(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2018-0121483
(43) 공개일자 2018년11월07일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/06 (2012.01) *G06Q 10/10* (2012.01)
G06Q 50/10 (2012.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 30/0641 (2013.01)
G06Q 10/10 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2018-7019832
(22) 출원일자(국제) 2016년03월18일
심사청구일자 없음
(85) 번역문제출일자 2018년07월11일
(86) 국제출원번호 PCT/GB2016/050753
(87) 국제공개번호 WO 2017/103556
국제공개일자 2017년06월22일
(30) 우선권주장
62/267,699 2015년12월15일 미국(US)

(71) 출원인
글로벌 멀티미디어 인베스트먼트 (유케이) 리미티드
영국 엔1 7지유 런던 그레이터 런던 웬록 로드 20-22
(72) 발명자
아부 함제 나집
레바논 베이루트 코니시 엘-마즈라 초우에리 빌딩
(74) 대리인
유미특허법인

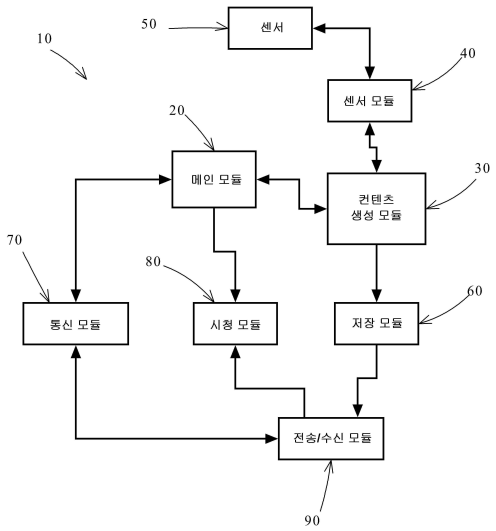
전체 청구항 수 : 총 19 항

(54) 발명의 명칭 **모바일 디바이스를 위한 레코딩된 컨텐츠 생성**

(57) 요 약

디지털 미디어 컨텐츠를 생성하기 위한 시스템, 방법, 및 디바이스. 사용자 디지털 디바이스 상에서 실행되는 애플리케이션은 디바이스의 오디오 또는 비디오 센서를 제어하여 이벤트를 레코딩한다. 그 다음에, 레코딩된 컨텐츠는 디바이스의 분리된 섹션에 자동으로 복사된다. 그 다음에, 레코딩된 컨텐츠는 서버에 자동으로 업로드된다. 업로드되면, 레코딩된 컨텐츠는 서버 및 특정 서비스와 연관된 스태프에 의해 평가되고 고려된다. 레코딩된 컨텐츠가 승인 가능한 것으로 간주되면, 금전적 가치가 미리 결정된 등급에 따라 레코딩된 컨텐츠와 연관지어지고, 이 금전적 가치는 서비스의 사용자 계정에 적용된다. 그 다음에, 레코딩된 컨텐츠는 서비스와 연관되어 있는 것으로 표시되어 대중이 이용 가능하게 된다. 컨텐츠를 생성한 사용자는 그러면 그의 계정에서 금전적 가치를 인출하거나 적절한 통화로 전환할 수 있다.

대 표 도 - 도1



(52) CPC특허분류
G06Q 50/10 (2015.01)

명 세 서

청구범위

청구항 1

사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법으로서,

a) 상기 디바이스 상의 센서를 활성화시켜 상기 디바이스 주위의 환경으로부터 입력을 수신하는 단계;

b) 상기 입력을 상기 디바이스 상에 캐싱하여 상기 입력을 레코딩하고 레코딩된 컨텐츠를 만드는 단계;

c) 사용자로부터 사용자 입력을 수신하여 상기 입력의 레코딩을 정지하는 단계;

d) 상기 레코딩을 종료하고 레코딩된 컨텐츠를 상기 사용자 디바이스 상의 저장 매체의 분리된 섹션에 복사하는 단계로서, 상기 분리된 섹션은 상기 사용자가 액세스 불가능한, 복사하는 단계;

e) 상기 레코딩된 컨텐츠를 상기 사용자 디바이스로부터 원격 서버로 자동 송신하는 단계;

f) 상기 사용자 디바이스로부터 상기 레코딩된 컨텐츠를 자동으로 삭제하여 상기 사용자가 상기 레코딩된 컨텐츠에 액세스하는 것을 방지함으로써 상기 사용자가 상기 레코딩된 컨텐츠를 사용하는 것을 방지하는 단계를 포함하고,

상기 사용자 디바이스는 모바일 소비자 디바이스인, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 모바일 소비자 디바이스는

- 모바일 셀룰러 핸드셋;

- 스마트폰;

- 태블릿 컴퓨팅 디바이스; 및

- a) 내지 f)의 방법 단계를 구현할 수 있는 임의의 전자 디바이스 중 적어도 하나인, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 3

제1항에 있어서,

단계 e)가 실행되기 전에, 단계 d1)가 실행되고,

단계 d1)은

- 상기 사용자로부터 사용자 생성 텍스트 컨텐츠를 수신하고 상기 사용자 생성 텍스트 컨텐츠를 상기 레코딩된 컨텐츠와 연관시키는 단계를 포함하고,

상기 사용자 생성 텍스트 컨텐츠는 상기 레코딩된 컨텐츠와 함께 상기 원격 서버에 송신되는, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 4

제1항에 있어서,

상기 센서는

- 비디오 카메라;

- 사진 카메라; 및

- 마이크로폰 중 적어도 하나인, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 5

제3항에 있어서,

상기 사용자 생성 텍스트 컨텐츠는

- 제목

- 상기 레코딩된 컨텐츠에 대한 설명;

- 상기 레코딩된 컨텐츠를 나타내는 텍스트; 및

- 상기 레코딩된 컨텐츠와 연관될 태그 중 적어도 하나를 포함하는, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 6

제1항에 있어서,

상기 방법은

g) 상기 원격 서버와 연결된 서비스로부터 상기 서비스의 상기 사용자 계정에 미리 결정된 값이 입금되었다는 통신을 수신하는 단계를 포함하는, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 7

제6항에 있어서,

상기 통신은 상기 레코딩된 컨텐츠의 버전이 대중에 의한 소비를 위해 이용 가능하다는 것을 나타내는, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 8

제1항에 있어서,

상기 레코딩된 컨텐츠는

- 사진;

- 비디오 클립; 및

- 오디오 레코딩 중 적어도 하나인, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 9

제6항에 있어서,

상기 방법은 상기 사용자로부터 상기 서비스에 의해 요청된 레코딩된 컨텐츠의 유형 또는 컨텐츠를 나타내는 상기 서비스로부터의 이전 통신을 수신하는 단계를 포함하는, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 10

제9항에 있어서,

상기 이전 통신은 상기 사용자로부터 상기 서비스에 의해 요청된 상기 레코딩된 컨텐츠에 대해 상기 서비스에 의해 지불될 금액을 표시하는, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 11

제9항에 있어서,

상기 사용자로부터 상기 서비스에 의해 요청된 상기 레코딩된 컨텐츠의 유형은 레코딩된 컨텐츠에 대한 시청자 선호도의 변화에 기초하는, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 12

제7항에 있어서,

상기 레코딩된 컨텐츠를 소비하기 위해 상기 대중에 의해 사용된 데이터는 모바일 데이터 서비스 제공업체를 위해 수익을 창출하고, 상기 수익은 상기 모바일 데이터 서비스 제공업체와 상기 서비스 사이에 나눠 갖는, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 13

제6항에 있어서,

단계 g)는 상기 레코딩된 컨텐츠가 대중에 의한 소비를 위해 이용 가능하게 되도록 상기 서비스에 의해 승인된 후에만 실행되는, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 14

제6항에 있어서,

상기 미리 결정된 값은 상기 레코딩된 컨텐츠의 내용에 기초하는, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 15

제14항에 있어서,

상기 미리 결정된 값은

- 상기 레코딩된 컨텐츠의 사진 품질;

- 상기 레코딩된 컨텐츠의 길이;

- 상기 레코딩된 컨텐츠에 의해 레코딩된 이벤트;

- 상기 레코딩된 컨텐츠에 의해 레코딩된 이벤트의 참가자;

- 상기 레코딩된 컨텐츠에 의해 레코딩된 상기 이벤트의 유형;

- 상기 레코딩된 컨텐츠에 포함된 오디오 컨텐츠의 양; 및

- 상기 레코딩된 컨텐츠에 포함된 비디오 컨텐츠의 양 중 적어도 하나에 기초하는, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 16

제6항에 있어서,

상기 레코딩된 컨텐츠의 버전은 상기 레코딩된 컨텐츠가 상기 서비스에 의해 승인된 후에 웹사이트 상에 게시되는, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 17

제6항에 있어서,

상기 레코딩된 컨텐츠의 버전은 상기 서비스의 특정 가입자들에게 송신되는, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

청구항 18

사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하기 위한 시스템으로서,

- 상기 사용자 디바이스 상의 센서를 활성화 및 비활성화시키기 위한 센서 모듈;

- 상기 센서 모듈과 통신하고 상기 센서에 의해 레코딩된 컨텐츠를 수신하기 위한 컨텐츠 생성 모듈로서, 레코딩된 컨텐츠는 상기 센서에 의한 레코딩이 종료되면 생성되는, 컨텐츠 생성 모듈;

- 상기 센서에 의해 레코딩된 상기 컨텐츠를 캐싱하고, 상기 컨텐츠의 레코딩이 종료되면 레코딩된 컨텐츠를 상기 사용자 디바이스의 분리된 섹션에 자동으로 전송하기 위한 저장 모듈로서, 상기 분리된 섹션은 상기 사용자 디바이스의 사용자가 액세스 불가능한, 저장 모듈; 및

- 상기 레코딩된 컨텐츠를 상기 사용자 디바이스로부터 원격 서버로 자동으로 송신하기 위한 전송/수신 모듈을 포함하고,

상기 레코딩된 컨텐츠는 상기 레코딩된 컨텐츠가 상기 원격 서버로 송신되었으면 상기 사용자 디바이스로부터 자동으로 삭제됨으로써, 상기 사용자가 상기 레코딩된 컨텐츠를 다른 원격 서버로 추가로 송신하는 것을 방지하는, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하기 위한 시스템.

청구항 19

제12항에 있어서,

상기 서비스는 원격 통신 운영자인, 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법.

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 본 발명은 디지털 미디어 컨텐츠에 관한 것이다. 보다 구체적으로, 본 발명은 스마트폰 및 태블릿 컴퓨터와 같은 사용자 소비자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하기 위한 시스템, 방법, 및 디바이스에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0002] 스마트폰 및 오디오-시각 기능을 갖춘 다른 모바일 컴퓨팅 디바이스(예를 들어, 태블릿 컴퓨터)의 확산은 사용자가 만든 디지털 컨텐츠의 폭발적 증가를 야기했다. YouTube, Vimeo, Daily Motion, LiveLeak 등과 같은 비디오 공유 웹사이트는 사용자가 그들의 비디오를 자유롭게 업로드하고 공유할 수 있게 한다. 유사하게, 사용자 생성 사진은 또한 Vine, Flickr, 500px, imgur 등과 같은 웹사이트를 사용하여 공유될 수 있다. 오디오 파일은 또한 bandcamp, clyp, soundcloud 등과 같은 웹사이트를 사용하여 공유될 수 있다. 그러나, 디스플레이된 다양한 미디어 컨텐츠에 대한 광고 수익 외에, 이러한 컨텐츠를 생성하는 사용자는 일반적으로 컨텐츠로부터의 이익을 나눠 갖지 않는다. YouTube와 다른 몇몇 웹사이트는 컨텐츠가 시청된 횟수에 기초하여 이러한 컨텐츠를 업로드하는 사용자에게 보상을 제공하지만, 미디어 컨텐츠 생성자(즉, 원본 컨텐츠를 만드는 사용자)는 업로드된 컨텐츠가 유명해질 때까지 기다려야 한다.

[0003] 컨텐츠 생성자 또는 사용자에 대해 금전적 보상을 생성하는 위 모델이 갖는 한 가지 문제점은 컨텐츠 생성자가 컨텐츠가 광범위하게 시청되거나 보여질 때까지 이익을 나눠 갖지 않는다는 것이다. 또한, 컨텐츠 생성자는 일반적으로 생성된 컨텐츠를 다수의 웹사이트에 자유롭게 재업로드한다. 따라서 웹사이트는 생성된 컨텐츠에 대해 독점권을 갖지 않는다.

[0004] 또한, 문화적 또는 역사적인 중요성을 지니고 있지만 너무 인기가 없는 컨텐츠는 해당 컨텐츠를 생성한 사용자에게 많은 수익을 창출하지 못할 것이다. 최근 사건에서 볼 수 있듯이, 사회적 정치적 격변은 대개 참여자 또는 관중에 의해 비디오에 포착된다. 폭동, 시위, 및 다른 역사적인 사건은 인기 있지 않을 수 있으며, 그에 따라 해당 컨텐츠를 생성한 사용자에게 수입을 창출하지 않을 것이다. 그러나, 그러한 사용자는 펼쳐진 역사를 포착한 것에 대한 보상을 받아야 한다. 현재, 이러한 컨텐츠를 생성하는 데 있어서 오는 모호한 평판 외에, 이러한 사용자는 보상을 받지 못한다.

[0005] 현재, 컨텐츠가 대중에게 보여지기 전에 생성된 디지털 미디어 컨텐츠에 대해 사용자에게 보상하는 웹사이트 또는 서비스가 없다. 또한, 컨텐츠에 대한 독점권을 허용하는 웹사이트 또는 서비스가 없다.

[0006] 따라서, 종래 기술의 단점을 극복하는, 그렇지 않다면 완화시키는 시스템 또는 방법이 필요하다.

발명의 내용

해결하려는 과제

과제의 해결 수단

[0007] 본 발명은 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하기 위한 시스템, 방법, 및 디바이스를 제공한다. 사용자 디지털 디바이스 상에서 실행되는 소프트웨어 애플리케이션은 디바이스의 오디오 또는 비디오 센서를 제어하여 디바이스 주위의 환경을 레코딩한다. 레코딩된 컨텐츠는 사용자에 의해 임의로 태그가 붙여지고, 설명이 이루어지고, 제목이 붙여지면, 디바이스의 분리된 섹션에 자동으로 복사된다. 그 다음에, 레코딩된 컨텐츠는 서버에 자동으로 업로드된다. 업로드되면, 레코딩된 컨텐츠는 서버 및 특정 서비스와 연관된 스태프에 의해 평가되고 고려된다. 레코딩된 컨텐츠가 승인 가능한 것으로 간주되면, 금전적 가치가 미리 결정된 등급에 따라 레코딩된 컨텐츠와 연관지어지고, 이 금전적 가치는 서비스의 사용자 계정에 적용된다. 그 다음에, 레코딩된 컨텐츠는 서비스와 연관되어 있는 것으로 표시되어 대중이 이용 가능하게 된다. 컨텐츠를 생성한 사용자는 그러면 그의 계정에서 금전적 가치를 인출하거나 적절한 통화로 전환할 수 있다.

[0008] 제1 양태에서, 본 발명은 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법을 제공하며, 그 방법은:

[0009] a) 상기 디바이스 상의 센서를 활성화시켜 상기 디바이스 주위의 환경으로부터 입력을 수신하는 단계;

[0010] b) 상기 입력을 상기 디바이스 상에 캐싱하여 상기 입력을 레코딩하고 레코딩된 컨텐츠를 만드는 단계;

[0011] c) 상기 사용자로부터 사용자 입력을 수신하여 상기 입력의 레코딩을 정지하는 단계;

[0012] d) 상기 레코딩을 종료하고 레코딩된 컨텐츠를 상기 사용자 디바이스 상의 저장 매체의 분리된 섹션에 복사하는 단계;

[0013] e) 상기 레코딩된 컨텐츠를 상기 사용자 디바이스로부터 원격 서버로 자동 송신하는 단계;

[0014] f) 상기 사용자 디바이스로부터 상기 레코딩된 컨텐츠를 자동으로 삭제하는 단계를 포함하고,

[0015] 여기서 상기 사용자 디바이스는 모바일 소비자 디바이스이다.

[0016] 제2 양태에서, 본 발명은 사용자 디바이스를 사용하여 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하는 방법을 제공하며, 그 시스템은:

[0017] - 상기 사용자 디바이스 상의 센서를 활성화 및 비활성화시키기 위한 센서 모듈;

[0018] - 상기 센서 모듈과 통신하고 상기 센서에 의해 레코딩된 컨텐츠를 수신하기 위한 컨텐츠 생성 모듈로서, 레코딩된 컨텐츠는 상기 센서에 의한 레코딩이 종료되면 생성되는, 컨텐츠 생성 모듈;

[0019] - 상기 센서에 의해 레코딩된 상기 컨텐츠를 캐싱하고, 상기 컨텐츠의 레코딩이 종료되면 레코딩된 컨텐츠를 상기 사용자 디바이스의 분리된 섹션에 자동으로 전송하기 위한 저장 모듈;

[0020] - 상기 레코딩된 컨텐츠를 상기 사용자 디바이스로부터 원격 서버로 자동으로 송신하기 위한 전송/수신 모듈을 포함하며,

[0021] 여기서 상기 레코딩된 컨텐츠는 상기 레코딩된 컨텐츠가 상기 원격 서버로 송신되면 상기 사용자 디바이스로부터 자동으로 삭제된다.

도면의 간단한 설명

[0022] 본 발명의 실시예가 이제 다음의 도면을 참조하여 설명될 것이며, 도면에서, 상이한 도면에 있는 동일한 참조 번호는 동일한 요소를 지칭하며:

도 1은 본 발명의 일 양태에 따른 시스템의 블록도이고;

도 2는 본 발명의 다른 양태에 따른 단계를 상세히 나타내는 흐름도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0023] 도 1을 참조하면, 본 발명의 일 양태에 따른 시스템의 블록도가 도시되어 있다. 시스템(10)은 스마트폰, 모바일 폰, 태블릿 컴퓨터, 또는 비디오 카메라, 일반 카메라, 및/또는 마이크로폰이 장착되고 비디오, 사진, 또는 오디오를 레코딩할 수 있는 다른 휴대용 컴퓨팅 디바이스와 같은 사용자 모바일 소비자 디바이스 상에서 실행되는 소프트웨어 애플리케이션(또는 "앱(app)")의 형태를 취할 수 있다. 알 수 있는 바와 같이, 시스템(10)은 시스템을 사용하는 사용자에 대한 메인 게이트웨이의 역할을 하는 메인 모듈(20)을 갖는다. 메인 모듈(20)은 컨텐츠 생성 모듈(30)과 통신하며, 컨텐츠 생성 모듈(30)은 차례로 센서 모듈(40)과 통신한다. 센서 모듈(40)은 그 주변으로부터 아날로그 입력을 수신하도록 센서(50)를 제어한다. 또한, 시스템(10)의 일부는 저장 모듈(60), 통신 모듈(70), 및 시청 모듈(80)이다. 통신 모듈(70), 시청 모듈(80), 및 저장 모듈(60)은 전송/수신 모듈(90)과 상호 작용하여 무선 수단에 의해 서버(100)에 데이터를 전송/수신한다.

[0024] 동작 시에, 시스템(10)은 메인 모듈(20)을 통해 사용자 입력을 수신한다. 디지털 미디어 컨텐츠를 생성하기 위해 사용자 입력을 수신하면, 메인 모듈(20)은 컨텐츠 생성 모듈(30)에게 센서 모듈(40)과 통신하도록 명령한다. 센서 모듈(40)은 센서(50)를 직접적으로 제어하여 센서(50)를 활성화 또는 비활성화시킨다. 센서(50)의 활성화는 센서(50)로 하여금 그 주변으로부터 아날로그 입력을 수신하고, 이 아날로그 입력을 디지털화하고, 디지털화된 컨텐츠를 컨텐츠 생성 모듈(30)에 전송하게 한다. 그 다음에, 디지털화된 컨텐츠는 사용자 디바이스 상의 저장 모듈(60)에 의해 캐싱되거나 일시적으로 저장된다. 사용자가 컨텐츠의 레코딩을 종료하기를 원하면, 사용자는 메인 모듈(20)을 통해 종료 명령을 개시한다. 이는 센서(50)가 비활성화되게 한다. 센서(50)가 비활성화된 후에, 레코딩된 컨텐츠가 생성되었다. 그 다음에, 레코딩된 컨텐츠는 저장 모듈(60)에 의해 사용자 디바이스 상의 임시 저장부로부터 사용자 디바이스의 분리된 섹션 또는 영역으로 전송된다. 그 다음에, 사용자는 레코딩된 컨텐츠에 대한 생성된 텍스트 컨텐츠를 제공하라는 메시지가 표시된다(prompt). 이것이 제공되면, 레코딩된 컨텐츠는 생성된 텍스트 컨텐츠와 함께 전송/송신 모듈(90)을 통해 원격 서버로 자동으로 송신된다. 레코딩된 컨텐츠의 송신이 완료되면, 레코딩된 컨텐츠는 사용자 디바이스의 분리된 섹션으로부터 자동으로 삭제된다. 따라서, 레코딩된 컨텐츠의 유일한 사본은 원격 서버로 전송된 사본이다.

[0025] 센서(50)는 비디오 카메라, 디지털 사진 카메라, 오디오 레코딩 디바이스(예를 들어, 마이크로폰), 또는 이들의 임의의 조합의 형태를 취할 수 있음을 알 것이다. 따라서, 센서(50)의 활성화는 비디오 카메라 및 오디오 레코딩 디바이스 양자 모두를 활성화시켜, 사용자 디바이스가 가리키는 것의 오디오 및 비디오 양자 모두를 포착할 수 있다. 유사하게, 센서(50)의 활성화는 디지털 사진 카메라를 활성화시켜 디지털 사진이 촬영되게 할 수 있다. 대안으로, 센서(50)의 활성화는 단순히 오디오 레코딩 디바이스가 활성화되도록 하여, 사용자 디바이스 주위의 영역의 오디오를 레코딩할 수 있다. 따라서, 레코딩된 컨텐츠는 오디오를 갖는 디지털 비디오, 무성 디지털 비디오, 디지털 사진, 또는 단순히 오디오 레코딩의 형태를 취할 수 있다.

[0026] 레코딩된 컨텐츠가 레코딩되고 저장되면, 사용자는 사용자 생성 텍스트 컨텐츠를 제공하도록 메시지가 표시된다. 이 텍스트 컨텐츠는 레코딩된 컨텐츠의 제목, 레코딩된 컨텐츠의 설명, 레코딩된 컨텐츠와 함께 사용될 태그, 뿐만 아니라 레코딩된 컨텐츠를 설명하거나 나타내는 데 사용될 수 있는 임의의 텍스트의 형태를 취할 수 있다. 사용자는 레코딩된 컨텐츠와 연관될 양식의 특정 필드를 채우도록 메시지가 표시될 수 있다. 이 양식의 일부 필드는 필수 요소일 수 있고, 한편 다른 필드는 선택 사항일 수 있다. 완료되면, 양식은 레코딩된 내용과 연관되고 레코딩된 컨텐츠와 함께 원격 서버로 송신된다.

[0027] 사용자 디바이스의 분리된 섹션은 저장 디바이스의 일부 또는 사용자 디바이스에 추가된 저장 매체(예를 들어, 마이크로 SD 카드)를 형성하는 저장 매체의 섹션일 수 있음을 알 것이다. 분리된 섹션은 레코딩된 컨텐츠가 원격 서버로 송신되기 전에 그리고 그러는 동안 레코딩된 컨텐츠에 대한 임시 저장부의 역할을 한다. 레코딩된 컨텐츠가 레코딩되는 동안, 사용되는 디지털 파일은 사용자 디바이스의 운영 체제에 의해 사용되는 파일일 수 있다. 레코딩이 끝나면, 레코딩된 컨텐츠는 기본 위치에서 분리된 섹션으로 이동된다. 따라서, 분리된 섹션은 사용자가 레코딩된 컨텐츠와 연관될 텍스트 컨텐츠를 입력하는 동안 레코딩된 컨텐츠를 저장할 수 있다. 텍스트 컨텐츠가 완성되면, 텍스트 컨텐츠는 사용자 디바이스가 원격 서버와 통신할 수 있게 하는 사용자의 계정 정보와 같은 사용자 정보와 함께 분리된 섹션에 레코딩된 컨텐츠와 연관되어 저장된다. 레코딩된 컨텐츠, 그 관련 텍스트 컨텐츠, 및 사용자의 계정 정보는 모두 원격 서버에 자동으로 업로드된다. 송신이 완료되면, 레코딩된 컨텐츠 및 연관된 텍스트 컨텐츠가 사용자 디바이스로부터 삭제된다. 이는 사용자가 레코딩된 컨텐츠를 다른 웹사이트 또는 서버에 게시하는 것을 방지한다. 사용자가 분리된 섹션으로부터 레코딩된 컨텐츠를 복사하는 것을 방지하기 위해, 분리된 섹션은 사용자가 액세스 불가능해야 하고, 바람직하게는 시스템(10)만이 액세스 가능해야 한다. 따라서, 시스템은 분리된 섹션에 기입하고 삭제할 수 있지만, 사용자는 분리된 섹션으로부터 복사하거나 그에 기입할 수 없어야 한다.

[0028] 원격 서버 및 사용자 디바이스 상에서 동작하는 애플리케이션은 양자 모두 그 사용자에 의해 업로드된 컨텐츠를 공유하는 서비스 주체와 연관되어 동작된다 것이 자명할 것이다. 레코딩된 컨텐츠가 원격 서버에 업로드되면, 레코딩된 컨텐츠는 서비스 주체의 직원 또는 소프트웨어에 의해 평가될 수 있다. 공유에 적합한 자료로 결정되면, 레코딩된 자료는 서비스 주체에 의해 승인된다. 그 다음에, 미리 결정된 포상금 또는 보상이 서비스 주체에 의해 사용자에게 수여된다. 보상은 서비스 주체를 통해 사용자의 계정에 입금될 수 있으며, 사용자는 이메일과 같은 적합한 수단에 의해 이 입금액을 통지받을 수 있다. 대안으로, 보상은 BitCoin™과 같은 적절한 암호화폐를 사용하여 전송될 수 있다. 다른 대안으로서, 보상은 사용자 이름으로 제3 자 계정에 입금될 수 있다. 물론, 그러한 제3 자 계정(예를 들어, PayPal™ 계정)은 자금 또는 자금으로 전환될 수 있는 입금액이 예치될 수 있도록 서비스 주체에게 알려져 있어야 한다. 보상과 관련된 사용자에 대한 통지는 이메일, SMS 메시지(즉, 문자 메시지)와 같은 전자 통신을 통해, 또는 서비스 주체와 사용자 사이의 전용 통신 링크를 사용하여 사용자에게 전송될 수 있다. 일 구현예에서, 통신 모듈(70)은(서비스 주체에 등록된) 사용자와 서비스 주체의 직원 사이의 전자 통신 포털로서 사용될 수 있다. 통신 모듈(70)은 또한 사용자와 서비스 주체에 등록된 다른 사용자 사이의 통신 링크로서 사용될 수 있다.

[0029] 또 다른 구현예에서, 레코딩된 컨텐츠에 대해 사용자에게 수여되는 미리 결정된 포상금 또는 보상은 미리 결정된 등급 또는 값 테이블에 기초한다. 레코딩된 컨텐츠의 각각의 인스턴스는 서비스 주체에 의해 제공되는 공개적으로 이용 가능한 값 테이블에 기초한 금전적 가치와 연관된다. 레코딩된 컨텐츠 및 서비스 주체가 사용자와 공유할 컨텐츠의 유형과 관련하여 원하는 것에 따라, 값 테이블은 상이한 레코딩된 컨텐츠에 상이한 값을 부여할 수 있다. 예로서, 서비스 주체는 보다 뉴스 중심이길 원할 수 있다. 그에 따라, 속보 뉴스와 관련된 레코딩된 컨텐츠(예를 들어, 천재 지변, 정치적 혼란, 시민들의 불안 등)는 유머러스한 사건보다 높은 금전적 가치가 부여될 수 있다. 반대로, 서비스 주체는 더 많은 사용자 생성 또는 사용자 연출 컨텐츠를 원할 수 있다. 그에 따라, 유머러스하고 터무니없는 스턴트, 장난, 또는 연출된 이벤트와 같은 사용자 생성 컨텐츠는 계단에서 놀다가 떨어지는 고양이와 같이 유머러스하지만 예기치 못한 이벤트보다 높은 금전적 가치가 부여될 수 있다. 일 구현예에서, 미리 결정된 등급 또는 값 테이블은 시스템을 통해 사용자가 액세스 가능하다(즉, 시스템을 사용하여 사용자가 볼 수 있다). 다른 구현예에서, 등급 또는 테이블은 통신 모듈을 사용하거나 임의의 다른 전자 통신 수단을 사용하여 사용자에게 통신된다.

[0030] 특정 유형의 레코딩된 컨텐츠에 대한 미리 설정된 값 테이블 또는 금전적 보상의 등급에 추가하여, 서비스 주체는 임의의 수의 변화하는 조건에 따라 특정 컨텐츠에 대해 시간 제한된 포상금을 제공할 수 있다. 예로서, 시청자 선호 경향이 변하는 것은 서비스 주체가 어떤 컨텐츠가 이러한 제한된 포상금에 적격인지를 결정하는 데 사용될 수 있다. 따라서, 라마 관련 비디오가 선호되는 시청 선택안으로서 시청자의 트렌드이면, 서비스 주체는 라마 비디오 또는 어쩌면 낙타 또는 당나귀와 같은 다른 유사한 동물 관련 비디오에 24시간 포상금을 제공할 수 있다. 또는, 다른 예로서, 서비스 주체는 특정 진행 중인 이벤트와 관련된 레코딩된 컨텐츠에 대해 포상금을 제공할 수 있다. 예를 들어, 특정 정치 집회 또는 유명한 정치인의 기자 회견이 있을 수 있으며, 서비스 주체는 그러한 이벤트로부터의 레코딩된 비디오 또는 레코딩 오디오에 대해 포상금을 제공할 수 있다. 포상금은 물론 서비스 주체가 필요하다고 여기는 바에 따라 몇 시간에서 몇 일 또는 심지어 몇 주로 제한될 수 있다. 이러한 시간 제한된 포상금은 통신 모듈(70)을 사용하여 서비스 주체에 의해 사용자에게 방송될 수 있다.

[0031] 또한 레코딩된 컨텐츠를 생성하는 사용자에게 수여되는 보상액은 다수의 요인에 따라 달라질 수 있음이 또한 자명할 것이다. 이러한 요인은 레코딩된 컨텐츠의 품질을 포함할 수 있다. 예를 들어, 선명하지 못한 사진 또는 선명하지 못한 비디오 또는 초점이 맞지 않은 사진이나 비디오는 적절하게 초점이 맞은 사진 또는 비디오보다 적은 보상을 받을 수 있다. 유사하게, 레코딩된 컨텐츠의 길이 또한 사용자에 대한 보상액에 영향을 줄 수 있다. 예를 들어, 15초의 비디오 또는 오디오 클립은 30초 또는 5분짜리 비디오 또는 오디오 클립보다 적은 보상을 받을 수 있다. 그러나, 레코딩된 컨텐츠의 길이 및/또는 품질은 레코딩된 컨텐츠에 의해 레코딩된 이벤트가 흥미진진한 경우 보상액을 결정하는 데 불필요할 수 있다. 예로서, 범죄를 저지르는 유명 인사의 15초짜리 비디오 클립 또는 UFO 착륙의 10초짜리 클립은 눈 속에서 놀고 있는 개의 5분짜리 비디오보다 훨씬 높은 보상을 받을 수 있다. 따라서, 레코딩된 컨텐츠에 레코딩된 이벤트의 성질뿐만 아니라 이벤트의 참가자의 명성 또는 평판이 사용자에 대한 보상액을 결정할 시에 한 요인으로서 사용될 수 있다.

[0032] 유사하게, 오디오와 비디오 양자 모두의 조합인 레코딩된 컨텐츠에 대해, 레코딩된 컨텐츠의 오디오 또는 비디오 컨텐츠의 양이 또한 사용자에 대한 보상액의 한 요인일 수 있다. 예로서, 비디오는 아주 적지만 오디오 컨텐츠가 있는 이벤트의 비디오 레코딩(예를 들어, 사용자가 비디오 촬영을 할 수 없지만 오디오가 레코딩된 정치

집회)은 동일한 이벤트의 전체 오디오 및 비디오 레코딩보다 낮은 보상을 가질 수 있다. 반대로, 어떤 이유로 비디오가 있지만 오디오가 감춰진 이벤트의 레코딩은, 다시, 동일한 이벤트의 전체 오디오 및 비디오 레코딩보다 낮은 보상을 얻을 수 있다. 이러한 요인과 다른 요인 및 실제 보상액은 물론 본 발명의 구현에 달려 있다.

[0033] 레코딩된 컨텐츠의 평가 및/또는 필터링과 관련하여, 서비스 주체가 다양한 수단을 이용하여 업로드된 레코딩된 컨텐츠에 대한 적합성을 검토할 수 있음이 자명할 것이다. 소프트웨어는 레코딩된 컨텐츠와 연관된 사용자 생성 텍스트 컨텐츠를 자동으로 필터링하여 어떤 레코딩된 컨텐츠가 추가로 검토되어야 할지를 결정하는 데 사용될 수 있다. 초기 소프트웨어 필터를 통과하지 못하는 레코딩된 컨텐츠는 거부되고 포상금이나 보상이 사용자에게 수여되지 않는다. 초기 필터를 통과한 레코딩된 컨텐츠는 인간 검토자에 의해 검토되고 그러한 검토자에 의해 승인 또는 거부될 수 있다. 그 다음에, 승인된 레코딩된 컨텐츠는 사용자에 의한 소비를 위해 서비스 주체의 웹사이트 또는 컨텐츠 피드에 게시될 수 있다. 전술한 바와 같이, 사용자의 레코딩된 컨텐츠가 승인되면, 사용자에게는 포상금 또는 보상이 수여된다.

[0034] 승인된 레코딩된 컨텐츠는 서비스 주체에 의해 특정 웹사이트 또는 서비스와 연관된 것으로서 표시될 수 있다. 이는 레코딩된 컨텐츠의 비디오 또는 사진을 워터 마킹하는 형태를 취할 수 있는 이러한 표시는 다른 웹사이트 또는 컨텐츠 제공업체에 의한 재사용을 방지하기 위해 행해질 수 있다. 이 표시 이외에도, 승인된 레코딩된 컨텐츠는 주제 또는 적합성에 대해 서비스 주체에 의해 편집된 연관된 텍스트 컨텐츠를 가질 수 있다. 따라서, 레코딩된 컨텐츠의 사용자가 부여한 제목 또는 설명은 레코딩된 컨텐츠가 서비스 주체의 웹사이트 또는 컨텐츠 피드에 배포되거나 디스플레이되기 전에 서비스 주체에 의해 편집, 변경, 또는 완전히 대체될 수 있다.

[0035] 상상할 수 있는 바와 같이, 본 발명의 소프트웨어 애플리케이션 양태를 사용하는 사용자는 바람직하게 원격 서버를 관리하는 서비스 주체에 기존의 등록된 계정을 가져야 한다. 이러한 등록된 계정은 레코딩된 컨텐츠를 원격 서버에 업로드하고 승인된 레코딩된 컨텐츠에 대한 보상 또는 포상금을 수여하는 것을 쉽게 하게 할 수 있다.

[0036] 시스템(10)의 일부로서, 시청 모듈(80)은 다른 사용자로부터 또는 사용자 자신으로부터 서비스 주체에 제공된 컨텐츠를 시청/소비하기 위해 사용자에 의해 사용될 수 있다. 시청 모듈(80)은 원격 서버와 통신하여 사용자에 의한 시청 및/또는 청취를 위해 다른 사용자로부터의 승인된 레코딩된 컨텐츠를 수신할 수 있다. 따라서, 시청 모듈(80)은 원격 서버로부터 컨텐츠를 스트리밍하거나 일시적으로 사용자 디바이스로 컨텐츠를 다운로드하는 데 사용될 수 있다. 컨텐츠는 컨텐츠가 사용자에게 재생될 수 있도록 원격 서버로부터 분리된 섹션으로 다운로드될 수 있다. 물론, 다운로드된 컨텐츠가 시청/재생되었으면, 사용자 디바이스로부터 삭제된다. 이는 다운로드된 컨텐츠가 서비스 주체에 의해 승인되지 않을 수 있는 방식으로 사용자에 의해 재사용되는 것을 방지하기 위해 행해질 수 있다.

[0037] 시청 모듈(80)은 사용자 시청률에 따라 상위 시청 컨텐츠를 사용자에게 보여 주도록 구성될 수 있거나, 서비스 주체에 의해 디스플레이를 위해 승인된 최신 레코딩된 컨텐츠를 제공하도록 보여질 수 있다. 물론, 사용자가 시청 가능한 레코딩된 컨텐츠 이외에, 시청 모듈은 또한 레코딩된 컨텐츠와 연관된 텍스트를 보여 준다. 예로서, 배포용으로 승인된 각각의 비디오 또는 사진은(해당되는 경우) 설명용 텍스트(이는 레코딩된 컨텐츠를 생성한 사용자 또는 서비스 주체 스태프로부터의 것일 수 있음), 제목, 레코딩된 이벤트의 시간 및 날짜, 레코딩 길이와 함께 사용자에게 디스플레이될 것이다. 임의로, 레코딩된 컨텐츠 또는 레코딩된 컨텐츠의 내용(예를 들어, 이벤트 또는 이벤트에 대한 참가자)과 연관된 태그가 또한 사용자에게 디스플레이될 수 있다.

[0038] 또한, 시스템(10)의 일부로서, 통신 모듈(70)은 사용자와 서비스 주체 사이의 통신을 위해 사용될 수 있다. 전술한 바와 같이, 통신 모듈(70)은 서비스 주체에 의해 수여된 임의의 보상 또는 포상금을 사용자에게 통지하는 데 사용될 수 있다. 유사하게, 통신 모듈(70)은 다른 사용자 또는 서비스 주체에 계정을 가진 다른 사람들로부터 사용자에게 메시지를 전달할 수 있다. 통신 모듈(70)은 서비스 주체의 생태계 내 통신(예를 들어, 서비스 주체를 사용하는 등록된 계정 보유자들 사이의 통신 및 서비스 주체로부터의 그리고 서비스 주체로의 통신) 전용일 수 있거나, 다른 이메일 또는 전자 통신 시스템에 액세스하는 통신 포털로서 사용될 수 있다. 예로서, 통신 모듈(70)은 POP 또는 IMAP 서버에 액세스 할 수 있는 이메일 클라이언트를 가질 수 있다. 대안으로, 통신 모듈(70)은 또한 XMPP, SIMPLE, SIP, IRC, 또는 AMQP 프로토콜 중 임의의 것을 사용하여 통신을 할 수 있게 하는 사용자 채팅 서브 모듈을 구비할 수 있다. 통신 모듈은 전송/수신 모듈과 함께 Wi-Fi, 802.11xx, 3G, 4G와 같은 공지된 통신 기술 및 프로토콜, 및 다른 유사한 디바이스와 서브 시스템을 사용하도록 동작할 수 있다.

[0039] 기록된 컨텐츠를 서버에 자동으로 송신하는 데 사용하기 위한 전송/수신 모듈이 다양한 유형의 통신 프로토콜을 사용하여 서버와 통신할 수 있음을 또한 알 것이다. 예로서, 단거리 무선 통신에 사용되는 프로토콜(예를

들어, Wi-Fi, 블루투스)뿐만 아니라 이동 전화 핸드셋에 의해 사용되는 프로토콜이 사용될 수 있다. 이를 위해, 태블릿 컴퓨터뿐만 아니라 모바일 전화 핸드셋에 사용되는 공지된 통신 모듈이 사용될 수 있다.

[0040] 서비스 주체는 종래의 광고 또는 구독 모델 이외의 방식으로 수익을 창출할 수 있음을 알 것이다. 종래에는, 위에 나열된 바와 같은 컨텐츠 공유 웹사이트는 광고 공간을 판매하여 수입을 창출한다. 웹사이트 상의 더 흥미진진하거나 더 많은 사용자가 원하는 컨텐츠는 컨텐츠에 대한 시청자의 수를 증가시킬 것이고, 이에 따라, 보다 높은 시청률은 광고주에게는 더 많은 노출을 의미하므로 보다 높은 광고 수익을 야기할 것이다. 반대로, 사용자는 컨텐츠에 액세스하기 위해 웹사이트에 가입해야 할 수 있다. 유료 계정 보유자는 따라서 서비스 주체를 위해 수익을 창출한다. 또 다른 수익원으로서, 시스템(10)은 독점적으로 또는 바람직하게는 모바일 폰 또는 핸드셋과 같은 모바일 디바이스에 설치될 수 있다. 사용자가 서비스 주체의 웹사이트 상에서 또는 시청 모듈을 사용하여 컨텐츠에 액세스하기 때문에, 모바일 핸드셋에 의한 데이터 소비는 모바일 핸드셋의 모바일 데이터 서비스 제공업체를 위해 수익을 창출할 것이다. 이 수익은 그러면 모바일 데이터 서비스 제공업체와 서비스 주체 사이에 나눠 가질 수 있다.

[0041] 도 2를 참조하면, 도 1의 시스템에 의해 실행되는 단계를 상세히 설명하는 흐름도가 도시된다. 방법은 시스템이 이벤트를 레코딩하는 것에 대한 사용자 입력을 수신할 때 단계 200에서 시작한다. 단계 210는 사용자 디바이스의 센서를 활성화시키는 단계이다. 전술한 바와 같이, 센서는 사용자 디바이스의 비디오 카메라, 마이크로폰, 스틸 카메라, 또는 이들의 임의의 조합일 수 있다. 그 다음에, 이벤트가 단계 220에서 레코딩된다. 이벤트가 레코딩될 때 생성된 파일은 사용자 디바이스 상에 캐싱된다. 단계 230에서, 시스템은 사용자 입력을 수신하여 레코딩을 종료한다. 이는 시스템이 레코딩된 컨텐츠를 사용자 디바이스의 분리된 섹션에 저장하기 때문에 단계 240을 야기한다. 그 다음에, 시스템은 레코딩된 컨텐츠와 연관될 텍스트 컨텐츠에 대한 사용자 입력을 수신할 수 있다(단계 250). 사용자 생성 텍스트 컨텐츠를 연관시키는 것을 포함하여 레코딩된 컨텐츠가 종료되면, 레코딩된 컨텐츠는 원격 서버에 업로드된다(단계 260). 레코딩된 컨텐츠가 업로드된 후에,이 레코딩된 컨텐츠는 사용자 디바이스로부터 자동으로 삭제된다(단계 270). 그 다음에, 원격 서버에서, 레코딩된 컨텐츠는 서비스 주체의 웹사이트 또는 컨텐츠 피드에 대한 적합성에 대해 평가된다(단계 280). 전술한 바와 같이, 이는 소프트웨어 필터와 인간 시청자 양자 모두를 사용하여 별개의 단계로 행해질 수 있다. 레코딩된 컨텐츠가 승인되지 않은 경우에, 사용자는 레코딩된 컨텐츠가 승인되지 않았다는 통신을 수신할 수 있다(단계 290). 반대로, 레코딩된 컨텐츠가 승인되면, 사용자는 레코딩된 컨텐츠가 승인되었고 레코딩된 컨텐츠에 대한 보상 또는 포상금이 사용자의 계정에 적용되었다는 통신을 수신할 수 있다(단계 300). 이것 이후의 어느 시점에서, 사용자의 레코딩된 컨텐츠는 서비스 주체의 웹사이트 또는 컨텐츠 피드를 통해 대중에게 디스플레이되거나 배포된다.

[0042] 본 발명의 실시예는 컴퓨터 프로세서 또는 방법 단계의 방식으로 프로그램된 유사한 디바이스에 의해 실행될 수 있거나, 이러한 단계를 실행하기 위한 수단이 제공되는 전자 시스템에 의해 실행될 수 있다. 유사하게, 컴퓨터 디스켓, CD-ROM, 랜덤 액세스 메모리(Random Access Memory, RAM), 판독 전용 메모리(Read Only Memory, ROM), 또는 본 기술분야에 공지된 유사한 컴퓨터 소프트웨어 저장 매체와 같은 전자 메모리 수단이 이러한 방법 단계를 실행하도록 프로그램될 수 있다. 또한, 이들 방법 단계를 나타내는 전자 신호는 또한 통신 네트워크를 통해 송신될 수 있다. 컴퓨터 프로세서, 마이크로제어기, 및 마이크로 프로세서(예를 들어, Intel Corp., ARM, AMD, Freescale Semiconductor, 및 다른 회사에 의해 제조된 마이크로프로세서), 마이크로제어기, SoC 디바이스 등을 포함하는 다른 처리 디바이스와 수단이 사용될 수 있다.

[0043] 본 발명의 실시예는 임의의 종래의 컴퓨터 프로그래밍 언어로 구현될 수 있다. 예를 들어, 바람직한 실시예는 절차적 프로그래밍 언어(예를 들어, "C") 또는 객체 지향 언어(예를 들어, "C++", "java", "PHP", "PYTHON", 또는 "C#")로 구현될 수 있다. 본 발명의 대안적인 실시예는 미리 프로그램된 하드웨어 요소, 다른 관련 구성 요소로서, 또는 하드웨어와 소프트웨어 구성 요소의 조합으로서 구현될 수 있다.

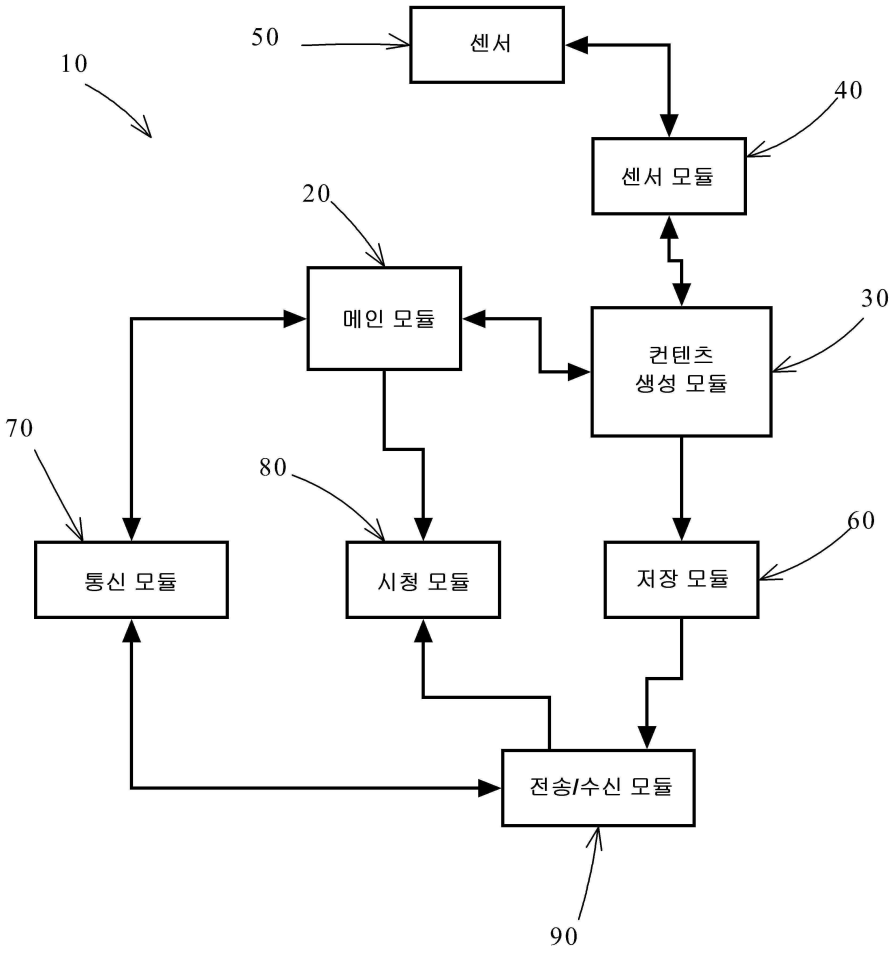
[0044] 실시예는 컴퓨터 시스템과 함께 사용하기 위한 컴퓨터 프로그램 제품으로서 구현될 수 있다. 이러한 구현예는 컴퓨터 판독 가능 매체(예를 들어, 디스켓, CD-ROM, ROM, 또는 고정 디스크)와 같은 유형 매체, 또는 모뎀 또는 매체를 통해 네트워크에 연결된 통신 어댑터와 같은 다른 인터페이스 디바이스를 통한 컴퓨터 시스템으로의 송신 가능물 상에 고정된 일련의 컴퓨터 명령을 포함할 수 있다. 매체는 유형 매체(예를 들어, 광학 또는 전기 통신 라인), 또는 무선 기술(예를 들어, 마이크로파, 적외선, 또는 다른 송신 기술)로 구현된 매체일 수 있다. 일련의 컴퓨터 명령은 본 명세서에 이미 설명된 기능성의 전부 또는 일부를 구현한다. 본 기술분야의 통상의 기술자는 이러한 컴퓨터 명령은 많은 컴퓨터 아키텍처 또는 운영 체제와 함께 사용하기 위해 다수의 프로그래밍 언어로 작성될 수 있다는 것을 이해할 것이다. 또한, 이러한 명령은 반도체, 자기, 광학, 또는 다른 메모리 디

바이스와 같은 임의의 메모리 디바이스에 저장될 수 있고 광학, 적외선, 마이크로파, 또는 다른 송신 기술과 같은 임의의 통신 기술을 사용하여 송신될 수 있다. 이러한 컴퓨터 프로그램 제품은 인쇄물 또는 전자 문서(예를 들어, 수축 포장된 소프트웨어)와 함께 제거 가능한 매체로서 배포되거나, 컴퓨터 시스템으로(예를 들어, 시스템 ROM 또는 고정 디스크 상에)미리 로딩되거나, 네트워크(예를 들어, 인터넷 또는 월드 와이드 웹)를 통해 서버로부터 배포될 수 있을 것으로 기대된다. 물론, 본 발명의 일부 실시예는 소프트웨어(예를 들어, 컴퓨터 프로그램 제품)와 하드웨어의 조합으로서 구현될 수 있다. 본 발명의 또 다른 실시예는 전적으로 하드웨어, 또는 전적으로 소프트웨어(예를 들어, 컴퓨터 프로그램 제품)로서 구현될 수 있다.

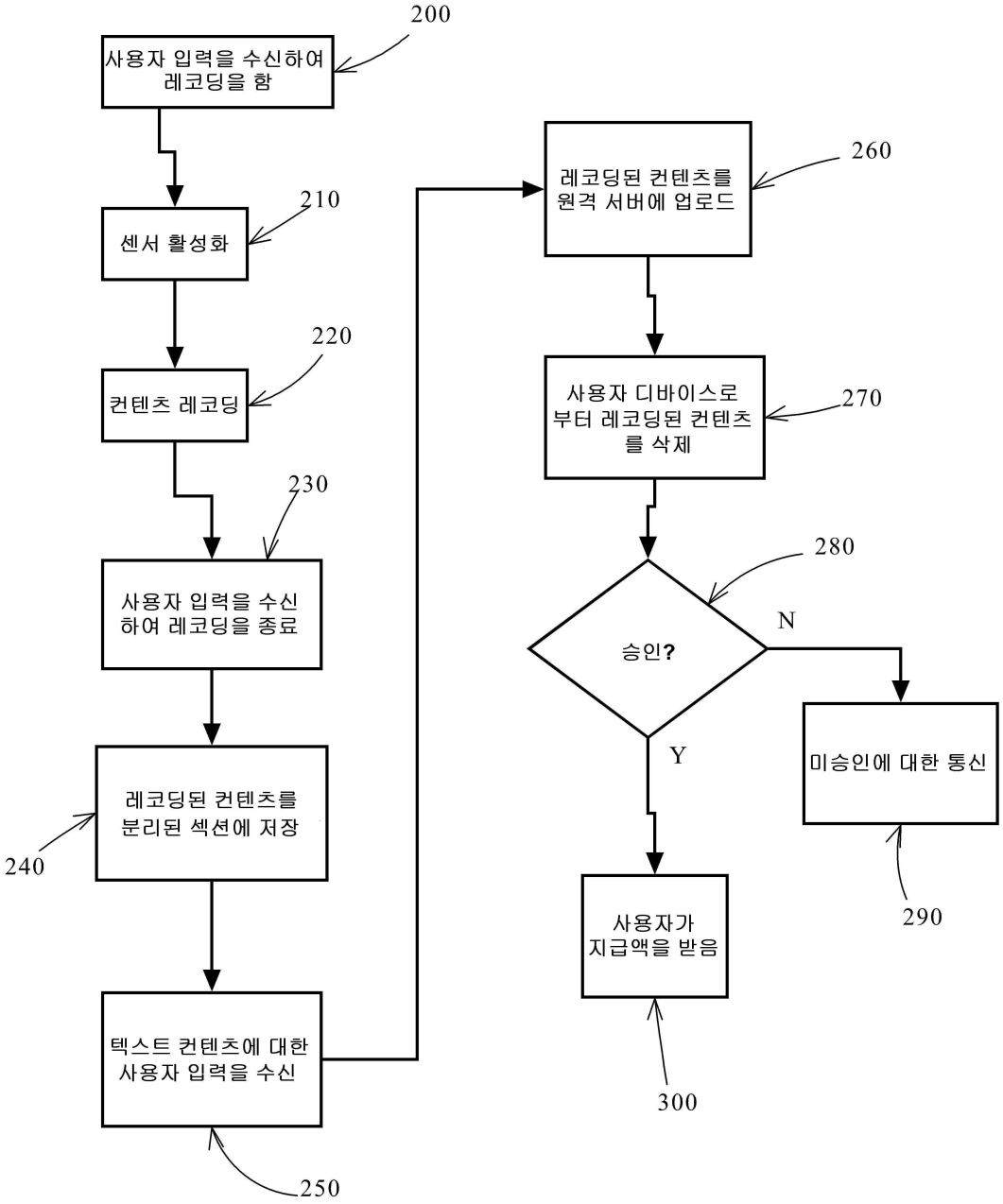
[0045] 본 발명을 이해하는 사람은 이제 대안적인 구조 및 실시예 또는 변형예를 생각할 있으며, 이들 모두는 다음의 청구항에서 정의된 바와 같은 본 발명의 범주 내에 속하고자 한다.

도면

도면1



도면2


200
사용자 입력을 수신하여 레코딩을 함
210
센서 활성화
220
컨텐츠 레코딩
230
사용자 입력을 수신하여 레코딩을 종료
240
레코딩된 컨텐츠를 분리된 섹션에 저장
250
텍스트 컨텐츠에 대한 사용자 입력을 수신
260
레코딩된 컨텐츠를 원격 서버에 업로드
270
사용자 디바이스로부터 레코딩된 컨텐츠를 삭제
280
승인?
N
Y
290
미승인에 대한 통신
300
사용자가 지급액을 받음