(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2017년12월22일
(11) 등록번호 10-1811976
(24) 등록일자 2017년12월18일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/06 (2012.01) *G06Q 50/30* (2012.01)
H04W 4/14 (2009.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 30/0641 (2013.01)
G06Q 30/0633 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2016-7030134(분할)
(22) 출원일자(국제) 2009년03월11일
심사청구일자 2016년10월27일
(85) 번역문제출일자 2016년10월27일
(65) 공개번호 10-2016-0128459
(43) 공개일자 2016년11월07일
(62) 원출원 특허 10-2010-7024174
원출원일자(국제) 2009년03월11일
심사청구일자 2014년02월28일
(86) 국제출원번호 PCT/US2009/036847
(87) 국제공개번호 WO 2009/120502
국제공개일자 2009년10월01일
(30) 우선권주장
12/057,148 2008년03월27일 미국(US)
(56) 선행기술조사문헌
KR1020060012250 A*
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
아마존 테크놀로지스, 인크.
미국 98108-1226 워싱턴주 시애틀 피오 박스 81226
(72) 발명자
니하라니, 비샤이, 에스.
미국 98144-2734 워싱턴주 시애틀 12번 애비뉴 사우쓰 1200 스위트 1200
굽타, 디워카
미국 98144-2734 워싱턴주 시애틀 12번 애비뉴 사우쓰 1200 스위트 1200
(뒷면에 계속)
(74) 대리인
양영준, 백만기

전체 청구항 수 : 총 13 항 심사관 : 태정범

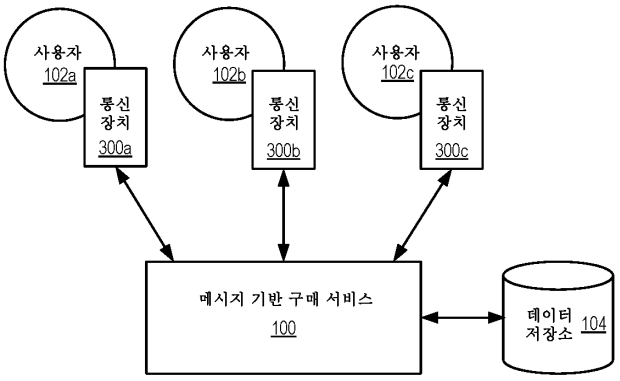
(54) 발명의 명칭 **메시지 기반 구매를 위한 시스템 및 방법**

(57) 요 약

메시지 기반 구매에 대한 시스템 및 방법의 다양한 실시예가 기술된다. 메시지 기반 구매에 대한 시스템 및 방법은 선택이 네트워크 기반 인터페이스를 통해 수행된 것으로 판정하도록 구성된 메시지 기반 구매 서비스를 포함할 수 있다. 이러한 선택은 네트워크 기반 인터페이스를 통해 판매용으로 제공되는 하나 이상의 아이템을 나

(뒷면에 계속)

대 표 도 - 도3



타낼 수 있다. 메시지 기반 구매 서비스는 하나 이상의 아이템의 선택에 응답하여, 선택에 대응하는 코드를 나타내는 메시지를 통신 장치로 송신하도록 구성될 수 있다. 메시지 기반 구매 서비스는 통신 장치로부터 네트워크 기반 인터페이스를 포함하지 않는 통신 채널을 통해, 코드를 포함하는 메시지를 수신할 수 있다. 메시지 기반 구매 서비스는 통신 장치로부터 수신된 메시지가 그 코드를 포함한다는 판정에 응답하여, 하나 이상의 이전에 선택된 아이템에 대한 구매 요청을 생성하도록 구성될 수 있다.

(52) CPC특허분류
G06Q 50/30 (2015.01)
H04W 4/14 (2013.01)

(72) 발명자
후앙, 치-젠
미국 98144-2734 워싱턴주 시애틀 12번 애비뉴 사우쓰 1200 스위트 1200
유엔, 필립
미국 98144-2734 워싱턴주 시애틀 12번 애비뉴 사우쓰 1200 스위트 1200
게펜, 하워드, 비.
미국 98144-2734 워싱턴주 시애틀 12번 애비뉴 사우쓰 1200 스위트 1200
유엔, 제럴드
미국 98144-2734 워싱턴주 시애틀 12번 애비뉴 사우쓰 1200 스위트 1200

명 세 서

청구범위

청구항 1

통신 장치로서,

프로그램 명령어들을 포함하는 메모리; 및

상기 메모리에 결합된 하나 이상의 프로세서들

을 포함하고, 상기 프로그램 명령어들은,

메시지 기반 구매 서비스로부터 코드를 나타내는 메시지를 수신하고 - 상기 코드는 네트워크 기반 인터페이스를 통해 판매용으로 제공되는 특정 아이템의 사용자 선택에 응답하여 상기 메시지 기반 구매 서비스에 의해 생성되고, 상기 사용자는 사용자 계정에 연결되고, 또한 상기 사용자 계정은 상기 통신 장치에 연결됨 - ,

상기 특정 아이템을 주문하기 위하여 상기 사용자를 위한 구매 요청을 생성하기 위해, 상기 네트워크 기반 인터페이스를 포함하지 않는 통신 채널을 통해, 상기 메시지 기반 구매 서비스로부터 수신된 상기 코드를 포함하는 메시지를 상기 메시지 기반 구매 서비스로 전송하도록

상기 하나 이상의 프로세서들 중 적어도 하나에 의해 실행될 수 있는, 통신 장치.

청구항 2

제1항에 있어서, 상기 프로그램 명령어들은,

특정 통신 채널을 통해, 유효 정보(validation information)를 요청하는 권한 요청 메시지를 수신하도록, 상기 하나 이상의 프로세서들 중 적어도 하나에 의해 더 실행될 수 있고, 상기 특정 통신 채널은 수신된, 상기 코드를 포함하는 메시지가 수신되었던 통신 채널과는 다른 통신 채널인, 통신 장치.

청구항 3

제2항에 있어서, 상기 프로그램 명령어들은,

상기 요청된 유효 정보를 포함하는 상기 권한 요청 메시지를 수신하는 것에 응답하여, 상기 특정 통신 채널을 통해 상기 통신 장치로부터, 상기 요청된 유효 정보를 전송하도록, 상기 하나 이상의 프로세서들 중 적어도 하나에 의해 더 실행될 수 있는, 통신 장치.

청구항 4

제1항에 있어서,

상기 코드를 포함하는 상기 수신된 메시지는 텍스트 메시지인, 통신 장치.

청구항 5

제4항에 있어서,

상기 텍스트 메시지는 SMS(Short Message Service) 프로토콜에 따르는, 통신 장치.

청구항 6

제4항에 있어서,

상기 텍스트 메시지는 이메일 메시지인, 통신 장치.

청구항 7

통신 장치의 하나 이상의 프로세서에 의해 수행되는 컴퓨터 구현 방법으로서, 상기 방법은,

상기 통신 장치에서, 메시지 기반 구매 서비스로부터 코드를 나타내는 메시지를 수신하는 단계 - 상기 코드는 네트워크 기반 인터페이스를 통해 판매용으로 제공되는 특정 아이템의 사용자 선택에 응답하여 상기 메시지 기반 구매 서비스에 의해 생성되고, 상기 사용자는 사용자 계정에 연결되고, 또한 상기 사용자 계정은 상기 통신 장치에 연결됨 - ; 및

상기 특정 아이템을 주문하기 위하여 상기 사용자를 위한 구매 요청을 생성하기 위해, 상기 네트워크 기반 인터페이스를 포함하지 않는 통신 채널을 통해, 상기 메시지 기반 구매 서비스로부터 수신된 상기 코드를 포함하는 메시지를 상기 통신 장치로부터 상기 메시지 기반 구매 서비스로 전송하는 단계

를 포함하는, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 8

제7항에 있어서, 상기 방법은,

특정 통신 채널을 통해, 상기 통신 장치에서, 유효 정보를 요청하는 권한 요청 메시지를 수신하는 단계를 더 포함하고, 상기 특정 통신 채널은 수신된, 상기 코드를 포함하는 메시지가 수신되었던 통신 채널과는 다른 통신 채널인, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 9

제8항에 있어서,

상기 코드를 포함하는 상기 메시지는 텍스트 메시지 통신 채널을 통해 전송되고, 상기 특정 통신 채널은 음성 통신 채널인, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 10

제7항에 있어서,

상기 코드를 포함하는 상기 수신된 메시지는 텍스트 메시지인, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 11

제7항에 있어서,

상기 코드를 포함하는 상기 메시지를 전송하기에 앞서, 상기 통신 장치에서, 판매 목록의 상기 특정 아이템에 대한 판촉 할인(promotional discount)을 나타내는 메시지를 수신하는 단계를 더 포함하는, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 12

제7항에 있어서,

상기 코드를 포함하는 상기 메시지를 전송하기에 앞서, 상기 통신 장치에서, 상기 선택에 대응되는 상기 코드를 나타내는 제2 메시지를 수신하는 단계를 더 포함하고, 상기 제2 메시지는 소정의 기간이 경과된 후 수신되는 것인, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 13

제7항에 있어서,

상기 통신 장치의 위치가 소정의 지리적 영역 내에 있다는, 상기 메시지 기반 구매 서비스에 의한 판정에 후속적으로 상기 통신 장치에서 상기 코드를 나타내는 상기 메시지를 수신하는, 컴퓨터 구현 방법.

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 종종 단순히 "the Net"으로 지칭되는 인터넷은, 임의의 하나의 컴퓨터의 클라이언트가 권한에 의해 임의의 다른 컴퓨터로부터 정보를 얻을 수 있는 전 세계적인 컴퓨터 네트워크의 시스템이다.

배 경 기 술

[0002] 인터넷 중 가장 널리 이용되는 부분은, 종종 "WWW"으로 축약되며 통상 "the web"으로 지칭되는 월드 와이드 웹(World Wide Web)이다. 웹은 인터넷상의 모든 리소스(예를 들어, 웹 페이지 및 웹 사이트) 및 사용자로서 정의될 수 있는데, HTTP(Hypertext Transfer Protocol) 또는 그 변형물을 이용하여 그 리소스에 액세스한다. 웹 사이트는 홈페이지로 지칭되는 시작 파일(beginning file)을 포함하는 웹 파일의 관련 컬렉션(collection)이다. 사용자는 홈페이지로부터 다른 웹 페이지로 웹 사이트를 통해 탐색할 수 있다. 웹 서버 프로그램은 클라이언트/서버 모델 및 HTTP를 이용하여 웹 사용자에 대해 웹 사이트의 웹 페이지를 형성하는 파일을 처리(serve)하는 프로그램이고, 웹 사용자의 컴퓨터는 요청 및 디스플레이 응답을 전달하는 HTTP 클라이언트 프로그램(예를 들어, 웹 브라우저)을 포함한다. 웹 서버 프로그램은 하나 이상의 웹 사이트를 호스팅할 수 있다.

[0003] 웹 서비스

[0004] 일반적으로, 웹 서비스 인터페이스는 수행될 소정의 서비스를 요청하는 클라이언트와 서비스 제공자 간의 통신을 위해 표준의 크로스 플랫폼(cross-platform) API(Application Programming Interface)를 제공하도록 구성될 수 있다. 몇몇 실시형태에 따르면, 웹 서비스 인터페이스는 서비스 요청 및 그 요청에 대한 응답을 설명하는 정보를 포함한 문서 또는 메시지의 교환을 지원하도록 구성될 수 있다. 이러한 문서, 또는 메시지는 예를 들어, HTTP(Hypertext Transfer Protocol)와 같은 표준화된 웹 프로토콜을 이용하여 교환될 수 있고, 예를 들어, XML(eXtensible Markup Language)과 같은 플랫폼 독립적 데이터 포맷으로 포맷될 수 있다.

[0005] 모바일 전화 통신 및 SMS(Mobile telephony and SMS)

[0006] 모바일 전화 통신은 인터넷 및 웹과 함께 등장하였고, 그 두 가지 기술은 본질상 글로벌한 통신 및 정보 네트워크인 것을 형성하도록 크로스오버 및 통합되었다. 예를 들어, 셀룰러 전화기는 "디지털"화 되었고, 계속해서 더 복잡해지고 있다. 근래에, 다수의 디지털 셀 전화기는 그 셀룰러 서비스 제공자를 통해 웹 액세스가 가능하다. 이와 유사하게, 다수의 웹 애플리케이션은 종래의 전화기 및 이동 전화기와의 전화 통신이 가능하다. 또한, 텍스트 메시징과 같은 또 다른 기술이 등장하여 이동 전화기 및 기타 개인용 전자 장치의 기능 및 사용을 향상시켰다. 또한, PDA(Personal Digital Assistant)들과 같은 또 다른 개인용 전자 장치는 웹에 이동 전화 링크를 제공할 수 있고, 텍스트 메시징과 기타 정보 및 통신 기능과 함께 웹에 액세스하기 위한 사용자 인터페이스를 제공할 수 있다. 이와 같이, 이들 장치는 이머징 글로벌 통신 및 정보 네트워크의 일부이다. SMS(Short Message Service)는 160개까지의 문자(5 비트 모드를 이용하는 경우에는 224개의 문자)로 이루어진 메시지를 이동 전화기에 전송하는 예시적인 서비스이다. SMS는 이동 전화기가 액티브(active) 상태에 있으며 범위(range) 내에 있을 것을 요구하지 않는다. SMS 메시지는 타깃 전화기가 액티브 상태에 있고 범위 내에 있을 때까지 홀드(hold) 상태에 있을 수 있다. SMS 메시지는 동일 셀 내에서 송신되거나, 로밍 서비스 기능을 이용하여 그 셀 밖에서 전화기로 송신될 수 있다. 또한, SMS 메시지는 웹 사이트로부터 디지털 전화기로 송신되거나, 하나의 디지털 전화기로부터 다른 디지털 전화기로 송신될 수 있다. SMS 게이트웨이는 그 게이트웨이에 의해 서빙되는 셀 내의 셀 전화기로의 송신을 위해 SMS 메시지를 수락하거나, 로밍 기능을 이용하여 사용자에 대한 국제적 게이트웨이로서 기능을 하는 웹 사이트이다.

[0007] 인터넷과 웹의 여러 애플리케이션은 판매용 상품 및 서비스를 제공하는 시장(marketplace)을 필요로 한다. 예를 들어, 소비자는 상인의 웹사이트를 방문하여 판매용으로 제공된 상품 및 서비스를 볼 수 있다. 이동 전화 통신 및 기타 기술들과 웹이 이머징 글로벌 통신 및 정보 네트워크에 통합됨에 따라, 이들 다른 기술들은 다수의 그와 같은 애플리케이션에서 판매용 상품 및 서비스를 제공하는 시장의 일부가 되었다.

발명의 내용

과제의 해결 수단

[0008] 이하, 일 예로서 몇몇 예시적인 실시형태 및 도면을 참조하여 메시지 기반 구매를 위한 시스템 및 방법을 설명하지만, 당업자라면, 메시지 기반 구매를 위한 시스템 및 방법이 설명된 실시형태 또는 도면에 한정되는 것은 아니라는 것을 이해할 것이다. 그 도면 및 상세한 설명은 메시지 기반 구매를 위한 시스템 및 방법을 개시된 특정 형태에 한정하려는 것이 아니라, 첨부된 특허청구범위에 의해 정의된 메시지 기반 구매를 위한 시스템 및 방법의 사상 및 범위와 부합하는 모든 변형, 균등물 및 대안을 포함하기 위한 것이라는 것을 이해해야 한다. 본 명세서에서 이용되는 제목은 단지 체계적인 구성을 위한 것일 뿐, 상세한 설명이나 청구항들의 범위를 한정하려는 것은 아니다. 본 명세서 전체에서 사용되는 바와 같이, "may"라는 단어는 강제적인 의미(즉, must를 의

미함)보다는 허용의 의미(즉, 가능성이 있음을 의미함)로서 사용된다. 이와 유사하게, "include", "including" 및 "includes"라는 단어는 "포함"을 의미하지만, 이에 한정되는 것은 아니다.

도면의 간단한 설명

[0009] 도 1은 일 실시형태에 따른 메시지 기반 구매 서비스의 블록도를 도시한 도면.

도 2는 일 실시형태에 따른 메시지 기반 구매 서비스의 블록도를 도시한 도면.

도 3은 일 실시형태에 따른 메시지 기반 구매 서비스의 블록도를 도시한 도면.

도 4a는 일 실시형태에 따른 메시지 기반 구매 서비스에 의해 구현될 수 있는 예시적인 방법의 흐름도를 도시한 도면.

도 4b는 일 실시형태에 따른 메시지 기반 구매 서비스에 의해 구현될 수 있는 다른 예시적인 방법의 흐름도를 도시한 도면.

도 5a는 일 실시형태에 따른 판매 아이템을 선택하는 컨트롤을 포함하는 디스플레이의 일 예를 도시한 도면.

도 5b는 일 실시형태에 따른 판매 아이템을 선택하는 컨트롤을 포함하는 디스플레이의 다른 예를 도시한 도면.

도 6a는 일 실시형태에 따른 메시지 기반 구매 서비스에 의해 송신될 수 있는 메시지의 일 예를 도시한 도면.

도 6b는 일 실시형태에 따른 메시지 기반 구매 서비스에 의해 송신될 수 있는 메시지의 다른 예를 도시한 도면.

도 7은 일 실시형태에 따른 메시지 기반 구매 서비스에 의해 송신될 수 있는 메시지의 일 예를 도시한 도면.

도 8은 일 실시형태에 따른 메시지 기반 구매 서비스와 상호 작용하는 엔티티에 의해 구현될 수 있는 예시적인 방법의 흐름도를 도시한 도면.

도 9는 일 실시형태에 따른 메시지 기반 구매 서비스를 구현하는데 적합한 컴퓨터 시스템을 도시한 도면.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0010] 이하, 메시지 기반 구매를 위한 시스템 및 방법의 여러 실시형태를 설명한다. 메시지 기반 구매를 위한 시스템 및 방법은 네트워크 기반 인터페이스를 통해 선택이 수행된 것으로 결정하도록 구성된 메시지 기반 구매 서비스를 포함할 수 있다. 이러한 선택은 네트워크 기반 인터페이스를 통해 판매용으로 제공되는 하나 이상의 아이템을 나타낼 수 있다. 예를 들어, 일 실시형태에 따르면, 네트워크 기반 인터페이스는 하나 이상의 아이템을 선택하는 사용자 인터페이스 컨트롤을 포함할 수 있는 하나 이상의 판매 목록(예를 들어, 웹 페이지의 형태를 가짐)을 제공할 수 있다. 메시지 기반 구매 서비스는 하나 이상의 아이템의 선택에 응답하여 그 선택에 대응하는 코드를 나타내는 메시지를 통신 장치에 송신하도록 구성될 수 있다. 예를 들어, 일 실시형태에 따르면, 메시지 기반 구매 서비스는 특정 코드를 포함하는 텍스트 메시지를 사용자의 셀 전화기로 송신할 수 있다. 많은 경우에, 통신 장치가 이동 장치이므로, 사용자가 여러 위치로부터의 코드를 포함하는 메시지에 액세스하는 것을 가능하게 한다. 몇몇 경우에, 사용자는 자신의 통신 장치를 소매점으로 가지고 가서 네트워크 기반 인터페이스를 통해 선택된 아이템들 중 하나 이상의 아이템을 보거나 동작시킬 수 있다. 예를 들어, 사용자가 네트워크 기반 인터페이스를 통해 텔레비젼을 선택하였으나, 구매를 하기 전에 텔레비젼이 동작하는 것을 보기를 원할 수 있다. 여러 실시형태에 따르면, 사용자는 이전에 수신된 코드를 포함하는 메시지를 본 명세서에 설명된 메시지 기반 구매 서비스로 송신함으로써 구매를 할 수 있다. 따라서, 메시지 기반 구매 서비스 또한 네트워크 기반 인터페이스를 포함하지 않는 통신 채널을 통해 통신 장치로부터 그 코드를 포함하는 메시지를 수신하도록 구성될 수 있다. 예를 들어, 상기 실시예에 이어서, 일 실시형태에 따르면, 사용자는 코드를 포함하는 텍스트 메시지를 메시지 기반 구매 서비스로 송신할 수 있다. 메시지 기반 구매 서비스는, 통신 장치로부터 수신된 메시지가 코드를 포함한다고 판정하는 것에 응답하여, 하나 이상의 이전에 선택된 아이템에 대한 구매 요청을 생성하도록 구성될 수 있다.

[0011] 여러 실시형태에 따르면, 본 명세서에 설명된 메시지 기반 구매 서비스는 다양한 통신 채널에 의한 통신을 지원할 수 있다. 통신 채널은 엔티티들 사이에서 정보를 송신하는 임의의 방법 또는 메커니즘을 포함할 수 있다. 일반적으로, 통신 채널은 정보 전송을 위한 프로토콜(예를 들어, 텍스트 메시징을 위한 SMS(Short Message Service)), 프로토콜에 따라 정보가 송신되는 매체, 및 송신을 지원하는 기반구조(예를 들어, 셀룰러 전화 서비스 제공자)를 포함한다. 또한, 통신 채널은, 엔티티들이 통신 채널을 통해 통신하는 것을 가능하게 하는 여러

장치들, 예를 들어, 이동 전화기, 위성 전화기, 셀 전화기, 통상의 전화기, 컴퓨터 시스템, 또는 PDA(Personal Digital Assistant)를 필요로 할 수 있다. 통신 채널의 예로는, 통상의 지상(land-based) 전화 시스템, 이동 또는 셀룰러 전화 시스템, 위성 전화 시스템, 이메일, IM(instant messaging), VoIP(Voice over IP), 및 텍스트 메시징을 포함하지만, 이에 한정되는 것은 아니다. 별개의 통신 채널이 프로토콜, 매체, 기반구조, 및 이네이블링 장치(enabling device) 중 하나 이상을 공유할 수 있다는 것에 주목하자. 예를 들어, 텍스트 메시징 및 셀룰러 전화 시스템은 동일 장치(셀 전화기)를 통해 이네이블될 수 있고, 동일 매체를 통해 송신할 수 있다.

[0012] (예를 들어, 통상의 지상 전화 시스템, 이동 또는 셀룰러 전화 시스템, 위성 전화 시스템, VoIP 등과 같은) 음성 메시지가 송신될 수 있는 통신 채널을 통한 통신은 일괄하여 본 명세서에서 "음성 통신(voice communications)"으로 지칭되고, 또한 그 채널은 일괄하여 "음성 통신 채널(voice communication channels)"로 지칭될 수 있다는 것에 주목하자. 또한, 음성 통신이 "라이브(live)" 또는 실제 인간 음성 통신과 자동화된 음성 시스템 모두를 포함한다는 것에 주목하자. 자동화된 음성 시스템은 합성되거나 녹음된 음성 메시지를 송신하여 정보를 통신하는 자동화된 시스템을 포함한다. 몇몇 자동화된 음성 시스템은, 통신 장치에 대한 음성 입력(음성 인식 기술을 이용함) 또는 다른 입력(예를 들어, 숫자 키 패드 입력)에 응답하여 적어도 몇몇 합성되거나 녹음된 음성 메시지를 송신할 수 있다.

[0013] 몇몇 실시형태에 따르면, 통신 채널은 네트워크 기반 엔티티(예를 들어, 온라인 서비스 또는 온라인 서비스를 지원하는 웹 서버)와 하나 이상의 다른 엔티티(예를 들어, 인터넷 또는 다른 네트워크를 통해 온라인 서비스에 액세스하는 사용자) 간의 통신을 지원하도록 구성된 네트워크 기반 인터페이스를 포함할 수 있다. 네트워크 기반 인터페이스의 일 예는 아래에서 도 1을 참조하여 더 상세히 설명되는 네트워크 기반 인터페이스(105)를 포함한다. 여러 실시형태에 따르면, 네트워크 기반 인터페이스는 인터넷 또는 월드 와이드 웹을 통한 통신을 위해 구성된 웹 기반 인터페이스일 수 있다. 예를 들어, 일 실시형태에 따르면, 그러한 네트워크 기반 인터페이스는 아이템을 브라우징하거나 구매하기 위한 하나 이상의 웹 페이지를 사용자에게 제공하도록 구성될 수 있다. 예를 들어, 네트워크 기반 인터페이스가 온라인 상인의 웹 사이트의 일부로서 구현된다면, 네트워크 기반 인터페이스는 하나 이상의 제품 웹 페이지를 제공하여 사용자가 인터넷을 통해 하나 이상의 아이템을 구매하는 것을 가능하게 할 수 있다. 여러 실시형태에 따르면, 그러한 네트워크 기반 인터페이스에 대한 액세스는 인터넷 익스플로러(Internet Explorer), 모질라 파이어폭스(Mozilla Firefox), 또는 오페라(Opera)와 같은 웹 브라우저를 갖춘 개인용 컴퓨터의 이용을 포함할 수 있다. 여러 실시형태에 따르면, 본 명세서에 설명된 전자 상거래 포털(e-commerce portal)은 자신의 기능을 그러한 네트워크 기반 인터페이스를 통해 여러 사용자(예를 들어, 아래에서 설명되는 사용자들(102))에게 제공할 수 있다.

[0014] 도 1은, 아래에서 더 상세히 설명되는 바와 같이, 통신 장치로부터 수신된 메시지에 기초하여 하나 이상의 이전에 선택된 아이템에 대한 구매 요청을 생성하도록 구성될 수 있는 메시지 기반 구매 서비스의 일 실시형태를 도시한다. 예시된 실시형태에 따르면, 여러 사용자(102a 내지 102c)가 메시지 기반 구매 서비스(100)와 직접 상호 작용하는 것으로 도시되어 있다. 메시지 기반 구매 서비스(100)는 데이터 저장소(104)와 상호 작용하도록 구성될 수 있다. 사용자(102a 내지 102c)는 일괄하여 사용자(102)로 지칭될 수 있고, 사용자(102a 내지 102c) 중 일반 사용자는 단순히 사용자(102)로 지칭될 수 있다. 도 1에는 3명의 사용자(102)가 도시되어 있지만, 여러 실시형태에 따르면, 메시지 기반 구매 서비스(100)에 의해 임의의 적당한 수의 사용자를 서빙할 수 있다.

[0015] 여러 실시형태에 따르면, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 도 9를 참조하여 아래에서 설명되는 시스템과 같은 호스트 컴퓨터 시스템을 통해 구현될 수 있다. 일 실시형태에 따르면, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 웹 기반 프로토콜을 통해 사용자(102)와 상호 작용하도록 구성된 웹 호스트 또는 서버로서 구현될 수 있다. 예를 들어, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 사용자(102)가 조작하는 웹 브라우저로부터 발신되는 HTTP 요청에 응답하여 사용자(102)에게 웹 페이지 또는 다른 콘텐츠를 제공하도록 구성될 수 있다. 그러한 콘텐츠, 및/또는 아래에서 설명되는 사용자(102)에 관한 기타 정보는 데이터 저장소(104)에 의해 저장될 수 있다. 여러 실시형태에 따르면, 데이터 저장소(104)는 데이터베이스로서, 데이터 블록이나 파일을 저장하도록 구성된 하나 이상의 대용량 저장 장치(예를 들어, 물리적 디스크, 논리 볼륨(logical volume) 등)로서, 또는 데이터 저장에 적합한 임의의 다른 구성으로서 구성될 수 있다.

[0016] 몇몇 실시형태에 따르면, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 자신의 기능을 웹 서비스 인터페이스를 통해 제공하도록 구성될 수 있다. 예를 들어, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 (예를 들어, 특정 URI(uniform resource indicator)에 의해 표시된) 웹 서비스 끝점(endpoint)을 구현할 수 있고, 이 웹 서비스 끝점을 이용하여, 사용자(102) 대신에 실행되는 애플리케이션과 같은 클라이언트는 메시지 기반 구매 서비스(100)에 의해 수행되는 서비스에 대한 요청을 제출할 수 있다. REST(Representational State Transfer) 스타일 웹 서비스 아키텍처에

따르는 메시지 기반 구매 서비스(100)의 구현에 있어서, 메시지 기반 구매 서비스(100)의 클라이언트는 메시지 기반 구매 서비스(100)와 상호 작용하여 메시지 기반 구매 서비스(100)에 대응하는 URI로 향하는 HTTP 요청에 여러 파라미터를 추가함으로써 웹 서비스를 요청할 수 있다. 다른 방법으로는, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 문서 또는 메시지 지향 웹 서비스 아키텍처를 구현할 수 있다. 예를 들어, 클라이언트는 웹 서비스 요청을 XML(eXtensible Markup Language) 문서로서 포맷하여, 그러한 문서를 SOAP(Simple Object Access Protocol) 버전을 이용하여 캡슐화하고, 그 결과로서 캡슐화된 문서를 HTTP 또는 다른 적절한 프로토콜을 이용하여 메시지 기반 구매 서비스(100)로 전달할 수 있다. 일괄하여, 메시지 기반 구매 서비스(100)에 의한 웹 서비스 인터페이스 및/또는 대화형 웹-페이지 기반의 브라우저-액세스 가능 인터페이스의 프리젠테이션은 일반적으로 네트워크 기반 인터페이스로 지칭될 수 있다. 이러한 기능은 도 1 및 도 2의 네트워크 기반 인터페이스(105)에 의해 제공될 수 있다.

[0017] 또한, 몇몇 실시형태에 따르면, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 웹 서비스 관련 프로토콜과는 다른 프로토콜을 이용하여 사용자(102)와 상호 작용할 수 있다. 예를 들어, 그러한 통신은 텔넷(Telnet), RPC(Remote Procedure Call), 또는 다른 표준 또는 독점 프로토콜(proprietary protocol)과 같은 프로토콜을 이용하여 발생할 수 있다. 또한, 몇몇 실시형태에 따르면, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 전용 시스템일 수 있지만, 다른 실시형태에서는 메시지 기반 구매 서비스(100)의 기능이 어쩌면 관련없는 다른 기능과 함께 통합될 수 있다. 그러한 일 실시형태에 따르면, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 메시지 기반 구매 서비스(100)에 의해 제공된 기능들 외에 다수의 다른 기능들을 사용자(102)에게 제공할 수 있는 전자 상거래 포털의 구성 요소로서 구현될 수 있다. 예를 들어, 그러한 전자 상거래 포털은 사용자(102)에게 상품을 쇼핑 및 주문하고, 결제를 하고, 자신 고유의 상품을 다른 사용자(102)에게 제공하고/하거나 다른 전자 상거래 관련 활동을 수행할 기회를 제공할 수 있다.

[0018] 일반적으로, 사용자(102)는 메시지 기반 구매 서비스(100)와의 상호 작용과 관련하여 자기 자신의 이익을 위하여 행동하는 개인 또는 다른 개인이나 조직체를 위하여 행동하는 대리인에 해당할 수 있다. 사용자(102)는 메시지 기반 구매 서비스(100)에 의해 지원되는 임의의 적절한 기술을 통해 메시지 기반 구매 서비스(100)와 상호 작용할 수 있다. 예를 들어, 사용자(102)는 메시지 기반 구매 서비스(100)에 대한 웹 서비스 인터페이스를 구현하도록 구성된 웹 브라우저 또는 애플리케이션을 통해 메시지 기반 구매 서비스(100)에 액세스할 수 있다. 몇몇 실시형태에 따르면, 사용자(102)는 또한 전자 메일(이메일), SMS 메시징, 또는 다른 적절한 기술을 통해 메시지 기반 구매 서비스(100)에 액세스할 수 있다. 몇몇 실시형태에 따르면, 사용자(102) 각각은 사용자 ID 또는 이메일 주소와 같은 각각의 고유 식별자와 연관될 수 있다. 그러한 몇몇 실시형태에 따르면, 메시지 기반 구매 서비스(100) 또는 메시지 기반 구매 서비스(100)를 포함하는 광의의 시스템은, 사용자가 메시지 기반 구매 서비스(100)와 상호 작용하는 것을 허용하기 전에 사용자(102)를 인증하는데 이용되는 추가적인 자격 증명 기능들을 지원할 수 있다. 예를 들어, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 전자 상거래 포털과 함께 구현될 수 있고, 전자 상거래 포털은 사용자 ID/패스워드 조합에 의해 고유하게 사용자(102)를 식별하는 사용자 계정 기능을 구현할 수 있다. 적절한 자격 증명을 전자 상거래 포털에 제공할 때에, 소정의 사용자(102)는 메시지 기반 구매 서비스(100)의 기능 및/또는 전자 상거래의 다른 기능과 상호 작용하는 것이 허용될 수 있다.

[0019] 도 2에는 메시지 기반 구매 서비스(100)를 이용하는 다른 아키텍처가 도시되어 있다. 도시된 실시형태에 따르면, 사용자(102a 내지 102c)는 메시지 기반 구매서비스(100)와 직접 상호 작용하는 것이 아니라, 호스트 시스템(200)과 상호 작용하고, 또한 호스트 시스템(200)이 메시지 기반 구매 서비스(100)와 상호 작용하도록 구성된다. 그러한 아키텍처는 제3자 엔티티 또는 기업에 의해 그 사용자들을 위해 메시지 기반 구매 서비스(100)의 기능을 전개하는 것을 용이하게 할 수 있다. 예를 들어, 호스트 시스템(200)은 다수의 관련 사용자가 있는 조직체(예를 들어, 종업원들이 있는 사업, 또는 학생들이 있는 대학이나 학교 등)의 IT(information technology) 기반구조를 나타낼 수 있다. 사용자(102)는 그 조직체에 의해 호스트 시스템(200)을 통해 제공된 여러 기능들(예를 들어, 웹 배달(web-delivered) 콘텐츠나 이메일 서비스 등)을 이용할 수 있다. 어떤 조직체는, 사용자(102)가 메시지 기반 구매 서비스(100)와 직접 상호 작용하는 것을 요구함 없이, 그 기반구조의 일정 양상을 메시지 기반 구매 서비스(100)에 노출시켜 메시지 기반 구매 서비스(100)의 기능을 제공하는 것을 선택할 수 있다. 예를 들어, 호스트 시스템(200)에 의해 제공된 사용자 인터페이스는 그 조직체에 의해 제공된 기능뿐만 아니라 메시지 기반 구매 서비스(100)에 의해 제공된 기능을 통합할 수 있다. 호스트 시스템(200)은 그러한 기능을 사용자(102)에게 투명한 방식으로 통합할 수 있고, 또는 (예를 들어, 공동 브랜딩 방식(co-branding arrangement)을 통해) 메시지 기반 구매 서비스(100)에 의해 제공된 기능들을 따로따로 식별할 수 있다.

[0020] 여러 실시형태에 따르면, 호스트 시스템(200)은 사용자들(102) 중 여러 사용자에게 제품 판매 목록(예를 들어, 제품 웹 페이지)을 제공하도록 구성된 네트워크 기반 서버(예를 들어, 웹 서버)와 같은 전자 상거래 포털의 구성요소일 수 있다. 그러한 제품 판매 목록은 아이템의 설명(예를 들어, 텍스트, 이미지, 또는 멀티미디어 설명)을 각각 포함할 수 있다. 그러한 전자 상거래 포털은 사용자(102)가 구매를 위해 그러한 제품 판매 목록을 브라우징하고 하나 이상의 아이템을 선택하는 것을 가능하게 할 수 있다. 몇몇 경우에, 사용자(102)는 전자 상거래 포털을 통해 구매를 하기 전에 먼저 아이템을 직접 보고, 검사하고, 또는 조작하기를 원할 수 있다. 예를 들어, 사용자(102)가 텔레비젼을 구매하는 것에 관심이 있다면, 사용자(102)는 그 아이템의 구매를 하기 전에 동일 제조사 및 모델의 텔레비젼을 보고/보거나 조작하기를 원할 수 있다. 예를 들어, 사용자(102)는 소매점으로 이동하여 동일 제조사 및 모델의 텔레비젼을 직접 보거나 조작할 수 있다. 또한 (또는 다른 방법으로는), 사용자(102)는 전자 상거래 포털에 의해 제공되는 텔레비젼 판매 가격과 소매점과 같은 경쟁사에 의해 제공되는 동일 제조사 및 모델의 텔레비젼 판매 가격을 비교하기를 원할 수 있다. 따라서, 아래에서 더 상세히 설명되는 바와 같이, 메시지 기반 구매 서비스는 사용자가 편리하게 아이템의 구매(또는 잠재적 구매)를 보류하고, (선택적으로는) 추후에 (예를 들어, 사용자가 소매점에서 그 아이템을 보거나 조작하고 있는 경우에) 그 아이템을 구매하는 것을 가능하게 할 수 있다.

[0021] (예시된 실시형태의 경우와 같이) 몇몇 실시형태에 따르면, 네트워크 기반 인터페이스(105)는 호스트 시스템(200)의 구성요소일 수 있다. 네트워크 기반 인터페이스(105)는 다양한 웹 페이지와 같은 네트워크 기반 콘텐츠를 사용자(102)에게 제공하도록 구성될 수 있다. 상술한 바와 같이, 호스트 시스템(200)은 전자 상거래 포털의 구성요소일 수 있다. 따라서, 네트워크 기반 인터페이스(105)는 그러한 전자 상거래 포털에 대한 액세스를 사용자들(102) 중 여러 사용자에게 제공할 수 있다. 예를 들어, 네트워크 기반 인터페이스(105)는 제품 웹 페이지와 같은 판매 목록을 제공하여, 사용자(102)가 여러 판매 아이템의 설명을 통해 브라우징하는 것을 가능하게 할 수 있다. 그러한 웹 페이지는 아이템을 구매하는 것과 같은, 여러 행동을 수행하기 위한 다양한 사용자 액세스 가능 컨트롤들(버튼, 텍스트 입력 필드, 및 기타 사용자 인터페이스 요소)을 포함할 수 있다.

[0022] 여러 경우에 있어서, 사용자(102) 및 메시지 기반 구매 서비스(100)는 네트워크 기반 인터페이스(예를 들어, 네트워크 기반 인터페이스(105))를 포함하지 않는 통신 채널을 통해 통신할 수 있다. 도 3은 그러한 일 예를 도시한 것으로서, 사용자(102)가 여러 통신 장치(300a 내지 300c)(일괄하여 통신 장치(300)로 지칭됨)를 통해 메시지 기반 구매 서비스와 통신하는 것을 도시하고 있다. 본 명세서에서, 통신 장치(300a 내지 300c) 중 일반적인 통신 장치는 통신 장치(300)로 지칭될 수 있다.

[0023] 여러 실시형태에 따르면, 통신 장치(300)는 텍스트 메시징 통신 채널을 통해 메시지 기반 구매 서비스(100)와 통신하도록 구성된 장치일 수 있다. 예를 들어, 통신 장치(300)는 메시지 기반 구매 서비스(100)로 텍스트 메시지를 송신하고, 메시지 기반 구매 서비스(100)로부터 텍스트 메시지를 수신하고/하거나 메시지 기반 구매 서비스(100)와 텍스트 메시지를 교환하도록 구성될 수 있다. 여러 실시형태에 따르면, 그러한 텍스트 메시징 통신은 SMS 또는 다른 텍스트 메시징 프로토콜을 포함하는 하나 이상의 텍스트 메시징 프로토콜을 따를 수 있지만, SMS 또는 다른 텍스트 메시징 프로토콜에 한정되는 것은 아니다(그러한 다른 텍스트 메시징 프로토콜이 현재 알려져 있든 장래에 개발되든지에 관계없음).

[0024] 여러 실시형태에 따르면, 통신 장치(300)는 음성 통신 채널을 통해 메시지 기반 구매 서비스와 통신하도록 구성될 수 있다. 통신 장치(300)는 셀룰러 전화기, 스마트폰, PDA(personal digital assistant) 또는 GSM(Global System for Mobile communications), GPRS(General Packet Radio Service), CDMA(Code Division Multiple Access), TDMA(Time Division Multiple Access), EV-DO(Evolution-Data Optimized), EDGE(Enhanced Data Rates for GSM Evolution), UMTS(Universal Mobile Telecommunications System), 및/또는 기타 셀룰러 기술을 포함하는 하나 이상의 셀룰러 기술을 통해 메시지 기반 구매 서비스와 통신하도록 구성된 기타 장치일 수 있지만, 이에 한정되는 것은 아니다(그러한 기술들이 현재 알려져 있든 장래에 개발되든지에 관계없음).

[0025] 여러 실시형태에 따르면, 통신 장치(300)는 액세스를 위해 메시지 기반 구매 서비스(100)에 등록될 수 있다. 예를 들어, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 데이터 저장소(104) 내에 통신 장치(300)의 하나 이상의 기록들을 저장할 수 있다. 몇몇 실시형태에 따르면, 그러한 기록들은 통신 장치(300)의 전화 번호 또는 장치(300)의 일련 번호나 장치(130)의 IMEI(International Mobile Equipment Identity) 번호와 같은 어떤 다른 장치 식별자를 포함할 수 있다.

[0026] 본 명세서에서 설명되는 여러 방법은 메시지 기반 구매 서비스(100)에 의해 수행될 수 있다. 도 4a의 흐름도에는 그러한 일 방법이 도시되어 있다. 도 4a의 흐름도에 도시된 방법의 동작은 네트워크 기반 인터페이스를 통

해 판매용으로 제공되는 하나 이상의 아이템을 나타내는 선택이 네트워크 기반 인터페이스를 통해 수행된 것으로 판정하는 것에서 시작한다(블록 400). 몇몇 실시형태에 따르면, 사용자(102)가 네트워크 기반 인터페이스(105)를 통해 판매용으로 제공된 하나 이상의 아이템을 네트워크 기반 인터페이스(105)를 통해 선택한 것으로 판정하는 것을 포함할 수 있다. 예를 들어, 상술한 바와 같이, 호스트 시스템(200)은 전자 상거래 포털의 구성요소일 수 있고, 네트워크 기반 인터페이스(105)는 그러한 전자 상거래 포털에 대한 액세스를 사용자(102)에게 제공할 수 있다. 예를 들어, 네트워크 기반 인터페이스(105)는 제품 웹 페이지와 같은 하나 이상의 판매 목록을 사용자(102)에게 제공할 수 있다. 그러한 판매 목록은 하나 이상의 아이템을 선택하기 위한 하나 이상의 컨트롤을 포함할 수 있다. 그러한 선택이 수행된 것으로 판정하는 것은 그러한 컨트롤들 중 하나 이상이 선택된 것으로 판정하는 것을 포함할 수 있다. 이하, 도 5a를 참조하여, 그러한 컨트롤들의 일 예를 설명한다.

[0027] 도 5a를 잠시 참조하면, 브라우저 디스플레이(500)가 도시되어 있다. 브라우저 디스플레이(500)는 네트워크 기반 인터페이스(105)에 의해 사용자(102)에게 제공될 수 있는 예시적인 콘텐츠와 컨트롤들을 포함한다. 예를 들어, 판매 목록 콘텐츠(510)는 하나 이상의 판매 아이템의 이미지, 멀티미디어 및/또는 텍스트 기반 설명과 같은 하나 이상의 판매 아이템에 관한 정보를 포함할 수 있다. 예시된 실시형태에 따르면, 판매 아이템 콘텐츠는 텔레비젼에 대응하지만, 다른 경우에는, 판매 목록 콘텐츠가 임의의 상품이나 서비스에 대응할 수 있다. 몇몇 경우에, 사용자는 구매 컨트롤(520)을 선택함으로써 설명된 아이템을 구매하는 것을 선택할 수 있다. 그러나, 상술한 바와 같이, 사용자(102)가 아직 판매 목록 콘텐츠에 의해 설명된 아이템을 구매할 준비가 되지 않은 경우가 있을 수 있다. 예를 들어, 사용자는, 그 아이템의 구매를 원하는지를 결정하기 위해, 소매점에서 동일 타입(예를 들어, 동일 제조사 및 모델)의 아이템을 보고, 검사하고/하거나 조작하기를 원할 수 있다. 몇몇 경우에, 사용자는 선택 컨트롤(530A)을 선택함으로써 (아직 그 아이템의 구매를 할 준비는 되어 있지 않지만) 그 아이템에 관심이 있다는 것을 나타낼 수 있다. 다수의 판매 아이템에 대하여 다수의 디스플레이가 존재할 수 있다는 것에 주목하자. 디스플레이 각각은 선택 컨트롤(530A)과 유사한 컨트롤을 가질 수 있고, 사용자(102)는 각 아이템의 각자의 선택 컨트롤을 선택함으로써 다수의 아이템을 선택할 수 있다. 도 4a를 참조하면, 네트워크 기반 인터페이스를 통해 선택이 수행된 것으로 판정하는 것은 사용자가 그러한 선택 컨트롤들 중 하나 이상을 선택한 것으로 판정하는 것을 포함할 수 있다. 다른 실시형태들에 따르면, 사용자는 목록으로부터 아이템을 선택하는 것, 모델 번호 또는 아이템의 아이템 번호를 입력하는 것, SKU(stock keeping unit) 번호를 입력하는 것, 또는 소정의 다른 방식으로 아이템을 표시하는 것과 같은 다른 기술들을 이용하여 네트워크 기반 인터페이스(105)를 통해 아이템을 선택할 수 있다. 일반적으로, 본원 발명의 방법은 사용자에 의해 네트워크 기반 인터페이스(105)를 통해 수행된 임의의 선택을 검출하는 것을 포함할 수 있다.

[0028] 네트워크 기반 인터페이스를 통해 수행된 그러한 선택에 응답하여, 본원 발명의 방법은 그 선택에 대응하는 코드를 나타내는 메시지를 통신 장치(예를 들어, 통신 장치(300))로 송신하는 것을 포함할 수 있다(블록 402). 그러한 코드는 메시지 기반 구매 서비스(100)에 의해 생성될 수 있고, 다양한 문자(character), 숫자, 및/또는 기호(symbol)를 포함할 수 있다. 예를 들어, 코드의 예로는, "buy", "itemABC123", "1G$3#df95" 또는 소정의 다른 코드를 포함할 수 있다. 메시지가 송신되는 특정 통신 장치는 사용자에 의해 이전에 메시지 기반 구매 서비스에 등록된 통신 장치일 수 있다. 그러한 통신 장치의 일 예로는 상술한 통신 장치(300)가 있다. 예를 들어, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 블록(400)의 선택을 수행한 사용자의 ID(identity)를 이용하여 어떤 통신 장치로 코드를 표시하는 메시지를 송신해야 하는지를 결정할 수 있다. 예를 들어, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 사용자와 연관된 고객 계정 구성 파일에 의해 지정된 장치를 결정할 수 있다. 그러한 구성 파일은 장치 식별자(예를 들어, 전화 번호 등) 및 계정 우선도(예를 들어, 선적 및/또는 빌링 우선도)와 같은 고객 계정과 연관된 정보를 지정할 수 있다.

[0029] 여러 실시형태에 따르면, 코드를 표시하는 메시지를 송신하는 것은 네트워크 기반 인터페이스(105)를 포함하지 않는 통신 채널을 통해 그러한 메시지를 송신하는 것을 포함할 수 있다. 예를 들어, 몇몇 실시형태에 따르면, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 코드를 포함하는 텍스트 메시지를 통신 장치로 송신함으로써 텍스트 메시징 통신 채널을 이용하는 것을 포함할 수 있다. 몇몇 실시형태에 따르면, 그러한 텍스트 메시지는 SMS(Short Message Service) 프로토콜과 같은 텍스트 메시징 프로토콜을 따를 수 있다. 몇몇 실시형태에 따르면, (예를 들어, 통신 장치가 이메일 액세스를 위해 구성되는 경우에) 메시지 기반 구매 서비스(100)는 이메일 메시지를 통신 장치로 송신할 수 있다. 몇몇 실시형태에 따르면, 통신 장치는 하나 이상의 통신 프로토콜에 따라 메시지 기반 구매 서비스로부터 메시지를 수신하기 위한 전용 클라이언트 애플리케이션을 갖출 수 있다. 그러한 경우에, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 그러한 프로토콜에 따라 전용 클라이언트로 메시지를 송신하도록 구성될 수 있다.

[0030] 이하, 도 6a를 참조하면, 메시지 기반 구매 서비스(100)에 의해 통신 장치로 송신된 그러한 메시지의 일 예는 도시된 메시지(600A)를 포함한다. 몇몇 경우에, 메시지(600A)는 SMS 프로토콜 또는 소정의 다른 텍스트 메시징 프로토콜을 따르는 메시지와 같은 텍스트 메시지일 수 있다. 메시지(600A)의 "코드"는 "buy3479"로서 표현된다는 것에 주목하자. 다른 실시형태에 따르면, 그러한 코드는 소정의 다른 통신 채널을 통해 통신 장치로 전달될 수 있다는 것에 주목하자. 예를 들어, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 음성 통신 채널을 이용하여 코드를 통신 장치로 송신할 수 있다. 예를 들어, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 자동화된 음성 시스템을 이용하여 통신 장치를 호출하고, 합성된 음성을 통해 예시된 메시지를 전달할 수 있다. 예시된 실시형태에 따르면, 통신 장치로 송신된 메시지는 도 5a의 텔레비젼에 대응한다. 그러나, 다른 경우에는 다른 상품이나 서비스에 대응하는 메시지가 통신 장치에 송신될 수 있다.

[0031] 코드를 포함하는 메시지를 사용자(102)와 관련된 통신 장치(300)에 송신함으로써, 메시지 기반 구매 서비스는, 아이템의 원래 선택에 후속하여 사용자로 하여금 네트워크 기반 인터페이스(105)에 액세스하지 않고 선택한 아이템을 쉽고 편리하게 구매할 수 있게 한다(예를 들어, 블록(400)과 관련하여 기술된 바와 같이). 예를 들어, 사용자(102)는 전술한 바와 같은 네트워크 기반 인터페이스(105)를 통해, 사용자(102)가 구매에 관심있는 아이템 등의 하나 이상의 아이템들을 선택할 수 있다(네트워크 기반 인터페이스를 제어하는 상인 또는 소매상 등의 다른 상인을 통해). 그러한 메시지를 통신 장치(300)에 송신함으로써(이는 대부분의 경우 모바일 장치(예컨대, 셀룰러폰, PDA, 스마트폰 등)일 수 있다), 메시지 기반 구매 서비스는, 사용자로 하여금 네트워크 기반 인터페이스에의 후속 액세스(예를 들어, 하나 이상의 아이템의 선택에 후속하는 네트워크 기반 인터페이스의 액세스) 없이 네트워크 기반 인터페이스를 제어하는 상인으로부터 아이템을 구매할 수 있게 한다.

[0032] 따라서, 도 4a의 방법은, 통신 장치로부터 네트워크 기반 인터페이스를 포함하지 않는 통신 채널을 통해 코드를 포함하는 메시지를 수신하는 단계를 포함할 수 있다(블록(404)). 예를 들어, 본 방법은 통신 장치(300)를 통해 사용자(102)가 송신한 메시지를 수신하는 단계를 포함할 수 있다. 예를 들어, 본 방법은 통신 장치(300)로부터 텍스트-메시징 통신 채널 또는 음성 통신 채널을 통해 그러한 메시지를 수신하는 메시지 기반 구매 서비스(100)를 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 수신된 메시지는 통신 장치에 송신된 메시지 기반 구매 서비스에 대한 응답으로서 송신된 메시지일 수 있다. 예를 들어, 다수의 텍스트 메시징 클라이언트는 사용자로 하여금, 텍스트 메시징 클라이언트의 인박스에 저장된 메시지와 같은 통신 장치에 의해 수신된 메시지에 응답할 수 있게 하는 특징들(예컨대, 도 6a에 도시된 "응답" 제어 등)을 포함한다. 이러한 응답 기능은 목적지 어드레스 등의 응답 메시지의 미리 상주(pre-populate)하는 부분일 수 있다. 이러한 응답 기능을 이용하는 것은, 수신된 메시지가 메시지 기반 구매 서비스에 의해 송신된 통신 채널과 동일한 타입인 통신 채널을 통해 응답할 경우 사용자(102)에게 편리할 수 있다. 예를 들어, 메시지 기반 구매 서비스(100)가 코드를 포함하는 메시지를 텍스트 메시징 통신 채널을 통해 송신하는 경우, 사용자가 텍스트 메시징 통신 채널을 통해 응답하는 데에 편리할 수 있다. 그러나, 일부 실시예에서, 사용자는 음성 통신 채널 등의 다른 통신 채널을 통해 응답 메시지를 송신할 수 있다. 따라서, 일 부 실시예에서, 메시지 기반 구매 서비스는, 메시지 기반 구매 서비스가 자신의 메시지를 통신 채널에 송신한 통신 채널과는 상이한 통신 채널을 통해, 코드를 포함하는 응답 메시지를 수신하도록 구성될 수 있다.

[0033] 도 7을 참조하면, 메시지 기반 구매 서비스에 의해 수신되는 메시지(700)의 일례가 도시되어 있다. 도시된 실시예에서, 메시지(700)는 도 6a의 메시지(600A)에 응답하여 통신 장치(300)로부터 송신되는 메시지이다. 도시된 바와 같이, 메시지(700)는 메시지 기반 구매 서비스에 의해 통신 장치로 송신되는 메시지에 포함된 코드(예컨대, "buy3479")를 포함한다. 예를 들어, 사용자(102)는 소매상에서와 동일한 타입의 모델(예컨대, 동일한 메이크 앤 모델)을 보았거나 및/또는 조작했을 수 있으며, 코드를 포함하는 메시지를 메시지 기반 구매 서비스에 송신함으로써 아이템 구매를 결정하였을 수 있다. 이러한 방식으로, 사용자(102)는 사용자(102)가 소매상에 위치하는 등의 네트워크 기반 인터페이스에의 액세스가 이용가능하지 않는 경우에 아이템들을 구매하기 위해 통신 장치(300)를 이용할 수 있다. 다른 경우에서, 사용자는 네트워크 기반 인터페이스(105)에 액세스할 수 있지만, 전술한 바와 같은 코드를 포함하는 케시지를 송신함으로써 아이템을 구매하는 것을 더 선호할 수도 있다.

[0034] 도 4a로 돌아가서, 본 방법은, 수신된 메시지가 코드를 포함하는지의 여부에 대한 판정에 응답하여, 하나 이상의 아이템들에 대한 구매 요청을 생성하는 단계를 포함할 수 있다. 전술한 바와 같이, 메시지 기반 구매 서비스는 전자 상거래(e-commerce) 포털의 요소로서 구현될 수 있다. 따라서, 수신된 메시지가 코드를 포함하는지의 여부에 대한 판정에 응답하여, 메시지 기반 구매 서비스는 전자 상거래 포털에 대한 구매 요청을 생성할 수 있다. 구매 요청은 고객의 신분(예컨대, 이름 또는 고객 ID), 구매할 아이템(들)(및 관련 수량)을 포함하되 이에 제한되지 않는 정보, 그러한 구매를 위한 빌링(billing) 정보(예컨대, 지불 방법, 신용카드 번호, 은행 계좌

및 수신은행 코드 등), 및 그러한 구매에 대한 운송 정보(예컨대, 운송 방법, 운송 캐리어 등)를 지정할 수 있다. 일부 실시예에서, 구매 요청은 메시지 기반 구매 서비스를 제어하는 상업적 개체(commercial entity)에 의해 제공되고 충족될 수 있다. 다른 경우에서, 구매 요청은 제3자 상인 등의 또 다른 상업적 개체에 의해 제공되고 충족될 수 있다.

[0035] 다양한 실시예에서, 본 방법은 이러한 구매 요청을 승인(authorizing)하는 단계를 포함할 수 있다. 예를 들어, 일 실시예에서, 메시지 기반 구매 서비스(100)는, 메시지 기반 구매 서비스가 코드를 포함하는 메시지를 통신 장치로부터 수신한 통신 채널 이외의 통신 채널을 통해, 승인 요청 메시지를 통신 장치에 송신할 수 있다. 예를 들어, 사용자가, 코드를 포함하는 메시지를 통신 장치로부터 텍스트 메시징 통신 채널을 통해 메시지 기반 구매 서비스에 송신한 경우, 메시지 기반 구매 서비스는 음성 통신 채널을 통해 승인 요청 메시지에 의해 사용자(102)와 컨택할 수 있다. 예를 들어, 메시지 기반 구매 서비스는 자동화 음성 시스템을 이용하여 통신 장치의 전화 번호로 사용자와 컨택할 수 있는데, 이러한 전화 번호는 메시지 기반 구매 서비스 또는 메시지 기반 구매 서비스를 제어하는 상업적 개체에 미리 등록되어 있을 수 있다. 승인 요청 메시지는 유효 정보를 위해 사용자의 신분을 증명하도록 사용자를 재촉할 수 있다. 예를 들어, 이러한 정보는 PIN(personal Identification Number), 패스코드(passcode), 패스프레이즈(pass phrase), 어머니의 성씨(mother's maiden name), 주민등록번호의 끝에 4자리, 또는 사용자의 신분을 증명하기 위한 다른 정보를 포함할 수 있다. 메시지 기반 구매 서비스가, 통신 장치로부터 유효 정보가 요청된 동일한 통신 채널을 통해 요청된 유효 정보를 포함하는 메시지를 수신하는 경우, 메시지 기반 구매 서비스는 구매 요청을 승인된 것으로 표시할 수 있다. 메시지 기반 구매 서비스는 이러한 표시를 제3자 상인 등의 또 다른 상업적 개체에 제공할 수 있다.

[0036] 일부 실시예에서, 본 방법은 사용자에게 송신될 코드와 구매 요청을 생성하기 위한 정보 간의 대응을 나타내는 맵핑 정보를 생성하는 단계를 포함할 수 있다. 예를 들어, 블록(402)과 관련하여 전술한 바와 같이, 본 방법은 코드를 통신 장치에 송신하는 메시지 기반 구매 서비스를 포함할 수 있다. 메시지 기반 구매 서비스는, 이러한 코드와, 선택된 아이템(들)(예컨대, 하나 이상의 아이템 식별자 또는 SKU들), 운송 선호 사항들(예컨대, 운송 주소, 운송 캐리어, 운송 방법) 및 빌링 선호 사항(지불 방법, 신용카드 번호, 은행 계좌 및 수신은행 번호 등)의 표시를 포함하되 이에 한정되지 않는 하나 이상의 다른 요소들 간의 대응을 나타내는 맵핑 정보를 생성할 수 있다. 메시지 기반 구매 서비스는 다양한 실시예에서, 이러한 맵핑 정보에 기초한 구매 요청을 생성(예컨대, 블록(406))할 수 있다. 예를 들어, 구매 요청은 구매한 아이템들, 그 아이템들에 대해 과금될 계좌의 신용카드 번호, 및 그 아이템들이 운송될 예정이라는 것을 나타낼 수 있다.

[0037] 일부 실시예에서, 본 방법은 하나 이상의 선택된 아이템들에 대한 판촉 할인(promotional discount)을 나타내는 메시지를 통신 장치에 송신하는 단계를 포함할 수 있다. 예를 들어, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 코드를 포함하는 메시지가 통신 장치로부터 수신되지 않은 것으로 판정할 수 있다. 예를 들어, 통신 장치의 사용자는 선택한 아이템(들)에 더 이상 관심이 없을 수 있거나, 또는 선택한 아이템들에 대해 잊어 버렸을 수도 있다. 따라서, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 통신 장치에 판촉 할인 메시지를 송신할 수 있다. 예를 들어, 이러한 판촉 할인 메시지는 그 아이템을 구매하도록 통신 장치의 사용자를 유도할 수 있다. 이러한 유도는, 광고한 가격보다 낮은 가격 또는 구매한 아이템의 양에 기초한 할인을 제공하는 단계를 포함할 수 있다. 또한, 이 할인은 시간 기반의 만료를 가질 수도 있다. 예를 들어, 판촉 할인 메시지는 다음 5분 이내에는 Acme 42 "텔레비젼"에 대해 정상 구입가의 30% off를 받는다는 "'buy 3479'의 응답"을 나타낼 수 있다.

[0038] 일부 실시예에서, 본 방법은 선택한 아이템에 대해 사용자에게 리마인드시키기 위하여 리마인더 메시지를 통신 장치에 송신하는 단계를 포함할 수 있다. 예를 들어, 메시지 기반 구매 서비스가 소정 시간 후에 코드를 포함하는 메시지를 통신 장치로부터 수신하지 못한 경우, 메시지 기반 구매 서비스는, 예를 들어, 통신 장치의 사용자가 선택한 아이템들에 대해 잊어버린 것으로 결론지을 수 있다. 따라서, 메시지 기반 구매 서비스(100)는, 소정 시간이 경과하였다는 판정에 응답하여, 네트워크 기반 인터페이스를 통해 수행된 선택에 대응하는 코드를 나타내는 제2 메시지를 송신할 수 있다.

[0039] 다양한 실시예에서, 본 방법은, 통신 장치가 소정의 지리적 영역 내에 위치한다는 판정에 응답하여, 코드를 나타내는 메시지를 통신 장치에 송신하는 단계를 포함할 수 있다. 예를 들어, 블록(400)과 관련하여 전술한 바와 같이 메시지 기반 구매 서비스는, 사용자가 선택한 하나 이상의 아이템들을 운송하는 소매상 내에 또는 그 주위에 통신 장치가 위치하고 있는 것으로 판정할 수 있다. 이러한 판정에 응답하여, 메시지 기반 구매 서비스는 코드를 나타내는 메시지를 통신 장치에 송신할 수 있다. 일부 경우에서, 이는 블록(402)와 관련하여 전술한 메시지일 수 있지만, 다른 경우에서는, 이러한 메시지는 블록(402)와 관련하여 전술한 메시지에 후속하여 송신된 메시지일 수도 있다. 통신 장치의 위치를 판정하기 위해, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 GPS(Global

Positioning System)를 이용하여 통신 장치의 위치를 판정하도록 구성될 수 있다. 다른 실시예에서, 메시지 기반 구매 서비스는, 셀룰러 전화기 기지국 삼각측량(cellular telephone tower triangulation) 또는 GPS의 대안물, 예컨대 차이나의 Beidou Navigation System 또는 러시아의 Global Navigation Satellite System 등의 이용을 포함하되 이에 한정되지 않는 각종 대안 기술을 통해 통신 장치의 위치를 판정하도록 구성될 수 있다. 당업자라면 통신 장치의 위치를 판정하기 위한 다양한 방법들 중 어느 방법이라도 이용될 수 있다는 것을 인식할 것이다. 다양한 실시예들은, 이러한 방법들이 현재 알려져 있든 장래 개발될 것이든 간에 통신 장치의 위치를 판정하기 위한 그러한 방법들 모두를 포함하도록 의도된 것이다.

[0040] 전술한 바와 같이, 일부 실시예에서 메시지 기반 구매 서비스는, 상품을 쇼핑 및 주문하고, 지불을 거래하고, 자신의 상품을 다른 사용자(102)에게 제공하고 및/또는 그 외 상업적 관련 행위들을 수행하는 기회를 사용자(102)에게 제공하는 전자 상거래 포털 등의 전자 상거래 포털의 구성 요소일 수 있다. 예를 들어, 이러한 전자 상거래 포털은 사용자(102)가 선택한 아이템들을 포함하는 각종 판매용 아이템들을 네트워크 기반 인터페이스를 통해 제공할 수 있다. 사용자(102)가 그러한 아이템들을 선택하는 동안, 전자 상거래 포털은 선택된 판매용 아이템들을 소정의 가격으로 제공할 수 있다. 선택 후 소정 시간 후에, 수요 및 공급 외에 제3자 상인 또는 배급업자가 제공한 가격 변동에 관련된 이슈를 포함하되 이에 한정되지 않는 각종 이유로 인해, 이러한 가격은 전자 상거래 포털에 의해 변경될 수 있다. 그러나, 일부 실시예에서, 전자 상거래 포털은 선택된 아이템들의 가격을 사용자(102)에 대해 소정의 시간 동안 일정하게 유지할 수 있다. 즉, 전자 상거래 포털이 선택된 아이템들의 가격을 변경하는 경우라도, 사용자는 네트워크 기반 인터페이스를 포함하지 않는 통신 채널을 통해 코드를 포함하는 메시지를 메시지 기반 구매 서비스에 송신함으로써, 그러한 기간 동안에 선택된 아이템들을 그 주어진 가격으로 구매할 수 있다. 예를 들어, 선택된 아이템들의 가격 변경에 후속하여, 메시지 기반 구매 서비스는, 코드(예컨대, 블록(402)과 관련하여 전술한 통신 장치에 송신되는 코드)를 포함하는 그러한 메시지를 통신 장치로부터 수신하고, 수신된 메시지가 그 코드를 포함한다는 판정에 후속하여, 선택된 아이템들에 대한 판매를 그 주어진 가격으로 처리할 수 있다. 이러한 방식으로, 메시지 기반 구매 서비스는 사용자로 하여금 그 아이템의 구매를 반드시 이행할 필요없이 소정의 기간 동안 아이템을 특정 가격으로 "유지"하게 할 수 있다. 일부 실시예에서, 소정의 기간이 만료한 후에, 전자 상거래 포털은 선택된 아이템들이 그 주어진 가격으로 판매되는 것을 방지할 수 있다. 이러한 방지가 구현되는 경우, 전자 상거래 포털은 일부 경우에, 선택된 아이템들을 상이한 가격으로 사용자(102)에게 제공할 수 있다.

[0041] 다양한 실시예에서, 이러한 전자 상거래 포털은, 블록(400)에 관해 전술한 선택에 응답하여, 선택된 하나 이상의 아이템들을 소정의 기간 동안 보존(reserve)한다. 예를 들어, 코드를 포함하는 메시지가 통신 장치(300)로부터 수신되는 경우에/수신된다면, 그러한 선택된 아이템들이 재고로 있다는 것을 보장하기 위하여, 전자 상거래 포털은 이러한 아이템들을 소정의 기간 동안 보존할 수 있다. 선택된 아이템들을 보존하는 것은 통신 장치(300)를 제어하는 개체(예컨대, 사용자(102)) 이외의 개체들에게 그러한 아이템을 판매하는 것을 방지하는 것을 포함한다. 일부 실시예에서, 메시지 기반 구매 서비스는 그 코드가 소정의 기간 후에 무효가 되게 하도록 구성될 수 있다. 일부 경우에서, 전자 상거래 포털은 그 기간이 만료된 경우에는 보존된 아이템들을 방출한다.

[0042] 다양한 실시예에서, 구매 코드를 포함하는 메시지가 통신 장치로 송신되는 것은 선택에 의해 표시되는 아이템(들)의 가격에 의존할 수 있다. 도 4b는 그러한 방법의 일례를 나타내는 흐름도이다. 본 방법은, 선택이 네트워크 기반 인터페이스를 통해 수행되었다는 판정에 의해 개시될 수 있으며; 이러한 선택은 네트워크 기반 인터페이스를 통해 판매용으로 제공된 하나 이상의 아이템들을 나타날 수 있다(블록(410)). 일부 실시예에서, 선택이 수행되었다는 판정은, 사용자(102)가 네트워크 기반 인터페이스(105)를 통해 판매용으로 제공된 하나 이상의 아이템들을 네트워크 기반 인터페이스(105)를 통해 선택하였다는 판정을 포함한다. 예를 들어, 전술한 바와 같이, 호스트 시스템(200)은 전자 상거래 포털의 구성 요소일 수 있으며, 네트워크 기반 인터페이스(105)는 사용자(102)에게 그러한 전자 상거래 포털에의 액세스를 제공할 수 있다. 예를 들어, 네트워크 기반 인터페이스(105)는 제품 웹 페이지 등의 하나 이상의 판매 리스팅을 사용자(102)에게 제공할 수 있다. 이러한 판매 리스팅은 하나 이상의 아이템을 선택하기 위한 하나 이상의 컨트롤을 포함할 수 있다. 이러한 선택이 수행되었다는 판정은 하나 이상의 이러한 컨트롤이 선택되었다는 판정을 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 이러한 선택은 사용자가 지정한 가격 임계값에 의해 성취될 수도 있다. 예를 들어, 사용자(102)는 선택한 아이템(들)이, 예컨대 100.00 달러 아래로 인하되거나 또는, 예컨대 가격이 10% 인하되는 때를 통지받는 것을 원한다고 지정할 수 있다. 본 방법은 사용자(102)가 지정한 이러한 임계값을 검출하는 단계 또는 판정하는 단계를 포함할 수 있다. 다른 경우에서, 이러한 임계값은 메시지 기반 구매 서비스(100)에 의해 지정될 수도 있다.

[0043] 잠시 도 5b를 참조해보면, 브라우저 디스플레이(500)가 예시된다. 브라우저 디스플레이(500)는 네트워크 기반

인터페이스(105)에 의해 사용자들(102)에게 제공될 수 있는 컨트롤 및 컨텐트의 예들을 포함한다. 예를 들어, 판매 리스팅 컨텐트(510)는 판매를 위한 하나 이상의 아이템들의 이미지들, 멀티미디어 및/또는 텍스트 기반 설명들과 같은 판매를 위한 하나 이상의 아이템들에 대한 정보를 포함할 수 있다. 도 5a의 경우와 같이, 판매 리스팅 컨텐트는 텔레비젼에 대응하지만, 판매 리스팅 컨텐트는 다른 경우들에서는 임의의 상품 또는 서비스에 대응한다. 일부 경우들에서, 사용자는 구매 컨트롤(520)을 선택함으로써 설명된 아이템을 구매하는 것을 선택할 수 있다. 그러나, 위에서 설명된 바와 같이, 사용자(102)가 판매 리스팅 컨텐트에 의해 설명된 아이템을 구매할 준비가 되어 있지 않은 경우들이 있을 수 있다. 예를 들어, 사용자는 아이템을 구매하기를 원하는 지를 결정하기 위하여 소매점에서 동일한 유형(예를 들어, 동일한 제품 및 모델)의 아이템을 보고, 조사하고, 및/또는 조작하기를 원할 수 있다. 일부 실시예들에서, 사용자는 아이템의 가격에 현재 만족하지 않고 다른(예를 들어, 더 낮은) 가격으로 아이템을 구입할 수 있을 때까지 구매를 미루기를 원할 수 있다. 이런 경우, 사용자는 선택 컨트롤(530B)을 선택함으로써 아이템에 관심이 있음(그러나 아직 아이템을 구매할 준비는 되어 있지 않음)을 표현할 수 있다. 선택 컨트롤(530B)은 위에서 설명된 선택 컨트롤(530A)와 유사하다는 것을 유의한다. 그러나, 예시된 실시예에서와 같이, 선택 컨트롤(530B)은 사용자(102)가 아이템 구매에 고려하는 가격(예를 들어, 위에서 설명된 가격 임계치)를 특정할 수 있게 할 수 있다. 여기에 설명된 방법은 그러한 선택 컨트롤뿐만 아니라 가격 임계치의 입력의 선택을 결정하는 것을 포함할 수 있다.

[0044] 도 4b로 돌아가서, 상기 방법은 하나 이상의 아이템들이 특정 가격(예를 들어 위에서 설명된 가격 임계치) 또는 그보다 낮게 판매하기 위해 제공된다고 결정한 것에 응답하여, 통신 장치에 선택에 대응하는 코드를 나타내는 메시지를 송신하는 단계(블록(412))를 더 포함할 수 있다. 예를 들어, 상기 방법은 메시지 기반 구매 서비스(100)가 사용자(102)의 선택에 의해 나타내어진 아이템(들)의 가격(들)을 능동적으로(actively) 모니터링하는 단계를 포함할 수 있다. 다른 경우들에서, 상기 방법은 메시지 기반 구매 서비스(100)가 특정한 아이템(들)에 대한 판매 리스팅을 관리하는 이-커머스(e-commerce) 포털과 같은 다른 시스템 또는 엔티티로부터 지시(indication)를 수신하는 단계를 포함할 수 있는데, 그러한 지시는 아이템(들)의 현재 가격 또는 아이템(들)의 가격이 특정한 임계치(블록(410)과 관련하여 위에서 설명된 임계치)를 충족시킨 것을 나타낼 수 있다.

[0045] 판매를 위하여 아이템(들)이 특정한 가격 또는 그보다 낮게 제공되는 것이 결정되면, 상기 방법은 블록(402)에 관하여 위에서 설명된 것과 유사한 방식으로 통신 장치에 선택에 대응하는 코드를 나타내는 메시지를 송신하는 단계를 포함할 수 있다. 그러한 메시지의 한 예는 도 6b의 메시지(600B)에 의해 예시된다. 예시된 바와 같이, 메시지는 선택된 아이템의 가격이 특정한 가격으로 감소된 것을 나타내는 지시(indication)를 포함한다. 메시지는 또한 도 4a에 관하여 위에서 설명된 것과 유사한 방식으로 그러한 아이템을 구매하기 위해 이용될 수 있는 코드 "buy3479"를 포함한다. 코드 "buy3479"는 단지 예시적인 것이며 다양한 실시예들에 따라 임의의 다른 유형의 코드가 구현될 수 있는 것을 유의한다. 또한, 상기 방법은 네트워크 기반 인터페이스를 포함하지 않는 통신 채널을 통하여 코드를 포함하는 메시지를 통신 장치로부터 수신하는 단계(블록(414))를 포함할 수 있다. 상기 방법은 또한 상기 수신된 메시지가 상기 코드를 포함한다고 판정하는 것에 응답하여 상기 하나 이상의 아이템들에 대한 구매 요청을 생성하는 단계(블록(416))를 포함할 수 있다. 블록(414) 및 블록(416)에 관한 상기 방법의 동작은 각각 블록(404) 및 블록(406)에 관하여 위에서 설명된 방법의 동작과 유사(또는 동일)할 수 있다.

[0046] 도 8은 여기에 기술된 메시지 기반 구매 서비스를 이용하는 엔티티(예를 들어 사용자(102))에 의해 수행되는 방법을 예시한다. 상기 방법은 엔티티가 네트워크 기반 인터페이스를 통해 선택을 전달하는 것으로 시작한다. 이러한 선택은 네트워크 기반 인터페이스를 통해 판매용으로 제공된 하나 이상의 아이템들을 나타낼 수 있다. 예를 들어, 위에서 설명된 바와 같이, 사용자(102)는 판매 리스팅의 컨트롤을 선택하여 아이템의 선택을 나타낼 수 있다. 그러한 판매 리스팅의 일 예는 위에서 도 5a에 관하여 예시된다. 일부 예들에서, 사용자(102)가 특정의 아이템에 관심이 있지만 판매 리스팅 컨텐트에 의해 설명된 아이템을 즉시 구매할 준비 되어 있지는 않은 경우 사용자는 아이템을 선택할 수 있다. 예를 들어, 사용자는 아이템을 구매하고 싶은 지를 결정하기 위하여 소매점에서 동일한 유형(예를 들어, 동일한 제품 및 모델)의 아이템을 보고, 검사하고, 및/또는 조작하기를 원할 수 있다. 다양한 실시예들에서, 사용자(102)가 그를 통해 아이템들을 선택하는 그러한 네트워크 기반 인터페이스는 이-커머스 포털의 네트워크 기반 인터페이스일 수 있다.

[0047] 선택에 후속하여, 상기 방법은 엔티티가 통신 장치 상에서 메시지를 수신하는 단계를 포함할 수 있는데, 그러한 메시지는 선택에 대응하는 코드를 나타낼 수 있다(블록(802)). 그러한 코드는 메시지 기반 구매 서비스(100)에 의해 생성될 수 있으며 다양한 문자들, 숫자들, 및/또는 심볼들을 포함할 수 있다. 예를 들어, 코드들의 예들은 "buy", "item ABC123", "1G$3#df95" 또는 다른 코드를 포함할 수 있다. 메시지를 수신하는 특정의 통신 장

치는 메시지 기반 구매 서비스(100)로 이전에 사용자(102)에 의해 등록된 통신 장치일 수 있다. 이러한 통신 장치들의 예들은 셀룰러 전화, 스마트폰, PDA(personal digital assistant) 또는 하나 이상의 셀룰러 기술들을 통해 메시지 기반 구매 서비스와 통신하도록 구성된 다른 장치를 포함한다.

[0048] 엔티티에 의해 수신된 메시지는 사용자가 네트워크 기반 인터페이스(105) 없이 선택된 아이템을 쉽고 편리하게 구매하는 것을 가능하게 할 수 있다. 예를 들어, 통신 장치에 의해 수신된 코드가 메시지 기반 구매 서비스(100)에 제공되어 엔티티가 선택된 아이템들을 구매하기를 원하는 것을 나타낼 수 있다. 이것은 통신 장치(많은 경우 이동 장치))로부터 수행될 수 있기 때문에, 엔티티는 이전에 선택된 아이템들을 구매하는 것을 결정할 때 특정의 위치에 구속되어야 하는 것은 아니다. 예를 들어, 엔티티는 소매점에 위치되어 선택된 아이템들과 동일한 아이템들을 평가할 수 있다. 예를 들어, 엔티티가 텔레비젼의 선택을 전달했다면, 엔티티는 소매점에서 텔레비젼을 평가할 수 있을 것이다. 아이템 구매를 결정하면, 엔티티는 네트워크 기반 인터페이스에 액세스하지 않고 메시지 기반 구매 서비스에 코드를 송신할 수 있다. 따라서, 상기 방법은 네트워크 기반 인터페이스를 포함하지 않는 통신 채널을 통하여 통신 장치로부터 코드를 포함하는 메시지를 송신하는 단계를 포함할 수 있다. 그러한 메시지는 텍스트 메시지 또는 이메일 메시지를 포함하는(그러나 이에 한하는 것은 아님) 상기 설명된 다양한 메시지들 중 어느 하나를 통하여 엔티티에 의해 송신될 수 있다.

[0049] 여기에 기술된 바와 같이, 메시지 기반 구매를 위한 시스템 및 방법의 다양한 실시예들은 다양한 다른 장치들과 상호작용할 수 있는 하나 이상의 컴퓨터 시스템들에서 실행될 수 있다. 그러한 컴퓨터 시스템 중 하나는 도 9에 도시된 컴퓨터 시스템(900)이다. 컴퓨터 시스템(900)은 메시지 기반 구매 서비스(100)와 같은 메시지 기반 구매 서비스를 구현할 수 있다. 예시적인 실시예에서, 컴퓨터 시스템(900)은 I/O(입력/출력) 인터페이스(930)를 통하여 시스템 메모리(920)에 연결된 하나 이상의 프로세서들(910)을 포함한다. 컴퓨터 시스템(900)은 I/O 인터페이스(930)에 연결된 네트워크 인터페이스(940) 및 커서 컨트롤 장치(960), 키보드(970), 및 디스플레이(들)(980)와 같은 하나 이상의 입력/출력 장치들(950)을 더 포함한다. 일부 실시예들에서, 실시예들은 컴퓨터 시스템(900)의 한 예를 이용하여 구현될 수 있는 한편, 다른 실시예들에서는 컴퓨터 시스템(900)을 구성하는 복수의 그러한 시스템들, 또는 복수의 노드들은 실시예들의 다른 부분들 또는 예들을 호스트하도록 구성될 수 있는 것으로 생각된다. 예를 들어, 일 실시예에서, 일부 구성요소들은 다른 구성요소들을 구현하는 노드들과 구별되는 컴퓨터 시스템(900)의 하나 이상의 노드들을 통하여 구현될 수 있다.

[0050] 다양한 실시예들에서, 컴퓨터 시스템(900)은 하나의 프로세서(910)를 포함하는 유니프로세서 시스템, 또는 수개의 프로세서들(910)(예를 들어, 2, 4, 8, 또는 다른 적절한 수)을 포함하는 멀티프로세서 시스템일 수 있다. 프로세서들(910)은 명령어들을 실행할 수 있는 임의의 적절한 프로세서일 수 있다. 예를 들어, 다양한 실시예들에서 프로세서들(910)은 x86, PowerPC, SPARC, 또는 MIPS ISA들, 또는 임의의 다른 적절한 ISA와 같은 다양한 ISA들(instruction set architectures) 중 어느 하나를 구현하는 일반목적 또는 임베드된 프로세스들 일 수 있다. 멀티프로세서 시스템들에서, 프로세서들(910)의 각각은 통상적으로(그러나 반드시는 아님) 동일한 ISA를 구현한다.

[0051] 시스템 메모리(920)는 프로세서(910)가 액세스 가능한 프로그램 명령어들(922) 및/또는 데이터(932)를 저장하도록 구성될 수 있다. 다양한 실시예들에서, 시스템 메모리(920)는 SRAM(static random access memory), SDRAM(synchronous dynamic RAM), 비휘발성/플래시형 메모리, 또는 임의의 다른 유형의 메모리와 같은 임의의 적절한 메모리 기술을 이용하여 구현될 수 있다. 예시된 실시예에서, 위에서 설명된 바와 같은, 메시지 기반 구매 서비스를 구현하는 프로그램 명령어들 및 데이터는 메시지 기반 구매 서비스(100)로서 시스템 메모리(920) 내에 저장되는 것으로 도시된다. 다른 실시예들에서, 프로그램 명령어들 및/또는 데이터는 시스템 메모리(920) 또는 컴퓨터 시스템(900)과는 별개인 유사한 매체 또는 상이한 유형의 컴퓨터 액세스 가능한 매체 상에서 수신, 송신 또는 저장될 수 있다. 일반적으로 말하면, 컴퓨터 액세스 가능한 매체는 I/O 인터페이스(930)를 통하여 컴퓨터 시스템(900)에 연결된 자기 또는 광 매체(예를 들어, 디스크 또는 CD/DVD-ROM) 등의 저장 매체 또는 메모리 매체를 포함할 수 있다. 컴퓨터 액세스 가능한 매체를 통하여 저장된 프로그램 명령어들 및 데이터는 네트워크 인터페이스(940)을 통해 구현될 수 있는 것과 같이, 네트워크 및/또는 무선 링크 등의 통신 매체를 통하여 전달될 수 있는 전기, 전자기, 또는 디지털 신호들과 같은 신호들 또는 송신 매체에 의해 송신될 수 있다.

[0052] 일 실시예에서, I/O 인터페이스(930)는 프로세서(910), 시스템 메모리(920), 및 네트워크 인터페이스(940) 또는 입력/출력 장치들(950)과 같은 다른 주변 인터페이스들을 포함하는 장치 내의 임의의 주변 장치들 간의 I/O 트래픽을 조정하도록 구성될 수 있다. 일부 실시예들에서, I/O 인터페이스(930)는 한 컴포넌트(예를 들어, 시스템 메모리(920))로부터의 데이터 신호들을 다른 컴포넌트(예를 들어, 프로세서(910))에 의한 사용에 적절한 포맷으로 변환하기 위해 필요한 임의의 프로토콜, 타이밍 또는 다른 데이터 변환을 수행할 수 있다. 일부 실시예

들에서, I/O 인터페이스(930)는 예를 들어, PCI(Peripheral Component Interconnect) 버스 표준 또는 USB(Universal Serial Bus) 표준의 변형과 같은 각종 주변 버스들을 통하여 부착된 장치들에 대한 지원을 포함할 수 있다. 일부 실시예들에서, I/O 인터페이스(930)의 기능은 예를 들어 노스 브리지(north bridge) 및 사우스 브리지(south bridge) 등의 둘 이상의 별개의 컴포넌트들로 나누어질 수 있다. 또한, 일부 실시예들에서, 시스템 메모리(920)로의 인터페이스와 같은 I/O 인터페이스(930)의 일부 또는 전부의 기능은 프로세서(910)에 직접 통합될 수 있다.

[0053] 네트워크 인터페이스(940)는 컴퓨터 시스템(900)과 다른 컴퓨터 시스템들(예를 들어, 통신 장치들(300))과 같은 네트워크(예를 들어, 네트워크(995))에 부착된 다른 장치들 간에, 또는 컴퓨터 시스템(900)의 노드들 간에 데이터가 교환되게 하도록 구성될 수 있다. 다양한 실시예들에서, 네트워크 인터페이스(940)는 이더넷 네트워크의 임의의 적절한 유형과 같은 유선 또는 무선 일반적인 데이터 네트워크들을 통하여(예를 들어 아날로그 음성 네트워크들 또는 디지털 파이버 통신 네트워크들과 같은 전기통신/전화 네트워크들을 통하여, 파이버 채널 SAN들과 같은 저장 영역 네트워크들을 통하여, 또는 임의의 다른 적절한 유형의 네트워크 및/또는 프로토콜을 통하여) 통신을 지원할 수 있다.

[0054] 일부 실시예들에서, 입력/출력 장치들(950)은 하나 이상의 디스플레이 터미널들, 키보드들, 키패드들, 터치패드들, 스캐닝 장치들, 음성 또는 광 인식 장치들, 또는 하나 이상의 컴퓨터 시스템들(900)에 의해 데이터를 입력하거나 액세스하는 데에 적절한 임의의 다른 장치들을 포함할 수 있다. 복수의 입력/출력 장치들(950)은 컴퓨터 시스템(900) 내에 존재할 수 있거나 컴퓨터 시스템(900)의 다양한 노드들 상에 분산될 수 있다. 일부 실시예들에서, 유사한 입력/출력 장치들은 컴퓨터 시스템(900)으로부터 분리될 수 있고 네트워크 인터페이스(940)를 통해서와 같이 유선 또는 무선 연결을 통해 컴퓨터 시스템(900)의 하나 이상의 노드들과 상호작용할 수 있다.

[0055] 도 9에 도시된 바와 같이, 메모리(920)는 메시지 기반 구매 서비스(100) 등의 메시지 기반 구매 서비스를 구현하도록 구성된 프로그램 명령어들(922)을 포함할 수 있다. 일 실시예에서, 메시지 기반 구매 서비스(100)는 도 4a 내지 4b에 의해 예시된 방법과 같이, 위에서 설명된 방법들을 구현할 수 있다. 다른 실시예들에서, 상이한 구성요소들 및 데이터가 포함될 수 있다.

[0056] 당업자는 컴퓨터 시스템(900)이 단지 예시적인 것이며 실시예들의 범위를 제한하려는 것이 아님을 이해할 것이다. 특히, 컴퓨터 시스템 및 장치들은, 컴퓨터들, 네트워크 장치들, 인터넷 장치들, PDA들, 무선 전화, 페이저 등을 포함하는, 표시된 기능들을 수행할 수 있는 하드웨어 또는 소프트웨어의 임의의 조합을 포함할 수 있다. 컴퓨터 시스템(900)은 또한 도시되지 않은 다른 장치들에 연결될 수 있거나 또는 대신에 독립형 시스템으로서 동작할 수 있다. 또한, 예시된 컴포넌트들에 의해 제공되는 기능은 일부 실시예들에서는 더 적은 수의 컴포넌들로 조합되거나 추가적인 컴포넌트들로 분산될 수 있다. 유사하게, 일부 실시예들에서, 예시된 컴포넌트들의 일부의 기능은 제공되지 못할 수 있고/거나 다른 추가적인 기능이 이용 가능할 수 있다.

[0057] 당업자는 또한 각종 아이템들이 사용 중에 메모리 또는 저장장치 상에 저장되는 것으로 예시되는 한편, 이 아이템들 또는 이들의 일부는 메모리 관리 및 데이터 완전성(data integrity)을 위해 메모리와 다른 저장 장치들 간에 이동될 수 있음을 이해할 것이다. 다르게는, 다른 실시예들에서 소프트웨어 컴포넌트들의 일부 또는 전부가 다른 장치 상의 메모리에서 실행될 수 있고 컴퓨터간 통신을 통하여 예시된 컴퓨터 시스템과 통신할 수 있다. 시스템 컴포넌트들 또는 데이터 구조들의 일부 또는 전부는 또한 다양한 예들이 위에서 설명되는 적절한 드라이브에 의해 판독되는 컴퓨터 액세스 가능한 매체 또는 휴대형 제품 상에 (예를 들어, 명령어들 또는 구조화된 데이터로서) 저장될 수 있다. 일부 실시예들에서, 컴퓨터 시스템(900)과 별개인 컴퓨터 액세스 가능한 매체 상에 저장된 명령어들은 네트워크 및/또는 무선 링크와 같은 통신 매체를 통하여 전달되는 전기, 전자기, 또는 디지털 신호들 등의 신호들이나 통신 매체를 통하여 컴퓨터 시스템(900)에 송신될 수 있다. 각종 실시예들은 컴퓨터 액세스 가능한 매체 상에서 이전의 설명에 따라 구현되는 명령어들 및/또는 데이터를 수신하고, 송신하고 또는 저장하는 것을 더 포함할 수 있다. 따라서, 각종 실시예들은 다른 컴퓨터 시스템 구성으로 실시될 수 있다.

[0058] 각종 실시예들은 컴퓨터 액세스 가능한 매체 상에서 이전의 설명에 따라 구현되는 명령어들 및/또는 데이터를 수신하고, 송신하거나 저장하는 것을 더 포함할 수 있다. 일반적으로 말하면, 컴퓨터 액세스 가능한 매체는, 예를 들어 네트워크 및/또는 무선 링크와 같은 통신 매체를 통하여 전달된 전기, 전자기, 또는 디지털 신호들 등의 신호들 또는 송신 매체뿐만 아니라 RAM(예를 들어, SDRAM, DDR, RDRAM, SRAM 등), ROM 등과 같은 휘발성 또는 비휘발성 매체, 디스크 또는 DVD/CD-ROM 등의 자기 또는 광 매체와 같은 저장 매체 또는 메모리 매체를 포함할 수 있다.

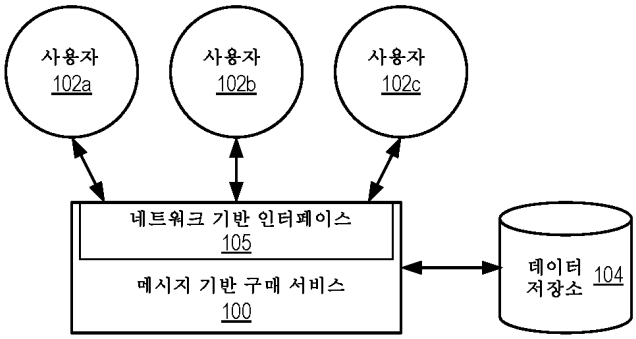
[0059] 여기에 기술된 방법들은 다른 실시예들에서 소프트웨어, 하드웨어, 또는 이들의 조합으로 구현될 수 있다. 또

한, 상기 방법들의 동작들의 순서는 변경될 수 있으며, 다양한 구성요소들이 추가, 재배열, 조합, 생략, 수정 등이 될 수 있다. 본 개시의 이익을 갖는 당업자에게 자명한 바대로 각종 수정 및 변화들이 이루어질 수 있다.

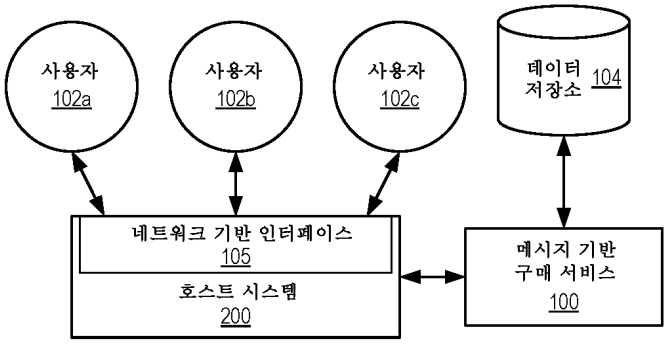
[0060] 여기에 설명된 이 다양한 실시예들은 예시적인 것이며 제한적인 것이 아닌 것이 의도된다. 많은 변형들, 수정들, 추가들, 및 개선들이 가능하다. 따라서, 단일의 예로서 여기에 설명된 컴포넌트들에 대하여 복수의 예들이 제공될 수 있다. 각종 컴포넌트들, 동작들 및 데이터 저장소들 간의 경계들은 다소 임의적이며, 특정의 동작들은 특정의 예시적인 구성들의 문맥에서 예시되고 있다. 이어지는 청구범위 내에 있을 수 있는 다른 기능의 할당들이 생각된다. 마지막으로, 예시적인 구성들에서 별개의 컴포넌트들로서 제시된 구조들 및 기능은 조합된 구조 또는 컴포넌트로서 구현될 수 있다. 이들 및 다른 변형들, 수정들, 추가들, 및 개선들은 후속하는 청구범위에서 정의된 실시예들의 범위 내에 있을 수 있다.

도면

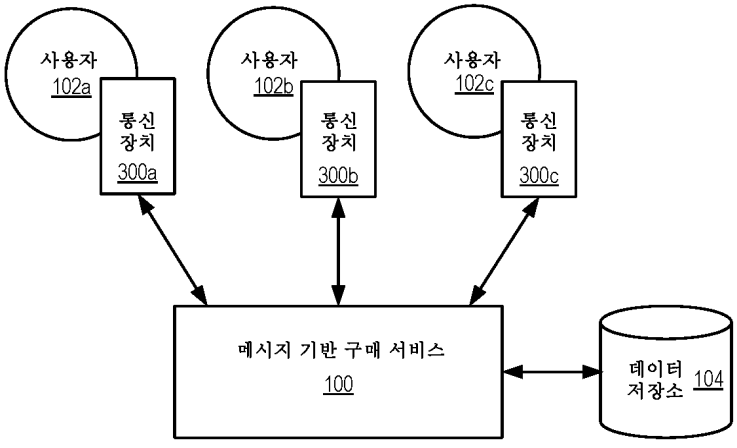
도면1



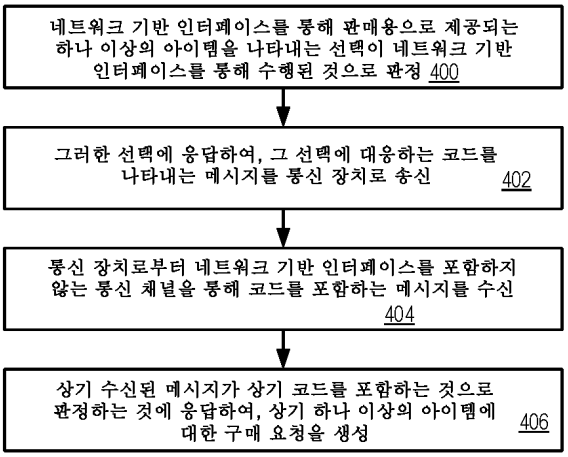
도면2



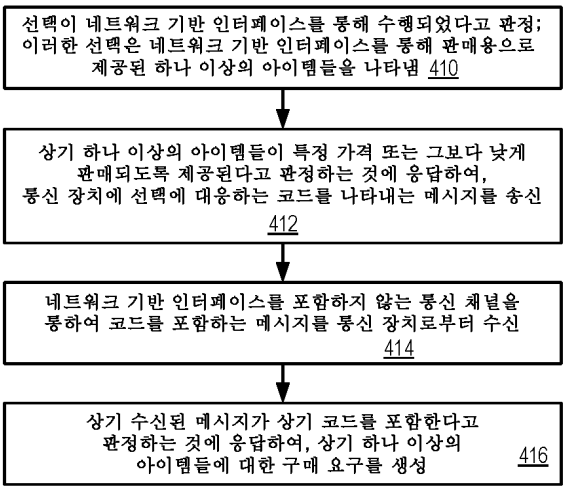
도면3



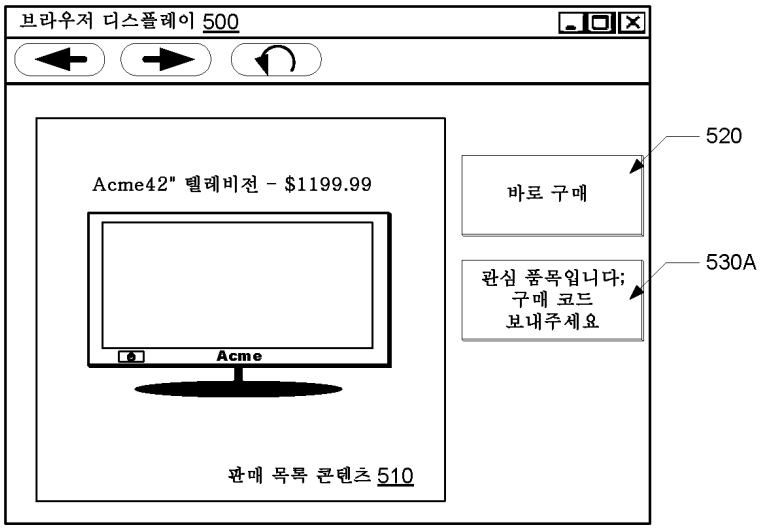
도면4a



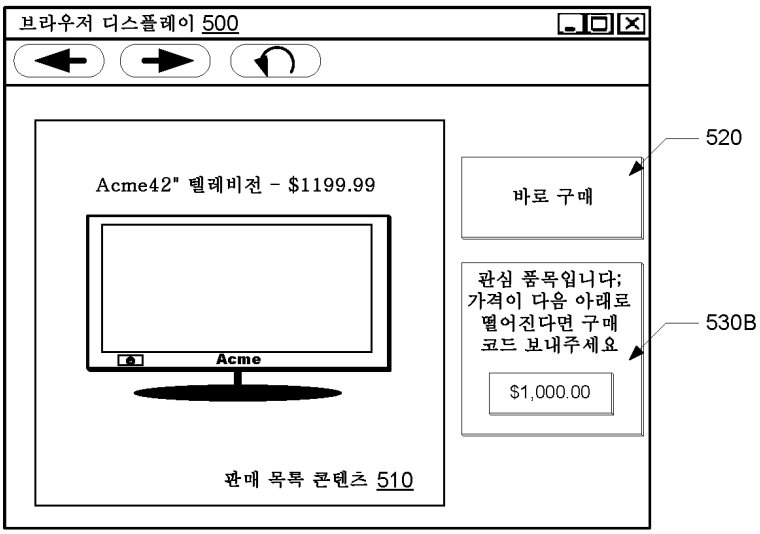
도면4b



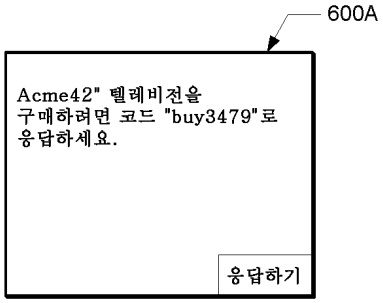
도면5a



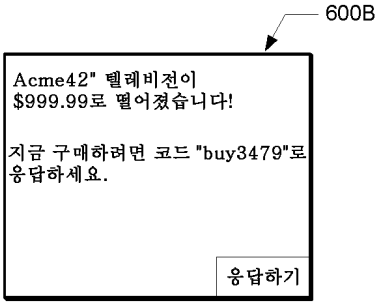
도면5b



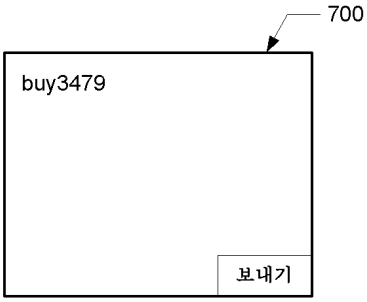
도면6a



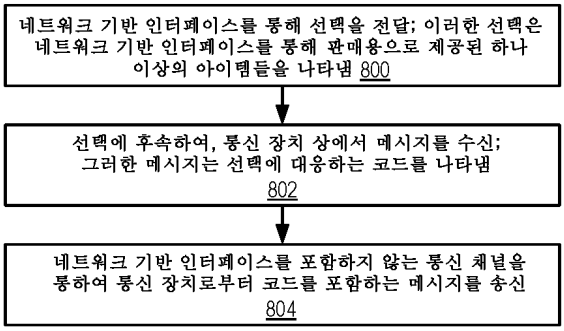
도면6b



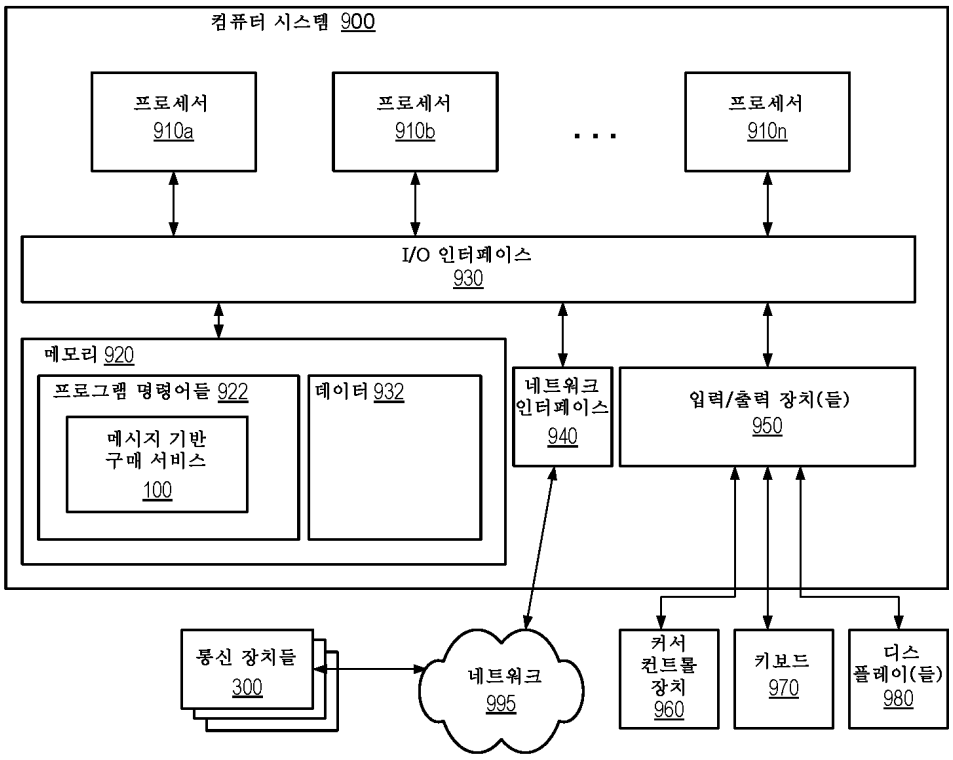
도면7



도면8


네트워크 기반 인터페이스를 통해 선택을 전달; 이러한 선택은 네트워크 기반 인터페이스를 통해 판매용으로 제공된 하나 이상의 아이템들을 나타냄 800
선택에 후속하여, 통신 장치 상에서 메시지를 수신; 그러한 메시지는 선택에 대응하는 코드를 나타냄 802
네트워크 기반 인터페이스를 포함하지 않는 통신 채널을 통하여 통신 장치로부터 코드를 포함하는 메시지를 송신 804

도면9


컴퓨터 시스템 900
프로세서 910a
프로세서 910b
프로세서 910n
I/O 인터페이스 930
메모리 920
프로그램 명령어들 922
메시지 기반 구매 서비스 100
데이터 932
네트워크 인터페이스 940
입력/출력 장치(들) 950
통신 장치들 300
네트워크 995
커서 컨트롤 장치 960
키보드 970
디스플레이(들) 980