



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2020년09월02일
(11) 등록번호 10-2151158
(24) 등록일자 2020년08월27일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 9/10 (2006.01) A63F 13/45 (2014.01)
G09B 19/00 (2006.01)
(52) CPC특허분류
A63F 9/10 (2013.01)
A63F 13/45 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2018-0081678
(22) 출원일자 2018년07월13일
심사청구일자 2018년07월13일
(65) 공개번호 10-2019-0141553
(43) 공개일자 2019년12월24일
(30) 우선권주장
1020180068104 2018년06월14일 대한민국(KR)
(56) 선행기술조사문헌
KR1020080007030 A*
KR1020180033986 A*
“[아이폰 어플추천]사건을 순서대로 나열해야 하
는 그룹 맞추기 추리 게임/Situation SHUFFLE/추
천어플”, 인터넷 네이버 블로그
게시글(2011.09.26.)*
“[프레임드(Framed)] Order(순서)를 바꿔 Order
(명령)을 내리는 게임”, 인터넷 티스토리 사이트
게시글(2017.09.02.)*
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
최연호
경기도 수원시 장안구 정자천로189번길 47, 415동
403호 (정자동, 연꽃마을풍림아파트)
(72) 발명자
최연호
경기도 수원시 장안구 정자천로189번길 47, 415동
403호 (정자동, 연꽃마을풍림아파트)
(74) 대리인
특허법인메이저

전체 청구항 수 : 총 14 항

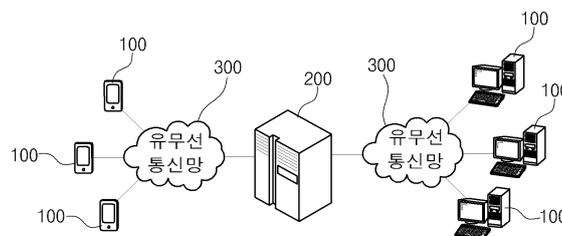
심사관 : 이동하

(54) 발명의 명칭 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템 및 어플리케이션

(57) 요약

본 발명은 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템에 관한 것으로, 본 발명은 스토리텔링 퍼즐을 실행하는 사용자 단말; 및 상기 사용자 단말과 유무선 통신망을 통해 연결되어 상기 사용자 단말로 상기 스토리텔링 퍼즐을 전송하는 퍼즐 서버를 포함하고, 상기 퍼즐 서버는, 사용자의 회원 정보를 등록하여 회원 인증하는 회원 관리부; 상기 스토리텔링 퍼즐을 난이도에 따라 저장하는 퍼즐 저장부; 상기 스토리텔링 퍼즐의 프레임을 난이도에 따라 저장하는 프레임 저장부; 상기 퍼즐 저장부에 저장된 스토리텔링 퍼즐 중 사용자가 선택한 특정 스토리텔링 퍼즐을 추출하여 상기 사용자 단말에 실행시키는 퍼즐 실행부; 및 상기 프레임 저장부에 저장된 프레임 중 사용자가 선택한 특정 프레임을 추출한 후 상기 사용자 단말에 제공하여 해당 사용자로 하여금 신규의 스토리텔링 퍼즐을 생성하도록 하는 퍼즐 생성부를 포함하는 것을 특징으로 한다.

대표도 - 도1



(52) CPC특허분류

G09B 19/00 (2013.01)

A63F 2009/1033 (2013.01)

A63F 2009/1072 (2013.01)

명세서

청구범위

청구항 1

스토리텔링 퍼즐을 실행하는 사용자 단말; 및

상기 사용자 단말과 유무선 통신망을 통해 연결되어 상기 사용자 단말로 상기 스토리텔링 퍼즐을 전송하는 퍼즐 서버를 포함하고,

상기 퍼즐 서버는,

사용자의 회원 정보를 등록하여 회원 인증하는 회원 관리부;

상기 스토리텔링 퍼즐을 난이도에 따라 저장하는 퍼즐 저장부;

상기 스토리텔링 퍼즐의 프레임의 난이도에 따라 저장하는 프레임 저장부;

상기 퍼즐 저장부에 저장된 스토리텔링 퍼즐 중 사용자가 선택한 특정 스토리텔링 퍼즐을 추출하여 상기 사용자 단말에 실행시키는 퍼즐 실행부; 및

상기 프레임 저장부에 저장된 프레임 중 사용자가 선택한 특정 프레임을 추출한 후 상기 사용자 단말에 제공하여 해당 사용자로 하여금 신규의 스토리텔링 퍼즐을 생성하도록 하는 퍼즐 생성부를 포함하고,

상기 퍼즐 저장부는,

상기 스토리텔링 퍼즐의 난이도를 설정하는 퍼즐 난이도 설정모듈;

상기 스토리텔링 퍼즐의 난이도에 따라 각각의 스토리텔링 퍼즐을 저장하는 퍼즐 저장모듈; 및

상기 퍼즐 저장모듈 중 상기 스토리텔링 퍼즐의 난이도에 매칭되는 특정 퍼즐 저장모듈에 해당 스토리텔링 퍼즐을 저장하는 퍼즐 제어모듈을 포함하며,

상기 퍼즐 난이도 설정모듈은,

상기 스토리텔링 퍼즐의 각각의 프레임에 입력되는 이미지 또는 텍스트의 총개수에 따라 상기 스토리텔링 퍼즐의 메인 난이도를 설정하고,

상기 스토리텔링 퍼즐에 설정된 프레임 개수에 따라 상기 스토리텔링 퍼즐의 세부 난이도를 설정하며,

상기 퍼즐 생성부는,

상기 프레임의 난이도를 사용자 단말에 제공하여 사용자가 특정 난이도의 프레임을 선택하도록 유도하는 프레임 난이도 제공모듈;

상기 사용자가 선택한 특정 난이도에 설정된 복수의 프레임을 사용자 단말에 제공하여 해당 사용자가 특정 프레임을 선택하도록 유도하는 프레임 제공모듈;

상기 사용자가 선택한 프레임에 해당 사용자가 선택한 이미지 또는 텍스트를 배열하도록 유도하여 스토리텔링 퍼즐을 생성하는 퍼즐 생성모듈;

상기 사용자에게 의해 생성된 스토리텔링 퍼즐을 이용하는 다른 사용자들의 추천수를 산출하는 추천수 산출모듈;

상기 추천수 산출모듈에서 산출된 추천수가 기설정된 신규 스토리텔링 퍼즐의 등록을 위한 기준값 이상인 경우, 해당 스토리텔링 퍼즐을 신규 스토리텔링 퍼즐로 확정하여 상기 퍼즐 저장부에 저장하는 퍼즐 등록모듈;

상기 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 배열된 이미지 또는 텍스트를 제공하는 힌트 생성모듈;

상기 스토리텔링 퍼즐의 완성 스토리를 생성하는 스토리 생성모듈; 및

상기 스토리텔링 퍼즐의 완성 영상을 생성하는 영상 생성모듈을 포함하고,

상기 퍼즐 생성모듈은,

상기 사용자에게 의해 촬영되거나 작성된 이미지나 텍스트를 이용하여 상기 스토리텔링 퍼즐을 생성하며,

상기 추천수 산출모듈은,

상기 사용자에게 의해 생성된 스토리텔링 퍼즐을 가등록시킨 후 다른 사용자들이 이용할 수 있도록 공개하고, 해당 스토리텔링 퍼즐을 이용한 다른 사용자로부터 추천을 받아 추천수를 산출하는 것을 특징으로 하는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템.

청구항 2

제 1항에 있어서,

상기 회원 관리부는,

상기 사용자의 회원 정보를 등록하는 회원 등록모듈;

상기 사용자의 회원 정보를 인증하는 회원 인증모듈; 및

상기 사용자 중 회원 인증된 사용자의 사용자 단말에 상기 스토리텔링 퍼즐의 실행 및 생성을 각각 허용하는 퍼즐 허용모듈을 포함하는 것을 특징으로 하는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템.

청구항 3

삭제

청구항 4

삭제

청구항 5

삭제

청구항 6

제 2항에 있어서,

상기 퍼즐 실행부는,

상기 스토리텔링 퍼즐의 난이도를 사용자 단말에 제공하여 사용자가 특정 난이도의 스토리텔링 퍼즐을 선택하도록 유도하는 퍼즐 난이도 선택모듈;

상기 사용자가 선택한 특정 난이도에 설정된 복수의 스토리텔링 퍼즐 프레임이 사용자 단말에 제공하여 해당 사용자가 특정 스토리텔링 퍼즐 프레임을 선택하도록 유도하는 프레임 선택모듈;

상기 사용자가 선택한 스토리텔링 퍼즐 프레임에 매칭되는 복수의 스토리텔링 퍼즐을 사용자 단말에 제공하여 해당 사용자가 특정 스토리텔링 퍼즐을 선택하도록 유도하는 퍼즐 선택모듈;

상기 사용자가 선택한 스토리텔링 퍼즐의 각각의 프레임에 이미지 또는 텍스트를 랜덤으로 배열하여 사용자 단말에 제공하는 랜덤 배열모듈;

상기 사용자가 각각의 프레임에 배열된 이미지 또는 텍스트를 선택하여 각 프레임에 재배열하도록 유도하는 사용자 재배열모듈;

상기 사용자에게 의해 재배열된 각 프레임의 이미지 또는 텍스트를 해당 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 기설정된 이미지 또는 텍스트와 각 프레임별로 비교하여 해당 스토리텔링 퍼즐의 정확도를 산출하는 정확도 산출모듈; 및

상기 정확도 산출모듈에서 산출된 정확도가 스토리텔링 퍼즐에 설정된 기준값 이상인 경우, 해당 스토리텔링 퍼즐의 실행을 종료하는 퍼즐 종료모듈을 포함하는 것을 특징으로 하는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템.

청구항 7

제 6항에 있어서,

상기 퍼즐 난이도 선택모듈은,

상기 스토리텔링 퍼즐의 난이도를 상기 스토리텔링 퍼즐의 각각의 프레임에 입력되는 이미지 또는 텍스트의 총 개수와 매칭하여 사용자 단말에 제공하되,

상기 퍼즐 난이도가 스텝 1인 경우, 각각의 프레임에 입력되는 식별자는 이미지 또는 텍스트로 총개수가 1이고,

상기 퍼즐 난이도가 스텝 2인 경우, 각각의 프레임에 입력되는 식별자는 이미지 및 텍스트로 총개수가 2이며,

상기 퍼즐 난이도가 스텝 3인 경우, 각각의 프레임에 입력되는 식별자는 이미지 및 텍스트로 총개수가 3인 것을 특징으로 하는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템.

청구항 8

제 7항에 있어서,

상기 프레임 선택모듈은,

상기 사용자가 선택한 특정 난이도의 스토리텔링 퍼즐에 포함된 다양한 프레임 개수를 사용자 단말에 제공하는 것을 특징으로 하는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템.

청구항 9

제 8항에 있어서,

상기 랜덤 배열모듈은,

상기 스토리텔링 퍼즐의 난이도가 스텝 1인 경우, 각각의 프레임에 이미지 또는 텍스트 중 어느 하나를 랜덤으로 배열하고,

상기 퍼즐 난이도가 스텝 2인 경우, 각각의 프레임에 이미지 및 텍스트를 각각 랜덤으로 배열하되, 이미지 및 텍스트의 총개수가 2이며,

상기 퍼즐 난이도가 스텝 3인 경우, 각각의 프레임에 이미지 및 텍스트를 각각 랜덤으로 배열하되, 이미지 및 텍스트의 총개수가 3인 것을 특징으로 하는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템.

청구항 10

제 9항에 있어서,

상기 퍼즐 실행부는,

상기 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 설정된 이미지 또는 텍스트를 제공하는 힌트 제공모듈;

상기 정확도 산출모듈에서 산출된 정확도가 스토리텔링 퍼즐에 설정된 기준값 이상인 경우 활성화되어 해당 스토리텔링 퍼즐의 완성 스토리를 제공하는 스토리 제공모듈; 및

상기 정확도 산출모듈에서 산출된 정확도가 스토리텔링 퍼즐에 설정된 기준값 이상인 경우 활성화되어 해당 스토리텔링 퍼즐의 완성 영상을 제공하는 영상 제공모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템.

청구항 11

제 10항에 있어서,
 상기 프레임 저장부는,
 상기 프레임의 난이도를 설정하는 프레임 난이도 설정모듈;
 상기 프레임 난이도에 따라 각각의 프레임을 저장하는 프레임 저장모듈; 및
 상기 프레임 저장모듈 중 상기 프레임의 난이도에 매칭되는 특정 프레임 저장모듈에 해당 프레임을 저장하는 프레임 제어모듈을 포함하는 것을 특징으로 하는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템.

청구항 12

제 11항에 있어서,
 상기 프레임 난이도 설정모듈은,
 각각의 프레임에 입력되는 이미지 또는 텍스트의 총개수에 따라 상기 프레임의 메인 난이도를 설정하고,
 상기 프레임에 설정된 프레임 개수에 따라 상기 프레임의 세부 난이도를 설정하는 것을 특징으로 하는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템.

청구항 13

삭제

청구항 14

제 12항에 있어서,
 상기 프레임 난이도 제공모듈은,
 상기 프레임의 난이도를 각각의 프레임에 입력되는 이미지 또는 텍스트의 총개수와 매칭하여 사용자 단말에 제공하되,
 상기 난이도가 스텝 1인 경우, 각각의 프레임에 입력되는 식별자는 이미지 또는 텍스트로 총개수가 1이고,
 상기 난이도가 스텝 2인 경우, 각각의 프레임에 입력되는 식별자는 이미지 및 텍스트로 총개수가 2이며,
 상기 난이도가 스텝 3인 경우, 각각의 프레임에 입력되는 식별자는 이미지 및 텍스트로 총개수가 3이고,
 상기 프레임 제공모듈은,
 상기 사용자가 선택한 특정 난이도의 프레임에 포함된 다양한 프레임 개수를 사용자 단말에 제공하는 것을 특징으로 하는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템.

청구항 15

제 14항에 있어서,
 상기 퍼즐 생성모듈은,
 상기 프레임의 난이도가 스텝 1인 경우, 각각의 프레임에 이미지 또는 텍스트 중 어느 하나를 배열하고,
 상기 난이도가 스텝 2인 경우, 각각의 프레임에 이미지 및 텍스트를 각각 배열하되, 이미지 및 텍스트의 총개수가 2이며,
 상기 난이도가 스텝 3인 경우, 각각의 프레임에 이미지 및 텍스트를 각각 배열하되, 이미지 및 텍스트의 총개수가 3인 것을 특징으로 하는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템.

청구항 16

삭제

청구항 17

삭제

청구항 18

제 15항에 있어서,

상기 퍼즐 저장부에 저장된 스토리텔링 퍼즐 중 사용자가 선택한 특정 스토리텔링 퍼즐을 상기 사용자 단말에 제공하여 실물 퍼즐을 제작하도록 하는 퍼즐 제작부를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템.

청구항 19

제 18항에 있어서,

상기 퍼즐 제작부는,

상기 사용자의 퍼즐 제작 요청시 상기 퍼즐 저장부에 저장된 스토리텔링 퍼즐의 리스트를 상기 사용자 단말에 제공하는 리스트 제공모듈; 및

상기 사용자가 상기 스토리텔링 퍼즐의 리스트 중 특정 스토리텔링 퍼즐을 선택하는 경우 상기 사용자 단말에 연결된 실물 퍼즐 제작장치를 가동시켜 실물 퍼즐을 제작하는 퍼즐 제작모듈;을 포함하고,

상기 퍼즐 제작모듈은,

상기 실물 퍼즐 제작장치를 가동시켜 종이, 고무자석판, 본뜨기 스티커 북, 모양잡힘 스티커 북 중 어느 하나를 이용하여 상기 스토리텔링 퍼즐을 실물 퍼즐로 제작하는 것을 특징으로 하는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템.

청구항 20

제 1항, 제 2항, 제 6항 내지 제 12항, 제 14항, 제 15항, 제 18항 및 제 19항 중 어느 한 항에 따른 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템에 포함된 퍼즐 서버의 구성이 프로그래밍되어 사용자 단말에 설치가능한 어플리케이션으로 구현된 기록매체에 저장된 UCC 스토리텔링 어플리케이션.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명의 실시예는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템 및 어플리케이션에 관한 것이다.

배경 기술

[0003] 종래의 퍼즐 게임은 종이 등으로 만든 실물 퍼즐로 여러 조각을 그림이나 사진 등에 맞추어 하나의 형태로 완성하는 것이거나, 간단한 플래시 프로그램으로 그림 맞추기 게임이거나, 다양한 이미지가 일정 형태나 논리적 조건이 서로 일치하면 맞춰진 그림이나 이미지가 사라지는 형식의 게임이거나, 단순히 그림이나 문장을 드래그하여 논리적으로 연결시키는 게임이 대부분이다.

[0004]

[0005] 종래의 퍼즐 게임은 종이 등으로 만든 실물 퍼즐로 여러 조각을 그림이나 사진 등에 맞추어 하나의 형태로 완성하는 것이어서 나이 어린 아동이나 저학년 학생에게 흥미를 유발하고 학습 능력을 향상시키는 부분이 있으나 초보적인 사고능력 수준의 초보적 게임이다.

[0006] 스토리텔링 퍼즐 게임은 다양한 이미지가 일정 형태나 논리적 조건이 서로 일치하면 맞춰진 그림이나 이미지가

사라지는 형식의 게임이다. 오프라인 실물 퍼즐도 단순히 그림 맞추기 수준이나 단순 연결 스토리에 불과하다.

[0007] 게임 어플리케이션은 단순하고 반복적인 행동으로 스피드와 집중력을 향상시키는데 효과가 있으나, 학습용으로 창의력과 상상력을 이용하여 종합하고 분석하는 능력을 향상시키는 데는 한계가 있다. 재미가 있는 순간적인 판단능력의 향상에는 도움이 되지만 그 구성 내용이 단순하고 순간적인 조작 능력이나 단순 반복 행동 능력 향상에 그친다.

선행기술문헌

특허문헌

[0009] (특허문헌 0001) 대한민국 공개특허공보 제10-2010-0006496호(2010.01.19.)

발명의 내용

해결하려는 과제

[0010] 본 발명은 사용자가 선택한 특정 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 랜덤으로 배열된 이미지 및 텍스트를 사용자가 직접 선택하여 각 프레임에 재배열함으로써 스토리텔링 퍼즐을 이용할 수 있는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템 및 어플리케이션을 제공하는 것을 목적으로 한다.

[0011] 또한, 본 발명은 사용자가 선택한 특정 프레임의 각 빈 칸에 사용자가 선택한 이미지 또는 텍스트를 배열하여 스토리텔링 퍼즐을 생성할 수 있는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템 및 어플리케이션을 제공하는 것을 목적으로 한다.

[0012] 아울러, 본 발명은 UCC 스토리텔링 퍼즐을 종이, 고무자석판, 본뜨기 스티커 북, 모양잡힘 스티커 북 등의 실물 퍼즐로 제작하여 게임용 또는 학습용 교재로 사용할 수 있는 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템 및 어플리케이션을 제공하는 것을 목적으로 한다.

과제의 해결 수단

[0014] 상기한 바와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템은 스토리텔링 퍼즐을 실행하는 사용자 단말; 및 상기 사용자 단말과 유무선 통신망을 통해 연결되어 상기 사용자 단말로 상기 스토리텔링 퍼즐을 전송하는 퍼즐 서버를 포함하고, 상기 퍼즐 서버는, 사용자의 회원 정보를 등록하여 회원 인증하는 회원 관리부; 상기 스토리텔링 퍼즐을 난이도에 따라 저장하는 퍼즐 저장부; 상기 스토리텔링 퍼즐의 프레임을 난이도에 따라 저장하는 프레임 저장부; 상기 퍼즐 저장부에 저장된 스토리텔링 퍼즐 중 사용자가 선택한 특정 스토리텔링 퍼즐을 추출하여 상기 사용자 단말에 실행시키는 퍼즐 실행부; 및 상기 프레임 저장부에 저장된 프레임 중 사용자가 선택한 특정 프레임을 추출한 후 상기 사용자 단말에 제공하여 해당 사용자로 하여금 신규의 스토리텔링 퍼즐을 생성하도록 하는 퍼즐 생성부를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[0015] 또한, 상기 회원 관리부는, 상기 사용자의 회원 정보를 등록하는 회원 등록모듈; 상기 사용자의 회원 정보를 인증하는 회원 인증모듈; 및 상기 사용자 중 회원 인증된 사용자의 사용자 단말에 상기 스토리텔링 퍼즐의 실행 및 생성을 각각 허용하는 퍼즐 허용모듈을 포함할 수 있다.

[0016] 또한, 상기 퍼즐 저장부는, 상기 스토리텔링 퍼즐의 난이도를 설정하는 퍼즐 난이도 설정모듈; 상기 스토리텔링 퍼즐의 난이도에 따라 각각의 스토리텔링 퍼즐을 저장하는 퍼즐 저장모듈; 및 상기 퍼즐 저장모듈 중 상기 스토리텔링 퍼즐의 난이도에 매칭되는 특정 퍼즐 저장모듈에 해당 스토리텔링 퍼즐을 저장하는 퍼즐 제어모듈을 포함할 수 있다.

[0017] 또한, 상기 퍼즐 난이도 설정모듈은, 상기 스토리텔링 퍼즐의 각각의 프레임에 입력되는 이미지 또는 텍스트의 총개수에 따라 상기 스토리텔링 퍼즐의 메인 난이도를 설정할 수 있다.

[0018] 또한, 상기 퍼즐 난이도 설정모듈은, 상기 스토리텔링 퍼즐에 설정된 프레임 개수에 따라 상기 스토리텔링 퍼즐의 세부 난이도를 설정할 수 있다.

[0019] 또한, 상기 퍼즐 실행부는, 상기 스토리텔링 퍼즐의 난이도를 사용자 단말에 제공하여 사용자가 특정 난이도의 스토리텔링 퍼즐을 선택하도록 유도하는 퍼즐 난이도 선택모듈; 상기 사용자가 선택한 특정 난이도에 설정된 복

수의 스토리텔링 퍼즐 프레임을 사용자 단말에 제공하여 해당 사용자가 특정 스토리텔링 퍼즐 프레임을 선택하도록 유도하는 프레임 선택모듈; 상기 사용자가 선택한 스토리텔링 퍼즐 프레임에 매칭되는 복수의 스토리텔링 퍼즐을 사용자 단말에 제공하여 해당 사용자가 특정 스토리텔링 퍼즐을 선택하도록 유도하는 퍼즐 선택모듈; 상기 사용자가 선택한 스토리텔링 퍼즐의 각각의 프레임에 이미지 또는 텍스트를 랜덤으로 배열하여 사용자 단말에 제공하는 랜덤 배열모듈; 상기 사용자가 각각의 프레임에 배열된 이미지 또는 텍스트를 선택하여 각 프레임에 재배열하도록 유도하는 사용자 재배열모듈; 상기 사용자에게 의해 재배열된 각 프레임의 이미지 또는 텍스트를 해당 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 기설정된 이미지 또는 텍스트와 각 프레임별로 비교하여 해당 스토리텔링 퍼즐의 정확도를 산출하는 정확도 산출모듈; 및 상기 정확도 산출모듈에서 산출된 정확도가 스토리텔링 퍼즐에 설정된 기준값 이상인 경우, 해당 스토리텔링 퍼즐의 실행을 종료하는 퍼즐 종료모듈을 포함할 수 있다.

[0020] 또한, 상기 퍼즐 난이도 선택모듈은, 상기 스토리텔링 퍼즐의 난이도를 상기 스토리텔링 퍼즐의 각각의 프레임에 입력되는 이미지 또는 텍스트의 총개수와 매칭하여 사용자 단말에 제공하되, 상기 퍼즐 난이도가 스텝 1인 경우, 각각의 프레임에 입력되는 식별자는 이미지 또는 텍스트로 총개수가 1이고, 상기 퍼즐 난이도가 스텝 2인 경우, 각각의 프레임에 입력되는 식별자는 이미지 및 텍스트로 총개수가 2이며, 상기 퍼즐 난이도가 스텝 3인 경우, 각각의 프레임에 입력되는 식별자는 이미지 및 텍스트로 총개수가 3일 수 있다.

[0021] 또한, 상기 프레임 선택모듈은, 상기 사용자가 선택한 특정 난이도의 스토리텔링 퍼즐에 포함된 다양한 프레임 개수를 사용자 단말에 제공할 수 있다.

[0022] 또한, 상기 랜덤 배열모듈은, 상기 스토리텔링 퍼즐의 난이도가 스텝 1인 경우, 각각의 프레임에 이미지 또는 텍스트 중 어느 하나를 랜덤으로 배열하고, 상기 퍼즐 난이도가 스텝 2인 경우, 각각의 프레임에 이미지 및 텍스트를 각각 랜덤으로 배열하되, 이미지 및 텍스트의 총개수가 2이며, 상기 퍼즐 난이도가 스텝 3인 경우, 각각의 프레임에 이미지 및 텍스트를 각각 랜덤으로 배열하되, 이미지 및 텍스트의 총개수가 3일 수 있다.

[0023] 또한, 상기 퍼즐 실행부는, 상기 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 설정된 이미지 또는 텍스트를 제공하는 힌트 제공모듈; 상기 정확도 산출모듈에서 산출된 정확도가 스토리텔링 퍼즐에 설정된 기준값 이상인 경우 활성화되어 해당 스토리텔링 퍼즐의 완성 스토리를 제공하는 스토리 제공모듈; 및 상기 정확도 산출모듈에서 산출된 정확도가 스토리텔링 퍼즐에 설정된 기준값 이상인 경우 활성화되어 해당 스토리텔링 퍼즐의 완성 영상을 제공하는 영상 제공모듈을 더 포함할 수 있다.

[0024] 또한, 상기 프레임 저장부는, 상기 프레임의 난이도를 설정하는 프레임 난이도 설정모듈; 상기 프레임 난이도에 따라 각각의 프레임을 저장하는 프레임 저장모듈; 및 상기 프레임 저장모듈 중 상기 프레임의 난이도에 매칭되는 특정 프레임 저장모듈에 해당 프레임을 저장하는 프레임 제어모듈을 포함할 수 있다.

[0025] 또한, 상기 프레임 난이도 설정모듈은, 각각의 프레임에 입력되는 이미지 또는 텍스트의 총개수에 따라 상기 프레임의 메인 난이도를 설정하고, 상기 프레임에 설정된 프레임 개수에 따라 상기 프레임의 세부 난이도를 설정할 수 있다.

[0026] 또한, 상기 퍼즐 생성부는, 상기 프레임의 난이도를 사용자 단말에 제공하여 사용자가 특정 난이도의 프레임을 선택하도록 유도하는 프레임 난이도 제공모듈; 상기 사용자가 선택한 특정 난이도에 설정된 복수의 프레임을 사용자 단말에 제공하여 해당 사용자가 특정 프레임을 선택하도록 유도하는 프레임 제공모듈; 상기 사용자가 선택한 프레임에 해당 사용자가 선택한 이미지 또는 텍스트를 배열하도록 유도하여 스토리텔링 퍼즐을 생성하는 퍼즐 생성모듈; 상기 사용자에게 의해 생성된 스토리텔링 퍼즐을 이용하는 다른 사용자들의 추천수를 산출하는 추천수 산출모듈; 및 상기 추천수 산출모듈에서 산출된 추천수가 기설정된 신규 스토리텔링 퍼즐의 등록을 위한 기준값 이상인 경우, 해당 스토리텔링 퍼즐을 신규 스토리텔링 퍼즐로 확정하여 상기 퍼즐 저장부에 저장하는 퍼즐 등록모듈을 포함할 수 있다.

[0027] 또한, 상기 프레임 난이도 제공모듈은, 상기 프레임의 난이도를 각각의 프레임에 입력되는 이미지 또는 텍스트의 총개수와 매칭하여 사용자 단말에 제공하되, 상기 난이도가 스텝 1인 경우, 각각의 프레임에 입력되는 식별자는 이미지 또는 텍스트로 총개수가 1이고, 상기 난이도가 스텝 2인 경우, 각각의 프레임에 입력되는 식별자는 이미지 및 텍스트로 총개수가 2이며, 상기 난이도가 스텝 3인 경우, 각각의 프레임에 입력되는 식별자는 이미지 및 텍스트로 총개수가 3이고, 상기 프레임 제공모듈은, 상기 사용자가 선택한 특정 난이도의 프레임에 포함된 다양한 프레임 개수를 사용자 단말에 제공할 수 있다.

[0028] 또한, 상기 퍼즐 생성모듈은, 상기 프레임의 난이도가 스텝 1인 경우, 각각의 프레임에 이미지 또는 텍스트 중 어느 하나를 배열하고, 상기 난이도가 스텝 2인 경우, 각각의 프레임에 이미지 및 텍스트를 각각 배열하되, 이

미지 및 텍스트의 총개수가 2이며, 상기 난이도가 스텝 3인 경우, 각각의 프레임에 이미지 및 텍스트를 각각 배열하되, 이미지 및 텍스트의 총개수가 3일 수 있다.

- [0029] 또한, 상기 퍼즐 생성모듈은, 상기 사용자에 의해 촬영되거나 작성된 이미지나 텍스트를 이용하여 상기 스토리텔링 퍼즐을 생성할 수 있다.
- [0030] 또한, 상기 퍼즐 생성부는, 상기 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 배열된 이미지 또는 텍스트를 제공하는 힌트 생성모듈; 상기 스토리텔링 퍼즐의 완성 스토리를 생성하는 스토리 생성모듈; 및 상기 스토리텔링 퍼즐의 완성 영상을 생성하는 영상 생성모듈을 더 포함할 수 있다.
- [0031] 또한, 상기 퍼즐 저장부에 저장된 스토리텔링 퍼즐 중 사용자가 선택한 특정 스토리텔링 퍼즐을 상기 사용자 단말에 제공하여 실물 퍼즐을 제작하도록 하는 퍼즐 제작부를 더 포함할 수 있다.
- [0032] 또한, 상기 퍼즐 제작부는, 상기 사용자의 퍼즐 제작 요청시 상기 퍼즐 저장부에 저장된 스토리텔링 퍼즐의 리스트를 상기 사용자 단말에 제공하는 리스트 제공모듈; 및 상기 사용자가 상기 스토리텔링 퍼즐의 리스트 중 특정 스토리텔링 퍼즐을 선택하는 경우 상기 사용자 단말에 연결된 실물 퍼즐 제작장치를 가동시켜 실물 퍼즐을 제작하는 퍼즐 제작모듈;을 포함하고, 상기 퍼즐 제작모듈은, 상기 실물 퍼즐 제작장치를 가동시켜 종이, 고무 자석판, 본뜨기 스티커 북, 모양잡힘 스티커 북 중 어느 하나를 이용하여 상기 스토리텔링 퍼즐을 실물 퍼즐로 제작할 수 있다.
- [0033] 아울러, 본 발명에 따른 기록매체에 저장된 UCC 스토리텔링 퍼즐 어플리케이션은 본 발명에 따른 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템에 포함된 퍼즐 서버의 구성이 프로그래밍되어 사용자 단말에 설치가능한 어플리케이션으로 구현될 수 있다.

발명의 효과

- [0035] 상기한 바와 같이 본 발명에 따른 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템 및 어플리케이션에 따르면, 사용자가 선택한 특정 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 랜덤으로 배열된 이미지 및 텍스트를 사용자가 직접 선택하여 각 프레임에 재배열함으로써 스토리텔링 퍼즐을 이용할 수 있는 효과가 있다.
- [0036] 또한, 본 발명은 사용자가 선택한 특정 프레임의 각 빈 칸에 사용자가 선택한 이미지 또는 텍스트를 배열하여 스토리텔링 퍼즐을 생성할 수 있는 효과가 있다.
- [0037] 아울러, 본 발명은 UCC 스토리텔링 퍼즐을 종이, 고무자석판, 본뜨기 스티커 북, 모양잡힘 스티커 북 등의 실물 퍼즐로 제작하여 게임용 또는 학습용 교재로 사용할 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [0039] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템의 구성도이다.
- 도 2는 본 발명에 따른 퍼즐 서버의 제 1구성도이다.
- 도 3은 본 발명에 따른 회원 관리부의 구성도이다.
- 도 4는 본 발명에 따른 퍼즐 저장부의 구성도이다.
- 도 5는 본 발명에 따른 퍼즐 실행부의 제 1구성도이다.
- 도 6은 본 발명에 따른 퍼즐 난이도 선택모듈이 스토리텔링 퍼즐의 난이도를 사용자 단말에 제공하는 일 실시도이다.
- 도 7은 본 발명에 따른 프레임 선택모듈이 난이도별 스토리텔링 퍼즐의 프레임 개수를 사용자 단말에 제공하는 일 실시도이다.
- 도 8 및 도 9는 본 발명에 따른 랜덤 배열모듈이 난이도별 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 이미지 또는 텍스트를 랜덤으로 배열하는 일 실시도이다.
- 도 10 내지 도 11은 본 발명에 따른 사용자 재배열모듈이 난이도별 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 배열된 이미지 또는 텍스트를 사용자의 선택에 의해 재배열하는 일 실시도이다.
- 도 12는 본 발명에 따른 퍼즐 실행부의 제 2구성도이다.

도 13은 본 발명에 따른 힌트 제공모듈, 스토리 제공모듈 및 영상 제공모듈이 각각 힌트, 완성 스토리 및 완성 영상을 사용자 단말에 제공하기 위한 일 실시도이다.

도 14는 본 발명에 따른 프레임 저장부의 구성도이다.

도 15는 본 발명에 따른 퍼즐 생성부의 제 1구성도이다.

도 16 내지 도 17은 본 발명에 따른 퍼즐 생성모듈이 난이도별 프레임에 사용자가 선택한 이미지 또는 텍스트를 배열하여 스토리텔링 퍼즐을 생성하는 일 실시도이다.

도 18은 본 발명에 따른 퍼즐 생성부의 제 2구성도이다.

도 19는 본 발명에 따른 힌트 생성모듈, 스토리 생성모듈 및 영상 생성모듈이 각각 힌트, 완성 스토리 및 완성 영상을 생성하기 위한 툴을 사용자 단말에 제공하는 일 실시도이다.

도 20은 본 발명에 따른 퍼즐 서버의 제 2구성도이다.

도 21은 본 발명에 따른 퍼즐 제작부의 구성도이다.

도 22 내지 도 24는 본 발명에 의해 실제 구현된 예를 보여주는 도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0040] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 실시 예를 상세히 설명한다. 우선, 도면들 중 동일한 구성요소 또는 부품들은 가능한 한 동일한 참조부호를 나타내고 있음에 유의해야 한다. 본 발명을 설명함에 있어서 관련된 공지기능 혹은 구성에 대한 구체적인 설명은 본 발명의 요지를 모호하게 하지 않기 위해 생략한다.
- [0042] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템의 구성도이다.
- [0044] 본 발명에 따른 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템은 도 1에 도시된 바와 같이, 스토리텔링 퍼즐을 실행하는 사용자 단말(100), 사용자 단말과 유무선 통신망(300)을 통해 연결되어 사용자 단말로 스토리텔링 퍼즐을 전송하는 퍼즐 서버(200)를 포함한다.
- [0046] 상기 사용자 단말(100)은 데스크탑, 노트북 등의 컴퓨터 또는 스마트폰을 포함한다.
- [0047] 상기 사용자 단말(100)이 컴퓨터로 이루어지는 경우, 해당 컴퓨터 상에서 실행되는 웹을 통해 퍼즐 서버(200)에 접속할 수 있고, 또한 상기 사용자 단말(100)이 스마트폰으로 이루어지는 경우, 해당 스마트폰에 설치된 전용 어플리케이션을 통해 퍼즐 서버(200)에 접속할 수 있다.
- [0048] 즉, 사용자는 사용자 단말(100)을 통해 퍼즐 서버(200)에 접속하여 스토리텔링 퍼즐을 이용할 수 있다.
- [0050] 도 2는 본 발명에 따른 퍼즐 서버의 제 1구성도이다.
- [0052] 상기 퍼즐 서버(200)는 도 2에 도시된 바와 같이, 회원 관리부(110), 퍼즐 저장부(120), 프레임 저장부(130), 퍼즐 실행부(140) 및 퍼즐 생성부(150)를 포함한다.
- [0054] 상기 회원 관리부(110)는 사용자의 회원 정보를 등록하여 회원 인증할 수 있다.
- [0056] 도 3은 본 발명에 따른 회원 관리부의 구성도이다.
- [0058] 구체적으로, 상기 회원 관리부(110)는 도 3에 도시된 바와 같이, 회원 등록모듈(111), 회원 인증모듈(112) 및 퍼즐 허용모듈(113)을 포함할 수 있다.
- [0060] 상기 회원 등록모듈(111)은 사용자의 회원 정보를 등록할 수 있다.
- [0061] 상기 회원 등록모듈(111)은 퍼즐 서버(200)에 접속하여 스토리텔링 퍼즐을 이용하려는 사용자로부터 해당 사용자의 인적 정보 및 기타 정보를 각각 제공받아 회원 정보로 등록할 수 있다.
- [0063] 상기 회원 인증모듈(112)은 사용자의 회원 정보를 인증할 수 있다.
- [0064] 상기 회원 인증모듈(112)은 사용자가 퍼즐 서버(200)에 접속하여 스토리텔링 퍼즐을 이용하려는 경우, 사용자에게 의해 입력된 회원 정보가 기등록된 회원 정보와 일치하는지 여부에 따른 인증 과정을 수행함으로써 사용자를 퍼즐 서버(200)에 접속시킬 수 있다.
- [0066] 상기 퍼즐 허용모듈(113)은 사용자 중 회원 인증된 사용자의 사용자 단말에 스토리텔링 퍼즐의 실행 및 생성을

각각 허용할 수 있다.

- [0067] 상기 퍼즐 허용모듈(113)은 퍼즐 서버(200)에 접속하려는 사용자가 상기 회원 인증모듈(112)에서 회원으로 인증되지 않는 경우, 해당 사용자가 퍼즐 서버(200)에 접속하는 것을 차단할 수 있다.
- [0068] 이에 반해, 사용자가 상기 회원 인증모듈(112)에서 회원으로 인증되는 경우, 사용자가 퍼즐 서버(200)에 접속하는 것을 허용하여 후술하는 바와 같이, 사용자 단말에 스토리텔링 퍼즐을 제공하여 해당 스토리텔링 퍼즐을 실행시킬 수 있고, 또한, 사용자 단말에 스토리텔링 퍼즐 생성 틀을 제공하여 사용자로 하여금 신규의 스토리텔링 퍼즐을 생성하도록 할 수 있다.
- [0070] 상기 퍼즐 저장부(120)는 스토리텔링 퍼즐을 난이도에 따라 저장할 수 있다.
- [0072] 도 4는 본 발명에 따른 퍼즐 저장부의 구성도이다.
- [0074] 구체적으로, 상기 퍼즐 저장부(120)는 도 4에 도시된 바와 같이, 퍼즐 난이도 설정모듈(121), 퍼즐 저장모듈(122) 및 퍼즐 제어모듈(123)을 포함할 수 있다.
- [0076] 상기 퍼즐 난이도 설정모듈(121)은 스토리텔링 퍼즐의 난이도를 설정할 수 있다.
- [0077] 상기 퍼즐 난이도 설정모듈(121)은 스토리텔링 퍼즐의 각각의 프레임에 입력되는 이미지 또는 텍스트의 총개수에 따라 스토리텔링 퍼즐의 메인 난이도를 설정할 수 있다.
- [0078] 상기 퍼즐 난이도 설정모듈(121)은 스토리텔링 퍼즐의 프레임에 입력되는 식별자가 예를 들어, 이미지 또는 텍스트 중 어느 하나인 경우 메인 난이도를 스텝 1로 설정할 수 있고, 또한, 해당 식별자가 이미지 및 텍스트를 모두 포함하면서 해당 이미지 및 텍스트의 총개수가 2인 경우 메인 난이도를 스텝 2로 설정할 수 있으며, 아울러, 해당 식별자가 이미지 및 텍스트를 모두 포함하면서 해당 이미지 및 텍스트의 총개수가 3인 경우 메인 난이도를 스텝 3으로 설정할 수 있다.
- [0080] 또한, 퍼즐 난이도 설정모듈(121)은 스토리텔링 퍼즐에 설정된 프레임 개수, 즉, 프레임을 구성하는 각 칸의 수에 따라 스토리텔링 퍼즐의 세부 난이도를 설정할 수 있다.
- [0081] 상기 퍼즐 난이도 설정모듈(121)은 예를 들어, 스토리텔링 퍼즐의 메인 난이도가 스텝 1인 경우로써, 해당 스토리텔링 퍼즐에 설정된 프레임 개수가 각각 3, 6, 9인 경우, 세부 난이도를 각각 스텝 1-1, 스텝 1-2 및 스텝 1-3으로 설정할 수 있고, 또한, 스토리텔링 퍼즐의 메인 난이도가 스텝 2인 경우로써, 해당 스토리텔링 퍼즐에 설정된 프레임 개수가 각각 6, 10, 20인 경우, 세부 난이도를 각각 스텝 2-1, 스텝 2-2 및 스텝 2-3으로 설정할 수 있으며, 아울러, 스토리텔링 퍼즐의 메인 난이도가 스텝 3인 경우로써, 해당 스토리텔링 퍼즐에 설정된 프레임 개수가 각각 6, 9, 12, 15인 경우, 세부 난이도를 각각 스텝 3-1, 스텝 3-2, 스텝 3-3 및 3-4로 설정할 수 있다.
- [0083] 상기 퍼즐 저장모듈(122)은 스토리텔링 퍼즐의 난이도에 따라 각각의 스토리텔링 퍼즐을 저장할 수 있다.
- [0084] 상기 퍼즐 저장모듈(122)은 스토리텔링 퍼즐의 난이도 중 메인 난이도의 수에 대응하는 수로 구비되고, 또한 각각의 퍼즐 저장모듈(122)은 난이도 중 세부 난이도의 수에 대응하는 수로 별도의 세부 저장모듈을 내부에 구비할 수 있다.
- [0086] 상기 퍼즐 제어모듈(123)은 퍼즐 저장모듈 중 스토리텔링 퍼즐의 난이도에 매칭되는 특정 퍼즐 저장모듈에 해당 스토리텔링 퍼즐을 저장할 수 있다.
- [0087] 상기 퍼즐 제어모듈(123)은 예를 들어, 특정 스토리텔링 퍼즐의 메인 난이도가 스텝 2인 경우로써, 해당 스토리텔링 퍼즐의 세부 난이도가 스텝 2-2인 경우, 대응하는 퍼즐 저장모듈(122)의 세부 저장모듈에 해당 스토리텔링 퍼즐을 저장할 수 있다.
- [0089] 상기 퍼즐 실행부(140)는 퍼즐 저장부에 저장된 스토리텔링 퍼즐 중 사용자가 선택한 특정 스토리텔링 퍼즐을 추출하여 사용자 단말에 실행시킬 수 있다.
- [0091] 도 5는 본 발명에 따른 퍼즐 실행부의 제 1구성도이다.
- [0093] 상기 퍼즐 실행부(140)는 도 5에 도시된 바와 같이, 퍼즐 난이도 선택모듈(141), 프레임 선택모듈(142), 퍼즐 선택모듈(143), 랜덤 배열모듈(144), 사용자 재배열모듈(145), 정확도 산출모듈(146) 및 퍼즐 종료모듈(147)을 포함할 수 있다.

- [0095] 상기 퍼즐 난이도 선택모듈(141)은 스토리텔링 퍼즐의 난이도를 사용자 단말에 제공하여 사용자가 특정 난이도의 스토리텔링 퍼즐을 선택하도록 유도할 수 있다.
- [0097] 도 6은 본 발명에 따른 퍼즐 난이도 선택모듈이 스토리텔링 퍼즐의 난이도를 사용자 단말에 제공하는 일 실시도이다.
- [0099] 상기 퍼즐 난이도 선택모듈(141)은 도 6에 도시된 바와 같이, 스토리텔링 퍼즐의 난이도를 해당 스토리텔링 퍼즐의 각각의 프레임에 입력되는 이미지 또는 텍스트의 총개수와 매칭하여 사용자 단말에 제공할 수 있다.
- [0100] 구체적으로, 상기 퍼즐 난이도 선택모듈(141)은 퍼즐 난이도, 즉 메인 난이도가 스텝 1인 경우, 도 6의 (a)에 도시된 바와 같이, 각각의 프레임에 입력되는 식별자로 이미지 또는 텍스트 중 어느 하나로써 총개수가 1인 식별자를 사용자 단말에 제공할 수 있고, 또한, 퍼즐 난이도가 스텝 2인 경우, 도 6의 (b)에 도시된 바와 같이, 각각의 프레임에 입력되는 식별자로 이미지 및 텍스트를 모두 포함하면서 총개수가 2인 식별자를 사용자 단말에 제공할 수 있으며, 아울러, 퍼즐 난이도가 스텝 3인 경우, 도 6의 (c)에 도시된 바와 같이, 각각의 프레임에 입력되는 식별자로 이미지 및 텍스트를 모두 포함하면서 총개수가 3인 식별자를 사용자 단말에 제공할 수 있다.
- [0102] 상기 프레임 선택모듈(142)은 사용자가 선택한 특정 난이도에 설정된 복수의 스토리텔링 퍼즐 프레임을 사용자 단말에 제공하여 해당 사용자가 특정 스토리텔링 퍼즐 프레임을 선택하도록 유도할 수 있다.
- [0104] 도 7은 본 발명에 따른 프레임 선택모듈이 난이도별 스토리텔링 퍼즐의 프레임 개수를 사용자 단말에 제공하는 일 실시도이다.
- [0106] 상기 프레임 선택모듈(142)은 도 7에 도시된 바와 같이, 사용자가 선택한 특정 난이도의 스토리텔링 퍼즐에 포함된 다양한 프레임 개수를 사용자 단말에 제공할 수 있다.
- [0107] 구체적으로, 상기 프레임 선택모듈(142)은 메인 난이도가 스텝 1인 경우, 예를 들어, 도 7의 (a)에 도시된 바와 같이, 세부 난이도가 스텝 1-1로써 칸 수가 3인 프레임을 사용자 단말에 제공하거나, 도시되지 않았지만, 세부 난이도가 스텝 1-2 및 스텝 1-3으로써 각각 칸 수가 6 및 9인 프레임을 사용자 단말에 제공할 수 있다.
- [0108] 또한, 상기 프레임 선택모듈(142)은 메인 난이도가 스텝 2인 경우, 예를 들어, 도 7의 (b)에 도시된 바와 같이, 세부 난이도가 스텝 2-1로써 칸 수가 6인 프레임을 사용자 단말에 제공하거나, 도시되지 않았지만, 세부 난이도가 스텝 2-2 및 스텝 2-3으로써 각각 칸 수가 10 및 20인 프레임을 사용자 단말에 제공할 수 있다.
- [0109] 아울러, 상기 프레임 선택모듈(142)은 메인 난이도가 스텝 3인 경우, 예를 들어, 도 7의 (c)에 도시된 바와 같이, 세부 난이도가 스텝 3-1로써 칸 수가 6인 프레임을 사용자 단말에 제공하거나, 도시되지 않았지만, 세부 난이도가 스텝 3-2, 스텝 3-3 및 스텝 3-4로써 각각 칸 수가 9, 12 및 15인 프레임을 사용자 단말에 제공할 수 있다.
- [0111] 상기 퍼즐 선택모듈(143)은 사용자가 선택한 특정 난이도의 스토리텔링 퍼즐 프레임에 매칭되는 복수의 스토리텔링 퍼즐을 사용자 단말에 제공하여 해당 사용자가 스토리텔링 퍼즐 중 특정 스토리텔링 퍼즐을 선택하도록 유도할 수 있다.
- [0113] 상기 랜덤 배열모듈(144)은 사용자가 선택한 스토리텔링 퍼즐의 각각의 프레임에 이미지 또는 텍스트를 랜덤으로 배열하여 사용자 단말에 제공할 수 있다.
- [0115] 도 8 및 도 9는 본 발명에 따른 랜덤 배열모듈이 난이도별 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 이미지 또는 텍스트를 랜덤으로 배열하는 일 실시도이다.
- [0117] 구체적으로, 상기 랜덤 배열모듈(144)은 도 8에 도시된 바와 같이, 스토리텔링 퍼즐의 메인 난이도가 스텝 1인 경우, 각각의 프레임에 이미지 또는 텍스트 중 어느 하나를 랜덤으로 배열할 수 있는데, 특히, 해당 스토리텔링 퍼즐의 세부 난이도가 스텝 1-1인 경우, 도 8의 (a)에 도시된 바와 같이, 3개의 프레임 칸에 이미지를 각각 랜덤으로 배열할 수 있고, 또한, 세부 난이도가 스텝 1-2인 경우, 도 8의 (b)에 도시된 바와 같이, 6개의 프레임 칸에 이미지를 각각 랜덤으로 배열할 수 있다.
- [0118] 또한, 상기 랜덤 배열모듈(144)은 도 9에 도시된 바와 같이, 스토리텔링 퍼즐의 메인 난이도가 스텝 2인 경우로써 세부 난이도가 스텝 2-1인 경우, 각각의 프레임에 이미지 및 텍스트를 모두 배열하되, 이미지 및 텍스트의 총개수가 2가 되도록 6개의 프레임 칸에 각각 이미지 및 텍스트를 랜덤으로 배열할 수 있다.
- [0119] 아울러, 상기 랜덤 배열모듈(144)은 도시되지 않았지만, 스토리텔링 퍼즐의 메인 난이도가 스텝 3인 경우로써

세부 난이도가 스텝 3-1인 경우, 각각의 프레임에 이미지 및 텍스트를 모두 배열하되, 이미지 및 텍스트의 총개수가 3이 되도록 6개의 프레임 칸에 각각 이미지 및 텍스트를 랜덤으로 배열할 수 있음은 물론이다.

- [0121] 상기 사용자 재배열모듈(145)은 사용자가 각각의 프레임에 배열된 이미지 또는 텍스트를 선택하여 각 프레임에 재배열하도록 유도할 수 있다.
- [0122] 구체적으로, 사용자는 상기한 바와 같이, 랜덤 배열모듈(144)을 통해 이미지 또는 텍스트가 랜덤으로 배열된 스토리텔링 퍼즐을 제공받는데, 사용자는 사용자 재배열모듈(145)을 통해 사용자 단말의 입력장치, 예를 들면 마우스를 이용하여 랜덤으로 배치된 텍스트와 이미지를 드래그하여 각각의 프레임에 재배열할 수 있다.
- [0124] 도 10 내지 도 11은 본 발명에 따른 사용자 재배열모듈이 난이도별 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 배열된 이미지 또는 텍스트를 사용자의 선택에 의해 재배열하는 일 실시도이다.
- [0126] 구체적으로, 상기 사용자 재배열모듈(145)은 도 10의 (a)에 도시된 바와 같이, 스토리텔링 퍼즐의 세부 난이도가 스텝 1-1인 경우, 3개의 프레임 칸에 각각 랜덤으로 배열된 이미지를 선택하여 재배열할 수 있고, 또한, 도 10의 (b)에 도시된 바와 같이, 세부 난이도가 스텝 1-2인 경우, 6개의 프레임 칸에 각각 랜덤으로 배열된 이미지를 선택하여 재배열할 수 있다.
- [0127] 또한, 상기 랜덤 배열모듈(144)은 도 11에 도시된 바와 같이, 스토리텔링 퍼즐의 세부 난이도가 스텝 2-1인 경우, 6개의 프레임 칸에 각각 랜덤으로 배열된 이미지 및 텍스트를 선택하여 재배열할 수 있다.
- [0128] 아울러, 상기 랜덤 배열모듈(144)은 도시되지 않았지만, 스토리텔링 퍼즐의 세부 난이도가 스텝 3-1인 경우, 6개의 프레임 칸에 각각 랜덤으로 배열된 이미지 및 텍스트를 선택하여 재배열할 수 있음은 물론이다.
- [0130] 상기 정확도 산출모듈(146)은 사용자에게 의해 재배열된 각 프레임의 이미지 또는 텍스트를 해당 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 기설정된 이미지 또는 텍스트와 각 프레임별로 비교하여 해당 스토리텔링 퍼즐의 정확도를 산출할 수 있다.
- [0131] 구체적으로, 상기 정확도 산출모듈(146)은 예를 들어, 스토리텔링 퍼즐의 세부 난이도가 스텝 2-1인 경우로써 6개의 프레임 칸 중 사용자에게 의해 재배열된 각 프레임의 이미지 및 텍스트가 해당 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 기설정된 이미지 및 텍스트와 5개의 프레임 칸이 서로 일치하는 경우 해당 스토리텔링 퍼즐의 정확도로써 83%를 산출할 수 있다.
- [0133] 상기 퍼즐 종료모듈(147)은 정확도 산출모듈에서 산출된 정확도가 스토리텔링 퍼즐에 설정된 기준값 이상인 경우, 해당 스토리텔링 퍼즐의 실행을 종료할 수 있다.
- [0134] 구체적으로, 상기 퍼즐 종료모듈(147)은 정확도 산출모듈에서 산출된 정확도가 상기한 바와 같이, 83%로써 해당 스토리텔링 퍼즐에 설정된 기준값이 예를 들어 80% 이상인 경우, 해당 스토리텔링 퍼즐의 실행을 종료할 수 있다.
- [0135] 또한, 상기 퍼즐 종료모듈(147)은 정확도 산출모듈에서 산출된 정확도가 100%로써 사용자에게 의해 재배열된 각 프레임의 이미지 및 텍스트가 각 프레임에 기설정된 이미지 및 텍스트와 모두 일치하면서 스토리 전개 순서가 일치하는 경우, 축하 시그널과 함께 퍼즐의 실행을 종료할 수 있다.
- [0137] 도 12는 본 발명에 따른 퍼즐 실행부의 제 2구성도이다.
- [0139] 한편, 상기 퍼즐 실행부(140)는 그 구성으로, 도 12에 도시된 바와 같이, 힌트 제공모듈(148), 스토리 제공모듈(149a) 및 영상 제공모듈(149b)을 더 포함할 수 있다.
- [0141] 도 13은 본 발명에 따른 힌트 제공모듈, 스토리 제공모듈 및 영상 제공모듈이 각각 힌트, 완성 스토리 및 완성 영상을 사용자 단말에 제공하기 위한 일 실시도이다.
- [0143] 상기 힌트 제공모듈(148)은 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 설정된 이미지 또는 텍스트를 제공할 수 있다.
- [0144] 구체적으로, 상기 힌트 제공모듈(148)은 도 13에 도시된 바와 같이, 사용자가 각 프레임에 랜덤으로 배열된 이미지 또는 텍스트를 재배열하는 과정에서 어려움을 느끼는 경우 사용할 수 있도록, 힌트 아이콘을 제공하여 사용자의 클릭에 의해 해당 사용자에게 각 프레임에 설정된 이미지 또는 텍스트를 직접 제공하거나, 해당 이미지 또는 텍스트를 유추할 수 있는 키워드 등을 제공함으로써 정확도를 높이도록 할 수 있다.
- [0146] 상기 스토리 제공모듈(149a)은 정확도 산출모듈에서 산출된 정확도가 스토리텔링 퍼즐에 설정된 기준값 이상인

경우 활성화되어 해당 스토리텔링 퍼즐의 완성 스토리를 제공할 수 있다.

- [0147] 구체적으로, 상기 스토리 제공모듈(149a)은 도 13에 도시된 바와 같이, 스토리 아이콘을 제공하여 사용자의 클릭에 의해 해당 사용자에게 완성 스토리를 제공할 수 있다.
- [0149] 상기 영상 제공모듈(149b)은 정확도 산출모듈에서 산출된 정확도가 스토리텔링 퍼즐에 설정된 기준값 이상인 경우 활성화되어 해당 스토리텔링 퍼즐의 완성 영상을 제공할 수 있다.
- [0150] 구체적으로, 상기 영상 제공모듈(149b)은 도 13에 도시된 바와 같이, 영상 아이콘을 제공하여 사용자의 클릭에 의해 해당 사용자에게 완성 영상을 제공할 수 있고, 추가적으로 관련 영상 사이트와 연결되어 해당 완성 영상에 대한 풀영상을 제공받을 수 있다.
- [0152] 상기 프레임 저장부(130)는 스토리텔링 퍼즐의 프레임을 난이도에 따라 저장할 수 있다.
- [0154] 도 14는 본 발명에 따른 프레임 저장부의 구성도이다.
- [0156] 상기 프레임 저장부(130)는 도 14에 도시된 바와 같이, 프레임 난이도 설정모듈(131), 프레임 저장모듈(132) 및 프레임 제어모듈(133)을 포함할 수 있다.
- [0158] 상기 프레임 난이도 설정모듈(131)은 프레임의 난이도를 설정할 수 있다.
- [0159] 상기 프레임 난이도 설정모듈(131)은 각각의 프레임에 입력되는 이미지 또는 텍스트의 총개수에 따라 상기 프레임의 메인 난이도를 설정할 수 있고, 또한 프레임에 설정된 프레임 개수에 따라 프레임의 세부 난이도를 설정할 수 있다.
- [0160] 즉, 프레임 난이도 설정모듈(131)은 프레임에 입력되는 식별자 예를 들어, 이미지 또는 텍스트 중 어느 하나인 경우 메인 난이도를 스텝 1로 설정할 수 있고, 해당 식별자가 이미지 및 텍스트를 모두 포함하면서 해당 이미지 및 텍스트의 총개수가 2인 경우 메인 난이도를 스텝 2로 설정할 수 있으며, 해당 식별자가 이미지 및 텍스트를 모두 포함하면서 해당 이미지 및 텍스트의 총개수가 3인 경우 메인 난이도를 스텝 3으로 설정할 수 있다.
- [0161] 또한, 프레임 난이도 설정모듈(131)은 예를 들어, 프레임의 메인 난이도가 스텝 1인 경우로써, 프레임 개수가 각각 3, 6, 9인 경우, 세부 난이도를 각각 스텝 1-1, 스텝 1-2 및 스텝 1-3으로 설정할 수 있고, 프레임의 메인 난이도가 스텝 2인 경우로써, 프레임 개수가 각각 6, 10, 20인 경우, 세부 난이도를 각각 스텝 2-1, 스텝 2-2 및 스텝 2-3으로 설정할 수 있으며, 프레임의 메인 난이도가 스텝 3인 경우로써, 프레임 개수가 각각 6, 9, 12, 15인 경우, 세부 난이도를 각각 스텝 3-1, 스텝 3-2, 스텝 3-3 및 3-4로 설정할 수 있다.
- [0163] 상기 프레임 저장모듈(132)은 프레임 난이도에 따라 각각의 프레임을 저장할 수 있다.
- [0164] 상기 프레임 저장모듈(132)은 프레임의 난이도 중 메인 난이도의 수에 대응하는 수로 구비되고, 또한 각각의 프레임 저장모듈(122)은 난이도 중 세부 난이도의 수에 대응하는 수로 별도의 세부 저장모듈을 내부에 구비할 수 있다.
- [0166] 상기 프레임 제어모듈(133)은 프레임 저장모듈 중 프레임의 난이도에 매칭되는 특정 프레임 저장모듈에 해당 프레임을 저장할 수 있다.
- [0167] 상기 프레임 제어모듈(133)은 예를 들어, 특정 프레임의 메인 난이도가 스텝 2인 경우로써, 해당 프레임의 세부 난이도가 스텝 2-2인 경우, 대응하는 프레임 저장모듈(122)의 세부 저장모듈에 해당 프레임을 저장할 수 있다.
- [0169] 상기 퍼즐 생성부(150)는 프레임 저장부에 저장된 프레임 중 사용자가 선택한 특정 프레임을 추출한 후 사용자 단말에 제공하여 해당 사용자로 하여금 신규의 스토리텔링 퍼즐을 생성하도록 할 수 있다.
- [0171] 도 15는 본 발명에 따른 퍼즐 생성부의 제 1구성도이다.
- [0173] 상기 퍼즐 생성부(150)는 도 15에 도시된 바와 같이, 프레임 난이도 제공모듈(151), 프레임 제공모듈(152), 퍼즐 생성모듈(153), 추천수 산출모듈(154) 및 퍼즐 등록모듈(155)을 포함할 수 있다.
- [0175] 상기 프레임 난이도 제공모듈(151)은 프레임의 난이도를 사용자 단말에 제공하여 사용자가 특정 난이도의 프레임을 선택하도록 유도할 수 있다.
- [0176] 구체적으로, 상기 프레임 난이도 제공모듈(151)은 프레임의 난이도를 각각의 프레임에 입력되는 이미지 또는 텍스트의 총개수와 매칭하여 사용자 단말에 제공할 수 있는데, 예를 들어, 프레임 난이도, 즉 메인 난이도가 스텝 1인 경우, 각각의 프레임에 입력되는 식별자로 이미지 또는 텍스트 중 어느 하나로써 총개수가 1인 식별자를 사

용자 단말에 제공할 수 있고, 또한, 프레임 난이도가 스텝 2인 경우, 각각의 프레임에 입력되는 식별자로 이미지 및 텍스트를 모두 포함하면서 총개수가 2인 식별자를 사용자 단말에 제공할 수 있으며, 프레임 난이도가 스텝 3인 경우, 각각의 프레임에 입력되는 식별자로 이미지 및 텍스트를 모두 포함하면서 총개수가 3인 식별자를 사용자 단말에 제공할 수 있다.

- [0178] 상기 프레임 제공모듈(152)은 사용자가 선택한 특정 난이도에 설정된 복수의 프레임을 사용자 단말에 제공하여 해당 사용자가 특정 프레임을 선택하도록 유도할 수 있다.
- [0179] 구체적으로, 상기 프레임 제공모듈(152)은 사용자가 선택한 특정 난이도의 프레임에 포함된 다양한 프레임 개수를 사용자 단말에 제공할 수 있는데, 예를 들어, 메인 난이도가 스텝 1인 경우, 세부 난이도가 스텝 1-1로써 칸 수가 3인 프레임을 사용자 단말에 제공하거나, 도시되지 않았지만, 세부 난이도가 스텝 1-2 및 스텝 1-3으로써 각각 칸 수가 6 및 9인 프레임을 사용자 단말에 제공할 수 있다.
- [0180] 또한, 상기 프레임 제공모듈(152)은 메인 난이도가 스텝 2인 경우, 예를 들어, 세부 난이도가 스텝 2-1로써 칸 수가 6인 프레임을 사용자 단말에 제공하거나, 도시되지 않았지만, 세부 난이도가 스텝 2-2 및 스텝 2-3으로써 각각 칸 수가 10 및 20인 프레임을 사용자 단말에 제공할 수 있다.
- [0181] 아울러, 상기 프레임 제공모듈(152)은 메인 난이도가 스텝 3인 경우, 예를 들어, 세부 난이도가 스텝 3-1로써 칸 수가 6인 프레임을 사용자 단말에 제공하거나, 도시되지 않았지만, 세부 난이도가 스텝 3-2, 스텝 3-3 및 스텝 3-4로써 각각 칸 수가 9, 12 및 15인 프레임을 사용자 단말에 제공할 수 있다.
- [0183] 상기 퍼즐 생성모듈(153)은 사용자가 선택한 프레임에 해당 사용자가 선택한 이미지 또는 텍스트를 배열하도록 유도하여 스토리텔링 퍼즐을 생성할 수 있다.
- [0184] 구체적으로, 상기 퍼즐 생성모듈(153)은 프레임의 난이도, 즉 메인 난이도가 스텝 1인 경우, 상기한 바와 같이, 각각의 프레임에 이미지 또는 텍스트 중 어느 하나를 배열하고, 난이도가 스텝 2인 경우, 각각의 프레임에 이미지 및 텍스트를 모두 배열하되, 이미지 및 텍스트의 총개수가 2가 되도록 배열하고, 난이도가 스텝 3인 경우, 각각의 프레임에 이미지 및 텍스트를 모두 배열하되, 이미지 및 텍스트의 총개수가 3이 되도록 배열할 수 있다.
- [0186] 도 16 내지 도 17은 본 발명에 따른 퍼즐 생성모듈이 난이도별 프레임에 사용자가 선택한 이미지 또는 텍스트를 배열하여 스토리텔링 퍼즐을 생성하는 일 실시도이다.
- [0188] 특히, 상기 퍼즐 생성모듈(153)은 도 16의 (a)에 도시된 바와 같이, 프레임의 세부 난이도가 스텝 1-1인 경우, 3개의 빈 프레임 칸에 각각 사용자가 선택한 이미지를 배열할 수 있고, 또한, 도 16의 (b)에 도시된 바와 같이, 세부 난이도가 스텝 1-2인 경우, 6개의 빈 프레임 칸에 각각 사용자가 선택한 이미지를 배열할 수 있고, 또한, 도 17에 도시된 바와 같이, 프레임의 세부 난이도가 스텝 2-1인 경우, 6개의 빈 프레임 칸에 각각 사용자가 선택한 이미지 및 텍스트를 배열할 수 있으며, 아울러, 도시되지 않았지만, 프레임의 세부 난이도가 스텝 3-1인 경우, 6개의 빈 프레임 칸에 각각 사용자가 선택한 이미지 및 텍스트를 배열할 수 있음은 물론이다.
- [0190] 상기 퍼즐 생성모듈(153)은 상기 사용자에게 의해 촬영되거나 작성된 이미지나 텍스트를 이용하여 상기 스토리텔링 퍼즐을 생성할 수 있다.
- [0191] 구체적으로, 사용자는 상기한 바와 같이, 프레임 제공모듈(152)을 통해 프레임을 제공받는데, 사용자는 퍼즐 생성모듈(153)을 통해 사용자 단말의 저장장치에 저장된 자신의 이미지와 텍스트를 이용하여 스토리텔링 퍼즐을 생성할 수 있다.
- [0193] 상기 추천수 산출모듈(154)은 사용자에게 의해 생성된 스토리텔링 퍼즐을 이용하는 다른 사용자들의 추천수를 산출할 수 있다.
- [0194] 구체적으로, 상기 추천수 산출모듈(154)은 사용자에게 의해 생성된 스토리텔링 퍼즐을 가등록시킨 후 다른 사용자들이 이용할 수 있도록 공개할 수 있고, 또한 해당 스토리텔링 퍼즐을 이용한 다른 사용자로부터 추천을 받아 추천수를 산출할 수 있다.
- [0196] 상기 퍼즐 등록모듈(155)은 추천수 산출모듈에서 산출된 추천수가 기설정된 신규 스토리텔링 퍼즐의 등록을 위한 기준값 이상인 경우, 해당 스토리텔링 퍼즐을 신규 스토리텔링 퍼즐로 확정하여 퍼즐 저장부에 저장할 수 있다.
- [0197] 구체적으로, 상기 퍼즐 등록모듈(155)은 추천수 산출모듈에서 산출된 추천수가 100으로써 기설정된 신규 스토리텔링 퍼즐의 등록을 위한 기준값이 예를 들어 100 이상인 경우, 해당 스토리텔링 퍼즐을 신규 스토리텔링 퍼즐

로 확정하여 퍼즐 저장부에 저장할 수 있다.

- [0199] 도 18은 본 발명에 따른 퍼즐 생성부의 제 2구성도이다.
- [0201] 한편, 상기 퍼즐 생성부(150)는 그 구성으로, 도 18에 도시된 바와 같이, 힌트 생성모듈(156), 스토리 생성모듈(157a) 및 영상 생성모듈(157b)을 더 포함할 수 있다.
- [0203] 도 19는 본 발명에 따른 힌트 생성모듈, 스토리 생성모듈 및 영상 생성모듈이 각각 힌트, 완성 스토리 및 완성 영상을 생성하기 위한 틀을 사용자 단말에 제공하는 일 실시도이다.
- [0205] 상기 힌트 생성모듈(156)은 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 배열된 이미지 또는 텍스트를 제공할 수 있다.
- [0206] 구체적으로, 상기 힌트 생성모듈(156)은 도 19에 도시된 바와 같이, 다른 사용자가 스토리텔링 퍼즐을 이용하는 과정에서 각 프레임에 배열된 이미지 또는 텍스트를 재배열하는 과정에서 어려움을 느끼는 경우 사용할 수 있도록, 힌트 아이콘을 생성하여 해당 사용자에게 각 프레임에 설정된 이미지 또는 텍스트를 직접 제공하거나, 해당 이미지 또는 텍스트를 유추할 수 있는 키워드 등을 제공함으로써 퍼즐 풀이의 정확도를 높일 수 있다.
- [0208] 상기 스토리 생성모듈(157a)은 스토리텔링 퍼즐의 완성 스토리를 생성할 수 있다.
- [0209] 구체적으로, 상기 스토리 생성모듈(157a)은 도 19에 도시된 바와 같이, 스토리 아이콘을 생성하여 다른 사용자에게 완성 스토리를 제공할 수 있다.
- [0211] 상기 영상 생성모듈(157b)은 스토리텔링 퍼즐의 완성 영상을 생성할 수 있다.
- [0212] 구체적으로, 상기 영상 생성모듈(157b)은 도 19에 도시된 바와 같이, 영상 아이콘을 생성하여 다른 사용자에게 완성 영상을 제공하고, 관련 영상 사이트와 연결되어 해당 완성 영상에 대한 풀영상을 제공할 수 있다.
- [0214] 한편, 본 발명에서 프레임은 식별자로 이미지와 텍스트가 사용되는 텍스트 이미지형을 이용하였으나, 이러한 프레임은 이 외에도 벤다이어그램형, 피라미드형, 개념의히기 종류배열형(유목화형), 흐름도형, 수학 풀이형 등 다양한 형태가 이용될 수 있다.
- [0216] 도 20은 본 발명에 따른 퍼즐 서버의 제 2구성도이다.
- [0218] 한편, 본 발명에 따른 퍼즐 서버(200)는 도 20에 도시된 바와 같이, 상기한 회원 관리부(110), 퍼즐 저장부(120), 프레임 저장부(130), 퍼즐 실행부(140) 및 퍼즐 생성부(150) 외에, 그 구성으로 퍼즐 제작부(260)를 더 포함할 수 있다.
- [0220] 상기 퍼즐 제작부(260)는 퍼즐 저장부(120)에 저장된 스토리텔링 퍼즐 중 사용자가 선택한 특정 스토리텔링 퍼즐을 사용자 단말에 제공하여 실물 퍼즐을 제작하도록 할 수 있다.
- [0222] 도 21은 본 발명에 따른 퍼즐 제작부의 구성도이다.
- [0224] 구체적으로, 상기 퍼즐 제작부(260)는 도 20에 도시된 바와 같이, 리스트 제공모듈(261) 및 퍼즐 제작모듈(262)을 포함할 수 있다.
- [0226] 상기 리스트 제공모듈(261)은 사용자의 퍼즐 제작 요청시 퍼즐 저장부에 저장된 스토리텔링 퍼즐의 리스트를 사용자 단말에 제공할 수 있다.
- [0228] 상기 퍼즐 제작모듈(262)은 사용자가 스토리텔링 퍼즐의 리스트 중 특정 스토리텔링 퍼즐을 선택하는 경우, 사용자 단말에 연결된 실물 퍼즐 제작장치를 가동시켜 실물 퍼즐을 제작할 수 있다.
- [0229] 구체적으로, 상기 퍼즐 제작모듈(262)은 실물 퍼즐 제작장치로, 예를 들어 다양한 인쇄장치를 가동시킨 후, 실물 매체로 종이, 고무자석판, 본뜨기 스티커 북, 모양잡힘 스티커 북 중 어느 하나를 이용하여 스토리텔링 퍼즐을 해당 실물 매체에 인쇄함으로써 실물 퍼즐로 제작할 수 있다.
- [0231] 도 22 내지 도 24는 본 발명에 의해 실제 구현된 예를 보여주는 도이다.
- [0233] 이처럼, 본 발명에서는 도 22에 도시된 바와 같이, 사용자가 선택한 특정 스토리텔링 퍼즐의 각 프레임에 랜덤으로 배열된 이미지 및 텍스트를 사용자가 직접 선택하여 각 프레임에 재배열함으로써 스토리텔링 퍼즐을 이용할 수 있고, 또한, 도 23 및 도 24에 도시된 바와 같이, 사용자가 선택한 특정 프레임의 각 빈 칸에 사용자가 선택한 이미지 또는 텍스트를 배열하여 스토리텔링 퍼즐을 생성할 수 있으며, 나아가, 본 발명의 스토리텔링 퍼즐을 이용하여 종이, 고무자석판, 본뜨기 스티커 북, 모양잡힘 스티커 북 등의 실물 퍼즐로 제작하여 게임용 또

는 학습용 교재로 사용할 수 있다.

[0235] 한편, 본 발명에서는 상기한 바와 같이, UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템을 기재하고 있으나, 해당 시스템에 포함된 퍼즐 서버의 구성, 즉 회원 관리부(110), 퍼즐 저장부(120), 프레임 저장부(130), 퍼즐 실행부(140) 및 퍼즐 생성부(150)를 각각 프로그래밍하여 사용자 단말에 설치가능한 UCC 스토리텔링 퍼즐 어플리케이션으로 구현함으로써 사용자 단말과 퍼즐 서버와의 데이터 송수신이 없이 사용자 단말 내에 설치된 어플리케이션만을 통해 UCC 스토리텔링 퍼즐을 제공할 수 있음은 물론이다.

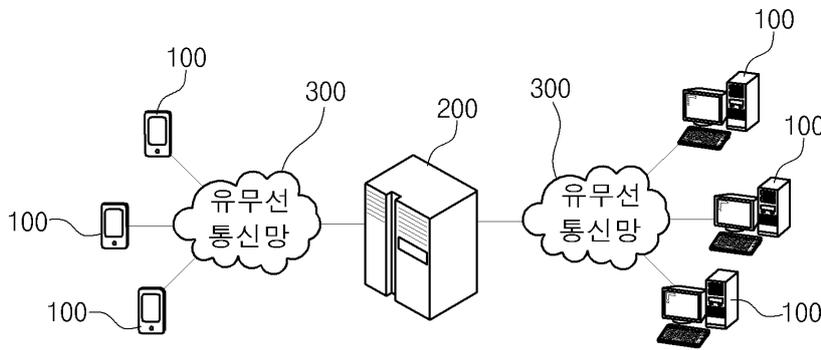
[0237] 이상과 같이 본 발명에 따른 UCC 스토리텔링 퍼즐 시스템 및 어플리케이션을 예시한 도면을 참조로 하여 설명하였으나, 본 명세서에 개시된 실시예와 도면에 의해 본 발명이 한정되는 것은 아니며, 본 발명의 기술사상 범위 내에서 당업자에 의해 다양한 변형이 이루어질 수 있음은 물론이다.

부호의 설명

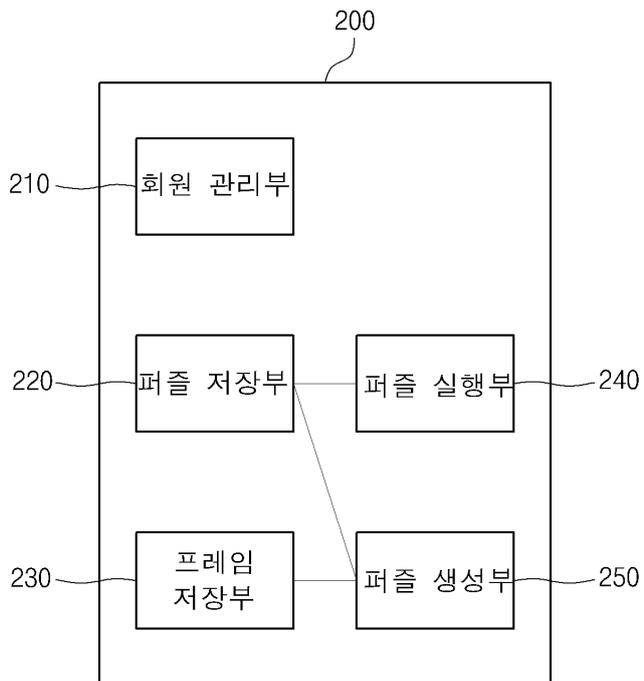
[0239]	100:사용자 단말	200:퍼즐 서버
	210:회원 관리부	211:회원 등록모듈
	212:회원 인증모듈	213:퍼즐 허용모듈
	220:퍼즐 저장부	221:퍼즐 난이도 설정모듈
	222:퍼즐 저장모듈	223:퍼즐 제어모듈
	230:프레임 저장부	231:프레임 난이도 설정모듈
	232:프레임 저장모듈	233:프레임 제어모듈
	240:퍼즐 실행부	241:퍼즐 난이도 선택모듈
	242:프레임 선택모듈	243:퍼즐 선택모듈
	244:랜덤 배열모듈	245:사용자 재배열모듈
	246:정확도 산출모듈	247:퍼즐 종료모듈
	248:힌트 제공모듈	249a:스토리 제공모듈
	249b:영상 제공모듈	250:퍼즐 생성부
	251:프레임 난이도 제공모듈	252:프레임 제공모듈
	253:퍼즐 생성모듈	254:추천수 산출모듈
	255:퍼즐 등록모듈	256:힌트 생성모듈
	257a:스토리 생성모듈	257b:영상 생성모듈
	260:퍼즐 제작부	261:리스트 제공모듈
	262:퍼즐 제작모듈	300:유무선 통신망

도면

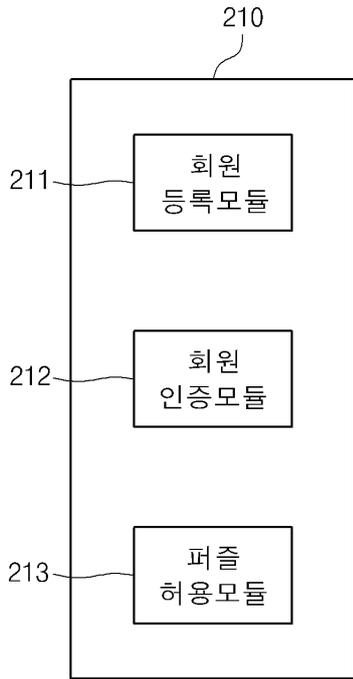
도면1



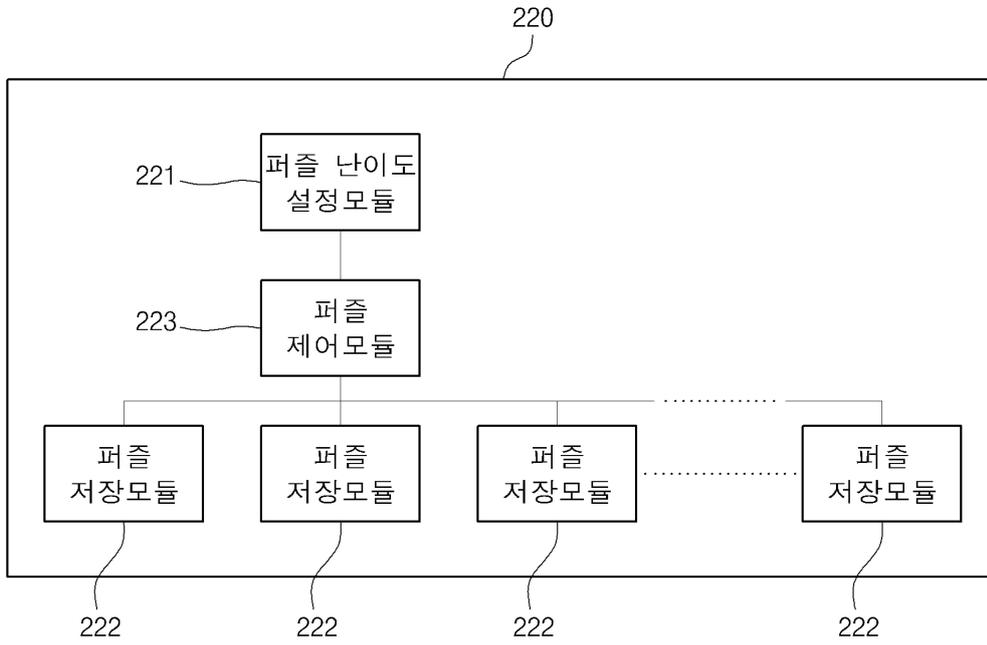
도면2



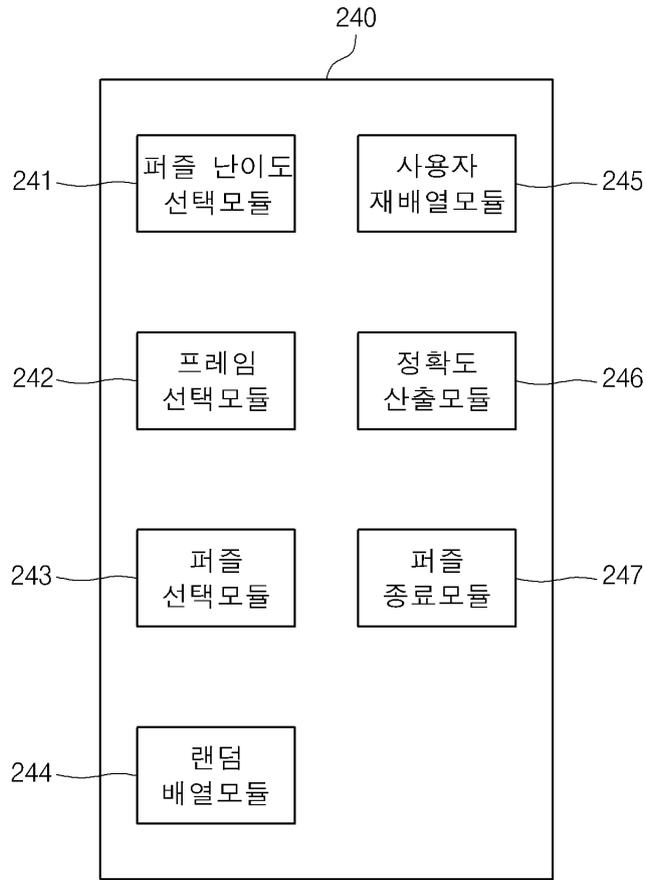
도면3



도면4

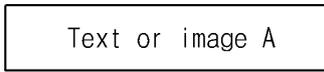


도면5

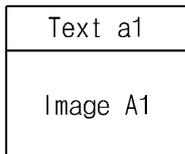


도면6

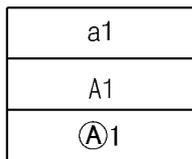
(a)



(b)



(c)



도면7

(a)

Text or image A	Text or image B	Text or image C

(b)

Text a1	Text b2	Text c3	Text d4	Text e5
Image A1	Image B2	Image C3	Image D4	Image E5
Text f6				
Image F6				

(c)

a1	b2	c3	d4	e5
A1	B2	C3	D4	E5
Ⓐ1	Ⓑ2	Ⓒ3	Ⓓ4	Ⓔ5
f6				
F6				
Ⓕ6				

도면8

(a)

이미지 2	이미지 1	이미지 3
-------	-------	-------

(b)

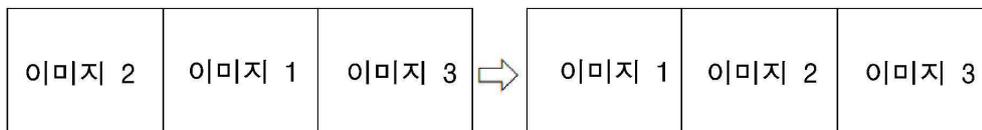
이미지 2	이미지 1	이미지 3	이미지 4	이미지 6	이미지 5
-------	-------	-------	-------	-------	-------

도면9

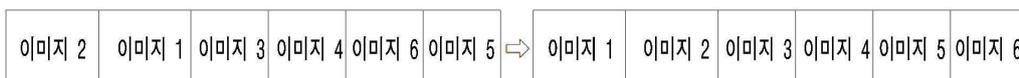
Text c3	Text b2	Text a1	Text d4	Text f6
Image D4	Image A1	Image C3	Image B2	Image E5
Text e5
Image F6

도면10

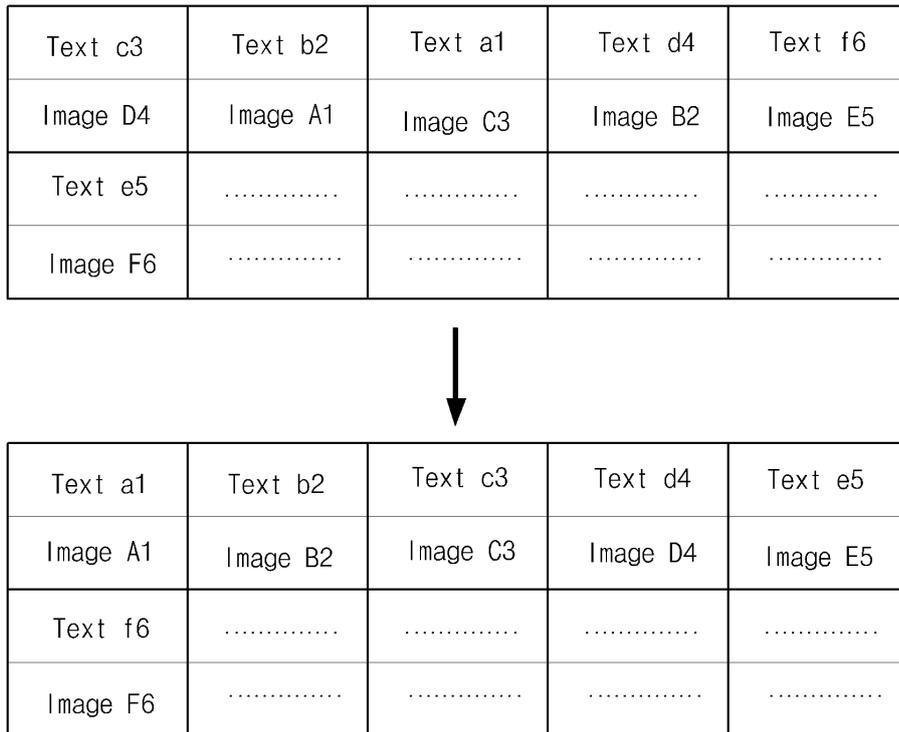
(a)



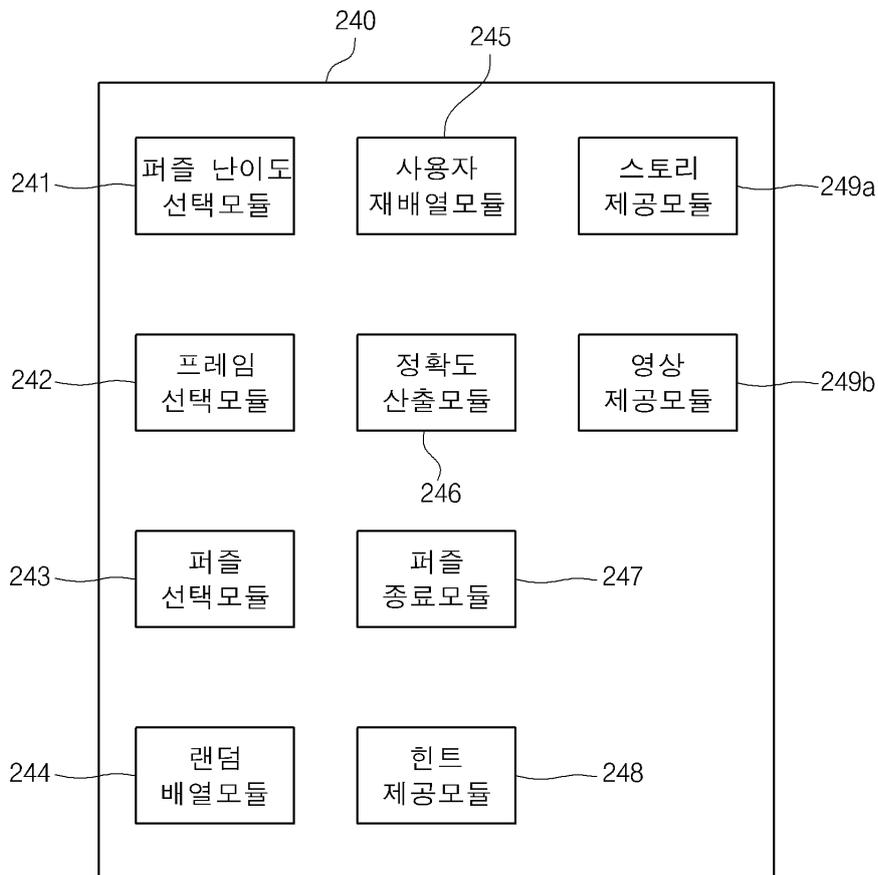
(b)



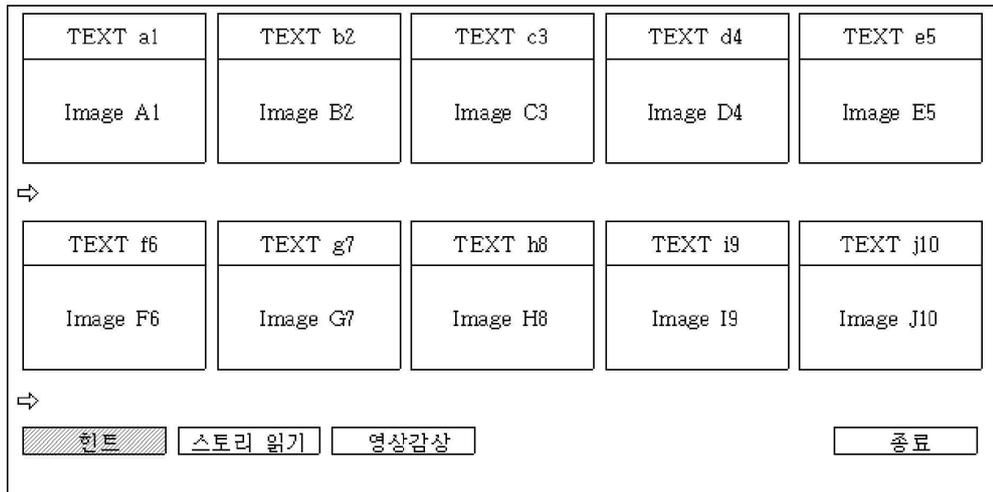
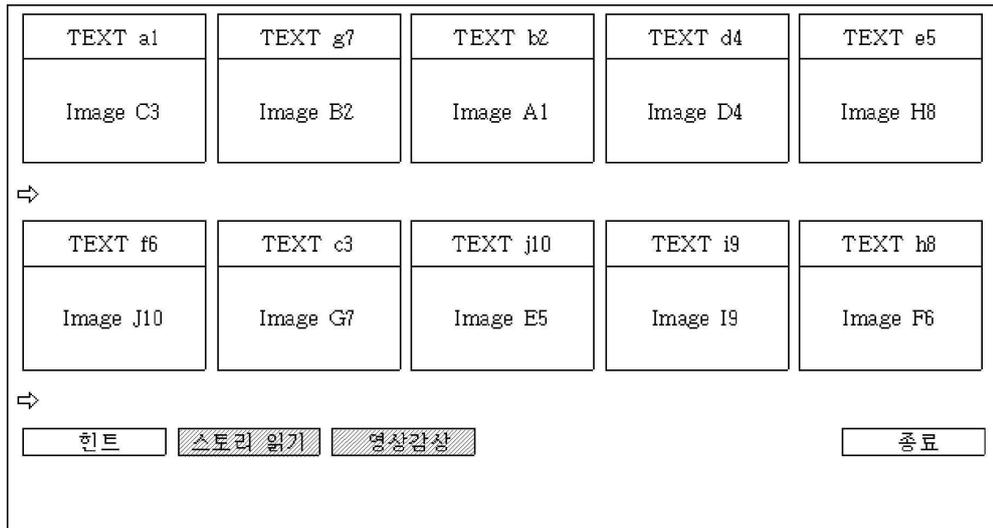
도면11



도면12



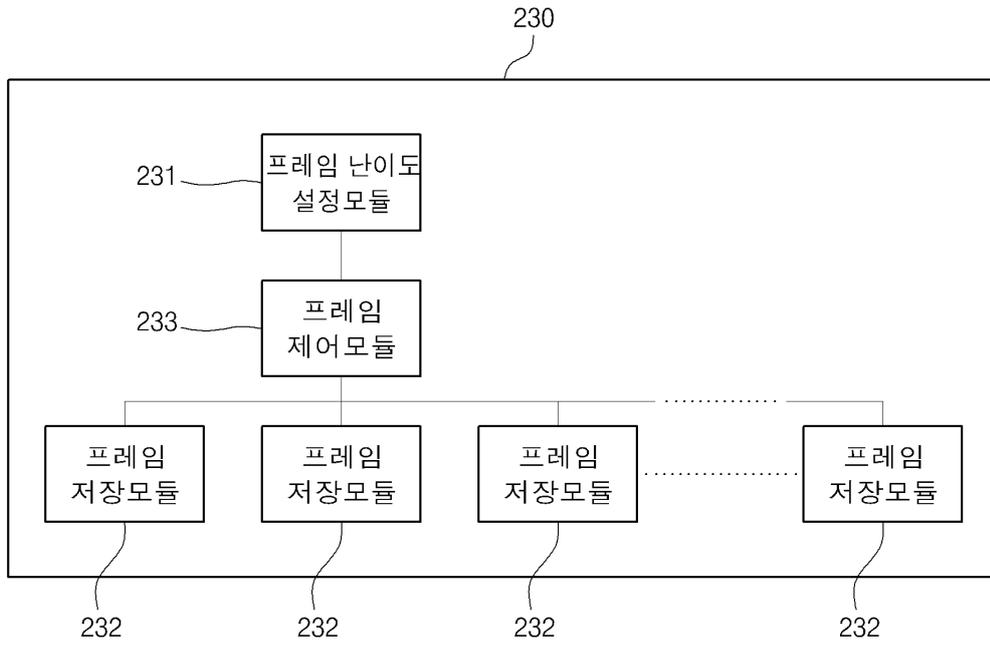
도면13



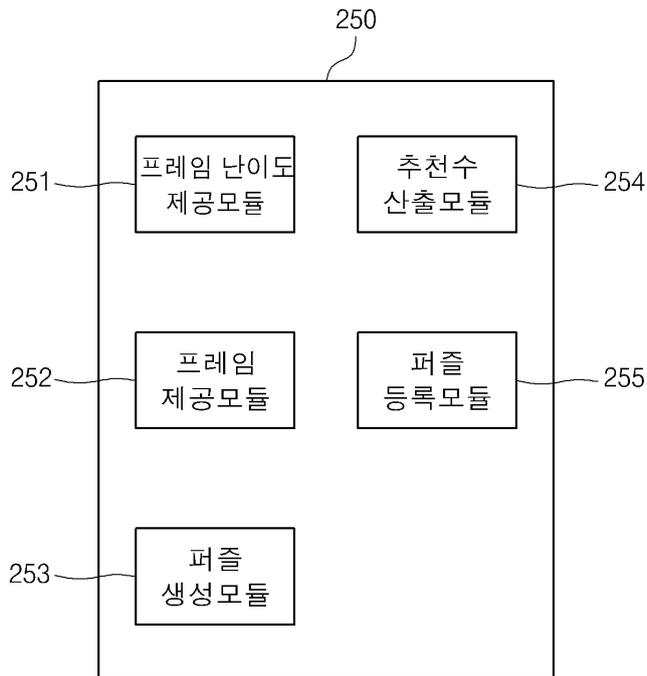
이 이야기는

.....

도면14

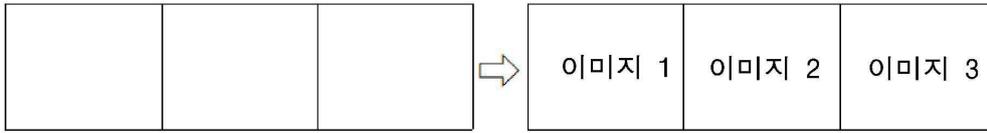


도면15

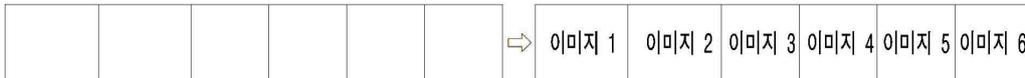


도면16

(a)



(b)

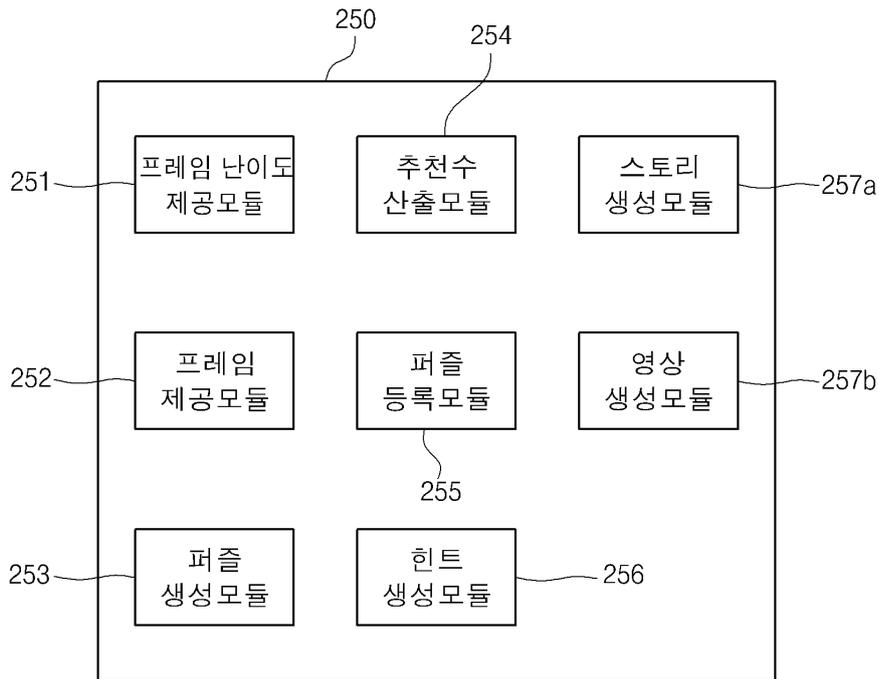


도면17



Text a1	Text b2	Text c3	Text d4	Text e5
Image A1	Image B2	Image C3	Image D4	Image E5
Text f6
Image F6

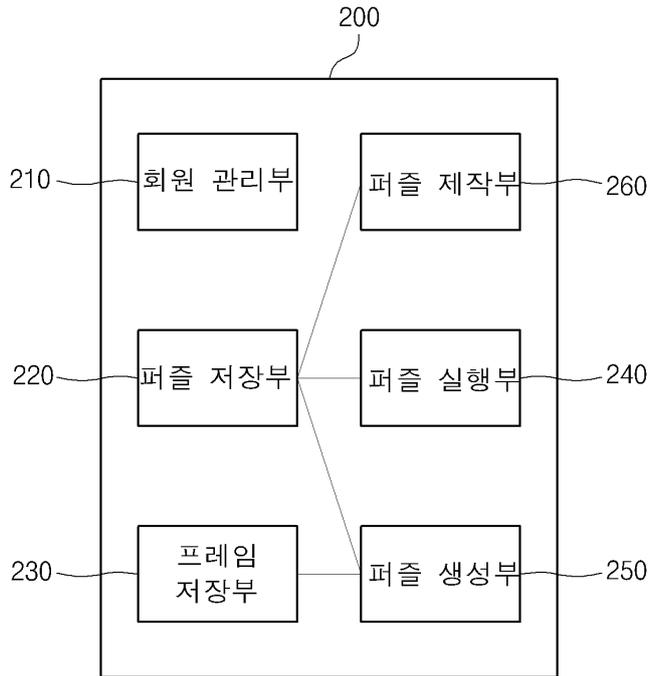
도면18



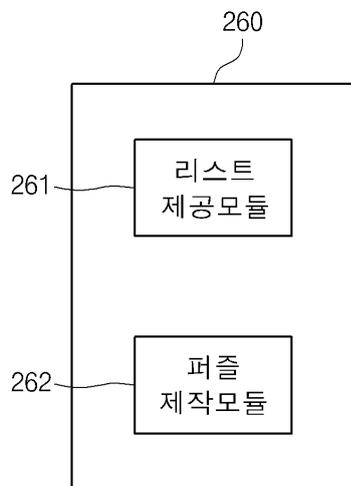
도면19



도면20



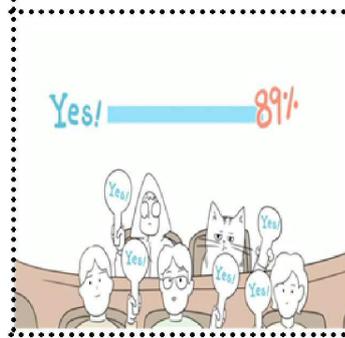
도면21



도면22



도면23

<p>1명보다는 5명의 생명을 구하기 위해 방향을 바꾸는 것에 찬성합니다.</p>	<p>이번에는 당신은 육교 위에서 고장난 트롤리가 5명의 인부를 향해 돌진하는 모습을 발견했습니다.</p>	<p>뚱뚱한 사람을 육교 아래로 밀면 트롤리를 멈출 수 있다고 가정했을 때 그를 밀겠습니까?</p>
		

<p>같은 상황: 열차의 운행 방향을 바꿔야 하는가? 상황2: 뚱뚱한 사람을 밀어야 하는가?</p>	<p>선로 위에 브레이크가 고장난 트롤리가 달리고 있습니다.</p>	<p>선로 위에는 5명의 인부가 일을 하고 있습니다.</p>
		

도면24

<p>세계 경기 1위인 독일과의 싸움은 모두가 절망이라고 예상 했지만 김영권 선수가 첫골을...</p>	<p>스웨덴전 아쉬운 반칙으로 페널티킥 허용</p>	<p>결국 페널티킥으로 첫 경기를 1:0으로 지고 만다</p>	<p>멕시코전 핸드볼로 아쉽게도 페널티킥 허용</p>
			
<p>멕시코 차차리토에게 1골을 허용, 아쉽게도 2:0으로 뒤지고 있는 한국</p>	<p>해설가로 나온 박지성도 종료 휘슬과 함께 "번차오르는 감동에 울컥"</p>	<p>그러나 종료 직전 손흥민의 만회골로 2:1로 경기를 마쳤다.</p>	<p>독일전 경기 끝납니다. 감격의 눈물을 흘리는 손흥민 선수</p>
			