

(19)대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) 。 Int. Cl.⁷ (11) 공개번호 10-2005-0115880
G06F 12/14 (43) 공개일자 2005년12월08일

(21) 출원번호	10-2005-7015925	(87) 국제공개번호	WO 2004/077844
(22) 출원일자	2005년08월26일		
번역문 제출일자	2005년08월26일		
(86) 국제출원번호	PCT/IB2004/000435	(87) 국제공개일자	2004년09월10일
국제출원일자	2004년02월11일		

(30) 우선권주장 0304612.5 2003년02월28일 영국(GB)

(71) 출원인 코닌클리케 필립스 일렉트로닉스 엔.브이.
네델란드왕국, 아인드호펜, 그로네보르스베그 1

(72) 발명자 에비스, 다비드, 에이.
영국, 서리 알에이치1 5에이치에이, 레드힐, 크로스 오크 레인, 필립스 인
텔렉추얼 프로퍼티 앤드 스탠다드
우드, 칼, 제이.
영국, 서리 알에이치1 5에이치에이, 레드힐, 크로스 오크 레인, 필립스 인
텔렉추얼 프로퍼티 앤드 스탠다드

(74) 대리인 정상구
신현문
이범래

심사청구 : 없음

(54) 프로파일을 획득하기 위한 방법 및 시스템

요약

프로파일을 획득하기 위한 시스템은 사용자 인터페이스의 구성에 대한 일련의 옵션들을 사용자에게 제공하기 위한 디스플레이 디바이스 및 옵션들의 사용자 선택들을 수신하기 위한 사용자 입력 디바이스를 포함한다. 프로세서는 옵션들의 사용자 선택들을 감시하고 사용자 선택들에 따라 사용자 프로파일을 구성한다.

대표도

도 1

색인어

프로파일, 광고, 마케팅, 상호작용, 프로파일 엔트리

명세서

기술분야

본 발명은 프로파일을 획득하기 위한 방법 및 시스템에 관한 것이다.

배경기술

광고주들 및 서비스 제공자들이 그들의 제품들 및 서비스들을 보다 효율적으로 타겟팅하기 위해, 특정 소비자들에 대한 개별 정보에 액세스하는 것은 매우 이롭다. 이러한 정보는 흔히 "프로파일"이라 지칭되며, 사용자들에게 약속들 또는 질문서들을 채우도록 요청함으로써 사용자 프로파일링이 종종 수행된다. 생활 방식 선택들, 나이, 성별 등에 관한 기본 정보는 소비자를 시험하고 분류하고 그후 광고 또는 상품 판매를 타겟팅하는데 사용된다. 사용자에게 관한 지식을 획득하기 위한 대부분의 메카니즘들은, 개인 정보에 관한 명시적인 대답들을 요구하여 주제 넘게 참견하게 된다. 종종 소비자들은 올바르게 않은 정보를 제공하거나, 정보 제공 시에 명확한 보답이 있을 때까지 완전한 정보의 제공을 보류할 것이다.

대부분 큰 회사들 및 많은 에이전시들은, 프로파일 정보를 획득하기 위해 소위 세그멘테이션 조사들을 사용하여 왔다. 보통 "마켓 세그먼트"를 결정하기 위해, 많은 개인 상세들을 갖는 사람이 모여져야 하고, 그들의 기호들 및 싫어하는 것들에 관한 다양한 질문들이 요청된다. 이것은 주제 넘게 참견하는 것이며, 평판이 좋지 않으며 또한 비효율적이다. 많은 사람들은 조사에 완전히 참여 시에 명백한 이득을 볼 수 없다면, 그들은 또한 거짓말을 하고 다른 "성격들"을 생성한다. 프로세스, 예를 들면, 프로파일 패스포트들 및, 예를 들면, 당신이 책을 구매하는 경우에, 동일한 책을 구입한 다른 사람들이 또한 추천하는 책들을 좋아할 수 있다고 가정하는 비교 시스템들을 단순화하기 위한 많은 시도들이 이루어져 왔다.

미국 특허 출원 공개 번호 제 2001/0021994 호는, 광고에 의해 프로모트되는 제품들 또는 서비스들에 특히 관심을 갖는 시청자들에게 광고들이 타겟팅되도록 하는 텔레비전 시스템을 개시한다. 상기 시스템은, 광고주에 의해 위임된 복수의 검토자들 및 독립적인 검토자들(대안적이거나 부가적임)로부터의 검토들을 포함한다. 이들 검토들은 광고와 연관된 데이터 채널로 인코딩된다. 제품 레이팅 디코더는 수신기에 제공되며, 수신기는 데이터 채널의 데이터를 디코딩하고, 사용자 인터페이스를 통해 선호들을 사용자가 입력함으로써 명시적으로 또는 시청을 위해 사용자에게 의해 선택된 프로그램의 타이틀을 감시함으로써 암시적으로 생성된 사용자 프로파일 및 데이터에 기초하여 디스플레이하기 위해 광고들을 선택한다.

국제 특허 출원 공개 번호 제 WO 00/31671 호는 사용자 프로파일 정보의 수집 및 분석을 위한 시스템을 개시한다. 개시된 시스템은, 사용자 프로파일 정보의 데이터베이스로부터 사용자 프로파일 정보를 획득함으로써 생성된 웹-기반 사용자 네트워크 인터페이스를 용이하게 한다. 그후, 시스템은 거동 정보를 사용자 프로파일 정보로부터 모으고, 에이전트 소프트웨어를 활용하는 디스플레이 상에 제공되는 애플리케이션들과의 사용자의 상호작용을 나타내는 그래프들을 생성하기 위해 거동 정보를 통계적으로 분석한다. 에이전트 소프트웨어는 또한, 일관된 사용자 인터페이스를 애플리케이션에 동조시키는 데 사용하기 위해 사용자의 특성들을 결정하기 위해 애플리케이션 사용 및 에이전트 활용을 포함하는 사용자 프로파일 정보를 모으는데 활용된다.

국제 특허 출원 공개 번호 제 WO 01/22261 호는 특정 웹 페이지 내의 타겟팅된 콘텐츠를 생성, 획득, 탐색 및 전달하기 위한 방법 및 장치를 개시한다. 이것은, 사용자들의 이전 온라인 상호작용에 기초하여 타겟팅된 광고들을 배달하는 사업 및 타겟팅된 광고들을 수신하는 컴퓨터 사용자에게 대한 중요한 필요성을 만족시키기 위한 것이다. 컴퓨터 사용자들이 웹을 서핑할 때, 특정 웹 페이지들 상에 나타나는 다양한 질의들 및 여론 조사들과 그들의 상호작용은 그들의 선호도들 및 싫어하는 것들에 관한 정보를 제공한다. 본 발명의 바람직한 실시예에서, 다양한 상호작용성 질의들 또는 여론 조사들이 이들 조사들에 사용자 참여를 촉진하는데 사용된다. 광고 및 여론 조사 전달 시스템은 조사들에 참여하는 각 사용자의 트랙을, 사용자가 제공하는 대답에 기초하여 유지하고, 시스템은 특정 사용에 대한 사이코그래피 프로파일을 구축한다. 그래픽 사용자 인터페이스를 활용하여, 마케터들, 광고 에이전시들 및 다른 엔티티들은, 온라인 인구 통계학적 인구의 특정 세그먼트들에 호소하는 마케팅 캠페인을 생성하기 위해 이러한 데이터를 사용한다. 따라서, 광고 및 여론 조사 전달 시스템은, 마케터들이 상호작용성 여론 조사들의 결과를 지시된 광고로 통합하고 그러한 광고가 전달되어야 할 때와 장소를 선택하도록 한다.

국제 특허 출원 공개 번호 제 WO 01/73695 호는 사용자 프로파일 정의 및 조작을 위한 인간 환경 공학 메카니즘과의 데이터 탐색 사용자 인터페이스를 개시한다. 질문하고 데이터베이스로부터의 기록들을 디스플레이하기 위한 사용자 인터페이스는 질문들 및 시청 결과들을 구성하는 프로세스의 물리적 은유(physical metaphor)를 채택한다. 탐색 용어들로서 미리 정의된 기준을 입력하기 보다는 미리 정의된 기준을 선택함으로써 질문들이 정의되며, 전자는, 전자 프로그램 가이드들의 탐색과 같은 린-백(lean-back) 애플리케이션들과 보다 친화적이다. 본 발명에 따라, 사용자 프로파일이 제공되고, 다른 기준으로 동일한 방식의 질문들로 동작하도록 조작된다. 예를 들면, 한 실시예에서, 탐색 기준은 각 스트림들 상의 비드들

(beads)로서 도시되며, 스트링들은 기준의 카테고리들을 나타낸다. 스트링들 중 하나는, 기준의 부가로서 동일한 방식으로 질문하도록 부가될 수 있는 사용자 프로파일들의 세트이다. 질문 스트링에 대응하는 비드들을 이동시킴으로써 질문을 형성하기 위해 기준이 선택된다. 사용자 프로파일들은 동일한 방식으로 구성될 수 있다. 프로파일들이 저장되고, 기준 비드들로서 동일한 방식으로 다른 상호작용들에서 사용될 수 있는 비드 스트링들로서 표시된다. 또한 프로파일들은 사용자 상호작용의 자동 기계-분석의 결과일 수 있다. 따라서 사용자의 이력 사용 패턴은 사용자 선호도들을 예측하기 위해 기계-학습 디바이스에 의해 사용된다. 그러한 “암시적” 프로파일들은 보다 통상적인 선호도 프로파일들로서 동일한 방식으로 질문하도록 부가될 수 있으며, 여기서 사용자들은 그들의 명시적 선호도들을 규칙들의 형태로 사용 프로파일로 통합한다.

이러한 시스템들 모두는, 특정 질문들에 대한 사용자의 응답들을 감시하거나 시간의 기간을 통해, 예를 들면, 사용자가 시청하기 위해 선택한 텔레비전 프로그램들을 통해 사용자의 동작들을 감시함으로써 프로파일 정보를 획득한다. 이러한 공지된 방법들 모두는 특정 단점들을 가지며, 첫째는 정의된 조사에 사용자의 정직한 참여에 의존하고, 둘째는 너무 긴 시간의 기간에 걸쳐 제한된 양의 정보만을 수집한다는 것이다.

발명의 상세한 설명

본 발명의 목적은 공지된 기술을 개선하는 것이다.

본 발명의 제 1 특징에 따라, 프로파일을 획득하기 위한 방법으로서, 사용자 인터페이스의 구성에 대한 일련의 옵션들을 사용자에게 제공하는 단계, 상기 옵션들의 사용자 선택들을 수신하는 단계, 상기 옵션들의 상기 사용자 선택들을 감시하는 단계, 및 상기 사용자 선택들에 따라 사용자 프로파일을 구성하는 단계를 포함하는, 프로파일 획득 방법이 제공된다.

본 발명의 제 2 특징에 따라, 프로파일을 획득하기 위한 시스템으로서, 사용자 인터페이스의 구성에 대한 일련의 옵션들을 사용자에게 제공하기 위한 디스플레이 디바이스, 상기 옵션들의 사용자 선택들을 수신하기 위한 사용자 입력 디바이스, 및 상기 옵션들의 상기 사용자 선택들을 감시하고 상기 사용자 선택들에 따라 사용자 프로파일을 구성하는 프로세서(14)를 포함하는, 프로파일 획득 시스템이 제공된다.

이롭게도, 사용자 프로파일의 구성하는 단계는 프로파일 엔트리들을 저장 장치로부터 획득하는 단계를 포함하고, 사용자 인터페이스의 구성에 대한 옵션들 각각은 관련 프로파일 엔트리를 갖는다. 사용자 인터페이스의 구성에 대한 옵션들 중 일부는 소망된 바와 같이 복수의 관련 프로파일 엔트리들을 가질 수 있다.

한 실시예에서, 프로파일의 획득은, 사용자 인터페이스의 구성에 대한 옵션들의 복수의 사용자 선택들에 의해 결정된다. 이것은, 프로파일 엔트리에 대한 스코어를 생성하는 사용자 인터페이스의 구성에 대한 옵션의 사용자 선택에 의해 성취될 수 있으며, 사용자 프로파일에 대한 프로파일 엔트리는, 그의 스코어가 미리 정의된 임계값을 초과할 때 획득된다. 사용자 인터페이스의 구성에 대한 옵션의 사용자 선택은 복수의 프로파일 엔트리들에 대한 스코어를 생성하는 것이 바람직하다.

이롭게도, 사용자에게 제공된 일련의 옵션들은 옵션들의 사용자 선택에 따라 적응된다. 상기 방법은 또한, 사용자 인터페이스와의 사용자들의 상호작용들을 감시하고 상호작용들에 따라 사용자 프로파일을 변경하는 단계를 포함한다.

시스템은 사용자 프로파일을 구성하는데 사용하기 위한 프로파일 엔트리들을 저장하기 위한 저장 디바이스를 더 포함하는 것이 바람직하다. 이롭게도, 프로세서는 사용자에게 제공된 일련의 옵션들을 옵션들의 사용자 선택에 따라 적응시키도록 배열되며, 또한 사용자 인터페이스와의 사용자들의 상호작용들을 감시하고 상호작용에 따라 사용자 프로파일을 변경하도록 배열된다. 바람직한 실시예에서, 디스플레이 디바이스는 디지털 텔레비전 수신기의 일부이며, 사용자 입력 디바이스는 텔레비전 원격 제어기이다.

점차적으로 전자 사용자 인터페이스들은 소비자들이 콘텐츠에 대한 그들의 액세스를 개인화하도록 한다. 좋은 예는 컴퓨터 기반 MP3 플레이어들에서 “스킨들”의 사용이다. 현재 스킨의 선택은 플레이어에 전달되는 콘텐츠 상에 어떠한 영향도 주지 않는다. 유사한 예는 이동 전화에서 링 톤들 및 그래픽들의 다운로드이며, 이동 전화에서 선택들은 나이, 성별 및 개인 관심들과 같은 단서들을 줄 수 있다. 예를 들면, 30 명의 남자들은 일반적으로 특정 공상 과학 또는 액션 영화 TV 테마들을 다운로드할 것이다.

특별히 설계된 부분들의 범위로부터 구성될 수 있는 사용자 정의 가능한 인터페이스를 제공함으로써, 요소들 및 스타일링으로 구성된 선택들은 사용자에게 대한 정형 성격 프로파일을 생성하는데 사용될 수 있다. 그후 이것은 공급된 콘텐츠, 예를 들면, 광고들을 용도에 맞게 하는데 사용될 수 있으며, 다른 옵션들 및 선택된다면 프로파일의 정화(refinement)를 허용할 특징들을 포함하여 제안한다. 이것은 더 높은 값의 경험을 소비자 및 콘텐츠 제공자들 모두에게 제공한다. 이것은 주제 넘

는 질문을 요구하지 않고 더 높은 신뢰성으로 사용자 타입들에 관한 데이터의 집합을 허용하는데, 사용자는 거짓말을 하거나 다른 사람들을 적응시키는 것은 쉽지 않기 때문이다. 그후 이러한 데이터는 애플리케이션 및 관련 시장들에서 모두 마케팅 및 브랜드 값을 갖는다.

이러한 신중히 설계된 사용자 인터페이스 요소들의 사용을 통해, 사용자 인터페이스를 구성하기 위해, 마음 및 스타일 성향에서 특정 타겟 청취자를 갖는 각각이 소비자에게 제안되고, 그후 사용자의 선택들이 특정 문화 사용자의 선택들이 특정 문화 정형들 및 관심 그룹들에 고정될 확률을 구성하는데 사용자의 선택들이 사용된다. 특정 스포츠 팀 식별자들 또는 브랜드면들과 같은 것들은 매우 명시적일 수 있지만, 동일하게 이들은 미묘할 수 있다.

새로운 사용자 인터페이스 요소들은 프로세스에 대해 특별히 설계되어서는 안되며, 기존 인터페이스들을 사용하여 프로세스를 역으로 설계하는 것이 가능하다. 기존 사용자들에 대한 사용자 테스트들의 세트들을 실행시킴으로써, 이후 전체적으로 사용자 베이스에 적용될 수 있는 인터페이스 선택들 및 사용자 프로파일들 간의 패턴들을 구축하는 것이 가능해야 한다. 이것은 콘텐츠를 타겟팅하고 프로파일링 데이터를 수집하기 위한 주제 넘지 않는 메카니즘을 제공한다.

도면의 간단한 설명

도 1은 프로파일을 획득하기 위한 시스템의 간략도.

도 2는 프로파일을 획득하기 위한 방법의 흐름도.

도 3은 사용자 인터페이스, 프로파일 엔트리들 및 사용자 프로파일의 구성에 대한 옵션들 간의 관계를 예시하는 간략도.

도 4는 사용자 인터페이스, 프로파일 엔트리들 및 사용자 프로파일의 구성에 대한 옵션들 간의 다른 관계를 예시하는 간략도.

실시예

본 발명의 실시예들은 첨부한 도면을 참조하여 예의 방법으로 설명될 것이다.

도 1에 도시된 시스템은 프로파일을 획득하기 위한 시스템이며, 사용자 인터페이스의 구성에 대한 일련의 옵션들을 사용자에게 제공하기 위한 디스플레이 디바이스(10), 옵션들의 사용자 선택들을 수신하기 위한 사용자 입력 디바이스(12), 및 옵션들의 사용자 선택들을 감시하고 그러한 사용자 선택들에 따라 사용자 프로파일을 구성하기 위한 프로세서(14)를 포함한다. 디스플레이 디바이스(10)는 디지털 텔레비전 수신기(18)의 일부이며, 사용자 입력 디바이스(12)는 텔레비전 원격 제어기(12)이다. 수신기(18) 및 원격 제어기(12)는 당분야에 공지된 단거리 무선 또는 적외선 링크를 통해 통신한다. 시스템은 또한 사용자 프로파일을 구성하는데 사용하기 위한 프로파일 엔트리들을 저장하기 위한 저장 디바이스(16)를 포함한다.

시스템의 동작은 도 2의 방법을 참조하여 이후에 보다 상세히 설명될 것이다. 프로파일을 획득하기 위한 방법의 기본 단계들은, 사용자 인터페이스의 구성에 대한 일련의 옵션들을 사용자에게 제공하는 단계(20), 옵션들의 사용자 선택들을 수신하는 단계(22), 옵션들의 사용자 선택들을 감시하는 단계(24), 및 사용자 선택들에 따라 사용자 프로파일을 구성하는 단계(26)를 포함한다.

제공 단계(20)는 흔히 셋톱 박스라 지칭되는 디지털 수신기(18)에서 다운로드 가능한 온-스크린 인터페이스를 사용자에게 제공한다. 셋톱 박스 기반 서비스를 제공하는 임의의 회사는, 간단한 게임들, 온라인 베팅, 웹 액세스 등과 같은 다양한 부가된 값의 특징들을 제안할 것이다. 이러한 서비스들을 액세스하기 위해, 원격 제어기(12)를 사용하여 제어되는 온 스크린 메뉴 애플리케이션이 사용된다. 최신의 셋톱 박스들은 풍부한 그래픽들이 이러한 인터페이스에 사용되도록 하며, 하나 이상의 일련의 옵션들, 예를 들면, 배경 화면, 버튼들, 스크롤바들 및 여분의 표면 "부가 장치(add-ons)"의 사용자 선택으로부터 이러한 인터페이스에서 "스킨"이 생성될 수 있는 시스템을 우리가 제안한다. 사용자는 소망된 그들 자신의 인터페이스 외관 및 느낌을 만들기 위해 제안된 옵션들 각각을 선택할 수 있으며, 사용자에 이루어진 선택들은 인터페이스 자체의 기초적인 기능들을 변경하지 않는다.

부가 장치의 제안된 선택은 특정 마켓 세그먼트들 및 사용자 타입들에 호소하도록 신중히 설계된다. 예를 들면, 특정 축구 팀 애정을 반영하거나 "바비 핑크" 피쳐 크롬 효과들을 많이 사용하고, 공상 과학 스타일 등을 사용하는 그래픽의 범위가 존재한다. 그래픽들은, 이들이 일관된 단일 외관 또는 혼합되고 조화를 이루는 외관을 생성하는데 사용되도록 설계된다.

알고리즘들의 세트는 공지된 사용자 프로파일들(마케팅 데이터에 기초함)을, 선택되는 사용자 인터페이스 요소들의 조합들에 정합시키는데 사용될 수 있다. 그러한 정합 알고리즘을 설정하는 한 방법은, 공지된 프로파일의 사람들로 사용자 테스트들의 범위를 구성하고 이들 공지된 선택들과 타겟 엔드 사용자들의 선택들을 간의 통계적 정합을 이용하는 것이다. 그러한 정합들은, 특정 사회 그룹들, 즉, 성별, 나이, 고향 뿐만 아니라 보다 개별적인 취향들, 관심들 및 구매 습관들 모두의 지시자들을 제공할 것이다.

강한 "인터페이스 정형들"을 찾는 것은 아마도 콘텐츠 자체의 통계적 분석을 통해 가장 잘 이루어 진다. 효율적으로, 이전 테스트들은 공지된 및 신뢰할 수 있는 사용자들 및 프로파일들의 세트에서 실시되었으며, 그 결과는 사용자 인터페이스에서 옵션을 정합시키기는 프로파일의 적절한 특징을 결정하는 사용된다. 예를 들면, 부가 장치의 범위가 생성되고 테스트될 수 있으며, 이들은 최종 제안에 사용하기 위해 선택된 가장 명백한 결과들을 제공한다. 이들의 간단한 예들은 다음과 같다.

크리스털 팰래스 배경

● 45 세 이하의 남성 사용자일 확률

● 아마도 사우스이스트에 거주/이주하였거나 그 지역에 밀접한 관계가 있음

● 스포츠에 관심 있음

바비 핑크 스크롤바

● 아마도 여자 또는 호모

● 25 세 이하

● 싱글

● 스포츠에 관심 없음

사용자 인터페이스 요소들의 범위로부터 그러한 지시들을 조합함으로써, 프로파일은 더욱 강하고 풍부해진다. 적어도 이것은, 다른 접근들(예를 들면, 구매 패턴들 또는 타겟팅된 질문들을 감시함)이 정보를 정화하는데 사용될 수 있는 시작점을 제공해야 한다.

프로파일을 구성하기 위해, 사용자 프로파일 구성 단계(26)는 프로파일 엔트리들을 저장 장치(16)로부터 획득하는 단계를 포함한다. 이것은 도 3에 예시되며, 도 3은 사용자 인터페이스, 프로파일 엔트리들(34) 및 사용자 프로파일(38)의 구성에 대한 옵션들(36) 간의 관계의 제 1 예를 도시하는 간략도이다. 화살표(32)는 저장 장치(16)로부터 엔트리들을 획득하는 것을 예시한다.

사용자가 그들에게 이용 가능한 다양한 옵션들(36)을 선택하도록 프로파일 엔트리들(34)은 프로파일(38)에 입력된다. 가장 간단한 실시예에서, 사용자 인터페이스의 구성에 대한 옵션들 각각은 연관된 프로파일 엔트리를 갖는다. 도면에 도시된 바와 같이, 옵션 "핑크"는 프로파일 엔트리 "여성"에 대응한다. 사용자가 특정 옵션을 선택할 때, 이러한 예에서 "블루", 연관된 프로파일 엔트리, "남성"은 프로파일(38)로 복제된다. 보다 복잡한 배열들에서, 사용자 인터페이스의 구성에 대한 옵션들 중 적어도 하나는 복수의 연관된 프로파일 엔트리들을 갖는다. 사용자가 옵션을 선택할 때, 복수의 연관된 프로파일 엔트리들은 프로파일로 복제된다. 이러한 예에서, 옵션 "하이-테크"는 엔트리들 "남성" 및 "<30"과 연관된다.

프로파일 엔트리의 획득은 사용자 인터페이스의 구성에 대한 옵션들의 복수의 사용자 선택들에 의해 결정될 수 있다. 예를 들면, 특정 프로파일 엔트리는, 사용자가 두 개의 상이한 옵션들을 선택하는 경우에 프로파일로 복제된다. 이것은, 사용자 인터페이스 구성에 대한 옵션들(36), 프로파일 엔트리들(34) 및 사용자 프로파일(38) 간의 다른 관계를 예시하는 간략도인 도 4에 도시된다. 이러한 예에서, 사용자 인터페이스의 구성에 대한 옵션의 사용자 선택은 프로파일 엔트리에 대한 스코어를 생성하고, 그의 스코어가 미리 정의된 임계값을 초과할 때, 사용자 프로파일에 대한 프로파일 엔트리가 획득된다. 이러한 예에서, 임계값은 100이고, 사용자 인터페이스 내의 특징으로서 "유명한 90년대 팝 실행"의 선택은 80의 스코어를 연관된 엔트리 "<30"에 준다. 사용자 인터페이스의 구성에 대한 옵션의 사용자 선택은 또한 복수의 프로파일 엔트리들에 대해 스코어를 생성할 수 있다. 그래서 "설계자 라벨 #2"의 선택은 "<30"에 대해 30의 스코어를 생성하는 "hdi(high disposable

income)"에 대해 70의 스코어를 생성한다. 이러한 예에서, 사용자에게 의한 "유명한 90년대 팝 실행" 및 "설계자 라벨 #2"의 선택은 "<30"에 대해 조합된 100의 스코어를 생성하며, 이는 100의 임계값보다 크고, 따라서 이것은 프로파일(38)에 입력된다.

기본 방법론에 대한 2 개의 개선들이 가능하다. 첫째, 사용자에게 제공된 일련의 옵션들은 옵션들의 사용자 선택에 따라 적응된다. 이러한 단계는 도 2의 단계(28)에 예시된다. 효과적으로 이것은, 특정 옵션들이 사용자의 초기 선택들에 따라 사용자에게 제공되도록 하는 피드백 루프를 생성한다. 예를 들면, 사용자가 스포츠를 좋아한다는 것이 분명해지면, 특정 옵션들은, 사용자가 특히 관심을 갖는 스포츠가 어느 것인지를 찾도록 제안될 것이다. 둘째, 사용자 인터페이스와의 사용자의 상호작용들을 감시하고 상호작용들에 따라 사용자 프로파일을 변경하는 것이 가능하다. 이러한 단계는 도 2의 단계(30)에 예시된다. 이러한 방식으로 보다 정확한 프로파일이 시간을 통해 개발되고, 사용자에게 의한 다른 동작들이 그들의 소망들 및 선호도들에 관한 정보를 획득하도록 해석된다. 예를 들면, 원래 프로파일이 엔트리 "스포츠"를 포함하면, 그후 사용자는 사용자 인터페이스, 예를 들면, 시간의 기간에 걸쳐 정기적으로 다트들(darts) 프로그램들을 통해 액세스하고, 그후 프로파일은 엔트리 "다트들"을 포함하도록 업데이트될 수 있다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

프로파일을 획득하기 위한 방법으로서, 사용자 인터페이스의 구성에 대한 일련의 옵션들(36)을 사용자에게 제공하는 단계(20), 상기 옵션들(36)의 사용자 선택들을 수신하는 단계(22), 상기 옵션들(36)의 상기 사용자 선택들을 감시하는 단계(24), 및 상기 사용자 선택들에 따라 사용자 프로파일(38)을 구성하는 단계를 포함하는, 프로파일 획득 방법.

청구항 2.

제 1 항에 있어서, 상기 사용자 프로파일(38)을 구성하는 단계는 프로파일 엔트리들(34)을 저장 장치(16)로부터 획득하는 단계(32)를 포함하는, 프로파일 획득 방법.

청구항 3.

제 2 항에 있어서, 상기 사용자 인터페이스의 상기 구성에 대한 상기 옵션들(36) 각각은 복수의 연관된 프로파일 엔트리들(34)을 갖는, 프로파일 획득 방법.

청구항 4.

제 3 항에 있어서, 상기 사용자 인터페이스의 상기 구성에 대한 상기 옵션들(36) 중 적어도 하나는 복수의 연관된 프로파일 엔트리들(34)을 갖는, 프로파일 획득 방법.

청구항 5.

제 2 항에 있어서, 상기 프로파일 엔트리(34)의 획득은 상기 사용자 인터페이스의 상기 구성에 대한 상기 옵션들(36)의 복수의 사용자 선택들에 의해 결정되는, 프로파일 획득 방법.

청구항 6.

제 5 항에 있어서, 상기 사용자 인터페이스의 상기 구성에 대한 옵션(36)의 상기 사용자 선택은 프로파일 엔트리(34)에 대한 스코어를 생성하고, 그의 스코어가 미리 정의된 임계값을 초과할 때, 상기 사용자 프로파일(38)에 대한 상기 프로파일 엔트리(34)가 획득되는, 프로파일 획득 방법.

청구항 7.

제 6 항에 있어서, 상기 사용자 인터페이스의 상기 구조에 대한 옵션(36)의 상기 사용자 선택은 복수의 프로파일 엔트리들(34)에 대한 스코어를 생성하는, 프로파일 획득 방법.

청구항 8.

제 1 항 내지 제 7 항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 사용자에게 제공된 상기 일련의 옵션들(36)은 상기 옵션들(36)의 상기 사용자 선택에 따라 적응(28)되는, 프로파일 획득 방법.

청구항 9.

제 1 항 내지 제 8 항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 사용자 인터페이스와의 상기 사용자의 상호작용들을 감시(30)하고, 상기 상호작용들에 따라 상기 사용자 프로파일(38)을 변경하는 단계를 더 포함하는, 프로파일 획득 방법.

청구항 10.

프로파일을 획득하기 위한 시스템으로서, 사용자 인터페이스의 구성에 대한 일련의 옵션들(36)을 사용자에게 제공하기 위한 디스플레이 디바이스(10), 상기 옵션들(36)의 사용자 선택들을 수신하기 위한 사용자 입력 디바이스(12), 및 상기 옵션들(36)의 상기 사용자 선택들을 감시하고 상기 사용자 선택들에 따라 사용자 프로파일(38)을 구성하는 프로세서(14)를 포함하는, 프로파일 획득 시스템.

청구항 11.

제 10 항에 있어서, 상기 사용자 프로파일(38)을 구성하는데 사용하기 위한 프로파일 엔트리들(34)을 저장하기 위한 저장 디바이스(16)를 더 포함하는, 프로파일 획득 시스템.

청구항 12.

제 10 항 또는 제 11 항에 있어서, 상기 프로세서(14)는 상기 사용자에게 제공되는 상기 일련의 옵션들(36)을 상기 옵션들(36)의 상기 사용자 선택에 따라 적응시키도록 배열된, 프로파일 획득 시스템.

청구항 13.

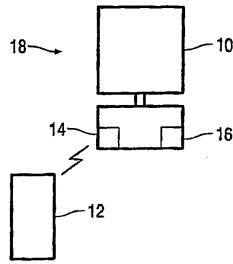
제 10 항 내지 제 12 항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 프로세서(14)는 상기 사용자 인터페이스와의 상기 사용자의 상호작용들을 또한 감시하고, 상기 상호작용들에 따라 상기 사용자 프로파일(38)을 변경하도록 배열되는, 프로파일 획득 시스템.

청구항 14.

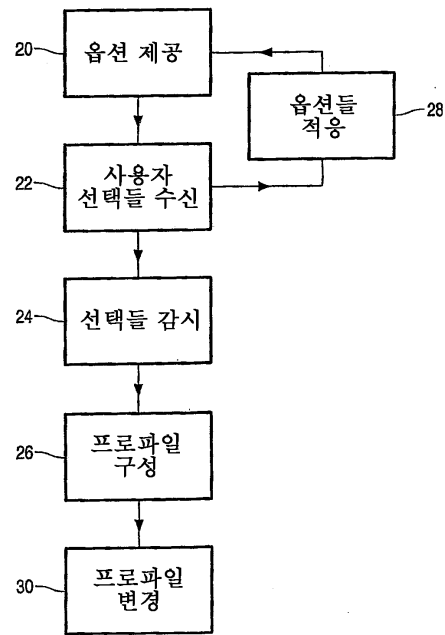
제 10 항 내지 제 13 항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 디스플레이 디바이스(10)는 디지털 텔레비전 수신기(18)의 일부이며, 상기 사용자 입력 디바이스(12)는 텔레비전 원격 제어기(12)인, 프로파일 획득 시스템.

도면

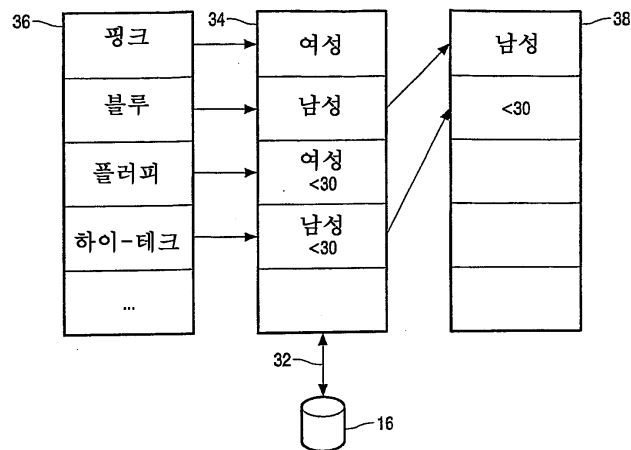
도면1



도면2



도면3



도면4

