



(19) 대한민국특허청(KR)

(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2017년03월02일

(11) 등록번호 10-1711679

(24) 등록일자 2017년02월23일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)

G06F 3/048 (2017.01) G06F 3/041 (2006.01)

H04B 1/40 (2015.01)

(21) 출원번호 10-2011-7029973

(22) 출원일자(국제) 2010년06월15일

심사청구일자 2015년05월18일

(85) 번역문제출일자 2011년12월14일

(65) 공개번호 10-2012-0037398

(43) 공개일자 2012년04월19일

(86) 국제출원번호 PCT/US2010/038730

(87) 국제공개번호 WO 2010/148030

국제공개일자 2010년12월23일

(30) 우선권주장

12/484,799 2009년06월15일 미국(US)

(56) 선행기술조사문현

US20070067272 A1*

*는 심사관에 의하여 인용된 문현

(73) 특허권자

마이크로소프트 테크놀로지 라이센싱, 엘엘씨

미국 워싱턴주 (우편번호 : 98052) 레드몬드 원
마이크로소프트 웨이

(72) 발명자

프리드먼 조나단 디

미국 워싱턴주 98052-6399 레드몬드 원 마이크로
소프트 웨이 엘씨에이 - 인터내셔널 페이턴츠 마
이크로소프트 코포레이션

크루제니스키 마이클 제이

미국 워싱턴주 98052-6399 레드몬드 원 마이크로
소프트 웨이 엘씨에이 - 인터내셔널 페이턴츠 마
이크로소프트 코포레이션

(뒷면에 계속)

(74) 대리인

김태홍

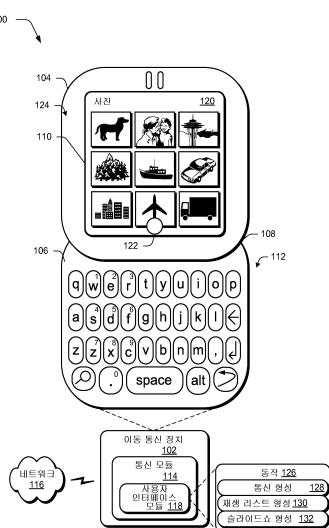
전체 청구항 수 : 총 20 항

심사관 : 신현상

(54) 발명의 명칭 이동 통신 장치 사용자 인터페이스

(57) 요 약

이동 통신 장치 사용자 인터페이스가 설명된다. 일 구현에 있어서, 컨텐츠를 수용하도록 구성된 부분을 갖는 사용자 인터페이스를 출력하는 단계를 포함하는 방법은 이동 통신 장치에 의해 구현된다. 옵션이 통신을 개시하기 위해 부분에 대해 선택되며 컨텐츠가 하나 이상의 연락처를 포함할 때, 컨텐츠를 포함하며 하나 이상의 연락처에 자동으로 어드레스되는 통신이 형성된다.

대 표 도 - 도1

(72) 발명자

월슨 브라이언 웨이

미국 위싱턴주 98052-6399 레드몬드 원 마이크로소프트 웨이 엘씨에이 - 인터내셔널 페이턴츠 마이크로소프트 코포레이션

스무가 마이클 에이

미국 위싱턴주 98052-6399 레드몬드 원 마이크로소프트 웨이 엘씨에이 - 인터내셔널 페이턴츠 마이크로소프트 코포레이션

아펠 대련 에이

미국 위싱턴주 98052-6399 레드몬드 원 마이크로소프트 웨이 엘씨에이 - 인터내셔널 페이턴츠 마이크로소프트 코포레이션

호프만 넬 에이치

미국 위싱턴주 98052-6399 레드몬드 원 마이크로소프트 웨이 엘씨에이 - 인터내셔널 페이턴츠 마이크로소프트 코포레이션

명세서

청구범위

청구항 1

장치에 의해 구현되는 방법에 있어서,

터치스크린 기능을 사용하여 이동 통신 장치의 표시 장치와의 상호작용을 통해 검출된 섬네일 이미지의 외관을 제공하는 제스처를 포함하는 드래그 앤 드롭 동작(drag-and-drop operation)을 통해 컨텐츠를 수용하도록 구성된 부분을 갖는 사용자 인터페이스를 출력하는 단계로서, 상기 부분에 의해 수용된 컨텐츠는 시야에서 가려진 채 유지되는 것인, 출력하는 단계;

상기 드래그 앤 드롭 동작 동안 상기 컨텐츠가 상기 부분으로 입력되고 있음을 나타내는 표시(indication)를 제시하는 단계;

상기 부분의 선택에 응답하여, 상기 부분에 의해 수용된 컨텐츠를 표시하는 단계; 및

통신을 개시하기 위한 상기 부분과 관련된 옵션이 선택되고 컨텐츠의 제1 항목이 하나 이상의 연락처를 포함하며 컨텐츠의 제2 항목이 하나 이상의 연락처를 포함하지 않을 때, 장치에 의해 네트워크를 통해 상기 부분에 포함된 컨텐츠의 제2 항목을 전달하도록 구성되며 상기 제1 항목의 하나 이상의 연락처로 자동으로 어드레싱될 통신을 형성하는 단계

를 포함하는, 장치에 의해 구현되는 방법.

청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 통신은 이메일이며, 상기 하나 이상의 연락처는 상기 통신을 자동으로 어드레싱하는데 사용되는 적어도 하나의 이메일 주소를 포함하는 것인, 장치에 의해 구현되는 방법.

청구항 3

제 1 항에 있어서,

상기 통신은 멀티미디어 메시징 서비스(MMS; multimedia messaging service) 통신이며, 상기 하나 이상의 연락처는 상기 통신을 자동으로 어드레싱하는데 사용되는 적어도 하나의 전화 번호를 포함하는 것인, 장치에 의해 구현되는 방법.

청구항 4

제 1 항에 있어서,

상기 통신은 소셜 네트워크 서비스로의 업로드이며, 상기 하나 이상의 연락처는 상기 통신을 자동으로 어드레싱하는데 사용되는 적어도 하나의 네트워크 주소를 포함하는 것인, 장치에 의해 구현되는 방법.

청구항 5

제 1 항에 있어서,

상기 부분은 운영 체제에 의해 제공되며 상기 부분에 의해 수용되는 컨텐츠가 애플리케이션들 사이의 네비게이션 동안 존속되도록 복수의 애플리케이션에 노출되는 것인, 장치에 의해 구현되는 방법.

청구항 6

제 1 항에 있어서,

상기 컨텐츠의 섬네일 이미지는 상기 제스처를 따라서 상기 사용자 인터페이스에 표시되며, 상기 섬네일 이미지가 상기 부분에 근접하게(proximally) 표시될 때, 상기 부분에 의한 상기 섬네일 이미지의 수용을 보여주도록

애니메이션이 상기 사용자 인터페이스에 표시되는 것인, 장치에 의해 구현되는 방법.

청구항 7

제 6 항에 있어서,

상기 애니메이션은 상기 섬네일 이미지의 회전 및 크기 조절을 포함하는 것인, 장치에 의해 구현되는 방법.

청구항 8

제 1 항에 있어서,

상기 부분의 표시 상태는 상기 컨텐츠가 상기 부분에 의해 수용되었을 때 수용을 나타내도록 변하는 것인, 장치에 의해 구현되는 방법.

청구항 9

명령어들을 포함하는 하나 이상의 유형의(tangible) 컴퓨터 판독 가능한 저장 매체 장치에 있어서,

상기 명령어들은 사용자 인터페이스를,

터치스크린 기능을 사용하여 이동 통신 장치의 표시 장치와의 상호작용을 통해 검출된 섬네일 이미지의 외관을 제공하는 제스처를 포함하는 드래그 앤 드롭 동작을 통해 복수의 연락처를 수용하도록 구성된 부분을 포함하고;

상기 드래그 앤 드롭 동작 동안 상기 복수의 연락처 중 적어도 하나의 연락처가 상기 부분으로 입력되고 있음을 나타내는 표시를 제시하고;

상기 부분에 의해, 상기 부분에 표시되지 않은 컨텐츠를 수신하고;

상기 부분의 선택에 응답하여, 상기 수신된 컨텐츠와, 상기 수용된 복수의 연락처 중 적어도 하나의 연락처를 표시하고;

상기 표시된 복수의 연락처 각각에 의해 지정된 네트워크 위치에의 통신 - 상기 통신은 상기 수신된 컨텐츠를 포함함 - 을 개시하도록 선택 가능한 옵션을 제공하게끔,

구성하도록 이동 통신 장치에 의해 실행 가능한 것인 하나 이상의 유형의 컴퓨터 판독 가능한 저장 매체 장치.

청구항 10

제 9 항에 있어서,

상기 통신은 상기 복수의 연락처 각각에 어드레싱되는 단일 이메일인 것인 하나 이상의 유형의 컴퓨터 판독 가능한 저장 매체 장치.

청구항 11

제 9 항에 있어서,

상기 통신은 각자의 전화 번호를 사용하여 상기 복수의 연락처 각각에 어드레싱되는 단일 멀티미디어 메시징 서비스(MMS) 통신인 것인 하나 이상의 유형의 컴퓨터 판독 가능한 저장 매체 장치.

청구항 12

제 9 항에 있어서,

상기 통신은 하나 이상의 소셜 네트워크 서비스의 복수의 멤버에게 수행될 업로드인 것인 하나 이상의 유형의 컴퓨터 판독 가능한 저장 매체 장치.

청구항 13

제 9 항에 있어서,

상기 옵션은 복수의 추가의 옵션을 출력하도록 선택 가능하며, 상기 복수의 추가의 옵션 각각은 상이한 통신 기

술을 나타내는 것인 하나 이상의 유형의 컴퓨터 판독 가능한 저장 매체 장치.

청구항 14

제 9 항에 있어서,

상기 부분은 운영 체제에 의해 제공되며 상기 부분에 의해 수용되는 컨텐츠가 애플리케이션들 사이의 네비게이션 동안 존속되도록 복수의 애플리케이션에 노출되는 것인 하나 이상의 유형의 컴퓨터 판독 가능한 저장 매체 장치.

청구항 15

제 9 항에 있어서,

상기 컨텐츠의 섬네일 이미지는 상기 제스처를 따라서 상기 사용자 인터페이스에 표시되며,

상기 섬네일 이미지가 상기 부분에 근접하게 표시될 때, 상기 부분에 의한 상기 섬네일 이미지의 수용을 보여주도록 애니메이션이 상기 사용자 인터페이스에 표시되는 것인 하나 이상의 유형의 컴퓨터 판독 가능한 저장 매체 장치.

청구항 16

이동 통신 장치에 있어서,

표시 장치;

프로세서; 및

상기 프로세서 상에서 실행 가능한 운영 체제 및 복수의 애플리케이션을 유지하도록 구성된 메모리를 포함하고,

상기 운영 체제는, 상기 표시 장치 상에 부분을 표시하기 위해 사용자 인터페이스에 출력하도록 상기 복수의 애플리케이션에 특징을 노출시키도록 구성되고,

상기 부분은,

터치스크린 기능을 사용하여 이동 통신 장치의 표시 장치와의 상호작용을 통해 검출된 섬네일 이미지의 외관을 제공하는 제스처를 포함하는 드래그 앤 드롭 동작을 통해 컨텐츠를 수용하고;

상기 부분의 선택이 수신될 때까지 상기 표시 장치 상에 상기 수용된 컨텐츠를 시야에서 가리고;

상기 부분에서 수용된 컨텐츠 각각에 대해 수행 가능한 하나 이상의 동작의 표시를 출력하도록

상기 사용자 인터페이스 내에서 선택가능하며,

상기 사용자 인터페이스는 상기 드래그 앤 드롭 동작 동안 상기 컨텐츠가 상기 부분으로 입력되고 있음을 나타내는 표시를 제시하도록 구성되는 것인 이동 통신 장치.

청구항 17

제 16 항에 있어서,

상기 동작은 재생 리스트의 생성 및 슬라이드 쇼의 개시를 포함하는 것인 이동 통신 장치.

청구항 18

제 16 항에 있어서,

상기 운영 체제에 의해 제공되며 상기 복수의 애플리케이션에 노출되는 부분은, 상기 부분에 의해 수용된 컨텐츠가 애플리케이션들 사이의 네비게이션 동안 존속되도록 구성되는 것인 이동 통신 장치.

청구항 19

제 16 항에 있어서,

상기 컨텐츠는 이미지, 비디오, 또는 연락처를 포함하는 것인 이동 통신 장치.

청구항 20

제 16 항에 있어서,

상기 컨텐츠의 섬네일 이미지는 상기 제스처를 따라서 상기 사용자 인터페이스에 표시되며,

상기 섬네일 이미지가 상기 부분에 근접하게 표시될 때, 상기 부분에 의한 상기 섬네일 이미지의 수용을 보여주도록 애니메이션이 상기 사용자 인터페이스에 표시되는 것인 이동 통신 장치.

발명의 설명

배경기술

[0001] 이동 통신 장치(예를 들어, 무선 전화)는 일상 생활의 없어서는 안 될 부분이 되었다. 그러나, 종래의 이동 통신 장치에 의해 이용되는 폼 팩터(form factor)는 통상 이동 통신 장치의 이동성을 촉진하도록 제한된다.

[0002] 예를 들어, 이동 통신 장치는 종래의 데스크탑 컴퓨터, 예를 들어 PC와 비교할 때 비교적 제한된 양의 표시 영역을 가질 수 있다. 그러므로, 데스크탑 컴퓨터와 상호작용하기 위해 사용되는 종래의 기술은 이동 통신 장치에 의해 이용될 때 비효율적일 수 있다. 예를 들어, 제한된 양의 표시 영역을 갖는 이동 통신 장치 상에 종래의 기술을 사용하여 다수 항목의 컨텐츠를 선택하는 것은 어려울 수 있다.

발명의 내용

과제의 해결 수단

[0003] 이동 통신 장치 사용자 인터페이스가 설명된다. 일 구현에 있어서, 컨텐츠를 수용하도록 구성된 부분을 갖는 사용자 인터페이스를 출력하는 단계를 포함하는 방법이 이동 통신 장치에 의해 구현된다. 통신을 개시하기 위한 부분과 관련된 옵션이 선택되고 컨텐츠가 하나 이상의 연락처를 포함할 경우, 컨텐츠를 포함하며 하나 이상의 연락처에 자동으로 어드레스되는 통신이 형성된다.

[0004] 일 구현에 있어서, 하나 이상의 컴퓨터 판독 가능 저장 매체는, 이동 통신 장치에 의해 실행가능하며 드래그 앤 드롭 동작(drag-and-drop operation)을 통해 복수의 연락처를 수용하도록 구성되는 부분을 포함하도록 사용자 인터페이스를 구성하기 위한 명령어를 포함한다. 명령어는 복수의 연락처 각각에 대해 통신을 개시하도록 해 선택가능한 옵션을 제공하도록 또한 구성된다.

[0005] 일 구현에 있어서, 이동 통신 장치는 표시 장치, 프로세서, 및 프로세서 상에 실행가능한 복수의 애플리케이션과 운영 체제를 유지하도록 구성된 메모리를 포함한다. 운영 체제는 표시 장치 상에 표시를 위한 사용자 인터페이스에 출력하기 위해 복수의 애플리케이션에 특징을 노출시키도록 구성된다. 이 특징은, 드래그 앤 드롭 동작을 통해 컨텐츠를 수용하고 상기 부분에 수용된 컨텐츠 각각에서 수행될 수 있는 하나 이상의 동작의 표시를 출력하기 위해 사용자 인터페이스에서 선택가능한 부분을 포함한다.

[0006] 이 요약은 상세한 설명에서 추가로 후술되는 개념의 선택을 단순화된 형태로 소개하기 위해 제공된다. 이 요약은 청구된 내용의 주요 요소 및 본질적인 특징을 식별하도록 의도되거나 청구된 내용의 범위를 결정할 시의 지원로서 사용되도록 의도되지 않는다.

도면의 간단한 설명

[0007] 상세한 설명은 첨부 도면과 관련하여 기재된다. 이 도면에서, 참조 번호의 가장 왼편의 숫자는 이 참조 번호가 먼저 나타나는 도면을 식별한다. 설명과 도면에서 상이한 경우에 동일 참조 번호의 사용은 유사한 또는 동일한 항목을 지시할 수 있다.

도 1은 이동 통신을 위한 장치, 특징, 및 시스템의 하나 이상의 실시예에 따른 이동 통신 장치의 구현 예의 도면이다.

도 2는 도 1의 사용자 인터페이스의 부분에서 컨텐츠를 수집하는데 사용되는 제스처를 나타내는 구현 예에서의

시스템의 도면이다.

도 3은 컨텐츠가 도시되고 도 2의 부분으로 수용되는 구현 예에서의 시스템의 도면이다.

도 4는 컨텐츠를 수용한 다음 컨텐츠 각각을 포함하는 동작을 수행하도록 구성되는 사용자 인터페이스에 부분이 출력되는 구현 예에서의 절차를 도시하는 흐름도이다.

도 5는 컨텐츠를 수용하도록 구성되는 부분을 갖고 다른 사용자의 상호작용없이 통신을 자동으로 형성하는데 사용가능한 사용자 인터페이스가 출력되는 구현 예에서의 절차를 도시하는 흐름도이다.

도 6은 이동 통신을 위한 장치, 특징, 및 시스템의 실시예를 구현하기 위해 임의 종류의 이동 장치로 각종 실시 예에 구현될 수 있는 장치 예의 각종 구성요소를 도시한다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0008] 개요

이동 통신 장치는 통상 이동 통신 장치의 이동성을 지원하기 위해 작은 폼 팩터를 갖는다. 예를 들어, 이동 통신 장치(예를 들어, 이동 전화)는 이 장치가 용이하게 이동될 수 있도록 비교적 최소 크기의 표시 영역 및 제한된 입력 장치(예를 들어, 키패드)로 구성될 수 있다. 따라서, 종래의 컴퓨터(예를 들어, 데스크탑 PC)와 상호 작용하는데 사용되는 종래의 기술은 이동 통신 장치와 관련하여 사용될 때 방해될 수 있다.

예를 들어, 이동 통신 장치 상의 컨텐츠(예를 들어, 사진, 비디오 등)의 선택 및 공유는 상술한 작은 폼 팩터의 제한으로 인해 종래의 기술을 사용하면 곤란해질 수 있다. 따라서, 종래의 이동 통신 장치는 한번에 컨텐츠의 단일 항목과 상호작용하도록 구성된다.

이동 통신 장치 사용자 인터페이스가 설명된다. 일 구현에 있어서, 사용자 인터페이스의 부분은 사용자가 다수 항목의 컨텐츠를 그것으로 드래그 앤 드롭하게 하도록 "버킷(bucket)"으로 구성된다. 상기 부분은 사용자가 애플리케이션들 사이에서 네비게이션하며 상기 부분을 사용하여 항목들의 컨텐츠를 애플리케이션으로부터 저장할 수 있도록 운영 체제에 의해 애플리케이션들 사이에서 존속될 수 있다. 그 후, 통신, 재생 리스트 등을 형성하는 것과 같은 동작들이 전체로서 버킷에 수용된 컨텐츠에 적용될 수 있으며, 그 이상의 논의는 이하의 단락과 관련하여 찾아 볼 수 있다.

이하의 논의에서, 이동 통신 장치(예를 들어, 무선 전화)의 여러가지 예시적 구현이 설명된다. 또한, 이동 통신 장치에 의해 이용될 수 있는 여러가지 상이한 기능은 각각의 예에 대해 설명되며, 이 예는 그 예뿐만 아니라 다르게 설명된 예에서도 구현될 수 있다. 따라서, 예시적 구현은 여러가지 생각된 구현 중 수 개의 구현으로 예시된다. 또한, 전화 기능을 제공하도록 구성된 하나 이상의 모듈을 갖는 이동 통신 장치가 설명될지라도, 개인 휴대 정보 단말기, 이동 음악 재생 기기, 전용 메시징 장치, 휴대용 게임 장치, 노트북 등과 같은 여러가지 다른 이동 장치도 생각된다.

[0013] 예시적 구현

도 1은 이동 통신을 위한 장치, 특징, 및 시스템의 하나 이상의 실시예에 따른 이동 통신 장치(102)의 예시적 구현(100)의 도면이다. 이동 통신 장치(102)는 복수의 구성을 갖도록 동작 가능하며, 그 예는 도 1에 예시된 바와 같이 이동 통신 장치(102)가 "개방"되는 구성 및 도 2-3에 예시된 바와 같이 이동 통신 장치(102)가 "폐쇄"되는 구성을 포함한다.

이동 통신 장치(102)는 제 1 및 제 2 하우징(104, 106)이 서로에 대해 이동(예를 들어, 슬라이드)될 수 있도록 슬라이드(108)를 통해 접속되는 제 1 하우징(104) 및 제 2 하우징(106)을 포함하는 것으로 또한 도시된다. 슬라이딩이 설명될지라도, 예를 들어 피벗, 힌지 등의 여러가지 다른 이동 기술이 또한 생각될 수 있다는 것을 쉽게 알 수 있어야 한다.

제 1 하우징(104)은 발신자 식별(ID), 연락처, 예시된 이미지(예를 들어, 사진), 이메일, 멀티미디어 메시지, 인터넷 브라우징, 게임 플레이, 음악, 비디오 등과 같은 여러가지 컨텐츠를 출력하는데 사용될 수 있는 표시 장치(110)를 포함한다. 일 구현에 있어서, 표시 장치(110)는 터치스크린 기능을 통합함으로써, 예를 들어 용량, 표면 탄성파, 저항, 광학, 스트레인 케이지, 분산 신호, 음향 펄스, 및 다른 터치스크린 기능을 통해 입력 장치로 기능하도록 구성된다. 터치스크린 기능(트랙 패드와 같은 다른 기능뿐만 아니라)은 제스처를 검출하는데 사용될 수 있으며, 그 이상의 논의는 도 2 및 3과 관련하여 제공될 수 있다.

- [0017] 제 2 하우징(106)은 이동 통신 장치(102)에 입력을 제공하는데 사용될 수도 있는 키보드(112)를 포함하는 것으로 도시된다. 키보드(112)가 쿼티(QWERTY) 키보드로 도시될지라도, 종래의 전화 키패드 레이아웃(예를 들어, 기본 전화 상에 제공되는 12개의 키 숫자 패드)을 따르는 키보드, 다른 언어(예를 들어, 키릴 문자)로 구성된 키보드 등과 같은 여러가지 다른 예가 또한 생각된다.
- [0018] 도 1의 예시적 구현(100)에 예시된 바와 같은 "개방" 구성에서, 제 1 하우징(104)은 슬라이드(108)를 사용하여 제 2 하우징(106)에서 "떨어져서(away)" 이동(예를 들어, 슬라이드)된다. 또한, "클램쉘(clamshell)" 구성, "브릭(brick)" 구성 등과 같은 다른 구현이 생각된다.
- [0019] 이동 통신 장치(102)에 의해 이용되는 폼 팩터는 다양한 특징을 지원하는데 적당할 수 있다. 예를 들어, 키보드(112)는 쿼티 구성을 지원하는 것으로 도시된다. 이 폼 팩터는 텍스트를 작성하는 것, 게임을 진행하는 것, 이메일을 체크하는 것, 인터넷 "서핑하는" 것, 소셜 네트워크를 위한 상태 메시지를 제공하는 것 등과 같이 이동 통신 장치(102)의 이전에 설명된 기능을 이용하기 위해 사용자에게 특히 편리할 수 있다.
- [0020] 또한, 이동 통신 장치(102)는 통신 모듈(114)을 포함하는 것으로 도시된다. 통신 모듈(114)은 네트워크(116)를 통해 통신하는 이동 통신 장치(102)의 기능을 나타낸다. 예를 들어, 통신 모듈(114)은 전화를 걸고 전화 호출을 수신하는 전화 기능을 포함할 수 있다. 또한, 통신 모듈(114)은 컨텐츠를 캡처하는 것, 단문 메시지 서비스(SMS) 텍스트 메시지, 멀티미디어 메시징 서비스(MMS) 메시지, 이메일, 소셜 네트워크 서비스에 통신될 상태 업데이트를 형성하는 것 등과 같은 여러가지 다른 기능을 포함할 수 있다. 사용자는 예를 들어 통신을 위한 상태 업데이트를 네트워크(116)를 통해 소셜 네트워크 서비스에 입력할 수 있다. 그 다음에, 소셜 네트워크 서비스는 예를 들어 컴퓨터, 각 이동 통신 장치 등을 통하여 친구가 수신하기 위해 사용자의 "친구"에게 상태 업데이트를 공개할 수 있다. 또한, 블로깅, 인스턴트 메시징 등과 같은 여러가지 다른 예가 생각된다.
- [0021] 또한, 이동 통신 장치(102)는 사용자 인터페이스 모듈(118)을 포함하는 것으로 도시된다. 사용자 인터페이스 모듈(118)은 표시 장치(110) 상에 표시를 위해 사용자 인터페이스(120)를 생성, 관리, 및/또는 출력하는 이동 통신 장치(102)의 기능을 나타낸다. 여러가지 상이한 기술이 사용자 인터페이스를 생성하기 위해 이용될 수 있다.
- [0022] 예를 들어, 사용자 인터페이스 모듈(118)은 도 1의 사용자 인터페이스(120)에서의 이미지(124)와 같은 복수의 컨텐츠를 수집하는 부분(122)을 포함하도록 사용자 인터페이스(120)를 구성할 수 있다. 사용자 인터페이스 모듈(118)은 이 때 부분(122)에서 수집된 컨텐츠 각각을 사용하여 수행될 수 있는 복수의 동작(126)을 노출시킬 수 있다. 통신(128)을 형성하는 것, 재생 리스트(130)를 형성하는 것, 슬라이드쇼(132)를 형성하는 것 등과 같은 여러가지 상이한 동작(126)이 수행될 수 있다. 따라서, 이러한 방법으로 컨텐츠는 우선 부분(122)(("버킷"))을 사용하여 수집될 수 있고 그 다음에 오브젝트(예를 들어, 통신, 재생 리스트, 또는 슬라이드쇼)가 형성될 수 있다. 이것은 오브젝트가 우선 형성되며(예를 들어, 재생 리스트, 통신 등) 그 다음 컨텐츠로 채워지는 종래의 기술과 다르다. 여러가지 상이한 기술이 부분(122)을 사용하여 컨텐츠를 수집하는데 사용될 수 있으며, 그 예는 이하의 도면과 관련하여 설명된다.
- [0023] 도 2는 제스처가 사용자 인터페이스(120)의 부분(122)에서 컨텐츠를 수집하는데 사용되는 예시적 구현에서 시스템(200)을 예시한다. 예시된 시스템(200)은 부분(122)에서 컨텐츠를 수집하는데 사용되는 복수의 단계(202, 204, 206, 208)를 나타낸다. 이동 통신 장치(102)는 이 예에서의 이미지인 복수의 컨텐츠를 갖는 사용자 인터페이스(120)를 출력하는 것으로 제 1 단계(202)에 도시되어 있다. 사용자 손가락(210)은 이 손가락(210)을 표시 장치(110)의 표면에 대해 위치시킴으로써 개의 이미지(212)를 선택한다.
- [0024] 제 2 단계(204)에서, 이동 통신 장치(102)의 터치스크린 기능은 선택을 검출하는데 사용된다. 이에 응답하여, 표시 장치(210)를 가로질러 사용자 손가락(210)의 드래깅을 한 후 개의 이미지(212)의 섬네일 이미지(214)가 생성된다. 예를 들어, 섬네일 이미지(210)가 개의 이미지(212)를 "순간적으로 튀어나오게 하는" 모습을 제공하기 위해 애니메이션이 표시될 수 있다. 또한, 이미지(212)의 표시는 제 2 단계(204)에서 그레이스케일의 사용을 통해 예시되는 선택을 표시하도록 변경될 수도 있다.
- [0025] 제 3 단계(206)에서, 섬네일 이미지(214)는 사용자의 손가락(210)을 따르도록 사용자 인터페이스(120)의 부분(122)에 인접하게 드래깅되었다. 이에 응답하여, "버킷에 들어가고 있는" 섬네일 이미지(214)의 모습을 제공하는 애니메이션이 표시된다. 예를 들어, 애니메이션은 섬네일 이미지(214)가 회전 및 크기 조절(예를 들어, 수축)되게 할 수 있다. 이러한 방식으로, 사용자에게 컨텐츠(예를 들어, 이미지(212))가 입력되는 것이 통지된다. 여러가지 다른 예가 또한 생각된다.

- [0026] 제 4 단계(208)에서, 이미지(212)의 표시는 예를 들어 제 1 단계(202)에서의 최초 상태와 일치하도록 최초 상태로 복귀된다. 또한, 부분(122)의 표시는 이 부분이 이미지를 포함하는 것을 표시하도록 변경된다. 따라서, 이 예에서는 사용자에게 상기 부분(122)이 이미지(122)를 "포함하는" 것이 통지된다. 이 처리는 다양한 애플리케이션으로부터 부분(122)에 다양한 컨텐츠를 포함하도록 반복될 수 있다. 예를 들어, 부분(122)에 포함된 컨텐츠는 여러가지 상이한 애플리케이션으로부터 얻어진 음악, 이미지, 영화, 연락처, 문서 등을 포함하도록 혼성(예를 들어, "혼합')일 수 있다. 드래그 앤 드롭 동작이 단일 항목의 컨텐츠에 대해 설명될지라도, 다수의 항목이 또한 선택되며(예를 들어, 순차적으로 또는 동시에) 그 다음 함께 드래깅될 수도 있다. 그 후, 여러가지 상이한 동작은 어느 컨텐츠가 부분(122)에 포함되는지에 기초하여 수행될 수 있으며, 그 이상의 논의는 도면과 관련하여 찾아볼 수 있다.
- [0027] 도 3은 부분(122)으로 수용되는 컨텐츠가 도시되는 예시적 구현에서 시스템(300)을 도시한다. 사용자 손(210)은 부분(120)을 선택하는 것으로 도시되며, 이것은 부분(122)"에" 위치된 컨텐츠가 사용자 인터페이스(120)에 표시되게 한다.
- [0028] 또한, 사용자 인터페이스(120)는 제공된 동작을 수행하도록 선택 가능한 옵션을 포함할 수 있으며, 그 예는 업로드(302) 및 송신(304)으로 도시된다. 업로드(302) 옵션은 부분(122)에 포함된 컨텐츠가 소셜 네트워크 서비스와 같은 네트워크 사이트에 업로드되도록 하도록 선택 가능하다. 예를 들어, 사용자 인터페이스 모듈(118)은 연락처(예를 들어, 예시된 예에서의 "Ellie")가 부분(122)에 포함되었는지를 판단할 수 있다. 따라서, 사용자 인터페이스 모듈(118)은 연락처 "Ellie"에 특정된 네트워크 위치에 대한 연락처가 아닌 컨텐츠를 업로드할 수 있다. 또한, 유사한 기술은 하나 또는 다수의 연락처에 대한 통신을 형성하기 위해 사용될 수 있으며, 그 이상의 논의는 이하의 절차와 관련하여 찾아볼 수 있다.
- [0029] 예시적 절차
- [0030] 이하의 논의는 이전에 설명된 시스템 및 장치를 사용하여 구현될 수 있는 사용자 인터페이스 기술을 설명한다. 각 절차의 양상은 하드웨어, 펌웨어, 소프트웨어, 또는 그 조합으로 구현될 수 있다. 절차는 하나 이상의 장치에 의해 수행되는 동작을 지정하는 블록 세트로서 도시되며, 동작을 수행하기 위해 각 블록에 의해 도시된 순서에 반드시 제한되는 것은 아니다. 이하의 논의 부분에서, 도 1-3의 환경(100) 및 시스템(200-300) 각각에 대한 참조가 이루어질 것이다.
- [0031] 도 4는 부분이 컨텐츠를 수용하며 그 후 컨텐츠 각각을 포함하는 동작을 수행하도록 구성된 사용자 인터페이스에 출력되는 예시적 구현에서의 절차(400)를 도시한다. 특징은 컨텐츠를 수용하기 위해 사용자 인터페이스에서 선택 가능한 부분을 표시 장치 상에 표시를 위해 사용자 인터페이스에 출력하기 위해 복수의 애플리케이션에 노출된다(블록 402). 예를 들어, 매체 모듈(108)의 기능은 이동 매체 장치(104)의 프로세서 상에서 실행 가능하며 이동 통신 장치(104)의 메모리 또는 다른 컴퓨터 판독 가능 저장 매체에 저장 가능한 운영 체제 내에 통합될 수 있다. 운영 체제는 애플리케이션 프로그래밍 인터페이스(API)를 통해 이동 통신 장치(104) 상에서 실행되는 애플리케이션에 상기 기능을 노출시킬 수 있다. 운영 체제의 그 이상의 논의는 도 6과 관련하여 찾아볼 수 있다.
- [0032] 부분에 수용되는 각각의 컨텐츠 상에서 수행 가능한 동작의 하나 이상의 표시가 출력된다(블록 404). 따라서, 이 예에서, 컨텐츠가 수집되며, 그 후 동작을 선택함으로써 컨텐츠 상에서 여러가지 동작이 수행 가능하다(블록 406). 예를 들어, 부분이 매체, 예를 들어 노래, 비디오 등으로 구성된 컨텐츠를 포함할 때 "재생 리스트 생성"인 대응 동작의 선택에 응답하여 재생 리스트가 생성될 수 있다(블록 408). 다른 예에서, 컨텐츠는 "업로드"인 대응 동작의 선택에 응답하여 소셜 네트워크 사이트에 업로드될 수 있다(블록 410). 예를 들어, 매체 모듈(108)은 "업로드" 동작의 선택에 따라 사용자의 계정에 컨텐츠를 업로드하기 위해 증명서(credential)를 네트워크(106)를 통해 소셜 네트워크 웹사이트에 자동으로(또는 사용자의 수동 상호작용과 관련하여) 제공할 수 있다. 다른 예에서, 이메일, 텍스트 메시지 등과 같은 대응하는 동작의 선택에 응답하여 통신이 형성된다(블록 412). 통신 형성에 대한 추가적인 논의는 이하의 도면과 관련하여 제공될 수 있다.
- [0033] 도 5는 컨텐츠를 수용하도록 구성되며 다른 사용자 상호작용 없이 통신을 자동으로 형성하는데 사용 가능한 부분을 갖는 사용자 인터페이스가 출력되는 예시적 구현에서의 절차(500)를 도시한다. 컨텐츠를 수용하도록 구성된 부분을 갖는 사용자 인터페이스가 출력된다(블록 502). 예를 들어, 부분(122)은 이미지, 음악, 및 연락처와 같은 컨텐츠를 수용할 수 있다.
- [0034] 통신을 개시하는 부분에 대해 옵션이 선택되고 컨텐츠가 하나 이상의 연락처를 포함할 때, 컨텐츠를 포함하거나 이상의 연락처에 자동으로 어드레스되는 통신이 형성된다(블록 504). 예를 들어, 매체 모듈(108)은 부분

(122)을 통해 수용된 컨텐츠가 적절한 연락처 정보, 예를 들어 전화 번호, 이메일 주소 등을 포함하는지를 식별할 수 있다. 그러므로, 옵션이 선택될 때(예를 들어, "이메일" 동작의 표현), 통신이 형성되어 자동으로 다른 사용자 상호작용없이 부분(122)에 의해 수용되는 각 연락처의 적절한 연락처 정보로 채워진다. 또한, SMS, MMS 등과 같은 여러가지 다른 예가 생각된다.

[0035] 예시적 장치

[0036] 도 6은 이동 통신을 위한 장치, 특징, 및 시스템의 실시예를 구현하기 위해 임의 종류의 이동 장치로서 각종 실시예에서 구현될 수 있는 예시적 장치(600)의 각종 구성요소를 도시한다. 예를 들어, 장치(600)는 도 1-3 각각을 참조하여 설명된 이동 통신 장치(102) 중 어느 하나로 구현될 수 있다. 또한, 장치(600)는 이전에 설명된 바와 같이 소셜 네트워크 서비스와 같은 네트워크 기반 서비스에 액세스하기 위해 구현될 수 있다.

[0037] 장치(600)는 도 1의 키보드(112)와 같은 다른 입력 장치뿐만 아니라 인터넷 프로토콜(IP) 입력을 포함할 수 있는 입력(602)을 포함한다. 장치(600)는 무선 인터페이스, 어떤 종류의 네트워크 인터페이스, 및 어떤 다른 종류의 통신 인터페이스 중 어느 하나 이상으로 구현될 수 있는 통신 인터페이스(604)를 더 포함한다. 네트워크 인터페이스는 장치(600), 및 다른 전자 및 컴퓨팅 장치가 장치(600)와 데이터 통신할 수 있는 통신 네트워크 사이의 접속을 제공한다. 무선 인터페이스는 장치(600)가 무선 통신을 위한 이동 장치로 동작되게 할 수 있다.

[0038] 또한, 장치(600)는 장치(600)의 동작을 제어하며 다른 전자 장치와 통신하기 위해 각종 컴퓨터 실행가능 명령을 처리하는 하나 이상의 프로세서(606)(예를 들어, 마이크로프로세서, 컨트롤러 등 어느 하나)를 포함한다. 장치(600)는 하나 이상의 메모리 구성요소와 같은 컴퓨터 판독 가능 매체(608)와 함께 구현될 수 있으며, 그 예는 랜덤 액세스 메모리(RAM) 및 비휘발성 메모리(예를 들어, 읽기 전용 메모리(ROM), 플래시 메모리, EEPROM, EEPROM 등 중 어느 하나 이상)를 포함한다.

[0039] 컴퓨터 판독 가능 매체(608)는 장치(600)의 동작 양상과 관련된 장치 애플리케이션 및 어떤 다른 종류의 정보 및/또는 데이터뿐만 아니라 컨텐츠 및 데이터(610)도 저장하는 데이터 저장을 제공한다. 예를 들어, 운영 체제(612)는 컴퓨터 판독 가능 매체(608)와 함께 컴퓨터 애플리케이션으로 유지되며 프로세서(606) 상에 실행될 수 있다. 또한, 장치 애플리케이션은 통신 관리자 모듈(614)(전화 기능을 제공하는데 사용될 수 있는) 및 매체 관리자(616)를 포함할 수 있다.

[0040] 장치(600)는 또한 오디오 및/또는 비디오 데이터를 오디오 렌더링 및/또는 표시 시스템(620)에 제공하는 오디오 및/또는 비디오 출력(618)을 포함한다. 오디오 렌더링 및/또는 표시 시스템(620)은 장치(600) 예의 접속 구성요소로 구현될 수 있으며, 오디오, 비디오, 및 이미지 데이터를 처리, 표시, 및/또는 달리 렌더링하는 어떤 구성요소를 포함할 수 있다. 또한, 장치(600)는 진동 및 햅틱과 같은 사용자 촉각 피드백을 제공하기 위해 구현될 수 있다.

[0041] 통상, 블록은 나타낸 기능을 제공하도록 구성된 모듈을 나타낼 수 있다. 또한, 여기서 설명된 기능 중 어느 것은 소프트웨어, 펌웨어(예를 들어, 고정 논리 회로), 수동 처리, 또는 이 구현의 조합을 사용하여 구현될 수 있다. 여기서 사용되는 바와 같은 "모듈," "기능," 및 "논리"라는 용어는 통상 소프트웨어, 펌웨어, 하드웨어 또는 그 조합을 나타낸다. 소프트웨어 구현의 경우에, 모듈, 기능, 또는 논리는 프로세서(예를 들어, CPU 또는 CPU들) 상에 실행될 때 특정 작업을 수행하는 프로그램 코드를 나타낸다. 프로그램 코드는 하나 이상의 컴퓨터 판독 가능 메모리 장치에 저장될 수 있다. 상술한 기술의 특징은 플랫폼 독립적이며, 이것은 기술이 여러가지 프로세서를 갖는 여러가지 상용 컴퓨팅 플랫폼 상에 구현될 수 있는 것을 의미한다.

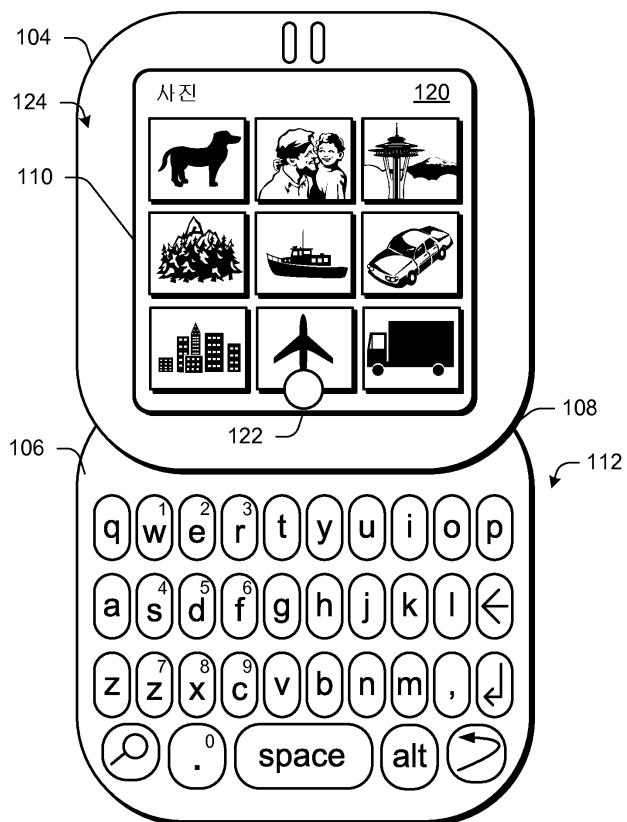
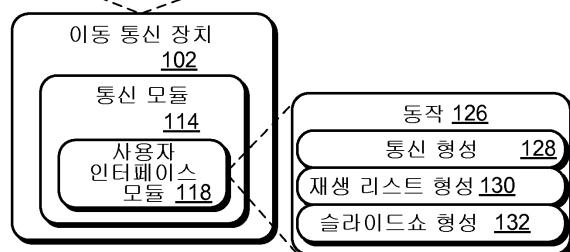
[0042] 결론

[0043] 본 발명이 구조적 특징 및/또는 방법적 행위에 특유한 언어로 기재되었을지라도, 첨부된 청구범위에 규정된 본 발명은 설명된 특정 특징 또는 행위에 반드시 제한되지 않는다는 것이 이해되어야 한다. 오히려, 특정 특징 및 행위는 청구된 발명을 구현하는 예시적인 형태로 개시되어 있다.

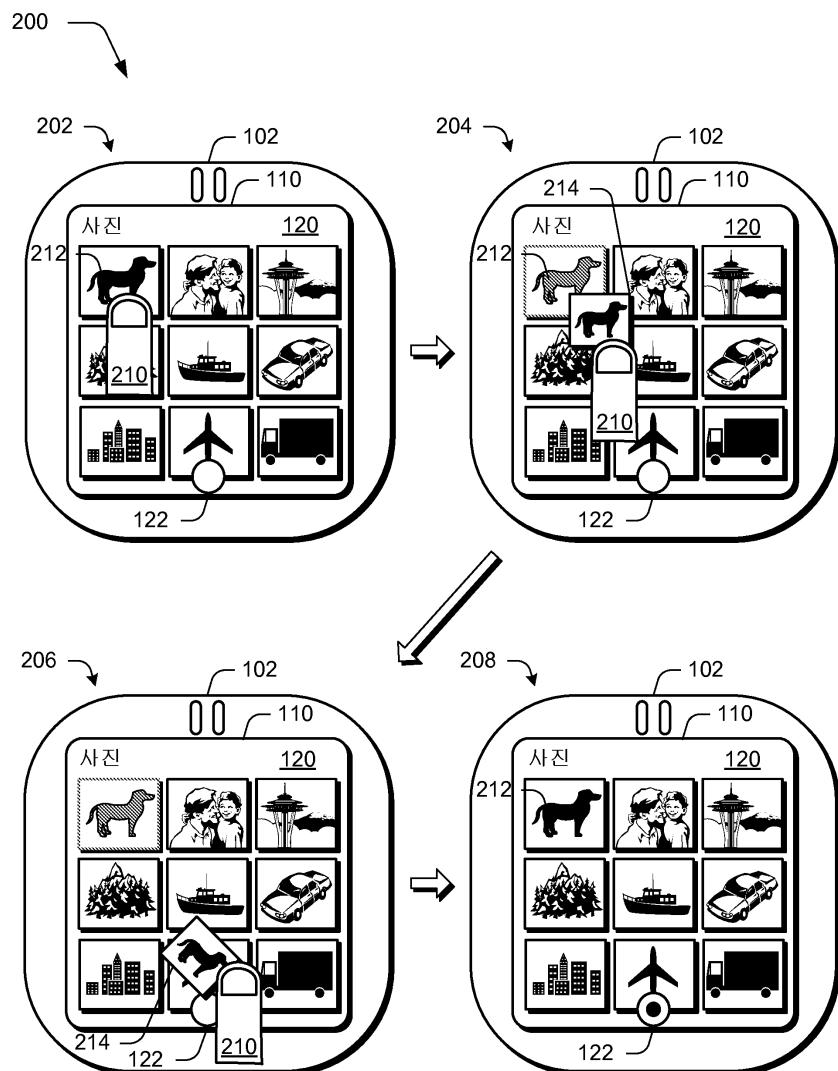
도면

도면1

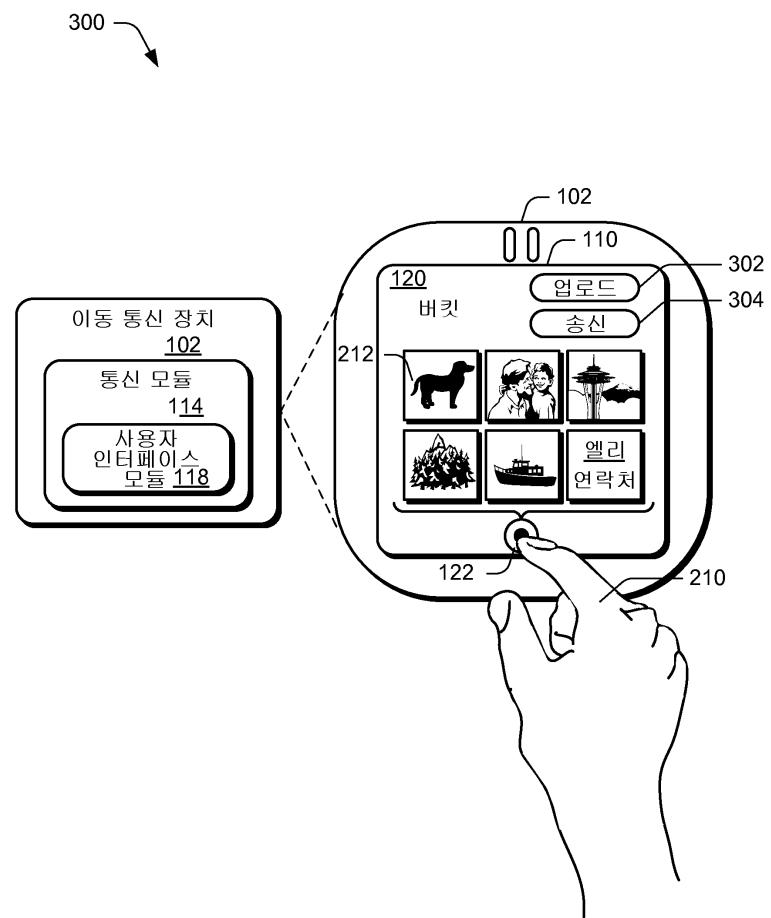
100

네트워크
116

도면2

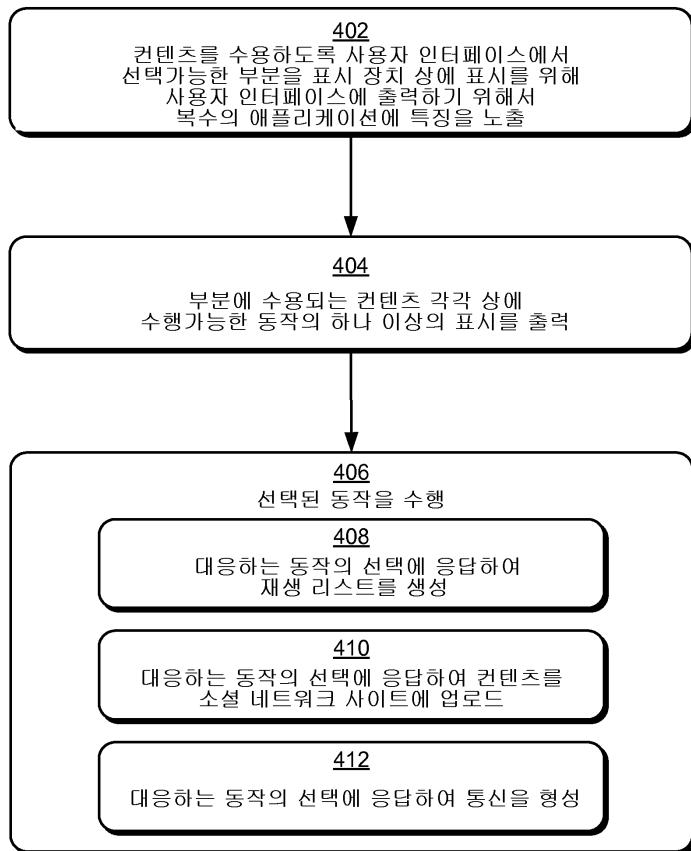


도면3



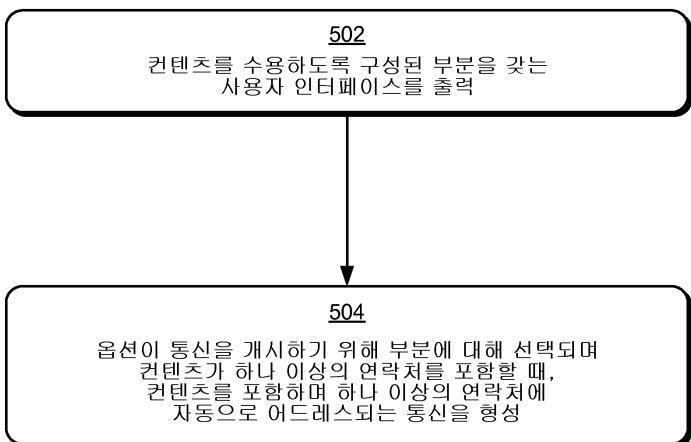
도면4

400 →



도면5

500 →



도면6

