

[기술명] 아이템 추천 방법 및 아이템 추천 장치

[연구자 명] 김 상 욱

[소속] 컴퓨터공학부

| 기술분류

● IT ○ BT ○ NT ○ ET ○ ST ○ CT ○ 기타

| 키워드

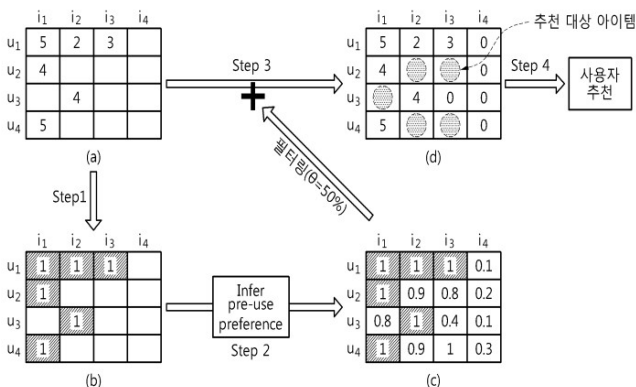
아이템, 추천, 선호도 예측, 평가 매트릭스

| 지식재산권 현황

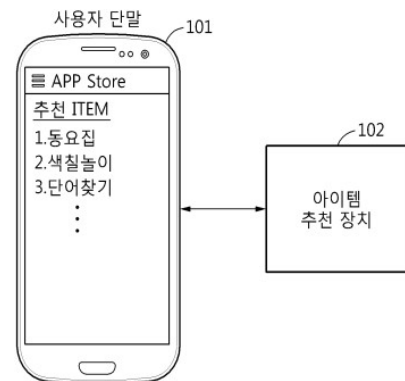
No	발명의 명칭	특허번호	출원인	발명자
1	아이템 추천 방법 및 아이템 추천 장치	10-2014-0177452	한양대학교	김상욱
2	ITEM RECOMMENDATION METHOD AND APPARATUS	14/810,359	한양대학교	김상욱

| 기술 개요

- ❖ 본 기술은 사용자가 선호도를 평가한 아이템을 기반으로 사용자가 선호할만한 아이템을 추천하기 위한 아이템 추천 방법과 장치에 관한 기술
- ❖ 본 기술은 사용자가 선호하지 않는 아이템을 추천 대상에서 제외시킴에 따라 선호도에 맞는 아이템에 대한 추천 성능을 향상시킬 수 있음



[사용자의 선호도에 따라 아이템을 추천하기 위한 과정을 설하기 위한 도면]



[아이템 추천 장치를 도시한 도면]

기술개발 특성

배경 기술 및 문제점

- ❖ 아이템 추천 시스템은 사용자에게 아이템을 추천할 때 보다 신중하고 정확한 아이템을 선택하고 이를 추천해야 함
- ❖ 기존 아이템 추천 시스템은 실제로 사용자의 선호도가 반영되지 않으며, 추천되는 아이템에 대한 개수가 한정적이라는 문제점이 있음



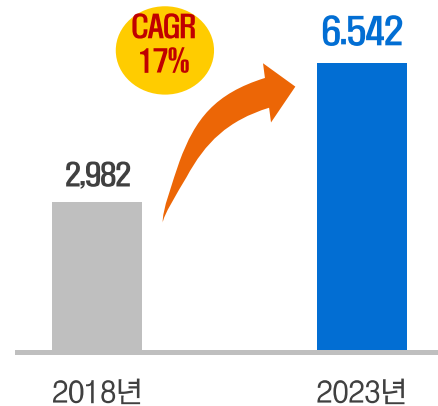
기술 내용 및 우수성

- ❖ 사용자가 평가한 아이템들을 통해 사용자가 이용하기 이전의 선호하는 아이템을 보다 정확하게 파악할 수 있음
- ❖ 또한, 예측된 선호도에 따라 사용자에게 아이템을 추천하거나 혹은 선호하지 않는 아이템을 추천 대상에서 제외시킬 수 있어 추천 성능 향상의 장점이 있음

시장 동향

- ❖ 이커머스(electronic commerce) 세계 시장은 2018년 약 2조 9,820억 달러에서 2023년 약 6억 5,420억 달러로 연평균 17%씩 성장할 전망이다
- ❖ 코로나19로 전자상거래와 구독경제의 가파른 성장과 융합으로 시너지 효과를 창출하며 향후 더 많은 유니콘 기업의 성장에 활용될 것으로 보임

(단위: 십억 달러)



출처 : DMC report, 2020

시장 적용 분야



[오픈마켓 플랫폼]



[콘텐츠 추천 플랫폼]

기술 완성단계



TRL 5 : 시제품제작/성능평가 단계

기술이전 방법

라이선스 공동연구협력 기타

기술이전 형태

통상실시 전용실시 양도(권리이전)