



등록특허 10-2118014



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2020년06월02일
(11) 등록번호 10-2118014
(24) 등록일자 2020년05월27일

- (51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/06 (2012.01) *G06Q 30/02* (2012.01)
H04L 29/08 (2006.01)
- (52) CPC특허분류
G06Q 30/0601 (2013.01)
G06Q 30/0251 (2013.01)
- (21) 출원번호 10-2019-7022867(분할)
- (22) 출원일자(국제) 2012년08월29일
심사청구일자 2019년08월30일
- (85) 번역문제출일자 2019년08월02일
- (65) 공개번호 10-2019-0096436
- (43) 공개일자 2019년08월19일
- (62) 원출원 특허 10-2014-7008583
원출원일자(국제) 2012년08월29일
심사청구일자 2017년08월02일
- (86) 국제출원번호 PCT/US2012/052897
- (87) 국제공개번호 WO 2013/033239
국제공개일자 2013년03월07일
- (30) 우선권주장
61/528,635 2011년08월29일 미국(US)
(뒷면에 계속)

- (56) 선행기술조사문현
US20090320073 A1
US20090276805 A1
US20050091107 A1
WO20050036875 A1

전체 청구항 수 : 총 19 항

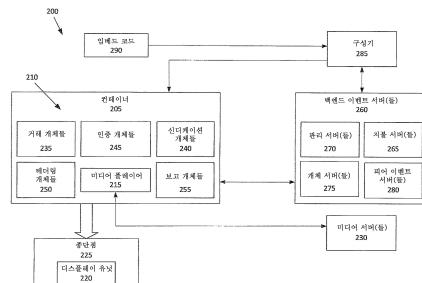
심사관 : 윤혜숙

(54) 발명의 명칭 하나의 종단점으로부터 다른 종단점으로의 바이러스성 복사를 위한 컨테이너화된 소프트웨어

(57) 요 약

방법, 시스템 및 컴퓨터 판독가능 매체는 미디어 콘텐츠를 가진 개체들을 포함한다. 방법은, 하나 이상의 서버(102, 285)에서, 종단점(110, 120)에서 디스플레이될 미디어 콘텐츠에 대한 요청을 수신하는 단계를 포함한다. 방법은 종단점과 연관된 환경에 대한 정보를 식별하는 단계를 포함한다. 방법은 환경에 대한 식별된 정보에 근

(뒷면에 계속)

대 표 도

거하여 미디어 콘텐츠에 대한 컨테이너(205)에 포함할 개체들의 세트(210)을 식별하는 단계를 포함한다. 개체들 중 적어도 하나(235)는 미디어 콘텐츠의 디스플레이 동안 거래를 완료하기 위한 프로그램 코드를 포함한다. 추가로, 방법은, 하나 이상의 서버(102, 260, 285)에 의해, 개체들의 세트를 종단점으로 송신하는 단계를 포함한다.

(52) CPC특허분류

H04L 67/06 (2013.01)

H04L 69/329 (2013.01)

(30) 우선권주장

61/650,917 2012년05월23일 미국(US)

61/650,873 2012년05월23일 미국(US)

61/650,888 2012년05월23일 미국(US)

61/650,897 2012년05월23일 미국(US)

61/650,900 2012년05월23일 미국(US)

61/650,881 2012년05월23일 미국(US)

61/662,765 2012년06월21일 미국(US)

명세서

청구범위

청구항 1

방법으로서,

미디어 콘텐츠를 서비스하도록 구성되는 제1 컨테이너화된 소프트웨어를 식별하는 단계 - 상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어는 실행될 때 상기 미디어 콘텐츠의 디스플레이 동안에 제1 거래의 완료를 허용하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 갖는 개체를 포함함 -; 및

상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어에서 테더링 개체를 공급하는 단계

를 포함하고, 상기 테더링 개체는 실행될 때 상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어를 제2 컨테이너화된 소프트웨어와 링크하고 상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어 및 상기 제2 컨테이너화된 소프트웨어와 연관된 미디어 콘텐츠의 디스플레이를 동기화하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 포함하고, 상기 제2 컨테이너화된 소프트웨어는 실행될 때 상기 미디어 콘텐츠의 디스플레이 동안에 제2 거래의 완료를 허용하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 갖는 개체를 포함하는 방법.

청구항 2

제1항에 있어서, 상기 테더링 개체는 실행될 때 다수의 사용자가 구매들을 공유하는 것을 허용하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 더 포함하는 방법.

청구항 3

제1항에 있어서, 상기 테더링 개체는 실행될 때 다수의 사용자가 공통 쇼핑 카트를 공유하는 것을 허용하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 더 포함하는 방법.

청구항 4

제1항에 있어서, 상기 테더링 개체는 실행될 때 다수의 사용자 간의 통신을 지원하는 인터페이스를 제공하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 더 포함하는 방법.

청구항 5

제4항에 있어서, 상기 사용자들은 상이한 종단점들과 연관되는 방법.

청구항 6

제4항에 있어서, 상기 인터페이스는 상기 사용자들 간의 텍스트 통신, 음성 통신 또는 비디오 통신 중 적어도 하나를 지원하도록 구성되는 방법.

청구항 7

제1항에 있어서, 상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어는 실행될 때 상기 미디어 콘텐츠를 재생하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 갖는 개체를 더 포함하는 방법.

청구항 8

제1항에 있어서, 상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어는 실행될 때 하나의 종단점에서 다른 종단점으로 상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어를 신디케이트하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 갖는 개체를 더 포함하는 방법.

청구항 9

제8항에 있어서, 상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어는 소셜 미디어를 통해 신디케이트되도록 구성되는 방법.

청구항 10

제1항에 있어서, 상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어는 실행될 때 상기 제1 거래와 연관된 사용자를 인증하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 갖는 개체를 더 포함하는 방법.

청구항 11

로직을 포함하는 비일시적 컴퓨터 판독 가능 매체로서,

상기 로직은 실행될 때 적어도 하나의 처리 디바이스로 하여금:

미디어 콘텐츠를 서비스하도록 구성되는 제1 컨테이너화된 소프트웨어를 생성하고 - 상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어는 실행될 때 상기 미디어 콘텐츠의 디스플레이 동안에 제1 거래의 완료를 허용하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 갖는 개체를 포함함 -;

상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어에서 테더링 개체를 공급하게 하며, 상기 테더링 개체는 실행될 때 상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어를 제2 컨테이너화된 소프트웨어와 링크하고 상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어 및 상기 제2 컨테이너화된 소프트웨어와 연관된 미디어 콘텐츠의 디스플레이를 동기화하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 포함하고, 상기 제2 컨테이너화된 소프트웨어는 실행될 때 상기 미디어 콘텐츠의 디스플레이 동안에 제2 거래의 완료를 허용하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 갖는 개체를 포함하는 비일시적 컴퓨터 판독 가능 매체.

청구항 12

제11항에 있어서, 상기 테더링 개체는 실행될 때 다수의 사용자가 구매들을 공유하는 것을 허용하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 더 포함하는 비일시적 컴퓨터 판독 가능 매체.

청구항 13

제11항에 있어서, 상기 테더링 개체는 실행될 때 다수의 사용자가 공통 쇼핑 카트를 공유하는 것을 허용하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 더 포함하는 비일시적 컴퓨터 판독 가능 매체.

청구항 14

제11항에 있어서, 상기 테더링 개체는 실행될 때 다수의 사용자 간의 통신을 지원하는 인터페이스를 제공하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 더 포함하는 비일시적 컴퓨터 판독 가능 매체.

청구항 15

제14항에 있어서, 상기 인터페이스는 상기 사용자들 간의 텍스트 통신, 음성 통신 또는 비디오 통신 중 적어도 하나를 지원하도록 구성되는 비일시적 컴퓨터 판독 가능 매체.

청구항 16

제11항에 있어서, 상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어는 실행될 때 상기 미디어 콘텐츠를 재생하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 갖는 개체를 더 포함하는 비일시적 컴퓨터 판독 가능 매체.

청구항 17

제11항에 있어서, 상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어는 실행될 때 하나의 종단점에서 다른 종단점으로 상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어를 신디케이트하도록 구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 갖는 개체를 더 포함하는 비일시적 컴퓨터 판독 가능 매체.

청구항 18

제17항에 있어서, 상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어는 소셜 미디어를 통해 신디케이트되도록 구성되는 비일시적 컴퓨터 판독 가능 매체.

청구항 19

제11항에 있어서, 상기 제1 컨테이너화된 소프트웨어는 실행될 때 상기 제1 거래와 연관된 사용자를 인증하도록

구성되는 컴퓨터 판독 가능 프로그램 코드를 갖는 개체를 더 포함하는 비일시적 컴퓨터 판독 가능 매체.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 일반적으로 컨테이너화된 소프트웨어(containerized software)에 관한 것으로, 보다 구체적으로, 컨테이너화된 소프트웨어를 분산하기 위한 시스템 및 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 최근 몇 년 동안 온라인 쇼핑이 증가하고 있다. 소비자는 상점에 갈 필요 없이 집에서 쇼핑하기 위해 쇼핑 경험을 단순화하는 기술을 사용한다. 상인은 인터넷을 통해 소비자에게 그들의 제품과 서비스를 마케팅하려는 경쟁이 심화되고 있다. 종래에는, 소비자가 제품에 대한 광고를 보거나 온라인으로 어떤 것을 구매하기를 원할 때, 소비자는 거래(transaction)를 완료하기 위해 상인의 웹사이트를 방문할 필요가 있다. 이는 특정 상황에서는 바람직하지 않을 수 있다. 예를 들어, 소비자가 광고에 의해 산만해지기를 희망하지 않을 수 있고, 또는 소비자가 어떤 것을 구매하기 위해 뷔잉하고 있는 웹사이트를 떠나기를 희망하지 않을 수도 있다. 그 결과, 소비자 관점에서의 편의성의 부족으로 인해 온라인 판매 가능성(online sales potential)은 감소된다. 추가로, 소비자가 뷔잉 중인 웹사이트의 호스트들은 소비자가 다른 곳에서 비즈니스 거래를 하려 가기 위해 그들의 웹사이트를 떠나는 것을 원하지 않을 수 있다.

[0003] 뷔어들 사이에서는 비디오 및 다른 유형의 미디어가 종종 인기있다. YouTube와 같은 웹사이트는 다른 사람이 뷔잉할 수 있도록 사용자가 비디오를 게시할 수 있도록 한다. 일부 비디오는 뷔(views)나 "히트(hits)"의 수를 통해 추적될 수 있는 인기를 얻는다.

[0004] 비디오의 인기에도 불구하고, 미디어 콘텐츠의 수익 창출(monetization)은 과제를 제시할 수 있다. 예를 들어, 일부 웹사이트는 비디오 이전에 또는 웹페이지 상의 어딘가에 디스플레이되는 광고를 제공한다. 이러한 광고는 비디오 콘텐츠를 방해할 수 있고, 뷔어를 성가시게 할 수 있다. 웹사이트 광고는 어느 정도 수익을 창출할 수 있지만, 그 수익은 종종 주로 비디오 콘텐츠를 호스팅하는 웹사이트에 의해 보유된다. 이는, 비디오 콘텐츠의 작성자가, 비록 높은 평판을 얻더라도, 투자에 대한 이익을 얻기 위해 종종 분투하는 동안 호스팅을 수행하는 웹사이트가 재정적으로 이익을 얻게 되는 다이내믹을 초래한다.

[0005] 따라서, 이러한 이슈들 중 하나 이상뿐만 아니라 가능한 다른 이슈들을 고려하는 방법, 시스템, 디바이스 및 컴퓨터 판독가능 매체가 필요하다. 예를 들어, 소비자에게 상점을 가져다줄 필요가 있다.

발명의 내용

[0006] 본 발명의 다양한 실시예에 따르면, 컨테이너화된 소프트웨어를 인에이블하기 위한 방법, 시스템, 디바이스 및 컴퓨터 판독가능 매체가 개시된다.

[0007] 하나의 실시예에서, 미디어 콘텐츠를 가진 개체들을 포함하기 위한 방법이 제공된다. 방법은, 하나 이상의 서버에서, 종단점에 디스플레이되는 미디어 콘텐츠에 대한 요청을 수신하는 단계를 포함한다. 방법은 종단점과 연관된 환경에 관한 정보를 식별하는 단계를 포함한다. 방법은 환경에 관한 식별된 정보에 근거하여 미디어 콘텐츠를 위한 컨테이너에 포함할 개체들의 세트를 식별하는 단계를 포함한다. 개체들 중 적어도 하나는 미디어 콘텐츠의 디스플레이 동안 전자 상거래를 완료하기 위한 프로그램 코드를 포함한다. 추가로, 방법은, 하나 이상의 서버에 의해, 개체들의 세트를 종단점으로 송신하는 단계를 포함한다.

[0008] 아래의 상세한 설명에 착수하기 전에, 이 특허 문서의 전반에 걸쳐 사용되는 특정 단어 및 문구의 정의를 규정하는 것이 유리할 수 있는데: "포함한다(include 및 comprise)"라는 용어는 물론 그의 파생어는 제한 없는 포함을 의미하고; "또는(or)"이라는 용어는 포함적인 것으로 및/또는(and/or)을 의미하고; "와 연관된(associated with)" 및 "그와 연관된(associated therewith)"이라는 문구는 물론 그의 파생어는 포함한다는 것(include, contain), 그 안에 포함된다는 것(be included within, be contained within), 그와 상호접속한다는 것(interconnect with), 그에 접속(connect to)하거나 그와 접속(connect with)한다는 것, 그에 결합(couple to)하거나 그와 결합(couple with)한다는 것, 그와 통신가능하다는 것(be communicable with), 그와 협력한다는 것(cooperate with), 인터리브한다는 것(interleave), 병치한다는 것(juxtapose), 그에 근접하다는 것(be proximate to), 그에 결부(be bound to)되거나 그와 결부(be bound with)된다는 것, 갖는다(have)는 것, 그의

속성을 갖는다는 것 등을 의미할 수 있고; "제어기(controller)"라는 용어는 적어도 하나의 동작을 제어하는 임의의 디바이스, 시스템 또는 그들의 일부를 의미하고, 그러한 디바이스는 하드웨어, 펌웨어나 소프트웨어, 또는 그들 중 적어도 두 개의 일부 조합으로 구현될 수 있다. 임의의 특정한 제어기와 연관된 기능은, 국부적이든 원격이든, 중앙 집중형(centralized)이거나 분산형(distributed)일 수 있다는 것에 주목해야 한다. 특정 단어 및 문구에 대한 정의는 본 특허 문서의 전반에 걸쳐 제공되며, 당업자는, 많은 경우에 그렇지 않으면 대부분의 경우에, 그러한 정의가 그렇게 정의된 단어 및 문구의 이전 사용은 물론 향후 사용에 적용된다는 것을 이해해야 한다.

도면의 간단한 설명

[0009]

본 발명 및 그의 장점의 더 완전한 이해를 위해, 이제, 유사한 참조 번호가 유사한 부분을 나타내는 첨부 도면과 함께 취해진 다음의 설명에 대한 참조가 이루어진다:

도 1은, 본 발명의 다양한 실시예에 따른, 통신 네트워크를 통해 종단점(들) 간의 통신을 용이하게 하기 위해 이용될 수 있는 통신 시스템의 블록도를 도시한다.

도 2는, 본 발명의 다양한 실시예에 따른, 인터넷을 통해 컨테이너를 바이러스성으로 신디케이트 및 전파하는데 이용될 수 있는 컨테이너 관리 환경의 블록도를 도시한다.

도 3은, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 종단점에서의 컨테이너에 대한 디스플레이 유닛에서 미디어 콘텐츠의 디스플레이 예를 도시한다.

도 4는, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 비디오 내에서의 구매를 위해 포함하는 리본의 디스플레이 예를 도시한다.

도 5는, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 선택된 아이템에 대한 정보의 디스플레이 예를 도시한다.

도 6은, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 계정에 로그인하기 위한 인터페이스의 디스플레이 예를 도시한다.

도 7은, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 사용자의 카트 내의 아이템에 대한 체크아웃 인터페이스의 디스플레이 예를 도시한다.

도 8은, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 구매 거래와 관련하여 배송 정보를 사용자가 입력할 수 있도록 하는 배송 주소 입력 인터페이스(shipping address entry interface)의 디스플레이 예를 도시한다.

도 9는, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 컨테이너와 비디오 클립을 송신하기 위한 공유 인터페이스 예를 도시한다.

도 10은, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 웹페이지에서 컨테이너에 대해 디스플레이 유닛에 디스플레이되는 도 3에서의 비디오 클립의 디스플레이 예를 도시한다.

도 11은, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 웹페이지에서 컨테이너의 디스플레이 유닛에 디스플레이되는 도 8에서의 배송 주소 입력 인터페이스의 디스플레이 예를 도시한다.

도 12는, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 소셜 미디어 웹사이트 내에서 구현된 컨테이너의 디스플레이 예를 도시한다.

도 13은, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 태블릿 컴퓨터상의 웹페이지 내에서 구현된 컨테이너의 디스플레이 예를 도시한다.

도 14는, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 모바일 디바이스 내에서 구현된 컨테이너의 디스플레이 예를 도시한다.

도 15는, 개시된 실시예에 따른, 미디어 콘텐츠를 가진 개체들을 포함하기 위한 프로세스의 흐름도를 도시한다.

도 16은, 개시된 실시예에 따른, 종단점에서 컨테이너를 렌더링하기 위한 프로세스의 흐름도를 도시한다.

도 17은 본 발명의 다양한 실시예를 구현하는데 사용될 수 있는 데이터 처리 시스템을 도시한다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0010]

아래 논의된 도 1-17 및 본 특허 문서에서 본 발명의 원리를 설명하기 위해 사용된 다양한 실시예들은 단지 예

로서, 본 발명의 범위를 제한하는 임의의 방식으로 해석되어서는 안 된다. 당업자는 본 발명의 원리가 임의의 적합하게 배열된 시스템에서 구현될 수 있다는 것을 이해할 것이다.

[0011] 도 1은, 본 발명의 특정한 실시예에 따른, 통신 네트워크(130)를 통해 종단점(들)(110)과 종단점(들)(120) 간의 통신을 용이하게 하기 위해 이용될 수 있는 통신 시스템(100)의 블록도를 도시한다. 다양한 실시예에서, 서버(들)(102)는 종단점(들)(110) 및 종단점(들)(120) 간의 통신을 용이하게 하는 데에 이용될 수 있다. 본원에서 사용되는 바와 같이, "종단점(endpoint)"은 일반적으로 임의의 개체, 디바이스, 소프트웨어, 또는 일반적으로 다른 종단점과 통신하도록 동작가능한 것들의 임의의 조합을 지칭할 수 있다. 종단점(들)은 사용자를 나타낼 수 있고, 결국, 사람을 나타내는 사용자 프로파일을 지칭할 수 있다. 사용자 프로파일은, 예를 들어, 사용자에 대한 주소, 사용자 이름, 패스 코드, 다른 사용자 정보, 또는 전술한 것들의 임의의 조합을 포함할 수 있다. 추가로, 종단점(들)은 임의의 하드웨어, 소프트웨어, 펌웨어 또는 통신 네트워크(130)를 통해 통신하도록 동작가능한 이들의 조합을 포함하는 디바이스를 나타낼 수 있다. 서버(들)(102)는 다른 컴퓨터나 프로그램으로부터 수신된 요청을 수행할 수 있는 하나 이상의 컴퓨터에서 실행하는 하나 이상의 컴퓨터 또는 프로그램이다. 서버(들)의 예는, 애플리케이션 서버, 엔터프라이즈 서버, 및 웹 서버를 포함한다.

[0012] 종단점(들)의 예는, 컴퓨터나 컴퓨터들(서버, 애플리케이션 서버, 엔터프라이즈 서버, 데스크톱 컴퓨터, 랩톱, 넷 북, 태블릿 컴퓨터(예컨대, IPAD)를 포함함), 스위치, 모바일 폰(예컨대, 아이폰 및 안드로이드-기반 폰을 포함함), 네트워크 텔레비전, 네트워크 디스크 플레이어, 클라우드 컴퓨팅 네트워크의 컴포넌트, 또는 임의의 다른 디바이스나 통신 네트워크(130)로 및 통신 네트워크(130)로부터 정보를 전달하기에 적합한 이러한 디바이스의 컴포넌트를 포함하지만, 반드시 이에 제한되지는 않는다. 다양한 실시예에서, 종단점(들)(110, 120)은 웹 사이트 또는 이메일 메시지일 수 있다. 종단점은 IP(Internet Protocol) 또는 다른 적합한 통신 프로토콜을 지원할 수 있다. 종단점은 또한 IEEE 801.11을 준수하는 PHY(physical layer) 인터페이스 및 MAC(medium access control)을 포함할 수 있다. 종단점이 디바이스인 경우에, 디바이스는 MAC 주소와 같은 디바이스 식별자를 가질 수 있고, 디바이스를 설명하는 디바이스 프로파일을 가질 수 있다.

[0013] 통신 네트워크(130) 및 통신 네트워크(130)로의 링크들(105, 115 및 125)은, 이로 제한되는 것은 아니지만, 공공 또는 사설 데이터 네트워크; LAN(local area network); MAN(metropolitan area network); WAN(wide area network); 유선 또는 무선 네트워크(GSM, CDMA, LTE, WIMAX 등); 국부적, 지역적, 또는 세계적 통신 네트워크; 클라우드 컴퓨팅 네트워크의 부분; 시스템 내의 컴포넌트들에 대한 통신 버스; 광 네트워크; 위성 네트워크; 기업 인트라넷; 다른 적합한 통신 링크; 또는 전술한 것들의 임의의 조합을 포함할 수 있다. 특정한 실시예에서, 링크들(115, 125)의 부분들 또는 통신 네트워크(130)는 인터넷상에 있을 수 있다.

[0014] 종단점은 일반적으로 단일 위치에 있는 것으로 보이지만, 종단점(들)은, 예를 들어, 클라우드 컴퓨팅 시나리오에서 지리적으로 분산될 수 있다. 이 문서에 사용된 바와 같이, "각각의(each)"는 세트의 각각의 멤버 또는 세트의 서브세트의 각각의 멤버를 지칭할 수 있다.

[0015] 종단점(들)(110, 120)이 서로 통신할 때, 임의의 다양한 보안 방식들이 이용될 수 있다. 예로서, 특정한 실시예에서, 클라이언트-서버 아키텍처에서 종단점(들)(110)은 클라이언트를 나타낼 수 있고, 종단점(들)(120)은 서버를 나타낼 수 있다. 서버 및/또는 서버들은 웹사이트를 호스팅할 수 있고, 웹사이트가 등록 프로세스를 가질 수 있어, 그에 의해 사용자는 웹사이트에 로그인하거나 인증하기 위해 사용자명과 패스워드를 설정한다. 웹사이트는 추가로 사용자가 사용하기 위한 웹사이트까지 서비스할 필요가 있을 수 있는 임의의 특정한 애플리케이션 또는 특징에 대한 웹 애플리케이션을 이용할 수 있다.

[0016] 본 발명의 실시예들은 상이들이 그들의 소비자에게 온라인으로 도달하는 혁신적인 새로운 방법을 제공한다. 종래의 온라인 판매 모델에서, 상인은, 온라인 소비자가 검색 엔진 사이트 또는 다양한 웹 속성을 방문할 때 나타나는 광고를 디스플레이하거나 검색을 작성할 필요가 있다. 소비자가 제품이나 서비스와 관련된 흥미있는 광고를 보면, 그들은 더 많은 정보를 검색하거나 온라인으로 구매하기 위해 그들의 현재 활동을 떠나 일부 다른 웹 목적지를 방문할 필요가 있다. 소비자는 특정 온라인 행동 패턴을 갖는다. 그들이 적극적으로 쇼핑하는 경우에, 종래의 다단계 모델은 실행가능하다. 종래의 광고 판매 모델은 소비자가 수행하고 있는 것을 중지하고 일부 다른 온라인 목적지를 방문할 것을 요청한다. 그러나, 그들이 친구와 함께 상호작용하고 있거나, 신문을 읽고 있거나, 게임을 하고 있거나, 다른 온라인 활동에 관여하고 있는 소셜 사이트에 있는 경우에, 그들은 일부 외부 인터넷 목적지를 방문하기 위해 현재 활동을 떠날 가능성이 훨씬 더 낮다.

[0017] 본 발명의 다양한 실시예는 소비자에게 제품 정보 또는 상점을 가져다준다. 본 발명의 다양한 실시예는, 예를 들어, 도 1을 참조하여 설명된 컴포넌트들을 사용하거나 다른 컴포넌트들을 사용하여 웹을 통해 바이러스성으로

신디케이트하는 혁신적인 새로운 Smart Container™ 코드/기술을 사용한다. Smart Container™ 코드/기술은, 소셜 네트워크 및 블로그와 같이, 온라인 소비자들이 자주 다니는 경향이 있는 유형의 목적지에 이상적이다. 그럼에도, Smart Container™ 코드가 웹페이지, 블로그 아티클, 소셜 네트워크 페이지나 월(wall), 또는 모바일 디바이스에 위치하는 경우, 사용자는 일부 외부의 목적지로 우회할 필요없이 거기에서 바로 자신의 거래를 완료할 수 있다.

[0018] 도 2는, 본 발명의 다양한 실시예에 따른, 인터넷을 통해 컨테이너를 바이러스성으로 신디케이트 및 전파하는데 이용될 수 있는 컨테이너 관리 환경(200)의 블록도를 도시한다. 컨테이너(205)는 웹 및 다른 접속된 네트워크 및 모바일 디바이스를 통해 개체들(210)을 바이러스성으로 신디케이트 및 전파하는 프로그램 코드이다. 컨테이너(205)는 사용자의 환경에 적응 및 구성하는 동안 분산 방식으로 작업을 수행하는 새로운 유형의 소프트웨어 엔티티이다. 컨테이너(205)는 웹 사이트 저자에 의해 작성될 수 없지만, 다수의 상이한 환경에서 수행할 수 있는 독립적인 개체일 수 있다. 컨테이너(205)는 누군가, 블로거, 이메일 캠페인 등에 의해 배치될 수 있다. 컨테이너(205)는 작동할 프로그램 코드나 웹페이지에 들어가 있기 위한 것일 필요는 없다.

[0019] 대화형 미디어가 사용될 때 쇼핑 및 마케팅 경험이 강화될 수 있다. 컨테이너(205)는 대화형 미디어를 사용자에게 제공한다. 예를 들어, 컨테이너(205) 내의 개체들(210) 중 하나는 미디어 플레이어(215)이다. 미디어 플레이어(215)는 종단점(225)에 위치한 디스플레이 유닛(220)에서 미디어 콘텐츠를 렌더링하거나 그렇지 않으면 디스플레이하기 위한 명령어들 및 파라미터들을 포함한다. 미디어 플레이어(215)는 미디어 서버(들)(230)로부터의 미디어 콘텐츠를 종단점(225)에서의 디스플레이 유닛(220)에 디스플레이 또는 스트리밍한다. 예를 들어, 미디어 플레이어(215)는 미디어 서버(들)(230)로부터의 미디어 콘텐츠를 스트리밍하기 위해 URL 또는 다른 위치를 참고할 수 있다. 일부 예에서, 미디어 플레이어(215)는 YouTube™와 같은 웹서버로부터 콘텐츠를 스트리밍 할 수 있다. 디스플레이될 수 있는 미디어 콘텐츠의 예는, 비디오 데이터(이를테면, 비디오 클립 및 애니메이션), 이미지 데이터(예컨대, 비디오 데이터로부터의 스크린 이미지, 광고, 상품이나 서비스의 사진 등) 및 오디오 데이터(예컨대, 비디오 데이터나 이미지 데이터와 연관된 마케팅 콘텐츠나 내레이션, 음악 또는 노래)를 포함한다. 다양한 실시예는, 판매 및 쇼핑을 위한 미디어의 가장 매력적인 형태 중 하나가 비디오라는 것을 인식한다. 비디오는 텍스트 또는 정적 사진보다 훨씬 더 사실적인 표현을 할 수 있다. 비디오는 또한 풍부한 제품 브라우징 또는 쇼핑 경험을 만든다.

[0020] 본 발명의 다양한 실시예에서, 컨테이너(205)는 많은 상이한 유형의 거래를 지원한다. 예를 들어, 컨테이너(205)는 온라인 마케팅 및 쇼핑의 전체적인 가치 체인을 해결하기 위해 다양한 방식으로 구성될 수 있다. 온라인 마케팅 및 쇼핑의 가치 체인은 임프레션(impression), 클릭(예컨대, 뷰어가 개체를 클릭하여 컨테이너(205) 내에서 다른 웹사이트 또는 다른 콘텐츠로 안내되도록 유도), 리드(lead) 생성(예컨대, 제품 또는 서비스의 제공에 대한 요청과 개인 정보를 제출), 및 전자 상거래의 수행을 포함한다. 전자 상거래는 인터넷과 같은 컴퓨터 네트워크를 통해 제품이나 서비스를 구매 및 판매하는 것이다. 전자 상거래는 전자 상거래와 연관된 거래들이다. 비제한적인 예에서, 전자 상거래는 상품 및 서비스를 구매하거나 판매하는 것과, 가치있는 아이템(예컨대, 돈, 상품 또는 서비스)을 단체(organization)(예컨대, 자선 단체(charity), 캠페인, 조직(cause))에 기부하는 것을 포함한다. 다른 비제한적인 예에서, 전자 상거래는 다른 전자 상거래(이를테면, 상품과 서비스의 구매 또는 판매)로 이어질 활동들(이를테면, 임프레션, 클릭 또는 리드 생성)을 포함할 수 있다.

[0021] 컨테이너(205)는 상이한 유형의 거래를 지원하기 위해 거래 개체들(transaction objects; 235)을 포함한다. 거래 개체들(235)은 컨테이너(205) 내에서 거래를 마케팅 및 완료하기 위한 코드를 포함한다. 예를 들어, 거래 개체들(235)은 제공되는 제품이나 서비스의 선택에 관한 이미지와 정보, 지불 거래에 참가하기 위한 데이터, 전자 쇼핑 카드 및/또는 전자 상거래의 완료를 위한 다른 데이터를 포함할 수 있다. 비디오 클립과 같은 미디어 콘텐츠는 컨테이너(205)에 의해 지원된 제품, 서비스 또는 거래에 관해 소비자가 더 많이 알게 하기 위해 종단점들 중 하나에서 미디어 플레이어(215)에 의해 디스플레이될 수 있다. 소비자는, (예컨대, 거래 개체들(235)을 사용하여) 더 많은 상세, 즉, 컨테이너(205) 내에 동봉된 모든 것을 얻기 위해, 이러한 제공된 아이템들 중 임의의 것을 선택할 수 있다.

[0022] 신디케이션 개체들(240)은 사용자가 컨테이너를 공유하거나 임베딩하거나 그렇지 않으면 다른 종단점으로 송신 할 수 있도록 하기 위한 코드를 포함한다. 예를 들어, 신디케이션 개체들(240)은 사용자가 소셜 웹사이트 상에서 미디어 콘텐츠(및 결과적으로 컨테이너(205)에서 미디어 콘텐츠를 수반하는 개체들)를 공유하거나 웹페이지 내에 임베딩하거나 전자 메시지(예컨대, 이메일, 텍스트 메시지, 인스턴트 메시지)를 통해 컨테이너(205)(또는 적어도 컨테이너에 대한 링크(예컨대, URL(uniform resource locator)))를 송신할 수 있도록 하기 위한 코드를

포함한다.

- [0023] 인증 개체들(245)은 종단점(225)의 사용자가 컨테이너(205)와 연관된 계정을 인증 또는 로그인할 수 있도록 하기 위한 프로그램 코드를 포함한다. 인증 개체들(245)은 로그인하는 사용자를 위한 사용자 인터페이스를 제공하거나, 사용자 설정, 디바이스 인식, 및/또는 쿠키에 저장된 데이터 중 하나 이상의 조합을 기반으로 사용자를 자동으로 로그인시킬 수 있다. 계정은 컨테이너의 제공자 또는 컨테이너와 연관된 상인에 대한 사용자 계정일 수 있다. 예를 들어, 계정은, 아래 더 상세히 설명되는 바와 같이, 분산된 쇼핑 카트 또는 거래의 용이한 지불 처리를 위해 사용될 수 있다. 사용자가 컨테이너(205)를 공유하도록 선택하는 경우에, 인증 개체들(245)은 데이터 추적 분석을 위한 컨테이너(205)를 공유하는 사용자에 관한 정보 및/또는 신디케이트된 컨테이너에 포함할 개체들에 관한 식별 정보를 포함할 수 있다.
- [0024] 테더링 개체들(250)은 또 다른 종단점에서의 다른 컨테이너와 컨테이너(250)를 테더링하기 위한 프로그램 코드를 포함한다. 테더링 개체들(250)은 상이한 사용자에 대한 쇼핑 경험을 강화한다. 테더링 개체들(250)은 둘 이상의 상이한 사용자 사이의 공유 컨테이너 경험을 가능하게 한다. 예를 들어, 테더링 개체들(250)은 미디어 콘텐츠의 디스플레이를 동기화할 수 있고, 사용자가 구매 또는 쇼핑 카트를 공유할 수 있도록 할 수 있고, 사용자들 사이에서 텍스트, 음성 및/또는 비디오 채팅을 위한 인터페이스를 제공할 수 있다.
- [0025] 보고 개체들(reporting objects; 255)은 컨테이너(205)에 대한 정보를 계속 추적하기 위한 프로그램 코드를 포함한다. 예를 들어, 보고 개체들(255)은 컨테이너 성능을 추적 및 개선하기 위해서 상인들 및/또는 컨테이너 제공자들에 대해 클릭, 임프레션, 리드 생성, 제품 판매, 기부, 사용자, 신디케이션 경로, 신디케이션 위치, 및/또는 임의의 다른 보고 가능한 메트릭에 대한 정보를 보고할 수 있다. 컨테이너(205)에 포함된 개체들(210)의 설명(description)은 철저하거나 제한적인 것으로 의도되지 않는다. 임의의 다른 적합한 유형의 개체들이 컨테이너(205)에 포함될 수 있다.
- [0026] 컨테이너(205)에 대한 코드는 모든 복잡성을 처리하기 때문에, 일부 실시예에서, 컨테이너(205)는 간단한 웹사이트를 인스턴트 e-상거래 상점으로 바꿔 놓을 수 있다. 컨테이너(205)는 사용자가 전자 상거래 사이트를 설정하는 복잡성을 다룰 필요 없이 온라인에서 거래할 수 있게 한다. 전자 상거래 사이트를 가진 상인에 대해, 컨테이너(205)는 미디어 콘텐츠와 거래 개체들(235) 간의 상호작용으로 풍부한 쇼핑 경험을 손쉽게 가능하게 한다. 창의적인 하비스트(creative hobbyist) 또는 로컬 밴드의 비제한적인 예에서, 컨테이너(205)는 사용자가 관심있는 소비자에게 직접 손쉽게 판매할 수 있도록 한다. 일부 실시예에서, 거래 개체들(235)은 맞춤 물품(custom merchandise)에 대한 컨테이너(205)에 오퍼(offers)를 포함할 수 있다. 예를 들어, 상인은 그들 자신의 창작품과 함께 판매될 그들의 아트 및 그래픽을 가진 의류의 선택을 맞춤 설계할 수 있다. 일부 실시예는 상인에 대한 주문 의류를 동적으로 생산 및 배송할 수 있어, 재고를 관리할 필요를 없애고, 온라인 소비자에게 풍부한 제품 라인을 제공할 수 있다. 전자 상거래 상점은 컨테이너(205)를 사용하기 때문에, 전자 상거래 상점은 또한 모든 형태의 바이러스성 신디케이션 방법으로 전파할 수 있다.
- [0027] 이렇게 제공된 아이템들(제품 또는 서비스)은 광고 또는 판매되는 아이템들일 수 있다. 유형에 따라, 컨테이너(205)는 소비자가 연락을 요청하도록 할 수 있고, 또는 심지어 컨테이너(205) 내에서 개체를 구매하도록 할 수 있다. 소비자는 자신의 현재 활동이나 웹페이지를 떠날 필요가 없다. 제공된 아이템은 또한 할인 또는 쿠폰을 얻는 것을 포함할 수 있다. 제공된 아이템은 심지어 자선 단체나 정치 캠페인에 기부할 수 있는 기회일 수 있다. 특정한 경우에, 그것은 또 다른 인터넷 지정을 방문하는 것을 의미하고, 적절한 경우, 소비자는 또한 거기에 링크될 수 있다.
- [0028] 컨테이너(205) 내의 개체들(210)은 백엔드 이벤트 서버(들)(260)에 의해 지원된다. 개체들(210)은 컨테이너(205)를 구현하기 위한 기능을 제공하는 개개의 애플리케이션(예컨대, 미니 앱 또는 애플릿)이다. 개체들(210)은 지능형 및 경량이며, 이는 컨테이너(205)가 동적이고 효과적인 방식으로 작업을 구현할 수 있도록 하면서 컨테이너(205)의 수송 능력을 향상시킨다. 개체들(210)은 요청된 모든 작업을 처리하는데 필요한 모든 것을 포함하지 않을 수 있다. 개체들(210)은 컨테이너(205) 내의 작업들을 완료하기 위해 백엔드 이벤트 서버(들)(260) 내의 하나 이상의 서버와 통신할 수 있다.
- [0029] 예를 들어, 거래를 처리하기 위해, 거래 개체들(235)은 지불 서버(들)(265)에게 지불 정보를 확실히 송신할 수 있다. 다른 예들에서, 거래 개체들(235) 또는 인증 개체들(245)은 보고 및 분석을 위해 관리 서버(들)(admin server(s); 270)에게 임프레션, 클릭, 공유에 대한 정보, 및/또는 사용자 로그인 정보를 송신할 수 있다. 다른 예에서, 컨테이너(205)에 필요한 모든 개체들이 초기에 공급되지 않을 수 있다. 예를 들어, 초기에 컨테이너를 경량으로 유지하기 위해, 초기에 개체들에 대한 식별자 또는 위치가 컨테이너(205)에 포함될 수 있고, 개체들은

개체 서버(들)(275)에 의해 나중에 공급된다. 다른 예에서, 특정 개체들은 종단점(225)에 관한 초기 정보(예컨대, 가정된 디바이스 유형, 웹사이트 위치, 또는 프로그래밍 언어에 근거한 개체 선택)에 근거하여 컨테이너(205)에 제공될 수 있다. 추가적이거나 상이한 개체가 컨테이너(205)에 포함되어야 한다는 것을 인식하면, 개체 서버(들)(275)는 종단점(225)에서 개선된 컨테이너 경험을 위해 추가적이거나 상이한 개체들을 공급할 수 있다. 피어 이벤트 서버(들)(280)는 공유 및 구매와 관련된 정보를 처리하기 위해 개체로부터 정보를 주고 받을 수 있다. 예를 들어, 피어 이벤트 서버(들)(280)는 비디오 클립 뷰, 구매, 및/또는 사용자 메시징의 알림과 같은 테더링 이벤트를 지원한다.

[0030] 컨테이너(205)는 더 대중적인 네트워크 경로를 따르는 인터넷을 통해 바이러스성으로 신디케이트할 수 있다. 컨테이너(205)는 종래의 웹페이지 상에 호스팅되거나, 블로그에 호스팅되거나, 이메일에 포함되거나, 모바일 디바이스에서 동작하거나, 소셜 네트워크를 전파할 수 있다. 컨테이너(205) 코드는 융통성이 있기 때문에, 컨테이너(205)는 또한 디스플레이 광고 유닛의 폼팩터로 설정될 수 있고, 디스플레이 광고 네트워크 상에서 광고 서버를 통해 분산될 수 있다. 컨테이너(205)에 대한 코드가 Facebook™ 같은 소셜 네트워크에 존재할 때, 컨테이너(205)는 사용자의 "호감(likes)"을 누릴 수 있다. 예를 들어, 여자 구매자가 컨테이너(205) 내의 비디오에 보이는 어떤 훌륭한 신발에 호감이 있는 경우, 컨테이너(205) 코드는 그들의 "월(wall)"로 직접 전파할 수 있다. 이제, 그녀의 모든 친구들이 컨테이너에 있는 비디오 및 제품을 보게 되고, 그들의 자신의 월 상의 바로 거기에서 뷰잉하거나 거래할 수 있다. 물론, 임의의 그들의 친구들이 또한 그것에 "호감"이 있는 경우, 컨테이너(205) 코드는 잠재적으로 기하 급수적인 성장 팩터를 산출하는 소셜 네트워크의 해당 브랜치까지 더 멀리 전파하고 수혜를 본다. 다른 예에서, 컨테이너(205) 개체들은 공직에 출마하는 정치인을 지원할 수 있다. 그들의 지지자들은 메시지에 대해 열정적일 수 있고 그것에 "호감"을 가질 수 있으며, 그것을 다시 자신의 네트워크에서 이용할 수 있게 할 수 있다. 이제, 비슷한 마음의 정치적 지지자 역시 이러한 메시지를 볼 수 있고, 매우 감동받는 경우에, 컨테이너(205) 내의 조직에 기부할 수 있다. 스포츠와 같은 또 다른 예에서, 스포츠 팬들은 HD 대형 스크린 TV에서 해당 콘텐츠를 보기로 희망할 수 있다. 점점 더 많은 Roku™와 같은 디바이스들이 상호 접속하고, 컨테이너(205) 코드는 또한 이러한 IP TV 박스 상에 존재할 수 있어, 다양한 인터넷 접속 디바이스에서의 컨테이너(205)의 공유를 가능하게 한다.

[0031] 또 다른 형태의 추적은 컨테이너(205)가 전파되는 방법에 관한 것이다. 상인은 컨테이너(205)의 신디케이트를 돋기 위해 계열사(affiliates)를 사용하여, 그들의 작업에 기인하는 거래들에 근거하여 일정 비율을 지불하기를 희망할 수 있다. 컨테이너(205) 개체들은 해당 컨테이너 인스턴스나 그의 파생으로부터의 상태 보고 및 거래가 적절히 필터링될 수 있게 하는 계열사 추적 식별자로 태그될 수 있다. 또 다른 추적 사용은 정치인이 자신의 지지자들에게 계열사 코드를 할당하고 누구의 노력이 가장 새로운 지지자를 야기하는지를 측정할 수 있다.

[0032] 컨테이너(205)는 컨테이너(205)가 전파되는 환경에 근거하여 컨테이너(205)가 자동으로 맞춤화할 수 있는 스마트 컨테이너이다. 예를 들어, 컨테이너(205)에 포함된 개체들(210)은 상이한 기준에 근거하여 실시간으로 구성 또는 선택될 수 있다. 컨테이너(205)는, 구성기(285)가 임베드 코드(290; embed code)와 같은 컨테이너(205)에 대한 요청을 수신할 때 구성기(285)에 의해 생성된다. 구성기(285)는 서버(예컨대, 도 1에서 서버(들)(102) 중 하나 이상) 상에서 실행하는 백엔드 서비스 또는 애플리케이션이다. 구성기(285)는 컨테이너(205)에 포함할 개체들(210)을 식별하여 컨테이너(205)를 생성한다.

[0033] 컨테이너가 전파되는 종단점(225)과 연관된 환경은, 컨테이너(205)에 포함된 개체들(210)을 선택하거나 그렇지 않으면 구성하는데 사용될 수 있는 기준의 하나의 예이다. 예를 들어, 구성기(285)는 임베드 코드(290)로부터 이러한 환경 정보를 식별할 수 있다. 임베드 코드(290)는, 예를 들어, 제한없이, 전파되는 컨테이너(205)의 식별자, 발신(originating) IP(Internet Protocol) 주소, 요청이 송신 및/또는 수신된 시간, 참조 코드, 이를테면, 요청자 식별자, 상인 식별자, 임베드 코드(290)가 송신 및/또는 렌더링될 컨테이너(205)를 요청하는 웹사이트(예컨대, URL)와 같은 정보, 및/또는 컨테이너(205)를 렌더링할 환경에 관해 식별될 수 있는 다른 정보를 포함하는 컨테이너(205)에 대한 요청이다. IP 주소 및/또는 웹사이트 정보로부터, 구성기(285)는 종단점(225)의 위치, 종단점의 디바이스의 유형(예컨대, 모바일 디바이스, 컴퓨터 등), 종단점에 대한 웹사이트(예컨대, 독립형 웹 페이지, 웹페이지 내에 임베딩, 소셜 웹사이트 상에 디스플레이됨) 및/또는 환경에 대한 다른 정보를 식별할 수 있다.

[0034] 일부 예에서, 디바이스가 종래의 PC 또는 랙톱인 경우에, 구성기(285)는, 이 목적을 위해, 플래시 비디오일 수 있는, 렌더링 파라미터 또는 최적의 기술을 사용하여 렌더링할 컨테이너(205)에 대한 개체들을 포함할 것이다. 아이폰, 아이패드, 또는 안드로이드 폰과 같은 모바일 디바이스 상에서, 렌더링 파라미터는 HTML5 또는 네이티브 대화형 앱으로서 선택될 수 있다. 콘텐츠가 렌더링되어야 하는 방법에 관한 정보에 근거하여, 구성기(285)

는 환경에 대해 적절히 렌더링하기 위해 미디어 플레이어(215)에 대한 적절한 개체를 포함한다. 디바이스 유형을 넘어, 맞춤화의 다른 치수들이 존재한다. 소셜 사이트와 같은 더 작은 디바이스 및 일부 환경은 원도우 사이즈를 제한하여, 컨테이너(205) 내의 미디어 플레이어(215)는 미디어 콘텐츠를 적절하게 렌더링하도록 적응한다.

[0035] 다른 예에서, 구성기(285)는, IP 주소로부터 식별될 수 있는, 종단점(225)의 위치에 근거하여 미디어 콘텐츠를 맞춤화하는 방식 또는 광고할 제품을 식별할 수 있다. 예를 들어, 컨테이너(205)는 지리-위치에 근거하여 맞춤화된 상이한 콘텐츠를 제공할 수 있다. 하나의 예에서, 종단점의 위치가 한랭 기후에 있는 경우에, 거래 개체들(235) 내의 개체들은 미디어 콘텐츠와 함께 적절한 계절 제품을 제공하도록 선택될 수 있다. 다른 예에서, 미디어 콘텐츠는 위치에 근거하여 맞춤화될 수 있다. 예를 들어, 미디어 콘텐츠 및 거래 개체들(235)과 연관된 텍스트는 그 위치에서 흔히 쓰이는 언어에 근거하여 선택될 수 있다. 다른 예에서, 미디어 콘텐츠는 위치 선호 스포츠 팀, 활동 등에 호소하도록 선택될 수 있다.

[0036] 컨테이너(205)에 포함된 개체들(210)을 선택하거나 그렇지 않으면 구성하는데 사용될 수 있는 기준 중 다른 예로서, 구성자(285)는 컨테이너(205)에 포함할 개체를 식별하기 위해 백엔드 이벤트 서버(들)(260)와 통신할 수 있다. 예를 들어, 구성기(285)는 관리 서버(들)(270)를 통해 액세스 가능한 상인 정보에 근거하여 송신할 비디오 클립 또는 마케팅할 제품들을 식별할 수 있다. 예를 들어, 마케팅 캠페인의 상태는 컨테이너(205)에 포함된 미디어 콘텐츠 및 개체들(210)을 선택하거나 그렇지 않으면 구성하는데 사용될 수 있다. 컨테이너(205) 내의 개체들은 마케팅 캠페인에 관한 정보에 근거한 성공 및 실패에 관한 실시간 정보에 근거하여 업데이트 및/또는 선택될 수 있다. 예를 들어, 본 발명의 실시예들은 어떤 비디오 클립이 인기가 있는지와 같은 판매 데이터 및 비디오 전파 데이터, 및/또는 미디어 콘텐츠를 신디케이트 또는 뷰잉하는 뷰어의 인구 통계를 추적한다. 도 1에서의 서버(들)(102)는, 판매 데이터 또는 비디오 전파 데이터에 근거하여, 어느 제품들을 어느 위치에서 광고 할지 및 어느 비디오 클립들을 선택할지를 식별할 수 있다. 이에 근거하여, 서버(들)는 종단점으로 송신되는 컨테이너(205) 내에 어느 개체들을 위치시킬지를 동적으로 선택한다.

[0037] 관리 서버(들)(270)는, 상인 캠페인이 어떻게 수행될지 및 상인이 언제 인터넷 상에 그들의 컨테이너(205) 코드를 론칭 및 신디케이트할지에 대한 데이터를 추적할 수 있다. 예를 들어, 보고 개체들은 관심받는 거래들 및 이벤트들에 대한 상태를 다시 보고할 수 있다(예컨대, 얼마나 많은 임프레션, 비디오 뷰, 클릭, 리드, 판매가 발생했는지). 이러한 모든 상태는 이벤트가 발생할 때 다시 송신될 수 있어, 어떻게 되어 가고 있는지에 대한 상세를 제공한다. 컨테이너(205)는 스마트하기 때문에, 서버(들)는 행동을 바꾸거나, 상이한 클립을 제공하거나, 제품을 업데이트하거나, 마케팅 혹은 판매 캠페인을 중지할 것을 컨테이너(205)에게 지시할 수 있다.

[0038] 컨테이너(205) 코드 내의 개체들은 특정 실시예에서 서로에 관해 알고 있다. 비디오가 재생중일 때, 컨테이너(205)는 비디오 세그먼트에서 특정한 시퀀스와 대응하는 보이는 제품 및 서비스 개체를 업데이트할 수 있다. 컨테이너(205)는 쇼핑 채널이 인터넷을 통해 생성 및 신디케이트될 수 있도록 한다.

[0039] 컨테이너(205)에 대한 코드는 특정한 실시예에서 고화장성(highly scalable)으로 설계된다. 상점으로 모든 소비자를 테러가는 종래의 모델에서 초래하는 대규모 트래픽을 단일 웹사이트에 부담시키기보다는, 컨테이너(205)에 대한 코드는 분산 방식으로 동작한다. 특정한 실시예에서, 컨테이너(205)에 대한 코드는 종단점(225)에서(예컨대, 블로그, 소셜 네트워크 또는 모바일 디바이스에서) 실행한다. 컨테이너(205)는, 언급될 때, 명령어를 인출(fetch)하고, 그 다음에, 전 세계적에 분산된 콘텐츠 전달 네트워크(예컨대, 네트워크(130))로부터 제품 아이템 및 비디오 스트림을 수집할 수 있다. 이는, 수백만명의 공존하는 소비자를 허용하는 고화장성 아키텍처를 초래한다.

[0040] 컨테이너(205)는 미디어 콘텐츠 및 개체들(210)을 갖는 것으로 설명되었지만, 그러한 미디어 콘텐츠 및 개체들(210) 모두가 동시에 또는 번들로서 종단점으로 송신되지 않을 수 있다. 오히려, 특정한 실시예에서, 초기에, 컨테이너와 관련된 정보는, 예를 들어, 종단점에 의해 액세스된 서버에 저장될 수 있다. 그 다음, 종단점이 컨테이너에 대한 정보를 요청할 때, 추가 정보가 동적으로 종단점으로 푸시(push)되거나 종단점으로부터 풀(pull)될 수 있다(예컨대, 종단점에 포인터를 송신하는 서버에 의해).

[0041] 그러한 동적 푸시/풀 시나리오를 이용함으로써, 단일 컨테이너(205)는 시간이 지남에 따라 수정될 수 있다. 간단한 예로서, 가격은 어느 한 시점에 판매하기 위한 아이템과 연관될 수 있지만; 그 시점이 바뀔 때, 해당 아이템에 대한 가격이 바뀔 수 있다. 가격이 바뀌더라도, 컨테이너(205)를 요청하기 위한 초기 정보는 바뀌지 않는다. 동적 콘텐츠의 다른 예가 아래 설명될 것이다.

- [0042] 도 3-14는 컨테이너(205)의 기능의 다양한 예시적인 실시예를 도시하는 스크린 샷이다. 도 3-14는 본 발명의 다양한 실시예의 특징들에 대한 예로서 의도된다. 도 3은, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 종단점에서의 컨테이너에 대한 디스플레이 유닛에서 미디어 콘텐츠의 디스플레이 예를 도시한다. 예를 들어, 도 3에서, 신발에 대한 비디오 클립(300)은 컨테이너(이를테면, 컨테이너(205))에 대한 프레임 내에 디스플레이된다. 비디오 클립(300)은 플레이 버튼(305)의 선택에 의해 재생될 수 있다. 사용자는 쇼핑 카트 버튼(310)을 통해 쇼핑 카트에 액세스하고, 정보 버튼(315)을 통해 비디오에 관한 정보를 찾고, 공유 버튼(320)을 통해 비디오를 공유할 수 있다. 도 4는 본 발명의 하나의 실시예에 따른 비디오 클립(300) 내에 있는 구매하기 위한 아이템들(405)을 포함하는 리본(400)의 디스플레이 예를 도시한다.
- [0043] 도 5는, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 선택된 아이템에 관한 정보의 디스플레이 예를 도시한다. 예를 들어, 비디오 클립(300)을 보면서, 뷰어는 비디오 클립(300)에 나타난 신발을 구매하거나 구매에 관해 문의하기를 희망할 수 있다. 리본(400) 내의 아이템들(405)로부터 아이템(500)의 이미지의 선택시, 종단점에서 동작하는 컨테이너(205)는 비디오 클립(300)을 위한 동일한 디스플레이 유닛(220) 내에 아이템들(500)에 관한 정보의 디스플레이를 생성한다. 예를 들어, 사용자는 사용자의 카트에 추가(예컨대, "장바구니에 담기" 버튼(505))하거나 아이템을 공유(예컨대, 공유 버튼(510))하는 옵션과 아이템들(500)에 관한 정보를 볼 수 있다. 사용자는 비디오 클립(300)을 보면서 아이템(500)에 대한 정보를 볼 수 있고, 컨테이너(205) 내에 있는 모든 아이템을 카트에 추가 및 공유할 수 있다.
- [0044] 도 6은 본 발명의 하나의 실시예에 따른 계정에 로그인하기 위한 인터페이스(600)의 디스플레이 예를 도시한다. 이러한 예시적인 실례에서, 사용자는 비디오 클립(300)을 보면서 컨테이너(205) 내에 있는 모든 아이템을 구매하기 위해 계정에 로그인할 수 있다. 예를 들어, 도 6에서의 로그인 인터페이스(600)는 도 2에서의 인증 개체들(245)에 의해 생성될 수 있다.
- [0045] 도 7 및 도 8은 컨테이너에 대한 디스플레이 유닛 내에 있는 아이템의 구매를 도시한다. 도 7은, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 사용자의 카트 내의 아이템(705)에 대한 체크아웃 인터페이스(700)의 디스플레이 예를 도시한다. 체크아웃 인터페이스(700)는 사용자가 비디오 클립(300)을 보면서 컨테이너(205) 내에 있는 사용자의 카트 내의 한 아이템 또는 아이템들을 구매할 수 있도록 한다. 도 8은, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 구매 거래와 관련하여 배송 정보를 사용자가 입력할 수 있도록 하는 배송 주소 입력 인터페이스(800)의 디스플레이 예를 도시한다. 컨테이너(205)는 구매 거래의 다른 단계들에 대한 유사한 인터페이스(예컨대, 지불, 인증, 로그인 등)를 생성 및 제시할 수 있다. 컨테이너(205)는 사용자가 비디오 클립(300)을 보면서 컨테이너(205) 내에 있는 전체 거래를 완료할 수 있게 한다. 다른 실시예에서, 인증 개체들(245)은 사용자를 인증하고, 지불 프로세스를 더 신속하게 처리할 수 있는 사용자의 저장된 지불 또는 배송 정보를 검색할 수 있다. 예를 들어, 배송 주소 입력 인터페이스(800)는 컨테이너(205)의 하나의 예시적인 실시예의 일부이고, 일부 실시예에서는 디스플레이되지 않을 수도 있다.
- [0046] 도 9는, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 컨테이너와 비디오 클립(905)을 송신하기 위한 공유 인터페이스(900) 예를 도시한다. 도 9에 도시된 공유 인터페이스(900)는 비디오 클립(905)(및 결과적으로 컨테이너(205))을 다른 종단점(120)으로 송신하기 위한 옵션들(910)의 디스플레이와 함께 하나의 종단점(110)에서 플레이되는 비디오 클립(905)의 스크린 캡처이다. 예를 들어, 비디오 클립(905)을 보는 뷰어는 소셜 네트워크 웹사이트와 같은 웹사이트 상에서 비디오 클립(905)을 공유하도록 선택할 수 있다. 그러한 선택에 응답하여, 컨테이너(205)(예컨대, 신디케이션 개체들(240))에 대한 코드는 비디오 클립(905)과 컨테이너가 공유될 수 있는 웹사이트를 리스트하는 공유 옵션들(910)의 디스플레이를 생성할 수 있다. 다른 예에서, 컨테이너(205)(예컨대, 신디케이션 개체들(240))에 대한 코드는 뷰어가 웹페이지 내에 임베딩하거나 이메일을 통해 컨테이너(205)를 송신할 수 있도록 한다. 비디오 클립(905)을 송신, 전파 또는 그렇지 않으면 바이러스성으로 신디케이트하기 위한 이러한 옵션들(910) 전부는 다른 웹페이지로 안내될 필요 없이 비디오 클립(905)에 대한 디스플레이 유닛(220) 내에서 비디오 클립(905)을 보면서 완료될 수 있다.
- [0047] 컨테이너(205)는 다양한 상이한 환경에서 구현될 수 있다. 도 10-14는 상이한 환경에서 구현된 컨테이너(205)의 예시적인 스크린 샷을 제공한다. 도 10-14에 제공된 도시들은 예시적인 실례들로서 의도되는 것으로, 철저한 것 또는 본 발명의 다양한 실시예로의 임의의 구조적 또는 물리적 제한을 암시하는 것으로 의도되지 않는다. 도 10은, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 웹페이지(1000)에서의 컨테이너에 대한 디스플레이 유닛에 디스플레이된 도 3에서의 비디오 클립(300)의 디스플레이 예를 도시한다. 도 10에 도시된 바와 같이, 컨테이너(205)는 데스크톱 또는 랩톱 컴퓨터와 같은 컴퓨터상의 브라우저에 있는 웹 페이지(1000)에서 구현될 수 있다. 도 11은 본 발명의 하나의 실시예에 따른 웹페이지(1000)에 있는 컨테이너에 대한 디스플레이 유닛에 디스플레이된 도 8

에서의 배송 주소 입력 인터페이스(800)의 디스플레이 예를 도시한다. 예를 들어, 도 11에 도시된 바와 같이, 컨테이너(205)는 다른 웹페이지로 안내될 필요 없이 사용자가 비디오 클립을 보면서 컨테이너(205)에 대한 디스플레이 유닛(220) 내에 있는 전체 거래를 완료할 수 있게 한다.

[0048] 도 12는, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 소셜 미디어 웹사이트(1200) 내에서 구현된 컨테이너의 디스플레이 예를 도시한다. 도 12에 도시된 바와 같이, 컨테이너(205)는, 컨테이너(205)가 전파되는 환경에 적응하고 거기에서 렌더링하기 위해 자신을 맞춤화한다. 도시된 바와 같이, 컨테이너(205)는 소셜 미디어 웹사이트(1200) 상에서 월(1210) 내에 있는 비디오 클립에 대한 썸네일 이미지(thumbnail image; 1205)를 디스플레이하도록 적응된다. 예를 들어, 사용자는 소셜 미디어 웹사이트(1200)를 통해 비디오 클립으로의 링크를 공유할 수 있다. 그 다음, 컨테이너(205)는 사용자의 월과 나란히 디스플레이하기 위해 그 자신을 맞춤화한다. 다른 사용자에 의한 비디오 클립의 선택시, 위에서 설명된 바와 같이, 다른 사용자가 비디오 클립을 보고, 소셜 미디어 웹사이트(1200)에 디스플레이된 컨테이너 내에 있는 모든 거래를 완료하는 것이 가능해 진다. 또한, 이 예에서 도시된 바와 같이, 컨테이너(205)는 위에서 설명한 바와 같이 컨테이너 기능을 제공하면서 다른 웹사이트(예컨대, youtube.com)로부터 비디오 콘텐츠를 스트리밍한다.

[0049] 도 13은, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 태블릿 컴퓨터(1300)상의 웹페이지 내에 구현된 컨테이너의 디스플레이 예를 도시한다. 도 12에 도시된 바와 같이, 컨테이너(205)는 태블릿 컴퓨터(1300)에 대한 브라우저에 적응하고 거기에서 렌더링하기 위해 그 자신을 맞춤화한다. 도 14는, 본 발명의 하나의 실시예에 따른, 모바일 디바이스의 디스플레이(1400) 내에 구현된 컨테이너의 디스플레이 예를 도시한다. 도 14에 도시된 바와 같이, 컨테이너(205)는 모바일 디바이스의 디스플레이(1400) 내의 사용자 인터페이스(1405)에 적응하고 거기에서 렌더링하기 위해 그 자신을 맞춤화한다. 예를 들어, 컨테이너(205)는 컨테이너(205)에 대한 별도의 애플리케이션, 소셜 미디어 웹사이트에 대한 애플리케이션(예컨대, Facebook™ 앱, Twitter™ 앱 등), 또는 웹 브라우저에서 생성될 수 있다.

[0050] 소비자에게 상점을 가졌다 줌으로써, 컨테이너(205)는 소비자의 웹 활동을 방해하지 않고 상인을 위한 많은 새로운 방식을 그들의 소비자와 접속할 수 있게 한다. 최종 결과는 소비자와 상인을 직접 접속하여 중개인을 없애고 훨씬 더 자연적인 쇼핑 경험을 촉진하는 것이다.

[0051] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 온라인 가상 상점을 관리하는 상인을 위한 혁신적인 새로운 방법이 제공된다. 컨테이너(205)를 가진 기능들을 관리하기 위해, 관리 애플리케이션으로 지정되는 관리 기능이 관리 서버(들)(270)를 통해 제공될 수 있다. 온라인 관리 모델에서, 상인은 통상적으로 World Wide Web에 지속적으로 액세스하는 완벽한 기능을 갖춘 컴퓨팅 디바이스를 갖는 것이 요청된다. 그러한 시나리오 및 끊임없는(on-the-go) 관리를 가능하게 하기 위한 대안으로서, 본 발명의 실시예는 상인에게 전체 가상 온라인 상점을 생성 및 관리할 수 있는 완벽한 기능을 갖춘 관리 애플리케이션 - 모바일, 핸드헬드 및 스마트 디바이스에서 실행가능 - 을 제공한다. 이러한 실시예에서, 카메라 및 비디오 기능들은 컨테이너(205)에 대한 디지털 자산을 캡처하는데 이용될 수 있는 반면, 모바일 디바이스의 통신 능력은 디지털 자산을 업로드할 뿐만 아니라, 컨테이너(205)에 대한 개체를 작성하는 데 사용되는 계정의 관리를 위한 정보를 검색 및/또는 명령을 발행하는데 이용될 수 있다.

[0052] 모바일 디바이스를 위한 관리 애플리케이션은 접속 및 접속해제 모드 둘 다에서 실행할 수 있다. 접속 모드에서, 모바일 관리 애플리케이션은 상점 관리에 관한 다양한 옵션을 수행하기 위해 그것을 지시하는 원격 서버에게 명령을 송신한다. 대안적으로, 접속해제 모드에서, 모바일 관리 애플리케이션은, 원격 서버에 주기적으로 동기하여, 설치된 디바이스 상에서, 국부적으로 모든 명령을 수행한다.

[0053] 아래는 모바일 디바이스를 위한 관리 애플리케이션의 비제한적인 기능이다:

[0054] · 온보딩 관리 능력(Onboarding Management Capability) : 상인이 온보딩 프로세스를 간소화하도록 (streamline) 설계된 단계별 비디오 사용 지침서(step-by-step video tutorial)를 취할 수 있도록 한다.

[0055] · 저장 관리 능력(Store Management Capability) : 상인이 그들에게 속하는 Smart Stores™를 디스플레이, 생성, 수정 및 제거할 수 있도록 한다.

[0056] · 이메일 관리 능력>Email Management Capability : 상인이 이메일 템플릿을 디스플레이, 생성, 수정 및 제거 할 수 있도록 한다.

[0057] · 세금 관리 능력(Tax Management Capability) : 상인이 세금 규칙을 디스플레이, 생성, 수정, 제거 및 적용할

수 있도록 한다.

[0058] · 배송 관리 능력(Shipping Management Capability) : 상인이 배송 규칙을 디스플레이, 생성, 수정 및 적용할 수 있도록 한다.

[0059] · 디스플레이 유닛 관리 능력(Display Unit Management Capability) : 상인이 비디오 디스플레이 유닛을 디스플레이, 생성, 수정, 미리보기 및 제거할 수 있도록 한다. 또한, 이 특징은 상인이 상인에게 속하는 상점과 디스플레이 유닛을 연관시킬 수 있도록 한다.

[0060] · 디스플레이 관리 능력(Display Management Capability) : 상인이 고급 설정, 이를테면, 제품 구매 제한, 사용자 구매 제한, 비디오 재생 제어, 계열사 추적, 구매 명령어, 감사 페이지 콘텐츠, 비디오 재생 콘텐츠의 끝 뿐만 아니라, 배경 이미지를 구성할 수 있도록 한다.

[0061] · 비디오 관리 능력(Video Management Capability) : 상인이 비디오를 캡처, 업로드, 디스플레이, 수정, 미리보기, 코드 변환(transcode), 고쳐 쓰기(transcribe) 및 제거할 수 있도록 한다. 또한, 이 기능은 상인이 비디오를 디스플레이 유닛과 연관시킬 수 있도록 한다.

[0062] · 라이브러리 관리 능력(Library Management Capability) : 상인이 3-D 및 2-D 포맷으로 디지털 자산을 캡처, 업로드, 디스플레이, 수정, 미리보기 및 제거할 수 있도록 한다.

[0063] · 플랜 관리 능력(Plan Management Capability) : 상인이 구독을 디스플레이, 업그레이드, 다운그레이드 및 취소할 수 있도록 한다.

[0064] · 보고 능력(Reporting Capability) : 상인이 전자 상거래, 비디오와 소셜 공유 분석적 측정치 및 상관관계에 근거하여 원하는 보고서를 생성할 수 있도록 한다.

[0065] · 소비자 관리 능력(Customer Management Capability) : 상인이 사용자 정보를 디스플레이, 생성, 수정, 그룹화 및 제거할 수 있도록 한다. 또한, 이 특징은 상인이 사용자 및/또는 그룹에 대한 알림을 생성할 수 있도록 한다.

[0066] · 제품 관리 능력(Product Management Capability) : 상인이 개체의 내측에 제공되는 다양한 유형의 제품들을 디스플레이, 생성, 수정 및 제거할 수 있도록 한다. 제품은, 이로 제한되는 것은 아니지만, a) 전자 상거래 제품; b) 변화를 갖는 전자 상거래 제품; c) 링크아웃 제품; d) 기부 제품; e) 쿠폰; f) 다운로드 가능한 제품; 및 g) 리드 생성 제품을 포함한다. 또한, 이 기능은 상인이 제품을 상점과 연관시킬 수 있도록 한다.

[0067] · 주문 관리 능력(Order Management Capability) : 상인이 주문을 디스플레이, 생성, 수정, 제거 및 디스포지션 할 수 있도록 한다.

[0068] · 프로모션 관리 능력(Promotion Management Capability) : 상인이 프로모션을 디스플레이, 생성, 수정, 제거 및 적용할 수 있도록 한다.

[0069] 상술한 것을 감안할 때, 특정한 실시예에서, 사용자는 모바일 디바이스로부터 직접 바이러스성으로 확산가능한 컨테이너(들)(205)에 대한 개체들을 작성할 수 있다. 비제한적인 예로서, 사용자는 모바일 디바이스로부터의 비디오를 슈팅하고, 모바일 디바이스로부터의 비디오 자산을 (예컨대, 도 1에서 설명된 무선 네트워크를 사용하여) 서버(들)(102)에 업로드하고, 그 다음에, 모바일 디바이스로부터 중앙 서버 또는 서버들에게 발행된 명령들을 사용하여 모바일 디바이스로부터의 새로운 개체의 특징을 생성 및/또는 수정할 수 있다. 따라서, 컨테이너(205)에 대한 개체들이 전자 상거래 상점을 포함하는 경우에, 사용자는 자산을 획득할 수 있고 모바일 디바이스로부터의 모든 바이러스성으로 확산가능한 전자 상거래 상점을 생성할 수 있다.

[0070] 특정한 실시예에서, 관리 애플리케이션에 대한 종래의 웹 인터페이스는 모바일 사용자에게 끊임없이 자신의 계정에 대한 정보를 수정 및/또는 생성하는 편의를 허용하기 위해 주로 복제될 수 있다.

[0071] 다양한 실시예에서, 컨테이너(205) 기술은 사용자가 컨테이너(205)에 대한 디스플레이 유닛의 한정된 공간에서 비디오 또는 애니메이션 뷰잉 경험의 맥락에서 제품 및 서비스를 선택할 수 있도록 한다. 제품 및 서비스 선택 시, 도 5의 예에 대해 도시된 바와 같이, 사용자에게, 애니메이션 또는 비디오 뷰잉 경험을 방해하거나 디스플레이 유닛의 한정된 공간을 떠나지 않고 선택된 제품이나 서비스의 상세가 제시된다. 유형에 따라, 컨테이너(205)에 대한 디스플레이 유닛 내의 제품 또는 서비스는 광고 또는 판매될 수 있다. 추가적으로, 특정한 구성에서, 전체 구매 또는 광고 경험은 컨테이너(205)에 대한 디스플레이 유닛의 내측에 완전히 포함될 수 있다.

- [0072] 컨테이너(205)는, 소셜 네트워크나 블로그와 같은, 사회적 분배 채널에서 공유될 때 - 실질적으로 동일한 방식으로 실시되는 - 구매 및 광고 능력 모두를 유지한다는 것에 주목하는 것이 중요하다. 특정한 구성에서, 컨테이너(205)는 어도비 플래시™ 및 HTML5 기술을 지원하는 임의의 미디어에서 완전히 분산되거나 바이러스성으로 신디케이트될 수 있다.
- [0073] 물리적 상품 및 서비스뿐만 아니라, 컨테이너(205) 기술은 쿠폰 및 상품권과 같은 디지털 상품의 판매 및 상환(redemption)을 지원한다. 컨테이너(205) 디스플레이 유닛에 제시된 디지털 제품은 구매를 위해 또는 상인이 제품 상환의 가치를 인정하는(deem) 액션을 완료하기 위한 보상(reward)으로서 이용가능하다. 이러한 액션은 구매, 요청된 정보의 제출, 광고 또는 비디오 뷰잉 또는 확인응답(acknowledgement)을 포함할 수 있다. 디지털 제품의 판매시 또는 사용자가 디지털 제품 수상의 자격을 얻기에 만족스러운 것으로 간주되는 액션의 결과로서, 디지털 제품은 상환을 위해 이용가능하다. 디지털 제품은, 이로 제한되는 것은 아니지만, a) 구매에 대한 감사 이메일; b) 구매에 대한 감사 스크린; c) 스크린의 재생의 끝; 또는 d) 제3자 상환 웹페이지를 포함하는 다양한 메커니즘을 사용하여 상환될 수 있다.
- [0074] 특정한 구성에서, "구매 감사(thanks for the purchase)" 이메일은 다운로드가능한 제품 상환 자격부여 액션의 수행 시 사용자에게 전달되는 디지털 메일을 구성할 수 있다. 디지털 메일은 다운로드가능한 제품이 상환되는 방법에 대한 명령어를 제공한다. 다른 구성에서, "구매 감사" 스크린은 다운로드가능한 제품 상환 자격부여 액션의 수행 시 사용자에게 제시된다. 이러한 구성에서, 전술한 스크린은 다운로드가능한 제품을 상환하는 방법 또는 제품 그 자체를 다운로드하는 방법에 대한 명령어를 선택적으로 포함할 수 있다.
- [0075] 다른 구성에서, "재생 스크린의 끝(end of play screen)"은 애니메이션이나 비디오 뷰잉 경험을 끝까지 완료할 때 사용자에게 제시될 수 있다. 그러한 구성에서, 전술한 스크린은 다운로드가능한 제품을 상환하는 방법 또는 제품 그 자체를 다운로드하는 방법에 대한 명령어를 선택적으로 포함할 수 있다. 다른 구성에서, 제3자 제공자에 의해 사용자에게 서빙되는 제3자 상환 웹페이지는 다운로드가능한 제품 상환 자격부여 액션의 수행시 제공될 수 있다. 제시된 웹페이지는 다운로드가능한 제품을 상환하는 방법 또는 제품 그 자체를 다운로드하는 방법에 대한 명령어를 선택적으로 포함할 수 있다.
- [0076] 본 발명의 다양한 실시예는 또한 지능형 인터넷 개체들을 가진 컴패니언(companion) 제품들 및 업셀(up sell) 제품들을 제공한다. 컨테이너(205) 기술은 컴패니언 제품 및 서비스는 물론 업셀 제품 및 서비스를 지원한다. 컴패니언 제품 및 서비스는 제품 선택 또는 포스트 제품 판매 시에 사용자에게 제시된다. 제품이나 서비스 선택시, 사용자에게는, 매칭 메커니즘에 더해, 선택된 제품이나 서비스의 상세가 제시될 수 있다. 매칭 메커니즘은 오리지널 선택을 보완하는 추가적인 제품이나 서비스가 미리 정의되거나 동적으로 선택되는 것일 수 있다. 사용자에게는, 오리지널 제품이나 서비스 선택을 사용하여 액션을 수행하거나 제안된 제품이나 서비스 번들을 진행하는 선택권이 주어진다. 컨테이너(205)의 맥락에서, 액션은 구매, 자선 기부금, 요청된 정보의 제출, 광고 또는 비디오 뷰잉 또는 확인응답으로 정의된다. 구매의 완료시, 사용자에게 추가적인 액션들을 제안하는 서비스나 업셀 제품이 제시되는 포스트 구매 프로세스 동안 동일한 메커니즘이 이용될 수 있다.
- [0077] 임의의 적합한 알고리즘은, 예를 들어, 제품과 서비스 간의 공통 링키지에 근거하여 어느 하나의 메커니즘과 함께 이용될 수 있다. 대안적으로, 알고리즘은, 예를 들어, 특정한 제품이나 서비스 또는 제품들이나 서비스들의 그룹화로, 어떤 링크된 제품들이나 서비스들이 가장 자주 구매되는지를 산출하기 위해 사용자 및 링크된 제품들을 살피는 통계적 분석에 근거한 것일 수 있다. 또 다른 기술들이 당업자에게 명백해질 것이다.
- [0078] 본 발명의 다양한 실시예는 지능형 인터넷 개체들을 가진 분산된 쇼핑 카트를 제공한다. 컨테이너(205) 기술은 (예컨대, 도 5에 도시된 바와 같이, "장바구니에 담기" 버튼(505)을 통해 액세스가능한) 분산된 쇼핑 카트를 지원한다. 분산된 쇼핑 카트는 사용자가 컨테이너(들)에 대한 하나 또는 여러 개의 디스플레이 유닛에서 쇼핑 프로세스를 시작할 수 있도록 하고, 상인 또는 상인 네트워크에 조합된 상인들의 그룹에 속하는 또 다른 컨테이너에서 거래를 완료할 수 있도록 한다. 상인 네트워크는 사용자 쇼핑 정보를 공유하는데 동의하는 상인들 그 자신 또는 여러 상인들로 이루어진다. 정의상, 최소 상인 네트워크는 공유 쇼핑 경험을 가능하게 하는 단일 상인으로 이루어진다. 사용자는 추적 메커니즘에 의해 식별될 수 있다. 그러한 추적 메커니즘은 쿠키, 개인 자격증명, 또는 예를 들어, 사용자명 및 패스워드를 갖는 계정을 포함하는, 다른 적합한 추적 기술로 이루어질 수 있다. 하나 또는 여러 개의 쇼핑 카트를 가진 사용자를 인식하면, 사용자에게는 그/그녀가 중단한 쇼핑 경험을 계속하도록 선택권이 프롬프트될 수 있다. 사용자가 쇼핑 경험을 계속하기로 선택하는 경우에, 쇼핑 흐름은 쇼핑 흐름이 마지막으로 지속되었던 스폟으로부터 재개한다. 그렇지 않으면, 새로운 쇼핑 카트가 작성되고 쇼핑 흐름은 처음부터 재개할 것이다. 자선 기부금이나 연락 정보 수집에 관여하는 제품이나 서비스에 대해서도 유

사한 메커니즘이 이용될 수 있다. 마지막으로 알려진 영속 지점은 작업흐름 재개에 대한 선택권을 허용한다.

[0079] 상술한 것의 간단한 개요로서 및 일례로서, 사용자는 친구의 Facebook™ 월에 방문 중일 수 있고 관심있는 어떤 것을 갖는 컨테이너의 디스플레이를 볼 수 있다. 특정한 컨테이너 디스플레이의 임의의 적합한 추적 메커니즘을 사용하여 컨테이너와 사용자의 상호작용시 사용자와 연관될 수 있다. 간단한 예로서, 사용자는 쇼핑 카드 내에 위치한 임의의 아이템들 및 컨테이너와 사용자를 연관시키기 위해 디스플레이 내에서 직접 특정한 계정에 로그인할 수 있다. 그 다음, 사용자는 또 다른 사이트에 방문할 수 있거나 이메일을 통해 컨테이너 디스플레이에 간단히 액세스할 수 있다. 디스플레이가 동일한 사용자와 연관될 때, 사용자는 카트 내에 이전에 위치한 아이템들에 액세스할 수 있고 계속해서 쇼핑 및 카트 내에 추가적인 아이템을 배치할 수 있다. 상술한 것은 비제한적인 예이며, 분산된 쇼핑 카트에 액세스하는 다른 방식을 배제하도록 의도되는 것이 아니다.

[0080] 본 발명의 다양한 실시예는 지능형 인터넷 개체들을 가진 제품들의 분산형 리타겟팅(retargeting)을 제공한다. 컨테이너(205)는 제품과 서비스의 분산형 리타겟팅을 지원한다. 제품 및 서비스의 분산형 리타겟팅은 상인 또는 상인 네트워크에 조합된 상인들의 그룹에 속하는 사용자들에 의해 뷰잉된 제품들이나 서비스들 또는 그들과 유사한 것을 상인이 디스플레이할 수 있도록 한다. 동일한 상인 네트워크에 속하는 상인 웹사이트 또는 컨테이너(205)에서 하나 또는 여러 개의 제품이나 서비스를 뷰잉한 사용자를 인식하면, 사용자에게는 이전 방문 동안 뷰잉된 제품 및 서비스 또는 그와 유사한 것이 제시될 수 있다. 협업 필터링(collaborative filtering) 등을 포함하는, 분산형 리타겟팅의 제시를 위해 임의의 적합한 알고리즘이 사용될 수 있다. 이러한 알고리즘은 상인들의 그룹으로부터의 데이터를 이용할 수 있다. 추가로, 분산형 리타겟팅에서, 다른 제품이나 서비스와 연관된 그러한 미디어와 함께 추가 유형의 미디어가 보여질 수 있다.

[0081] 본 발명의 다양한 실시예는 지능형 인터넷 개체들의 동적 구성을 제공한다. 컨테이너(205) 기술은 동적 구성을 지원한다. 동적 구성은 런타임 또는 어셈블리 타임 동안 컨테이너(205) 기술로 패스되는 구성 파일에 근거하여 컨테이너(205)가 스크린 수, 스크린 필드, 필드 유효성 검증(field validation), 비즈니스 규칙 및 사용자 특정 특성을 결정할 수 있도록 한다. 구성 파일은 구성 메타데이터를 포함한다. 구성 파일의 수신 시, 컨테이너(205)는 어떤 스크린인지, 어떤 필드를 포함할지, 어떤 유효성 검증이 사용자에게 제시되도록 요구되는지를 결정한다. 사용자 입력에 근거하여, 컨테이너(205)는 구성 파일, 스크린 실행의 흐름 및 논리를 사용하여 패스되는 비즈니스 규칙을 해석한다. 메타데이터 중심 구성 파일을 수락하는 것에 더해, 컨테이너(205)는 제3자의 동적 흐름의 포함을 허용한다. 이러한 흐름은 컨테이너(205) 구성 동안 또는 런타임 동안 실행 가능한 파일의 형태로 컨테이너(205)로 패스될 수 있다. 동적 구성 파일처럼, 제3자 동적 흐름은 스크린, 스크린 필드, 필드 유효성 검증, 비즈니스 규칙 및 사용자 특정 특성을 포함한다. 동적 구성 파일과 달리, 제3자 동적 흐름은 별도의 해석 단계를 필요로 하지 않을 수 있으며, 기본적으로 웹 브라우저의 내측에서 실행될 수 있다.

[0082] 도 15는 개시된 실시예에 따른 미디어 콘텐츠를 가진 개체를 포함하기 위한 프로세스의 흐름도를 도시한다. 이 프로세스는, 예를 들어, "시스템(the system)"으로 단수형으로 지칭되는, 아래 설명된 액트들을 수행하도록 구성된, 예를 들어, 도 1에서의 서버(들)(102)과 같은 하나 이상의 서버에 의해 수행될 수 있다. 프로세스는 또한 도 2에서의 컨테이너 관리 환경(200)에서 구성기(configurator; 285)에 의해 수행될 수 있다. 프로세스는 하나 이상의 서버가 이러한 프로세스를 수행하도록 하는 비일시적 컴퓨터 판독가능 매체에 저장된 실행 가능한 명령들에 의해 구현될 수 있다.

[0083] 블록 1505에서, 프로세스는 종단점에서 디스플레이될 미디어 콘텐츠에 대한 요청을 수신하는 시스템에 의해 시작된다. 예를 들어, 블록 1505에서, 시스템은 비디오를 재생하는 클릭과 같은 요청을 수신하거나 미디어 콘텐츠가 뷰잉되고 제1 종단점에 공유된 제2 종단점으로부터 요청을 수신할 수 있다.

[0084] 그 후, 블록 1510에서 시스템은 종단점과 연관된 환경에 대한 정보를 식별한다. 예를 들어, 블록 1510에서, 시스템은 종단점과 연관된 디바이스의 유형, 미디어 콘텐츠가 디스플레이될 웹사이트, 및 종단점과 시스템 간의 네트워크 속도를 식별할 수 있다. 다른 예에서, 시스템은 종단점과 연관된 디바이스의 위치에 대한 정보를 식별할 수 있다.

[0085] 블록 1515에서, 시스템은 환경에 관해 식별된 정보에 근거하여 요청된 미디어 콘텐츠와 함께 송신할 개체들의 세트를 식별한다. 예를 들어, 블록 1515에서, 시스템은 컨테이너(예컨대, 도 2의 컨테이너(205))에 개체들 및 미디어 콘텐츠를 포함시킬 수 있다. 세트 내의 개체들 중 적어도 하나는 미디어 콘텐츠의 디스플레이 동안 전자 상거래를 완료하기 위한 프로그램 코드를 포함한다. 예를 들어, 전자 상거래는 상품이나 서비스를 구매하는 것, 돈을 기부하는 것 또는 판매 리드를 제출하는 것일 수 있다.

- [0086] 일부 예에서, 시스템은 제2 종단점과 연관된 사용자에 대한 정보를 식별하고 사용자에 대한 정보에 근거하여 요청된 미디어 콘텐츠와 함께 송신할 개체들을 식별한다. 예를 들어, 종단점과 시스템 간의 네트워크 대역폭이 높은 고품질 미디어 콘텐츠가 송신될 수 있다. 다른 예에서, 시스템은 디바이스나 웹사이트의 유형과 연관된 렌더링 파라미터를 식별할 수 있고, 렌더링 파라미터에 근거하여 송신할 개체들의 세트에서 미디어 콘텐츠의 디스플레이를 생성하도록 설계된 개체들을 포함할 수 있다. 다른 예에서, 시스템은 미디어 콘텐츠로 광고하는 제품, 미디어 콘텐츠와 연관된 텍스트에 대한 언어 및/또는 디바이스의 위치에 관한 정보에 근거하여 디스플레이를 위한 미디어 콘텐츠로서 송신할 비디오 유형을 식별할 수 있고, 컨테이너에 적절한 개체들을 포함할 수 있다. 또 다른 예에서, 시스템은 마케팅 캠페인의 상태에 관한 정보에 근거하여 미디어 콘텐츠 및 개체와 연관된 마케팅 캠페인의 상태에 관한 정보를 식별할 수 있다.
- [0087] 다양한 구성에서, 분석은 환경 및/또는 사용자에 관한 프로파일 정보에 근거하여 사용자에게 송신할 것을 결정하는 데 이용될 수 있다. 예를 들어, 지리적 위치 또는 결정된 프로파일에 근거하여, (또한 비디오에 디스플레이될 수 있는) 모자 광고가 아닌 샤츠 광고가 송신될 수 있는데, 그 이유는 분석이 모자 보다 샤츠가 더 많이 판매될 가능성이 있다는 것을 나타내기 때문이다.
- [0088] 그 후, 블록 1520에서, 시스템은 종단점에서 디스플레이하기 위한 미디어 콘텐츠를 포함하는 개체들의 세트를 송신한다. 예를 들어, 블록 1520에서, 시스템은 미디어 콘텐츠가 디스플레이되어 전자 상거래 기회가 있을 종단점으로 컨테이너를 송신한다. 위에서 언급한 바와 같이, 개체들 및 미디어는 별도로 또는 함께 송신될 수 있다.
- [0089] 도 16은 개시된 실시예에 따른 종단점에서 컨테이너를 렌더링하기 위한 프로세스의 흐름도를 도시한다. 이 프로세스는, 예를 들어, 아래 설명된 액트들을 수행하도록 구성된, 예를 들어, 도 1의 종단점(들)(110 또는 120)과 같은 종단점에 의해 수행될 수 있다. 프로세스는 하나 이상의 서버가 이러한 프로세스를 수행하게 하는 비일시적 컴퓨터 관독가능 매체에 저장된 실행가능한 명령어들에 의해 구현될 수 있다.
- [0090] 블록 1605에서, 프로세스는 종단점에서 컨테이너를 렌더링하라는 요청을 수신함으로써 시작한다. 예를 들어, 블록 1605에서, 프로세스는 컨테이너와 연관된 비디오 클립을 뷰잉할 것을 요청하라는 사용자로부터의 요청을 수신할 수 있다. 프로세스는 또한 컨테이너를 공유하라는 사용자로부터의 요청을 수신할 수 있다. 그 다음, 블록 1610에서, 프로세스는 컨테이너를 지원하는 서버를 식별한다. 예를 들어, 블록 1610에서, 프로세스는 컨테이너로부터의 서버를 식별할 수 있다. 서버는 도 1의 서버(들)(102) 중 하나 이상일 수 있다. 다른 예에서, 서버는 도 2의 백엔드 이벤트 서버(들)(260) 중 하나 또는 구성기(285)일 수 있다.
- [0091] 그 후, 블록 1615에서, 프로세스는 종단점에서의 환경에 대한 정보를 제공한다. 예를 들어, 블록 1615에서, 프로세스는 종단점에 대한 컨테이너 정보(예컨대, 웹사이트, 디바이스 유형, IP 주소), 비디오를 뷰잉하기 위해 공유 또는 요청하는 사용자에 대한 정보, 쿠키, 쇼핑 카트 정보, 컨테이너 테더링 정보 및/또는 컨테이너에 포함할 개체들을 선택하는데 있어서 유용할 수 있는 임의의 다른 유형의 정보의 식별자를 제공할 수 있다.
- [0092] 그 다음, 블록 1620에서, 프로세스는 컨테이너 개체 및 미디어 콘텐츠의 위치를 수신한다. 예를 들어, 블록 1620에서, 프로세스는 컨테이너에 포함할 개체들을 구성하거나 그렇지 않으면 선택한 구성기(285)로부터 컨테이너 개체를 수신한다. 미디어 콘텐츠의 위치는 컨테이너 내의 미디어 플레이어가 미디어 콘텐츠를 스트리밍하거나 그렇지 않으면 수신하는 서버일 수 있다. 그 후, 블록 1625에서, 프로세스는 위치로부터 미디어 콘텐츠를 수신하여 디스플레이한다. 예를 들어, 블록 1625에서, 프로세스는, 컨테이너에 대한 디스플레이 유닛 내측에서, 컨테이너에서 특정된 미디어 서버로부터 미디어 콘텐츠를 스트리밍할 수 있다.
- [0093] 도 17은 본 발명의 다양한 실시예를 구현하는데 사용될 수 있는 데이터 처리 시스템(1700)을 도시한다. 예를 들어, 위에서 언급된 기능들 중 임의의 것을 수행하고/하거나 도 1의 종단점(들)(110 및 120) 및/또는 서버(들)(102)을 위한 컴퓨팅 디바이스로서의 역할을 하기 위해 본 발명의 다른 실시예와 관련하여 사용될 수 있는 데이터 처리 시스템(1700)이 도시된다. 데이터 처리 시스템(1700)은 일반적으로, 알려진 OS2, UNIX, Mac-OS, 리눅스, 안드로이드 및/또는 윈도우 운영 체제 또는 다른 운영 체제 중 임의의 것을 실행하도록 적응될 수 있다. 이 예에서, 데이터 처리 시스템(1700)은, 프로세서(1704), 메모리(1706), 영속 저장소(1708), 통신 유닛(1710), 입/출력(I/O) 유닛(1712), 및 디스플레이(1714) 간의 통신을 제공하는 버스 시스템(1702)을 포함한다.
- [0094] 프로세서(1704)는 메모리(1706)에 로드될 수 있는 소프트웨어에 대한 명령어들을 처리한다. 프로세서(1704)는, 특정한 구현에 따라, 다수의 프로세서, 멀티-프로세서 코어 또는 일부 다른 유형의 프로세서일 수 있다. 또한, 프로세서(1704)는, 메인 프로세서가 단일 칩 상에 보조 프로세서와 함께 존재하는 다수의 이종 프로세서 시스템

을 사용하여 구현될 수 있다. 다른 예시적인 예로서, 프로세서(1704)는 동일한 유형의 다수의 프로세서를 포함하는 대칭형 멀티-프로세서 시스템일 수 있다.

[0095] 메모리(1706) 및 영속 저장소(1708)는 저장 디바이스들(1717)의 예이다. 저장 디바이스는, 예를 들어, 제한없이, 데이터, 기능적인 형태의 프로그램 코드 및/또는 일시적 및/또는 영구적으로 다른 적합한 정보와 같은 정보를 저장할 수 있는 하드웨어의 임의의 피스이다. 메모리(1706)는, 이러한 예에서, 예를 들어, 랜덤 액세스 메모리 또는 임의의 다른 적합한 휘발성 또는 비휘발성 저장 디바이스일 수 있다. 예를 들어, 영속 저장소(1708)는 하나 이상의 컴퓨트 또는 디바이스를 포함할 수 있다. 예를 들어, 영속 저장소(1708)는 하드 드라이브, 플래시 메모리, 광 디스크, 재기록형 자기 테이프 또는 상기의 어떤 조합일 수 있다. 영속 저장소(1708)에 의해 사용되는 매체는 또한 착탈가능할 수 있다. 예를 들어, 착탈가능한 하드 드라이브가 영속 저장소(1708)를 위해 사용될 수 있다.

[0096] 통신 유닛(1710)은 다른 데이터 처리 시스템 또는 디바이스와의 통신을 제공한다. 예를 들어, 통신 유닛(1710)은 컴퓨터 네트워크, 또는 공공 또는 사설 데이터 네트워크; LAN(local area network); MAN(metropolitan area network); WAN(wide area network); 유선 또는 무선 네트워크; 로컬, 지역적, 또는 글로벌 통신 네트워크; 광 네트워크; 위성 네트워크; 기업 인트라넷; 다른 적합한 통신 링크; 또는 전술한 것들의 임의의 조합을 포함하나 이에 제한되지는 않는 다양한 다른 통신 플랫폼에 접속될 수 있다. 예를 들어, 통신 유닛(1710)은 네트워크 인터페이스 카드를 포함할 수 있다. 통신 유닛(1710)은 물리적 및 무선 통신 링크 중 어느 하나 또는 둘 다의 사용을 통해 통신을 제공할 수 있다. 또한, 통신 유닛(1710)은 무선 네트워크 통신(예컨대, 와이파이, 셀룰러 데이터 접속 등)을 가능하게 하는 RF(radio frequency) 송수신기를 포함할 수 있다. 통신 유닛(1710)은 또한 위치 확인 로케이션 정보(positional location information)를 인에이블하는 GPS 송수신기를 포함할 수 있다.

[0097] 입/출력 유닛(1712)은 데이터 처리 시스템(1700)에 접속될 수 있는 다른 디바이스와의 데이터의 입력 및 출력을 허용한다. 예를 들어, 입/출력 유닛(1712)은 키보드, 마우스, 터치 스크린 및/또는 일부 다른 적합한 입력 디바이스를 통해 사용자 입력을 위한 접속을 제공할 수 있다. 또한, 입/출력 유닛(1712)은 프린터에게 출력을 송신할 수 있다. 입/출력 유닛(1712)은 또한 카메라, 마이크, 스피커, 가속도계 및/또는 근접 센서를 포함하거나 그에 접속될 수 있다. 데이터 처리 시스템(1700)은 본 발명의 다양한 통신 및 데이터 송신 원리에 따라 카메라, 마이크, 스피커, 가속도계 및/또는 근접 센서로부터의 입력 및 출력을 이용할 수 있다. 디스플레이(1714)는 사용자에게 정보를 디스플레이하기 위한 메커니즘을 제공한다. 예를 들어, 디스플레이(1714)는 터치 스크린일 수 있다.

[0098] 운영 체제, 애플리케이션 또는 다른 프로그램을 위한 프로그램 코드는 버스 시스템(1702)을 통해 프로세서(1704)와 통신하는 저장 디바이스들(1717)에 위치할 수 있다. 일부 실시예에서, 프로그램 코드는 영속 저장소(1708) 상에 기능적 형태로 있다. 이러한 명령어들은 프로세서(1704)에 의해 처리하기 위해 메모리(1706)로 로드될 수 있다. 상이한 실시예들의 프로세스들은 메모리(1706)에 위치할 수 있는 컴퓨터 구현 명령어를 사용하여 프로세서(1704)에 의해 수행될 수 있다. 예를 들어, 프로세서(1704)는 위에서 설명한 모듈 및/또는 디바이스 중 하나 이상에 대한 프로세스들을 수행할 수 있다.

[0099] 일부 실시예에서, 위에서 설명한 다양한 기능은 컴퓨터 판독가능 프로그램 코드로부터 형성되고 컴퓨터 판독가능 매체에서 구현되는 컴퓨터 프로그램 제품에 의해 구현 또는 지원된다. 컴퓨터 프로그램 제품에 대한 프로그램 코드는 선택적으로 착탈가능한 컴퓨터 판독가능 저장 디바이스 상에 기능적 형태로 위치할 수 있고, 프로세서(1704)에 의한 처리를 위해 데이터 처리 시스템(1700) 상에 로드 또는 송신될 수 있다. 일부 예시적인 실시예에서, 프로그램 코드는 데이터 처리 시스템(1700) 내에서 사용하기 위한 다른 디바이스 또는 데이터 처리 시스템으로부터 영속 저장소(1708)로 네트워크를 통해 다운로드될 수 있다. 예를 들어, 서버 데이터 처리 시스템 내의 컴퓨터 판독가능 저장 매체에 저장된 프로그램 코드는 서버로부터 데이터 처리 시스템(1700)으로 네트워크를 통해 다운로드될 수 있다. 프로그램 코드를 제공하는 데이터 처리 시스템은 서버 컴퓨터, 클라이언트 컴퓨터, 또는 프로그램 코드를 저장 및 송신할 수 있는 몇몇 다른 디바이스일 수 있다.

[0100] 당업자라면 잘 알고 있는 바와 같이, 본 발명의 양태는, 프로그램 코드가 구현된, 하나 이상의 컴퓨터 판독가능한 저장 매체(들)에 구현된 컴퓨터 프로그램의 형태를 취할 수 있다. 컴퓨터 판독가능 저장 매체는, 예를 들어, 제한없이, 휴대용 컴퓨터 디스크, 하드 디스크, RAM, ROM, EPROM, 플래시 메모리, 휴대용 CD-ROM, 광 저장 디바이스, 자기 저장 디바이스 또는 이들의 임의의 적합한 조합일 수 있다. 프로그램 코드는 또한 본 발명에서 설명된 기능 또는 동작을 구현하기 위한 프로세스를 제공하기 위해 프로세서에 의한 실행을 위해 로딩될

수 있다.

[0101] 도 17은 본 발명의 다른 실시예에 이용될 수 있는 데이터 처리 시스템의 하나의 실시예를 제공하지만, 그러한 다른 실시예는 종래의 운영 체제 없이 범용 컴퓨터는 물론 범용 컴퓨터 이외의 컴퓨터들을 또한 이용할 수 있다. 또한, 본 발명의 실시예들은 또한 데이터 처리 시스템(1700) 또는 컴퓨터 네트워크에서 함께 네트워크화된 다른 컴퓨터들을 포함할 수 있다. 가장 일반적으로, 다수의 데이터 처리 시스템(1700) 또는 다른 컴퓨터는 인터넷을 통해 및/또는 클라이언트 서버 네트워크에서 네트워크화될 수 있다. 본 발명의 실시예들은 또한 사설 또는 공용 네트워크에 의해 각각 서로 링크된 별도의 컴퓨터 네트워크의 조합으로 사용될 수 있다.

[0102] 본 발명의 여러 실시예들은 매체 내에 포함된 로직을 포함할 수 있다. 도 17의 실시예에서, 로직은 데이터 처리 시스템(1700) 상에서 실행가능한 컴퓨터 소프트웨어를 포함한다. 매체는 메모리(1706), 영속 저장소(1708) 또는 다른 매체를 포함할 수 있다. 다른 실시예에서, 로직은 하드웨어 구성 또는 소프트웨어와 하드웨어 구성의 조합 내에 포함될 수 있다. 로직은 또한 본 발명의 범위를 벗어나지 않고 임의의 다른 적합한 매체 내에 임베딩될 수 있다.

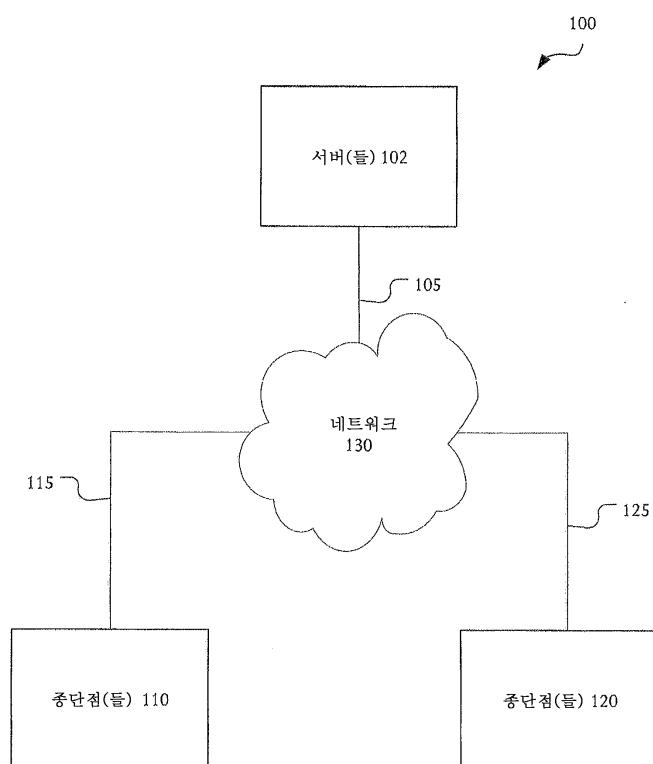
[0103] 상기 설명의 기능은, 다시 한번, 도 1-17에 도시된 컴포넌트들 중 임의의 것 또는 다른 적합한 컴포넌트들이 도움이 될 수 있다. 코드 자체는, 자바, C++, C-샤프, HTML, HTML5 등을 포함하지만 이에 제한되지는 않는 임의의 적합한 포맷으로 기록될 수 있다.

[0104] 공지된 프로세스가 상세하게 설명되지 않았고 간결성을 위해 생략되었다는 것을 이해할 것이다. 특정 단계, 구조 및 재료에 대하여 설명하였지만, 본 발명은 이러한 구체적인 내용으로 한정되지 않으며, 당업자에 의해 알 수 있는 바와 같이 다른 것들로 대체될 수 있고, 다양한 단계가 반드시 도시된 시퀀스로 수행될 필요는 없다.

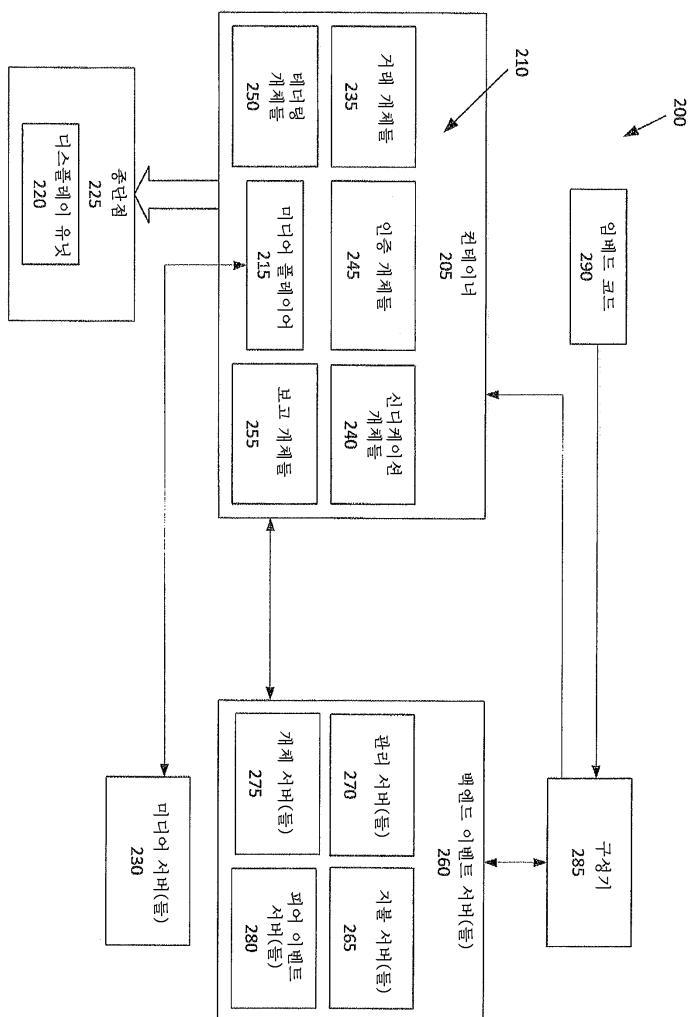
[0105] 본 발명은 특정 실시예들 및 일반적으로 연관된 방법을 설명하였지만, 당업자에게는 이러한 실시예들 및 방법들의 변경 및 치환이 명백할 것이다. 따라서, 예시적인 실시예들의 상기 설명은 본 발명을 정의하거나 제한하지 않는다. 다음의 청구항에 의해 정의된 바와 같이, 본 발명의 사상 및 범위를 벗어나지 않고 다른 변화, 대체, 및 변경 또한 가능하다.

도면

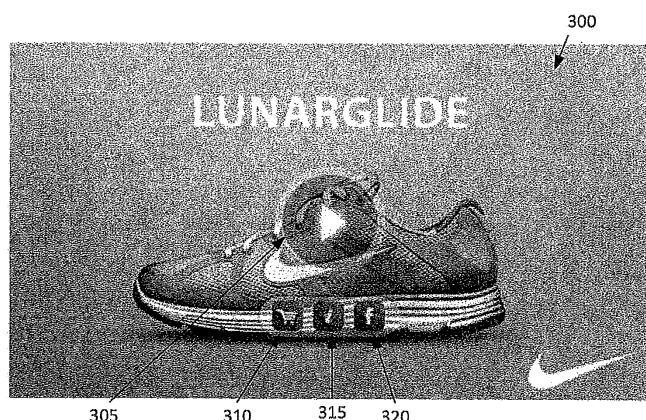
도면1



도면2



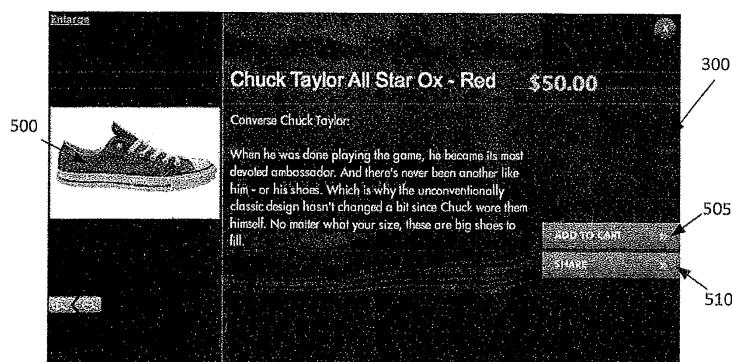
도면3



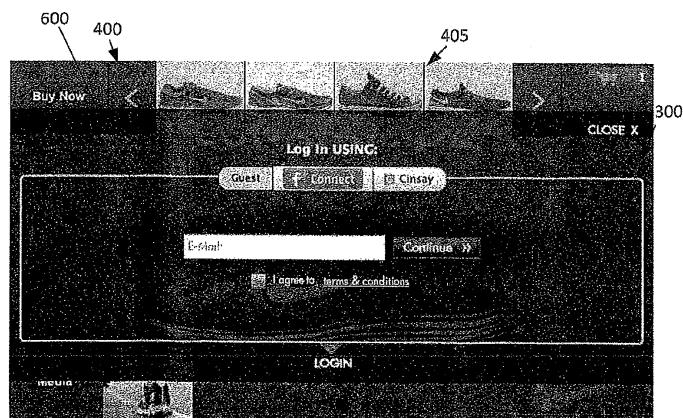
도면4



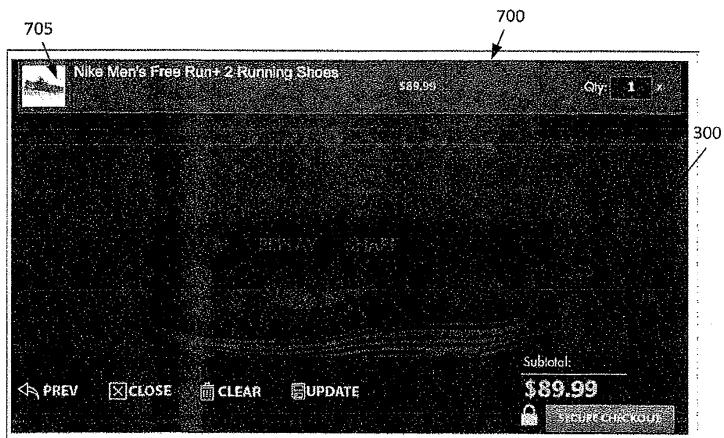
도면5



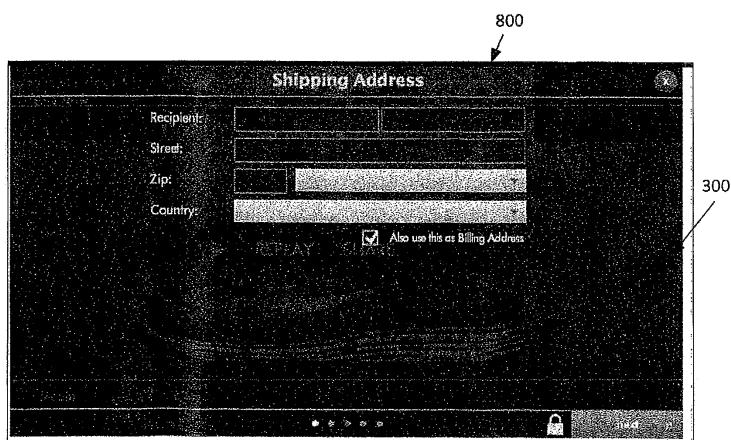
도면6



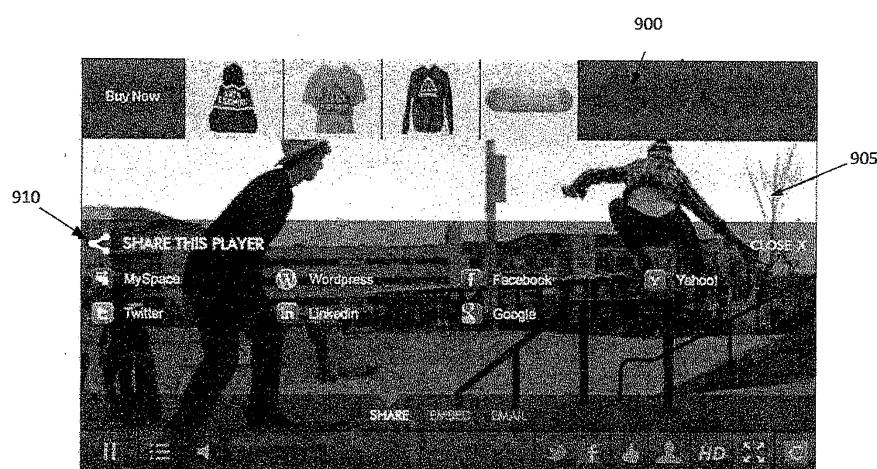
도면7



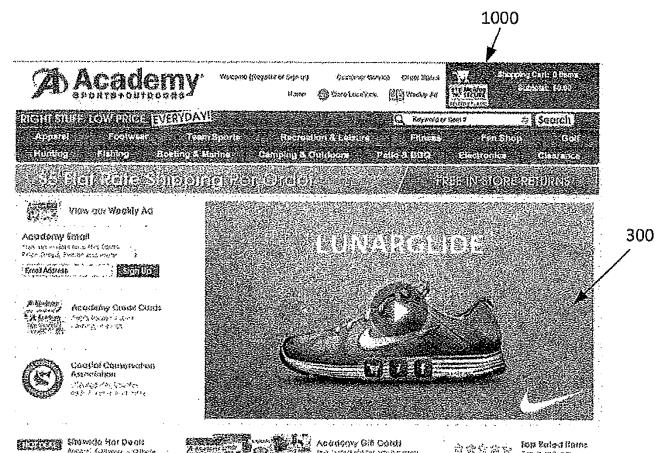
도면8



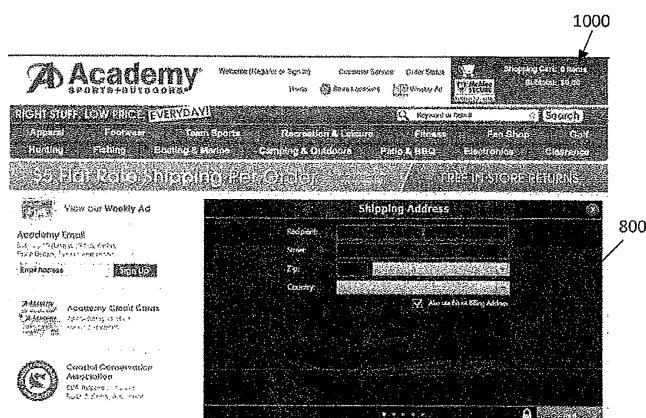
도면9



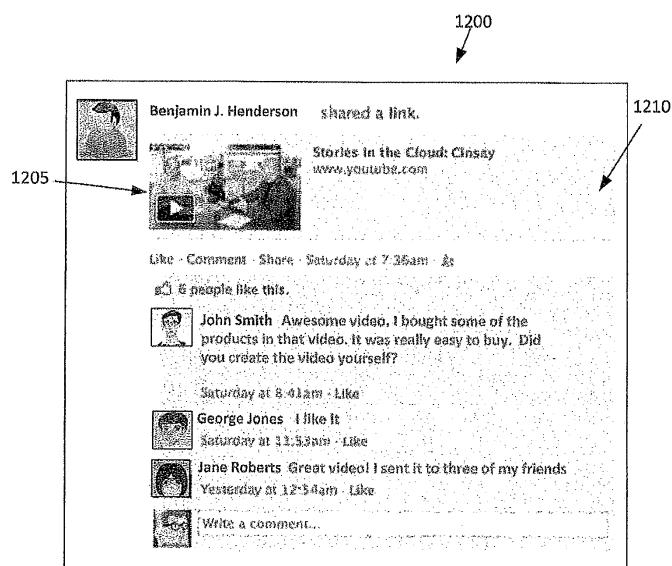
도면10



도면11



도면12

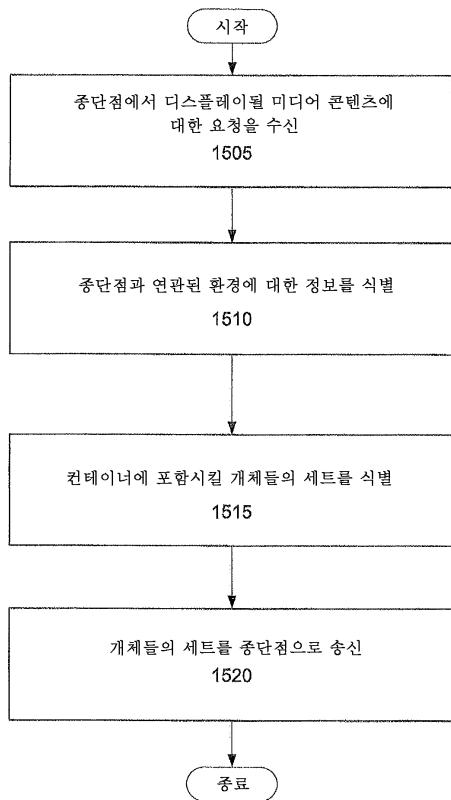
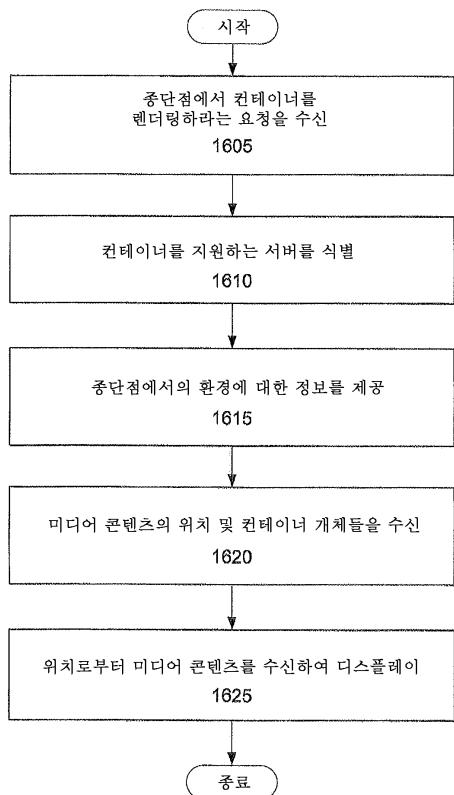


도면13



도면14



도면15**도면16**

도면17

