



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2012년10월16일
(11) 등록번호 10-1191021
(24) 등록일자 2012년10월08일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
H04W 4/02 (2009.01) H04W 8/20 (2009.01)
H04W 88/02 (2009.01)
(21) 출원번호 10-2010-7024236
(22) 출원일자(국제) 2009년03월31일
심사청구일자 2010년10월28일
(85) 번역문제출일자 2010년10월28일
(65) 공개번호 10-2010-0127307
(43) 공개일자 2010년12월03일
(86) 국제출원번호 PCT/US2009/001976
(87) 국제공개번호 WO 2009/145822
국제공개일자 2009년12월03일
(30) 우선권주장
12/058,827 2008년03월31일 미국(US)
(56) 선행기술조사문헌
JP2005293076 A
KR1020040043742 A
전체 청구항 수 : 총 25 항

(73) 특허권자
이베이 인크.
미합중국 캘리포니아 산 호세 해밀턴 애비뉴 2145
(우: 95125)
(72) 발명자
크리쉬나머시 비쉬와
미국 캘리포니아주 94089 서니베일 #22-203 모세
애비뉴 1063
벤카테산 스리니바산
미국 캘리포니아주 95125 산 호세 맥브릿 루프
915
(74) 대리인
제일특허법인

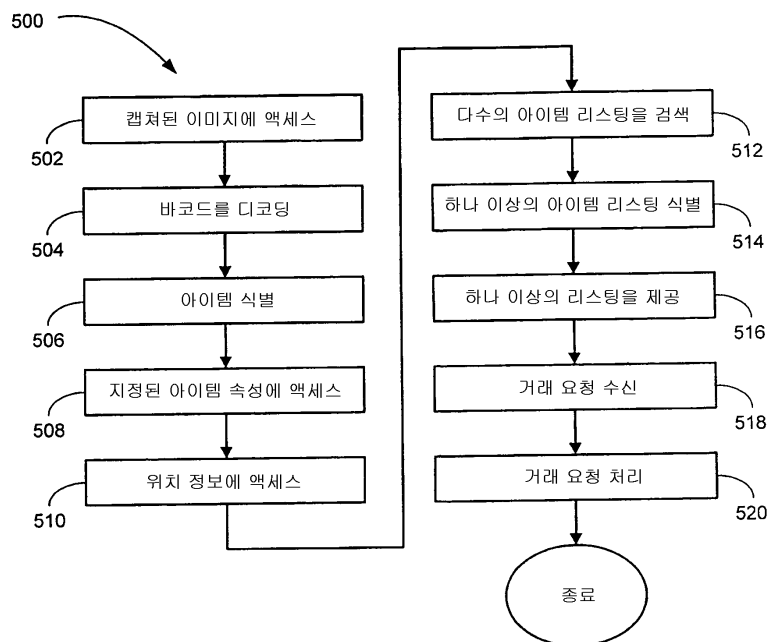
심사관 : 성인구

(54) 발명의 명칭 모바일 퍼블리케이션을 위한 컴퓨터 구현 방법, 비일시적 머신 판독가능한 매체 및 시스템

(57) 요약

본 명세서에는 모바일 퍼블리케이션을 위한 방법 및 시스템이 기술되었다. 이 방법에서, 캡처된 이미지가 액세스될 수 있다. 바코드는 캡처된 이미지로부터 디코딩될 수 있다. 바코드와 연관된 아이템이 식별될 수 있다. 아이템의 식별에 따라 아이템의 아이템 리스팅이 생성될 수 있다. 리스팅 매니저를 이용한 포스팅에 아이템 리스팅이 이용될 수 있다. 아이템에 대한 하나 이상의 아이템 리스팅이 식별될 수 있다. 복수의 아이템 리스팅의 검색에 따라서 하나 이상의 아이템 리스팅 중 적어도 하나의 아이템 리스팅이 제시를 위해 제공될 수 있다.

대표도



특허청구의 범위

청구항 1

이미지에 액세스하는 단계와,

상기 이미지로부터 바코드를 디코딩하는 단계와,

상기 이미지내의 상기 디코딩된 바코드에 의해 식별된 아이템을 판매를 위해 리스팅(listing)하는 단계를 포함 하되,

상기 리스팅하는 단계는,

상기 이미지내의 상기 바코드와 연관된 상기 아이템을 식별하는 단계와,

상기 바코드와 연관된 상기 아이템의 아이템 리스팅을 생성하는 단계-상기 아이템 리스팅은 판매를 위 해 상기 바코드와 연관된 상기 아이템을 제공함-와,

판매를 위해 상기 아이템을 리스팅하도록 리스팅 매니저에게 상기 아이템 리스팅을 제공함으로써 상기 리스팅 매니저를 이용한 포스팅(posting)에 상기 아이템 리스팅을 사용하는 단계를 포함하는

컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 아이템 리스팅을 생성하는 단계 이전에, 핸드헬드 디바이스(a hand-held device)의 사용자의 위치를 식별 하도록 상기 핸드헬드 디바이스로부터의 위치 정보에 액세스하는 단계를 더 포함하되,

상기 아이템 리스팅을 생성하는 단계는 상기 아이템 리스팅에 상기 핸드헬드 디바이스의 사용자의 위치와 관련 된 지리적 영역을 추가하는 단계를 포함하는

컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 3

제 1 항에 있어서,

상기 아이템 리스팅을 사용하는 단계 이전에, 핸드헬드 디바이스의 사용자의 위치를 식별하도록 상기 핸드헬드 디바이스로부터의 위치 정보에 액세스하는 단계를 더 포함하되,

상기 아이템 리스팅을 사용하는 단계는 상기 핸드헬드 디바이스의 사용자의 위치와 관련된 지리적 영역에서 판 매를 위해 상기 아이템을 제공하도록 상기 리스팅 매니저에게 상기 아이템 리스팅을 제공하는 단계를 포함하는

컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 4

제 2 항 또는 제 3 항에 있어서,

상기 위치 정보는 상기 핸드헬드 디바이스에 대한 위치 좌표의 형태로 GPS 소스 데이터, GPS 지원(assisted) 데 이터, 삼각 데이터(triangulation data), 셀룰러 식별(ID) 데이터 중 적어도 하나를 포함하는

컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 5

제 1 항에 있어서,

상기 아이템 리스팅을 생성하는 단계 이전에, 상기 아이템과 연관된 아이템 속성 정보에 액세스하는 단계를 더 포함하되,

상기 아이템 리스팅의 생성은 상기 아이템의 식별과 상기 아이템 속성 정보의 액세스에 따르는 컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 6

제 5 항에 있어서,

상기 아이템 속성 정보는, 에디션(edition), 페이지 수, 저자, 챕터 제목, 노래 제목, 배우 또는 이들의 조합을 포함하는

컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 7

제 1 항에 있어서,

상기 아이템 리스팅을 생성하는 단계 이전에,

상기 아이템에 관한 추가 정보에 대한 요청을 제공하는 단계와,

상기 요청에 대한 응답을 수신하는 단계를 더 포함하되,

상기 아이템 리스팅의 생성은 상기 아이템의 식별과 상기 응답의 수신에 따르는

컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 8

제 7 항에 있어서,

상기 추가 정보는 가격결정 정보, 아이템 속성 정보 또는 이들의 조합을 포함하는

컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 9

제 1 항에 있어서,

상기 아이템 리스팅을 생성하는 단계 이전에,

소정의 기간 동안의 상기 아이템에 대한 가격결정 정보에 액세스하는 단계와,

상기 가격결정 정보의 액세스에 따라 프레젠테이션(presentation)을 위해 핸드헬드 디바이스에 가격 범위를 제공하는 단계와,

상기 가격 범위의 제공에 따라 상기 핸드헬드 디바이스로부터 가격결정 선택을 수신하는 단계를 더 포함하되,

상기 아이템의 상기 아이템 리스팅의 생성은 상기 가격결정 선택의 수신에 따르는

컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 10

제 1 항에 있어서,

상기 이미지에 액세스하는 단계는, 상기 아이템과 연관된 상기 이미지를 캡처하는 단계를 포함하는 컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 11

제 1 항에 있어서,

상기 이미지에 액세스하는 단계는, 핸드헬드 디바이스로부터 상기 이미지를 수신하는 단계를 포함하는 컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 12

제 1 항에 있어서,

상기 아이템 리스팅을 생성하는 단계 이전에, 상기 아이템과 연관된 리스팅 이미지에 액세스하는 단계를 더 포함하되,

상기 아이템의 상기 아이템 리스팅 생성은 상기 아이템의 식별과 상기 리스팅 이미지의 액세스에 따르는 컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 13

제 12 항에 있어서,

상기 리스팅 이미지에 액세스하는 단계는, 상기 아이템의 상기 리스팅 이미지를 캡처하는 단계를 포함하는 컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 14

이미지에 액세스하는 단계와,

상기 이미지로부터 바코드를 디코딩하는 단계와,

핸드헬드 디바이스의 사용자의 위치를 식별하도록 상기 핸드헬드 디바이스로부터의 위치 정보에 액세스하는 단계와,

상기 이미지내의 상기 디코딩된 바코드를 사용하여 적어도 하나의 아이템 리스팅을 리터닝(returning)하는 단계를 포함하되,

상기 리터닝하는 단계는,

상기 이미지내의 상기 바코드와 연관된 아이템을 식별하는 단계와,

상기 아이템에 대한 적어도 하나의 아이템 리스팅을 식별하는 단계-각각의 아이템 리스팅은 상기 적어도 하나의 아이템 리스팅에 대한 검색을 제한하도록 상기 핸드헬드 디바이스의 사용자의 위치를 사용함으로써 상기 디코딩된 바코드와 연관된 상기 아이템을 판매를 위해 제공함-와,

프레젠테이션(presentation)을 위해 상기 식별된 적어도 하나의 아이템 리스팅 중 한 아이템 리스팅을 제공하는 단계를 포함하는

컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 15

제 14 항에 있어서,
상기 적어도 하나의 아이템 리스팅을 리터닝하는 단계 이후에,
상기 적어도 하나의 아이템 리스팅 중 특정 아이템 리스팅의 아이템에 대한 구매 요청을 수신하는 단계와,
상기 아이템에 대한 구매 요청을 처리하는 단계를 더 포함하는
컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 16

제 14 항에 있어서,
상기 적어도 하나의 아이템 리스팅을 리터닝하는 단계 이후에,
상기 적어도 하나의 아이템 리스팅 중 특정 아이템 리스팅의 아이템에 대한 입찰 요청을 수신하는 단계와,
상기 아이템에 대한 입찰 요청을 처리하는 단계를 더 포함하는
컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 17

제 14 항에 있어서,
상기 적어도 하나의 아이템 리스팅을 식별하는 단계 이전에, 상기 아이템에 대한 복수의 아이템 리스팅을 검색하는 단계를 더 포함하되,
상기 적어도 하나의 아이템 리스팅의 식별은 상기 복수의 아이템 리스팅의 검색에 따르는
컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 18

제 14 항에 있어서,
상기 적어도 하나의 아이템 리스팅을 식별하는 단계 이전에,
상기 아이템에 대한 검색 요청을 리스팅 매니저로 전송하는 단계와,
상기 아이템에 대한 상기 적어도 하나의 아이템 리스팅을 수신하는 단계를 더 포함하되,
상기 적어도 하나의 아이템 리스팅의 식별은 상기 적어도 하나의 아이템 리스팅의 수신에 따르는
컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 19

제 14 항에 있어서,
상기 적어도 하나의 아이템 리스팅을 식별하는 단계는, 상기 핸드헬드 디바이스의 사용자의 위치로부터 특정 거리 내에 있는 상기 적어도 하나의 아이템 리스팅을 검색하는 단계를 포함하는

컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 20

제 14 항에 있어서,

상기 적어도 하나의 아이템 리스팅을 식별하는 단계 이전에, 사용자와 연관된 지정된 아이템 속성에 액세스하는 단계를 더 포함하되,

상기 아이템에 대한 상기 적어도 하나의 아이템 리스팅의 식별은 상기 지정된 아이템 속성의 액세스에 따르는 컴퓨터로 구현되는 방법.

청구항 21

인스트럭션을 포함하는 비일시적(non-transitory) 머신 판독가능한 매체로서,

상기 인스트럭션은 하나 이상의 프로세서에 의해 구현될 때,

이미지에 액세스하는 것과,

상기 이미지로부터 아이템 식별자를 추출하는 것과,

상기 이미지내의 상기 아이템 식별자에 의해 식별된 아이템을 판매를 위해 리스팅하는 것을 포함하는 동작을 수행하되,

상기 리스팅하는 것은,

 상기 이미지 내의 상기 아이템 식별자와 연관된 상기 아이템을 식별하는 것과,

 상기 아이템의 식별에 따라 상기 아이템의 아이템 리스팅을 생성하는 것-상기 아이템 리스팅은 상기 이미지 내의 상기 아이템 식별자에 의해 식별된 상기 아이템을 판매를 위해 제공함-과,

 판매를 위해 상기 아이템을 리스팅하도록 리스팅 매니저에게 상기 아이템 리스팅을 제공함으로써 상기 리스팅 매니저를 이용한 포스팅에 상기 아이템 리스팅을 사용하는 것을 포함하는

비일시적 머신 판독가능한 매체.

청구항 22

제 21 항에 있어서,

하나 이상의 프로세서에 의해 구현될 때, 상기 아이템 리스팅의 생성 이전에, 상기 아이템과 연관된 리스팅 이미지에 액세스하는 것을 수행하는 동작을 포함하는 인스트럭션을 더 포함하되,

상기 아이템의 상기 아이템 리스팅의 생성은 상기 아이템의 식별과 상기 리스팅 이미지의 액세스에 따르는

비일시적 머신 판독가능한 매체.

청구항 23

인스트럭션을 포함하는 비일시적 머신 판독가능한 매체로서,

상기 인스트럭션은 하나 이상의 프로세서에 의해 구현될 때,

이미지에 액세스하는 것과,

상기 이미지로부터 아이템 식별자를 결정하는 것과,

핸드헬드 디바이스의 사용자의 위치를 식별하도록 상기 핸드헬드 디바이스로부터의 위치 정보에 액세스하는 것과,

상기 이미지내의 상기 아이템 식별자를 사용하여 적어도 하나의 아이템 리스팅을 리터닝(returning)하는 것을 포함하는 동작을 수행하되,

상기 리터닝하는 것은,

상기 이미지내의 상기 아이템 식별자와 연관된 아이템을 식별하는 것과,

상기 아이템에 대한 적어도 하나의 아이템 리스팅을 식별하는 것-각각의 아이템 리스팅은 상기 적어도 하나의 아이템 리스팅에 대한 검색을 제한하도록 상기 핸드헬드 디바이스의 사용자의 위치를 사용함으로써 상기 아이템 식별자와 연관된 상기 아이템을 판매를 위해 제공함-과,

프레젠테이션(presentation)을 위해 상기 식별된 적어도 하나의 아이템 리스팅 중 한 아이템 리스팅을 제공하는 것을 포함하는

비일시적 머신 판독가능한 매체.

청구항 24

제 23 항에 있어서,

하나 이상의 프로세서에 의해 구현될 때, 상기 적어도 하나의 아이템 리스팅의 리터닝 이후에,

상기 적어도 하나의 아이템 리스팅 중 특정 아이템 리스팅의 아이템에 대한 입찰 요청을 수신하는 것과,

상기 아이템에 대한 입찰 요청을 처리하는 것

을 포함하는 동작을 수행하는 인스트럭션을 더 포함하는

비일시적 머신 판독가능한 매체.

청구항 25

이미지에 액세스하는 이미지 액세스 모듈과,

상기 이미지 액세스 모듈에 의해 액세스된 상기 이미지로부터 바코드를 디코딩하는 바코드 디코딩 모듈과,

판매를 위해 리스팅될, 상기 바코드 디코딩 모듈에 의해 디코딩된 상기 바코드와 연관된 아이템을 식별하는 아이템 식별 모듈과,

상기 아이템 식별 모듈에 의한 상기 아이템의 식별에 따라 상기 아이템의 아이템 리스팅을 생성하는 아이템 리스팅 생성 모듈과,

판매를 위해 상기 아이템을 리스팅하도록 리스팅 매니저에게 상기 아이템 리스팅을 제공함으로써, 상기 아이템 리스팅 생성 모듈에 의해 생성된 상기 아이템 리스팅을, 상기 리스팅 매니저를 이용한 포스팅에 사용하는 아이템 리스팅 활용 모듈과,

상기 이미지 액세스 모듈, 상기 바코드 디코딩 모듈, 상기 아이템 식별 모듈, 상기 아이템 리스팅 생성 모듈, 상기 아이템 리스팅 활용 모듈 중 적어도 하나를 실행시키도록 구성된 프로세서를 포함하는

모바일 퍼블리케이션을 위한 시스템.

명세서

배경 기술

[0001] 본 출원은 2008년 3월 31일 출원된 미국 특허 출원 제12/058,827호("METHOD AND SYSTEM FOR MOBILE PUBLICATION")에 대한 우선권을 주장하며, 이는 본 명세서에서 그 전부가 참조로서 포함되었다.

[0002] 사용자들과 기업은 전형적으로 홈 컴퓨터 시스템을 통해 퍼블리케이션 데이터(publication data)(예컨대, 판매용 아이템들의 아이템 리스팅)를 포스팅한다. 사용자들은 퍼블리케이션 데이터 내에 이미지 또는 그외의 정보를 포함시킬 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [0003] 도 1은 예시적인 실시예에 따른 시스템의 블록도,
- 도 2는 예시적인 실시예에 따른 도 1의 시스템 내에 배치될 수 있는 예시적인 아이템 리스팅 서브시스템의 블록도,
- 도 3은 예시적인 실시예에 따른 도 1의 시스템 내에 배치될 수 있는 예시적인 아이템 조사(investigation) 서브시스템의 블록도,
- 도 4는 예시적인 실시예에 따른 아이템 리스팅 활용 방법을 도시한 순서도,
- 도 5 및 6은 예시적인 실시예에 따른 리스팅 식별 방법을 도시한 순서도,
- 도 7은 네트워크 상에서 데이터를 교환하도록 구성된 클라이언트 서버 아키텍처를 구비하는, 일 실시예에 따른 네트워크 시스템을 도시한 네트워크도,
- 도 8은 네트워크 기반의 마켓플레이스의 일부로서 제공된 마켓플레이스 애플리케이션 및 다수의 네트워크의 예시적인 실시예를 도시한 블록도,
- 도 9는 머신으로 하여금 본 명세서에서 논의된 임의의 하나 이상의 방법론을 수행하도록 하는 명령들의 세트가 실행될 수 있는 컴퓨터 시스템의 예시적인 형태로 머신을 도시한 블록도.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0004] 일부 실시예들이 첨부된 도면을 참조로 하여 예시적이며 제한적이지 않은 방식으로 설명되었다.
- [0005] 모바일 퍼블리케이션에 대한 예시적인 방법 및 시스템이 기술되었다. 아래의 설명에서, 예시적인 목적으로 다수의 특정한 세부사항들이 예시적인 실시예들에 대한 철저한 이해를 제공하도록 기술되었다. 그러나, 당업자에게는 이러한 특정한 세부사항들 없이도 본 발명이 실시될 수 있음이 명백할 것이다.
- [0006] 예시적인 실시예에서, 이미지가 액세스될 수 있다. 바코드는 이미지로부터 디코딩될 수 있다. 바코드와 연관된 아이템이 식별될 수 있다. 아이템의 리스팅(item listing)은 아이템 식별에 따라서 생성될 수 있다. 리스팅은 리스팅 매니저를 이용한 포스팅에 사용될 수 있다.
- [0007] 예시적인 실시예에서, 이미지가 액세스될 수 있다. 식별된 아이템은 이미지로부터 추출될 수 있다. 아이템 식별자와 연관된 아이템이 식별될 수 있다. 아이템에 대한 하나 이상의 리스팅이 식별될 수 있다. 복수의 리스팅 검색에 따라 하나 이상의 리스팅 중 적어도 하나의 리스팅이 프레젠테이션(presentation)을 위해 제공될 수 있다.
- [0008] 예시적인 실시예에서, 이미지가 액세스될 수 있다. 바코드는 이미지로부터 디코딩될 수 있다. 바코드와 연관된 아이템이 식별될 수 있다. 아이템에 대한 하나 이상의 리스팅이 식별될 수 있다. 복수의 리스팅 검색에 따라 하나 이상의 리스팅 중 적어도 하나의 리스팅이 프레젠테이션을 위해 제공될 수 있다.
- [0009] 도 1은 예시적인 시스템(100)을 도시하며, 여기에서 사용자는 네트워크 상에서 리스팅 매니저(106)와 상호작용하기 위해 핸드헬드 디바이스(102)를 이용할 수 있다. 상호작용은 사용자로 하여금 리스팅 매니저(106)를 이용하여 이루어진 포스팅을 통해 아이템들을 구매 및/또는 판매하는 것을 가능케 할 수 있다. 예시적인 핸드헬드 디바이스(102)는 모바일 폰, PDA, 게임 장치, 휴대용 컴퓨터 장치 등을 포함한다. 그러나, 그외의 핸드헬드 디바이스들이 사용될 수도 있다. 핸드헬드 디바이스(102)는 이미지를 기록하기 위해서 카메라 또는 다른 유형의 이미징 장치를 포함할 수 있다.
- [0010] 핸드헬드 디바이스(102)와 리스팅 매니저(106)가 상호작용하는 네트워크(104)는, GSM(Global System for Mobile Communication) 네트워크, 인터넷 프로토콜(IP) 네트워크, 무선 애플리케이션 프로토콜(WAP) 네트워크,

WiFi 네트워크, 또는 IEEE 802.11 표준 네트워크 및 이들의 다양한 조합일 수 있다. 그외의 종래의 및/또는 최근에 개발된 유선 및 무선 네트워크가 사용될 수도 있다.

- [0011] 아이템 리스팅 서브시스템(108) 및/또는 아이템 조사(investigation) 서브시스템(110)이 핸드헬드 디바이스(102) 및/또는 리스팅 매니저(106)와 함께 배치될 수 있다. 아이템 리스팅 서브시스템(108)은 핸드헬드 디바이스(102)의 사용자로 하여금 리스팅 매니저(106)에 의한 아이템 리스팅을 사용할 수 있도록 한다. 아이템 조사 서브시스템은 사용자로 하여금 리스팅 매니저에 의해 이용가능하게 된 아이템 리스팅을 리뷰할 수 있도록 한다.
- [0012] 데이터베이스(112)는 리스팅 매니저(106)와 연결될 수 있다. 데이터베이스는 하나 이상의 리스팅 이미지(114), 거래 데이터(116), 및/또는 아이템 속성 정보(118)를 포함할 수 있다.
- [0013] 리스팅 이미지(114)는 아이템의 사진을 보여주도록 아이템 리스팅에서 사용되는 이미지들일 수 있다. 거래 데이터(116)는 리스팅 매니저(106)의 사용자들에 의해 수행된 거래와 관련된 정보를 포함할 수 있다. 거래 데이터(116)는 예로서 소정의 기간 동안의 한 아이템에 대한 가격 정보를 포함할 수 있다.
- [0014] 아이템 속성 정보(118)는 다수의 아이템과 관련된 정보를 포함할 수 있다. 예를 들어, 특정 아이템과 관련된 아이템 속성 정보는, 에디션, 페이지 수, 저자, 챗업 제목, 노래 제목 및/또는 배우를 포함할 수 있다. 다른 정보도 포함될 수 있다.
- [0015] 이미징 제공자(120)는 리스팅 이미지(114)를 제공하는 서비스일 수 있다. 정보 제공자(122)는 아이템 속성 정보(118)를 제공하는 서비스일 수 있다.
- [0016] 도 2는 시스템(100)(도 1 참조)의 핸드헬드 디바이스(102) 및/또는 리스팅 매니저(106) 또는 다른 시스템 내에 배치될 수 있는 아이템 리스팅 서브시스템(200)을 도시한다.
- [0017] 아이템 리스팅 서브시스템(200)은 이미지 액세스 모듈(202), 바코드 디코딩 모듈(204), 아이템 식별 모듈(206), 아이템 속성 정보 모듈(208), 추가 정보 모듈(210), 가격결정 모듈(212), 리스팅 이미지 액세스 모듈(214), 아이템 리스팅 생성 모듈(216), 위치 정보 액세스 모듈(218) 및/또는 아이템 리스팅 활용 모듈(220)을 포함할 수 있다. 다른 모듈들도 포함될 수 있다.
- [0018] 이미지 액세스 모듈(202)은 이미지에 액세스한다(예컨대, 이미지 캡처). 이미지는 핸드헬드 디바이스(102)에서 아이템과 연관된 이미지를 캡처하고/하거나 핸드헬드 디바이스(102)로부터 이미지를 수신함으로써 액세스될 수 있다.
- [0019] 바코드 디코딩 모듈(204)은 캡처된 이미지로부터 바코드를 디코딩한다. 바코드는 UPC 바코드와 같은 1차원 바코드일 수 있다. 바코드는 다차원 바코드(예컨대, Aztec 코드, Data Matrix, Dataglyph, MaxiCode, PDF417, QR Code, Ultra Code 또는 UCC RSS-2D 바코드와 같은 2차원 바코드)일 수 있다. 다른 머신 판독가능한 비주얼 형태의 데이터 표현이 사용될 수도 있다.
- [0020] 아이템 식별 모듈(206)은 바코드와 연관된 아이템을 식별한다. 아이템 속성 정보 모듈(208)은, 사용자로부터 아이템 속성 정보(118)를 수신하고/하거나 아이템과 연관된 아이템 속성 정보(118)에 액세스한다. 아이템 속성 정보(118)는 데이터베이스(112), 정보 제공자(122)로부터 액세스될 수 있거나, 또는 달리 액세스될 수 있다.
- [0021] 추가 정보 모듈(210)은 사용자에게 아이템과 관련된 추가 정보에 대한 요청을 제공하고 요청에 대한 응답을 수신한다. 추가 정보는 가격결정 정보 및/또는 아이템 속성 정보(118)를 포함할 수 있다.
- [0022] 가격결정 모듈(212)은 (예컨대, 거래 데이터(116)로부터) 소정의 기간 동안 한 아이템에 대한 가격결정 정보에 액세스하고, 프레젠테이션을 위해 가격 범위를 핸드헬드 디바이스(102)에 제공하며, 핸드헬드 디바이스(102)로부터 가격결정 선택을 수신한다. 액세스된 가격결정 정보는 예컨대 시작 가격, 종료 가격, 할인된 가격 및/또는 입찰 가격을 포함할 수 있다. 다른 가격결정 정보도 포함될 수 있다.
- [0023] 리스팅 이미지 액세스 모듈(214)은 아이템과 연관된 리스팅 이미지(114)에 액세스한다. 리스팅 이미지(114)는, 아이템의 리스팅 이미지(114)를 캡처함으로써 및/또는 이미징 제공자(120)에게 이미지 요청을 제공하여 이미징 제공자(120)로부터 아이템의 리스팅 이미지(114)를 수신함으로써, 데이터베이스(112)로부터 액세스될 수 있다.
- [0024] 아이템 리스팅 생성 모듈(216)은, 아이템의 식별, 아이템 속성 정보(118), 응답의 수신, 가격결정 선택의 수신, 및/또는 리스팅 이미지(114)의 액세스에 따라서 아이템에 대한 아이템 리스팅을 생성한다.
- [0025] 위치 정보 액세스 모듈(218)은 핸드헬드 디바이스(102)로부터의 위치 정보에 액세스한다. 위치 정보는, 예컨대

핸드헬드 디바이스(102)에 대한 위치 좌표의 형태인 GPS 소스 데이터, GPS 지원(assisted) 데이터, 삼각 데이터(triangulation data) 및/또는 셀룰러 식별(ID) 데이터를 포함할 수 있다. 그러나, 다른 유형의 위치 정보 또한 사용될 수 있다.

- [0026] 아이템 리스팅 활용 모듈(220)은 리스팅 매니저(106)를 이용한 포스팅에 아이템 리스팅을 활용한다. 상기 활용은 리스팅 매니저를 통해 직접 아이템 리스팅을 포스팅하는 것 및/또는 리스팅 매니저(106)에게 아이템 리스팅을 제공하는 것을 포함할 수 있다. 아이템 리스팅의 활용은 위치 정보의 수신에 따를 수 있다.
- [0027] 아이템 식별자 모듈(222)은 이미지로부터 아이템 식별자를 추출하고/하거나 아이템 식별자와 연관된 아이템을 식별할 수 있다.
- [0028] 도 3은 시스템(100)(도 1 참조)의 핸드헬드 디바이스(102) 및/또는 리스팅 매니저(106) 또는 다른 시스템 내에 배치될 수 있는 아이템 조사 서브시스템(300)을 도시한다.
- [0029] 아이템 조사 서브시스템(300)은 이미지 액세스 모듈(302), 바코드 디코더 모듈(304), 아이템 식별 모듈(306), 위치 정보 액세스 모듈(308), 아이템 속성 액세스 모듈(310), 검색 모듈(312), 아이템 리스팅 식별 모듈(314), 아이템 리스팅 제공자 모듈(316), 요청 수신자 모듈(318) 및/또는 요청 처리 모듈(320)을 포함할 수 있다. 다른 모듈들도 사용될 수 있다.
- [0030] 이미지 액세스 모듈(302)은 이미지에 액세스한다. 바코드 디코더 모듈(304)은 캡처된 이미지로부터 바코드를 디코딩한다.
- [0031] 아이템 식별 모듈(306)은 바코드와 연관된 아이템을 식별한다. 위치 정보 액세스 모듈(308)은 핸드헬드 디바이스로부터의 위치 정보에 액세스한다.
- [0032] 아이템 속성 액세스 모듈(310)은 사용자와 연관된 지정 아이템 속성에 액세스한다. 검색 모듈(312)은 아이템에 대한 다수의 아이템 리스팅을 검색하고/하거나 리스팅 매니저(106)로 아이템에 대한 검색 요청을 전송하며, 아 아이템에 대한 하나 이상의 아이템 리스팅을 수신한다.
- [0033] 아이템 리스팅 식별 모듈(314)은 아이템에 대한 하나 이상의 아이템 리스팅을 식별한다. 아이템에 대한 하나 이상의 아이템 리스팅의 식별은, 위치 정보의 수신, 지정 아이템 속성의 액세스, 다수의 아이템 리스팅 검색, 및/또는 리스팅 매니저(106)로부터의 하나 이상의 아이템 리스팅의 수신에 따를 수 있다.
- [0034] 아이템 리스팅 제공자 모듈(316)은 다수의 아이템 리스팅의 검색에 따라서 하나 이상의 아이템 리스팅 중 적어도 하나의 아이템 리스팅을 프레젠테이션을 위해 제공한다. 요청 수신자 모듈(318)은 적어도 하나의 아이템 리스팅 중 특정 리스팅의 아이템에 대한 거래 요청(예컨대, 구매 요청 및/또는 입찰 요청)을 수신한다. 요청 처리 모듈(320)은 아이템에 대한 거래 요청을 처리한다.
- [0035] 도 4는 예시적인 실시예에 따른 아이템 리스팅 활용 방법(400)을 도시한다. 방법(400)은 시스템(100)(도 1 참조)의 핸드헬드 디바이스(102) 및/또는 리스팅 매니저(106)에 의해 수행될 수 있거나 또는 다른 방식으로 수행될 수 있다.
- [0036] 블록(402)에서 이미지가 액세스된다. 이미지는 핸드헬드 디바이스(102) 상의 아이템과 연관된 이미지를 캡처함으로써 및/또는 핸드헬드 디바이스(102)로부터 이미지를 수신함으로써 액세스될 수 있다. 이미지는 다른 방식으로 액세스될 수 있다.
- [0037] 예시적인 실시예에서, 리스팅 정보가 캡처된 이미지와 함께 제공될 수 있다. 예를 들어, 캡처된 이미지는 생성될 잠재적인 리스팅에 관한 정보를 포함하는 메시지에 포함되어 핸드헬드 디바이스(102)로부터 리스팅 매니저(106)로 제공될 수 있다. 메시지의 제목 라인 및/또는 바디가, 요청의 유형(예컨대, 가변적인 또는 고정적인 가격에서 아이템 리스팅을 생성하라는 요청), 아이템 리스팅의 시작 가격 및 아이템 리스팅 기간을 나타낼 수 있다. 다른 정보들도 메시지에 의해 제공될 수 있다.
- [0038] 블록(404)에서 바코드가 이미지로부터 디코딩될 수 있다. 바코드는 Tasman software 사의 바코드 판독기 Java SKD, LEAD Technologies, Inc 사의 바코드 SDK plug-in, 또는 다른 소프트웨어 및/또는 하드웨어에 의해 디코딩될 수 있다.
- [0039] 블록(405)에서 아이템 식별자가 이미지로부터 추출될 수 있다.
- [0040] 블록(406)에서 바코드 및/또는 아이템 식별자와 연관된 아이템이 식별된다. 예를 들어, 바코드는 아이템의 식

별을 검색하는 데에 사용될 수 있다.

- [0041] 블록(408)에서 아이템 속성 정보(118)가 액세스될 수 있다. 아이템 속성 정보는 이메일, 텍스트 메시지 또는 그외의 방식으로 사용자로부터 수신될 수 있다. 아이템 속성 정보(118)는 캡처된 이미지로서 같은 시간에(예컨대 같은 이메일 내에서) 또는 서로 다른 시간에 수신될 수 있다. 아이템과 연관된 아이템 속성 정보(118)는 데이터베이스(112), 정보 제공자(122) 등으로부터 액세스될 수 있다.
- [0042] 블록(410)에서 아이템과 연관된 리스팅 이미지(114)가 액세스될 수 있다. 리스팅 이미지(114)는 데이터베이스(112)로부터 액세스되거나, 아이템의 리스팅 이미지(114)는 핸드헬드 디바이스(102) 상에서 캡처되고/되거나, 이미지 요청이 이미지 제공자(120)로 제공되어 아이템의 리스팅 이미지(114)가 이미지 제공자(120)로부터 수신될 수 있다.
- [0043] 블록(412)에서 아이템과 관련된 추가 정보에 대한 요청이 제공될 수 있다. 추가 요청은 가격결정 정보 및/또는 아이템 속성 정보를 포함할 수 있다. 다른 정보도 요청될 수 있다. 요청에 대한 응답이 블록(414)에서 수신될 수 있다.
- [0044] 블록(416)에서 소정의 기간 동안의 아이템에 대한 가격결정 정보가 (거래 데이터(116)로부터) 액세스될 수 있다. 가격결정 정보는 시작 가격, 종료 가격, 할인된 가격, 입찰 가격 등을 포함할 수 있다. 다른 유형의 가격결정 정보도 액세스될 수 있다. 블록(418)에서 획득된 가격결정 정보에 기초하여 가격 범위가 프레젠테이션을 위해 핸드헬드 디바이스(102)로 제공될 수 있다. 블록(420)에서, 제공된 가격 범위에 기초하여 가격결정 선택이 핸드헬드 디바이스(102)로부터 수신될 수 있다.
- [0045] 블록(422)에서 아이템의 리스팅이 아이템 식별에 따라 생성된다. 아이템에 대한 리스팅의 생성은 아이템의 식별, 아이템 속성 정보(118)의 액세스, 응답의 수신, 리스팅 이미지(114)의 액세스 및/또는 가격결정 선택의 수신에 따를 수 있다. 블록(424)에서 위치 정보가 핸드헬드 디바이스(102)로부터 액세스될 수 있다.
- [0046] 블록(426)에서 리스팅이 리스팅 매니저(106)를 이용한 포스팅에 활용된다. 포스팅 또는 그외의 활용을 위해 핸드헬드 디바이스(102)로부터 리스팅 매니저(106)로 제공된 리스팅은 리스팅 매니저(106)에 의해 포스팅될 수 있거나, 그렇지 않으면 리스팅 매니저(106)에 의해 직접 이용될 수 있다.
- [0047] 예시적인 실시예에서, 리스팅의 활용은 위치 정보의 수신에 따를 수 있다. 예를 들어, 하나 이상의 지형적 포스팅 영역은 위치 정보에 기초하여 선택될 수 있다.
- [0048] 도 5는 예시적인 실시예에 따른 리스팅 식별 방법(500)을 도시한다. 방법(500)은 시스템(100)(도 1 참조)의 핸드헬드 디바이스(102) 및/또는 리스팅 매니저(106)에 의해 수행될 수 있거나 또는 다른 방식으로 수행될 수 있다.
- [0049] 블록(502)에서 캡처된 이미지가 액세스된다.
- [0050] 예시적인 실시예에서, 액세스 정보가 캡처된 이미지와 함께 제공될 수 있다. 예를 들어, 캡처된 이미지는 원하는 리스팅과 관련된 정보를 포함하는 메시지 내에 포함되어 핸드헬드 디바이스(102)로부터 리스팅 매니저(106)로 제공될 수 있다. 메시지의 제목 라인 및/또는 바디는 요청의 유형(예컨대, 가변적인 또는 고정된 가격에서 리스팅을 보고자하는 요청), 리스팅의 원하는 가격 및 리스팅에 대해 남겨진 시간을 나타낼 수 있다. 다른 정보들도 메시지에 제공될 수 있다.
- [0051] 블록(504)에서 바코드가 캡처된 이미지로부터 디코딩된다. 블록(506)에서 바코드와 연관된 리스팅이 식별될 수 있다. 리스팅은 검색(lookup)을 수행함으로써 식별될 수 있거나 다른 방식으로 식별될 수 있다.
- [0052] 블록(508)에서 사용자와 연관된 지정된 리스팅 속성이 액세스될 수 있다. 지정된 리스팅 속성은 사용자가 원하는 리스팅의 측면을 포함할 수 있다. 예를 들어, 지정된 리스팅 속성은 조건(예컨대, "새 상품" 또는 "중고"), 에디션("제7판") 등일 수 있다. 블록(510)에서 위치 정보가 핸드헬드 디바이스(102)로부터 액세스될 수 있다.
- [0053] 블록(512)에서 리스팅에 대해 다수의 리스팅이 검색된다. 검색은 지정된 리스팅 속성 및/또는 위치 정보를 따를 수 있다. 예를 들어, 검색은 지정된 리스팅 속성을 갖는 및/또는 핸드헬드 디바이스(102)로부터 소정의 거리 내에 위치한 리스팅들로 제한될 수 있다.
- [0054] 블록(514)에서 리스팅에 대한 하나 이상의 리스팅이 식별될 수 있다. 리스팅에 대한 하나 이상의 리스팅 식별은 리스팅의 검색, 지정된 리스팅 속성의 액세스 및/또는 위치 정보의 수신에 따를 수

있다. 예를 들어, 위치 정보는 아이템 리스팅을 사용자의 현재 위치와 관련된 소정의 지형적 영역으로 제한시키는 데에 사용될 수 있다.

- [0055] 블록(516)에서, 다수의 아이템 리스팅 중 하나 이상의 아이템 리스팅이 다수의 아이템 리스팅의 검색에 따라서 프레젠테이션을 위해 제공될 수 있다. 예를 들어, 5개의 가장 저렴한 리스팅이 사용자에게 대한 프레젠테이션을 위해 제공될 수 있다.
- [0056] 블록(518)에서 거래 요청이 수신될 수 있다. 거래 요청은 입찰 요청, 구매 요청, 또는 다른 유형의 거래 요청일 수 있다. 블록(520)에서 아이템에 대한 거래 요청이 처리될 수 있다.
- [0057] 도 6은 예시적인 실시예에 따른 리스팅 식별 방법(600)을 도시한다. 방법(600)은 시스템(100)(도 1 참조)의 핸드헬드 디바이스(102) 및/또는 리스팅 매니저(106)에 의해 수행될 수 있거나 또는 다른 방식으로 수행될 수 있다.
- [0058] 블록(602)에서 캡처된 이미지가 액세스된다. 블록(604)에서 바코드가 캡처된 이미지로부터 디코딩된다. 블록(606)에서 바코드와 연관된 아이템이 식별될 수 있다. 블록(608)에서 사용자와 연관된 지정된 아이템 속성이 액세스될 수 있다.
- [0059] 블록(610)에서 위치 정보가 핸드헬드 디바이스로부터 액세스될 수 있다. 블록(612)에서, 아이템에 대한 검색 요청이 리스팅 매니저(106)로 전송된다. 검색 요청은 지정된 아이템 속성 및/또는 위치 정보를 포함할 수 있다. 블록(614)에서 검색 결과가 리스팅 매니저(106)로부터 수신된다.
- [0060] 블록(616)에서 아이템에 대한 하나 이상의 아이템 리스팅이 식별될 수 있다. 아이템에 대한 하나 이상의 아이템 리스팅의 식별은 검색 결과의 수신, 지정된 아이템 속성의 액세스 및/또는 위치 정보의 수신에 따를 수 있다. 예를 들어, 위치 정보는 사용자의 현재 위치와 관련된 소정의 지형적 영역으로 아이템 리스팅을 제한하는 데에 사용될 수 있다.
- [0061] 블록(618)에서, 다수의 아이템 리스팅 중 하나 이상의 아이템 리스팅이 아이템 리스팅의 검색에 따라 프레젠테이션을 위해 제공될 수 있다. 예를 들어, 5개의 가장 저렴한 리스팅이 사용자에게 대한 프레젠테이션을 위해 제공될 수 있다.
- [0062] 블록(620)에서 거래 요청이 수신될 수 있다. 블록(622)에서 블록 요청이 처리될 수 있다.
- [0063] 도 7은 일 예시적인 실시예가 배치될 수 있는 클라이언트-서버 시스템(700)을 도시한 네트워크도이다. 예시로서, 네트워크(704)는 네트워크(104)의 기능을 포함할 수 있고, 리스팅 매니저(106)는 애플리케이션 서버(718) 내에 배치될 수 있으며, 핸드헬드 디바이스(102)는 클라이언트 머신(710) 또는 클라이언트 머신(712)의 기능을 포함할 수 있다. 시스템(100) 또한 다른 시스템 내에 배치될 수 있다.
- [0064] 네트워크 기반의 마켓플레이스 또는 퍼블리케이션 시스템의 예시적인 형태인 네트워킹 시스템(702)은 네트워크(704)(예컨대, 인터넷 또는 WAN(Wide Area Network))를 통해서 하나 이상의 클라이언트에게 서버측(server-side) 기능을 제공한다. 도 7은 예를 들어 각각의 클라이언트 머신(710, 712) 상에서 실행하는 웹 클라이언트(706)(예컨대, 워싱턴주 레드몬드의 Microsoft Corporation 사에 의해 개발된 인터넷 익스플로러 브라우저와 같은 브라우저) 및 프로그램 클라이언트(708)를 도시한다.
- [0065] 애플리케이션 프로그램 인터페이스(API) 서버(714) 및 웹 서버(716)는 하나 이상의 애플리케이션 서버(718)에 연결되어, 각각 프로그램 인터페이스와 웹 인터페이스를 제공한다. 애플리케이션 서버(718)는 하나 이상의 마켓플레이스 애플리케이션(720) 및 인증 제공자(722)를 호스팅한다. 애플리케이션 서버(718)는 하나 이상의 데이터베이스(726)로의 액세스를 용이하게 하는 하나 이상의 데이터베이스 서버(724)에 연결된 것으로 도시되었다.
- [0066] 마켓플레이스 애플리케이션(720)은 네트워킹 시스템(702)에 액세스하는 사용자에게 다수의 마켓플레이스 기능 및 서비스를 제공할 수 있다. 인증 제공자(722)는 유사하게 사용자에게 다수의 지불 서비스 및 기능을 제공할 수 있다. 인증 제공자(722)는 사용자로 하여금 계정 내에 값(예컨대, US 달러와 같은 상업적 통화 또는 "포인트"와 같은 사유 통화(proprietary currency))를 적립하도록 하고, 이후에 마켓플레이스 애플리케이션(720)을 통해서 이용가능한 제품(예컨대, 상품 또는 서비스)에 대해 적립된 값을 교환하도록 할 수 있다. 도 7에서 마켓플레이스(720)와 인증 제공자(722)가 모두 네트워킹 시스템(702)의 일부를 형성하는 것으로 도시되었지만, 다른 실시예에서는 인증 제공자(722)가 네트워킹 시스템(702)으로부터 개별적인 별개의 지불 서비스의 일부를 형

성할 수도 있다.

- [0067] 또한, 도 7에 도시된 시스템(700)이 클라이언트-서버 아키텍처를 사용하지만, 본 발명은 이러한 아키텍처로 제한되지 않으며, 예컨대 분산 아키텍처 시스템, 또는 피어-투-피어 아키텍처 시스템에서도 동일하게 적용될 수 있다. 다양한 마켓플레이스(720) 및 인증 제공자(722)가 네트워킹 성능을 가질 필요가 없는 독립형 소프트웨어 프로그램으로서 구현될 수도 있다.
- [0068] 웹 클라이언트(706)는 웹 서버(716)에 의해 지원되는 웹 인터페이스를 통해 다양한 마켓플레이스(720) 및 인증 제공자(722)에 액세스한다. 유사하게, 프로그램 클라이언트(708)는 API 서버(714)에 의해 제공되는 프로그램 인터페이스를 통해 마켓플레이스(72) 및 인증 제공자(722)에 의해 제공되는 다수의 서비스 및 기능에 액세스한다. 예를 들어, 프로그램 클라이언트(708)는 판매자로 하여금 오프라인 방식으로 네트워킹 시스템(702) 상에서 리스팅을 기술하고 관리하며, 프로그램 클라이언트(708)와 네트워킹 시스템(702) 사이의 배치-모드(batch-mode) 통신을 수행하는 것을 가능케 하는 판매자 애플리케이션(예컨대, 캘리포니아주 산호세의 eBay Inc.에 의해 개발된 TurboLister™ 애플리케이션)일 수 있다.
- [0069] 도 7은 또한 API 서버(714)에 의해 제공되는 애플리케이션 인터페이스를 통해 네트워킹 시스템(702)으로 프로그램 액세스할 때 제3자 서버 머신(730) 상에서 실행하는 제3자 애플리케이션(728)을 도시한다. 예를 들어, 네트워킹 시스템(702)으로부터 발견된 정보를 활용하는 제3자 애플리케이션(728)은 제3자에 의해 호스팅되는 웹사이트 상에서의 하나 이상의 피쳐 또는 기능을 지원할 수 있다. 예를 들어, 제3자는 네트워킹 시스템(702)의 관련 애플리케이션에 의해 지원되는 하나 이상의 홍보성 마켓플레이스 또는 지불 기능을 제공할 수 있다.
- [0070] 도 8은 일 예시적인 실시예에서 네트워킹 시스템(702)(도 7 참조)의 일부로서 제공된 복수의 애플리케이션(720, 722)을 도시한 블록도이다. 애플리케이션(720)은 서버 머신들 사이에서의 통신을 가능케 하도록 통신상 연결된 전용 또는 공유 서버 머신(도시되지 않음) 상에서 호스팅될 수 있다. 애플리케이션 자신들은, 애플리케이션들 사이에서 정보가 전달되는 것을 허용하거나 애플리케이션들이 공통 정보를 공유하고 이에 액세스하는 것을 허용하도록, 서로 통신상 연결되고 (예컨대 적절한 인터페이스를 통해서) 다양한 데이터 소스에 연결된다. 애플리케이션들은 데이터베이스 서버(724)를 통해 하나 이상의 데이터베이스(726)에 추가로 액세스할 수 있다.
- [0071] 네트워킹 시스템(702)은 다수의 게재(publishing), 리스팅 및 가격 설정 메커니즘을 제공할 수 있으며, 그에 따라 판매자는 판매용 상품 또는 서비스를 리스팅할 수 있고(또는 관련된 정보를 공개할 수 있고), 구매자는 이러한 상품 또는 서비스에 대한 관심을 표현하거나 구매하고자 하는 의사를 나타낼 수 있으며, 가격이 상품 또는 서비스와 관련된 거래에 대해 설정될 수 있다. 이를 위해서, 마켓플레이스 애플리케이션(720)은 경매 형식 리스팅 및 가격 설정 메커니즘(예컨대, 영국식 경매, 더치 경매(Dutch auction), 비크리 경매(vickrey auction), 중국식 경매, 중복 경매(Double auction), 역경매 등)을 지원하는 적어도 하나의 퍼블리케이션 애플리케이션(800) 및 하나 이상의 경매 애플리케이션(802)을 포함하도록 도시되었다. 다양한 옥션 애플리케이션(802)은 최저경매가 특성과 같은 상기 경매 형식 리스팅을 지원하는 다수의 특성을 제공할 수 있으며, 그에 따라 판매자가 리스팅 및 프록시-입찰 특성과 관련하여 최저경매가를 명시할 수 있고, 입찰자가 자동화된 프록시 입찰을 호출할 수 있다.
- [0072] 다수의 고정 가격 애플리케이션(804)은 고정 가격 리스팅 형식(예컨대, 통상적으로 분류된 광고형 리스팅 또는 카탈로그형 리스팅) 및 인수형(buyout-type) 리스팅을 지원한다. 특히, 인수형 리스팅(예컨대, 캘리포니아주 산호세의 eBay Inc.사에 의해 개발된 Buy-It-Now(BIN) 기술을 포함함)이 경매 형식 리스팅과 함께 제공될 수 있으며, 구매자가 경매를 통해서 판매하도록 제공된 상품 또는 서비스를 전형적으로 경매의 시작 가격보다 높은 가격인 고정 가격에 구매할 수 있도록 한다.
- [0073] 스토어 애플리케이션(806)은 브랜드화될 수 있고 판매자에 의해, 판매자에 대해 다른 방식으로 개인화될 수 있는 "가상" 스토어 내에 리스팅을 그룹화할 수 있도록 한다. 이러한 가상 스토어는 관련 판매자에 대해 개인화된 독특한 프로모션, 인센티브 및 특성을 제공할 수도 있다.
- [0074] 평판 애플리케이션(808)은 거래하는 사용자들이 네트워킹 시스템(702)을 이용하여, 잠재적인 트레이드 파트너에게 공개되고 이용가능하게 될 수 있는 평판을 확립하고 쌓으며 유지하게 할 수 있다. 예를 들어, 네트워킹 시스템(702)이 개인 대 개인 트레이드를 지원하는 경우를 고려하면, 사용자들은 잠재적인 트레이드 파트너들의 믿음성과 신뢰가능성을 알 수 있게 하는 히스토리 또는 다른 기준 정보를 갖지 않을 수 있다. 평판 애플리케이션(808)은 사용자로 하여금 예를 들어 다른 거래 파트너들에 의해 제공된 피드백을 통해서 네트워킹 시스템(702) 내에서 평판을 확립하게 할 수 있다. 다른 잠재적인 트레이드 파트너들은 신뢰가능성과 믿음성을 알기 위해서

이러한 평판을 참조로 할 수 있다.

- [0075] 개인화 애플리케이션(810)은, 네트워킹 시스템(702)의 사용자들이 네트워킹 시스템(702)과 이들의 상호작용의 다양한 측면을 개인화할 수 있도록 한다. 예를 들어, 사용자는 적절한 개인화 애플리케이션(810)을 이용해서 사용자가 참여하였던 거래와 관련된 정보를 볼 수 있는 개인화된 참조 페이지를 생성할 수 있다. 또한, 개인화 애플리케이션(810)은 사용자가 네트워킹 시스템(702) 및 다른 사람들과의 상호작용의 다른 측면들 및 리스팅을 개인화하도록 할 수 있다.
- [0076] 네트워킹 시스템(702)은 예를 들어 특정한 지리구에 대해 맞춤형된 다수의 마켓플레이스를 지원할 수 있다. 네트워킹 시스템(702)의 한 버전이 영국에 대해 맞춤화될 수 있는 반면, 네트워킹 시스템(702)의 다른 버전이 미국에 대해 맞춤화될 수 있다. 이들 각 버전은 독립적인 마켓플레이스로서 운영될 수 있거나, 또는 공통의 기반 마켓플레이스의 맞춤형된 (또는 국제화된 및/또는 국지화된) 표현방식일 수 있다. 네트워킹 시스템(702)은 따라서 사전결정된 기준(예컨대, 지형적 기준, 인구학적 기준 또는 마켓플레이스 기준)을 따라 네트워킹 시스템(702)에 의해 정보(및/또는 정보의 표현방식)를 맞춤화하는 다수의 국제화 애플리케이션(812)을 포함할 수 있다. 예를 들어, 국제화 애플리케이션(812)은 네트워킹 시스템(702)에 의해 운영되고 각각의 웹 서버(716)를 통해 액세스가능한 다수의 지역 웹사이트를 위해 정보의 맞춤화를 지원하는 데에 사용될 수 있다.
- [0077] 네트워킹 시스템(702)의 네비게이션이 하나 이상의 네비게이션 애플리케이션(814)에 의해 활성화될 수 있다. 예를 들어, (일례로서 네비게이션 애플리케이션인) 검색 애플리케이션은 네트워킹 시스템(702)을 통해 공개되는 리스팅의 키워드 검색을 가능케 할 수 있다. 브라우즈(browse) 애플리케이션은 사용자가 다양한 카테고리, 카탈로그, 또는 시스템 재고 구조를 브라우즈하게 할 수 있으며, 이에 따라서 네트워킹 시스템(702) 내에서 리스팅이 분류될 수 있다. 다양한 다른 네비게이션 애플리케이션이 검색 및 브라우징 애플리케이션을 보충하도록 제공될 수 있다.
- [0078] 네트워킹 시스템(702)을 통해 이용가능한 리스팅을 가능한 한 시각적으로 정보를 제공할 수 있고 보기에 편하도록 만들기 위해, 마켓플레이스 애플리케이션(720)은 사용자가 리스팅에 포함하고자 하는 이미지를 업로드하는 데에 이용할 수 있는 하나 이상의 이미징 애플리케이션(816)을 포함할 수 있다. 이미징 애플리케이션(816)은 또한 보여지는 리스팅 내의 이미지들을 통합하도록 동작한다. 이미징 애플리케이션(816)은 잠재적인 구매자에게 제시되는 이미지 갤러리와 같은 하나 이상의 홍보성 특성도 지원할 수 있다. 예를 들어, 판매자는 프로모션용 아이템을 위한 이미지 갤러리 내에 이미지가 포함되도록 추가 비용을 지불할 수도 있다.
- [0079] 리스팅 생성 애플리케이션(818)은 네트워킹 시스템(702)을 통해 판매자가 거래하길 희망하는 상품 또는 서비스와 관련된 리스팅을 편리하게 기술할 수 있도록 하고, 리스팅 생성 애플리케이션(818)은 아이템 리스팅 서비스 시스템(108)(도 1 참조)의 기능성을 포함할 수 있다.
- [0080] 리스팅 관리 애플리케이션(820)은 판매자가 리스팅을 관리하도록 한다. 특히, 특정한 판매자가 다수의 리스팅을 생성 및/또는 게재하였을 때, 이러한 리스팅의 관리가 어려울 수 있다. 리스팅 관리 애플리케이션(820)은 판매자의 이러한 리스팅 관리를 지원하기 위한 다수의 특성을 제공한다(예컨대, 자동-재리스팅(auto-relisting), 재고 레벨 모니터링 등). 하나 이상의 포스트 리스팅 관리 애플리케이션(822) 또한 전형적으로 포스트 리스팅이 발생시키는 다수의 액티비티를 위해 판매자를 지원한다. 예를 들어, 하나 이상의 경매 애플리케이션(802)에 의해 활성화되는 경매가 완료됨에 따라, 판매자는 특정한 구매자와 관련된 피드백을 남기길 원할 수 있다. 이를 위해서, 포스트 리스팅 관리 애플리케이션(822)은 판매자가 복수의 구매자와 관련된 피드백을 평판 애플리케이션(808)에 편리하게 제공할 수 있도록 하나 이상의 평판 애플리케이션(808)으로의 인터페이스를 제공할 수 있다.
- [0081] 분쟁 해결 애플리케이션(824)은 거래자들 사이에서 발생하는 분쟁이 해결될 수 있도록 하는 메커니즘을 제공한다. 예를 들어, 분쟁 해결 애플리케이션(824)은 가이드된 절차를 제공함으로써 다수의 단계를 통해 거래자들이 분쟁을 해소하기 위해 시도하도록 가이드할 수 있다. 분쟁이 가이드된 절차를 통해 해소될 수 없는 경우에, 분쟁에 상거래 조정관 또는 중재자가 개입하게 될 수 있다.
- [0082] 다수의 사기 방지 애플리케이션(fraud prevention application)(826)이 네트워킹 시스템(702) 내에서의 사기 발생을 감소시키기 위한 사기 검출 및 방지 메커니즘을 구현한다.
- [0083] 메시징 애플리케이션(828)은 메시지를 생성하여 네트워킹 시스템(702)의 사용자에게 전달하는 것을 담당하며, 이러한 메시지는 예를 들어 네트워킹 시스템(702)에서의 리스팅 상태에 대해 사용자에게 알려준다(예컨대, 경매 프로세스 동안 입찰자에게 "아웃비드(outbid)" 통지를 제공하거나, 사용자에게 홍보성 정보 및 머천다이징 정보

를 제공함). 각각의 메시징 애플리케이션(828)은 메시지를 사용자에게 전달하기 위해 다수의 메시지 전달 네트워크 및 플랫폼 중 임의의 하나를 이용할 수 있다. 예를 들어, 메시징 애플리케이션(828)은 유선(예컨대, 인터넷), POTS(Plain Old Telephone Service) 또는 무선(예컨대, 모바일, 셀룰러, WiFi, WiMAX) 네트워크를 통해, 전자 메일(이메일), 인스턴트 메시지(IM), SMS, 텍스트, 팩스 또는 음성(예컨대, VoIP(Voice over IP)) 메시지를 전달할 수 있다.

[0084] 머천다이징 애플리케이션(830)은 네트워크 시스템(702)을 통해 판매자가 판매를 증가시킬 수 있도록 하는 데에 이용가능한 다양한 머천다이징 기능을 지원한다. 머천다이징 애플리케이션(830)은 또한 판매자에 의해 호출(invoked)될 수 있으며 판매자에 의해 이용되는 머천다이징 전략의 성공을 모니터 및 트랙할 수 있는 다양한 머천다이징 특성들을 운영한다.

[0085] 네트워크 시스템(702) 자신, 또는 네트워크 시스템(702)을 통해서 거래하는 하나 이상의 거래자는 하나 이상의 로열티/프로모션 애플리케이션(832)에 의해 지원되는 로열티 프로그램을 운영할 수 있다. 예를 들어, 구매자는 특정한 판매자와 확립된 및/또는 맺어진 각 거래에 대해서 로열티 또는 프로모션 포인트를 획득할 수 있으며, 적립된 로열티 포인트가 교환될 수 있는 리워드를 제공할 수 있다.

[0086] 도 9는 인스트럭션들의 세트가 실행될 수 있는 예시적인 형태의 컴퓨터 시스템(900)으로 머신을 도시한 블록도로서, 상기 인스트럭션들이 실행되면 머신으로 하여금 본 명세서에서 논의된 임의의 하나 이상의 방법, 프로세스, 동작, 또는 방법론을 수행하게 한다. 핸드헬드 디바이스(102)(도 1 참조)는 컴퓨터 시스템(900)의 기능성을 포함할 수 있다. 리스팅 매니저(106), 이미징 제공자(120) 및/또는 정보 제공자(122)(도 1 참조)가 컴퓨터 시스템(900) 상에 배치될 수 있다.

[0087] 예시적인 실시예에서, 머신은 독립형 디바이스로서 동작하거나 또는 다른 머신에 접속될 수 있다(예컨대, 네트워크된다). 네트워크된 배치에서, 머신은 서버-클라이언트 네트워크 환경에서 서버 또는 클라이언트 머신의 용량 내에서 동작할 수 있거나, 또는 피어-투-피어(또는 분산) 네트워크 환경에서 피어 머신으로서 동작할 수 있다. 머신은 서버 컴퓨터, 클라이언트 컴퓨터, 개인 컴퓨터(PC), 태블릿 PC, 셋톱 박스(STB), PDA, 셀룰러 폰, 웹 어플라이언스, 네트워크 라우터, 스위치 또는 브릿지, 또는 머신에 의해 취해질 동작을 명시하는 인스트럭션들의 세트(순차적 또는 그외의 인스트럭션)를 실행할 수 있는 임의의 머신일 수 있다. 또한, 오직 하나의 머신이 도시되었지만, "머신"이라는 용어는 본 명세서에 논의된 임의의 하나 이상의 방법론을 수행하기 위한 명령들의 세트(복수의 세트들)를 개별적으로 또는 함께 실행하는 머신들의 임의의 집합을 포함하도록 사용된다.

[0088] 예시적인 컴퓨터 시스템(900)은 프로세서(902)(예컨대, 중앙 처리 장치(CPU)), 그래픽 프로세싱 유닛(GPU) 또는 둘 모두), 버스(908)를 통해 서로 통신하는 주 메모리(904) 및 정적 메모리(906)를 포함한다. 컴퓨터 시스템(900)은 비디오 디스플레이 유닛(910)(예컨대, 액정 디스플레이(LCD) 또는 음극선관(CRT))을 더 포함할 수 있다. 또한 컴퓨터 시스템(900)은 알파벳-숫자 입력 디바이스(912)(예컨대, 키보드), 커서 제어 디바이스(914)(예컨대, 마우스), 드라이브 유닛(916), 신호 생성 디바이스(918)(예컨대, 스피커) 및 네트워크 인터페이스 디바이스(920)를 포함한다.

[0089] 드라이브 유닛(916)은 본 명세서에 기술된 하나 이상의 방법 또는 기능을 구현하는 하나 이상의 인스트럭션들의 세트(예컨대, 소프트웨어(924))가 저장된 머신-판독가능한 매체(922)를 포함한다. 소프트웨어(924)는, 컴퓨터 시스템(900)에 의해 실행되는 동안 완전히 또는 적어도 부분적으로 주 메모리(904) 및/또는 프로세서(902) 내에도 존재할 수 있으며, 주 메모리(904)와 프로세서(902) 또한 머신-판독가능한 매체를 구성한다.

[0090] 소프트웨어(924)는 네트워크 인터페이스 디바이스(920)를 통해 네트워크(926) 상에서도 전송 또는 수신될 수 있다.

[0091] 머신-판독가능한 매체(922)가 예시적인 실시예에서 단일 매체로서 도시되었지만, "머신-판독가능한 매체"라는 용어는 하나 이상의 인스트럭션들의 세트를 저장하는 단일 매체 또는 복수의 매체(예컨대, 중앙화 또는 분산 데이터베이스 및/또는 연관된 캐시 및 서버)를 포함하도록 이해되어야 한다. "머신-판독가능한 매체"라는 용어는, 머신에 의한 실행을 위해 인스트럭션의 세트를 저장, 인코딩 또는 전달할 수 있고 머신으로 하여금 본 발명의 임의의 하나 이상의 방법론을 수행하도록 하는 임의의 매체를 포함하는 것으로 사용된다. "머신-판독가능한 매체"라는 용어는 따라서 고체-상태 메모리, 광학 및 자기 매체 및 반송파 신호를 포함하도록 사용되지만, 이것으로 제한되지 않는다.

[0092] 소정의 시스템, 장치, 애플리케이션 또는 프로세스가 본 명세서에서 다수의 모듈 또는 메커니즘을 포함하는 것으로 기술되었다. 모듈 또는 메커니즘은 다른 모듈에게 정보를 제공할 수 있고 다른 모듈로부터 정보를 수신할

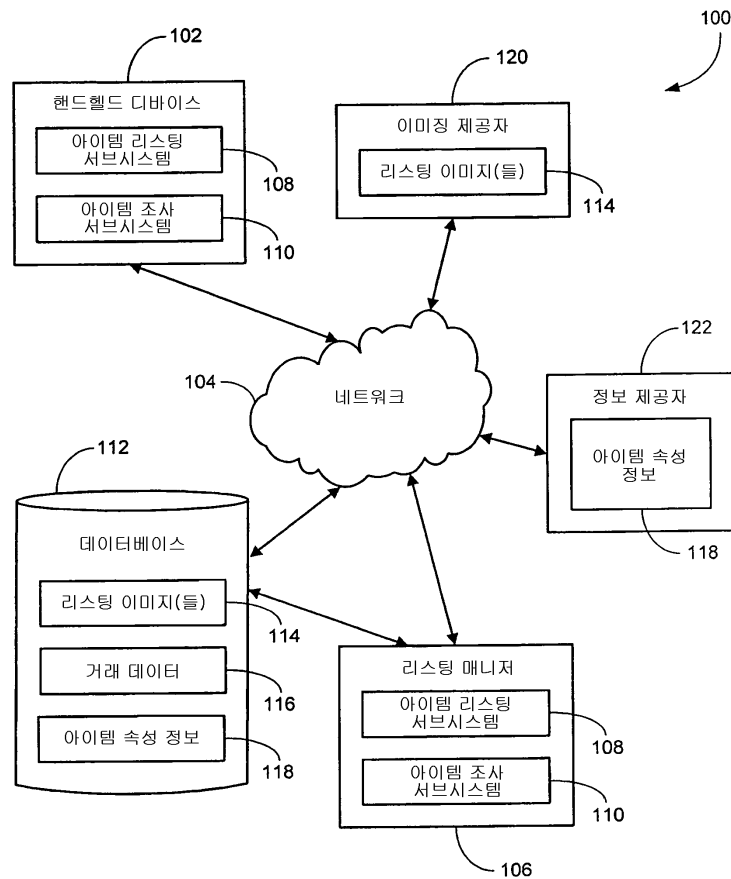
수 있는 개별적인 기능성을 갖는 유닛일 수 있다. 따라서, 기술된 모듈은 통신상 연결된 것으로 간주될 수 있다. 또한 모듈은 입력 또는 출력 디바이스와의 통신을 개시할 수 있으며, 리소스(예컨대, 정보의 집합) 상에서 동작할 수 있다. 모듈은 다수의 실시예에서의 특정한 구현을 위해 적절하게 하드웨어 회로, 광학적 구성요소, 단일 또는 멀티-프로세서 회로, 메모리 회로, 소프트웨어 프로그램 모듈 및 객체, 펌웨어 및 이들의 조합으로서 구현된다.

[0093] 따라서, 모바일 퍼블리케이션을 위한 방법 및 시스템이 기술되었다. 본 발명이 특정한 예시적인 실시예를 참조하여 기술되었지만, 본 발명의 보다 넓은 사상 및 범주로부터 벗어나지 않고 이들 실시예들에 대한 다양한 수정 및 변경이 이루어질 수 있음이 명백할 것이다. 따라서, 명세서 및 도면은 제한적인 것이 아닌 예시적인 것으로 간주된다.

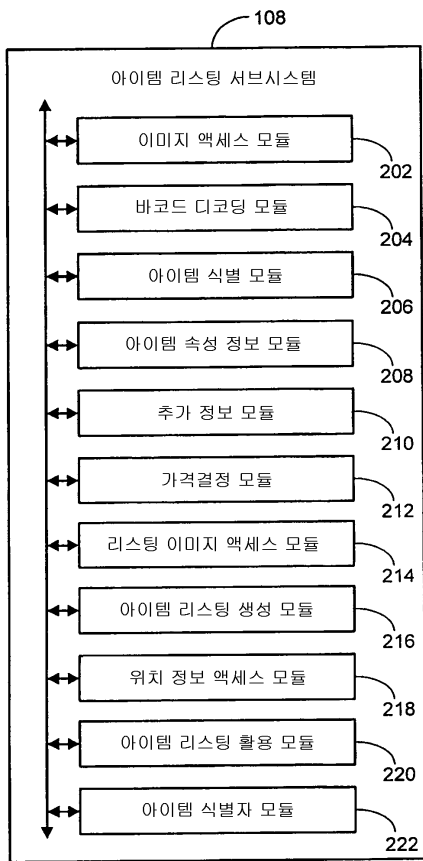
[0094] 본 발명의 요약서는, 독자가 요약서로부터 기술적 발명의 특징을 신속하게 파악할 수 있게 할 것을 요구하는 37 C.F.R. § 1.72(b)에 따라서 제공되었다. 요약서가 특허청구범위의 범주 또는 의미를 해석하거나 제한하는 데에 사용되어서는 안된다. 또한, 전술된 상세한 설명에서, 다양한 특성들이 본 명세서를 체계화하기 위해 단일 실시예에서 함께 그룹화되었음을 볼 수 있다. 본 명세서의 이러한 방법이 실시예가 각 청구항에 기재된 것보다 많은 특성을 요구하는 것으로 해석되어서는 안된다. 아래의 특허청구범위에 기재된 것처럼, 본 발명의 청구 대상은 개시된 단일 실시예의 전체 특성보다 더 좁은 범위를 갖는다. 따라서 아래의 특허청구범위는 상세한 설명에 포함되며, 각 청구항은 그 자신이 개별적인 실시예를 나타낸다.

도면

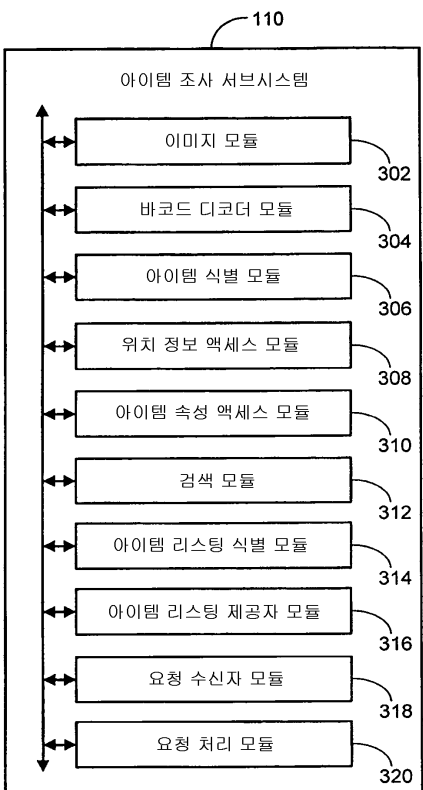
도면1



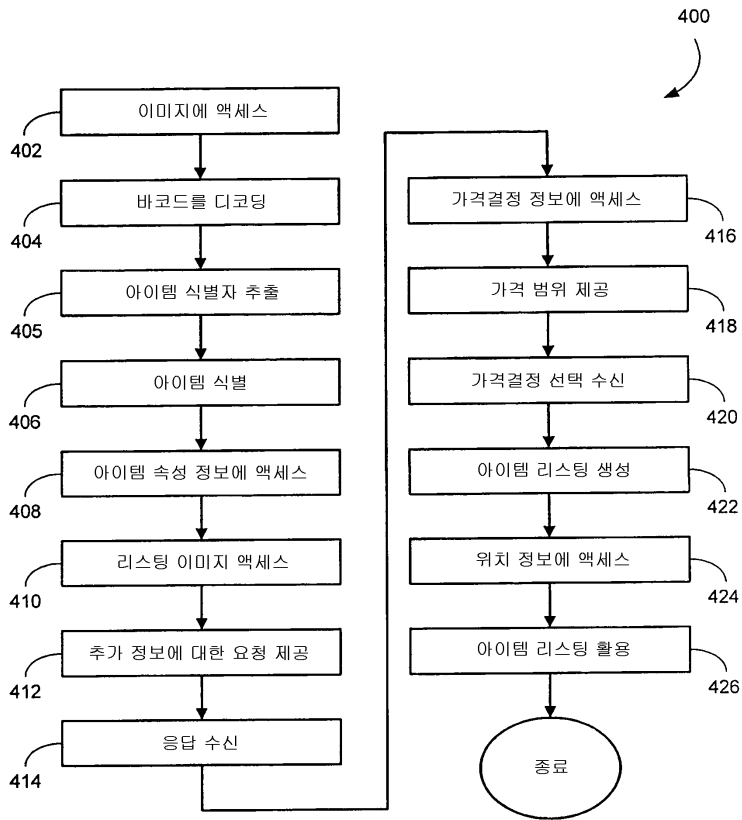
도면2



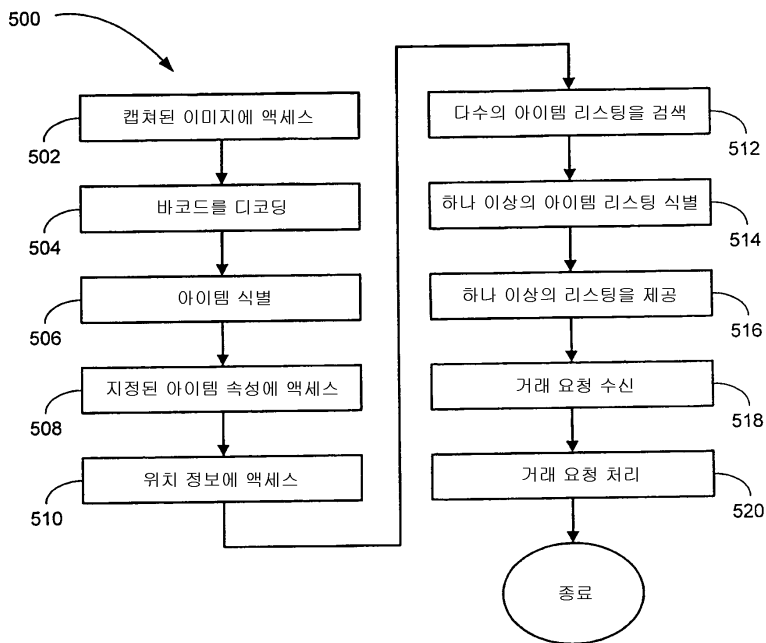
도면3



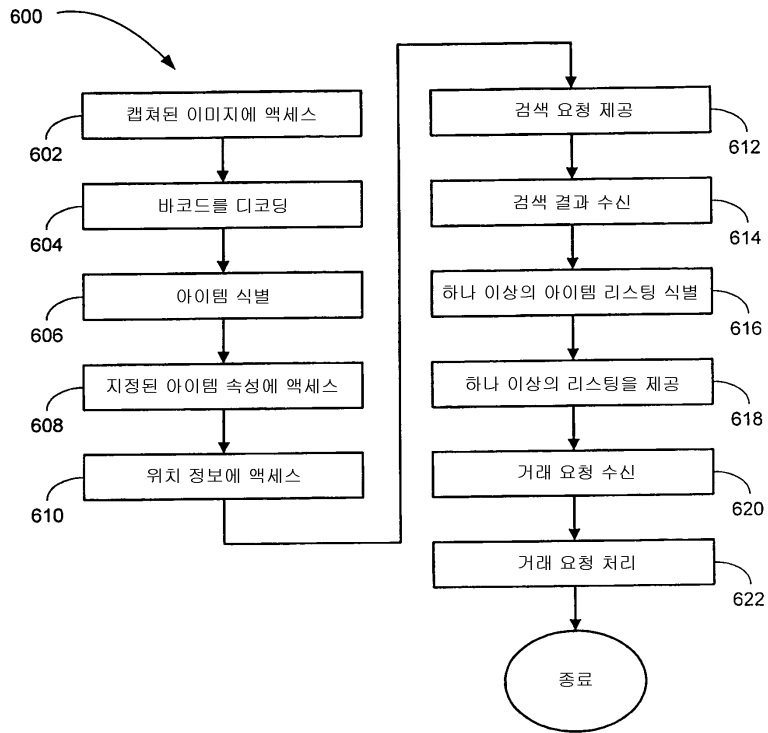
도면4



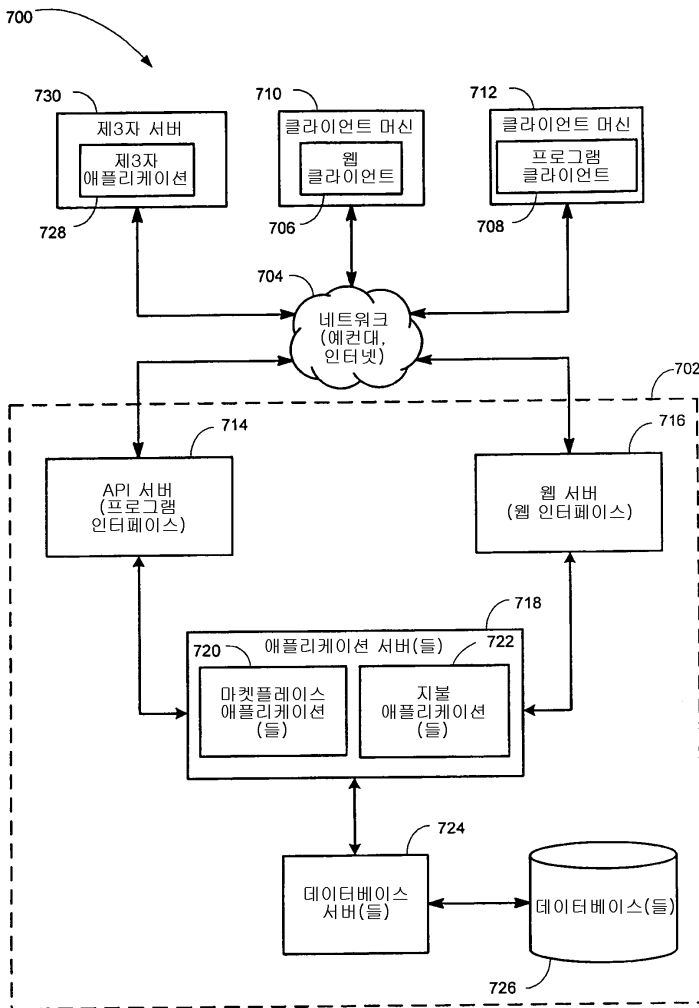
도면5



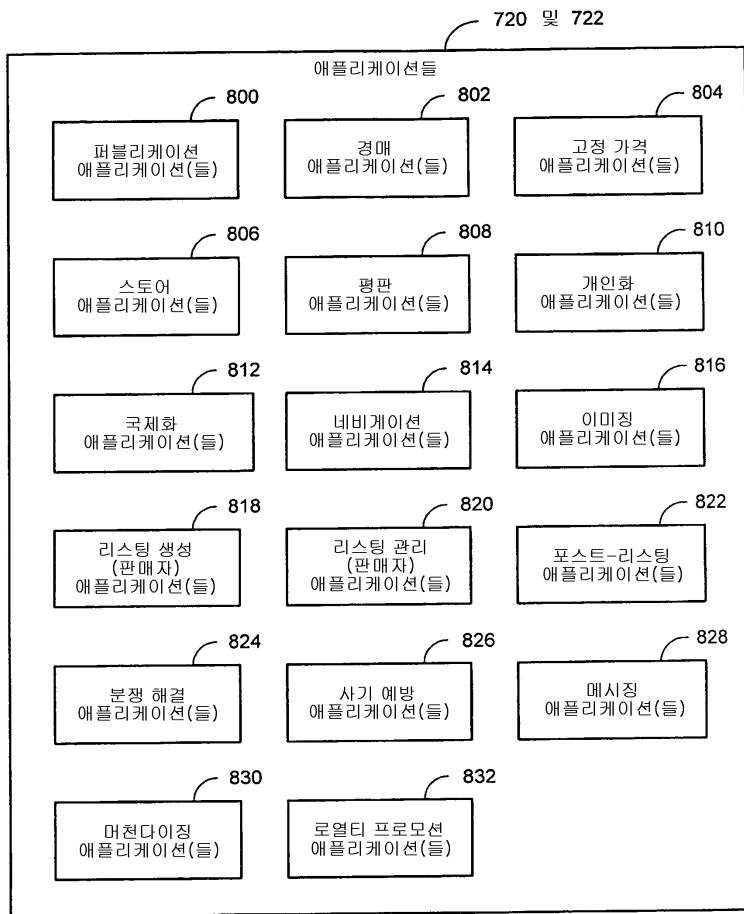
도면6



도면7



도면8



도면9

