



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2017-0017280  
(43) 공개일자 2017년02월15일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)  
H04M 1/725 (2006.01) G06F 3/041 (2006.01)  
G06F 3/0481 (2013.01)  
(52) CPC특허분류  
H04M 1/72522 (2013.01)  
G06F 3/0414 (2013.01)  
(21) 출원번호 10-2015-0110985  
(22) 출원일자 2015년08월06일  
심사청구일자 없음

(71) 출원인  
엘지전자 주식회사  
서울특별시 영등포구 여의대로 128 (여의도동)  
(72) 발명자  
홍지표  
서울특별시 서초구 양재대로11길 19 LG전자 특허센터  
정수연  
서울특별시 서초구 양재대로11길 19 LG전자 특허센터  
(74) 대리인  
김용인, 방해철

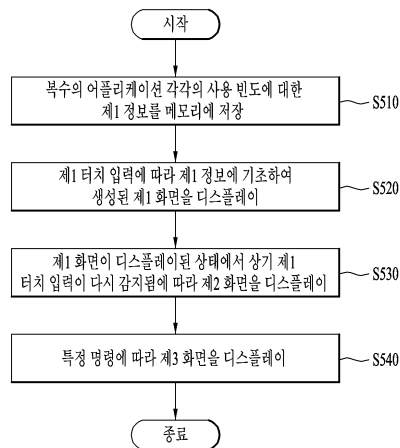
전체 청구항 수 : 총 20 항

(54) 발명의 명칭 이동단말기 및 그 제어방법

**(57) 요약**

본 발명의 일 실시예에 의한 이동 단말기는, 복수의 어플리케이션 및 상기 복수의 어플리케이션 각각의 사용 빈도에 대한 제1 정보를 저장하는 메모리 및 제1 터치 입력에 따라, 상기 메모리에 저장된 복수의 어플리케이션에 대응하는 복수의 아이콘을 포함하는 제1 화면을 디스플레이하도록 디스플레이부를 제어하되, 상기 제1 정보에 기초하여 상기 제1 화면 내에서 상기 복수의 아이콘 각각이 디스플레이되는 위치를 결정하는 제어부;를 포함하고, 상기 제어부는, 상기 제1 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제1 터치 입력이 다시 감지됨에 따라, 상기 제1 정보에 기초하여 상기 제1 화면 내에서 상기 복수의 아이콘 각각이 디스플레이되는 위치가 변경된 제2 화면을 디스플레이하도록 상기 디스플레이부를 제어한다.

대표도 - 도5



(52) CPC특허분류

*G06F 3/04817* (2013.01)

*H04M 1/72586* (2013.01)

*H04M 2250/22* (2013.01)

---

## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

복수의 어플리케이션 및 상기 복수의 어플리케이션 각각의 사용 빈도에 대한 제1 정보를 저장하는 메모리; 및  
제1 터치 입력에 따라, 상기 메모리에 저장된 복수의 어플리케이션에 대응하는 복수의 아이콘을 포함하는 제1 화면을 디스플레이하도록 디스플레이부를 제어하되, 상기 제1 정보에 기초하여 상기 제1 화면 내에서 상기 복수의 아이콘 각각이 디스플레이되는 위치를 결정하는 제어부;를 포함하고,

상기 제어부는,

상기 제1 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제1 터치 입력이 다시 감지됨에 따라, 상기 제1 정보에 기초하여 상기 제1 화면 내에서 상기 복수의 아이콘 각각이 디스플레이되는 위치가 변경된 제2 화면을 디스플레이하도록 상기 디스플레이부를 제어하는, 이동 단말기.

#### 청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 제1 화면은,

상기 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 제1 정도를 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘을 디스플레이하는 제1 영역 및 상기 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 상기 제1 정도 이하인 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제2 아이콘을 디스플레이하는 제2 영역을 포함하고,

상기 제2 화면은,

상기 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 제2 정도를 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제3 아이콘을 디스플레이하는 제3 영역 및 상기 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 상기 제2 정도 이하인 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제4 아이콘을 디스플레이하는 제4 영역을 포함하는, 이동 단말기.

#### 청구항 3

제 1 항에 있어서,

상기 디스플레이부에 가해진 압력의 세기를 센싱하는 센싱부;를 더 포함하고,

상기 제1 터치 입력은,

상기 디스플레이부에 가해지는 압력의 세기가 기 설정된 세기에 대응하는 터치 입력인, 이동 단말기.

#### 청구항 4

제 2 항에 있어서,

상기 제어부는,

제1 명령에 따라 상기 적어도 하나의 제1 아이콘을 포함하는 제3 화면이 디스플레이되도록 상기 디스플레이부를 제어하고,

제2 명령에 따라 상기 적어도 하나의 제3 아이콘을 포함하는 제3 화면이 디스플레이되도록 상기 디스플레이부를 제어하는, 이동 단말기.

#### 청구항 5

제 4 항에 있어서,

상기 제어부는,

상기 제3 화면의 배경 이미지가 기 설정된 오브젝트를 포함하는 이미지인 경우, 상기 제3 화면 내에서 상기 기 설정된 오브젝트가 위치하는 영역을 감지하고,

상기 제3 화면에 포함된 적어도 하나의 아이콘이 상기 제3 화면 내에서 상기 감지된 영역 이외의 영역 상에 디스플레이되도록 상기 디스플레이부를 제어하는, 이동 단말기.

#### 청구항 6

제 4 항에 있어서,

상기 제어부는,

상기 제3 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제3 화면 내 임의의 일 지점을 터치한 후 위쪽 방향으로 드래그하는 제2 터치 입력에 따라, 상기 메모리에 저장된 복수의 어플리케이션에 대응하는 아이콘 중 상기 제3 화면에 포함된 적어도 하나의 아이콘을 제외한 아이콘을 포함하는 제4 화면이 디스플레이되도록 상기 디스플레이부를 제어하는, 이동 단말기.

#### 청구항 7

제 4 항에 있어서,

상기 제어부는,

상기 제3 화면이 디스플레이된 상태에서, 상기 제3 화면에 포함된 적어도 하나의 아이콘 중 특정 아이콘이 디스플레이된 영역을 기 설정된 압력의 세기로 선택하는 제3 터치 입력에 따라 상기 선택된 영역에 디스플레이된 특정 아이콘이 상기 제3 화면에서 사라지도록 상기 디스플레이부를 제어하는, 이동 단말기.

#### 청구항 8

제 7 항에 있어서,

상기 제어부는,

제4 터치 입력에 따라, 암호 해제를 위한 제5 화면을 디스플레이하도록 상기 디스플레이부를 제어하고,

상기 암호가 해제된 경우 상기 특정 아이콘을 포함하는 제6 화면이 디스플레이되도록 상기 디스플레이부를 제어하는, 이동 단말기.

#### 청구항 9

제 6 항에 있어서,

상기 제어부는,

상기 제4 화면이 디스플레이된 상태에서, 상기 제4 화면에 포함된 적어도 하나의 아이콘 중 특정 아이콘이 디스플레이된 영역을 기 설정된 압력의 세기로 선택하는 제3 터치 입력에 따라 상기 선택된 영역에 디스플레이된 특정 아이콘이 상기 제4 화면에서 사라지도록 상기 디스플레이부를 제어하는, 이동 단말기.

#### 청구항 10

제 9 항에 있어서,

상기 제어부는,

상기 제4 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제4 화면 내 임의의 일 지점을 터치한 후 위쪽 방향으로 드래그하는 제5 터치 입력에 따라, 암호 해제를 위한 제5 화면을 디스플레이하도록 상기 디스플레이부를 제어하고,

상기 암호가 해제된 경우 상기 특정 아이콘을 포함하는 제6 화면이 디스플레이되도록 상기 디스플레이부를 제어하는, 이동 단말기.

#### 청구항 11

복수의 어플리케이션 각각의 사용 빈도에 대한 제1 정보를 메모리에 저장하는 단계;

제1 터치 입력에 따라, 메모리에 저장된 복수의 어플리케이션에 대응하는 복수의 아이콘을 포함하는 제1 화면을 디스플레이하되, 상기 제1 정보에 기초하여 상기 제1 화면 내에서 상기 복수의 아이콘 각각이 디스플레이되는 위치를 결정하는 단계; 및

상기 제1 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제1 터치 입력이 다시 감지됨에 따라 상기 제1 정보에 기초하여 상기 제1 화면 내에서 상기 복수의 아이콘 각각이 디스플레이되는 위치가 변경된 제2 화면을 디스플레이하는 단계;를 포함하는, 이동 단말기의 제어 방법.

#### 청구항 12

제 12 항에 있어서,

상기 제1 화면은,

상기 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 제1 정도를 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘을 디스플레이하는 제1 영역 및 상기 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 상기 제1 정도 이하인 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제2 아이콘을 디스플레이하는 제2 영역을 포함하고,

상기 제2 화면은,

상기 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 제2 정도를 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제3 아이콘을 디스플레이하는 제3 영역 및 상기 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 상기 제2 정도 이하인 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제4 아이콘을 디스플레이하는 제4 영역을 포함하는, 이동 단말기의 제어 방법.

#### 청구항 13

제 11 항에 있어서,

상기 제1 터치 입력에 따라 디스플레이부에 가해진 압력의 세기를 센싱하는 단계;를 더 포함하고,

상기 제1 터치 입력은,

상기 디스플레이부에 가해지는 압력의 세기가 기 설정된 세기에 대응하는 터치 입력인, 이동 단말기의 제어 방법.

#### 청구항 14

제 12 항에 있어서,

특정 명령에 따라 상기 적어도 하나의 제1 아이콘 또는 상기 적어도 하나의 제3 아이콘을 포함하는 제3 화면을 디스플레이하는 단계;를 더 포함하는, 이동 단말기의 제어 방법.

#### 청구항 15

제 14 항에 있어서,

상기 제3 화면의 배경 이미지가 기 설정된 오브젝트를 포함하는 이미지인 경우, 상기 제3 화면 내에서 상기 기 설정된 오브젝트가 위치하는 영역을 감지하는 단계;

상기 제3 화면에 포함된 적어도 하나의 아이콘을 상기 제3 화면 내에서 상기 감지된 영역 이외의 영역 상에 디스플레이하는 단계;를 더 포함하는, 이동 단말기의 제어 방법.

#### 청구항 16

제 14 항에 있어서,

상기 제3 화면에 디스플레이된 상태에서 상기 제3 화면 내 임의의 일 지점을 터치한 후 위쪽 방향으로 드래그하는 제2 터치 입력에 따라, 상기 메모리에 저장된 복수의 어플리케이션에 대응하는 아이콘 중 상기 제3 화면에 포함된 적어도 하나의 아이콘을 제외한 아이콘을 포함하는 제3 화면을 디스플레이하는 단계;를 더 포함하는, 이

동 단말기의 제어 방법.

**청구항 17**

제 14 항에 있어서,

상기 제3 화면이 디스플레이된 상태에서, 상기 제3 화면에 포함된 적어도 하나의 아이콘 중 특정 아이콘이 디스플레이된 영역을 기 설정된 압력의 세기로 선택하는 제3 터치 입력에 따라 상기 선택된 영역에 디스플레이된 특정 아이콘이 상기 제2 화면에서 사라지도록 하는 단계;를 더 포함하는, 이동 단말기의 제어 방법.

**청구항 18**

제 17 항에 있어서,

제4 터치 입력에 따라, 암호 해제를 위한 제5 화면을 디스플레이하는 단계;

상기 암호가 해제된 경우 상기 특정 아이콘을 포함하는 제6 화면을 디스플레이하는 단계;를 더 포함하는, 이동 단말기의 제어 방법.

**청구항 19**

제 16 항에 있어서,

상기 제4 화면이 디스플레이된 상태에서, 상기 제4 화면에 포함된 적어도 하나의 아이콘 중 특정 아이콘이 디스플레이된 영역을 기 설정된 압력의 세기로 선택하는 제3 터치 입력에 따라 상기 선택된 영역에 디스플레이된 특정 아이콘이 상기 제4 화면에서 사라지도록 하는 단계;를 더 포함하는, 이동 단말기의 제어 방법.

**청구항 20**

제 19 항에 있어서,

상기 제4 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제4 화면 내 임의의 일 지점을 터치한 후 위쪽 방향으로 드래그하는 제5 터치 입력에 따라, 암호 해제를 위한 제5 화면을 디스플레이하는 단계;

상기 암호가 해제된 경우 상기 특정 아이콘을 포함하는 제6 화면을 디스플레이하는 단계;를 더 포함하는, 이동 단말기의 제어 방법.

**발명의 설명**

**기술 분야**

[0001] 본 발명은 이동 단말기 및 그 제어 방법에 관한 것이다.

**배경 기술**

[0002] 단말기는 이동 가능여부에 따라 이동 단말기(mobile/portable terminal) 및 고정 단말기(stationary terminal)로 나뉠 수 있다. 다시 이동 단말기는 사용자의 직접 휴대 가능 여부에 따라 휴대(형) 단말기(handheld terminal) 및 거치형 단말기(vehicle mounted terminal)로 나뉠 수 있다.

[0003] 이동 단말기의 기능은 다양화 되고 있다. 예를 들면, 데이터와 음성통신, 카메라를 통한 사진촬영 및 비디오 촬영, 음성녹음, 스피커 시스템을 통한 음악파일 재생 그리고 디스플레이부에 이미지나 비디오를 출력하는 기능이 있다. 일부 단말기는 전자게임 플레이 기능이 추가되거나, 멀티미디어 플레이어 기능을 수행한다. 특히 최근의 이동 단말기는 방송과 비디오나 텔레비전 프로그램과 같은 시각적 콘텐츠를 제공하는 멀티캐스트 신호를 수신할 수 있다.

[0004] 이와 같은 단말기(terminal)는 기능이 다양화됨에 따라 예를 들어, 사진이나 동영상의 촬영, 음악이나 동영상 파일의 재생, 게임, 방송의 수신 등의 복합적인 기능들을 갖춘 멀티미디어 기기(Multimedia player) 형태로 구현되고 있다.

[0005] 이러한 단말기의 기능 지지 및 증대를 위해, 단말기의 구조적인 부분 및/또는 소프트웨어적인 부분을 개량하는 것이 고려될 수 있다.

- [0006] 한편, 종래 기술은, 홈 화면에 디스플레이된 복수의 아이콘을 상기 복수의 아이콘 중 자주 사용하지 않는 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 홈 화면에서 제거하기 위해서는 사용자가 직접 자주 사용하지 않는 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 홈 화면에서 삭제해야 한다는 불편함이 존재하였다.
- [0007] 또한, 종래 기술은, 사용자가 자주 사용하는 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 홈 화면에 추가되어 있지 않은 경우 사용자가 직접 자주 사용하는 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 홈 화면에 추가해야 한다는 불편함이 존재하였다.
- [0008] 즉, 어플리케이션의 사용 빈도에 따라 홈 화면에 디스플레이할 아이콘 및 홈 화면에 디스플레이하지 않을 아이콘을 자동으로 추출해낼 수 없다는 문제점이 있었다.
- [0009] 그리고, 종래 기술은, 홈 화면을 정리하는 과정에서 삭제한 아이콘으로 인하여 생긴 빈자리가 발생할 수 있었으며, 홈 화면을 정리하는 과정에서 배경 이미지에 디스플레이된 이미지의 특정 부분(예를 들어, 얼굴)이 가려지는 문제점이 생길 수 있습니다.
- [0010] 또한, 종래 기술은, 홈 화면에 자주 사용하는 어플리케이션의 아이콘을 추가하는 경우 다른 사람이 이동 단말기를 사용하면 상기 아이콘이 노출된다는 문제점이 있었습니다. 즉, 사용자가 자주 사용하는 특정 어플리케이션의 아이콘을 홈 화면 상에 디스플레이하면서 다른 사람들이 상기 특정 어플리케이션의 아이콘을 못 보게 할 수는 없다는 문제점이 있었습니다.
- [0011] 따라서, 이러한 종래 기술의 이동 단말기의 문제점을 해결한 이동 단말기 및 그 제어 방법을 개발할 필요성이 절실한 실정이다.

**발명의 내용**

**해결하려는 과제**

- [0012] 본 발명은 전술한 문제 및 다른 문제를 해결하는 것을 목적으로 한다. 본 발명의 일 실시예가 이루고자 하는 기술적 과제는, 이동 단말기의 제어부가 메모리에 저장된 복수의 어플리케이션 각각의 사용 빈도에 대한 정보를 이용하여 홈 화면에 디스플레이할 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘을 추출하고, 상기 추출된 적어도 하나의 제1 아이콘만 홈 화면에 디스플레이되도록 하는 것을 그 목적으로 한다.
- [0013] 또한, 이동 단말기의 제어부가 메모리에 저장된 복수의 어플리케이션 각각의 사용 빈도에 대한 정보를 이용하여 사용 빈도가 적은 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제2 아이콘이 홈 화면 내의 일 지점을 터치한 후 특정 방향으로 드래그하여 디스플레이되는 화면에 디스플레이되도록 하는 것을 그 목적으로 한다.
- [0014] 본 발명에서 이루고자 하는 기술적 과제들은 이상에서 언급한 기술적 과제들로 제한되지 않으며, 언급하지 않은 또 다른 기술적 과제들은 아래의 기재로부터 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

**과제의 해결 수단**

- [0015] 본 발명의 일 실시예에 의한 이동 단말기는, 복수의 어플리케이션 및 상기 복수의 어플리케이션 각각의 사용 빈도에 대한 제1 정보를 저장하는 메모리 및 제1 터치 입력에 따라, 상기 메모리에 저장된 복수의 어플리케이션에 대응하는 복수의 아이콘을 포함하는 제1 화면을 디스플레이하도록 디스플레이부를 제어하되, 상기 제1 정보에 기초하여 상기 제1 화면 내에서 상기 복수의 아이콘 각각이 디스플레이되는 위치를 결정하는 제어부를 포함하고, 상기 제어부는, 상기 제1 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제1 터치 입력이 다시 감지됨에 따라, 상기 제1 정보에 기초하여 상기 제1 화면 내에서 상기 복수의 아이콘 각각이 디스플레이되는 위치가 변경된 제2 화면을 디스플레이하도록 상기 디스플레이부를 제어하한다.
- [0016] 또한 본 발명의 일 실시예에 의한 이동 단말기의 제어 방법은, 복수의 어플리케이션 각각의 사용 빈도에 대한 제1 정보를 메모리에 저장하는 단계와 제1 터치 입력에 따라, 메모리에 저장된 복수의 어플리케이션에 대응하는 복수의 아이콘을 포함하는 제1 화면을 디스플레이하되, 상기 제1 정보에 기초하여 상기 제1 화면 내에서 상기 복수의 아이콘 각각이 디스플레이되는 위치를 결정하는 단계 및 상기 제1 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제1 터치 입력이 다시 감지됨에 따라 상기 제1 정보에 기초하여 상기 제1 화면 내에서 상기 복수의 아이콘 각각이 디스플레이되는 위치가 변경된 제2 화면을 디스플레이하는 단계를 포함한다.
- [0017] 본 발명에서 얻을 수 있는 기술적 해결 수단은 이상에서 언급한 해결 수단들로 제한되지 않으며, 언급하지 않은

또 다른 해결 수단들은 아래의 기재로부터 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

**발명의 효과**

- [0018] 본 발명에 따른 이동 단말기 및 그 제어 방법의 효과에 대해 설명하면 다음과 같다.
- [0019] 본 발명의 실시예들 중 적어도 하나에 의하면, 홈 화면에 디스플레이된 아이콘 중 자주 사용하지 않는 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 사용자가 쉽게 정리할 수 있도록 하는 효과가 있다.
- [0020] 또한, 본 발명의 실시예들 중 적어도 하나에 의하면, 사용자가 자주 사용하는 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 홈 화면에 디스플레이되어있지 않는 경우 사용자가 쉽게 자주 사용하는 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 홈 화면에 추가할 수 있도록 하는 효과가 있다.
- [0021] 발명에서 얻을 수 있는 효과는 이상에서 언급한 효과로 제한되지 않으며, 언급하지 않은 또 다른 효과들은 아래의 기재로부터 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

**도면의 간단한 설명**

- [0022] 도 1a는 본 발명과 관련된 이동 단말기를 설명하기 위한 블록도이다.
- 도 1b 및 1c는 본 발명과 관련된 이동 단말기의 일 예를 서로 다른 방향에서 바라본 개념도이다.
- 도 2는 본 발명에 따른 변형 가능한 이동 단말기(200)의 다른 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- 도 3은 본 발명의 다른 일 실시 예와 관련된 와치 타입의 이동 단말기(300)의 일 예를 보인 사시도이다.
- 도 4는 본 발명의 또 다른 일 실시 예와 관련된 글래스 타입의 이동 단말기(400)의 일 예를 보인 사시도이다.
- 도 5는 본 발명의 일 실시예에 의한 이동 단말기에서 홈 화면에 디스플레이할 아이콘의 결정 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.
- 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면에 디스플레이할 아이콘을 결정하는 방법의 일례를 설명하기 위한 도면이다.
- 도 7은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면에 디스플레이할 아이콘을 결정하는 방법의 다른 일례를 설명하기 위한 도면이다.
- 도 8은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면에 디스플레이할 아이콘을 결정하는 방법의 또 다른 일례를 설명하기 위한 도면이다.
- 도 9는 본 발명의 일 실시예에 의한 이동 단말기에서 사용 빈도가 기 설정된 정도를 초과하는 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 홈 화면에 디스플레이되지 않도록 하는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다.
- 도 10은 본 발명의 일 실시예에 의한 이동 단말기에서 사용 빈도가 기 설정된 정도 이하인 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 홈 화면에 디스플레이되도록 하는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다.
- 도 11은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면에 디스플레이할 아이콘을 결정하는 방법의 다른 일례를 설명하기 위한 도면이다.
- 도 12는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 사용 빈도가 높은 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 홈 화면 상에 디스플레이하는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다.
- 도 13은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면의 배경 이미지가 기 설정된 오브젝트를 포함하는 이미지인 경우 상기 기 설정된 오브젝트가 위치하는 영역 이외의 영역 상에 사용 빈도가 높은 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 출력하는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다.
- 도 14 내지 도 17은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 특정 터치 입력이 감지되는 위치에 따라 홈 화면에 디스플레이되는 아이콘의 배열이 달라지는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다.
- 도 18은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면에 디스플레이된 아이콘을 주기적 또는 비주기적으로 정리하는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다.

도 19는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 특정 터치 입력에 따라 제4 화면이 디스플레이되는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다.

도 20 및 도 21은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 화면에 디스플레이된 아이콘 중 특정 아이콘을 화면 상에서 사라지도록 하는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다.

도 22는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 암호가 해제되는 경우 디스플레이되는 화면의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다.

도 23은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면에 포함된 적어도 하나의 어플리케이션 중 현재 시간 및 현재 이동 단말기가 위치하는 장소에서 자주 사용되는 어플리케이션에 기 설정된 시각 효과를 부여하는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다.

도 24는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 현재 시간 및 현재 이동 단말기가 위치하는 장소에 따라 홈 화면에 디스플레이되는 아이콘이 변경되는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

[0023] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 명세서에 개시된 실시 예를 상세히 설명하되, 도면 부호에 관계없이 동일하거나 유사한 구성요소는 동일한 참조 번호를 부여하고 이에 대한 중복되는 설명은 생략하기로 한다. 이하의 설명에서 사용되는 구성요소에 대한 접미사 "모듈" 및 "부"는 명세서 작성의 용이함만이 고려되어 부여되거나 혼용되는 것으로서, 그 자체로 서로 구별되는 의미 또는 역할을 갖는 것은 아니다. 또한, 본 명세서에 개시된 실시 예를 설명함에 있어서 관련된 공지 기술에 대한 구체적인 설명이 본 명세서에 개시된 실시 예의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우 그 상세한 설명을 생략한다. 또한, 첨부된 도면은 본 명세서에 개시된 실시 예를 쉽게 이해할 수 있도록 하기 위한 것일 뿐, 첨부된 도면에 의해 본 명세서에 개시된 기술적 사상이 제한되지 않으며, 본 발명의 사상 및 기술 범위에 포함되는 모든 변경, 균등물 내지 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다.

[0024] 제1, 제2 등과 같이 서수를 포함하는 용어는 다양한 구성요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 상기 구성요소들은 상기 용어들에 의해 한정되지는 않는다. 상기 용어들은 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하는 목적으로만 사용된다.

[0025] 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "연결되어" 있다거나 "접속되어" 있다고 언급된 때에는, 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결되어 있거나 또는 접속되어 있을 수도 있지만, 중간에 다른 구성요소가 존재할 수도 있다고 이해되어야 할 것이다. 반면에, 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "직접 연결되어" 있다거나 "직접 접속되어" 있다고 언급된 때에는, 중간에 다른 구성요소가 존재하지 않는 것으로 이해되어야 할 것이다.

[0026] 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다.

[0027] 본 출원에서, "포함한다" 또는 "가지다" 등의 용어는 명세서상에 기재된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.

[0028] 본 명세서에서 설명되는 이동 단말기에는 휴대폰, 스마트 폰(smart phone), 노트북 컴퓨터(laptop computer), 디지털방송용 단말기, PDA(personal digital assistants), PMP(portable multimedia player), 네비게이션, 슬레이트 PC(slate PC), 태블릿 PC(tablet PC), 울트라북(ultrabook), 웨어러블 디바이스(wearable device, 예를 들어, 위치형 단말기 (smartwatch), 글래스형 단말기 (smart glass), HMD(head mounted display)) 등이 포함될 수 있다.

[0029] 그러나, 본 명세서에 기재된 실시 예에 따른 구성은 이동 단말기에만 적용 가능한 경우를 제외하면, 디지털 TV, 데스크탑 컴퓨터, 디지털 사이니지 등과 같은 고정 단말기에도 적용될 수도 있음을 본 기술분야의 당업자라면 쉽게 알 수 있을 것이다.

[0030] 도 1a 내지 도 1c를 참조하면, 도 1a는 본 발명과 관련된 이동 단말기를 설명하기 위한 블록도이고, 도 1b 및 1c는 본 발명과 관련된 이동 단말기의 일 예를 서로 다른 방향에서 바라본 개념도이다.

[0031] 상기 이동 단말기(100)는 무선 통신부(110), 입력부(120), 센싱부(140), 출력부(150), 인터페이스부(160), 메모리(170), 제어부(180) 및 전원 공급부(190) 등을 포함할 수 있다. 도 1a에 도시된 구성요소들은 이동 단말기를

구현하는데 있어서 필수적인 것은 아니어서, 본 명세서 상에서 설명되는 이동 단말기는 위에서 열거된 구성요소들 보다 많거나, 또는 적은 구성요소들을 가질 수 있다.

- [0032] 보다 구체적으로, 상기 구성요소들 중 무선 통신부(110)는, 이동 단말기(100)와 무선 통신 시스템 사이, 이동 단말기(100)와 다른 이동 단말기(100) 사이, 또는 이동 단말기(100)와 외부서버 사이의 무선 통신을 가능하게 하는 하나 이상의 모듈을 포함할 수 있다. 또한, 상기 무선 통신부(110)는, 이동 단말기(100)를 하나 이상의 네트워크에 연결하는 하나 이상의 모듈을 포함할 수 있다.
- [0033] 이러한 무선 통신부(110)는, 방송 수신 모듈(111), 이동통신 모듈(112), 무선 인터넷 모듈(113), 근거리 통신 모듈(114), 위치정보 모듈(115) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0034] 입력부(120)는, 영상 신호 입력을 위한 카메라(121) 또는 영상 입력부, 오디오 신호 입력을 위한 마이크로폰(microphone, 122), 또는 오디오 입력부, 사용자로부터 정보를 입력 받기 위한 사용자 입력부(123, 예를 들어, 터치키(touch key), 푸시키(mechanical key) 등)를 포함할 수 있다. 입력부(120)에서 수집한 음성 데이터나 이미지 데이터는 분석되어 사용자의 제어명령으로 처리될 수 있다.
- [0035] 센싱부(140)는 이동 단말기 내 정보, 이동 단말기를 둘러싼 주변 환경 정보 및 사용자 정보 중 적어도 하나를 센싱하기 위한 하나 이상의 센서를 포함할 수 있다. 예를 들어, 센싱부(140)는 근접센서(141, proximity sensor), 조도 센서(142, illumination sensor), 터치 센서(touch sensor), 가속도 센서(acceleration sensor), 자기 센서(magnetic sensor), 중력 센서(G-sensor), 자이로스코프 센서(gyroscope sensor), 모션 센서(motion sensor), RGB 센서, 적외선 센서(IR 센서: infrared sensor), 지문인식 센서(finger scan sensor), 초음파 센서(ultrasonic sensor), 광 센서(optical sensor, 예를 들어, 카메라(121 참조)), 마이크로폰(microphone, 122 참조), 배터리 게이지(battery gauge), 환경 센서(예를 들어, 기압계, 습도계, 온도계, 방사능 감지 센서, 열 감지 센서, 가스 감지 센서 등), 화학 센서(예를 들어, 전자 코, 헬스케어 센서, 생체 인식 센서 등) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 한편, 본 명세서에 개시된 이동 단말기는, 이러한 센서들 중 적어도 둘 이상의 센서에서 센싱되는 정보들을 조합하여 활용할 수 있다.
- [0036] 출력부(150)는 시각, 청각 또는 촉각 등과 관련된 출력을 발생시키기 위한 것으로, 디스플레이부(151), 음향 출력부(152), 햅팁 모듈(153), 광 출력부(154) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 디스플레이부(151)는 터치 센서와 상호 레이어 구조를 이루거나 일체형으로 형성됨으로써, 터치스크린을 구현할 수 있다. 이러한 터치스크린은, 이동 단말기(100)와 사용자 사이의 입력 인터페이스를 제공하는 사용자 입력부(123)로써 기능함과 동시에, 이동 단말기(100)와 사용자 사이의 출력 인터페이스를 제공할 수 있다.
- [0037] 인터페이스부(160)는 이동 단말기(100)에 연결되는 다양한 종류의 외부 기기와의 통로 역할을 수행한다. 이러한 인터페이스부(160)는, 유/무선 헤드셋 포트(port), 외부 충전기 포트(port), 유/무선 데이터 포트(port), 메모리 카드(memory card) 포트, 식별 모듈이 구비된 장치를 연결하는 포트(port), 오디오 I/O(Input/Output) 포트(port), 비디오 I/O(Input/Output) 포트(port), 이어폰 포트(port) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 이동 단말기(100)에서는, 상기 인터페이스부(160)에 외부 기기가 연결되는 것에 대응하여, 연결된 외부 기기와 관련된 적절한 제어를 수행할 수 있다.
- [0038] 또한, 메모리(170)는 이동 단말기(100)의 다양한 기능을 지원하는 데이터를 저장한다. 메모리(170)는 이동 단말기(100)에서 구동되는 다수의 응용 프로그램(application program 또는 애플리케이션(application)), 이동 단말기(100)의 동작을 위한 데이터들, 명령어들을 저장할 수 있다. 이러한 응용 프로그램 중 적어도 일부는, 무선 통신을 통해 외부 서버로부터 다운로드 될 수 있다. 또한 이러한 응용 프로그램 중 적어도 일부는, 이동 단말기(100)의 기본적인 기능(예를 들어, 전화 착신, 발신 기능, 메시지 수신, 발신 기능)을 위하여 출고 당시부터 이동 단말기(100)상에 존재할 수 있다. 한편, 응용 프로그램은, 메모리(170)에 저장되고, 이동 단말기(100) 상에 설치되어, 제어부(180)에 의하여 상기 이동 단말기의 동작(또는 기능)을 수행하도록 구동될 수 있다.
- [0039] 제어부(180)는 상기 응용 프로그램과 관련된 동작 외에도, 통상적으로 이동 단말기(100)의 전반적인 동작을 제어한다. 제어부(180)는 위에서 살펴본 구성요소들을 통해 입력 또는 출력되는 신호, 데이터, 정보 등을 처리하거나 메모리(170)에 저장된 응용 프로그램을 구동함으로써, 사용자에게 적절한 정보 또는 기능을 제공 또는 처리할 수 있다.
- [0040] 또한, 제어부(180)는 메모리(170)에 저장된 응용 프로그램을 구동하기 위하여, 도 1a와 함께 살펴본 구성요소들 중 적어도 일부를 제어할 수 있다. 나아가, 제어부(180)는 상기 응용 프로그램의 구동을 위하여, 이동 단말기(100)에 포함된 구성요소들 중 적어도 둘 이상을 서로 조합하여 동작시킬 수 있다.

- [0041] 전원공급부(190)는 제어부(180)의 제어 하에서, 외부의 전원, 내부의 전원을 인가 받아 이동 단말기(100)에 포함된 각 구성요소들에 전원을 공급한다. 이러한 전원공급부(190)는 배터리를 포함하며, 상기 배터리는 내장형 배터리 또는 교체가능한 형태의 배터리가 될 수 있다.
- [0042] 상기 각 구성요소들 중 적어도 일부는, 이하에서 설명되는 다양한 실시 예들에 따른 이동 단말기의 동작, 제어, 또는 제어방법을 구현하기 위하여 서로 협력하여 동작할 수 있다. 또한, 상기 이동 단말기의 동작, 제어, 또는 제어방법은 상기 메모리(170)에 저장된 적어도 하나의 응용 프로그램의 구동에 의하여 이동 단말기 상에서 구현될 수 있다.
- [0043] 이하에서는, 위에서 살펴본 이동 단말기(100)를 통하여 구현되는 다양한 실시 예들을 살펴보기에 앞서, 위에서 열거된 구성요소들에 대하여 도 1a를 참조하여 보다 구체적으로 살펴본다.
- [0044] 먼저, 무선 통신부(110)에 대하여 살펴보면, 무선 통신부(110)의 방송 수신 모듈(111)은 방송 채널을 통하여 외부의 방송 관리 서버로부터 방송 신호 및/또는 방송 관련된 정보를 수신한다. 상기 방송 채널은 위성 채널, 지상파 채널을 포함할 수 있다. 적어도 두 개의 방송 채널들에 대한 동시 방송 수신 또는 방송 채널 스위칭을 위해 둘 이상의 상기 방송 수신 모듈이 상기 이동단말기(100)에 제공될 수 있다.
- [0045] 상기 방송 관리 서버는, 방송 신호 및/또는 방송 관련 정보를 생성하여 송신하는 서버 또는 기 생성된 방송 신호 및/또는 방송 관련 정보를 제공받아 단말기에 송신하는 서버를 의미할 수 있다. 상기 방송 신호는, TV 방송 신호, 라디오 방송 신호, 데이터 방송 신호를 포함할 뿐만 아니라, TV 방송 신호 또는 라디오 방송 신호에 데이터 방송 신호가 결합한 형태의 방송 신호도 포함할 수 있다.
- [0046] 상기 방송 신호는 디지털 방송 신호의 송수신을 위한 기술표준들(또는 방송방식, 예를 들어, ISO, IEC, DVB, ATSC 등) 중 적어도 하나에 따라 부호화될 수 있으며, 방송 수신 모듈(111)은 상기 기술표준들에서 정한 기술규격에 적합한 방식을 이용하여 상기 디지털 방송 신호를 수신할 수 있다.
- [0047] 상기 방송 관련 정보는, 방송 채널, 방송 프로그램 또는 방송 서비스 제공자에 관련된 정보를 의미할 수 있다. 상기 방송 관련 정보는, 이동통신망을 통하여도 제공될 수 있다. 이러한 경우에는 상기 이동통신 모듈(112)에 의해 수신될 수 있다.
- [0048] 상기 방송 관련 정보는 예를 들어, DMB(Digital Multimedia Broadcasting)의 EPG(Electronic Program Guide) 또는 DVB-H(Digital Video Broadcast-Handheld)의 ESG(Electronic Service Guide) 등의 다양한 형태로 존재할 수 있다. 방송 수신 모듈(111)을 통해 수신된 방송 신호 및/또는 방송 관련 정보는 메모리(170)에 저장될 수 있다.
- [0049] 이동통신 모듈(112)은, 이동통신을 위한 기술표준들 또는 통신방식(예를 들어, GSM(Global System for Mobile communication), CDMA(Code Division Multi Access), CDMA2000(Code Division Multi Access 2000), EV-DO(Enhanced Voice-Data Optimized or Enhanced Voice-Data Only), WCDMA(Wideband CDMA), HSDPA(High Speed Downlink Packet Access), HSUPA(High Speed Uplink Packet Access), LTE(Long Term Evolution), LTE-A(Long Term Evolution-Advanced) 등)에 따라 구축된 이동 통신망 상에서 기지국, 외부의 단말, 서버 중 적어도 하나와 무선 신호를 송수신한다.
- [0050] 상기 무선 신호는, 음성 호 신호, 화상 통화 호 신호 또는 문자/멀티미디어 메시지 송수신에 따른 다양한 형태의 데이터를 포함할 수 있다.
- [0051] 무선 인터넷 모듈(113)은 무선 인터넷 접속을 위한 모듈을 말하는 것으로, 이동 단말기(100)에 내장되거나 외장될 수 있다. 무선 인터넷 모듈(113)은 무선 인터넷 기술들에 따른 통신망에서 무선 신호를 송수신하도록 이루어진다.
- [0052] 무선 인터넷 기술로는, 예를 들어 WLAN(Wireless LAN), Wi-Fi(Wireless-Fidelity), Wi-Fi(Wireless Fidelity) Direct, DLNA(Digital Living Network Alliance), WiBro(Wireless Broadband), WiMAX(World Interoperability for Microwave Access), HSDPA(High Speed Downlink Packet Access), HSUPA(High Speed Uplink Packet Access), LTE(Long Term Evolution), LTE-A(Long Term Evolution-Advanced) 등이 있으며, 상기 무선 인터넷 모듈(113)은 상기에서 나열되지 않은 인터넷 기술까지 포함한 범위에서 적어도 하나의 무선 인터넷 기술에 따라 데이터를 송수신하게 된다.
- [0053] WiBro, HSDPA, HSUPA, GSM, CDMA, WCDMA, LTE, LTE-A 등에 의한 무선인터넷 접속은 이동통신망을 통해 이루어진다는 관점에서 본다면, 상기 이동통신망을 통해 무선인터넷 접속을 수행하는 상기 무선 인터넷 모듈(113)은

상기 이동통신 모듈(112)의 일종으로 이해될 수도 있다.

[0054] 근거리 통신 모듈(114)은 근거리 통신(Short range communication)을 위한 것으로서, 블루투스(Bluetooth™), RFID(Radio Frequency Identification), 적외선 통신(Infrared Data Association; IrDA), UWB(Ultra Wideband), ZigBee, NFC(Near Field Communication), Wi-Fi(Wireless-Fidelity), Wi-Fi Direct, Wireless USB(Wireless Universal Serial Bus) 기술 중 적어도 하나를 이용하여, 근거리 통신을 지원할 수 있다. 이러한, 근거리 통신 모듈(114)은, 근거리 무선 통신망(Wireless Area Networks)을 통해 이동 단말기(100)와 무선 통신 시스템 사이, 이동 단말기(100)와 다른 이동 단말기(100) 사이, 또는 이동 단말기(100)와 다른 이동 단말기(100, 또는 외부서버)가 위치한 네트워크 사이의 무선 통신을 지원할 수 있다. 상기 근거리 무선 통신망은 근거리 무선 개인 통신망(Wireless Personal Area Networks)일 수 있다.

[0055] 여기에서, 다른 이동 단말기(100)는 본 발명에 따른 이동 단말기(100)와 데이터를 상호 교환하는 것이 가능한 (또는 연동 가능한) 웨어러블 디바이스(wearable device, 예를 들어, 스마트워치(smartwatch), 스마트 글래스(smart glass), HMD(head mounted display))가 될 수 있다. 근거리 통신 모듈(114)은, 이동 단말기(100) 주변에, 상기 이동 단말기(100)와 통신 가능한 웨어러블 디바이스를 감지(또는 인식)할 수 있다. 나아가, 제어부(180)는 상기 감지된 웨어러블 디바이스가 본 발명에 따른 이동 단말기(100)와 통신하도록 인증된 디바이스인 경우, 이동 단말기(100)에서 처리되는 데이터의 적어도 일부를, 상기 근거리 통신 모듈(114)을 통해 웨어러블 디바이스로 전송할 수 있다. 따라서, 웨어러블 디바이스의 사용자는, 이동 단말기(100)에서 처리되는 데이터를, 웨어러블 디바이스를 통해 이용할 수 있다. 예를 들어, 이에 따르면 사용자는, 이동 단말기(100)에 전화가 수신된 경우, 웨어러블 디바이스를 통해 전화 통화를 수행하거나, 이동 단말기(100)에 메시지가 수신된 경우, 웨어러블 디바이스를 통해 상기 수신된 메시지를 확인하는 것이 가능하다.

[0056] 위치정보 모듈(115)은 이동 단말기의 위치(또는 현재 위치)를 획득하기 위한 모듈로서, 그의 대표적인 예로는 GPS(Global Positioning System) 모듈 또는 WiFi(Wireless Fidelity) 모듈이 있다. 예를 들어, 이동 단말기는 GPS모듈을 활용하면, GPS 위성에서 보내는 신호를 이용하여 이동 단말기의 위치를 획득할 수 있다. 다른 예로서, 이동 단말기는 Wi-Fi모듈을 활용하면, Wi-Fi모듈과 무선신호를 송신 또는 수신하는 무선 AP(Wireless Access Point)의 정보에 기반하여, 이동 단말기의 위치를 획득할 수 있다. 필요에 따라서, 위치정보모듈(115)은 치환 또는 부가적으로 이동 단말기의 위치에 관한 데이터를 얻기 위해 무선 통신부(110)의 다른 모듈 중 어느 기능을 수행할 수 있다. 위치정보모듈(115)은 이동 단말기의 위치(또는 현재 위치)를 획득하기 위해 이용되는 모듈로, 이동 단말기의 위치를 직접적으로 계산하거나 획득하는 모듈로 한정되지는 않는다.

[0057] 다음으로, 입력부(120)는 영상 정보(또는 신호), 오디오 정보(또는 신호), 데이터, 또는 사용자로부터 입력되는 정보의 입력을 위한 것으로서, 영상 정보의 입력을 위하여, 이동 단말기(100)는 하나 또는 복수의 카메라(121)를 구비할 수 있다. 카메라(121)는 화상 통화모드 또는 촬영 모드에서 이미지 센서에 의해 얻어지는 정지영상 또는 동영상 등의 화상 프레임을 처리한다. 처리된 화상 프레임은 디스플레이부(151)에 표시되거나 메모리(170)에 저장될 수 있다. 한편, 이동 단말기(100)에 구비되는 복수의 카메라(121)는 매트릭스 구조를 이루도록 배치될 수 있으며, 이와 같이 매트릭스 구조를 이루는 카메라(121)를 통하여, 이동 단말기(100)에는 다양한 각도 또는 초점을 갖는 복수의 영상정보가 입력될 수 있다. 또한, 복수의 카메라(121)는 입체영상을 구현하기 위한 좌 영상 및 우 영상을 획득하도록, 스테레오 구조로 배치될 수 있다.

[0058] 마이크론(122)은 외부의 음향 신호를 전기적인 음성 데이터로 처리한다. 처리된 음성 데이터는 이동 단말기(100)에서 수행 중인 기능(또는 실행 중인 응용 프로그램)에 따라 다양하게 활용될 수 있다. 한편, 마이크론(122)에는 외부의 음향 신호를 입력 받는 과정에서 발생하는 잡음(noise)을 제거하기 위한 다양한 잡음 제거 알고리즘이 구현될 수 있다.

[0059] 사용자 입력부(123)는 사용자로부터 정보를 입력 받기 위한 것으로서, 사용자 입력부(123)를 통해 정보가 입력되면, 제어부(180)는 입력된 정보에 대응되도록 이동 단말기(100)의 동작을 제어할 수 있다. 이러한, 사용자 입력부(123)는 기계식 (mechanical) 입력수단(또는, 메커니컬 키, 예를 들어, 이동 단말기(100)의 전·후면 또는 측면에 위치하는 버튼, 돔 스위치 (dome switch), 조그 휠, 조그 스위치 등) 및 터치식 입력수단을 포함할 수 있다. 일 예로서, 터치식 입력수단은, 소프트웨어적인 처리를 통해 터치스크린에 표시되는 가상 키(virtual key), 소프트 키(soft key) 또는 비주얼 키(visual key)로 이루어지거나, 상기 터치스크린 이외의 부분에 배치되는 터치 키(touch key)로 이루어질 수 있다. 한편, 상기 가상키 또는 비주얼 키는, 다양한 형태를 가지면서 터치스크린 상에 표시되는 것이 가능하며, 예를 들어, 그래픽(graphic), 텍스트(text), 아이콘(icon), 비디오(video) 또는 이들의 조합으로 이루어질 수 있다.

- [0060] 한편, 센싱부(140)는 이동 단말기 내 정보, 이동 단말기를 둘러싼 주변 환경 정보 및 사용자 정보 중 적어도 하나를 센싱하고, 이에 대응하는 센싱 신호를 발생시킨다. 제어부(180)는 이러한 센싱 신호에 기초하여, 이동 단말기(100)의 구동 또는 동작을 제어하거나, 이동 단말기(100)에 설치된 응용 프로그램과 관련된 데이터 처리, 기능 또는 동작을 수행 할 수 있다. 센싱부(140)에 포함될 수 있는 다양한 센서 중 대표적인 센서들의 대하여, 보다 구체적으로 살펴본다.
- [0061] 먼저, 근접 센서(141)는 소정의 검출면에 접근하는 물체, 혹은 근방에 존재하는 물체의 유무를 전자계의 힘 또는 적외선 등을 이용하여 기계적 접촉이 없이 검출하는 센서를 말한다. 이러한 근접 센서(141)는 위에서 살펴본 터치스크린에 의해 감싸지는 이동 단말기의 내부 영역 또는 상기 터치스크린의 근처에 근접 센서(141)가 배치될 수 있다.
- [0062] 근접 센서(141)의 예로는 투과형 광전 센서, 직접 반사형 광전 센서, 미러 반사형 광전 센서, 고주파 발진형 근접 센서, 정전 용량형 근접 센서, 자기형 근접 센서, 적외선 근접 센서 등이 있다. 터치스크린이 정전식인 경우에, 근접 센서(141)는 전도성을 갖는 물체의 근접에 따른 전계의 변화로 상기 물체의 근접을 검출하도록 구성될 수 있다. 이 경우 터치스크린(또는 터치 센서) 자체가 근접 센서로 분류될 수 있다.
- [0063] 한편, 설명의 편의를 위해, 터치스크린 상에 물체가 접촉되지 않으면서 근접되어 상기 물체가 상기 터치스크린 상에 위치함이 인식되도록 하는 행위를 "근접 터치(proximity touch)"라고 명명하고, 상기 터치스크린 상에 물체가 실제로 접촉되는 행위를 "접촉 터치(contact touch)"라고 명명한다. 상기 터치스크린 상에서 물체가 근접 터치 되는 위치라 함은, 상기 물체가 근접 터치될 때 상기 물체가 상기 터치스크린에 대해 수직으로 대응되는 위치를 의미한다. 상기 근접 센서(141)는, 근접 터치와, 근접 터치 패턴(예를 들어, 근접 터치 거리, 근접 터치 방향, 근접 터치 속도, 근접 터치 시간, 근접 터치 위치, 근접 터치 이동 상태 등)을 감지할 수 있다. 한편, 제어부(180)는 위와 같이, 근접 센서(141)를 통해 감지된 근접 터치 동작 및 근접 터치 패턴에 상응하는 데이터(또는 정보)를 처리하며, 나아가, 처리된 데이터에 대응하는 시각적인 정보를 터치스크린상에 출력시킬 수 있다. 나아가, 제어부(180)는, 터치스크린 상의 동일한 지점에 대한 터치가, 근접 터치인지 또는 접촉 터치인지에 따라, 서로 다른 동작 또는 데이터(또는 정보)가 처리되도록 이동 단말기(100)를 제어할 수 있다.
- [0064] 터치 센서는 저항막 방식, 정전용량 방식, 적외선 방식, 초음파 방식, 자기장 방식 등 여러 가지 터치방식 중 적어도 하나를 이용하여 터치스크린(또는 디스플레이부(151))에 가해지는 터치(또는 터치 입력)을 감지한다.
- [0065] 일 예로서, 터치 센서는, 터치스크린의 특정 부위에 가해진 압력 또는 특정 부위에 발생하는 정전 용량 등의 변화를 전기적인 입력신호로 변환하도록 구성될 수 있다. 터치 센서는, 터치스크린 상에 터치를 가하는 터치 대상체가 터치 센서 상에 터치 되는 위치, 면적, 터치 시의 압력, 터치 시의 정전 용량 등을 검출할 수 있도록 구성될 수 있다. 여기에서, 터치 대상체는 상기 터치 센서에 터치를 인가하는 물체로서, 예를 들어, 손가락, 터치펜 또는 스타일러스 펜(Stylus pen), 포인터 등이 될 수 있다.
- [0066] 이와 같이, 터치 센서에 대한 터치 입력이 있는 경우, 그에 대응하는 신호(들)는 터치 제어기로 보내진다. 터치 제어기는 그 신호(들)를 처리한 다음 대응하는 데이터를 제어부(180)로 전송한다. 이로써, 제어부(180)는 디스플레이부(151)의 어느 영역이 터치 되었는지 여부 등을 알 수 있게 된다. 여기에서, 터치 제어기는, 제어부(180)와 별도의 구성요소일 수 있고, 제어부(180) 자체일 수 있다.
- [0067] 한편, 제어부(180)는, 터치스크린(또는 터치스크린 이외에 구비된 터치키)을 터치하는, 터치 대상체의 종류에 따라 서로 다른 제어를 수행하거나, 동일한 제어를 수행할 수 있다. 터치 대상체의 종류에 따라 서로 다른 제어를 수행할지 또는 동일한 제어를 수행할 지는, 현재 이동 단말기(100)의 동작상태 또는 실행 중인 응용 프로그램에 따라 결정될 수 있다.
- [0068] 한편, 위에서 살펴본 터치 센서 및 근접 센서는 독립적으로 또는 조합되어, 터치스크린에 대한 숏(또는 탭) 터치(short touch), 롱 터치(long touch), 멀티 터치(multi touch), 드래그 터치(drag touch), 플리크 터치(flick touch), 핀치-인 터치(pinch-in touch), 핀치-아웃 터치(pinch-out 터치), 스와이프(swipe) 터치, 호버링(hovering) 터치 등과 같은, 다양한 방식의 터치를 센싱할 수 있다.
- [0069] 초음파 센서는 초음파를 이용하여, 감지대상의 위치정보를 인식할 수 있다. 한편 제어부(180)는 광 센서와 복수의 초음파 센서로부터 감지되는 정보를 통해, 파동 발생원의 위치를 산출하는 것이 가능하다. 파동 발생원의 위치는, 광이 초음파보다 매우 빠른 성질, 즉, 광이 광 센서에 도달하는 시간이 초음파가 초음파 센서에 도달하는 시간보다 매우 빠름을 이용하여, 산출될 수 있다. 보다 구체적으로 광을 기준 신호로 초음파가 도달하는 시간과의 시간차를 이용하여 파동 발생원의 위치가 산출될 수 있다.

- [0070] 한편, 입력부(120)의 구성으로 살펴본, 카메라(121)는 카메라 센서(예를 들어, CCD, CMOS 등), 포토 센서(또는 이미지 센서) 및 레이저 센서 중 적어도 하나를 포함한다.
- [0071] 카메라(121)와 레이저 센서는 서로 조합되어, 3차원 입체영상에 대한 감지대상의 터치를 감지할 수 있다. 포토 센서는 디스플레이 소자에 적층될 수 있는데, 이러한 포토 센서는 터치스크린에 근접한 감지대상의 움직임을 스캐닝하도록 이루어진다. 보다 구체적으로, 포토 센서는 행/열에 Photo Diode와 TR(Transistor)를 실장하여 Photo Diode에 인가되는 빛의 양에 따라 변화되는 전기적 신호를 이용하여 포토 센서 위에 올려지는 내용물을 스캔한다. 즉, 포토 센서는 빛의 변화량에 따른 감지대상의 좌표 계산을 수행하며, 이를 통하여 감지대상의 위치정보가 획득될 수 있다.
- [0072] 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)에서 처리되는 정보를 표시(출력)한다. 예를 들어, 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)에서 구동되는 응용 프로그램의 실행 화면 정보, 또는 이러한 실행 화면 정보에 따른 UI(User Interface), GUI(Graphic User Interface) 정보를 표시할 수 있다.
- [0073] 또한, 상기 디스플레이부(151)는 입체영상을 표시하는 입체 디스플레이부로서 구성될 수 있다.
- [0074] 상기 입체 디스플레이부에는 스테레오스코픽 방식(안경 방식), 오토 스테레오스코픽 방식(무안경 방식), 프로젝션 방식(홀로그래픽 방식) 등의 3차원 디스플레이 방식이 적용될 수 있다.
- [0075] 일반적으로 3차원 입체 영상은 좌 영상(좌안용 영상)과 우 영상(우안용 영상)으로 구성된다. 좌 영상과 우 영상이 3차원 입체 영상으로 합쳐지는 방식에 따라, 좌 영상과 우 영상을 한 프레임 내 상하로 배치하는 탑-다운(top-down) 방식, 좌 영상과 우 영상을 한 프레임 내 좌우로 배치하는 L-to-R(left-to-right, side by side) 방식, 좌 영상과 우 영상의 조각들을 타일 형태로 배치하는 체커 보드(checker board) 방식, 좌 영상과 우 영상을 열 단위 또는 행 단위로 번갈아 배치하는 인터레이스드(interlaced) 방식, 그리고 좌 영상과 우 영상을 시간별로 번갈아 표시하는 시분할(time sequential, frame by frame) 방식 등으로 나뉜다.
- [0076] 또한, 3차원 썸네일 영상은 원본 영상 프레임의 좌 영상 및 우 영상으로부터 각각 좌 영상 썸네일 및 우 영상 썸네일을 생성하고, 이들이 합쳐짐에 따라 하나의 영상으로 생성될 수 있다. 일반적으로 썸네일(thumbnail)은 축소된 화상 또는 축소된 정지영상을 의미한다. 이렇게 생성된 좌 영상 썸네일과 우 영상 썸네일은 좌 영상과 우 영상의 시차에 대응하는 깊이감(depth)만큼 화면 상에서 좌우 거리차를 두고 표시됨으로써 입체적인 공간감을 나타낼 수 있다.
- [0077] 3차원 입체영상의 구현에 필요한 좌 영상과 우 영상은 입체 처리부에 의하여 입체 디스플레이부에 표시될 수 있다. 입체 처리부는 3D 영상(기준시점의 영상과 확장시점의 영상)을 입력 받아 이로부터 좌 영상과 우 영상을 설정하거나, 2D 영상을 입력 받아 이를 좌 영상과 우 영상으로 전환하도록 이루어진다.
- [0078] 음향 출력부(152)는 호신호 수신, 통화모드 또는 녹음 모드, 음성인식 모드, 방송수신 모드 등에서 무선 통신부(110)로부터 수신되거나 메모리(170)에 저장된 오디오 데이터를 출력할 수 있다. 음향 출력부(152)는 이동 단말기(100)에서 수행되는 기능(예를 들어, 호신호 수신음, 메시지 수신음 등)과 관련된 음향 신호를 출력하기도 한다. 이러한 음향 출력부(152)에는 리시버(receiver), 스피커(speaker), 버저(buzzer) 등이 포함될 수 있다.
- [0079] 햅틱 모듈(haptic module)(153)은 사용자가 느낄 수 있는 다양한 촉각 효과를 발생시킨다. 햅틱 모듈(153)이 발생시키는 촉각 효과의 대표적인 예로는 진동이 될 수 있다. 햅틱 모듈(153)에서 발생하는 진동의 세기와 패턴 등은 사용자의 선택 또는 제어부의 설정에 의해 제어될 수 있다. 예를 들어, 상기 햅틱 모듈(153)은 서로 다른 진동을 합성하여 출력하거나 순차적으로 출력할 수도 있다.
- [0080] 햅틱 모듈(153)은, 진동 외에도, 접촉 피부면에 대해 수직 운동하는 핀 배열, 분사구나 흡입구를 통한 공기의 분사력이나 흡입력, 피부 표면에 대한 스킴, 전극(electrode)의 접촉, 정전기력 등의 자극에 의한 효과와, 흡열이나 발열 가능한 소자를 이용한 냉온감 재현에 의한 효과 등 다양한 촉각 효과를 발생시킬 수 있다.
- [0081] 햅틱 모듈(153)은 직접적인 접촉을 통해 촉각 효과를 전달할 수 있을 뿐만 아니라, 사용자가 손가락이나 팔 등의 근 감각을 통해 촉각 효과를 느낄 수 있도록 구현할 수도 있다. 햅틱 모듈(153)은 이동 단말기(100)의 구성 태양에 따라 2개 이상이 구비될 수 있다.
- [0082] 광출력부(154)는 이동 단말기(100)의 광원의 빛을 이용하여 이벤트 발생을 알리기 위한 신호를 출력한다. 이동 단말기(100)에서 발생 되는 이벤트의 예로는 메시지 수신, 호 신호 수신, 부재중 전화, 알람, 일정 알람, 이메일 수신, 애플리케이션을 통한 정보 수신 등이 될 수 있다.

- [0083] 광출력부(154)가 출력하는 신호는 이동 단말기가 전면이나 후면으로 단색이나 복수색의 빛을 발광함에 따라 구현된다. 상기 신호 출력은 이동 단말기가 사용자의 이벤트 확인을 감지함에 의하여 종료될 수 있다.
- [0084] 인터페이스부(160)는 이동 단말기(100)에 연결되는 모든 외부 기기와의 통로 역할을 한다. 인터페이스부(160)는 외부 기기로부터 데이터를 전송받거나, 전원을 공급받아 이동 단말기(100) 내부의 각 구성요소에 전달하거나, 이동 단말기(100) 내부의 데이터가 외부 기기로 전송되도록 한다. 예를 들어, 유/무선 헤드셋 포트(port), 외부 충전기 포트(port), 유/무선 데이터 포트(port), 메모리 카드(memory card) 포트(port), 식별 모듈이 구비된 장치를 연결하는 포트(port), 오디오 I/O(Input/Output) 포트(port), 비디오 I/O(Input/Output) 포트(port), 이어폰 포트(port) 등이 인터페이스부(160)에 포함될 수 있다.
- [0085] 한편, 식별 모듈은 이동 단말기(100)의 사용 권한을 인증하기 위한 각종 정보를 저장한 칩으로서, 사용자 인증 모듈(user identify module; UIM), 가입자 인증 모듈(subscriber identity module; SIM), 범용 사용자 인증 모듈(universal subscriber identity module; USIM) 등을 포함할 수 있다. 식별 모듈이 구비된 장치(이하 '식별 장치')는, 스마트 카드(smart card) 형식으로 제작될 수 있다. 따라서 식별 장치는 상기 인터페이스부(160)를 통하여 단말기(100)와 연결될 수 있다.
- [0086] 또한, 상기 인터페이스부(160)는 이동 단말기(100)가 외부 크래들(cradle)과 연결될 때 상기 크래들로부터의 전원이 상기 이동 단말기(100)에 공급되는 통로가 되거나, 사용자에게 의해 상기 크래들에서 입력되는 각종 명령 신호가 상기 이동 단말기(100)로 전달되는 통로가 될 수 있다. 상기 크래들로부터 입력되는 각종 명령 신호 또는 상기 전원은 상기 이동 단말기(100)가 상기 크래들에 정확히 장착되었음을 인지하기 위한 신호로 동작될 수 있다.
- [0087] 메모리(170)는 제어부(180)의 동작을 위한 프로그램을 저장할 수 있고, 입/출력되는 데이터들(예를 들어, 폰북, 메시지, 정지영상, 동영상 등)을 임시 저장할 수도 있다. 상기 메모리(170)는 상기 터치스크린 상의 터치 입력 시 출력되는 다양한 패턴의 진동 및 음향에 관한 데이터를 저장할 수 있다.
- [0088] 메모리(170)는 플래시 메모리 타입(flash memory type), 하드디스크 타입(hard disk type), SSD 타입(Solid State Disk type), SDD 타입(Silicon Disk Drive type), 멀티미디어 카드 마이크로 타입(multimedia card micro type), 카드 타입의 메모리(예를 들어 SD 또는 XD 메모리 등), 램(random access memory; RAM), SRAM(static random access memory), 롬(read-only memory; ROM), EEPROM(electrically erasable programmable read-only memory), PROM(programmable read-only memory), 자기 메모리, 자기 디스크 및 광디스크 중 적어도 하나의 타입의 저장매체를 포함할 수 있다. 이동 단말기(100)는 인터넷(internet)상에서 상기 메모리(170)의 저장 기능을 수행하는 웹 스토리지(web storage)와 관련되어 동작될 수도 있다.
- [0089] 한편, 앞서 살펴본 것과 같이, 제어부(180)는 응용 프로그램과 관련된 동작과, 통상적으로 이동 단말기(100)의 전반적인 동작을 제어한다. 예를 들어, 제어부(180)는 상기 이동 단말기의 상태가 설정된 조건을 만족하면, 애플리케이션들에 대한 사용자의 제어 명령의 입력을 제한하는 잠금 상태를 실행하거나, 해제할 수 있다.
- [0090] 또한, 제어부(180)는 음성 통화, 데이터 통신, 화상 통화 등과 관련된 제어 및 처리를 수행하거나, 터치스크린 상에서 행해지는 필기 입력 또는 그림 그리기 입력을 각각 문자 및 이미지로 인식할 수 있는 패턴 인식 처리를 행할 수 있다. 나아가 제어부(180)는 이하에서 설명되는 다양한 실시 예들을 본 발명에 따른 이동 단말기(100) 상에서 구현하기 위하여, 위에서 살펴본 구성요소들을 중 어느 하나 또는 복수를 조합하여 제어할 수 있다.
- [0091] 전원 공급부(190)는 제어부(180)의 제어에 의해 외부의 전원, 내부의 전원을 인가 받아 각 구성요소들의 동작에 필요한 전원을 공급한다. 전원공급부(190)는 배터리를 포함하며, 배터리는 충전 가능하도록 이루어지는 내장형 배터리가 될 수 있으며, 충전 등을 위하여 단말기 바디에 착탈 가능하게 결합될 수 있다.
- [0092] 또한, 전원공급부(190)는 연결포트를 구비할 수 있으며, 연결포트는 배터리의 충전을 위하여 전원을 공급하는 외부 충전기가 전기적으로 연결되는 인터페이스(160)의 일 예로서 구성될 수 있다.
- [0093] 다른 예로서, 전원공급부(190)는 상기 연결포트를 이용하지 않고 무선방식으로 배터리를 충전하도록 이루어질 수 있다. 이 경우에, 전원공급부(190)는 외부의 무선 전력 전송장치로부터 자기 유도 현상에 기초한 유도 결합(Inductive Coupling) 방식이나 전자기적 공진 현상에 기초한 공진 결합(Magnetic Resonance Coupling) 방식 중 하나 이상을 이용하여 전력을 전달받을 수 있다.
- [0094] 한편, 이하에서 다양한 실시 예는 예를 들어, 소프트웨어, 하드웨어 또는 이들의 조합된 것을 이용하여 컴퓨터 또는 이와 유사한 장치로 읽을 수 있는 기록매체 내에서 구현될 수 있다.

- [0095] 도 1 b 및 1c를 참조하면, 개시된 이동 단말기(100)는 바 형태의 단말기 바디를 구비하고 있다. 다만, 본 발명은 여기에 한정되지 않고 와치 타입, 클립 타입, 글래스 타입 또는 2 이상의 바디들이 상대 이동 가능하게 결합되는 폴더 타입, 플립 타입, 슬라이드 타입, 스윙 타입, 스위블 타입 등 다양한 구조에 적용될 수 있다. 이동 단말기의 특정 유형에 관련될 것이나, 이동 단말기의 특정유형에 관한 설명은 다른 타입의 이동 단말기에 일반적으로 적용될 수 있다.
- [0096] 여기에서, 단말기 바디는 이동 단말기(100)를 적어도 하나의 집합체로 보아 이를 지칭하는 개념으로 이해될 수 있다.
- [0097] 이동 단말기(100)는 외관을 이루는 케이스(예를 들면, 프레임, 하우징, 커버 등)를 포함한다. 도시된 바와 같이, 이동 단말기(100)는 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102)를 포함할 수 있다. 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102)의 결합에 의해 형성되는 내부공간에는 각종 전자부품들이 배치된다. 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102) 사이에는 적어도 하나의 미들 케이스가 추가로 배치될 수 있다.
- [0098] 단말기 바디의 전면에는 디스플레이부(151)가 배치되어 정보를 출력할 수 있다. 도시된 바와 같이, 디스플레이부(151)의 윈도우(151a)는 프론트 케이스(101)에 장착되어 프론트 케이스(101)와 함께 단말기 바디의 전면을 형성할 수 있다.
- [0099] 경우에 따라서, 리어 케이스(102)에도 전자부품이 장착될 수 있다. 리어 케이스(102)에 장착 가능한 전자부품은 착탈 가능한 배터리, 식별 모듈, 메모리 카드 등이 있다. 이 경우, 리어 케이스(102)에는 장착된 전자부품을 덮기 위한 후면커버(103)가 착탈 가능하게 결합될 수 있다. 따라서, 후면 커버(103)가 리어 케이스(102)로부터 분리되면, 리어 케이스(102)에 장착된 전자부품은 외부로 노출된다.
- [0100] 도시된 바와 같이, 후면커버(103)가 리어 케이스(102)에 결합되면, 리어 케이스(102)의 측면 일부가 노출될 수 있다. 경우에 따라서, 상기 결합시 리어 케이스(102)는 후면커버(103)에 의해 완전히 가려질 수도 있다. 한편, 후면커버(103)에는 카메라(121b)나 음향 출력부(152b)를 외부로 노출시키기 위한 개구부가 구비될 수 있다.
- [0101] 이러한 케이스들(101, 102, 103)은 합성수지를 사출하여 형성되거나 금속, 예를 들어 스테인레스 스틸(STS), 알루미늄(Al), 티타늄(Ti) 등으로 형성될 수도 있다.
- [0102] 이동 단말기(100)는, 복수의 케이스가 각종 전자부품들을 수용하는 내부 공간을 마련하는 위의 예와 달리, 하나의 케이스가 상기 내부 공간을 마련하도록 구성될 수도 있다. 이 경우, 합성수지 또는 금속이 측면에서 후면으로 이어지는 유니 바디의 이동 단말기(100)가 구현될 수 있다.
- [0103] 한편, 이동 단말기(100)는 단말기 바디 내부로 물이 스며들지 않도록 하는 방수부(미도시)를 구비할 수 있다. 예를 들어, 방수부는 윈도우(151a)와 프론트 케이스(101) 사이, 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102) 사이 또는 리어 케이스(102)와 후면 커버(103) 사이에 구비되어, 이들의 결합 시 내부 공간을 밀폐하는 방수부재를 포함할 수 있다.
- [0104] 이동 단말기(100)에는 디스플레이부(151), 제1 및 제2 음향 출력부(152a, 152b), 근접 센서(141), 조도 센서(142), 광 출력부(154), 제1 및 제2 카메라(121a, 121b), 제1 및 제2 조작유닛(123a, 123b), 마이크로폰(122), 인터페이스부(160) 등이 구비될 수 있다.
- [0105] 이하에서는, 도 1b 및 도 1c에 도시된 바와 같이, 단말기 바디의 전면에 디스플레이부(151), 제1 음향 출력부(152a), 근접 센서(141), 조도 센서(142), 광 출력부(154), 제1 카메라(121a) 및 제1 조작유닛(123a)이 배치되고, 단말기 바디의 측면에 제2 조작유닛(123b), 마이크로폰(122) 및 인터페이스부(160)이 배치되며, 단말기 바디의 후면에 제2 음향 출력부(152b) 및 제2 카메라(121b)가 배치된 이동 단말기(100)를 일 예로 들어 설명한다.
- [0106] 다만, 이들 구성은 이러한 배치에 한정되는 것은 아니다. 이들 구성은 필요에 따라 제외 또는 대체되거나, 다른 면에 배치될 수 있다. 예를 들어, 단말기 바디의 전면에는 제1 조작유닛(123a)이 구비되지 않을 수 있으며, 제2 음향 출력부(152b)는 단말기 바디의 후면이 아닌 단말기 바디의 측면에 구비될 수 있다.
- [0107] 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)에서 처리되는 정보를 표시(출력)한다. 예를 들어, 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)에서 구동되는 응용 프로그램의 실행 화면 정보, 또는 이러한 실행 화면 정보에 따른 UI(User Interface), GUI(Graphic User Interface) 정보를 표시할 수 있다.
- [0108] 디스플레이부(151)는 액정 디스플레이(liquid crystal display, LCD), 박막 트랜지스터 액정 디스플레이(thin film transistor-liquid crystal display, TFT LCD), 유기 발광 다이오드(organic light-emitting diode,

OLED), 플렉서블 디스플레이(flexible display), 3차원 디스플레이(3D display), 전자잉크 디스플레이(e-ink display) 중에서 적어도 하나를 포함할 수 있다.

- [0109] 또한, 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)의 구현 형태에 따라 2개 이상 존재할 수 있다. 이 경우, 이동 단말기(100)에는 복수의 디스플레이부들이 하나의 면에 이격되거나 일체로 배치될 수 있고, 또한 서로 다른 면에 각각 배치될 수도 있다.
- [0110] 디스플레이부(151)는 터치 방식에 의하여 제어 명령을 입력 받을 수 있도록, 디스플레이부(151)에 대한 터치를 감지하는 터치센서를 포함할 수 있다. 이를 이용하여, 디스플레이부(151)에 대하여 터치가 이루어지면, 터치센서는 상기 터치를 감지하고, 제어부(180)는 이에 근거하여 상기 터치에 대응하는 제어명령을 발생시키도록 이루어질 수 있다. 터치 방식에 의하여 입력되는 내용은 문자 또는 숫자이거나, 각종 모드에서의 지시 또는 지정 가능한 메뉴항목 동일 수 있다.
- [0111] 한편, 터치센서는, 터치패턴을 구비하는 필름 형태로 구성되어 윈도우(151a)와 윈도우(151a)의 배면 상의 디스플레이(미도시) 사이에 배치되거나, 윈도우(151a)의 배면에 직접 패터닝되는 메탈 와이어가 될 수도 있다. 또는, 터치센서는 디스플레이와 일체로 형성될 수 있다. 예를 들어, 터치센서는, 디스플레이의 기판 상에 배치되거나, 디스플레이의 내부에 구비될 수 있다.
- [0112] 이처럼, 디스플레이부(151)는 터치센서와 함께 터치스크린을 형성할 수 있으며, 이 경우에 터치스크린은 사용자 입력부(123, 도 1a 참조)로 기능할 수 있다. 경우에 따라, 터치스크린은 제1조작유닛(123a)의 적어도 일부 기능을 대체할 수 있다.
- [0113] 제1 음향 출력부(152a)는 통화음을 사용자의 귀에 전달시키는 리시버(receiver)로 구현될 수 있으며, 제2 음향 출력부(152b)는 각종 알람음이나 멀티미디어의 재생음을 출력하는 라우드 스피커(loud speaker)의 형태로 구현될 수 있다.
- [0114] 디스플레이부(151)의 윈도우(151a)에는 제1 음향 출력부(152a)로부터 발생하는 사운드의 방출을 위한 음향홀이 형성될 수 있다. 다만, 본 발명은 이에 한정되는 것은 아니고, 상기 사운드는 구조물 간의 조립틈(예를 들어, 윈도우(151a)와 프론트 케이스(101) 간의 틈)을 따라 방출되도록 구성될 수 있다. 이 경우, 외관상 음향 출력을 위하여 독립적으로 형성되는 홀이 보이지 않거나 숨겨져 이동 단말기(100)의 외관이 보다 심플해질 수 있다.
- [0115] 광 출력부(154)는 이벤트의 발생시 이를 알리기 위한 빛을 출력하도록 이루어진다. 상기 이벤트의 예로는 메시지 수신, 호 신호 수신, 부재중 전화, 알람, 일정 알림, 이메일 수신, 애플리케이션을 통한 정보 수신 등을 들 수 있다. 제어부(180)는 사용자의 이벤트 확인이 감지되면, 빛의 출력이 종료되도록 광 출력부(154)를 제어할 수 있다.
- [0116] 제1 카메라(121a)는 촬영 모드 또는 화상통화 모드에서 이미지 센서에 의해 얻어지는 정지영상 또는 동영상의 화상 프레임을 처리한다. 처리된 화상 프레임은 디스플레이부(151)에 표시될 수 있으며, 메모리(170)에 저장될 수 있다.
- [0117] 제1 및 제2 조작유닛(123a, 123b)은 이동 단말기(100)의 동작을 제어하기 위한 명령을 입력 받기 위해 조작되는 사용자 입력부(123)의 일 예로서, 조작부(manipulating portion)로도 통칭될 수 있다. 제1 및 제2 조작유닛(123a, 123b)은 터치, 푸시, 스크롤 등 사용자가 촉각적인 느낌을 받으면서 조작하게 되는 방식(tactile manner)이라면 어떤 방식이든 채용될 수 있다. 또한, 제1 및 제2 조작유닛(123a, 123b)은 근접 터치(proximity touch), 호버링(hovering) 터치 등을 통해서 사용자의 촉각적인 느낌이 없이 조작하게 되는 방식으로도 채용될 수 있다.
- [0118] 본 도면에서는 제1 조작유닛(123a)이 터치키(touch key)인 것으로 예시하나, 본 발명이 이에 한정되는 것은 아니다. 예를 들어, 제1 조작유닛(123a)은 푸시키(mechanical key)가 되거나, 터치키와 푸시키의 조합으로 구성될 수 있다.
- [0119] 제1 및 제2 조작유닛(123a, 123b)에 의하여 입력되는 내용은 다양하게 설정될 수 있다. 예를 들어, 제1 조작유닛(123a)은 메뉴, 홈키, 취소, 검색 등의 명령을 입력 받고, 제2 조작유닛(123b)은 제1 또는 제2 음향 출력부(152a, 152b)에서 출력되는 음향의 크기 조절, 디스플레이부(151)의 터치 인식 모드로의 전환 등의 명령을 입력 받을 수 있다.
- [0120] 한편, 단말기 바디의 후면에는 사용자 입력부(123)의 다른 일 예로서, 후면 입력부(미도시)가 구비될 수 있다. 이러한 후면 입력부는 이동 단말기(100)의 동작을 제어하기 위한 명령을 입력 받기 위해 조작되는 것으로서, 입

력되는 내용은 다양하게 설정될 수 있다. 예를 들어, 전원의 온/오프, 시작, 종료, 스크롤 등과 같은 명령, 제1 및 제2 음향 출력부(152a, 152b)에서 출력되는 음향의 크기 조절, 디스플레이부(151)의 터치 인식 모드로의 전환 등과 같은 명령을 입력 받을 수 있다. 후면 입력부는 터치 입력, 푸시입력 또는 이들의 조합에 의한 입력이 가능한 형태로 구현될 수 있다.

- [0121] 후면 입력부는 단말기 바디의 두께방향으로 전면의 디스플레이부(151)와 중첩되게 배치될 수 있다. 일 예로, 사용자가 단말기 바디를 한 손으로 쥐었을 때 검지를 이용하여 용이하게 조작 가능하도록, 후면 입력부는 단말기 바디의 후면 상단부에 배치될 수 있다. 다만, 본 발명은 반드시 이에 한정되는 것은 아니며, 후면 입력부의 위치는 변경될 수 있다.
- [0122] 이처럼 단말기 바디의 후면에 후면 입력부가 구비되는 경우, 이를 이용한 새로운 형태의 유저 인터페이스가 구현될 수 있다. 또한, 앞서 설명한 터치스크린 또는 후면 입력부가 단말기 바디의 전면에 구비되는 제1 조작유닛(123a)의 적어도 일부 기능을 대체하여, 단말기 바디의 전면에 제1 조작유닛(123a)이 미배치되는 경우, 디스플레이부(151)가 보다 대화면(大畫面)으로 구성될 수 있다.
- [0123] 한편, 이동 단말기(100)에는 사용자의 지문을 인식하는 지문인식센서가 구비될 수 있으며, 제어부(180)는 지문인식센서를 통하여 감지되는 지문정보를 인증수단으로 이용할 수 있다. 상기 지문인식센서는 디스플레이부(151) 또는 사용자 입력부(123)에 내장될 수 있다.
- [0124] 마이크로폰(122)은 사용자의 음성, 기타 소리 등을 입력 받도록 이루어진다. 마이크로폰(122)은 복수의 개소에 구비되어 스테레오 음향을 입력 받도록 구성될 수 있다.
- [0125] 인터페이스부(160)는 이동 단말기(100)를 외부기기와 연결시킬 수 있는 통로가 된다. 예를 들어, 인터페이스부(160)는 다른 장치(예를 들어, 이어폰, 외장 스피커)와의 연결을 위한 접속단자, 근거리 통신을 위한 포트[예를 들어, 적외선 포트(IrDA Port), 블루투스 포트(Bluetooth Port), 무선 랜 포트(Wireless LAN Port) 등], 또는 이동 단말기(100)에 전원을 공급하기 위한 전원공급단자 중 적어도 하나일 수 있다. 이러한 인터페이스부(160)는 SIM(Subscriber Identification Module) 또는 UIM(User Identity Module), 정보 저장을 위한 메모리 카드 등의 외장형 카드를 수용하는 소켓의 형태로 구현될 수도 있다.
- [0126] 단말기 바디의 후면에는 제2카메라(121b)가 배치될 수 있다. 이 경우, 제2카메라(121b)는 제1카메라(121a)와 실질적으로 반대되는 촬영 방향을 가지게 된다.
- [0127] 제2카메라(121b)는 적어도 하나의 라인을 따라 배열되는 복수의 렌즈를 포함할 수 있다. 복수의 렌즈는 행렬(matrix) 형식으로 배열될 수도 있다. 이러한 카메라는, '어레이(array) 카메라'로 명명될 수 있다. 제2카메라(121b)가 어레이 카메라로 구성되는 경우, 복수의 렌즈를 이용하여 다양한 방식으로 영상을 촬영할 수 있으며, 보다 나은 품질의 영상을 획득할 수 있다.
- [0128] 플래시(124)는 제2카메라(121b)에 인접하게 배치될 수 있다. 플래시(124)는 제2카메라(121b)로 피사체를 촬영하는 경우에 피사체를 향하여 빛을 비추게 된다.
- [0129] 단말기 바디에는 제2 음향 출력부(152b)가 추가로 배치될 수 있다. 제2 음향 출력부(152b)는 제1 음향 출력부(152a)와 함께 스테레오 기능을 구현할 수 있으며, 통화시 스피커폰 모드의 구현을 위하여 사용될 수도 있다.
- [0130] 단말기 바디에는 무선 통신을 위한 적어도 하나의 안테나가 구비될 수 있다. 안테나는 단말기 바디에 내장되거나, 케이스에 형성될 수 있다. 예를 들어, 방송 수신 모듈(111, 도 1a 참조)의 일부를 이루는 안테나는 단말기 바디에서 인출 가능하게 구성될 수 있다. 또는, 안테나는 필름 타입으로 형성되어 후면 커버(103)의 내측면에 부착될 수도 있고, 도전성 재질을 포함하는 케이스가 안테나로서 기능하도록 구성될 수도 있다.
- [0131] 단말기 바디에는 이동 단말기(100)에 전원을 공급하기 위한 전원 공급부(190, 도 1a 참조)가 구비된다. 전원 공급부(190)는 단말기 바디에 내장되거나, 단말기 바디의 외부에서 착탈 가능하게 구성되는 배터리(191)를 포함할 수 있다.
- [0132] 배터리(191)는 인터페이스부(160)에 연결되는 전원 케이블을 통하여 전원을 공급받도록 구성될 수 있다. 또한, 배터리(191)는 무선충전기기를 통하여 무선충전 가능하도록 구성될 수도 있다. 상기 무선충전은 자기유도방식 또는 공진방식(자기공명방식)에 의하여 구현될 수 있다.
- [0133] 한편, 본 도면에서는 후면 커버(103)가 배터리(191)를 덮도록 리어 케이스(102)에 결합되어 배터리(191)의 이탈을 제한하고, 배터리(191)를 외부 충격과 이물질로부터 보호하도록 구성된 것을 예시하고 있다. 배터리(191)가

단말기 바디에 착탈 가능하게 구성되는 경우, 후면 커버(103)는 리어 케이스(102)에 착탈 가능하게 결합될 수 있다.

- [0134] 이동 단말기(100)에는 외관을 보호하거나, 이동 단말기(100)의 기능을 보조 또는 확장시키는 액세서리가 추가될 수 있다. 이러한 액세서리의 일 예로, 이동 단말기(100)의 적어도 일면을 덮거나 수용하는 커버 또는 파우치를 들 수 있다. 커버 또는 파우치는 디스플레이부(151)와 연동되어 이동 단말기(100)의 기능을 확장시키도록 구성될 수 있다. 액세서리의 다른 일 예로, 터치스크린에 대한 터치 입력을 보조 또는 확장하기 위한 터치펜을 들 수 있다.
- [0135] 한편, 본 발명에서는 이동 단말기에서 처리되는 정보를 플렉서블 디스플레이(flexible display)를 이용하여 표시할 수 있다. 이하, 첨부된 도면을 바탕으로 이에 대하여 보다 구체적으로 살펴본다.
- [0136] 도 2는 본 발명에 따른 변형 가능한 이동 단말기(200)의 다른 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [0137] 도시된 바와 같이, 디스플레이부(251)는 외력에 의하여 변형 가능하게 구성될 수 있다. 상기 변형은 디스플레이부(251)의 휘어짐, 구부러짐, 접힘, 비틀림, 말림 중 적어도 하나일 수 있다. 이러한 변형 가능한 디스플레이부(251)는 '플렉서블 디스플레이부'로 명명될 수 있다. 여기에서, 플렉서블 디스플레이부(251)는 일반적인 플렉서블 디스플레이와 전자 종이(e-paper) 및 그 조합을 모두 포함할 수 있다. 일반적으로 이동 단말기(200)는 도 1a 내지 도 1c의 이동 단말기(100)의 특징 또는 그와 유사한 특징을 포함할 수 있다.
- [0138] 일반적인 플렉서블 디스플레이는 기존의 평판 디스플레이의 특성을 유지하면서, 종이와 같이 휘어짐, 구부러짐, 접힘, 비틀림 또는 말림이 가능한 얇고 유연한 기판 위에 제작되어, 가볍고 쉽게 깨지지 않는 튼튼한 디스플레이를 말한다.
- [0139] 또한, 전자 종이는 일반적인 잉크의 특징을 적용한 디스플레이 기술로서, 반사광을 사용하는 점이 기존의 평판 디스플레이와 다른 점일 수 있다. 전자 종이는 트위스트 볼을 이용하거나, 캡슐을 이용한 전기영동(電氣泳動, electrophoresis)을 이용하여, 정보를 변경할 수 있다.
- [0140] 플렉서블 디스플레이부(251)가 변형되지 않는 상태(예를 들어, 무한대의 곡률반경을 가지는 상태, 이하 제1 상태라 한다)에서, 플렉서블 디스플레이부(251)의 디스플레이 영역은 평면이 된다. 상기 제1 상태에서 외력에 의하여 변형된 상태(예를 들어, 유한의 곡률반경을 가지는 상태, 이하, 제2 상태라 한다)에서는 상기 디스플레이 영역이 곡면이 될 수 있다. 도시된 바와 같이, 상기 제2 상태에서 표시되는 정보는 곡면상에 출력되는 시각 정보가 될 수 있다. 이러한 시각 정보는 매트릭스 형태로 배치되는 단위 화소(sub-pixel)의 발광이 독자적으로 제어됨에 의하여 구현된다. 상기 단위 화소는 하나의 색을 구현하기 위한 최소 단위를 의미한다.
- [0141] 플렉서블 디스플레이부(251)는 상기 제1 상태에서 평평한 상태가 아닌, 휘어진 상태(예를 들어, 상하 또는 좌우로 휘어진 상태)에 놓일 수 있다. 이 경우, 플렉서블 디스플레이부(251)에 외력이 가해지면, 플렉서블 디스플레이부(251)는 평평한 상태(혹은 보다 덜 휘어진 상태) 또는 보다 많이 휘어진 상태로 변형될 수 있다.
- [0142] 한편, 플렉서블 디스플레이부(251)는 터치센서와 조합되어 플렉서블 터치스크린을 구현할 수 있다. 플렉서블 터치스크린에 대하여 터치가 이루어지면, 제어부(180, 도 1a 참조)는 이러한 터치 입력에 상응하는 제어를 수행할 수 있다. 플렉서블 터치스크린은 상기 제1 상태뿐만 아니라 상기 제2 상태에서도 터치 입력을 감지하도록 이루어질 수 있다.
- [0143] 한편, 본 변형 예에 따른 이동 단말기(200)에는 플렉서블 디스플레이부(251)의 변형을 감지할 수 있는 변형감지수단이 구비될 수 있다. 이러한 변형감지수단은 센싱부(140, 도 1a 참조)에 포함될 수 있다.
- [0144] 상기 변형감지수단은 플렉서블 디스플레이부(251) 또는 케이스(201)에 구비되어, 플렉서블 디스플레이부(251)의 변형과 관련된 정보를 감지할 수 있다. 여기에서, 변형과 관련된 정보는, 플렉서블 디스플레이부(251)가 변형된 방향, 변형된 정도, 변형된 위치, 변형된 시간 및 변형된 플렉서블 디스플레이부(251)가 복원되는 가속도 등이 될 수 있으며, 이 밖에도 플렉서블 디스플레이부(251)의 휘어짐으로 인하여 감지 가능한 다양한 정보일 수 있다.
- [0145] 또한, 제어부(180)는 상기 변형감지수단에 의하여 감지되는 플렉서블 디스플레이부(251)의 변형과 관련된 정보에 근거하여, 플렉서블 디스플레이부(251) 상에 표시되는 정보를 변경하거나, 이동 단말기(200)의 기능을 제어하기 위한 제어신호를 생성할 수 있다.
- [0146] 한편, 본 변형 예에 따른 이동 단말기(200)는 플렉서블 디스플레이부(251)를 수용하는 케이스(201)를 포함할 수

있다. 케이스(201)는 플렉서블 디스플레이부(251)의 특성을 고려하여, 외력에 의하여 플렉서블 디스플레이부(251)와 함께 변형 가능하도록 구성될 수 있다.

- [0147] 아울러, 이동 단말기(200)에 구비되는 배터리(미도시) 또한 플렉서블 디스플레이부(251)의 특성을 고려하여, 외력에 의하여 플렉서블 디스플레이부(251)와 함께 변형 가능하도록 구성될 수 있다. 상기 배터리를 구현하기 위하여, 배터리 셀을 위로 쌓은 스택앤폴딩(stack and folding) 방식이 적용될 수 있다.
- [0148] 플렉서블 디스플레이부(251)의 상태 변형은 외력에 의한 것으로만 국한되지는 않는다. 예를 들어, 플렉서블 디스플레이부(251)가 제 1 상태를 가지고 있을 때, 사용자 혹은 애플리케이션의 명령에 의해서, 제 2 상태로 변형될 수도 있다.
- [0149] 한편, 이동 단말기는 사용자가 주로 손에 쥐고 사용하는 차원을 넘어서, 신체에 착용할 수 있는 웨어러블 디바이스(wearable device)로 확장될 수 있다. 이러한 웨어러블 디바이스에는 스마트 워치(smart watch), 스마트 글래스(smart glass), HMD(head mounted display) 등이 있다. 이하, 웨어러블 디바이스로 확장된 이동 단말기의 예들에 대하여 설명하기로 한다.
- [0150] 웨어러블 디바이스는 다른 이동 단말기(100)와 데이터를 상호 교환(또는 연동) 가능하게 이루어질 수 있다. 근거리 통신 모듈(114)은, 이동 단말기(100) 주변에 통신 가능한 웨어러블 디바이스를 감지(또는 인식)할 수 있다. 나아가, 제어부(180)는 감지된 웨어러블 디바이스가 이동 단말기(100)와 통신하도록 인증된 디바이스인 경우, 이동 단말기(100)에서 처리되는 데이터의 적어도 일부를, 근거리 통신 모듈(114)을 통하여 웨어러블 디바이스로 전송할 수 있다. 따라서, 사용자는 이동 단말기(100)에서 처리되는 데이터를 웨어러블 디바이스를 통하여 이용할 수 있다. 예를 들어, 이동 단말기(100)에 전화가 수신된 경우 웨어러블 디바이스를 통해 전화 통화를 수행하거나, 이동 단말기(100)에 메시지가 수신된 경우 웨어러블 디바이스를 통해 상기 수신된 메시지를 확인하는 것이 가능하다.
- [0151] 도 3은 본 발명의 다른 일 실시 예와 관련된 와치 타입의 이동 단말기(300)의 일 예를 보인 사시도이다.
- [0152] 도 3을 참조하면, 와치 타입의 이동 단말기(300)는 디스플레이부(351)를 구비하는 본체(301) 및 본체(301)에 연결되어 손목에 착용 가능하도록 구성되는 밴드(302)를 포함한다. 일반적으로 이동 단말기(300)는 도1a 내지 도1c의 이동 단말기(100)의 특징 또는 그와 유사한 특징을 포함할 수 있다.
- [0153] 본체(301)는 외관을 형성하는 케이스를 포함한다. 도시된 바와 같이, 케이스는 각종 전자부품들을 수용하는 내부 공간을 마련하는 제1케이스(301a) 및 제2케이스(301b)를 포함할 수 있다. 다만, 본 발명은 이에 한정되는 것은 아니고, 하나의 케이스가 상기 내부 공간을 마련하도록 구성되어 유니 바디의 이동 단말기(300)가 구현될 수도 있다.
- [0154] 와치 타입의 이동 단말기(300)는 무선 통신이 가능하도록 구성되며, 본체(301)에는 상기 무선 통신을 위한 안테나가 설치될 수 있다. 한편, 안테나는 케이스를 이용하여 그 성능을 확장시킬 수 있다. 예를 들어, 도전성 재질을 포함하는 케이스가 안테나와 전기적으로 연결되어 그라운드 영역 또는 방사 영역을 확장시키도록 구성될 수 있다.
- [0155] 본체(301)의 전면에는 디스플레이부(351)가 배치되어 정보를 출력할 수 있으며, 디스플레이부(351)에는 터치센서가 구비되어 터치스크린으로 구현될 수 있다. 도시된 바와 같이, 디스플레이부(351)의 윈도우(351a)는 제1 케이스(301a)에 장착되어 제1 케이스(301a)와 함께 단말기 바디의 전면을 형성할 수 있다.
- [0156] 본체(301)에는 음향 출력부(352), 카메라(321), 마이크로폰(322), 사용자 입력부(323) 등이 구비될 수 있다. 디스플레이부(351)가 터치스크린으로 구현되는 경우, 사용자 입력부(323)로 기능할 수 있으며, 이에 따라 본체(301)에 별도의 키가 구비되지 않을 수 있다.
- [0157] 밴드(302)는 손목에 착용되어 손목을 감싸도록 이루어지며, 착용이 용이하도록 플렉서블 재질로 형성될 수 있다. 그러한 예로서, 밴드(302)는 가죽, 고무, 실리콘, 합성수지 재질 등으로 형성될 수 있다. 또한, 밴드(302)는 본체(301)에 착탈 가능하게 구성되어, 사용자가 취향에 따라 다양한 형태의 밴드로 교체 가능하게 구성될 수 있다.
- [0158] 한편, 밴드(302)는 안테나의 성능을 확장시키는 데에 이용될 수 있다. 예를 들어, 밴드에는 안테나와 전기적으로 연결되어 그라운드 영역을 확장시키는 그라운드 확장부(미도시)가 내장될 수 있다.
- [0159] 밴드(302)에는 파스너(fastener; 302a)가 구비될 수 있다. 파스너(302a)는 버클(buckle), 스냅핏(snap-fit)이

가능한 후크(hook) 구조, 또는 벨크로(velcro; 상표명) 등에 의하여 구현될 수 있으며, 신축성이 있는 구간 또는 재질을 포함할 수 있다. 본 도면에서는, 파스너(302a)가 버클 형태로 구현된 예를 제시하고 있다.

- [0160] 도 4는 본 발명의 또 다른 일 실시 예와 관련된 글래스 타입의 이동 단말기(400)의 일 예를 보인 사시도이다.
- [0161] 글래스 타입의 이동 단말기(400)는 인체의 두부에 착용 가능하도록 구성되며, 이를 위한 프레임부(케이스, 하우징 등)을 구비할 수 있다. 프레임부는 착용이 용이하도록 플렉서블 재질로 형성될 수 있다. 본 도면에서는, 프레임부가 서로 다른 재질의 제1 프레임(401)과 제2 프레임(402)을 포함하는 것을 예시하고 있다. 일반적으로 이동 단말기(400)는 도1a 내지 도 1c의 이동 단말기(100)의 특징 또는 그와 유사한 특징을 포함할 수 있다.
- [0162] 프레임부는 두부에 지지되며, 각종 부품들이 장착되는 공간을 마련한다. 도시된 바와 같이, 프레임부에는 제어 모듈(480), 음향 출력 모듈(452) 등과 같은 전자부품이 장착될 수 있다. 또한, 프레임부에는 좌안 및 우안 중 적어도 하나를 덮는 렌즈(403)가 착탈 가능하게 장착될 수 있다.
- [0163] 제어 모듈(480)은 이동 단말기(400)에 구비되는 각종 전자부품을 제어하도록 이루어진다. 제어 모듈(480)은 앞서 설명한 제어부(180)에 대응되는 구성으로 이해될 수 있다. 본 도면에서는, 제어 모듈(480)이 일측 두부 상의 프레임부에 설치된 것을 예시하고 있다. 하지만, 제어 모듈(480)의 위치는 이에 한정되지 않는다.
- [0164] 디스플레이부(451)는 헤드 마운티드 디스플레이(Head Mounted Display, HMD) 형태로 구현될 수 있다. HMD 형태란, 두부에 장착되어, 사용자의 눈 앞에 직접 영상을 보여주는 디스플레이 방식을 말한다. 사용자가 글래스 타입의 이동 단말기(400)를 착용하였을 때, 사용자의 눈 앞에 직접 영상을 제공할 수 있도록, 디스플레이부(451)는 좌안 및 우안 중 적어도 하나에 대응되게 배치될 수 있다. 본 도면에서는, 사용자의 우안을 향하여 영상을 출력할 수 있도록, 디스플레이부(451)가 우안에 대응되는 부분에 위치한 것을 예시하고 있다.
- [0165] 디스플레이부(451)는 프리즘을 이용하여 사용자의 눈으로 이미지를 투사할 수 있다. 또한, 사용자가 투사된 이미지와 전방의 일반 시야(사용자가 눈을 통하여 바라보는 범위)를 함께 볼 수 있도록, 프리즘은 투광성으로 형성될 수 있다.
- [0166] 이처럼, 디스플레이부(451)를 통하여 출력되는 영상은, 일반 시야와 오버랩(overlap)되어 보여질 수 있다. 이동 단말기(400)는 이러한 디스플레이의 특성을 이용하여 현실의 이미지나 배경에 가상 이미지를 겹쳐서 하나의 영상으로 보여주는 증강현실(Augmented Reality, AR)을 제공할 수 있다.
- [0167] 카메라(421)는 좌안 및 우안 중 적어도 하나에 인접하게 배치되어, 전방의 영상을 촬영하도록 형성된다. 카메라(421)가 눈에 인접하여 위치하므로, 카메라(421)는 사용자가 바라보는 장면을 영상으로 획득할 수 있다.
- [0168] 본 도면에서는, 카메라(421)가 제어 모듈(480)에 구비된 것을 예시하고 있으나, 반드시 이에 한정되는 것은 아니다. 카메라(421)는 상기 프레임부에 설치될 수도 있으며, 복수 개로 구비되어 입체 영상을 획득하도록 이루어질 수도 있다.
- [0169] 글래스 타입의 이동 단말기(400)는 제어명령을 입력 받기 위하여 조작되는 사용자 입력부(423a, 423b)를 구비할 수 있다. 사용자 입력부(423a, 423b)는 터치, 푸시 등 사용자가 촉각적인 느낌을 가면서 조작하게 되는 방식(tactile manner)이라면 어떤 방식이든 채용될 수 있다. 본 도면에서는, 프레임부와 제어 모듈(480)에 각각 푸시 및 터치 입력 방식의 사용자 입력부(423a, 423b)가 구비된 것을 예시하고 있다.
- [0170] 또한, 글래스 타입의 이동 단말기(400)에는 사운드를 입력 받아 전기적인 음성 데이터로 처리하는 마이크로폰(미도시) 및 음향을 출력하는 음향 출력 모듈(452)이 구비될 수 있다. 음향 출력 모듈(452)은 일반적인 음향 출력 방식 또는 골전도 방식으로 음향을 전달하도록 이루어질 수 있다. 음향 출력 모듈(452)이 골전도 방식으로 구현되는 경우, 사용자가 이동 단말기(400)를 착용시, 음향 출력 모듈(452)은 두부에 밀착되며, 두개골을 진동시켜 음향을 전달하게 된다.
- [0171] 다음으로, 본 발명에 따른 이동 단말기(100)를 통해 실시 가능한 통신 시스템에 대하여 살펴본다.
- [0172] 먼저, 통신 시스템은, 서로 다른 무선 인터페이스 및/또는 물리 계층을 이용할 수도 있다. 예를 들어, 통신 시스템에 의해 이용 가능한 무선 인터페이스에는, 주파수 분할 다중 접속(Frequency Division Multiple Access, FDMA), 시분할 다중 접속(Time Division Multiple Access, TDMA), 코드 분할 다중 접속(Code Division Multiple Access, CDMA), 범용 이동통신 시스템(Universal Mobile Telecommunications Systems, UMTS)(특히, LTE(Long Term Evolution), LTE-A(Long Term Evolution-Advanced)), 이동통신 글로벌 시스템(Global System for Mobile Communications, GSM) 등이 포함될 수 있다.

- [0173] 이하에서는, 설명의 편의를 위하여, CDMA에 한정하여 설명하도록 한다. 그러나, 본 발명은, CDMA 무선 통신 시스템뿐만 아니라 OFDM(Orthogonal Frequency Division Multiplexing) 무선 통신 시스템을 포함한 모든 통신 시스템 적용될 수 있음은 자명하다.
- [0174] CDMA 무선 통신 시스템은, 적어도 하나의 단말기(100), 적어도 하나의 기지국(Base Station, BS (Node B 혹은 Evolved Node B로 명칭될 수도 있다.)), 적어도 하나의 기지국 제어부(Base Station Controllers, BSCs), 이동 스위칭 센터(Mobile Switching Center, MSC)를 포함할 수 있다. MSC는, 일반 전화 교환망(Public Switched Telephone Network, PSTN) 및 BSCs와 연결되도록 구성된다. BSCs는, 백홀 라인(backhaul line)을 통하여, BS와 짝을 이루어 연결될 수 있다. 백홀 라인은, E1/T1, ATM, IP, PPP, Frame Relay, HDSL, ADSL 또는 xDSL 중 적어도 하나에 따라서 구비될 수 있다. 따라서, 복수의 BSCs가 CDMA 무선 통신 시스템에 포함될 수 있다.
- [0175] 복수의 BS 각각은 적어도 하나의 섹터를 포함할 수 있고, 각각의 섹터는, 전방향성 안테나 또는 BS로부터 방사상의 특정 방향을 가리키는 안테나를 포함할 수 있다. 또한, 각각의 섹터는, 다양한 형태의 안테나를 두 개 이상 포함할 수도 있다. 각각의 BS는, 복수의 주파수 할당을 지원하도록 구성될 수 있고, 복수의 주파수 할당은 각각 특정 스펙트럼(예를 들어, 1.25MHz, 5MHz 등)을 가질 수 있다.
- [0176] 섹터와 주파수 할당의 교차는, CDMA 채널이라고 불릴 수 있다. BS는, 기지국 송수신 하부 시스템(Base Station Transceiver Subsystem, BTSs)이라고 불릴 수 있다. 이러한 경우, 하나의 BSC 및 적어도 하나의 BS를 합하여 "기지국"이라고 칭할 수 있다. 기지국은, 또한 "셀 사이트"를 나타낼 수도 있다. 또는, 특정 BS에 대한 복수의 섹터들 각각은, 복수의 셀 사이트로 불릴 수도 있다.
- [0177] 방송 송신부(Broadcasting Transmitter, BT) 는, 시스템 내에서 동작하는 단말기들(100)에게 방송 신호를 송신한다. 도 1a에 도시된 방송 수신 모듈(111)은, BT에 의해 전송되는 방송 신호를 수신하기 위해 단말기(100) 내에 구비된다.
- [0178] 뿐만 아니라, CDMA 무선 통신 시스템에는 이동 단말기(100)의 위치를 확인하기 위한, 위성 위치 확인 시스템(Global Positioning System, GPS)이 연계될 수 있다. 상기 위성(300)은, 이동 단말기(100)의 위치를 파악하는 것을 돕는다. 유용한 위치 정보는, 두 개 이하 또는 이상의 위성들에 의해 획득될 수도 있다. 여기에서는, GPS 추적 기술뿐만 아니라 위치를 추적할 수 있는 모든 기술들을 이용하여 이동 단말기(100)의 위치가 추적될 수 있다. 또한, GPS 위성 중 적어도 하나는, 선택적으로 또는 추가로 위성 DMB 전송을 담당할 수도 있다.
- [0179] 이동 단말기에 구비된 위치정보 모듈(115)은 이동 단말기의 위치를 탐지, 연산 또는 식별하기 위한 것으로, 대표적인 예로는 GPS(Global Position System) 모듈 및 WiFi(Wireless Fidelity) 모듈을 포함할 수 있다. 필요에 따라서, 위치정보모듈(115)은 치환 또는 부가적으로 이동 단말기의 위치에 관한 데이터를 얻기 위해 무선 통신부(110)의 다른 모듈 중 어느 기능을 수행할 수 있다.
- [0180] 상기 GPS모듈(115)은 3개 이상의 위성으로부터 떨어진 거리 정보와 정확한 시간 정보를 산출한 다음 상기 산출된 정보에 삼각법을 적용함으로써, 위도, 경도, 및 고도에 따른 3차원의 현 위치 정보를 정확히 산출할 수 있다. 현재, 3개의 위성을 이용하여 위치 및 시간 정보를 산출하고, 또 다른 1개의 위성을 이용하여 상기 산출된 위치 및 시간 정보의 오차를 수정하는 방법이 널리 사용되고 있다. 또한, GPS 모듈(115)은 현 위치를 실시간으로 계속 산출함으로써 속도 정보를 산출할 수 있다. 다만, 실내와 같이 위성 신호의 음영 지대에서는 GPS 모듈을 이용하여 정확히 이동 단말기의 위치를 측정하는 것이 어렵다. 이에 따라, GPS 방식의 측위를 보상하기 위해, WPS (WiFi Positioning System)이 활용될 수 있다.
- [0181] 와이파이 위치추적 시스템(WPS: WiFi Positioning System)은 이동 단말기(100)에 구비된 WiFi모듈 및 상기 WiFi모듈과 무선신호를 송신 또는 수신하는 무선 AP(Wireless Access Point)를 이용하여, 이동 단말기(100)의 위치를 추적하는 기술로서, WiFi를 이용한 WLAN(Wireless Local Area Network)기반의 위치 측위 기술을 의미한다.
- [0182] 와이파이 위치추적 시스템은 와이파이 위치측위 서버, 이동 단말기(100), 상기 이동 단말기(100)와 접속된 무선 AP, 임의의 무선 AP정보가 저장된 데이터 베이스를 포함할 수 있다.
- [0183] 무선 AP와 접속 중인 이동 단말기(100)는 와이파이 위치 측위 서버로 위치정보 요청 메시지를 전송할 수 있다.
- [0184] 와이파이 위치측위 서버는 이동 단말기(100)의 위치정보 요청 메시지(또는 신호)에 근거하여, 이동 단말기(100)와 접속된 무선 AP의 정보를 추출한다. 상기 이동 단말기(100)와 접속된 무선 AP의 정보는 이동 단말기(100)를 통해 상기 와이파이 위치측위 서버로 전송되거나, 무선 AP에서 와이파이 위치측위 서버로 전송될 수 있다.

- [0185] 상기 이동 단말기(100)의 위치정보 요청 메시지에 근거하여, 추출되는 무선 AP의 정보는 MAC Address, SSID(Service Set Identification), RSSI(Received Signal Strength Indicator), RSRP(Reference Signal Received Power), RSRQ(Reference Signal Received Quality), 채널정보, Privacy, Network Type, 신호세기(Signal Strength) 및 노이즈 세기(Noise Strength)중 적어도 하나일 수 있다.
- [0186] 와이파이 위치측위 서버는 위와 같이, 이동 단말기(100)와 접속된 무선 AP의 정보를 수신하여, 미리 구축된 데이터베이스로부터 이동 단말기가 접속 중인 무선 AP와 대응되는 무선 AP 정보를 추출할 수 있다. 이때, 상기 데이터 베이스에 저장되는 임의의 무선 AP 들의 정보는 MAC Address, SSID, 채널정보, Privacy, Network Type, 무선 AP의 위경도 좌표, 무선 AP가 위치한 건물명, 층수, 실내 상세 위치정보(GPS 좌표 이용가능), AP소유자의 주소, 전화번호 등의 정보일 수 있다. 이때, 측위 과정에서 이동형 AP나 불법 MAC 주소를 이용하여 제공되는 무선 AP를 측위 과정에서 제거하기 위해, 와이파이 위치측위 서버는 RSSI 가 높은 순서대로 소정 개수의 무선 AP 정보만을 추출할 수도 있다.
- [0187] 이후, 와이파이 위치측위 서버는 데이터 베이스로부터 추출된 적어도 하나의 무선 AP 정보를 이용하여 이동 단말기(100)의 위치정보를 추출(또는 분석)할 수 있다. 포함된 정보와 상기 수신된 무선 AP 정보를 비교하여, 상기 이동 단말기(100)의 위치정보를 추출(또는 분석)한다.
- [0188] 이동 단말기(100)의 위치정보를 추출(또는 분석)하기 위한 방법으로, Cell-ID 방식, 핑거 프린트 방식, 삼각 측량 방식 및 랜드마크 방식 등이 활용될 수 있다.
- [0189] Cell-ID 방식은 이동 단말기가 수집한 주변의 무선 AP 정보 중 신호 세기가 가장 강한 무선 AP의 위치를 이동 단말기의 위치로 결정하는 방법이다. 구현이 단순하고 별도의 비용이 들지 않으며 위치 정보를 신속히 얻을 수 있다는 장점이 있지만 무선 AP의 설치 밀도가 낮으면 측위 정밀도가 떨어진다는 단점이 있다.
- [0190] 핑거프린트 방식은 서비스 지역에서 참조위치를 선정하여 신호 세기 정보를 수집하고, 수집한 정보를 바탕으로 이동 단말기에서 전송하는 신호 세기 정보를 통해 위치를 추정하는 방법이다. 핑거프린트 방식을 이용하기 위해서는, 사전에 미리 전파 특성을 데이터베이스화할 필요가 있다.
- [0191] 삼각 측량 방식은 적어도 세개의 무선 AP의 좌표와 이동 단말기 사이의 거리를 기초로 이동 단말기의 위치를 연산하는 방법이다. 이동 단말기와 무선 AP사이의 거리를 측정하기 위해, 신호 세기를 거리 정보로 변환하거나, 무선 신호가 전달되는 시간(Time of Arrival, ToA), 신호가 전달되는 시간 차이(Time Difference of Arrival, TDoA), 신호가 전달되는 각도(Angle of Arrival, AoA) 등을 이용할 수 있다.
- [0192] 랜드마크 방식은 위치를 알고 있는 랜드마크 발신기를 이용하여 이동 단말기의 위치를 측정하는 방법이다.
- [0193] 열거된 방법 이외에도 다양한 알고리즘이 이동 단말기의 위치정보를 추출(또는 분석)하기 위한 방법으로 활용될 수 있다.
- [0194] 이렇게 추출된 이동 단말기(100)의 위치정보는 상기 와이파이 위치측위 서버를 통해 이동 단말기(100)로 전송됨으로써, 이동 단말기(100)는 위치정보를 획득할 수 있다.
- [0195] 이동 단말기(100)는 적어도 하나의 무선 AP 에 접속됨으로써, 위치 정보를 획득할 수 있다. 이때, 이동 단말기(100)의 위치 정보를 획득하기 위해 요구되는 무선 AP의 개수는 이동 단말기(100)가 위치한 무선 통신환경에 따라 다양하게 변경될 수 있다.
- [0196] 앞서 도 1a를 통해 살펴본 바와 같이, 본 발명에 따른 이동 단말기에는 블루투스(Bluetooth™), RFID(Radio Frequency Identification), 적외선 통신(Infrared Data Association; IrDA), UWB(Ultra Wideband), ZigBee, NFC(Near Field Communication), Wireless USB(Wireless Universal Serial Bus) 등의 근거리 통신 기술이 적용될 수 있다.
- [0197] 이 중, 이동 단말기에 구비된 NFC 모듈은 10cm 안팎의 거리에서 단말 간 비접촉식 근거리 무선 통신을 지원한다. NFC 모듈은 카드 모드, 리더 모드 및 P2P 모드 중 어느 하나로 동작할 수 있다. NFC 모듈이 카드 모드로 운용되기 위해서, 이동 단말기(100)는 카드 정보를 저장하는 보안 모듈을 더 포함할 수도 있다. 여기서, 보안 모듈이란 UICC(Universal Integrated Circuit Card)(예컨대, SIM(Subscriber Identification Module) 또는 USIM(Universal SIM)), Secure micro SD 및 스티커 등 물리적 매체일 수도 있고, 이동 단말기에 임베디드되어 있는 논리적 매체(예컨대, embedded SE(Secure element))일 수도 있다. NFC 모듈과 보안 모듈 사이에는 SWP(Single Wire Protocol)에 기반한 데이터 교환이 이루어질 수 있다.

- [0198] NFC 모듈이 카드 모드로 운용되는 경우, 이동 단말기는 전통적인 IC 카드처럼 저장하고 있는 카드 정보를 외부로 전달할 수 있다. 구체적으로, 신용카드 또는 버스 카드 등 결제용 카드의 카드 정보를 저장하는 이동 단말기를 요금 결제기에 근접시키면, 모바일 근거리 결제가 처리될 수 있고, 출입용 카드의 카드 정보를 저장하는 이동 단말기를 출입 승인기에 근접시키면, 출입의 승인 절차가 시작될 수 있다. 신용카드, 교통카드 및 출입카드 등의 카드는 애플릿(applet) 형태로 보안 모듈에 탑재되고, 보안 모듈은 탑재된 카드에 대한 카드 정보를 저장할 수 있다. 여기서, 결제용 카드의 카드 정보는 카드 번호, 잔액, 사용 내역 중 적어도 하나일 수 있고, 출입용 카드의 카드 정보는, 사용자의 이름, 번호(예컨대, 사용자의 학번 또는 사번), 출입 내역 중 적어도 하나일 수 있다.
- [0199] NFC 모듈이 리더 모드로 운용되는 경우, 이동 단말기는 외부의 태그(Tag)로부터 데이터를 독출할 수 있다. 이때, 이동 단말기가 태그로부터 수신하는 데이터는 NFC 포럼에서 정하는 데이터 교환 포맷(NFC Data Exchange Format)으로 코딩될 수 있다. 아울러, NFC 포럼에서는 4개의 레코드 타입을 규정한다. 구체적으로, NFC 포럼에서는 스마트 포스터(Smart Poster), 텍스트(Text), URI(Uniform Resource Identifier) 및 일반 제어(General Control) 등 4개의 RTD(Record Type Definition)를 규정한다. 태그로부터 수신한 데이터가 스마트 포스터 타입인 경우, 제어부는 브라우저(예컨대, 인터넷 브라우저)를 실행하고, 태그로부터 수신한 데이터가 텍스트 타입인 경우, 제어부는 텍스트 뷰어를 실행할 수 있다. 태그로부터 수신한 데이터가 URI 타입인 경우, 제어부는 브라우저를 실행하거나 전화를 걸고, 태그로부터 수신한 데이터가 일반 제어 타입인 경우, 제어 내용에 따라 적절한 동작을 실행할 수 있다.
- [0200] NFC 모듈이 P2P(Peer-to-Peer) 모드로 운용되는 경우, 이동 단말기는 다른 이동 단말기와 P2P 통신을 수행할 수 있다. 이때, P2P 통신에는 LLC(Logical Link Control Protocol)가 적용될 수 있다. P2P 통신을 위해 이동 단말기와 다른 이동 단말기 사이에는 커넥션(connection)이 생성될 수 있다. 이때, 생성되는 커넥션은 1개의 패킷을 교환하고 종료되는 비접속형 모드(connectionless mode)와 연속적으로 패킷을 교환하는 접속형 지향 모드(connection-oriented mode)로 구분될 수 있다. P2P 통신을 통해, 전자적 형태의 명함, 연락처 정보, 디지털 사진, URL 등의 데이터 및 블루투스, Wi-Fi 연결을 위한 셋업 파라미터 등이 교환될 수 있다. 다만, NFC 통신의 가용 거리는 짧으므로, P2P 모드는 크기가 작은 데이터를 교환하는 것에 효과적으로 활용될 수 있을 것이다.
- [0201] 이하에서는 이와 같이 구성된 이동 단말기에서 구현될 수 있는 제어 방법과 관련된 실시 예들에 대해 첨부된 도면을 참조하여 살펴볼 것이다. 본 발명은 본 발명의 정신 및 필수적 특징을 벗어나지 않는 범위에서 다른 특정한 형태로 구체화될 수 있음은 당업자에게 자명하다.
- [0202] 이하에서는, 이동 단말기로서 도 1a에 도시된 이동 단말기(100)를 예로 들어 본 발명의 실시예들을 설명하기로 한다. 그러나, 본 발명의 일 실시예에 의한 이동 단말기가 도 2 내지 도 4에 도시된 이동 단말기(200, 300, 400)로 구현될 수도 있음은 물론이다.
- [0203] 이하에서는 도 5 내지 도 24를 참조하여 본 발명의 일 실시예에 의한 이동 단말기(100)에서 홈 화면에 디스플레이된 복수의 어플리케이션 각각에 대응하는 아이콘을 복수의 어플리케이션 각각의 사용 빈도에 따라 정리하고 상기 정리된 복수의 어플리케이션 각각에 대응하는 아이콘을 디스플레이하는 방법을 설명하기로 한다.
- [0204] 도 5는 본 발명의 일 실시예에 의한 이동 단말기에서 홈 화면에 디스플레이할 아이콘의 결정 방법을 설명하기 위한 흐름도이다. 본 발명의 설명의 편의를 위해, 메모리(170)에는 복수의 어플리케이션이 저장되어 있다고 가정하고 이하 설명한다.
- [0205] 제어부(180)는, 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 각각의 사용 빈도에 대한 제1 정보를 메모리(170)에 저장할 수 있다(S510). 구체적으로, 제어부(180)는, 상기 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 각각이 기 설정된 기간(예를 들어, 1달 또는 2달)동안 사용된 횟수를 인식할 수 있다. 그리고, 제어부(180)는, 상기 인식된 복수의 어플리케이션 각각의 기 설정된 기간 동안 사용된 횟수를 제1 정보로서 메모리(170)에 저장할 수 있다.
- [0206] 제어부(180)는, 제1 터치 입력에 따라 제1 정보에 기초하여 생성된 제1 화면을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다(S520). 구체적으로, 단계(S520)에서 제어부(180)는, 상기 제1 터치 입력에 따라 상기 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션에 대응하는 복수의 아이콘을 포함하는 제1 화면을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어하되, 상기 제1 정보에 기초하여 상기 제1 화면 내에서 상기 복수의 아이콘 각각이 디스플레이되는 위치를 결정할 수 있다.
- [0207] 단계(S520)에서 상기 제1 터치 입력은, 디스플레이부(151)에 가해진 압력의 세기가 기 설정된 세기에 대응하는

터치 입력일 수 있다. 구체적으로, 센싱부(140)에 포함된 터치 센서는 디스플레이부(151)에 출력된 기 설정된 화면(예를 들어, 홈 화면) 내의 특정 일 지점(예를 들어, 아이콘이 디스플레이되지 않은 지점)에 가해진 압력의 세기를 센싱할 수 있다. 그리고, 센싱부(140)가 상기 기 설정된 압력의 세기에 대응하는 압력의 세기로 기 설정된 시간 동안 상기 특정 일 지점을 터치하는 터치 입력을 감지한 경우, 제어부(180)는 상기 제1 화면을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 예를 들어, 특정 대상체(예를 들어, 손가락, 터치펜 또는 스타일러스 펜(Stylus pen), 포인터 등)가 상기 특정 일 지점에 대해 강한 압력을 가하는 경우, 제어부(180)는 센싱부(140)를 통해 상기 압력의 세기가 기 설정된 정도를 초과하는 터치 입력을 기 설정된 시간 동안 감지한 경우 상기 제1 터치 입력이 기 설정된 세기에 대응하는 터치 입력이라고 인식하고, 상기 제1 화면을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 다만, 실시예에 따라 상기 제1 터치 입력은 상기 압력의 세기와 무관하게 기 설정된 시간 동안 상기 기 설정된 화면 내의 일 지점을 터치하는 터치 입력일 수도 있다.

[0208] 단계(S520)에서 상기 제1 화면은, 제3 화면(예를 들어, 홈 화면)에 디스플레이될 적어도 하나의 아이콘 및 상기 제3 화면에 디스플레이되지 않을 적어도 하나의 아이콘이 분류된 화면일 수 있다.

[0209] 구체적으로, 상기 제1 화면 내의 제1 영역에는 상기 제3 화면에 디스플레이할 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘을 디스플레이하고, 상기 제1 화면 내의 제2 영역에는 제3 화면에 디스플레이하지 않을 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제2 아이콘을 디스플레이할 수 있다. 좀 더 구체적으로, 상기 제1 화면은, 상기 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 제1 정도를 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션(예를 들어, 2달에 5번을 초과하여 사용된 적어도 하나의 어플리케이션)에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘을 디스플레이하는 제1 영역 및 상기 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 제1 정도 이하인 적어도 하나의 어플리케이션(예를 들어, 2달에 5번 이하 사용된 적어도 하나의 어플리케이션)에 대응하는 적어도 하나의 제2 아이콘을 디스플레이하는 제2 영역을 포함할 수 있다. 이는 도 6 내지 도 8을 참조하여 좀더 자세히 후술한다.

[0210] 제어부(180)는, 상기 제1 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제1 터치 입력이 다시 감지됨에 따라 제2 화면이 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다(S530). 구체적으로, 제어부(180)는, 단계(S520)에서 상기 제1 화면이 디스플레이된 후에 상기 제1 화면 내의 특정 일 지점(예를 들어, 아이콘이 디스플레이되지 않은 지점)을 기 설정된 압력으로 기 설정된 시간 동안 터치하는 제1 터치 입력을 감지한 경우, 상기 제2 화면을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.

[0211] 단계(S530)에서 상기 제2 화면은, 상기 제3 화면(예를 들어, 홈 화면)에 디스플레이될 적어도 하나의 아이콘 및 상기 제3 화면에 디스플레이되지 않을 적어도 하나의 아이콘이 분류된 화면일 수 있다. 여기서, 상기 제2 화면은 상기 제1 정보에 기초하여 상기 제1 화면 내에서 상기 복수의 아이콘 각각이 디스플레이되는 위치가 변경된 화면으로 단계(S520)에서의 제1 화면과 차이가 있다.

[0212] 좀더 구체적으로 살펴보면, 상기 제2 화면은, 상기 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 제2 정도를 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션(예를 들어, 1달에 5번 초과하여 사용된 적어도 하나의 어플리케이션)에 대응하는 적어도 하나의 제3 아이콘을 디스플레이하는 제3 영역 및 상기 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 제2 정도 이하인 적어도 하나의 어플리케이션(예를 들어, 1달에 5번이하 사용된 적어도 하나의 어플리케이션)에 대응하는 적어도 하나의 제4 아이콘을 디스플레이하는 제4 영역을 포함할 수 있다. 이는, 도 7 및 도 8을 참조하여 좀더 자세히 후술한다.

[0213] 제어부(180)는, 특정 명령에 따라, 제3 화면(예를 들어, 홈 화면)이 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다(S540). 예를 들어, 상기 특정 명령은, 상기 제1 화면 내의 제1 영역에 디스플레이된 적어도 하나의 제1 아이콘들을 제3 화면(예를 들어, 홈 화면)에 디스플레이하라는 명령일 수도 있고, 상기 제2 화면 내의 제3 영역에 디스플레이된 적어도 하나의 제3 아이콘들을 제3 화면에 디스플레이하라는 명령일 수도 있다. 이는 도 6 내지 도 8을 참조하여 좀더 자세히 후술한다.

[0214] 단계(S540)에서 상기 특정 명령이 상기 제1 화면 내의 제1 영역에 디스플레이된 적어도 하나의 제1 아이콘들을 제3 화면에 디스플레이하라는 제1 명령인 경우 상기 제3 화면(예를 들어, 홈 화면)은 상기 제1 화면 내의 제1 영역에 디스플레이된 적어도 하나의 제1 아이콘들을 포함하는 화면일 수 있다. 또한, 단계(S540)에서 상기 특정 명령이 상기 제2 화면 내의 제3 영역에 디스플레이된 적어도 하나의 제1 아이콘들을 제3 화면에 디스플레이하라는 제2 명령인 경우, 상기 제3 화면은 상기 제2 화면 내의 제3 영역에 디스플레이된 적어도 하나의 제1 아이콘들을 포함하는 화면일 수 있다. 즉, 제어부(180)는, 상기 제1 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 특정 명령을 감지한 경우, 상기 제1 화면 내의 상기 제1 영역에 디스플레이된 적어도 하나의 제1 아이콘 또는 상기 제2 화면

내의 상기 제3 영역에 디스플레이된 적어도 하나의 제3 아이콘을 포함하는 제3 화면을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.

- [0215] 결과적으로, 사용자는 상기 제1 화면 및 상기 제2 화면을 이용하여 상기 제3 화면(예를 들어, 홈 화면)에 디스플레이될 아이콘을 결정할 수 있다.
- [0216] 한편, 실시예에 따라, 제어부(180)는, 디스플레이부(151)에 가해진 압력의 세기가 기 설정된 세기에 대응하는 터치 입력이고, 상기 터치 입력이 기 설정된 시간 동안 유지된 경우 상기 터치 입력이 감지된 시간에 대응하여 상기 제2 화면에 디스플레이될 아이콘이 결정될 수도 있다. 이는 도 10을 참조하여 좀더 자세히 설명한다.
- [0217] 종래에는 홈 화면에 디스플레이된 아이콘을 사용 빈도에 따라 정리하기 위해서는 사용자가 수동으로 자주 사용하는 아이콘을 제외한 아이콘들을 홈 화면에서 삭제해야 한다는 불편함이 있었다. 하지만, 본 실시예에 의하면, 제어부(180)는, 상기 제1 터치 입력에 따라 자동으로 자주 사용되는 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 아이콘 및 자주 사용되지 않는 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 아이콘이 제1 화면에 분류되고, 또한 상기 제1 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제1 터치 입력이 다시 입력되면 더욱 자주 사용되는 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 아이콘 및 더욱 자주 사용되지 않는 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 아이콘이 제2 화면에 분류되고, 사용자는 상기 제1 화면 또는 상기 제2 화면을 이용하여 홈 화면에 디스플레이 될 아이콘을 손쉽게 정리할 수 있어 사용자에게 편리함을 제공한다는 효과가 발생하게 된다.
- [0218] 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면에 디스플레이할 아이콘을 결정하는 방법의 일례를 설명하기 위한 도면이다. 본 발명의 설명의 편의를 위해, 메모리(170)에는 복수의 어플리케이션이 저장되어 있다고 가정하고 이하 설명한다.
- [0219] 도 6의 (a)를 참조하면, 제어부(180)는 상기 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용자가 선택한 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 홈 화면 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 구체적으로, 사용자가 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 제1 내지 제9 아이콘(A1~A9)을 상기 기 설정된 화면(예를 들어, 홈 화면) 상에 배치시킬 수 있다. 즉, 홈 화면 상에는 메모리(170)에 저장된 모든 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 디스플레이되는 것이 아니라 사용자가 선택한 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 디스플레이될 수 있다.
- [0220] 제어부(180)는, 상기 기 설정된 화면(예를 들어, 홈 화면)이 디스플레이된 상태에서 제1 터치 입력에 따라, 상기 제1 화면을 디스플레이할 수 있다. 예를 들어, 상기 제1 터치 입력은 디스플레이부(151)에 가해지는 압력의 세기가 기 설정된 세기에 대응하는 터치 입력일 수 있다. 실시예에 따라, 상기 제1 터치 입력은 기 설정된 시간 동안 디스플레이부(151)에 가해지는 압력의 세기가 기 설정된 세기에 대응하는 터치 입력일 수도 있다.
- [0221] 도 6의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는 상기 제1 화면을 디스플레이할 때, 복수의 어플리케이션 각각의 사용 빈도에 대한 제1 정보(예를 들어, 복수의 어플리케이션 각각이 기 설정된 기간 동안 사용된 정도에 대한 정보)에 기초하여 상기 복수의 아이콘 각각이 디스플레이되는 위치를 결정할 수 있다. 여기서, 상기 제1 화면은 홈 화면과 전혀 다른 화면으로 홈 화면에 디스플레이될 적어도 하나의 아이콘을 선택하는 화면일 수 있다.
- [0222] 구체적으로, 제어부(180)는, 상기 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 기 설정된 정도를 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘을 제1 영역(610) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 그리고, 제어부(180)는, 상기 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 기 설정된 정도 이하인 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제2 아이콘을 제2 영역(620) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0223] 예를 들어, 제어부(180)는, 상기 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 1달에 5번을 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘(A1, A3, A4, A5, A8, A9, A10)을 제1 화면 내의 제1 영역(610) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 그리고, 제어부(180)는 상기 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 1달에 5번 이하 사용된 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제2 아이콘(A2, A6, A7)을 제1 화면 내의 제2 영역(620) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 따라서, 사용자는 상기 제1 화면에 디스플레이된 아이콘 중 사용 빈도가 높은 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 상기 제1 화면에 디스플레이된 위치를 통해 직관적으로 확인할 수 있다는 장점이 있다.
- [0224] 실시예에 따라, 사용자는 상기 기 설정된 정도를 변경할 수도 있다. 예를 들어, 제어부(180)는, 상기 제1 터치 입력에 따라 1달에 5번을 초과하여 사용된 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘을

상기 제1 화면 내의 제1 영역(610) 상에 디스플레이할 수 있고, 1달에 5번 이하 사용된 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제2 아이콘을 상기 제1 화면 내의 제2 영역(620) 상에 디스플레이할 수 있다. 그리고, 사용자가 상기 제2 영역(620) 내의 일 지점을 터치한 후 아래로 스크롤하는 경우, 2달에 5번을 초과하여 사용된 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘이 상기 제1 영역(610) 상에 디스플레이될 수 있고, 2달에 5번 이하 사용된 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제2 아이콘이 상기 제2 영역(620) 상에 디스플레이될 수 있다.

[0225] 실시예에 따라, 상기 복수의 어플리케이션에 대응하는 상기 복수의 아이콘의 개수가 많아 상기 제1 영역(610) 및 상기 제2 영역(620) 중 적어도 하나의 영역 상에 모든 아이콘이 디스플레이되기 어려운 경우, 제어부(180)는 상기 복수의 아이콘 중 일부 아이콘만 제1 영역(610) 또는 제2 영역(620)에 디스플레이하고, 사용자가 상기 제1 영역(610) 또는 상기 제2 영역(620)을 상/하 또는 좌/우로 스크롤하여 전환되는 화면에 상기 제1 영역(610) 또는 상기 제2 영역(620)에 디스플레이되지 못했던 아이콘들이 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.

[0226] 한편, 실시예에 따라, 사용자는 상기 제1 영역(610)에 디스플레이된 제1 아이콘을 제2 영역(620)으로 이동시킬 수도 있고, 상기 제2 영역(620)에 디스플레이된 제2 아이콘을 제1 영역(610)으로 이동시킬 수도 있다. 이는 도 7 및 도 8을 참조하여 좀더 자세하게 후술한다.

[0227] 한편, 도 6의 (c)를 참조하면, 제어부(180)는 특정 명령에 따라 상기 적어도 하나의 제1 아이콘을 포함하는 제2 화면(예를 들어, 홈 화면)을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 예를 들어, 상기 특정 명령은 상기 제1 화면 상에 디스플레이된 특정 인디케이터(B)를 선택하는 명령일 수 있다. 즉, 사용자가 상기 특정 인디케이터(B)를 선택하는 경우, 제어부(180)는, 상기 제1 화면에 디스플레이된 아이콘 중 제1 영역에 디스플레이된 적어도 하나의 제1 아이콘(A1, A3, A4, A5, A8, A9, A10)을 포함하는 제2 화면(예를 들어, 홈 화면)을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.

[0228] 결과적으로, 사용자는 제1 화면을 이용하여 사용 빈도가 기 설정된 정도를 초과하는 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘만 홈 화면에 디스플레이되도록 할 수 있다.

[0229] 본 실시예와 관련하여, 상기 제1 터치 입력이 감지되기 이전에 기 설정된 화면(예를 들어, 홈 화면)이 포함하였던 아이콘들의 개수가 도 6의 (c)의 제2 화면(예를 들어, 디스플레이된 아이콘이 변경된 홈 화면)이 포함하는 아이콘의 개수보다 줄어든 경우만을 예로 들어 설명하였으나, 실시예에 따라 상기 제1 터치 입력이 감지되기 이전에 기 설정된 화면이 포함하였던 아이콘들의 개수가 도 6의 (c)의 제2 화면이 포함하는 아이콘의 개수보다 많아질 수도 있다. 구체적으로, 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션에 대응하는 아이콘 중 사용 빈도가 기 설정된 정도를 초과하는 어플리케이션에 대응하는 아이콘의 개수가 상기 기 설정된 화면이 포함하였던 아이콘들의 개수보다 많은 경우, 도 6의 (c)의 상기 제2 화면에 포함된 아이콘의 개수가 상기 기 설정된 화면이 포함하였던 아이콘들의 개수보다 많아질 수도 있다.

[0230] 도 7은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면에 디스플레이할 아이콘을 결정하는 방법의 다른 일례를 설명하기 위한 도면이다. 도 7과 관련하여, 도 6과 관련하여 상술한 바와 중복되는 내용은 다시 설명하지 않으며, 이하 차이점을 중심으로 설명한다.

[0231] 도 7의 (a)를 참조하면, 제어부(180)는, 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용자가 선택한 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 홈 화면 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 이에 대한 설명은 도 6의 (a)와 관련하여 상술한 바와 동일한 바 자세한 설명은 생략한다.

[0232] 제어부(180)는, 상기 기 설정된 화면(예를 들어, 홈 화면)이 디스플레이된 상태에서 제1 터치 입력에 따라, 상기 제1 화면을 디스플레이할 수 있다. 예를 들어, 상기 제1 터치 입력은 디스플레이부(151)에 가해지는 압력의 세기가 기 설정된 세기에 대응하는 터치 입력일 수 있다. 실시예에 따라, 상기 제1 터치 입력은 기 설정된 시간 동안 디스플레이부(151)에 가해지는 압력의 세기가 기 설정된 세기에 대응하는 터치 입력일 수도 있다.

[0233] 제어부(180)는 상기 제1 화면을 디스플레이할 때, 복수의 어플리케이션 각각의 사용 빈도에 대한 제1 정보(예를 들어, 복수의 어플리케이션 각각이 기 설정된 기간 동안 사용된 정도에 대한 정보)에 기초하여 사용 빈도가 제1 정도를 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘은 상기 제1 화면 내의 제1 영역(610) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 그리고, 제어부(180)는 상기 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도에 대한 제1 정보에 기초하여 사용 빈도가 제1 정도 이하인 적어도 하나의 제2 아이콘은 상기 제1 화면 내의 제2 영역(620) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제

어할 수 있다.

- [0234] 예를 들어, 도 7의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 제1 화면을 디스플레이할 때, 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 1달에 5번을 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘(A1, A3, A5, A9, A10)을 제1 화면 내의 제1 영역(610) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부를 제어할 수 있다. 그리고, 제어부(180)는, 상기 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 1달에 5번 이하 사용된 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제2 아이콘(A2, A4, A6, A7, A8)을 제1 화면 내의 제2 영역(620) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부를 제어할 수 있다.
- [0235] 그리고, 제어부(180)는, 상기 제1 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제1 터치 입력을 다시 감지한 경우, 상기 제1 정보에 기초하여 상기 제1 화면 내에서 상기 복수의 아이콘 각각이 디스플레이되는 위치가 변경된 제2 화면을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0236] 구체적으로, 제어부(180)는 상기 제2 화면을 디스플레이할 때, 복수의 어플리케이션 각각의 사용 빈도에 대한 제1 정보(예를 들어, 복수의 어플리케이션 각각이 기 설정된 기간 동안 사용된 정도에 대한 정보)에 기초하여 사용 빈도가 제2 정도를 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제3 아이콘은 상기 제2 화면 내의 제3 영역(630) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 그리고, 제어부(180)는 상기 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도에 대한 제1 정보에 기초하여 사용 빈도가 제2 정도 이하인 적어도 하나의 제4 아이콘은 상기 제2 화면 내의 제4 영역(620) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0237] 예를 들어, 도 7의 (c)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 제1 화면이 디스플레이된 상태에서 기 설정된 시간 동안 디스플레이부(151)에 가해지는 압력의 세기가 기 설정된 세기에 대응하는 제1 터치 입력을 다시 감지한 경우, 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 2달에 5번을 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제3 아이콘(A1, A3, A4, A5, A8, A9, A10)을 제3 영역(630) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 그리고, 제어부(180)는, 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 2달에 5번 이하인 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제4 아이콘(A2, A6, A7)을 제4 영역(640) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0238] 결과적으로, 제어부(180)는, 상기 제1 터치 입력이 1회만 감지된 경우 기 설정된 기간 동안 기 설정된 회수만큼 사용된 사용 빈도에 따라 제3 화면(예를 들어, 홈 화면)에 디스플레이할 아이콘을 결정할 수 있고, 상기 제1 터치 입력이 복수 회 감지된 경우 상기 감지된 터치 입력에 대응하여 늘어난 기간 동안 기 설정된 회수 만큼 사용된 사용 빈도에 따라 상기 제3 화면에 디스플레이할 아이콘을 결정할 수 있다.
- [0239] 한편, 도 7의 (d)를 참조하면, 제어부(180)는, 특정 명령에 따라 제3 영역(630)에 포함된 적어도 하나의 제3 아이콘(A1, A3, A4, A5, A8, A9, A10)을 포함하는 제3 화면(예를 들어, 홈 화면)을 디스플레이하도록 디스플레이부를 제어할 수 있다. 예를 들어, 상기 특정 명령은, 도 7의 (c)에서 상기 제2 화면 상에 디스플레이된 특정 인디케이터(B)를 선택하는 명령일 수 있다.
- [0240] 도 6의 (c)와 비교하여 설명하면, 도 6의 (c)에서 제어부(180)는, 제1 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제1 화면 상에 디스플레이된 특정 인디케이터(B)를 선택하는 제1 명령에 따라 상기 제1 화면의 제1 영역 상에 포함된 적어도 하나의 제1 아이콘을 포함하는 제3 화면을 디스플레이할 수 있다. 한편, 도 7의 (d)에서는 제2 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제2 화면 상에 디스플레이된 특정 인디케이터(B)를 선택하는 제2 명령에 따라 상기 제2 화면의 제3 영역(630) 상에 포함된 적어도 하나의 제3 아이콘을 포함하는 제3 화면을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0241] 한편, 실시예에 따라, 제어부(180)는, 상기 제1 터치 명령이 다시 감지되지 않더라도, 상기 제1 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제1 화면의 제2 영역(620) 내의 일 지점을 터치한 후 위쪽 방향으로 드래그하는 터치 명령에 따라 상기 제2 화면이 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수도 있다.
- [0242] 도 8은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면에 디스플레이할 아이콘을 결정하는 방법의 또 다른 일례를 설명하기 위한 도면이다. 도 8과 관련하여, 도 6 및 도 7과 관련하여 상술한 바와 중복되는 내용은 다시 설명하지 않으며, 이하 차이점을 중심으로 설명한다.
- [0243] 도 8의 (a)를 참조하면, 제어부(180)는, 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용자가 선택한 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 홈 화면 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수

있다. 이에 대한 설명은 도 6의 (a)와 관련하여 상술한 바와 동일한 바 자세한 설명은 생략한다.

- [0244] 제어부(180)는, 상기 기 설정된 화면(예를 들어, 홈 화면)이 디스플레이된 상태에서 제1 터치 입력에 따라, 상기 제1 화면을 디스플레이할 수 있다. 예를 들어, 상기 제1 터치 입력은 디스플레이부(151)에 가해지는 압력의 세기가 기 설정된 세기에 대응하는 터치 입력일 수 있다. 실시예에 따라, 상기 제1 터치 입력은 기 설정된 시간 동안 디스플레이부(151)에 가해지는 압력의 세기가 기 설정된 세기에 대응하는 터치 입력일 수도 있다.
- [0245] 제어부(180)는 상기 제1 화면을 디스플레이할 때, 복수의 어플리케이션 각각의 사용 빈도에 대한 제1 정보(예를 들어, 복수의 어플리케이션 각각이 기 설정된 기간 동안 사용된 정도에 대한 정보)에 기초하여 사용 빈도가 제1 정도를 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘은 상기 제1 화면 내의 제1 영역(610) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 그리고, 제어부(180)는 상기 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도에 대한 제1 정보에 기초하여 사용 빈도가 제1 정도 이하인 적어도 하나의 제2 아이콘은 상기 제1 화면 내의 제2 영역(620) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0246] 도 8의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 제1 화면을 디스플레이할 때, 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 2달에 5번을 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘(A1, A3, A4, A5, A8, A9, A10)을 제1 화면 내의 제1 영역(610) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부를 제어할 수 있다. 그리고, 제어부(180)는, 상기 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 2달에 5번 이하 사용된 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제2 아이콘(A2, A6, A7)을 제1 화면 내의 제2 영역(620) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부를 제어할 수 있다.
- [0247] 그리고, 제어부(180)는, 상기 제1 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제1 터치 입력을 다시 감지한 경우, 상기 제1 정보에 기초하여 상기 제1 화면 내에서 상기 복수의 아이콘 각각이 디스플레이되는 위치가 변경된 제2 화면을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0248] 구체적으로, 제어부(180)는 상기 제2 화면을 디스플레이할 때, 복수의 어플리케이션 각각의 사용 빈도에 대한 제1 정보(예를 들어, 복수의 어플리케이션 각각이 기 설정된 기간 동안 사용된 정도에 대한 정보)에 기초하여 사용 빈도가 제2 정도를 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제3 아이콘은 상기 제2 화면 내의 제3 영역(630) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 그리고, 제어부(180)는 상기 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도에 대한 제1 정보에 기초하여 사용 빈도가 제2 정도 이하인 적어도 하나의 제4 아이콘은 상기 제2 화면 내의 제4 영역(620) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0249] 예를 들어, 도 8의 (c)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 제1 화면을 디스플레이할 때, 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 1달에 5번을 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제3 아이콘(A1, A3, A5, A9, A10)을 제2 화면 내의 제3 영역(630) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부를 제어할 수 있다. 그리고, 제어부(180)는, 상기 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 1달에 5번 이하 사용된 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제4 아이콘(A2, A4, A6, A7, A8)을 제2 화면 내의 제4 영역(640) 상에 디스플레이하도록 디스플레이부를 제어할 수 있다.
- [0250] 결과적으로, 제어부(180)는, 상기 제1 터치 입력이 1회만 감지된 경우 기 설정된 기간 동안 기 설정된 회수만큼 사용된 사용 빈도에 따라 제3 화면(예를 들어, 홈 화면)에 디스플레이할 아이콘을 결정할 수 있고, 상기 제1 터치 입력이 복수 회 감지된 경우 상기 감지된 터치 입력에 대응하여 줄어든 기간 동안 기 설정된 회수 만큼 사용된 사용 빈도에 따라 상기 제3 화면에 디스플레이할 아이콘을 결정할 수 있다.
- [0251] 한편, 도 8의 (d)를 참조하면, 제어부(180)는, 특정 명령에 따라 제3 영역(630)에 포함된 적어도 하나의 제3 아이콘(A1, A3, A5, A9, A10)을 포함하는 제3 화면(예를 들어, 홈 화면)을 디스플레이하도록 디스플레이부를 제어할 수 있다. 예를 들어, 상기 특정 명령은, 도 8의 (c)에서 상기 제2 화면 상에 디스플레이된 특정 인디케이터(B)를 선택하는 명령일 수 있다.
- [0252] 한편, 실시예에 따라, 제어부(180)는, 제1 터치 입력이 감지되기 이전에 홈 화면에 디스플레이 되었었던 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 아이콘(A1, A3, A5, A9) 들이 상기 제3 화면에 디스플레이될 때 상기 홈 화면에서 디스플레이되었던 위치에 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 즉, 기존에 홈 화면에 존재하였던 어플리케이션에 대응하는 아이콘은 위치가 변경되지 않을 수 있다. 도 9은 본 발명의 일 실시예에 의한 이동 단말기에서 사용 빈도가 기 설정된 정도를 초과하는 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 홈 화면에 디스

플레이되지 않도록 하는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다. 도 10과 관련하여 도 6 내지 도 8과 관련하여 상술한 바와 중복되는 내용은 다시 설명하지 않으며 이하 차이점을 중심으로 설명한다.

- [0253] 먼저, 도 6의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 디스플레이부(151)에 가해지는 압력의 세기가 기 설정된 세기에 대응하는 터치 입력에 따라 제1 화면을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 상기 제1 화면은 사용 빈도가 기 설정된 정도를 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘을 디스플레이하는 제1 영역(610) 및 사용 빈도가 기 설정된 정도 이하인 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제2 아이콘을 디스플레이하는 제2 영역(620)을 포함할 수 있다.
- [0254] 도 9의 (a)를 참조하면, 제어부(180)는 상기 제1 영역(610)에 포함된 적어도 하나의 제1 아이콘 중 특정 아이콘(A3)을 선택하는 명령에 따라, 상기 특정 아이콘을 상기 제1 영역(610)에서 상기 제2 영역(620)으로 이동 시킬 수 있다.
- [0255] 예를 들어, 상기 특정 아이콘(A3)을 선택하는 명령은 상기 특정 아이콘(A3)을 기 설정된 시간 동안 터치한 후 제2 영역(620)으로 드래그(또는 플리킹)하는 터치 명령일 수 있다.
- [0256] 도 9의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 특정 아이콘(A3)을 선택하는 명령에 따라 상기 제1 영역(610)에서 상기 특정 아이콘(A3)이 사라지도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 그리고, 제어부(180)는, 상기 특정 아이콘(A3)이 상기 제2 영역(620)에 나타나도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0257] 결과적으로, 사용자는 사용 빈도가 기 설정된 정도를 초과하는 어플리케이션에 대응하는 특정 아이콘을 제1 영역(610)에서 제2 영역(620)으로 이동 시킴으로써 상기 특정 아이콘이 홈 화면에 디스플레이되지 않도록 할 수 있다.
- [0258] 한편, 본 실시예관련하여 도 6의 (b)의 제1 화면이 디스플레이된 상태에서 사용 빈도가 기 설정된 정도를 초과하는 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 홈 화면에 디스플레이되지 않도록 하는 방법만 설명하였으나, 도 7의 (c)의 제2 화면이 디스플레이된 상태에서도 동일한 방법으로 사용 빈도가 기 설정된 정도를 초과하는 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 홈 화면에 디스플레이되지 않도록 할 수 있다. 이는 상술한 바와 유사한바 자세한 설명은 생략한다.
- [0259] 도 10은 본 발명의 일 실시예에 의한 이동 단말기에서 사용 빈도가 기 설정된 정도 이하인 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 홈 화면에 디스플레이되도록 하는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다. 도 10과 관련하여 도 6 내지 도 8과 관련하여 상술한 바와 중복되는 내용은 다시 설명하지 않으며 이하 차이점을 중심으로 설명한다.
- [0260] 먼저, 도 6의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 디스플레이부(151)에 가해지는 압력의 세기가 기 설정된 세기에 대응하는 터치 입력에 따라 제1 화면을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 상기 제1 화면은 사용 빈도가 기 설정된 정도를 초과하는 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘을 디스플레이하는 제1 영역(610) 및 사용 빈도가 기 설정된 정도 이하인 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제2 아이콘을 디스플레이하는 제2 영역(620)을 포함할 수 있다.
- [0261] 도 10의 (a)를 참조하면, 제어부(180)는 상기 제2 영역(620)에 포함된 적어도 하나의 제2 아이콘 중 특정 아이콘(A6)을 선택하는 명령에 따라, 상기 특정 아이콘(A6)을 상기 제2 영역(620)에서 상기 제1 영역(610)으로 이동 시킬 수 있다.
- [0262] 예를 들어, 상기 특정 아이콘(A6)을 선택하는 명령은 상기 제2 영역(620)에 디스플레이된 적어도 하나의 제2 아이콘 각각에 표시된 'x' 표시를 선택하는 명령일 수 있다.
- [0263] 도 10의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 특정 아이콘(A6)을 선택하는 명령에 따라 상기 제2 영역(620)에서 상기 특정 아이콘(A6)이 사라지도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 그리고, 제어부(180)는, 상기 특정 아이콘(A6)이 상기 제1 영역(610)에 나타나도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0264] 결과적으로, 사용자는 사용 빈도가 기 설정된 정도 이하인 어플리케이션에 대응하는 특정 아이콘을 제2 영역(620)에서 제1 영역(610)으로 이동 시킴으로써 상기 특정 아이콘이 홈 화면에 디스플레이되지 않도록 할 수 있다.
- [0265] 한편, 본 실시예관련하여 도 6의 (b)의 제1 화면이 디스플레이된 상태에서 사용 빈도가 기 설정된 정도 이하인 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 홈 화면에 디스플레이되도록 하는 방법만 설명하였으나, 도 7의 (c)의 제2

화면이 디스플레이된 상태에서도 동일한 방법으로 사용 빈도가 기 설정된 정도 이하인 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 홈 화면에 디스플레이되도록 할 수 있다. 이는 상술한 바와 유사한바 자세한 설명은 생략한다.

- [0266] 한편, 상기 제1 터치 입력에 따라 디스플레이되는 상기 제1 화면은 도 6과 다른 UI(User Interface)로 제공될 수도 있다. 이는 도 11을 참조하여 좀더 자세히 설명한다.
- [0267] 도 11은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면에 디스플레이할 아이콘을 결정하는 방법의 다른 일례를 설명하기 위한 도면이다. 도 11와 관련하여, 도 6 내지 도 8과 관련하여 상술한 바와 중복되는 내용은 다시 설명하지 않으며 이하 차이점을 중심으로 설명한다.
- [0268] 도 11를 참조하면, 제어부(180)는, 도 6의 (a)와 같이 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 제1 터치 입력에 따라, 상기 제1 화면(700)을 디스플레이할 수 있다.
- [0269] 구체적으로, 상기 제1 화면(700)은 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 홈 화면에서 삭제할 아이콘에 대응하는 어플리케이션의 제1 리스트 및 홈 화면에 추가할 아이콘에 대응하는 어플리케이션의 제2 리스트를 포함할 수 있다. 예를 들어, 상기 제1 리스트에는 사용 빈도가 기 설정된 정도를 초과하는 어플리케이션 중 홈 화면에 없는 아이콘에 대응하는 어플리케이션의 목록이 포함되어 있을 수 있다. 그리고, 제2 리스트에는 사용 빈도가 기 설정된 정도 이하인 어플리케이션 중 홈 화면에 존재하는 아이콘에 대응하는 어플리케이션의 목록이 포함되어 있을 수 있다.
- [0270] 또한, 상기 제1 화면(700)에는 상기 제1 리스트(또는 상기 제2 리스트)에 포함된 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 홈 화면에 추가(또는 삭제)할지 여부를 확인하기 위한 인디케이터(C1, C2, C3, C4)가 포함될 수 있다.
- [0271] 사용자는 상기 제1 화면(700)에 포함된 인디케이터(C1, C2, C3, C4) 중 특정 어플리케이션(예를 들어, 메모 어플리케이션)에 대응하는 인디케이터(예를 들어, 제3 인디케이터(C3))를 선택하여, 상기 선택된 인디케이터(C3)에 대응하는 어플리케이션의 아이콘이 홈 화면 상에 삭제(또는 추가)되지 않도록 할 수 있다. 즉, 사용자는 상기 제1 화면(700)에 포함된 인디케이터(C1, C2, C3, C4)를 이용하여 홈 화면에 추가(또는 삭제)될 아이콘을 선택할 수 있다.
- [0272] 실시예에 따라, 제어부(180)는 특정 명령(예를 들어, 특정 인디케이터(B)를 선택하는 명령)에 따라 제2 화면(예를 들어, 홈 화면)을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 상기 제2 화면은, 제1 리스트에 포함된 적어도 하나의 어플리케이션 중 상기 인디케이터를 통해 선택된 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 포함할 수 있고, 상기 제2 리스트에 포함된 적어도 하나의 어플리케이션 중 상기 인디케이터를 통해 선택된 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 포함하지 않을 수 있다.
- [0273] 한편, 본 발명의 일 실시예에 따르면 제어부(180)는, 디스플레이부(151)에 가해지는 압력의 세기가 기 설정된 세기에 대응하는 터치 입력이 기 설정된 시간 동안 유지되는 경우 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 높은 어플리케이션에 대응하는 아이콘만 홈 화면 상에 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 이는 도 12를 참조하여 좀더 자세히 설명한다.
- [0274] 도 12은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 사용 빈도가 높은 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 홈 화면 상에 디스플레이하는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다. 도 12와 관련하여 도 6과 관련하여 상술한 바와 중복되는 내용은 다시 설명하지 않으며 이하 차이점을 중심으로 설명한다.
- [0275] 도 12의 (a)를 참조하면, 센싱부(140)는, 기 설정된 화면(예를 들어, 홈 화면)이 디스플레이된 상태에서 디스플레이부(151)에 가해지는 압력의 세기가 기 설정된 세기에 대응하는 제1 터치 입력을 감지할 수 있다.
- [0276] 제어부(180)는 상기 제1 터치 입력이 기 설정된 시간 동안 유지되는 경우 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 기 설정된 정도를 초과하는 어플리케이션에 대응하는 아이콘만 홈 화면에 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0277] 구체적으로, 도 12의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 제1 터치 입력이 제1 시간(예를 들어, 5초) 동안 유지되는 경우 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 제1 정도를 초과하는 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 홈 화면에 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 그리고, 도 12의 (c)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 제1 터치 입력이 제2 시간(예를 들어, 10초) 동안 유지되는 경우 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 제2 정도를 초과하는 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 홈 화면에 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 여기서, 상기 제1 시간은 상기 제2 시간보다 짧을 수도

있고, 상기 제1 시간이 상기 제2 시간보다 길 수도 있다.

- [0278] 일례로, 도 12의 (a)를 참조하면, 메모리(170)에 제1 어플리케이션 내지 제10 어플리케이션이 저장되어 있다고 가정하고, 홈 화면에 제1 어플리케이션 내지 제9 어플리케이션에 대응하는 복수의 아이콘(A1~A9)이 디스플레이된 상태에서 제어부(180)는, 상기 제1 터치 입력을 감지할 수 있다. 그리고, 도 12의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는, 제1 터치 입력이 5초 동안 유지되는 경우 상기 홈 화면에 디스플레이된 어플리케이션 중 2달 동안 5번 이하 사용된 어플리케이션에 대응하는 제7 아이콘(A7)만 상기 홈 화면에서 사라지도록 디스플레이부를 제어할 수 있다. 그리고, 도 12의 (c)를 참조하면, 제어부(180)는, 제1 터치 입력이 10초 동안 유지되는 경우 1달 동안 5번 이하 사용된 어플리케이션에 대응하는 제2 아이콘(A2)이 추가적으로 상기 홈 화면에서 사라지도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 즉, 제어부(180)는, 상기 제1 터치 입력이 유지되는 시간이 길면 상기 제1 터치 입력이 유지되는 시간에 비례하여 줄어든 기간 동안 기 설정된 횟수 이상 사용된 어플리케이션에 대응하는 아이콘만 상기 홈 화면에 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0279] 다른 일례로, 도 12의 (a)를 참조하면, 메모리(170)에 제1 어플리케이션 내지 제10 어플리케이션이 저장되어 있다고 가정하고, 홈 화면에 제1 어플리케이션 내지 제9 어플리케이션에 대응하는 복수의 아이콘(A1~A9)이 디스플레이된 상태에서 제어부(180)는, 상기 제1 터치 입력을 감지할 수 있다. 그리고, 도 12의 (c)를 참조하면, 제어부(180)는, 제1 터치 입력이 5초 동안 유지되는 경우 2달 동안 5번 이하 사용된 어플리케이션에 대응하는 제2 아이콘(A2) 및 제7 아이콘(A7)이 추가적으로 상기 홈 화면에서 사라지도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 그리고, 도 12의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는, 제1 터치 입력이 10초 동안 유지되는 경우 상기 홈 화면에 디스플레이된 어플리케이션 중 1달 동안 5번 이하 사용된 어플리케이션에 대응하는 제7 아이콘(A7)만 상기 홈 화면에서 사라지도록 상기 제2 아이콘(A2)은 홈 화면에 나타도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 즉, 제어부(180)는, 상기 제1 터치 입력이 유지되는 시간이 길어지면 상기 제1 터치 입력이 유지되는 시간에 비례하여 줄어든 기간 동안 기 설정된 횟수 이상 사용된 어플리케이션에 대응하는 아이콘만 상기 홈 화면에 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수도 있다.
- [0280] 한편, 본 발명의 일 실시예에 따르면 제어부(180)는 홈 화면의 배경 이미지가 기 설정된 오브젝트를 포함하는 이미지인 경우, 홈 화면에 사용 빈도가 높은 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 출력할 때 상기 기 설정된 오브젝트가 위치하는 영역 이외의 영역 상에 상기 사용 빈도가 높은 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 디스플레이할 수 있다.
- [0281] 도 13은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면의 배경 이미지가 기 설정된 오브젝트를 포함하는 이미지인 경우 상기 기 설정된 오브젝트가 위치하는 영역 이외의 영역 상에 사용 빈도가 높은 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 출력하는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다. 도 13과 관련하여, 도 6 내지 도 12와 관련하여 상술한 바와 중복되는 내용은 다시 설명하지 않으며 이하 차이점을 중심으로 설명한다.
- [0282] 먼저, 도 6 내지 도 11 및 도 12에 의하면 제어부(180)는 특정 명령에 따라 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 기 설정된 정도를 초과하는 어플리케이션에 대응하는 제1 아이콘만 홈 화면에 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0283] 제어부(180)는 사용 빈도가 기 설정된 정도를 초과하는 어플리케이션에 대응하는 제1 아이콘을 홈 화면에 디스플레이할 때, 상기 홈 화면의 배경 이미지가 기 설정된 오브젝트를 포함하는 이미지인지 여부를 인식할 수 있다. 여기서, 상기 기 설정된 오브젝트는 인물, 동물, 사물 등일 수 있다. 본 발명과 관련하여 설명의 편의를 위해 상기 기 설정된 오브젝트는 인물임을 가정하고 이하 설명한다.
- [0284] 도 13을 참조하면, 제어부(180)는, 상기 홈 화면의 배경 이미지가 기 설정된 오브젝트를 포함하는 오브젝트인 경우, 사용 빈도가 기 설정된 정도를 초과하는 어플리케이션에 대응하는 제1 아이콘을 홈 화면에 디스플레이할 때 상기 홈 화면 내에서 상기 기 설정된 오브젝트가 위치하는 영역(810)을 감지할 수 있다.
- [0285] 제어부(180)는, 상기 홈 화면 내에서 상기 감지된 영역(810) 이외의 영역(820) 상에 상기 적어도 하나의 제1 아이콘이 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0286] 본 실시예에 의하면 제어부(180)는, 배경 화면에 포함된 오브젝트를 가리지 않는 위치에 상기 제1 아이콘을 자동으로 위치시킬 수 있다는 장점이 있다.
- [0287] 한편, 본 발명의 일 실시예에 의하면, 제어부(180)는 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 특정 터치 입력이 감지되는 위치에 따라 홈 화면에 디스플레이되는 아이콘의 배열이 달라질 수 있다. 이는 도 14 내지 도 17을 참조하

여 좀 더 자세히 설명한다.

- [0288] 도 14 내지 도 17은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 특정 터치 입력이 감지되는 위치에 따라 홈 화면에 디스플레이되는 아이콘의 배열이 달라지는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다.
- [0289] 본 실시예와 관련하여 설명의 편의를 위해 메모리(170)에는 복수의 어플리케이션이 저장되어 있고 홈 화면은 3개의 영역(910, 920, 930)으로 가상적으로 구분될 수 있다고 가정하고 이하 설명한다.
- [0290] 제어부(180)는, 상기 홈 화면 내에 가상적으로 구분된 3개의 영역 중 일 영역에 대한 터치 입력에 따라, 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용 빈도가 기 설정된 정도를 초과하는 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘만 홈 화면에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 여기서, 상기 터치 입력은 디스플레이부(151)에 가해진 압력의 세기가 기 설정된 세기에 대응하는 터치 입력일 수 있다.
- [0291] 그리고, 제어부(180)는 상기 터치 입력이 감지된 위치에 따라 상기 홈 화면에 디스플레이되는 아이콘의 배치를 다르게 설정할 수 있다.
- [0292] 일례로, 도 14의 (a)를 참조하면, 제어부(180)는 상기 홈 화면이 디스플레이되고 있는 상태에서 가상적으로 구분된 3개의 영역(910, 920, 930) 중 제1 영역(910)에 대한 상기 터치 입력을 감지할 수 있다. 여기서, 상기 홈 화면의 배경 이미지는 기 설정된 오브젝트(예를 들어, 인물)를 포함한다고 가정한다. 도 14의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 제1 영역(910)에 대한 상기 터치 입력에 따라 상기 적어도 하나의 제1 아이콘을 포함하는 홈 화면을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 이 경우, 제어부(180)는 상기 홈 화면의 배경 화면에 포함된 오브젝트의 위치를 고려하지 않고 상기 적어도 하나의 제1 아이콘이 상기 홈 화면 상에 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 제어부(180)는, 상기 제1 아이콘이 상기 홈 화면 상에 디스플레이되는 영역을 랜덤하게 결정할 수 있다. 한편, 실시예에 따라 제어부(180)는 도 17의 (a)와 같이 상기 터치 입력이 감지되는 동안에 상기 적어도 하나의 제1 아이콘을 포함하는 제1 화면의 프리뷰 이미지(1110)가 디스플레이되도록 디스플레이부를 제어할 수 있다.
- [0293] 다른 일례로, 도 15의 (a)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 홈 화면이 디스플레이되고 있는 상태에서 가상적으로 구분된 3개의 영역(910, 920, 930) 중 제2 영역(920)에 대한 상기 터치 입력을 감지할 수 있다. 여기서, 상기 홈 화면의 배경 이미지는 기 설정된 오브젝트(예를 들어, 인물)를 포함한다고 가정한다. 도 15의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 제2 영역(920)에 대한 상기 터치 입력에 따라 상기 적어도 하나의 제1 아이콘을 포함하는 홈 화면을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 이 경우, 제어부(180)는 상기 홈 화면의 배경 화면에 포함된 오브젝트의 위치를 고려하여, 상기 홈 화면의 배경 화면에 포함된 오브젝트가 위치하지 않는 영역 상에 상기 적어도 하나의 제1 아이콘이 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 한편, 실시예에 따라 제어부(180)는, 도 17의 (b)와 같이 상기 터치 입력이 감지되는 동안에 상기 적어도 하나의 제1 아이콘을 포함하는 홈 화면의 프리뷰 이미지(1120)가 디스플레이되도록 디스플레이부를 제어할 수 있다.
- [0294] 또 다른 일례로, 도 16의 (a)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 홈 화면이 디스플레이되고 있는 상태에서 가상적으로 구분된 3개의 영역(910, 920, 930) 중 제3 영역(930)에 대한 상기 터치 입력을 감지할 수 있다. 여기서, 상기 홈 화면의 배경 이미지는 기 설정된 오브젝트(예를 들어, 인물)를 포함한다고 가정한다. 도 16의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 제3 영역(930)에 대한 상기 터치 입력에 따라 상기 적어도 하나의 제1 아이콘의 배치 방법을 설정하는 화면(1000)을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 제어부(180)는, 상기 화면(1000)에 포함된 제1 인디케이터(1010)를 선택하는 명령에 따라 도 14의 (b)와 같이 상기 홈 화면의 배경 화면에 포함된 오브젝트의 위치를 고려하지 않고 상기 적어도 하나의 제1 아이콘이 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 한편, 제어부(180)는, 상기 화면(1000)에 포함된 제2 인디케이터(1020)를 선택하는 명령에 따라 도 15의 (b)와 같이 상기 홈 화면의 배경 화면에 포함된 오브젝트의 위치를 고려하여 상기 오브젝트가 위치하지 않는 영역 상에 상기 적어도 하나의 제1 아이콘이 디스플레이되도록 디스플레이부를 제어할 수 있다.
- [0295] 실시예에 따라, 도 16의 (b)에서 사용자가 상기 제1 인디케이터(1010) 또는 상기 제2 인디케이터(1020)를 선택하고 이후에 사용자가 홈 화면 내의 제3 영역(930)을 선택하는 경우, 제어부(180)는 상기 선택되었던 인디케이터에 대응하는 아이콘의 배치 방법을 이용하여 상기 적어도 하나의 제1 아이콘이 홈 화면에 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0296] 한편, 본 발명의 일 실시예에 따르면 제어부(180)는 홈 화면에 디스플레이된 아이콘을 주기적 또는 비주기적으

로 정리하여 사용 빈도가 높은 어플리케이션에 대응하는 아이콘만 홈 화면에 디스플레이될 수 있도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 이는 도 18을 참조하여 좀더 자세히 설명한다.

- [0297] 도 18은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면에 디스플레이된 아이콘을 주기적 또는 비주기적으로 정리하는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다.
- [0298] 본 실시예와 관련하여 메모리(170)에는 복수의 어플리케이션이 저장되어 있을 수 있다. 제어부(180)는, 복수의 어플리케이션 각각의 사용 빈도에 대한 제1 정보를 메모리(170)에 저장할 수 있다.
- [0299] 도 18의 (a)를 참조하면, 제어부(180)는, 주기적(또는 비주기적)으로 기 설정된 화면(예를 들어, 홈 화면)에 디스플레이된 아이콘의 정리 여부를 확인하기 위한 메시지(1210)가 출력되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0300] 도 18의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 메시지(1210)를 통해 상기 기 설정된 화면에 디스플레이된 아이콘을 정리하라는 명령을 감지한 경우, 상기 기 설정된 화면에 디스플레이된 아이콘을 정리하는 방법과 관련된 적어도 하나의 인디케이터(1221~1224)를 포함하는 화면(1220)을 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0301] 구체적으로, 상기 화면(1220)은 제1 인디케이터(1221), 제2 인디케이터(1222), 제3 인디케이터(1223) 및 제4 인디케이터 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0302] 상기 제1 인디케이터(1221)는 상기 기 설정된 화면에 디스플레이된 적어도 하나의 아이콘 중 기 설정된 정도 이하로 사용된 적어도 하나의 어플리케이션(예를 들어, 1달에 5번 이하 사용된 어플리케이션)에 대응하는 적어도 하나의 제2 아이콘을 상기 기 설정된 화면에서 사라지도록 하는 기능에 대응하는 인디케이터일 수 있다.
- [0303] 상기 제2 인디케이터(1222)는 상기 기 설정된 화면에 디스플레이되지 않은 적어도 하나의 아이콘 중 기 설정된 정도를 초과하여 사용된 적어도 하나의 어플리케이션(예를 들어, 1달에 5번 초과하여 사용된 어플리케이션)에 대응하는 적어도 하나의 제1 아이콘을 상기 기 설정된 화면에 나타나도록 하는 기능에 대응하는 인디케이터일 수 있다.
- [0304] 상기 제3 인디케이터(1223)는 상기 적어도 하나의 제1 아이콘을 상기 기 설정된 화면에 나타나도록 하고, 상기 적어도 하나의 제2 아이콘이 상기 기 설정된 화면에서 사라지도록 하는 기능에 대응하는 인디케이터일 수 있다.
- [0305] 상기 제4 인디케이터(1224)는 상기 기 설정된 화면에 포함된 아이콘을 정리하지 않고, 상기 기 설정된 화면(예를 들어, 홈 화면)을 그대로 유지하는 기능에 대응하는 인디케이터일 수 있다.
- [0306] 도 18의 (c)를 참조하면, 제어부(180)는, 도 18의 (b)의 상기 제1 인디케이터(1221), 상기 제2 인디케이터(1222) 및 상기 제3 인디케이터(1223) 중 어느 하나의 인디케이터를 선택하는 명령에 따라, 상기 홈 화면에 디스플레이될 아이콘을 선택하는 화면(1230)이 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0307] 구체적으로, 제어부(180)는, 상기 제1 인디케이터(1221), 상기 제2 인디케이터(1222) 및 상기 제3 인디케이터(1223) 중 어느 하나의 인디케이터를 선택하는 명령에 따라, 상기 기 설정된 화면(예를 들어, 홈 화면)에 디스플레이될 아이콘에만 기 설정된 시각 효과를 부여하여 상기 화면(1230)에 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0308] 예를 들어, 제어부(180)는, 상기 화면(1230)에 디스플레이된 아이콘 중 상기 기 설정된 화면에 디스플레이할 아이콘에 기 설정된 체크 표시가 되도록 디스플레이부를 제어할 수 있다. 따라서, 화면(1230) 내에 기 설정된 체크 표시가 있는 아이콘은 상기 홈 화면에 디스플레이될 아이콘이고, 상기 화면(1230) 내에 기 설정된 체크 표시가 없는 아이콘은 상기 홈 화면에 디스플레이되지 않을 아이콘임을 사용자가 직관적으로 인식할 수 있다.
- [0309] 사용자는 상기 화면(1230)에 디스플레이된 아이콘 중 어느 하나를 선택하는 명령에 따라 상기 선택된 아이콘이 상기 홈 화면에 디스플레이되도록 하거나 디스플레이되지 않도록 할 수 있다.
- [0310] 일례로, 제어부(180)는, 상기 화면(1230)에 디스플레이된 아이콘 중 체크 표시가 없는 아이콘을 선택하는 명령에 따라, 상기 아이콘에 체크 표시가 나타나도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 그리고, 제어부(180)는, 상기 화면(1230)에 포함된 특정 인디케이터(B)를 선택하는 명령에 따라 상기 체크 표시가 있는 아이콘을 포함하는 홈 화면이 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0311] 다른 일례로, 제어부(180)는, 상기 화면(1230)에 디스플레이된 아이콘 중 체크 표시가 있는 아이콘을 선택하는

명령에 따라, 상기 아이콘에 체크 표시가 사라지도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 제어부(180)는, 상기 화면(1230)에 포함된 특정 인디케이터(B)를 선택하는 명령에 따라 상기 체크 표시가 없는 아이콘을 홈 화면에서 사라지도록 제어할 수 있다.

- [0312] 실시예에 따라, 제어부(180)는, 도 18의 (b)에서 상기 적어도 하나의 인디케이터 중 어느 하나의 인디케이터를 선택하는 경우 도 18의 (c)와 같이 상기 기 설정된 화면에 디스플레이될 아이콘을 선택하는 화면(1230)을 디스플레이하지 않고, 바로 상기 선택된 인디케이터에 대응하는 기능을 수행할 수도 있다.
- [0313] 본 실시예에 의하면, 주기적(또는 비 주기적으로) 홈 화면에 디스플레이될 아이콘을 정리할 수 있다는 장점이 있다.
- [0314] 한편, 본 발명의 일 실시예에 의하면, 제어부(180)는, 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 홈 화면 내의 일 지점을 터치한 후 특정 방향으로 드래그하는 터치 명령에 따라 상기 홈 화면과 다른 화면이 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 이는 도 19를 참조하여 좀더 자세히 설명한다.
- [0315] 도 19는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 특정 터치 입력에 따라 제4 화면이 디스플레이되는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다. 도 19와 관련하여, 도 6과 관련하여 상술한 바와 중복되는 내용은 다시 설명하지 않으며, 이하에서 차이점을 중심으로 설명한다.
- [0316] 도 19의 (a)를 참조하면, 제어부(180)는, 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 제2 터치 입력에 따라 도 19의 (b)의 제4 화면이 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 예를 들어, 상기 제2 터치 입력은, 상기 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 홈 화면 내의 일 지점을 터치한 후 위쪽 방향으로 드래그하는 터치 입력일 수 있다. 여기서, 상기 홈 화면은 도 6의 (b)의 제1 영역(610)에 디스플레이된 적어도 하나의 제1 아이콘(사용 빈도가 제1 정도를 초과하는 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 아이콘)을 포함할 수도 있고, 도 7의 (c) 또는 도 8의 (c)의 제3 영역(630)에 디스플레이된 적어도 하나의 제3 아이콘(사용 빈도가 제2 정도를 초과하는 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 아이콘)을 포함할 수도 있다.
- [0317] 한편, 도 19의 (b)를 참조하면, 상기 제4 화면은 도 6의 (b)의 제2 영역(620)에 디스플레이된 적어도 하나의 제2 아이콘(사용 빈도가 기 설정된 정도 이하인 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 아이콘)을 포함할 수도 있고, 도 7의 (c) 또는 도 8의 (c)의 제4 영역(640)에 디스플레이된 적어도 하나의 제4 아이콘(사용 빈도가 제2 정도 이하인 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 아이콘)을 포함할 수도 있다. 여기서, 상기 제4 화면의 배경 이미지는 상기 기 설정된 화면(예를 들어, 홈 화면)의 배경 이미지와 동일할 수도 있고, 상기 기 설정된 화면의 배경 이미지와 다른 이미지일 수도 있다.
- [0318] 결과적으로 제어부(180)는, 사용 빈도가 높은 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 제1 아이콘을 홈 화면 상에 디스플레이할 수 있다. 그리고, 제어부(180)는, 사용 빈도가 낮은 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 제2 아이콘을 제4 화면(홈 화면 내의 일 지점을 터치한 후 위쪽 방향으로 드래그하는 터치 입력에 따라 디스플레이되는 화면)상에 디스플레이할 수 있다.
- [0319] 한편, 본 발명의 일 실시예에 의하면, 사용자는 특정 터치 입력에 따라 홈 화면(또는 제4 화면)에 디스플레이된 아이콘 중 특정 아이콘을 상기 홈 화면(또는 제4 화면) 상에서 사라지도록 할 수도 있고, 암호를 입력해야 디스플레이되는 화면 상에서만 상기 특정 아이콘이 디스플레이되도록 할 수도 있다. 이는 도 20 내지 도 21을 참조하여 좀더 자세히 설명한다.
- [0320] 도 20 및 도 21은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 화면에 디스플레이된 아이콘 중 특정 아이콘을 화면 상에서 사라지도록 하는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다.
- [0321] 도 20을 참조하면 제어부(180)는 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 홈 화면에 포함된 적어도 하나의 어플리케이션 중 특정 어플리케이션에 대응하는 아이콘에 대한 특정 터치 입력에 따라 상기 특정 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 상기 홈 화면에서 사라지도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0322] 구체적으로, 도 20의 (a)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 홈 화면에 포함된 적어도 하나의 아이콘 중 특정 아이콘(D)이 디스플레이된 영역을 기 설정된 압력의 세기로 선택하는 터치 입력을 감지할 수 있다. 그리고, 도 20의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는, 도 20의 (a)에서 상기 터치 입력에 따라 상기 특정 아이콘(D)이 상기 홈 화면 상에서 사라지도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0323] 본 실시예에 의하면, 사용자는 홈 화면에 디스플레이하고 싶지 않은 아이콘을 손쉬운 방법으로 상기 홈 화면에

서 사라지도록 할 수 있다는 장점이 있다.

- [0324] 한편, 도 21을 참조하면, 제어부(180)는, 제4 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제4 화면에 포함된 적어도 하나의 어플리케이션 중 특정 어플리케이션에 대응하는 아이콘에 대한 특정 터치 입력에 따라 상기 특정 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 상기 제4 화면에서 사라지도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 여기서, 상기 제4 화면은, 상기 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 홈 화면 내의 임의의 지점을 터치한 후 위쪽 방향으로 드래그하는 터치 입력에 따라 디스플레이되는 화면일 수 있다.
- [0325] 구체적으로, 도 21의 (a)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 제4 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제4 화면에 포함된 적어도 하나의 아이콘 중 특정 아이콘(E)이 디스플레이된 영역을 기 설정된 압력의 세기로 선택하는 터치 입력을 감지할 수 있다. 그리고, 도 21의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는, 도 21의 (a)에서 상기 터치 입력에 따라 상기 특정 아이콘(E)이 상기 홈 화면 상에서 사라지도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0326] 한편, 본 발명의 일 실시예에 의하면, 도 20 및 도 21에서 상기 홈 화면 또는 상기 제4 화면에서 사라진 특정 어플리케이션에 대응하는 아이콘은 암호를 입력해야 디스플레이되는 화면에 디스플레이될 수도 있다, 이는 도 22를 참조하여 좀더 자세히 설명한다.
- [0327] 도 22는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 암호가 해제되는 경우 디스플레이되는 화면의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다. 도 22와 관련하여, 도 20 및 도 21과 관련하여 상술한 바와 중복되는 내용은 다시 설명하지 않으며 이하 차이점을 중심으로 설명한다.
- [0328] 도 22의 (a)를 참조하면, 제어부(180)는, 제4 터치 입력 또는 제5 터치 입력에 따라 암호 해제를 위한 제5 화면(1310)이 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0329] 일례로, 상기 제4 터치 입력은, 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 홈 화면 내의 일 지점을 터치한 후 위쪽 방향으로 드래그하는 터치 입력에 따라 제4 화면이 디스플레이되도록 하고, 상기 제4 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제4 화면 내의 일 지점을 터치한 후 위쪽 방향으로 드래그하는 터치 입력일 수 있다.
- [0330] 다른 일례로, 상기 제5 터치 입력은, 상기 제4 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제4 화면 내의 일 지점을 터치한 후 위쪽 방향으로 드래그하는 터치 입력일 수 있다.
- [0331] 도 22의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는, 제5 화면(1310)을 통해 상기 암호가 해제된 경우 도 20의 (b)에서 사라진 특정 어플리케이션에 대응하는 아이콘(D) 및 도 21의 (b)에서 사라진 특정 어플리케이션에 대응하는 아이콘(E)을 포함하는 제6 화면(1400)이 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0332] 예를 들어, 제5 화면(1310)을 통해 상기 암호가 해제되기 위해서는 기 설정된 PIN(Personal Identification Number) 입력, 기 설정된 패턴 입력, 기 설정된 지문 인식, 기 설정된 목소리 인식 및 기 설정된 얼굴 인식 중 어느 하나에 해당하는 경우여야 한다.
- [0333] 종래에는 복수의 아이콘을 포함하는 화면에 대하여 암호를 설정하는 경우가 없었으나, 본 실시예에 의하면 복수의 아이콘을 포함하는 화면에 대하여 암호를 설정하여 상기 화면에 포함된 복수의 아이콘 각각에 대응하는 어플리케이션을 실행하기 위해서는 암호를 해제해야 되므로 복수의 어플리케이션에 대한 보안을 강화할 수 있다는 장점이 있다.
- [0334] 한편, 본 발명의 일 실시예에 의하면 홈 화면에 포함된 적어도 하나의 어플리케이션 중 현재 시간 및 현재 이동 단말기가 위치하는 장소에서 자주 사용되는 어플리케이션에 기 설정된 시각 효과를 부여할 수 있다. 이는 도 23을 참조하여 좀더 자세히 설명한다.
- [0335] 도 23은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 홈 화면에 포함된 적어도 하나의 어플리케이션 중 현재 시간 및 현재 이동 단말기가 위치하는 장소에서 자주 사용되는 어플리케이션에 기 설정된 시각 효과를 부여하는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다.
- [0336] 도 23의 (a)를 참조하면, 제어부(180)는, 제어부(180)는 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 중 사용자가 선택한 적어도 하나의 어플리케이션에 대응하는 적어도 하나의 아이콘을 홈 화면 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다. 예를 들어, 제어부(180)는 사용자가 선택한 복수의 어플리케이션에 대응하는 제1 아이콘 내지 제6 아이콘(1501~1506)을 홈 화면 상에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0337] 제어부(180)는, 상기 홈 화면에 디스플레이된 복수의 아이콘에 대응하는 복수의 어플리케이션 각각이 사용될 때

사용되는 시간에 대한 제1 정보를 인식하도록 센싱부(140)를 제어할 수 있다.

- [0338] 제어부(180)는 상기 홈 화면에 디스플레이된 복수의 아이콘에 대응하는 복수의 어플리케이션 각각이 사용될 때 이동 단말기가 위치하는 장소에 대한 제2 정보를 인식하도록 무선통신부(110)를 제어할 수 있다. 구체적으로, 제어부(180)는 상기 홈 화면에 디스플레이된 복수의 아이콘에 대응하는 복수의 어플리케이션 각각이 사용될 때 이동 단말기가 위치하는 장소에 대한 제2 정보를 인식하도록 위치 정보 모듈(115)을 제어할 수 있다.
- [0339] 한편, 제어부(180)는, 상기 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 현재 시간에 대한 제3 정보를 인식하도록 센싱부(140)를 제어할 수 있고, 상기 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 현재 이동 단말기(100)가 위치한 장소에 대한 제4 정보를 인식하도록 무선 통신부(110) 구체적으로는 위치 정보 모듈(115)을 제어할 수 있다.
- [0340] 도 23의 (b)를 참조하면, 제어부(180)는, 상기 홈 화면에 디스플레이된 복수의 아이콘 중 상기 제1 정보 및 상기 제2 정보가 상기 제3 정보 및 상기 제4 정보에 대응하는 적어도 하나의 어플리케이션의 아이콘(1503, 1504) 상에 기 설정된 시각 효과를 부여할 수 있다.
- [0341] 일례로, 제3 아이콘(1503)에 대응하는 어플리케이션이 오후 3시에 서울역에서 20회 사용된 경우, 제어부(180)는 현재 시간이 오후 3시에 대응되고 이동 단말기의 현재 위치가 서울역이라고 감지된 경우 상기 제3 아이콘(1503) 상에 기 설정된 시각 효과를 부여할 수 있다. 여기서 상기 기 설정된 시각 효과는 상기 제3 아이콘이 다른 아이콘보다 밝게 표시되는 것일 수도 있고 상기 제3 아이콘 하단에 막대가 표시되는 것일 수도 있다.
- [0342] 또한, 제4 아이콘(1504)에 대응하는 어플리케이션이 오후 3시 서울역에서 10회 사용된 경우, 제어부(180)는 현재 시간이 오후 3시에 대응되고 이동 단말기의 현재 위치가 서울역이라고 감지한 경우 상기 제3 아이콘(1503) 상에 기 설정된 시각 효과를 부여할 수도 있다. 이 경우, 상기 제4 아이콘(1504)은 상기 제3 아이콘(1503)보다 사용된 횟수가 적기 때문에 상기 제4 아이콘(1504)은 상기 제3 아이콘(1503)보다 시각 효과가 부여되는 정도가 작을 수 있다. 예를 들어, 상기 제3 아이콘(1503)의 하단에 긴 막대가 표시되는 경우 상기 제4 아이콘(1504)의 하단에 작은 막대가 표시될 수 있다.
- [0343] 즉, 제어부(180)는 홈 화면에 디스플레이된 아이콘 중 현재 시간에 대응하는 시간에 현재 이동 단말기가 위치하는 장소에 대응하는 장소에서 자주 사용된 어플리케이션에 대응하는 아이콘 상에 기 설정된 시각 효과를 부여하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0344] 본 실시예에 의하면, 동일한 조건하에서 동일한 어플리케이션을 자주 사용하는 사용자의 습관을 이용하여, 사용자가 사용할만한 어플리케이션에 기 설정된 시각 효과를 부여하여 사용자가 어플리케이션의 실행을 위한 아이콘을 쉽게 찾을 수 있도록 도와준다는 장점이 있다.
- [0345] 한편, 본 발명의 일 실시예에 의하면 현재 시간 및 현재 이동 단말기가 위치하는 장소에 따라 홈 화면에 디스플레이되는 아이콘이 변경될 수도 있다. 이는 도 24를 참조하여 좀더 자세히 설명한다.
- [0346] 도 24는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 현재 시간 및 현재 이동 단말기가 위치하는 장소에 따라 홈 화면에 디스플레이되는 아이콘이 변경되는 방법의 일례를 설명하기 위해 도시한 도면이다.
- [0347] 제어부(180)는, 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 각각이 사용될 때 사용되는 시간에 대한 제1 정보를 인식하도록 센싱부(140)를 제어할 수 있다.
- [0348] 제어부(180)는 상기 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 각각이 사용될 때 이동 단말기(100)가 위치하는 장소에 대한 제2 정보를 인식하도록 무선통신부(110)를 제어할 수 있다. 구체적으로, 제어부(180)는 상기 메모리(170)에 저장된 복수의 어플리케이션 각각이 사용될 때 이동 단말기(100)가 위치하는 장소에 대한 제2 정보를 인식하도록 위치 정보 모듈(115)을 제어할 수 있다.
- [0349] 한편, 제어부(180)는, 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 현재 시간에 대한 제3 정보를 인식하도록 센싱부(140)를 제어할 수 있고, 상기 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 현재 이동 단말기(100)가 위치한 장소에 대한 제4 정보를 인식하도록 위치 정보 모듈(115)을 제어할 수 있다.
- [0350] 제어부(180)는, 홈 화면이 디스플레이된 상태에서 상기 제1 정보 및 상기 제2 정보가 상기 제3 정보 및 상기 제4 정보에 대응하는 적어도 하나의 어플리케이션만 홈 화면에 디스플레이하도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.
- [0351] 예를 들어, 도 24의 (a)를 참조하면, 사용자가 오전 1시에 대응되는 시간에 제1 어플리케이션 내지 제4 어플리케이션을 서울역에서 10회 이상 사용하였고, 현재 시간이 오전 1시에 대응되고 현재 이동 단말기의 위치가 서울

역인 경우, 제어부(180)는 홈 화면에 상기 제1 어플리케이션 내지 제4 어플리케이션에 대응하는 복수의 아이콘(1501~1504)만 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.

[0352] 그리고, 도 24의 (b)를 참조하면, 사용자가 오후 2시에 대응되는 시간에 제3 어플리케이션 내지 제6 어플리케이션을 서울역에서 10회 이상 사용하였고, 현재 시간이 오후 2시에 대응되고 현재 이동 단말기의 위치가 서울역인 경우, 제어부(180)는 홈 화면에 상기 제3 어플리케이션 내지 제6 어플리케이션에 대응하는 아이콘(1503~1506)만 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.

[0353] 즉, 제어부(180)는 현재 시간에 대응하는 시간에 현재 이동 단말기가 위치하는 장소에 대응하는 장소에서 자주 사용된 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 홈 화면에 디스플레이되도록 디스플레이부(151)를 제어할 수 있다.

[0354] 본 실시예에 의하면, 동일한 조건하에서 동일한 어플리케이션을 자주 사용하는 사용자의 습관을 이용하여, 홈 화면에 디스플레이되는 아이콘이 달라질 수 있어 사용자에게 편리하다는 장점이 있다.

[0355] 상술한 본 발명의 실시예들 중 적어도 하나에 의하면, 홈 화면에 디스플레이된 아이콘 중 자주 사용하지 않는 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 사용자가 쉽게 정리할 수 있도록 하는 효과가 있다. 또한, 사용자가 자주 사용하는 어플리케이션에 대응하는 아이콘이 홈 화면에 디스플레이되어있지 않는 경우 사용자가 쉽게 자주 사용하는 어플리케이션에 대응하는 아이콘을 홈 화면에 추가할 수 있도록 하는 효과가 있다.

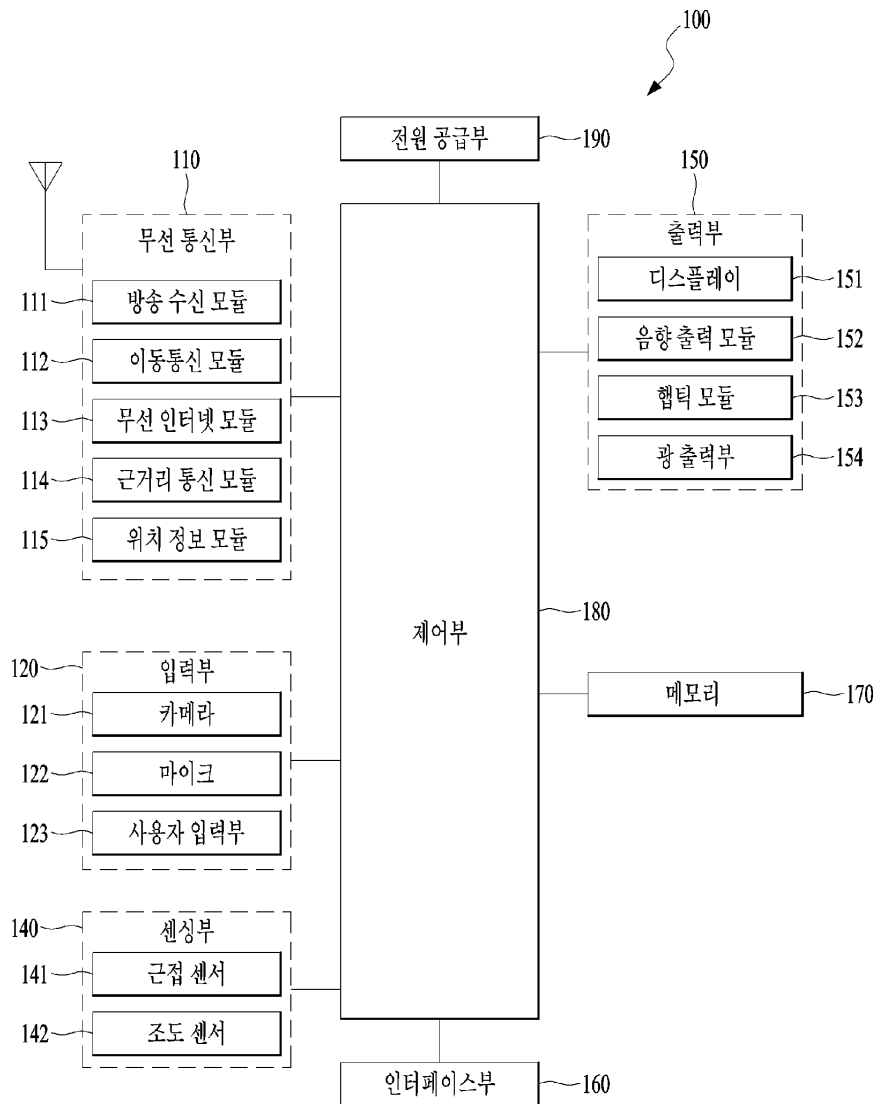
[0356] 전술한 본 발명은, 프로그램이 기록된 매체에 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드로서 구현하는 것이 가능하다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 매체는, 컴퓨터 시스템에 의하여 읽혀질 수 있는 데이터가 저장되는 모든 종류의 기록장치를 포함한다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 매체의 예로는, HDD(Hard Disk Drive), SSD(Solid State Disk), SDD(Silicon Disk Drive), ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피 디스크, 광 데이터 저장 장치 등이 있으며, 또한 캐리어 웨이브(예를 들어, 인터넷을 통한 전송)의 형태로 구현되는 것도 포함한다. 또한, 상기 컴퓨터는 단말기의 제어부(180)를 포함할 수도 있다. 따라서, 상기의 상세한 설명은 모든 면에서 제한적으로 해석되어서는 아니되고 예시적인 것으로 고려되어야 한다. 본 발명의 범위는 첨부된 청구항의 합리적 해석에 의해 결정되어야 하고, 본 발명의 등가적 범위 내에서의 모든 변경은 본 발명의 범위에 포함된다.

**부호의 설명**

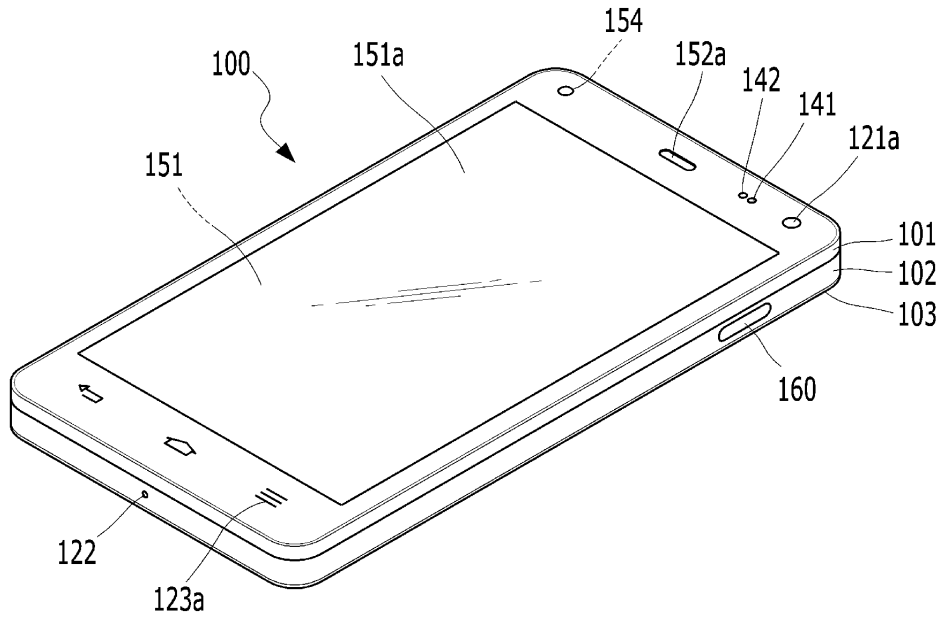
- [0357] 100: 이동단말기
- 110: 무선통신부
- 120: 입력부
- 140: 센싱부
- 150: 출력부
- 160: 인터페이스부
- 170: 메모리
- 180: 제어부
- 190: 전원공급부

도면

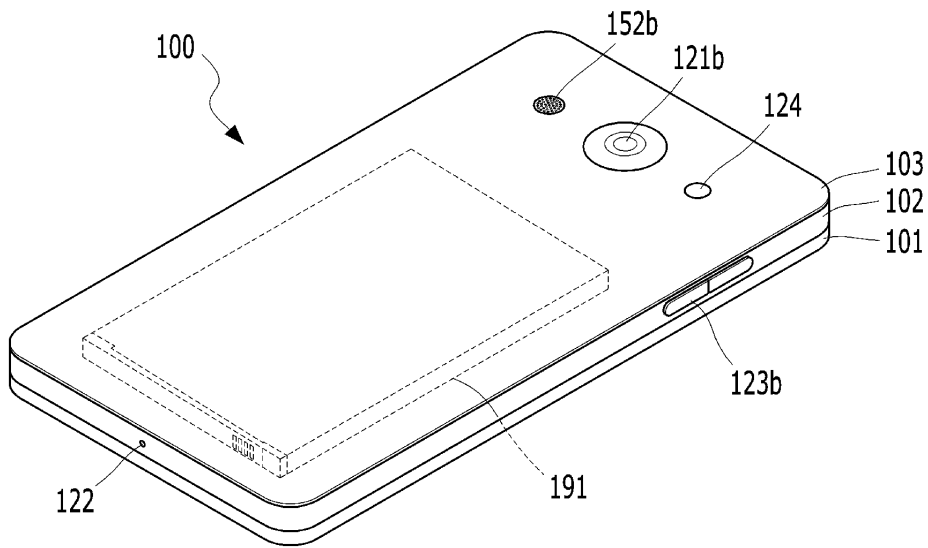
도면1a



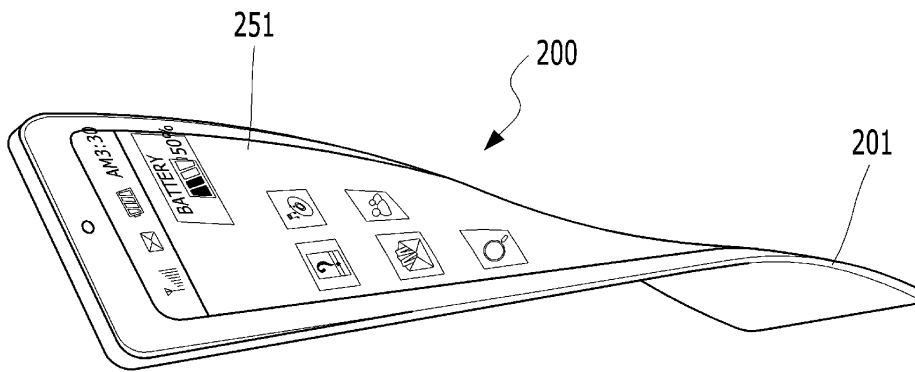
도면1b



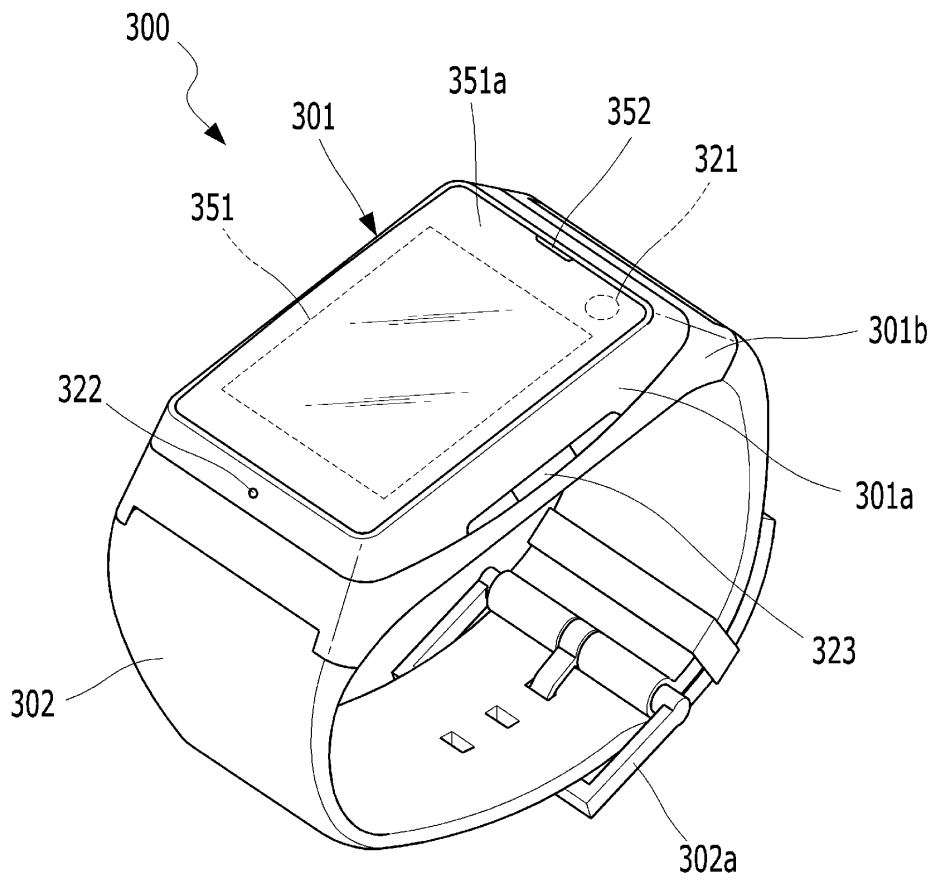
도면1c



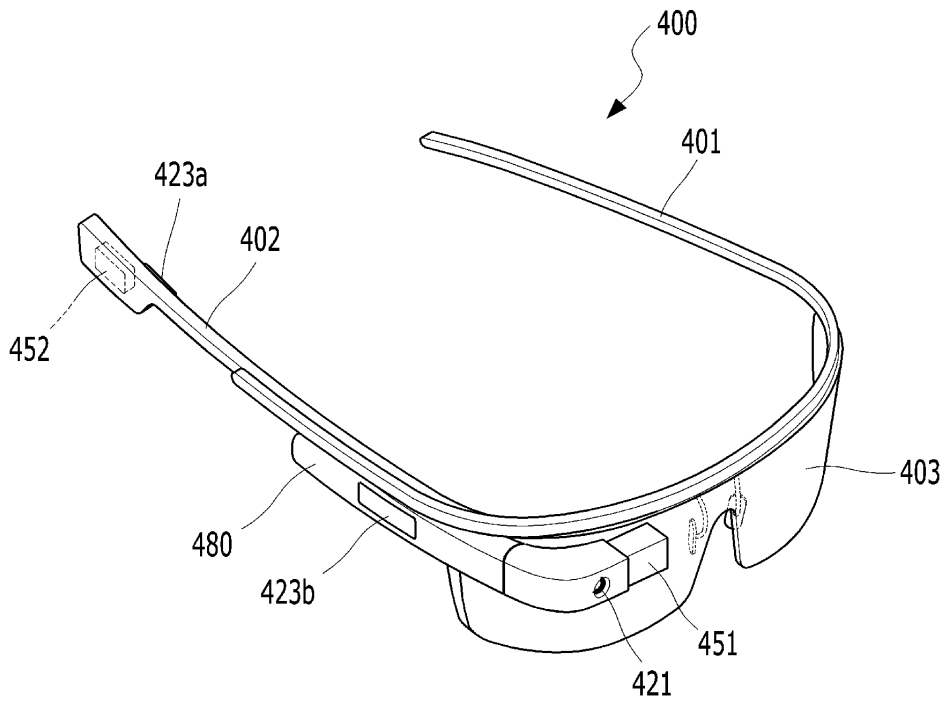
도면2



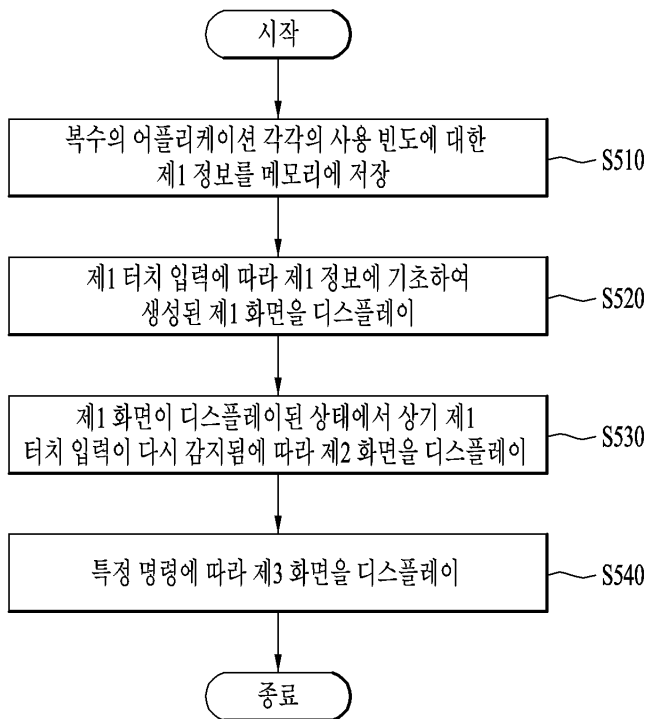
도면3



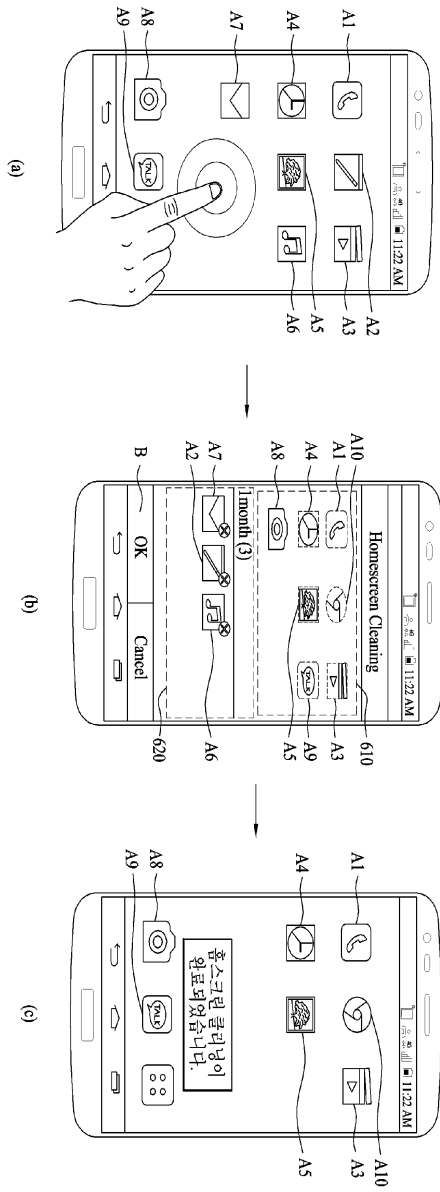
도면4



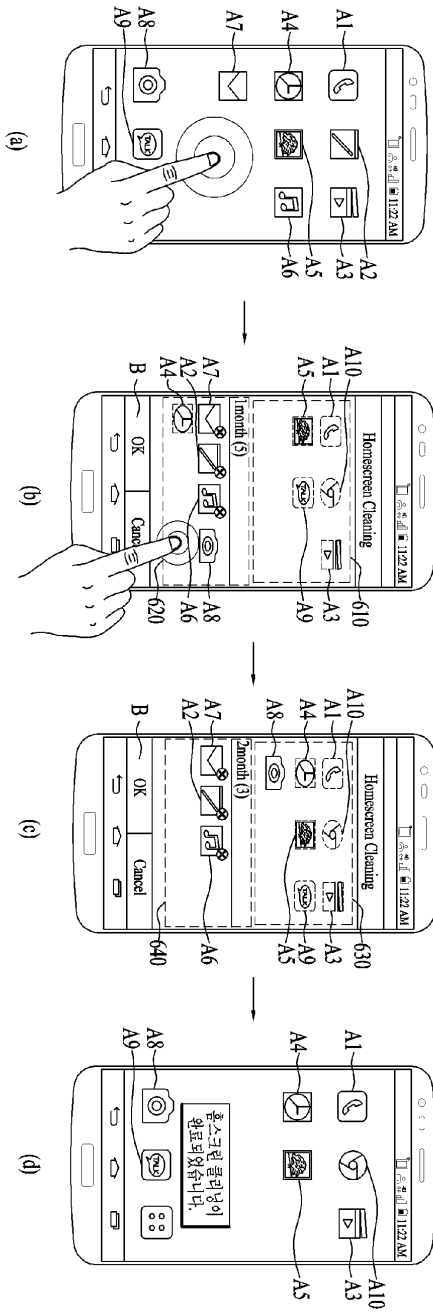
도면5



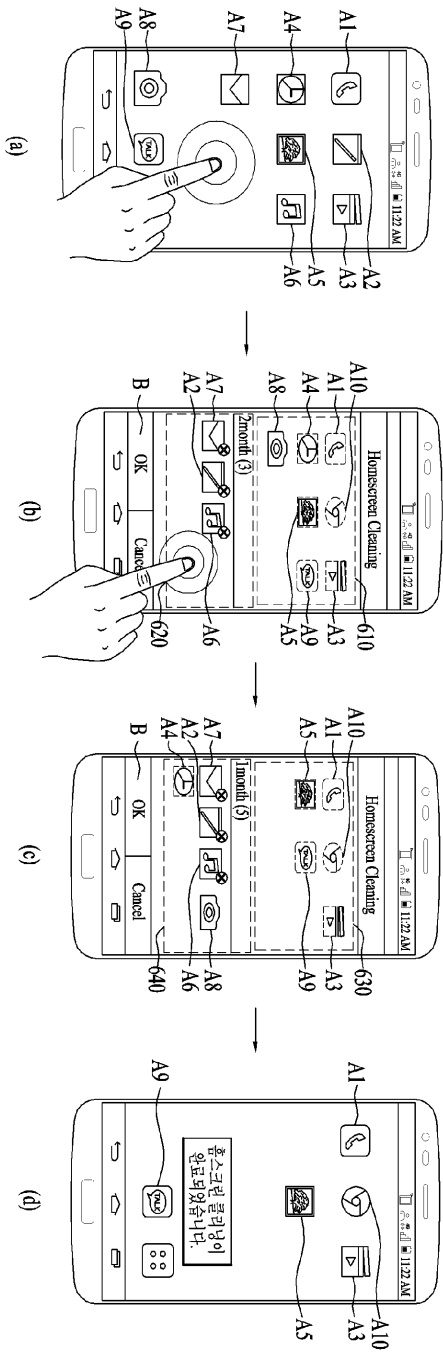
도면6



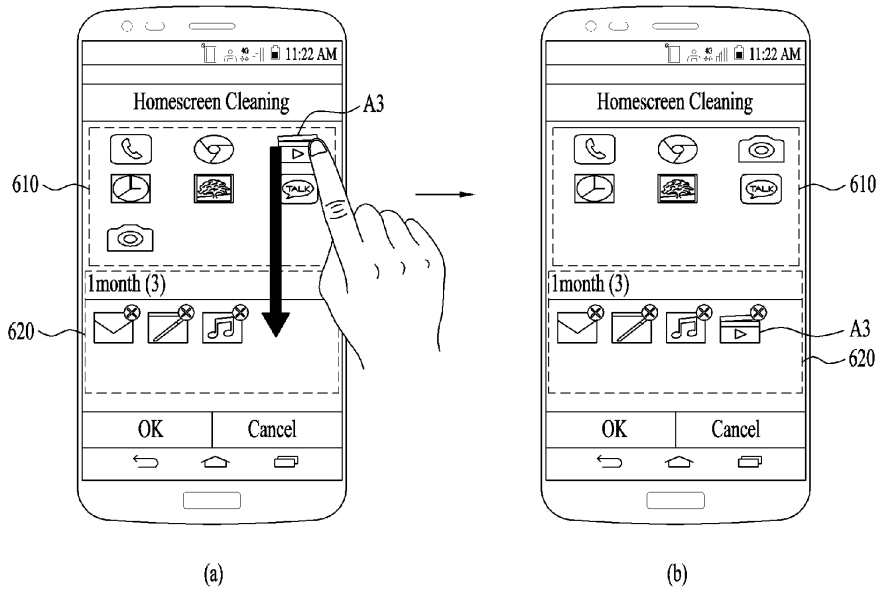
도면7



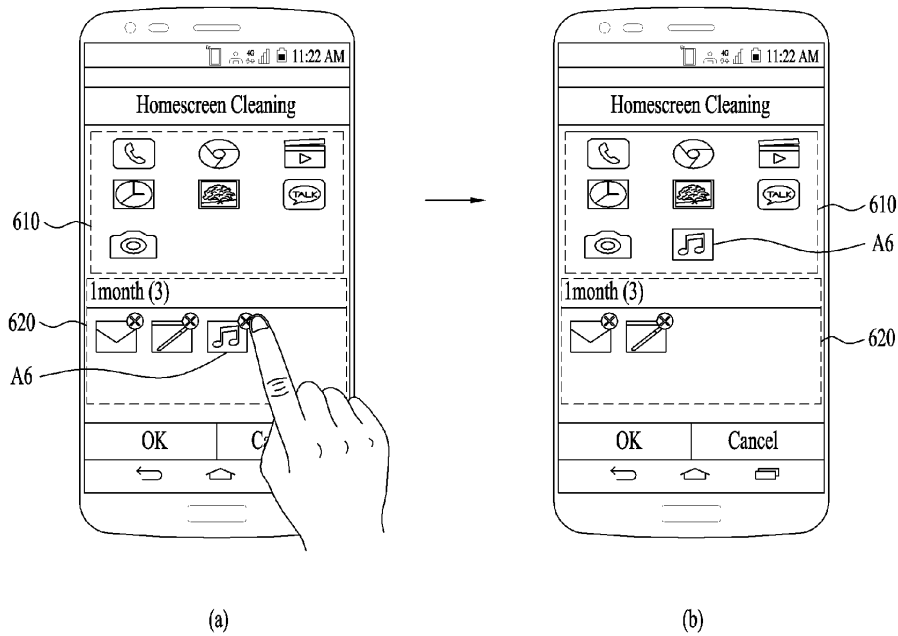
도면8



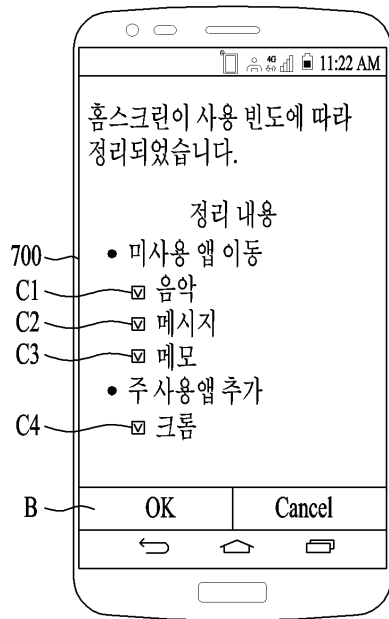
도면9



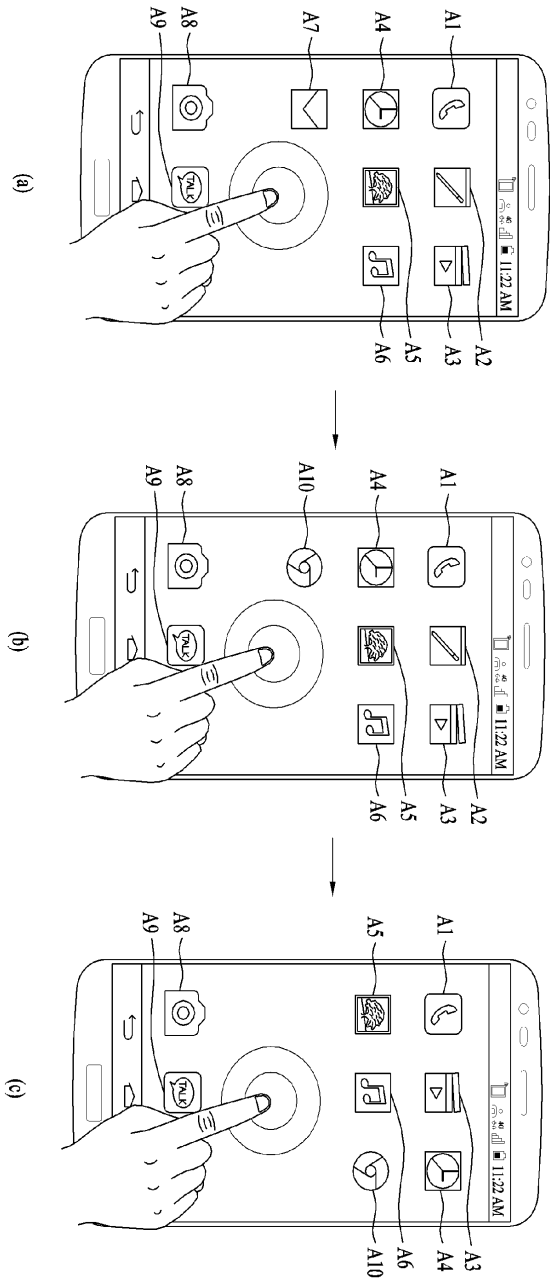
도면10



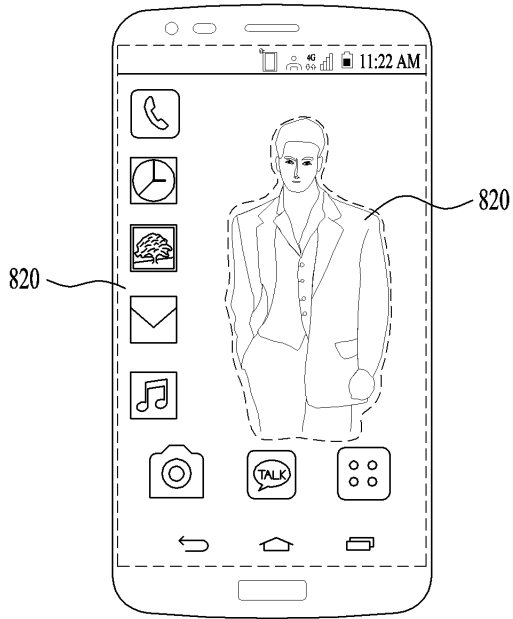
도면11



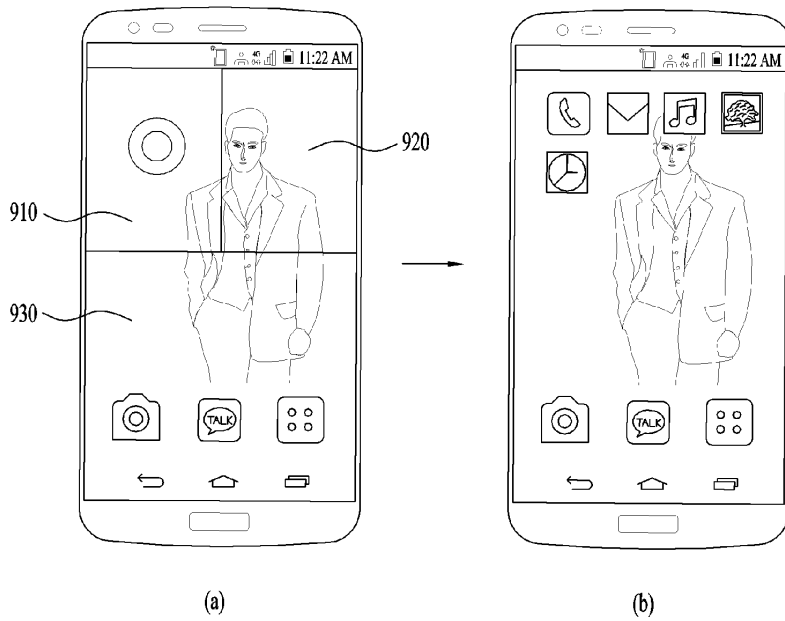
도면12



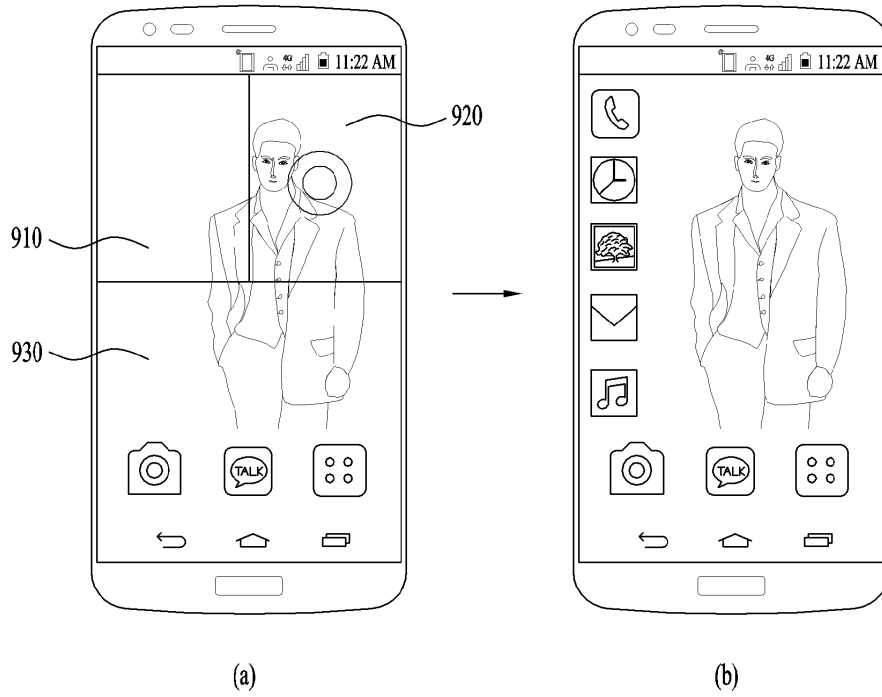
도면13



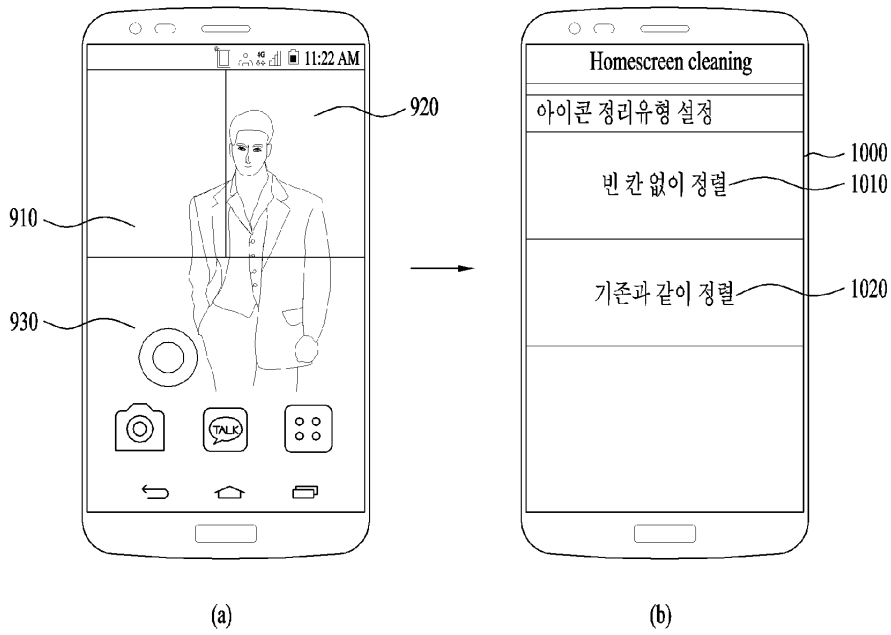
도면14



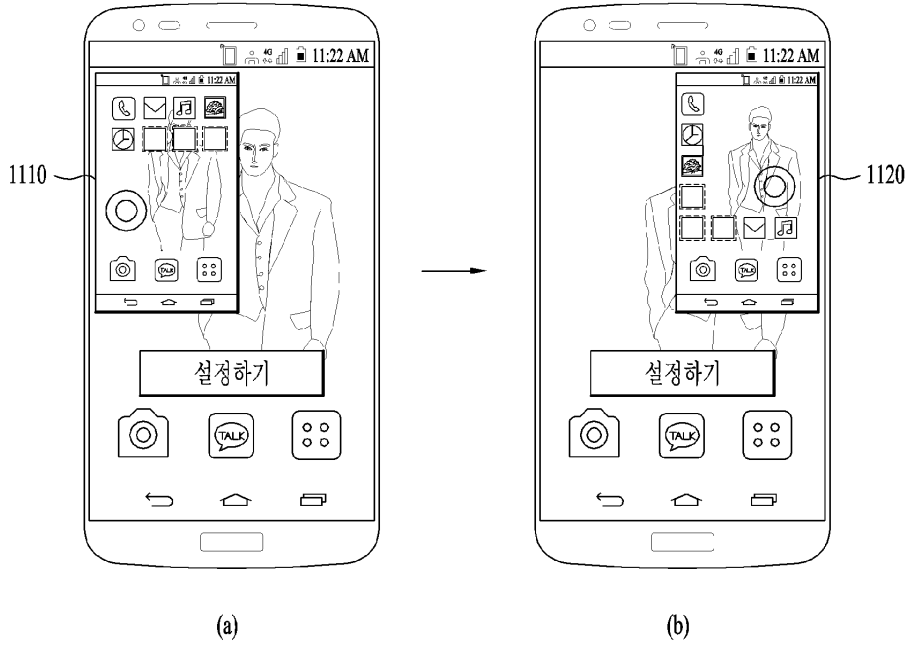
도면15



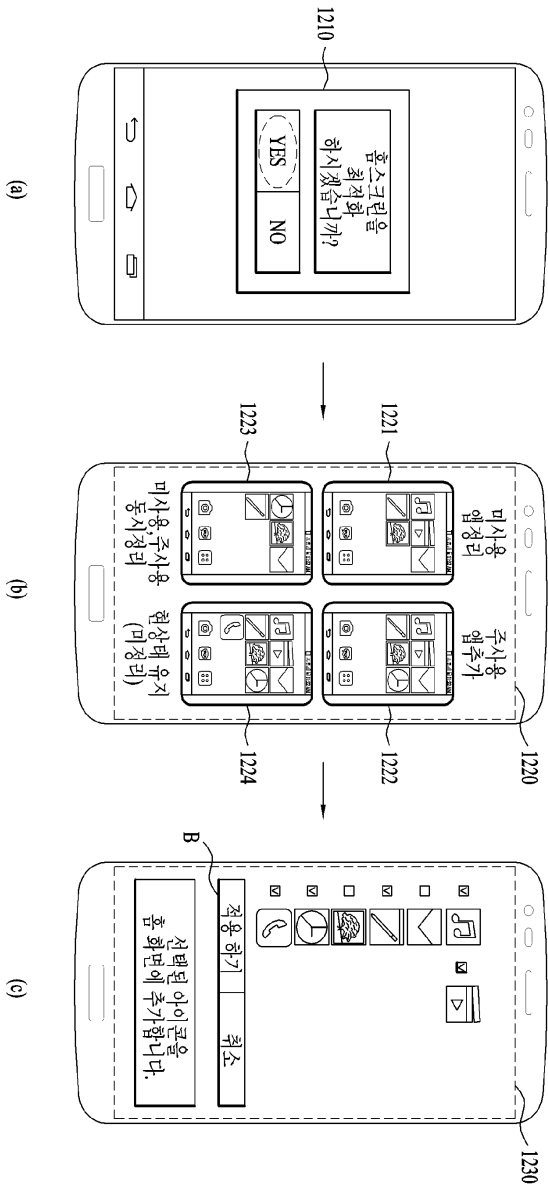
도면16



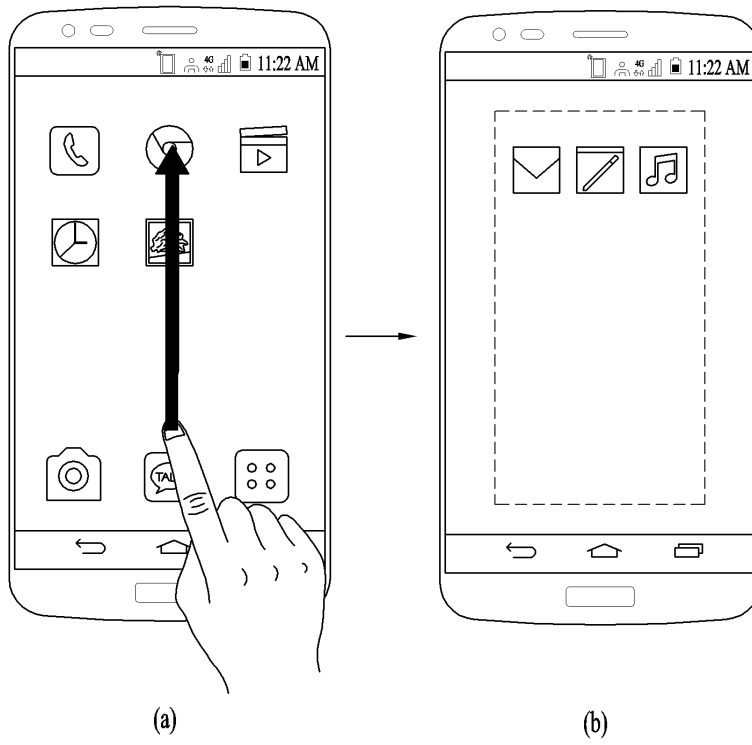
도면17



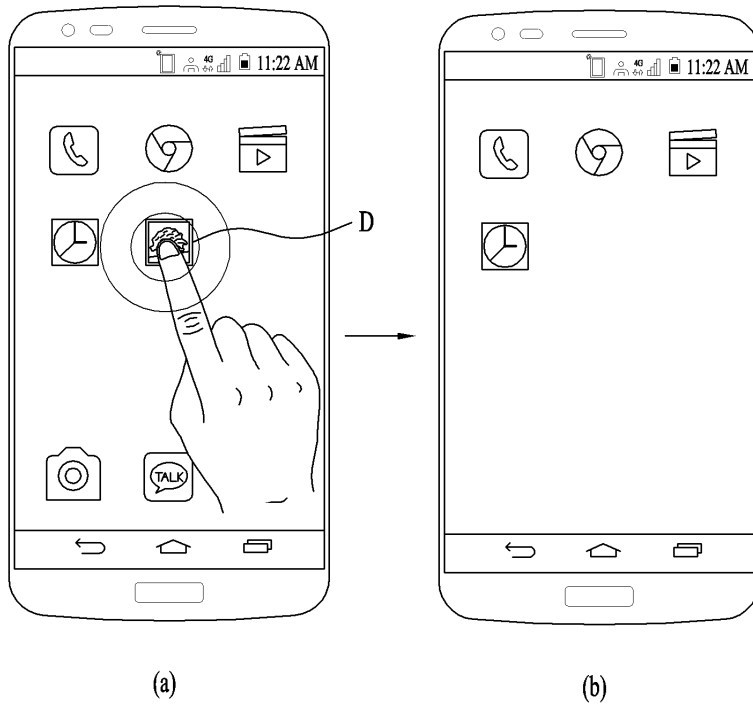
도면18



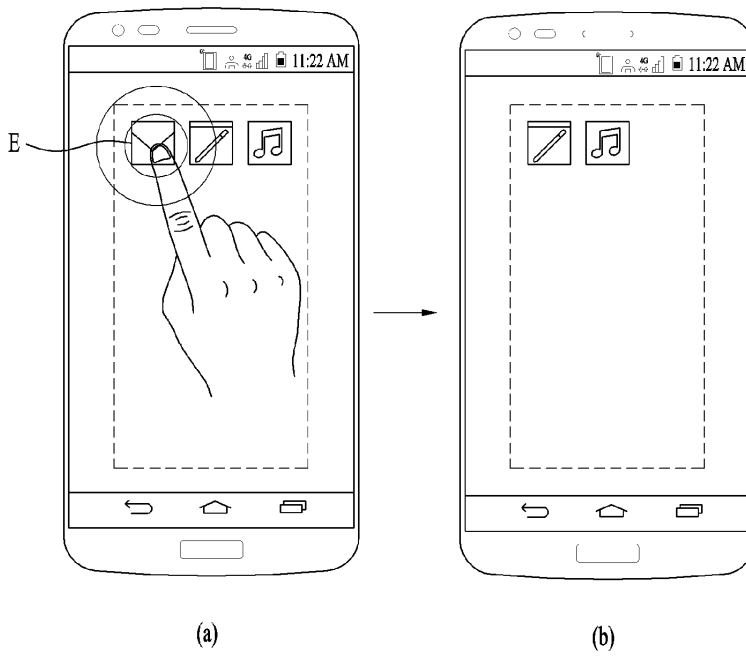
도면19



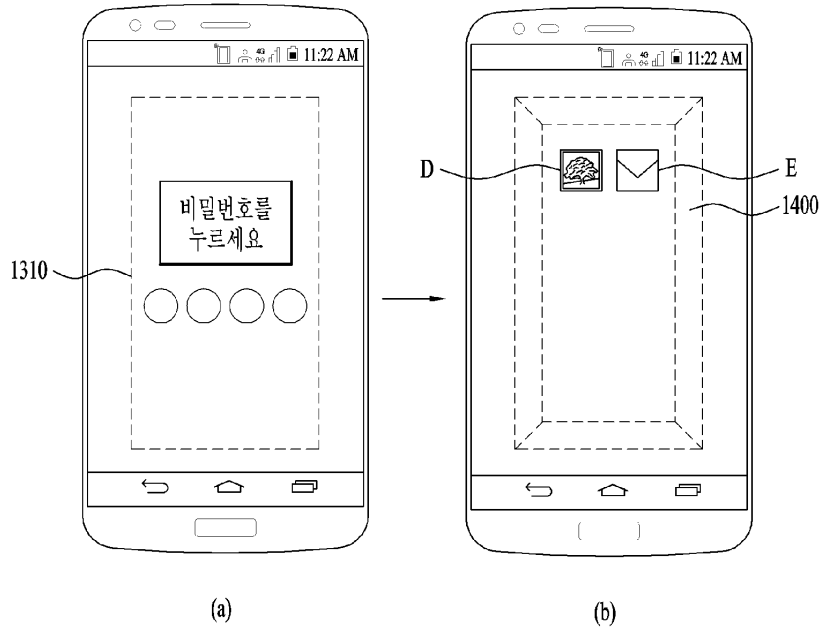
도면20



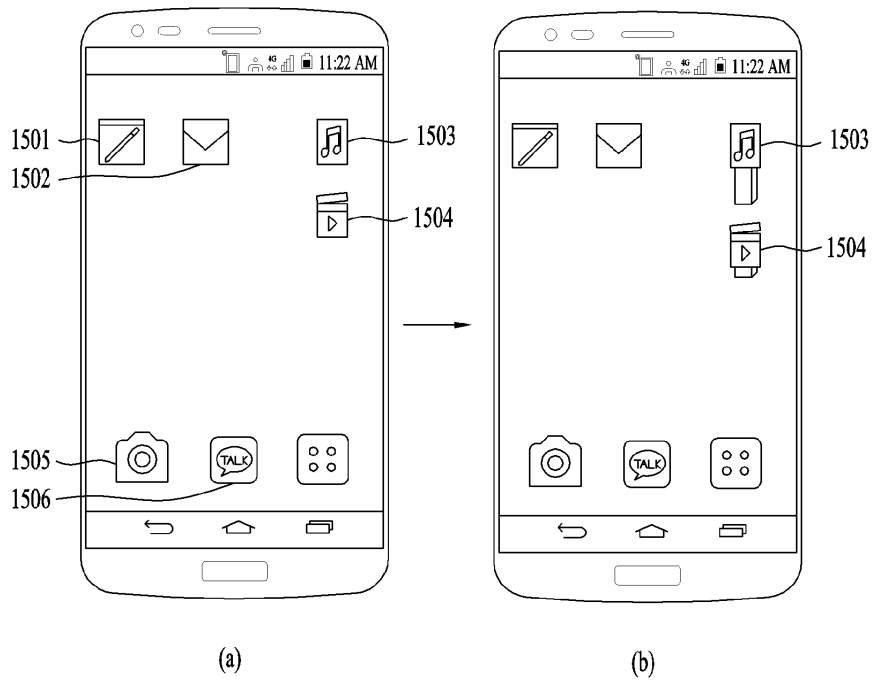
도면21



도면22



도면23



도면24

