



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2013년08월07일
(11) 등록번호 10-1294582
(24) 등록일자 2013년08월01일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
H04N 21/60 (2011.01) H04W 4/00 (2009.01)
(21) 출원번호 10-2009-7018519
(22) 출원일자(국제) 2008년02월06일
심사청구일자 2009년09월04일
(85) 번역문제출일자 2009년09월04일
(65) 공개번호 10-2009-0116785
(43) 공개일자 2009년11월11일
(86) 국제출원번호 PCT/IB2008/000327
(87) 국제공개번호 WO 2008/096265
국제공개일자 2008년08월14일
(30) 우선권주장
11/703,440 2007년02월07일 미국(US)
(56) 선행기술조사문헌
US20050266835 A1*
WO2005111849 A2*
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
노키아 코포레이션
핀란드핀-02150 에스푸 카일알라텐티에 4
(72) 발명자
스트란넬 토니
핀란드 핀-00510 헬싱키 포르분카투 21 이 96
웡 데이빈
핀란드 핀-00560 헬싱키 바이노 아우어린 자투 3
제이 33
타미 투오마스
핀란드 핀-00500 헬싱키 쿨마카투 비 11
(74) 대리인
제일특허법인, 김원준

전체 청구항 수 : 총 30 항

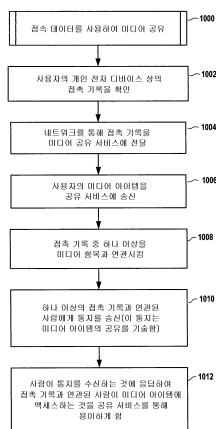
심사관 : 전한철

(54) 발명의 명칭 **접촉 데이터를 사용하는 미디어 공유 방법, 장치 및 시스템과 컴퓨터 판독가능 저장 매체**

(57) 요약

접촉 데이터를 사용하는 미디어 공유는 사용자의 개인 전자 디바이스(110) 상의 접촉 기록(134)을 확인하는 것을 포함한다. 접촉 기록(134)의 각각은 각 접촉 기록과 연관된 사람의 연락처를 포함한다. 접촉 기록(134)은 네트워크를 거쳐 미디어 공유 서비스(132)에 전달된다. 사용자의 미디어 아이템(138)은 상기 공유 서비스(132)에 송신된다. 하나 이상의 접촉 기록(134)은 미디어 아이템의 각각과 연관된다. 통지(724, 726)는 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 송신된다. 통지(724, 726)는 접촉 기록과 연관된 미디어 아이템(138)의 공유를 기술한다. 공유 서비스(132)는 통지(724, 726)를 수신하는 사람에게 대응하는 접촉 기록(134)과 연관된 사람에게 의해 미디어 아이템(138)에의 액세스를 용이하게 한다.

대표도



특허청구의 범위

청구항 1

서버 장치에 의해 접촉 데이터(contact data)를 사용하여 미디어를 공유하는 방법에 있어서,
 사용자의 미디어 아이템을 상기 사용자가 등록된 공유 서비스에서 수신하는 단계와,
 상기 미디어 아이템과 연관되는 상기 사용자의 개인 디바이스의 하나 이상의 접촉 기록을 수신하는 단계 -상기 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람은 상기 공유 서비스에 등록되어 있지 않음- 와,
 상기 미디어 아이템의 공유를 기술하는 전자 통지(electronic notification)를 상기 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 전송하는 단계 -상기 전자 통지는 상기 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 유일한 액세스 코드를 포함함- 와,
 상기 액세스 코드에 기초하여 상기 접촉 기록과 연관된 사람이 상기 미디어 아이템에 액세스하는 것을 상기 공유 서비스를 통해 가능하게 하는 단계 -상기 액세스 코드는 상기 공유 서비스에 등록된 다른 사용자가 상기 접촉 기록과 연관된 사람에게 공유하는 상기 공유 서비스 상의 다른 콘텐츠에 상기 접촉 기록과 연관된 사람이 액세스할 수 있게 함- 를 포함하는

방법.

청구항 2

삭제

청구항 3

제 1 항에 있어서,
 상기 액세스 코드는 상기 공유 서비스를 통한 상기 미디어 아이템의 후속 액세스를 위해 상기 전자 통지를 수신하는 상기 사용자와 여전히 연관되어 있는

방법.

청구항 4

제 1 항에 있어서,
 상기 미디어 아이템의 공유를 기술하는 전자 통지를 상기 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 전송하는 단계는 각각의 상기 접촉 기록의 연락처(contact addresses)로 상기 전자 통지를 전송하는 단계를 포함하는

방법.

청구항 5

제 1 항에 있어서,
 상기 하나 이상의 접촉 기록과 다른 접촉 기록 양자 모두의 접촉 정보를 가진 사람을 식별하기 위해 상기 다른 사용자가 상기 공유 서비스에 제출한 상기 다른 접촉 기록과 상기 하나 이상의 접촉 기록을 비교하는 단계를 더 포함하는

방법.

청구항 6

제 5 항에 있어서,
 상기 하나 이상의 접촉 기록과 상기 다른 접촉 기록 양자 모두의 접촉 정보를 가진 사람에 대한 집합적 접촉 기록(agggregated contact records)을 생성하는 단계를 더 포함하되,
 상기 집합적 접촉 기록은 상기 하나 이상의 접촉 기록과 상기 다른 접촉 기록의 접촉 정보를 조합함으로써 형성

되는

방법.

청구항 7

제 6 항에 있어서,

상기 집합적 접촉 기록 중 하나의 집합적 접촉 기록은 둘 이상의 연락처를 포함하고,

상기 하나의 집합적 접촉 기록과 연관된 사람에게 상기 전자 통지를 전송하는 것은, 상기 둘 이상의 연락처 중 가장 적게 인터럽트하는(least interruptive) 메시징 유형과 연관된 연락처를 선택하고, 상기 선택된 연락처로 상기 전자 통지를 전송하는 것을 포함하는

방법.

청구항 8

제 1 항에 있어서,

상기 미디어 아이템의 공유를 기술하는 상기 전자 통지를 전송한 사람의 등록을 가능하게 하는 단계를 더 포함하되,

상기 등록을 가능하게 하는 단계는 각각의 사람의 접촉 정보가 미리 채워진 전자 양식을 상기 사람에게 제공하는 단계를 포함하는

방법.

청구항 9

제 1 항에 있어서,

상기 미디어 공유 서비스에 제출된 상기 접촉 기록의 연락처를 변경하는 단계로서, 상기 변경된 연락처가 세계적으로(globally) 유일하도록 하는 상기 변경 단계를 더 포함하는

방법.

청구항 10

장치에 있어서,

네트워크에 연결될 수 있는 네트워크 인터페이스 구성요소와,

상기 장치의 사용자의 하나 이상의 미디어 아이템 및 접촉 기록 -상기 접촉 기록의 각각은 상기 각각의 접촉 기록과 연관된 사람의 연락처를 포함함- 에 대한 액세스를 가능하게 하는 영구 데이터 스토리지 인터페이스 구성요소와,

상기 네트워크 인터페이스 구성요소와 상기 영구 데이터 스토리지 인터페이스 구성요소에 연결되고 인스트럭션으로 구성되는 프로세서를 포함하되,

상기 프로세서는, 상기 장치로 하여금,

상기 접촉 기록을 상기 미디어 아이템과 연관시키고,

상기 사용자가 등록된 미디어 공유 서비스로 상기 접촉 기록 및 미디어 아이템을 상기 네트워크를 통해 전달 -상기 접촉 기록과 연관된 사람은 상기 미디어 공유 서비스에 사전등록되어 있지 않음- 하며,

상기 미디어 공유 서비스를 통해 상기 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 상기 미디어 아이템의 공유를 기술하는 통지를 전송하는 것을 가능하게 하도록 하되,

상기 통지 중 적어도 하나는 상기 접촉 기록 중 선택된 접촉 기록과 연관된 사람의 둘 이상의 연락처 중에서 상기 미디어 공유 서비스에 의해 가장 적게 인터럽트하는 메시징 유형과 연관된 것으로 선택된 연락처를 통해 전송되고, 상기 통지는 상기 미디어 공유 서비스를 통한 상기 미디어 아이템에 대한 액세스를 가능하게 하는

장치.

청구항 11

제 10 항에 있어서,

상기 프로세서에 연결된 트랜스듀서를 더 포함하되,

상기 프로세서는 또한 상기 장치로 하여금 상기 트랜스듀서로부터의 상기 미디어 아이템을 기록하게 하고, 상기 영구 데이터 스토리지 인터페이스 구성요소를 통해 상기 기록된 미디어 아이템을 저장하게 하는

장치.

청구항 12

제 11 항에 있어서,

상기 프로세서에 연결된 사용자 인터페이스 구성요소를 더 포함하되,

상기 프로세서는 또한 상기 장치로 하여금 상기 사용자가 상기 사용자 인터페이스 구성요소를 통해 상기 접촉 기록을 상기 미디어 아이템과 연관시키고, 상기 미디어 아이템의 기록에 응답하여 상기 네트워크를 통해 상기 미디어 공유 서비스로 상기 접촉 기록 및 미디어 아이템을 전달하도록 촉구하게 하는

장치.

청구항 13

장치에 있어서,

네트워크에 연결될 수 있는 네트워크 인터페이스 구성요소와,

상기 네트워크 인터페이스 구성요소에 연결되고 인스트럭션으로 구성되는 프로세서를 포함하되,

상기 프로세서는, 상기 장치로 하여금,

공유 서비스에 등록된 사용자의 개인 전자 디바이스로부터 하나 이상의 접촉 기록 -상기 접촉 기록의 각각은 상기 각각의 접촉 기록과 연관된 사람의 연락처를 포함하고, 상기 접촉 기록과 연관된 사람은 상기 공유 서비스에 사전등록되어 있지 않음- 을 상기 네트워크를 통해 수신하고,

상기 사용자로부터 하나 이상의 미디어 아이템 -상기 미디어 아이템의 각각은 상기 하나 이상의 접촉 기록과 연관됨- 을 수신하며,

상기 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 상기 미디어 아이템의 공유를 기술하는 통지 -상기 통지는 각각의 상기 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 유일한 액세스 코드를 포함함- 를 상기 네트워크를 통해 전송하고,

각각의 상기 액세스 코드에 기초하여 상기 접촉 기록과 연관된 사람 각각이 상기 공유 서비스를 통해 상기 미디어 아이템에 액세스하는 것을 가능하게 하도록 하되,

상기 각각의 액세스 코드는 또한 상기 공유 서비스에 등록된 다른 사용자가 상기 접촉 기록과 연관된 사람의 각각에게 공유하는 상기 공유 서비스 상의 다른 콘텐츠에 상기 접촉 기록과 연관된 사람의 각각이 액세스할 수 있게 하는

장치.

청구항 14

삭제

청구항 15

제 13 항에 있어서,

상기 프로세서는 또한 상기 장치로 하여금 상기 하나 이상의 접촉 기록과 다른 접촉 기록 양자 모두의 접촉 정

보를 가진 사람을 식별하기 위해 상기 다른 사용자에게 의해 상기 장치에 제출된 상기 다른 접촉 기록과 상기 하나 이상의 접촉 기록을 비교하게 하는 장치.

청구항 16

제 15 항에 있어서,

상기 프로세서는 또한 상기 장치로 하여금 둘 이상의 상기 사용자의 상기 접촉 기록의 접촉 정보를 가진 임의의 사람에 대한 집합적 접촉 기록을 생성하게 하되, 상기 집합적 접촉 기록은 상기 둘 이상의 사용자의 상기 접촉 기록을 조합함으로써 형성되는

장치.

청구항 17

제 16 항에 있어서,

상기 집합적 접촉 기록 중 하나의 집합적 접촉 기록은 둘 이상의 연락처를 포함하고,

상기 하나의 집합적 접촉 기록과 연관된 사람에게 상기 통지를 전송하는 것은 상기 둘 이상의 연락처 중 가장 적게 인터럽트하는 메시징 유형과 연관된 연락처를 선택하고 상기 선택된 연락처로 상기 통지를 전송하는 것을 포함하는

장치.

청구항 18

제 13 항에 있어서,

상기 프로세서는 또한 상기 장치로 하여금 상기 미디어 아이템의 공유를 기술하는 상기 통지를 전송한 사람의 등록을 상기 네트워크를 통해 가능하게 하도록 하고,

상기 등록을 가능하게 하는 것은 각각의 사람의 접촉 정보가 미리 채워진 전자 양식을 상기 사람에게 제공하는 것을 포함하는

장치.

청구항 19

제 13 항에 있어서,

상기 프로세서는 또한 상기 장치로 하여금 상기 공유 서비스에 제출된 상기 접촉 기록의 상기 연락처를 변경하게 하되 상기 변경된 연락처가 세계적으로 유일하도록 하는

장치.

청구항 20

네트워크에 연결될 수 있는 장치에 의해 실행가능한 인스트럭션이 저장된 컴퓨터 판독가능 저장 매체에 있어서,

상기 인스트럭션은,

상기 장치의 사용자의 하나 이상의 미디어 아이템 및 하나 이상의 접촉 기록 -상기 접촉 기록의 각각은 상기 각각의 접촉 기록과 연관된 사람의 연락처를 포함함- 을 상기 장치의 영구 데이터 스토리지에 저장하고,

상기 접촉 기록을 상기 미디어 아이템과 연관시키며,

상기 네트워크를 통해 상기 사용자가 등록된 미디어 공유 서비스로 상기 접촉 기록 및 미디어 아이템을 전달하고 -상기 접촉 기록과 연관된 사람은 상기 미디어 공유 서비스에 사전등록되어 있지 않음- ,

상기 미디어 공유 서비스를 통해 상기 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 상기 접촉 기록과 연관된 상기 미디어 아이템의 공유를 기술하는 통지를 전송하는 것을 가능하게 하되,

상기 통지는 상기 접촉 기록과 연관된 사람이 상기 미디어 공유 서비스를 통해 상기 미디어 아이템에 액세스하는 것을 가능하게 하고, 상기 통지 중 적어도 하나는 상기 접촉 기록 중 선택된 접촉 기록과 연관된 사람의 둘 이상의 연락처 중에서 상기 미디어 공유 서비스에 의해 가장 적게 인터럽트하는 메시징 유형과 연관된 것으로 선택된 연락처를 통해 전송되는

컴퓨터 판독가능 저장 매체.

청구항 21

제 20 항에 있어서,

상기 인스트럭션은 상기 장치의 트랜스듀서로부터의 상기 미디어 아이템을 기록하고, 상기 기록에 응답하여 상기 영구 데이터 스토리지 내에 상기 기록된 미디어 아이템을 저장하도록 더 실행가능한

컴퓨터 판독가능 저장 매체.

청구항 22

제 21 항에 있어서,

상기 인스트럭션은 상기 사용자가 상기 장치의 사용자 인터페이스 구성요소를 통해 상기 접촉 기록을 상기 미디어 아이템과 연관시키고, 상기 미디어 아이템의 기록에 응답하여 상기 네트워크를 통해 상기 미디어 공유 서비스로 상기 접촉 기록 및 미디어 아이템을 전달할 것을 촉구하도록 더 실행가능한

컴퓨터 판독가능 저장 매체.

청구항 23

네트워크에 연결될 수 있는 장치에 의해 실행가능한 인스트럭션이 저장된 컴퓨터 판독가능 저장 매체에 있어서, 상기 인스트럭션은,

공유 서비스에 등록된 사용자의 개인 전자 디바이스로부터 하나 이상의 접촉 기록 -상기 접촉 기록의 각각은 상기 각각의 접촉 기록과 연관된 사람의 연락처를 포함하고, 상기 접촉 기록과 연관된 사람은 상기 공유 서비스에 사전등록되어 있지 않음- 을 상기 네트워크를 통해 수신하고,

상기 사용자로부터 하나 이상의 미디어 아이템 -상기 미디어 아이템의 각각은 상기 하나 이상의 접촉 기록과 연관됨- 을 상기 네트워크를 통해 수신하며,

상기 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 상기 미디어 아이템의 공유를 기술하는 통지 -상기 통지의 각각은 각각의 상기 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 유일한 액세스 코드를 포함함- 를 상기 네트워크를 통해 전송하고,

각각의 상기 액세스 코드에 기초하여 상기 접촉 기록과 연관된 사람이 상기 공유 서비스를 통해 상기 미디어 아이템에 액세스하는 것을 가능하게 하되,

상기 각각의 액세스 코드는 또한 상기 공유 서비스에 등록된 다른 사용자가 상기 접촉 기록과 연관된 사람의 각각에게 공유하는 상기 공유 서비스 상의 다른 콘텐츠에 상기 접촉 기록과 연관된 사람의 각각이 액세스할 수 있게 하는

컴퓨터 판독가능 저장 매체.

청구항 24

삭제

청구항 25

제 23 항에 있어서,

상기 인스트럭션은,

상기 하나 이상의 접촉 기록과 다른 접촉 기록 양자 모두의 접촉 정보를 가진 사람을 식별하기 위해 다른 사용

자가 상기 장치에 제출한 다른 접촉 기록과 상기 하나 이상의 접촉 기록을 비교하고,

상기 하나 이상의 접촉 기록과 상기 다른 접촉 기록 양자 모두의 접촉 정보를 갖는 임의의 사람에 대한 집합적 접촉 기록을 생성하도록 더 실행가능하되,

상기 집합적 접촉 기록은 상기 하나 이상의 접촉 기록과 상기 다른 접촉 기록의 접촉 정보를 조합함으로써 형성되는

컴퓨터 판독가능 저장 매체.

청구항 26

제 25 항에 있어서,

상기 집합적 접촉 기록 중 하나는 둘 이상의 연락처를 포함하고,

상기 집합적 접촉 기록과 연관된 사람에게 상기 통지를 전송하는 것은 둘 이상의 연락처 중 가장 적게 인터럽트하는 메시징 유형과 연관된 연락처를 선택하고, 상기 선택된 연락처로 상기 통지를 전송하는 것을 포함하는

컴퓨터 판독가능 저장 매체.

청구항 27

제 23 항에 있어서,

상기 인스트럭션은 상기 미디어 아이템의 공유를 기술하는 상기 통지를 전송한 사람의 등록을 상기 네트워크를 통해 가능하게 하도록 더 실행가능하고, 상기 등록을 가능하게 하는 것은 각각의 사람의 접촉 정보가 미리 채워진 전자 양식을 상기 사람에게 제공하는 것을 포함하는

컴퓨터 판독가능 저장 매체.

청구항 28

제 23 항에 있어서,

상기 인스트럭션은 상기 공유 서비스에 제출된 상기 접촉 기록의 상기 연락처를 변경하되 상기 변경된 연락처가 세계적으로 유일하도록 더 실행가능한

컴퓨터 판독가능 저장 매체.

청구항 29

미디어 공유 서비스에 등록된 사용자의 개인 전자 디바이스 상의 접촉 기록을 식별하는 수단 -상기 접촉 기록의 각각은 상기 각각의 접촉 기록과 연관된 사람의 연락처를 포함함- 과,

하나 이상의 상기 접촉 기록을 미디어 아이템과 연관시키는 수단과,

상기 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 상기 미디어 아이템의 공유를 기술하는 통지를 전송하는 수단 -상기 통지의 각각은 상기 통지가 전송된 각각의 상기 접촉 기록과 연관된 사람에게 유일한 액세스 코드를 포함함- 과,

상기 액세스 코드에 기초하여, 상기 접촉 기록과 연관된 사람이 상기 통지를 수신하는 것에 응답하여 상기 접촉 기록과 연관된 사람이 상기 미디어 공유 서비스를 통해 상기 미디어 아이템에 액세스하는 것을 가능하게 하는 수단과,

상기 액세스 코드에 기초하여, 상기 미디어 공유 서비스에 등록된 다른 사용자가 상기 접촉 기록과 연관된 사람에게 공유하는 상기 미디어 공유 서비스의 다른 콘텐츠에 액세스하는 것을 가능하게 하는 수단을 포함하는

시스템.

청구항 30

제 29 항에 있어서,

상기 하나 이상의 접촉 기록과 다른 접촉 기록 양자 모두의 접촉 정보를 가진 사람을 식별하기 위해 다른 사용자가 상기 시스템에 제출한 상기 다른 접촉 기록과 상기 하나 이상의 접촉 기록을 비교하는 수단과,

상기 하나 이상의 접촉 기록과 상기 다른 접촉 기록 양자 모두의 접촉 정보를 갖는 임의의 사람에 대한 집합적 접촉 기록을 생성하는 수단을 더 포함하되,

상기 집합적 접촉 기록은 상기 하나 이상의 접촉 기록과 상기 다른 접촉 기록의 접촉 정보를 조합함으로써 형성되는

시스템.

청구항 31

제 30 항에 있어서,

상기 집합적 접촉 기록 중 하나는 둘 이상의 연락처를 포함하고,

상기 시스템은 상기 둘 이상의 연락처 중 가장 적게 인터럽트하는 메시징 유형과 연관된 연락처를 선택하는 수단과,

상기 선택된 연락처로 상기 통지를 전송하는 수단을 더 포함하는

시스템.

청구항 32

제 29 항에 있어서,

상기 접촉 기록의 상기 연락처를 변경하되 상기 변경된 연락처가 세계적으로 유일하도록 하는 수단을 더 포함하는

시스템.

청구항 33

제 29 항에 있어서,

상기 미디어 아이템의 공유를 기술하는 상기 통지를 전송한 사람 중 한 명을 네트워크를 통해 등록하는 수단을 더 포함하되,

상기 등록은 각각의 사람의 접촉 정보가 미리 채워진 전자 양식을 사용하는 것을 포함하는

시스템.

명세서

기술분야

[0001] 본 발명은 통상 컴퓨팅 디바이스에 관한 것이고, 더욱 상세하게는 컴퓨터 네트워크 사용자에게 대한 미디어의 공유에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 네트워크의 사용은 지속적으로 발전되고 있다. 이메일, 인스턴트 메시지 및 웹 브라우저와 같은 네트워크 애플리케이션은 사용자가 지구상의 사람들과 보다 효과적으로 통신할 수 있는 방식으로 결합 및 변형되었다. 전자 통신의 초기에는, 이미 이전부터 존재하는 관계(preexist relationship)를 가진 사람들은 통상 그들 개개인이 가진 전자 통신 식별자(예컨대, 이메일 어드레스)를 통해 통신했다. 이들 식별자는 보통 상호의 통신 채널을 이용하여 통신되고 있었다. 예컨대, 누군가 처음으로 이메일 계정을 개설하였을 때, 그는 보통 통신하고자 하는 모든 사람들의 이메일 어드레스를 직접 입력해야 했다. 이들 이메일 어드레스는 구두 전달, 명함 상의 인쇄

등과 같이, 이메일이외의 수단을 통해 사람들에게 쉽게 전달되었다. 이들 상호 통신 방법(예컨대, 인쇄 매체나 구두 통신)은 또한 동일한 사람이 자신의 새롭게 취득한 이메일 어드레스를, 이메일을 가지고 있지 않거나 자신의 이메일 어드레스가 상기 동일한 사람에게 알려져 있지 않은 다른 사람에게 배포하는데 사용되었다.

[0003] 월드 와이드 웹(World Wide Web)과 인터넷 검색 엔진의 사용 증가로 인해, 많은 사람들은 이전에 관계가 없던 다른 사람들과 통신을 확립할 수 있고, 그들과의 전자 통신을 위해 어드레스를 수집할 수 있다. 예컨대, 특정 주제에 대한 인터넷 검색은 믿을만한 웹 페이지로 안내할 수 있다. 그 웹 페이지를 검색하는 사람은 예를 들어 "mailto:" 하이퍼링크를 관찰함으로써 저자의 이메일 어드레스를 찾을 수 있다. 링크를 클릭함으로써, 뷰어는 자동적으로 이메일 클라이언트를 개시하고, 작가와의 통신을 시도하며, 그들 개인의 접촉 리스트에 작가의 어드레스를 추가할 수 있다. 그러므로 웹과 검색 엔진은 특정 페이지를 보기 쉽게 하는 것뿐만 아니라, 양 방향 통신 채널의 생성을 쉽게 하며, 또한 전통적인 수단(예컨대, 면담, 출판 등)보다 더욱 빠르고 더욱 편리하게 하는 방법이었다.

[0004] 비슷한 관심사를 가진 다른 사람에게 즉시 접촉하는 이 능력은 인터넷 그룹의 실행에 의해 개선되었다. Yahoo @ Group과 같은 이들 그룹은 특정 관심 주제를 위한 웹 사이트이다. 한 사람은 그룹을 확립하고, 다른 사람이 참여하도록 초대장을 보낼 수 있다. 그 그룹이 공통 관심사에 관한 것인 경우, 공공용으로 만들어질 수 있고, 누구라도 그 그룹을 찾아 참여할 수 있다. 그룹 콘텐츠(예컨대, 메시지, 문서, 이미지)는 멤버에 의해 포스팅 될 수 있고, 새롭게 포스팅된 메시지와 콘텐츠는 이메일과 같은 것을 통해 등록된 그룹 멤버에게 자동적으로 배포될 수 있다.

[0005] 비록 이러한 유형의 인터넷 그룹이 많은 장점을 가졌을지라도, 몇몇 단점이 있다. 예컨대, 그 그룹에 참여하기 위해, 사람은 그 그룹을 호스팅하는 서비스 제공자(service provider)의 등록된 멤버라야 한다. 이미 많은 사람들이 유저네임/패스워드의 조합을 각각 필요로 하는 수많은 다른 네트워크 계정을 저글링하고 있기 때문에, 또 다른 계정의 추가는 그룹에 참여하기 위해 너무 높은 비용을 지불해야 할 것으로 보인다. 이 단점은 특히 작은 개별 그룹에서 나타나고, 모든 멤버에 의한 참여는 배포를 원하는 공중 내의 다른 사람들에게 그룹을 노출하는 것보다 더 중요하다. 또한, 그룹 내에서 많은 활동을 하면, 대량의 메시지(예컨대, 이메일 인스턴트 메시지)는 몇몇 사람들에게 곤란함을 주어, 그들이 그룹으로부터 탈퇴하는 원인이 될 것이다. 본 명세서는 현재 실행되는 네트워크 통신의 이들 및 다른 단점을 다룬다.

발명의 상세한 설명

[0006] 본 발명은 접촉 데이터(contact data)를 사용하여 미디어를 공유하기 위한 시스템, 장치 및 방법을 설명한다. 일 실시예에 있어서, 방법은 사용자의 개인적인 전자 디바이스의 접촉 기록을 확인하는 것을 포함한다. 접촉 기록 각각은 각 접촉 기록과 연관된 사람의 연락처를 포함한다. 접촉 기록은 네트워크를 통해 서비스를 공유하는 미디어에 전달된다. 각 접촉 기록과 연관된 사람은 서비스에 사전에 등록되지 않는다. 사용자의 미디어 아이템은 공유 서비스로 송신되고, 하나 이상의 접촉 기록은 미디어 아이템의 각각과 연관된다. 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 통지가 송신된다. 통지는 접촉 기록과 연관된 미디어 아이템의 공유를 설명한다. 공유 서비스는 사람이 통지를 받는 것에 응답하여 접촉 기록과 연관된 사람이 미디어 아이템에 액세스하는 것을 용이하게 한다.

[0007] 다른 특정 실시예에 있어서, 통지는 통지를 수신하는 각 사람에게 유일한 액세스 코드를 포함하고, 공유 서비스는 액세스 코드에 근거하여 미디어에의 액세스를 용이하게 한다. 액세스 코드는 공유 서비스를 통한 미디어 아이템의 후속 액세스를 위해 통보를 수신하는 사용자와의 관계를 유지할 수 있다. 하나의 특정 실시예에 있어서, 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 통지를 보내는 것은 각 접촉 기록의 연락처에 그 통지를 포함하는 것을 포함한다.

[0008] 다른 특정 실시예에 있어서, 방법은 둘 이상의 사용자의 접촉 기록에서 접촉 정보를 가진 사람을 확인하기 위해 다른 사용자에 의해 제공된 접촉 기록과 공유 서비스를 통한 접촉 기록을 비교하는 것을 더 포함한다. 이와 같은 경우에, 방법은 둘 이상의 사용자의 접촉 기록에서 접촉 정보를 가진 임의의 사람에 대한 집합적인(aggregated) 접촉 기록을 생성하는 것을 포함할 수도 있다. 집합적인 기록은 둘 이상의 사용자의 접촉 기록을 결합함으로써 형성될 수도 있다. 하나의 구성예에 있어서, 집합적인 접촉 기록의 각각은 2개 이상의 연락처를 포함하고, 집합적인 접촉 기록과 연관된 사람에게 통지를 보내는 것은, a) 2개 이상의 연락처 중 가장 혼란스럽지 않은 것을 선택하고, b) 통지를 가장 혼란스럽지 않은 어드레스로 보내는 것을 포함한다.

- [0009] 다른 특정 실시예에 있어서, 방법은 미디어 아이템의 공유를 기술하는 통지를 보내는 사람의 등록을 용이하게 하는 것을 포함한다. 등록을 용이하게 하는 것은 각 사람의 접촉 정보로 미리 채워진 전자적인 양식을 사람에게 나타내는 것을 포함할 수도 있다. 다른 변형예에 있어서, 방법은 또한 미디어 공유 서비스에 제출된 접촉 기록의 연락처를 변경하되 변경된 연락처가 세계적으로 유일해지도록 하는 것을 포함할 수도 있다.
- [0010] 본 발명의 다른 실시예에 있어서, 장치는 네트워크에 결합될 수 있는 네트워크 인터페이스를 포함한다. 장치의 영구적인 데이터 스토리지는 하나 이상의 미디어 아이템과 장치 사용자의 접촉 기록을 포함한다. 접촉 기록의 각각은 각 접촉 기록과 연관된 사람의 연락처를 포함한다. 프로세서는 네트워크 인터페이스와 지속적인 데이터 스토리지에 결합되고, 메모리는 프로세서에 결합된다. 메모리는 프로세서가 접촉 기록을 미디어 아이템과 연관시키고 네트워크를 통해 서비스를 공유하는 미디어에 접촉 기록과 미디어 아이템을 전달하도록 하는 인스트럭션을 갖는다. 접촉 기록과 연관된 사람은 서비스에 사전에 등록되지 않는다. 또한 인스트럭션은 프로세서로 하여금 미디어 공유 서비스를 통해 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 통지를 발송하는 것을 용이하게 한다. 통지는 접촉 기록과 연관된 미디어 아이템의 공유를 기술하고 접촉 기록과 연관된 사람이 공유 서비스를 통해 미디어 아이템에 액세스하는 것을 용이하게 한다.
- [0011] 또 다른 특정 실시예에 있어서, 장치는 프로세서에 결합된 트랜스듀서를 포함하고, 인스트럭션은 프로세서가 트랜스듀서로부터의 미디어 아이템을 기록하고 기록한 미디어 아이템을 영구 스토리지에 배치하도록 한다. 그와 같은 경우에, 장치는 프로세서에 결합된 사용자 인터페이스를 더 포함할 수도 있다. 인스트럭션은 프로세서로 하여금 사용자가 사용자 인터페이스를 통해 접촉 기록을 미디어 아이템과 연관시키고, 미디어 아이템의 기록에 응답하여 네트워크를 통해 접촉 기록 및 미디어 아이템을 미디어 공유 서비스에 전달하도록 촉구하게 한다.
- [0012] 본 발명의 다른 실시예에 있어서, 서버 장치는 네트워크에 결합 가능한 네트워크 인터페이스와, 네트워크 인터페이스에 결합된 프로세서를 포함한다. 메모리는 프로세서에 결합되고, 프로세서가 사용자의 개인적인 전자 디바이스로부터, 네트워크를 통해, 접촉 기록을 수신하도록 하는 인스트럭션을 갖는다. 접촉 기록의 각각은 각 접촉 기록과 연관된 사람의 연락처를 포함하고, 접촉 기록과 연관된 사람은 서버 장치에 의해 제공된 공유 서비스에 사전 등록되지 않는다. 인스트럭션은 프로세서가 사용자로부터 미디어 아이템을 수신하도록 한다. 미디어 아이템의 각각은 하나 이상의 접촉 기록과 연관된다. 인스트럭션은 프로세서로 하여금 그와 같은 통지가 미디어 아이템의 공유를 기술하는 통지를 네트워크를 거쳐 각 미디어 아이템과 연관된 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 보내도록 한다. 인스트럭션은 프로세서로 하여금 사람이 통지를 수신하는 것에 응답하여 접촉 기록과 연관된 사람이 네트워크를 거쳐 미디어 아이템에 액세스하는 것을 용이하게 한다.
- [0013] 또 다른 특정 실시예에 있어서, 통지는 각각 통지를 수신하는 사람에게 유일한 액세스 코드를 포함하고, 미디어에의 액세스는 액세스 코드에 근거해 용이하게 된다. 하나의 구성예에서는, 인스트럭션에 의해 프로세서는 둘 이상의 사용자의 접촉 기록 내에 접촉 정보를 갖는 사람을 확인하기 위해 다른 사용자에 의해 제출된 접촉 기록을 비교한다. 그와 같은 경우에, 인스트럭션에 의해, 프로세서는 둘 이상의 사용자의 접촉 기록 내에 접촉 정보를 가진 임의의 사람에 대해 집합적인 접촉 기록을 생성한다. 집합적인 기록은 둘 이상의 사용자의 접촉 기록을 결합하여 형성된다. 또한, 집합적인 접촉 기록은 각각 2개 이상의 연락처를 포함할 수도 있고, 집합적인 접촉 기록과 연관된 사람에게 통지를 보내는 것은 a) 2개 이상 연락처 중 가장 혼란을 일으키지 않는 것을 선택하고, b) 통지를 가장 혼란을 일으키지 않는 어드레스로 보내는 것을 포함한다.
- [0014] 또 다른 특정 실시예에 있어서, 인스트럭션은 프로세서로 하여금 미디어 아이템의 공유를 기술하는 통지가 송신된 사람의 네트워크를 통한 등록을 용이하게 한다. 등록을 용이하게 하는 것은 각 사람의 접촉 정보로 미리 채워진 전자적 양식을 사람에게 제공하는 것을 포함할 수도 있다. 다른 구성에서는, 인스트럭션은 프로세서로 하여금 미디어 공유 서비스에 제출된 접촉 기록의 연락처를 변경하도록 하되 변경된 연락처가 세계적으로 유일하도록 한다.
- [0015] 본 발명의 다른 실시예에 있어서, 컴퓨터 판독 가능한 저장 매체는 네트워크에 결합될 수 있는 장치에 의해 실행되어 장치 사용자의 하나 이상의 미디어 아이템과 접촉 기록을 장치의 영구적인 데이터 스토리지 내에 저장하는 것을 포함하는 단계를 실행하게 하는 인스트럭션을 갖는다. 접촉 기록의 각각은 각 접촉 기록과 연관된 사람의 연락처를 포함한다. 단계는 접촉 기록과 미디어 아이템을 연관짓고, 네트워크를 통해 미디어 공유 서비스에 접촉 기록과 미디어 아이템을 전달하는 것을 더 포함한다. 접촉 기록과 연관된 사람은 서비스에 사전에 등록되지 않는다. 단계는 미디어 공유 서비스를 거쳐 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 통지의 송신을 용이하게 하는 것을 더 포함하고, 통지는 미디어 접촉 기록과 연관된 미디어 아이템을 공유하는 것을 기술하고, 접촉 기록과 연관된 사람에 의해 공유 서비스를 통해 미디어 아이템에 액세스를 용이하게 한다.

- [0016] 다른 특정 실시예에 있어서, 단계는 장치의 트랜스듀서로부터 미디어 아이템을 기록하고, 기록에 따라 영구 스토리지에, 기록된 미디어 아이템을 저장하는 것을 포함한다. 그와 같은 경우에, 단계는, 사용자가 장치의 사용자 인터페이스를 통해 접촉 기록을 미디어 아이템과 연관시키고, 미디어 아이템의 기록에 응답하여 네트워크를 통해 미디어 공유 서비스에 접촉 기록 및 미디어 아이템을 전달하도록 하는 것을 더 포함할 수도 있다.
- [0017] 본 발명의 다른 실시예에 있어서, 컴퓨터 판독 가능한 저장 매체는 네트워크에 결합 가능한 장치에 의해 실행되어 사용자의 개인적인 전자 디바이스로부터, 네트워크를 통해, 접촉 기록을 수신하는 것을 포함하는 단계를 실행하게 하는 인스트럭션을 갖는다. 접촉 기록의 각각은 각 접촉 기록과 연관된 사람의 연락처를 포함하고, 접촉 기록과 연관된 사람은 장치에 의해 제공된 공유 서비스에 사전에 등록되지 않는다. 단계는 사용자로부터, 네트워크를 통해, 미디어 아이템을 수신하는 것을 더 포함한다. 미디어 아이템의 각각은 하나 이상의 접촉 기록과 연관된다. 단계는 각 미디어 아이템과 연관된 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게, 네트워크를 거쳐, 통지를 송신하고, 통지를 수신하는 사람에 대하여 접촉 기록과 연관된 사람이, 네트워크를 거쳐, 미디어 아이템에 액세스하는 것을 용이하게 하는 것을 더 포함한다.
- [0018] 본 발명의 다른 실시예에 있어서, 시스템은 사용자의 개인적인 전자 디바이스에 접촉 기록을 확인하기 위한 방법을 포함한다. 접촉 기록의 각각은 각 접촉 기록과 연관된 사람의 연락처를 포함한다. 시스템은 또한 미디어 아이템과 하나 이상의 접촉 기록을 연관시키기를 위한 수단과, 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 통지를 보내기를 위한 수단을 포함한다. 통지는 접촉 기록과 연관된 미디어 아이템의 공유를 기술한다. 시스템은 또한 사람이 통지를 수신하는 것에 응답하여 접촉 기록과 연관된 사람이 미디어 아이템에 액세스하는 것을 용이하게 하기 위한 수단을 포함한다.
- [0019] 다른 특정 실시예에 있어서, 시스템은 둘 이상의 사용자의 접촉 기록 내의 접촉 정보를 가진 임의의 사람에 대한 집합적인 접촉 기록을 생성하기 위한 수단을 포함한다. 집합적인 기록은 둘 이상의 사용자의 접촉 기록을 결합하여 형성된다. 그와 같은 경우에, 집합적인 접촉 기록은 각기 2개 이상의 연락처를 포함하고, 시스템은 2개 이상 연락처 중 가장 혼란스럽지 않은 것을 선택하기 위한 수단과, 가장 혼란스럽지 않은 어드레스에 통지를 송신하기 위한 수단을 더 포함할 수도 있다.
- [0020] 다른 특정 실시예에 있어서, 시스템은, 변경된 연락처가 세계적으로 유일하도록 접촉 기록의 연락처를 변경하기 위한 수단을 포함한다. 시스템은, 또한, 미디어 아이템의 공유를 기술하는 통지를 수신하는 사람의 등록을 네트워크를 통해 행하는 수단을 포함할 수도 있다. 등록은 각 사람의 접촉 정보로 미리 채워진 전자 양식을 사용하는 것을 포함한다.
- [0021] 본 발명을 특징짓는 새로운 이들 및 여러 가지 다른 장점 및 형태는 본 명세서에 첨부되고 본 발명의 일부를 형성한 청구항 내에 특히 드러나 있다. 그러나 본 발명, 본 발명의 이점 및 본 발명을 통해 달성되는 목적을 보다 잘 이해하기 위해, 본 발명의 또 다른 부분을 형성하는 도면과 그에 첨부한 설명을 참조할 것이며, 이들 도면에는 본 발명에 따른 시스템, 장치 및 방법의 대표적인 예가 도시되어 있다.

실시예

- [0035] 각종 예시적인 실시예에 대한 후속 설명에서, 본 발명의 일부를 형성하고 본 발명이 실행되는 각종 실시예가 도시되어 있는 도면을 참조한다. 구조상 및 조작상의 변경이 본 발명의 범주로부터 벗어나는 일 없이 행해질 수 있으므로, 다른 실시예가 이용될 수도 있는 것임을 이해할 수 있을 것이다.
- [0036] 일반적으로, 본 발명은 웹 기반의 콘텐츠 및 서비스를 공유하기 위한 사용자 그룹을 생성하는 방법, 시스템 및 장치에 관한 것이다. 사용자의 통신 디바이스 내에 저장된 접촉 정보는 이들 그룹을 형성하기 위해 사용될 수 있다. 예컨대, 사용자의 모바일 디바이스의 폰 북 내에 저장된 데이터는 통신 식별자의 리스트를 생성하는데 사용될 수 있다. 공유 미디어 아이템은 사용자가 그 아이템을 보거나 다른 방법으로 사용할 수 있도록 이들 식별자가 송신될 수 있다. 다른 구성에 있어서, 사용자는 그들이 특정 제공자에게 등록할 필요 없이 연속적으로 공유 미디어 아이템을 액세스할 수 있게 해주는 데이터를 수신할 수 있다.
- [0037] 사용자가 관리하에 제한된 사람 집단과 미디어 아이템을 공유하기를 원하는 경우가 자주 있다. 그들은 어떤 미디어 아이템을 누가 볼 지를 정의하기를 원한다. 이것은 보통 시스템에 처음 등록하여 공유 아이템에 액세스하도록 초대되어 있는 사람을 요구한다. 한편, 초대받은 사람은 (수시로 시간 제한된) 계정에 액세스를 허용할 수도 있는 다중 패스 코드를 수신할 수도 있다. 그러면 초대받은 사람은 몇몇 특정 아이템을 돌려보내기 위해

패스 코드를 계속 유지할 필요가 있다. 이것은, 공유하는 사람이 미디어 아이템을 반복적으로 공유하기 위해 사용자 그룹을 시스템에 생성하기를 희망하는 경우에 더욱 문제가 된다.

[0038] 등록 및/또는 패스 코드에 대한 문제가 없더라도, 새롭게 공유되는 미디어 아이템으로부터의 연속적인 통지는, 특히 통지가 그 혹은 그녀의 모바일 디바이스에 전송되는 경우에, 사람에게 대해 매우 혼란을 주게 될 수도 있다. 통화와 인스턴트 메시지와 같은 소정의 모바일 디바이스 메시지 통지는 혼란을 일으킬 수 있다. 그 결과, 이들 디바이스의 사용자는 흔히 즉시 대처를 요하는 통신만이 이들 통지의 타입을 사용하기를 희망한다.

[0039] 전형적으로 공유되어 있는 사용자는 이들에 공유된 아이템을 보기 위해 시스템에 등록할 필요가 있다. 시스템에의 등록은, 비록 정보가 시스템에 의해 이미 알려졌을 수도 있지만, 이름, 전화 번호, 이메일 어드레스와 같은 정보를 기입할 것을 요구한다. 한편, 초대받은 사람은 부호 단일 공유 이벤트 내의 미디어 아이템을 보기 위해 시스템에 로그인하도록 비밀 URI 또는 패스 코드를 수신할 수도 있다. 다른 이벤트에서 공유된 미디어 아이템을 보기 위해, 다른 패스 코드/비밀 URI로 송신된다. 또한, 하나의 이벤트에서 공유된 미디어 아이템에 액세스하는 것은 선택된 사람들에게 분배되는 유저 네임 및/또는 패스워드에 의해 보호된다. 그러나, 보통 이 후자의 경우에는 액세스 제어를 행하지 않는다.

[0040] 선택된 사람에게 미디어의 공유를 더 쉽게 하기 위해, 본 명세서는 사람들이 가진 미디어 아이템을 공유하기 위해 사용될 웹 서비스에의 접근을 업로딩하게 하는 시스템, 장치 및 방법을 나타낸다. 공유되어 있는 사람은 단일 패스 코드를 사용하여 동일한 사람에 의해 그에게 공유된 모든 미디어를 볼 수 있다. 공유되어 있는 사람은 단일 패스 코드를 사용하여 복수의 사람에 의해 그에게 공유된 모든 미디어를 볼 수 있다. 따라서, 사람의 그룹(등록되거나 등록되지 않은 양쪽)은 그 그룹이 가진 미디어 아이템을 반복적으로 공유하는데 사용되는 네트워크 서비스 실체와 지속적으로 연관될 수 있다. 더하여, 사람은 현재 사용자의 접촉으로부터 수집된 집합적인 정보로부터 가장 혼란을 야기하지 않는 통지 방법을 선택할 수 있을 수도 있다. 하나의 구성예에서, 집합적인 접촉 정보는 서비스에 등록하기 위해 등록 양식을 미리 기입해 두는데 이용될 수도 있다.

[0041] 이제 도 1을 참조하여, 본 발명의 실시예에 따른 시스템(100)을 설명한다. 시스템(100)은 몇 명의 사용자(102, 104, 106, 108)가 전자 미디어를 공유 및/또는 그들에게 공유된 그런 매체를 갖기 위한 수단을 제공한다. 사용자(102, 104, 106, 108)는 그들이 이 미디어를 수신하거나 액세스하는데 사용할 수 있도록 적어도 하나의 전자 디바이스를 갖는다. 사용자(102)는 모바일 폰(110)이나 랩탑 컴퓨터(112)를 사용하는 미디어를 액세스할 수 있다. 사용자(104)는 PDA(personal digital assistant)나 울트라 모바일 컴퓨터와 같은 데스크탑 컴퓨터(116) 및/또는 모바일 컴퓨팅 디바이스를 사용하여 미디어를 액세스할 수 있다. 사용자(106, 108)는, 또한, 각 모바일 폰(118, 120)을 통해 미디어를 액세스할 수 있고, 사용자(108)는 포터블 게임 콘솔 및/또는 뮤직 플레이어와 같이 모바일 디바이스(122)를 더 이용할 수 있다. 이 디바이스의 리스트가 예의 목적을 위해 제공되는 것이 인정될 것이고, 미디어는 종래에 알려진 어떤 디바이스를 사용하여 시스템(100)의 사용자에게 제공될 수도 있다. 또한, 이하에 설명하는 바와 같이, 몇몇 사용자는, 여기에 기술한 바와 같이, 미디어 공유의 몇 가지 관점에서 전자 장치가 참여하는 것을 결코 필요로 하지 않을 수도 있다.

[0042] 사용자의 다양한 그룹에 일반적인 것처럼, 기술된 시스템(100) 내의 사용자(102, 104, 106, 108)는 다른 네트워크 서비스 제공자를 사용할 수 있다. 특히, 사용자(102)는 제공자(124)를 사용하고, 사용자(104, 106)는 제공자(126)를 사용하며, 사용자(108)는 제공자(128)를 사용한다. 이들 제공자(124, 126, 128)는 ISP(Internet Service Provider), 다른 네트워크 서비스 제공자(예컨대, 이메일, 웹 호스팅 등), 모바일 서비스 제공자(예컨대, 모바일폰 서비스, 인스턴트 메시징, 멀티미디어 메시징) 및 종래 공지된 다른 타입의 전자적 서비스의 임의 조합을 포함할 수 있다. 제공자(124, 126, 128)는 모두 일반적으로 인터넷(130)을 통해 액세스 가능하지만, 최종 사용자 디바이스와 서비스에 따라, 사용자 간의 액세스 특징은 다를 수 있다. 예컨대, 사용자(106)는 그의 디바이스(118)가 IM(Instant Message)과 MMS(Multimedia Message)를 수신하게 하는 서비스 약정(service contract)을 가질 수 있지만, 브라우징 기능이나 이메일 액세스를 포함하지는 않는다.

[0043] 일 예에서, 사용자(102)는, 인터넷 서버(132)에 미디어를 위치시키는 것과 같이, 모든 사용자(102, 104, 106, 108)에 의해 액세스 가능한 네트워크인 미디어를 공유하기를 바랄 수 있다. 서버(132)는 제공자 네트워크(124)의 일부이거나, 혹은 몇몇 다른 독립적인 서비스 제공자일 수 있다. 사용자(102)는 사용자 디바이스(110, 112) 중 어느 하나에 다른 사용자(104, 106, 108)에 대한 접촉 정보를, 접촉 리스트(134)를 공유하는 것을 통해 유지한다. 사용자(102)는, 다른 사용자(104, 106, 108)가 또한 서버(132)의 등록된 사용자인지 여부를 파악하기 위해, 알거나 필요로 하지 않고도, 그의 접촉 리스트(134) 내의 다른 사용자(104, 106, 108)에게 미디어 아이템을 공유할 수 있다. 이런 방식으로, 사용자(102)는 리스트(134) 내의 다른 사용자가 공유할 수 있는 서

스를 생성하기 위해, 국부적으로 저장된 접촉 리스트(134)를 쉽게 이용(leverage)할 수 있다.

- [0044] 다른 사용자(104, 106, 108)와 콘텐츠를 공유하도록, 사용자의 접촉 정보(134)는 서버(132)에 업로드(136)된다. 사용자의 미디어 아이템(138)은 또한 서버에 업로드(140)된다. 접촉 데이터(134) 및 미디어(138) 각각의 업로딩(136, 140)은 동일 혹은 다른 디바이스(110, 112)로부터 생성할 수 있고, 또한 동일 혹은 다른 시간에서 생성할 수 있다. 업로딩되는 동안, 접촉 정보(134)는 서버(132) 상에서 이용될 수 있는 다른 접촉 정보(142)에 매칭 및/또는 축적될 수도 있다. 예컨대, 한명 이상의 다른 사용자(104, 106, 108)는 몇몇 접촉을 위해 서버(132)에 접촉 정보(142)를 더 업로드해 둘 수도 있다. 접촉 정보(134, 142)는, 예컨대, 접촉 정보(134, 142) 내의 전화 번호와 이메일 어드레스를 검색하여 매칭될 수 있다.
- [0045] 사용자의 미디어 아이템(138)이 서버에 업로딩된 후에, 사용자(102)는 접촉 리스트(134) 내의 미디어 아이템을, 모바일 디바이스(110)를 사용하거나 사용자 디바이스(110, 112)의 어느 것인가를 거쳐 웹 기반의 UI에 액세스함으로써, 사람들에게 공유할 수 있다. 공유 콘텐츠를 액세스하기 위해 초대되어 있는 사람이 시스템(100)의 등록된 사용자이면, 그 초대객은, 예컨대, 서버(132)에 로그인함으로써, 공유 아이템을 볼 수 있다. 초대객은 명확한 등록없이 생성된 계정을 갖고, 계정에 액세스하기 위해 패스 코드를 전송한다. 패스 코드를 사용하여, 초대객은 잠재적으로 복수의 사용자에 의해 공유 모든 미디어를 볼 수 있다. 이것은 네트워크가 서버(132)에 업로딩된 사용자의 접촉 정보(134, 142)로부터 생성되고, 전화 번호와 이메일 어드레스와 같이 유일한 식별자에 의해 매칭되기 때문에 가능하다. 미디어 아이템(138)을 공유하는 사용자(102)는 그들 자신의 접촉 그룹을 생성할 수 있고, 그 그룹에 반복적으로 미디어 아이템을 공유할 수 있다. 그룹은 공유 서비스(132)에 등록되거나 등록되지 않은 양쪽 사람을 포함할 수 있다.
- [0046] 그룹이 셋업되고 난 후에, 각 참여자는 각 공유 이벤트의 통지를 수신한다. 이 이벤트는 신규 콘텐츠, 존재하는 콘텐츠의 변형, 그룹 데이터 내의 변화(예컨대, 그룹명), 및 데이터 트랜잭션의 유사 타입의 부가이다. 수신자는 그와 같은 통지를 억제하는 옵션을 가질 수 있다. 한편, 수신자는 통지를 위해 혼란이 가장 작은 통신 방법(disruptive communication method)을 선택할 수도 있다. 예컨대, 사용자 U1은 사람 P를 가리키는 접촉 엔트리 C1을 갖고, 사용자 U2는 동일 사람 P를 가리키는 접촉 엔트리 C2를 갖는다. C1은 P의 모바일 전화 번호를 포함하고, C2는 P의 휴대 전화 번호와 이메일 어드레스 양쪽을 포함한다. U1과 U2 양쪽은 동일한 공유 서비스를 이용한다. U1이, 예컨대, P에 미디어 아이템을 공유할 경우, P는 신규 공유 미디어의 SMS(Simple Message Service) 통지 메시지를 수신한다. U2가, 예컨대, P에 미디어를 공유하려는 경우, P는, 이메일이, 통상, SMS보다 덜 인터럽트하는 것으로 생각되므로, SMS 대신 이메일 통지 메시지를 수신한다.
- [0047] 이 시나리오에서, P가 U1의 미디어 공유로 인한 SMS 통지를 수신할 때, P는 그 공유 아이템을 보기 위해 그 공유 서비스에 액세스할 수 있고, 이후의 모든 통지, 예컨대, 이메일(또는 만약 수신자가 원한다면 SMS)을 수신하는 바람직한(혹은 혼란이 가장 적은) 방법을 선택하기 위한 선택이 제안될 수도 있다. U1과 U2가 동일 공유 서비스를 이용하기 때문에, 서비스는 접촉 엔트리 C1과 C2를 서로 상관시킬 수도 있다. 그와 같이 함으로써, U1과 P 사이의 공유는 P에 연관된 U2의 접촉 정보로부터도 얻을 수 있다. 이것은, 만약 U2가 P에 미디어를 공유하지 않더라도, U2의 접촉 데이터가 서비스에 업로딩되지 않는 한, 이 경우를 유지할 수 있다.
- [0048] 공유 서비스가 P의 이메일 어드레스를 가지면, P는 이메일만을 통해 통지 메시지를 수신하도록 선택할 수 있고, 이후의 어떤 공유 이벤트 및/또는 사용자에게도 이것을 적용할 수 있다. 예컨대, 지금 U3이 시스템의 사용자라면, 그녀의 접촉은 존재하는 하나에 매칭된다. U3은, 동일한 사람 P를 가리키는 휴대 전화 번호를 포함하는 접촉 엔트리 C3을 갖는다. 사용자 U1, U2, U3 중 누군가가 지금 P에 미디어를 공유하면, U1과 U3이 P의 이메일 어드레스를 갖고 있지 않더라도, 통지는 이메일 메시지로써 송신된다.
- [0049] 사용자 접촉 정보를 이런 방법으로 상호 연관시키고, 집합시키는 것은 부가적인 장점이 있다. P가 서비스의 멤버가 아니라면, 공유 콘텐츠를 보고 나서 가입할 것을 결정하지만, 그러면 P는 통상 몇몇 개인적인 정보와 특히 접촉 정보를 입력해야 한다. 그러나, U1, U2 및 U3의 접촉 데이터가 집합되어 있어, 시스템이 이미 P 상의 몇몇 정보를 가지고 있으므로, 집합된 접촉 정보는 등록 양식을 사전에 기입하여 두는데 사용될 수 있다. 상술한 예를 계속하면, P가 시스템에 등록하기를 원할 경우, 사용자 U1, U2 및 U3의 폰북으로부터 집합적 접촉 정보는 P의 정보를 등록 양식에 사전 기입하도록 사용된다.
- [0050] 미디어 공유가 사용이 사용 케이스의 일례로서 여기서 사용될지라도, 기술된 개념은 다른 사용자에 의해 제공된 접촉 정보에 근거하여 사람들에게 통지를 전송할 수 있는 어떤 시스템에도 동등하게 적용될 수 있다. 마찬가지로, 개시된 예제가 이메일과 SMS 메시지 통지뿐이지만, 이들 통지는 인스턴트 메시지, 페이징, 팩스, 음성 메일, 우편 메일 등을 포함하는 접촉 엔트리를 통해 기술되는 어떤 다른 통신 방법에도 사용될 수 있는 것임을

알 수 있을 것이다.

- [0051] 이제 도 2를 참조로 하여, 블록도는 본 발명의 실시예에 따라 접촉 데이터 저장 및 상관에 사용된 배치예를 나타낸다. 이 예에 있어서, 복수의 모바일 단말(202)의 각각은 연관된 접촉 데이터베이스(예컨대, 개별 단말(208, 210)과 연관된 데이터베이스(204, 206))를 갖는다. 단말(202)은 등록되거나 그렇지 않으면 접촉/공유 서비스(212)에 연관된다. 서비스(212)는, 예컨대, 미디어와 다른 공유 가능한 데이터를 저장하기 위한 포털로 동작할 뿐만 아니라 접촉과 다른 계정 정보를 저장하고 유지하는 네트워크 액세스 가능한 위치를 제공할 수도 있다.
- [0052] 접촉/공유 서비스(212)를 사용하는 일부로서, 단말(202)의 사용자는 원격 데이터베이스(214)에 저장된 그들의 접촉 데이터를 가질 수 있다. 이전에 기술한 데이터베이스에 있어서, 개별 데이터 세트(216, 218)는 각각의 개별 접촉 데이터베이스(204, 206)를 반영한다. 반영된 데이터(216, 218)는 각각의 단말(208, 210)을 거쳐 서비스에 업로딩 될 수도 있다. 역으로, 사용자는 우선 서비스(212)를 거쳐 (예컨대, 서비스(212)의 웹 인터페이스를 사용함으로써) 반영된 데이터(216, 218)를 생성할 수 있고, 그 후에 단말(210)에 이 접촉 데이터를 다운로드하고, 그 데이터를 접촉 데이터베이스(204, 206)에 위치시켜 사용할 수도 있다.
- [0053] 데이터 세트(204, 206, 216, 218)가 어떻게 처음으로 생성되는지에 관계없이 몇 시간 후에, 사용자는 단말(202) 및/또는 데이터베이스(214)의 하나(또는 둘 다)에서 데이터를 변경할 수도 있다. 그러므로, 단말(202), 서비스(212) 및/또는 데이터베이스(214)는 로컬 접촉 데이터베이스(예컨대, 접촉(204, 206))와 서비스 데이터베이스(214)를 동기화시키는 형태를 포함한다. 예컨대, SyncML이 로컬 데이터 세트(202, 206) 내에서 데이터를 유지하는데 사용되는 동기화 프로토콜은 무선 데이터베이스(214) 상에서 연관 데이터 세트(216, 218)와 같다. 이것은 또한 서비스(212)에 접촉 데이터를 제공하기 위해 모바일 디바이스(202) 상에서 웹 서버 구동을 사용할 수 있게 된다.
- [0054] 서버측 데이터베이스(214)는 서비스(212)에 대한 백엔드(backend)로서 작동하는 상관 데이터베이스로서 실행될 수 있다. 서비스(212)는 웹 기반일 수 있고, 이는 적어도 서비스의 몇 가지 면이 HTTP와 HTML과 같은 일반 웹 표준을 사용하여 액세스 혹은 제어되는 것을 의미한다. 서비스(212)는, 또한 웹 서비스로서 구성될 수 있고, 이는 일반적으로 웹 표준 프로토콜과 포맷(예컨대, XML over HTTP)을 사용하는 다른 프로그램에 의해 실시될 수 있는 특정 방법/기능을 포함하는 것을 의미한다. 이와 같은 경우에, 하나 이상의 단말(202)에서 구동하는 클라이언트 프로그램은 웹 서비스의 방법을 무선으로 실행함으로써 개별 사용자를 위한 서버측 접촉 데이터(214)를 자동적으로 관리할 수 있다. 이러한 서버측 데이터(214)의 관리는 프로토콜 동기화, 차등 관리(managing preference) 등을 거쳐 데이터를 동기화하는 것을 포함할 수 있다.
- [0055] 접촉 데이터(214)의 사용자 관리를 용이하게 하는 것에 더하여, 서비스(212)는 또한 집합적 데이터베이스(222)를 형성하기 위해 접촉 데이터(214)의 몇 개를 매칭(220)시킬 수 있다. 집합적 데이터(222)는 개별 접촉 데이터베이스(214)로부터 전체적으로 분리되기보다는 기록의 세트를 포함한다. 다른 배치에서, 집적 데이터(222)는 개별 데이터베이스(214)의 새로운 일례를 생성하거나 이들 데이터베이스(214)의 개별적인 일례를 증가시키기 위해 사용될 수 있다.
- [0056] 데이터의 매칭(220)은 사용자 접촉 데이터베이스(214)의 개별적으로 포함된 기록의 매칭을 포함한다. 사용자 등록 및 그/그녀의 접촉 데이터가 검색되는 경우, 및/또는 사용자가 기존의 접촉 정보를 새롭게 접촉하거나 변경하는 경우에, 이 접촉 데이터의 매칭(220)은 완료된다. 일 배치예에서, 접촉 매칭 알고리즘은 개별 접촉 기록, 예컨대, 한사람이나 전체를 식별하는 기록을 위한 유일한 식별자로서 전화 번호를 사용한다. 전화 번호는, 적어도 그것이 국가 코드와 지역 코드를 포함할 경우, 세계적으로 유일한 것으로 간주된다. 매칭(220)은, 또한 이메일 어드레스를 포함하는 다른 유일한 식별자를 사용할 수도 있다. 이들 식별자(예컨대, 전화 번호와 이메일 어드레스)는 단독 혹은 조합으로 사용될 수 있다.
- [0057] 한 국가 내에서 발호할 때, 국가 코드는 옵션이기 때문에, 전화 번호의 매칭(220)은 명확한 문자열 매칭을 필요로 하는 것은 아니다. 또한, 몇몇 지역에서, 지역 코드의 제 1 숫자는, 만약 국가 코드가 존재할 경우, 생략될 수도 있다. 다른 지역에서, 지역 코드는, 그 지역 코드 내로부터 다이얼링될 때, 또한 옵션으로 된다. 그러므로, 매칭(220)을 실행하는 서비스(212)는 국가 코드와 지역 코드의 사용에 있어서의 이들 잠재적인 변화를 고려해야 할 것이다.
- [0058] 접촉 데이터의 서로 다른 세트 사이를 매칭시키기 위한 하나의 접근법은, 처리 경로(224, 226, 228)로 나타내어진 바와 같이, 그들이 서비스(212) 내로 들어오면, 모든 숫자를 표준화하는 것이다. 숫자들은, 예컨대, 지역

코드에 따라 시작 및 변형 시에 국가 코드를 부가함으로써 표준화(226)될 수 있다. 이런 방식으로 표준화(226)된 전화 번호는 서버(212) 내에서 사용자의 네트워크를 생성할 때 유일한 식별자로서 사용될 수 있다. 표준화(226)는, 도시하는 바와 같이, 서비스(212) 및/또는 모바일 디바이스(208)에 의해 완료될 수 있다. 이 경우, 디바이스(208)는 그 국가 코드를 알고 있다. 표준화가 서버(212) 상에서 발생하면, 모바일 디바이스(208)는 사용자의 국가 정보를 포함하는 서버(212)를 제공한다. 국가 정보는 셀룰러 네트워크로부터 이용할 수 있다.

[0059] 매칭(220) 후에, 개별 접촉 리스트(214)의 복수의 접촉 엔트리는 동일한 사람을 나타낼 수 있고, 그 사람은 사전에 서비스(212)에 등록되어 있지 않거나 이용하지 않는 사람을 포함한다. 기록의 매칭(220) 동안, 많은 접촉 기록이 매칭되지 않은 채로 충돌할 수 있음에 유의해야 한다. 이것은 접촉 기록(214)의 단 하나로 유일한 어떤 접촉 기록에 대하여 참(true)일 것이다. 그렇다 해도, 기록은 이후의 매칭을 위해 집합적 접촉 데이터(222) 내에 여전히 배치된다. 집합적 접촉 데이터(222) 내의 사람이 현재 서비스(212)의 멤버가 아니라면, 시스템은 그 사람에 대한 계정을 생성한다. 이 계정 생성은, 그 사람의 기록이 서비스에 처음으로 들어왔을 때, 및/또는 서비스의 멤버가 처음으로 그 사람에게 공유되었을 때 일어난다(그렇지 않으면, 그 사람은 그 시스템에 이미 등록된 사용자이다). 그런 후에, 사람은 임의 공유 이벤트의 통지 메시지를 수신한다. 이 공유 이벤트 메시지는 서비스(212)에 URI(Uniform Resource Identifier)와, 생성된 계정에 자동적으로 로그인하도록 패스 코드를 포함할 수 있다.

[0060] 이제 도 3을 참조하여, 본 발명의 실시예에 따른 웹 인터페이스 스크린(300)의 예는 비등록 사용자가 공유 서비스를 어떻게 액세스하는지를 나타낸다. 웹 인터페이스(300)는 브라우저나 유사한 뷰어에 표시되는 웹 페이지 콘텐츠 부분(302)을 포함한다. 웹 페이지(302)는 제공자의 임의의 다른 서비스뿐만 아니라 공유 서비스를 액세스하기 위해 게이트웨이 문서로서 동작할 수 있다. 새로운 미디어 아이템이 그 혹은 그녀를 가리키는 접촉 엔트리 중 하나를 사용하는 사람에게 공유할 때, 계정은 사용자에게 의해 생성되고, 공유 아이템은 그 계정에 부가된다. 그러면 사용자는, 이메일 어드레스와 같이, 접촉 내에 기술된 통신의 몇가지 모드를 거쳐 공유 이벤트 통지를 수신한다.

[0061] 공유 이벤트 통지는 페이지(302)의 URI와 웹 페이지(302)의 텍스트 박스(304) 내에 기입할 수 있는 패스 코드를 포함한다. 이 박스(304) 내에 패스 코드를 기입하고, "서명(Sign In)" 버튼(306)을 선택함으로써, 사용자는 그들의 자동적으로 생성된 계정을 로그인하여 새롭게 공유 미디어를 볼 수 있다. 만약 이것이 누군가에게 공유 미디어를 갖는 그 누군가가 처음이 아니면, 그 사람은 사전에 그 혹은 그녀에게 다른 모든 공유 미디어를 볼 수 있다. 그 시스템이 수신 사용자와 2이상의 다른 등록된 사용자가 상관을 갖는 것으로 가정하면, 사용자는, 다른 시간에 다른 사람으로부터 기원된 미디어일지라도, 사용자는 동일 패스 코드를 이용하여 모든 공유 미디어를 액세스할 수 있다. 사람이 시스템에 등록하기를 결정하면, 그에게 공유 미디어는, 또한 그가 등록을 한 후에 볼 수 있다.

[0062] 이제 도 4(a)를 참조하여, 웹 인터페이스 스크린(400)이 본 발명의 실시예에 따라 패스 코드를 통해 로그인한 후 이용 가능하게 되는 미디어의 관람예를 나타낸다. 사람에게 공유 모든 미디어는 이 스크린(400)에서 볼 수 있다. 왼쪽 패널(402)에서, 앨범(404, 406, 408)의 번호는 보기 위해 선택될 수 있다. 이 예에서, 앨범(404)이 선택되고, 미디어(예컨대, 전자 사진)가 오른쪽 패널(410)의 썸네일 뷰(412)와 현재 선택된 썸네일 뷰(412)의 풀 뷰(414)의 양자를 이용하여 보여질 수 있다.

[0063] 앨범(404, 406, 408)은 마지막 사용자에게 적합하게 여러 가지 방법으로 배치될 수 있음에 유의하자. 디폴트값으로서, 각 사용자에게 의해 공유 미디어는 그 사용자와 연관된 앨범으로 배정될 수 있다. 그 경우에, 도시된 앨범(404, 406, 408)의 각각은 이 사용자에게 미디어를 공유하고 있는 다른 사용자 중 하나에 대응한다. 미디어의 다른 그룹화는, 날짜/시간, 미디어와 연관된 메타데이터(metadata), 미디어 타입, 공유하는 사람의 네트워크 제공자 등을 포함하여 디폴트 타입이나 사용자의 기호대로 표시될 수 있을 것이다.

[0064] 본 발명의 실시예에 따른 공유 서비스에서, 사용자는 접촉 그룹을 생성하고, 그룹을 적절하게 분류(예컨대, 친구, 가족)할 수 있다. 그러면 사용자는, 사람들 개개인이 사용자에게 등록되어 있는지, 또는 이전에 다른 사람들이 공유 권유(share invitation)나 공유 아이템을 받았는지 여부를 알고 있거나 혹은 관심을 가질 필요 없이, 그 그룹 내의 모든 사람들에게 미디어 아이템을 쉽게 공유할 수 있다. 목표 수령인(target recipient)이 미디어를 공유할 것을 제안 받지 않았을 경우(또는 수령인이 시스템에 달리 노출되지 않았을 경우), 그 시스템은 그룹 내에서 각각 등록되지 않은 접촉을 위한 계정을 생성할 수 있다.

[0065] 이제 도 4(b)를 참조로 하여, 웹 인터페이스 스크린(420)은, 본 발명의 실시예에 따른 웹 기반의 접촉과 그룹 매니지먼트 스크린을 예로 들어 나타낸다. 접촉 패널(422)은 이 사용자에게 의해 유지된 현재 접촉을 리스트화한

다. 접촉 패널(422)은 셀룰러 폰, PDA, 휴대용 미디어 플레이어 등과 같은 사용자의 모바일 디바이스 상에 접촉 리스트를 동기화시킬 수 있다. 사용자는 그룹 패널(424)을 이용하여 그룹을 형성할 수도 있다. 이 예에서 리스트 박스(426)는 "친구" 그룹의 현재 멤버를 나타낸다. 이 박스(426)는 그 박스(426) 내로 이름을 드래깅하고, 다른 스크린으로부터 이름을 선택(예컨대, 접촉 패널(422)로부터 각 이름 다음에 스크린 선택 박스)하며, 이름을 타이핑하는 등하여 채워질 수 있다. 마찬가지로의 방법이 박스(426) 내에서 리스팅을 제거하거나 변경하는데 사용될 수 있다. 예컨대, 이름은 리스트로부터 멤버를 제거하기 위해 멤버 박스(426)로부터 삭제 박스(428)로 드래그될 수 있다.

[0066] 그룹 패널(430)은 사용자에 의해 유지되고 있는 현재의 그룹을 기입하고, 그룹 생성/편집/삭제 패널(패널(44)용 엔트리 포인트로서 동작할 수 있다. 그룹 멤버십을 변경하거나 몇몇 경우에 그룹을 삭제하는 기능은 그룹을 생성한 사람만으로 제한될 수 있다. 그러나, 그와 같은 변경 기능은 한 명 이상의 멤버에게 가능하고 및/또는 다른 멤버에게 전달될 수도 있다. 사용자는 또한 이 그룹 내에 이미 공유되어 있는 미디어를 보기 위해 이 패널(430)로부터 그룹을 선택할 수도 있다. 그룹을 생성한 사람을 제외한 그룹 내의 다른 멤버는 그룹을 공유할 수도 있고, 그 결과 그룹 미디어는 공급원이 하나 이상이다.

[0067] 여기에 기술된 바와 같이, 미디어 공유 그룹 내의 멤버의 한 관점은, 그룹의 멤버가 공유하기 위해 미디어를 가질 때, 업데이트 통지를 수신하는 것을 포함한다. 만약 공유할 사람이 그 통지를 허락하지 않을 경우, 그 통지 메시지는 신규 미디어 아이템이 사람에게 공유되는 각 시간마다 송신될 수 있다. 메시지의 주파수와 콘텐츠는 또한 사용자가 구성할 수 있다. 예컨대, 수신자는 인터벌이 단일 메시지 내에 집적될 수 있는 동안에 수신된 후속 공유 메시지(예컨대, 단 하루)와 중복 메시지 사이의 최소 인터벌을 선택할 수도 있다. 수신자는, 또한, 최대 크기, 시각, 통지의 발기인 등을 포함하는 통지에 다른 필터를 배치할 수도 있다.

[0068] 통지 메시지는 공유 서비스의 멤버에 의해 사용된 접촉 데이터베이스 내에 포함된 데이터에 근거한 전자 매체에 의해 송신될 수 있다. 예컨대, 사용자의 접촉 엔트리가 이메일 어드레스와 SMS를 수신할 수 있는 번호를 포함하면, 이들 중 하나는 통지용 타깃 어드레스로서 사용될 수 있다. 사람의 접촉 엔트리가 이메일 어드레스나 휴대 전화 번호를 포함하지 않으면, 그런 사람은 공유 미디어의 전자 통지를 수신할 수 없을 것이다. 그러나, 그런 사람을 위한 자동 통지를 배치할 수도 있다. 예컨대, 가족 웹 포토 앨범은 멀리 떨어진 가족 멤버와 관심 사진을 함께 할 수 있다. 그러나, 이메일 어드레스가 없는 멤버는 그룹 멤버의 접촉 리스트 내에 우편 주소(postal address)를 기입할 수 있다. 그러므로, 그 멤버들은 대신 그들에게 자동적으로 종이 통지가 우송되는 것을 선택할 수도 있다. 일반적으로, 이것은 통지를 인쇄하는 비용과 우편 비용을 지불해야 하고, 그래서 공유 상대방이나 수신자는 이 서비스를 위해 비용을 지불해야 한다.

[0069] 통지를 수신하는 사람이 전자 통지용의 둘 이상의 타깃 어드레스를 갖는 한, 시스템은 가장 혼란스럽지 않은 통지 매체를 선택하도록 구성된다. 예컨대, 수신자가 비등록된 상태이지만, 하나 이상의 다른 사용자의 접촉 리스트 내에 존재하는 사람 때문에 공유 시스템 내에 저장된 다중 통신 어드레스를 갖는다. 수신자에게 공유 통지를 송신하는 시스템은 어느 통신 어드레스라도 이용할 수 있고, 디폴트나 사용자 입력에 근거하여 가장 혼란스럽지 않은 수단을 사용하도록 구성될 수 있다. 새로운 통신 어드레스가 증가됨에 따라, 시스템은, 새롭게 추가된 통지 방법이 현재의 통지 방법보다 덜 혼란스러우면, 시청을 자동적으로 테스트하도록 구성되고, 또한 적합하다면, 변경할 수 있다. 미디어를 공유하는 사람이 그들 자신의 접촉 리스트 내에 가장 혼란스럽지 않은 연락처를 가지고 있지 않더라도, 그 시스템을 사용하는 다른 사람에 의해 제공되고 있는 관련 접촉 데이터 때문에, 가장 혼란스럽지 않은 방법을 사용하여 송신할 수도 있다.

[0070] 이제 도 5를 참조로 하여, 블록도는 본 발명의 실시예에 따른 공유 통지 수신자를 위한 집합적 접촉 데이터의 생성을 나타낸다. 상술한 바와 같이, 몇몇 등록된 사람들이 그들의 접촉 명부(contact book) 내에 동일한 사람을 가지고 있는 경우에, 그들은 이용 가능한 접촉 정보가 특정 사람과는 다른 것을 갖는다. 예를 들어 설명하면, 사람(502: "James")은 공유 이벤트가 의도된 수신자이다. 두 명의 다른 사람, 즉 Tim(504)과 Matt(506)는 그들 각각의 휴대 전화 번호부에 James의 접촉 데이터(508, 510)를 갖는다. Tim의 전화 번호부(508) 내의 접촉 데이터는 James(502)를 가리키는 별명 "Jimmy"를 포함하고, James(502)의 두 개의 전화 번호를 포함한다. Matt의 전화 번호부(510) 내의 접촉 데이터는 James(502)를 가리키는 풀 네임 "James Smith"를 포함하고, James(502)의 하나의 전화 번호와 이메일 어드레스를 포함한다.

[0071] Tim(504)과 Matt(506) 모두는 미디어 공유 서비스를 호스팅하는 장치를 경유하여 James(502)와 미디어 아이템을 공유할 수 있다. 그의 접촉(508) 내에 일반 전화 번호와 휴대 전화 번호를 갖는 Tim(504)에 의해 공유 미디어 아이템에 관한 통지는, 또한 두 개의 접촉 엔트리가 전화 번호에 근거하여 같은 사람으로 매칭되므로, 이메일

(혹은 SMS)을 거쳐 송신될 수 있다. 이것은, 이메일이 통상 SMS와 같이 가장 혼란스럽지 않은 것으로 생각되기 때문에, 자동적으로 행해질 수 있다. 한편, James(502)는, 그에게 포인팅하는 다중 접촉 엔트리를 갖고, 모든 통지 메시지에 사용되도록 바람직한 통신 방법/어드레스를 선택할 수 있다. 바람직한 접촉의 상세는 다른 사용자(504, 506)와 통신하거나 타협하지 않는다.

[0072] 통지 메시지를 수신하는 사람(예컨대, James(502))은, 제 1 메시지를 수신한 후에, 이후의 메시지를 수신하기 위한 바람직한 방법을 선택할 수 있다. 그는, 어떤 접촉도 그것을 포함하지 않더라도, 사용될 접촉 상세를 제공할 수 있다. 예컨대, 수신자는, 수신자에 의해 사용이 요망되는 휴대 전화 번호나 이메일 어드레스를 포함하기보다 모든 접촉이 휴대 전화 번호나 다른 이메일 어드레스만을 포함할지라도 사용될 이메일 어드레스를 제공할 수 있다(예컨대, 수신자는 사용자(504, 506)와 같은 등록된 사용자의 접촉 엔트리 내에 존재하지 않는 이메일 어드레스로 시스템을 제공할 수 있다). 일반적으로, 수신자(502)는 제 1 통지 메시지가 수신된 공유 코드를 통해 이들의 선호를 변경할 수 있다. 공유 코드는 수신자(502)가 웹사이트(예컨대, 도 3의 액세스 인터페이스(300)를 보라)를 통해 공유 미디어를 액세스하게 하고, 또한 사용자가 시스템을 바람직하게 변경 및/또는 등록하게 한다.

[0073] 상술한 예에 있어서, 목표 수신자와 연관된 개별 접촉 기록(508, 510)은 다르다. 이것은, 접촉 정보가 데이터(508, 510)를 저장하는 디바이스의 소유주에 의해 자주 직접 기입(또는 다른 프로그램으로부터 전송됨)되는 것과 같이 전형적인 케이스이다. 접촉 데이터(508, 510)가 서비스(512)에 기입되었을 때, 매칭 알고리즘은 데이터(508, 510)를 연관시켜 구동하고, 동일한 사람에 속하는지를 결정한다. 이 예에서, 양 데이터(508, 510)의 세트는 동일한 전화 번호를 포함하고, 그래서 두 개의 기록(508, 510)은 자동적으로 매칭될 수 있다.

[0074] 기록(508, 510)이 매칭된 후에, 그들(및 어떤 다른 매칭된 기록)은 단일 접촉 데이터 엔트리(514) 내에 집적될 수 있다. 어떤 매칭 데이터(예컨대, 이 예에서 전화 번호)는, 하나의 접촉 기록(508, 510) 내의 어떤 데이터이고, 다른 것(예컨대, 휴대 전화 번호, 이메일 어드레스)은 아니므로, 변경없이 기록에 추가될 수 있다. 이 예에서 이름과 같은 몇몇 데이터는 현재 양 기록 내에 있을 수 있지만, 서로 다른 값을 갖는다. 일반적으로, 시스템은, 도면 부호(516)로 나타내는 바와 같이, 이들 값의 양자가 그들을 교대로 저장하여 유효하게 하는 것을 추측할 수 있다. 동일함은 엔트리가 필드 내에서 몇몇 병합 가능한 차이를 갖는 한 주소록(address book) 내의 세미-듀플리케이트 접촉 엔트리(semi-duplicate contact entry)로 될 수 있다. 예컨대, 시스템은, 어드레스가 다른 문자를 포함할지라도, "123 S. Main Street"과 같은 엔트리가 "123 South Main St."와 같게 보여질 수 있도록, 일반적으로 단축된 엔트리를 병합할 수 있다. 이와 같은 경우에, 시스템은 "123 South Main Street"과 같이, 공통의 포맷을 사용하여 양 엔트리를 동일시한다. 한편, 시스템은 이들 두 어드레스를 단일 엔트리로 병합할 수도 있지만, "123 S. | South Main Street | St."과 같이, 간략화 및 비간략화된 텍스트의 양 형태를 포함한다. 이와 같은 병합 조작은, 다른 분리자(separator)(예컨대, "." 대 "-" 및/또는 전혀 분리자를 사용하지 않음)를 사용하는 전화 번호와 같이, 다른 어드레스 데이터에서 실행될 수도 있다.

[0075] 집합적 데이터(514)의 콘텐츠는 서비스(512)의 다른 사용자(504, 506)로부터 유지될 수 있다. 그러나, 집합적 데이터(514)가 속하는 서비스의 본질 및/또는 사람(502)의 선호도에 따르면, 집합적 접촉 데이터(514)는 다른 사용자(504, 506)와 공유할 수 있다. 이러한 구성은 등록된 사용자(504, 506)의 접촉 데이터(508, 510)를 확보하는데 유용한 것은 당연하고 현재 통용되는 것이다. 또한, 개별 접촉 기록(508, 510)과 집합적 기록(514)간의 동기화는 사용자(502)가 다른 사용자(504, 506)의 모든 접촉 리스트 내에서 변경하게 하기 위한 편리한 방법이다. 예컨대, 사용자(502)가 이메일 제공자를 변경하면, 사용자의 이메일 어드레스는 전형적으로 변경된다. 이것은 사용자(502)가 다른 사용자(504, 506)에게 그들의 변화를 통지하는 이메일을 송신하는데 사용되고, 이들 사용자(504, 506)는, 그들이 늘 그 주변에서 얻어진다고 가정하면, 그들의 접촉 데이터(508, 510)를 수동으로 업데이트해야 한다. 이와 달리, 접촉 리스트(508, 510)가 집합적 데이터(514)에 동기화되어 있는 것을 사용자(502)가 안다면, 사용자(502)는 간단히 구(舊) 이메일 어드레스를 삭제하고, 서비스(512)를 경유하여 집합적 데이터(514)로부터 신규 이메일 어드레스를 추가한다. 사용자(504, 506)의 연락처는 응답에서 업데이트될 것이다.

[0076] 서비스(512)는 등록된 사용자(504, 506)가 나머지 사용자(502)에 속하는 집합적 접촉 데이터(514)를 볼 수 있게 혹은 볼 수 없게 할 수도 있다. 그러나, 집합적 데이터를 가진 사람(502)은 그 데이터(514)를 액세스하기를 바랄 수도 있다(그리고 액세스하는 것이 허용되어야 한다). 예컨대, 사람(502)은 서비스(512)를 나중에 등록하기를 바랄 수도 있다. 그와 같은 경우에, 집합적 데이터(514)는 등록 양식을 사전에 채워 사용될 수 있다. 이제 도 6을 참조로 하여, 블록도는 본 발명의 실시예에 따른 집합적 접촉 정보를 이용하여 등록 스크린(600)을 미리

채운 예를 나타낸다.

- [0077] 스크린(600)은 도 4에 나타난 집합적 접촉 데이터(514)의 내용으로 사전에 채워진다. 이 예에서, 성(姓)(602), 전화 번호(604), 휴대 전화 번호(606), 및 이메일(608)과 같은 단일 데이터 엔트리가 엔트리 내에 채워지는데 사용된다. 그러나, 집합적 기록(514)은, 엔트리(610)에 나타내는 바와 같이, 이름에 대해 두 개의 서로 다른 데이터 값을 가지므로, 텍스트 박스대신 선택 구성요소(612: selection component)를 갖는다. 그와 같은 경우에, 사용자는 엔트리의 복수의 값 중 하나를 선택할 기회를 가질 수도 있다. 구성요소(612)가 선택되면(선택된 구성(612a)으로 도시함), 집합적 데이터 세트로부터 옵션의 이름 중 어느 하나가 등록하는데 사용하기 위해 선택될 수 있음을 볼 수 있다. 구성요소(612)는, 또한 이용 및 선택 가능한 옵션(612a)의 어느 것도 정확하거나 바람직하지 않으면, 사용자가 다른 엔트리를 기입하는 것을 허용하도록 구성될 수도 있다. 도 5, 6의 예에서, 집적은 두 개의 개별 접촉 엔트리로부터 형성되어 있지만, 집적에 사용된 접촉 엔트리는 그 개수가 제한되는 것은 아니다.
- [0078] 가까운 곳에서 서비스를 요구하는 경우에, 사람의 등록은 어느 경우든, 필드 (614 및 616)으로 나타내는 바와 같이, 유저네임(사용자 id)과 패스워드를 선택할 수 있다. 그들 값(614, 616)은 시스템에 의해 택일적으로 생성될 수 있다. 휴대 전화 번호(606)와 이메일 어드레스(608)는 휴대 전화 번호(606)에 SMS로써 검증 부호를 보내고, 이메일 어드레스(608)에 이메일로써 검증 부호를 보냄으로써, 사용자에게 속하는지 확인될 수 있다. 그러면, 사람은 휴대 전화 번호(606)와 이메일 어드레스(608)의 정확성(correctness)과 접근성(accessibility)을 확인하기 위해 시스템에 이들 코드를 제공하는 것이 필요하다.
- [0079] 상술한 발명은 가족과 친구가 가진 공유 이미지나 다른 미디어 아이템과 같은 사용자가 이미 알고 있는 사람들과의 상호 작용을 가능하게 하는 웹 기반 서비스의 사용자 경험을 상당히 풍부하게 한다. 장점은 사용자가 어떤 행동도 취하지 않고 그/그녀가 존재하는 접촉 정보를 이용할 수 있다는 것이다. 사용자는 공유되고 있는 사람들이 등록된 사용자인지 여부를 걱정할 필요 없이 그들의 접촉 정보로 미디어를 공유할 수 있다. 미디어를 볼 수 있도록 공유되어 있는 사람은 다중의 패스 코드나 암호를 사용한 URIs의 트랙을 등록하거나 유지하지 않고 미디어를 공유하였다. 사용자는 등록 상태를 걱정하지 않고 접촉 그룹을 통해 미디어를 쉽게 그리고 반복적으로 공유할 수 있다. 사용자는 통지를 수신하는 가장 혼란스럽지 않은 방법을 선택할 수 있다. 가장 혼란스럽지 않은 접촉 방법은, 통지의 수신기를 확인하기 위해 이용되는 접촉 정보가 바람직한 접촉 정보를 포함하지 않더라도, 모든 현재와 미래의 통지에서 사용될 수 있다. 수신기의 프라이버시는 손상되지 않는다. 수신기의 이메일 어드레스는, 모든 통지가 이메일을 통해 송신되더라도, 손상되지 않는다. 예컨대, 다른 사용자는 이메일 어드레스로 통지되지 않을 것이다. 시스템에 하나를 등록하는 것은 매우 쉽다. 접촉이 주소록으로부터 삭제될 때, 삭제된 접촉으로부터 유일하게 파생되는 연관 집적 데이터는 또한 시스템으로부터 퍼지(purge)될 수 있다. 시스템은 집적을 위한 접촉원(contact source)이 존재하는 한 주위에 집합적 데이터를 유지할 수도 있다.
- [0080] 일반적으로, 본 발명의 실시예에 따른 시스템은 사용자가 특정한 사람을 위한 주문 웹 페이지(다른 미디어 대상)의 적어도 일부분을 생성하는 것을 허용한다. 그와 같은 웹 페이지는 다른 사용자가 공유하는 선택된 미디어 아이템으로 채워질 수 있다. 이제 도 7을 참고로 하여, 본 발명의 실시예에 따른 공유 미디어 뷰의 예를 나타내는 블록도이다. 두 명의 사용자(702, 704)는 두 명의 다른 사용자(706, 708)와 아이템을 능동적으로 공유하고 있다. 사용자(702)는 사용자(706)와 미디어 아이템의 그룹(710)을 공유하고, 사용자(708)와 미디어 아이템의 그룹(712)을 공유하고 있다. 미디어 아이템(714)은 양 그룹(710, 712) 내에 포함되고, 일반적으로 어떤 미디어 아이템이 그룹의 어떤 번호 내에 동시에 포함되는지를 유의해야 한다. 마찬가지로, 사용자(704)는, 그룹(716)에서 사용자(706)와, 그룹(718)에서 사용자(708)와 공유하고 있다.
- [0081] 그룹(710, 712, 716, 718)을 구성하는 미디어 아이템은 공유 서비스(722)를 통해 공유 미디어 데이터 스토리지(720)에 집중적으로 저장될 수도 있다. 공유 미디어 데이터 스토리지(720)에 위치하는 미디어 아이템은, 최소/최대 크기와 같은 특정 요구에 당면하는지, 허용 가능한 콘텐츠를 포함하는지 등을 판명하기 위해, 서비스에 의해 처리될 수도 있다. 다른 메타데이터(metadata)는, 또한 원 제출자의 확인, 공유된 다른 사용자 또는 다르게 허용된 액세스의 확인, 제출자가 추가한 기술적인 텍스트/라벨 등등을 포함하여 저장된 매체(720)와 연관될 수도 있다.
- [0082] 적어도 하나의 공유 이벤트가 사용자(706, 708)에게 지시될 때, 그들은, 사용자(706, 708)가 서비스(722)의 등록된 사용자인지 여부에 관계없이, 그들을 위해 서만 생성된 네트워크 문서에 액세스할 수 있다. 이 예에서, 사용자(706)는 문서(724)에 액세스할 수 있고, 사용자(708)는 문서(726)에 액세스할 수 있다. 사용자(702,

704)가 그 사용자(706, 708)에게 다른 아이템을 공유하도록 선택했기 때문에, 이들 문서(724, 726)의 양쪽은 사용자(702, 704)가 공유하는 미디어 아이템을 포함하지만, 각각의 뷰어(706, 708)에는 다르게 나타날 것이다.

[0083] 문서(724, 726)가 정적으로 될 수 있더라도(예컨대, 공유 이벤트 후에 충분히 준비하고 저장됨), 전형적으로 문서는 더욱 역동적으로 생성될 것이다. 공유 미디어 아이템이 다중 시스템 사용자(702, 704, 706, 708)의 웹 페이지 및/또는 문서에 나타나더라도, 시스템(722)은 단지 스토리지(720) 내의 어떤 특정한 미디어 아이템의 단일 카피를 유지해야 하고, 문서(724, 726) 내의 단일 사본에 기준을 제공한다. 그러한 경우에, 생성된 문서(724, 726)는 미디어 아이템의 저장 위치에 링크를 가질 수도 있다. 그러나, 시스템(722)은 사용자가 공유되지 않은 미디어 아이템(720)을 액세스하는 것을 막기 위해 미디어 경로명을 가리키는 하이퍼 링크 이외에 어떤 것을 사용하여 문서(724, 726)에 미디어 아이템을 위치시키기를 원할 수도 있다. 예컨대, 사용자는 그들이 보기를 허용하는 미디어용 경로명을 볼 수 있고, 다른 경로명을 추측하기 위해 그 경로명을 이용할 수도 있다. 권한이 없는 사용자는 브라우저에서 추측한 URLs 내에서 타이핑에 의해 미디어를 볼 수 있을 수도 있다. 이것을 방지하기 위해, 저장된 미디어(720)는, 어떤 미디어가 문서(724, 726) 내에 위치하기 전에, 미디어 아이템을 보기 위한 사용자의 권한을 확인할 수 있도록 스크립트(예컨대, 스크립트하는 ASP 또는 PHP 서버를 이용함)로서 액세스될 수도 있다. 이것은, 예컨대, 미디어 아이템(720)의 경로명 대신 하이퍼 링크 내의 스크립트에 레퍼런스를 삽입함으로써 실행될 수도 있고, 사용자가 허가하는 경우에, 스크립트는 미디어 아이템을 돌려보낸다.

[0084] 장치의 많은 유형은, 여기에 기술된 바와 같이, 행동을 공유하는 미디어를 위해 사용될 수 있다. 모바일 디바이스는 많은 사용자에 대한 네트워크 액세스의 1차적인 수단으로 되는 이들 장치로 인한 그들의 휴대 가능성 및 진보된 기능성 때문에, 그와 같은 배치를 하는데 특히 효과적이다. 또한, 이들 장치는 공유 미디어를 생성하는데 사용(예컨대, 내장 카메라를 통해)될 수도 있고, 그래서 이런 장치에서 공유 기능에 액세스하는 것은 편리하다. 이제 도 8을 참조로 하면, 본 발명의 실시예에 따른 동작을 실행할 수 있는 모바일 컴퓨팅 장치(800)의 예를 나타낸다. 당업자는 모바일 컴퓨팅 장치(800)의 예가 단지 그와 같은 모바일 디바이스와 연관되는 일반적인 기능을 나타내는 것이고, 또한 마찬가지로 랜드라인 컴퓨팅 시스템은 그와 같은 조작을 실행하는 컴퓨팅 회로를 포함한다.

[0085] 처리 유닛(802)은 배치(800)의 기본적인 기능을 제어한다. 이들 연관 기능은 프로그램 스토리지/메모리(804) 내에 저장된 인스트럭션로 포함될 수도 있다. 본 발명의 일 실시예에서, 프로그래 스토리지/메모리(804)와 연관된 프로그램 모듈은, 모바일 단말의 전원 다운 시에 정보가 손실되지 않도록, 비휘발성의 EEPROM(Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory), 플래시 ROM(Read-Only Memory), 하드 드라이브 등에 저장된다. 본 발명에 따른 동작과 종래의 모바일 단말의 동작을 실행하는 연관 소프트웨어는 또한 인터넷 및 중간 무선 네트워크(intermediate wireless network)와 같이 하나 이상의 네트워크를 거쳐 전기적으로 다운로드되고 있는 데이터 신호를 통해 모바일 컴퓨팅 장치(800)에 전달될 수도 있다.

[0086] 모바일 컴퓨팅 장치(800)는 네트워크 데이터 교환을 실행하는 프로세싱/제어 유닛(802)에 결합된 하드웨어와 소프트웨어 구성요소를 포함할 수도 있다. 모바일 컴퓨팅 장치(800)는 유선이나 무선 데이터 연결의 임의 조합을 유지하는 다중 네트워크 인터페이스를 포함할 수도 있다. 특히, 설명한 모바일 컴퓨팅 장치(800)는 네트워크 데이터 교환을 실행하는 무선 데이터 송신 회로를 포함한다.

[0087] 이 무선 회로는 다양한 기능을 실행하기 위해 채택된 디지털 신호 처리기(DSP)(806)를 포함하되, 이 디지털 신호 처리기는 A/D(analog-to-digital) 변환, D/A(digital-to-analog) 변환, 스피치 코딩/디코딩, 암호화 또는 복호화(encryption/decryption), 에러 감지 및 수정, 비트 스트림 변환, 필터링 등을 포함한다. 일반적으로, 안테나(810)에 결합된 송수신기(808)는 출력 무선 신호(812)를 송신하고 무선 장치와 연관된 입력 무선 신호(814)를 수신한다. 이들 구성요소에 의해 장치(800)는 인터넷과 같은 모바일 서비스 제공자 네트워크, 로컬 네트워크 및 공중 통신망을 포함하는 하나 이상의 네트워크(815)에 참여할 수 있다.

[0088] 모바일 컴퓨팅 장치(800)는 또한 프로세싱/제어 유닛(802)에 결합된 대체 네트워크/데이터 인터페이스(816)를 포함할 수도 있다. 대체 네트워크/데이터 인터페이스(816)는 유선 및 무선 매체를 포함하여 데이터 송신 매체의 임의 방법을 사용하여 제 2 데이터 경로를 통해 통신하는 기능을 포함할 수도 있다. 대체 네트워크/데이터 인터페이스(816)의 예는 USB, 블루투스, 이더넷, 802.11 Wi-Fi, IRDA 등을 포함한다. 이 대체 인터페이스(816)는 또한 네트워크(815)를 통해, 또는 직접적인 피어-투-피어(peer-to-peer) 통신 링크를 통해 통신 가능할 수도 있다.

[0089] 프로세서(802)는 또한 모바일 단말과 연관된 사용자 인터페이스 구성요소(818)에 결합된다. 모바일 단말의 사용자 인터페이스(818)는, 예컨대, 액정 디스플레이 및 트랜스듀서(822)와 같은 디스플레이(820)를 포함할 수도

있다. 트랜스듀서(822)는 텍스트의 임의 조합, 스틸 화상, 영상, 소리, 등과 같이, 공유 가능한 미디어를 생성할 수 있는 어떤 센싱 디바이스를 포함할 수도 있다. 다른 사용자 인터페이스 메커니즘은 키패드, 스피커, 마이크, 음성 명령, 스위치, 터치 패드/스크린, 포인팅 디바이스를 사용하는 그래픽 사용자 인터페이스, 트랙볼, 조이스틱, 진동 발전기 등과 같은 인터페이스(818)를 포함할 수도 있다. 종래 기술에서 알려진 바와 같이, 이들 및 다른 사용자 인터페이스 구성요소는 프로세서(802)에 결합된다.

[0090] 프로그램 스토리지/메모리(804)는 전형적으로 기능을 실행하기 위한 운영 시스템과 모바일 컴퓨팅 장치(800)에 기능과 연관된 애플리케이션을 포함한다. 프로그램 스토리지(804)는 ROM(Read-Only Memory), 플래시 ROM, 프로그램머블 및/또는 소거 가능한 ROM, RAM(Random Access Memory), SIM(Subscriber Interface Module), WIM(Wireless Interface Module), 스마트 카드, 하드 드라이브, 또는 다른 이동 가능한 기억 장치의 하나 이상을 포함할 수도 있다. 모바일 컴퓨팅 장치(800)의 스토리지/메모리(804)는 또한 본 발명의 실시예에 따른 기능을 실행하는 소프트웨어 모듈을 포함할 수도 있다.

[0091] 특히, 프로그램 스토리지/메모리(804)는, 트랜스듀서(822)를 통해 생성된 미디어와 같이, 국부적으로 저장된 미디어(826) 및/또는 국부적으로 생성된 미디어의 공유를 촉진하는 공유 사용자 인터페이스(824)를 포함한다. 공유 사용자 인터페이스(824)는 미디어 아이템의 생성, 저장 및 관리에 있어서 일반적으로 사용자를 인도하는 미디어 매니저(828) 대신 미디어를 검색할 수도 있다. 공유 사용자 인터페이스(824)는 또한 미디어를 공유할 수도 있는 개인의 그룹을 정의하는 접촉 매니저(830)와 상호 작용할 수도 있다.

[0092] 일반적으로, 접촉 매니저(830)는 로컬 접촉 데이터베이스(832)에서와 같이, 사용자가 접촉 데이터를 생성하고, 수입하고, 편집하고, 저장하는 것을 허용할 수도 있다. 접촉 매니저(830)는 그룹 공유의 로컬 기록을 유지 및/또는 네트워크 액세스 가능 미디어 공유 서비스(834)에 접촉 데이터(832)(그룹 공유를 정의하기 위해 사용되는 데이터 포함)를 업로딩하는 것을 원조한다. 미디어 공유 서비스(834)는 공유 미디어의 목적을 위한 접촉 그룹을 추적하고, 로컬 접촉 데이터(832)를 반영하는 자료를 포함할 수도 있다.

[0093] 모바일 디바이스(800)는 공유 서비스 인터페이스(836)를 통해 미디어 공유 서비스(834)를 액세스할 수도 있다. 이 인터페이스(836)는 네트워크 서비스(834)에 저장된 미디어와 접촉 모두를 관리하는 프로그램을 위해 표준화된 방법을 제공할 수도 있다. 인터페이스(836)의 몇몇 기능은 또한 웹 브라우저를 통해 구성 페이지를 액세스하는 것과 같이, 서비스(834)로부터 직접 액세스될 수도 있다. 여러 가지 공유 기능(824, 828, 830, 840)은 개별 소프트웨어 구성요소(예컨대, 도서관, 데이터 객체, 실행 가능 업무)로 제공되거나, 또는 단일 프로그램의 일부분일 수도 있다. 모바일 디바이스(800)의 다른 애플리케이션은 또한 플러그-인 API(Application Program Interface)(838) 대신 이 공유 서비스 기능을 이용할 수도 있다. API(838)는, 공유 UI(824), 미디어 매니저(828), 접촉 매니저(830) 및 서비스 인터페이스(836)의 기능은 브라우저나 매체 편집자와 같은 다른 프로그램에 추가될 수 있도록, 알려진 프로그램의 플러그-인과 일치하여 구성될 수도 있다. 다른 벤더(vendor)가 구성요소를 이용하는 프로그램을 쓸 수 있도록, API(838)는 또한 공유 소프트웨어 구성요소(824, 828, 830, 836)에 특정될 수도 있다.

[0094] 모바일 디바이스(800)에 포함된 소프트웨어(804)는 이미 디바이스(800)에 포함되거나 포함되지 않을 수도 있는 다른 기능에 공유 기능을 끊임없이 집적시킬 수 있다. 예컨대, 트랜스듀서(822)가 디지털 카메라인 경우에, 미디어 매니저(828)는 사용자가 영구 스토리지(826)에 사진을 찍어 저장하는 것을 허용한다. 사진을 찍은 후에, 사진은 디스플레이(820)에 표시될 수도 있고, 사용자가 미디어 공유 서비스(834)를 통해 누군가 다른 사람과 공유하도록, 및/또는 미디어 서비스(834)를 제외하고 삭제 저장하도록 옵션이 (예컨대, 공유 UI(824)를 통해) 주어진다. 하나의 옵션은 "가족과 공유"로 될 수 있다. 이 옵션이 선택될 때, 사진은 서비스(834)에 업로드되고 "가족" 그룹의 접촉 데이터와 연관지어 진다. 일단 사진이 서비스(834)에 업로드되면, 통지는 이것 또는 다른 접촉 데이터로부터 발견된 통지 방법을 사용하여 서비스(834)를 통해 발송된다.

[0095] 도 8의 모바일 컴퓨팅 장치(800)는 본 발명의 원리가 적용될 수 있는 컴퓨팅 환경의 대표적인 예로써 제공된다. 여기에 제공된 설명으로부터, 당업자는 본 발명이 현재 알고 있는 다양한 지식과 미래의 모바일 및 랜드라인 컴퓨팅 환경에서 동등하게 적용할 수 있다는 것을 인식할 것이다. 예컨대, 데스크탑 컴퓨팅 디바이스는 마찬가지로 프로세서, 메모리, 사용자 인터페이스 및 데이터 통신 회로를 포함한다. 따라서, 본 발명은 데이터가 네트워크를 통해 통신될 수 있는 임의 공지의 컴퓨팅 구조에도 적용 가능하다.

[0096] 이제 도 9를 참고로 하여, 블록도는 본 발명의 실시예에 따른 공유 서비스(900)의 상세를 제공한다. 서비스(900)는 하나 이상의 통상적인 컴퓨팅 장치(901)를 통해 실행될 수도 있다. 컴퓨팅 장치(901)는 통상 또는 다목적 전자 부품을 포함할 수도 있다. 컴퓨팅 장치(901)는 RAM(904) 및/또는 ROM(906)과 결합될 수도 있는

CPU(902)를 포함한다. ROM(906)은 PROM(Programmable ROM), EPROM(Erasable PROM) 등과 같이, 저장 미디어의 각종 유형을 포함할 수도 있다. 프로세서(902)는 I/O 회로(908)를 거쳐 다른 내부와 외부 구성요소와 통신할 수도 있다. 프로세서(902)는 소프트웨어 및/또는 펌웨어 인스트럭션에 의해 지시됨으로써, 종래 기술에서 알려진 각종 기능을 실행한다.

[0097] 컴퓨팅 장치(901)는 이동 가능 디스크 드라이브(912), 하드 드라이브(913), 광 드라이브(914)와, 정보를 판독 및/또는 저장 가능한 다른 하드웨어를 포함하는 하나 이상의 데이터 스토리지 디바이스를 포함할 수도 있다. 일 실시예에 있어서, 본 발명에 따라 가동을 실행하기 위한 소프트웨어는 광 미디어(916), 자기 미디어(918), 플래시 메모리(920) 또는 정보를 휴대용으로 저장할 수 있는 미디어의 다른 형태에 저장 및 배포될 수도 있다. 이들 저장 미디어는 광 드라이브(914), 이동 가능한 디스크 드라이브(912), I/O 포트(908) 등과 같이, 디바이스에 삽입되고, 또한 디바이스에 의해 판독될 수도 있다. 소프트웨어는, 또한 인터넷과 같은 네트워크(926)를 통해 전자적으로 다운로드되는 것과 같이, 데이터 신호를 통해 컴퓨팅 장치(901)에 전달될 수도 있다. 컴퓨팅 장치(901)는 사용자간의 상호 작용을 위한 사용자 입력/출력 인터페이스(922)에 결합될 수도 있다. 사용자 입력/출력 인터페이스(922)는 마우스, 키보드, 마이크로 폰, 터치 패드, 터치 스크린, 음성 인식 시스템, 모니터, LED 디스플레이, LCD 디스플레이 등과 같은 장치를 포함할 수도 있다.

[0098] 서비스(900)는 메모리(904)와 영구 스토리지(예컨대, 하드 드라이브(913))의 임의 조합에 저장될 수 있는 소프트웨어로 구성된다. 그런 소프트웨어는 고정된 로직 또는 ROM(906) 내에 포함될 수 있고, 또는 ROM 자기 디스크, 광 미디어, 플래시 메모리 디바이스 등과 같은 컴퓨터 판독 가능한 휴대 저장 미디어를 통해, 판독-기록 메모리(904) 내에 배치될 수도 있다. 소프트웨어는 또한 입출력 버스(908)에 결합된 데이터 전송 링크 대신 메모리(906) 내에 저장될 수도 있다. 그와 같은 데이터 송신 링크는 유선/무선 네트워크 인터페이스, USB(Universal Serial Bus) 인터페이스 등을 포함할 수도 있다.

[0099] 소프트웨어는 일반적으로 프로세서(902)가 다른 컴퓨터 하드웨어와 동작하여 본 명세서에서 기술된 서비스 기능을 제공하도록 하는 인스트럭션을 포함한다. 컴퓨팅 장치(901)는 네트워크를 통해 다른 컴퓨팅 디바이스에 결합될 수도 있다. 특히, 컴퓨팅 장치는 네트워크(926)를 통해 클라이언트와 서버 전체를 상호 작용하기 위한 네트워크 인터페이스(924)를 포함한다. 네트워크 인터페이스(924)는 미디어 액세스 회로, 드라이버, 프로그램 및 프로토콜 모듈을 포함하는 하드웨어와 소프트웨어 구성요소의 조합을 포함할 수도 있다.

[0100] 설명을 위해, 서비스(900)의 구동은 특정한 결과를 제공하기 위해 상호 작용하는 기능적인 회로/소프트웨어 모듈의 관점에서 기술된다. 당업자는 기능적인 모듈의 다른 구성이 가능하다는 것을 알 수 있을 것이다. 더하여, 당업자는, 종래 일반적으로 알려진 지식을 이용하여, 모듈 레벨 혹은 전체 중 어느 하나로서 상술한 기능을 실행할 수 있다.

[0101] 컴퓨팅 장치(901)는 서비스(900)의 작업을 실행하기 위해 프로세서가 실행 가능한 인스트럭션(930)을 포함한다. 이들 인스트럭션은 클라이언트(934)에 의해 저장된 접촉 데이터를 수신하기 위해 공유 클라이언트 애플리케이션(934)과 통신 가능한 접촉 인터페이스(932)를 포함한다. 그와 같은 자료는 서비스(900)의 접촉 데이터베이스(936) 내에 저장될 수 있다. 집합 구성요소(938)는 클라이언트 애플리케이션(934)으로부터 수신된 접촉 데이터를 분석하고, 다중 사용자의 접촉 데이터에 있을 수 있는 매칭 접촉과 상호 연관시키고, 모든 상관되고 집합된 기록을 위한 데이터베이스(936) 내에 집합적 접촉 기록을 생성할 수도 있다.

[0102] 공유 이벤트 인터페이스(940) 및 미디어 인터페이스(942)는 또한 특정한 미디어 아이템과 연관된 클라이언트 애플리케이션(934)으로부터 데이터를 받을 수도 있다. 공유 이벤트 인터페이스(940)는 특정한 매체가 공유되는 클라이언트(934)로부터 통지를 받을 수도 있다. 공유될 미디어 아이템은 이벤트 인터페이스(940)를 통해 수신된 이벤트를 공유함과 동시에 미디어 인터페이스(942)를 통해 수신될 수 있거나, 또는 미디어와 공유 요구는 공통 부분이 없는 이벤트일 수 있다. 일반적으로, 이벤트 인터페이스(940)를 통해 수신된 이벤트는 공유될 미디어의 설명(예컨대, 미디어 데이터베이스(944) 내에 위치)과 송신될 통지를 공유하는 하나 이상의 접촉(예컨대, 접촉 데이터베이스(936)에 대한 기준을 거쳐)을 포함할 것이다. 서비스(900)는 클라이언트 애플리케이션(934)에 의해 업로딩된 미디어 아이템을 처리하기 위해 미디어 매니저(946)를 포함할 수도 있다. 미디어 매니저(946)는 콘텐츠 요구를 가진 데이터 무결성(data integrity)과 호환성(compliance)을 위한 미디어 아이템이 들어오는 것을 검사하고, 미디어 데이터베이스(944) 내에 미디어를 저장할 수도 있다.

[0103] 일반적으로, 접촉 데이터와 미디어 데이터를 업로딩하기 위해, 클라이언트 애플리케이션(934)의 사용자는, 등록 데이터베이스(948)로 대표되는 서비스에 등록될 것이다. 사용자의 등록 상태는 클라이언트 애플리케이션(934)이 서비스 인터페이스(932, 940, 942) 중 하나를 이용하는 어느 때라도 검사될 수도 있다. 서비스(900)는, 또

한, 뷰잉 클라이언트(viewing client)(950)로 대표되는 서비스(900)에 등록되거나 등록되지 않았을 수도 있는 사용자에게 제안될지도 모른다. 뷰잉 클라이언트(950)는 공유 이벤트 통지를 수신 및/또는 사용자가 미디어를 보는 것을 허용할 수 있는 하나 이상의 표준 애플리케이션을 포함할 수도 있다. 공유 이벤트 인터페이스(940)는, 또한 접촉 데이터베이스(936)를 통해 결정됨으로써, 클라이언트(950)에 의해 액세스 가능한 어드레스에 공유 이벤트 통지를 송신하는 것과 같이, 이들 뷰잉 클라이언트(950)와 통신할 수도 있다.

[0104] 뷰잉 클라이언트(950)는 공유 미디어 아이템의 보기를 촉진할 뿐만 아니라, 등록되어 있지 않은 사용자가 공유 이벤트 통지를 수신하는 것을 허용할 수도 있다. 비록 사용자가 명백하게 등록하지 않더라도, 의사 계정은 사용자를 위해 설정되고, 그들은 액세스 코드를 통해 공유 미디어를 볼 수 있을 수도 있다. 공유 페이지 생성 구성요소(952)는 액세스 코드에 상응하는 사용에 (예컨대, 접촉 및 미디어 데이터베이스(936, 944) 내에 저장된 데이터를 통해) 공유되는 미디어를 결정하고, 미디어 데이터베이스(944)를 통해 공유 미디어를 액세스하고, 클라이언트(950)가 볼 수 있는 공유 미디어를 사용하여 문서(예컨대, HTML 문서)를 생성할 수 있을 수도 있다.

[0105] 어느 시점에서, 등록되지 않은 사용자는 서비스(900)에 등록하기를 바랄 수도 있다. 다른 사용자가 사용자와 이미 미디어를 공유하는 경우에, 그 후에 등록되지 않은 사용자의 접촉 데이터는 집합 구성요소(938)에 의해 사전에 처리될 수도 있고, 접촉 데이터베이스(936) 내에 있을 수도 있다. 그러므로, 신규 등록 모듈(952)은 등록용 표준 클라이언트 애플리케이션(예컨대, 뷰잉 클라이언트 애플리케이션(950))을 통해 액세스할 수 있는 문서를 제공할 수도 있다. 등록 문서는 접촉 데이터베이스(936)로부터 접촉 데이터를 사전에 채울 수 있고, 등록 후에 등록 사용자로서의 사용자의 상태는 등록 데이터베이스(948) 내에 기록될 수도 있다.

[0106] 컴퓨팅 구조(900)는, 본 명세서에서 기술된 바와 같이, 위치에 근거한 서비스를 제공하기 위해 사용될 수 있는 네트워크 기반 하드웨어의 대표적인 예이다. 일반적으로, 컴퓨팅 구조(900)의 기능은 많은 처리와 네트워크 요소를 통해 배치될 수 있고, 웹 서비스, 게이트웨이, 모바일 통신 메시징 등과 같은 다른 서비스와 통합될 수 있다.

[0107] 이제 도 10을 참고로 하여, 흐름도는 본 발명의 실시예에 따른 접촉 데이터를 사용하여 미디어를 공유하는 과정(1000)을 설명한다. 접촉 기록은 사용자의 개인적인 전자 디바이스 상에서 확인된다(1002). 접촉 기록의 각각은 각 접촉 기록과 연관된 사람의 연락처를 포함한다. 접촉 기록은 네트워크를 통해 미디어 공유 서비스와 통신된다(1004). 사용자의 미디어 아이템은 공유 서비스에 송신된다(1006). 접촉 기록의 하나 이상은 미디어 아이템 각각과 연관된다(1008). 통지는 하나 이상의 접촉 기록과 연관된 사람에게 송신된다(1010). 통지는 접촉 기록과 연관된 미디어 아이템의 공유를 기술한다. 공유 서비스는 통지를 받는 사람에게 대응하여 접촉 기록과 연관된 사람에게 의해 미디어 아이템에의 액세스를 촉진한다(1012).

[0108] 이제 도 11을 참고로 하여, 흐름도는 본 발명의 실시예에 따른 미디어 공유 서비스에 의해 접촉 기록을 처리하기 위한 과정(1100)을 설명한다. 접촉 기록은 미디어 공유 서비스에서 수신된다(1102). 루프(1104)는 접촉 기록의 각각을 처리한다. 각 접촉 기록이 세계적으로 유일한 어드레스를 갖는지 여부를 결정한다(1106). 만약에 아니면, 접촉 기록은, 임의 어드레스가 세계적으로 유일하게 만들어진 것을 포함하는지 여부를 결정하기 위해 조사된다(1108). 만약에 그렇다면, 어드레스는 유일하게 만들어진다(1110). 예컨대, 전화 번호는 국가 코드 및/또는 지역 코드를 추가함으로써 유일하게 만들어질 수도 있다(1110). 다른 예로서, 몇몇 시스템은 이메일 어드레스가 유저 네임만을 포함하도록 허용할 수도 있고(또는 불충분하게 제한된 호스트네임을 가진 유저 네임), 이메일의 도메인이 접촉 유지자의 도메인과 동일한 것으로 가정할 것이다. 따라서, 이메일 어드레스는 메일 호스트가 충분히 한정된 도메인 네임을 추가함으로써 세계적으로 유일하게 만들 수도 있다(1110). 접촉 기록이 세계적으로 유일하다고 할 수 있는 어드레스를 갖지 않았다고 결정되면, 다음 기록이 선택된다(1104).

[0109] 세계적으로 유일한 어드레스를 가진 모든 기록을 위해, 다른 기록을 이용하여 비교(1112)가 실행될 수 있다. 매칭이 발견(1114)되면 (예컨대, 동일한 어드레스를 가진 2개의 접촉 기록), 집합적 기록은 접촉 데이터를 사용하여 생성되거나 증대될 수 있다(1116). 이 증대된 접촉 데이터는 공유 통지를 송신하는 2개 이상의 어드레스를 포함할 수도 있다. 공유 서비스는, 공유 통지를 발송할 때, 이들 어드레스를 둘 다 시험할 수 있고, 2개 이상의 어드레스 중 가장 혼란스럽지 않은 것을 선택할 수 있다. 그 후, 통지는 가장 혼란스럽지 않은 통지 방법을 통해 발송될 수 있다.

[0110] 기술한 과정(1100)이 세계적으로 유일한 어드레스를 가진 접촉 기록을 취급하더라도, 세계적으로 유일한 어드레스가 아닌 기록조차 사용자를 위해 서비스에 의해 계속 저장될 수도 있고, 또한 통지는 다른 방법(예컨대, 우편으로)으로 계속 발송될 수도 있다. 한편, 접촉 기록이 단일 혹은 세계적으로 유일한 어드레스를 가지지 않은 것으로 결정(1108)되면, 시스템은 매칭을 찾아내기 위한 시도로서 데이터에 다른 프로세싱(도시하지 않음)을 행

할 수도 있다. 예컨대, 시스템은 접촉이 다른 저장된 데이터와 매칭되도록 시도하여, 이름, 우편 어드레스, 회사명 및 다른 기술적인 데이터를 분석하고 매칭하는 것을 시도할 수도 있다. 그와 같은 경우에, 시스템은 추가 처리를 실행할 것이고, 비록 한쪽 혹은 양쪽의 기록이 세계적으로 유일한 어드레스를 가지지 않더라도 집적(1116)은 계속 실행될 수도 있다. 또한, 매칭이 발견되지 않을 때에도, 접촉 데이터는 사용자를 위해 계속 저장될 수 있고, 추후에 매칭에 사용될 수 있다.

[0111] 등록된 사용자가 그들의 접촉 데이터를 처음으로 업데이트(1102)하는 경우와 같이, 과정(1100)은 서비스의 초기 사용시에 실행될 수도 있다는 것을 또한 알 수 있을 것이다. 과정(1100)은 통신 어드레스를 추가하거나 변경하는 것과 같이, 사용자가 국부적으로 데이터를 변경할 때 반복될 수도 있고, 그런 변화는 데이터 동기화를 위해 서비스로 보내질 수도 있다. 이런 식으로, 집합적 데이터는, 그 집합적 데이터를 처음으로 형성할 때(1116) 참가한 모든 사용자에게 의해 계속해서 업데이트될 것이다.

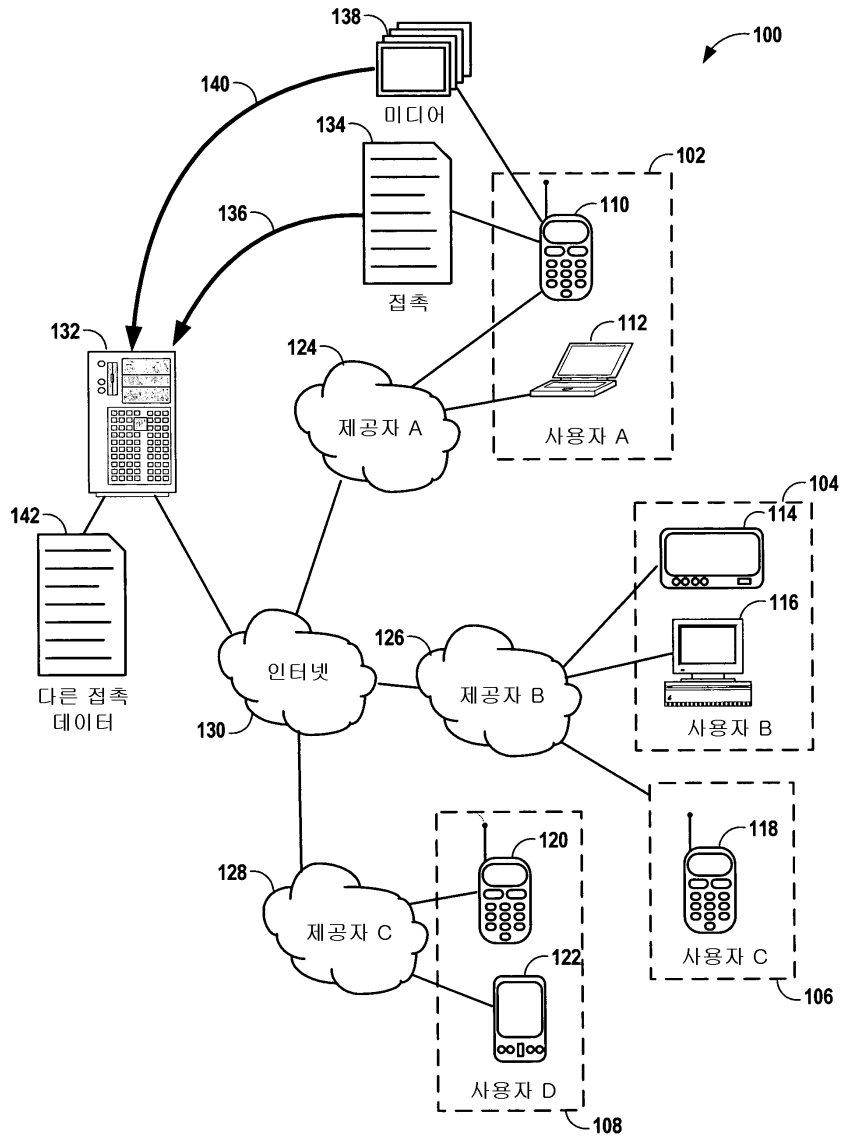
[0112] 본 발명의 실시예의 상술한 내용은 설명과 기술을 목적으로 하였다. 개시된 바로 그 형태만으로 본 발명이 적용되거나 제한되는 것은 아니다. 상기한 내용을 감안하여 많은 변경 및 변형을 행할 수 있다. 본 발명의 범주가 상기한 상세한 설명으로 제한되는 것이 아니라, 오히려 이것에 첨부된 청구항에 의해 결정되는 것임에 유의하자.

도면의 간단한 설명

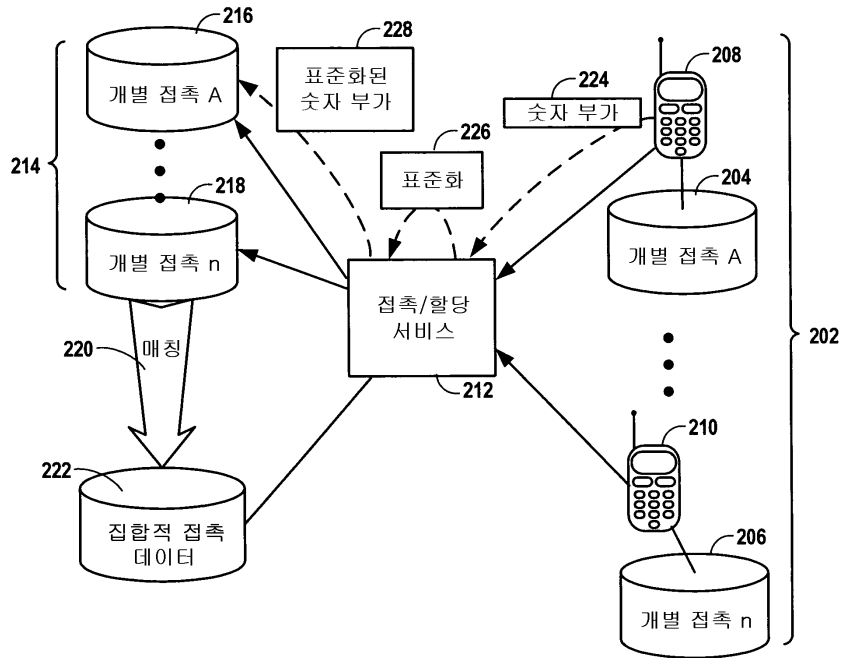
- [0022] 본 발명은 첨부한 도면에 나타난 실시예와 연계하여 설명된다.
- [0023] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 시스템을 나타내는 블록도이다.
- [0024] 도 2는 본 발명의 실시예에 따른 표준화 및 집합적인 접촉 데이터(agggregating contact data)를 나타내는 블록도이다.
- [0025] 도 3은 본 발명의 실시예에 따른 통지 수령자(notification recipient)를 위한 액세스 사용자 인터페이스를 나타내는 도면이다.
- [0026] 도 4(a)는 본 발명의 실시예에 따라 공유 미디어 사용자 인터페이스를 나타내는 도면이다.
- [0027] 도 4(b)는 본 발명의 실시예에 따라 공유 그룹 관리 사용자 인터페이스를 나타내는 도면이다.
- [0028] 도 5는 본 발명의 실시예에 따른 접촉 집합의 예를 나타내는 블록도이다.
- [0029] 도 6은 본 발명의 실시예에 따라 미리 기입된 등록 사용자 인터페이스를 나타내는 도면이다.
- [0030] 도 7은 본 발명의 실시예에 따라 공유 미디어 문서의 구성(formation)을 나타내는 블록도이다.
- [0031] 도 8은 본 발명의 실시예에 따른 모바일 디바이스의 블록도이다.
- [0032] 도 9는 본 발명의 실시예에 따른 서버 디바이스의 블록도이다.
- [0033] 도 10은 본 발명의 실시예에 따라 접촉 데이터를 이용하여 미디어를 공유하는 방법을 나타내는 흐름도이다.
- [0034] 도 11은 본 발명의 실시예에 따라, 공유하는 서비스에서 접촉 기록을 처리하는 방법을 나타내는 흐름도이다.

도면

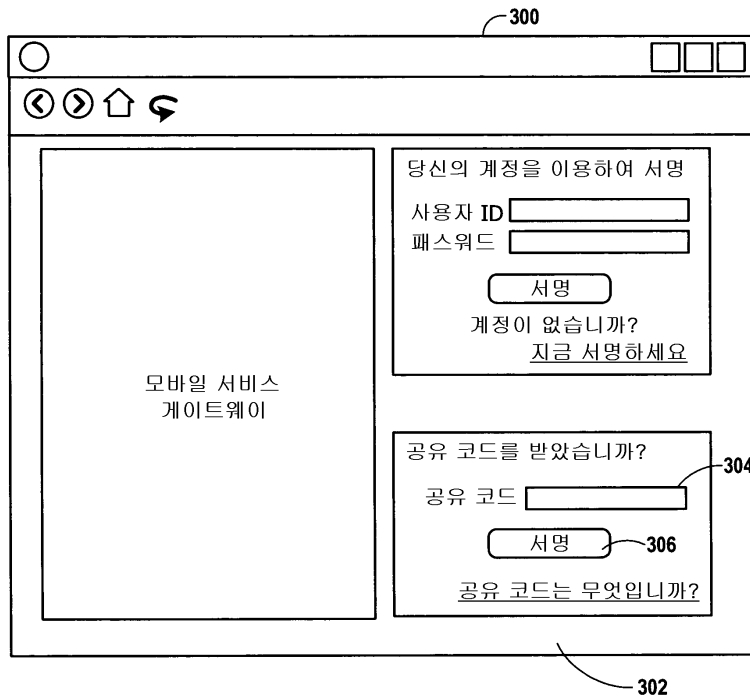
도면1



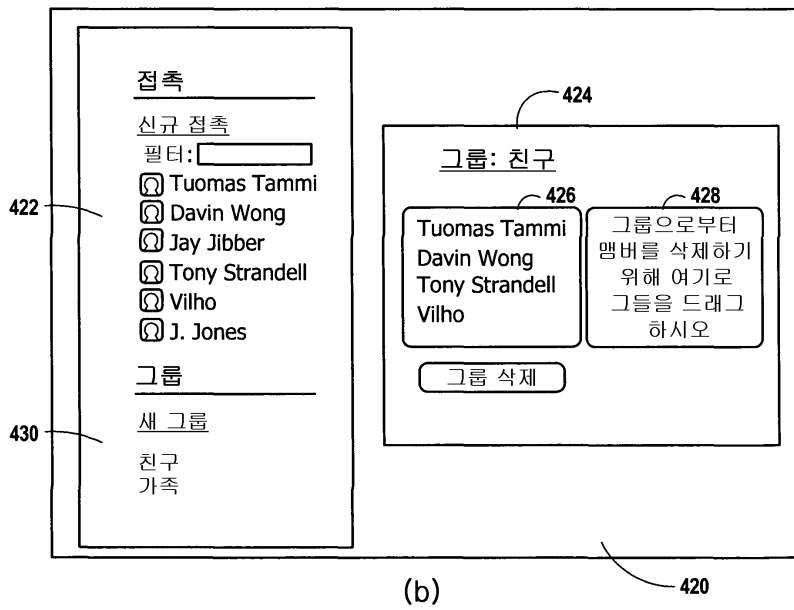
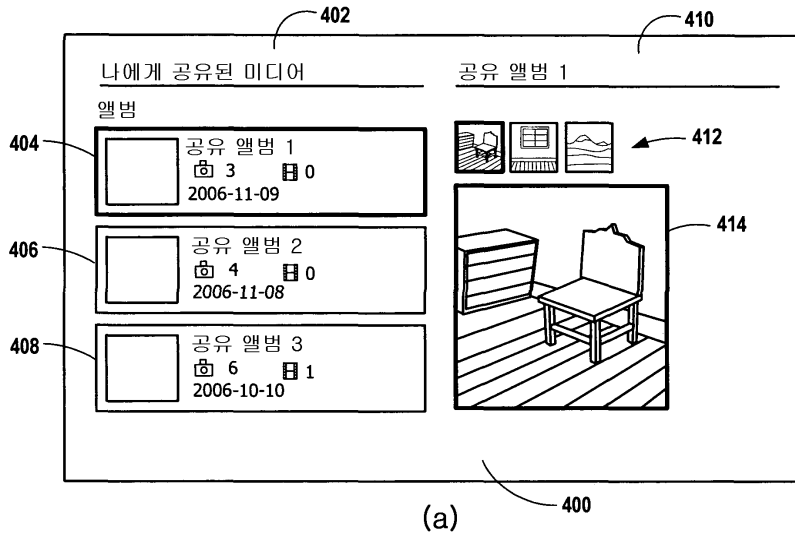
도면2



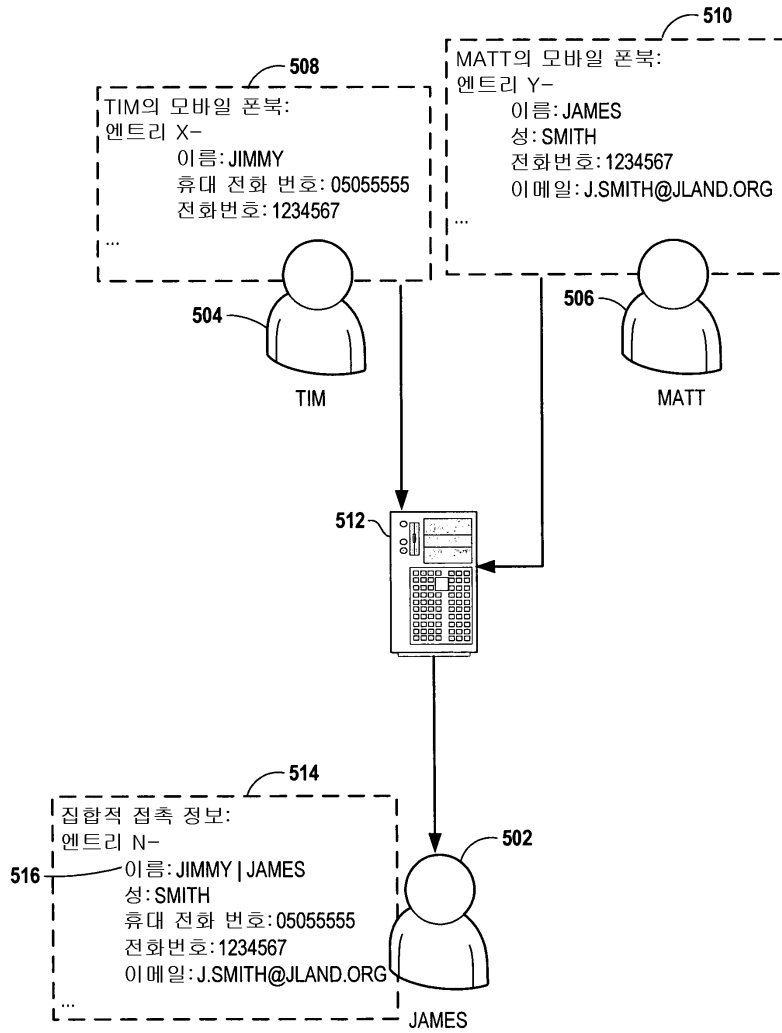
도면3



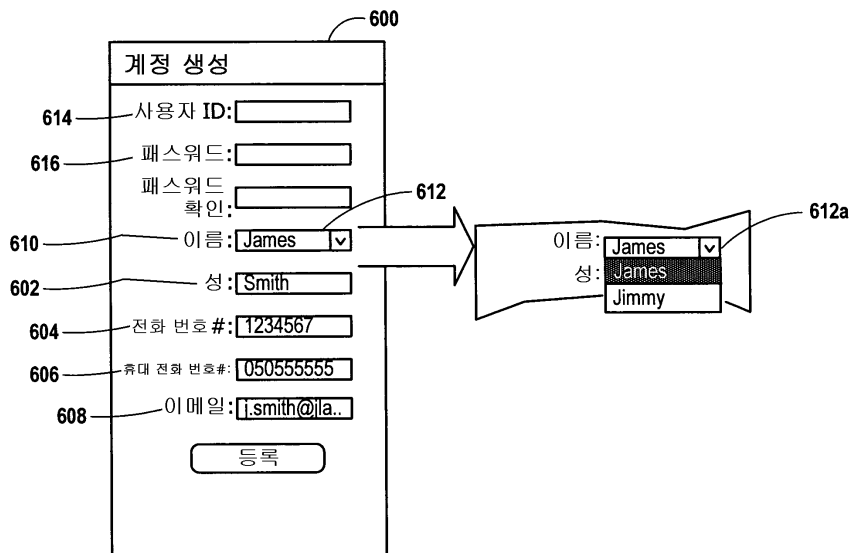
도면4



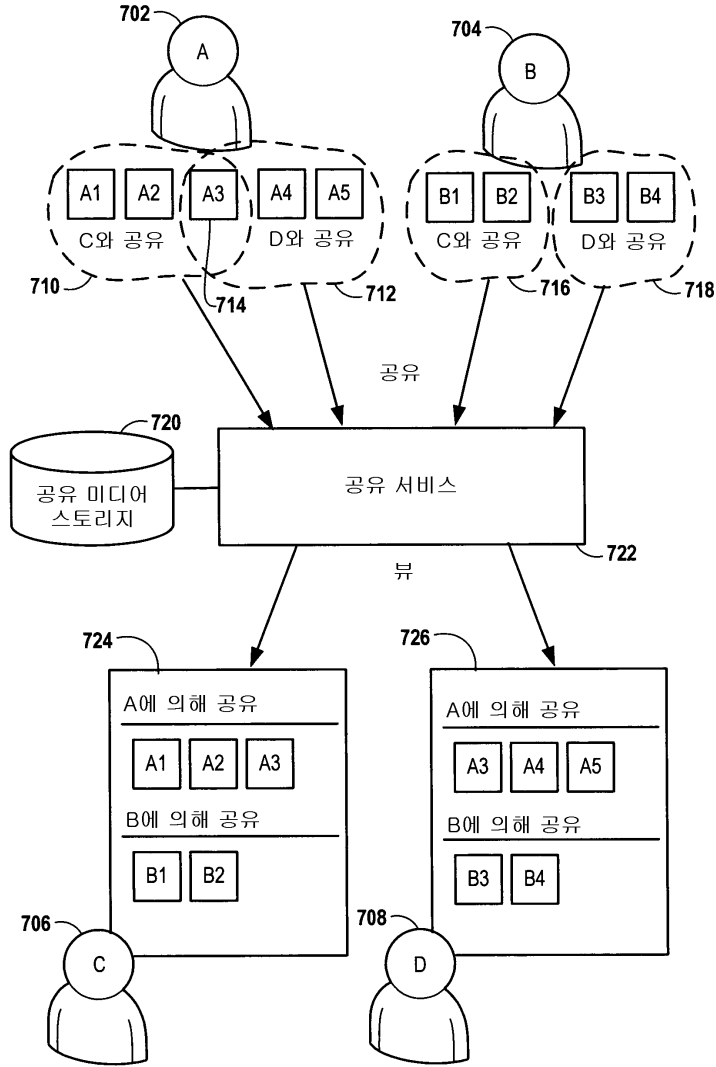
도면5



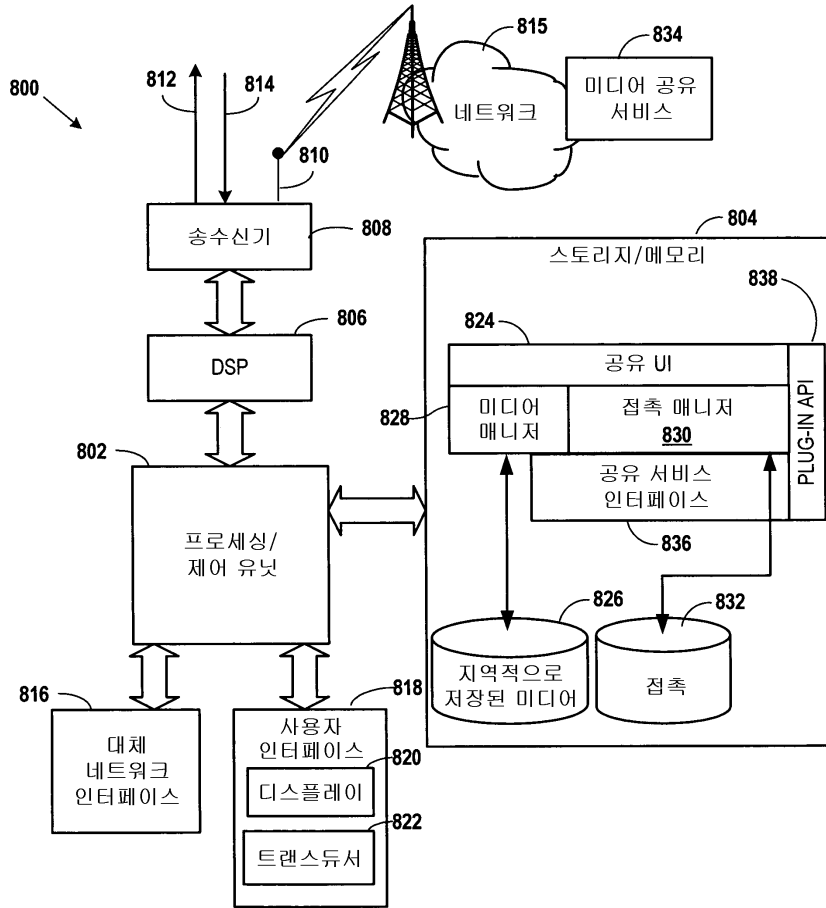
도면6



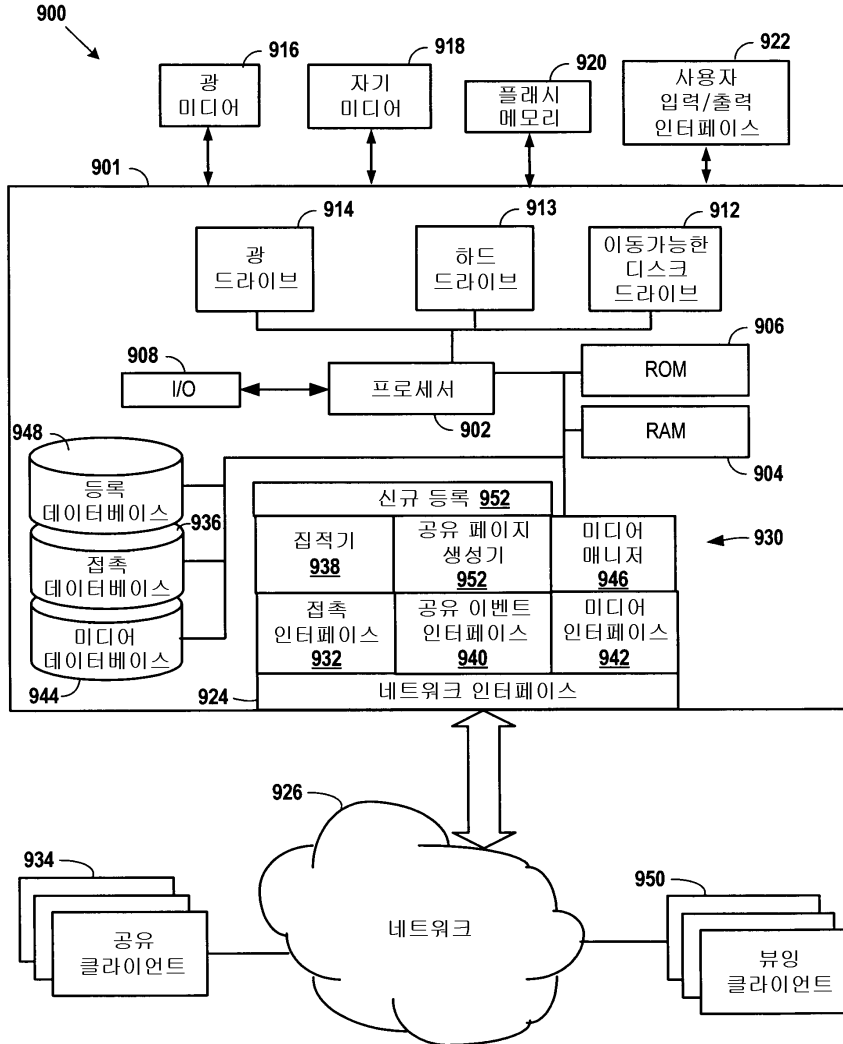
도면7



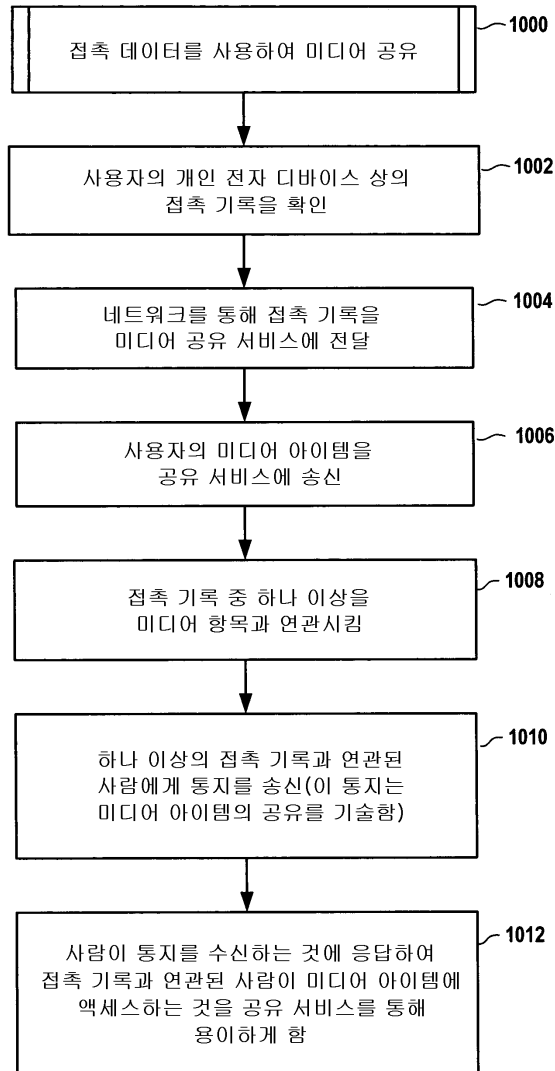
도면8



도면9



도면10



도면11

