



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2015-0005649
(43) 공개일자 2015년01월14일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
H04N 21/431 (2011.01) H04N 21/4722 (2011.01)
H04N 21/854 (2011.01)
(21) 출원번호 10-2014-7032867
(22) 출원일자(국제) 2013년04월09일
심사청구일자 2014년11월24일
(85) 번역문제출일자 2014년11월24일
(86) 국제출원번호 PCT/US2013/035702
(87) 국제공개번호 WO 2013/162869
국제공개일자 2013년10월31일
(30) 우선권주장
13/457,524 2012년04월27일 미국(US)

(71) 출원인
제너럴 인스트루먼트 코퍼레이션
미국 펜실베이니아 19044 홀삼 토너먼트 드라이브
101
(72) 발명자
바사푸르, 산트슈 에스.
미국 60133 일로노이주 하노버 파크 세쿼이아 드
라이브 1840
차이신, 셸리 에이.
미국 60030 일리노이주 그레이레이크 에이피티.
301 컨트리 드라이브 1917
(뒷면에 계속)
(74) 대리인
양영준, 백만기

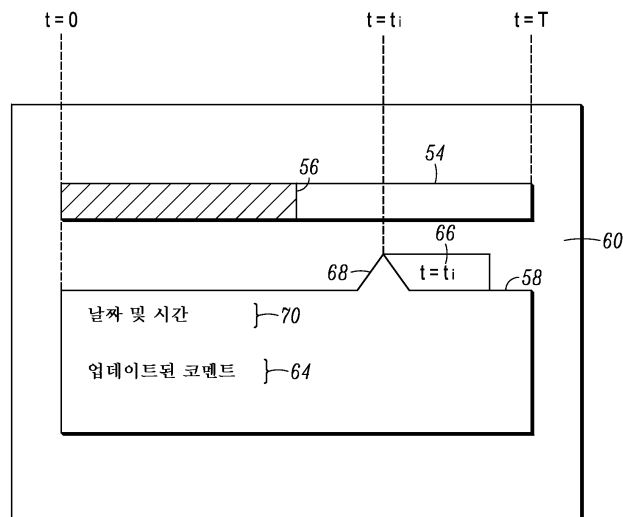
전체 청구항 수 : 총 8 항

(54) 발명의 명칭 멀티미디어 프리젠테이션에서의 관심 있는 지점들 또는 기간들에 관한 코멘트를 제공하는 사용자 인터페이스

(57) 요약

사용자에게 복수의 프리젠테이션 엘리먼트를 디스플레이하는 방법 및 장치가 개시된다. 진행 표시줄(54)이 디스플레이된다. 진행 표시줄(54)의 길이는 멀티미디어 프리젠테이션의 지속기간을 나타낸다. 통신 박스(58)도 디스플레이된다. 통신 박스(58)는 멀티미디어 프리젠테이션 내에서의 특정 지점 또는 기간과 관련하여 발신자에 의해 작성되는 마커(68) 및 통신사항(59)을 포함한다. 마커(68)가, 통신사항(59)이 작성된 것과 관련하여 멀티미디어 프리젠테이션 내에서의 지점 또는 기간에 대응하는, 진행 표시줄(54)의 길이를 따르는 위치와 정렬되도록, 진행 표시줄(54) 및 통신 박스(58)가 디스플레이된다. 마커(68)는 진행 표시줄(54)에 대해 이동될 수 있다(s54).

대표도 - 도9



(72) 발명자

이, 영 에스.

미국 60067 일리노이주 펠러타인 사우스 씨더 스트리트 901

만달리아, 히렌 엠.

미국 60173 일리노이주 샴버그 에이퍼티. 3지 이스트 알콘킨 로드 1224

노박, 애솔리 비.

미국 60610 일리노이주 시카고 유나이티드 406 노쓰 웰스 스트리트 1212

벤키트라만, 나라야난

미국 60067 일리노이주 펠러타인 웨스트 에단스 클렌 드라이브 1748

특허청구의 범위

청구항 1

복수의 프리젠테이션 엘리먼트(presentation element)를 디스플레이하는 방법으로서,

사용자 인터페이스(50) 상에 진행 표시줄(progress bar)(54)을 디스플레이하는 단계- 상기 진행 표시줄(54)의 길이는 멀티미디어 프리젠테이션의 지속기간을 나타내고, 상기 진행 표시줄(54)의 길이를 따르는 지점은 상기 멀티미디어 프리젠테이션 내에서의 지점에 대응함 -; 및

상기 사용자 인터페이스(50) 상에 통신 박스(communication box)(58)를 디스플레이하는 단계- 상기 통신 박스(58)는 상기 멀티미디어 프리젠테이션 내에서의 지점 또는 범위와 관련하여 사용자에게 의해 작성되는 마커(marker)(68) 및 통신사항(communication)(59)을 포함함 -

를 포함하고,

상기 진행 표시줄(54) 및 상기 통신 박스(58)는, 상기 통신 박스(58)의 상기 마커(68)가 상기 진행 표시줄(54)의 길이를 따르는 특정 지점 또는 범위와 정렬되도록 디스플레이되며;

상기 진행 표시줄(54)의 길이를 따르는 상기 특정 지점 또는 범위는, 상기 통신사항(59)이 작성된 것과 관련된 상기 멀티미디어 프리젠테이션 내에서의 지점 또는 범위에 대응하는, 방법.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 진행 표시줄 및 상기 통신 박스가 상기 사용자 인터페이스 상에 디스플레이될 때, 상기 마커는, 액션을 수행하는 사용자에게 의해, 상기 마커가 상기 진행 표시줄의 길이를 따르는 상이한 지점 또는 범위와 정렬될 수 있도록, 상기 진행 표시줄에 대해 이동가능한, 방법.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 진행 표시줄 및 상기 통신 박스가 상기 사용자 인터페이스 상에 디스플레이될 때, 상기 통신 박스는, 액션을 수행하는 사용자에게 의해, 또 다른 마커를 포함하도록 수정될 수 있고;

상기 또 다른 마커는, 추가 액션을 수행하는 상기 사용자에게 의해, 상기 또 다른 마커가 상기 진행 표시줄의 길이를 따르는 특정 지점 또는 범위와는 상이한 상기 진행 표시줄의 길이를 따르는 지점 또는 범위와 정렬될 수 있도록, 상기 진행 표시줄에 대해 이동가능한, 방법.

청구항 4

제1항에 있어서,

상기 통신사항은 하나 이상의 콘텐츠 아이템을 포함하고,

각각의 콘텐츠 아이템은 미디어 아이템, 멀티미디어 아이템, 미디어 아이템에 대한 참조(references to media items), 및 멀티미디어 아이템에 대한 참조를 포함하는 콘텐츠 아이템의 그룹으로부터 선택되며;

각각의 콘텐츠 아이템은 상기 멀티미디어 프리젠테이션의 콘텐츠에 관한 상기 통신사항 및 콘텐츠 정보의 적어도 일부에 의존하여 선택된 것인, 방법.

청구항 5

제1항에 있어서,

상기 진행 표시줄 상에, 상기 진행 표시줄의 길이를 따르는 제1 지점을 디스플레이하는 단계- 상기 제1 지점은 상기 진행 표시줄의 끝과 구별됨 -;

상기 진행 표시줄 상에, 상기 진행 표시줄의 길이를 따르는 제2 지점을 디스플레이하는 단계; 및
 사용자 인터페이스 상에, 하나 이상의 통신사항을 디스플레이하는 단계
 를 포함하고,

상기 제1 지점과 상기 제2 지점은 서로 다른 지점이고;

각각의 통신사항은 상기 멀티미디어 프리젠테이션 내에서의 각 지점 또는 범위와 관련하여 작성된 것이며;

상기 통신사항이 관련하여 작성된 상기 멀티미디어 프리젠테이션 내에서의 지점 또는 범위는, 상기 제1 지점 및
 상기 제2 지점에 대응하는 상기 멀티미디어 프리젠테이션에서의 지점들 사이에 있는, 방법.

청구항 6

사용자 인터페이스(50)로서,

진행 표시줄(54)- 상기 진행 표시줄(54)의 길이는 멀티미디어 프리젠테이션의 지속기간을 나타내고, 상기 진행
 표시줄(54)의 길이를 따르는 지점은 상기 멀티미디어 프리젠테이션 내에서의 지점에 대응함 -; 및

통신 박스(58)- 상기 통신 박스(58)는 상기 멀티미디어 프리젠테이션 내에서의 지점 또는 범위와 관련하여 사용
 자에 의해 작성되는 마커(68) 및 통신사항(59)을 포함함 -

를 포함하고,

상기 진행 표시줄(54) 및 상기 통신 박스(58)는, 상기 통신 박스(58)의 상기 마커(68)가 상기 진행 표시줄(54)
 의 길이를 따르는 특정 지점 또는 범위와 정렬되도록 상기 사용자 인터페이스(50) 상에 디스플레이되며;

상기 진행 표시줄(54)의 길이를 따르는 상기 특정 지점 또는 범위는, 상기 통신사항(59)이 작성된 것과 관련된
 상기 멀티미디어 프리젠테이션 내에서의 지점 또는 범위에 대응하는, 사용자 인터페이스(50).

청구항 7

제6항에 있어서,

상기 통신 박스는, 액션을 수행하는 사용자에게 의해, 또 다른 마커를 포함하도록 수정될 수 있고;

상기 또 다른 마커는, 추가 액션을 수행하는 상기 사용자에게 의해, 상기 또 다른 마커가 상기 진행 표시줄의 길
 이를 따르는 상기 특정 지점 또는 범위와는 상이한 상기 진행 표시줄의 길이를 따르는 지점 또는 범위와 정렬될
 수 있도록, 상기 진행 표시줄에 대해 이동가능한, 사용자 인터페이스.

청구항 8

제6항에 있어서,

상기 통신사항은 하나 이상의 콘텐츠 아이템을 포함하고,

각각의 콘텐츠 아이템은 미디어 아이템, 멀티미디어 아이템, 미디어 아이템에 대한 참조, 및 멀티미디어 아이
 템에 대한 참조를 포함하는 콘텐츠 아이템의 그룹으로부터 선택되며;

각각의 콘텐츠 아이템은 상기 멀티미디어 프리젠테이션의 콘텐츠에 관한 상기 통신사항 및 콘텐츠 정보의 적어
 도 일부에 의존하여 선택된 것인, 사용자 인터페이스.

명세서

기술분야

[0001] 본 발명은 일반적으로 복수의 프리젠테이션 엘리먼트(presentation element)를 디스플레이하는 것에 관련된다.

배경기술

[0002] 사용자들(즉, 미디어 소비자들)에 의한 미디어 프리젠테이션의 소비가 흔하다. 여기서, "미디어 프리젠테이션
 (media presentation)" 또는 "멀티미디어 프리젠테이션(multimedia presentation)"은, 이에 제한되는 것은 아
 니지만, 비디오, 오디오 및 인터랙티브 파일들을 포함하는 임의의 디지털 콘텐츠를 지칭한다. 또한, "소비

(consumption)"는, 이에 제한되는 것은 아니지만, 프리젠테이션을 시청하는 것, 청취하는 것 및 프리젠테이션과 상호작용하는 것(interacting)을 포함하는 미디어 프리젠테이션과의 임의의 유형의 인간 상호작용을 지칭한다.

[0003] 사용자들은 멀티미디어 프리젠테이션에서의 관심 있는 지점들 또는 기간들에 관한 코멘트를 제공할 수 있다. 예를 들어, 사용자는 멀티미디어 프리젠테이션의 콘텍스트에서 의미있는 미디어 프리젠테이션에 발생하는 이벤트에 대해 코멘트할 수 있다. 통상적으로, 사용자들은 이러한 코멘트들을 다른 사용자들에게 통신한다. 이러한 사용자 코멘트의 통신, 또는 공유는, 예를 들어, 온라인 소셜 미디어 서비스(예를 들어, 소셜 네트워킹 웹사이트 등), 웹로그(즉, "블로그") 및 온라인 포럼을 통해 달성될 수 있다.

발명의 내용

[0004] 상술한 고려사항들 및 기타의 것들이 본 발명에서 다루어지며, 이는 본 명세서, 도면 및 특허청구범위를 참조하여 이해될 수 있다. 본 발명의 양태들에 따르면, 복수의 프리젠테이션 엘리먼트가 (예를 들어, 터치-스크린 컴퓨터 등의 최종-사용자 디바이스 상에서 사용자에게) 디스플레이된다.

[0005] 진행 표시줄(progress bar) 및 통신 박스(communication box)가 디스플레이된다. 진행 표시줄의 길이는 멀티미디어 프리젠테이션의 지속기간(즉, 길이 또는 도메인)을 나타낸다. 진행 표시줄은 멀티미디어 프리젠테이션이 사용자에게 의해 소비됨에 따라 진행 표시줄의 길이를 따라 이동하는 마커를 포함할 수 있다. 진행 표시줄의 길이를 따르는 마커의 위치는 멀티미디어 프리젠테이션 내에서의 특정 지점을 나타낸다.

[0006] 통신 박스는 멀티미디어 프리젠테이션 내의 특정 지점 또는 기간에 관하여 발신자(originator)에 의해 작성되는 또 다른 마커 및 통신사항(communication)을 포함한다. 예를 들어, 이러한 통신사항은 멀티미디어 프리젠테이션의 이벤트에 관하여 해당 프리젠테이션의 소비자에 의해 작성되는 코멘트일 수 있다. 통신 박스는 해당 통신사항이 발신자에 의해 작성된 일자 및 시간의 표시를 포함할 수도 있다. 진행 표시줄 및 통신 박스는, 통신 박스의 또 다른 마커가, 통신 박스에서의 통신사항이 작성된 것에 관한 멀티미디어 프리젠테이션에서의 지점 또는 기간에 대응하는 진행 표시줄의 길이를 따르는 위치와 정렬되도록, 디스플레이된다.

[0007] 따라서, 당사자들에 의해 작성된 코멘트들 및 통신사항들이 이러한 방식으로 디스플레이될 수 있어, 이들 코멘트가 멀티미디어 프리젠테이션의 어느 부분에 관련되는지 알기가 용이하다.

[0008] 진행 표시줄 또는 나머지 통신 박스에 관한 또 다른 마커의 위치는 (예를 들어, 액션을 수행하는 사용자에 의해) 이동되어, 또 다른 마커가 진행 표시줄의 길이를 따르는 상이한 위치와 정렬될 수 있다. 이는 예를 들어 사용자가 손가락을 터치-스크린 디스플레이 상에 디스플레이되는 진행 표시줄을 가로질러 슬라이딩(sliding)함으로써 달성될 수 있다. 따라서, 통신 박스에서의 통신사항이 관련되는 멀티미디어 프리젠테이션에서의 지점 또는 기간이 변경될 수 있다. 또한, 통신 박스는 (예를 들어, 또 다른 액션을 수행하는 사용자에 의해) 또 다른 마커 이외에 제2의 다른 마커를 포함하도록 수정될 수 있다. 이러한 제2의 다른 마커는 또 다른 마커와 동일한 방식으로 이동될 수 있다. 따라서, 통신 박스에서의 통신사항은 멀티미디어 프리젠테이션에서의 하나보다 많은 지점 또는 범위와 관련되도록 작성될 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0009] 첨부 특허청구범위는 본 발명의 특징들을 상세히 제시하지만, 본 발명은, 그 목적 및 이점과 더불어, 첨부 도면과 함께 취해지는 이하의 상세한 설명으로부터 가장 잘 이해될 수 있을 것이다:

- 도 1은 TV 프로그램을 도시하는 (일정 비율이 아닌(not to scale)) 개략도이다.
- 도 2는 네트워크의 일 예의 (일정 비율이 아닌) 개략도이다.
- 도 3은 비디오 서버의 (일정 비율이 아닌) 개략도이다.
- 도 4는 멀티미디어 서버의 (일정 비율이 아닌) 개략도이다.
- 도 5는 태블릿 컴퓨터의 (일정 비율이 아닌) 개략도이다.
- 도 6은 네트워크에서의 엔티티들에 의해 수행되는 방법의 특정 단계들을 도시하는 처리 순서도이다.
- 도 7은 제1 사용자 인터페이스의 (일정 비율이 아닌) 개략도이다.
- 도 8은 코멘트 및 타임-스탬프 정보를 사용하는 방법의 특정 단계들을 도시하는 처리 순서도이다.

- 도 9는 제2 사용자 인터페이스의 (일정 비율이 아닌) 개략도이다.
- 도 10은 제1 타임스탬프가 편집될 수 있는 방법의 특정 단계들을 도시하는 처리 순서도이다.
- 도 11은 제2 사용자 인터페이스의 (일정 비율이 아닌) 또 다른 개략도이다.
- 도 12는 코멘트가 다수의 제1 타임스탬프와 연관될 수 있는 방법의 일 예의 특정 단계들을 도시하는 처리 순서도이다.
- 도 13은 제2 사용자 인터페이스의 (일정 비율이 아닌) 또 다른 개략도이다.
- 도 14는 TV 프로그램의 일부를 특정하는 방법의 일 예의 특정 단계들을 도시하는 처리 순서도이다.
- 도 15는 제2 사용자 인터페이스의 (일정 비율이 아닌) 또 다른 개략도이다.
- 도 16은 네트워크의 또 다른 예의 (일정 비율이 아닌) 개략도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0010] 동일 참조 번호들은 동일 구성요소들을 지칭하는, 도면을 참조하면, 본 발명이 적합한 환경에서 구현되는 것으로서 도시된다. 이하의 설명은, 본 발명의 실시예들에 기초하며, 본 명세서에 명백히 개시되지 않는 대안적인 실시예들에 관하여 본 발명을 제한하는 것으로 고려되어서는 안 된다.
- [0011] 이하 설명되는 방식들 중 임의의 것을 구현하고, 이하 설명되는 방법 단계들 중 임의의 것을 수행하는 장치는, 예를 들어 하나 이상의 컴퓨터들 또는 기타 처리 장치 또는 프로세서들 등 임의의 적합한 장치를 구성 또는 적응시키거나, 또는 추가적인 모듈들을 제공함으로써, 제공될 수 있다. 이러한 장치는, 컴퓨터 메모리, 컴퓨터 디스크, ROM, PROM 등과 같은 머신-관독가능 저장 매체나, 이들 또는 다른 저장 매체의 임의의 조합 내에 또는 상에 저장되는 컴퓨터 프로그램 또는 복수의 컴퓨터 프로그램의 형태의 명령어들과 데이터를 포함하여, 명령어들을 구현하고 데이터를 사용하는, 컴퓨터, 컴퓨터들의 네트워크 또는 하나 이상의 프로세서들을 포함할 수 있다.
- [0012] 이하 설명되는 처리 순서도에 도시되는 특정 처리 단계들은 생략되거나 또는 이러한 처리 단계들이 그들 처리 순서도에 도시되고 이하 제시되는 것과 다른 순서로 수행될 수 있다는 점에 주의하여야 한다. 또한, 모든 처리 단계들은, 편의상 이해를 돕기 위해, 별개의 시간-순차 단계들(temporally-sequential steps)로서 도시되었지만, 그럼에도 불구하고 일부 처리 단계들은 사실상 동시에 또는 적어도 어느 정도 시간적으로 중복되어 수행될 수 있다.
- [0013] 이제 도면을 참조하면, 도 1은 TV 프로그램(2)을 도시하는 (일정 비율이 아닌) 개략도이다. TV 프로그램(2)은 본 명세서에서 본 발명의 실시예들을 설명하기 위해 사용된다. 다른 실시예들에서는 상이한 타입의 미디어 프리젠테이션 또는 멀티미디어 콘텐츠(예를 들어, 라디오 방송, 전자책 등)가 처리될 수 있다는 점이 이해될 것이다. TV 프로그램(2)은 임의의 적절한 클라이언트 디바이스(예를 들어, 랩탑 컴퓨터, 태블릿 컴퓨터, 텔레비전 등)를 사용하는 사용자에게 의해 소비될 수 있다. TV 프로그램(2)은 시간 t=0에서의 시작 시간(4)으로부터 시간 t=T에서의 종료 시간(6)까지 진행된다. 미디어 프리젠테이션이 예를 들어 전자책인 실시예들에서, 미디어 프리젠테이션은 '페이지 1'로부터 '페이지 N'(여기서, N은 전자책에서의 페이지 수입)까지 진행될 수 있다. 따라서, 시간-기반 매체인 것과는 대조적으로, 미디어 프리젠테이션은 시간-기반이 아닐 수 있다. 미디어 프리젠테이션은 또한 멀티-디바이스 프리젠테이션, 즉, 하나보다 많은 상이한 디바이스 상에 보여지는 멀티미디어 프리젠테이션을 포함할 수 있다. 예를 들어, 미디어 프리젠테이션은, 하나의 디바이스가 보여주는 슬라이드 프리젠테이션 및 다른 디바이스가 보여주는 비디오 프리젠테이션을 포함할 수 있다.
- [0014] TV 프로그램(2)의 부분(이하, "부분(portion)"이라 하고, 도 1에 TV 프로그램(2)의 음영 영역으로서 도시되며, 참조 번호 8로 표시됨)은 시작 및 종료 경계 지점들(도 1에 각각 참조번호 10 및 12로 표시됨)을 갖는다. 부분(8)의 시작 경계 지점(10)은 시간 t=t1에서 TV 프로그램(2)에 발생한다. 부분(8)의 종료 경계 지점(12)은 시간 t=t2에서 TV 프로그램(2)에 발생한다. 시작 경계 지점(10)은 t=0과 t=T 사이의 TV 프로그램(2)의 임의의 시점일 수 있다. 종료 경계 지점(12)은 시작 경계 지점(10)과 같거나 그 이후인 TV 프로그램의 임의의 시점(time point)에 발생할 수 있다.
- [0015] 도 2는 예시적인 네트워크(14)의 (일정 비율이 아닌) 개략도이다. 네트워크(14)의 엔티티들에 의해 수행되는 처리는 이하 도 6을 참조하여 보다 상세히 설명된다.

- [0016] 대표적인 네트워크(14)는 서비스 오퍼레이터(16), 비디오 서버(18), 멀티미디어 서버(19), 셋-톱 박스(20), 텔레비전(22), 사용자(24), 인터넷(26), 데이터베이스(28) 및 태블릿 컴퓨터(30)를 포함한다.
- [0017] 서비스 오퍼레이터(16)는 TV 프로그램(2)에 대응하는 텔레비전 자료를 제공하는 장치를 포함한다. 서비스 오퍼레이터(16)는 비디오 서버(18)에 (예를 들어, 무선 또는 유선 접속으로) 연결되어, 동작시, 서비스 오퍼레이터(16)가 비디오 서버(18)에 텔레비전 자료를 제공하게 한다.
- [0018] 비디오 서버(18)(예를 들어, 케이블 헤드엔드(cable head-end))는 텔레비전 신호(예를 들어, 텔레비전 자료 등)를 수신하고, 처리하여 재분배하는 시설이다. 서비스 오퍼레이터(16)에 연결되는 것 외에도, 비디오 서버(18)는 (예를 들어, 무선 또는 유선 접속으로) 멀티미디어 서버(19) 및 셋-톱 박스(20)에 연결된다.
- [0019] 동작시, 비디오 서버(18)는 특히 서비스 오퍼레이터(16)로부터 텔레비전 자료를 수신한다. 그리고, 비디오 서버(18)는, 수신된 텔레비전 자료를 처리하고, 처리된 자료(예를 들어, 적절한 멀티미디어 컨테이너(Multimedia Container)에 인코딩됨)를 멀티미디어 서버(19) 및 셋-톱 박스(20)에 분배한다. 비디오 서버(18) 및 그 기능은 도 3 및 도 6을 참조하여 이하 보다 상세히 설명된다.
- [0020] 비디오 서버(18)에 연결되는 것 외에도, 멀티미디어 서버(19)는 인터넷(26), 데이터베이스(28) 및 태블릿 컴퓨터(30)에 연결된다. 멀티미디어 서버(19) 및 그 기능은 도 4 및 도 6을 참조하여 이하 보다 상세히 설명된다.
- [0021] 비디오 서버(18)에 연결되는 것 외에도, 셋-톱 박스(20)는 TV(22)에도 연결된다. 셋-톱 박스(20)는, 동작시, 비디오 서버(18)로부터 수신되는 멀티미디어 컨테이너를 처리하여 (사용자(24)에게) TV(22) 상의 디스플레이용 콘텐츠를 제공하는 종래의 디바이스이다.
- [0022] TV(22)는, 동작시, 셋-톱 박스(20)로부터의 콘텐츠가 사용자(24)에게 디스플레이되는 종래의 텔레비전이다.
- [0023] 사용자(24)는 TV(22), 데이터베이스(28) 및 태블릿 컴퓨터(30)의 사용자이다. 예를 들어, 사용자(24)는, TV(22) 상에서 TV 프로그램을 시청하고, 데이터베이스(28)에 개인 정보를 전자적 형태로 저장하며, 태블릿 컴퓨터(30)를 사용하여 인터넷(26)을 둘러본다. 또한, 사용자(24)는 사용자(24)가 소비하였거나 현재 소비하고 있는 미디어 프리젠테이션들에 관한 코멘트 및 관련 정보를 (예를 들어, 멀티미디어 서버(19)에) 업로드할 수 있게 해주는 서비스의 가입자이다. 예를 들어, 사용자(24)가 TV 프로그램(2)을 시청하는 동안, 사용자(24)는, 예를 들어 TV 프로그램(2)에서 발생하는 이벤트에 관한 것 등, TV 프로그램(2)에 관한 코멘트 및 콘텐츠 아이템을 (전자적 형태로) 사용자의 태블릿 컴퓨터(30)를 통해 멀티미디어 서버(19)에 업로드할 수 있다(도 6을 참조하여 이하 보다 상세히 설명됨). 특정 미디어 프리젠테이션과 관련되는 멀티미디어 서버(19)에 업로드된 정보는 미디어 프리젠테이션의 다른 소비자에 의한 소비를 위해 (비디오 서버(18)에 의해) 제공될 수 있고, 이것은 도 7을 참조하여 이하 보다 상세히 설명된다. 이러한 서비스는 또한 사용자(24)가 다른 당사자들에 의해 업로드된 정보를 액세스할 수 있게 해 준다(예를 들어, 도 7을 참조하여 이하 설명됨).
- [0024] 데이터베이스(28)는 사용자(24)의 개인 전자 정보용 저장소이다. 환언하면, 데이터베이스(28)는 사용자(24)가 사용자의 개인 전자적 콘텐츠를 저장하는데 사용된다. 사용자에 의해 저장되는 개인 콘텐츠는, 이에 제한되는 것은 아니지만, 사진, 자가 제작 영화(home-movies) 및 텍스트 문서를 포함할 수 있다. 데이터베이스(28)는, 사용자(24)에 의해 사용되거나, 소유되거나 조작되는, 예를 들어, 랩탑 컴퓨터나 태블릿 컴퓨터(30) 등 사용자(24)의 컴퓨터인 디바이스에 존재할 수 있다.
- [0025] 태블릿 컴퓨터(30)는 종래의 태블릿 컴퓨터이다. 멀티미디어 서버(19)에 연결되는 것 외에도, 태블릿 컴퓨터(30)는 인터넷(26)에 (예를 들어, Wi-Fi 인터넷 액세스를 통해) 액세스한다. 다른 실시예에서는, 예를 들어, 랩탑 컴퓨터 또는 "스마트폰"과 같은 상이한 타입의 컴퓨터인 상이한 타입의 디바이스가 태블릿 컴퓨터(30)를 대체할 수 있다. 태블릿 컴퓨터(30)는 사용자(24)가 소비한 또는 소비중인 미디어 프리젠테이션(예를 들어, TV 프로그램(2))에 관한 코멘트를 사용자(24)가 입력할 수 있게 해주도록 구성된다. 예를 들어, 사용자(24)는 태블릿 컴퓨터(30)에 이러한 코멘트를 타이핑할 수 있다. 그리고, 태블릿 컴퓨터(30)는 사용자의 코멘트 및 콘텐츠 아이템을, 예를 들어 유선 또는 무선 링크를 통하거나, 또는 인터넷(26)을 통해, 멀티미디어 서버(19)에 업로드할 수 있다. 태블릿 컴퓨터는 도 5를 참조하여 이하 보다 상세히 설명된다.
- [0026] 도 3은 비디오 서버(18)의 (일정 비율이 아닌) 개략도이다.
- [0027] 비디오 서버(18)는, TS(Transport Stream) 인코더(32), 송신기(34), EPG(Electronic Program Guide) 서비스 모듈(36), 자막 서비스 모듈(38) 및 미디어 분석 모듈(40)을 포함한다.
- [0028] TS 인코더(32)는 정보를 셋-톱 박스(20)에 송신하기에 적절한 멀티미디어 컨테이너로 인코딩하기 위한 것이다.

TS 인코더(32)는 서비스 오퍼레이터(16) 및 송신기(34)에 연결되어, 서비스 오퍼레이터(16)로부터 TV 자료를 수신하고, 인코딩하여, 송신기(34)에 전달한다.

- [0029] 송신기(34)는 셋-톱 박스(20)에 연결되어, TS 인코더(32)에 의해 인코딩된 정보(예를 들어, TV 자료 등)가 셋-톱 박스(20)에 송신된다.
- [0030] EPG 서비스 모듈(36)은 현재 및 앞으로의 TV 프로그램들에 대한 방송 프로그래밍 또는 스케줄링 정보의 제공자이다. EPG 서비스 모듈(36)은 미디어 분석 모듈(40)에 연결되어, 정보가 EPG 서비스 모듈(36)로부터 미디어 분석 모듈(40)로 전송될 수 있다.
- [0031] 자막 서비스 모듈(38)은 현재 및 앞으로의 TV 프로그램들에 대한 자막 정보(즉, 서브타이틀)의 제공자이다. 자막은 임의의 적절한 언어로 될 수 있다. 자막 서비스 모듈(38)은 미디어 분석 모듈(40)에 연결되어, 정보가 자막 서비스 모듈(38)로부터 미디어 분석 모듈(40)로 전송될 수 있다.
- [0032] EPG 서비스 모듈(36) 및 자막 서비스 모듈(38)에 연결되는 것 이외에도, 미디어 분석 모듈(40)은 서비스 오퍼레이터(16)에 연결되어, 동작시, 서비스 오퍼레이터(16)에 의해 제공되는 TV 자료를 수신한다. 미디어 분석 모듈(40)은, 도 6을 참조하여 이하 더 상세히 설명되는 바와 같이, 수신된 텔레비전 자료, 프로그래밍 정보, 및 자막 정보를 분석하고 처리하기 위한 것이다. 또한, 미디어 분석 모듈(40)은 멀티미디어 서버(19)에 연결되어, 미디어 분석 모듈(40)로부터의 출력이 멀티미디어 서버(19)에 전송될 수 있다.
- [0033] 도 4는 멀티미디어 서버(19)의 (일정 비율이 아닌) 개략도이다.
- [0034] 멀티미디어 서버(19)는 콘텐츠 추천 모듈(42), 코멘트 서비스 모듈(44), 코멘트 분석 모듈(46) 및 추가 데이터베이스(48)를 포함한다.
- [0035] (비디오 서버(18)의) 미디어 분석 모듈(40)이 콘텐츠 추천 모듈(42)에 연결되어, 미디어 분석 모듈(40)로부터의 출력이 콘텐츠 추천 모듈(42)에 전송될 수 있다.
- [0036] 미디어 분석 모듈(40)에 연결되는 것 이외에도, 콘텐츠 추천 모듈(42)은 코멘트 분석 모듈(46)에 연결된다. 이로 인해, 콘텐츠 추천 모듈(42)은 미디어 분석 모듈(40)로부터의 출력 및 코멘트 분석 모듈(46)로부터의 출력을 수신하여 처리할 수 있다. 또한, 콘텐츠 추천 모듈(42)은 (예를 들어, 유선 또는 무선 접속으로) 인터넷(26) 및 데이터베이스(28)에 연결된다. 이로 인해, 콘텐츠 추천 모듈(42)은, 인터넷(26)을 통해 (예를 들어, 도면에 도시되지 않은 웹-서버로부터) 콘텐츠를 검색할 수 있고, 데이터베이스(28)로부터 (예를 들어, 사용자의 개인 사진이나 영화) 콘텐츠를 검색할 수 있다. 또한, 콘텐츠 추천 모듈(42)은 코멘트 서비스 모듈(44)에 연결된다. 이로 인해, 콘텐츠 추천 모듈(42)로부터의 출력은 코멘트 서비스 모듈(44)에 전송될 수 있다. 콘텐츠 추천 모듈(42)의 동작은 이하 도 6을 참조하여 보다 상세히 설명된다.
- [0037] 콘텐츠 추천 모듈(42)에 연결되는 것 이외에도, 코멘트 서비스 모듈(44)은 (예를 들어, 유선 또는 무선 접속으로) 태블릿 컴퓨터(30)에 연결된다. 이로 인해, 태블릿 컴퓨터(30)로부터 코멘트 서비스 모듈(44)에 그리고 그 반대로 정보가 전송될 수 있다. 다른 실시예에서, 코멘트 서비스 모듈(44)은 TV(22)에도 연결될 수 있어, TV(22)로부터 코멘트 서비스 모듈(44)에 그리고 그 반대로 정보가 전송될 수 있다. 또한, 코멘트 서비스 모듈(44)은 코멘트 분석 모듈(46) 및 추가 데이터베이스(48)에 연결된다. 이로 인해, 도 6을 참조하여 이하 보다 상세히 설명되는 바와 같이, 코멘트 서비스 모듈(44)로부터 코멘트 분석 모듈(46) 및 추가 데이터베이스(48) 각각에, 정보가 전송될 수 있다.
- [0038] 코멘트 분석 모듈(46)은, 이하 도 6을 참조하여 보다 상세히 설명되는 바와 같이, 코멘트 서비스 모듈(44)의 출력을 분석하여 처리하기 위한 것이다. 동작시, 코멘트 분석 모듈(46)의 출력은 코멘트 분석 모듈(46)로부터 코멘트 추천 모듈(42)에 전송된다.
- [0039] 추가 데이터베이스(48)는 코멘트 서비스 모듈(44)로부터 수신되는 데이터를 저장하기 위한 것이다.
- [0040] 도 5는 태블릿 컴퓨터(30)의 (일정 비율이 아닌) 개략도이다.
- [0041] 태블릿 컴퓨터(30)는 프로세서(80) 및 (프로세서(80)에 동작상 접속되는) 디스플레이(82)를 포함한다.
- [0042] 프로세서(80)는 (예를 들어, 무선 링크를 통해) 인터넷(26) 및 멀티미디어 서버(19)에 연결되어, 프로세서(80)는 인터넷(26)을 통해서 및 멀티미디어 서버(19)로부터 정보를 수신할 수 있다. 또한, 프로세서(80)는 인터넷(26)을 통해 및 멀티미디어 서버(19)에 정보를 전송(즉, 송신)하도록 구성된다. 따라서, 프로세서(80)는 태블릿 컴퓨터(30)에 대한 송신 모듈 및 수신 모듈로서의 역할을 한다.

- [0043] 디스플레이(82)는 터치-스크린 디스플레이이다. 사용자(24)는 디스플레이(82)를 사용하여 태블릿 컴퓨터(30)에 정보를 입력할 수 있다.
- [0044] 프로세서(80) 및 디스플레이(82)는 연결되어, 프로세서(80)는 사용자(24)에게 디스플레이하기 위한 정보를 디스플레이(82)에 전송할 수 있다. 또한, 프로세서(80)는 디스플레이(82)를 사용하여 사용자(24)에 의해 태블릿 컴퓨터(30)에 입력되는 정보를 수신할 수 있다.
- [0045] 프로세서(80)는 이하 설명되는 방법에 따라 수신된 정보를 처리하도록 배치된다.
- [0046] 도 6은 네트워크(14)에서 엔티티들에 의해 수행되는 방법의 특정 단계들을 도시하는 처리 순서도이다.
- [0047] 단계 s2에서는, TV 프로그램(2)에 대응하는 TV 자료가 서비스 오퍼레이터(16)로부터 비디오 서버(18)의 TS 인코더(32) 및 미디어 분석 모듈(40)에 전송된다.
- [0048] 단계 s2 이후 방법은 단계 s4 및 s24 양자 모두로 진행한다. 단계 s24는 단계 s4 내지 s22의 설명 이후 이하 보다 상세히 설명된다.
- [0049] 단계 s4에서, TS 인코더(32)는 서비스 오퍼레이터(16)로부터 수신한 TV 프로그램(2)에 대한 텔레비전 자료를 인코드한다. 인코드된 텔레비전 자료는 적절한 멀티미디어 컨테이너에 삽입될 수 있다. 멀티미디어 컨테이너의 예로는 MPEG 전송 스트림(MPEG Transport Stream), 플래시 비디오(Flash Video) 및 퀵타임(QuickTime)이 포함된다. MPEG 전송 스트림은, 예를 들어, 오디오 기본 스트림, 비디오 기본 스트림, 자막 또는 서브타이틀 기본 스트림, 및 프로그램 어드레스 테이블을 포함할 수 있다. 텍스트, 오디오, 비디오 및 기타 타입의 정보(그래픽 구성 및 애니메이션 정보 등)를 포함할 수 있는, TV 자료는 동일 전송 스트림에서 비디오, 오디오, 텍스트 및 개인 사용자 데이터 기본 스트림 등 기타 타입의 기본 스트림들에 의해 별도로 운반될 수 있다.
- [0050] 단계 s6에서는, 인코드된 멀티미디어 컨테이너가 TS 인코더(32)로부터 송신기(34)를 통해 셋-톱 박스(20)에 전송된다.
- [0051] 단계 s8에서, 셋-톱 박스(20)는 수신된 멀티미디어 컨테이너를 디코드한다.
- [0052] 단계 s10에서, (디코드된 멀티미디어 컨테이너로부터의) 콘텐츠, 즉, TV 자료가 TV(22) 상에서 사용자(24)에게 디스플레이된다.
- [0053] 단계 s12에서, 사용자(24)가 TV 프로그램(2)을 볼 때, 사용자(24)는 (디스플레이(82)를 사용하여) 태블릿 컴퓨터(30) 상에 TV 프로그램(2)(예를 들어, TV 프로그램(2)에서 발생하는 이벤트들)에 관한 코멘트를 타이핑(또는 일부 다른 방식으로 입력)한다.
- [0054] 단계 s14에서, TV 프로그램(2)에 관한 사용자의 코멘트는 태블릿 컴퓨터(30)로부터 (예를 들어, 프로세서(80)를 통해) 멀티미디어 서버(19)의 코멘트 서비스 모듈(44)에 송신된다.
- [0055] 코멘트는 사용자(24)가 코멘트를 입력하는 대로 태블릿 컴퓨터(30)로부터 전송될 수 있다, 즉, 부분적인 코멘트가 전송될 수 있다. 이는 사용자(24)가 코멘트를 작성중인 동안에도 이하 설명되는 단계 s16 내지 s38이 수행되도록 행해질 수 있다. 대안적으로 사용자(24)가 코멘트 작성을 완료한 후 코멘트가 태블릿 컴퓨터(30)로부터 전송될 수 있다.
- [0056] 또한, 단계 s14에서는, 코멘트에 관한 제1 타임-스탬프가 태블릿 컴퓨터(30)로부터 멀티미디어 서버(19)의 코멘트 서비스 모듈(44)에 송신된다. 이러한 제1 타임-스탬프는 사용자(24)가 코멘트를 작성하는 것에 대응하는 TV 프로그램(2) 내의 시점(즉, TV 프로그램(2)의 시작 시간(4), $t=0$ 과 종료 시간(6), $t=T$ 사이의 시간)을 나타낸다. 예를 들어, 제1 타임-스탬프는, 사용자(24)가 코멘트를 작성하는 것과 관련된 이벤트인 특정 이벤트가 발생한 TV 프로그램(2) 내의 시간을 표시할 수 있다.
- [0057] 또한, 단계 s14에서, 코멘트에 관한 제2 타임-스탬프가 태블릿 컴퓨터(30)로부터 멀티미디어 서버(19)의 코멘트 서비스 모듈(44)에 송신된다. 이 제2 타임-스탬프는 사용자(24)가 코멘트를 작성한 날짜 및 시간을 나타낸다.
- [0058] 단계 s16에서, 사용자의 코멘트 및 연관된 제1 및 제2 타임-스탬프는 코멘트 서비스 모듈(44)에 의해 추가 데이터베이스(48)에 저장된다.
- [0059] 단계 s18에서, 사용자의 코멘트는 코멘트 서비스 모듈(44)로부터 코멘트 분석 모듈(46)에 전송된다.
- [0060] 단계 s20에서, 코멘트 분석 모듈(46)은 수신된 사용자의 코멘트를 분석한다. 사용자의 코멘트를 분석하기에 적

절한 임의의 처리가 구현될 수 있다. 예를 들어, 종래의 키워드 검출 처리 및 구문분석(parsing) 처리를 사용하여 텍스트 형태의 사용자의 코멘트를 분석할 수 있다.

- [0061] 단계 s22에서는, 코멘트 분석 모듈(46)에 의해 수행된 사용자의 코멘트의 분석의 결과(예를 들어, 추출된 키워드 또는 구문분석된 코멘트)가 코멘트 분석 모듈(46)로부터 콘텐츠 추천 모듈(42)로 전송된다.
- [0062] 단계 s22에서, 방법은 단계 s32로 진행하며, 이는 아래에서 단계 s24 내지 s30의 설명 이후 설명된다.
- [0063] 단계 s24에서, EPG 서비스 모듈(36)은 TV 프로그램(2)에 대응하는 메타데이터(예를 들어, TV 프로그램(2)의 시작 시간(4) 및 종료 시간(6), TV 프로그램(2)의 타입, TV 프로그램(2)의 장르, TV 프로그램(2)의 배우 및 기존 이름들, TV 프로그램(2)의 자문진(parental advisory rating) 등)를 미디어 분석 모듈(40)에 전송한다.
- [0064] 단계 s26에서, 자막 서비스 모듈(38)은 TV 프로그램(2)에 대한 자막 정보를 적절한 언어로 미디어 분석 모듈(40)에 전송한다.
- [0065] 단계 s28에서는, EPG 서비스 모듈(36)로부터 수신되는 메타데이터, 자막 서비스 모듈(38)로부터 수신되는 자막 정보, 및 서비스 오퍼레이터(16)로부터 수신되는 TV 자료를 사용하여, 미디어 분석 모듈(40)이 텔레비전 자료를 분석하여, TV 프로그램(2) 내의 콘텐츠 이벤트(이하 "이벤트"라 함)를 검출한다. "이벤트"라는 용어는 본 명세서에서 멀티미디어 프리젠테이션(예를 들어, TV 프로그램(2))에서 관심 있는 지점 또는 기간을 지칭하는데 사용된다. 멀티미디어 프리젠테이션에서 관심 있는 지점 또는 기간은 멀티미디어 프리젠테이션의 컨텍스트에서 의미가 있다. 이벤트의 예로는, 영화에서의 액션 시퀀스, 텔레비전 방송되는 야구 게임에서의 홈런, 텔레비전 방송되는 축구 시합에서의 골 및 TV 프로그램에서의 중간 광고가 포함된다. 미디어 분석 모듈(40)에 의해 수행되는 분석은 TV 프로그램(2) 내에서 발생하는 이벤트들이 검출될 수 있도록 하는 임의의 적절한 타입의 분석이다. 예를 들어, 콘텐츠 이벤트를 검출하기 위해 오디오, 비디오 또는 자막(서브타이틀) 텍스트를 분석하는 종래의 처리가 사용될 수 있다. 예를 들어, 텔레비전 방송되는 축구 시합에서 사운드 레벨이 증가하는 기간은 이벤트(예를 들어, 골)를 나타내는 경향이 있다. 또한, 예를 들어, 영화에서 완전히 검은 장면의 경우는 이벤트(예를 들어, 한 장면에서 다음 장면으로의 컷(cut))를 나타내는 경향이 있다.
- [0066] 단계 s30에서는, 하나 이상의 검출된 이벤트에 관련된 정보(예를 들어, 이벤트의 타입, 이벤트에 대응하는 자막 데이터, TV 프로그램에 대하여 이벤트가 발생된 시간, 이벤트의 지속기간 등)가 미디어 분석 모듈(40)로부터 콘텐츠 추천 모듈(42)에 전송된다.
- [0067] 단계 s32에서는, 코멘트 분석 모듈(46)로부터 수신되는 코멘트 분석 및 미디어 분석 모듈(40)로부터 수신되는 이벤트 정보를 사용하여, 콘텐츠 추천 모듈(42)은, 사용자의 코멘트에 관련되거나 또는 사용자(24)가 코멘트하고 있는 TV 프로그램(2)에서 발생하는 이벤트에 관련된, 하나 이상의 주제 또는 토픽을 확인한다. 이는, 예를 들어, 사용자의 코멘트의 분석을 그 이벤트에 관한 정보와 비교함으로써 수행될 수 있다. 예를 들어, 사용자의 코멘트로부터 추출된 키워드가 그 이벤트에 관련된 자막 또는 그 이벤트의 텍스트 설명에 비교될 수 있다.
- [0068] 하나 이상의 토픽의 확인은 또한 사용자 행동(예를 들어, 사용자의 웹-브라우징 히스토리 등) 또는 사용자(24)의 특성(예를 들어, 사용자(24)의 프로필, 사용자의 호감, 반감, 취미, 관심 등)에 의존할 수 있다. 하나 이상의 토픽의 확인은 그 대신, 또는 또한, 코멘트의 의도된 수신자(즉, 사용자(24)가 그 코멘트가 보여지길 의도하는, 즉 표시하는 당사자 또는 당사자들)의 특성에 의존할 수 있다. 하나 이상의 토픽의 확인은 그 대신, 또는 또한, 사용자 또는 다른 당사자가 작성한(예를 들어, 멀티미디어 프리젠테이션에 관하여 작성한) 이전 코멘트에 의존할 수 있다.
- [0069] 단계 s34에서, 콘텐츠 추천 모듈(42)은 단계 s32에서 확인된 하나 이상의 주제 또는 토픽에 관련된 콘텐츠를 확인한다. 이는 그 주제에 관련된 정보를 인터넷(26) 상에서(예를 들어, 웹 탐색 엔진을 사용하여) 탐색하는 콘텐츠 추천 모듈(42)에 의해 수행될 수 있다. 또한, 콘텐츠 추천 모듈(42)은 그 주제에 관련된 정보(예를 들어, 사진이나 문서 등)를 데이터베이스(28)에서 탐색할 수 있다. 콘텐츠 추천 모듈(42)은 확인된 콘텐츠 아이템들 중 일부 또는 전부를 선택한다. 예를 들어, 콘텐츠 추천 모듈(42)은 확인된 콘텐츠 아이템들 중 일부 또는 전부를 다운로드할 수 있다. 또한, 콘텐츠 추천 모듈(42)은 확인된 콘텐츠 아이템들 중 일부 또는 전부의 링크 또는 참조(예를 들어, 하이퍼링크)의 리스트를 편집(compile)할 수 있다.
- [0070] 확인된 콘텐츠 아이템들의 일부 또는 전부의 선택은, 하나 이상의 다른 인자, 예를 들어, 사용자 행동(예를 들어, 사용자의 웹-브라우징 히스토리 등), 사용자(24)의 특성(예를 들어, 사용자(24)의 프로필, 사용자의 호감, 반감, 취미, 관심 등), 코멘트의 의도된 수신자(즉, 사용자(24)가 코멘트가 보여지길 의도하는, 즉 표시하는 당사자 또는 당사자들)의 특성, 또는 사용자 또는 다른 당사자가 작성한(예를 들어, 멀티미디어 프리젠테이션에

관하여 작성한) 이전 코멘트에 의존할 수 있다.

- [0071] 참조의 리스트(the list of references) 및 다운로드되거나 선택된 콘텐츠 아이템들 전부의 세트는 이하 "추천된 콘텐츠(recommended content)"라 한다. "추천된 콘텐츠"라는 용어는, 콘텐츠 추천 모듈(42)에 의해 확인되고 선택된 콘텐츠를 지칭하며, 예를 들어, 코멘트 또는 코멘트가 작성되는 것과 관련된 이벤트와 관련되는 것으로서 사용자(24)에게 추천될 것이다. 추천된 콘텐츠는, 이에 제한되는 것은 아니지만, 웹사이트로의 링크, 새로운 기사 및 다운로드된 문서들이나 사진들(예를 들어, 인터넷(26)을 통해 웹-서버로부터 다운로드된 지도들 또는 데이터베이스(28)로부터 검색된 개인 사진들)을 포함할 수 있다.
- [0072] 추천된 콘텐츠는 또한, 하나 이상의 추천된 콘텐츠 아이템들(즉, 다운로드된 콘텐츠 아이템들 및 추천된 링크들)에 대해, TV 프로그램(2)에서의 추천된 시간을 포함할 수 있다. 콘텐츠 아이템에 대한 추천된 시간은 콘텐츠 아이템이 관련된 이벤트가 발생하는 TV 프로그램에서의 시간일 수 있다. 콘텐츠 아이템에 대한 추천된 시간은, 예를 들어, 코멘트 분석(즉, 코멘트 분석 모듈(46)로부터의 출력) 및 이벤트 정보(즉, 미디어 분석 모듈(40)로부터의 출력)를 분석함으로써, 콘텐츠 추천 모듈(42)에 의해(또는 상이한 모듈에 의해) 결정될 수 있다. 또한, 예를 들어, 콘텐츠 아이템에 대한 추천된 시간은(예를 들어, 추가 데이터베이스(48)에 저장될 수 있는) 다른 사용자들의 코멘트를 분석함으로써 결정될 수 있다.
- [0073] 단계 s36에서, 추천된 콘텐츠는 콘텐츠 추천 모듈(42)로부터(코멘트 서비스 모듈(44)을 통해) 태블릿 컴퓨터(30)에 전송된다. 다른 실시예에서, 추천된 콘텐츠는 콘텐츠 추천 모듈(42)로부터 사용자(24)에게 디스플레이를 위한 TV(22)에 전송된다.
- [0074] 단계 s38에서, 추천된 콘텐츠는 태블릿 컴퓨터(30) 상에서(디스플레이(82) 상에서) 사용자(24)에게 디스플레이된다. 다른 실시예에서, 추천된 콘텐츠는 예를 들어 TV(22) 등 다른 디바이스 상에 디스플레이된다. 사용자(24)가 코멘트를 작성하고 있는 중에 또는 사용자(24)가 코멘트 작성을 처음으로 완료한 후에, 추천된 콘텐츠가 사용자(24)에게 디스플레이될 수 있다.
- [0075] 도 7은, 이하 "제1 UI"라 지칭되며 도 7에서 참조 번호 50으로 표시되는, 사용자 인터페이스(UI; User Interface)의 일 예의(일정 비율이 아닌) 개략도이다. 제1 UI(50)는 태블릿 컴퓨터(30)의 디스플레이(82) 상에 디스플레이된다. 제1 UI(50)는, TV 프로그램(2)의 어느 정도가 플레이되었는지 및 TV 프로그램(2)의 어느 정도가 플레이될 것이 남았는지를 사용자(24)에게 전달해주는 진행 표시줄(54)을 포함한다. 진행 표시줄(54)의 음영 부분(56)은, 진행 표시줄(54)의 길이를 따라, 진행 표시줄(54)의 한 쪽 끝(TV 프로그램(2)의 시작 시간(4), t=0에 대응함)에서부터 진행 표시줄(54)의 다른 쪽 끝(TV 프로그램(2)의 종료 시간(6), t=T에 대응함)까지 길이가 증가한다. 제1 UI(50)는 사용자(24)가 그의 코멘트(59)를 타이핑하는 코멘트 박스(58)를 더 포함한다. 제1 UI(50)는 코멘트 박스(58)에서의 코멘트(59)에 관련되는 추천된 콘텐츠(62)(콘텐츠 추천 모듈(42)로부터 태블릿 컴퓨터(30)에 수신됨)가 디스플레이되는 추천 박스(60)를 더 포함한다.
- [0076] 다른 예에서는, 사용자(24)에 의해 작성된 다수의 코멘트가 제1 UI(50)에(예를 들어, 다수의 다른 코멘트 박스에) 디스플레이될 수 있다. 이들 다른 코멘트들의 일부 또는 전부에 관련된 추천된 콘텐츠가 또한 제1 UI(50)에(예를 들어, 다수의 다른 추천 박스에) 디스플레이될 수 있다.
- [0077] 따라서, 사용자(24)가 작성중인 코멘트에 관련된 콘텐츠 아이템들이 유리하게도 그 코멘트가 작성중일 때 사용자(24)에게(추천된 콘텐츠로서) 디스플레이될 수 있다. 사용자(24)는(상대적으로 간단하고 직관적인 방식으로) 코멘트에 포함시키기 위한 하나 이상의 추천된 아이템들을 선택할 수 있다. 추천된 콘텐츠 아이템들은 유리하게도 작성중인 코멘트 및 그 시간에 TV 프로그램(2)에서 발생하는 이벤트 양자 모두에 관련되는 경향이 있다.
- [0078] 이제 도 6으로 돌아가서, 단계 s40에서, 사용자(24)는 추천된 콘텐츠(62)의 일부 또는 전부를 자신의 코멘트(59)에 포함시킨다. 사용자(24)는, 자신의 코멘트(59)에, 추천된 콘텐츠(62)의 일부 또는 전부를 포함시키거나 또는 추천된 콘텐츠(62)를 포함시키지 않을 것을 결정할 수 있다. 예를 들어, 사용자(24)는, 제1 UI(50)를 사용하여, 코멘트(59)에 포함시키기를 원하는 콘텐츠를 추천 박스(60)로부터 선택하고, 그 콘텐츠를 코멘트 박스(58)에 "드래그-앤-드롭(drag-and-drop)"할 수 있다. 따라서, 사용자(24)는 추천된 콘텐츠(예를 들어, 코멘트(59) 또는 코멘트(59)가 작성된 것에 관한 이벤트에 관련되는 웹사이트로의 웹-링크 또는 개인 사진)를 포함하도록 코멘트를 업데이트한다. 또한, 예를 들어, 제1 UI(50)에서, 추천된 콘텐츠 아이템(62)은 개별 "첨부(Attach)" 버튼에 의해 달성될 수 있는데, 이는 사용자(24)에 의해 선택되면 콘텐츠 아이템(62)이 코멘트 박스(58)에 포함되게 한다. 다른 실시예에서, 사용자(24)는, 예를 들어, 대응 인덱스를 터치하거나, 포인팅하거나

또는 말함으로써, 코멘트(59)에 하나 이상의 추천된 콘텐츠 아이템(62)을 첨부하는 것을 선택할 수 있다. 사용자(24)가 보다 많은 정보를 제공하거나 코멘트(59)를 편집함에 따라, 추천된 콘텐츠의 리스트는 자동으로 업데이트된다, 즉, 추천된 콘텐츠 리스트가 개선(refine)된다.

- [0079] 단계 s42에서는, 업데이트된 코멘트가 태블릿 컴퓨터(30)로부터 코멘트 서비스 모듈(44)에 전송된다.
- [0080] 단계 s44에서, 단계 s16에서 추가 데이터베이스(48)에 저장된 코멘트는, 업데이트된 코멘트와 동일하게 되도록, 즉 단계 s40에서 사용자(24)에 의해 포함되는 임의의 추천된 콘텐츠를 포함하도록, 업데이트된다. 이는, 임의의 적절한 방법으로, 예를 들어 본래 코멘트를 업데이트된 코멘트로 덮어쓰는 것에 의해 달성될 수 있다. 다른 실시예에서는, 본래 코멘트가 단계 s16에서 저장되지 않고, 일단 사용자(24)가 원하는 임의의 추천된 콘텐츠 아이템을 포함하도록 코멘트가 업데이트되어야만 코멘트가 저장된다.
- [0081] 따라서, 단계 s44에서, (추천된 콘텐츠를 포함하는) 업데이트된 코멘트 및 그 코멘트에 대응하는 제1 및 제2 타임-스탬프가 멀티미디어 서버(19)에서 추가 데이터베이스(48)에 저장된다.
- [0082] 도 6에 관하여 상술된 방법을 사용하여, 사용자(24)는 TV 프로그램(2)에 관한 하나 이상의 코멘트를 생성할 수 있다. 이들 코멘트는, 콘텐츠 추천 모듈(42)에 의해 사용자(24)에게 추천되고, 사용자의 코멘트 또는 사용자(24)가 코멘트하는 TV 프로그램(2)에서의 이벤트에 관련한 콘텐츠를 포함할 수 있다. 각 코멘트는 해당 코멘트가 작성된 TV 프로그램(2)에서의 시간(즉, TV 프로그램(2)에 상대적인 시간) 및 그 코멘트가 작성된 절대 시간(예를 들어, 날짜 및 시간)과 함께 저장된다.
- [0083] 다음에 추가 데이터베이스(48)에 저장된 정보(즉, 저장된 코멘트 및 타임-스탬프)를 사용하는 방법의 일 예가 설명된다.
- [0084] 도 8은 추가 데이터베이스(48)에 저장된 코멘트 및 타임-스탬프를 사용하는 방법의 일 예에서의 특정 단계들을 도시하는 처리 순서도이다.
- [0085] 단계 s46에서는, 다른 사용자가 (예를 들어, 디지털 비디오 기록 디바이스를 사용하여) TV 프로그램(2)을 기록한다. 다른 사용자는, 추가 데이터베이스(48) 상에 저장된 코멘트(예를 들어, 사용자(24)에 의해 작성됨)에 액세스하게 해 주고, 그 자신의 코멘트를 추가 데이터베이스(48)에 업로드하게 해 주는 서비스의 가입자이다. TV 프로그램(2)은, TV 프로그램(2)이 사용자(24)에 의해 시청되고 코멘트된 이후인 시간에 다른 사용자에게 의해 시청될 것이다.
- [0086] 단계 s48에서는, 다른 사용자에게 의해 TV 프로그램(2)이 기록되고 난 후 언젠가, 다른 사용자가 TV 프로그램(2)의 기록을 (예를 들어, 다른 TV 상에서) 시청한다.
- [0087] 단계 s50에서는, TV 프로그램(2)의 기록을 시청하는 동안, 다른 사용자가 추가 데이터베이스(48)에 저장된 정보를 (예를 들어, 그가 사용자인 다른 태블릿 컴퓨터 또는 다른 동반 디바이스 상에) 디스플레이한다. 이 정보도 도 9를 참조하여 아래에서 설명되는 바와 같이 디스플레이될 수 있다.
- [0088] 도 9는 이하 "제2 UI"라고 하며 도 9에 참조 번호 60으로 표시되는 사용자 인터페이스의 일 예의 (일정 비율이 아닌) 개략도이다.
- [0089] 도 7에 관하여 상술된 제1 UI(50)와 유사하게, 제2 UI(60)는 TV 프로그램(2)의 어느 정도가 플레이되었는지 및 어느 정도 플레이될 것이 남았는지(이는 음영 부분(56)에 의해 표시됨)를 다른 사용자에게 전달해주는 진행 표시줄(54)을 포함한다.
- [0090] 제2 UI(60)는 또한 사용자의 업데이트된 코멘트(64)(즉, 그가 포함하기를 원하는 임의의 추천된 콘텐츠를 포함하는 사용자의 코멘트)를 디스플레이하는 코멘트 박스(58)를 포함한다. 코멘트 박스(58)는 또한 제1 타임-스탬프(66)(즉, 사용자(24)가 코멘트를 작성한 TV 프로그램(2)에 상대적인 시간을 나타내는 타임-스탬프)를 디스플레이한다. 코멘트 박스(58)는 마커(68)를 포함한다. 진행 표시줄(54)에 대한 이러한 마커(68)의 위치는 TV 프로그램(2)에서 제1 타임-스탬프(66)의 위치에 대응한다. 환언하여, 업데이트된 코멘트(64)가 TV 프로그램(2)에서 시간 $t=t_i$ 에 대응한다는 것을 제1 타임-스탬프(66)가 나타내면, 업데이트된 코멘트(64)를 포함하는 코멘트 박스(58)의 마커(68)가 진행 표시줄(54)의 시간 $t=t_i$ 와 정렬된다. 또한, 코멘트 박스(58)는 제2 타임-스탬프(70)(즉, 사용자(24)가 업데이트된 코멘트(64)를 작성한 날짜 및 시간을 나타내는 타임-스탬프)를 디스플레이한다.
- [0091] 따라서, 다른 사용자가 TV 프로그램(2)을 시청할 때, 그는 TV 프로그램(2)에 대해 사용자(24)가 작성한 코멘트

(사용자(24)가 코멘트에 포함시킨 임의의 콘텐츠를 포함함)를 볼 수 있다. 다른 사용자는 또한 사용자(24)에 의해 각 코멘트가 작성된 TV 프로그램(2)에 상대적인 시간을 볼 수 있다. 다른 사용자는 또한 사용자(24)에 의해 각 코멘트가 작성된 각각의 절대 시간(즉, 날짜 및 시간)을 볼 수 있다. 따라서, 사용자(24)는 TV 프로그램(2)에 대한 그의 의견(및 임의의 관련된 콘텐츠 아이템들)을 다른 사용자에게 비교적 용이하게 통신할 수 있다.

[0092] 제2 UI(60)는 유리하게도 비교적 간단하고 직관적인 사용자 인터페이스를 제공한다. 이러한 인터페이스는 다른 사용자에게 의해 제공되고 미디어 프리젠테이션에 관련되는 코멘트 및 기타 정보를 사용자가 보거나 또는 인터랙트하는데 사용될 수 있다. 제공되는 코멘트 및 관련 정보는, 관련 미디어 프리젠테이션의 소비 이전에, 소비 중에 또는 소비 이후에 사용자에게 의해 소비될 수 있다.

[0093] 제2 UI(60)는 또한 사용자(24)가 코멘트 또는 코멘트와 연관된 타임스탬프를 편집하는데 사용하는 인터페이스를 제공한다. 편집될 코멘트, 또는 편집될 타임스탬프와 연관된 코멘트는, 임의 사용자에게 의해(즉, 편집을 수행하는 사용자에게 의해 또는 다른 사용자에게 의해) 작성된 것일 수 있다. 이러한 편집을 수행하는 방법이 도 10 내지 도 13을 참조하여 이하 설명된다.

[0094] 도 10은 사용자(24)가 코멘트와 관련된 제1 타임스탬프(66)를 편집할 수 있는 방법의 특정 단계들을 도시하는 처리 순서도이다. 이는 제2 UI(60)와의 상호작용에 의해 행해질 수 있다. 본 예에서, 사용자(24)는 코멘트의 제1 타임스탬프(66)를 $t=t_j$ 에서 $t=tk$ 로 변경하기를 원한다(즉, 사용자(24)는 코멘트가 현재 연관되는 지점 $t=t_j$ 가 아니라 TV 프로그램(2)에서의 새로운 지점 $t=tk$ 와 관련되기를 원한다).

[0095] 단계 s52에서, 사용자(24)는 관련 코멘트 박스(58)의 마커(68)(편집될 타임스탬프에 대응함)를 선택한다. 이는 임의의 적절한 방식으로 수행될 수 있다. 예를 들어, 제2 UI(60)가 터치-스크린 디스플레이(예를 들어, 태블릿 컴퓨터(30)의 디스플레이(82)) 상에 디스플레이되면, 사용자(24)는 (예를 들어, 손가락으로) 이를 터치함으로써 마커(68)를 선택할 수 있다. 또한, 예를 들어, 사용자(24)가 마우스 커서를 마커 위로 이동하여 마우스 버튼을 클릭함으로써 마커(68)가 선택될 수 있다.

[0096] 단계 s54에서는, 일단 마커(68)가 선택되면, 사용자(24)는 마커(68)를 (예를 들어, "드래그 앤 드롭" 기법을 사용하거나 또는 마커(68)를 그 코멘트 박스(58)의 상부를 따라 슬라이딩시켜) 초기 위치(마커(68)가 진행 표시줄(54) 상에서 지점 $t=t_j$ 와 정렬되는 곳)에서 새로운 위치(마커(68)가 진행 표시줄(54) 상에서 지점 $t=tk$ 와 정렬되는 곳)로 재위치시킨다.

[0097] 도 11은 제2 UI(60)의 (일정 비율이 아닌) 또 다른 개략도이다. 도 11은 초기 위치(도 11에서 $t=t_j$ 에 점선으로 표시됨)에서 새로운 위치(도 11에서 $t=tk$ 에 실선으로 표시됨)로 이동되는 코멘트 박스(58)의 마커(68)를 보여준다. 마커(68)는 도 11에 참조 번호 72로 표시되는 실선 화살표를 따라 이동된다. 이는 임의의 적절한 방식으로 수행될 수 있다. 예를 들어, 제2 UI(60)가 터치-스크린 디스플레이 상에 디스플레이되면, 사용자(24)는 그의 손가락을 마커의 본래 위치($t=t_j$)에서 마커의 새로운 위치($t=tk$)로 슬라이딩시켜 마커(68)를 이동할 수 있다. 또한, 예를 들어, 사용자(24)가 마우스 컨트롤러 및 "드래그-앤-드롭" 기법을 사용하여 마커(68)를 이동할 수 있다.

[0098] 단계 s56에서, 사용자(24)는 (예를 들어, 추가 액션을 수행하여) 마커(68) 선택을 해제할 수 있다.

[0099] 따라서, 코멘트의 제1 타임스탬프(66)는 유리하게도 사용자(24)에 의해 비교적 간단하고도 직관적인 방식으로 변경될 수 있다.

[0100] 도 12는, 제2 UI(60)를 사용하여, 사용자(24)가 코멘트를 다수의 제1 타임스탬프(66)와 연관시킬 수 있는 방법의 특정 단계들을 보여주는 처리 순서도이다. 본 예에서, 사용자(24)는 (초기에 $t=ta$ 에서의 TV 프로그램(2)의 타임-스텝(time-step)과 연관된) 코멘트를 다른 추가적인 타임-스텝($t=tb$)과 더욱 연관시키기를 원한다. 환언하면, 사용자(24)는 코멘트 박스(58)가, 예를 들어, 도 12의 단계 s58 내지 s62의 설명 이후 이하 설명되는 도 13에 보여지는 바와 같이, 2개의 제1 타임스탬프($t=ta$ 및 $t=tb$)를 갖기를 원한다.

[0101] 단계 s58에서, 사용자는 그가 추가적인 다른 타임-스텝과 연관시키길 원하는 코멘트 박스(58)에 대응하는 마커(68)를 선택한다. 환언하면, 사용자(24)는 $t=ta$ 에 대응하는 마커(68)를 선택한다. 이는, 예를 들어, 도 10의 단계 s52를 참조하여 상술된 바와 같이, 임의의 적절한 방식으로 수행될 수 있다.

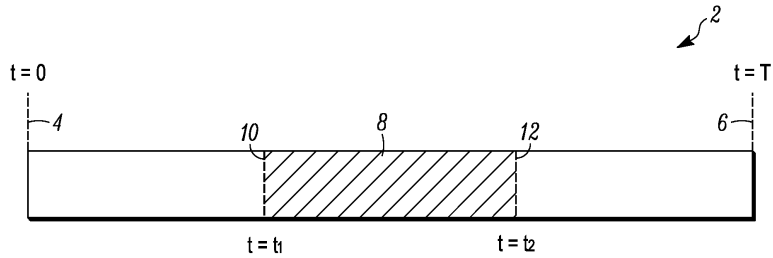
[0102] 단계 s60에서는, 일단 마커(68)가 선택되면, 사용자(24)는 마커(68)의 복사본(duplicate)을 생성한다. 이는 임의의 적절한 방식으로 수행될 수 있다. 예를 들어, 마커(68)는 종래의 "복사 및 붙여넣기" 기법을 사용하거나 또는 일부 다른 액션(예를 들어, 터치-스크린 디스플레이를 2번 두드림)을 수행하여 복사될 수 있다.

- [0103] 단계 s62에서, 사용자는 마커(68)의 하나의 카피(copy)를 새로이 원하는 위치로 이동시킨다. 이는 임의의 적절한 처리를 사용하여 수행될 수 있다. 예를 들어, 도 10을 참조하여 상술된 바와 같이 단계 s52 내지 s56을 수행하여, 마커(68)의 하나 또는 양자의 카피가 원하는 위치로 이동될 수 있다.
- [0104] 도 13은 제2 UI(60)의 (일정 비율이 아닌) 또 다른 개략도이다. 도 13에서 코멘트 박스(58)는 2개의 제1 타임스탬프(66) 및 2개의 대응 마커(68)($t=t_a$ 및 $t=t_b$)를 포함하는데, 즉, 도 13에 도시된 코멘트 박스(58)는 사용자(24)가 도 12의 방법을 수행한 결과인 코멘트 박스이다.
- [0105] 따라서, (예를 들어, 도 12의 처리를 반복하여 수행함으로써) 단일 코멘트가 TV 프로그램(2) 내에서 복수의 타임-스탬프와 연관될 수 있다. 이는 유리하게도 간단하고 직관적인 방식으로 행해질 수 있다. 이는 유리하게도 단일 코멘트 박스가 미디어 프리젠테이션에서 하나보다 많은 지점과 연관될 수 있다는 점을 제공한다. 이는 코멘트 박스의 콘텐츠가 복사되어야 하는 것을 회피하는 경향이 있다.
- [0106] 제2 UI(60)는 또한 사용자(24)가 TV 프로그램(2)의 일부에 관하여 작성된 (자신 또는 다른 사용자가 작성한) 코멘트를 보는 데 사용할 수 있는 인터페이스를 제공한다. TV 프로그램의 일부는 사용자(24)에 의해 특정될 수 있다. 이러한 처리를 수행하는 방법의 일 예가 도 14 및 도 15를 참조하여 이하 설명된다.
- [0107] 도 14는 사용자(24)가 TV 프로그램(2)의 일부를 특정하고, 제2 UI(60)를 사용하여, 그 부분과 관련된 코멘트(및 콘텐츠 아이템들)(즉, TV 프로그램(2)의 특정된 부분 내에 제1 스탬프(66)를 갖는 코멘트)를 디스플레이할 수 있는 방법의 일 예의 특정 단계들을 보여주는 처리 순서도이다. 본 예에서, 사용자(24)는 TV 프로그램에서 $t=t_c$ 와 $t=t_d$ 사이의 시간과 관련되는 모든 코멘트를 디스플레이하기 원한다(즉, 사용자(24)는 $t=t_c$ 와 $t=t_d$ 사이인 제1 타임스탬프(66)를 갖는 코멘트를 디스플레이하기 원한다). 본 예에서, t_c 는 TV 프로그램(2)의 시작 시간(4)보다 (TV 프로그램(2)에서) 이후인 타임-스탬프이다. 또한, t_d 는 t_c 보다 (TV 프로그램(2)에서) 이후인 타임-스탬프이다. 또한, t_d 는 TV 프로그램(2)의 종료 시간(6)보다 (TV 프로그램(2)에서) 앞서는 타임-스탬프이다.
- [0108] 단계 s64에서, 사용자(24)는 그가 관련하여 작성된 코멘트를 보기 원하는 TV 프로그램(2)의 부분에 대한 시작 (즉, 가장 빠른) 타임-스탬프를 선택한다. 본 예에서, 사용자(24)는 타임-스탬프 $t=t_c$ 를 선택한다. 이는 임의의 적절한 방식으로 수행될 수 있다. 예를 들어, 제2 UI(60)가 (예를 들어, 태블릿 컴퓨터(30)의) 터치-스크린 디스플레이 상에 디스플레이되면, 사용자(24)는 원하는 시작-시간에 대응하는 지점에서 진행 표시줄(54)을 터치하여 시작-시간을 선택할 수 있다. 사용자(24)는 이 선택된 타임-스탬프를, 예를 들어, 원하는 새로운 시작-시간에 대응하는 진행 표시줄(54) 상의 새로운 위치로 그의 손가락을 슬라이딩하여 변경할 수 있다. 또한, 예를 들어, 시작-시간은 사용자(24)가 원하는 시작-시간에 대응하는 진행 표시줄(54) 상의 지점 위에 마우스 커서를 이동하여 마우스 버튼을 클릭함으로써 선택될 수 있다.
- [0109] 단계 s66에서, 사용자(24)는 그가 관련하여 작성된 코멘트를 보기 원하는 TV 프로그램(2)의 부분에 대한 종료 (즉, 가장 늦은) 타임-스탬프를 선택한다. 본 예에서, 사용자(24)는 타임-스탬프 $t=t_d$ 를 선택한다. 이는 임의의 적절한 방식으로 수행될 수 있다. 예를 들어, 제2 UI(60)가 (예를 들어, 태블릿 컴퓨터(30)의) 터치-스크린 디스플레이 상에 디스플레이되면, 사용자(24)는 원하는 종료-시간에 대응하는 지점에서 진행 표시줄(54)을 터치하여 종료-시간을 선택할 수 있다. 사용자(24)는 이 선택된 타임-스탬프를, 예를 들어, 원하는 새로운 종료-시간에 대응하는 진행 표시줄(54) 상의 새로운 위치로 그의 손가락을 슬라이딩하여 변경할 수 있다. 또한, 예를 들어, 종료-시간은 사용자(24)가 원하는 종료-시간에 대응하는 진행 표시줄(54) 상의 지점 위에 마우스 커서를 이동하여 마우스 버튼을 클릭함으로써 선택될 수 있다.
- [0110] 단계 s64 및 s66이 유리하게도 비교적 간단하고 직관적인 방식으로 동시에 수행될 수 있다. 예를 들어, 제2 UI(60)가 (예를 들어, 태블릿 컴퓨터(30)의) 터치-스크린 디스플레이 상에 디스플레이되면, 사용자(24)는 그 대응하는 지점에서 진행 표시줄(54)을 한 손가락(예를 들어, 사용자의 엄지손가락)으로 터치하여 시작-시간을 선택할 수 있고, 동시에(또는 이전에 또는 이후에) 사용자(24)는 그 대응하는 지점에서 진행 표시줄(54)을 같은 손의 다른 손가락(예를 들어, 사용자의 검지손가락)으로 터치하여 종료-시간을 선택할 수 있다. 사용자(24)는, 예를 들어, 원하는 새로운 시작 및 종료 시간에 대응하는 진행 표시줄(54) 상의 새로운 위치에 접촉하도록 그의 손가락들 중 하나 또는 둘 모두를 진행 표시줄(54)을 따라 슬라이딩하여 선택된 시작 또는 종료 시간을 유리하게 변경할 수 있다. 사용자(24)는 또한 (시작 및 종료 시간을 선택한) 그의 손가락들을 상호 가깝게 또는 멀리 이동시켜 선택된 부분의 길이를 변경한다. 따라서, 사용자(24)는 (진행 표시줄(54) 상에서) 비교적 간단한 "핀칭(pinching)" 액션을 사용하여, TV 프로그램(2)의 일부의 시작 및 종료 시간을 특정, 즉, 선택(및 사용자(24)가 원하는 경우, 변경)할 수 있다.

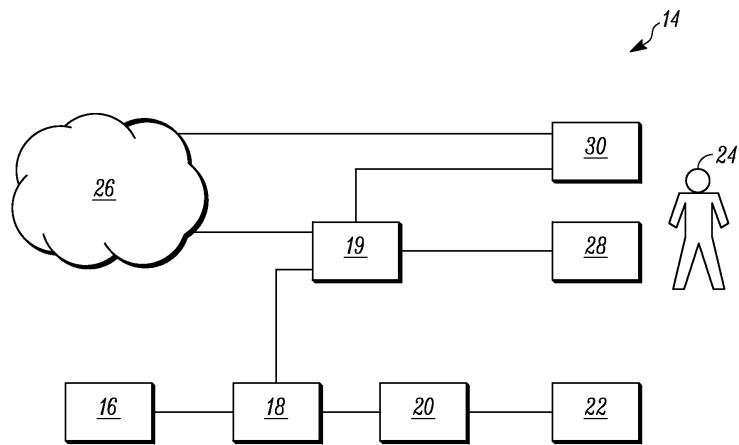
- [0111] 따라서, 사용자(24)는 TV 프로그램(2) 내의 시간의 범위(즉, tc에서 td까지)를 효과적으로 특정한다.
- [0112] 단계 s68에서, 태블릿 컴퓨터(30)는 특정된 범위의 시간(즉, 시작-시간 t=tc와 종료-시간 t=td 사이) 내에 있는 제1 타임스탬프(66)를 갖는 모든 코멘트 박스(58)(및 그들 각각의 콘텐츠)를 디스플레이할 수 있다. 이들 코멘트 박스(58) 자체 대신에 또는 이들 코멘트 박스(58) 외에 이들 코멘트 박스(58)에 포함되는 정보의 요약이 디스플레이될 수 있다. 단계 s68에서 디스플레이되는 코멘트 박스(58)는, 예를 들어 태블릿 컴퓨터(30)의 프로세서(80)에 의해서 등 임의의 적절한 방식으로, 예를 들어 모든 코멘트 박스(58)의 세트로부터 선택될 수 있다.
- [0113] 도 15는 제2 UI(60)의 (일정 비율이 아닌) 또 다른 개략도이다. 도 15에서, 진행 표시줄(54)의 음영 부분(74)은 (단계 s64 및 s66에서 특정된 바와 같은) 특정된 부분과 관련된다. 또한 도 15에서, 제2 UI(60)는, 복수의 코멘트 박스(58)를 포함하는데, 이들 각각은 특정된 부분(74) 내의 개별 제1 타임스탬프(66)를 갖는다.
- [0114] 따라서, 사용자(24)가 TV 프로그램(2)의 특정된 부분(74)에 관한 코멘트(또는 코멘트의 요약)를 디스플레이할 수 있는 비교적 간단한 프로세스가 제공된다. 이는 유리하게도 TV 프로그램(2)의 부분(74)의 요약을 생성하는데 사용될 수 있는 방법을 제공한다. 예를 들어, 사용자(24)는, 특정된 부분(74)에 관한 코멘트(또는 코멘트의 요약)를 단지 읽어서, 사용자(24)가 이를 시청(또는 소비)할 필요없이, 그 부분(74)에 발생하는 이벤트들을 이해할 수 있다.
- [0115] 어떠한 코멘트 또는 코멘트 박스(58)(예를 들어, 부분(74)에 관련된)가 사용자(24)에게 디스플레이되어야 하는지, 또는 부분(74)에 관련된 코멘트의 요약이 어떻게 생성되는지를 특정하는 추가적인 기준 또한 (예를 들어, 사용자(24)에 의해) 특정될 수 있다. 예를 들어, 사용자(24)는, 부분(74)에 관련되고 특정 그룹의 다른 사용자들의 멤버들에 의해 작성된 코멘트 또는 코멘트 박스(58)가 그에게 디스플레이되거나 또는 그에게 요약되기를 원하기만 한다는 점을 특정할 수 있다. 또한, 예를 들어, 사용자(24)는, 다른 사용자들이 "좋아한(liked)" 코멘트가 그에게 디스플레이되거나 또는 그에게 요약되기를 원하기만 한다는 점을 특정할 수 있다.
- [0116] 따라서, 사용자는 타임라인 상에 핀칭 또는 스퀴징(squeezing) 액션을 사용하여 시간 간격을 정의할 수 있다. 그러면, 시스템은 그 간격에 대응하는 포스트 및 코멘트를 요약하거나 필터링한다. 예를 들어, 시스템은 그 시간 간격에서의 지점에 관련하는 모든 "좋아한" 포스트 및 코멘트의 요약을 디스플레이할 수 있다. 또한, 예를 들어, 그 포스트 및 코멘트와 연관된 비디오 클립의 선택이 생성되어 그 간격의 비디오 요약으로 편집될 수 있다.
- [0117] 선택된 간격은 (예를 들어, 핀칭 모션을 사용하여) 늘어나거나 또는 줄어들 수 있고, 이에 의해 사용자(24)에게 디스플레이되는 콘텐츠를 변경할 수 있다. 이러한 방식으로, 비디오 편집이 수행될 수 있는데, 즉, 선택된 간격의 비디오 요약이 생성되고 간격을 변경하는 것에 의해 변경될 수 있다. 선택된 간격의 이러한 비디오 요약은 간격에 관련된 코멘트의 비디오 요약일 수 있는데, 즉 비디오 요약은 2차 콘텐츠에 의해 구동될 수 있다.
- [0118] 사용자(24)에게 제공되는 정보(즉, 코멘트, 코멘트의 요약 또는 비디오 콘텐츠의 요약)는 사용자(24)가 미디어 프리젠테이션의 선택된 간격을 변경함에 따라 변경된다. 이러한 정보는 임의의 적절한 방식으로 사용자(24)에게 제시될 수 있다. 예를 들어, 코멘트들은 다른 사용자들에 의해 이들 코멘트에 주어지는 순위에 따라 순서화될 수 있다. 또한, 예를 들어, 포스트 및 코멘트의 요약이 사용자(24)에게, 예를 들어, 포스팅 및 코멘트의 텍스트 요약으로서 제시될 수 있다. 또한, 예를 들어, 간격의 비디오 요약을 생성하기 위해 미디어 프리젠테이션으로부터 비디오 클립을 수확(harvesting) 또는 편집(compiling)하는 것은 사용자 포스트 및 코멘트를 사용하여 어떠한 시간 자료가 비디오 요약에 포함될지를 결정할 수 있다.
- [0119] 위 실시예들에서, 상술된 방법들은 도 2를 참조하여 위에서 설명된 예시적인 네트워크(14)에 구현된다. 그러나, 다른 실시예들에서, 이러한 방법들이 다른 방식으로 구성될 수 있는 상이한 네트워크에 구현될 수 있다. 예를 들어, 또 다른 예시적인 네트워크(100)에서는, 예시적인 네트워크(14)의 모듈들이 상호 인터넷(26)을 통해 통신하도록 구성된다. 도 16은 상술된 방법들이 구현될 수 있는 또 다른 예시적인 네트워크(100)의 (일정 비율이 아닌) 개략도이다.
- [0120] 본 발명의 원리들이 적용될 수 있는 다수의 가능한 실시예들을 고려하여, 도면을 참조하여 본 명세서에 개시된 실시예들은 예시를 위한 것일 뿐이고, 본 발명의 범위를 제한하는 것으로서 여겨져서는 안 된다는 것을 인식해야 한다. 따라서, 본 명세서에 개시되는 본 발명은 이러한 실시예들 모두를 이하 특허청구범위 및 그 등가물의 범위 내의 것으로서 고려한다.

도면

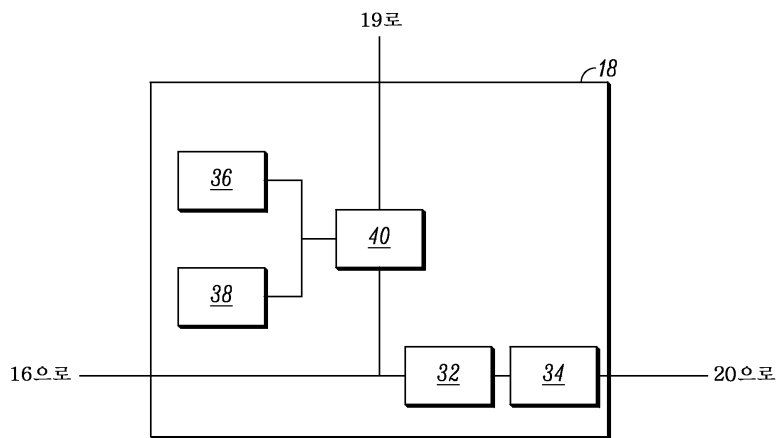
도면1



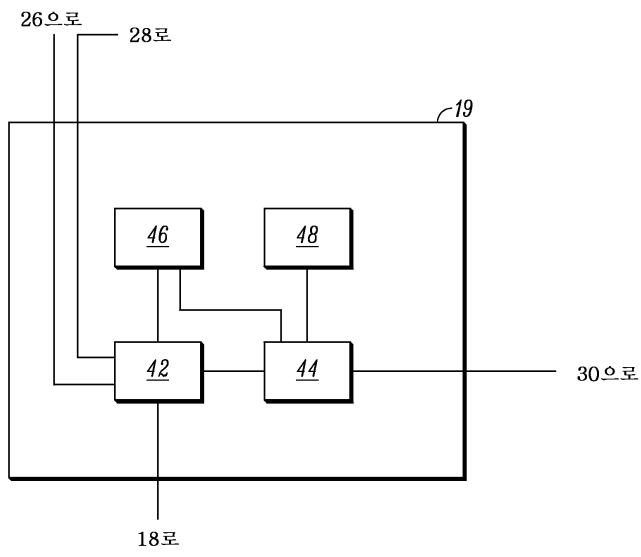
도면2



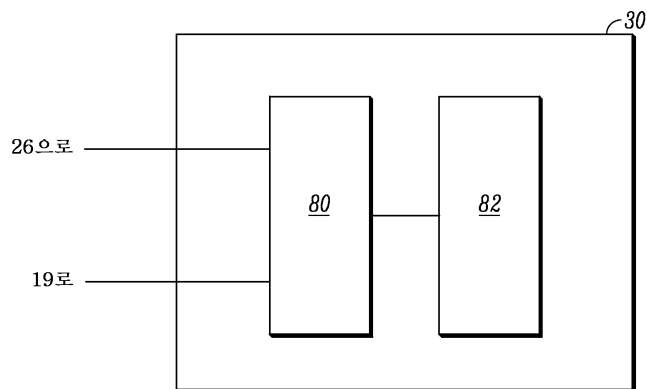
도면3



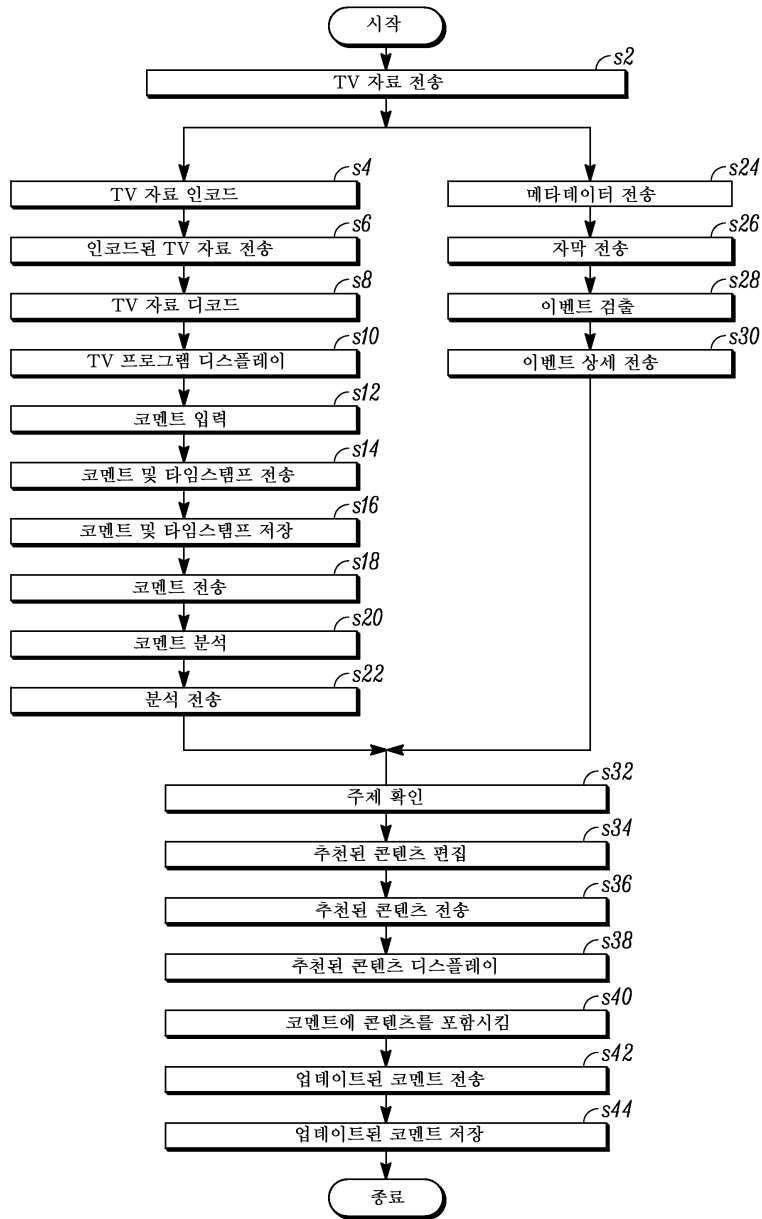
도면4



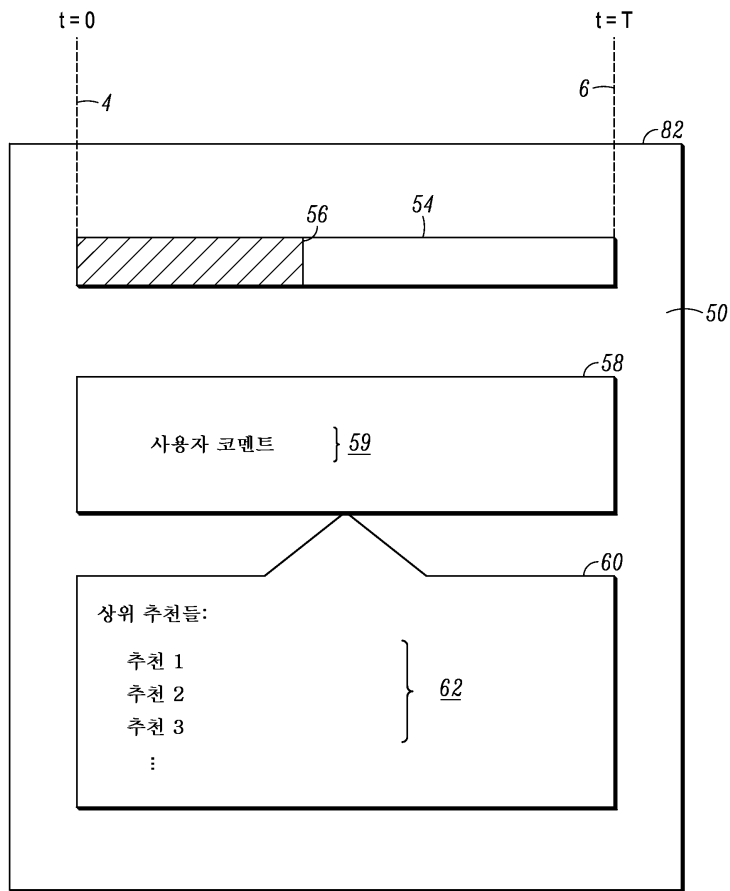
도면5



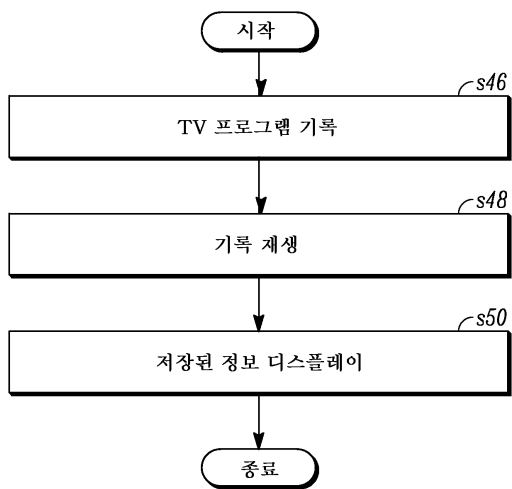
도면6



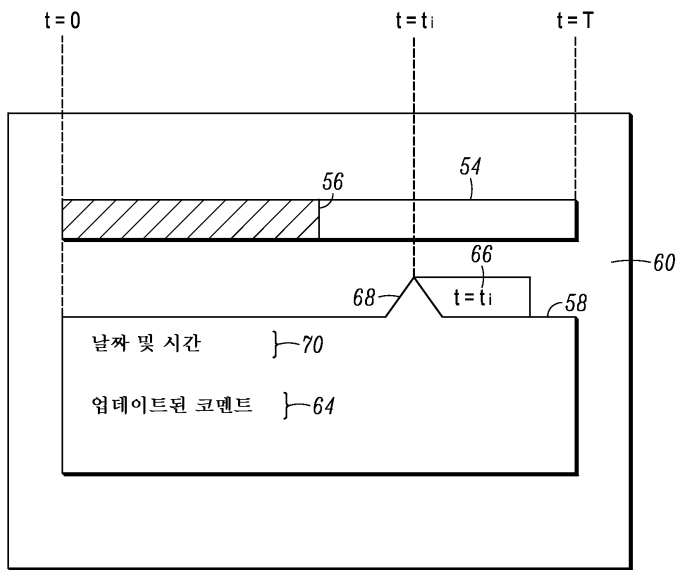
도면7



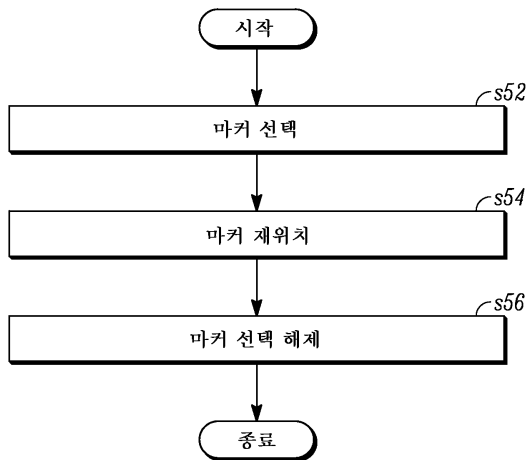
도면8



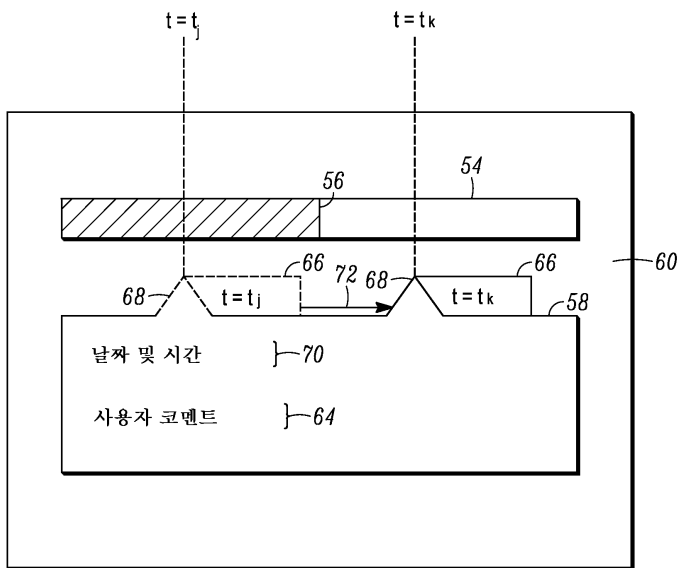
도면9



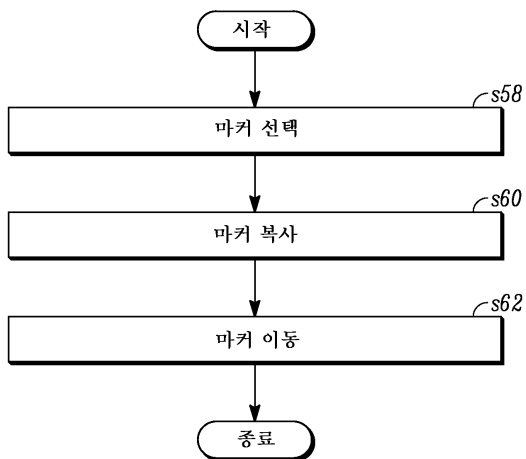
도면10



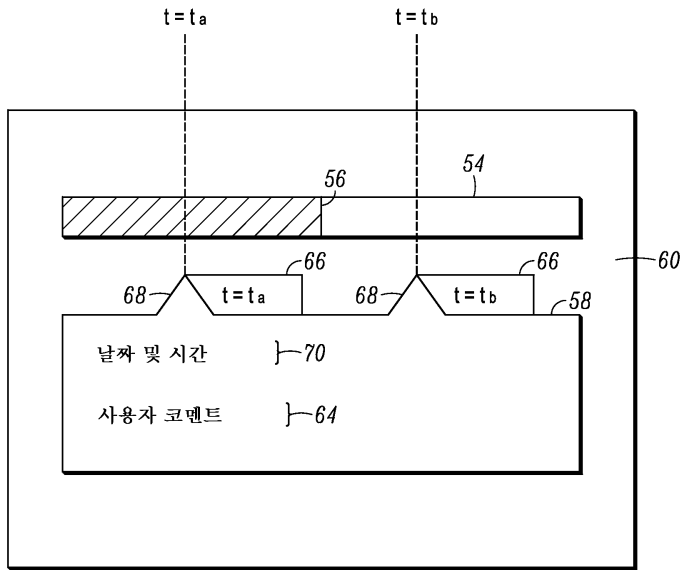
도면11



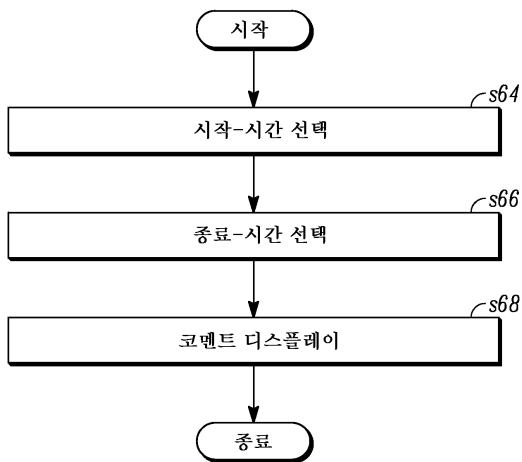
도면12



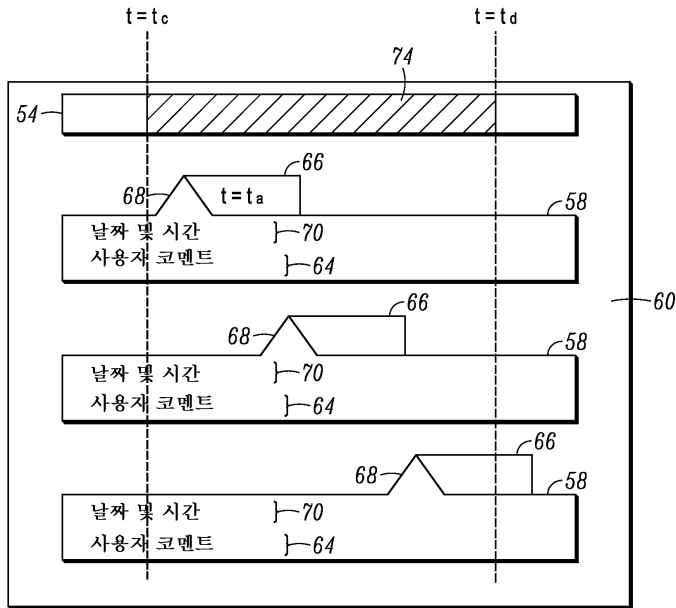
도면13



도면14



도면15



도면16

