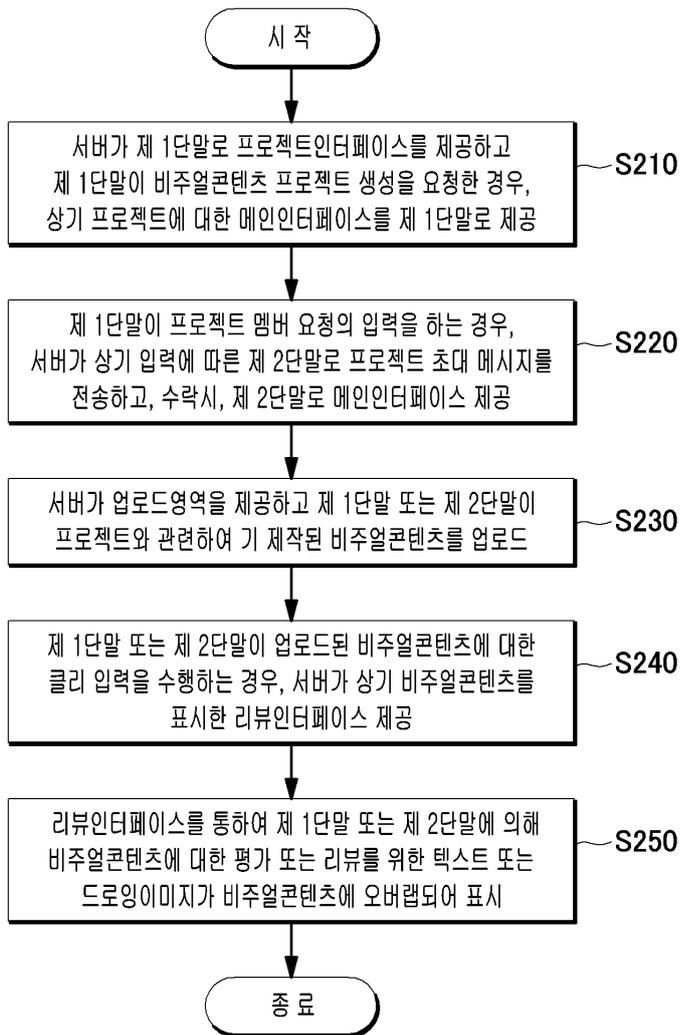
30: 제 2단말

**도면**

**도면1**



도면2



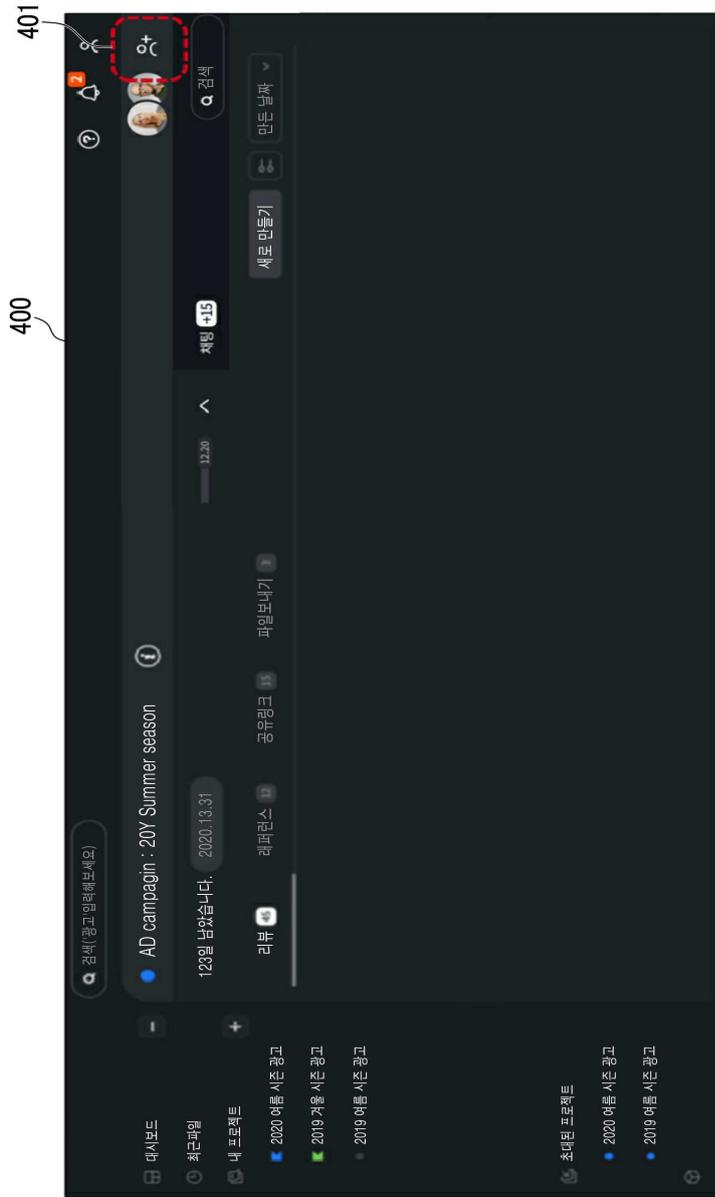
도면3

300

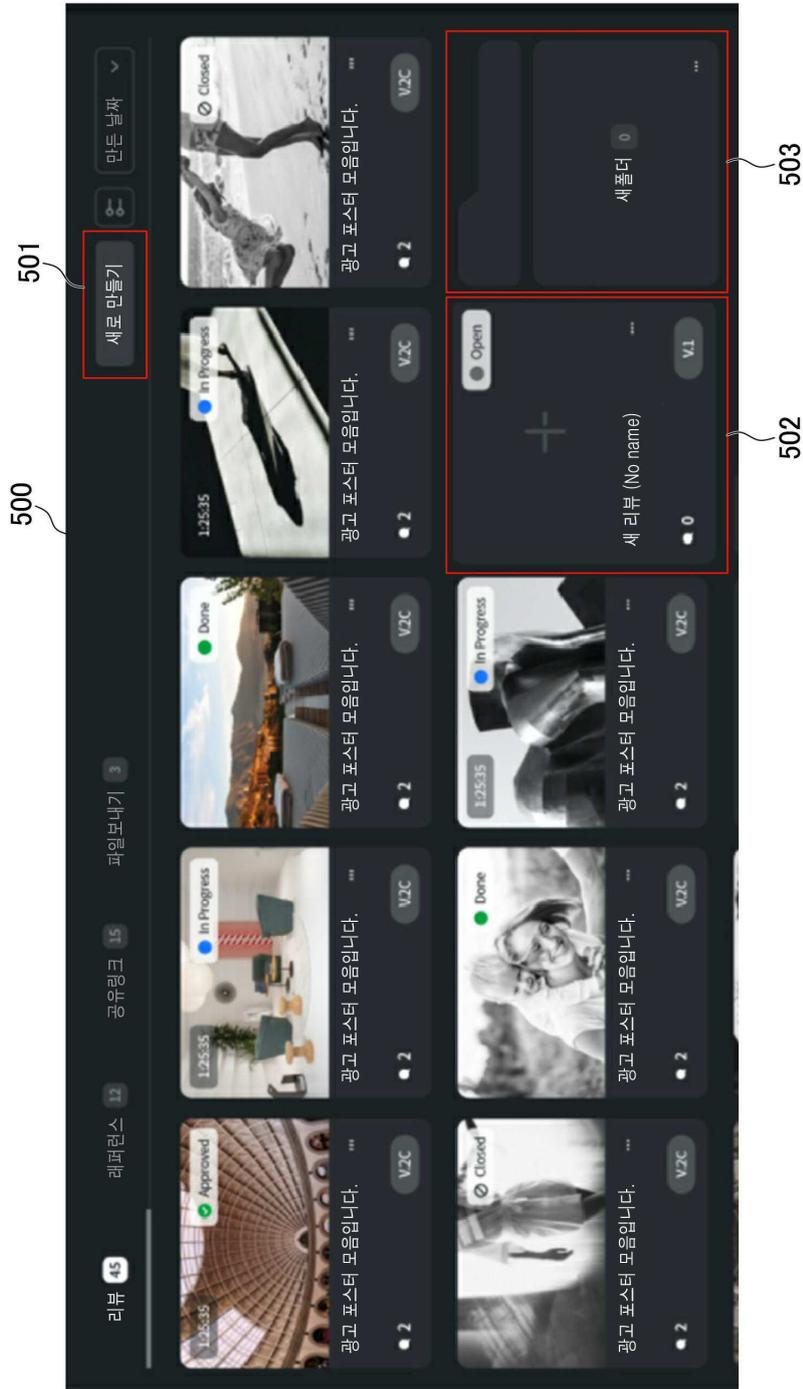
The dashboard is divided into several sections:

- Project Lists:**
  - All Projects (15):** A table with columns for Project name, Created, Owner, Status, Role, Reviews, Member, Progress, Remaining days, and Due date. It lists six 'AD campaign' projects with varying progress bars and due dates.
  - My Projects (5):** A list of five 'AD campaign' projects, all with 'In Progress' status and 'Owner' role.
  - Invited Projects (15):** A list of five 'AD campaign' projects, all with 'Owner' role and 'Total 2' members.
  - Completed Projects (15):** A list of five 'AD campaign' projects, all with 'Total 2' members and 100% progress.
- Recent uploaded files:** A list of six 'AD campaign' projects, each with a file icon and 'Project Name' label.
- Storage:** Two circular progress indicators showing storage usage:
  - 90% Active Storage (10GB available / Total 250GB)
  - 50% Active Storage (10GB available / Total 250GB)
- Tasks:** Four summary cards showing task counts:
  - Reviews in progress: 15
  - Not completed comments: 15
  - Reviews for approval: 15
  - Unread activities: 15

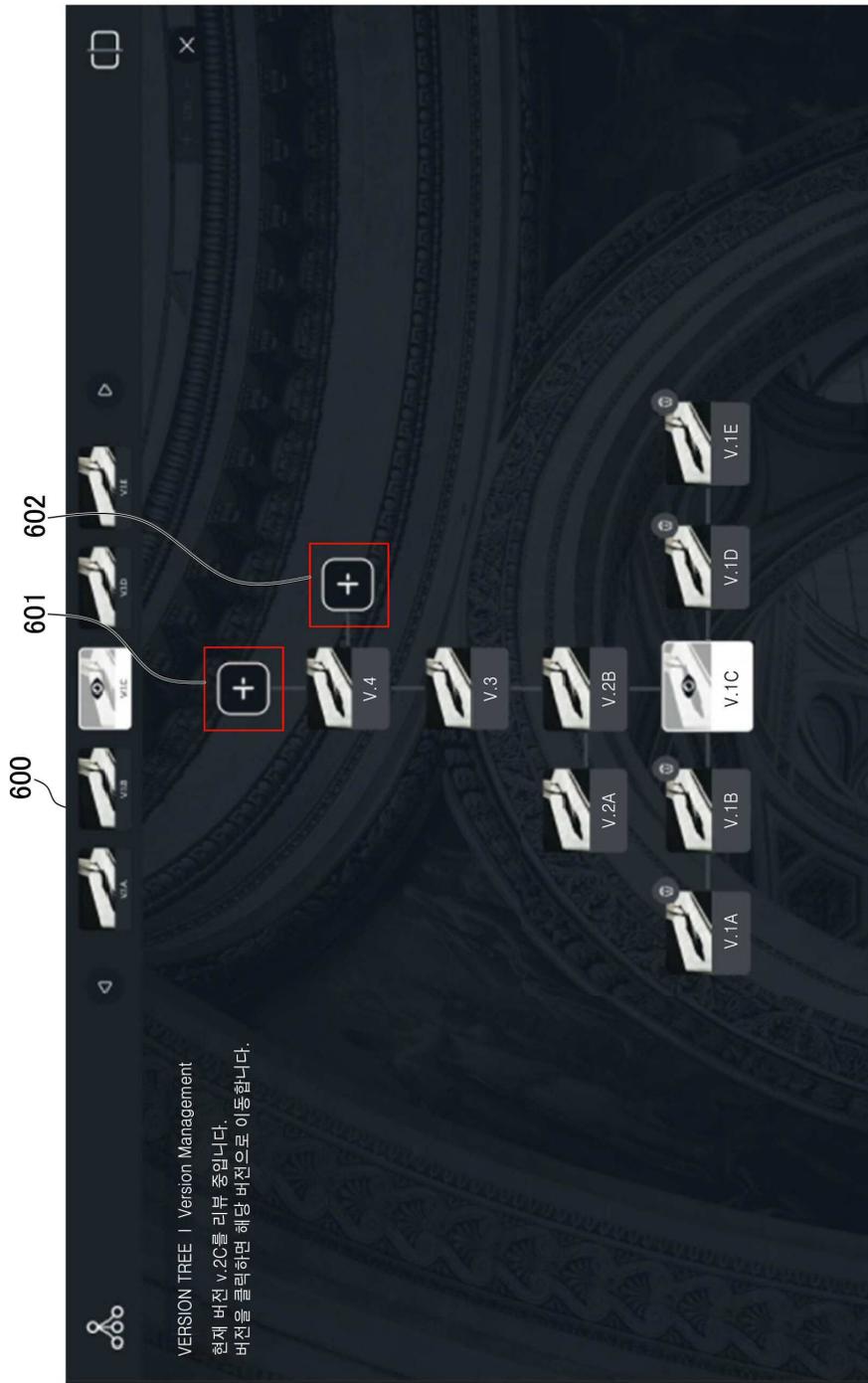
도면4



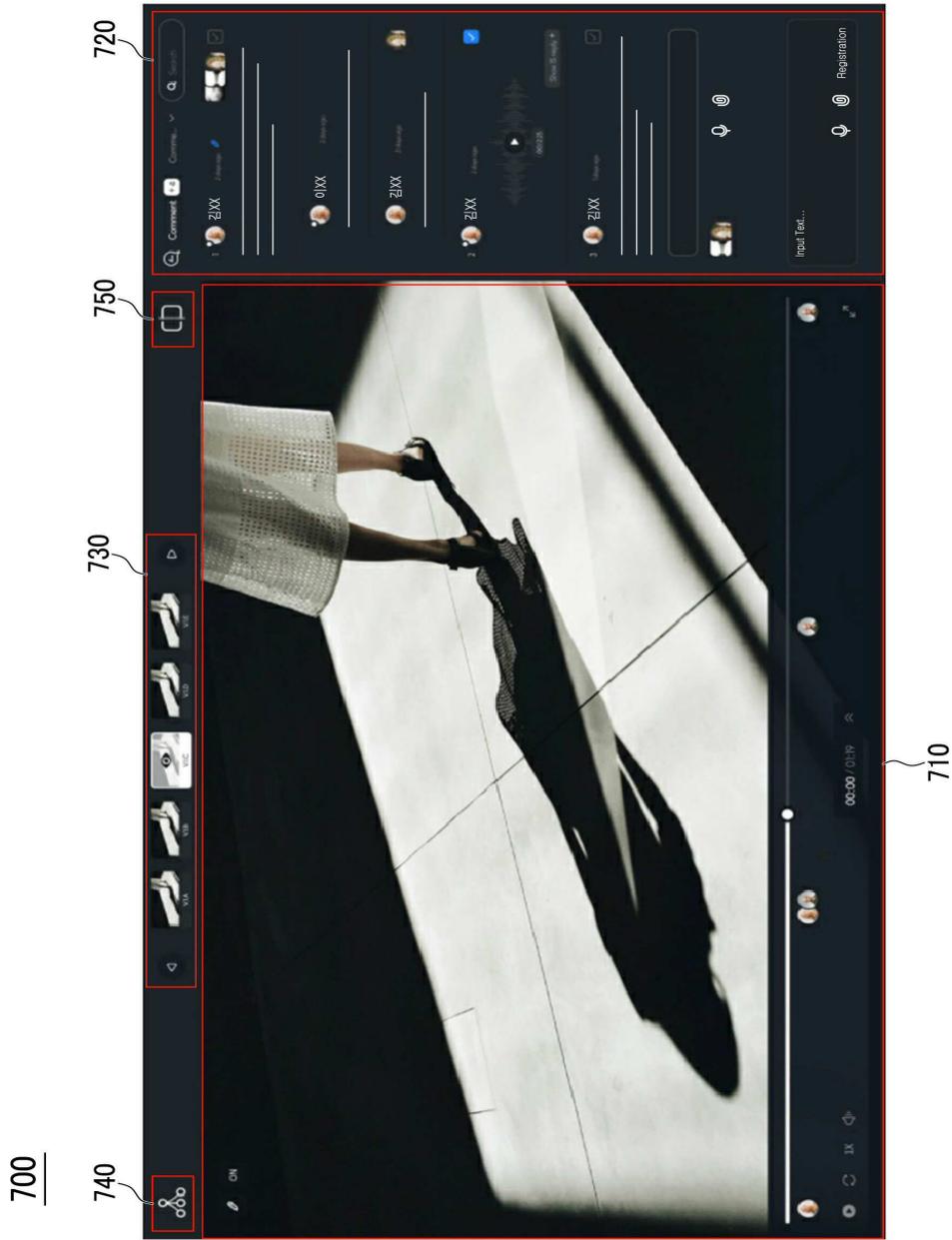
도면5



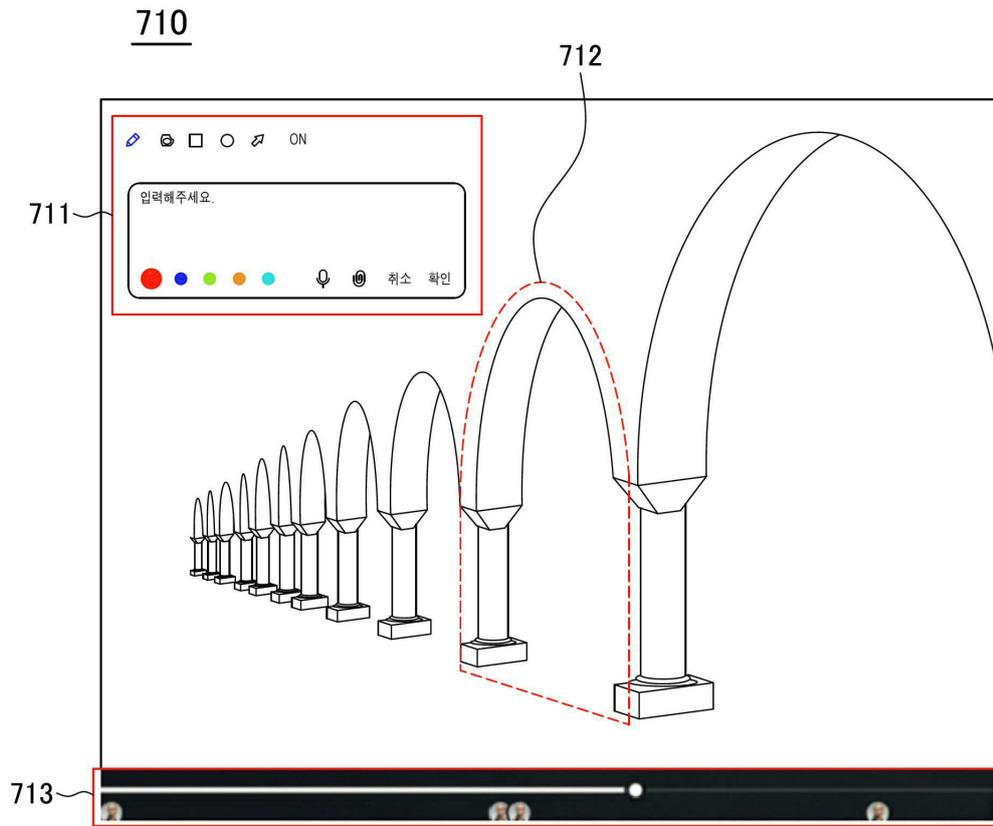
도면6



도면7

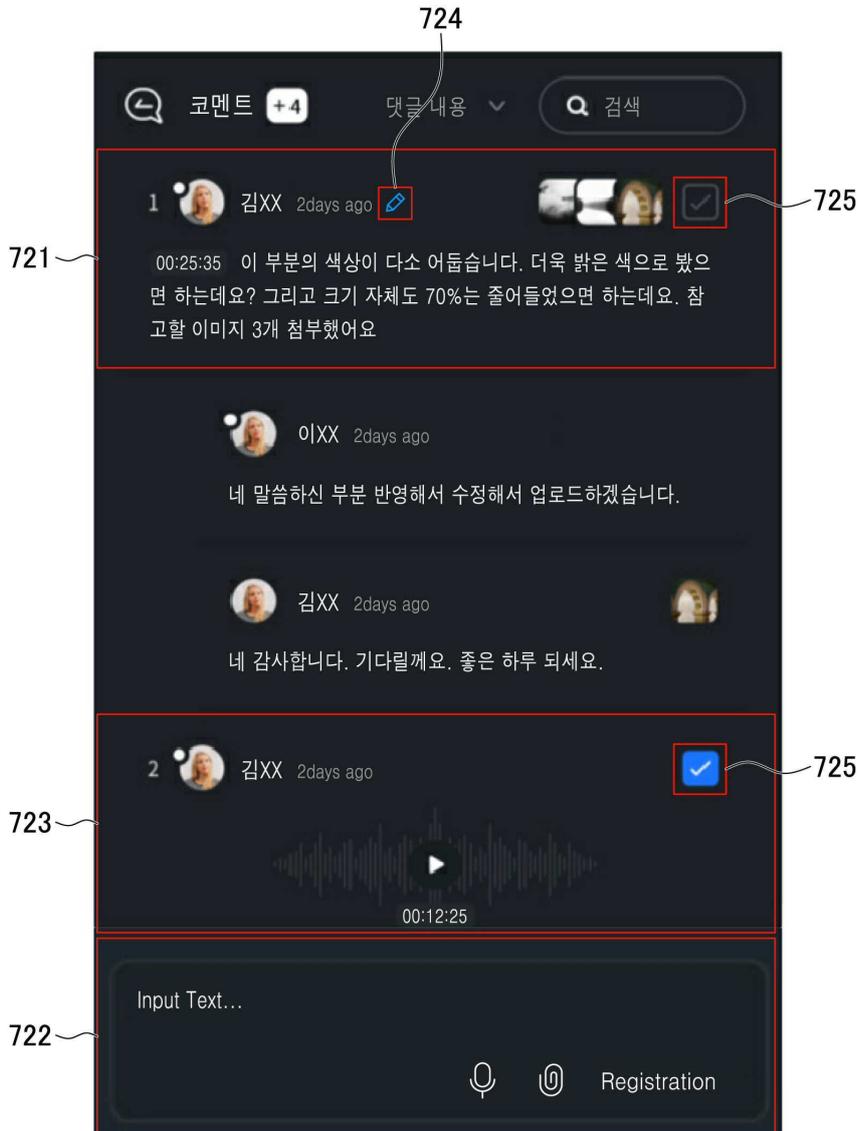


도면8

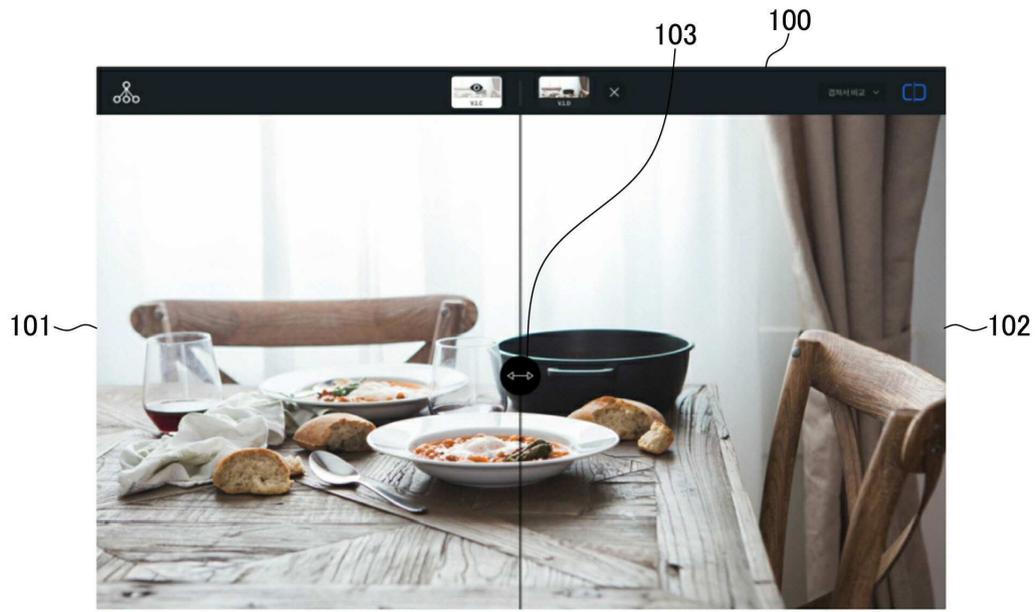


도면9

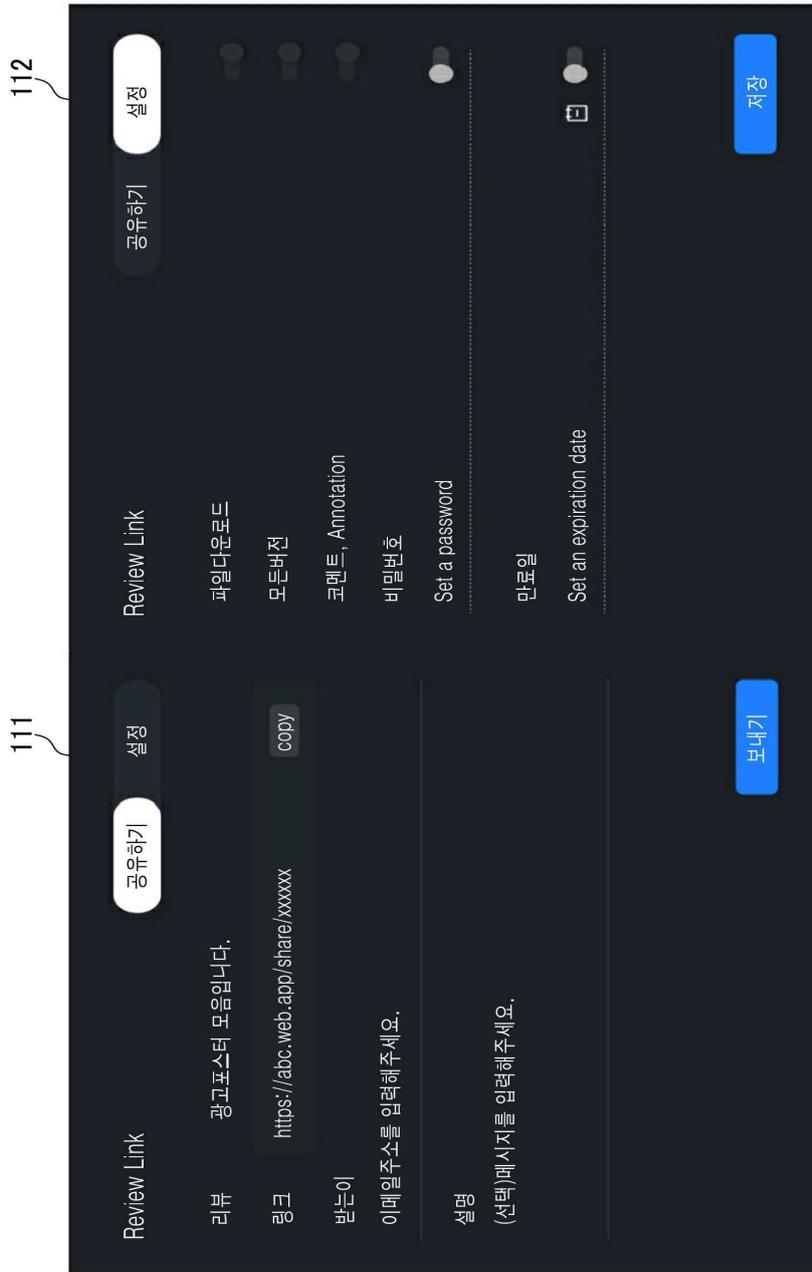
720



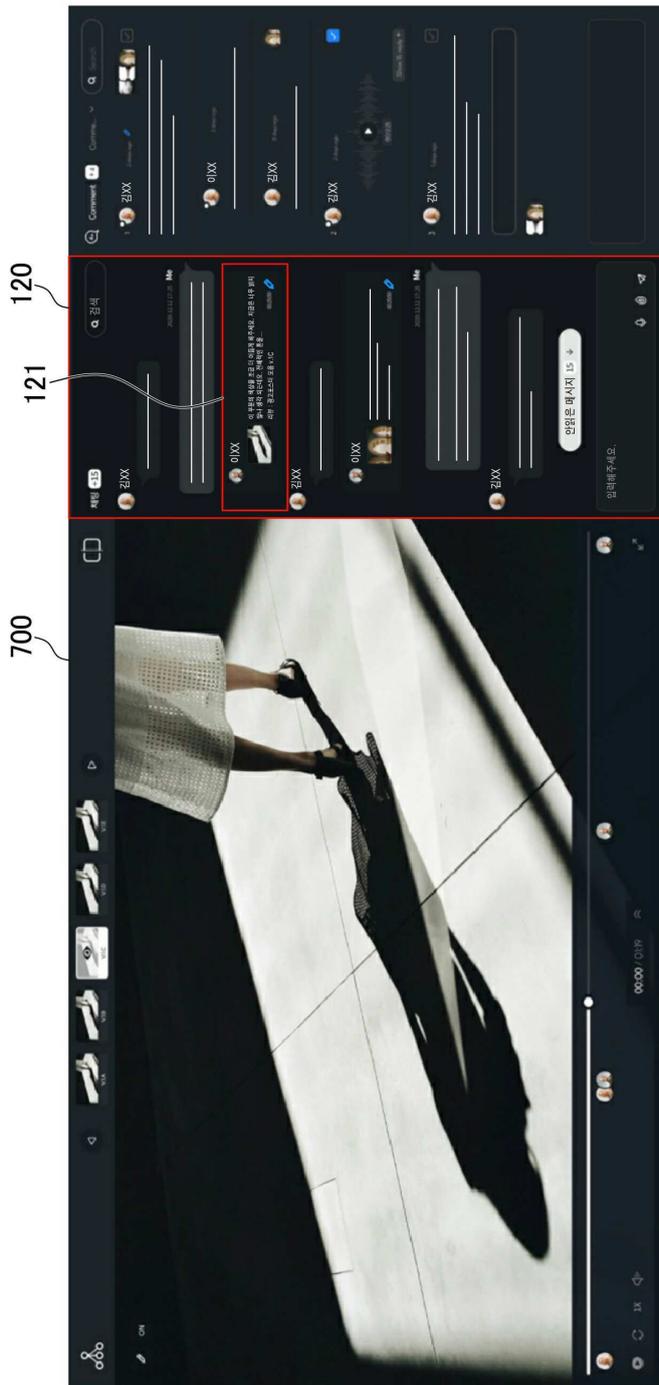
도면10



도면11



도면12



도면13

130

