



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2016년12월09일
 (11) 등록번호 10-1685204
 (24) 등록일자 2016년12월05일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
 H04B 1/40 (2015.01) G06F 3/0481 (2013.01)
 H04M 1/725 (2006.01) H04W 4/12 (2009.01)
 H04W 88/02 (2009.01)
 (21) 출원번호 10-2010-0059263
 (22) 출원일자 2010년06월22일
 심사청구일자 2015년06월15일
 (65) 공개번호 10-2011-0139025
 (43) 공개일자 2011년12월28일
 (56) 선행기술조사문헌
 KR100864071 B1*
 KR1020100023891 A*
 *는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
 엘지전자 주식회사
 서울특별시 영등포구 여의대로 128 (여의도동)
 (72) 발명자
 이춘재
 서울특별시 영등포구 여의대로 128 (여의도동)
 이지연
 서울특별시 영등포구 여의대로 128 (여의도동)
 (뒀면에 계속)
 (74) 대리인
 정종욱, 조현동, 진천웅

전체 청구항 수 : 총 12 항

심사관 : 임동우

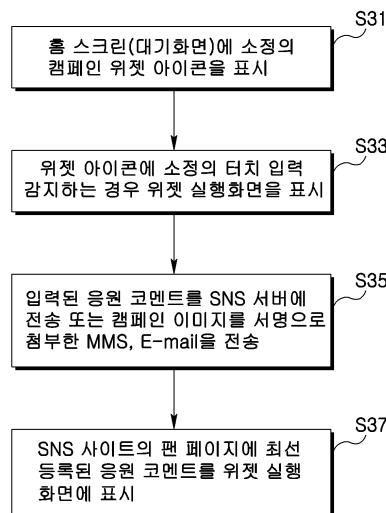
(54) 발명의 명칭 **소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법 및 그 방법을 이용한 이동 통신 단말기**

(57) 요약

본 발명은 홈스크린에 소정의 캠페인 위젯 아이콘을 표시하는 단계, 상기 캠페인 위젯 아이콘에 소정의 터치입력을 감지하는 경우, 위젯 실행화면을 표시하는 단계 및 입력된 데이터를 SNS 서버에 전송하는 단계를 포함하는 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법을 제공한다.

본 발명에 따르면 사용자는 관심분야의 캠페인 위젯을 이용하여 간편하게 SNS 서버에 응원코멘트를 전송하고, 상기 SNS 서버의 팬 페이지에 업데이트된 응원코멘트를 위젯 실행화면에서 볼 수 있으므로, 불특정 다수인에게 관심분야의 캠페인 활동을 할 수 있다.

대표도 - 도3



(72) 발명자

우승현

서울특별시 영등포구 여의대로 128 (여의도동)

이민정

서울특별시 영등포구 여의대로 128 (여의도동)

명세서

청구범위

청구항 1

홈스크린에 소정의 캠페인 위젯 아이콘을 표시하는 단계;

상기 캠페인 위젯 아이콘에 소정의 터치입력을 감지하는 경우, 위젯 실행화면을 표시하는 단계;

입력된 데이터를 SNS 서버에 전송하는 단계; 및

응원코멘트 또는 캠페인 캐릭터 또는 슬로건을 구비하는 캠페인 이미지를 서명으로 첨부하여, 문자메세지(MMS) 또는 이메일을 전송하는 단계를 포함하는 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법.

청구항 2

제 1항에 있어서,

상기 위젯 실행화면은 SNS 서버에 상기 응원코멘트를 전송하는 기능을 수행할 수 있는 응원코멘트 전송메뉴 및 상기 캠페인 이미지를 서명으로 첨부한 텍스트를 문자메세지(MMS) 또는 이메일로 전송하는 기능을 수행할 수 있는 메세지 및 이메일 전송메뉴를 포함하는 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법.

청구항 3

삭제

청구항 4

제 1항에 있어서,

상기 SNS 서버의 팬 페이지에 최신 등록된 응원코멘트를 무선 인터넷 모듈을 이용하여 업데이트함으로써, SNS 서버에 등록되어 있는 응원코멘트를 디스플레이부에 표시하는 단계를 더 포함하는 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법.

청구항 5

소정의 그래픽 사용자 인터페이스를 표시하기 위한 디스플레이부;

SNS 서버에 데이터를 전송하기 위한 무선 인터넷 모듈;

관심분야의 캠페인 활동을 하기 위하여, 응원코멘트 전송, 문자메세지 및 이메일을 전송하는 기능을 갖는 위젯이 저장되어 있는 메모리; 및

상기 메모리에 저장된 위젯을 실행시키고, 소정의 응원코멘트를 상기 무선 인터넷 모듈을 이용하여 SNS 서버에 전송하도록 제어하는 제어부를 포함하고,

상기 제어부는,

응원코멘트 또는 캠페인 캐릭터 또는 슬로건을 구비하는 캠페인 이미지를 서명으로 첨부하여, 문자메세지(MMS) 또는 이메일을 전송하도록 제어하는 이동 통신 단말기.

청구항 6

제 5항에 있어서,

상기 제어부는

SNS 서버에 상기 응원코멘트를 전송하는 기능을 수행할 수 있는 응원코멘트 전송메뉴 및 상기 캠페인 이미지를 서명으로 첨부한 텍스트를 문자메세지(MMS) 또는 이메일로 전송하는 기능을 수행할 수 있는 메세지 및 이메일 전송메뉴를 디스플레이부에 표시하도록 제어하는 이동 통신 단말기.

청구항 7

삭제

청구항 8

제 5항에 있어서,

상기 제어부는

SNS 서버의 팬 페이지에 최신 등록된 응원코멘트를 무선 인터넷 모듈을 이용하여 업데이트함으로써, SNS 서버의 팬 페이지에 등록되어 있는 응원코멘트를 디스플레이부에 표시하도록 제어하는 이동 통신 단말기.

청구항 9

웹 서비스에 접속하는 단계;

자연 보호 대상의 동/식물의 적어도 하나를 표시하는 단계;

상기 표시된 것 중 적어도 하나를 선택하여 위젯으로 설정하는 단계;

상기 설정된 위젯을 다수의 홈스크린 중 적어도 하나에 추가하는 단계; 및

상기 위젯을 실행하여, 상기 웹서비스가 제공하는 응원코멘트 또는 캠페인 캐릭터 또는 슬로건을 구비하는 캠페인 이미지를 문자메세지(MMS) 또는 이메일의 서명으로 설정하여 상기 문자메세지 또는 이메일을 전송하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법.

청구항 10

제 9 항에 있어서,

상기 위젯을 실행하여 상기 웹서비스가 제공하는 업데이트 정보를 확인하는 것을 특징으로 하는 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법.

청구항 11

제 10 항에 있어서,

상기 업데이트 정보를 기 설정한 SNS 사이트에 포스팅하는 것을 특징으로 하는 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법.

청구항 12

제 10항에 있어서,

상기 업데이트 정보는 상기 위젯의 아이콘에 중첩되어 표시되는 것을 특징으로 하는 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법.

청구항 13

삭제

청구항 14

제 9 항에 있어서,

상기 서명은 이미지, 텍스트 및 동영상 중 적어도 하나 이상을 포함하는 것을 특징으로 하는 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법.

청구항 15

제 9 항에 있어서,

상기 위젯을 실행하여 상기 웹서비스에 특정 정보를 업데이트하는 것과 동시에 기설정된 SNS 사이트에 포스팅하는 것을 특징으로 하는 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법 및 그 방법을 이용한 이동 통신 단말기에 관한 것으로서, 더욱 상세하게는 관심있는 분야의 캠페인 위젯을 이용하여 SNS(Social Network Service) 서버의 팬 페이지에 메시지를 업로딩할 수 있으며, 또한 상기 SNS 서버의 팬 페이지에 업데이트 된 메시지를 실시간으로 단말기에 표시함으로써 불특정 다수인과 관심 분야의 캠페인 활동을 할 수 있도록 하는 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법 및 그 방법을 이용한 이동 통신 단말기에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 일반적으로, 이동 통신 단말기는 휴대가 가능하면서 음성 및 영상 통화 기능, 정보를 입.출력하는 기능 및 데이터를 저장할 수 있는 기능 등을 하나 이상 갖춘 휴대용 기기이다.

[0003] 그리고 이동 통신 단말기는 기능이 다양화됨에 따라 예를 들어 사진이나 동영상의 촬영, 음악이나 동영상 파일의 재생, 게임, 방송의 수신 등의 복잡한 기능들을 갖추고 있으며, 종합적인 멀티미디어 기기(Multimedia player) 형태로 구현되고 있다.

[0004] 이러한 멀티 미디어 기기에는 복잡한 기능을 구현하기 위해 하드웨어 또는 소프트웨어의 면에서 새로운 다양한 시도들이 적용되고 있다. 일 예로 사용자가 쉽고 편리하게 기능을 검색하거나 선택하기 위한 사용자 인터페이스(User Interface) 환경이 제공되고 있다.

[0005] 인터넷 가상공간에서 다른 사람들과의 인맥을 형성하고 강화하는 소셜 네트워크(Social Network Service : 이하 SNS라 한다)가 각광을 받고있다. 사용자들은 이동 통신 단말기를 이용하여 SNS(트위터, 페이스북, 마이스페이스 등)에 자신의 정보를 업로드함으로써 상기 사용자와 인맥이 형성되어 있는 다른 사람들과 그 정보를 공유할 수 있다.

[0006] 여기서 SNS를 통하여 사용자와 인맥이 형성되어 있는 사람들과의 정보공유뿐만이 아니라, 즉 특정 인맥관계에 있는 사람들만의 의사소통이 아닌 지구온난화, 멸종동물보호, 환경문제 등의 캠페인적인 주제에 대하여 해당 SNS에 등록되어있는 모든 사람들과 의사소통할 수 있도록 지원하는 이동 통신 단말기가 필요하다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0007] 본 발명은 상술한 문제점을 해결하기 위해 안출된 것으로서, 관심있는 분야의 캠페인 위젯을 이용하여 SNS(Social Network Service) 서버의 팬 페이지에 메시지를 업로딩할 수 있으며, 또한 상기 SNS 서버의 팬 페이지에 업데이트 된 메시지를 실시간으로 단말기에 표시함으로써 불특정 다수인과 관심 분야의 캠페인 활동을 할 수 있도록 하는 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법 및 그 방법을 이용한 이동 통신 단말기를 제공함에 그 목적이 있다.

과제의 해결 수단

[0008] 상기 과제를 해결하기 위해, 본 발명의 일실시예인 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법은 홈스크린에 소정의 캠페인 위젯 아이콘을 표시하는 단계, 상기 캠페인 위젯 아이콘에 소정의 터치입력을 감지하는 경우, 위젯 실행화면을 표시하는 단계 및 입력된 데이터를 SNS 서버에 전송하는 단계를 포함한다.

[0009] 여기서 상기 위젯 실행화면은 SNS 서버에 응원코멘트를 전송하는 기능을 수행할 수 있는 응원코멘트 전송메뉴 및 캠페인 이미지를 서명으로 첨부한 텍스트를 문자메세지(MMS) 또는 이메일로 전송하는 기능을 수행할 수 있는 메세지 및 이메일 전송메뉴를 포함할 수 있다.

[0010] 본 발명의 일실시예의 일태양에 의하면, 캠페인 이미지를 서명으로 첨부한 텍스트를 문자메세지(MMS) 또는 이메일로 전송하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0011] 본 발명의 일실시예의 일태양에 의하면, 상기 SNS 서버의 팬 페이지에 최신 등록된 응원코멘트를 무선 인터넷 모듈을 이용하여 업데이트함으로써, SNS 서버에 등록되어 있는 응원코멘트를 디스플레이부에 표시하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0012] 상기 과제를 해결하기 위해, 본 발명의 또 다른 일실시예인 이동 통신 단말기는 소정의 그래픽 사용자 인터페이스를 표시하기 위한 디스플레이부, SNS 서버에 데이터를 전송하기 위한 무선 인터넷 모듈, 관심분야의 캠페인 활동을 하기 위하여, 응원코멘트 전송, 문자메세지 및 이메일을 전송하는 기능을 갖는 위젯이 저장되어 있는 메모리 및 상기 메모리에 저장된 위젯을 실행시키고, 소정의 응원코멘트를 상기 무선 인터넷 모듈을 이용하여 SNS 서버에 전송하도록 제어하는 제어부를 포함한다.

[0013] 본 발명의 또 다른 일실시예의 일태양에 의하면, 상기 제어부는 SNS 서버에 응원코멘트를 전송하는 기능을 수행할 수 있는 응원코멘트 전송메뉴 및 캠페인 이미지를 서명으로 첨부한 텍스트를 문자메세지(MMS) 또는 이메일로 전송하는 기능을 수행할 수 있는 메세지 및 이메일 전송메뉴를 디스플레이부에 표시하도록 제어할 수 있다.

[0014] 본 발명의 또 다른 일실시예의 일태양에 의하면, 이동통신 모듈을 더 포함하고, 상기 제어부는 캠페인 이미지를 서명으로 첨부한 텍스트를 상기 이동통신 모듈을 이용하여 문자메세지(MMS) 또는 이메일로 전송하도록 제어할 수 있다.

[0015] 본 발명의 또 다른 일실시예의 일태양에 의하면, 상기 제어부는 SNS 서버의 팬 페이지에 최신 등록된 응원코멘트를 무선 인터넷 모듈을 이용하여 업데이트함으로써, SNS 서버의 팬 페이지에 등록되어 있는 응원코멘트를 디스플레이부에 표시하도록 제어할 수 있다.

- [0016] 상기 과제를 해결하기 위해, 본 발명의 또 다른 일실시예인 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법은 웹 서비스에 접속하는 단계, 자연 보호 대상의 동/식물의 적어도 하나를 표시하는 단계, 상기 표시된 것 중 적어도 하나를 선택하여 위젯으로 설정하는 단계 및 상기 설정된 위젯을 다수의 홈스크린 중 적어도 하나에 추가하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0017] 본 발명의 또 다른 일실시예의 일태양에 의하면, 상기 위젯을 실행하여 상기 웹서비스가 제공하는 업데이트 정보를 확인하는 것을 특징으로 한다.
- [0018] 본 발명의 또 다른 일실시예의 일태양에 의하면, 상기 업데이트 정보를 기 설정한 SNS 사이트에 포스팅하는 것을 특징으로 한다.
- [0019] 여기서 상기 업데이트 정보는 상기 위젯의 아이콘에 중첩되어 표시되는 것을 특징으로 한다.
- [0020] 여기서 상기 시그너처 정보는 이미지, 텍스트, 동영상 등 적어도 하나인 것을 특징으로 한다.
- [0021] 본 발명의 또 다른 일실시예의 일태양에 의하면, 상기 위젯을 실행하여 상기 웹서비스에 특정 정보를 업데이트 하는 것과 동시에 기설정된 SNS 사이트에 포스팅 하는 것을 특징으로 한다.

발명의 효과

- [0022] 본 발명에 따르면, 사용자는 관심분야의 캠페인 위젯을 이용하여 간편하게 SNS 서버에 응원코멘트를 전송하고, 상기 SNS 서버의 팬 페이지에 업데이트된 응원코멘트를 위젯 실행화면에서 볼 수 있으므로, 불특정 다수인에게 관심분야의 캠페인 활동을 할 수 있다.
- [0023] 또한 사용자는 캠페인 위젯을 이용하여 자신의 관심분야를 표시하기 위한 캠페인 이미지를 서명으로 사용함으로써 관심분야를 타인에게 편리하게 인지도시킬 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [0024] 도 1은 본 발명의 일 실시예와 관련된 이동 통신 단말기의 블록도이다.
- 도 2a는 본 발명의 일 실시예에 관련된 이동 통신 단말기의 전면 사시도이다.
- 도 2b는 본 발명의 일 실시예에 관련된 이동 통신 단말기의 후면 사시도이다.
- 도 3은 본 발명에 따른 일실시예인 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법을 설명하기 위한 순서도이다.
- 도 4a 내지 도 4b는 본 발명에 따른 일실시예인 관심분야의 캠페인 위젯을 이용하여 SNS 서버의 팬 페이지에 댓글을 등록하고, SNS 서버의 팬 페이지에 등록된 댓글이 실시간으로 이동 통신 단말기에 표시되는 그래픽 사용자 인터페이스를 보여주는 이미지도이다.
- 도 5a 및 도 5b는 본 발명에 따른 일실시예인 관심분야의 캠페인 위젯을 이용하여 문자메세지 또는 이메일을 전송할 수 있는 그래픽 사용자 인터페이스를 보여주는 이미지도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0025] 이하, 본 발명과 관련된 이동 단말기에 대하여 도면을 참조하여 보다 상세하게 설명한다. 이하의 설명에서 사용

되는 구성요소에 대한 접미사 "모듈" 및 "부"는 명세서 작성의 용이함만이 고려되어 부여되거나 혼용되는 것으로서, 그 자체로 서로 구별되는 의미 또는 역할을 갖는 것은 아니다.

- [0026] 본 명세서에서 설명되는 이동 단말기에는 휴대폰, 스마트 폰(smart phone), 노트북 컴퓨터(laptop computer), 디지털방송용 단말기, PDA(Personal Digital Assistants), PMP(Portable Multimedia Player), 네비게이션 등이 포함될 수 있다.
- [0027] 그러나, 본 명세서에 기재된 실시예에 따른 구성은 이동 단말기에만 적용 가능한 경우를 제외하면, 디지털 TV, 데스크탑 컴퓨터 등과 같은 고정 단말기에도 적용될 수도 있음을 본 기술분야의 당업자라면 쉽게 알 수 있을 것이다.
- [0028] 도 1은 본 발명의 일 실시예와 관련된 이동 단말기의 블록 구성도(block diagram)이다.
- [0029] 상기 이동 단말기(100)는 무선 통신부(110), A/V(Audio/Video) 입력부(120), 사용자 입력부(130), 센싱부(140), 출력부(150), 메모리(160), 인터페이스부(170), 제어부(180) 및 전원 공급부(190) 등을 포함할 수 있다. 도 1에 도시된 구성요소들이 필수적인 것은 아니어서, 그보다 많은 구성요소들을 갖거나 그보다 적은 구성요소들을 갖는 이동 단말기가 구현될 수도 있다.
- [0030] 이하, 상기 구성요소들에 대해 차례로 살펴본다.
- [0031] 무선 통신부(110)는 이동 단말기(100)와 무선 통신 시스템 사이 또는 이동 단말기(100)와 이동 단말기(100)가 위치한 네트워크 사이의 무선 통신을 가능하게 하는 하나 이상의 모듈을 포함할 수 있다. 예를 들어, 무선 통신부(110)는 방송 수신 모듈(111), 이동통신 모듈(112), 무선 인터넷 모듈(113), 근거리 통신 모듈(114) 및 위치 정보 모듈(115) 등을 포함할 수 있다.
- [0032] 방송 수신 모듈(111)은 방송 채널을 통하여 외부의 방송 관리 서버로부터 방송 신호 및/또는 방송 관련된 정보를 수신한다.
- [0033] 상기 방송 채널은 위성 채널, 지상파 채널을 포함할 수 있다. 상기 방송 관리 서버는, 방송 신호 및/또는 방송 관련 정보를 생성하여 송신하는 서버 또는 기 생성된 방송 신호 및/또는 방송 관련 정보를 제공받아 단말기에 송신하는 서버를 의미할 수 있다. 상기 방송 신호는, TV 방송 신호, 라디오 방송 신호, 데이터 방송 신호를 포함할 뿐만 아니라, TV 방송 신호 또는 라디오 방송 신호에 데이터 방송 신호가 결합한 형태의 방송 신호도 포함할 수 있다.
- [0034] 상기 방송 관련 정보는, 방송 채널, 방송 프로그램 또는 방송 서비스 제공자에 관련한 정보를 의미할 수 있다. 상기 방송 관련 정보는, 이동통신망을 통하여도 제공될 수 있다. 이러한 경우에는 상기 이동통신 모듈(112)에 의해 수신될 수 있다.
- [0035] 상기 방송 관련 정보는 다양한 형태로 존재할 수 있다. 예를 들어, DMB(Digital Multimedia Broadcasting)의 EPG(Electronic Program Guide) 또는 DVB-H(Digital Video Broadcast-Handheld)의 ESG(Electronic Service Guide) 등의 형태로 존재할 수 있다.
- [0036] 상기 방송 수신 모듈(111)은, 예를 들어, DMB-T(Digital Multimedia Broadcasting-Terrestrial), DMB-S(Digital Multimedia Broadcasting-Satellite), MediaFLO(Media Forward Link Only), DVB-H(Digital Video Broadcast-Handheld), ISDB-T(Integrated Services Digital Broadcast-Terrestrial) 등의 디지털 방송 시스템을 이용하여 디지털 방송 신호를 수신할 수 있다. 물론, 상기 방송 수신 모듈(111)은, 상술한 디지털 방송 시스템뿐만 아니라 다른 방송 시스템에 적합하도록 구성될 수도 있다.
- [0037] 방송 수신 모듈(111)을 통해 수신된 방송 신호 및/또는 방송 관련 정보는 메모리(160)에 저장될 수 있다.
- [0038] 이동통신 모듈(112)은, 이동 통신망 상에서 기지국, 외부의 단말, 서버 중 적어도 하나와 무선 신호를 송수신한다. 상기 무선 신호는, 음성 호 신호, 화상 통화 호 신호 또는 문자/멀티미디어 메시지 송수신에 따른 다양한 형태의 데이터를 포함할 수 있다.
- [0039] 무선 인터넷 모듈(113)은 무선 인터넷 접속을 위한 모듈을 말하는 것으로, 이동 단말기(100)에 내장되거나 외장될 수 있다. 무선 인터넷 기술로는 WLAN(Wireless LAN)(Wi-Fi), Wibro(Wireless broadband), Wimax(World Interoperability for Microwave Access), HSDPA(High Speed Downlink Packet Access) 등이 이용될 수 있다.

- [0040] 근거리 통신 모듈(114)은 근거리 통신을 위한 모듈을 말한다. 근거리 통신(short range communication) 기술로 블루투스(Bluetooth), RFID(Radio Frequency Identification), 적외선 통신(IrDA, infrared Data Association), UWB(Ultra Wideband), ZigBee 등이 이용될 수 있다.
- [0041] 위치정보 모듈(115)은 이동 단말기의 위치를 획득하기 위한 모듈로서, 그의 대표적인 예로는 GPS(Global Position System) 모듈이 있다.
- [0042] 도 1을 참조하면, A/V(Audio/Video) 입력부(120)는 오디오 신호 또는 비디오 신호 입력을 위한 것으로, 이에는 카메라(121)와 마이크(122) 등이 포함될 수 있다. 카메라(121)는 화상 통화모드 또는 촬영 모드에서 이미지 센서에 의해 얻어지는 정지영상 또는 동영상 등의 화상 프레임을 처리한다. 처리된 화상 프레임은 디스플레이부(151)에 표시될 수 있다.
- [0043] 카메라(121)에서 처리된 화상 프레임은 메모리(160)에 저장되거나 무선 통신부(110)를 통하여 외부로 전송될 수 있다. 카메라(121)는 사용 환경에 따라 2개 이상이 구비될 수도 있다.
- [0044] 마이크(122)는 통화모드 또는 녹음모드, 음성인식 모드 등에서 마이크로폰(Microphone)에 의해 외부의 음향 신호를 입력받아 전기적인 음성 데이터로 처리한다. 처리된 음성 데이터는 통화 모드인 경우 이동통신 모듈(112)을 통하여 이동통신 기지국으로 송신 가능한 형태로 변환되어 출력될 수 있다. 마이크(122)에는 외부의 음향 신호를 입력받는 과정에서 발생하는 잡음(noise)을 제거하기 위한 다양한 잡음 제거 알고리즘이 구현될 수 있다.
- [0045] 또한 본 발명에서는 마이크가 음향센서로서 역할을 한다. 즉, 단말기에 대한 사용자의 동작을 감지하기 위해, 사용자가 단말기에 히팅을 하면, 이에 대한 진동을 상기 마이크(122)를 통해 감지할 수 있다. 이 마이크 대신에 쇼크센서(shock sensor)가 이용될 수 있다. 이 마이크 및 쇼크 센서는 센싱부를 대신하여, 사용자의 단말기에 대한 동작을 감지할 수 있게 된다.
- [0046] 사용자 입력부(130)는 사용자가 단말기의 동작 제어를 위한 입력 데이터를 발생시킨다. 사용자 입력부(130)는 키 패드(key pad) 돔 스위치 (dome switch), 터치 패드(정압/정전), 조그 휠, 조그 스위치 등으로 구성될 수 있다.
- [0047] 센싱부(140)는 이동 단말기(100)의 개폐 상태, 이동 단말기(100)의 위치, 사용자 접촉 유무, 이동 단말기의 방위, 이동 단말기의 가속/감속 등과 같이 이동 단말기(100)의 현 상태를 감지하여 이동 단말기(100)의 동작을 제어하기 위한 센싱 신호를 발생시킨다. 예를 들어 이동 단말기(100)가 슬라이드 폰 형태인 경우 슬라이드 폰의 개폐 여부를 센싱할 수 있다. 또한, 전원 공급부(190)의 전원 공급 여부, 인터페이스부(170)의 외부 기기 결합 여부 등을 센싱할 수도 있다. 한편, 상기 센싱부(140)는 근접 센서(141), 터치센서(142) 및 기울기 센서(143)를 포함할 수 있다.
- [0048] 출력부(150)는 시각, 청각 또는 촉각 등과 관련된 출력을 발생시키기 위한 것으로, 이에는 디스플레이부(151), 음향 출력 모듈(152), 알람부(153), 및 햅틱 모듈(154) 등이 포함될 수 있다.
- [0049] 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)에서 처리되는 정보를 표시(출력)한다. 예를 들어, 이동 단말기가 통화 모드인 경우 통화와 관련된 UI(User Interface) 또는 GUI(Graphic User Interface)를 표시한다. 이동 단말기(100)가 화상 통화 모드 또는 촬영 모드인 경우에는 촬영 또는/및 수신된 영상 또는 UI, GUI를 표시한다.
- [0050] 디스플레이부(151)는 액정 디스플레이(liquid crystal display, LCD), 박막 트랜지스터 액정 디스플레이(thin film transistor-liquid crystal display, TFT LCD), 유기 발광 다이오드(organic light-emitting diode, OLED), 플렉시블 디스플레이(flexible display), 3차원 디스플레이(3D display) 중에서 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0051] 이들 중 일부 디스플레이는 그를 통해 외부를 볼 수 있도록 투명형 또는 광투과형으로 구성될 수 있다. 이는 투명 디스플레이라 호칭될 수 있는데, 상기 투명 디스플레이의 대표적인 예로는 TOLED(Transparant OLED) 등이 있다. 디스플레이부(151)의 후방 구조 또한 광 투과형 구조로 구성될 수 있다. 이러한 구조에 의하여, 사용자는 단말기 바디의 디스플레이부(151)가 차지하는 영역을 통해 단말기 바디의 후방에 위치한 사물을 볼 수 있다.
- [0052] 이동 단말기(100)의 구현 형태에 따라 디스플레이부(151)이 2개 이상 존재할 수 있다. 예를 들어, 이동 단말기(100)에는 복수의 디스플레이부들이 하나의 면에 이격되거나 일체로 배치될 수 있고, 또한 서로 다른 면에 각각 배치될 수도 있다.
- [0053] 디스플레이부(151)와 터치 동작을 감지하는 센서(이하, '터치 센서'라 함)가 상호 레이어 구조를 이루는 경우

(이하, '터치 스크린'이라 함)에, 디스플레이부(151)는 출력 장치 이외에 입력 장치로도 사용될 수 있다. 터치 센서(142)는, 예를 들어, 터치 필름, 터치 시트, 터치 패드 등의 형태를 가질 수 있다.

- [0054] 터치센서(142)는 디스플레이부(151)의 특정 부위에 가해진 압력 또는 디스플레이부(151)의 특정 부위에 발생하는 정전 용량 등의 변화를 전기적인 입력신호로 변환하도록 구성될 수 있다. 터치센서(142)는 터치 되는 위치 및 면적뿐만 아니라, 터치 시의 압력까지도 검출할 수 있도록 구성될 수 있다.
- [0055] 터치센서(142)에 대한 터치 입력이 있는 경우, 그에 대응하는 신호(들)는 터치 제어기로 보내진다. 터치 제어기는 그 신호(들)를 처리한 다음 대응하는 데이터를 제어부(180)로 전송한다. 이로써, 제어부(180)는 디스플레이부(151)의 어느 영역이 터치 되었는지 여부 등을 알 수 있게 된다.
- [0056] 도 1을 참조하면, 상기 터치스크린에 의해 감싸지는 이동 단말기의 내부 영역 또는 상기 터치 스크린의 근처에 근접 센서(141)가 배치될 수 있다. 상기 근접 센서는 소정의 검출면에 접근하는 물체, 혹은 근방에 존재하는 물체의 유무를 전자계의 힘 또는 적외선을 이용하여 기계적 접촉이 없이 검출하는 센서를 말한다. 근접 센서는 접촉식 센서보다는 그 수명이 길며 그 활용도 또한 높다.
- [0057] 상기 근접 센서의 예로는 투과형 광전 센서, 직접 반사형 광전 센서, 미러 반사형 광전 센서, 고주파 발진형 근접 센서, 정전용량형 근접 센서, 자기형 근접 센서, 적외선 근접 센서 등이 있다. 상기 터치스크린이 정전식인 경우에는 상기 포인터의 근접에 따른 전계의 변화로 상기 포인터의 근접을 검출하도록 구성된다. 이 경우 상기 터치 스크린(터치 센서)은 근접 센서로 분류될 수도 있다.
- [0058] 이하에서는 설명의 편의를 위해, 상기 터치스크린 상에 포인터가 접촉되지 않으면서 근접되어 상기 포인터가 상기 터치스크린 상에 위치함이 인식되도록 하는 행위를 "근접 터치(proximity touch)"라고 칭하고, 상기 터치스크린 상에 포인터가 실제로 접촉되는 행위를 "접촉 터치(contact touch)"라고 칭한다. 상기 터치스크린 상에서 포인터로 근접 터치가 되는 위치라 함은, 상기 포인터가 근접 터치될 때 상기 포인터가 상기 터치스크린에 대해 수직으로 대응되는 위치를 의미한다.
- [0059] 상기 근접센서는, 근접 터치와, 근접 터치 패턴(예를 들어, 근접 터치 거리, 근접 터치 방향, 근접 터치 속도, 근접 터치 시간, 근접 터치 위치, 근접 터치 이동 상태 등)을 감지한다. 상기 감지된 근접 터치 동작 및 근접 터치 패턴에 상응하는 정보는 터치 스크린상에 출력될 수 있다.
- [0060] 음향 출력 모듈(152)은 호신호 수신, 통화모드 또는 녹음 모드, 음성인식 모드, 방송수신 모드 등에서 무선 통신부(110)로부터 수신되거나 메모리(160)에 저장된 오디오 데이터를 출력할 수 있다. 음향 출력 모듈(152)은 이동 단말기(100)에서 수행되는 기능(예를 들어, 호신호 수신음, 메시지 수신음 등)과 관련된 음향 신호를 출력하기도 한다. 이러한 음향 출력 모듈(152)에는 리시버(Receiver), 스피커(speaker), 버저(Buzzer) 등이 포함될 수 있다.
- [0061] 알람부(153)는 이동 단말기(100)의 이벤트 발생을 알리기 위한 신호를 출력한다. 이동 단말기에서 발생 되는 이벤트의 예로는 호 신호 수신, 메시지 수신, 키 신호 입력, 터치 입력 등이 있다. 알람부(153)는 비디오 신호나 오디오 신호 이외에 다른 형태, 예를 들어 진동으로 이벤트 발생을 알리기 위한 신호를 출력할 수도 있다. 상기 비디오 신호나 오디오 신호는 디스플레이부(151)나 음향 출력 모듈(152)을 통해서도 출력될 수 있어서, 이들(151, 152)은 알람부(153)의 일부로 분류될 수도 있다.
- [0062] 햅틱 모듈(haptic module)(154)은 사용자가 느낄 수 있는 다양한 촉각 효과를 발생시킨다. 햅틱 모듈(154)이 발생시키는 촉각 효과의 대표적인 예로는 진동이 있다. 햅틱 모듈(154)이 발생하는 진동의 세기와 패턴 등은 제어 가능하다. 예를 들어, 서로 다른 진동을 합성하여 출력하거나 순차적으로 출력할 수도 있다.
- [0063] 햅틱 모듈(154)은, 진동 외에도, 접촉 피부면에 대해 수직 운동하는 핀 배열, 분사구나 흡입구를 통한 공기의 분사력이나 흡입력, 피부 표면에 대한 스침, 전극(electrode)의 접촉, 정전기력 등의 자극에 의한 효과와, 흡열이나 발열 가능한 소자를 이용한 냉온감 재현에 의한 효과 등 다양한 촉각 효과를 발생시킬 수 있다.
- [0064] 햅틱 모듈(154)은 직접적인 접촉을 통해 촉각 효과의 전달할 수 있을 뿐만 아니라, 사용자가 손가락이나 팔 등의 근 감각을 통해 촉각 효과를 느낄 수 있도록 구현할 수도 있다. 햅틱 모듈(154)은 휴대 단말기(100)의 구성 태양에 따라 2개 이상이 구비될 수 있다.
- [0065] 메모리(160)는 제어부(180)의 동작을 위한 프로그램을 저장할 수 있고, 입/출력되는 데이터들(예를 들어, 폰북, 메시지, 정지영상, 동영상 등)을 임시 저장할 수도 있다. 상기 메모리(160)는 상기 터치스크린 상의 터치 입력

시 출력되는 다양한 패턴의 진동 및 음향에 관한 데이터를 저장할 수 있다.

- [0066] 메모리(160)는 플래시 메모리 타입(flash memory type), 하드디스크 타입(hard disk type), 멀티미디어 카드 마이크로 타입(multimedia card micro type), 카드 타입의 메모리(예를 들어 SD 또는 XD 메모리 등), 램(Random Access Memory, RAM), SRAM(Static Random Access Memory), 롬(Read-Only Memory, ROM), EEPROM(Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory), PROM(Programmable Read-Only Memory), 자기 메모리, 자기 디스크, 광디스크 중 적어도 하나의 타입의 저장매체를 포함할 수 있다. 이동 단말기(100)는 인터넷(internet)상에서 상기 메모리(160)의 저장 기능을 수행하는 웹 스토리지(web storage)와 관련되어 동작할 수도 있다.
- [0067] 인터페이스부(170)는 이동 단말기(100)에 연결되는 모든 외부기기와의 통로 역할을 한다. 인터페이스부(170)는 외부 기기로부터 데이터를 전송받거나, 전원을 공급받아 이동 단말기(100) 내부의 각 구성 요소에 전달하거나, 이동 단말기(100) 내부의 데이터가 외부 기기로 전송되도록 한다. 예를 들어, 유/무선 헤드셋 포트, 외부 충전기 포트, 유/무선 데이터 포트, 메모리 카드(memory card) 포트, 식별 모듈이 구비된 장치를 연결하는 포트, 오디오 I/O(Input/Output) 포트, 비디오 I/O(Input/Output) 포트, 이어폰 포트 등이 인터페이스부(170)에 포함될 수 있다.
- [0068] 식별 모듈은 이동 단말기(100)의 사용 권한을 인증하기 위한 각종 정보를 저장한 칩으로서, 사용자 인증 모듈(User Identify Module, UIM), 가입자 인증 모듈(Subscriber Identify Module, SIM), 범용 사용자 인증 모듈(Universal Subscriber Identity Module, USIM) 등을 포함할 수 있다. 식별 모듈이 구비된 장치(이하 '식별 장치')는, 스마트 카드(smart card) 형식으로 제작될 수 있다. 따라서 식별 장치는 포트를 통하여 단말기(100)와 연결될 수 있다.
- [0069] 상기 인터페이스부는 이동단말기(100)가 외부 크래들(cradle)과 연결될 때 상기 크래들로부터의 전원이 상기 이동단말기(100)에 공급되는 통로가 되거나, 사용자에게 의해 상기 크래들에서 입력되는 각종 명령 신호가 상기 이동단말기로 전달되는 통로가 될 수 있다. 상기 크래들로부터 입력되는 각종 명령 신호 또는 상기 전원은 상기 이동단말기가 상기 크래들에 정확히 장착되었음을 인지하기 위한 신호로 동작될 수도 있다.
- [0070] 제어부(controller, 180)는 통상적으로 이동 단말기의 전반적인 동작을 제어한다. 예를 들어 음성 통화, 데이터 통신, 화상 통화 등을 위한 관련된 제어 및 처리를 수행한다. 제어부(180)는 멀티 미디어 재생을 위한 멀티미디어 모듈(181)을 구비할 수도 있다. 멀티미디어 모듈(181)은 제어부(180) 내에 구현될 수도 있고, 제어부(180)와 별도로 구현될 수도 있다.
- [0071] 상기 제어부(180)는 상기 터치스크린 상에서 행해지는 필기 입력 또는 그림 그리기 입력을 각각 문자 및 이미지로 인식할 수 있는 패턴 인식 처리를 행할 수 있다.
- [0072] 전원 공급부(190)는 제어부(180)의 제어에 의해 외부의 전원, 내부의 전원을 인가받아 각 구성요소들의 동작에 필요한 전원을 공급한다.
- [0073] 여기에 설명되는 다양한 실시예는 예를 들어, 소프트웨어, 하드웨어 또는 이들의 조합된 것을 이용하여 컴퓨터 또는 이와 유사한 장치로 읽을 수 있는 기록매체 내에서 구현될 수 있다.
- [0074] 하드웨어적인 구현에 의하면, 여기에 설명되는 실시예는 ASICs (application specific integrated circuits), DSPs (digital signal processors), DSPDs (digital signal processing devices), PLDs (programmable logic devices), FPGAs (field programmable gate arrays, 프로세서(processors), 제어기(controllers), 마이크로 컨트롤러(micro-controllers), 마이크로 프로세서(microprocessors), 기타 기능 수행을 위한 전기적인 유닛 중 적어도 하나를 이용하여 구현될 수 있다. 일부의 경우에 본 명세서에서 설명되는 실시예들이 제어부(180) 자체로 구현될 수 있다.
- [0075] 소프트웨어적인 구현에 의하면, 본 명세서에서 설명되는 절차 및 기능과 같은 실시예들은 별도의 소프트웨어 모듈들로 구현될 수 있다. 상기 소프트웨어 모듈들 각각은 본 명세서에서 설명되는 하나 이상의 기능 및 작동을 수행할 수 있다. 적절한 프로그램 언어로 쓰여진 소프트웨어 어플리케이션으로 소프트웨어 코드가 구현될 수 있다. 상기 소프트웨어 코드는 메모리(160)에 저장되고, 제어부(180)에 의해 실행될 수 있다.
- [0076] 도 2a는 본 발명과 관련된 이동 단말기 또는 휴대 단말기의 일 예를 전면에서 바라본 사시도이다.

- [0077] 개시된 휴대 단말기(100)는 바 형태의 단말기 바디를 구비하고 있다.
- [0078] 다만, 본 발명은 여기에 한정되지 않고, 2 이상의 바디들이 상대 이동 가능하게 결합되는 슬라이드 타입, 폴더 타입, 스윙 타입, 스위블 타입 등 다양한 구조에 적용이 가능하다.
- [0079] 바디는 외관을 이루는 케이스(케이싱, 하우징, 커버 등)를 포함한다.
- [0080] 본 실시예에서, 케이스는 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102)로 구분될 수 있다. 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102)의 사이에 형성된 공간에는 각종 전자부품들이 내장된다. 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102) 사이에는 적어도 하나의 중간 케이스가 추가로 배치될 수도 있다.
- [0081] 케이스들은 합성수지를 사출하여 형성되거나 금속 재질, 예를 들어 스테인레스 스틸(STS) 또는 티타늄(Ti) 등과 같은 금속 재질을 갖도록 형성될 수도 있다.
- [0082] 단말기 바디, 주로 프론트 케이스(101)에는 디스플레이부(151), 음향출력부(152), 카메라(121), 사용자 입력부(131,132), 마이크(122), 인터페이스(170) 등이 배치될 수 있다.
- [0083] 디스플레이부(151)는 프론트 케이스(101)의 주면의 대부분을 차지한다. 디스플레이부(151)의 양단부 중 일 단부에 인접한 영역에는 음향출력부(152)와 카메라(121)가 배치되고, 다른 단부에 인접한 영역에는 사용자 입력부(131)와 마이크(122)가 배치된다. 사용자 입력부(132)와 인터페이스(170) 등은 프론트 케이스(101) 및 리어 케이스(102)의 측면들에 배치될 수 있다.
- [0084] 사용자 입력부(130)는 휴대 단말기(100)의 동작을 제어하기 위한 명령을 입력받기 위해 조작되는 것으로서, 복수의 조작 유닛들(131,132)을 포함할 수 있다. 조작 유닛들(131,132)은 조작부(manipulating portion)로도 통칭될 수 있으며, 사용자가 촉각 적인 느낌을 가면서 조작하게 되는 방식(tactile manner)이라면 어떤 방식이든 채용될 수 있다.
- [0085] 제1 또는 제2조작 유닛들(131, 132)에 의하여 입력되는 내용은 다양하게 설정될 수 있다. 예를 들어, 제1 조작 유닛(131)은 시작, 종료, 스크롤 등과 같은 명령을 입력받고, 제2 조작 유닛(132)은 음향출력부(152)에서 출력되는 음향의 크기 조절 또는 디스플레이부(151)의 터치 인식 모드로의 전환 등과 같은 명령을 입력받을 수 있다.
- [0086] 도 2b는 도 2a에 도시된 휴대 단말기의 후면 사시도이다.
- [0087] 도 2b를 참조하면, 단말기 바디의 후면, 다시 말해서 리어 케이스(102)에는 카메라(121')가 추가로 장착될 수 있다. 카메라(121')는 카메라(121, 도 2a 참조)와 실질적으로 반대되는 촬영 방향을 가지며, 카메라(121)와 서로 다른 화소를 가지는 카메라일 수 있다.
- [0088] 예를 들어, 카메라(121)는 화상 통화 등의 경우에 사용자의 얼굴을 촬영하여 상대방에 전송함에 무리가 없도록 저 화소를 가지며, 카메라(121')는 일반적인 피사체를 촬영하고 바로 전송하지는 않는 경우가 많기에 고 화소를 가지는 것이 바람직하다. 카메라(121,121')는 회전 또는 팝업(pop-up) 가능하게 단말기 바디에 설치될 수도 있다.
- [0089] 카메라(121')에 인접하게는 플래쉬(123)와 거울(124)이 추가로 배치된다. 플래쉬(123)는 카메라(121')로 피사체를 촬영하는 경우에 피사체를 향해 빛을 비추게 된다. 거울(124)은 사용자가 카메라(121')를 이용하여 자신을 촬영(셀프 촬영)하고자 하는 경우에, 사용자 자신의 얼굴 등을 비춰볼 수 있게 한다.
- [0090] 단말기 바디의 후면에는 음향 출력부(152')가 추가로 배치될 수도 있다. 음향 출력부(152')는 음향 출력부(152, 도 2a 참조)와 함께 스테레오 기능을 구현할 수 있으며, 통화시 스피커폰 모드의 구현을 위하여 사용될 수도 있다.
- [0091] 단말기 바디의 측면에는 통화 등을 위한 안테나 외에 방송신호 수신용 안테나(116)가 추가적으로 배치될 수 있다. 방송수신모듈(111, 도 1 참조)의 일부를 이루는 안테나(116)는 단말기 바디에서 인출 가능하게 설치될 수 있다.
- [0092] 단말기 바디에는 휴대 단말기(100)에 전원을 공급하기 위한 전원공급부(190)가 장착된다. 전원공급부(190)는 단말기 바디에 내장되거나, 단말기 바디의 외부에서 직접 탈착될 수 있게 구성될 수 있다.
- [0093] 리어 케이스(102)에는 터치를 감지하기 위한 터치 패드(135)가 추가로 장착될 수 있다. 터치 패드(135) 또한 디스플레이부(151)와 마찬가지로 광 투과형으로 구성될 수 있다. 이 경우에, 디스플레이부(151)가 양면에서 시각

정보를 출력하도록 구성된다면, 터치 패드(135)를 통해서도 상기 시각 정보를 인지할 수 있게 된다. 상기 양면에 출력되는 정보는 상기 터치 패드(135)에 의해 모두 제어될 수도 있다. 이와 달리, 터치 패드(135)에는 디스플레이가 추가로 장착되어, 리어 케이스(102)에도 터치 스크린이 배치될 수도 있다.

[0094] 터치 패드(135)는 프론트 케이스(101)의 디스플레이부(151)와 상호 관련되어 작동한다. 터치 패드(135)는 디스플레이부(151)의 후방에 평행하게 배치될 수 있다. 이러한 터치 패드(135)는 디스플레이부(151)와 동일하거나 작은 크기를 가질 수 있다.

[0095] 이하 본 발명에 따른 관심있는 분야의 캠페인 위젯을 이용하여 SNS(Social Network Service : 이하 SNS라 한다) 서버의 팬 페이지에 메시지를 업로딩할 수 있으며, 또한 상기 SNS 서버의 팬 페이지에 업데이트 된 메시지를 실시간으로 단말기에 표시함으로써 불특정 다수인과 관심 분야의 캠페인 활동을 할 수 있도록 하는 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법에 대하여 설명한다.

[0096] 도 3은 본 발명에 따른 일실시예인 소셜 네트워크를 위한 그래픽 사용자 인터페이스 제공방법을 설명하기 위한 순서도이다.

[0097] 도 3에서 보는 바와 같이, 먼저 제어부는 홈스크린(대기화면)에 사용자가 설정한 관심분야의 캠페인 위젯을 실행하기 위한 캠페인 위젯 아이콘을 디스플레이부에 표시한다(S31). 여기서 위젯은 일반적으로 날씨, 계산기, 시계와 같은 유용한 기능과 각종 콘텐츠를 담고 있는 작은 크기의 애플리케이션(응용프로그램)이다. 위젯은 사용자와 운영체제 또는 특정기능을 하는 응용프로그램과의 상호작용을 보다 원활하게 지원해 주는 그래픽 사용자 인터페이스(Graphic User Interface)의 하나이다.

[0098] 여기서 상기 관심분야의 캠페인 위젯을 설정하기 위한 방법으로 먼저 사용자는 무선 인터넷 모듈을 통하여 웹 서비스에 접속한다. 상기 웹 서비스는 다양한 자연 보호 대상의 동/식물에 대한 정보를 표시하기 위한 위젯을 제공한다. 제어부는 상기 웹 서비스에 접속하여 상기 웹 서비스가 제공하는 다양한 자연 보호 대상의 동/식물에 대한 위젯을 디스플레이부에 표시한다. 사용자는 상기 표시된 다양한 자연 보호 대상의 동/식물에 대한 위젯 중 적어도 어느 하나를 선택하여 다운로드 받아 위젯을 설정할 수 있다. 제어부는 상기 설정된 위젯을 다수의 홈스크린 중 적어도 어느 하나에 추가(표시)함으로써, 사용자는 자신이 선택한 자연 보호 대상의 동/식물에 대한 정보를 위젯을 통하여 상기 웹 서비스가 제공하는 업데이트 정보를 간편하게 확인할 수 있다.

[0099] 또한 상기 웹 서비스가 제공하는 업데이트 정보는 디스플레이부에 표시되는 위젯 아이콘에 중첩되어 표시함으로써 사용자는 업데이트된 정보를 위젯 아이콘을 통하여 간편하게 확인할 수 있다.

[0100] 여기서 본 발명의 위젯은 사용자가 등록되어 있는 SNS 서버(예를 들어 facebook)의 팬 페이지에 간편하게 사용자의 응원코멘트를 등록할 수 있는 기능을 가지고 있다. 따라서 사용자는 인맥관계가 형성되어 있는 특정인이 아닌 관심분야가 같은 불특정 다수인과 커뮤니케이션을 통하여 캠페인 활동을 할 수 있다. 다음으로 제어부는 상기 위젯 아이콘에 소정의 터치 입력을 감지하는 경우, 위젯 실행화면을 디스플레이부에 표시한다(s33). 상기 위젯 실행화면은 사용자가 관심있는 분야의 캠페인 정보를 제공하는 화면일 수 있다.

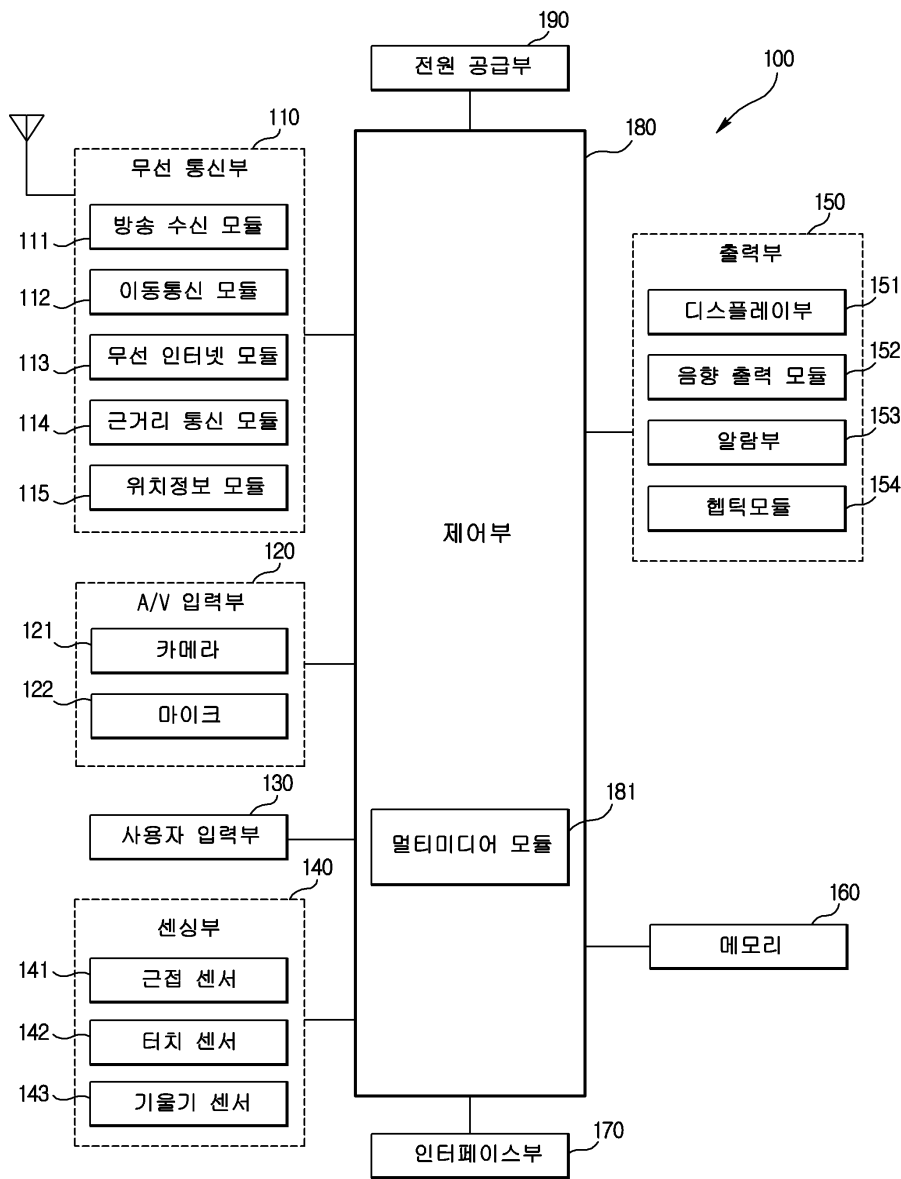
[0101] 사용자는 상기 위젯 실행화면에서 제공하는 소정의 그래픽 사용자 인터페이스를 이용하여 응원코멘트 또는 캠페인 이미지를 서명으로 첨부한 문자를 입력할 수 있다. 제어부는 무선 인터넷 모듈을 이용하여 상기 입력된 응원코멘트를 SNS 서버에 전송할 수 있으며, 또는 상기 입력된 문자를 문자 메시지 또는 이메일로 특정상대방에게 전송할 수 있다(S35). 상기 응원코멘트를 전송받은 SNS 서버는 팬 페이지에 새로 업데이트된 응원코멘트를 포스팅한다.

[0102] 다음으로 제어부는 상기 SNS 서버의 팬 페이지에 최신 등록된 응원코멘트를 무선 인터넷 모듈을 통하여 업데이트함으로써 상기 위젯 실행화면에 표시할 수 있다(S37).

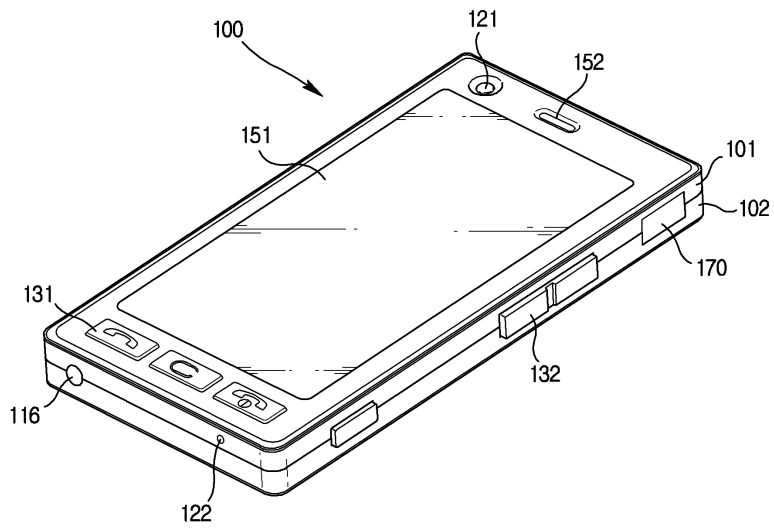
- [0103] 따라서 사용자는 관심분야의 캠페인 위젯을 이용하여 간편하게 SNS 서버에 응원코멘트를 전송하고, 상기 SNS 서버의 팬 페이지에 업데이트된 응원코멘트를 위젯 실행화면에서 볼 수 있으므로, 불특정 다수인에게 관심분야의 캠페인 활동을 할 수 있다.
- [0104] 도 4a 내지 도 4b는 본 발명에 따른 일실시예인 관심분야의 캠페인 위젯을 이용하여 SNS 서버의 팬 페이지에 댓글을 등록하고, SNS 서버의 팬 페이지에 등록된 댓글이 실시간으로 이동 통신 단말기에 표시되는 그래픽 사용자 인터페이스를 보여주는 이미지도이다.
- [0105] 도 4a에서 보는 바와 같이, 제어부는 홈스크린(400)에 관심분야의 캠페인 위젯아이콘(410)을 표시한다. 본 발명의 일실시예로 관심분야의 캠페인 위젯은 멸종동물을 보호하기 위한 소셜 네트워크를 형성하기 위한 세계 멸종동물 분포상태 정보제공, 응원코멘트 전송, 문자메세지 및 이메일 전송 등 다양한 기능을 제공한다.
- [0106] 또한 제어부는 SNS 서버로부터 관심 동물에 대한 정보 및 팬 페이지에 등록된 댓글 등의 업데이트 정보를 실시간으로 수신하여 디스플레이부에 표시되는 위젯 아이콘에 중첩되어 표시함으로써 사용자는 업데이트된 정보를 위젯 아이콘을 통하여 간편하게 확인할 수 있다(미도시).
- [0107] 다음으로 사용자가 상기 관심분야의 캠페인 위젯아이콘(410)을 터치하면, 도 4b에서 보는 바와 같이 제어부는 세계 멸종동물 분포 상태정보를 제공하는 위젯 실행화면(500)을 디스플레이부에 표시한다. 사용자는 상기 위젯 실행화면이 제공하는 세계지도상의 어느 하나의 지역을 터치하면, 해당지역에서 서식하는 멸종동물에 대한 정보창(510)이 팝업된다. 상기 멸종동물에 대한 정보창(510)은 멸종동물에 대하여 불특정다수인과 의사 소통을 할 수 있도록 SNS 서버에 응원코멘트를 전송하는 기능을 수행할 수 있는 응원코멘트 전송메뉴(511) 및 특정인에게 캠페인 이미지를 서명으로 첨부한 텍스트를 문자메세지(예를 들어 MMS) 또는 이메일로 전송하는 기능을 수행할 수 있는 메세지 및 이메일 전송메뉴(512)를 가지고 있다. 또한 제어부는 SNS 서버의 팬 페이지에 최신 등록된 응원코멘트를 무선 인터넷 모듈을 이용하여 업데이트함으로써, SNS 서버의 팬 페이지에 등록되어 있는 응원코멘트 실시간으로 보여주는 응원코멘트 표시창(520)을 상기 위젯 실행화면(500)에 표시할 수 있다.
- [0108] 사용자가 상기 응원코멘트 전송메뉴(511)를 터치하면, 도 4c에서 보는 바와 같이 제어부는 응원코멘트 작성화면을 디스플레이부에 표시한다. 사용자는 상기 응원코멘트 작성화면상의 문자입력창(610)에 멸종동물에 대한 응원코멘트를 입력한 후 팬 페이지 업로드 아이콘(620)을 터치하면, 제어부는 입력된 응원코멘트를 무선 인터넷 모듈을 이용하여 SNS 서버에 전송한다. 응원코멘트를 전송받은 SNS 서버는 팬 페이지에 새로 업데이트된 응원코멘트를 포스팅(posting)한다. 여기서 사용자는 상기 문자입력창에 표시되는 버추얼 키패드를 이용하여 문자를 입력할 수 있다. 다음으로 도 4d에서 보는 바와 같이, 제어부는 캠페인 위젯이 실행되는 동안 주기적으로 상기 SNS 서버의 팬 페이지에 최신 등록된 응원코멘트를 무선 인터넷 모듈을 통하여 업데이트함으로써, 응원코멘트 표시창(520)에 응원코멘트를 표시한다.
- [0109] 도 5a 및 도 5b는 본 발명에 따른 일실시예인 관심분야의 캠페인 위젯을 이용하여 문자메세지 또는 이메일을 전송할 수 있는 그래픽 사용자 인터페이스를 보여주는 이미지도이다.
- [0110] 사용자가 상기 관심분야의 캠페인 위젯아이콘(410)을 터치하면, 도 5a에서 보는 바와 같이 제어부는 세계 멸종동물 분포 상태정보를 제공하는 위젯 실행화면(500)을 디스플레이부에 표시한다. 제어부는 상기 위젯 실행화면에 해당지역에서 서식하는 멸종동물에 대한 정보창(510) 및 응원코멘트 표시창(520)을 표시할 수 있다.
- [0111] 사용자가 상기 정보 표시창의 메세지 및 이메일 전송메뉴(512)를 터치하면, 도 5b에서 보는 바와 같이 제어부는 메세지 작성화면을 디스플레이부에 표시한다. 사용자는 상기 메세지 작성화면상의 전화번호 입력창(620)에 받을 사람의 전화번호를 입력하고, 문자입력창(630)에 보내고자 하는 텍스트를 입력한 후 보내기 아이콘(650)을 터치하면, 제어부는 이동통신모듈을 이용하여 문자 메세지(MMS)를 전송한다. 사용자는 상기 전화번호 입력창(620)에

도면

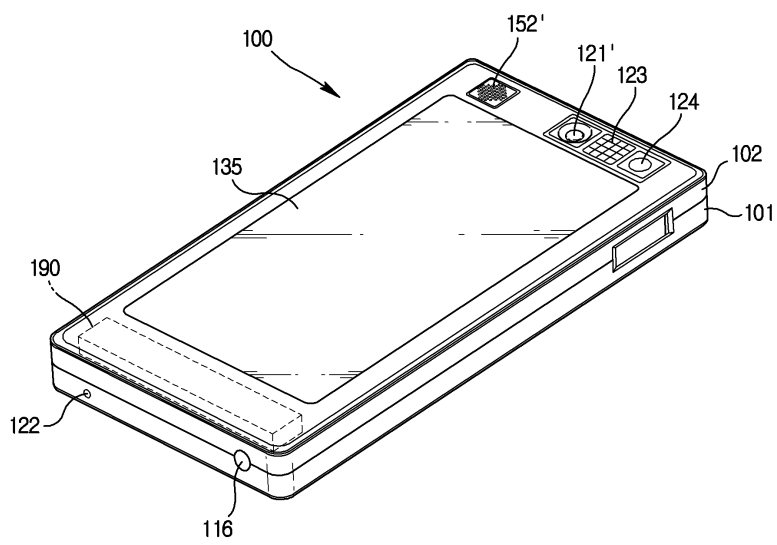
도면1



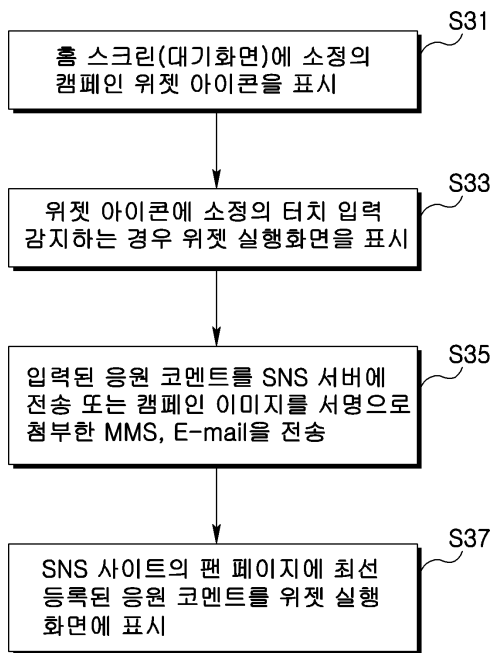
도면2a



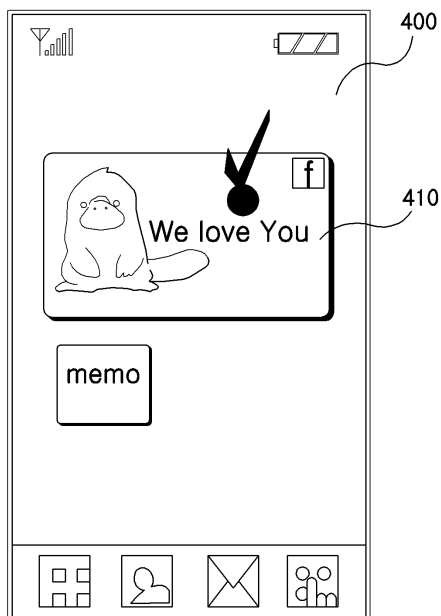
도면2b



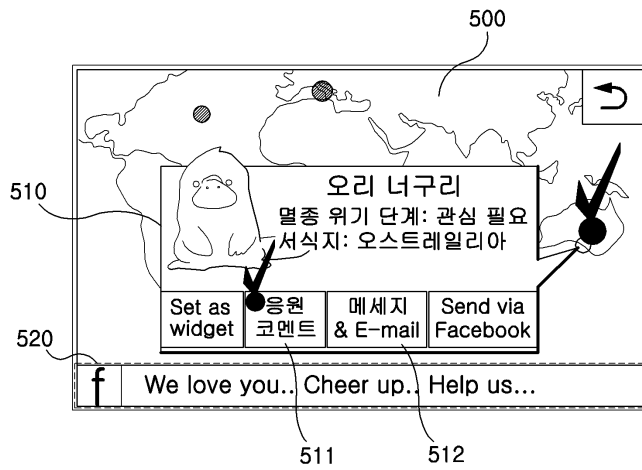
도면3



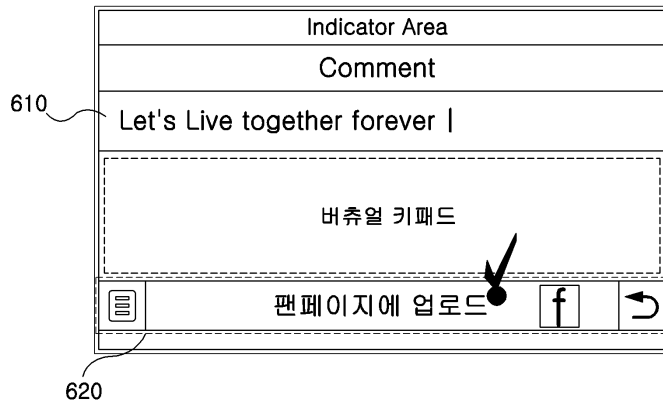
도면4a



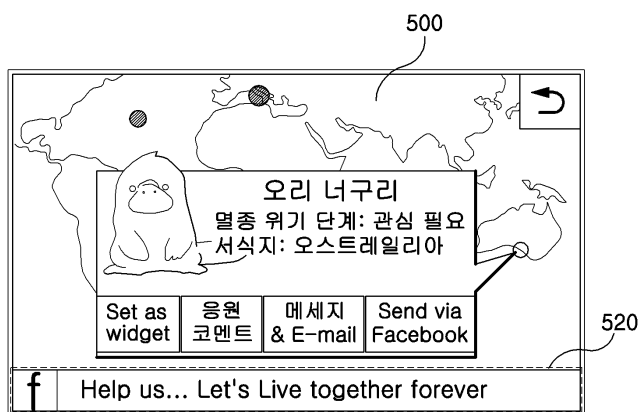
도면4b



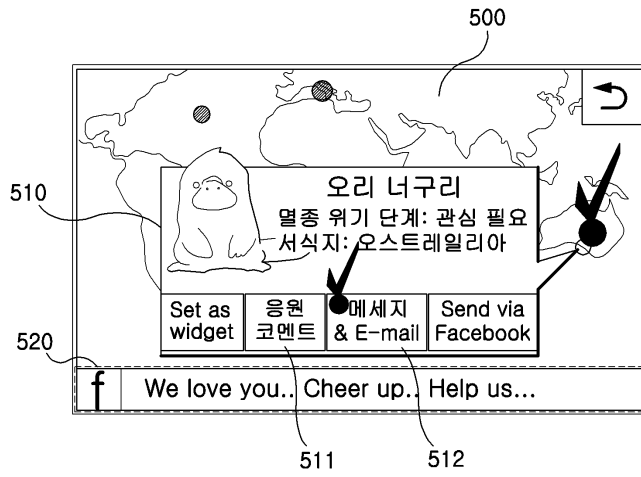
도면4c



도면4d



도면5a



도면5b

