



등록특허 10-2345182



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2021년12월31일
(11) 등록번호 10-2345182
(24) 등록일자 2021년12월27일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06F 3/0482 (2013.01) *G06F 3/0481* (2013.01)
(52) CPC특허분류
G06F 3/0482 (2013.01)
G06F 3/04812 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2019-7000055
(22) 출원일자(국제) 2017년05월26일
심사청구일자 2020년01월09일
(85) 번역문제출일자 2019년01월02일
(65) 공개번호 10-2019-0014069
(43) 공개일자 2019년02월11일
(86) 국제출원번호 PCT/CN2017/086052
(87) 국제공개번호 WO 2017/211200
국제공개일자 2017년12월14일
(30) 우선권주장
201610403625.1 2016년06월07일 중국(CN)

(56) 선행기술조사문헌
KR1020110073857 A*
KR1020120124817 A*
KR1020140131208 A*
US20110010433 A1*

*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

전체 청구항 수 : 총 13 항

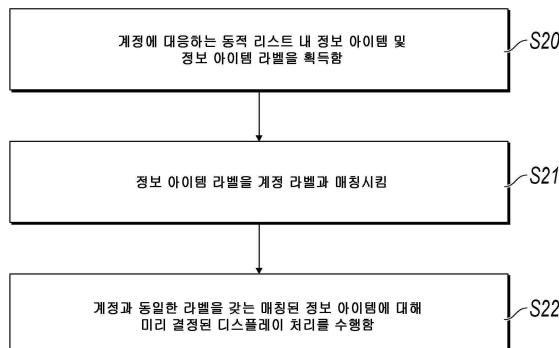
심사관 : 장재우

(54) 발명의 명칭 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법, 디바이스, 장치, 및 시스템

(57) 요 약

본 출원은 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법, 디바이스, 장치, 및 시스템을 개시하며, 상기 방법은 다음을 포함한다: 계정에 대응하는 동적 리스트 내 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득하는 단계; 정보 아이템 라벨을 계정 라벨과 매칭시키는 단계; 및 상기 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행하는 단계. 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리가 수행되어, 사용자가 선호 콘텐츠를 신속하게 브라우징할 수 있다.

대 표 도 - 도7



(52) CPC특허분류

G06F 3/0485 (2013.01)

G06F 9/451 (2018.02)

H04L 67/306 (2013.01)

명세서

청구범위

청구항 1

동적 리스트(dynamic list) - 상기 동적 리스트는 제2 계정에 의해 포스팅된 정보 아이템(information item)을 포함하는 정보 아이템들을 디스플레이하는데 사용되고, 상기 제2 계정은 제1 계정에 의해 팔로우(follow)된 계정임 - 를 디스플레이하기 위한 방법에 있어서,

단말기 디바이스(11)에 의해, 제1 사용자가 상기 제1 계정을 사용하여 상기 단말기 디바이스 상에서 로그인 조작을 완료한 후, 상기 동적 리스트를 새로고침하는 단계로서,

상기 제2 계정에 의해 포스팅된 상기 동적 리스트 내의 상기 정보 아이템 및 상기 정보 아이템의 정보 아이템 라벨(information item label)을 획득하는 단계(S20)

를 포함하는, 상기 동적 리스트를 새로고침하는 단계;

상기 정보 아이템 라벨이 상기 제1 계정의 계정 라벨과 동일함을 결정하기 위해, 상기 정보 아이템 라벨을 상기 계정 라벨과 매칭시키는 단계(S21); 및

상기 동적 리스트 내의 상기 정보 아이템을 동일한 라벨로 마크표시하는 단계를 포함하는, 상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 상기 정보 아이템을 포함하는 상기 동적 리스트를 디스플레이하는 단계(S22)

를 포함하는 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 제2 계정에 의해 포스팅된 상기 정보 아이템은 서버에 먼저 업로드되고,

상기 서버는 상기 정보 아이템의 콘텐츠를 분석함으로써 상기 정보 아이템 라벨을 결정하고, 상기 정보 아이템 라벨은 복수의 라벨들을 포함하는 라벨 라이브러리(label library) 내에 포함된 라벨인 것인 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 동적 리스트를 디스플레이하는 단계는,

상기 동적 리스트에 대해 수행된 스크롤링 동작이 검출된 경우 상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게(distinctly) 디스플레이하는 단계(S221)

를 포함한 것인 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법.

청구항 4

제3항에 있어서,

상기 동적 리스트에 대해 수행된 스크롤링 동작이 검출된 경우 상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하는 단계는,

스크린 상에서 상기 동적 리스트를 연속적으로 스크롤링하는 동작 또는 상기 동적 리스트를 연속적으로 드래그하는 동작을 검출하는 단계; 및

상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하는 단계

를 포함한 것인 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법.

청구항 5

제3항에 있어서,

상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하는 단계는,

상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템의 디스플레이 밝기가 다른 정보 아이템의 디스플레이 밝기보다 크도록, 상기 동적 리스트의 디스플레이 밝기를 제어하는 단계

를 포함한 것인 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법.

청구항 6

제3항에 있어서,

상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하는 단계는,

상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 상기 동적 리스트의 상위 계층에서 디스플레이되도록, 상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템 및 상기 동적 리스트를 계층적으로(hierarchically) 디스플레이하는 단계

를 포함한 것인 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법.

청구항 7

제6항에 있어서,

상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 상기 동적 리스트의 상위 계층에서 디스플레이되도록, 상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템 및 상기 동적 리스트를 계층적으로 디스플레이하는 단계는,

상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 스크린으로 스크롤링된 경우 상기 정보 아이템이 상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 제1 정보 아이템인지 여부를 결정하는 단계(S303); 및

상기 정보 아이템이 상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 제1 정보 아이템이라고 결정된 경우, 상기 동적 리스트의 상위 계층에서 다른 디스플레이 계층을 로딩하고, 상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 상기 제1 정보 아이템을 상기 디스플레이 계층에서 디스플레이하는 단계(S304)

를 포함한 것인 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법.

청구항 8

제7항에 있어서,

상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 상기 동적 리스트의 상위 계층에서 디스플레이되도록, 상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템 및 상기 동적 리스트를 계층적으로 디스플레이하는 단계는,

상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 다른 정보 아이템이 상기 스크린으로 스크롤링된 경우 상기 디스플레이 계층이 가득 채워져 있는지 여부를 결정하는 단계; 및

상기 디스플레이 계층이 가득 채워져 있는 경우 상기 디스플레이 계층에서 정보 아이템들을 스크롤링하도록 제어하여, 상기 디스플레이 계층에 가장 먼저 진입한 정보 아이템을 상기 디스플레이 계층 밖으로 스크롤링하고, 상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 상기 다른 정보 아이템을 상기 디스플레이 계층 안으로 스크롤링하는 단계

를 더 포함한 것인 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법.

청구항 9

제1항에 있어서,

서버에 의해 상기 계정에 추가된 라벨을 수신하는 단계; 또는

사용자에 의해 상기 계정에 로컬로 추가된 라벨을 수신하는 단계

를 더 포함하는 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법.

청구항 10

제1항에 있어서,

상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 상기 정보 아이템을 포함하는 상기 동적 리스트를 디스플레이하는 단계,

상기 동적 리스트 내의 정보로서, 상기 계정 라벨과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 디스플레이하는 단계

를 포함한 것인 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법.

청구항 11

제1항 내지 제10항 중 어느 한 항에 있어서,

상기 정보 아이템은 아이템의 하나 이상의 속성을 포함하고, 상기 정보 아이템의 하나 이상의 속성은 가격, 위치, 및 상품 카테고리를 포함한 것인 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법.

청구항 12

제1항 내지 제10항 중 어느 한 항에 있어서,

상기 계정 라벨과 매칭하는 정보 아이템을 하이라이트 표시(highlighting)하는 단계

를 더 포함하는 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법.

청구항 13

동적 리스트를 디스플레이하기 위한 단말기 디바이스(11)에 있어서, 상기 단말기 디바이스는 제1항 내지 제10항 중 어느 한 항의 방법을 수행하도록 구성된 복수의 모듈들(110, 111, 112)을 포함한 것인 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 단말기 디바이스.

청구항 14

삭제

청구항 15

삭제

청구항 16

삭제

청구항 17

삭제

청구항 18

삭제

청구항 19

삭제

청구항 20

삭제

청구항 21

삭제

청구항 22

삭제

청구항 23

삭제

청구항 24

삭제

청구항 25

삭제

청구항 26

삭제

청구항 27

삭제

청구항 28

삭제

청구항 29

삭제

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 출원은 "동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법, 디바이스, 장치, 및 시스템"이라는 발명의 명칭으로 2016년 6월 7일에 출원된 중국 특허 출원 제201610403625.1호의 우선권을 청구하며, 이 중국 특허 출원은 본 명세서에서 그 전체가 참고로 원용된다.

[0002] 본 출원은 인터넷 기술 분야에 관한 것이며, 특히 동적 리스트(dynamic list)를 디스플레이하기 위한 방법, 디바이스, 장치, 및 시스템에 관한 것이다.

배경 기술

[0003] 현재, 많은 인터넷 제품들은 구독(subscription) 기능을 갖는다. 사용자가 인터넷 제품을 구독한 후, 사용자가 브라우징할 수 있도록 동적 리스트가 생성될 수 있다. 상이한 사용자들의 동적 리스트는 서로 상이할 수 있다. 또한, 상이한 사용자들이 동일한 콘텐츠에 관심을 가질 수 있지만, 동일한 콘텐츠에 대응하는 가중치는 상이한 사람들마다 상이할 수 있다. 상이한 사용자들이 구독하는 콘텐츠를 더 잘 선택하는 방법이 중요하다.

[0004] 인터넷 제품(예를 들어, 웹사이트 또는 애플리케이션 프로그램)에서, 각각의 사용자 계정은 많은 다른 계정들에 의해 팔로우(follow)될 수 있다. 따라서, 사용자 계정의 동적 리스트에는 많은 콘텐츠 아이템들이 포함될 수 있으며, 콘텐츠 아이템들은 지속적으로 업데이트되고 최종 업데이트 시간에 기초하여 나열된다. 사용자는 많은 콘텐츠 아이템들로부터 관심있는 콘텐츠 아이템을 검색할 필요가 있을 수 있다. 검색 프로세스는 느려질 수 있으며, 사용자는 선호 콘텐츠를 낮은 효율성으로 획득한다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0005] 본 출원의 구현예들은 동적 리스트를 브라우징할 때 사용자가 선호 콘텐츠를 낮은 효율성으로 획득하는 종래기술의 기술적 문제점을 해결하기 위한, 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법, 디바이스, 장치, 및 시스템을 제공한다.

과제의 해결 수단

[0006] 본 출원의 구현예는 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법을 개시하며, 다음을 포함한다: 계정에 대응하는 동적 리스트 내 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득하는 단계; 정보 아이템 라벨을 계정 라벨과 매칭시키는 단계; 및 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행하는 단계.

[0007] 본 출원의 구현예는 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 장치를 개시하며, 다음을 포함한다: 계정에 대응하는 동적 리스트 내 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득하도록 구성된 취득 모듈; 정보 아이템 라벨을 계정 라벨과 매칭시키도록 구성된 매칭 모듈; 및 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행하도록 구성된 디스플레이 모듈.

[0008] 본 출원의 구현예는 단말기 디바이스를 더 제공하고, 단말기 디바이스는 프로세서 및 상기 프로세서에 의해 실행될 수 있는 명령어를 저장하도록 구성된 메모리를 포함한다. 프로세서에 의해 실행될 수 있는 명령어는 다음을 포함한다: 계정에 대응하는 동적 리스트 내 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득하는 단계; 정보 아이템 라벨을 계정 라벨과 매칭시키는 단계; 및 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행하도록 구성된 디스플레이 처리를 수행하는 단계.

[0009] 본 출원의 구현예는 이동 디바이스를 더 제공하고, 이동 디바이스는 프로세서 및 통신 컴포넌트를 포함한다. 프로세서는 통신 컴포넌트에 결합된다. 통신 컴포넌트는 계정에 대응하는 동적 리스트 내 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득하도록 구성된다. 프로세서는, 정보 아이템 라벨을 계정 라벨과 매칭시키고, 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행하도록 구성된다.

[0010] 본 출원의 구현예는 컴퓨터 디바이스를 더 제공하고, 컴퓨터 디바이스는 프로세서 및 네트워크 어댑터를 포함한다. 프로세서는 네트워크 어댑터에 결합된다. 네트워크 어댑터는 계정에 대응하는 동적 리스트 내 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득하도록 구성된다. 프로세서는, 정보 아이템 라벨을 계정 라벨과 매칭시키고, 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행하도록 구성된다.

[0011] 본 출원의 구현예는 운송 수단에서 사용되는 단말기 디바이스를 더 제공하고, 단말기 디바이스는 내장형 프로세서 및 내장형 통신 장치를 포함한다. 내장형 프로세서는 내장형 통신 장치에 결합된다. 내장형 통신 장치는 계정에 대응하는 동적 리스트 내 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득하도록 구성된다. 내장형 프로세서는, 정보 아이템 라벨을 계정 라벨과 매칭시키고, 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행하도록 구성된다.

[0012] 본 출원의 구현예는 사용자 인터페이스 시스템을 더 제공하고, 사용자 인터페이스 시스템은 처리 컴포넌트 및 입력 컴포넌트를 포함한다. 처리 컴포넌트는 입력 컴포넌트에 결합된다. 입력 컴포넌트는 계정에 대응하는 동적 리스트 내 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득하도록 구성된다. 처리 컴포넌트는, 정보 아이템 라벨을 계정 라벨과 매칭시키고, 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행하도록 구성된다.

발명의 효과

[0013] 본 출원의 구현예들에서 사용되는 상기 적어도 하나의 기술적 해결책은 다음과 같은 유익한 효과를 달성할 수 있다: 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨이 획득되고, 정보 아이템 라벨이 로컬 계정의 라벨과 매칭되며, 디스플레이 처리가 상기 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 수행된다. 따라서, 사용자는 선호 콘텐츠를 신속하게 브라우징할 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0014] 여기서 첨부된 도면은 본 출원의 추가적인 이해를 제공하기 위해 사용되며, 본원의 일부를 구성한다. 본 출원의 예시적인 구현예들 및 이 구현예들의 설명들은 본 출원을 설명하는데 사용되며, 본 출원에 대한 부적절한 제한을 구성하지 않는다. 첨부된 도면들에서:

도 1은 본 출원의 구현예에 따른, 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 시스템을 나타내는 블록도이다.

도 2는 본 출원의 구현예에 따른, 정보 아이템 라벨을 사용자 계정의 라벨과 매칭시키고 사용자 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 마크표시하는 것을 나타내는 개략도이다.

도 3은 본 출원의 구현예에 따른, 마크표시된 정보 아이템을 하이라이트표시하는 것을 나타내는 개략도이다.

도 4는 본 출원의 구현예에 따른, 마크표시된 정보 아이템 및 동적 리스트의 계층적 디스플레이를 나타내는 흐름도이다.

도 5는 본 출원의 구현예에 따른, 마크표시된 정보 아이템 및 동적 리스트의 계층적 디스플레이를 나타내는 개략도이다.

도 6은 본 출원의 구현예에 따른, 정보 아이템 라벨을 사용자 계정의 라벨과 매칭시키고 사용자 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 선택하는 것을 나타내는 개략도이다.

도 7은 본 출원의 구현예에 따른, 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법을 나타내는 흐름도이다.

도 8은 본 출원의 구현예에 따른, 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 다른 방법을 나타내는 흐름도이다.

도 9는 본 출원의 구현예에 따른, 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 다른 방법을 나타내는 흐름도이다.

도 10은 본 출원의 구현예에 따른, 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 장치를 나타내는 블록도이다.

도 11은 본 출원의 구현예에 따른, 단말기 디바이스를 나타내는 블록도이다.

도 12는 본 출원의 구현예에 따른, 이동 디바이스를 나타내는 블록도이다.

도 13은 본 출원의 구현예에 따른, 컴퓨터 디바이스를 나타내는 블록도이다.

도 14는 본 출원의 구현예에 따른, 운송 수단에서 사용되는 단말기 디바이스를 나타내는 블록도이다.

도 15는 본 출원의 구현예에 따른, 사용자 인터페이스 시스템을 나타내는 개략도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0015]

본 출원의 목적, 기술적 해결책, 및 장점을 보다 명확하게 하기 위해, 아래에서는 본원의 특정 구현예들 및 대응하는 첨부 도면들을 참조하여 본 출원의 기술적 해결책을 명확하고 완전하게 설명한다. 명백한 바와 같이, 설명된 구현예들은 본 출원의 모든 구현예들이라기 보다는 그 중 일부일 뿐이다. 본 출원의 구현예들에 기초하여 당업자에 의해 창의적인 노력없이 획득되는 다른 모든 구현예들은 본 출원의 보호 범위 내에 속한다.

[0016]

본 출원의 구현예들에 의해 제공되는 기술적 해결책을 첨부 도면들을 참조하여 아래에서 상세히 설명한다.

[0017]

본 출원의 구현예들에서는, 라벨들이 사용자 계정에 의해 포스팅된 정보 아이템 및 각 사용자 계정에 추가된다. 동적 리스트를 새로고침할 때, 단말기 디바이스는 로컬로 로그인한 제1 계정에 의해 팔로우된 제2 계정에 의해 포스팅된 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득하고, 정보 아이템 라벨을 제1 계정의 라벨과 매칭시킨다. 동일한 라벨이 있는 경우, 이 동일한 라벨은 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 마크표시하는데 사용되고, 정보 아이템은 또한 돋보이게(distinctly) 디스플레이될 수 있다. 예를 들어, 하이라이트표시 방법 또는 계층화 방법이 디스플레이를 위해 사용된다. 따라서, 정보 아이템은 제1 계정과 동일한 라벨로 마크표시되며, 사용자는 동적 리스트를 브라우징할 때 선호 콘텐츠를 더 빨리 브라우징할 수 있다.

[0018]

도 1은 본 출원의 구현예에 따른, 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 시스템을 나타낸다. 시스템은 단말기 디바이스(11) 및 서버(12)를 포함한다.

[0019]

사용자는 단말기 디바이스(11) 또는 열린 웹페이지 상에서 실행중인 애플리케이션 프로그램에서 사용자 계정을 사용하여 로그인 조작을 완료한다. 사용자 계정이 다른 계정을 팔로우하면 사용자 계정들 간에 매핑 관계가 생긴다. 하나의 사용자 계정은 복수의 다른 사용자 계정을 팔로우할 수 있으며, 각각의 사용자 계정은 또한 복수의 다른 사용자 계정들에 의해 팔로우될 수 있다. 본 출원의 이 구현예에서, 단말기 디바이스(11)가 로그인한 사용자 계정을 제1 계정이라고 칭하고, 제1 계정에 의해 팔로우된 다른 사용자 계정들을 제2 계정이라고 총칭한다.

[0020]

사용자 계정들 간의 매핑 관계는 서버(12) 상에 저장된다. 단말기 디바이스(11)는 제1 계정에 의해 팔로우된 제

2 계정들의 리스트를 로컬로 저장하고, 서버(12)를 사용하여 리스트를 업데이트 및 유지할 수 있다.

[0021] 단말기 디바이스(11)는 이동 전화기, 컴퓨터, 디지털 방송 단말기 디바이스, 메시지 송수신 디바이스, 게임 콘솔, 태블릿 디바이스, 의료 디바이스, 퍼트니스 디바이스, 개인 휴대 정보 단말기 등일 수 있으며, 서버(12)는 개발자, 웹사이트의 운영자, 또는 애플리케이션 프로그램에 의해 제공되는 서버 디바이스일 수 있다.

[0022] 사용자가 제1 계정을 사용하여 단말기 디바이스(11) 상에서 로그인 조작을 완료한 후, 애플리케이션 프로그램 또는 브라우저 인터페이스에서 동적 리스트가 디스플레이될 수 있다. 동적 리스트는 제1 계정에 의해 팔로우된 제2 계정에 의해 포스팅된 정보 아이템을 디스플레이하는데 사용된다.

[0023] 서버(12)는 라벨 라이브러리를 더 유지한다. 라벨 라이브러리는 복수의 라벨들을 직접 포함할 수 있다. 대안적으로, 라벨 라이브러리는 복수의 라벨 유형들을 포함할 수 있고, 각각의 라벨 유형은 복수의 라벨들을 더 포함한다.

[0024] 제2 계정을 사용하는 사용자는 다른 단말기 디바이스(11)를 사용하여 새로운 정보 아이템을 포스팅하고, 새롭게 포스팅된 정보 아이템은 서버(12)에 업로드된다. 서버(12)는 정보 아이템에 대응하는 라벨을 결정하기 위해 새롭게 포스팅된 정보 아이템의 콘텐츠를 분석할 수 있다. 예를 들어, 서버(12)는 정보 아이템의 텍스트 콘텐츠에 대한 의미론적 분석을 수행하고, 분석 결과에 기초하여 정보 아이템에 추가될 라벨을 매칭시킨다. 서버(12)는 사진의 콘텐츠를 결정하고 정보 아이템에 추가될 라벨을 더 획득하기 위해 정보 아이템 내의 사진에 대한 특징식별을 더 수행할 수 있다. 또한, 서버(12)는 정보 아이템의 속성 정보에 기초하여 정보 아이템에 대응하는 라벨을 또한 결정할 수 있다. 예를 들어, 정보 아이템은 가격, 위치, 및 상품 카테고리와 같은 속성들을 포함하고, 대응하는 라벨은 속성 정보에 기초하여 정보 아이템에 추가될 수 있다.

[0025] 제2 계정에 의해 포스팅된 정보 아이템에 라벨을 추가한 후, 서버(12)는, 사용자 계정들 간의 저장된 매핑 관계에 기초하여, 제2 계정에 의해 포스팅된 정보 아이템 및 상기 추가된 라벨을, 제2 계정을 팔로우한 제1 계정이 위치해 있는 단말기 디바이스(11)에 푸시한다.

[0026] 제1 계정이 위치해 있는 단말기 디바이스(11)가 동적 리스트를 새로고침하면, 단말기 디바이스(11)는 제2 계정에 의해 포스팅된 정보 아이템 및 정보 아이템의 라벨을 획득한다. 동적 리스트를 새로고침하기 위해, 단말기 디바이스(11)가 서버(12)에 통신가능하게 접속될 때, 단말기 디바이스(11)는 서버(12)로부터 동적 리스트 데이터를 주기적으로 요청할 수 있다. 대안적으로, 단말기 디바이스(11)는 단말기 디바이스(11)에 대한 사용자의 조작에 기초하여 서버(12)로부터 동적 리스트 데이터를 요청한다. 예를 들어, 단말기 디바이스(11)는, 사용자가 동적 리스트를 아랫쪽으로 드래그한 것을 검출한 경우, 서버(12)로부터 최신 동적 리스트 데이터를 요청한다.

[0027] 단말기 디바이스(11)는 정보 아이템의 라벨을 제1 계정의 라벨과 매칭시켜서, 정보 아이템이 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는지 여부를 판단한다.

[0028] 사용자 계정 라벨은 서버(12)에 의해 추가될 수 있다. 서버(12)가 사용자 계정에 추가하는 라벨 및 서버(12)가 정보 아이템에 추가하는 라벨은 동일한 라벨 라이브러리로부터 나온 것일 수 있으므로, 이 두 라벨들이 정확하게 매칭될 수 있도록 한다. 이 두 라벨들이 상이한 라벨 라이브러리로부터 나온 것인 경우, 매칭이 정상적으로 수행될 수 있도록 상이한 라벨 라이브러리 간의 매핑 관계가 추가로 구축될 필요가 있다. 서버(12)는 각 사용자 계정의 브라우징 행동에 대한 통계 분석을 수행하고, 사용자 계정에 의해 자주 브라우징되거나 검색된 콘텐츠를 결정하고, 콘텐츠에 기초하여 사용자 계정에 추가될 라벨을 결정할 수 있다. 이와 같이, 각 사용자 계정에 대한 선호 콘텐츠가 분석될 수 있고, 사용자 계정에 대한 선호 콘텐츠에 기초하여 라벨이 사용자 계정에 추가될 수 있어서, 사용자 계정에 대한 선호 정보 아이템이 사용자 계정에 대해 나중에 매칭될 수 있다.

[0029] 사용자 계정 라벨은 사용자에 의해 추가될 수 있다. 또한, 단말기 디바이스(11) 상에서 실행중인 애플리케이션 프로그램 또는 웹페이지 클라이언트 소프트웨어는 서버(12)에 대응하는 라벨 라이브러리를 설정하고, 사용자는 단말기 디바이스(11)에 대한 선택 조작을 수행하여 사용자 계정에 추가될 라벨을 결정한다. 따라서, 사용자는 라벨을 선택할 권리를 가질 수 있으며, 사용자의 권리가 보다 잘 존중되도록, 사용자는 사용자에 의해 사용되는 계정 라벨을 결정한다.

[0030] 도 2의 a에서 도시된 바와 같이, 라벨 1과 라벨 2가 서버에서의 사용자 계정 A에 의해 포스팅된 정보 아이템들에 추가된다. 사용자 계정 B와 사용자 계정 C 둘 다는 사용자 계정 A를 팔로우하고, 서버는 사용자 계정 B와 사용자 계정 C가 위치해 있는 단말기 디바이스들에 정보 아이템들을 분배한다. 라벨 1은 사용자 계정 B에 추가되고, 라벨 2는 사용자 계정 C에 추가된다. 사용자 계정 B가 위치해 있는 단말기 디바이스는 동일한 라벨 1에 대해, 사용자 계정 B의 라벨을 정보 아이템들의 라벨들과 매칭시킨다. 사용자 계정 C가 위치해 있는 단말기 디바이스는 동일한 라벨 2에 대해, 사용자 계정 C의 라벨을 정보 아이템들의 라벨들과 매칭시킨다.

이스는 동일한 라벨 2에 대해, 사용자 계정 C의 라벨을 정보 아이템들의 라벨들과 매칭시킨다. 동일한 라벨의 정보 아이템들과 사용자 계정이 동적 리스트에서 디스플레이되고, 대응하는 정보 아이템이 매칭되는 동일한 라벨로 마크표시된다. 도 2의 b에서 도시된 바와 같이, 사용자 계정 B는 라벨 1을 가지며, 사용자 계정 B의 동적 리스트 내의 제2 정보 아이템 및 제6 정보 아이템은 라벨 1을 갖는다. 이 경우, 제2 정보 아이템 및 제6 정보 아이템의 위치 상에서 라벨 1이 디스플레이되고, 사용자 계정 B와 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템들은 동일한 라벨 1로 마크표시된다. 도 2의 c에서 도시된 바와 같이, 사용자 계정 C는 라벨 2를 가지며, 사용자 계정 C의 동적 리스트 내의 제3 정보 아이템 및 제4 정보 아이템은 동일한 라벨 2를 갖는다. 이 경우, 제3 정보 아이템 및 제4 정보 아이템의 위치 상에서 라벨 2가 디스플레이되고, 사용자 계정 C와 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템들은 동일한 라벨 2로 마크표시된다.

- [0031] 이와 같이, 정보 아이템은 매칭되는 동일한 라벨로 마크표시되어, 단말기 디바이스(11)의 사용자는 라벨들을 식별함으로써 사용자에 대한 선호 콘텐츠를 위치확인할 수 있다.
- [0032] 구현예에서, 단말기 디바이스(11)는 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 더 돋보이게 디스플레이할 수 있다. 아래의 방법들은 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이할지 여부를 결정하는데 사용된다.
- [0033] A1. 동적 리스트에 대한 사용자의 상호작용 방법에 기초하여, 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이할지 여부를 결정한다.
- [0034] 사용자가 터치 스크린을 사용하여 상호작용을 수행하는 경우, 단말기 디바이스(11)가 스크린 상에서 디스플레이된 동적 리스트를 연속적으로 드래그하는 조작을 검출하면, 단말기 디바이스(11)는 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이한다. 예를 들어, 단말기 디바이스(11)는 사용자가 동적 리스트를 윗쪽으로 두 번 연속적으로 드래그하는 것을 검출한다.
- [0035] 대안적으로, 사용자가 단말기 디바이스(11)의 키, 키보드, 및 마우스와 같은 외부 디바이스 인터페이스를 사용하여 상호작용을 수행하는 경우, 단말기 디바이스(11)가 스크린 상에서 디스플레이된 동적 리스트를 연속적으로 스크롤링하는 조작을 검출하면, 단말기 디바이스(11)는 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이한다. 예를 들어, 사용자가 단말기 디바이스의 방향키를 사용하여 동적 리스트를 연속적으로 스크롤링하거나, 또는 키보드의 방향키 또는 마우스의 스크롤 휠을 사용하여 동적 리스트를 연속적으로 스크롤링하는 것을 검출하면, 단말기 디바이스는 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이한다.
- [0036] 전술한 상호작용 방법들 각각은 사용자가 동적 리스트 내의 정보 아이템을 신속하게 브라우징하기를 원하고, 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 돋보이게 디스플레이되어, 사용자가 이러한 신속한 브라우징 프로세스로 선호 콘텐츠를 보다 정확하게 브라우징할 수 있다는 것을 나타낸다.
- [0037] A2. 정보 아이템이 스크린 상에서 디스플레이되는 위치에 기초하여 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이할지 여부를 결정한다.
- [0038] 동적 리스트 상의 정보 아이템들은 사용자의 조작에 응답하여 스크롤링될 수 있다. 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 동적 리스트에서 로딩되어 디스플레이될 때, 정보 아이템의 디스플레이 위치가 현재의 동적 리스트의 제1 엔트리에 위치하는지 여부가 결정된다. 정보 아이템의 디스플레이 위치가 현재 동적 리스트의 제1 엔트리에 위치해 있는 경우, 정보 아이템은 돋보이게 디스플레이된다.
- [0039] 대안적으로, 디스플레이 영역은 스크린 상에서 미리 결정되고, 디스플레이 영역은, 사용자의 시각적 습관에 기초하여 결정되고 사용자가 곧바로 볼 수 있는 영역이다. 예를 들어, 영역은 스크린의 상단 부분이거나, 또는 영역은 스크린의 높이와 동적 리스트 내의 각 정보 아이템의 높이에 기초하여 결정된다. 예를 들어, 총 6개의 정보 아이템들이 스크린 상에서 디스플레이될 수 있는 경우, 처음 4개의 정보 아이템들이 위에서 아래로 위치해 있는 디스플레이 영역이 미리 결정된 디스플레이 영역으로서 사용된다. 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 동적 리스트에서 로딩되어 디스플레이될 때, 정보 아이템의 디스플레이 위치가 미리 결정된 디스플레이 영역 내에 있는지 여부가 판단된다. 정보 아이템의 디스플레이 위치가 미리 결정된 디스플레이 영역 내에 있을 때, 정보 아이템은 돋보이게 디스플레이된다. 대안적으로, 정보 아이템의 디스플레이 위치가 미리 결정된 디스플레이 영역을 벗어나 있으면, 정보 아이템이 미리 결정된 디스플레이 영역으로 상향 이동하도록 다음 정보 아이템이 로딩되고, 그 후 정보 아이템은 돋보이게 디스플레이된다.
- [0040] 이 방법에서는, 사용자에 의해 브라우징될 수 있는 디스플레이 영역에 정보 아이템이 위치한 경우, 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 돋보이게 디스플레이될 수 있어서, 사용자는 선호 콘텐츠를 브라우징할 수

있다.

[0041] 또한, 상호작용 방법 및 정보 아이템의 디스플레이 위치에 기초하여 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이할지 여부를 결정하는 방법은 결합될 수 있다. 달리 말하면, 동적 리스트를 신속하게 브라우징하는 사용자 조작이 검출되고, 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 미리 결정된 디스플레이 영역에 위치할 때, 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템은 돋보이게 디스플레이된다.

[0042] 정보 아이템은 다음의 방법으로 돋보이게 디스플레이될 수 있다:

[0043] B1. 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 하이라이트표시한다.

[0044] 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템의 디스플레이 밝기를 증가시키거나, 또는 제1 계정과 동일한 라벨을 갖지 않는 정보 아이템의 디스플레이 밝기를 감소시키거나, 아니면 둘 다를 위해, 동적 리스트의 디스플레이 밝기가 제어된다.

[0045] 이와 같이, 제1 계정과 동일한 라벨로 마크표시된 정보 아이템의 디스플레이 밝기는 다른 정보 아이템의 디스플레이 밝기보다 크다. 도 3에서 도시된 바와 같이, 동일한 라벨 1로 마크표시된 제2 정보 아이템 및 제6 정보 아이템이 하이라이트표시된다. 따라서, 사용자는 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 직관적으로 볼 수 있다.

[0046] B2. 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템 및 동적 리스트를 계층적으로 디스플레이한다.

[0047] 제1 계정과 동일한 라벨로 마크표시된 정보 아이템은 동적 리스트의 상위 계층에서 디스플레이되므로, 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 원래의 동적 리스트로부터 둘출(stand out)될 수 있다. 본 프로세스는 도 4에서 도시된다.

[0048] S301. 정보 아이템이 스크린으로 스크롤링된다.

[0049] S302. 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 있는지 여부를 판단한다. 판단 결과가 "예"이면, 단계 S303이 수행되고; 판단 결과가 "아니오"이면, 단계 S301이 다시 수행된다.

[0050] S303. 정보 아이템이 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 제1 정보 아이템인지 여부를 판단한다. 판단 결과가 "예"이면, 단계 S304가 수행되고; 판단 결과가 "아니오"이면, 단계 S305가 수행된다.

[0051] S304. 동적 리스트의 상위 계층에서 다른 디스플레이 계층을 로딩하고, 새롭게 로딩된 디스플레이 계층에서 제1 마크표시된 정보 아이템을 디스플레이하고, 단계 S301로 복귀한다.

[0052] S305. 새롭게 로딩된 디스플레이 계층이 가득 채워져 있는지 여부를 판단한다. 판단 결과가 "아니오"이면, 단계 S306이 수행되고; 판단 결과가 "예"이면, 단계 S307이 수행된다.

[0053] S306. 새롭게 로딩된 디스플레이 계층에서 마크표시된 정보 아이템을 디스플레이하고, 단계 S301로 복귀한다.

[0054] S307. 새롭게 로딩된 디스플레이 계층에서 정보 아이템들을 스크롤링하도록 제어하고, 새롭게 로딩된 디스플레이 계층에 가장 먼저 진입한 정보 아이템을 디스플레이 계층 밖으로 스크롤링하고, 마크표시된 정보 아이템을 디스플레이를 위해 디스플레이 계층 내부로 스크롤링하며, 단계 S301로 복귀한다.

[0055] 도 5에서 도시된 바와 같이, 새롭게 로딩된 디스플레이 계층(21)은 원래의 동적 리스트(20)의 상위 계층에 위치하고, 원래의 동적 리스트(20)에서의 사용자 계정과 동일한 라벨을 갖는 제2 정보 아이템, 제6 정보 아이템, 및 제8 정보 아이템이 디스플레이 계층(21)에서 디스플레이된다. 사용자 계정과 동일한 라벨을 갖는 많은 정보 아이템들이 스크린으로 스크롤링됨에 따라, 디스플레이 계층(21)에서 디스플레이되는 정보 아이템들이 또한 점차 증가하게 된다. 디스플레이 계층(21)이 사용자 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템들로 가득 채워지면, 디스플레이 계층(21)에서의 정보 아이템 리스트가 또한 이에 따라 스크롤링하기 시작한다.

[0056] 새롭게 로딩된 디스플레이 계층이 가득 채워져 있는지 여부는 정보 아이템들의 폭 및 새롭게 로딩된 디스플레이 계층의 폭을 사용하여 결정될 수 있다. 예를 들어, 최대 10개의 정보 아이템들이 스크린 상에 동시에 디스플레이될 수 있고, 9개의 정보 아이템들이 새롭게 로딩된 디스플레이 계층에서 동시에 디스플레이될 수 있다. 디스플레이를 위해 새롭게 로딩된 디스플레이 계층으로 동적 리스트로부터 둘출된 정보 아이템들의 갯수가 계산된다. 새롭게 로딩된 디스플레이 계층으로 둘출된 정보 아이템들의 갯수가 9개보다 크거나 같으면, 정보 아이템들은 새롭게 로딩된 디스플레이 계층에서 스크롤링되기 시작하여, 디스플레이를 위해 새롭게 로딩된 디스플레이 계층으로 둘출된 제1 정보 아이템이 디스플레이 계층 밖으로 스크롤링되고, 새롭게 둘출된 정보 아이템이

디스플레이를 위해 디스플레이 계층으로 스크롤링된다. 디스플레이를 위한 새롭게 로딩된 디스플레이 계층으로 돌출된 정보 아이템들의 갯수가 9개보다 작은 경우, 마크표시된 정보 아이템은 새롭게 로딩된 디스플레이 계층에서 곧바로 디스플레이된다.

- [0057] 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템들은 디스플레이를 위해 새롭게 로딩된 디스플레이 계층으로 동적 리스트로부터 돌출되어서, 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템들이 브라우징을 위해 함께 수집되어 사용자는 선호 콘텐츠를 더 신속하게 브라우징할 수 있다.
- [0058] B3. B1과 B2를 결합하여 새롭게 로딩된 디스플레이 계층에서 정보 아이템을 하이라이트표시함에 따라, 원래의 동적 리스트의 디스플레이 밝기가 이에 따라 감소된다.
- [0059] 다른 구현예에서, 정보 아이템의 라벨이 사용자 계정의 라벨과 매칭된 후, 동적 리스트에서의 정보 아이템들은 매칭된 동일한 라벨에 기초하여 선별되고, 사용자 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 동적 리스트에서 정보로서 디스플레이된다. 도 6의 a에서 도시된 바와 같이, 라벨 1과 라벨 2가 서버에서의 사용자 계정 A에 의해 포스팅된 정보 아이템들에 추가된다. 사용자 계정 B와 사용자 계정 C 둘 다는 사용자 계정 A를 팔로우하고, 서버는 사용자 계정 B와 사용자 계정 C가 위치해 있는 단말기 디바이스들에 정보 아이템들을 분배한다. 라벨 1은 사용자 계정 B에 추가되고, 라벨 2는 사용자 계정 C에 추가된다. 사용자 계정 B가 위치해 있는 단말기 디바이스는 동일한 라벨 1에 대해, 사용자 계정 B의 라벨을 정보 아이템들의 라벨들과 매칭시킨다. 사용자 계정 C가 위치해 있는 단말기 디바이스는 동일한 라벨 2에 대해, 사용자 계정 C의 라벨을 정보 아이템들의 라벨들과 매칭시킨다. 이 경우, 도 6의 b에서 도시된 바와 같이, 동일한 라벨 1을 갖는 정보 아이템들만이 사용자 계정 B의 동적 리스트에서 디스플레이되고, 도 6의 c에서 도시된 바와 같이, 동일한 라벨 2를 갖는 정보 아이템들만이 사용자 계정 C의 동적 리스트에서 디스플레이된다. 동적 리스트 내의 정보 아이템들은 매칭된 동일한 라벨을 사용하여 선별되고, 사용자 계정과 관련된 콘텐츠가 디스플레이되어서, 사용자는 선호 콘텐츠를 더 신속하게 브라우징할 수 있다.
- [0060] 상기 설명에 기초하여, 본 출원의 구현예는, 단말기 디바이스(11)의 관점에서, 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법을 제공한다. 도 7에서 도시된 바와 같이, 본 방법은 다음의 단계들을 포함한다:
- [0061] S20. 계정에 대응하는 동적 리스트 내 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득한다.
- [0062] S21. 정보 아이템 라벨을 계정 라벨과 매칭시킨다.
- [0063] S22. 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행한다.
- [0064] 단계 S22는 다음을 포함한다: 동일한 라벨의 정보 아이템 및 계정을 동적 리스트에서 디스플레이하는 단계(대응하는 정보 아이템을 마크표시하기 위해 동일한 라벨을 사용함); 동적 리스트에 대해 수행된 스크롤링 조작이 검출되었을 때 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하는 단계; 및 동적 리스트 내의 정보로서, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 디스플레이하는 단계. 이에 따라, 사용자는 선호 콘텐츠를 동적 리스트에서 신속하게 위치확인할 수 있다.
- [0065] 구현예에서, 단계 S22는 다음을 더 포함한다: 동일한 라벨의 정보 아이템 및 계정을 동적 리스트에서 디스플레이하는 단계. 대응하는 정보 아이템은 매칭된 동일한 라벨로 마크표시되므로, 사용자는 선호 콘텐츠를 위치확인 할 수 있다.
- [0066] 구현예에서, 단계 S22는 다음 단계를 더 포함한다. 도 8에서 도시된 바와 같이, 단계 S221에서, 동적 리스트에 대해 수행된 스크롤링 조작이 검출되었을 때 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 돋보이게 디스플레이된다.
- [0067] 스크롤링 조작이 검출된 경우, 이것은 사용자가 동적 리스트를 브라우징하고 있음을 나타낸다. 이 경우, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 돋보이게 디스플레이될 때, 사용자는 선호 정보 아이템을 신속하게 브라우징 할 수 있다.
- [0068] 구현예에서, 단계 S221은 다음을 더 포함할 수 있다: 스크린 상에서 동적 리스트를 연속적으로 스크롤링하는 조작 또는 동적 리스트를 연속적으로 드래그하는 조작을 검출하는 단계; 및 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하는 단계.
- [0069] 사용자가 신속 스크롤링 조작을 수행함으로써 동적 리스트를 신속하게 브라우징하기를 원할 때, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 돋보이게 디스플레이되면, 사용자는 선호 콘텐츠를 신속하게 브라우징할 수 있어서

브라우징 효율성을 높일 수 있다.

[0070] 구현예에서, 단계 S221에서 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하는 단계는 다음을 더 포함할 수 있다: 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템의 디스플레이 밝기가 다른 정보 아이템의 디스플레이 밝기보다 크도록, 동적 리스트의 디스플레이 밝기를 제어하는 단계. 사용자가 먼저 브라우징하기를 원할 수 있는 정보 아이템은 디스플레이 밝기 간의 차별화를 통해 프롬프트된다.

[0071] 구현예에서, 단계 S221에서 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하는 단계는 다음을 더 포함할 수 있다: 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 동적 리스트의 상위 계층에서 디스플레이되도록, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템 및 동적 리스트를 계층적으로 디스플레이하는 단계.

[0072] 이와 같이, 계정과 동일한 라벨로 마크표시된 정보 아이템은 동적 리스트로부터 돌출되므로, 사용자는 계정과 동일한 라벨로 마크표시된 정보 아이템에 집중할 수 있다.

[0073] 구현예에서, 계층적 디스플레이 방법은 다음을 더 포함한다: 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 스크린으로 스크롤링될 때 정보 아이템이 계정과 동일한 라벨을 갖는 제1 정보 아이템인지 여부를 판단하는 단계; 및 정보 아이템이 계정과 동일한 라벨을 갖는 제1 정보 아이템인 것으로 판단되면, 동적 리스트의 상위 계층에서 다른 디스플레이 계층을 로딩하고, 계정과 동일한 라벨을 갖는 제1 정보 아이템을 디스플레이 계층에서 디스플레이하는 단계; 및 동적 리스트에서의 계정과 동일한 라벨을 갖는 다른 정보 아이템이 스크린으로 스크롤링될 때 디스플레이 계층이 가득 채워져 있는지 여부를 판단하는 단계; 및 디스플레이 계층이 가득 채워져 있는 경우 디스플레이 계층에서 정보 아이템들을 스크롤링하도록 제어하고, 디스플레이 계층에 가장 먼저 진입한 정보 아이템을 디스플레이 계층 밖으로 스크롤링하고, 계정과 동일한 라벨을 갖는 다른 정보 아이템을 디스플레이 계층 내부로 스크롤링하는 단계.

[0074] 제1 마크표시된 정보 아이템이 나타나면, 계층적 디스플레이가 트리거된다. 새롭게 로딩된 디스플레이 계층에서 많은 정보 아이템들이 디스플레이될 때, 디스플레이 계층에서 정보 아이템들에 대한 스크롤링 브라우징이 수행된다.

[0075] 구현예에서, 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법은 다음을 더 포함할 수 있다: 서버에 의해 계정에 추가된 라벨을 수신하는 단계; 또는 사용자에 의해 계정에 로컬로 추가된 라벨을 수신하는 단계. 사용자 계정의 라벨은 서버에 의해 추가될 수 있거나, 또는 사용자에 의해 추가될 수 있다.

[0076] 구현예에서, 단계 S20은 다음을 더 포함한다: 로컬로 로그인한 제1 계정에 의해 팔로우된 제2 계정에 의해 포스팅된 정보 아이템, 및 정보 아이템의 콘텐츠 또는 속성에 기초하여 서버에 의해 정보 아이템에 추가된 라벨을 획득하는 단계. 정보 아이템의 라벨은 정보 아이템의 콘텐츠 또는 속성 정보에 기초하여 서버에 의해 추가된다.

[0077] 다른 구현예에서, 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 방법이 더 제공된다. 도 9에서 도시된 바와 같이, 본 방법은 다음의 단계들을 포함한다.

[0078] S20. 계정에 의해 팔로우된 제2 계정에 의해 포스팅된 정보 아이템과 정보 아이템 라벨을 획득한다.

[0079] S21. 정보 아이템 라벨을 계정 라벨과 매칭시킨다.

[0080] S222. 동적 리스트 내의 정보로서, 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 디스플레이한다.

[0081] 이 구현예에서, 동적 리스트 내의 정보 아이템들은 매칭된 동일한 라벨을 사용하여 선별되고, 사용자 계정과 관련된 콘텐츠가 디스플레이되어서, 사용자는 선호 콘텐츠를 더 신속하게 브라우징할 수 있다.

[0082] 본 출원의 다음의 장치 구현예들은 본 출원의 전술한 방법 구현예들을 수행하는데 사용된다.

[0083] 도 10에서 도시된 바와 같이, 본 출원의 구현예는 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 장치를 제공한다. 본 장치는 단말기 디바이스 측에 위치하며, 계정에 대응하는 동적 리스트 내 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득하도록 구성된 취득 모듈(110); 정보 아이템 라벨을 계정 라벨과 매칭시키도록 구성된 매칭 모듈(111); 및 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행하도록 구성된 디스플레이 모듈(112)을 포함한다.

[0084] 구현예에서, 디스플레이 모듈(112)은, 동일한 라벨의 정보 아이템 및 계정을 동적 리스트에서 디스플레이하도록 구성된 제1 디스플레이 서브모듈을 더 포함한다.

[0085] 구현예에서, 디스플레이 모듈(112)은, 동적 리스트에 대해 수행된 스크롤링 조작이 검출되었을 때 계정과 동일

한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하도록 구성된 제2 디스플레이 서브모듈을 더 포함한다.

[0086] 구현예에서, 제2 디스플레이 서브모듈은, 스크린 상에서 동적 리스트를 연속적으로 스크롤링하는 조작 또는 동적 리스트를 연속적으로 드래그하는 조작을 검출하도록 구성된 검출 유닛; 및 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하도록 구성된 제1 디스플레이 유닛을 더 포함한다.

[0087] 구현예에서, 제2 디스플레이 서브모듈은, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템의 디스플레이 밝기가 다른 정보 아이템의 디스플레이 밝기보다 크도록, 동적 리스트의 디스플레이 밝기를 제어하도록 구성된 제2 디스플레이 유닛을 더 포함한다.

[0088] 구현예에서, 제2 디스플레이 서브모듈은, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 동적 리스트의 상위 계층에서 디스플레이되도록, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템 및 동적 리스트를 계층적으로 디스플레이하도록 구성된 제3 디스플레이 유닛을 더 포함한다.

[0089] 구현예에서, 제3 디스플레이 유닛은, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 스크린으로 스크롤링될 때 정보 아이템이 계정과 동일한 라벨을 갖는 제1 정보 아이템인지 여부를 판단하도록 구성된 제1 판단 서브유닛; 및 정보 아이템이 계정과 동일한 라벨을 갖는 제1 정보 아이템인 것으로 판단되면, 동적 리스트의 상위 계층에서 다른 디스플레이 계층을 로딩하고, 계정과 동일한 라벨을 갖는 제1 정보 아이템을 디스플레이 계층에서 디스플레이하도록 구성된 제1 디스플레이 서브유닛을 더 포함한다.

[0090] 구현예에서, 제3 디스플레이 유닛은, 계정과 동일한 라벨을 갖는 다른 정보 아이템이 스크린으로 스크롤링될 때 디스플레이 계층이 가득 채워져 있는지 여부를 판단하도록 구성된 제2 판단 서브유닛; 및 디스플레이 계층이 가득 채워져 있는 경우 디스플레이 계층에서 정보 아이템들을 스크롤링하도록 제어하고, 디스플레이 계층에 가장 먼저 진입한 정보 아이템을 디스플레이 계층 밖으로 스크롤링하고, 계정과 동일한 라벨을 갖는 다른 정보 아이템을 디스플레이 계층 내부로 스크롤링하도록 구성된 제2 디스플레이 서브유닛을 더 포함한다.

[0091] 구현예에서, 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 장치는, 서버에 의해 계정에 추가된 라벨을 수신하거나; 또는 사용자에 의해 계정에 로컬로 추가된 라벨을 수신하도록 구성된 수신 모듈을 더 포함한다.

[0092] 구현예에서, 취득 모듈(110)은, 로컬로 로그인한 제1 계정에 의해 팔로우된 제2 계정에 의해 포스팅된 정보 아이템, 및 정보 아이템의 콘텐츠 또는 속성에 기초하여 서버에 의해 정보 아이템에 추가된 라벨을 획득하도록 구성된 취득 서브모듈을 더 포함한다.

[0093] 구현예에서, 디스플레이 모듈(112)은, 동적 리스트 내의 정보로서, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 디스플레이하도록 구성된 제3 디스플레이 서브모듈을 더 포함한다.

[0094] 또한, 본 출원의 이러한 구현예에서, 전술한 기능 모듈들은 하드웨어 프로세서를 사용함으로써 구현될 수 있다.

[0095] 본 출원의 구현예는 단말기 디바이스를 더 제공하고, 단말기 디바이스는 프로세서 및 상기 프로세서에 의해 실행될 수 있는 명령어를 저장하도록 구성된 메모리를 포함한다. 프로세서에 의해 실행될 수 있는 명령어는 다음을 포함한다: 계정에 대응하는 동적 리스트 내 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득하는 단계; 정보 아이템 라벨을 계정 라벨과 매칭시키는 단계; 및 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행하는 단계.

[0096] 구현예에서, 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행하는 단계는 다음을 포함한다: 동일한 라벨의 정보 아이템 및 계정을 동적 리스트에서 디스플레이하는 단계.

[0097] 구현예에서, 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행하는 단계는 다음을 포함한다: 동적 리스트에 대해 수행된 스크롤링 조작이 검출되었을 때 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하는 단계.

[0098] 구현예에서, 동적 리스트에 대해 수행된 스크롤링 조작이 검출되었을 때 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하는 단계는 다음을 포함한다: 스크린 상에서 동적 리스트를 연속적으로 스크롤링하는 조작 또는 동적 리스트를 연속적으로 드래그하는 조작을 검출하는 단계; 및 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하는 단계.

[0099] 구현예에서, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하는 단계는 다음을 포함한다: 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템의 디스플레이 밝기가 다른 정보 아이템의 디스플레이 밝기보다 크도록, 동적 리스트의 디스플레이 밝기를 제어하는 단계.

- [0100] 구현예에서, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하는 단계는 다음을 포함한다: 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 동적 리스트의 상위 계층에서 디스플레이되도록, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템 및 동적 리스트를 계층적으로 디스플레이하는 단계.
- [0101] 구현예에서, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 동적 리스트의 상위 계층에서 디스플레이되도록, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템 및 동적 리스트를 계층적으로 디스플레이하는 단계는 다음을 포함한다: 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 스크린으로 스크롤링될 때 정보 아이템이 계정과 동일한 라벨을 갖는 제1 정보 아이템인지 여부를 판단하는 단계; 및 정보 아이템이 계정과 동일한 라벨을 갖는 제1 정보 아이템인 것으로 판단되면, 동적 리스트의 상위 계층에서 다른 디스플레이 계층을 로딩하고, 계정과 동일한 라벨을 갖는 제1 정보 아이템을 디스플레이 계층에서 디스플레이하는 단계.
- [0102] 구현예에서, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템이 동적 리스트의 상위 계층에서 디스플레이되도록, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템 및 동적 리스트를 계층적으로 디스플레이하는 단계는 다음을 더 포함한다: 계정과 동일한 라벨을 갖는 다른 정보 아이템이 스크린으로 스크롤링될 때 디스플레이 계층이 가득 채워져 있는지 여부를 판단하는 단계; 및 디스플레이 계층이 가득 채워져 있는 경우 디스플레이 계층에서 정보 아이템들을 스크롤링하도록 제어하고, 디스플레이 계층에 가장 먼저 진입한 정보 아이템을 디스플레이 계층 밖으로 스크롤링하고, 계정과 동일한 라벨을 갖는 다른 정보 아이템을 디스플레이 계층 내부로 스크롤링하는 단계.
- [0103] 구현예에서, 프로세서에 의해 실행될 수 있는 명령어는 다음을 더 포함한다: 서버에 의해 계정에 추가된 라벨을 수신하거나; 또는 사용자에 의해 계정에 로컬로 추가된 라벨을 수신하는 단계.
- [0104] 구현예에서, 계정에 의해 팔로우된 제2 계정에 의해 포스팅된 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득하는 단계는 다음을 포함한다: 로컬로 로그인한 제1 계정에 의해 팔로우된 제2 계정에 의해 포스팅된 정보 아이템, 및 정보 아이템의 콘텐츠 또는 속성에 기초하여 서버에 의해 정보 아이템에 추가된 라벨을 획득하는 단계.
- [0105] 구현예에서, 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행하는 단계는 다음을 포함한다: 동적 리스트 내의 정보로서, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 디스플레이하는 단계.
- [0106] 도 11은 예시적인 구현예에 따라, 본 출원의 이전 구현예에서 제공되는 단말기 디바이스를 나타내는 블록도이다. 예를 들어, 단말기 디바이스(1200)는 이동 전화기, 컴퓨터, 디지털 방송 단말기 디바이스, 메시지 송수신 디바이스, 게임 콘솔, 태블릿 디바이스, 의료 디바이스, 퍼트니스 디바이스, 또는 개인 휴대 정보 단말기일 수 있다.
- [0107] 단말기 디바이스(1202)는 다음의 컴포넌트들 중 하나 이상을 포함할 수 있다: 처리 컴포넌트(1202), 메모리(1204), 전력 컴포넌트(1206), 멀티미디어 컴포넌트(1208), 오디오 컴포넌트(1210), 입/출력(I/O) 인터페이스(1212), 센서 컴포넌트(1214), 및 통신 컴포넌트(1216).
- [0108] 처리 컴포넌트(1202)는 통상적으로 단말기 디바이스(1200)의 조작들, 예컨대, 디스플레이, 전화 통화, 데이터 통신, 카메라 조작, 및 기록 조작과 관련된 조작들을 제어한다. 처리 컴포넌트(1202)는 전술한 방법의 단계들 전부 또는 일부를 완료하기 위해, 명령어를 실행하기 위한 하나 이상의 프로세서(1220)를 포함할 수 있다. 또한, 처리 컴포넌트(1202)는 하나 이상의 모듈을 포함할 수 있어서, 처리 컴포넌트(1202)는 다른 컴포넌트와 상호작용할 수 있다. 예를 들어, 처리 컴포넌트(1202)는 멀티미디어 컴포넌트를 포함할 수 있어서, 멀티미디어 컴포넌트(1208)는 처리 컴포넌트(1202)와 상호작용할 수 있다.
- [0109] 메모리(1204)는 디바이스(1200)에서의 조작을 지원하기 위해 다양한 유형의 데이터를 저장하도록 구성된다. 데이터의 예시들은 단말기 디바이스(1200) 상에서 운영되는 임의의 애플리케이션 프로그램 또는 방법을 위한 명령어, 연락처 데이터, 전화 번호부 데이터, 메시지, 사진, 비디오 등을 포함한다. 메모리(1204)는 SRAM(static random access memory), EEPROM(electrically erasable programmable read-only memory), EPROM(an erasable programmable read only memory), EPROM(programmable read-only memory), ROM(read-only memory), 자기 메모리, 플래시 메모리, 디스크, 또는 광 디스크와 같은, 임의의 유형의 휴발성 또는 비휘발성 저장 디바이스 또는 이들의 조합에 의해 구현될 수 있다.
- [0110] 전력 컴포넌트(1206)는 단말 디바이스(1200)의 다양한 컴포넌트들에 전력을 제공한다. 전력 컴포넌트(1206)는 전력 관리 시스템, 하나 이상의 전원, 및 단말기 디바이스(1200)에 대한 전력의 생성, 관리, 및 할당과 관련된 다른 컴포넌트를 포함할 수 있다.

- [0111] 멀티미디어 컴포넌트(1208)는 단말기 디바이스(1200)와 사용자 간에 출력 인터페이스를 제공하는 스크린을 포함한다. 일부 구현예에서, 스크린은 액정 디스플레이(LCD) 및 터치 패널(TP)을 포함할 수 있다. 스크린이 터치 패널을 포함하는 경우, 스크린은 사용자로부터 입력 신호를 수신하기 위해 터치 스크린으로서 구현될 수 있다. 터치 패널은 터치 패널 상에서의 터치, 슬라이딩, 및 제스처를 감지하기 위한 하나 이상의 터치 센서를 포함한다. 터치 센서는 터치 또는 슬라이딩 조작의 경계를 감지할 뿐만 아니라, 터치 또는 슬라이딩 조작과 관련된 지속시간 및 압력을 감지할 수 있다. 일부 구현예들에서, 멀티미디어 컴포넌트(1208)는 전방 카메라 및/또는 후방 카메라를 포함한다. 디바이스(1200)가 촬영 모드 또는 비디오 모드와 같은 조작 모드에 있을 때, 전방 카메라 및/또는 후방 카메라는 외부 멀티미디어 데이터를 수신할 수 있다. 각각의 전방 카메라 또는 후방 카메라는 고정형 광학 렌즈 시스템일 수 있거나 또는 초점 길이 및 광학 줌 기능을 갖는다.
- [0112] 오디오 컴포넌트(1210)는 오디오 신호를 출력 및/또는 입력하도록 구성된다. 예를 들어, 오디오 컴포넌트(1210)는 마이크로폰(MIC)을 포함한다. 단말기 디바이스(1200)가 통화 모드, 녹음 모드, 및 음성 인식 모드와 같은 조작 모드에 있을 때, 마이크로폰은 외부 오디오 신호를 수신하도록 구성된다. 수신된 오디오 신호는 또한 메모리(1204)에 저장되거나 또는 통신 컴포넌트(1216)를 사용하여 전송될 수 있다. 일부 구현예들에서, 오디오 컴포넌트(1210)는 오디오 신호를 출력하도록 구성된 스피커를 더 포함한다.
- [0113] I/O 인터페이스(1212)는 처리 컴포넌트(1202)와 주변 인터페이스 모듈 간의 인터페이스를 제공한다. 주변 인터페이스 모듈은 키보드, 태핑 휠(tapping wheel), 버튼 등일 수 있다. 버튼은 홈 페이지 버튼, 볼륨 버튼, 시작 버튼 및 잠금 버튼을 포함할 수 있지만, 이에 한정되는 것은 아니다.
- [0114] 센서 컴포넌트(1214)는 단말기 디바이스(1200)의 각 양태의 상태를 평가하도록 구성된 하나 이상의 센서를 포함한다. 예를 들어, 센서 컴포넌트(1214)는 디바이스(1200)의 온/오프 상태 및 컴포넌트의 상대적 위치를 검출할 수 있다. 예를 들어, 컴포넌트는 단말기 디바이스(1200)의 디스플레이 및 키패드이다. 센서 컴포넌트(1214)는 또한, 단말기 디바이스(1200) 또는 단말기 디바이스(1200)의 컴포넌트의 위치 변화, 단말기 디바이스(1200)와 사용자의 접촉의 유무, 단말기 디바이스(1200)의 배향 또는 가속/감속 속도, 및 단말기 디바이스(1200)의 온도 변화를 검출할 수 있다. 센서 컴포넌트(1214)는 물리적 접촉이 없을 때 근처에 있는 물체의 존재를 검출하도록 구성된 근접도 센서를 포함할 수 있다. 센서 컴포넌트(1214)는 활상 응용에서 사용되는 CMOS 또는 CCD 이미지 센서와 같은 광 센서를 더 포함할 수 있다. 일부 구현예들에서, 센서 컴포넌트(1214)는 가속 센서, 자이로 센서, 자기 센서, 압력 센서, 또는 온도 센서를 더 포함할 수 있다.
- [0115] 통신 컴포넌트(1216)는 유선 또는 무선 방식으로 단말기 디바이스(1200)와 다른 디바이스 간의 통신을 용이하게 하도록 구성된다. 단말기 디바이스(1200)는 WiFi, 2G, 또는 3G, 또는 이들의 조합과 같은 통신 표준에 기초하여 무선 네트워크에 액세스할 수 있다. 예시적인 구현예에서, 통신 컴포넌트(1216)는 브로드캐스트 채널을 사용함으로써 외부 브로드캐스트 관리 시스템으로부터 브로드캐스트 신호 또는 브로드캐스트 관련 정보를 수신한다. 예시적인 구현예에서, 통신 컴포넌트(1216)는 단거리 통신을 용이하게 하기 위해 근거리 통신(NFC) 모듈을 더 포함한다. 예를 들어, NFC 모듈은 무선 주파수 식별(RFID) 기술, 적외선 데이터 연관(IrDA) 기술, 초 광대역(UWB) 기술, Bluetooth(BT) 기술, 및 기타 기술을 사용하여 구현될 수 있다.
- [0116] 예시적인 구현예에서, 단말기 디바이스(1200)는, 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 전술한 방법을 수행하기 위해, 하나 이상의 주문형 집적 회로(ASIC), 디지털 신호 프로세서(DSP), 디지털 신호 처리 장치(DSPD), 프로그래밍 가능 로직 디바이스(PLD), 필드 프로그래밍 가능 게이트 어레이(FPGA), 제어기, 마이크로제어기, 마이크로프로세서, 또는 다른 전자 엘리먼트에 의해 구현될 수 있다.
- [0117] 예시적인 구현예는 명령어를 포함하는 비일시적 컴퓨터 판독가능 저장 매체, 예컨대, 명령어를 포함하는 메모리(1204)를 더 제공하며, 명령어는 단말기 디바이스(1200)의 프로세서(1220)에 의해 실행되어 전술한 방법을 완료할 수 있다. 예를 들어, 비일시적 컴퓨터 판독가능 저장 매체는 ROM, RAM(random access memory), CD-ROM, 자기 테이프, 플로피 디스크, 또는 광학 데이터 저장 디바이스일 수 있다.
- [0118] 비일시적 컴퓨터 판독가능 저장 매체가 제공된다. 단말기 디바이스(1200)의 프로세서에 의해 저장 매체 내의 명령어가 실행되면, 단말기 디바이스(1200)는 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 전술한 방법을 수행할 수 있다.
- [0119] 본 출원의 이전 구현예에서 제공되는 단말기 디바이스에 기초하여, 본 출원의 구현예는 이동 디바이스를 더 제공한다. 도 12에서 도시된 바와 같이, 이동 디바이스는 프로세서(130) 및 통신 컴포넌트(132)를 포함한다.
- [0120] 프로세서(130)는 통신 컴포넌트(132)에 결합된다. 통신 컴포넌트(132)는 계정에 대응하는 동적 리스트 내 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득한다. 프로세서(130)는, 정보 아이템 라벨을 계정 라벨과 매칭시키고, 계정

과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행한다.

[0121] 구현예에서, 정보 아이템의 라벨을 계정 라벨과 매칭시킨 후, 프로세서(130)는 동일한 라벨의 정보 아이템 및 계정을 동적 리스트에서 디스플레이한다.

[0122] 구현예에서, 정보 아이템의 라벨을 계정 라벨과 매칭시킨 후, 프로세서(130)는 동적 리스트 내 정보로서, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 디스플레이한다.

[0123] 다른 구현예에서, 정보 아이템의 라벨을 계정 라벨과 매칭시킨 후, 프로세서(130)는 동적 리스트에 대한 스크롤링 조작을 수행하기 위한 명령어를 검출할 때 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이한다.

[0124] 본 출원의 구현예는 컴퓨터 디바이스를 더 제공한다. 도 13에서 도시된 바와 같이, 컴퓨터 디바이스는 프로세서(140) 및 네트워크 어댑터(142)를 포함한다. 프로세서(140)는 네트워크 어댑터(142)에 결합된다. 네트워크 어댑터(142)는 계정에 대응하는 동적 리스트 내 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득한다. 프로세서(140)는, 정보 아이템의 라벨을 계정 라벨과 매칭시키고, 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행한다.

[0125] 구현예에서, 정보 아이템의 라벨을 계정 라벨과 매칭시킨 후, 프로세서(140)는 동일한 라벨의 정보 아이템 및 계정을 동적 리스트에서 디스플레이한다.

[0126] 구현예에서, 정보 아이템의 라벨을 계정 라벨과 매칭시킨 후, 프로세서(140)는 동적 리스트 내 정보로서, 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 디스플레이한다.

[0127] 다른 구현예에서, 정보 아이템의 라벨을 계정 라벨과 매칭시킨 후, 프로세서(140)는 동적 리스트에 대한 스크롤링 조작을 수행하기 위한 명령어를 검출할 때 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이한다.

[0128] 본 출원의 구현예는 운송 수단에서 사용되는 단말기 디바이스를 더 제공한다. 도 14에서 도시된 바와 같이, 단말기 디바이스는 내장형 프로세서(150) 및 내장형 통신 장치(152)를 포함한다.

[0129] 실제 응용에서, 단말기 디바이스는, 비제한적인 예시로서, 차량 디바이스, 출하 후 운송 수단에 추가된 제어 디바이스 등을 비롯하여, 운송 수단의 중앙 제어 시스템 내에 통합될 수 있다. 단말기 디바이스는 내장형 프로세서(150) 및 내장형 통신 장치(152) 이외에 다른 디바이스들을 포함할 수 있다.

[0130] 단말기 디바이스가 설치되는 운송 수단의 유형에 따라, 내장형 프로세서(150)는 다양한 주문형 집적 회로(ASIC), 디지털 신호 프로세서(DSP), 디지털 신호 처리 장치(DSPD), 프로그래밍 가능 로직 디바이스(PLD), 필드 프로그래밍 가능 게이트 어레이(FPGA), 제어기, 마이크로제어기, 마이크로프로세서, 또는 다른 전자 엘리먼트에 의해 구현될 수 있고, 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 전술한 방법의 전부 또는 일부를 수행하도록 구성된다. 내장형 프로세서(150)는 운송 수단 또는 무선 접속부 내의 라인을 사용하여 내장형 통신 장치(152)에 결합된다. 동적 리스트를 디스플레이하기 위한 전술한 방법에서의 단계들 전부 또는 일부의 해결책에 기초하여, 내장형 프로세서(150)는 동적 리스트를 디스플레이하도록 운송 수단에서 사용되는 단말기 디바이스를 제어한다.

[0131] 단말기 디바이스가 설치되는 운송 수단의 유형에 따라, 내장형 통신 장치(152)는 복수의 통신 장치를 포함할 수 있다. 예를 들어, 운송 수단이 차량인 경우, 복수의 통신 장치들은 차량용 안테나, 차량용 WiFi 모듈 등을 포함한다. 내장형 통신 장치(152)는 로컬로 로그인한 계정에 대응하는 동적 리스트 내 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득한다.

[0132] 내장형 프로세서(150)는, 정보 아이템 라벨을 계정 라벨과 매칭시키고, 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행한다.

[0133] 단말기 디바이스가 설치되어 있는 운송 수단의 유형에 따라, 운송 수단에서 사용되는 단말기 디바이스는 내장형 디스플레이 장치를 더 포함할 수 있다. 내장형 디스플레이 장치는 업계에서 사용되는 다양한 디스플레이 디바이스들, 예를 들어, 터치 감지 기능을 갖는 터치 스크린일 수 있다.

[0134] 내장형 디스플레이 장치가 터치 스크린으로서 구현될 때, 내장형 프로세서(150)는, 동적 리스트에 대한 스크롤링 조작을 수행하기 위한 신호를 검출할 때 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이 한다.

- [0135] 구현예에서, 정보 아이템의 라벨을 계정 라벨과 매칭시킨 후, 내장형 프로세서(150)는 동적 리스트 내 정보로서, 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 디스플레이한다.
- [0136] 다른 구현예에서, 정보 아이템의 라벨을 계정 라벨과 매칭시킨 후, 내장형 프로세서(150)는 동일한 라벨의 정보 아이템 및 계정을 동적 리스트에서 디스플레이한다.
- [0137] 도 15는 본 출원의 구현예에 따른, 사용자 인터페이스 시스템을 나타내는 개략도이다. 도 15에서 도시된 바와 같이, 사용자 인터페이스 시스템은 처리 컴포넌트(160) 및 입력 컴포넌트(162)를 포함하고, 처리 컴포넌트(160)는 입력 컴포넌트(162)에 결합된다.
- [0138] 입력 컴포넌트(162)는 계정에 대응하는 동적 리스트 내 정보 아이템 및 정보 아이템 라벨을 획득하도록 구성된다. 처리 컴포넌트(160)는, 정보 아이템 라벨을 계정 라벨과 매칭시키고, 계정과 동일한 라벨을 갖는 매칭된 정보 아이템에 대해 미리 결정된 디스플레이 처리를 수행한다. 구현예에서, 도 2의 b 및 c에서 도시된 바와 같이, 매칭된 정보 아이템들은 동적 리스트에서 동일한 라벨로 마크표시된다.
- [0139] 구현예에서, 정보 아이템의 라벨을 계정 라벨과 매칭시킨 후, 처리 컴포넌트(160)는 동적 리스트 내 정보로서, 제1 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 디스플레이한다. 동적 리스트에서 획득된 정보 아이템들은, 도 6의 b 및 c에서 도시된 바와 같이, 선별된다. 이 경우, 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템들이 선별 후에 동적 리스트에서 디스플레이된다.
- [0140] 다른 구현예에서, 정보 아이템의 라벨을 계정 라벨과 매칭시킨 후, 처리 컴포넌트(160)는 동적 리스트에 대한 스크롤링 조작을 수행하기 위한 명령어를 검출할 때 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이한다. 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하는 방법은 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템을 하이라이트 표시하는 것일 수 있다. 도 3에서 도시된 바와 같이, 동일한 라벨 1을 갖는 정보 아이템들이 동적 리스트에서 하이라이트 표시된다. 또한, 정보 아이템을 돋보이게 디스플레이하는 방법은 계정과 동일한 라벨을 갖는 정보 아이템 및 동적 리스트를 계층적으로 디스플레이하는 것일 수 있다. 도 5에서 도시된 바와 같이, 동일한 라벨 1을 갖는 정보 아이템들은 새롭게 로딩된 디스플레이 계층(21)에서 디스플레이되고, 새롭게 로딩된 디스플레이 계층(21)은 동적 리스트(20) 위에 위치한다.
- [0141] 당업자는 본 출원의 구현예들이 방법, 시스템, 또는 컴퓨터 프로그램 제품으로서 제공될 수 있음을 이해해야 한다. 따라서, 본 출원은 하드웨어 전용 구현예, 소프트웨어 전용 구현예, 또는 소프트웨어와 하드웨어의 조합을 갖는 구현예의 형태를 사용할 수 있다. 또한, 본 출원은 컴퓨터로 사용 가능한 프로그램 코드가 포함된 하나 이상의 컴퓨터로 사용 가능한 저장 매체(비제한적인 예시로서, 자기 디스크 저장디바이스, CD-ROM, 및 광학 메모리 포함함) 상에 구현되는 컴퓨터 프로그램 제품의 형태를 사용할 수 있다.
- [0142] 본 출원은 본 출원의 구현예들에 따른 방법, 디바이스(시스템), 및 컴퓨터 프로그램 제품의 흐름도 및/또는 블록도를 참조하여 설명되었다. 흐름도 및/또는 블록도에서의 각각의 프로세스 및/또는 각각의 블록, 및 흐름도 및/또는 블록도에서의 프로세스 및/또는 블록의 조합을 구현하기 위해 컴퓨터 프로그램 명령어들이 사용될 수 있다는 것을 이해해야 한다. 이를 컴퓨터 프로그램 명령어들은, 컴퓨터 또는 다른 프로그램 가능 데이터 처리 디바이스의 프로세서에 의해 실행된 명령어들이 흐름도를 내에서의 하나 이상의 프로세스들 및/또는 블록도들 내에서의 하나 이상의 블록들에서 특정 기능을 구현하기 위한 장치를 생성하도록, 범용 컴퓨터, 전용 컴퓨터, 내장형 프로세서, 또는 머신을 생성하기 위한 다른 프로그램 가능 데이터 처리 디바이스의 프로세서를 위해 제공될 수 있다.
- [0143] 이를 컴퓨터 프로그램 명령어들은, 컴퓨터로 관통 가능한 메모리에 저장된 명령어들이 명령어 장치를 포함하는 아티팩트를 생성하도록, 컴퓨터 또는 다른 프로그램 가능 데이터 처리 디바이스로 하여금 특정 방법으로 동작할 것을 명령내릴 수 있고 컴퓨터로 관통 가능한 메모리에 저장될 수 있다. 명령어 장치는 흐름도들 내의 하나 이상의 프로세스들에서 및/또는 블록도들 내의 하나 이상의 블록들에서 특정 기능을 구현한다.
- [0144] 이를 컴퓨터 프로그램 명령어들은, 일련의 동작들 및 단계들이 컴퓨터 또는 다른 프로그램 가능 디바이스 상에서 수행됨으로써 컴퓨터 구현 처리를 생성할 수 있도록, 컴퓨터 또는 다른 프로그램 가능 데이터 처리 디바이스 상에 로딩될 수 있다. 따라서, 컴퓨터 또는 다른 프로그램 가능 디바이스 상에서 실행되는 명령어들은 흐름도들 내의 하나 이상의 프로세스들에서 및/또는 블록도들 내의 하나 이상의 블록들에서 특정 기능을 구현하기 위한 단계들을 제공한다.
- [0145] 일반적인 구성에서, 컴퓨팅 디바이스는 하나 이상의 프로세서(CPU), 입력/출력 인터페이스, 네트워크 인터페이

스, 및 메모리를 포함한다.

[0146] 메모리는 비영구적 저장장치, RAM(random access memory), 비휘발성 메모리, 및/또는 다른 형태의 컴퓨터 관독 가능 매체, 예를 들어, ROM(read-only memory) 또는 플래시 메모리를 포함할 수 있다. 메모리는 컴퓨터 관독 가능 매체의 예시이다.

[0147] 컴퓨터 관독 가능 매체는 임의의 방법 또는 기술을 사용함으로써 정보 저장을 구현할 수 있는, 영구적, 비영구적, 탈착형, 및 비탈착형 매체를 포함한다. 정보는 컴퓨터 관독 가능 명령어, 데이터 구조, 프로그램 모듈, 또는 다른 데이터일 수 있다. 컴퓨터 저장 매체는, 비제한적인 예시로서, PRAM(phase-change random access memory), SRAM(static random access memory), DRAM(dynamic random access memory), 다른 유형의 RAM(random access memory), ROM(read-only memory), EEPROM(electrically erasable programmable read-only memory), 플래시 메모리 또는 다른 메모리 기술, CD-ROM(compact disc read-only memory), DVD(digital versatile disc) 또는 다른 광학 저장장치, 카세트, 카세트 자기 디스크 저장장치, 또는 다른 자기 저장 디바이스 또는 임의의 다른 비 전송 매체를 포함한다. 컴퓨터 저장 매체는 컴퓨팅 디바이스에 의해 액세스될 수 있는 정보를 저장하도록 구성될 수 있다. 본 명세서에서의 정의에 기초하여, 컴퓨터 관독 가능 매체는 임시적 컴퓨터 관독 가능 매체, 예컨대, 변조 데이터 신호 및 반송파를 포함하지 않는다.

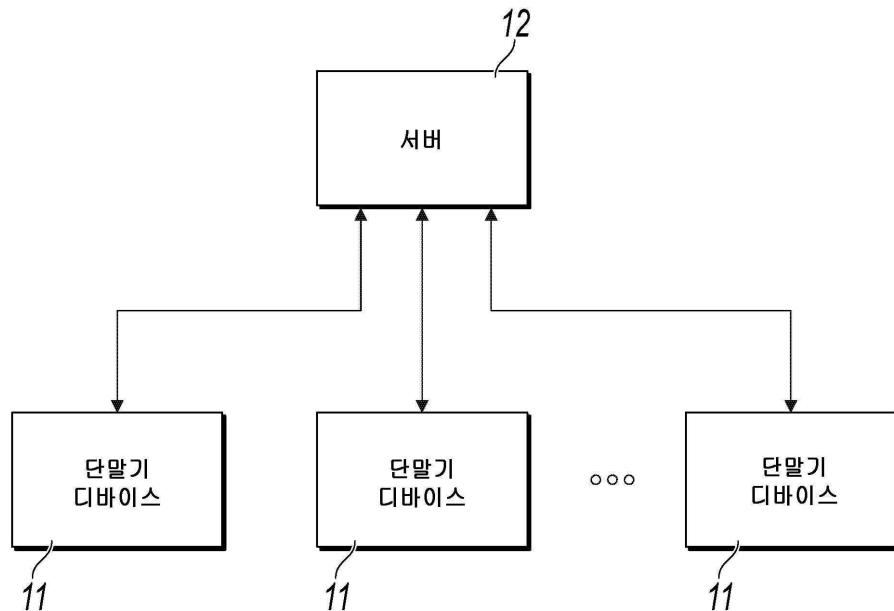
[0148] 용어 "포함한다", "함유한다" 또는 이들의 임의의 다른 변형체는 비 배타적인 포함을 커버하도록 의도되었으므로, 구성요소들의 리스트를 포함하는 프로세스, 방법, 물품, 또는 디바이스는 이를 구성요소들을 포함할 뿐만이 아니라, 명시적으로 나열되지 않은 다른 구성요소들도 포함하거나, 또는 그러한 프로세스, 방법, 물품, 또는 디바이스에 내재된 구성요소들을 더 포함한다는 것에 주목할 가치가 있다. "...을 포함한다" 앞에 오는 구성요소는, 더 많은 제약성이 없는 한, 해당 구성요소를 포함하는 프로세스, 방법, 물품, 또는 디바이스에서의 추가적인 동일한 구성요소들의 존재를 배제하지 않는다.

[0149] 당업자는 본 출원의 구현예들이 방법, 시스템, 또는 컴퓨터 프로그램 제품으로서 제공될 수 있음을 이해해야 한다. 따라서, 본 출원은 하드웨어 전용 구현예, 소프트웨어 전용 구현예, 또는 소프트웨어와 하드웨어의 조합을 갖는 구현예의 형태를 사용할 수 있다. 또한, 본 출원은 컴퓨터로 사용 가능한 프로그램 코드가 포함된 하나 이상의 컴퓨터로 사용 가능한 저장 매체(비제한적인 예시로서, 자기 디스크 저장디바이스, CD-ROM, 및 광학 메모리를 포함함) 상에 구현되는 컴퓨터 프로그램 제품의 형태를 사용할 수 있다.

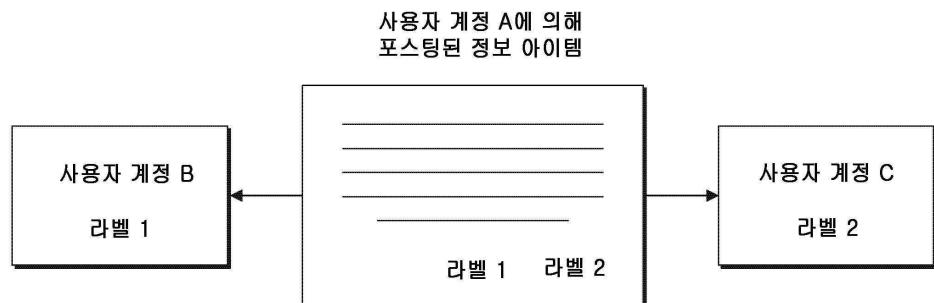
[0150] 전술한 설명은 본 출원의 구현예일 뿐이며, 본 출원을 제한하려는 것은 아니다. 당업자에게 있어서, 본 출원은 다양한 변형과 변경을 가질 수 있다. 본 출원의 사상과 원리 내에서 행해지는 임의의 수정, 등가적 대체, 개선 등은 본원의 청구범위에 속해야 한다.

도면

도면1



도면2



a

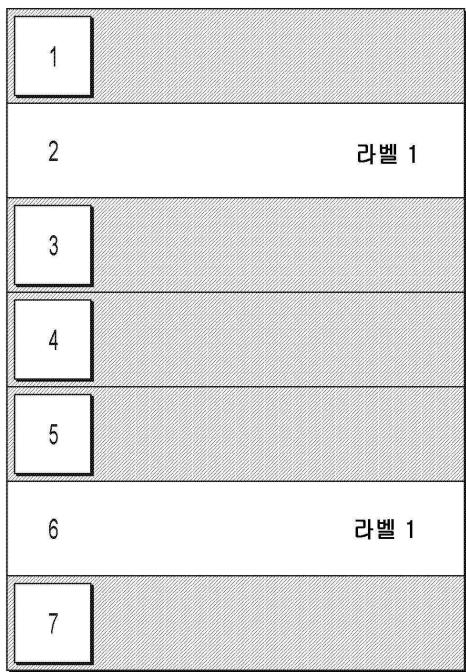
| 사용자 계정 B | |
|----------|------|
| 1 | |
| 2 | 라벨 1 |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | 라벨 1 |
| 7 | |

b

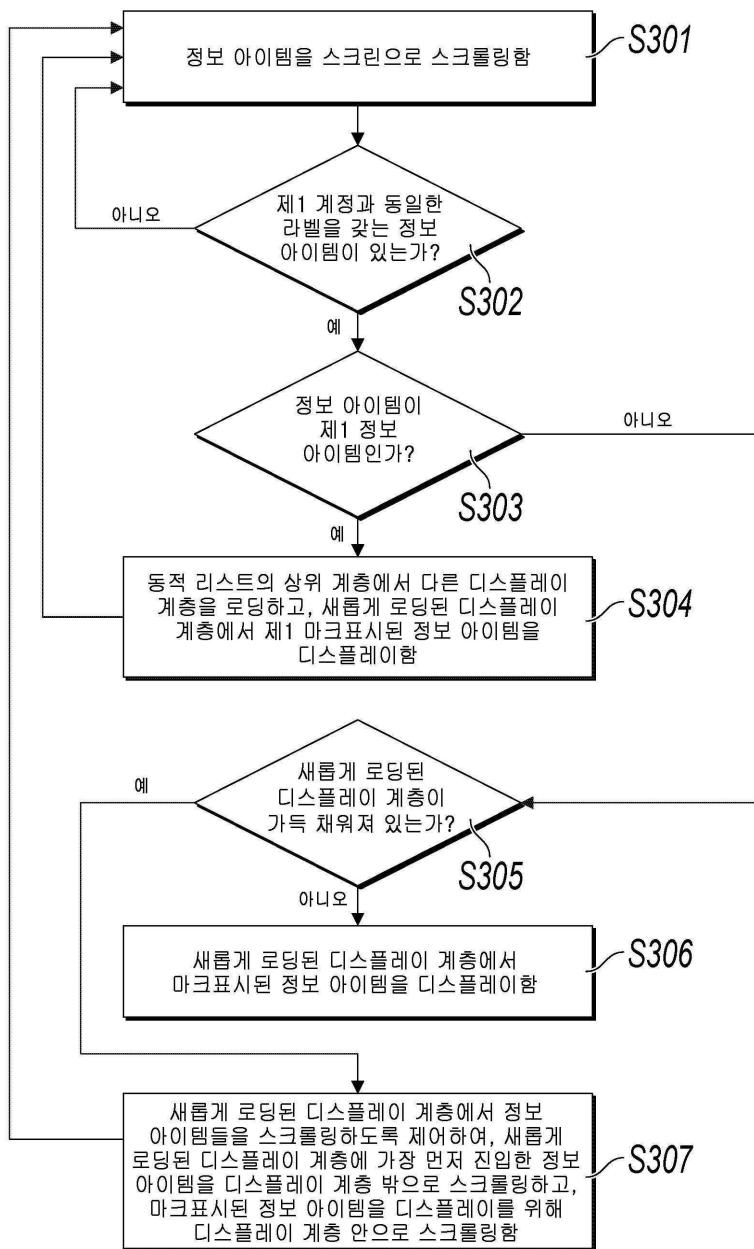
| 사용자 계정 C | |
|----------|------|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | 라벨 2 |
| 4 | 라벨 2 |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |

c

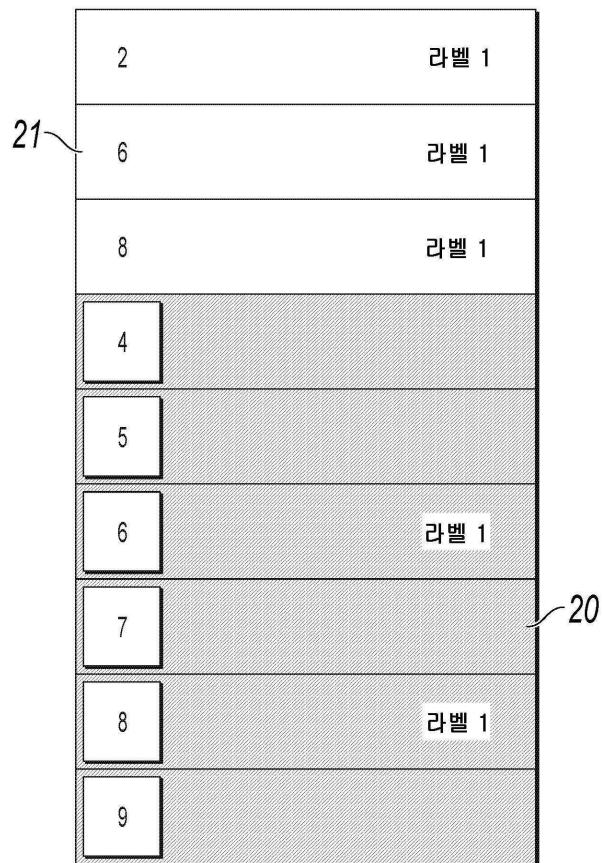
도면3



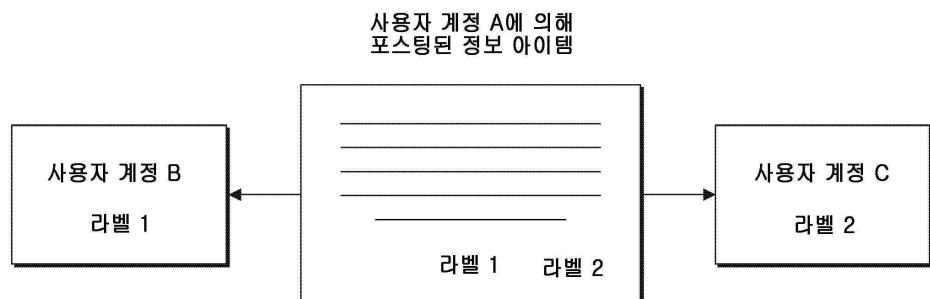
도면4



도면5



도면6



a

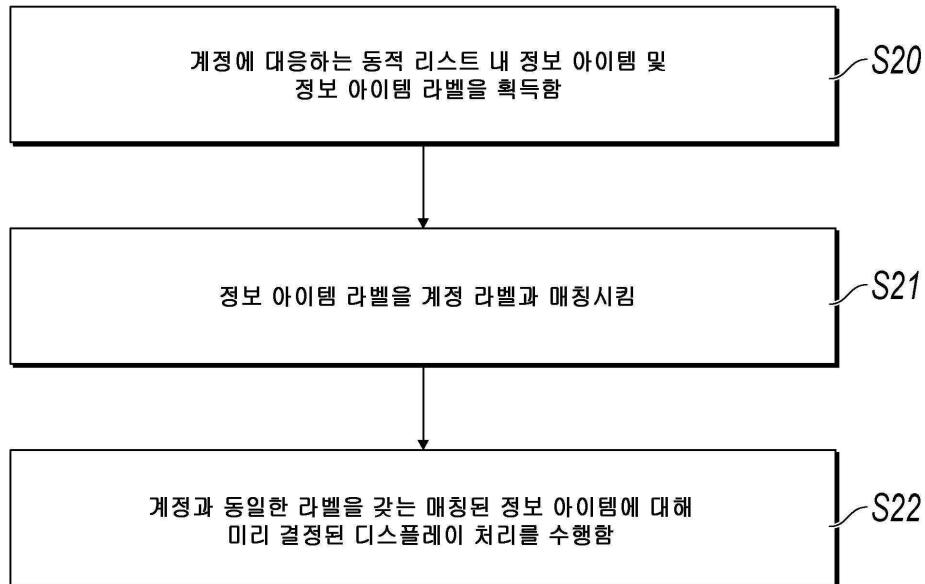
| 사용자 계정 B | |
|----------|------|
| 2 | 라벨 1 |
| 6 | 라벨 1 |
| 8 | 라벨 1 |
| 11 | 라벨 1 |
| 15 | 라벨 1 |
| 26 | 라벨 1 |
| 27 | 라벨 1 |

b

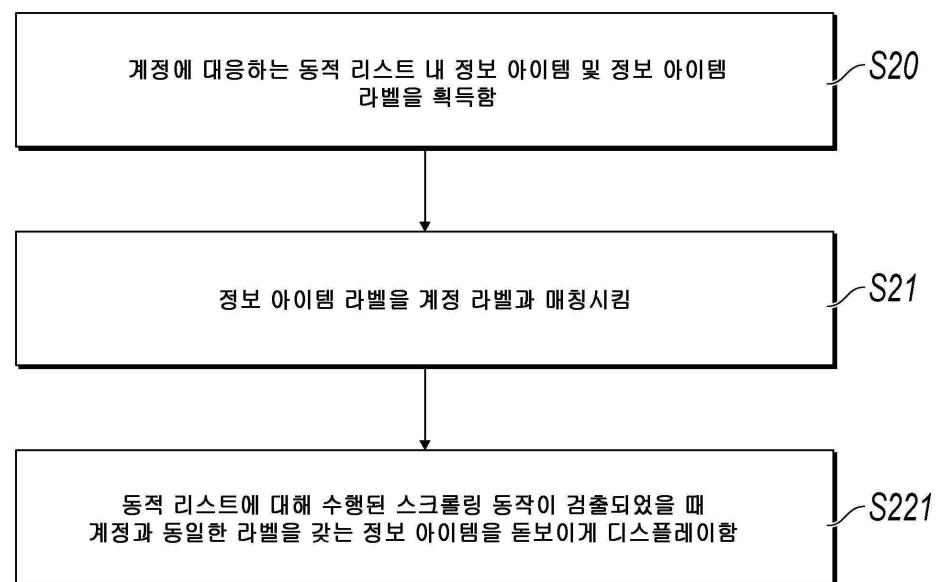
| 사용자 계정 C | |
|----------|------|
| 3 | 라벨 2 |
| 4 | 라벨 2 |
| 7 | 라벨 2 |
| 9 | 라벨 2 |
| 15 | 라벨 2 |
| 16 | 라벨 2 |
| 21 | 라벨 2 |

c

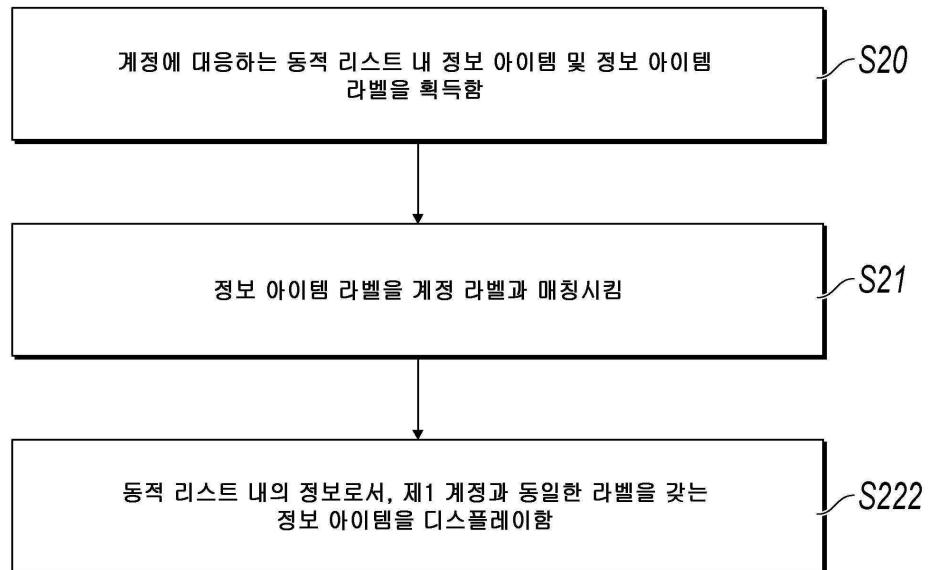
도면7



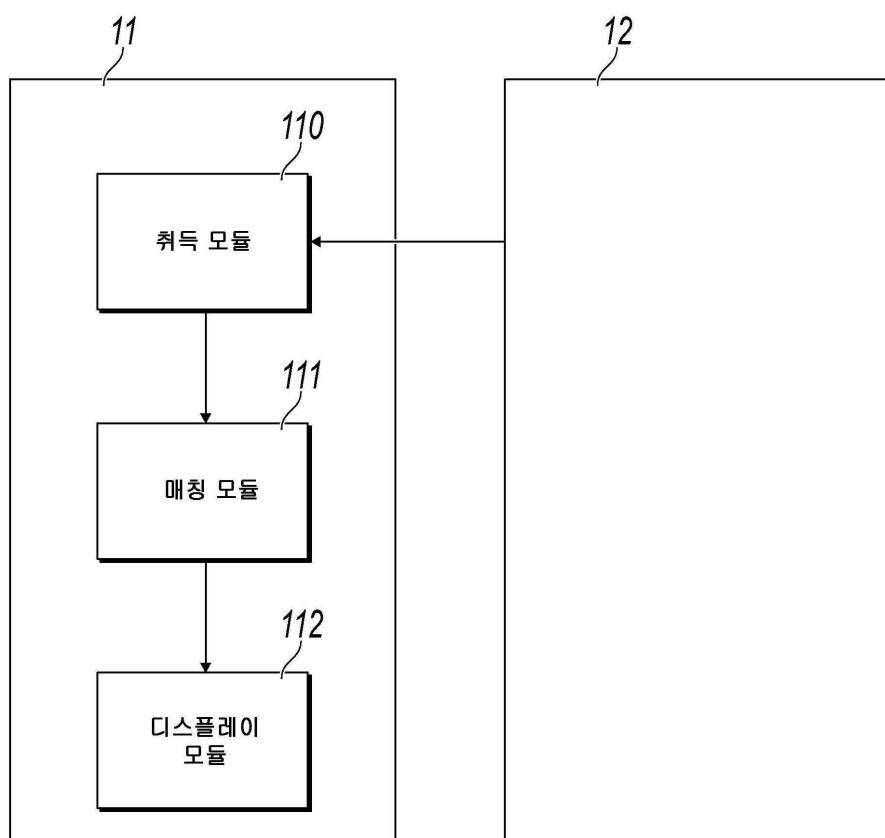
도면8



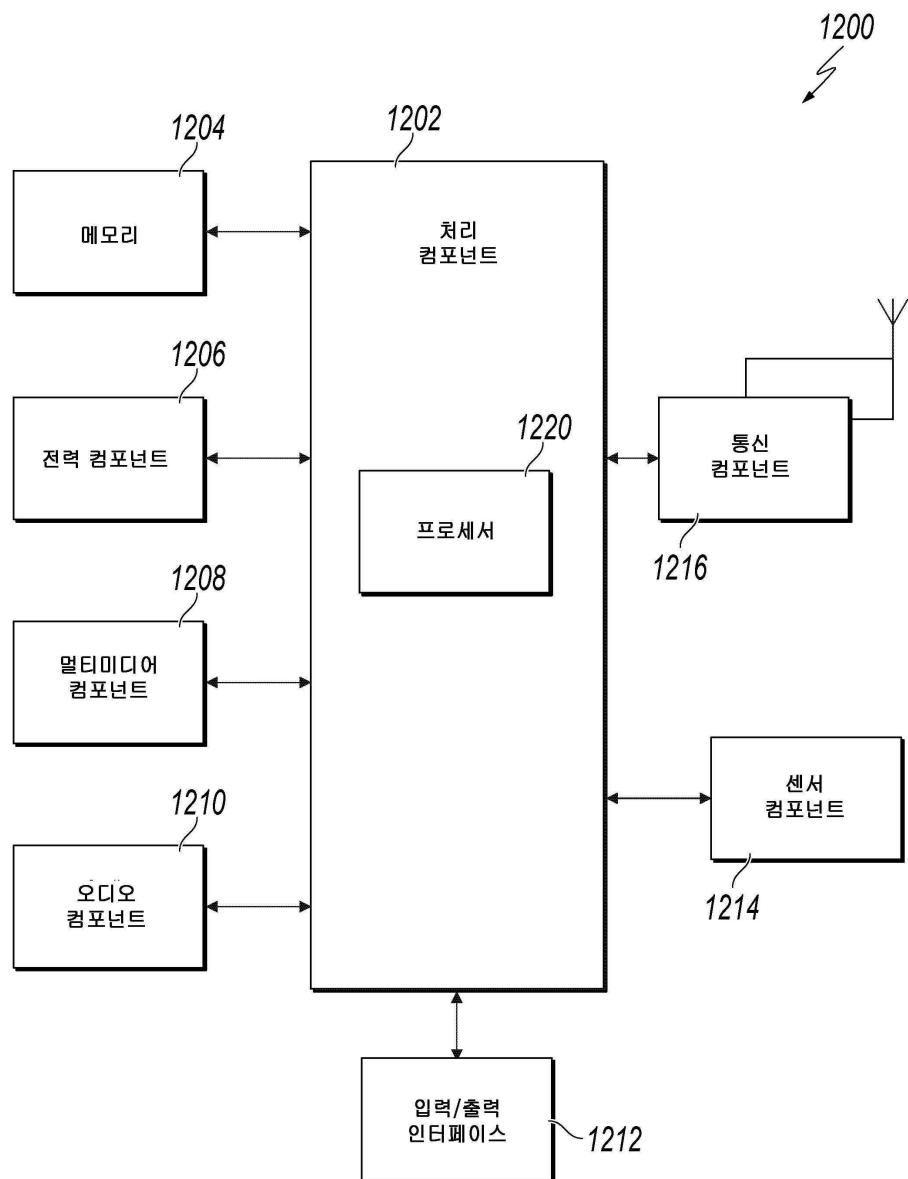
도면9



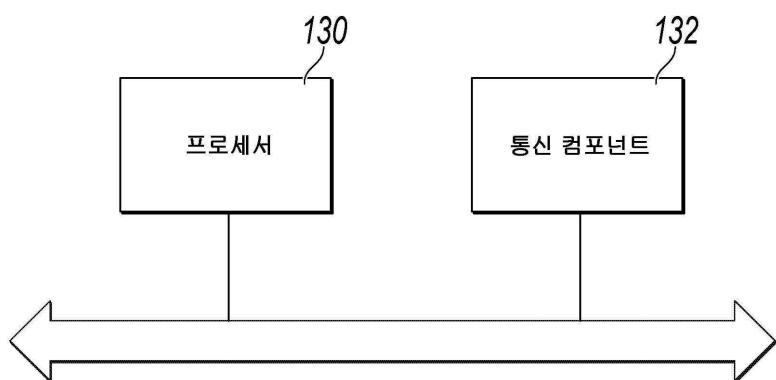
도면10



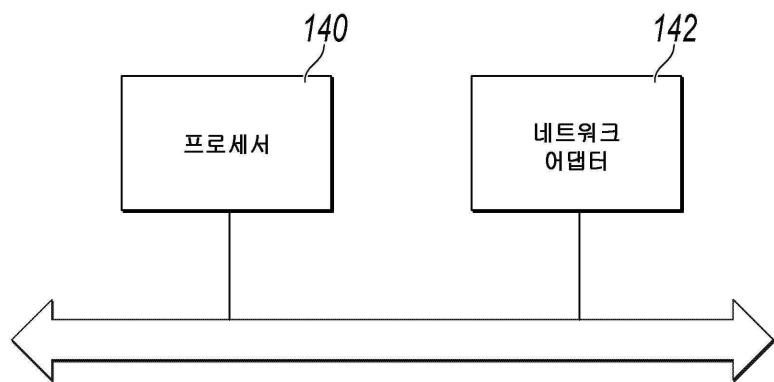
도면11



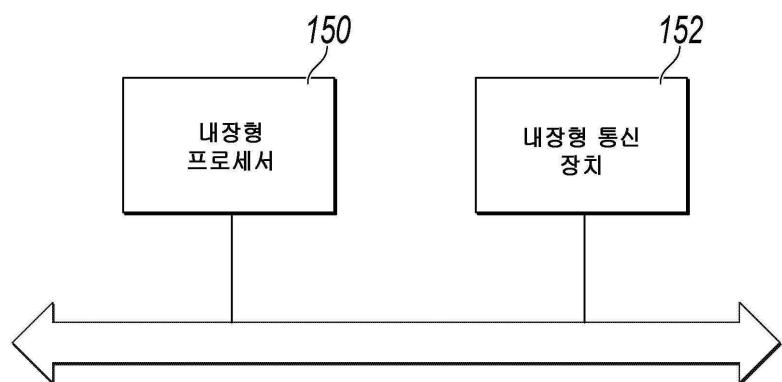
도면12



도면13



도면14



도면15

