

명세서

발명의 명칭: 아이템 판매 정보 제공을 위한 연산 장치 및 그 방법

기술분야

- [1] 본 개시는 아이템 판매 정보 제공을 위한 연산 장치 및 그 방법에 관한 것이다. 보다 구체적으로 본 개시는 아이템에 대한 제1선택 입력을 획득하고, 제1선택 입력에 대응하여 아이템에 대해 적용 가능한 서브 아이템 정보에 대한 제2선택 입력을 획득하고, 제2선택 입력에 대응하여 결정되는 금액 정보를 제공하는 연산 장치 및 그 방법에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 인터넷의 사용이 보편화됨에 따라 전자상거래 시장이 확대되고 있다. 특히 감염병 확산에 따라, 비대면 제품 구매가 가능한 전자상거래/온라인 구매 분야의 관심이 급속도로 증가하는 추세이다. 예컨대, 휴대 단말을 구매하는 경우에도 전자상거래 시장에서 온라인으로 제품을 구매하고자 하는 수요가 늘고 있다.
- [3] 다만 휴대 단말 등 일부 아이템은 온라인으로 구매할 경우 단순히 아이템을 배송 서비스를 통해 고객이 요청한 배송지로 배송하는데 그치지 않고 아이템과 관련된 서비스의 가입이나 추가 제품의 구매 등을 결정하여야 할 수 있다. 예컨대, 휴대 단말을 온라인으로 구매할 경우 통신사 가입 및 단말의 개통 절차가 요구되며, 경우에 따라 유심의 추가 구매나 보험 상품의 추가 가입 등이 필요할 수 있다. 그러나 종래에 온라인으로 휴대 단말 등의 아이템을 구매하는 경우 사용자가 직접 복잡한 서식지 항목을 검토하여 온라인으로 작성해야 했으며, 이에 대한 번거로움과 난해함으로 인해 다수의 사용자들은 휴대 단말 등의 아이템의 온라인 구매를 기피하고 대신 오프라인에서 판매원과 대면하여 아이템을 구매하는 경우가 많았으며, 특히 휴대 단말의 경우에는 통신사 대리점을 방문하여 개통을 하는 경우가 많았다. 관련하여, KR20130052233 건이나 KR20100090142 건 등의 선행문헌들을 참조할 수 있다.
- [4] 이에 온라인에서 휴대 단말 등의 아이템의 판매를 효과적으로 하기 위한 방법 및 이를 이용한 장치가 요구된다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [5] 본 실시 예가 해결하고자 하는 과제는, 상술한 문제점을 해결하기 위하여, 아이템에 대해 적용 가능한 서브 아이템 정보를 사용자에게 제공하고, 서브 아이템 정보에 대한 사용자의 선택 입력을 획득함으로써, 사용자는 편리하게 휴대 단말을 구매할 수 있고, 판매자는 사용자에게 상품 판매를 효과적으로 유도하고 판매 정보를 효율적으로 관리할 수 있는 아이템 판매 정보 제공을 위한 연산 장치 및 그 방법을 제공하는 데 있다.
- [6] 본 실시 예가 이루고자 하는 기술적 과제는 상기된 바와 같은 기술적 과제들로

한정되지 않으며, 이하의 실시 예들로부터 또 다른 기술적 과제들이 유추될 수 있다.

기술적 해결방법

- [7] 일실시예에 따른 연산 장치에서의 정보 제공 방법은 아이টে에 대한 제1선택 정보를 획득하는 단계; 상기 제1선택 정보에 대응하여 아이টে에 대해 적용 가능한 서브 아이টে 정보를 획득하는 단계; 상기 적용 가능한 서브 아이টে 정보에 대한 제2선택 정보를 획득하는 단계; 및 상기 제2선택 정보에 대응하여 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 제공하는 단계를 포함하고, 상기 제1금액 정보는 상기 아이টে에 대응하는 비용으로 상기 제2선택 정보에 대응하여 결정되는 금액 정보이다.
- [8] 일실시예에 따르면, 상기 서브 아이টে 정보는 상기 선택된 아이টে에 대응하는 속성 정보를 기반으로 서브 아이টে 세트 중 적어도 일부에서 선택되고, 상기 속성 정보는 각기 다른 서브 아이টে 세트에 대응하는 식별 정보를 포함할 수 있다.
- [9] 일실시예에 따르면, 상기 제2선택 정보는 상기 아이টে에 대응한 적어도 하나의 부가 상품에 대한 정보를 포함할 수 있다.
- [10] 일실시예에 따르면, 상기 부가 상품 중 적어도 상기 아이টে의 배송 정보와 대응되는 배송 정보가 할당되는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [11] 일실시예에 따르면, 상기 부가 상품 중 적어도 일부는 상기 아이টে의 사용과 관련된 서비스 운영자로부터 제공되며, 상기 제2금액 정보는 상기 서비스 운영자에게 납부되는 비용인 것을 특징으로 할 수 있다.
- [12] 일실시예에 따르면, 상기 서브 아이টে 정보는 상기 제1선택 정보를 기반으로 제1서버로부터 수신되는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [13] 일실시예에 따르면, 상기 제1금액 정보 및 상기 제2금액 정보는 상기 제2선택 정보를 기반으로 제1서버로부터 수신되는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [14] 일실시예에 따르면, 상기 서브 아이টে 정보를 획득하는 단계는 상기 선택된 아이টে에 대응하는 속성 정보를 기반으로 제1서브 아이টে 정보, 제2서브 아이টে 정보, 제3서브 아이টে 정보, 및 제4서브 아이টে 정보 중 적어도 하나를 제1서버로부터 수신하는 단계를 포함하고, 상기 제1서브 아이টে 정보는 가입 유형에 관한 정보를 포함하고, 상기 제2서브 아이টে 정보는 요금제에 관한 정보를 포함하고, 상기 제3서브 아이টে 정보는 상기 아이টে에 대응한 가입자 식별 모듈에 대한 정보를 포함하고, 상기 제4서브 아이টে 정보는 상기 아이টে에 대응한 보험에 대한 정보를 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [15] 일실시예에 따르면, 연산 장치에서의 정보 제공 방법은 제3선택 정보에 따라 상기 아이টে에 대한 결제 페이지를 제공하는 단계; 상기 제1금액 정보 및 상기 제2금액 정보를 재획득하는 단계; 및 상기 제1금액 정보와 상기 재획득된 제1금액 정보가 다른 경우 및 상기 제2금액 정보와 상기 재획득된 제2금액

정보가 다른 경우 중 적어도 하나의 경우 이에 대한 정보를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

- [16] 일실시예에 따르면, 연산 장치에서의 정보 제공 방법은 제3선택 정보에 따라 상기 아이টে에 대한 결제 페이지를 제공하는 단계; 및 상기 제3선택 정보에 대응하여 상기 제1선택 정보 및 상기 제2선택 정보를 제2서버에 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.
 - [17] 일실시예에 따르면, 연산 장치에서의 정보 제공 방법은 상기 제1선택 정보 및 상기 제2선택 정보 중 적어도 일부를 상기 서버 아이টে 중 적어도 일부와 연관된 제3서버에 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.
 - [18] 일실시예에 따르면, 연산 장치에서의 정보 제공 방법은 상기 제1금액 정보 및 상기 제2금액 정보와 관련하여 상기 사용자가 결제를 완료하였음을 확인한 후에, 상기 아이টে의 배송 및 개통과 관련된 정보를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.
 - [19] 일실시예에 따르면, 상기 제1선택 정보는 상기 아이টে의 기종, 상기 아이টে의 저장 장치 용량, 상기 아이টে의 색상 및 상기 아이টে를 개통할 통신사 중 적어도 하나를 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.
 - [20] 일실시예에 따른 아이টে 판매 정보를 제공하는 연산 장치는 트랜시버, 명령어를 저장하는 메모리 및 프로세서를 포함하고, 상기 프로세서는, 상기 트랜시버 및 상기 메모리와 연결되어, 아이টে에 대한 제1선택 정보를 획득하고, 상기 제1선택 정보에 대응하는 아이টে에 대해 적용 가능한 서버 아이টে 정보를 획득하고, 상기 적용 가능한 서버 아이টে 정보에 대한 제2선택 정보를 획득하고, 상기 제2선택 정보에 대응하여 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 제공하고, 상기 제1금액 정보는 상기 아이টে에 대응하는 비용으로 상기 제2선택 정보에 대응하여 결정되는 금액 정보인 연산 장치.
 - [21] 기타 실시 예들의 구체적인 사항들은 상세한 설명 및 도면들에 포함되어 있다.
- 발명의 효과**
- [22] 본 개시에 따르면, 아이টে 판매 정보 제공을 위한 연산 장치 및 그 방법은 전자상거래 시장에서 아이টে의 판매 시 아이টে에 대해 적용 가능한 서버 아이টে 정보를 사용자에게 제공하고, 서버 아이টে 정보에 대한 사용자의 선택 입력을 획득함으로써, 사용자는 편리하게 휴대 단말을 구매할 수 있고, 판매자는 사용자에게 상품 판매를 효과적으로 유도하고 판매 정보를 효율적으로 관리할 수 있다.
 - [23] 또한 본 명세서의 실시 예는 아이টে 판매와 함께 아이টে의 사용에 필요한 디지털 상품들을 함께 구매하도록 관련된 정보를 일괄적으로 제공하고, 제공된 정보를 처리하여 관련된 주체에게 전달함으로써 아이টে 구매를 하는데 있어 사용자의 편의성이 향상될 수 있다.
 - [24] 발명의 효과는 이상에서 언급한 효과로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또

다른 효과들은 청구범위의 기재로부터 당해 기술 분야의 통상의 기술자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

도면의 간단한 설명

- [25] 도 1은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 제공 시스템을 나타내는 개략적인 구성도이다.
- [26] 도 2는 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 제공 시스템에서의 정보 제공 방법의 동작 흐름도이다.
- [27] 도 3은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 제공 시스템에서 연산 장치가 변경된 정보를 수신하고 제공하는 방법의 동작 흐름도이다.
- [28] 도 4는 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 제공 시스템에서 연산 장치가 변경된 정보를 수신하고 제공하는 방법의 동작 흐름도이다.
- [29] 도 5는 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 제공 시스템에서 제3선택 정보를 수신한 연산 장치의 동작을 설명하는 동작 흐름도이다.
- [30] 도 6은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 제공 시스템에서 사용자가 결제를 완료하였음을 확인한 연산 장치의 동작을 설명하는 동작 흐름도이다.
- [31] 도 7은 일실시예에 따른 연산 장치가 제공하는 제1금액 정보 및 제2금액 정보가 사용자 단말에 표시된 결과를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [32] 도 8은 일실시예에 따른 제1선택 정보에 대응하는 서버 아이템 정보를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [33] 도 9는 일실시예에 따른 제2선택 정보와 관련한 부분적인 취소, 부분적인 환불 및 부분적인 구매의 가능 여부를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [34] 도 10은 일실시예에 따른 연산 장치가 서버 아이템 정보에 따른 지원금 정보 및 추천 정보를 획득하는 방법을 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [35] 도 11은 일실시예에 따른 연산 장치의 아이템 판매 정보 제공 방법의 동작 흐름도이다.
- [36] 도 12는 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 제공을 위한 연산 장치의 구성의 예시도이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [37] 실시 예들에서 사용되는 용어는 본 개시에서의 기능을 고려하면서 가능한 현재 널리 사용되는 일반적인 용어들을 선택하였으나, 이는 당 분야에 종사하는 기술자의 의도 또는 관례, 새로운 기술의 출현 등에 따라 달라질 수 있다. 또한, 특정한 경우는 출원인이 임의로 선정한 용어도 있으며, 이 경우 해당되는 설명 부분에서 상세히 그 의미를 기재할 것이다. 따라서 본 개시에서 사용되는 용어는 단순한 용어의 명칭이 아닌, 그 용어가 가지는 의미와 본 개시의 전반에 걸친 내용을 토대로 정의되어야 한다.
- [38] 명세서 전체에서 어떤 부분이 어떤 구성요소를 “포함”한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이 아니라 다른

구성요소를 더 포함할 수 있음을 의미한다. 또한, 명세서에 기재된 “...부”, “...모듈” 등의 용어는 적어도 하나의 기능이나 동작을 처리하는 단위를 의미하며, 이는 하드웨어 또는 소프트웨어로 구현되거나 하드웨어와 소프트웨어의 결합으로 구현될 수 있다.

- [39] 명세서 전체에서 기재된 “a, b, 및 c 중 적어도 하나”의 표현은, ‘a 단독’, ‘b 단독’, ‘c 단독’, ‘a 및 b’, ‘a 및 c’, ‘b 및 c’, 또는 ‘a,b,c 모두’를 포괄할 수 있다.
- [40] 이하에서 언급되는 “단말”은 네트워크를 통해 서버나 타 단말에 접속할 수 있는 컴퓨터나 휴대용 단말로 구현될 수 있다. 여기서, 컴퓨터는 예를 들어, 웹 브라우저(WEB Browser)가 탑재된 노트북, 데스크톱(desktop), 랩톱(laptop) 등을 포함하고, 휴대용 단말은 예를 들어, 휴대성과 이동성이 보장되는 무선 통신 장치로서, IMT(International Mobile Telecommunication), CDMA(Code Division Multiple Access), W-CDMA(W-Code Division Multiple Access), LTE(Long Term Evolution) 등의 통신 기반 단말, 스마트폰, 태블릿 PC 등과 같은 모든 종류의 핸드헬드(Handheld) 기반의 무선 통신 장치를 포함할 수 있다.
- [41] 아래에서는 첨부한 도면을 참고하여 본 개시의 실시 예에 대하여 본 개시가 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 실시할 수 있도록 상세히 설명한다. 그러나 본 개시는 여러 가지 상이한 형태로 구현될 수 있으며 여기에서 설명하는 실시 예에 한정되지 않는다.
- [42] 이하, 본 발명의 실시 예를 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 설명한다.
- [43] 실시 예를 설명함에 있어서 본 발명이 속하는 기술 분야에 익히 알려져 있고 본 발명과 직접적으로 관련이 없는 기술 내용에 대해서는 설명을 생략한다. 이는 불필요한 설명을 생략함으로써 본 발명의 요지를 흐리지 않고 더욱 명확히 전달하기 위함이다.
- [44] 마찬가지로 이유로 첨부 도면에 있어서 일부 구성요소는 과장되거나 생략되거나 개략적으로 도시되었다. 또한, 각 구성요소의 크기는 실제 크기를 전적으로 반영하는 것이 아니다. 각 도면에서 동일한 또는 대응하는 구성요소에는 동일한 참조 번호를 부여하였다.
- [45] 본 발명의 이점 및 특징, 그리고 그것들을 달성하는 방법은 첨부되는 도면과 함께 상세하게 후술되어 있는 실시 예들을 참조하면 명확해질 것이다. 그러나 본 발명은 이하에서 개시되는 실시 예들에 한정되는 것이 아니라 서로 다른 다양한 형태로 구현될 수 있으며, 단지 본 실시 예들은 본 발명의 개시가 완전하도록 하고, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것이며, 본 발명은 청구항의 범주에 의해 정의될 뿐이다. 명세서 전체에 걸쳐 동일 참조 부호는 동일 구성 요소를 지칭한다.
- [46] 이 때, 처리 흐름도 도면들의 각 블록과 흐름도 도면들의 조합들은 컴퓨터 프로그램 인스트럭션들에 의해 수행될 수 있음을 이해할 수 있을 것이다. 이들 컴퓨터 프로그램 인스트럭션들은 범용 컴퓨터, 특수용 컴퓨터 또는 기타

프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비의 프로세서에 탑재될 수 있으므로, 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비의 프로세서를 통해 수행되는 그 인스트럭션들이 흐름도 블록(들)에서 설명된 기능들을 수행하는 수단을 생성하게 된다. 이들 컴퓨터 프로그램 인스트럭션들은 특정 방식으로 기능을 구현하기 위해 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비를 지향할 수 있는 컴퓨터 이용 가능 또는 컴퓨터 판독 가능 메모리에 저장되는 것도 가능하므로, 그 컴퓨터 이용 가능 또는 컴퓨터 판독 가능 메모리에 저장된 인스트럭션들은 흐름도 블록(들)에서 설명된 기능을 수행하는 인스트럭션 수단을 내포하는 제조 품목을 생산하는 것도 가능하다. 컴퓨터 프로그램 인스트럭션들은 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비 상에 탑재되는 것도 가능하므로, 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비 상에서 일련의 동작 단계들이 수행되어 컴퓨터로 실행되는 프로세스를 생성해서 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비를 수행하는 인스트럭션들은 흐름도 블록(들)에서 설명된 기능들을 실행하기 위한 단계들을 제공하는 것도 가능하다.

- [47] 또한, 각 블록은 특정된 논리적 기능(들)을 실행하기 위한 하나 이상의 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 모듈, 세그먼트 또는 코드의 일부를 나타낼 수 있다. 또, 몇 가지 대체 실행 예들에서는 블록들에서 언급된 기능들이 순서를 벗어나서 발생하는 것도 가능함을 주목해야 한다. 예컨대, 잇달아 도시되어 있는 두 개의 블록들은 사실 실질적으로 동시에 수행되는 것도 가능하고 또는 그 블록들이 때때로 해당하는 기능에 따라 역순으로 수행되는 것도 가능하다.
- [48] 도 1은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 제공 시스템을 나타내는 개략적인 구성도이다.
- [49] 다양한 실시예에 따르면 아이템 판매 정보 제공 시스템(100)은, 연산 장치(110), 제1서버(120) 및 제2서버(130)를 포함할 수 있다. 실시예에 따라, 아이템 판매 정보 제공 시스템(100)은 연산 장치(110), 제1서버(120) 및 제2서버(130) 사이의 정보 송수신을 지원하는 네트워크 망을 더 포함할 수 있다(도면 미 도시).
- [50] 연산 장치(110), 제1서버(120) 및 제2서버(130) 각각은 트랜시버, 메모리 및 프로세서를 포함할 수 있다. 또한, 연산 장치(110), 제1서버(120) 및 제2서버(130) 각각은 적어도 하나의 기능이나 동작을 처리하는 단위를 의미하며, 이는 하드웨어나 소프트웨어, 또는, 하드웨어 및 소프트웨어의 결합으로 구현될 수 있다. 한편 실시예 전반에서 연산 장치(110), 제1서버(120) 및 제2서버(130)는 분리된 서버로 언급되나 이는 논리적으로 나누어진 구조일 수 있으며, 하나의 서버에서 분리된 기능에 의해 구현될 수 있다.
- [51] 일실시예에 따르면, 연산 장치(110), 제1서버(120) 및 제2서버(130)는 네트워크 서버로 구현되는 다수의 컴퓨터 시스템 또는 컴퓨터 소프트웨어를 포함할 수 있으며, 다양한 정보를 웹 페이지로 구성하여 제공할 수 있다. 예를 들면, 연산 장치(110), 제1서버(120) 및 제2서버(130) 중 적어도 일부는 인트라넷 또는

인터넷과 같은 컴퓨터 네트워크를 통해 다른 네트워크 서버와 통신할 수 있는 하위 장치와 연결되어 작업 수행 요청을 접수하고, 그에 대한 작업을 수행하여 수행 결과를 제공하는 컴퓨터 시스템 및 컴퓨터 소프트웨어를 지칭할 수 있다. 이외에도, 연산 장치(110), 제1서버(120) 및 제2서버(130) 중 적어도 일부는 네트워크 서버 상에서 동작할 수 있는 일련의 응용 프로그램과, 내부에 구축되어 있는 각종 데이터베이스를 포함하는 광의의 개념으로 이해될 수 있다. 예컨대, 연산 장치(110), 제1서버(120) 및 제2서버(130) 중 적어도 일부는 도스(DOS), 윈도우(Windows), 리눅스(Linux), 유닉스(UNIX), 또는 맥OS(MacOS) 등의 운영 체제에 따라 다양하게 제공되는 네트워크 서버 프로그램을 이용하여 구현될 수 있다.

- [52] 연산 장치(110)는 사용자에게 아이템 판매 정보를 제공하는 역할을 수행하는 장치일 수 있다. 연산 장치(110)는 정보를 제공하기 위하여 아이템에 대한 제1선택 정보를 획득하고, 제1선택 정보에 대응하여 아이템에 대해 적용 가능한 서브 아이템 정보를 획득하고, 적용 가능한 서브 아이템 정보에 대한 제2선택 정보를 획득하고, 제2선택 정보에 대응하여 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 제공한다.
- [53] 제1선택 정보 및 제2선택 정보와 관련된 보다 상세한 사항은 도 2 및 도 8에서 후술한다. 제1금액 정보 및 제2금액 정보와 관련된 보다 상세한 사항은 도 2 및 도 7에서 후술한다.
- [54] 사용자에게 아이템 판매 정보를 제공하기 위하여, 연산 장치(110)는 아이템과 관련한 사용자의 제1선택 정보를 제1서버(120)에 전송하고, 제1선택 정보에 대응하여 아이템에 대해 적용 가능한 서브 아이템 정보를 제1서버(120)로부터 획득하고, 서브 아이템 정보에 관련한 사용자의 제2선택 정보를 제1서버(120)에 전송하고, 제2선택 정보에 대응하여 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 제1서버(120)로부터 획득할 수 있다. 제1서버(120)는 제2선택 정보를 기반으로 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 생성할 수 있다. 사용자의 제1선택 정보 및 제2선택 정보는 사용자로부터 수신되는 정보로서, 예컨대 사용자 단말로부터 전송되는 정보일 수 있다.
- [55] 일실시예에 따르면, 연산 장치(110)는 사용자의 제2선택 정보를 제1서버(120)에 전송하는 대신 사용자의 제2선택 정보에 기초하여 스스로 제1금액 정보 및 제2금액 정보 중 적어도 하나를 생성할 수 있다. 이 경우, 아이템 및 서브 아이템 세트에 대응하는 금액 정보는 연산 장치(110)에 저장될 수 있다. 다른 실시예에 따르면, 연산 장치(110)는 사용자의 제2선택 정보를 제1서버(120)에 전송하고 제1서버(120)로부터 제2선택 정보가 포함하는 적어도 하나의 부가 상품에 대한 개별 금액 정보를 수신하지만, 개별 금액 정보에 기초하여 제1금액 정보 및 제2금액 정보 중 적어도 하나를 생성하는 동작은 연산 장치(110)에 의하여 수행될 수도 있다.
- [56] 이하에서는 설명의 편의를 위하여 사용자의 제2선택 정보를 제1서버(120)에

전송하고, 제1서버(120)에서 제1금액 정보 및 제2금액 정보가 생성되고, 연산 장치(110)가 생성된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 제1서버(120)로부터 수신하는 실시예로 한정하여 설명한다. 다만, 이는 설명의 편의를 위한 것일 뿐, 이하의 설명에 의하여 제1금액 정보 및 제2금액 정보가 제1서버(120)에서 생성되는 경우로 발명의 내용이 제한되는 것은 아니며, 전송한 바와 같이 연산 장치(110)에서 제1금액 정보 및 제2금액 정보 중 적어도 일부가 생성되는 것도 가능하다.

- [57] 연산 장치(110)는 제3선택 정보를 수신하고 제3선택 정보에 따라 아이템에 대한 결제 페이지를 제공할 수 있다. 제3선택 정보는 아이템 및 아이템에 대응한 적어도 하나의 부가 상품에 대한 결제 요청을 포함하는 정보일 수 있다.
- [58] 일실시예에 따르면, 연산 장치(110)가 제3선택 정보를 수신하는 경우, 연산 장치(110)는 제3선택 정보에 대응하는 제1선택 정보 및 제2선택 정보를 제1서버(120)로 재전송하고, 제1서버(120)로부터 전송되는 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 재획득하고, 기 획득된 제1금액 정보와 재획득된 제1금액 정보가 다른 경우 및 기 획득된 제2금액 정보와 재획득된 제2금액 정보가 다른 경우 중 적어도 하나의 경우에 이에 대한 정보를 사용자 등에 제공할 수 있다.
- [59] 일실시예에 따르면, 연산 장치(110)가 제3선택 정보를 수신하는 경우, 연산 장치(110)는 제3선택 정보에 대응하는 제1선택 정보 및 제2선택 정보를 제2서버(130)로 전송할 수도 있다. 이 경우, 제2서버(130)는 제1선택 정보 및 제2선택 정보를 제1서버(120)로 전송하고, 제1서버(120)로부터 전송되는 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 획득하고, 획득된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 연산 장치(110)로 전송할 수 있다. 연산 장치(110)는 제1서버(120)로부터 기 획득된 제1금액 정보와 제2서버(130)로부터 획득된 제1금액 정보가 다른 경우 및 제1서버(120)로부터 기 획득된 제2금액 정보와 제2서버(130)로부터 획득된 제2금액 정보가 다른 경우 중 적어도 하나의 경우에 이에 대한 정보를 사용자 등에 제공할 수 있다.
- [60] 이를 통하여, 연산 장치(110)에서 제1금액 정보 및 제2금액 정보의 변동이 있는지 여부를 검증할 수 있다.
- [61] 연산 장치(110), 제1서버(120) 및 제2서버(130) 간의 통신을 위하여 네트워크 망이 이용될 수 있다. 또한, 사용자 단말과 연산 장치(110) 간의 통신을 위하여 네트워크 망이 이용될 수 있다.
- [62] 일실시예에 따른 연산 장치(110)는 사용자의 결제를 확정하는 결제완료 정보를 수신하는 경우 결제완료에 대응하는 정보를 제2서버(130)로 전송할 수 있다. 결제완료에 대응하는 정보는 사용자가 결제를 완료하였음을 알리는 정보이면서 사용자의 제1선택 정보 및 제2선택 정보를 포함하는 정보일 수 있다.
- [63] 제1서버(120)는 서버 아이템 세트 정보를 저장하고, 아이템 및 서버 아이템 세트에 대응하는 금액 정보를 저장하는 서버일 수 있다. 또한, 제1서버(120)는 서버 아이템 세트에 포함되는 복수의 서버 아이템 중 각 아이템에 대하여 어느

서브 아이템이 적용 가능한지에 대한 정보를 포함할 수 있다. 일실시예에 따르면, 제1서버(120)는 아이템 정보와 함께 아이템에 대하여 적용 가능한 서브 아이템 목록을 결부시켜 저장할 수 있다.

- [64] 제1서버(120)는 사용자의 선택 정보에 대응하여 아이템에 대해 적용 가능한 서브 아이템 정보를 생성하고, 아이템과 관련된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 생성하는 서버에 대응될 수 있다. 구체적으로, 제1서버(120)는 연산 장치(110)로부터 아이템과 관련한 사용자의 제1선택 정보를 수신하고, 제1선택 정보에 대응하여 아이템에 대해 적용 가능한 서브 아이템 정보를 생성하고, 생성된 서브 아이템 정보를 연산 장치(110)로 전송할 수 있다. 또한, 제1서버(120)는 연산 장치(110)로부터 적용 가능한 서브 아이템 정보에 대한 제2선택 정보를 수신하고, 제2선택 정보에 대응하여 아이템과 관련된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 생성하고, 생성된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 연산 장치(110)로 전송할 수 있다. 실시예에 따라, 제1서버(120)는 제2서버(130)로부터 제1선택 정보 및 제2선택 정보를 수신할 수 있으며, 제2서버(130)로부터 수신된 제2선택 정보에 대응하여 아이템과 관련된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 생성할 수 있다. 이 경우, 제1서버(120)는 생성된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 연산 장치(110) 및 제2서버(130) 중 적어도 하나로 전송할 수 있다.
- [65] 제2서버(130)는 아이템의 결제와 관련된 정보의 송수신 및 처리를 담당하는 서버에 대응될 수 있다. 제2서버(130)는 연산 장치(110)로부터 제1선택 정보 및 제2선택 정보를 수신하는 경우, 연산 장치(110)가 아이템 및 아이템에 대응한 적어도 하나의 부가 상품에 대한 결제 요청을 포함하는 제3선택 정보를 수신하였다고 판단할 수 있다. 연산 장치(110)로부터 제1선택 정보 및 제2선택 정보를 수신한 제2서버(130)는 제1선택 정보 및 제2선택 정보를 제1서버(120)로 전송하고, 제1서버(120)로부터 전송되는 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 획득하고, 획득된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 연산 장치(110)로 전송할 수 있다. 이를 통하여, 연산 장치(110)에서 제1금액 정보 및 제2금액 정보의 변동이 있는지 여부를 검증할 수 있다.
- [66] 일실시예에 따르면, 제2서버(130)는 연산 장치(110)로부터 사용자의 결제완료 정보에 대응하는 정보를 수신할 수 있다. 이 경우, 제2서버(130)는 결제완료에 대응하는 정보를 서브 아이템 중 적어도 일부와 연관된 제3서버(도 6의 610)에 제공할 수 있다. 전송한 바와 같이, 결제완료에 대응하는 정보는 사용자가 결제를 완료하였음을 알리는 정보이면서 사용자의 제1선택 정보 및 제2선택 정보를 포함하는 정보일 수 있다.
- [67] 아이템 판매 정보 제공 시스템(100)에서 연산 장치(110), 제1서버(120) 및 제2서버(130)가 아이템 판매 정보를 제공하는 방법과 관련된 보다 상세한 사항은 도 2 내지 도 6을 통하여 후술한다.
- [68] 다양한 실시예에 따른 일련의 아이템 판매 정보 제공 방법과 관련된 동작들은, 단일의 물리적 장치에 의해 구현될 수 있으며, 복수의 물리적 장치가 유기적으로

결합된 방식으로 구현될 수도 있다. 예를 들어, 아이템 판매 정보 제공 시스템(100)에 포함된 구성 중 일부는 어느 하나의 물리적 장치에 의해 구현되고, 나머지 일부는 다른 물리적 장치로 구현될 수 있다. 예컨대, 어느 하나의 물리적 장치는, 연산 장치(110)의 일부로 구현될 수 있으며, 다른 물리적 장치는, 제1서버(120)의 일부 또는 제2서버(130)의 일부 또는 외부 장치의 일부로 구현될 수도 있다. 경우에 따라, 아이템 판매 정보 제공 시스템에 포함된 각각의 구성요소들은 각각 서로 다른 물리적 장치에 분산되어 배치되고, 분산 배치된 구성요소들이 유기적으로 결합되어, 아이템 판매 정보 제공 시스템(100)의 기능 및 동작을 수행하도록 구현될 수도 있다. 예컨대, 본 명세서의 연산 장치(110)는 적어도 하나의 서버 장치를 포함하며, 연산 장치(110)에 의해 수행되는 것으로 기재된 일부 동작들은 제1서버 장치에 의하여 수행되고, 다른 일부 동작들은 제2서버 장치에 의해 수행될 수도 있다.

[69] 도 2는 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 제공 시스템에서의 정보 제공 방법의 동작 흐름도이다. 이하 도 2 내지 도 6에서, 설명의 편의를 위하여 연산 장치(110)가 사용자 단말(210)을 통하여 사용자 정보를 수신하는 경우로 한정하여 설명한다. 사용자 단말(210)은 도 1에서 설명한 사용자 단말에 대응될 수 있다.

[70] 도 2를 참조하면, 연산 장치(110)는 사용자 단말(210)로부터 아이템에 대한 제1선택 정보를 획득할 수 있다(201). 사용자는 사용자 단말(210)에 표시된 아이템 후보 중 구매를 희망하는 아이템을 선택함으로써 제1선택 정보를 생성할 수 있다. 사용자 단말(210)에 표시된 아이템 후보는 연산 장치(110)에 의하여 미리 표시되어 있었을 수도 있으나, 반드시 이에 한정되는 것은 아니며, 기타 다른 장치에 의하여 미리 표시되어 있었을 수도 있다. 한편 실시 예에서 제1선택 정보는 사용자 단말에서 상품 정보 페이지 및 목록 페이지 중 적어도 하나를 통해 입력될 수 있다.

[71] 제1선택 정보는 아이템의 세부적인 특징과 관련된 사용자의 선택 정보일 수 있다. 일실시예에 따르면, 아이템이 통신이 가능한 전자 기기(예를 들어, 휴대 단말)인 경우, 제1선택 정보는 아이템의 기종, 아이템의 저장 장치 용량, 아이템의 색상 및 아이템을 개통할 통신사 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 예를 들어, 제1선택 정보는 "Apple 아이폰 11 Pro 128GB, Space Gray, XX통신사"와 같은 정보를 포함할 수 있다.

[72] 이하, 설명의 편의를 위하여 아이템이 휴대 단말인 경우로 한정하여 설명한다. 다만, 본 발명의 아이템이 휴대 단말에 제한되는 것은 아니며, 본 발명의 내용은 구매 당시에 관련된 서비스의 가입이나 추가 제품의 구매 등을 더 결정하여야 하는 아이템에 광범위하게 적용될 수 있다.

[73] 연산 장치(110)는 획득한 제1선택 정보를 제1서버(120)로 전송하고(202), 이에 대응하여 제1서버(120)로부터 아이템에 대해 적용 가능한 서버 아이템 정보를 획득할 수 있다(203). 제1선택 정보에 대응하여 획득되는 서버 아이템 정보는

사용자에 의하여 선택된 아이টে에 대응하는 속성 정보를 기반으로 서브 아이টে 중 적어도 일부에서 선택될 수 있고, 속성 정보는 각기 다른 서브 아이টে 세트에 대응하는 식별 정보를 포함할 수 있다.

- [74] 일실시에에 따르면, 서브 아이টে 정보는 아이টে의 가입 유형에 관한 정보를 포함하는 제1서브 아이টে 정보, 요금제에 관한 정보를 포함하는 제2서브 아이টে 정보, 아이টে에 대응한 가입자 식별 모듈(예를 들어, 유심(USIM))에 대한 정보를 포함하는 제3서브 아이টে 정보 및 아이টে에 대응한 보험에 대한 정보를 포함하는 제4서브 아이টে 정보 중 적어도 일부를 포함할 수 있다. 예를 들어, 아이টে이 "iPhone, 16G, RED, KT"인 경우, 제1서브 아이টে 정보는 "기기변경", "번호이동" 및 "신규가입"을 포함하고, 제2서브 아이টে 정보는 "KT, 59Plan" 및 "KT, 69Plan"을 포함하고, 제3서브 아이টে 정보는 "KT USIM 구매 여부"를 포함하고, 제4 서브 아이টে 정보는 "AppleCare 가입 여부"를 포함할 수 있다.
- [75] 연산 장치(110)는 획득한 서브 아이টে 정보를 사용자 단말(210)로 전송하고(204), 서브 아이টে 정보에 대한 제2선택 정보를 획득할 수 있다(205). 제2선택 정보는 서브 아이টে 정보 중 사용자가 선택한 정보로서, 아이টে에 대응한 적어도 하나의 부가 상품에 대한 정보를 포함할 수 있다. 부가 상품 중 적어도 일부는 아이টে의 배송 정보와 대응되는 배송 정보가 할당될 수 있으며, 이 경우 부가 상품 중 적어도 일부는 배송원을 통해 배송될 수 있다. 또는, 부가 상품 중 적어도 일부는 아이টে의 사용과 관련된 서비스 운영자로부터 제공될 수 있다.
- [76] 배송원을 통해 배송되는 부가 상품과 서비스 운영자로부터 제공되는 부가 상품이 반드시 별개의 것이어야 하는 것은 아니며, 일부의 서비스 운영자로부터 제공되는 부가 상품이 배송원을 통해 배송되는 것도 가능하다. 예를 들어, 아이টে이 휴대 단말이고 부가 상품이 서비스 운영자(예를 들어, 통신 운영자(Operator))에 의하여 제공되는 특정한 종류의 유심(USIM)을 포함하는 경우, 사용자는 배송원을 통해 유심을 배송받을 수 있다. 또한 실시 예에서 유심은 휴대 단말과 대응되는 배송 정보가 할당될 수 있으며, 휴대 단말과 유심은 함께 배송될 수 있다.
- [77] 연산 장치(110)는 획득된 제2선택 정보를 제1서버(120)로 전송하고(206), 제1서버(120)로부터 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 수신할 수 있다(207). 제1금액 정보는 아이টে에 대응하는 비용(휴대 단말의 가격)으로 제1선택 정보뿐만 아니라 제2선택 정보에 대응하여 결정되는 금액 정보일 수 있다. 다시 말해, 아이টে에 대응하는 비용은 서브 아이টে 선택 정보에 따라 달라질 수 있다. 예를 들어, 고액의 요금제를 사용하는 사용자의 경우 서비스 운영자로부터 보조금을 지급받으므로 제1금액 정보에 대응하는 금액이 아이টে의 일반적인 판매 가격보다 더 낮을 수 있다.
- [78] 부가 상품의 적어도 일부가 아이টে의 사용과 관련된 서비스 운영자로부터 제공되는 경우, 제2금액 정보는 해당 서비스 운영자에게 납부되는 비용을

포함할 수 있다. 예를 들어, 부가 상품이 서비스 운영자에 의하여 제공되는 특정한 통신 요금제를 포함하는 경우, 제2금액 정보는 특정한 통신 요금제에 상응하는 금액 정보를 포함할 수 있다.

- [79] 부가 상품의 적어도 일부에 대하여 아이템의 배송 정보와 대응되는 배송 정보가 할당되는 경우 (e.g. 배송원을 통해 배송되는 경우), 제2금액 정보는 해당 부가 상품의 가격을 포함할 수 있고, 경우에 따라 배송비를 더 포함할 수 있다. 예를 들어, 부가 상품이 휴대 단말의 보호용 케이스를 포함하는 경우, 제2금액 정보는 보호용 케이스의 가격 정보를 포함할 수 있다.
- [80] 제1금액 정보 및 제2금액 정보는 사용자의 결제 방식에 따라 그 표시 방식이 달라질 수 있다. 구체적으로, 사용자가 일시불 결제를 선택하는 경우, 제1금액 정보 및 제2금액 정보는 아이템에 대응하는 비용 및 부가 상품에 대응하는 비용을 단순 표시할 수 있다. 반면, 사용자가 할부 결제를 선택하는 경우, 제1금액 정보 및 제2금액 정보는 아이템에 대응하는 비용 및 부가 상품에 대응하는 비용을 할부 개월수에 따라 나누어 표시할 수 있으며, 할부와 관련된 이자율이 존재한다면 이를 감안하여 계산된 정보가 표시될 수도 있다.
- [81] 제1금액 정보 및 제2금액 정보의 결제 방식이 서로 동일하여야 하는 것은 아니다. 또한, 제2금액 정보 내에서도 모든 부가 상품의 결제 방식이 서로 동일하여야 하는 것은 아니다. 예를 들어, 사용자는 요금제는 할부로 결제하되, 아이템에 대응하는 비용 및 유심의 비용은 일시불로 결제할 수 있고, 이 경우 제1금액 정보 및 제2금액 정보는 일시불 결제 비용과 할부 결제 비용을 구분 가능하도록 표시할 수 있다.
- [82] 연산 장치(110)는 수신한 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 사용자 단말(210)로 전송할 수 있다(208). 제1금액 정보 및 제2금액 정보는 사용자 단말(210)에 출력될 수 있다.
- [83] 일실시에에 따르면, 사용자 단말(210)로부터 변경된 제1선택 정보 또는 변경된 제2선택 정보가 전송되는 경우, 연산 장치(110)는 변경된 서브 아이템 정보 또는 변경된 금액 정보를 획득할 수 있다. 또한, 연산 장치(110)는 변경된 서브 아이템 정보 또는 변경된 금액 정보를 사용자 단말(210)에 전송함으로써 사용자가 확인하는 아이템 정보 또는 가격 정보가 사용자의 선택에 따라 실시간으로 변동되어 표시되도록 할 수 있다. 구체적으로, 도 3을 참조하면, 사용자 단말(210)로부터 변경된 제1선택 정보가 수신되는 경우(301), 연산 장치(110)는 변경된 제1선택 정보를 제1서버(120)로 전송하고(302), 제1서버(120)로부터 변경된 서브 아이템 정보를 수신할 수 있다(303). 실시예에 따라, 연산 장치(110)는 변경된 서브 아이템 정보를 사용자 단말(210)로 전송할 수 있다(304).
- [84] 또한, 도 4를 참조하면, 사용자 단말(210)로부터 변경된 제2선택 정보가 수신되는 경우(401), 연산 장치(110)는 변경된 제2선택 정보를 제1서버(120)로 전송하고(402), 제1서버(120)로부터 변경된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를

수신할 수 있다(403). 실시예에 따라, 연산 장치(110)는 변경된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 사용자 단말(210)로 전송할 수 있다(404).

- [85] 도 5는 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 제공 시스템에서 제3선택 정보를 수신한 연산 장치의 동작을 설명하는 동작 흐름도이다.
- [86] 도 5를 참조하면, 일실시예에 따른 연산 장치(110)는 아이템 및 아이템에 대응한 적어도 하나의 부가 상품에 대한 결제 요청을 포함하는 제3선택 정보를 사용자 단말(210)로부터 수신할 수 있다(501). 연산 장치(110)는 제3선택 정보에 따라 아이템에 대한 결제 페이지를 사용자 단말(210)에 제공할 수 있다(502). 결제 페이지는 사용자가 선택한 제1선택 정보 및 제2선택 정보를 표시하고, 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 표시할 수 있다. 실시 예에서 상품 정보 페이지, 목록 페이지 및 결제 페이지가 연산 장치(110)에 의해 일괄적으로 제공되는 것으로 설명되나 이에 제한되지 않으며, 상기 세 페이지 중 적어도 일부의 페이지는 각기 연산 장치에서 제공될 수 있다.
- [87] 도면 상에서는 연산 장치(110)가 제3선택 정보를 수신한 이후 아이템에 대한 결제 페이지를 사용자 단말(210)에 바로 제공하는 것으로 도시하였으나, 실시예에 따라 결제 페이지는 후술할 동작 503 내지 505가 완료된 이후에 제공될 수 있다. 이 경우, 결제 페이지는 후술할 동작 503 내지 505에서 그 변동 여부가 검증된 제1금액 정보 및 제2금액 정보가 제공될 수 있다.
- [88] 또는, 실시예에 따라, 연산 장치(110)가 제3선택 정보를 수신한 이후 아이템에 대한 결제 페이지를 사용자 단말(210)에 바로 제공하고, 후술할 동작 503 내지 505가 완료된 이후에 변동 여부가 검증된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 사용자 단말(210)에 다시 제공할 수도 있다. 이 경우, 사용자 단말(210)은 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 업데이트할 수 있다.
- [89] 제3선택 정보를 수신한 연산 장치(110)는 제3선택 정보에 대응하는 제1선택 정보 및 제2선택 정보를 제2서버(130)로 전송할 수 있다(503). 제2서버(130)는 제1선택 정보 및 제2선택 정보를 제1서버(120)로 전송하고, 이에 대응하는 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 수신할 수 있다(505).
- [90] 제2서버(130)는 제1서버(120)로부터 수신된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 연산 장치(110)로 전송할 수 있다(506). 일실시예에 따르면, 제2서버(130)는 수신한 제1금액 정보 및 제2금액 정보에 대한 추가적인 판단을 수행하지 않고, 연산 장치(110)로 단순 전송할 수 있다. 다른 실시예에 따르면, 제2서버(130)는 수신한 제1금액 정보 및 제2금액 정보가 연산 장치(110)에서 기 생성된 제1금액 정보 및 제2금액 정보와 상이한지 여부를 판단하여, 상이한 경우에 한하여 연산 장치(110)로 전송할 수도 있다. 이 경우, 동작 503에서 연산 장치(110)는 제1선택 정보 및 제2선택 정보뿐만 아니라 생성된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 제2서버(130)로 함께 전달했을 수 있다.
- [91] 연산 장치(110)는 제2서버(130)로부터 수신된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 사용자 단말(210)에 표시할 수 있다(507). 제2서버(130)가 제1서버(120)로부터

수신한 제1금액 정보 및 제2금액 정보에 대한 추가적인 판단을 수행하지 않고 연산 장치(110)로 단순 전송하는 경우, 연산 장치(110)는 제2서버(130)로부터 수신된 제1금액 정보 및 제2금액 정보가 기 생성된 제1금액 정보 및 제2금액 정보와 상이한지 여부를 판단하여, 상이하다고 판단되는 경우에만 제2서버(130)로부터 수신된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 사용자 단말(210)로 전송할 수 있다.

- [92] 전술한 바와 같이, 실시예에 따라 결제 페이지는 동작 503 내지 505가 완료된 이후에 제공될 수 있다. 구체적으로, 제2서버(130)로부터 제1금액 정보 및 제2금액 정보가 수신되는 경우(506), 연산 장치(110)는 제2서버(130)로부터 수신된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 포함하는 결제 페이지를 사용자 단말(210)에 제공할 수 있다. 제2서버(130)로부터 제1금액 정보 및 제2금액 정보가 수신되지 않는 경우에는 연산 장치(110)는 기 생성된 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 포함하는 결제 페이지를 사용자 단말(210)에 제공할 수 있다. 이 경우, 제2서버(130)는 제1금액 정보 및 제2금액 정보의 변동이 없음을 연산 장치(110)가 인지할 수 있도록 연산 장치(110)에 제1금액 정보 및 제2금액 정보의 변동이 없음을 알리는 메시지를 전송할 수 있다. 또는, 연산 장치(110)는 제1선택 정보 및 제2선택 정보를 제2서버(130)로 전송(503)한 이후 미리 정해진 임계 시간(예를 들면, 10ms)을 초과하는 시간 동안 제2서버(130)로부터 응답이 없는 경우 연산 장치(110)는 제1금액 정보 및 제2금액 정보의 변동이 없다고 간주할 수 있다.
- [93] 결제 페이지가 동작 503 내지 505가 완료된 이후에 제공되는 경우, 변동 여부가 검증된 제1금액 정보 및 제2금액 정보가 결제 페이지를 통하여 사용자 단말(210)에 제공될 수 있다.
- [94] 도 6은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 제공 시스템에서 사용자가 결제를 완료하였음을 확인한 연산 장치의 동작을 설명하는 동작 흐름도이다.
- [95] 도 6을 참조하면, 사용자 단말(210)은 사용자의 결제를 확정하는 결제완료 정보를 연산 장치(110)로 전송할 수 있다(601). 연산 장치(110)는 결제완료에 대응하는 정보를 제2서버(130)로 전송할 수 있다(602). 전술하였듯이, 결제완료에 대응하는 정보는 사용자가 결제를 완료하였음을 알리는 정보이면서 사용자의 제1선택 정보 및 제2선택 정보를 포함하는 정보일 수 있다. 제2서버(130)는 결제완료에 대응하는 정보를 서버 아이템 중 적어도 일부와 연관된 제3서버(610)에 제공할 수 있다(603). 제3서버(610)는 도 1의 제3서버에 대응되는 서버일 수 있다.
- [96] 제3서버(610)는 서비스 운영자가 운영하는 서버일 수 있다. 일 예시로, 아이템이 휴대 단말에 대응하는 경우 제3서버(610)는 서비스 운영자인 통신사가 운영하는 통신사 서버에 대응할 수 있다.
- [97] 실시예에 따라, 연산 장치(110)는 결제완료에 대응하는 정보를 제2서버(130)를 통하지 않고 제3서버(610)로 곧바로 전송할 수 있다.

- [98] 실시예에 따라, 연산 장치(110)는 결제가 확정되지 않더라도 제1선택 정보 및 제2선택 정보를 제3서버(610)로 전송할 수도 있다.
- [99] 일실시예에 따르면, 연산 장치(110)는 배송 및 개통과 관련된 정보를 사용자 단말(210)로 전송할 수 있다(604). 배송 및 개통과 관련된 정보는 배송이 언제까지 이루어질 수 있는지를 표시하는 시간 정보 및 개통이 언제까지 이루어질 수 있는지를 표시하는 시간 정보를 포함할 수 있다. 배송이 언제까지 이루어질 수 있는지는 물류 센터 상황, 배송원 근무 상황 및 서비스 운영자의 상황 등을 고려하여 결정될 수 있다. 개통이 언제까지 이루어질 수 있는지는 서비스 운영자의 상황 등을 고려하여 결정될 수 있다.
- [100] 연산 장치(110)는 수신한 결제완료 정보에 기초하여 배송 및 개통과 관련된 정보를 생성하여 사용자 단말(210)로 전송할 수 있다. 또는, 연산 장치(110)는 제2서버(130)로부터 배송 및 개통과 관련된 정보를 수신하여 사용자 단말(210)로 전송할 수도 있다. 또는, 배송 및 개통과 관련된 정보 중 적어도 일부는 연산 장치(110)에서 생성되고 나머지 일부는 제2서버(130)에서 생성될 수도 있다.
- [101] 도 7은 일실시예에 따른 연산 장치가 제공하는 제1금액 정보 및 제2금액 정보가 사용자 단말에 표시된 결과를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [102] 도 7을 참조하면, 일실시예에 따른 연산 장치(110)가 제공하는 제1금액 정보는 710의 단말 결제금액에 대응되고, 제2금액 정보는 720의 통신사 납부요금에 대응될 수 있다. 제1금액 정보는 제1선택 정보뿐만 아니라 제2선택 정보에 대응하여 결정될 수 있으므로, 이를 고려하여 사용자 단말(210)은 제1금액 정보를 표시함에 있어서 제1선택 정보 및 제2선택 정보 중 적어도 일부를 더 표시할 수 있다. 예컨대, 제1금액 정보 표시에 있어서 제1선택 정보인 "Apple 아이폰 11 Pro 128GB, Space Gray"와 같은 정보를 표시할 수 있다.
- [103] 일실시예에 따르면, 제1금액 정보는 기기의 출시 가격 정보, 실제 금액 정보, 배송비 정보 등으로 세분화된 금액 정보를 포함할 수 있다. 예를 들어, 제1금액 정보는 "실구매가 1,600,000원", "기기출시가 1,600,000원", "배송비 0원" 등으로 세분화된 금액 정보를 포함할 수 있다.
- [104] 일실시예에 따르면, 사용자가 제1금액 정보와 관련하여 할부 결제를 선택하는 경우, 제1금액 정보는 할부개월수를 포함하고, 할부 개월수에 따라 계산된 금액 정보를 포함할 수 있다. 예를 들어, 제1금액 정보는 "카드 할부개월수 24개월" 및 "최종결제금액 월 66,666원" 등의 정보를 포함할 수 있다. 또한, 사용자가 할부 결제를 선택하는 경우, 제1금액 정보는 할부 개월수에 의하여 금액 정보가 계산된 과정을 포함할 수 있다. 예를 들어, 제1금액 정보는 "총 1,600,000원 / 24개월" 등의 정보를 포함할 수 있다.
- [105] 일실시예에 따르면, 제2금액 정보는 제1선택 정보 및 제2선택 정보에 대응하여 결정될 수 있으므로, 이를 고려하여 사용자 단말(210)은 제2금액 정보를 표시함에 있어서 제1선택 정보 및 제2선택 정보 중 적어도 일부를 더 표시할 수 있다. 예컨대, 제2금액 정보 표시에 있어서 제2선택 정보인 "KT, 데이터ON"와

같은 정보를 표시할 수 있다.

- [106] 일실시에에 따르면, 사용자가 제2금액 정보와 관련하여 할부 결제를 선택하는 경우, 제2금액 정보는 할부개월수를 포함하고, 할부 개월수에 따라 계산된 금액 정보를 포함할 수 있다. 예를 들어, 제2금액 정보는 "요금할인 24개월", "통신요금 월 37,460원" 등의 정보를 포함할 수 있다.
- [107] 일실시에에 따르면, 제1금액 정보 및 제2금액 정보의 합계가 사용자 단말(210)에 더 표시될 수도 있다(730). 제1금액 정보 및 제2금액 정보의 합계는 사용자가 실질적으로 부담하여야 하는 금액에 대응될 수 있다.
- [108] 도면에는 도시되지 않았으나, 제1금액 정보는 제1선택 정보뿐만 아니라 제2선택 정보에 대응하여 결정될 수 있다. 예를 들어, 제2선택 정보가 고가의 요금제를 포함하는 경우, 제1금액 정보인 단말 결제금액에 대하여 통신사 지원금이 지급됨으로써 제1금액 정보가 더 낮아질 수 있다.
- [109] 도 8은 일실시에에 따른 제1선택 정보에 대응하는 서브 아이템 정보를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [110] 도 8을 참조하면, 연산 장치(110)는 제1선택 정보에 대응하여 아이템에 대해 적용 가능한 서브 아이템 정보를 획득할 수 있다. 810은 사용자가 선택할 수 있는 아이템의 목록에 대응할 수 있다. 820은 아이템에 대해 적용 가능한 서브 아이템 정보를 포함할 수 있다. 810 및 820에서 도시된 바와 같이, 사용자가 선택할 수 있는 아이템의 목록과, 아이템에 대해 적용 가능한 서브 아이템 정보의 식별 번호(도면 상의 VI) 및 속성 정보(도면 상의 P)가 숫자로 부여될 수 있다.
- [111] 810은 사용자가 선택할 수 있는 아이템의 목록에 대응할 수 있다. 810에 도시된 바와 같이, 사용자가 선택할 수 있는 아이템 목록은 아이템의 기종, 아이템의 저장 장치 용량, 아이템의 색상 및 아이템을 개통할 통신사 등에 따라 세분화될 수 있다. 또한, 사용자가 특정 통신사의 약정에 가입하지 않고 공기계를 구매할 수 있도록, 사용자가 선택할 수 있는 아이템 목록은 아이템을 특정 통신사를 통해 개통하지 않는 옵션을 포함할 수 있다. 예를 들어, 아이템의 기종이 "iPhone"에 해당하는 경우, 사용자가 선택할 수 있는 아이템 목록은 "iPhone, 16G, RED, KT", "iPhone, 16G, BLUE, KT", "iPhone, 16G, RED, LG", "iPhone, 16G, BLUE, LG", "iPhone, 16G, RED, Un-locked", "iPhone, 16G, BLUE, Un-locked" 등을 포함할 수 있으며, Un-locked는 사용자가 특정 통신사의 약정에 가입하지 않고 단말기를 구입하는 경우에 대응할 수 있다.
- [112] 사용자의 제1선택 정보에 대응하여 아이템에 대해 적용 가능한 서브 아이템 정보가 결정될 수 있다. 예컨대, 사용자가 "iPhone, 16G, RED, KT"를 선택하는 경우(831), SUBSCRIPTION_TYPE은 77로, PLAN은 88로, USIM은 44로 결정될 수 있으며, 이는 가입유형과 관련하여 속성 정보가 77인 서브 아이템 정보가 적용 가능하고, 요금제와 관련하여 속성 정보가 88인 서브 아이템 정보가 적용 가능하고, USIM 구매 여부와 관련하여 속성 정보가 44인 서브 아이템 정보가 적용 가능함을 의미할 수 있다. 또는, 사용자가 "iPhone, 16G, RED, LG"를

선택하는 경우(832), SUBSCRIPTION_TYPE은 77로, PLAN은 99로, USIM은 55로 결정될 수 있으며, 이는 가입유형과 관련하여 속성 정보가 77인 서브 아이템 정보가 적용 가능하고, 요금제와 관련하여 속성 정보가 99인 서브 아이템 정보가 적용 가능하고, USIM 구매 여부와 관련하여 속성 정보가 55인 서브 아이템 정보가 적용 가능함을 의미할 수 있다.

- [113] 820은 사용자가 아이템에 대해 적용 가능한 서브 아이템 정보에 대응할 수 있다. 820에 도시된 바와 같이, 사용자가 선택할 수 있는 서브 아이템 정보는 가입유형(821), 요금제(822) 및 USIM 구매 여부(823) 등으로 세분화되어 제공될 수 있다. 또한, 서브 아이템 정보는 세부 선택지들에 대하여 속성 정보(도면 상의 P) 및 서브 아이템의 식별 정보(도면 상의 VI)가 부여되고, 사용자의 제1선택 정보에 기초하여 이 중 어느 세부 선택지를 제공할지가 결정될 수 있다. 예컨대, 사용자가 "iPhone, 16G, RED, KT"를 선택하는 경우(831), SUBSCRIPTION_TYPE은 77로, PLAN은 88로, USIM은 44로 결정되므로, 사용자에게 제공되는 서브 아이템 정보는 가입유형(821)과 관련하여 속성 정보가 77인 "가입유형, 기기변경", "가입유형, 번호이동" 및 "가입유형, 신규가입"를 포함하고, 요금(822)제와 관련하여 속성 정보가 88인 "KT, 59Plan" 및 "KT, 69Plan"를 포함하고, USIM 구매 여부(823)와 관련하여 속성 정보가 44인 "KT"를 포함할 수 있다. 또는, 사용자가 "iPhone, 16G, RED, LG"를 선택하는 경우(832), SUBSCRIPTION_TYPE은 77로, PLAN은 99로, USIM은 55로 결정되므로, 사용자에게 제공되는 서브 아이템 정보는 가입유형(821)과 관련하여 속성 정보가 77인 "가입유형, 기기변경", "가입유형, 번호이동" 및 "가입유형, 신규가입"를 포함하고, 요금제(822)와 관련하여 속성 정보가 99인 "LG, 33Plan" 및 "LG, 44Plan"을 포함하고, USIM 구매 여부(823)와 관련하여 속성 정보가 55인 "LG"를 포함할 수 있다.
- [114] 연산 장치(110)는 아이템 정보와 함께 아이템에 대하여 적용 가능한 서브 아이템 정보의 목록을 결부시켜 저장할 수 있다.
- [115] 도 9는 일 실시예에 따른 제2선택 정보와 관련한 부분적인 구매 취소, 부분적인 환불 및 부분적인 구매의 가능 여부를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [116] 도 9를 참조하면, 사용자에게 아이템 판매 정보를 제공함에 앞서서, 아이템에 대해 적용 가능한 서브 아이템을 함께 구매하는 경우에 부분적인 취소, 부분적인 환불 및 부분적인 구매의 가능 여부가 미리 결정될 수 있다. 가입유형이나 요금제 등의 일부 서브아이템의 경우, 아이템의 구매 없이 서브아이템을 구매하거나, 아이템과 서브 아이템을 함께 구매한 후에 아이템에 대해서만 구매를 취소하거나 환불 요청을 하는 것이 부적절할 수 있다. 따라서, 연산 장치(110)는 판매자나 서비스 운영자(예를 들어, 통신사)의 결정에 따라 적어도 일부의 서브아이템에 대하여 부분적인 구매 취소, 부분적인 환불 및 부분적인 구매의 가능 여부를 별도의 값으로 미리 설정해둘 수 있다. 예컨대, 연산 장치(110)는 적어도 일부의 서브 아이템들에 대하여

"PARTIAL_CANCELABLE" 값을 false로 설정함으로써 부분적인 구매 취소가 불가능하다고 설정하고, "PARTIAL_RETURNABLE" 값을 false로 설정함으로써 부분적인 환불이 불가능하며, "PARTIAL_PURCHASABLE" 값을 false로 설정함으로써 부분적인 구매가 불가능하다고 설정할 수 있다(910).

- [117] 도 10은 일실시에에 따른 연산 장치가 서버 아이템 정보에 따른 지원금 정보 및 추천 정보를 획득하는 방법을 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [118] 도 10을 참조하면, 제1금액 정보는 제1선택 정보뿐만 아니라 제2선택 정보에 대응하여 결정될 수 있다. 예를 들어, 제2선택 정보가 고가의 요금제를 포함하는 경우, 제1금액 정보인 단말 결제금액에 대하여 통신사 지원금이 지급됨으로써 제1금액 정보가 더 낮아질 수 있다.
- [119] 연산 장치(110)는 서버 아이템 정보와 함께 지원금 정보를 더 저장할 수 있다(1010). 지원금 정보는 사용자가 선택할 수 있는 아이템 및 서버 아이템에 따라서 달라질 수 있으며, 아이템 및 서버아이템과 관련되는 식별 정보(도 8의 VI)와 결부되어 저장될 수 있다. 아이템의 식별 정보가 111이고 요금제의 식별 정보가 881인 경우 보조금은 35,000원이고, 아이템의 식별 정보가 111이고 요금제의 식별 정보가 882인 경우 보조금은 37,000원이고, 아이템의 식별 정보가 221이고 요금제의 식별 정보가 991인 경우 보조금은 22,000원이고, 아이템의 식별 정보가 221이고 요금제의 식별 정보가 992인 경우 보조금은 25,000원임을 포함하는 정보가 저장되는 예시가 1010에 도시되어 있다. 도 8에 도시된 식별 정보를 더 참조하면, 사용자가 "iPhone, 16G, RED, KT"의 아이템을 선택한 경우, 요금제가 "KT, 59Plan"이면 35,000원의 보조금이 지급되고, 요금제가 "KT, 69Plan"이면 37,000원의 보조금이 지급되며, 요금제가 "LG, 33Plan"이면 22,000원의 보조금이 지급되고, 요금제가 "LG, 44Plan"이면 25,000원의 보조금이 지급되도록 하는 정보가 1010에 대응됨을 확인할 수 있다.
- [120] 사용자가 특정 통신사의 약정에 가입하지 않는 공기계를 아이템으로 선택한 경우, 연산 장치(110)는 사용자가 특정 통신사를 가입하도록 추천할 수 있으며, 관련하여 추천 정보가 아이템의 식별 정보와 결부되어 연산 장치(110)에 저장될 수 있다. 아이템의 식별 정보가 331인 경우 식별 정보 111의 아이템을 추천하고, 아이템의 식별 정보가 332인 경우 식별 정보 112의 아이템을 추천하도록 하는 정보가 저장되는 예시가 1020에 도시되어 있다. 도 8에 도시된 식별 정보를 더 참조하면, 사용자가 "iPhone, 16G, RED, Un-locked"의 아이템을 선택하면 "iPhone, 16G, RED, KT"의 아이템을 추천하고, 사용자가 "iPhone, 16G, BLUE, Un-locked"의 아이템을 선택하면 "iPhone, 16G, BLUE, KT"의 아이템을 추천하도록 하는 정보가 1020에 대응됨을 확인할 수 있다.
- [121] 일실시에에 따르면, 제1서버(120)는 아이템 정보와 함께 아이템에 대하여 적용 가능한 서버 아이템 목록을 결부시켜 저장할 수 있다.
- [122] 도 11은 일실시에에 따른 연산 장치의 정보 제공 방법의 동작 흐름도이다.
- [123] 도 11을 참조하면, 일실시에에 따른 연산 장치(110)는 아이템에 대한 제1선택

정보를 획득하고(1110), 제1선택 정보에 대응하여 아이টে에 대해 적용 가능한 서버 아이টে 정보를 획득한다(1120). 서버 아이টে 정보는 선택된 아이টে에 대응하는 속성 정보를 기반으로 서버 아이টে 세트 중 적어도 일부에서 선택되고, 속성 정보는 각기 다른 서버 아이টে 세트에 대응하는 식별 정보를 포함할 수 있다.

- [124] 연산 장치(110)는 적용 가능한 서버 아이টে 정보에 대한 제2선택 정보를 획득하고(1130), 제2선택 정보에 대응하여 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 제공한다(1140). 제2선택 정보는 아이টে에 대응한 적어도 하나의 부가 상품에 대한 정보를 포함할 수 있다. 제1금액 정보 및 제2금액 정보는 제2선택 정보를 기반으로 제1서버로부터 수신될 수 있다.
- [125] 제1금액 정보는 아이টে에 대응하는 비용으로 제2선택 정보에 대응하여 결정되는 금액 정보이다. 제2금액 정보는 아이টে의 사용과 관련된 서비스 운영자에게 납부되는 비용일 수 있다.
- [126] 도 12는 일실시에 따른 아이টে 판매 정보를 제공하는 연산 장치의 구성의 예시도이다.
- [127] 도 12를 참조하면, 연산 장치(110)는 트랜시버(1210), 프로세서(1220) 및 메모리(1230)를 포함한다. 연산 장치(110)는 트랜시버(1210)를 통하여 사용자 단말(210), 제1서버(120), 제2서버(130) 및 외부 장치(예를 들어, 제3서버(610)) 등과 연결되고, 데이터를 교환할 수 있다.
- [128] 프로세서(1220)는 도 1 내지 도 11을 통하여 전술한 적어도 하나의 장치들을 포함하거나, 도 1 내지 도 11을 통하여 전술한 적어도 하나의 방법을 수행할 수 있다. 메모리(1230)는 도 1 내지 도 11을 통하여 전술한 적어도 하나의 방법을 수행하기 위한 정보(제1선택 정보, 제2선택 정보, 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 포함)를 저장할 수 있다. 메모리(1230)는 휘발성 메모리 또는 비휘발성 메모리일 수 있다.
- [129] 프로세서(1220)는 프로그램을 실행하고, 정보를 제공하기 위한 연산 장치(110)를 제어할 수 있다. 프로세서(1220)에 의하여 실행되는 프로그램의 코드는 메모리(1230)에 저장될 수 있다.
- [130] 또한 실시 예의 연산 장치(110)는 사용자에게 정보를 제공할 수 있는 인터페이스를 더 포함할 수 있다.
- [131] 한편, 본 명세서와 도면에는 본 발명의 바람직한 실시 예에 대하여 개시하였으며, 비록 특정 용어들이 사용되었으나, 이는 단지 본 발명의 기술 내용을 쉽게 설명하고 발명의 이해를 돕기 위한 일반적인 의미에서 사용된 것이지, 본 발명의 범위를 한정하고자 하는 것은 아니다. 여기에 개시된 실시 예 외에도 본 발명의 기술적 사상에 바탕을 둔 다른 변형 예들이 실시 가능하다는 것은 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 자명한 것이다.
- [132] 전술한 실시예들에 따른 전자 장치 또는 단말은, 프로세서, 프로그램 데이터를

저장하고 실행하는 메모리, 디스크 드라이브와 같은 영구 저장부(permanent storage), 외부 장치와 통신하는 통신 포트, 터치 패널, 키(key), 버튼 등과 같은 사용자 인터페이스 장치 등을 포함할 수 있다. 소프트웨어 모듈 또는 알고리즘으로 구현되는 방법들은 상기 프로세서상에서 실행 가능한 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드들 또는 프로그램 명령들로서 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체 상에 저장될 수 있다. 여기서 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체로 마그네틱 저장 매체(예컨대, ROM(read-only memory), RAM(random-access memory), 플로피 디스크, 하드 디스크 등) 및 광학적 판독 매체(예컨대, 시디롬(CD-ROM), 디브이디(DVD: Digital Versatile Disc)) 등이 있다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템들에 분산되어, 분산 방식으로 컴퓨터가 판독 가능한 코드가 저장되고 실행될 수 있다. 매체는 컴퓨터에 의해 판독가능하며, 메모리에 저장되고, 프로세서에서 실행될 수 있다.

- [133] 본 실시 예는 기능적인 블록 구성들 및 다양한 처리 단계들로 나타내어질 수 있다. 이러한 기능 블록들은 특정 기능들을 실행하는 다양한 개수의 하드웨어 또는/및 소프트웨어 구성들로 구현될 수 있다. 예를 들어, 실시 예는 하나 이상의 마이크로프로세서들의 제어 또는 다른 제어 장치들에 의해서 다양한 기능들을 실행할 수 있는, 메모리, 프로세싱, 로직(logic), 룩업 테이블(look-up table) 등과 같은 직접 회로 구성들을 채용할 수 있다. 구성 요소들이 소프트웨어 프로그래밍 또는 소프트웨어 요소들로 실행될 수 있는 것과 유사하게, 본 실시 예는 데이터 구조, 프로세스들, 루틴들 또는 다른 프로그래밍 구성들의 조합으로 구현되는 다양한 알고리즘을 포함하여, C, C++, 자바(Java), 어셈블러(assembler), 파이썬(Python) 등과 같은 프로그래밍 또는 스크립팅 언어로 구현될 수 있다. 기능적인 측면들은 하나 이상의 프로세서들에서 실행되는 알고리즘으로 구현될 수 있다. 또한, 본 실시 예는 전자적인 환경 설정, 신호 처리, 및/또는 데이터 처리 등을 위하여 종래 기술을 채용할 수 있다. “매커니즘”, “요소”, “수단”, “구성”과 같은 용어는 넓게 사용될 수 있으며, 기계적이고 물리적인 구성들로서 한정되는 것은 아니다. 상기 용어는 프로세서 등과 연계하여 소프트웨어의 일련의 처리들(routines)의 의미를 포함할 수 있다.
- [134] 전술한 실시예들은 일 예시일 뿐 후술하는 청구항들의 범위 내에서 다른 실시예들이 구현될 수 있다.

청구범위

- [청구항 1] 연산 장치에서 아이템 판매 정보 제공 방법에 있어서,
아이템에 대한 제1선택 정보를 획득하는 단계;
상기 제1선택 정보에 대응하여 아이템에 대해 적용 가능한 서브 아이템 정보를 획득하는 단계;
상기 적용 가능한 서브 아이템 정보에 대한 제2선택 정보를 획득하는 단계; 및
상기 제2선택 정보에 대응하여 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 제공하는 단계를 포함하고,
상기 제1금액 정보는 상기 아이템에 대응하는 비용으로 상기 제2선택 정보에 대응하여 결정되는 금액 정보인 아이템 판매 정보 제공 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서,
상기 서브 아이템 정보는 상기 선택된 아이템에 대응하는 속성 정보를 기반으로 서브 아이템 세트 중 적어도 일부에서 선택되고,
상기 속성 정보는 각기 다른 서브 아이템 세트에 대응하는 식별 정보를 포함하는 아이템 판매 정보 제공 방법.
- [청구항 3] 제1항에 있어서,
상기 제2선택 정보는 상기 아이템에 대응한 적어도 하나의 부가 상품에 대한 정보를 포함하는 아이템 판매 정보 제공 방법.
- [청구항 4] 제3항에 있어서,
상기 부가 상품 중 적어도 일부는 상기 아이템의 배송 정보와 대응되는 배송 정보가 할당되는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 제공 방법.
- [청구항 5] 제3항에 있어서,
상기 부가 상품 중 적어도 일부는 상기 아이템의 사용과 관련된 서비스 운영자로부터 제공되며,
상기 제2금액 정보는 상기 서비스 운영자에게 납부되는 비용인 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 제공 방법.
- [청구항 6] 제1항에 있어서,
상기 서브 아이템 정보는 상기 제1선택 정보를 기반으로 제1서버로부터 수신되는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 제공 방법.
- [청구항 7] 제1항에 있어서,
상기 제1금액 정보 및 상기 제2금액 정보는 상기 제2선택 정보를 기반으로 제1서버로부터 수신되는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 제공 방법.
- [청구항 8] 제1항에 있어서,
상기 서브 아이템 정보를 획득하는 단계는
상기 선택된 아이템에 대응하는 속성 정보를 기반으로 제1서브 아이템

정보, 제2서브 아이템 정보, 제3서브 아이템 정보, 및 제4서브 아이템 정보 중 적어도 하나를 제1서버로부터 수신하는 단계를 포함하고,
 상기 제1서브 아이템 정보는 가입 유형에 관한 정보를 포함하고,
 상기 제2서브 아이템 정보는 요금제에 관한 정보를 포함하고,
 상기 제3서브 아이템 정보는 상기 아이템에 대응한 가입자 식별 모듈에 대한 정보를 포함하고,
 상기 제4서브 아이템 정보는 상기 아이템에 대응한 보험에 대한 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 제공 방법.

- [청구항 9] 제1항에 있어서,
 제3선택 정보에 따라 상기 아이템에 대한 결제 페이지를 제공하는 단계;
 상기 제1금액 정보 및 상기 제2금액 정보를 재획득하는 단계; 및
 상기 제1금액 정보와 상기 재획득된 제1금액 정보가 다른 경우 및 상기 제2금액 정보와 상기 재획득된 제2금액 정보가 다른 경우 중 적어도 하나의 경우 이에 대한 정보를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 제공 방법.
- [청구항 10] 제1항에 있어서,
 제3선택 정보에 따라 상기 아이템에 대한 결제 페이지를 제공하는 단계;
 및
 상기 제3선택 정보에 대응하여 상기 제1선택 정보 및 상기 제2선택 정보를 제2서버에 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 제공 방법.
- [청구항 11] 제1항에 있어서,
 상기 제1선택 정보 및 상기 제2선택 정보 중 적어도 일부를 상기 서버 아이템 중 적어도 일부와 연관된 제3서버에 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 제공 방법.
- [청구항 12] 제1항에 있어서,
 상기 제1금액 정보 및 상기 제2금액 정보와 관련하여 상기 사용자가 결제를 완료하였음을 확인한 후에, 상기 아이템의 배송 및 개통과 관련된 정보를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 제공 방법.
- [청구항 13] 제1항에 있어서,
 상기 제1선택 정보는 상기 아이템의 기종, 상기 아이템의 저장 장치 용량, 상기 아이템의 색상 및 상기 아이템을 개통할 통신사 중 적어도 하나를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 제공 방법.
- [청구항 14] 제1항의 방법을 컴퓨터에서 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 비일시적 기록매체.
- [청구항 15] 아이템 판매 정보를 제공하는 연산 장치에 있어서,
 트랜시버, 명령어를 저장하는 메모리 및 프로세서를 포함하고,

상기 프로세서는, 상기 트랜시버 및 상기 메모리와 연결되어,
아이템에 대한 제1선택 정보를 획득하고, 상기 제1선택 정보에 대응하는
아이템에 대해 적용 가능한 서브 아이템 정보를 획득하고, 상기 적용
가능한 서브 아이템 정보에 대한 제2선택 정보를 획득하고, 상기 제2선택
정보에 대응하여 제1금액 정보 및 제2금액 정보를 제공하고, 상기
제1금액 정보는 상기 아이템에 대응하는 비용으로 상기 제2선택 정보에
대응하여 결정되는 금액 정보인 연산 장치.