



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2012-0052951
(43) 공개일자 2012년05월24일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/02 (2012.01) H04W 4/06 (2009.01)
(21) 출원번호 10-2012-7002620
(22) 출원일자(국제) 2010년07월27일
심사청구일자 없음
(85) 번역문제출일자 2012년01월30일
(86) 국제출원번호 PCT/US2010/043289
(87) 국제공개번호 WO 2011/014466
국제공개일자 2011년02월03일
(30) 우선권주장
12/533,139 2009년07월31일 미국(US)

(71) 출원인
마이크로소프트 코포레이션
미국 워싱턴주 (우편번호 : 98052) 레드몬드 원
마이크로소프트 웨이
(72) 발명자
브류어 브레트 디
미국 워싱턴주 98052-6399 레드몬드 원 마이크로
소프트 웨이 엘씨에이 - 인터내셔널 패이턴츠 마
이크로소프트 코포레이션
던 델리사 더블유
미국 워싱턴주 98052-6399 레드몬드 원 마이크로
소프트 웨이 엘씨에이 - 인터내셔널 패이턴츠 마
이크로소프트 코포레이션
마하잔 밀린드 브이
미국 워싱턴주 98052-6399 레드몬드 원 마이크로
소프트 웨이 엘씨에이 - 인터내셔널 패이턴츠 마
이크로소프트 코포레이션
(74) 대리인
제일특허법인

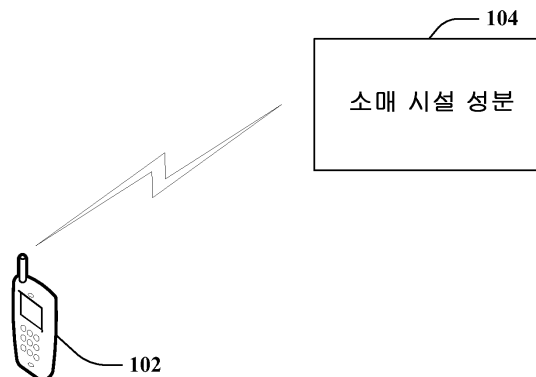
전체 청구항 수 : 총 15 항

(54) 발명의 명칭 실시간 비디오 호출로서 광고

(57) 요약

본 발명의 청구 대상은 실시간 비디오 호출로서 광고의 배포를 실행하는 시스템 및/또는 방법을 제공한다. 시스템은 사용자와 연관된 이동 장치가 소매 시설(retail establishment) 부근에 위치하는지 여부를 검출하고, 근접한 이동 장치가 소매 시설로부터 광고를 수신할 수용력이 있는지 여부를 확인하고, 이동 장치와 교섭하여 실시간 비디오 호출과 관련된 적어도 하나의 사용자 선호 사항을 결정하고, 확인된 사용자 선호 사항에 기초하여 이동 장치에 적절한 실시간 비디오 호출을 다운로드 및/또는 소매 시설의 대리인과의 생방송(live) 시청각 접속을 형성하는 장치를 포함할 수 있으며, 여기에서 생방송 시청각 접속 동안에 사용자 및 대리인 사이의 교섭이 실행되고, 사용자는 자신이 유명한 사람과 통신하고 있는 것으로 이해할 수 있다.

대표도



특허청구의 범위

청구항 1

광고를 실시간 비디오 호출(real-time video calls)로 촉진 또는 실행하는 머신 구현 시스템(100)으로서, 사용자와 연관된 이동 장치가 프로세서의 부근에 위치하는지 여부를 검출하고, 상기 이동 장치가 광고를 실시간 비디오 호출로서 수신할 수용력이 있는지 여부를 확인하고, 상기 실시간 비디오 호출에 대한 적어도 하나의 사용자 선호 사항을 결정하기 위해 상기 이동 장치와 교섭하고, 상기 적어도 하나의 사용자 선호 사항에 적어도 부분적으로 기초하여 상기 이동 장치에 상기 실시간 비디오 호출을 다운로드하거나, 유명 인사의 외형을 갖는 광고자의 대리인과의 생방송 시청각 접속을 형성하는 것 중 적어도 하나를 실행하도록 구성되는 프로세서(104)-상기 생방송 시청각 접속 동안에 상기 사용자와 상기 대리인 사이의 교섭이 실행됨-와, 데이터를 보존하기 위하여 상기 프로세서에 결합된 메모리(210)를 포함하는 머신 구현 시스템.

청구항 2

제 1 항에 있어서, 상기 실시간 비디오 호출은 상기 적어도 하나의 사용자 선호 사항에 적어도 부분적으로 기초하여 맞춤화되는 머신 구현 시스템.

청구항 3

제 1 항에 있어서, 상기 실시간 비디오 호출은 상기 사용자가 상기 실시간 비디오 호출과 연관된 상기 광고를 다운로드하기 위해 이용하는 회신 전화 번호를 제공하는 머신 구현 시스템.

청구항 4

제 1 항에 있어서, 상기 이동 장치와의 상기 교섭은 상기 실시간 비디오 호출에 관한 상기 적어도 하나의 사용자 선호 사항을 확인하기 위해 상기 사용자에게 특정된 하나 이상의 목록을 활용하는 것을 포함하는 머신 구현 시스템.

청구항 5

제 1 항에 있어서, 상기 실시간 비디오 호출과 연관된 상기 광고는 상기 사용자와 상기 적어도 하나의 사용자 선호 사항에 의해 표시된 상기 유명 인사의 형상을 갖는 상기 광고자의 대리인 사이에 1인칭 서술 방식을 보장하도록 맞춤화되는 머신 구현 시스템.

청구항 6

제 1 항에 있어서,

상기 이동 장치와의 상기 교섭은 상기 실시간 비디오 호출에 관한 상기 적어도 하나의 사용자 선호 사항을 확인하기 위하여 상기 이동 장치와 연관된 검색 엔진으로부터 획득된 하나 이상의 검색 용어를 이용하는 것을 포함하는

머신 구현 시스템.

청구항 7

머신 실행 가능 명령어를 저장하는 머신 판독 가능 매체로서,

상기 머신 실행 가능 명령어는

사용자와 연관된 이동 장치가 소매 시설에 근접하는지 여부를 결정(502)하고,

상기 이동 장치가 상기 소매 시설로부터 광고 콘텐츠를 실시간 비디오 호출로서 수신할 수용력이 있는지 여부를 확인(504)하고,

상기 광고 콘텐츠의 보급에 관한 적어도 하나의 사용자 선호 사항을 결정하기 위해 상기 이동 장치와 교섭(506)하고,

유명 인사의 외형을 갖고 있는 상기 소매 시설의 판매 대리인과의 상기 실시간 비디오 호출을 통해 상기 이동 장치에 적절한 광고 콘텐츠를 발송(508)하게 하는

머신 판독 가능 매체.

청구항 8

제 7 항에 있어서,

상기 실시간 비디오 호출은 상기 적어도 하나의 사용자 선호 사항에 적어도 부분적으로 기초하여 맞춤화되는

머신 판독 가능 매체.

청구항 9

제 7 항에 있어서,

상기 실시간 비디오 호출은 상기 사용자가 상기 실시간 비디오 호출과 연관된 상기 적절한 광고 콘텐츠를 다운로드하기 위해 이용할 수 있는 회선 전화 번호를 제공하는

머신 판독 가능 매체.

청구항 10

제 7 항에 있어서,

상기 이동 장치와의 교섭은 상기 실시간 비디오 호출을 통하여 상기 광고 콘텐츠를 발송하는 데 있어서 상기 적어도 하나의 사용자 선호 사항을 확인하기 위해 상기 사용자에게 특정된 하나 이상의 목록을 활용하는 것을 더 포함하는

머신 판독 가능 매체.

청구항 11

제 7 항에 있어서,

상기 실시간 비디오 호출과 연관된 상기 광고는 상기 사용자와 상기 적어도 하나의 사용자 선호 사항에 의해

표시된 상기 유명 인사의 형상을 갖는 상기 판매 대리인 사이에 1인칭 서술 방식을 보장하도록 맞춤화되는 머신 판독 가능 매체.

청구항 12

제 7 항에 있어서,

상기 이동 장치와의 교섭은 상기 실시간 비디오 호출에 관한 상기 적어도 하나의 사용자 선호 사항을 확인하기 위하여 상기 이동 장치와 연관된 검색 엔진으로부터 획득된 하나 이상의 검색 용어를 이용하는 것을 더 포함하는

머신 판독 가능 매체.

청구항 13

광고를 실시간 비디오 호출로서 실행하는 시스템(100)으로서,

사용자와 연관된 이동 장치가 판매 지점의 부근에 위치하는지 여부를 검출하고, 상기 이동 장치가 광고를 실시간 비디오 호출로서 수신할 수용력이 있는지 여부를 결정하고, 상기 실시간 비디오 호출에 대한 적어도 하나의 사용자 선호 사항을 결정하기 위해 상기 이동 장치와 교섭하고, 상기 적어도 하나의 사용자 선호 사항에 적어도 부분적으로 기초하여 상기 사용자와 상기 판매 지점의 대리인 사이에 상기 실시간 비디오 호출을 형성함으로써 상기 사용자에게 상기 대리인에 의한 생방송 판매 선전(live sales pitch)을 제공하는 명령어를 보유하는 메모리(210)-상기 생방송 판매 선전은 유명 인사를 모방하기 위해 음성 합성을 통하여 전달됨-와,

상기 메모리(210)에 결합되어 상기 메모리(210) 내에 보유된 상기 명령어를 실행하는 프로세서(104)를 포함하는

시스템.

청구항 14

제 13 항에 있어서,

상기 실시간 비디오 호출은 상기 적어도 하나의 사용자 선호 사항에 적어도 부분적으로 기초하여 맞춤화되는 시스템.

청구항 15

제 13 항에 있어서,

상기 메모리(210)는 상기 실시간 비디오 호출에 대한 상기 적어도 하나의 사용자 선호 사항을 확인하기 위해 상기 사용자에게 특정된 하나 이상의 목록을 활용하는 명령어를 더 보유하는

시스템.

명세서

기술 분야

본 발명은 이동 장치에 광고 콘텐츠를 제공하는 것에 관한 것이다.

배경 기술

[0001]

[0002] 마이크로 프로세서 기반의 장치는 일상의 통상적인 작업(예를 들면, 전자레인지 요리, 자동차 점화 시스템, 엔터테인먼트 센터 등), 복잡한 수학적 계산(예를 들면 동향 파악, 로봇 제어, 일기 예보 등), 섬세한 응용 분야(예를 들면 사업적 작업 흐름, 문서 처리, 재정 기록, 전자 우편 등) 등을 용이하게 하는 신뢰성 및 보급성이 있는 도구로 발달되어 왔다. 이러한 장치는 전형적으로 하나 이상의 프로세서 및 여러 종류의 메모리 뿐만 아니라 능률적이고 견고한 멀티태스킹을 가능하게 하는 그 밖의 다른 구성요소를 포함한다. 전자 제품, 네트워킹 및 소프트웨어 기술의 점진적인 발전은 장치 생산 비용을 감소시키고, 이는 소비자 구매 비용을 감소시키는 것과 관련되며, 또한 이것은 컴퓨터(예를 들면, 데스크탑, 랩탑, 휴대형 등)가 전 세계의 여러 곳을 통틀어 도처에 존재할 수 있게 하는 결과를 가져오게 하였다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0003] 컴퓨팅 장치가 더 널리 보급되어 갈수록, 여러 다른 분야에서 광고하는 것으로 이전되는 현상이 점차 늘어나고 있다. 현재, 컴퓨터는 잠재적 소비자가 해당 광고를 클릭하도록 장려하기 위해 고정된 공간 규모 이미지가 사용되고, 그것에 의해 잠재적 소비자를 해당 광고에 관련된 보다 광범위한 정보에 대한 하이퍼링크(hyperlink)로 라우팅할 수 있게 하는 광고 패러다임을 통해 클릭하는 것에 거의 전적으로 의존하는 웹 기반의 광고를 위해 이용되고 있다. 더욱이 이러한 웹 기반의 광고는 전형적으로 사전 식별되고, 적어도 부분적으로 잠재적 트래픽에 기초하여 웹사이트, 웹페이지, 웹스페이스 등의 사전 결정된 위치에 배치된다(예를 들면, 스포츠 팀 웹페이지에 스포츠 관련 광고를 배치하는 것 등). 그럼에도, 이러한 광고 배치는 이러한 일률적 적용은 언제나 불행하게도 그 대상이 되는 사람을 놓친다는 점에서 단지 자원 낭비인 것으로 고려될 수 있다.

[0004] 청구 대상은 상술되어 있는 문제점 중 하나 또는 전부를 해결하거나 적어도 완화하도록 제시되었다.

과제의 해결 수단

[0005] 이하의 내용은 개시된 청구 대상의 몇몇 측면에 대한 기본적 이해를 제공하기 위해 단순화된 요약을 제시한다. 이 요약은 전체적인 개요가 아니고, 중대한/중요한 요소를 식별하거나 그 범주를 정확히 서술하도록 의도되지 않았다. 그 유일한 목적은 이하에 제시되는 보다 상세한 설명에 대한 서두로서 단순화된 형태로 몇몇 개념을 제시하고자 하는 것이다.

[0006] 본 명세서에 제시된 여러 측면에 따른 청구 대상은 대화형 광고에 대한 새로운 패러다임을 제공한다. 특히, 청구 대상은 웹캠(webcam) 기능을 가질 수 있는 이동 장치에 광고 콘텐츠를 제공한다. 그러므로 광고 콘텐츠는 예를 들면, 생방송(live)일 수 있고, 대면하는 방식으로 간략한 구매 권유 등을 제공하는 실제 사람(예를 들면, 현존하는 사람)으로부터 제공될 수 있다. 더욱이 광고가 생방송, 대화형 및 일대일 방식이기 때문에 교섭이 또한 발생할 수 있다. 광고는 걸려온 통화 뿐만 아니라 수신된 통화에 기초할 수 있고, 다른 것들보다 선호되어 특정 횟수로 활성화될 수 있다. 예를 들면, 광고는 이동 장치 사용자가 바쁘지 않다고 결정 또는 추론될 때 또는 이동 장치(또는 사용자)가 광고자의 판매 지점 부근에 있을 때 전달될 수 있다.

[0007] 상술된 목적 및 관련 목적을 달성하기 위해서, 개시되고 청구된 대상에 대한 특정한 예시적인 측면이 이하의 설명 및 첨부된 도면과 관련하여 본 명세서에 설명되어 있다. 그러나 이러한 측면은 본 명세서에 개시된 원리가 이용될 수 있게 하는 여러 방식 중 몇 가지만 예시로 나타난 것이고, 이 측면 및 그 등가물을 모두 포함하도록 의도되었다. 도면과 함께 이하의 상세한 설명을 고려할 때 다른 이점 및 새로운 특징이 명확해질 것이다.

발명의 효과

[0008] 본 발명은 사용자의 선호 사항을 고려하여 사용자의 이동 장치에 광고를 제공함으로써 사용자에게 맞춤화되고 더욱 효과적인 광고 콘텐츠를 사용자에게 제공할 수 있게 한다.

도면의 간단한 설명

- [0009] 도 1은 청구 대상의 일측면에 따라서 광고를 실시간 비디오 호출로서 실행 및/또는 촉진하는 머신 구현 시스템을 도시하는 도면.
- 도 2는 청구 대상의 일측면에 따라서 광고를 실시간 비디오 호출로서 실행 및/또는 촉진하는 이동 장치를 추가적으로 도시하는 도면.
- 도 3은 청구 대상의 일측면에 따라서 광고를 실시간 비디오 호출로서 실행 및/또는 촉진하는 소매 시설 성분을 추가적으로 도시하는 도면.
- 도 4는 청구 대상의 일측면에 따라서 광고를 실시간 비디오 호출로서 실행 및/또는 촉진하는 머신 구현 방법을 도시하는 도면.
- 도 5는 청구 대상의 일측면에 따라서 광고를 실시간 비디오 호출로서 실행 및/또는 촉진하는 머신 구현 방법을 도시하는 도면.
- 도 6은 청구 대상의 일측면에 따라서 광고를 실시간 비디오 호출로서 실행 및/또는 촉진하는 머신 구현 방법을 도시하는 흐름도.
- 도 7은 청구 대상의 일측면에 따라서 개시된 시스템을 실행하도록 작동할 수 있는 컴퓨터를 도시하는 블록도.
- 도 8은 다른 측면에 따라서 개시된 아키텍처를 처리하는 예시적인 컴퓨팅 환경을 도시하는 개략적인 블록도.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0010] 본 명세서에 제시된 청구 대상은 이하에서 그 전체에 걸쳐 동일한 성분을 참조하기 위해 동일한 참조 번호가 사용되어 있는 도면을 참조하여 설명될 것이다. 이하의 설명에서, 오로지 예시를 목적으로 그 온전한 이해를 제공하기 위해서 여러 특정 세부 사항이 제시되어 있다. 그러나 청구 대상이 이러한 특정 세부 사항 없이도 실행될 수 있다는 것은 명확할 것이다. 다른 예시에서, 그 설명을 용이하게 하기 위해서 공지된 구조 및 장치가 블록도의 형태로 도시되어 있다.
- [0011] 도 1은 광고를 실시간 비디오 호출로서 실행 및/또는 촉진하는 시스템(100)을 도시한다. 도시된 바와 같이, 시스템(100)은 소매 시설 성분(104)에 대해 통신 가능하게 결합될 수 있는 이동 장치(102)를 포함할 수 있다. 청구 대상의 기본 전제는 이동 장치(102) 등과 같은 이동 장치의 사용자가 판매 지점 또는 소매 시설을 지나갈 때 그 사용자가 바라고 있었던 품목 또는 이전에 필요로 하고 있는 것으로 확인된 품목에 관한 지정된 광고 콘텐츠(예를 들면, 오디오 및/또는 비디오)를 수신할 수 있다는 것이기 때문에, 광고 콘텐츠는 필요성을 기반으로 소매 시설 성분(104)에 의해 발송될 수 있다. 따라서 본 발명의 적용 분야에서 적절한 지식을 갖는 당업자라면 이동 장치(102) 및 소매 시설 성분(104)이 데이터 교환을 목적으로 (예를 들면, 소매 시설 성분(104)이 이동 장치(102)에 적절하고 지정된 광고를 보급하게 하기 위해서) 통신 가능하게 결합될 수 있는 동안에, 이 경우에서의 결합은 제한 또는 보편성의 손실 없이, 영구적(또는 준-영구적)이라기보다는 순간적인 것으로 간주된 것임을 이해할 것이다.
- [0012] 이동 장치(102)는 실행 시에 전체적으로 하드웨어 및/또는 하드웨어 및/또는 소프트웨어의 조합으로 구현될 수 있다. 또한 이동 장치(102)는 다른 호환 가능 성분 내에 통합 및/또는 연결될 수 있다. 추가하여, 이동 장치(102)는 프로세서를 포함 및/또는 네트워크 토폴로지 및/또는 클라우드(cloud)와 효과적인 통신을 실행할 수 있는 임의의 종류의 머신일 수 있지만 이것으로 한정되지는 않는다. 이동 장치(102)를 포함할 수 있는 예시적인 머신은 데스크탑 컴퓨터, 휴대 전화, 스마트 폰, 랩탑 컴퓨터, 노트북 컴퓨터, 태블릿 PC, 휴대 또는 이동 소비 가전 및/또는 산업용 장치 및/또는 장비, 휴대형 장치, PDA(personal digital assistants), 멀티미디어 인터넷 이동 전화, 멀티미디어 플레이어 등을 포함할 수 있다.
- [0013] 상술된 바와 같이, 이동 장치(102)는 네트워크 토폴로지 및/또는 클라우드를 통해 소매 시설 성분(104)과의 지속적 및/또는 영향력 있는 통신이거나 산발적 및/또는 간헐적 통신일 수 있다. 이러한 네트워크 토폴로지 및/또는 클라우드는 임의의 실행 가능 통신 및/또는 방송 기술을 포함할 수 있고, 예를 들면, 유선 및/또는 무선 양식 및/또는 기술을 이용하여 청구 대상을 구현할 수 있다. 더욱이 네트워크 토폴로지 및/또는 클라우드는 PAN(Personal Area Networks), LAN(Local Area Networks), CAN(Campus Area Networks),

MAN(Metropolitan Area Networks), 엑스트라넷(extranets), 인트라넷, 인터넷, WAN(Wide Area Networks)-중앙형 및/또는 분산형을 모두 포함함- 및/또는 그 임의의 조합, 교환 및/또는 집합의 활용을 포함할 수 있다. 추가하여, 네트워크 토폴로지 및/또는 클라우드는 NFC(Near-Field Communications)를 이용하는 통신 또는 교환 및/또는 예를 들면, 인간의 피부를 통한 전기 전도도를 이용한 통신을 포함 또는 포괄할 수 있다.

[0014] 소매 시설 성분(104)은 식료품 가게, 패션 의류 판매점, 소비 가전 판매점, 자동차 판매점, 자동 판매기 등과 같은 소매 시설 또는 판매 지점과 연관된 머신일 수 있다. 소매 시설 성분(104)은 실행 시에 전체적으로 하드웨어 및/또는 하드웨어 및/또는 소프트웨어의 조합으로 구현될 수 있다. 더욱이 소매 시설 성분(104)은 프로세서를 포함 및/또는 네트워크 토폴로지 및/또는 클라우드와 효과적인 통신을 실행할 수 있는 임의의 종류의 엔진, 머신, 변환 계기 또는 생산 방식일 수 있지만 이것으로 한정되지 않는다. 소매 시설 성분(104)을 포함 및/또는 통합할 수 있는 예시적인 변환 계기, 생산 방식, 엔진, 메커니즘, 장치 및/또는 머신은 데스크탑 컴퓨터, 서버 클래스 컴퓨팅 장치 및/또는 데이터베이스, 휴대 전화, 스마트 폰, 랩탑 컴퓨터, 노트북 컴퓨터, 태블릿 PC, 소비 가전 및/또는 산업용 장치 및/또는 장비 및/또는 프로세스, 휴대형 장치, PDA(personal digital assistants), 멀티미디어 인터넷 가능형 이동 전화, 멀티미디어 플레이어 등을 포함할 수 있다.

[0015] 도 2는 청구 대상의 일 측면에 따라서 이동 장치(102)에 대한 추가적인 도면을 제공한다. 도시된 바와 같이, 이동 장치(102)는 소매 시설 성분(104)으로부터 지정형 및/또는 맞춤형 광고 콘텐츠(예를 들면, 오디오 및/또는 비디오)의 형태로 입력을 수신할 수 있고, 그 후에 이러한 입력을 디스플레이(또는 오디오)장치(도시하지 않음)로 전달하거나, 예를 들면 나중에 재생하기 위해 입수된 콘텐츠를 캐시(210)에 잔류시킬 수 있는 인터페이스 성분(202)(이하에서는 "인터페이스(202)"로 지칭됨)를 포함할 수 있다. 인터페이스(202)는 다양한 어댑터, 커넥터, 채널, 통신 경로 및/또는 양식 등을 제공하여 이동 장치(102)를 사실상 임의의 운영 및/또는 데이터베이스 시스템에 통합 및/또는 서로에 대해 통합할 수 있다. 추가하여, 인터페이스 성분(202)은 다양한 어댑터, 커넥터, 채널, 통신 경로 및/또는 방법 등을 제공하여 시스템(100)과 연관된 이동 장치(102), 소매 시설 성분(104) 및/또는 임의의 다른 성분, 데이터 등과의 대화 및 그 사이의 대화를 실행하고 촉진할 수 있다.

[0016] 추가하여, 이동 장치(102)는 소매 상인, 의상 판매점, 의류 상표, 디자이너 및/또는 사용자에게 있어서 관심 제품을 포함하도록 사용자가 작성할 수 있는 여러 목록을 활용할 수 있는 검출 성분(204)을 포함할 수 있다. 그러므로 검출 성분(204)에 의한 목록의 활용은, 사용자가 여러 판매 지점 또는 소매 시설을 통과할 때 그 사용자가 요청하지 않고, 원하지 않은 콘텐츠에 의해 공격받거나 스팸 공격(spammed)받지 않도록 보장할 수 있다. 이러한 방식으로, 검출 성분(204)을 이용함으로써 이동 장치(102)는 사용자가 적절한 콘텐츠(예를 들면, 사용자가 요구 또는 필요성을 나타낸 콘텐츠)를 수신할 의향이 있는 여러 소매 시설 또는 판매 지점을 표시할 수 있기 때문에, 검출 성분(204)의 활용을 통해 이동 장치(102)의 사용자는 자신이 수신할 콘텐츠에 대한 몇몇 유사 제어성을 가질 수 있다. 더욱이 청구 대상의 측면에 따르면, 또한 예를 들면 캐시(210) 내에 반복된 여러 목록과 함께, 소매 시설 성분(104)은 비디오 및/또는 오디오 콘텐츠가 수신과 동시에 또는 향후의 시간 또는 날짜에 사용자에게 의해서 관찰되거나 청취되도록 발송되는 것 대신에, 사용자가 원할 때 및 사용자가 원한다면 사용자가 전화를 걸 수 있도록 호출 회신 번호를 나타내는 텍스트 메시지를 이동 장치로 전달할 수 있다. 이러한 호출 회신 번호를 가지고, 사용자는 그 사용자가 관심 갖는 항목에 관하여 특정하게 사용자에게 맞춤화될 수 있는(또는 지정된 것처럼 간주될 수 있는) 소매 시설 또는 판매 지점으로부터 오디오 및/또는 비디오 콘텐츠를 수신할 수 있다. 그럼에도, 제한 사항이 아니고 보편성을 잃지 않으면서 이동 장치(102)는 전형적으로 사용자 본인이 휴대하고 있을 것이므로, 소매 시설 성분(104)이 해당 이동 장치(102)가 광고의 대상자가 될 수 있다는 것을 인식할 때까지 그 이동 장치(102)(그러므로 사용자)가 더 이상 소매 시설 성분(104)에 근접해 있지 않게 되거나, 다른 것에 관계되게 되었거나, 몇몇 다른 용도로 활용되게 되는(예를 들면, 통화를 수신 또는 발신하게 되는 것 등) 경우가 존재할 수 있다는 것을 인식할 것이다. 이러한 경우에, 소매 시설 성분(104)은 자동적 및/또는 동적으로 가장 적합한 동작 순서를 실행하도록 착수할 수 있다. 예를 들면, 사용자가 소매 시설 성분(104)의 부근에 있는데도 불구하고 이동 장치(102)의 음성 기능을 사용하고 있는 경우에, 소매 시설 성분(104)은 사용자가 원할 때, 또한 그 사용자가 원한다면 사용자가 회신할 수 있는 호출 회신 번호를 나타내는 텍스트 메시지를 이동 장치(102)에 전달할 수 있다. 추가하여 및/또는 이와 다르게, 사용자(및 그에 따른 이동 장치(102))가 소매 시설 성분(104)의 방송 범위를 넘어서는 경우 및 사용자가 어떠한 용도로도 이동 장치(102)를 사용하지 않는 경우에, 소매 시설 성분(104)은 이동 장치(102)에 적절한 광고 콘텐츠를 보급하는 데 필요한 임의의 메커니즘(예를 들면, 개개인에 맞춘 광고에 대한 하이퍼링크를 텍스트 메시지로 전송하는 것, 전자 우편을 통해 사용자에게 오디오/비디오 광고 콘텐츠를 발송하는 것 등)을

채택할 수 있다.

[0017] 조금 더 구체적으로 상술된 내용을 설명하기 위해서, 다음과 같이 사용자가 특정 인물(예를 들면, 종합 무술 격투(mixed martial arts)의 격투가인 마시모 머슬(Massimo Muscles) 또는 패션 디자이너인 트래시 스벨트(Traci Svelte) 등)에 대한 선호 사항을 표시한 경우의 예시를 고려한다. 사용자가 마시모 머슬이 추천하는 관심 항목을 판매하거나, 트래시 스벨트에 의해 디자인된 의류를 판매하는 소매 시설 또는 판매 지점을 지나갈 때, 검출 성분(204)은 (예를 들면, 여러 통합 필터링 메커니즘의 활용을 통해) 이전에 요구되었거나 통합적으로 전개된 여러 및 몇몇 목록을 가지고, 사용자가 관심을 갖는 소매 시설 또는 판매 지점(예를 들면, 소매 시설 성분(104))에 표시를 제공할 수 있다. 소매 시설 성분(104)은 이러한 표시를 수신할 때 사용자가 청구 또는 관찰할 수 있는 비디오 또는 오디오 콘텐츠를 이동 장치(102)에 전달할 수 있다. 전형적으로, 비디오 또는 오디오 콘텐츠는 마시모 머슬 또는 트래시 스벨트가 개인적으로 사용자와 대화하여 사용자가 소매 시설을 방문하고 목록 내에 포함된 관심 물품을 구매하도록 촉진하는 방식(예를 들면, 1인칭 서술 방식)으로 청구자 또는 시청자에게 전달되도록 제시될 수 있다. 추가하여 및/또는 이와 다르게, 소매 시설 성분(104)은 사용자의 선호 사항에 대한 표시를 수신하면, 비디오 또는 오디오 콘텐츠를 전송하는 것 대신에 이동 장치(102)에 호출 회신 전화 번호를 전달하여 그와 같이 표시된 경우에 사용자가 마시모 머슬 또는 트래시 스벨트로부터 개개인에 맞춤화된 메시지를 수신할 수 있는 호출 회신 번호를 사용할 수 있게 할 수 있다. 상기 예시 모두에서, 인물(예를 들면, 마시모 머슬 또는 트래시 스벨트)은 사용자가 관심을 갖고 있고, 소매 시설에서 입수 가능한 품목과 관련된 광고 콘텐츠를 제공할 수 있다. 제한 사항이 아니고, 보편성을 잃지 않으면서 음성 합성 및 다른 마스킹(masking) 기술(예를 들면, 애니메이션 비디오 오버레이(overlay) 기술)이 소매 시설 성분(104)에 의해 사용될 수 있고, 여기에서 소매 시설 또는 판매 지점에 연관 또는 소속된 판매업자는 실시간 또는 동시에(예를 들면, 생방송으로) 유명 인사의 복장 또는 유명 인사의 걸모습을 이용하여 사용자와 대화 또는 직접 의사 소통할 수 있다는 것을 이해할 것이다.

[0018] 추가하여, 이동 장치(102)는 소매업자가 사용자가 관심을 갖는 품목을 판매하거나 입수할 수 있다는 사실에도 불구하고, 소매업자가 이동 전화기(102)에 무차별적으로 광고를 전달하는 것을 방지하기 위한 메커니즘을 사용자에게 제공할 수 있는 제어 성분(206)을 포함할 수 있다. 이러한 어느 정도의 제어를 사용자에게 제공하기 위해서, 제어 성분(206)은 사용자가 어떠한 광고 자료에도 방해받고 싶어 하지 않는 경우에 사용자가 선택할 수 있는 온/오프 스위치를 포함할 수 있다. 추가하여 및/또는 이와 다르게, 제어 성분(206)은 사용자가 원하거나 관심을 갖는 것으로 보이는 소매업자와 품목을 구분하도록 이전에 지정되거나 통합적으로 전개된 여러 및 몇몇 목록을 이용할 수 있다.

[0019] 제한 사항이나 보편성의 손실 없이, 특정 사용자에게 전달될 광고 콘텐츠는 대상이 되는 사용자가 흥미를 가질만한 것(예를 들면, 광고는 유용, 재미 및/또는 연관성을 가져야 함)이어야 하고, 그렇지 않을 경우에 사용자는 분명히 그 콘텐츠가 가치없거나 무의미하다고 여길 것임을 주의해야 할 것이다. 따라서 소매 시설 성분(104)에 의해 이동 장치(102)로 전송될 임의의 콘텐츠는 각각의 모든 사용자에게 대해 개인 맞춤화 또는 개별화되어야 한다. 그러므로 예를 들어 사용자가 트래시 스벨트에 의해 디자인된 의류에 대한 선호 사항을 나타내었다면, 트래시 스벨트로부터 사용자를 위해 개인 맞춤화된 메시지(또는 비디오)를 이동 장치(102)로 전달할 수 있다. 보다 구체적으로, 개별 맞춤화된 메시지는 유명 인사(예를 들면, 트래시 스벨트)가 개인적으로 그 사용자와 통신하는 것처럼 느껴지게 되어야 하고, 제시된 메시지는 일반 대중에게 전체적으로 전달되는 일반 메시지가 아니어야 한다.

[0020] 또한 이동 장치(102)는 사용자가 더 구매 또는 살펴보고자 하는 품목에 대한 검색을 촉진 또는 실시하는 데 이용될 수 있는 검색 엔진(208)을 포함할 수 있다. 본 발명에 관련된 분야의 당업자라면 검색 엔진(208)의 사용은 시간에 걸쳐 사용자가 관심을 가지는 품목 및 사용자의 선호 사항 및 혐오 사항에 대한 비교적 광범위한 개요를 전개하게 될 것임을 이해할 것이다. 예를 들면, 가까운 과거에 사용자가 검색 엔진(208)에서 매트리스에 관한 검색을 시작할 수 있고, 그러면 이 정보(예를 들면, 매트리스의 크기, 침대 스프링의 종류, 매트리스의 품질 등급 등)는 사용자의 요구 사항을 만족시킬 수 있는 매트리스의 프로파일을 전개하는 데 이용될 수 있다. 그러므로 적어도 부분적으로 이러한 검색 기준에 기초하여, 검출 성분(204)은 사용자가 소정 특징을 가진 매트리스를 파는 매장에 있고, 소매 시설이 그 조건을 만족하는 매트리스를 가진다면, 그 경우에만 소매 시설 성분(104)이 동시에 또는 나중에 청구 또는 관찰하도록 콘텐츠를 사용자의 이동 장치(102)에 전달하도록 응답해야 한다는 표시를 소매 시설 성분(104)에 대해 보급할 수 있다. 더욱이 검색 엔진(208)과 관련하여, 검색 엔진(208)은 사용자가 검색을 실행하기 위해 사용할 수 있는 일부 및 모든 장치로부터 검색 기준을 수집 및 대조할 수 있다는 것을 이해할 것이다. 예를 들면, 사용자는 이동 장치(102)와 연관된 검색 기능을 이용하는 것 대신에, 데스크탑 PC 검색 엔진을 이용하여 매트리스에 대한 검색을 개시할 수 있다. 이러한

경우에, 이동 장치(102)는 필수적인 프로파일을 전개(또는 나중에 전개)하기 위해서 (예를 들면, 유선 및/또는 무선 방법을 통해) 데스크탑 PC와 동기화되어 검색 기준을 수집할 수 있다.

[0021] 이동 장치(102)는 또한 그 목적 달성을 용이하게 하기 위해서 이동 장치(102) 및 특히 검색 성분(204), 제어 성분(206) 및 검색 엔진(208)을 위해 필요한 임의의 적합한 데이터를 포함하는 캐시(210)를 포함할 수 있다. 예를 들면, 캐시(210)는 사용자 데이터에 관련된 정보, 거래의 일부분에 관한 데이터, 신용 정보, 이전 거래에 관련된 이력 데이터, 상품 및/또는 서비스의 구매에 관한 데이터의 부분, 상품 및/또는 서비스의 판매에 관한 데이터의 부분, 지리적인 위치, 온라인 활동, 이전 온라인 거래, 상이한 종류의 네트워크를 통한 활동, 네트워크를 통한 활동, 신용 카드 증명, 회원제(membership), 회원 가입 기간, 네트워크와 연관된 통신, 친구 목록, 연락처, 응답된 질의, 포스팅된 질의, 질의에 대한 응답 시간, 블로그 데이터, 블로그 엔트리, 보증 선전(endorsements), 구매된 품목, 판매된 품목, 네트워크 상의 제품, 상이한 웹사이트로부터 수집된 정보, 상이한 네트워크로부터 획득된 정보, 웹사이트에서의 등급, 신용 점수, 지리적 위치, 자선 기부금, 또는 소프트웨어, 애플리케이션, 웹 기반 회의(web conferencing) 및/또는 거래와 관련된 임의의 적합한 데이터 등에 관한 임의의 다른 정보를 포함할 수 있다.

[0022] 캐시(210)는 예를 들면, 휘발성 메모리 또는 비휘발성 메모리일 수 있거나, 휘발성 및 비휘발성 메모리를 모두 포함할 수 있다는 것을 이해할 것이다. 제한 사항이 아닌 예시로서, 비휘발성 메모리는 ROM(read-only memory), PROM(programmable read only memory), EPROM(electrically programmable read only memory), EEPROM(electrically erasable programmable read only memory) 또는 플래시 메모리를 포함할 수 있다. 휘발성 메모리는 외부 캐시 메모리로서 작동할 수 있는 RAM(random access memory)을 포함할 수 있다. 제한 사항이 아닌 예시로서, RAM은 SRAM(static RAM), DRAM(dynamic RAM), SDRAM(synchronous DRAM), DDR SDRAM(double data rate SDRAM), ESDRAM(enhanced SDRAM), SLDRAM(Synchlink[®]

DRAM), RDRAM(Rambus[®]

direct RAM), DRDRAM(direct Rambus[®]

dynamic RAM) 및 RDRAM(Rambus[®]

dynamic RAM) 등과 같은 많은 형태로 이용 가능하다. 대상이 되는 시스템 및 방법의 캐시(210)는 이들 및 임의의 다른 적절한 종류의 메모리를 포함하도록 의도되었으나 이것으로 한정되지 않는다. 추가하여, 캐시(210)는 서버, 데이터베이스, 하드 드라이브 등일 수 있다는 것을 이해할 것이다.

[0023] 도 3은 청구 대상의 측면에 따른 소매 시설 성분(104)의 추가적인 도면을 제공한다. 상술된 바와 같이, 소매 시설 성분(104)은 실행 시 전체적으로 하드웨어 및/또는 하드웨어 및/또는 소프트웨어로 구현될 수 있다. 또한 소매 시설 성분(104)은 다른 호환 가능 성분 내에 통합 및/또는 연결될 수 있다. 추가하여, 소매 시설 성분(104)은 프로세서를 포함 및/또는 네트워크 토폴로지 및/또는 클라우드와 효과적인 통신을 실행할 수 있는 임의의 종류의 머신일 수 있지만 이것으로 한정되지 않는다. 소매 시설 성분(104)을 포함할 수 있는 예시적인 머신은 데스크탑 컴퓨터, 서버 클래스 컴퓨팅 장치, 휴대 전화, 스마트 폰, 랩탑 컴퓨터, 노트북 컴퓨터, 태블릿 PC, 소비 가전 및/또는 산업용 장치 및/또는 장비, 휴대형 장치, PDA(personal digital assistants), 멀티미디어 인터넷 이동 전화, 멀티미디어 플레이어 등을 포함할 수 있다. 또한, 소매 시설 성분(104)은 상기 캐시(210)와 관련하여 설명된 기능 및 시설과 유사할 수 있는 저장 측면을 포함하거나 연관될 수 있고, 여기에서 이러한 저장 측면은 소매 시설 내부 또는 판매 지점에 의해서 제공되고 있는 여러 품목의 장점 및 사용자가 소매 시설 또는 판매 지점으로부터 품목을 구매하도록 결정할 때 사용자가 갖게 되는 이점을 소개하는 마시모 머슬 또는 트레이스 스펠트에 의한 1인칭 서술 방식 등과 같은 여러 광고 콘텐츠를 보유할 수 있다는 것을 이해할 것이다.

[0024] 도시된 바와 같이, 소매 시설 성분(104)은 이동 장치(102)가 소매 시설 또는 판매 지점으로부터 전달되는 광고 콘텐츠를 수신할 수용력이 있는지 여부를 검출할 수 있는 근접도 검출기(302)를 포함할 수 있다. 이동 장치(102)는 이동 장치(102)에 보유, 전개 및/또는 연관된 목록에 적어도 부분적으로 기초하여 오디오 또는 비디오 설득(예를 들면, 광고 콘텐츠)을 수신할 것인지에 대한 그 의향(또는 보다 구체적으로 사용자의 의향)을 나타낼 수 있다. 예를 들면, 사용자는 이동 장치(102)의 시동(또는 때때로 그 이후) 동안에, 사용자가 정기적으로 방문하는 소매점, 사용자가 가끔씩만 방문하는 소매점 및 사용자가 방문한 적이 없고 방문할 생각이 전혀 없는 소매점(예를 들면, 사용자가 방문한 적이 없는 소매점은 사용자가 너무 값비싸다고 인식한 곳이거나 사용자가 그 소매점의 고객 서비스가 자신의 기대치를 충족시키지 못했다고 느끼는 곳일 수 있음)의 목록

을 제공받을 수 있다. 추가하여, 사용자는 또한 자신의 선호 및 혐오에 대한 초기 표시를 제공받을 수 있고, 그것으로부터 추측(예를 들면, 이동 장치(102)의 추측 엔진 및/또는 머신 학습의 활용을 통하여)이 도출될 수 있고, 예측 프로파일이 구성되며, 시간 경과에 따라 정확도가 높아진다. 더욱이 사용자는 또한 사용자가 좋아하고 만나고 싶어하는 유명 인사(예를 들면, 이 측면은 음악, 영화, 비디오 게임, 스포츠 등에서 사용자의 취향에 대한 조사로부터 도출될 수 있음)의 표시(또는 이 측면은 머신 학습 및/또는 인공 지능을 활용하여 도출될 수 있음)를 제공받을 수 있다. 따라서 소매 시설 성분(104)과 연관된 근접도 검출기(302)가 그 주변 내에 있는 모든 이동 장치의 존재를 검출할 수 있기는 하지만, 콘텐츠가 이동 장치(102)로 전달되어야 하는지 여부에 대한 결정은 이동 장치에 의해 제어될 수 있다. 이동 장치가 특정 관심 품목과 관련하여 또는 특정 유명 인사의 외형으로 특정 소매 시설 또는 판매 지점으로부터 (예를 들면, 비디오 또는 오디오 클립의 형태로) 광고 콘텐츠를 수신하는 것을 원하거나 관심을 가질 만한 제안을 제공하는 경우에, 소매 시설 성분(104)은 이동 장치(102)로 적절한 광고 콘텐츠를 전달하기 위해서 근접도 검출기(302)를 통해 이동 장치(102)와의 데이터 교환을 개시할 수 있다.

[0025] 소매 시설 성분(104)은 이동 장치(102)와의 데이터 교환 동안에 획득된 정보를 이용할 수 있는 필터 성분(304)을 더 포함할 수 있고, 여기에서 이러한 정보는 사용자로부터 요청되었거나, 사용자와 소매 시설 사이의 이전의 상호 작용(예를 들면, 사용자는 사용자가 매장 신용 카드 또는 적립 카드를 보유하고 있는 소매 시설의 정기 고객일 수 있음)으로부터 추론 또는 추정되는 사용자 선호 사항을 포함할 수 있고, 그것으로부터 소매 시설 성분(104)은 소매 시설 성분(104)과 연관된 데이터 마이닝(data mining), 머신 학습 및/또는 인공 지능 기능 및 시설을 통해, 사용자 각각의 선호 및/또는 혐오에 관련된 추정 및/또는 추론을 도출할 수 있다. 추가하여 및/또는 이와 다르게, 이동 장치(102)와 소매 시설 성분(104) 사이의 이전 및/또는 당시의 상호 통신으로부터, 필터 성분(304)은 이러한 정보를 이용하여 사용자에게 어떤 콘텐츠가 전달되어야 하는지(예를 들면, 그 유명 인사가 콘텐츠와 연관되어 있는 텍스트 메시지, 오디오 메시지, 비디오 메시지, 메시지의 크기 등), 사용자에게 의해 형성되고 동적으로 변경하는 선호 및/또는 혐오의 프로파일을 고려할 때 콘텐츠가 적절한지 여부, 어떤 방식으로 콘텐츠가 사용자에게 전달되는 것이 가장 좋은지, 어느 곳으로 콘텐츠가 전달되어야 하는지(예를 들면, 이동 장치(102) 또는 사용자의 가정용 PC 등으로) 및/또는 언제 콘텐츠가 전달되어야 하는지(예를 들면, 즉시, 한 시간 내, 그 날 저녁 등)를 결정할 수 있다. 본 기술 분야의 당업자들이라면 상술된 내용을 달성하기 위해서 필터 성분(304)에 의해 이용된 기능 및 시설은 머신 학습, 인공 지능 및/또는 공통 필터링 기술 및 메커니즘에 의해 대부분 실행될 수 있다는 것을 이해할 것이다. 더욱이 당업자라면 필터 성분(304)의 여러 측면은 자발적인 최적화 및/또는 여러 비용의 최소화의 촉진과 연관된 기술을 이용할 수 있다는 것이 명확할 것이다. 따라서 비선형 훈련(training) 시스템 및/또는 방법(예를 들면, 역전파(back propagation), 베이지안(Bayesian), 퍼지 집합(fuzzy sets), 비선형 회귀(non-linear regression) 및/또는 전문가 망(mixture of experts), CMACS(cerebella model arithmetic computer), 원형 기준 함수(radial basis functions), 지정 검색 네트워크 및 함수 연결(function link) 네트워크를 포함하는 다른 신경 네트워크 패러다임)은 필터 성분(304)에 의해 사용될 수 있다.

[0026] 더욱이 소매 시설 성분(104)은 필터 성분(304)으로부터 수신 및/또는 필터 성분(304)에 의해 도출된 입력을 이용하여 이동 장치(102)에 배포할 적절한 콘텐츠(예를 들면, 텍스트, 오디오, 비디오 등)를 선택할 수 있는 콘텐츠 배포자(306)를 선택할 수 있다. 필터 성분(304)과 관련하여 상술된 바와 같이, 콘텐츠 배포자(306)에 의해 발송된 콘텐츠는 어떤 콘텐츠가 사용자에게 전달되어야 하는지, 사용자가 형성하고 동적으로 전개한 프로파일을 고려할 때 해당 콘텐츠가 적절한지 여부, 어떤 방식으로 콘텐츠를 사용자에게 전달하는 것이 가장 좋은지(예를 들면, 이것은 이동 장치(102) 성능에 좌우될 수 있음), 어디로 콘텐츠가 전달되어야 하는지 및/또는 콘텐츠가 전달되어야 하는 연대 표시 주기에 대한 결정에 적어도 부분적으로 기초할 수 있다.

[0027] 추가하여 및/또는 이와 다르게, 콘텐츠 배포자(306)는 사용자에게 전달되어야 하는 콘텐츠, 사용자에게 동적으로 결정된 선호 사항 및/또는 프로파일을 고려할 때 적절한 콘텐츠, 콘텐츠를 전달하는 방식 등에 관한 결정에 적어도 부분적으로 기초하여, 사용자가 편리한 시간에, 소매 시설의 판매 대리인과 사용자 사이에 생방송 시청각 접속을 형성할 수 있다. 판매 대리인과 사용자 사이에 생방송 시청각 접속을 형성하기에 편리할 시간은 예측 프로파일 및/또는 사용자가 소매 시설에 근접한 정도를 이용하여 (예를 들면, 추측 엔진 및/또는 머신 학습 메커니즘의 사용을 통해) 추측될 수 있다. 생방송 시청각 접속 동안에, 판매 대리인은 사용자가 선호 사항으로부터 도출한(또는 동적으로 전개된 프로파일이 나타내는) 상품 및/또는 서비스에 관한 간략한 판매 선전(sales pitch)을 사용자에게 제공할 수 있고, 또한 판매 선전은 실제 사람(예를 들면, 판매 대리인)으로부터 나오는 것이므로 사용자와 판매 대리인 사이의 교섭이 발생할 수 있다.

[0028] 도 2 및 도 3에 도시된 시스템(200, 300)과 관련하여 도시된 성분에 추가하여, 다른 수단 및 기능이 이동 장

치(102) 및/또는 소매 시설 성분(104)과 연관될 수 있다. 예를 들면 이동 장치(102) 및/또는 소매 시설 성분(104)은 모두 몇몇 서로 다른 감지 양식을 통해 입력을 분석하는 것과 관련된 프로세스(예를 들면, 입력을 수신 및/또는 해독하는)에서 존재할 수 있는 정보 분열을 이용하기 위해 활용될 수 있는 데이터 통합 성분을 유용하게 사용할 수 있다. 특히, 하나 이상의 이용 가능한 입력은 몇몇 상이한 감지 또는 입력 양식을 통해 물리적 환경(예를 들면, 개체 입력 명령어) 내에 고유한 윈도우를 제공할 수 있다. 관찰 또는 분석되는 현상의 완전한 세부 사항은 단일 감지/입력 윈도우 내에 포함되지 않을 것이므로, 이러한 분열 프로세스로부터 발생된 정보 세분화(fragmentation)가 존재할 수 있다. 여러 감지 장치와 연관된 이러한 정보 세분(fragments)은 독립 및 의존 성분을 모두 포함할 수 있다.

[0029]

독립 성분은 정보 공간을 더 채우기(또는 메우기) 위해 사용될 수 있고, 의존 성분은 모든 감지/입력 데이터가 에러 및/또는 노이즈의 영향을 받을 수 있다는 것을 인식하는 공통 정보의 품질을 향상하기 위해 조합하여 사용될 수 있다. 이러한 문맥에서, 이동 장치(102), 소매 시설 성분(104), 또는 그 모두에 의해 사용되는 데이터 통합 기법은 특정 현상이 단일 감지/입력 양식을 이용하여 직접적으로 관찰되지 않을 수 있기 때문에 정보의 고유한 세분화를 보정하기 위해서 감지/입력 데이터의 알고리즘 처리를 포함할 수 있다. 그러므로 데이터 통합은 특정 애플리케이션의 상황에서 이용 가능한 감지 또는 수신된 정보를 간략화, 결합, 평가 및/또는 해석하는 것을 용이하게 하는 적합한 조직을 제공한다.

[0030]

추가하여, 이동 장치(102) 및/또는 소매 시설 성분(104)은 예를 들면, 다양한 입력(예를 들면, 텍스트, 대화, 시선, 환경, 오디오, 이미지, 행위, 노이즈, 온도, 접촉, 냄새, 필기 방식, 펜 굵기(pen strokes), 아날로그 신호, 디지털 신호, 진동, 움직임, 높이, 위치, GPS, 무선 등)으로부터 수신된 정보를 원래 그대로 또는 해석된(parsed)(예를 들면 처리된) 형태로 결합 또는 필터링하는 합성 측면(synthesis aspect)을 이용할 수 있다. 이러한 결합 및 필터링을 통한 합성 측면은 보다 더 유익하거나 정확할 수 있는(예를 들면, 개체의 전달 또는 정보 목적을 고려할 때) 정보의 집합 및 예를 들면, 단지 1개 또는 2개의 양식으로부터의 정보를 제공할 수 있다. 상술된 바와 같이, 데이터 통합 측면은 또한 서로 다른 데이터 종류 사이의 상관 관계를 학습하는 데 이용될 수 있고, 합성 성분 측면은 입력 데이터를 결합 또는 필터링하는 데 있어서 이러한 상관 관계를 이용할 수 있다.

[0031]

더욱이 이동 장치(102) 및/또는 소매 시설 성분(104)은 특정 동작 또는 입력 데이터의 집합과 연관된 문맥을 결정할 수 있다. 문맥은 특정 입력의 집합 또는 개인 또는 개체의 의도와 연관된 의미를 이해하는 데 있어서 중요한 역할을 할 수 있다는 것을 이해할 것이다. 예를 들면, 많은 단어 또는 단어의 집합은 2중 의미(예를 들면, 이중성의 의미)를 가질 수 있고, 단어의 사용 또는 의도에 대한 적절한 문맥이 없으면 대응하는 의미는 불명료하게 되고 그에 따라 그것에 대한 해석 또는 번역에 있어서 에러를 발생시킬 가능성이 높아지게 한다. 그러므로 적합한 문맥을 확인하는 것은 입력과 관련된 현재 또는 이력 데이터를 제공하여 입력에 대한 적절한 해석을 증가할 수 있다. 예를 들면, 하루 중의 시간은 입력을 이해하는 데 도움을 줄 수 있는데, 아침이라면 "마신다"라는 단어는 더 늦은 시간 동안에 적용될 탄산 음료 또는 알코올 음료를 마신다는 것과 연관될 가능성에 비해서 커피, 차 또는 주스를 마시는 것과 연관될 가능성이 매우 높은 것으로 간주될 수 있다. 문맥은 또한 그 소리가 같게 표현된 단어(예를 들면, 스테이크(steam : 스테이크) 및 스테이크(stake : 막대기))의 해석을 용이하게 할 수 있다. 사용자가 캠핑 중인 상황에 비해서 사용자가 저녁 식사 시간 즈음에 있다는 상황에 관한 지식은 다음의 대화 구문 "나는 스테이크(steam/stake)가 필요해"를 인식하는데 크게 도움을 줄 것이다. 그러므로 사용자가 캠핑 중이 아니고 및 사용자가 저녁 식사 시간 즈음에 있다는 지식에 적어도 부분적으로 기초하여, 그 발언은 "스테이크(steam : 스테이크)"로 해석될 것이다. 다른 한편으로, 문맥 측면이(예를 들면, GPS 시스템 입력을 통해) 사용자가 조금 전에 국립 공원 내의 캠핑장에 도착하였다는 것을 알고 있다면, 그 발언이 "스테이크(stake : 막대기)"를 의미하는 것으로 더 크게 가중치를 둘 수 있을 것이다. 상술된 내용을 고려할 때, 외부적인 정보를 고려 및 분석하는 데 있어서 문맥을 활용하는 것은 실질적으로 입력 집합의 의미를 결정하는 데 도움을 준다고 하는 것이 분명할 것이다.

[0032]

추가하여, 이동 장치(102) 및/또는 소매 시설 성분(104)은 사용자 및 이동 장치(102) 및/또는 소매 시설 성분(104)에 결합된 임의의 성분 사이의 대화를 용이하게 하기 위해 다양한 종류의 사용자 인터페이스를 제공할 수 있는 표시 측면(presentation aspects)을 포함할 수 있다. 이러한 표시 측면은 이동 장치(102) 및/또는 소매 시설 성분(104)과는 전혀 다르지만 이들에 의해 이용 가능할 것이다. 표시 측면은 하나 이상의 그래픽 사용자 인터페이스, 커맨드 라인 인터페이스를 제공할 수 있다. 예를 들면, 그래픽 사용자 인터페이스는 데이터를 로딩(load), 불러오기(import), 판독 등을 하기 위한 영역 또는 수단을 사용자에게 제공하게 될 수 있고, 이러한 결과를 표시할 영역을 포함할 수 있다. 이러한 영역은 대화 상자, 정적 제어, 드롭-다운(drop-down) 메뉴, 리스트 박스(list boxes), 팝업(pop-up) 메뉴, 편집 제어, 콤보 박스(combo boxes), 라디오 버튼

(radio buttons), 체크 박스(check boxes), 푸시 버튼(push button) 및 그래픽 박스를 포함하는 알려진 텍스트 및/또는 그래픽 영역을 포함할 수 있다. 추가하여, 이동 조정을 위한 수직 및/또는 수평 스크롤바(scrollbars) 및 툴바 버튼(toolbar buttons) 등과 같은 표시를 용이하게 하여 영역이 시각화(viewable)될 것인지 여부를 결정하는 시설도 이용할 수 있다.

[0033] 사용자는 또한 예를 들면, 마우스, 롤러 볼, 키패드, 키보드 및/또는 음성 활성화(voice activation) 등과 같은 다양한 장치를 통해 정보를 선택 및 제공하는 영역과 대화할 수 있다. 전형적으로, 키보드에 있는 푸시 버튼 또는 엔터 키(enter key) 등과 같은 메커니즘은 예를 들면, 질의를 개시하기 위해서 정보를 이후에 입력하는 데 이용될 수 있다. 그러나 청구 대상이 이것으로 한정되지 않는다는 것을 이해할 것이다. 예를 들면, 단지 체크박스에 하이라이트(highlighting)를 주는 것만으로도 정보 전달을 개시할 수 있다. 다른 예로서, 커맨드 라인 인터페이스가 이용될 수 있다. 예를 들면, 커맨드 라인 인터페이스는 (예를 들면, 디스플레이 상의 텍스트 메시지 및/또는 오디오 톤(audio tone)을 통해) 텍스트 메시지를 이용한 정보에 대해 사용자에게 프롬프트(prompt)할 수 있다. 사용자는 인터페이스 프롬프트 또는 프롬프트 내에 제시된 질문에 대한 답변(예를 들면, 언어적 발화)에서 제공되는 선택 사항에 대응하는 문자 숫자식 입력 등과 같은 적절한 정보를 제공할 수 있다. 커맨드 라인 인터페이스는 그래픽 사용자 인터페이스 및/또는 API(application programming interface)와 관련하여 사용될 수 있다는 것을 이해할 것이다. 추가하여, 커맨드 라인 인터페이스는 한정된 그래픽 지원 및/또는 낮은 대역폭 통신 채널을 가지고 하드웨어(예를 들면, 비디오 카드) 및/또는 디스플레이(예를 들면, 흑백형 및 EGA)와 관련하여 사용될 수 있다.

[0034] 추가하여, 상술된 바와 같이 이동 장치(102) 및/또는 소매 시설 성분(104)은 그 목적 달성을 용이하게 하기 위하여 인공 지능을 이용할 수 있다. 따라서 이동 장치(102) 및/또는 소매 시설 성분(104)은 예를 들면, 결정 또는 추측을 내리는 것과 관련하여 확률 기반 또는 통계 기반 접근법을 이용할 수 있다. 추측은 시스템의 사용 동안에 시스템 피드백 및/또는 사용자 이전 동작, 커맨드, 명령어 등에 적어도 부분적으로 기초한 분류자(도시하지 않음)의 명시적 훈련(training) 및/또는 함축적 훈련에 부분적으로 기초할 수 있다. 인공 지능 측면은 본 명세서에 설명된 여러 자동화된 측면을 구현하는 것에 따라서 임의의 적합한 기법(예를 들면, 신경 네트워크, 전문가 시스템, 베이지안 신뢰(Bayesian belief) 네트워크, SVM(support vector machines), HMM(Hidden Markov Models), 퍼지 로직, 데이터 통합 등)을 이용할 수 있다. 또한 인공 지능 측면은 이력 데이터, 외부 데이터, 문맥, 데이터 콘텐츠, 사용자의 상태를 요인으로 포함할 수 있고, 정확한 결정 및 추측을 내리는 이득에 대한 부정확한 결정 및 추측을 내리는 것의 비용을 계산할 수 있다. 따라서 시설 기반 분석은 이러한 정보를 다른 성분에 제공하는 것 또는 자동화된 동작을 취하는 것으로 사용될 수 있다. 순위화(ranking) 및 신뢰도 기준은 또한 이러한 분석과 관련하여 계산 및 이용될 수 있다.

[0035] 앞서 도시되고 설명된 예시적인 시스템을 고려할 때, 개시된 청구 대상에 따라 구현될 수 있는 방법은 도 4 내지 도 6의 흐름도를 참조함으로써 더 잘 이해될 것이다. 설명의 단순성을 위하여 방법은 일련의 블록으로 도시되고 설명되어 있으나, 몇몇 블록은 본 명세서에 도시되고 설명된 것과는 상이한 순서로 발생 및/또는 다른 블록과 동시에 발생할 수 있으므로 청구 대상은 그 블록의 순서로 한정되지 않는다는 것을 이해할 것이다. 더욱이 이하에 설명되는 방법을 구현하기 위해서 도시된 모든 블록이 필요하지는 않을 것이다. 추가하여, 이하에 설명되고 본 명세서에 걸쳐 설명되는 방법은 제조물에 저장되어 이러한 방법을 컴퓨터로 이송 및 전송하는 것을 용이하게 할 수 있다는 것을 또한 이해할 것이다.

[0036] 청구 대상은 하나 이상의 성분에 의해 실행될 때 프로그램 모듈 등과 같은 컴퓨터 실행 가능 명령어의 일반적인 문맥으로 표현될 수 있다. 일반적으로, 프로그램 모듈들은 특정 작업을 실행하거나 특정 추상화 데이터 종류를 구현하는 루틴(routines), 프로그램, 객체(objects), 데이터 구조 등을 포함할 수 있다. 전형적으로 프로그램 모듈의 기능은 여러 측면에서 원하는 대로 결합 및/또는 배포될 수 있다.

[0037] 도 4는 청구 대상의 측면에 따라서 광고를 실시간 비디오 호출로서 실행 및/또는 촉진하는 방법(400)을 도시한다. 방법(400)은 단계(402)에서 개시될 수 있고, 여기에서 장치(예를 들면, 전형적으로 이동 장치)는 판매 지점 또는 소매 시설에 의해 전파 및 배포되는 광고를 수신할 수 있다. 일반적으로, 판매 지점 또는 소매 시설에 의해 보급되는 광고는 이러한 콘텐츠가 사용자의 특정 취향 및 혐오에 대해 개인 맞춤화될 수 있는 경우에 예를 들면, 다른 광고 콘텐츠에 대한 링크를 포함할 수 있다. 단계(404)에서 광고 호스트 또는 서버(예를 들면, 소매 시설 성분(104))에 의해 발송된 광고는 사용자가 편리한 시간에 표시될 수 있다. 광고가 표시되는 시간은 예를 들면 통합 필터링 기법에 적어도 부분적으로 기초하여 결정될 수 있다. 단계(406)에서 사용자는 자신의 이동 장치와의 대화를 통해(예를 들면, 이동 장치에 의해 생성된 적절한 인터페이스를 통해서 또한 표시될 광고에 적어도 부분적으로 기초하여) 광고자의 대리인(예를 들면, 사용자에게 호소력이 있는 마시

모 머슬 또는 트레이스 스펙트 등과 같은 제품 광고 모델)과 생방송 오디오 및/또는 비디오(또는 텍스트 메시지) 접속을 형성할 수 있다.

[0038] 도 5는 청구 대상의 측면에 따라서 광고를 실시간 호출로서 촉진 및/또는 실행하는 방법(500)에 대한 예시를 제공한다. 방법(500)은 단계(502)에서 개시되고 여기에서 판매 지점 또는 소매 시설 성분(예를 들면, 소매 시설 성분(104))이 이동 장치가 그 주변에 있는지 여부를 검출할 수 있다. 단계(504)에서 판매 지점 또는 소매 시설 성분은 검출된 이동 장치가 광고 콘텐츠를 다운로드 또는 보급받을 수용력이 있는지 여부를 확인할 수 있다. 단계(506)에서 소매 시설 또는 판매 지점 부근에 있는 검출된 이동 장치가 광고 콘텐츠를 다운로드 또는 수신할 수용력이 있다고 결정되면, 검출된 이동 장치와 소매 시설 또는 판매 지점 사이의 교섭이 실행되어 이동 장치로 전달되어야 하는 광고 콘텐츠와 관련된 사용자의 선호 사항(또한 장치의 능력)을 결정할 수 있다. 단계(508)에서 사용자의 선호 사항(또한 사용자의 장치의 능력)에 적어도 부분적으로 기초하여 소매 시설 또는 판매 지점 성분은 사용자의 장치에 적절한 콘텐츠를 다운로드 또는 발송할 수 있다. 이와 같이 보급된 콘텐츠는 발송될 때 즉시 사용자가 시청할 수 있거나, 사용자가 선택한 시간에 사용자가 시청할 수 있다.

[0039] 도 6은 청구 대상의 측면에 따라서 광고를 실시간 호출로서 촉진 및/또는 실행하는 방법(600)을 도시한다. 방법(600)은 단계(602)에서 개시될 수 있고 여기에서 장치는 판매 지점 또는 소매 시설이 장치로부터의 응답을 획득하려 시도한다는 것을 검출한다. 장치가 판매 지점 또는 소매 시설로부터 광고 콘텐츠를 받을 의향이 있는 경우(또는 보다 구체적으로 장치의 사용자가 수신하고자 하는 경우), 단계(604)에서 장치와 소매 시설 또는 판매 지점 사이의 교섭이 발생하고, 여기에서 장치에 잔류하고 있을 수 있는 사용자의 현재 선호 사항 프로파일의 복사본은 요청하는 소매 시설 또는 판매 지점으로 발송될 수 있다. 단계(606)에서 소매 시설 또는 판매 지점과 장치 사이의 다양한 및 몇몇 교섭에 대한 응답 및 결과로서, 맞춤화 및/또는 개인화된 광고 콘텐츠가 수신될 수 있다. 단계(608)에서 수신된 콘텐츠는 수신되는 것과 동시에 또는 사용자가 선택한 시간에, 장치(또는 보다 구체적으로 그 장치와 연관된 디스플레이 장치)에 표시될 수 있다.

[0040] 청구 대상은 객체 지향 프로그래밍 기술을 통해 구현될 수 있다. 예를 들면, 시스템의 각각의 성분은 소프트웨어 루틴 내의 객체 또는 객체 내의 성분일 수 있다. 객체 지향 프로그래밍은 소프트웨어 개발의 강조점을 함수 분해로부터 데이터 및 함수를 모두 포함하는 "객체"로 지칭되는 소프트웨어 단위의 인식으로 이동시킨다. OOP(Object Oriented Programming) 객체는 데이터 구조 및 데이터에 대한 연산을 포함하는 소프트웨어 개체이다. 함께 이 요소들은 그 데이터 요소에 의해 표현되는 그의 특성 및 그 데이터 조작 기능에 의해 표현되는 그 행위에 있어서 사실상 임의의 현실 개체로 객체를 모델링할 수 있게 한다. 이러한 방식으로, 객체는 사람 및 컴퓨터 등과 같이 구체화한 것으로 모델링할 수 있고, 이들은 숫자 또는 지리학적 개념 등과 같은 추상화된 개념을 모델링할 수 있다.

[0041] 본 발명의 응용 분야에서 이용된 것과 같이, "성분" 및 "시스템"이라는 용어는 컴퓨터 관련 개체, 즉 실행 시에 하드웨어, 하드웨어 및 소프트웨어의 조합 또는 소프트웨어 중 어느 하나를 지칭하도록 의도되었다. 예를 들면, 성분은 프로세서에서 실행되는 프로세스, 프로세서, 하드 디스크 드라이브, (광학 및/또는 자기 저장 매체의) 다중 저장 드라이브, 객체, 실행 파일(executable), 실행 스레드(thread of execution), 프로그램 및/또는 컴퓨터일 수 있지만 이것으로 한정되지 않는다. 예시로서, 서버에서 실행되는 애플리케이션 및 서버는 성분이 될 수 있다. 하나 이상의 성분은 프로세스 및/또는 실행 스레드 내에 상주할 수 있고, 하나의 성분은 하나의 컴퓨터에 국부적으로 존재 및/또는 2개 이상의 컴퓨터 사이에 분산될 수 있다.

[0042] 인공 지능 기반 시스템(예를 들면, 명시적 및/또는 함축적 훈련형 분류자)은 이하에서 설명되는 청구 대상의 하나 이상의 측면에 따라서 추정 및/또는 전망 결정 및/또는 통계학 기반의 결정을 실행하는 것과 관련되어 사용될 수 있다. 본 명세서에 사용된 바와 같이, "추정", "추정하다"라는 용어 또는 그 형태 변형은 일반적으로 이벤트 및/또는 데이터에 의해 포착된 관찰 결과의 집합으로부터 시스템, 환경 및/또는 사용자의 상태를 추리하거나 추정하는 프로세스를 지칭한다. 추정은 예를 들면 특정 문맥 또는 동작을 식별하는 데 사용될 수 있거나, 상태에 따른 확률 분포를 생성할 수 있다. 추정은 전망일 수 있는데, 다시 말해서 데이터 및 이벤트의 고려에 기초하여 관심 대상이 되는 상태에 걸친 확률 분포의 계산일 수 있다. 추정은 또한 이벤트 및/또는 데이터의 집합으로부터 더 높은 차원의 이벤트를 구성하는 데 이용되는 기술을 지칭할 수 있다. 이러한 추정은 관찰된 이벤트 및/또는 저장된 이벤트 데이터의 집합, 이벤트들이 시간적으로 가까운 근접도를 가지고 상호 관련되는지 여부 및 이벤트 및 데이터가 하나 이상의 이벤트 및 데이터 소스로부터 발생되었는지 여부로부터 새로운 이벤트 또는 동작을 구성하는 결과를 가져온다. 여러 분류 기법 및/또는 시스템(예를 들면, 서포트 벡터(support vector) 머신, 신경 네트워크, 전문가 망 시스템, 베이지안 신뢰 네트워크, 퍼지 로직, 데

이터 융합 엔진 등)은 청구 대상에 따른 자동화 및/또는 추정된 동작을 실행하는 것과 관련하여 사용될 수 있다.

[0043] 더욱이 청구 대상의 전부 또는 일부는 표준 프로그래밍 및/또는 엔지니어링 기술을 이용하여 개시된 청구 대상을 구현하도록 컴퓨터를 제어하기 위한 소프트웨어, 펌웨어, 하드웨어 또는 그 임의의 조합을 생성하는 시스템, 방법, 장치 또는 제조물로서 구현될 수 있다. 본 명세서에 사용된 "제조물"이라는 용어는 임의의 컴퓨터 판독 가능 장치 또는 매체로부터 액세스 가능한 컴퓨터 프로그램을 포함하도록 의도되었다. 예를 들면, 컴퓨터 판독 가능 매체는 자기 저장 장치(예를 들면, 하드 디스크, 플로피 디스크, 자기 스트립(magnetic strips) 등), 광학 디스크(예를 들면, CD(compact disk), DVD(digital versatile disk) 등), 스마트 카드 및 플래시 메모리 장치(예를 들면, 카드, 스틱, 키 드라이브 등)를 포함할 수 있지만 이것으로 한정되지 않는다. 추가하여 반송파(carrier wave)는 전자 우편의 송신 및 수신 또는 인터넷 또는 LAN(local area network) 등과 같은 네트워크를 액세스하는 데 사용되는 것 등과 같은 컴퓨터 판독 가능 전자 데이터를 전달하는 데 이용될 수 있다는 것을 이해할 것이다. 물론 당업자라면 청구 대상의 범주 또는 정신으로부터 벗어나지 않으면서 이러한 구성에 대한 많은 수정이 이루어질 수 있다는 것을 인식할 것이다.

[0044] 상세한 설명의 몇몇 부분은 컴퓨터 메모리 내에서 데이터 비트에 대한 연산의 알고리즘 및/또는 기호 표현과 관련하여 표현되어 있다. 이러한 알고리즘 묘사 및/또는 표현은 동등한 기술을 가진 다른 사람들에게 그 연구의 내용을 가장 효과적으로 전달하기 위해서 당업자에 의해 사용된 수단이다. 여기에서 알고리즘은 일반적으로, 원하는 결과에 도달하게 하는 동작의 자체 일관성(self-consistent) 시퀀스로 간주된다. 동작은 물리량의 물리적 처리를 필요로 하는 것이다. 전형적으로, 필수적이지는 않지만 이 물리량은 저장, 전송, 결합, 비교 및/또는 그 외에 처리될 수 있는 전기 및/또는 자기 신호의 형태를 갖는다.

[0045] 때때로 주로 공통 사용을 이유로, 이러한 신호를 비트, 값, 요소, 기호, 문자, 용어, 숫자 등으로 지칭하는 것이 편리한 것으로 증명되었다. 그러나 이러한 용어 및 유사 용어의 전부가 적절한 물리량과 연관되어 있고, 단지 이러한 물리량에 적용되는 편의 상의 라벨에 불과하다는 것을 염두에 두어야 한다. 상기 설명으로부터 명확히 다른 방식으로 지정하여 언급되지 않았다면, 개시된 청구 대상에 걸쳐서 처리, 컴퓨팅, 계산, 결정 및/또는 표시 등과 같은 용어를 이용한 설명은, 컴퓨터 시스템의 동작 및 프로세스 및/또는 유사한 소비가전 및/또는 산업 전자 장치 및/또는 머신을 지칭하고, 이들은 컴퓨터 및/또는 머신의 레지스터 및 메모리 내에 물리적(전기 및/또는 전자) 량으로 표현된 데이터를 머신 및/또는 컴퓨터 시스템 메모리 또는 레지스터 또는 다른 이러한 정보 저장, 전송 및/또는 표시 장치 내의 물리량으로 유사하게 표현된 다른 데이터로 조작 및/또는 변환한다는 것을 이해할 것이다.

[0046] 다음으로 도 7을 참조하면, 개시된 시스템을 실행하도록 작동 가능한 컴퓨터의 블록도가 도시되어 있다. 그에 대한 여러 측면에 추가적인 문맥을 제공하기 위해서, 도 7 및 이하의 설명은 청구 대상의 여러 측면이 구현될 수 있는 적합한 컴퓨팅 환경(700)의 간략하고 일반적인 설명을 제공하도록 의도되었다. 상기 설명은 하나 이상의 컴퓨터에서 실행될 수 있는 컴퓨터 실행 가능 명령어의 일반적 문맥으로 이루어져 있으나, 당업자라면 청구되어 있는 청구 대상이 또한 다른 프로그램 모듈과 결합하여 및/또는 하드웨어 및 소프트웨어의 조합으로 구현될 수 있다는 것을 인식할 것이다.

[0047] 일반적으로, 프로그램 모듈은 특정 작업을 실행하거나 특정 추상적 데이터 종류를 구현하는 루틴, 프로그램, 성분, 데이터 구조 등을 포함한다. 더욱이 당업자라면 본 발명의 방법이 그 각각이 하나 이상의 연결된 장치에 작동 가능하게 결합될 수 있는 퍼스널 컴퓨터, 휴대형 컴퓨팅 장치, 마이크로프로세서 기반 또는 프로그래밍 가능 소비가전 등뿐만 아니라 단일 프로세서 또는 다중 프로세서 컴퓨터 시스템, 미니 컴퓨터, 메인프레임 컴퓨터를 포함하는 다른 컴퓨터 시스템 구성으로 실현될 수 있다는 것을 이해할 것이다.

[0048] 청구 대상의 도시된 측면은 또한 소정의 작업이 통신 네트워크를 통해 연결된 원격 프로세싱 장치에 의해 실행되는 분산형 컴퓨팅 환경에서 실행될 수 있다. 분산형 컴퓨팅 환경에서, 프로그램 모듈은 지역 및 원격 메모리 저장 장치 모두에 위치될 수 있다.

[0049] 컴퓨터는 전형적으로 다양한 컴퓨터 판독 가능 매체를 포함한다. 컴퓨터 판독 가능 매체는 컴퓨터에 의해 액세스될 수 있고, 휘발성 및 비휘발성 매체, 탈착 가능 및 탈착 불가능 매체를 모두 포함하는 임의의 입수 가능 매체일 수 있다. 제한 사항이 아닌 예시로서, 컴퓨터 판독 가능 매체는 컴퓨터 저장 매체 및 통신 매체를 포함할 수 있다. 컴퓨터 저장 매체는 컴퓨터 판독 가능 명령어, 데이터 구조, 프로그램 모듈 또는 다른 데이터 등과 같이 정보의 저장을 위한 임의의 방법 또는 기술로 구현되는 휘발성 및 비휘발성 매체, 탈착 가능 및 탈착 불가능 매체를 모두 포함한다. 컴퓨터 저장 매체는 RAM, ROM, EEPROM, 플래시 메모리 또는 다른 메모리

기술, CD-ROM, DVD(digital video disk) 또는 다른 광학 디스크 저장, 자기 카세트, 자기 테이프, 자기 디스크 저장 또는 다른 자기 저장 장치, 또는 원하는 정보를 저장하는 데 사용될 수 있고 컴퓨터에 의해 액세스될 수 있는 임의의 다른 매체를 포함하지만 이것으로 한정되지 않는다.

[0050] 다시 도 7을 참조하면, 여러 측면을 구현하기 위한 예시적인 환경(700)은 컴퓨터(702)를 포함하고, 컴퓨터(702)는 처리 장치(704), 시스템 메모리(706) 및 시스템 버스(708)를 포함한다. 시스템 버스(708)는 시스템 메모리(706)를 포함하지만 이것으로 한정되지 않는 시스템 성분을 처리 장치(704)에 대하여 결합한다. 처리 장치(704)는 여러 상업적으로 입수 가능한 프로세서 중 어느 것도 될 수 있다. 듀얼(dual) 마이크로프로세서 및 다른 다중 프로세서 아키텍처도 처리 장치(704)로서 이용될 수 있다.

[0051] 시스템 버스(708)는 다양한 상업적으로 입수 가능한 버스 아키텍처 중 어느 하나를 이용하여 메모리 버스(메모리 제어기를 가지고 또는 메모리 제어기 없이), 주변 버스 및 지역 버스에 추가로 상호 접속될 수 있는 몇몇 종류의 버스 구조 중 어느 하나일 수 있다. 시스템 메모리(706)는 ROM(read-only memory)(710) 및 RAM(random access memory)(712)을 포함한다. BIOS(basic input/output system)는 ROM, EPROM, EEPROM 등과 같은 비휘발성 메모리(710) 내에 저장되고, 여기에서 BIOS는 시동 등과 같은 시간 동안에 컴퓨터(702) 내의 소자들 사이에 정보를 전달하는 것을 돕는 기본 루틴을 포함한다. RAM(712)은 또한 데이터를 캐시화(caching)하기 위한 정적 RAM 등과 같은 고속 RAM을 포함할 수 있다.

[0052] 컴퓨터(702)는 내부 하드 디스크 드라이브(HDD)(714)(예를 들면, EIDE, SATA)를 더 포함하고, 여기에서 내부 하드 디스크 드라이브(714)는 또한 적합한 샤시(chassis)(도시하지 않음), FDD(magnetic floppy disk drive)(716)(예를 들면, 탈착 가능 디스켓(718)의 판독 또는 기록을 위한 것임) 및 광학 디스크 드라이브(720)(예를 들면, CD-ROM 디스크(722)의 판독 또는 DVD 등과 같은 다른 고용량 광학 매체에 대한 판독 또는 기록을 위한 것임) 내에서 외부 용도를 위해 구성될 수 있다. 하드 디스크 드라이브(714), 자기 디스크 드라이브(716) 및 광학 디스크 드라이브(720)는 각각 하드 디스크 드라이브 인터페이스(724), 자기 디스크 드라이브 인터페이스(726) 및 광학 드라이브 인터페이스(728)에 의해 시스템 버스(708)에 접속될 수 있다. 외부 드라이브 구현을 위한 인터페이스(724)는 USB(Universal Serial Bus) 및 IEEE 1094 인터페이스 기술 중 적어도 하나 또는 그 모두를 포함한다. 다른 외부 드라이브 접속 기술은 청구 대상의 범주 내에 속한다.

[0053] 드라이브 및 그 연관된 컴퓨터 판독 가능 매체는 데이터, 데이터 구조, 컴퓨터 실행 가능 명령어 등에 대한 비휘발성 저장부를 제공한다. 컴퓨터(702)에 있어서, 드라이브 및 매체는 적절한 디지털 포맷으로 된 임의의 데이터의 저장을 제공한다. 상기 컴퓨터 판독 가능 매체에 관한 설명은 HDD, 탈착 가능 자기 디스켓 및 CD 또는 DVD 등과 같은 탈착 가능 광학 매체를 지칭하였으나, 당업자라면 zip 드라이브(zip drives), 자기 카세트, 플래시 메모리 카드, 카트리지(cartridges) 등과 같이 컴퓨터에 의해 판독 가능한 다른 종류의 매체도 또한 예시적인 운영 환경 내에 사용될 수 있고, 또한 임의의 이러한 매체는 개시된 방법 및 청구 대상을 실행하기 위한 컴퓨터 실행 가능 명령어를 포함할 수 있다는 것을 이해할 것이다.

[0054] 다수의 프로그램 모듈은 운영 시스템(730), 하나 이상의 응용 프로그램(732), 다른 프로그램 모듈(734) 및 프로그램 데이터(736)를 포함하는 드라이브 및 RAM(712) 내에 저장될 수 있다. 운영 시스템, 애플리케이션, 모듈 및/또는 데이터의 전부 또는 일부는 또한 RAM(712) 내에 캐시화될 수 있다. 청구 대상은 여러 상업적으로 입수 가능한 운영 시스템 또는 운영 시스템의 결합으로 구현될 수 있다는 것을 이해할 것이다.

[0055] 사용자는 예를 들면, 키보드(738) 및 마우스(740) 등과 같은 포인팅 장치 등과 같은 하나 이상의 유/무선 입력 장치를 통해 컴퓨터(702)에 커맨드 및 정보를 입력할 수 있다. 다른 입력 장치(도시하지 않음)는 마이크로폰, IR 원격 제어, 조이스틱, 게임 패드, 스타일러스 펜, 터치 스크린 등을 포함할 수 있다. 이러한 입력 장치 및 다른 입력 장치는 때때로 시스템 버스(708)에 결합된 입력 장치 인터페이스(742)를 통해 처리 장치(704)에 접속되지만, 병렬 포트, IEEE 1094 직렬 포트, 게임 포트, USB 포트, IR 인터페이스 등과 같은 다른 인터페이스에 의해 접속될 수 있다.

[0056] 모니터(744) 또는 다른 종류의 디스플레이 장치는 또한 비디오 어댑터(746) 등과 같은 인터페이스를 통해 시스템 버스(708)에 접속될 수 있다. 모니터(744)에 추가하여, 컴퓨터는 전형적으로 스피커, 프린터 등과 같은 다른 주변 출력 장치(도시하지 않음)를 포함한다.

[0057] 컴퓨터(702)는 로직 접속을 이용하는 네트워크형 환경 내에서 유선 및/또는 무선 통신을 통하여 원격 컴퓨터(748) 등과 같은 하나 이상의 원격 컴퓨터에 작동할 수 있다. 원격 컴퓨터(748)는 워크스테이션, 서버 컴퓨터, 라우터, 퍼스널 컴퓨터, 휴대형 컴퓨터, 마이크로프로세서 기반의 오락 설비, 피어(peer) 장치 또는 다른 공통 네트워크 노드일 수 있고, 전형적으로 컴퓨터(702)에 관하여 설명된 많은 소자 또는 모든 소자를 포함하

지만, 간결성을 목적으로 오로지 메모리/저장 장치(750)만이 도시되어 있다. 도시된 로직 접속은 LAN(local area network)(752) 및/또는 더 큰 네트워크(예를 들면, WAN(wide area network)(754))에 대한 유/무선 접속성을 포함한다. 이러한 LAN 및 WAN 네트워킹 환경은 사무실 및 회사에서 보편적이고, 인트라넷(intranets) 등과 같은 기업형 컴퓨터 네트워크를 용이하게 하는데, 그 모두는 예를 들면, 인터넷 등과 같은 전역(global) 통신 네트워크에 접속될 수 있다.

[0058] LAN 네트워킹 환경 내에서 사용될 때, 컴퓨터(702)는 유선 및/또는 무선 통신 네트워크 인터페이스 또는 어댑터(756)를 통해 지역 네트워크(752)에 접속된다. 어댑터(756)는 LAN(752)에 대한 유선 또는 무선 통신을 용이하게 할 수 있고, LAN(752)은 또한 무선 어댑터(756)와 통신하기 위해 그곳에 배치된 무선 액세스 포인트를 포함할 수 있다.

[0059] WAN 네트워킹 환경 내에서 사용될 때, 컴퓨터(702)는 모뎀(758)을 포함하거나, WAN(754)에서 통신 서버에 접속되거나, 인터넷을 통한 방법 등과 같이 WAN(754)를 통해 통신을 형성하는 다른 수단을 가질 수 있다. 내부 또는 외부형일 수 있고, 유선 또는 무선 장치일 수 있는 모뎀(758)은 직렬 포트 인터페이스(742)를 통해 시스템 버스(708)에 접속된다. 네트워킹 환경에서, 컴퓨터(702)에 관하여 도시된 프로그램 모듈 또는 그 부분은 원격 메모리/저장 장치(750) 내에 저장될 수 있다. 도시된 네트워크 접속은 예시적인 것이고 컴퓨터들 사이에 통신 링크를 형성하는 다른 수단도 이용 가능하다는 것을 이해할 것이다.

[0060] 컴퓨터(702)는 예를 들면, 프린터, 스캐너, 데스크탑 및/또는 휴대형 컴퓨터, PDA(portable data assistant), 통신 위성, 무선 검출 가능 태그와 연관된 장치 또는 위치의 임의의 부분(예를 들면, 간이 매점(kiosk), 뉴스 판매대, 화장실) 및 전화기 등과 같이 무선 통신 내에 작동 가능하게 배치된 임의의 무선 장치 또는 개체와 통신하도록 작동 가능하다. 이것은 적어도 Wi-Fi 및 블루투스(Bluetooth)TM 무선 기술을 포함한다. 따라서 통신은 통상적인 네트워크 또는 단순히 적어도 2개의 장치 사이의 임시(ad hoc) 통신을 가지고 이루어진 사전 정의된 구조일 수 있다.

[0061] Wi-Fi(Wireless Fidelity)는 가정 내의 긴 의자, 호텔 방 내의 침대 또는 업무 중인 회의실로부터 무선으로 인터넷에 접속될 수 있게 한다. Wi-Fi는 예를 들면, 컴퓨터 등과 같은 이러한 장치가 실내 또는 실외에서 기지국의 범위 내에 있는 곳이라면 어디든지 데이터를 송신 및 수신할 수 있게 하도록 하기 위해 휴대 전화기에서 사용되는 것과 유사한 무선 기술이다. Wi-Fi 네트워크는 IEEE802.11x(a, b, g 등)로 지칭되는 무선 기술을 이용하여 안전하고, 신뢰 가능하고, 빠른 무선 접속성을 제공한다. Wi-Fi 네트워크는 컴퓨터를 서로에 대해 접속하고, 인터넷에 접속하고, 유선 네트워크에 접속(IEEE802.3 또는 이더넷(Ethernet)을 이용함)하는 데 이용될 수 있다.

[0062] Wi-Fi 네트워크는 비허가 2.4 및 5GHz 무선 대역에서 작동할 수 있다. IEEE802.11은 일반적으로 무선 LAN에 적용되고, FHSS(frequency hopping spread spectrum) 또는 DSSS(direct sequence spread spectrum)를 이용하여 2.4GHz 대역 내에서 1 또는 2Mbps의 전송을 제공한다. IEEE802.11a는 무선 LAN에 적용되고 5GHz 대역 내에서 최대 54Mbps까지 제공하는 IEEE802.11에 대한 확장이다. IEEE802.11a는 FHSS 또는 DSSS보다는 OFDM(orthogonal frequency division multiplexing) 인코딩 기법을 이용한다. IEEE802.11b(또한 802.11 고속 DSSS 또는 Wi-Fi로도 지칭됨)는 무선 LAN에 적용되고 2.4GHz 대역 내에서 11Mbps 전송(5.5, 2 및 1Mbps로 내려감)을 제공하는 802.11에 대한 확장이다. IEEE802.11g는 무선 LAN에 적용되고 2.4GHz 대역 내에서 20Mbps를 제공한다. 제품은 하나 이상의 대역(예를 들면, 2중 대역)을 포함할 수 있으므로, 네트워크는 많은 사무실에서 사용되는 기본 10BaseT 유선 이더넷 네트워크와 유사한 실제 성능을 제공할 수 있다.

[0063] 다음으로 도 8을 참조하면, 다른 측면에 따라서 개시된 아키텍처를 처리하기 위한 예시적인 컴퓨팅 환경(800)에 대한 개략적인 블록도가 도시되어 있다. 시스템(800)은 하나 이상의 클라이언트(802)를 포함한다. 클라이언트(802)는 하드웨어 및/또는 소프트웨어(예를 들면, 스레드, 프로세스, 컴퓨팅 장치)일 수 있다. 클라이언트(802)는 예를 들면 청구 대상을 이용하는 것에 의해 하우스 쿠키(house cookie) 및/또는 연관된 문맥 정보가 될 수 있다.

[0064] 시스템(800)은 또한 하나 이상의 서버(804)를 포함한다. 서버(804)는 또한 하드웨어 및/또는 소프트웨어(예를 들면, 스레드, 프로세스, 컴퓨팅 장치)일 수 있다. 서버(804)는 예를 들면 청구 대상을 이용하여 변환을 수행하는 하우스 스레드(house threads)일 수 있다. 클라이언트(802)와 서버(804) 사이의 하나의 가능한 통신은 2개 이상의 컴퓨터 프로세스 사이에 송신되기에 적합한 데이터 패킷의 형태를 가질 수 있다. 데이터 패킷은 예를 들면 쿠키 및/또는 연관된 문맥 정보를 포함할 수 있다. 시스템(800)은 클라이언트(802)와 서버(804) 사이의 통신을 용이하게 하기 위해 사용될 수 있는 통신 프레임워크(806)(예를 들면, 인터넷 등과 같은

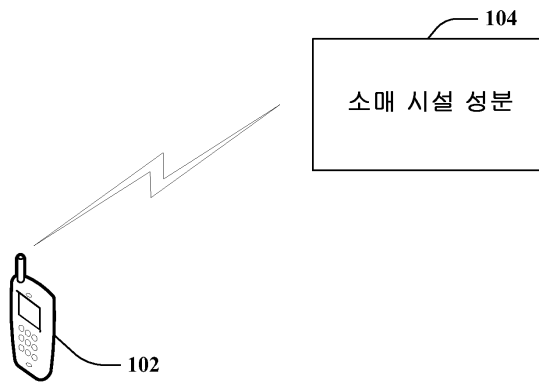
전역 통신 네트워크)를 포함한다.

[0065] 통신은 유선(광 섬유(optical fiber)를 포함함) 및/또는 무선 기술을 통해 촉진될 수 있다. 클라이언트(802)는 클라이언트(802)에 한정된 정보(예를 들면, 쿠키 및/또는 연관 문맥 정보)를 저장하는 데 사용될 수 있는 하나 이상의 클라이언트 데이터 저장부(808)에 작동 가능하게 접속된다. 마찬가지로, 서버(804)는 서버(804)에 한정되는 정보를 저장하는 데 이용 가능한 하나 이상의 서버 데이터 저장부(810)에 작동 가능하게 접속된다.

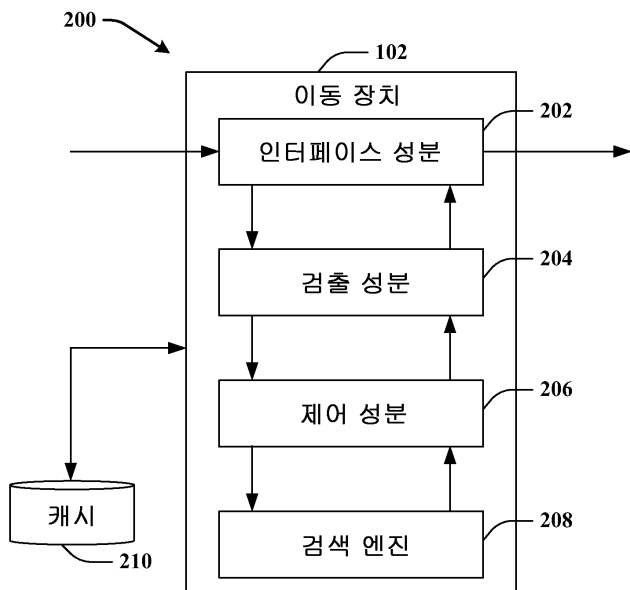
[0066] 상술된 내용은 개시된 예시 및 청구 대상을 포함한다. 물론 모든 고려 가능한 성분 및/또는 방법의 조합을 설명하는 것은 불가능하지만, 당업자라면 여러 다른 조합 및 변경이 가능하다는 것을 이해할 것이다. 따라서 청구 대상은 첨부된 청구항의 정신 및 범주 내에 속하도록 이러한 모든 변경, 수정 및 변화를 포함하도록 의도되었다. 더욱이 상세한 설명 또는 청구항에서 "포함한다"라는 용어가 사용되어 있는 한, 이러한 용어는 "포함"이라는 용어와 유사한 방식으로 "포함"이 청구항 내에서 연결어로 사용될 때 해석되는 것을 포괄하도록 의도된 것이다.

도면

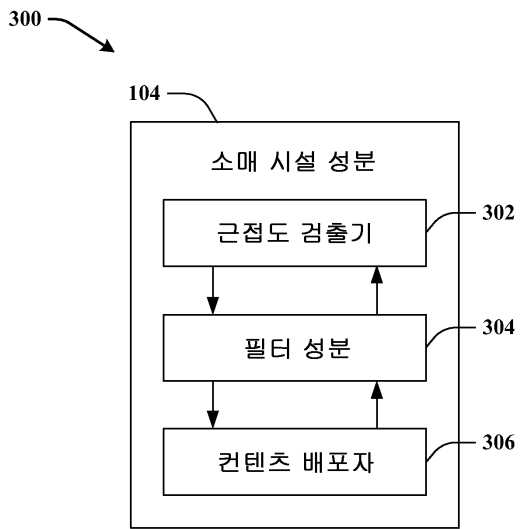
도면1



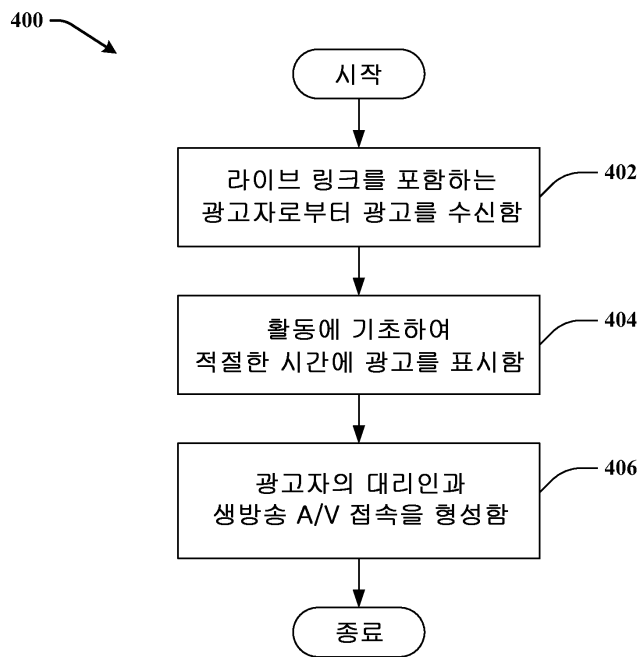
도면2



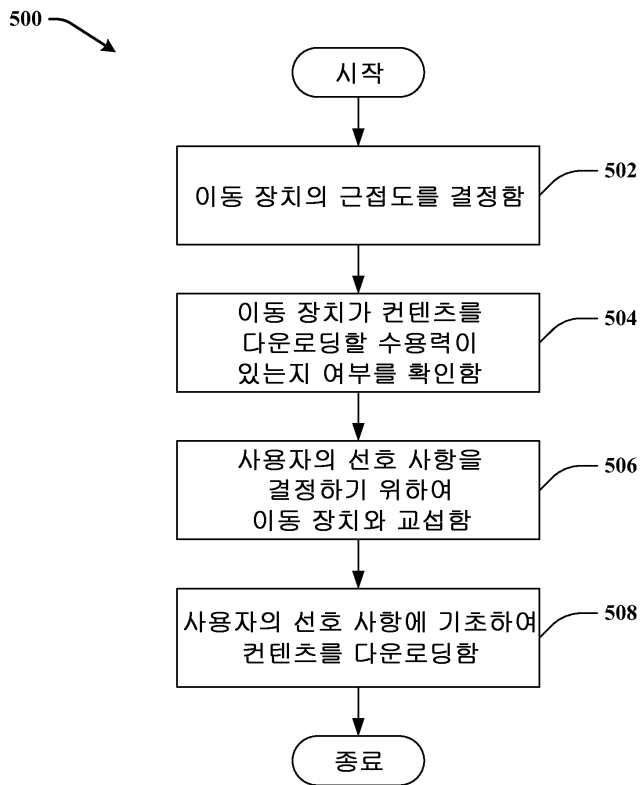
도면3



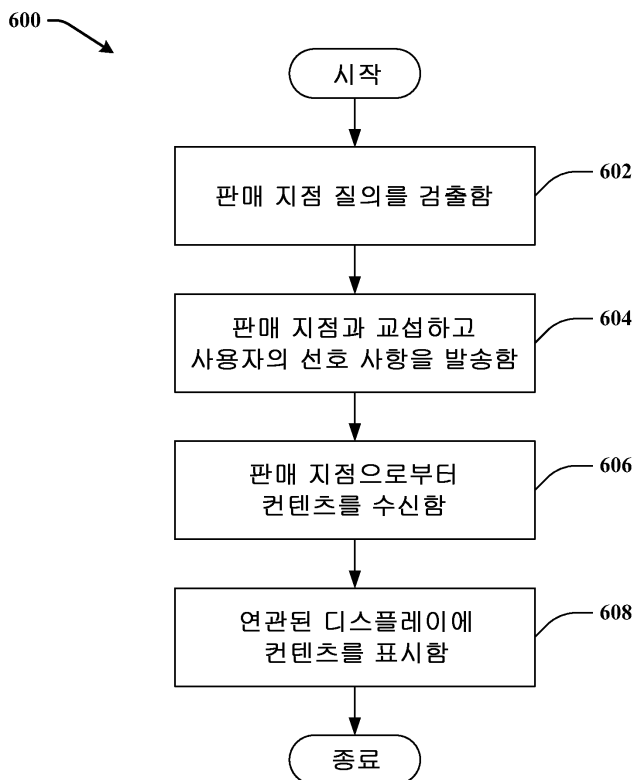
도면4



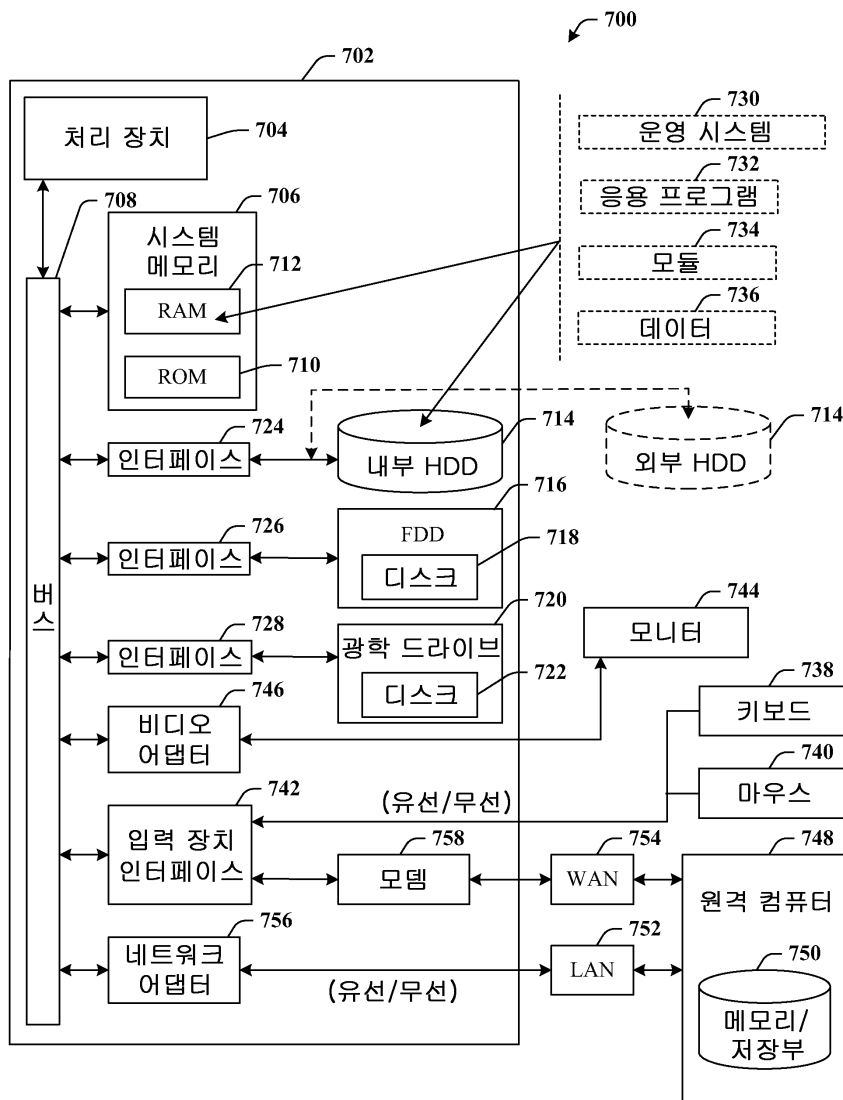
도면5



도면6



도면7



도면8

