



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2014-0097249  
(43) 공개일자 2014년08월06일

- |   |  |
|---|--|
| (51) 국제특허분류(Int. Cl.)<br>H04W 4/00 (2009.01) G06Q 50/10 (2012.01) | (71) 출원인<br>툼슨 라이센싱<br>프랑스 92130 이씨레물리노 루 잔다르크 1-5                 |
| (21) 출원번호 10-2014-7014398   | (72) 발명자<br>헤를라인 그레고리 찰스<br>미국, 캘리포니아 94123, 샌프란시스코, 필버트 스트리트 2034 |
| (22) 출원일자(국제) 2012년11월30일<br>심사청구일자 없음                            | (74) 대리인<br>문경진, 김학수   |
| (85) 번역문제출일자 2014년05월28일  |  |
| (86) 국제출원번호 PCT/US2012/067238                                     |  |
| (87) 국제공개번호 WO 2013/082390<br>국제공개일자 2013년06월06일                  |  |
| (30) 우선권주장<br>61/565,134 2011년11월30일 미국(US)                       |  |

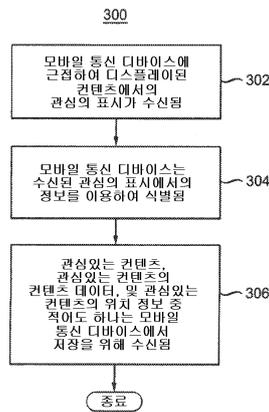
전체 청구항 수 : 총 20 항

(54) 발명의 명칭 후속 검토를 위해 관심 있는 콘텐츠의 상기를 가능하게 하는 방법, 장치 및 시스템

**(57) 요약**

후속 검토를 위해 콘텐츠의 상기를 가능하게 하는 방법, 장치 및 시스템은 모바일 통신 디바이스에 근접하여 디스플레이된 콘텐츠에서의 관심의 표시를 수신하는 단계와; 수신된 관심의 표시에서의 정보를 이용하여 모바일 통신 디바이스를 식별하는 단계와; 관심 있는 콘텐츠, 관심 있는 콘텐츠의 콘텐츠 데이터, 관심 있는 콘텐츠의 위치 정보 중 적어도 하나를 모바일 통신 디바이스에 저장하기 위해 통신하도록 모바일 통신 디바이스의 식별과 관련된 결정된 통신 정보를 이용하는 단계를 포함한다.

**대표도** - 도3



## 특허청구의 범위

### 청구항 1

방법으로서,

모바일 통신 디바이스에 근접하여 디스플레이된 콘텐츠에서의 관심의 표시를 수신하는 단계와;

수신된 관심의 표시에서의 정보를 이용하여 모바일 통신 디바이스를 식별하는 단계와;

관심 있는 상기 콘텐츠, 관심 있는 상기 콘텐츠의 콘텐츠 데이터, 관심 있는 상기 콘텐츠의 위치 정보 중 적어도 하나를 모바일 통신 디바이스에 저장하기 위해 통신하도록 모바일 통신 디바이스의 상기 식별을 이용하는 단계를

포함하는, 방법.

### 청구항 2

제 1항에 있어서, 상기 콘텐츠와 함께 포함된 빠른 응답 코드는 상기 콘텐츠에서 관심을 표시하기 위해 모바일 통신 디바이스를 이용하여 스캐닝하는 단계를 포함하는, 방법.

### 청구항 3

제 2항에 있어서, 모바일 통신 디바이스에 의해 스캐닝된 빠른 응답 코드는 상기 콘텐츠의 소스에게 통신하는 단계를 포함하는, 방법.

### 청구항 4

제 2항에 있어서, 쿠키 및 자바스크립 중 적어도 하나를 이용하여 모바일 통신 디바이스를 식별하는 단계를 포함하는, 방법.

### 청구항 5

제 1항에 있어서, 관심 있는 상기 콘텐츠의 균일한 리소스 로케이터를 모바일 통신 디바이스의 캐시에 저장하는 단계를 포함하는, 방법.

### 청구항 6

제 1항에 있어서, 근거리 통신은 상기 콘텐츠에서의 관심을 표시하기 위해 모바일 통신 디바이스에 의해 사용되는, 방법.

### 청구항 7

제 6항에 있어서, 모바일 통신 디바이스의 근거리 통신 성능 및 기능을 이용하여 모바일 통신 디바이스를 식별하는 단계를 포함하는, 방법.

### 청구항 8

제 1항에 있어서, 모바일 통신 디바이스의 사용자는 모바일 통신 디바이스에 근접하여 상영된 콘텐츠에서의 관심을 표시하기 위해 모바일 통신 디바이스의 매체 액세스 제어 어드레스를 콘텐츠의 소스에게 제공하는, 방법.

### 청구항 9

제 8항에 있어서, 모바일 통신 디바이스가 노출된 콘텐츠를 결정하기 위해 제공된 매체 액세스 제어 어드레스를 이용하여 모바일 통신 디바이스의 위치를 추적하는 단계를 포함하는, 방법.

### 청구항 10

제 1항에 있어서, 모바일 통신 디바이스에 근접하여 상영된 관심 있는 콘텐츠를 식별하기 위해 모바일 통신 디바이스의 기능을 이용하는 단계를 포함하는, 방법.

**청구항 11**

제 1항에 있어서, 상기 콘텐츠의 의도된 상영 시간보다 나중에 관심 있는 상기 콘텐츠를 검토하기 위해 관심 있는 상기 저장된 콘텐츠와 관심 있는 상기 콘텐츠의 상기 저장된 위치 정보 중 적어도 하나를 이용하는 단계를 포함하는, 방법.

**청구항 12**

제 1항에 있어서, 관심 있는 상기 저장된 콘텐츠와 관심 있는 상기 콘텐츠의 상기 저장된 위치 정보 중 적어도 하나를 이용하여 상기 콘텐츠의 원래 상영 시간보다 나중에 모바일 통신 디바이스 상에서 관심 있는 상기 콘텐츠를 플레이하는 단계를 포함하는, 방법.

**청구항 13**

제 1항에 있어서, 모바일 통신 디바이스가 목록의 형태로 어떤 콘텐츠에 노출되는지에 관련된 정보를 통신하는 단계를 포함하는, 방법.

**청구항 14**

제 13항에 있어서, 드롭 다운 메뉴로서 모바일 통신 디바이스 상에서 목록이 상영되는, 방법.

**청구항 15**

제 14항에 있어서, 상기 드롭 다운 메뉴는, 상기 모바일 통신 디바이스에 저장할 콘텐츠와 상기 모바일 통신 디바이스에 위치 정보를 저장할 콘텐츠 중 적어도 하나를 선택하는데 사용되는, 방법.

**청구항 16**

제 1항에 있어서, 네트워크 비컨은, 각 디스플레이 상에서 어떤 콘텐츠가 플레이하는 지 그리고 각 디스플레이의 위치를 모바일 통신 디바이스에 대해 식별하는데 사용되는, 방법.

**청구항 17**

제 16항에 있어서, 모바일 통신 디바이스는 네트워크 비컨을 이용하여 어떤 콘텐츠가 노출되었는 지를 표시하는, 방법.

**청구항 18**

장치로서,

프로그램 루틴 및 데이터를 저장하는 메모리와;

상기 프로그램 루틴을 실행하는 프로세서를

포함하고,

상기 장치는

모바일 통신 디바이스에 근접하여 디스플레이된 콘텐츠에서의 관심의 표시를 수신하고;

수신된 관심의 표시에서의 정보를 이용하여 모바일 통신 디바이스를 식별하고;

관심 있는 상기 콘텐츠, 관심 있는 상기 콘텐츠의 콘텐츠 데이터, 및 관심 있는 상기 콘텐츠의 위치 정보 중 적어도 하나를 모바일 통신 디바이스에 저장하기 위해 통신하도록 모바일 통신 디바이스의 상기 식별을 이용하도록 구성되는, 장치.

**청구항 19**

제 18항에 있어서, 상기 장치는 콘텐츠 서버를 포함하는, 장치.

**청구항 20**

후속 검토를 위해 콘텐츠의 상기(recall)를 가능하게 하는 시스템으로서,

매체 콘텐츠를 제공하기 위한 적어도 하나의 콘텐츠 소스와;

프로그램 루틴 및 데이터를 저장하는 메모리, 상기 프로그램 루틴을 실행하는 프로세서를 포함하는 장치로서, 상기 프로세서는, 상기 프로그램 루틴을 실행할 때,

모바일 통신 디바이스에 근접하여 디스플레이된 콘텐츠에서의 관심의 표시를 수신하고;

수신된 관심의 통신된 표시에서의 정보를 이용하여 모바일 통신 디바이스를 식별하고;

관심 있는 상기 콘텐츠, 관심 있는 상기 콘텐츠의 콘텐츠 데이터, 관심 있는 상기 콘텐츠의 위치 정보 중 적어도 하나를 모바일 통신 디바이스에 저장하기 위해 통신하도록 모바일 통신 디바이스의 상기 식별을 이용하도록 구성되는, 장치와;

적어도 관심 있는 콘텐츠를 디스플레이하기 위한 디스플레이를

포함하는, 후속 검토를 위해 콘텐츠의 상기를 가능하게 하는 시스템.

## 명세서

### 기술분야

[0001] 본 출원은 본 명세서에서 그 전체가 모든 목적을 위해 참고용으로 병합된 다음의 미국 가특허 출원의 출원일의 이익을 주장한다: 2011년, 11월 30일에 출원된 출원 번호 61/565,134호.

[0002] 본 발명은 일반적으로 광고 콘텐츠와 같은 콘텐츠의 상영에 관한 것으로, 더 구체적으로, 후속 검토를 위해 콘텐츠의 상기(recall)를 가능하게 하는 방법, 장치 및 시스템에 관한 것이다.

### 배경기술

[0003] 소비자는, 그러한 소비자가 상영되는 정보를 흡수하기에 시간이 거의 없는 시간 동안 비디오 스크린 상에 정보를 생성하도록 종종 노출된다. 예를 들어, 소매 광고 환경에서, 새로운 제품을 위한 상점 내의 스크린 상에서 플레이하는 비디오 광고가 있을 수 있다. 손님은 잠재적으로 그 제품에 대해 더 많이 습득하는데 관심을 두고 있지만, 손님은 바쁘다. 문제는, 제품 메시지가 빨리 지나간다는 것이다. 소비자에 의해 쉽게 상기될 수 있는 방식으로 광고에서의 정보를 저장하는 몇몇 수단 없이, 소비자는 소비자가 광고를 본 제품에 관한 애매한 기억을 가진 채로만 남겨져 있다. 사실상, 나중의 검토를 위한 큐(queue)에 제품 정보를 저장하는 수단이 이용가능한 환경에서조차, 소비자는 모든 저장된 광고로부터 특정 광고를 상기시킬 수 있는 능력이 여전히 부족할 수 있다.

[0004] 현재, 모바일 인터넷 또는 인터넷 사용자가 관심 있는 물품을 보고, 더 편할 때 또는 주의 깊게 읽기 위해 더 적합한 판독 디바이스 상에서 나중에 읽기 위해 이것을 마킹할 수 있는 수단을 제공하는 소위 "인스타페이퍼(instapaper)"로 지칭된 제품이 존재한다. 하지만, 이것은 단지 사용자가 매체 소비(예를 들어, PC 또는 모바일 통신 디바이스)를 제어하는 스크린 상에서 작용한다. 그러한 응용에서, 나중에 그 자료를 검토할 수 있도록 스크린 상에서 보고 있는 것들을 태그(tag)하는 방법이 없다.

### 발명의 내용

#### 해결하려는 과제

[0005] 본 발명의 실시예는 후속 검토를 위해 관심 있는 콘텐츠의 상기를 가능하게 하는 방법, 장치 및 시스템을 제공함으로써 종래 기술의 결점을 다룬다.

#### 과제의 해결 수단

[0006] 본 발명의 일실시예에서, 방법은 모바일 통신 디바이스에 근접하게 디스플레이된 콘텐츠에서 관심의 표시(indication)를 수신하는 단계와, 수신된 관심의 표시에서의 정보를 이용하여 모바일 통신 디바이스를 식별하는 단계와, 관심 있는 콘텐츠, 관심 있는 콘텐츠의 콘텐츠 데이터, 및 관심 있는 콘텐츠의 위치 정보 중 적어도 하나를 모바일 통신 디바이스에 저장하기 위해 통신하도록 모바일 통신 디바이스의 결정된 식별을 이용하는 단계를 포함한다.

[0007] 본 발명의 대안적인 실시예에서, 장치는, 프로그램 루틴 및 데이터를 저장하는 메모리와, 프로그램 루틴을 실행하는 프로세서를 포함하고, 장치는 모바일 통신 디바이스에 근접하여 디스플레이된 콘텐츠에서의 관심의 표시를 수신하고, 수신된 관심의 표시에서의 정보를 이용하여 모바일 통신 디바이스를 식별하고, 관심 있는 콘텐츠, 관심 있는 콘텐츠의 콘텐츠 데이터, 관심 있는 콘텐츠의 위치 정보 중 적어도 하나를 모바일 통신 디바이스에 저장하기 위해 통신하도록 모바일 통신 디바이스의 결정된 식별을 이용하도록 구성된다.

[0008] 본 발명의 대안적인 실시예에서, 후속 검토를 위해 콘텐츠의 상기를 가능하게 하는 시스템은 매체 콘텐츠를 제공하기 위한 적어도 하나의 콘텐츠 소스와, 프로그램 루틴 및 데이터를 저장하는 메모리와 프로그램 루틴을 실행하는 프로세서를 포함하는 장치와, 적어도 관심 있는 콘텐츠를 디스플레이하기 위한 디스플레이를 포함한다. 본 발명의 시스템에서, 장치는 모바일 통신 디바이스에 근접하여 디스플레이된 콘텐츠에서의 관심의 표시를 수신하고, 수신된 관심의 표시에서의 정보를 이용하여 모바일 통신 디바이스를 식별하고, 관심 있는 콘텐츠, 관심 있는 콘텐츠의 콘텐츠 데이터, 및 관심 있는 콘텐츠의 위치 정보 중 적어도 하나를 모바일 통신 디바이스에 저장하기 위해 통신하도록 모바일 통신 디바이스의 결정된 식별을 이용하도록 구성된다.

[0009] 본 발명의 가르침은 첨부도와 연계하여 다음의 상세한 설명을 고려함으로써 쉽게 이해될 수 있다.

**발명의 효과**

[0010] 본 발명은 후속 검토를 위해 콘텐츠의 상기(recall)를 가능하게 하는 방법, 장치 및 시스템에 효과적이다.

**도면의 간단한 설명**

[0011] 도 1은 본 발명의 실시예가 적용될 수 있는 콘텐츠 분배 시스템의 높은 레벨의 블록도.

도 2는 본 발명의 실시예가 적용될 수 있는 상점 내 광고를 제공하기 위한 상점 내 광고 네트워크의 높은 레벨의 블록도.

도 3은 본 발명의 실시예에 따라 본 명세서에 기재된 본 발명의 다양하게 설명된 본 발명의 양상을 수행할 수 있는 서버의 높은 레벨의 블록도.

도 4는 본 발명의 실시예에 따라 소비자에 의한 차후 검토 및 용이한 상기를 위해 관심 있는 콘텐츠를 저장하는 방법의 흐름도.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

[0012] 도면은 본 발명의 개념을 예시하기 위한 것이고, 본 발명을 예시하기 위해 유일하게 가능한 구성일 필요는 없다는 것이 이해되어야 한다. 이해를 용이하게 하기 위해, 동일한 도면 부호는 가능한 경우, 도면에 공통적인 동일한 요소를 나타내도록 사용되었다.

[0013] 본 발명은 유리하게, 저장된 정보의 후속 검토를 가능하게 하기 위해 모바일 통신 디바이스에 노출된 관심 있는 콘텐츠, 관심 있는 콘텐츠의 콘텐츠 데이터, 및 관심 있는 콘텐츠의 위치 정보 중 적어도 하나를 저장하기 위한 방법, 장치 및 시스템을 제공한다. 본 발명이 소매 광고 환경의 정황 내에서 주로 설명될 것이지만, 본 발명의 특정 실시예는 본 발명의 범주를 한정하는 것으로 처리되지 않아야 한다. 본 발명의 개념이 주문형 비디오 시스템 등과 같이 매체 콘텐츠를 디스플레이하기 위해 스크린 또는 디스플레이를 이용하는 임의의 콘텐츠 분배 또는 통신 네트워크에서 구현될 수 있다는 것이 본 발명의 가르침에 의해 통보되고 당업자에게 이해될 것이다. 더욱이, 본 발명이 주로 제품을 위한 상업 광고와 같은 광고 콘텐츠의 정황 내에서 기재될 것이지만, 본 발명의 다양한 실시예에서, 본 발명의 다양한 실시예와 연계하여 설명된 콘텐츠가 주문형 콘텐츠, 쿠폰, 개인 오피 등과 같은 매체 콘텐츠, 서비스 광고를 포함할 수 있다는 것이 당업자에 의해 인식되고 본 발명의 가르침에 의해 통보될 것이다. 더욱이, 본 발명이 주로 모바일 통신 디바이스에 콘텐츠를 저장하는 정황 내에서 설명될 것이지만, 본 발명의 다양한 실시예에서, 본 발명의 개념이 임의의 스크린 디바이스 상에서의 디스플레이를 위해 임의의 통신 디바이스에서, 콘텐츠 데이터, 및 콘텐츠를 위한 위치 정보 등의 저장에 적용될 수 있다는 것이 당업자에 의해 이해되고, 본 발명의 가르침에 의해 통보될 것이다.

[0014] 도면에 도시된 다양한 요소의 기능은 전용 하드웨어 뿐 아니라, 적절한 소프트웨어와 연계하여 소프트웨어를 실행할 수 있는 하드웨어의 이용을 통해 제공될 수 있다. 프로세서에 의해 제공될 때, 기능은 단일 전용 프로세서에 의해, 단일 공유 프로세서에 의해, 또는 복수의 개별 프로세서에 의해 제공될 수 있고, 이들 중 몇몇은 공유될 수 있다. 더욱이, 용어 "프로세서" 또는 "제어기"의 명백한 이용은 소프트웨어를 실행할 수 있는 하드웨어만

을 언급하도록 해석되지 않아야 하고, 제한 없이, 디지털 신호 프로세서("DSP") 하드웨어, 소프트웨어를 저장하기 위한 판독 전용 메모리("ROM"), 랜덤 액세스 메모리("RAM"), 및 비휘발성 저장부를 암시적으로 포함할 수 있다. 더욱이, 본 발명의 원리, 양상, 및 실시예 뿐 아니라 특정 예를 언급하는 본 명세서의 모든 진술은 구조적 및 기능적 등가물 모두를 포함하도록 의도된다. 더욱이, 그러한 등가물이 현재 알려진 등가물 뿐 아니라 미래에 개발될 등가물(즉, 구조에 관계없이 동일한 기능을 수행하는 개발된 임의의 요소) 모두를 포함하는 것이 의도된다.

[0015] 따라서, 예를 들어, 본 명세서에 표현된 블록도가 본 발명의 원리를 구현하는 예시적인 시스템 구성요소 및/또는 회로의 개념적 도면을 나타낸다는 것이 당업자에 의해 이해될 것이다. 유사하게, 임의의 흐름도, 흐름 도면, 상태 전이도, 의사 코드 등은 컴퓨터 판독 가능 매체에서 실질적으로 나타날 수 있는 다양한 프로세스를 나타내어, 컴퓨터 또는 프로세서가 명백히 도시되었는지의 여부에 상관없이 그러한 컴퓨터 또는 프로세서에 의해 실행된다는 것이 인식될 것이다.

[0016] 본 발명의 실시예는 저장된 정보의 차후 검토 또는 디스플레이를 가능하게 하기 위해 적어도 관심 있는 콘텐츠, 관심 있는 콘텐츠를 위한 콘텐츠 데이터, 및 관심 있는 콘텐츠의 위치 정보, 예를 들어 광고 콘텐츠를 모바일 통신 디바이스 상에 저장하기 위한 방법 및 수단을 제공한다. 즉, 본 발명의 다양한 실시예에서, 사용자/손님은 셀 폰 또는 태블릿 컴퓨터와 같은 예를 들어 모바일 통신 디바이스의 이용을 통해 차후 검토/디스플레이를 위한 오퍼링(offering)을 쉽게 태그하는 방법 및 수단을 구비한다. 본 발명의 다양한 실시예에서, 본 명세서에 기재된 관심 있는 콘텐츠의 콘텐츠 데이터가 관심 있는 콘텐츠에서 묘사된 제품 및 서비스 또는 다른 대상에 관한 정보를 포함할 수 있다는 것이 주지되어야 한다. 본 발명의 다양한 실시예에서, 본 명세서에 기재된 콘텐츠의 위치 정보가, 콘텐츠가 액세스/검색될 수 있는 인터넷 위치 또는 콘텐츠 서버의 어드레스 정보와 같은 콘텐츠가 어디에 저장되는지에 대한 어드레스 정보를 포함할 수 있다는 것이 추가로 주지되어야 한다.

[0017] 도 1은, 본 발명의 실시예가 적용될 수 있는 콘텐츠 분배 시스템의 높은 레벨의 블록도를 도시한다. 도 1의 콘텐츠 분배 시스템(100)은 예시적으로 적어도 하나의 서버(110)와, 튜닝/디코딩 수단(예시적으로 셋탑 박스(STB))(120<sub>1</sub>-120<sub>n</sub>)와 같은 복수의 수신 디바이스, 및 각 셋탑박스(120<sub>1</sub>-120<sub>n</sub>)를 위한 각 디스플레이(130<sub>1</sub>-130<sub>n</sub>)를 포함한다. 도 1은 사용자(예를 들어, 소비자 또는 서비스 기술자)에 의해 콘텐츠 분배 시스템(100) 전체에 이동될 수 있는 모바일 통신 디바이스(140)(예시적으로 모바일 폰)를 추가로 도시하고, 사용자가 관심 있는 콘텐츠와, 모바일 통신 디바이스, 및 이와 같이 사용자가 노출되는 콘텐츠를 결정하기 위한 본 발명의 개념에 따라 사용될 수 있다.

[0018] 도 1의 시스템(100)에서, 각각의 복수의 셋탑 박스(120<sub>1</sub>-120<sub>n</sub>)가 예시적으로 본 발명의 대안적인 실시예에서 단일의 각 디스플레이에 연결되지만, 각각의 복수의 셋탑박스(120<sub>1</sub>-120<sub>n</sub>)는 단일 이상의 디스플레이에 연결될 수 있다. 더욱이, 도 1의 콘텐츠 분배 시스템(100)에서, 튜닝/디코딩 수단이 본 발명의 대안적인 실시예에서 셋탑 박스(120)로서 예시적으로 도시되지만, 본 발명의 튜닝/디코딩 수단은 디스플레이(130)에 집적된 튜닝/디코딩 회로, 또는 다른 독립형 튜닝/디코딩 디바이스 등과 같은 대안적인 튜닝/디코딩 수단을 포함할 수 있다. 추가로, 본 발명의 수신 디바이스는 오디오, 비디오 및/또는 오디오/비디오 콘텐츠와 같은 콘텐츠를 수신할 수 있는 임의의 디바이스를 포함할 수 있다.

[0019] 본 발명의 일실시예에서, 도 1의 콘텐츠 분배 시스템(100)은 상점 내 광고 네트워크의 부분일 수 있다. 예를 들어, 도 2는 상점 내 광고를 제공하기 위한 상점 내 광고 네트워크(200)의 높은 레벨의 블록도를 도시한다. 도 2의 광고 네트워크(200)에서, 광고 네트워크(200) 및 분배 시스템(100)은 뮤직 리코딩, 홈 비디오, 제품 설명, 광고 콘텐츠, 및 오락 콘텐츠, 뉴스, 및 상점 내 설정에서의 유사한 소비자 정보 콘텐츠와 함께하는 다른 그러한 콘텐츠의 카탈로그화(cataloging), 분배, 상영 및 사용 추적을 제공하는 소프트웨어와 하드웨어의 조합을 이용한다. 콘텐츠는 압축되거나 압축되지 않은 비디오 및 오디오 스트림 포맷(예를 들어, MPEG4/MPEG4 파트 10/AVC-H.264, VC-1, 윈도우즈 미디어 등)으로 상영된 콘텐츠를 포함할 수 있지만, 본 시스템은 그러한 포맷만을 이용하는 것에 한정되지 않아야 한다.

[0020] 일실시예에서, 상점 내 광고 네트워크(200) 및 콘텐츠 분배 시스템(100)의 다양한 요소를 제어하기 위한 소프트웨어는 윈도우 환경(예를 들어, MS-Windows<sup>TM</sup> 또는 X-윈도우즈 운영 체제)를 이용한 32-비트 운영 체제와, 고성능 계산 하드웨어를 포함할 수 있다. 광고 네트워크(200)는 분배 구조를 이용할 수 있고, 일실시예에서, 위성(또는 다른 방법, 예를 들어 광역 네트워크(WAN), 인터넷, 일련의 마이크로웨이브 링크, 또는 유사한 메커니즘) 및 상점 내 모듈을 통한 중앙형 콘텐츠 관리 및 분배 제어를 제공한다.

- [0021] 도 2에 도시된 바와 같이, 상점 내 광고 네트워크(200) 및 콘텐츠 분배 시스템(100)을 위한 콘텐츠는 광고자(202), 리코딩 회사(204), 영화 스튜디오(206) 또는 다른 콘텐츠 제공자(208)로부터 제공될 수 있다. 광고자(202)는 제품 제조업자, 서비스 제공자, 제조업자 또는 서비스 제공자를 나타내는 광고 회사, 또는 다른 개체일 수 있다. 광고자(202)로부터의 광고 콘텐츠는 상업 광고, "인포-머셜(info-mercials)", 제품 정보 및 제품 설명 등을 포함하는 시청각 콘텐츠로 구성될 수 있다.
- [0022] 리코딩 회사(204)는 리코드 라벨, 음악 출판사, 라이선싱/출판 개체(예를 들어, BMI 또는 ASCAP), 개별 아티스트, 또는 음악 관련 콘텐츠의 다른 그러한 소스일 수 있다. 리코딩 회사(204)는 음악 클립(리코딩된 음악의 짧은 세그먼트), 뮤직 비디오 클립 등과 같은 시청각 콘텐츠를 제공한다. 영화 스튜디오(206)는 영화 스튜디오, 영화 프로덕션 회사, 홍보 담당자(publicist), 또는 영화 산업에 관련된 다른 소스일 수 있다. 영화 스튜디오(106)는 영화 클립, 배우 및 여배우에 대한 사전-리코딩된 인터뷰, 영화 리뷰, "장면의 비하인드" 상영, 및 유사한 콘텐츠를 제공할 수 있다.
- [0023] 다른 콘텐츠 제공자(208)는 예를 들어, 도 1의 콘텐츠 분배 시스템(100)을 통해 분배되고 디스플레이될 수 있는 비디오, 오디오 또는 시청각 콘텐츠의 임의의 다른 제공자일 수 있다.
- [0024] 일실시예에서, 콘텐츠는 예를 들어, 전통적인 리코딩 매체(테이프, CD, 비디오 등)를 이용하여 네트워크 관리 센터(210)(NMC)를 통해 획득된다. NMC(210)에 제공된 콘텐츠는 국부 사이트에서 콘텐츠를 분배 및 디스플레이하는 예를 들어, 국부 분배 시스템(100)으로의 분배에 적합한 형태로 컴파일링(compiled)된다.
- [0025] NMC(210)는 수신된 콘텐츠를 디지털화할 수 있고, 이를 디지털화된 데이터 파일(222)의 형태로 네트워크 운영 센터(NOC)(220)에 제공한다. 데이터 파일(222)이 디지털화된 콘텐츠에 관해 언급되지만, 또한 스트리밍 오디오, 스트리밍 비디오, 또는 다른 그러한 정보일 수 있다는 것이 주지될 것이다. NMC(210)에 의해 컴파일링되고 수신된 콘텐츠는 상업 광고, 범퍼(bumper), 그래픽, 및 오디오 등을 포함할 수 있다. 모든 파일은 바람직하게 고유하게 식별가능하도록 이름이 붙여진다(named). 더 구체적으로, NMC(210)는, 상점 위치와 같은 특정 사이트를 목표로 하고 스케줄링(scheduled) 또는 주문형에 기초하여 하나 이상의 상점으로 전달되는 분배 팩을 생성한다. 사용되는 경우, 분배 팩은 이미 현장에 존재하는(사이트의 시스템이 처음으로 초기화되지 않은 경우, 이 경우 전달된 패키지는 사이트의 초기 콘텐츠의 기초를 형성할 것이다) 기존의 콘텐츠를 대체하거나 개선하도록 의도된 콘텐츠를 포함한다. 대안적으로, 파일은 개별적으로 압축되고 전달될 수 있고, 또는 몇몇 유형의 스트리밍 압축 프로그램이 사용될 수 있다.
- [0026] NOC(220)는 디지털화된 데이터 파일(222)을, 이 예에서 통신 네트워크(225)를 통해 상업용 세일 아울렛(230) 내의 콘텐츠 분배 시스템(100)에 통신한다. 통신 네트워크(225)는 여러 기술 중 임의의 하나로 구현될 수 있다. 예를 들어, 일실시예에서, 위성 링크는 디지털화된 데이터 파일(222)을 상업용 세일 아울렛(230)의 콘텐츠 분배 시스템(100)에 분배하는데 사용될 수 있다. 이것은 콘텐츠가 콘텐츠를 다양한 위치로 방송(또는 멀티캐스팅)함으로써 쉽게 분배될 수 있도록 한다. 대안적으로, 인터넷은 시청각 콘텐츠를 상업용 세일 아울렛(230)에 분배하고, 상업용 세일 아울렛(230)으로부터의 피드백을 허용하는데 사용될 수 있다. 전용 회선, 마이크로웨이브 네트워크, 또는 다른 그러한 메커니즘을 이용하는 것과 같이 통신 네트워크(225)를 구현하는 다른 방식은 또한 본 발명의 대안적인 실시예에 따라 사용될 수 있다.
- [0027] 콘텐츠 분배 시스템(100)의 서버(110)는 콘텐츠(예를 들어 분배 팩)를 수신할 수 있고, 이에 따라, 이들을 셋톱박스(120) 및 디스플레이(130)와 같은 다양한 수신기에 상점 내로 분배할 수 있다. 즉, 콘텐츠 분배 시스템(100)에서, 콘텐츠는 스트리밍을 위해 수신되고 구성된다. 스트리밍은 함께 또는 협력하여 작용하도록 구성된 하나 이상의 서버에 의해 수행될 수 있다. 스트리밍 콘텐츠는 세일 아울렛(230)(예를 들어, 상점) 전체에서 다양한 상이한 위치 또는 제품을 위해 구성된 콘텐츠를 포함할 수 있다. 예를 들어, 각 셋톱박스(120) 및 디스플레이(130)는 세일 아울렛(230) 전체의 특정 위치에 위치될 수 있고, 각각은 각 셋톱박스 및 디스플레이의 위치로부터 미리 결정된 거리 내에 위치한 제품에 속하는 콘텐츠 및 방송 오디오를 디스플레이하도록 구성될 수 있다.
- [0028] 콘텐츠 분배 시스템(100)의 서버(110)는 콘텐츠를 수신하고, 상점 전체에서 다양한 수신기에 통신될 오디오, 비디오 및/또는 오디오/비디오의 다양한 상이한 스트림(예를 들어, 콘텐츠 채널)을 생성한다. 스트림은 무선 주파수 분배 상으로의 변조된 오디오, 비디오 및/또는 오디오/비디오의 개별적인 채널일 수 있거나, 유니캐스트 또는 멀티캐스트 인터넷 프로토콜(IP) 네트워크 내에서의 데이터 흐름으로서 전송될 수 있다. 이들 스트림은 제어 소프트웨어의 동일한 논리 세트 하에서 하나 이상의 서버로부터 유래할 수 있다.

- [0029]     전술한 바와 같이, 본 발명의 다양한 실시예는, 모바일 통신 디바이스 사용자가 적어도 광고의 위치 정보, 또는 다른 매체 콘텐츠를 차후 검토를 위해 모바일 통신 디바이스 상에 "저장"하기 위한 방법 및 수단을 제공한다. 또한 전술한 바와 같이, 본 발명의 일실시예에서, 사용자에게 의해 스캐닝된 QR 코드는 서버의 URL에 통신된다. 본 발명의 다양한 실시예에서, 그러한 서버는 콘텐츠 분배 시스템(100)의 서버(110), 또는 상점 내 광고 네트워크(200)의 NMC(210) 또는 NOC(220)를 포함할 수 있다. 그 페이지를 실행하는 서버는 사용자를 식별하고(즉, 쿠키 또는 자바스크립트를 통해), 그 후 예를 들어 일실시예에서, 모바일 통신 디바이스의 개인 정보 캐시에 제품 URL을 저장하기 위해 사용자 편에 따라 행동한다.
- [0030]     본 발명의 일실시예에서, 각 빠른 응답(QR) 코드는 광고 콘텐츠와 동시적으로 광고 스크린 상에서 디스플레이된다. 사용자는 콘텐츠에 관심있는 경우, 모바일 통신 디바이스를 이용하여 QR 코드를 스캐닝할 수 있다. 그러한 실시예에서, 사용자의 모바일 통신 디바이스는 QR 코드를 판독하기 위해 스캐닝 소프트웨어를 포함해야 한다. 서버에 의해 스캐닝된 QR 코드는 서버(즉, 아래에서 도 1 및 도 2에 도시된 광고 네트워크의 서버 또는 콘텐츠 분배 시스템의 서버)의 균일한 리소스 로케이터(URL)에 통신된다. 페이지를 실행하는 서버는 일실시예에서 모바일 통신 디바이스 브라우저 상에서 페이지를 디스플레이함으로써 모바일 통신 디바이스와 통신하는데 사용될 사용자/모바일 통신 디바이스 및 정보를 식별한다(즉, 쿠키 또는 자바스크립트를 통해). 본 발명의 일실시예에서, 서버는 모바일 통신 디바이스 상에서의 저장을 위해 관심 있는 콘텐츠, 관심 있는 콘텐츠의 콘텐츠 데이터, 또는 관심 있는 콘텐츠의 위치 정보 중 적어도 하나를 모바일 통신 디바이스에 통신한다. 즉, 일실시예에서, 본 발명의 서버는 광고 콘텐츠와 같이 사용자가 관심을 표시한 콘텐츠를 저장을 위해 사용자의 모바일 통신 디바이스에 통신한다. 본 발명의 대안적인 실시예에서, 본 발명의 서버는 콘텐츠에 상영된 제품에 대한 제품 정보 등과 같은 콘텐츠 데이터를 저장을 위해 모바일 통신 디바이스에 통신한다. 본 발명의 다른 대안적인 실시예에서, 본 발명의 서버는 사용자 대신에 작용하고, 예를 들어, 사용자의 모바일 통신 디바이스의 개인 정보 캐시에서의 관심 있는 콘텐츠의 URL을 저장한다. 모바일 통신 디바이스의 사용자는 이 후 나중에, 관심 있는 저장된 콘텐츠를 검토하고, 관심 있는 콘텐츠의 콘텐츠 데이터(예를 들어, 제품 정보)를 검토하고, 및/또는 인터넷 사이트와 같이 대안적인 위치에 관심 있는 콘텐츠를 위치시키기 위해 모바일 통신 디바이스에 저장된 정보를 상기할 수 있다. 본 발명의 다양한 실시예에 따라, 모바일 통신 디바이스 상에 저장된 정보는 모바일 통신 디바이스의 오디오 디바이스 또는 비디오 디바이스(예를 들어, 스크린) 상에서 검토될 수 있고, 및/또는 콘텐츠 분배 환경 또는 차후 검토를 위해 대안적인 위치에서 대안적인 개인 오디오 디바이스 또는 비디오 디바이스에 상관 없이 대안적인 오디오 디바이스 또는 비디오 디바이스에 통신될 수 있다.
- [0031]     본 발명의 대안적인 실시예에서, 광고 스크린은 근거리 통신(NFC) 패드를 포함한다. 그러한 실시예에서, 사용자는 특정한 광고 콘텐츠/제품에서의 관심을 표시하기 위해 NFC-인에이블링된(enabled) 모바일 통신 디바이스를 NFC 패드로 탭한다. 사용자의 모바일 통신 디바이스의 NFC 성능 및 기능은 모바일 통신 디바이스 및 모바일 통신 디바이스와 통신하는데 사용될 정보를 식별하기 위해 NFC 패드와 통신하여 서버에 의해 사용된다. 서버는 이후 모바일 통신 디바이스의 결정된 통신 정보를 이용하여, 모바일 통신 디바이스에서의 저장을 위해 관심 있는 콘텐츠, 관심 있는 콘텐츠의 콘텐츠 데이터 및 관심 있는 콘텐츠의 위치 정보 중 적어도 하나를 통신한다. 예를 들어, 본 발명의 일실시예에서, 서버는 콘텐츠의 제품 URL을 예를 들어 일실시예에서, 모바일 통신 디바이스의 캐시에 저장하게 한다. 본 발명의 대안적인 실시예에서, 서버는 모바일 통신 디바이스에 저장하기 위해 관심 있는 콘텐츠를 모바일 통신 디바이스로 통신한다.
- [0032]     본 발명의 또 다른 대안적인 실시예에서, 사용자의 모바일 통신 디바이스는, 소매 광고 환경 전체에서 이동할 때 그리고 광고 스크린에 근접하여 안팎으로 이동할 때(즉, 어드레스 검출, 또는 ESN 검출과 같은 다른 알려진 모바일 디바이스 검출 수단을 이용하여) 추적된다. 즉, 본 발명의 일실시예에서, 사용자는 광고 환경내에서 모바일 통신 디바이스의 매체 액세스 제어(MAC) 어드레스를 제공하도록 선택할 수 있어서, 통신은 모바일 통신 디바이스와 함께 구축될 수 있고, 사용자의 모바일 통신 디바이스는 상점 전체에 이동할 때 그리고 광고 스크린에 근접하여 안팎으로 이동할 때 추적될 수 있어서, 사용자 및 사용자의 모바일 통신 디바이스가 광고 환경 동안 어떤 콘텐츠에 노출되는 지가 추적될 수 있다.
- [0033]     더욱이, 플레이리스트 정보, 상점에서의 광고 스크린의 위치, 및 사용자의 위치와 같은 서버{예를 들어, 서버(110), NMC(210) 또는 NOC(220)}에 의해 알려진 정보를 이용하여, 서버는, 사용자에게 상영되고 사용자의 모바일 통신 디바이스에 노출되는 모든 광고 콘텐츠를 추적할 수 있고, 그 위치에서 광고 콘텐츠의 특정한 부분은 사용자 및 사용자의 모바일 통신 디바이스에 상영된다.
- [0034]     본 발명의 일실시예에서, 그러한 정보는 어떤 콘텐츠가 사용자에게 상영되었는지를 식별하는데 도움을 주기 위해 사용자의 모바일 통신 디바이스 상에서 수집된 정보를 이용하여 보충된다. 예를 들어, 본 발명의 일실시예에

서, 사용자는, 모바일 통신 디바이스의 마이크에 의해 "들려진" 오디오를 리코딩하는 사용자의 모바일 통신 디바이스 상에서 실행하는 적절한 애플리케이션을 갖고, 사용자가 있는 것으로 알려진 영역에서 플레이되도록 예측된 알려진 광고에 리코딩된 오디오를 음향 매칭하도록 권고된다.

- [0035] 본 발명의 대안적인 실시예에서, 사용자는 사용자에게 근접하여 상영되는 광고 콘텐츠를 식별하기 위해 사용자에게 근접한 광고 스크린을 사진 찍기 위해 사용자의 모바일 통신 디바이스의 카메라 또는 비디오 카메라 성능을 이용하도록 권고된다.
- [0036] 본 발명의 대안적인 실시예에서, 네트워크 "비컨(beacons)"은 어떤 광고 콘텐츠가 플레이되고 있는지 그리고 어떤 스크린 위치에 있는지를 사용자의 모바일 통신 디바이스에 대해 식별하는데 사용된다. 모바일 통신 디바이스는 비컨을 이용하여 노출되도록 확인된 것을 본 발명의 서버에게 통보한다.
- [0037] 본 명세서에 기재된 것과 같은 본 발명의 다양한 실시예에서, 본 발명의 서버에 의해 수집된 정보는, 사용자의 모바일 통신 디바이스 및 사용자가 노출된 광고 콘텐츠/제품의 목록을 만드는데 사용된다. 그러한 목록은, 예를 들어 일실시예에서, 모바일 통신 디바이스의 개인 정보 캐시에서 제품 URL과 같은 정보를 어떤 광고 콘텐츠/제품이 저장하는 지, 또는 어떤 콘텐츠를 저장할지를 사용자가 빠르게 선택할 수 있도록, 사용자가 노출된 광고 콘텐츠/제품의 목록을 사용자가 언급하도록 하기 위해 사용자의 모바일 통신 디바이스에 통신된다.
- [0038] 이제 본 발명의 상기 설명된 실시예의 이해에 도움을 주기 위해 일례가 설명될 것이다. 예를 들어, 소비자는 제품, 예를 들어 우유를 구매하기 위해 소매 상점을 걷는다. 우유를 집기 위해 상점의 뒤쪽으로 가는 도중에, 소비자 및 소비자의 모바일 통신 디바이스는 스크린 상에서 디스플레이되고 있는 광고 콘텐츠에 노출된다; 광고 콘텐츠는 새로운 비디오 게임의 설명에 관한 것이다. 소비자는 우유를 집어 들고, 계산대 라인에 서있는 동안, 소비자 및 소비자의 모바일 통신 디바이스가 노출된 콘텐츠의 목록을 언급하고, 목록은 전술한 소비자의 모바일 통신 디바이스에 이용가능하게 된다.
- [0039] 본 발명의 일실시예에서, 목록은 드롭 다운 메뉴의 형태로 소비자의 모바일 통신 디바이스 상에서 소비자에게 상영된다. 드롭 다운 메뉴를 이용하여, 소비자는, 상점에서의 소비자의 시간 동안 소비자 및 소비자의 모바일 통신 디바이스가 노출된 광고 콘텐츠/제품의 목록을 볼 수 있다. 일실시예에서, 광고 콘텐츠/제품의 목록은, 소비자가 콘텐츠에 노출된 순서로 배치될 수 있다. 목록을 이용하여, 소비자는 스크린 상에서 광고되고 있는 소비자가 본 비디오 게임에 대한 광고 콘텐츠를 볼 수 있다.
- [0040] 본 발명의 일실시예에서, 소비자는 이후 자신의 모바일 통신 디바이스의 스크린 상을 탭함으로써 그 제품에 관한 정보 또는 그 제품에 대한 광고 콘텐츠를 저장하여, 그러한 정보를 나중에 저장된 데이터를 검토할 수 있기 위해 모바일 통신 디바이스의 개인 큐에 저장하도록 선택할 수 있다.
- [0041] 도 4는 본 발명의 일실시예에 따라 본 명세서에 기재된 본 발명의 다양한 설명된 양상을 수행할 수 있는 서버(110, 210, 220)의 높은 레벨의 블록도를 도시한다. 더 구체적으로, 도 4의 서버는 예시적으로 프로세서(410)뿐 아니라, 제어 프로그램, 파일 정보, 저장된 매체 등을 저장하기 위한 메모리(420)를 포함한다. 프로세서(410)는 전원, 클럭 회로, 캐시 메모리 등과 같은 종래의 지원 회로(430)뿐 아니라, 메모리(420)에 저장된 소프트웨어 루틴을 실행하는데 도움을 주는 회로와 협력한다. 이와 같이, 소프트웨어 프로세서로서 본 명세서에 논의된 몇몇 프로세스 단계는 예를 들어, 다양한 단계를 수행하기 위해 프로세서(410)와 협력하는 회로로서 하드웨어 내에서 구현될 수 있다는 것이 구상된다. 도 4의 서버는 또한 도 4의 서버와 통신하는 다양한 기능 요소 사이의 인터페이스를 형성하는 입-출력 회로(440)를 포함한다.
- [0042] 다시, 도 4의 서버가 본 발명에 따른 다양한 제어 기능을 수행하도록 프로그래밍된 일반적인 목적의 컴퓨터로서 도시되지만, 본 발명은, 예를 들어, 애플리케이션 지정된 집적 회로(ASIC)로서 하드웨어에서 구현될 수 있다. 이와 같이, 본 명세서에 기재된 프로세스 단계는 프로세서, 하드웨어, 또는 이들의 조합에 의해 실행된 소프트웨어에 의해 동등하게 수행되는 것으로 광범위하게 해석되도록 의도된다. 더욱이, 도 4의 서버는 개별적인 구성 요소로서 도시되고, 본 명세서에 기재된 본 발명의 개념 및 실시예에 따라 서버의 기능은 셋톱 박스, 개인용 비디오 리코더, 디지털 비디오 리코더 또는 콘텐츠 제공자 서버 등과 같은 기존의 콘텐츠 관리 시스템에 병합될 수 있다.
- [0043] 도 3은 본 발명의 일실시예에 따라 후속 검토를 위해 관심 있는 콘텐츠의 상기를 가능하게 하는 방법의 흐름도를 도시한다. 방법(300)은 단계(302)에서 시작하고, 이 단계(302) 동안, 사용자/소비자가 제품을 위한 광고 콘텐츠와 같이 상영되는 특정한 콘텐츠에 관심이 있는 표시가 예를 들어, 서버에 의해 통신된다. 예를 들어, 본 발명의 일실시예에서, 사용자는 콘텐츠에 관심 있는 경우, 사용자의 모바일 통신 디바이스를 이용하여 콘텐츠와

동시적으로 디스플레이 스크린 상에 디스플레이되는 QR 코드를 스캐닝할 수 있다. 사용자에게 의해 스캐닝된 QR 코드는 상영되고 있는 콘텐츠에서 사용자의 관심을 표시하기 위해 콘텐츠 서버와 같은 서버에 통신된다. 본 발명의 대안적인 실시예에서, 광고 스크린은 근거리 통신(NFC) 패드를 포함하고, 사용자는 상영되고 있는 콘텐츠에 대한 관심을 예를 들어 콘텐츠 서버에게 표시하기 위해 NFC 패드에 대한 NFC-인에이블링 모바일 통신 디바이스를 탭한다. 본 발명의 또 다른 대안적인 실시예에서, 사용자는, 예를 들어 광고 환경에서의 그 시간 동안 소비자 및 소비자의 모바일 통신 디바이스가 노출되는 콘텐츠를 추적하는데 있어서 본 발명의 서버에 대한 관심의 표시로서 광고 환경 내에서 사용자의 모바일 통신 디바이스를 추적하는 수단을 제공한다. 방법(300)은 이 후 단계(304)로 진행한다.

[0044] 단계(304)에서, 상영된 콘텐츠에서의 관심을 표시하는 사용자/사용자 모바일 통신 디바이스는 본 발명의 서버에 콘텐츠에서의 관심의 표시를 통신하기 위해 전술한 방법을 이용하여 식별된다. 예를 들어, 본 발명의 일실시예에서, 서버는 쿠키 또는 자바스크립트를 통해 사용자의 모바일 통신 디바이스를 식별한다. 일단 모바일 통신 디바이스가 식별되면, 모바일 통신 디바이스에 대한 통신 파라미터는 모바일 통신 디바이스를 식별하기 위한 방법을 이용하여 결정될 수 있다. 본 발명의 대안적인 실시예에서, 일단 모바일 통신 디바이스가 식별되면, 모바일 통신 디바이스에 대한 통신 정보는 소비자 로열티 정보에 관련된 정보 또는 모바일 통신 디바이스에 대해 이전에 결정된 정보와 같이 모바일 통신 디바이스에 대한 이전에 저장된 정보로부터 결정될 수 있다.

[0045] 본 발명의 대안적인 실시예에서, 사용자/사용자 디바이스는 사용자의 모바일 통신 디바이스의 NFC 하드웨어 및 기능을 통해 식별된다. 본 발명의 또 다른 대안적인 실시예에서, 사용자의 모바일 통신 디바이스는 전술한 모바일 통신 디바이스의 MAC 어드레스를 통해 식별된다. 방법(300)은 이 후 단계(306)로 진행한다.

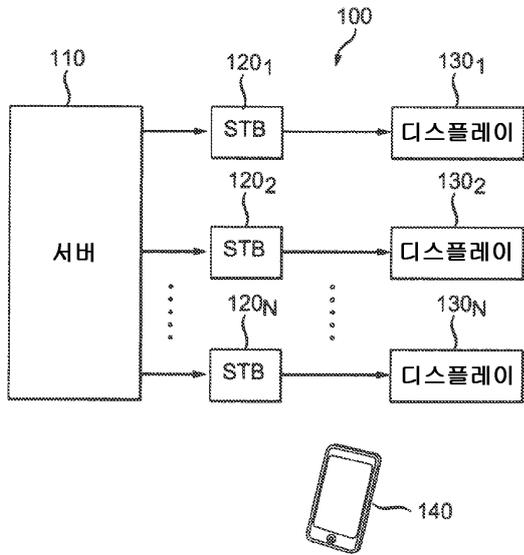
[0046] 단계(306)에서, 단계(304)에서 결정된 모바일 통신 디바이스에 대한 통신 정보는 모바일 통신 디바이스에서의 저장을 위해, 관심 있는 식별된 콘텐츠, 관심 있는 콘텐츠의 콘텐츠 데이터, 및 관심 있는 콘텐츠의 위치 정보 중 적어도 하나를 통신하는데 사용된다. 예를 들어, 본 발명의 일실시예에서, 광고 콘텐츠와 같이, 사용자가 관심을 표시한 수신된 콘텐츠는 모바일 통신 디바이스에서의 저장을 위해 모바일 통신 디바이스에 통신된다. 본 발명의 대안적인 실시예에서, 콘텐츠에서 상영된 제품에 대한 제품 정보 등과 같은 콘텐츠 데이터는 모바일 통신 디바이스에서의 저장을 위해 모바일 통신 디바이스에 통신된다. 본 발명의 또 다른 대안적인 실시예에서, 본 발명의 서버는 예를 들어, 사용자의 모바일 통신 디바이스의 개인 정보 캐시에 관심 있는 콘텐츠의 URL을 저장한다.

[0047] 본 발명의 대안적인 실시예에서, 사용자의 모바일 통신 디바이스 및 사용자가 노출된 어떤 광고 콘텐츠/제품의 목록은 모바일 통신 디바이스에서의 저장을 위해 모바일 통신 디바이스에 통신되어, 사용자는, 사용자 및 모바일 통신 디바이스가 노출된 광고 콘텐츠/제품의 목록을 언급할 수 있어서, 사용자는, 어떤 광고 콘텐츠/제품이 정보를 요청할 지에 대해 선택할 수 있으며, 이를 통해 본 발명의 서버는 모바일 통신 디바이스의 메모리에서의 저장을 위해 관심 있는 식별된 콘텐츠, 관심 있는 콘텐츠의 콘텐츠 데이터, 관심 있는 콘텐츠의 위치 정보 중 적어도 하나를 통신할 수 있다. 방법(300)은 이 후 종료될 수 있다.

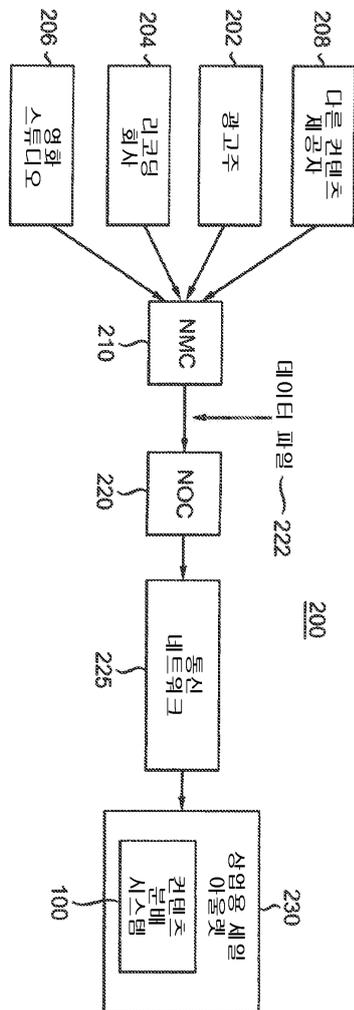
[0048] 모바일 통신 디바이스(예시되도록 의도되고, 한정되지 않음) 상에서 후속 검토를 위해 관심 있는 콘텐츠의 상기를 가능하게 하는 방법, 장치 및 시스템에 대해 다양한 실시예가 설명되었지만, 상기 가르침을 고려하여 당업자에 의해 변형 및 변경이 이루어질 수 있음이 주지된다. 그러므로, 본 발명의 사상 및 범주 내에 있는 개시된 본 발명의 특정 실시예에서 변화가 이루어질 수 있음이 이해될 것이다. 이전 설명이 본 발명의 다양한 실시예에 관한 것이지만, 본 발명의 다른 및 추가 실시예가 본 발명의 기본 범주에서 벗어나지 않고도 고안될 수 있다.

도면

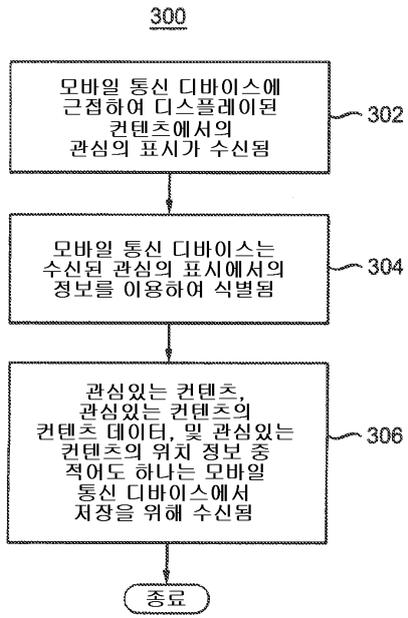
도면1



도면2



도면3



도면4

