



(19)대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(51) 。 Int. Cl.	(45) 공고일자	2007년03월02일
G07F 19/00 (2006.01)	(11) 등록번호	10-0688414
G06Q 99/00 (2006.01)	(24) 등록일자	2007년02월22일

(21) 출원번호	10-2005-7020019	(65) 공개번호	10-2006-0006050
(22) 출원일자	2005년10월21일	(43) 공개일자	2006년01월18일
심사청구일자	2006년02월09일		
번역문 제출일자	2005년10월21일		
(86) 국제출원번호	PCT/US2004/012928	(87) 국제공개번호	WO 2004/097759
국제출원일자	2004년04월26일	국제공개일자	2004년11월11일

(30) 우선권주장	10/776,403	2004년02월10일	미국(US)
	60/465,410	2003년04월25일	미국(US)
	60/534,555	2004년01월05일	미국(US)

(73) 특허권자 애플 컴퓨터, 인코포레이티드
미합중국, 95014 캘리포니아, 쿠퍼티노, 인피니트 루프 1

(72) 발명자 과티어, 파트리스
미국, 캘리포니아 94121, 샌 프란시스코, 657 쉬라더 스트리트

필러, 맥스
미국, 캘리포니아 95134, 샌 조세, 433 카밀레 서클 #13

벽홀더, 토마스
캐나다, 브리티시 콜럼비아 브이7에이치-1브이5, 노쓰 밴쿠버, 1178 리버사이드 드라이브

로빈, 제프리 엘.
미국, 캘리포니아 94024, 로스 알토스, 705 벤베뉴 애비뉴

헬러, 데이브
미국, 캘리포니아 95125, 샌 조세, 2016 조나단 애비뉴

도우디, 토마스
미국, 94087, 서니베일, 1610 캄색 드라이브

위세, 마이크
미국, 캘리포니아 95014, 쿠퍼티노, 11681 팀버 스프링 코트

(74) 대리인 주성민
백만기
이중희

심사관 : 유진태

전체 청구항 수 : 총 64 항

(54) 미디어의 네트워크를 통한 구매 및 분배용 방법 및 시스템

(57) 요약

미디어의 네트워크를 통한 구매 및 분배를 위한 방법 및 시스템이 설명된다. 상기 방법 및 시스템에 의한 미디어의 구매 및 분배는 보안이 제공될 뿐 아니라 조정이 가능한 것이다. 상기 보안은 다운로드중 그리고 서버나 클라이언트에서 저장되는 중 미디어 파일내의 내용(content)으로의 접근을 제한한다. 가령, 잠정적 구매자는 다수의 미디어 아이템을 구매자가 이용할 수 있는 온-라인을 통하여 조사하고 브라우징한다. 상기 잠정적 구매자는 따라서 용이하게 온-라인을 통하여 하나 또는 둘 이상의 미디어 아이템을 구매할 수 있다. 한 미디어 아이템을 구매한 뒤에, 상기 미디어 아이템 콘텐츠가 네트워크를 통하여 상기 구매자에게 다운로드될 수 있다. 상기 미디어 아이템의 내용은 다음에 구매자의 사용을 위해 암호화되며, 구매자의 머신에 저장된다. 다음, 상기 구매자는 상기 미디어 아이템을 사용한다. (가령, 미디어 아이템을 플레이한다.) 다수의 미디어 아이템을 리뷰하고, 브라우징하며, 프리뷰하고 그리고 구매하기 적합한 개선된 그래픽 사용자 인터페이스가 또한 설명된다.

대표도

도 1

특허청구의 범위

청구항 1.

네트워크를 통하여 미디어 아이템으로의 접근을 구매하기 위한 방법으로서,

- (a) 네트워크를 통하여, 사용자로부터 구매 요구를 수신하며, 이때 사용자는 특정 미디어 아이템을 구매할 것을 요구하고, 상기 구매 요구는 일단 특정 미디어 아이템에 대한 식별기가 상기 사용자를 위한 디스플레이 스크린상에 디스플레이 되기 만하면 사용자에게 의한 싱글 그래픽 사용자 인터페이스를 통하여 사용자에게 의해 시작되며, 상기 구매 요구는 사용자를 위한 계정 식별기를 포함하고;
- (b) 수신된 구매 요구에 응답하여 상기 특정 미디어 아이템이 구매된것에 대하여 지불을 시작하며, 상기 지불은 상기 사용자와 관련된 사용자 계정에 앞서 저장된 정보를 사용하여 처리되고;
- (c) 상기 특정 미디어 아이템에 관련된 미디어 접근 정보를 결정하며; 그리고
- (d) 상기 네트워크를 통하여 상기 사용자의 사용자 머신으로 미디어 접근 정보를 보내고, 그 다음 상기 미디어 접근 정보가 상기 사용자 머신에 의해 사용되어 상기 특정 미디어 아이템으로 접근할 수 있도록 함을 포함하는 미디어 아이템의 네트워크를 통한 구매 방법

청구항 2.

제 1항에 있어서, 상기 특정 미디어 아이템에 대한 지불이 미디어 아이템마다 고정된 가격임을 특징으로 하는 미디어 아이템의 네트워크를 통한 구매 방법

청구항 3.

제 1항에 있어서, 상기 미디어 아이템이 오디오 노래, 비디오, 또는 오디오 서적중 하나임을 특징으로 하는 미디어 아이템의 네트워크를 통한 구매 방법

청구항 4.

제 1항에 있어서, 상기 미디어 접근 정보가 상기 특정 미디어 아이템을 저장하는 원격 저장 서버로의 URL을 포함함을 특징으로 하는 미디어 아이템의 네트워크를 통한 구매 방법

청구항 5.

제 4항에 있어서, 상기 미디어 접근 정보가 보안 토큰 그리고 다운로드 키를 더욱 포함함을 특징으로하는 미디어 아이템의 네트워크를 통한 구매 방법

청구항 6.

제 5항에 있어서, 상기 방법이

(e) 상기 특정 미디어 아이템을 찾기위해 URL을 사용하고 그리고 인증을 제공하기 위해 상기 보안 토큰을 사용하는 원격 저장장치 서버로부터 특정 미디어 아이템을 검색해냄을 더욱 포함함을 특징으로 하는 미디어 아이템의 네트워크를 통한 구매 방법

청구항 7.

제 6항에 있어서, 상기 방법이 상기 검색해내는 단계(e)가 상기 사용자 머신이 상기 특정 미디어 아이템의 수신을 확인할 때까지 반복되도록 허용함을 특징으로 하는 미디어 아이템의 네트워크를 통한 구매 방법

청구항 8.

제 7항에 있어서, 상기 원격 저장장치 서버로부터 검색된 특정 미디어 아이템이 암호화됨을 특징으로 하는 미디어 아이템의 네트워크를 통한 구매 방법

청구항 9.

제 1항에 있어서, 상기 원격 저장장치 서버로부터 검색된 특정 미디어 아이템이 사용자 키로 암호화됨을 특징으로 하는 미디어 아이템의 네트워크를 통한 구매 방법

청구항 10.

제 1항에 있어서, 상기 미디어 접근 정보가 다운로드 키를 더욱 포함하며, 상기 원격 저장장치 서버로부터 검색된 특정 미디어 아이템이 상기 다운로드 키를 사용하여 암호화되며, 그리고 상기 방법이

(e) 상기 원격 저장장치 서버로부터 상기 특정 미디어 아이템을 검색하고;

(f) 상기 다운로드 키를 사용하여 상기 특정 미디어 아이템을 해독하며;

(g) 사용자 키이로 상기 특정 미디어 아이템을 재-암호화하고; 그리고

(h) 상기 재-암호화 (g)단계뒤에 로컬 저장장치로 상기 특정 미디어 아이템을 저장함을 더욱 포함함을 특징으로 하는 미디어 아이템의 네트워크를 통한 구매 방법

청구항 11.

제 1항에 있어서, 상기 미디어 접근 정보가 다운로드 키이를 더욱 포함하며, 상기 원격 저장장치 서버로부터 검색된 특정 미디어 아이템이 상기 다운로드 키이를 사용하여 암호화되며, 그리고 상기 방법이

(e) 상기 원격 저장장치 서버로부터 상기 특정 미디어 아이템을 검색하고;

(f) 상기 다운로드 키이 그리고 사용자 키이를 사용하여 상기 특정 미디어 이이템을 번역하며; 그리고

(g) 상기 (f) 단계 번역후에 상기 로컬 저장장치로 상기 특정 미디어 아이템을 저장하도록 함을 더욱 포함함을 특징으로 하는 미디어 아이템의 네트워크를 통한 구매 방법

청구항 12.

제 1항에 있어서, 상기 특정 아이템의 지불이 문제를 갖는 것으로 플래그(flag)된 때, 상기 정보를 보내는 (d)단계가 수행되지 않도록 함을 특징으로하는 미디어 아이템의 네트워크를 통한 구매 방법

청구항 13.

제 1항에 있어서, 상기 특정 미디어 아이템이 오디오 파일 및/또는 비디오 파일임을 특징으로 하는 미디어 아이템의 네트워크를 통한 구매 방법

청구항 14.

제 1항에 있어서, 상기 특정 미디어 아이템이 오디오 파일의 그룹임을 특징으로하는 미디어 아이템의 네트워크를 통한 구매 방법

청구항 15.

제 14항에 있어서, 상기 오디오 파일들의 그룹이 연주자 또는 앨범에 관련됨을 특징으로 하는 미디어 아이템의 네트워크를 통한 구매 방법

청구항 16.

제 1항에 있어서, 상기 구매 요구가 한 그룹의 특정 미디어 아이템을 구매하도록 요구함을 특징으로하는 미디어 아이템의 네트워크를 통한 구매 방법

청구항 17.

네트워크를 통하여 미디어 아이টে으로의 접근을 구매하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드를 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체로서,

상기 네트워크를 통하여 특정 미디어 아이টে을 구매하기 위한 사용자로부터의 구매 요구를 수신하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드, 상기 구매 요구는 상기 사용자에게 의해 시작되며, 상기 구매 요구가 상기 특정 미디어 아이টে에 대한 식별기 그리고 상기 사용자에게 대한 계정 식별기를 포함하며;

상기 수신된 구매 요구에 응답하여 구매되는 특정 미디어 아이টে에 대한 지불을 개시하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드, 상기 지불이 상기 사용자와 관련한 사용자 계정에 앞서 저장된 정보를 사용하여 처리되고;

상기 특정 미디어 아이টে과 관련한 미디어 접근 정보를 결정하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드, 상기 미디어 접근 정보가 상기 특정 미디어 아이টে, 보안 토큰 그리고 다운로드 키(key)를 저장하는 원격 저장 서버로의 URL을 포함하며 ;

상기 네트워크를 통하여 상기 사용자의 사용자 머신으로 미디어 접근 정보를 보내기 위한 컴퓨터 프로그램 코드, 상기 미디어 접근 정보가 다음 상기 사용자 머신에 의해 사용되어 상기 특정 미디어 아이টে에 접근하도록 하고; 그리고

상기 특정 미디어 아이টে을 찾기 위해 상기 URL을 사용하고 그리고 인증을 제공하기 위해 상기 보안 토큰을 사용하여, 상기 원격 저장 서버로부터 특정 미디어 아이টে을 검색하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드들을 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체

청구항 18.

제 17항에 있어서, 상기 컴퓨터 판독가능 매체가 상기 특정 미디어 아이টে을 찾기위해 URL을 사용하고 그리고 인증을 제공하기 위해 보안 토큰을 사용하여, 상기 원격 저장장치 서버로부터 상기 특정 미디어 아이টে을 검색하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드를 더욱 포함함을 특징으로 하는 컴퓨터 판독가능 매체

청구항 19.

제 18항에 있어서, 상기 미디어 아이টে을 검색하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드가 상기 사용자 머신이 상기 특정 미디어 아이টে의 수령을 확인할 때까지 반복될 수 있음을 특징으로하는 컴퓨터 판독가능 매체

청구항 20.

제 17항에 있어서, 상기 특정 미디어 아이টে의 지불이 미디어 아이টে마다 일정 고정된 가격임을 특징으로 하는 컴퓨터 판독가능 매체

청구항 21.

제 17항에 있어서, 상기 미디어 아이টে이 오디오 노래, 비디오, 또는 오디오 서적중 하나임을 특징으로 하는 컴퓨터 판독가능 매체

청구항 22.

네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템으로서, 각각이 각기 다른 클라이언트 머신에 있는 다수의 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램;

암호화된 포맷으로 미디어 아이টে을 저장하는 미디어 저장 서버; 그리고

미디어 거래 서버를 포함하며, 상기 미디어 거래 서버는 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램이 지불을 개시하고, 구매된 미디어 아이템을 다운로드하며, 상기 미디어 아이템에 부과된 암호화를 수정하고, 상기 미디어 아이템을 상기 클라이언트 머신으로 저장하며, 그리고 뒤이어 상기 저장된 미디어 아이템을 사용하도록 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램을 가능하게 함으로써, 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램 각각이 미디어 아이템을 구매할 수 있도록 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 23.

제 22항에 있어서, 상기 미디어 거래 서버는 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램이 상기 미디어 거래 서버로부터 접근 정보를 수신할 수 있도록 하고, 상기 미디어 접근 정보의 적어도 제 1 일부분이 이들의 암호화된 포맷으로부터 상기 미디어 아이템을 해독하도록 사용됨으로써 미디어 아이템을 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램 각각이 구매할 수 있도록 함을 더욱 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 24.

제 23항에 있어서, 상기 미디어 접근 정보의 적어도 제 2 일부분이 상기 미디어 저장장치 서버에서 상기 미디어 아이템을 찾을 수 있도록 사용됨을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 25.

제 22항에 있어서, 상기 미디어 플레이어 프로그램 각각이 상기 해당하는 클라이언트 머신에서 그래픽 사용자 인터페이스를 발생시키며, 상기 그래픽 사용자 인터페이스가 적어도 제 1 윈도우 및 제 2 윈도우를 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 26.

제 25항에 있어서, 상기 제 1 윈도우가 브라우저-유사 방식으로 상기 미디어 거래 서버에 의해 원격으로 제공된 제 1 정보를 디스플레이하며, 그리고 상기 제 2 윈도우는 상기 클라이언트 미디어에 의해 로컬에서 제공된 제 2 정보를 응용-유사 방식으로 디스플레이함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 27.

제 26항에 있어서, 상기 제 2 윈도우는 적어도 한 기준과 관련된 이용가능한 미디어 아이템 리스트를 디스플레이함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 28.

제 27항에 있어서, 상기 미디어 아이템 디스플레이 리스트 내 아이템 각각이 한 구매 버튼(buy botton)을 가지며, 상기 구매 버튼 선택이 상기 선택된 아이템을 구매하도록 함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 29.

제 27항에 있어서, 상기 미디어 아이템 디스플레이 리스트 내 한 아이템을 선택하게 되면, 상기 그래픽 사용자 인터페이스가 상기 선택된 미디어 아이템과 관련된 한 영상을 디스플레이할 수 있도록 함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 30.

제 29항에 있어서, 상기 선택된 미디어 아이템이 노래이고, 그리고 그와 관련된 영상이 상기 노래를 포함하는 앨범에 대한 앨범 커버 영상임을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 31.

제 27항에 있어서, 상기 디스플레이된 미디어 아이템 리스트 내 이용가능한 미디어 아이템이 어느 것이든 한 그래픽 사용자 인터페이스 작용에 의해 요구가 있게되면 프리뷰될 수 있음을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 32.

제 22항에 있어서, 상기 미디어 플레이어 프로그램 각각이 하나 이상의 기준과 관련된 이용가능한 적어도 한 미디어 아이템 리스트를 갖는 그래픽 사용자 인터페이스를 발생시키며, 그리고 상기 미디어 아이템 디스플레이된 리스트 내 이용가능한 미디어 아이템 어느 것도 그래픽 사용자 인터페이스 작용에 의한 요구가 있게되면 프리뷰될 수 있음을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 33.

제 32항에 있어서, 상기 미디어 아이템 디스플레이된 리스트 내 아이템 각각이 구매 버튼을 가지며, 그리고 상기 구매 버튼을 선택하게되면 구매 확인 메시지를 확인하는 단일의 사용자 인터페이스 작용이외 어떤 다른 사용자 작용의 필요없이 상기 선택된 미디어 아이템이 구매될 수 있도록 함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 34.

제 32항에 있어서, 상기 미디어 아이템의 디스플레이된 리스트 내 이용가능한 미디어 아이템 어느 것도 상기 미디어 거래 서버와의 계정 없이 프리뷰될 수 있음을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 35.

제 26항에 있어서, 상기 제 2 윈도우가 구매하기 위해 이용될 수 있는 그리고 하나 이상의 기준과 관련된 이용가능한 미디어 아이템 리스트를 디스플레이함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 36.

제 35항에 있어서, 상기 하나 이상의 기준이 구매를 위해 이용될 수 있는 미디어 아이템을 브라우징하고, 소팅하며, 또는 조사하여 상기 그래픽 사용자 인터페이스를 통하여 제공될 수 있음을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 37.

제 35항에 있어서, 상기 미디어 아이템의 디스플레이된 리스트 내 한 아이템을 선택함으로써, 상기 그래픽 사용자 인터페이스가 상기 선택된 미디어 아이템과 관련된 한 영상을 디스플레이 할 수 있게 함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 38.

제 37항에 있어서, 상기 선택된 미디어 아이템이 노래이고, 그와 관련된 영상이 상기 노래를 포함하는 앨범에 대한 앨범 커버 영상임을 특징으로하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 39.

제 37항에 있어서, 상기 미디어 아이템의 디스플레이된 리스트 내 이용가능한 어느 미디어 아이템도 그래픽 사용자 인터페이스 작동에 의한 요구가 있게되면 프리뷰될 수 있음을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 40.

제 39항에 있어서, 상기 디스플레이된 미디어 아이템 리스트 내 이용가능한 미디어 아이템 어느 것도 상기 미디어 거래 서버와의 계정없이 프리뷰될 수 있음을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 41.

제 22항에 있어서, 상기 미디어 아이템이 상기 클라이언트 머신으로 저장되어진 후, 상기 미디어 아이템이 해독되고 상기 클라이언트 머신에서 제공될 수 있음을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 42.

제 41항에 있어서, 상기 미디어 아이템이 상기 미디어 아이템을 플레이함으로써, 상기 클라이언트 머신에서 제공되어짐을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 43.

제 42항에 있어서, 상기 미디어 아이템이 오디오 및/또는 비디오 파일임을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 44.

제 41항에 있어서, 상기 미디어 아이템이 상기 특정 미디어 아이템을 제공하도록 권한을 받은 클라이언트 머신에서 제공될 수 있을 뿐임을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 45.

제 22항에 있어서, 상기 클라이언트 머신이 네트워크를 통하여 상기 미디어 거래 서버에 그리고 상기 미디어 저장장치 서버에 동작할 수 있도록 연결될 수 있음을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 46.

제 45항에 있어서, 상기 네트워크가 인터넷의 적어도 일 부분을 포함함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 47.

제 22항에 있어서, 상기 클라이언트 머신이 네트워크를 통하여 상기 미디어 거래 서버 그리고 상기 미디어 저장장치 서버에 동작할 수 있도록 연결될 수 있으며, 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램이 상기 네트워크를 통하여 상기 미디어 저장장치 서버 그리고 상기 미디어 거래 서버와 통하게 됨을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 48.

제 22항에 있어서, 상기 네트워크를 통한 미디어 구매 시스템으로 인하여 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램이 상기 미디어 거래 서버와 계정을 설정하여 미디어 아이템이 구매될 수 있도록 함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 49.

제 48항에 있어서, 상기 미디어 거래 서버가 상기 미디어 거래 서버와의 계정들을 설정하는 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램의 사용자 각각에 대한 구매 히스토리를 보관함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 50.

네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템으로서,

클라이언트 미디어 플레이어 프로그램 각각이 각기 다른 클라이언트 머신에 있는 다수의 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램;

암호화된 포맷으로 미디어 아이템을 저장하는 미디어 저장 서버; 그리고

미디어 거래 서버를 포함하며, 상기 미디어 거래 서버는 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램이 구매할 하나 이상의 미디어 아이템을 명시하도록 하고, 상기 구매를 위한 지불을 개시하도록 하고, 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램 하나와 관련된 사용자 계정 또는 사용자에게 특정된 하나 이상의 미디어 아이템을 암호화하며, 그리고 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램을 동작시켜 상기 클라이언트 머신으로 암호화되어진 하나 이상의 미디어 아이템을 다운로드하고 저장하도록 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램을 가능하게 함으로써 상기 클라이언트 플레이어 프로그램 각각이 미디어 아이템을 구매할 수 있도록 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 51.

제 50항에 있어서, 상기 특정 미디어 아이템을 제공하도록 권한을 받은 상기 클라이언트 머신에서 상기 미디어 아이템이 제공될 수 있을 뿐임을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 52.

제 50항에 있어서, 상기 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템이 상기 미디어 거래 서버와의 계정을 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램의 사용자가 설정하여 미디어 아이템이 구매될 수 있도록 함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 53.

제 50항에 있어서, 상기 미디어 거래 서버는 상기 해당하는 클라이언트 플레이어 프로그램이 구매된 미디어 아이템의 수령을 확인할 때까지 상기 미디어 아이템의 후속적인 다운로드를 허용함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 54.

제 50항에 있어서, 상기 미디어 서버가 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램 각각이 미디어 아이템마다 고정된 가격으로 상기 미디어 아이템을 구매할 수 있도록 함을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 55.

제 50항에 있어서, 상기 미디어 아이템이 오디오 노래임을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 56.

제 50항에 있어서, 상기 미디어 아이템이 오디오 노래 그룹임을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 57.

제 50항에 있어서, 상기 미디어 아이템이 오디오 노래, 비디오, 오디오 서적중 하나 또는 둘 이상임을 특징으로 하는 네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템

청구항 58.

온-라인 구매에 대한 전자 지불을 처리하기 위한 방법으로서, 사용자에게 의한 온-라인 구매에 대한 구매 정보를 수신하고;

온-라인 구매에 대한 전자 지불의 처리를 지연하며;

지연되고 있는 사용자의 하나 이상의 다른 온-라인 구매와 함께 상기 온-라인 구매에 대한 구매 정보를 축적하며;

상기 지연되고 있는 사용자의 온-라인 구매에 대한 지연 한계가 도달하였는가를 결정하고; 그리고

지연 한계가 도달되었음이 결정된 뒤에 지연된 온-라인 구매에 대한 모아진 전자 지불 거래를 시작함을 포함하는 온-라인 구매에 대한 전자 지불을 처리하기 위한 방법

청구항 59.

제 58항에 있어서, 상기 지연 한계가 하나 이상의 지연 기준에 따름을 특징으로 하는 온-라인 구매에 대한 전자 지불을 처리하기 위한 방법

청구항 60.

제 59항에 있어서, 상기 지연 기준이 다수의 온라인 구매, 기간, 또는 지연되고 있는 온라인 구매의 양중 하나 이상을 포함함을 특징으로 하는 온-라인 구매에 대한 전자 지불을 처리하기 위한 방법

청구항 61.

제 58항에 있어서, 상기 지연되고 있는 온라인 구매의 모아진 비용이 한계 비용을 초과하거나, 일정 지연 시간 한계가 초과되면 상기 지연 한계가 도달됨을 특징으로 하는 온-라인 구매에 대한 전자 지불을 처리하기 위한 방법

청구항 62.

제 58항에 있어서, 상기 사용자가 사용자 계정을 가지며, 상기 사용자가 상기 사용자 계정의 권한 있는 사용자와 관련됨을 특징으로 하는 온-라인 구매에 대한 전자 지불을 처리하기 위한 방법

청구항 63.

제 62항에 있어서, 상기 지연 한계가 상기 사용자 또는 사용자 계정에 따라 정해짐을 특징으로 하는 온-라인 구매에 대한 전자 지불을 처리하기 위한 방법

청구항 64.

온-라인 구매에 대한 전자 지불을 처리하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드를 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체로서,

사용자의 온-라인 구매에 대한 구매 정보를 수신하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드;

상기 온-라인 구매에 대한 전자 지불 처리를 지연하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드;

상기 지연되고 있는 사용자의 하나 이상의 다른 온-라인 구매와 함께 상기 온-라인 구매에 대한 구매 정보를 축적시키기 위한 컴퓨터 프로그램 코드;

상기 지연되고 있는 사용자의 온-라인 구매에 대한 지연 한계가 도달하였는가를 결정하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드; 그리고

상기 지연된 한계가 도달하였음을 결정한 후에 상기 지연된 온-라인 구매에 대한 모아진 전자 지불 거래를 개시하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드를 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체

명세서

기술분야

본 발명은 미디어 구매 및 분배에 대한 것이며, 특히 클라이언트-서버 환경에서 미디어 구매 및 분배에 대한 것이다.

배경기술

전통적으로, 뮤직은 뮤직 스토어 또는 큰 크기의 뮤직 백화점에서 구매되어 왔다. 소비자는 뮤직 스토어 또는 뮤직 백화점을 방문하고 관심있는 앨범 또는 디스크(CD)등을 수작업으로 브라우즈한다. 뮤직 스토어 또는 백화점에서 뮤직은 장르로 카테고리가 정해지며, 음악가 이름으로 인덱스되어진다. 가령, 상기 장르로는 록, 컨트리, 팝, 소울, 재즈등이 있다. 소비자가 관심이 있는 앨범 또는 CD를 선택한 후에, 소비자는 구매된 앨범 또는 CD에 대한 비용을 지불하기위해 체크-아웃 등록 처리를 한다.

근자에 인터넷을 통한 뮤직 전달 또는 분배가 널리 사용되고 있다. MP3 및 MPEG4와 같은 효과적인 파일 포맷에서의 개선으로, 미디어 파일의 사이즈가 인터넷을 통해 다운로드하기에 충분할 정도로 작아졌다. 또한 기술적 진보가 고속 인터넷 연결과 낮은 비용의 저장을 가능하게 하였다. 이같은 기술진보는 뮤직 및 비디오과 같은 미디어 파일을 다운로드할 수 있도록 하고 시간 소모도 큰 부담이 되지 않을정도가 되도록 하였다.

뮤직 분배에 대한 널리 알려진 접근 방법은 mp3.com인데, 이는 중앙 서버를 사용하여 다운로드할 수 있는 많은 노래를 저장하고 있다. 뮤직 분배를 위한 또다른 널리 알려진 접근 방법은 Napster인데, 여기서는 피어-투-피어(peer-to-peer) 공유가 사용되었다. 피어-투-피어(peer-to-peer) 공유에서는 많은 수의 노래가 많은 사용자의 사용자 기계에 있는 것이며, 중앙 서버에 있는 것은 아니다.

그러나, 뮤직 파일의 제한되지 않은 사용 및 분배는 저작권 분쟁을 일으켰다. 따라서, 인터넷 회사들은 뮤직 인더스트리로부터 동의를 얻을 것이 바람직 하다. 그러나, 이같은 동의를 얻기위해, 인터넷 회사들은 사용자들에게 노래등에 접근하는데 대한 비용을 청구해야한다. 어떤 인터넷 회사들은 월 가입비를 청구하며, 가입자가 노래가 플레이될 가입자의 머신으로 스트림잉함으로써 노래를 플레이하도록 허용한다. 스트림잉은 가입자의 머신에 뮤직 파일을 저장하지 않는다. 따라서 이는 뮤직 인더스트리에는 걱정이 되지 않는다. 그러나, 이같은 시스템은 가입자가 노래를 플레이하기 위해 네트워크 연결 및 네트워크 이용가능을 필요로 한다.

결과적으로, 구매되어질 노래를 허용할 필요가 있으며, 다음 구매자가 구매된 노래들의 플레이백을 위해 네트워크 연결 이용가능성에 제한을 받지 않도록 구매자에게 이용될 수 있도록 할 필요가 있다. 그러나, 뮤직 인더스트리는 구매된 뮤직이 권한이 없는 무단 복사를 막기 위해 그리고 저작권 침해를 막기위해 보안이 될 필요가 있다. 따라서, 권한 없는 사용 또는 노래의 분배를 막기위해 보안 대책을 사용할 필요가 있다.

발명의 상세한 설명

본 발명은 네트워크를 이용한 미디어의 구매 및 분배에 관한 것이다. 상기 미디어의 구매 및 분배는 보안이 확보될 뿐 아니라 조정이 되기도 하는 것이다. 상기 보안은 다운로드중 그리고 서버 또는 크라이언트에 저장되어 있는 동안 미디어 파일 내 내용에 대한 접근을 제한한다.

본 발명의 한 특징은 네트워크를 통하여 미디어 아이템을 구매하기 위한 시스템 및 방법에 대한 것이다. 한 잠정적 구매자는 구매자에게 이용될 수 있는 온-라인을 통하여 다수의 미디어 아이템을 통해 조사하고 브라우즈할 수 있다. 상기 잠정적 구매자는 다음에 아주 편리하게 온-라인을 통하여 하나 또는 둘 이상의 미디어 아이템을 구매할 수 있다. 한 미디어 아이템을 구매한 뒤에, 상기 미디어 아이템의 내용이 네트워크를 통하여 구매자에게 다운로드될 수 있다. 상기 미디어 아이템에 대한 내용은 구매자에게 다운로드되기전 또는 그 후에 구매자의 사용을 위해 암호화될 수 있다. 상기 암호화된 미디어 아이템의 내용은 다음 구매자의 머신에 저장될 수 있다. 다음에 상기 구매자는 상기 미디어 아이템을 사용할 수 있다(가령, 미디어 아이템을 플레이한다.).

본 발명은 방법, 시스템, 장치, 장비, 또는 컴퓨터 판독가은 매체등과 같은 다양한 방법으로 실시 될 수 있다. 본 발명의 여러 실시예가 하기에서 설명된다.

네트워크를 통하여 한 미디어 아이템으로의 접근을 구매하기 위한 방법으로서, 본 발명의 한 실시 예는 네트워크를 통하여, 사용자로부터 한 구매 요구를 수신하며, 이때 사용자는 특정 미디어 아이템을 구매할 것을 요구하고, 상기 구매 요구는 일단 특정 미디어 아이템에 대한 식별기가 상기 사용자를 위한 디스플레이 스크린상에 디스플레이 되기만하면 사용자에 의한 싱글 그래픽 사용자 인터페이스를 통하여 사용자에 의해 시작되며, 상기 구매 요구는 사용자를 위한 계정 식별기를 포함하고, 수신된 구매 요구에 응답하여 상기 특정 미디어 아이템이 구매된것에 대하여 지불을 시작하며, 상기 지불은 상

기 사용자와 관련된 사용자 계정에 앞서 저장된 정보를 사용하여 처리되고; 상기 특정 미디어 아이টে에 관련된 미디어 접근 정보를 결정하며; 그리고 상기 네트워크를 통하여 상기 사용자의 사용자 머신으로 미디어 접근 정보를 보내고, 그 다음 상기 미디어 접근 정보가 상기 사용자 머신에 의해 사용되어 상기 특정 미디어 아이টে에 접근할 수 있도록 한다.

네트워크를 통하여 한 미디어 아이টে에의 접근을 구매하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드를 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체로서, 본 발명의 한 실시예가

상기 네트워크를 통하여 한 특정 미디어 아이টে에를 구매하기 위한 요구하는 사용자로부터의 구매 요구를 수신하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드, 상기 구매 요구는 상기 사용자에게 의해 시작되며, 상기구매 요구가 상기 특정 미디어 아이টে에 대한 한 식별기 그리고 상기 사용자에게 대한 한 계정 식별기를 포함하며; 상기 수신된 구매 요구에 응답하여 구매되는 특정 미디어 아이টে에 대한 지불을 개시하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드, 상기 지불이 상기 사용자와 관련한 사용자 계정에 앞서 저장된 정보를 사용하여 처리되고; 상기 특정 미디어 아이টে에와 관련한 미디어 접근 정보를 결정하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드; 그리고 상기 네트워크를 통하여 상기 사용자의 사용자 머신으로 미디어 접근 정보를 보내기위한 컴퓨터 프로그램 코드, 상기 미디어 접근 정보가 다음 상기 사용자 머신에 의해 사용되어 상기 특정 미디어 아이টে에 접근하도록 하는 상기 컴퓨터 프로그램 코드들을 포함한다.

네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템으로서, 본 발명의 한 실시 예는 각각이 각기 다른 클라이언트 머신에 있는 다수의 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램; 한 암호화된 포맷으로 미디어 아이টে에를 저장하는 미디어 저장 서버; 그리고 미디어 거래 서버를 포함한다. 상기 미디어 거래 서버는 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램이 지불을 개시하고, 구매된 미디어 아이টে에를 다운로드하며, 상기 미디어 아이টে에에 부과된 암호화를 수정하고, 상기 미디어 아이টে에를 상기 클라이언트 머신으로 저장하며, 그리고 뒤이어 상기 저장된 미디어 아이টে에를 사용하도록 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램을 가능하게 함으로써, 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램 각각이 미디어 아이টে에를 구매할 수 있도록 한다.

네트워크를 이용한 미디어 구매 시스템으로서, 본 발명의 또다른 실시예는

클라이언트 미디어 플레이어 프로그램 각각이 각기 다른 클라이언트 머신에 있는 다수의 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램; 암호화된 포맷으로 미디어 아이টে에를 저장하는 미디어 저장 서버; 그리고 미디어 거래 서버를 포함한다. 상기 미디어 거래 서버는 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램이 구매할 하나 이상의 미디어 아이টে에를 명시하도록 하고, 상기 구매를 위한 지불을 개시하도록 하고, 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램 하나와 관련한 사용자 계정 또는 사용자에게 특정된 하나 이상의 미디어 아이টে에를 암호화하며, 그리고 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램을 동작시키어 상기 클라이언트 머신으로 암호화되어진 하나 이상의 미디어 아이টে에를 다운로드하고 저장하도록 상기 클라이언트 미디어 플레이어 프로그램을 가능하게 함으로써 상기 클라이언트 플레이어 프로그램 각각이 미디어 아이টে에를 구매할 수 있도록 한다.

온-라인 구매에 대한 전자 지불을 처리하기 위한 방법으로서, 본발명 방법의 한 실시 예는 사용자에게 의한 온-라인 구매에 대한 구매 정보를 수신하고; 온-라인 구매에 대한 전자 지불의 처리를 지연하며; 지연되고 있는 사용자의 하나 이상의 다른 온-라인 구매와 함께 상기 온-라인 구매에 대한 구매 정보를 축적하며; 상기 지연되고 있는 사용자의 온-라인 구매에 대한 지연 한계가 도달하였는가를 결정하고; 그리고 지연 한계가 도달되었음이 결정된 뒤에 지연된 온-라인 구매에 대한 모아진 전자 지불 거래를 시작함을 포함한다.

온-라인 구매에 대한 전자 지불을 처리하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드를 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체로서, 본 발명의 한 실시예는

사용자의 온-라인 구매에 대한 구매 정보를 수신하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드; 상기 온-라인 구매에 대한 전자 지불 처리를 지연하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드; 상기 지연되고 있는 사용자의 하나 이상의 다른 온-라인 구매와 함께 상기 온-라인 구매에 대한 구매 정보를 축적시키기위한 컴퓨터 프로그램 코드; 상기 지연되고 있는 사용자의 온-라인 구매에 대한 지연 한계가 도달하였는가를 결정하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드; 그리고 상기 지연된 한계가 도달하였음을 결정한 후에 상기 지연된 온-라인 구매에 대한 모아진 전자 지불 거래를 개시하기위한 컴퓨터 프로그램 코드를 포함한다.

하기에서는 첨부도면을 참고로 하여 본 발명을 상세히 설명한다.

실시예

본 발명은 네트워크를 이용한 미디어 구매 및 분배에 대한 것이다. 상기 미디어의 구매 및 분배는 보안이 제공될 뿐 아니라 조정이 되는 것이다. 상기 보안은 다운로드중 뿐 아니라 서버 및/또는 클라이언트에 저장되는 동안 미디어 파일들내 미디어로의 접근을 제한한다. 본 발명은 또한 구매될 미디어를 찾는 데 사용자를 도와주는 그래픽 사용자 인터페이스에 대한 것이기도 하다.

본 발명의 한 특징은 네트워크를 통하여 미디어 아이템을 구매하기 위한 시스템 및 방법에 대한 것이다. 한 잠정적 구매자가 구매자에게 이용될 수 있는 다수의 미디어 아이템 온-라인을 통하여 조사하고 브라우즈할 수 있다. 다음에 상기 잠정적 구매자는 용이하게 온-라인에서 하나 이상의 미디어 아이템을 구매할 수 있다. 한 미디어 아이템을 구매하면, 상기 미디어 아이템 콘텐츠가 네트워크를 통하여 상기 구매자에게 다운로드될 수 있다. 상기 미디어 아이템 콘텐츠는 다음 구매자의 사용을 위해 암호화되며 사용자의 머신에 저장된다. 그뒤, 상기 사용자는 상기 미디어 아이템을 사용할 수 있다(가령, 상기 미디어 아이템을 플레이할 수 있다).

본 발명의 또다른 특징은 다수의 미디어 아이템 브라우징을 리뷰하는 데 적합한 그래픽 사용자 인터페이스에 대한 것이다. 상기 그래픽 사용자 인터페이스는 또한 한 오프-라인 방식으로 미디어 아이템을 사전에 보거나 구매하기에 적합하기도 하다. 상기 그래픽 사용자 인터페이스는 한 클라이언트(클라이언트 머신)에서 한 사용자에게 제공된다. 한 실시 예에서, 상기 그래픽 사용자 인터페이스는 상기 클라이언트에서 실행되는 한 응용 프로그램에 의해 사용자에게 제공된다.

본 발명은 한 클라이언트-서버 환경에서 미디어의 조정된 분배를 위한 방법 및 시스템에 대한 것이다. 상기 조정된 분배는 상기 미디어로의 권한을 받지 않은 접근을 제한 할 뿐 아니라 권한을 받은 사용자에게 의한 상기 미디어로의 사용 권리를 제한 하기위해 암호화와 사용자 계정을 이용한다.

본 발명의 다양한 특징에 따른 실시예가 도 1-16과 관련하여 하기에서 설명된다.

본 발명의 한 특징은 네트워크를 통하여 미디어 아이템을 구매하기 위한 시스템 및 방법에 대한 것이다. 잠정적 구매자는 구매될 수 있는 다수의 미디어 아이템을 통하여 조사하고 브라우즈할 수 있다. 잠정적 구매자는 매우 용이하게 한 미디어 아이템을 구매할 수 있다. 한 미디어 아이템을 구매하자마자, 상기 미디어 아이템에 대한 내용이 네트워크를 통하여 다운로드될 수 있다. 상기 미디어 아이템의 내용은 다음 구매자의 사용을 위해 암호화되며 구매자의 머신에 저장된다. 다음, 상기 구매자는 상기 미디어 아이템을 사용할 수 있다(가령, 상기 미디어 아이템을 플레이할 수 있다). 그러나 상기 미디어 아이템의 사용은 제한 될 수 있다. 가령, 사전에 정해진 수의 사용자 머신으로만 상기 미디어 아이템을 사용하도록 권한을 받을 수 있거나, 사전에 정해진 수의 콤팩트디스크 복사만이 미디어 아이템 수집(가령, 일정 연주자)과 관련하여 가능해질 수 있다.

도 1은 본 발명의 한 실시 예에 따른 미디어 구매 시스템(100)의 블록도이다. 상기 미디어 구매 시스템(100)은 한 미디어 상거래 서버(102)를 포함한다. 상기 미디어 상거래 서버(102)는 온-라인 거래를 통하여 리뷰 및/또는 미디어 아이템 구매를 조정한다. 미디어 아이템을 구매하기 위한 온-라인 거래는 또한 전자 상거래(e-commerce)로 인용되기도 한다. 상기 미디어 구매 시스템(100)은 또한 한 클라이언트(104)를 포함한다. 대개, 상기 미디어 구매 시스템(100)은 다수의 각기 다른 클라이언트(104)를 포함한다. 클라이언트(104) 각각은 한 미디어 플레이어(108)를 포함한다. 상기 미디어 플레이어(108)는 컴퓨터 장치인 상기 클라이언트(104)에서 동작하는 한 응용 프로그램(가령, 소프트웨어 응용 프로그램)이다. 상기 클라이언트(104)는 데이터 네트워크(106)를 통하여 미디어 상거래 서버(102)에 연결된다. 따라서 상기 클라이언트 어느 클라이언트(104)도 상기 미디어 상거래 서버(102)와 상호 작용하여 미디어 아이템들을 리뷰하고 구매할 수 있다. 한 실시 예에서, 상기 데이터 네트워크(106)는 적어도 인터넷의 일부를 포함한다. 상기 클라이언트(104)는 응용에 따라 다를 수 있으나, 일반적으로 메모리 저장장치를 갖는 컴퓨터 장치이다. 상기 클라이언트(104)는 미디어를 저장하고 사용자에게 미디어를 제공 할 수 있는 개인용 컴퓨터이거나 다른 컴퓨터 장치이다.

상기 미디어 구매 시스템(100)은 또한 한 미디어 저장 서버(110) 그리고 한 미디어 저장장치(112)를 포함할 수 있다. 상기 미디어 저장장치 서버(110)는 상기 데이터 네트워크(106)에 결합된 원격 저장장치 서버이다. 상기 미디어 저장장치(112)는 상기 미디어 구매 시스템(100)을 통하여 구매될 수 있는 다수의 미디어 아이템을 담고 있는 대용량 저장 장치를 제공한다. 일단 구매가 되고나면, 상기 미디어 아이템은 상기 미디어 저장장치 서버(110)에 의해 데이터 네트워크(106)를 통하여 상기 미디어 저장장치로부터 접근될 수 있다.

특히 상기 미디어 구매 시스템(100)은 상기 클라이언트(104)의 사용자가 미디어 플레이어(108)를 사용하여 상기 미디어 상거래 서버(102)로부터 구매될 수 있는 다수의 미디어 아이템을 브라우즈하고, 조사하거나 소트할 수 있도록 한다. 상기 미디어 플레이어(108)는 또한 상기 사용자가 상기 미디어 아이템들의 클립을 프리뷰할 수 있도록 한다.

상기 미디어 플레이어(108)의 사용자가 특정 미디어 아이템을 구매하고자 하는 경우에, 상기 사용자(상기 미디어 플레이어(108)를 통하여) 그리고 상기 미디어 상거래 서버(102)는 온-라인 상거래에 들어가게 되는 데, 이때 상기 사용자는 상기 특정 미디어 아이템에 대한 접근 권리에 대하여 비용을 지불한다. 한 실시 예에서, 사용자의 신용카드가 상기 특정 미디어 아이템의 구매 비용에 대하여 지불한다.

도 1에 도시된 상기 미디어 구매 시스템(102)에서, 상기 미디어 아이템은 미디어 저장장치(112)내에 저장되며, 상기 미디어 저장장치 서버(110)를 통하여 검색된다. 따라서, 상기 미디어 상거래 서버(102)는 소스로하여금 상기 클라이언트(104)에게로 구매될 수 있는 어떠한 미디어 아이템도 전달해야 하는 부담을 갖지 않는다. 대신에, 한 특정 미디어 아이템을 구매하게 되면, 상기 미디어 상거래 서버(102)가 상기 클라이언트(104)에게 있는 미디어 플레이어(108)에게 다운로드 정보를 보낸다. 상기 다운로드 정보는 다음 상기 미디어 플레이어(108)(그리고 상기 클라이언트(10-4)에 의해 사용될 수 있으며, 상기 데이터 네트워크(106)를 통하여 상기 미디어 저장 서버(110)와의 상호 작용에 의해 상기 특정 미디어 아이템에 대한 미디어 콘텐츠를 검색 할 수 있도록 한다. 상기와 관련하여, 상기 미디어 저장장치 서버(110)는 상기 미디어 저장장치(112)로부터 상기 특정 미디어 아이템에 해당하는 상기 미디어 콘텐츠를 얻으며, 그와 같은 내용을 상기 클라이언트(104)로 상기 데이터 네트워크(106)를 통하여 다운로드한다. 상기 다운로드된 미디어 콘텐츠는 다음 상기 클라이언트(104)에서 저장될 수 있다. 한 실시예에서, 상기 다운로드된 미디어 콘텐츠는 수신된 바와 같이 상기 클라이언트(104)에서 저장된다. 또다른 실시 예에서, 상기 다운로드된 미디어 콘텐츠는 상기 클라이언트(104)에서 영구 저장되기 전에 한 암호화 키이로부터 또다른 암호화 키이로 번역된다. 또다른 실시예에서, 상기 다운로드된 미디어 콘텐츠는 상기 클라이언트(104)에서 수신된 바와 같이 암호화되지만, 상기 클라이언트(104)에서 영구 저장되기 전에 해독되고 다음 재 암호화된다. 다음에 상기 미디어 플레이어(108)는 상기 미디어 콘텐츠를 상기 클라이언트(104)에서 미디어 콘텐츠를 제공한다(가령, 플레이한다).

미디어 상거래 서버(102), 상기 클라이언트(104), 그리고 상기 미디어 저장장치 서버(110)사이의 상기 데이터 네트워크(106)를 통한 연결은 Secure Sockets Layer (SSL)와 같은 보안 연결을 통하여 실시된다. 또한, 상기 미디어 콘텐츠는 한 암호화 방식으로 상기 클라이언트(104)에서 저장된다.

하기에서 상세히 설명되는 바와 같이, 상기 미디어 플레이어(108)는 개선된 그래픽 사용자 인터페이스를 사용할 수 있다. 특히, 한 실시예에서, 상기 미디어 플레이어(108)를 실행하는 때, 상기 클라이언트(104)의 디스플레이 장치에서 제공된 한 윈도우는, 한 브라우저-유사 방식으로 상기 미디어 상거래 서버(102)에 의해 제공된 내용을 디스플레이하는 한 상측 윈도우, 그리고 전형적인 미디어 플레이어-유사 방식으로 상기 미디어 상거래 서버(102)에 의해 제공된 한 하측 윈도우 디스플레이 내용을 포함한다. 또다른 실시예에서, 상기 미디어 플레이어(108)를 실행하는 때, 상기 클라이언트(104) 디스플레이 장치에서 제공된 한 윈도우는, 상기 미디어 상거래 서버(102)와 상호 작용하여 상기 미디어 아이템과 관련하여 브라우저 기능을 실행하는 멀티-타이어(multi-tier) 브라우저 인터페이스를 디스플레이하는 한 상측 윈도우를 포함한다.

도 2A 및 2B는 본 발명의 한 실시 예에 따른 미디어 구매 처리(200)에 대한 흐름도이다. 상기 미디어 구매 처리(200)는 가령, 미디어 구매 시스템의 미디어 플레이어와 관련된 처리이다. 예를들면, 상기 미디어 플레이어는 도 1에서 설명된 클라이언트(104)에서 동작하는 상기 미디어 플레이어(108)일 수 있다.

상기 미디어 구매 처리(200)는 처음 한 사용자가 이용될 수 있는 미디어 아이템을 브라우저하도록 한다(202). 대개, 상기 미디어 구매 시스템은 많은 수의 미디어 아이템의 구매를 지원한다. 따라서 상기 이용가능한 미디어 아이템을 브라우저하고, 소트하며 조사할 수 있는 능력은 바람직한 것이다.

다음, 한 선택(204)이 바이(buy) 선택이 되었는가를 결정한다. 한 실시예에서는, 여기서 상기 바이 선택이 단일의 사용자 인터페이스 작용으로서, 한 버튼을 한 번 클릭하는 것이다. 상기 바이 선택은 한 선택된 미디어 아이템에 대한 것이다. 상기 바이 선택은 사용자가 상기 선택된 미디어 아이템을 구매할 것을 희망함을 의미한다. 상기 바이 선택이 아직 수신되지 아니하였다는 결정이 있는 때(204), 상기 처리는 상기 동작과 후속적인 동작 을 반복하도록 되돌아 간다(202). 일단 한 바이 선택이 있었다는 결정이 있게되면(204), 하나의 바이 경고가 가능하게 되었는가에 대한 결정이 있게된다(206). 하나의 바이 경고가 가능하다는 결정이 있는 때(206), 하나의 경고 다이얼로그가 상기 미디어 플레이어의 사용자에게 디스플레이 된다(208). 상기 경고 다이얼로그는 사용자에게 상기 바이 거래가 취소되지 않는다면 실행될 것이라는 것을 알리도록 한다.

상기 동작(208), 그리고 상기 결정(206) 바로 뒤이어, 상기 바이 경고가 가능하지 않은때, 하나의 바이 요구가 준비되며, 상기 미디어 구매 시스템의 한 미디어 서버(가령, 상기 미디어 상거래 서버(102))로 보내진다(210). 상기 바이 요구가 준비되고 보내진 뒤에(210), 한 응답이 수신되었는가에 대한 한 결정이 있게된다(212).

한 응답이 아직 도달하지 아니하였다는 상기 결정이 있게되면, 진짜 요구가 대신 수신되었는가에 대한 결정이 있게된다(214). 한 진짜 요구가 수신되지 아니하였다는 상기 결정이 있게되면(214), 다음 상기 미디어 구매처리(200)는 상기 결정(212) 및 후속의 동작을 반복하도록 되돌아 간다. 반면, 한 인증이 수행될 것이라는 결정이 있게되면(214), 인증 정보는 입력된다(216). 여기서, 상기 인증 정보는 상기 미디어 플레이어와 관련된 사용자에 의해 제공되거나 입력된다(216). 뒤이어, 상기 입력된 인증 정보(216)는 상기 미디어 서버로 보내진다(218).

상기 동작(218)이 있은후에, 상기 인증이 성공되었는가에 대한 결정(220)이 있게된다. 상기 인증이 성공되었다는 결정이 있게되면(220), 상기 미디어 구매 처리(220)는 상기 결정(212) 그리고 후속적인 동작을 반복하도록 되돌아 간다. 반면에, 상기 인증이 성공하지 아니하였다는 결정(220)이 있게되면, 상기 미디어 구매 처리(200)는 완성되고 종료된다.

선택적으로, 상기 바이 요구에 대한 응답이 수신되었다는 결정(212)이 있게되면, 미디어 접근 정보가 얻어진다(222). 상기 바이 요구에 대한 응답은 최소한 상기 미디어 접근 정보를 포함한다. 한 실시 예에 따라, 상기 미디어 접근 정보는 상기 미디어 플레이어에게 어느 곳으로 구매된 미디어 파일을 위치시키고 또한 키와 보안 토큰을 다운로드할 것인가를 알려준다. 상기 다운로드 키는 나중에 상기 미디어 파일을 해독하도록 사용된다. 상기 보안 토큰은 상기 미디어 파일을 다운로드하기 위한 권리가 구매되었는가를 입증하는 데 사용된다. 한 실시 예에서, 상기 미디어 파일의 위치는 상기 미디어 저장장치 서버(110)와 같은 한 미디어 저장장치 서버에 있게된다. 대개, 상기 미디어 저장장치 서버는 미디어 파일들을 위한 중앙 저장소이다. 상기 미디어 접근 정보가 얻어진 후에, 상기 미디어 접근 정보에 대한 한 접근 요구가 준비되고 보내진다(224). 상기 접근 요구는 상기 미디어 저장 서버에 대한 요구로서 적절한 미디어 파일을 저장한다. 한 실시 예에서, 상기 적절한 미디어 파일의 위치는 Universal Resource Locator(URL)에 의해 지정될 수 있다.

다음에, 한 응답이 수신되었는가에 대한 결정(226)이 있게된다. 여기서, 만약 그같은 응답이 있다면, 상기 응답은 준비되고 보내진다(224) 상기 접근 요구에 관련된다. 상기 접근 요구에 대한 응답이 아직 수신되지 않았다는 결정이 있게되면(226), 상기 미디어 구매 처리(200)은 그같은 응답을 기다린다. 다음에, 상기 사용자가 권한이 있는가에 대한 결정(228)이 있게된다. 여기서, 상기 응답은 권한이 없기 때문에 상기 요구가 실패하였거나, 아니면 성공하였음을 나타내며, 상기 요구된 미디어 파일을 제공한다(가령, 다운로드한다). 상기 수신된 응답이 실패된 권한을 나타낸다는 결정이 있게되면(228), 그러면 상기 요구된 미디어 파일로의 접근이 거부됨을 나타내는 권한 없다는 메시지가 디스플레이된다(230). 상기 동작(230)에 뒤이어, 상기 사용자가 권한이 없는 때, 상기 미디어 구매 처리(200)는 완성되며 종료된다.

반면에, 상기 사용자가 상기 응답을 수신할 권한이 있다는 결정이 있게되면(228), 상기 선택된 미디어 아이템에 대한 암호화된 미디어 파일이 수신된다(232). 상기 암호화된 미디어 파일은 상기 응답의 일부로서 또는 상기 응답에 뒤이어 수신될 수 있다. 다음에, 상기 암호화된 미디어 아이템은 상기 클라이언트 저장장치에 저장되고(234), 종료 통지가 보내진다(236). 상기 완성 및 종료 통지는 상기 저장(234)이전 또는 이후에 보내질 수 있다(236). 이때부터, 상기 클라이언트의 사용자는 한 적절한 키를 사용하여 상기 암호화된 미디어 아이템을 먼저 해독한 뒤에 상기 클라이언트 저장장치로부터 상기 암호화된 미디어 아이템내 상기 미디어 콘텐츠를 제공(가령 플레이) 할 수 있다. 예를 들면, 상기 적절한 키는 상기 미디어 구매 시스템(100)을 갖는 한 사용자 계정과 관련된 사용자 키일 수 있다. 선택적으로, 상기 암호화된 미디어 아이템이 수신된후(232) 그리고 상기 클라이언트 저장장치로 저장이 있기전에, 상기 미디어 아이템에 부과된 암호화가 변경될 수 있는데, 이는 한 암호화 키(가령 다운로드 키)를 다른 암호화 키(가령, 사용자 키)로 번역함으로써, 또는 한 암호화 키(가령, 다운로드 키)로부터 해독하고 다음에 또다른 암호화 키(가령, 사용자 키)로 재-암호화함으로써 실시된다.

도 3은 본 발명의 한 실시 예에 따른 미디어 상거래 처리(300)의 흐름도이다. 상기 미디어 상거래 처리(300)는 예를 들면, 도 1에서 설명된 미디어 상거래 서버(102)와 같은 미디어 상거래 서버에 의해 수행된다.

상기 미디어 상거래 처리(300)는 한 바이(buy) 요구가 도달하였는 가에 대한 결정(302)과 함께 시작된다. 한 바이 요구가 아직 수신되지 않았다는 결정(302)이 있게 되면, 상기 미디어 상거래 처리(300)는 그와 같은 요구를 기다린다. 반면, 한 바이 요구가 수신되었다는 결정(302)이 있게되면, 상기 미디어 상거래 처리는 상기 바이 요구를 처리하도록 진행된다.

상기 설명과 관련하여, 상기 바이 요구로부터 한 계정 식별기가 식별된다(304). 여기서, 상기 바이 요구는 한 클라이언트에 의해 상기 클라이언트의 사용자(즉, 상기 클라이언트에서 동작하는 미디어 플레이어 사용자)를 대신하여 상기 미디어 상거래 서버로 보내진다. 한 실시예에서, 상기 미디어 상거래 서버로 보내진 상기 바이 요구는, 상기 클라이언트의 사용자에게 대한 한 계정 식별기를 포함할 뿐 아니라, 적어도 하나의 미디어 아이템 식별기, 미디어 가격, 그리고 패스워드 토큰을 포함한다. 상기 패스워드 토큰은 모든 사용자에 대하여 상이한 랜덤 값(가령, 128 비트 스트링)이다. 상기 미디어 저장장치 서

버는 상기 사용자의 성공적인 인증 결과로서 상기 클라이언트에게 상기 패스워드 토큰을 제공한다. 상기 바이 요구가 유효한 패스워드 토큰을 포함하는 때, 상기 미디어 상거래 서버는 상기 클라이언트가 적절하게 권한을 받은 것으로 간주할 수 있다.

다음에, 상기 미디어 아이템의 구매가 있기전에 인증이 요구되는가에 대한 결정(306)이 있게된다. 인증이 요구된다는 결정(306)이 있게되면, 추가의 처리가 수행되어 그 같은 인증이 존재하는 가를 결정하도록 한다. 한 실시 예에서, 상기 사용자의 계정 또는 클라이언트는 그 같은 인증이 요구되는 지, 또는 상기 사용자에게 의해 무효로 될 수 있는지를 구성할 수 있다. 한 실시 예에서, 상기 인증은 상기 사용자가 상기 미디어 상거래 서버에게로 성공적으로 권한을 받은뒤에 상기 클라이언트로부터 상기 미디어 상거래 서버로 접근할 수 있는 권한이 없는 다른 사용자로부터 상기 클라이언트(가령 미디어 플레이어)의 사용자를 보호 할 수 있도록 제공된다. 따라서 상기 재-인증은 상기 클라이언트(가령, 미디어 플레이어)의 특정 사용자가 진실로 그와 같은 시스템에 대한 권한을 받은 사용자인가를 확인하도록 사용된다. 상기 설명과 관련하여, 인증이 요구된다(308). 다음에 한 인증 응답이 수신되었다는 결정(310)이 있게된다. 일단 상기 결정(310)이 상기 인증 응답을 수신하게 되면, 상기 인증 응답이 성공적으로 상기 사용자에게 권한을 부여할 수 있는가에 대한 결정(312)이 있게된다. 인증이 성공되지 않았다는 결정(312)이 있게되면, 권한이 없는 사용자는 미디어 아이템을 구매할 수 없다는 메시지가 상기 사용자에게 디스플레이하기 위해 상기 클라이언트에게로 보내진다(314).

반면, 인증이 성공하였다는 결정(312)이 있게되면, 추가의 처리가 수행되어 상기 바이 요구에서 식별된 상기 선택된 미디어 아이템의 구매를 용이하게 하도록 한다. 이때 상기 선택된 미디어 아이템에 대한 지불이 개시된다(316). 여기서, 한 실시예에 따라, 상기 지불은 신용카드에 의해 가능할 수 있으며, 상기 지불의 개시는 상기 신용카드의 존재를 입증할 수 있으나, 이때 상기 청구를 공표할 수도 그렇지 아닐 수도 있다. 하기에서 보다 상세히 설명되는 바와 같이, 나중에 까지 상기 신용카드로의 청구를 실질적으로 공표하는 것을 지연하는 것이 보다 효율적이고 바람직 할 수 있다. 그럼에도 불구하고, 상기 선택된 미디어 아이템에 대한 지불이 개시된 후(316), 미디어 접근 정보는 얻어진다(318). 상기 미디어 접근 정보는 상기 클라이언트(가령, 미디어 플레이어)가 상기 선택된 미디어 아이템에 대한 미디어 콘텐츠를 검색하고 그런다음 접근할 수 있게하는 정보이다. 상기 미디어 접근 정보는 한 실시 예에서 URL, 다운로드 키, 그리고 보안 토큰을 포함한다. 다음, 상기 미디어 접근 접근이 보내진다(320). 여기서, 상기 미디어 접근 정보는 상기 미디어 상거래 서버로부터 상기 클라이언트, 즉 상기 클라이언트에서 동작하는 미디어 플레이어로 보내진다. 다음, 상기 선택된 미디어 아이템의 구매와 관련된 거래가 표시되고(322), “오픈”인 것으로 기억된다. 이때, 상기 거래는 상기 선택된 미디어 아이템에 대한 미디어 콘텐츠가 아직 상기 클라이언트에 의해 수신되지 않았기 때문에 완전히 완성되지 않는다. 상기 동작(314, 322) 뒤에, 상기 미디어 상거래 처리(300)가 완성되고 종료된다.

도 4는 본 발명의 한 실시예에 따른 거래 완성 처리(400)의 흐름도이다. 상기 거래 완성 처리(400)은 한 결정(402)으로 시작된다. 상기 결정(402)은 완전한 통지가 수신되었는가에 대하여 결정한다. 여기서, 완전한 통지는 한 클라이언트에 의해 앞서 “오픈” 거래가 이제 완성되었는 가를 나타내는 상기 미디어 상거래 서버에게로 제공된 통지이다. 일단 상기 완전한 통지가 수신되었다는 결정(402)이 있게되면, 상기 해당하는 “오픈” 거래가 식별된다(404). 다음에, 상기 식별된 “오픈” 거래가 폐쇄된다(406). 일단 상기 식별된 “오픈” 거래가 폐쇄되면(406), 상기 클라이언트는 더 이상 미디어 저장장치 서버로부터 구매된 미디어 아이템에 대한 상기 미디어 콘텐츠를 다운로드할 수 없게 된다. 다시말해서, 상기 거래는 상기 클라이언트가 상기 선택된 미디어 아이템에 대한 전체 미디어 콘텐츠의 수령을 확인한 후에라야 “폐쇄”된다. 이같은 접근 방법에 의해 한 특정 미디어 아이템에 대하여 지불이 있은후, 상기 클라이언트는 상기 다운로드 처리가 수회에 걸쳐 방해받거나 불가능한 경우에도 상기 미디어 콘텐츠의 완전한 복사를 수신하도록 보장을 받게된다.

본 발명의 또다른 특징은 구매된 하나 이상의 미디어 아이템에 대한 온라인 지불 처리에 대한 것이다.

도 5A는 본 발명의 한 실시예에 따른 지불 처리(500)의 흐름도이다. 상기 지불 처리(500)는 가령 한 서버에 의해 수행된다. 상기 서버는 도 1에서 설명된 미디어 상거래 서버(102)와 같은 한 미디어 상거래 서버일 수 있다. 한 실시예에서, 상기 지불 처리(500)는 구매된 한 선택된 미디어 아이템에 대한 지불을 개시하는 도 3에서 설명된 블록(316)에 의해 설명된다. 상기 지불 처리(500)는 또한 하나 또는 다수의 처리에 의해 실행될 수 있다.

상기 지불 처리(500)는 한 오픈 구매 컨테이너가 있는가를 결정하는 결정(502)과 함께 시작된다. 여기서, 한 구매 컨테이너는 하나의 파일, 폴더, 또는 다른 데이터 저장장치 수단으로서 미디어 아이템과 관련하여 만들어진 구매에 대한 일시적 홀딩 영역을 제공하는 것이다. 한 구매 컨테이너는 미디어 아이템에 대한 다수의 각기 다른 구매 정보를 보유할 수 있다. 상기 어떠한 오픈 구매 컨테이너도 없다는 결정(502)이 있게되면, 한 구매 컨테이너가 오픈된다(504). 다음에 상기 블록(504) 바로 뒤에 또는 이미 한 오픈 구매 컨테이너가 있다는 결정(502)이 있은 뒤에, 상기 구매되는 것으로 선택된 미디어 아이템이 상기 구매 컨테이너로 추가된다(506). 여기서, 상기 구매 컨테이너는 상기 사용자 또는 사용자 계정에 고유한 것

이다. 상기 선택된 미디어 아이템에 대하여 최소한 상기 미디어 구매 컨테이너가 상기 선택된 미디어 아이템에 대한 하나 이상의 가격 그리고 하나의 텍스트 서술자를 담고 있다. 선택에 따라, 상기 구매 컨테이너는 상기와 같은 정보로의 한 링크 또는 조회(참조)를 포함할 수 있다.

다음, 한 구매 지연 제한이 도달하였는가에 대한 결정(508)이 있게된다. 상기 지불 처리(500)에 따라, 개별적인 구매가 상기 구매 지연 제한이 도달할 때까지 지연된다. 상기 구매 지연 한계는 결합 또는 블록 처리를 위해 하나 또는 하나 이상의 개별 미디어 아이템구매를 배치 처리하도록 한다. 상기 구매 지연 한계의 한가지 장점은 전자 지불 시스템과 관련된 거래 비용이 준다는 것이다. 상기 구매 지연 한계는 실시예에 따라 다양해질 수 있다. 한 예로서, 한 구매 지연 한계는 상기 구매 컨테이너내에 있는 구매된 미디어 아이템의 수에 따라 정해질 수 있다. 구매 지연 한계의 또다른 예는 시간으로 정해지는 것으로, 가령 상기 구매 컨테이너가 처음 오픈된 뒤 시간 경과에 따라 정해진다. 또다른 실시예로서, 상기 구매 지연 한계는 구매된 미디어 아이템의 합산 비용에 따라 정해질 수 있다.

보다 특정한 예로서, 상기 구매 지연 한계는 어느 것이든 처음 발생하는 금액의 합 또는 시간 한계의 조합을 사용할 수 있다. 가령, 상기 금액의 합은 미화 달러(\$10.00)일 수 있으며, 상기 시간 한계는 하루일 수 있다. 다음, 상기 구매 컨테이너내 미디어 아이템은 10불을 초과하는 구매 가격을 가질 수 있으며, 상기 지불 처리(500)는 상기 구매 컨테이너내 미디어 아이템에 대한 전자 지불을 얻을 수 있도록 계속된다. 또한 상기 하루의 시간 한계가 상기 금액의 합 한계가 도달하기 전에 도달된다면, 상기 지불 처리(500)는 상기 금액 합 한계가 도달되지 않았을 지라도 상기 구매 컨테이너내 미디어 아이템에 대한 전자 지불을 얻을 수 있도록 계속될 것이다.

어는 경우에서든, 구매 금액 한계가 도달하였다는 결정(508)이 있게되면, 상기 구매 컨테이너는 폐쇄된다(510). 다음 상기 지불 처리(500)는 상기 합산 구매에 대하여 지불 거래가 발생되도록 한다(512). 다시말해서, 각각 1 달러인 가격으로 12개의 미디어 아이템이 구매 컨테이너에 담기게 되면, 상기 지불 거래는 총 12달러(플러스 텍스 또는 서비스 비용)이 상기 사용자 구매 계정과 관련된 전자 지불 수단으로 청구되도록 할 것이다. 상기 전자 지불 수단과 관련된 전자 지불 시스템은 다음에 상기 지불 거래를 처리하며 구매된 미디어 아이템에 대하여 사용자에게 청구할 것이다. 상기 미디어 아이템이 누적되고 한 배치로 처리될 수 있다면, 거래 비용을 줄일 수 있는 능력이 달성된다. 선택적으로, 상기 구매 지연 한계가 아직 도달되지 않았다는 결정(508)이 있게되면, 그러면 상기 동작(510, 512)은 바이패스된다. 상기 동작(512), 또는 그 지연이 있는 뒤에, 상기 지불 처리(500)가 다시 시작될 때까지는 종료된다.

선택적 한 특징으로, 상기 지불 처리(500)는 사용자에 따라(가령, 사용자 계정에 따라) 개별적으로 정해질 수 있다. 가령, “우량” 사용자 또는 “신용” 고객으로 간주되는 사용자들은 다른 사용자보다 높은 사용자 지연 한계를 제공받을 수 있다. 구매 지연 한계가 높아짐으로써 추가의 배치에 의해 거래 비용이 줄어드는 장점이 있다. 한 예로서, 한 사용자는 가령 50회 또는 그이상의 구매가 있었던 경우 “우량” 사용자로 간주될 수 있을 것이다.

본 발명의 또 다른 특징은 한 그래픽 사용자 인터페이스가 사용자로 하여금 계정 정보에 접근할 수 있도록 한다는 것이다. 계정 정보에 접근함으로써, 사용자는 자신의 현재 계정 정보를 볼 수 있으며 이에 변경을 할 수 있다. 상기 계정 정보는 상기 계정에 대한 구매 히스토리를 포함할 수 있다. 상기 구매 히스토리는 사용자에 상기 사용자의 계정을 사용하여 앞서 구매된 미디어 아이템의 리스트 또는 리포트를 제공할 수 있다. 도 5B는 사용자 계정에 해당하는 구매 히스토리 정보를 디스플레이하는 대표적인 응용 프로그램 윈도우(550)의 한 화면이다. 상기 도B에서 도시된 바와 같이, 상기 구매 히스토리는 가장 최근의 구매에 대한 정보를 포함할 수 있으며, 구매된 미디어 아이템 각각과 관련된 정보를 포함할 수 있다. 가령, 도 5B에서 도시된 바와 같이, 상기 구매된 미디어 아이템에 대한 한 테이블이 제공되며, 상기 테이블은 다운로드된 아이템, 예술가, 타입등과 가격에 대한 정보를 제공한다.

도 6은 본 발명의 한 실시 예에 따른 미디어 전달 처리(600)에 대한 흐름도이다. 상기 미디어 처리(600)는 가령 도 1에서 설명된 미디어 저장장치 서버(110)에 의해 수행된다.

상기 미디어 전달 처리(600)는 한 결정(602)과 함께 시작한다. 상기 결정(602)은 한 접근 요구가 도달하였는가에 대하여 결정한다. 한 접근 요구는 한 클라이언트로부터 상기 미디어 저장장치 서버(가령, 미디어 저장장치 서버(110)와 관련된 한 미디어 저장장치(가령, 미디어 저장장치(112))에 저장된 하나 또는 하나 이상의 미디어 아이템에 대한 미디어 콘텐츠를 얻고자하는 요구이다. 한 실시예에서, 상기 접근 요구는 상기 선택된 미디어 아이템에 대한 URL 그리고 상기 클라이언트로부터의 한 보안 토큰을 포함한다. 한 접근 요구가 도달하였다는 결정(602)이 있게되면, 상기 미디어 전달 처리(600)가 효과적으로 시작된다. 다시말해서, 한 접근 요구가 수신되면, 상기 접근 요구는 인증된다(604). 상기 인증(604)은 상기 요구가 합법적이고 상기 미디어 상거래 서버에 의해 권한이 인정된 것으로부터 발생됨을 인증하기 위해 적어도 상기 접근 요구 일부에 대한 분석을 포함한다. 한 실시예에서, 한 해시(디스크나 자기 테이프에서 블록의 크기가 정해져 있는 경우, 데이터가 한 블록에 다 차지 않을 때 뒤쪽에 남는 영역에 위치한 의미 없는 정보) 알고리즘이 URL, 상기 미디어 상거래 서버, 구

때 시간으로 적용된다. 상기 해시 알고리즘의 결과가 다음에 상기 미디어 상거래 서버에서 수행된 보수 해시 알고리즘의 프로덕트인 보안 토큰과 비교된다. 상기 인증이 성공적이거나에 대한 결정(606)이 있게된다. 여기서, 한 실시예에서, 상기 해시 알고리즘 접근 방법이 사용된다면, 상기 해시 알고리즘의 결과가 한 시간 제한에 의해 정해진 일정 허용 오차내에서 상기 보안 토큰에 부합하여야 한다. 가령, 시간에 대한 상기 허용오차는 상기 접근 요구하 구매후 48시간동안 인증상태로 남아 있도록 허용할 것이다.

상기 인증이 성공하지 않았다는 결정이 있게되면(606), 그러면 한 접근 부정 표시가 되돌아가게 된다(608). 여기서, 상기 접근 요구는 부정되며 상기 클라이언트가 그와 같이 통지된다. 반면, 상기 인증이 성공이라는 결정(606)이 결정되면, 그러면 상기 구매되어진 선택된 미디어 아이템의 암호화된 버전이 검색된다(610).

여기서, 상기 미디어 저장장치 서버가 상기 미디어 저장장치로부터 상기 선택된 미디어 아이템의 암호화된 버전을 검색할 것이다. 다음, 상기 선택된 미디어 아이템의 암호화된 버전이 상기 요구자(클라이언트)에게로 보내진다(612). 다시말해서, 상기 선택된 미디어 아이템의 암호화된 버전이 상기 선택된 미디어 아이템을 요구하였던 클라이언트에게로 다운로드된다. 상기 동자(608, 612)이 있은후, 상기 미디어 전달 처리(600)는 완성되고 종료된다.

본 발명의 또다른 특징은 다수의 미디어 아이템을 리뷰하기에 적합한 한 그래픽 사용자 인터페이스와 관련한다. 상기 그래픽 사용자 인터페이스는 또한 온-라인 방식으로 미디어 아이템을 프리뷰하거나 구매하는 데 적합하다. 상기 그래픽 사용자 인터페이스는 한 클라이언트(클라이언트 머신)에서 한 사용자에게 제공된다. 한 실시예에서, 상기 그래픽 사용자 인터페이스는 상기 클라이언트에서 실행되는 한 응용 프로그램에 의해 상기 사용자에게 제공되며, 그같은 응용 프로그램은 미디어 플레이어로서 인용된다(도1).

도 7A는 본 발명의 한 실시 예에 따른 한 응용 프로그램 윈도우(700)의 도면이다. 상기 응용 프로그램 윈도우(700)은 제 1 서브-윈도우(702) 그리고 제 2 서브-윈도우(704)를 포함한다. 상기 제 1 서브-윈도우(702)는 브라우저-유사 방식으로 정보를 제공하며, 상기 제 2 서브-윈도우는 한 응용-유사 방식으로 정보를 제공한다. 다시말해서, 상기 응용 프로그램 윈도우(700)를 발생시키는 응용 프로그램은 한 로컬 모드 동작 방식으로 동작되는 데, 이때 상기 응용 프로그램 윈도우(700)에서 디스플레이된 내용이 상기 제 1 서브-윈도우(702)를 포함하지 않게된다. 그러나 상기 응용 프로그램이 한 원격 모드와 상호작용하는 원격 모드에서는, 상기 응용 프로그램 윈도우(700)는 도 7에서 도시된 바와 같이 제 1 서브-윈도우(702) 그리고 제 2 서브-윈도우(704)를 포함할 수 있다. 이같은 환경에서, 상기 제 1 서브-윈도우(702)는 한 브라우저-유사 방식으로 상기 원격 서버에 의해 제공된 내용을 표시한다. 이같이 함으로써, 상기 사용자에게 한 브라우저-유사 스타일로 상기 원격 서버와 상호작용하는 느낌을 제공한다. 그러나, 상기 제 2 서브-윈도우(704)에서는, 상기 응용 프로그램의 사용자는 아직 상기 인터페이스를 지니고 있으며 따라서 상기 원격 서버와 상호작용하는 대신에 마치 상기 응용 프로그램이 로컬 모드로 동작하는 것과 같이 상기 응용 프로그램과 상호 작용하는 느낌을 지니게된다. 그러나 이같은 경우에도, 상기 제 2 서브-윈도우(704)에 대한 내용은 상기 원격 서버로부터 검색될 수 있다.

도 7B는 본 발명의 한 실시 예에 따른 대표적인 응용 프로그램 윈도우(720)의 화면이다. 상기 응용 프로그램 윈도우(720)는 제 1 서브-윈도우(722) 그리고 제 2 서브-윈도우를 포함하며, 이들은 도 7A에서 도시된 응용 프로그램 윈도우(700)의 제 1 서브-윈도우(722) 그리고 제 2 서브-윈도우와 상관관계를 갖는다. 또한, 상기 응용 프로그램 윈도우(720)는 한 소스 윈도우(726)를 포함한다. 상기 소스 윈도우(726)는 미디어 클라이언트에 대한 다양한 각기 다른 소스를 리스트하고 있다. 도 7B에서 도시된 바와 같이, 상기 소스 윈도우(726)는 하이라이트 바(727)에 의해 도시된 바와 같이, 한 뮤직 스토어인 소스를 도시한다. 상기 뮤직 스토어는 상기 응용 프로그램의 사용자에 의해 구매될 수 있는 미디어(가령 뮤직)를 담고 있는 한 원격 미디어 서버를 나타낸다. 따라서, 도 7B에서 도시된 바와 같이, 한 사용자가 "Reba".라는 것을 포함하는 예술가라는 것으로 상기 뮤직 스토어에서 이용될 수 있는 뮤직에 대한 조사를 수행한다. 상기 조사(728)에 대한 결과는 상기 응용 프로그램으로 상기 원격 미디어 서버에 의해 제공된 내용이다. 이 같은 내용은 상기 제1 서브-윈도우(722) 그리고 상기 제 2 서브-윈도우(724)의 영역을 유행시키도록 사용된다. 도 7B에서 도시된 바와 같이, 상기 제 1 서브-윈도우(722)는 세 개의 영역, 즉 톱 앨범 영역(Top Albums region 722-1), 톱 노래 영역(Top Songs region 722-2), 그리고 톱 아티스트 영역(Top Artists Region 722-3)을 포함한다. 상기 톱 앨범 영역(Top Albums region 722-1)은 단 하나의 앨범만을 참조하게 하며 따라서 그같은 앨범에 대한 앨범 커버 아트(730)을 나타내며 또한 "바이 앨범" 버튼(732)을 나타낸다. 한 사용자는 상기 해당하는 "바이 앨범" 버튼(732)을 선택함으로써 상기 톱 앨범 영역(Top Albums region 722-1)내에 표시된 앨범을 구매할 수 있다. 대개, 상기 사용자의 계정이 구성되어, 사용자는 상기 "바이 앨범" 버튼(732)을 "클릭" 하는 단일 그래픽 사용자 인터페이스 작용에 의해 상기 앨범을 살 수 있다. 상기 톱 노래 영역(Top Songs region 722-2)은 상기 톱 앨범 영역(Top Albums region 722-1) 아티스트 또는 앨범과 관련된 톱 노래들을 리스트하며, 상기 톱 아티스트 영역(Top Artists Region 722-3)은 상기 톱 앨범 영역(Top Albums region 722-1) 과 관련된 톱 아티스트 또는 앨범을 나타낸다.

상기 제 2 서브-윈도우(724)에서, 상기 톱 앨범 영역(722-1)에 의해 표시된 하나 또는 하나 이상의 앨범과 관련된 미디어 아이템 리스트가 디스플레이된다. 한 실시 예에서, 상기 미디어 아이템은 리스트-유사 방식으로 디스플레이되며, 이같은 방식은 상기 미디어 소스가 상기 클라이언트 가까이에 있게 되는 경우(즉, 상기 미디어 아이템이 로컬 저장되는 경우) 상기 응용 프로그램에 의해 상기 사용자에게 미디어 아이템 리스트를 제공하도록 사용된 기술을 모방하는 방식 일 수 있다. 따라서, 비록 상기 제 2 서브-윈도우(724)내에 명시된 미디어 아이템이 상기 원격 미디어 서버에 의해 제공된다 하여도, 이들은 다른 상황에서의 응용 프로그램에 의해 자주 사용된 방식으로 제공된다. 도 7B에서 도시된 바와같이, 상기 미디어아이템내 한 미디어 아이템이 한 하이라이트 바(724)로 도시된 바와 같이 선택된다. 또한 상기 제 2 서브-윈도우(724)에서 리스트된 어느 미디어 아이템도 관련된 “바이 노래” 버튼(736)을 선택함으로써 구매될 수 있다. 상기 지정한 바와 같이, “바이 노래” 버튼(736)을 “클릭”함과 같은, 단일 그래픽 사용자 인터페이스 작용으로 상기 관련된 미디어 아이템이 구매될 수 있다. 또한, 도 7B에서 도시된 바와 같이, 상기 제 2 서브-윈도우(724)에서 디스플레이된 주어진 미디어 아이템에 대하여, 상기 미디어 아이템에 대한 특징 정보가 칼럼-유사 방식으로 제공될 수 있다. 상기 특징 정보는 가령 노래 제목, 노래 (시간) 지속시간, 아티스트, 앨범, 장르, 관련 표시, 그리고 가격을 포함한다.

또한, 상기 응용 프로그램 윈도우(720)는 다른 컨트롤 또는 정보를 디스플레이 할 수 있다. 가령, 상기 응용 프로그램 윈도우(720)는 한 플레이 컨트롤(738)을 디스플레이할 수 있다. 상기 플레이 컨트롤(738)의 선택이 있게되면, 상기 제 2 서브-윈도우(724)로부터 상기 선택된 한 미디어 아이템과 관련한 한 프리뷰 오디오 클립이 플레이된다. 이와 유사하게, 상기 제 2 서브-윈도우(724)에서 한 특정 미디어 아이템을 “더블 클릭”함으로써, 상기 관련된 프리뷰 오디오 클립이 역시 플레이 될 수 있다. 따라서, 어느 미디어 아이템을 구매할 것인가를 결정하는 사용자는 용이하게 한 프리뷰 오디오 클립을 열고 그리고 들을 수 있다. 상기 응용 프로그램 윈도우(720)는 또한 한 브라우저 조정(컨트롤)(740)을 포함한다. 상기 브라우저 조정(740)의 선택이 있으며, 한 브라우저 처리가 수행된다. 상기 브라우저 처리는 상기 사용자에게 관심이 있는 미디어 아이템을 식별하기 위한 또다른 방법(상기 조사 처리이외)이다. 한 조사 박스(742)가 또한 상기 응용 프로그램 윈도우(720)내에 제공되어, 한 사용자가 또다른 조사를 수행할 수 있도록 한다. 또한 한 계정 영역 표시(744)가 한 사용자 계정이 액티브한가에 대한 표시를 제공한다. 가령, 도 7B에서 도시된 바와같이, 한 권한이 있는 사용자에 대한 한 계정 식별기(e 메일 주소와 같은)가 상기 계정 식별기 영역(744)에서 디스플레이 되는 때, 상기 응용 프로그램은 상기 계정의 관련된 사용자 로그-온 되었으며, 이들의 계정이 사용자가 상기 미디어 스토어로부터 필요한 미디어 콘텐츠를 구매할 수 있도록 액티브 되었음을 인식한다.

도 8은 본 발명의 한 실시예에 따른 미디어 조사 처리(800)의 흐름도이다. 상기 미디어 조사 처리(800)는 가령 한 클라이언트에서 동작하는 한 응용 프로그램에 의해 수행된다. 상기 응용 프로그램은 가령, 도 1에서 설명된 미디어 플레이어 (108)이다.

상기 미디어 조사 처리(800)는 일단 상기 응용 프로그램의 사용자가 사용자에게 관심이 있는 미디어 콘텐츠를 식별하기 위해 한 조사를 수행하고자 하면 작동이 된다. 따라서, 한 조사 다이얼로그 박스가 초기에 상기 사용자에게 디스플레이된다(820). 상기 실시예에서, 사용자는 필드-베이스 제한을 사용하여 복잡한 조사를 수행하고자 한다. 그러나, 만약 상기 사용자가 단지 한 단어를 사용하여 간단한 조사를 수행하고자 한다면, 그러면 상기 도 7B에서 도시된 조사 박스(742)가 사용될 수 있다. 어떠한 경우에도, 조사 기준이 입력된다(804). 그러면, 조사가 수행되어질 것인지에 대한 결정이 있게된다. 조사가 수행되지 않을 것이라는 결정이 있게 되면, 상기 미디어 조사 처리(800)가 상기 동작(804) 그리고 뒤이은 동작을 반복하기 위해 되돌아가서 상기 조사 기준이 변경될 수 있도록 할 수 있다. 그러나, 일단 한 조사가 수행될 것이라는 결정(806)이 있게되면, 한 조사 요구가 원격 미디어 서버로 보내진다(808). 여기서, 한 실시예에서, 상기 원격 미디어 서버는 도 1에서 도시된 미디어 상거래 서버(102)이다. 상기 조사 요구는 상기 조사 기준에 따라 조사를 수행하기 위한 원격 미디어 서버로의 한 요구이다. 이때 상기 원격 미디어 서버는 상기 미디어 저장장치 서버(110)와 같은 또다른 원격 서버와 관련하여 다운로드를 통하여, 상기 원격 미디어 서버로부터 구매될 수 있는 많은 수의 미디어 아이템에 대한 정보(가령, 메타데이터)를 적어도 포함한다.

상기 조사 요구가 상기 원격 미디어 서버로 보내진 뒤(808), 한 응답이 수신되었는가에 대한 결정(810)이 있게된다. 이때, 상기 미디어 조사 처리(800)는 상기 조사 요구에 대한 응답이 다시 응용 프로그램에서 도달할 때까지 대기한다. 일단 한 응답이 도달하였다는 결정(810)이 있게되면, 한 응용 프로그램 윈도우가 상기 응용 프로그램에 의해 발생되거나 만들어진다. 특히, 상기 응용 프로그램 윈도우의 제 1 윈도우(가령, 제 1 서브-윈도우)가 앨범과 관련된 정보와 함께 만들어진다(812). 또한, 상기 응용 프로그램 윈도우의 제 2 윈도우(가령, 제 2 서브-윈도우)는 상기 앨범과 관련된 정보에 해당되는 미디어 아이템 정보를 디스플레이하도록 만들어진다(812). 한 실시 예에서, 상기 미디어 아이템 정보는 한 리스트 포맷으로 또는 로우 및 칼럼 포맷으로 상기 제 2 윈도우에서 디스플레이 될 수 있다.

예를 들면, 상기 "Reba"의 조사 기준이 상기 원격 미디어 서버로 보내진다. 상기 원격 미디어 서버는 도 7B에서 도시된 제 1 서버-윈도우(722)에서 도시된 앨범 관련 정보 그리고 도 7B에서 도시된 제 2 서버-윈도우(724)에서 도시된 해당하는 미디어 아이템 정보를 되돌려 보낸다.

한 실시 예에서, 상기 원격 미디어 서버로부터의 응답은 한 조사 요구로부터 기인되는 한 리스트 미디어 아이템 (가령, 트랙들)이다. 상기 제 2 윈도우는 상기 미디어 아이템의 리스트에서 미디어 아이템(가령, 트랙들)에 대한 미디어 아이템 정보를 디스플레이한다.

이때, 상기 미디어 조사 처리(800)는 조사 기준을 수신하며 한 미디어 윈도우에서 조사를 수행하고, 그다음 상기 제 1 윈도우 및 제 2 윈도우에서 디스플레이된 결과들을 되돌려 보낸다. 이 시점에, 그리고 상기 제 1 윈도우 및 제 2 윈도우내에 제공되는 그래픽 사용자 인터페이스 컴포넌트들을 사용하여, 상기 응용 프로그램의 사용자는 상기 그래픽 사용자 인터페이스와 더욱 상호작용하여 도 7B에서 도시된 바와 같은 결과의 뷰(view)로부터 다른 동작을 수행하도록 한다.

도 9는 본 발명의 한 실시 예에 따른 추가 처리(900)의 흐름도이다. 도 8에서 도시된 미디어 조사 처리 또는 도 12A 및 12B에 따라 아래에서 설명되는 미디어 브라우저 처리다음 상기 응용 프로그램에 의해 수행될 수 있는 상기 추가 처리(900)가 있게된다.

도 9에서 도시된 바와 같이, 한 바이(buy) 선택이 있었는가에 대한 결정(902)이 있게된다. 가령, 도 7B와 관련하여, 사용자가 "바이 앨범" 버튼(732) 또는 "바이 송(노래)" 버튼(736)을 선택한다. 한 바이 선택 이 있다는 결정(902)이 있게되면, 미디어 구매 처리(904)가 수행된다. 한 예에서, 상기 미디어 구매 처리(904)는 도 2A 및 2B에서 도시된 미디어 구매 처리(200)이다. 선택에 따라, 상기 한 바이 선택이 있다는 결정(902)이 있다면, 프리뷰(preview) 선택이 있었는가에 대한 결정(906)이 있게된다. 예를 들면, 도 7B에서 설명한 바와 같이, 한 프리뷰 제어(738)을 사용하여, 또는 상기 제 21 서버-윈도우(724)내에 목록된 특정 미디어 아이템을 "더블-클릭"함으로써 한 프리뷰가 선택될 수 있다. 어떠한 경우에도, 상기 한 프리뷰 선택이 있었다는 결정(906)이 있게되면, 상기 선택된 미디어 아이템에 대한 프리뷰 스트림이 상기 원격 미디어 서버로부터 요구된다(908). 여기서, 상기 응용 프로그램은 미디어 아이템을 프리뷰하기 위해 필요한 상기 미디어 콘텐츠를 로컬 저장장치에 저장하지 않는다. 따라서 한 특정 미디어 아이템을 프리뷰하기 위해서는 상기 응용 프로그램이 한 프로뷰 요구를 상기 원격 미디어 서버로 보내어 상기 미디어 서버가 상기 선택된 미디어 아이템에 대한 프리뷰를 상기 특정 응용 프로그램으로 스트림(stream)하도록 한다. 일단 상기 프리뷰 요구에대한 스트림이 상기 원격 미디어 서버에 의해 개시되면, 상기 프리뷰 스트림이 상기 응용 프로그램에서 플레이되며(901), 이에의해 상기 응용 프로그램의 사용자가 상기 선택된 미디어 아이템에 대한 프리뷰 클립과 관련된 오디오를 청취할 수 있도록 한다.

반면에, 프리뷰 선택이 있지 않다는 결정(906)이 있다면, 다른 어떤 결정이 있었는가에 대한 결정(906)이 있게된다. 상기 사용자는 조사, 바이(buy), 그리고 프리뷰이외에 다양한 다른 방법으로 한 응용 프로그램 윈도우와 상호 작용할 수 있다. 가령, 상기 사용자는 각기 다른 방법으로 상기 제 2 서버-윈도우(724)에서 상기 미디어 아이템을 소트하도록 상기 그래픽 사용자 인터페이스와 상호 작용할 수 있으며, 또는 상기 브라우저 제어(740)를 사용하여 한 브라우저 동작을 요구하거나. 상기 뮤직 스토어를 찾기위해 홈 페이지로 접근할 수 있다. 이같은 다른 종류의 처리는 (914)에서 처리될 수 있으며, 하나 또는 둘 이상의 다른 선택이 결정(912)에 의해 있게된다. 만약 다른 선택이 없다는 상기 결정(912)이 있게되면, 상기 미디어 조사 처리(900)는 되돌아 가서 상기 결정(902)과 그 후속적인 동작을 반복하며 상기 응용 프로그램 윈도우로부터 사용될 수 있는 그와 같은 추가의 동작 또는 기능이 이용될 수 있도록 한다. 상기 동작(904,910 및 914)이 있는 후, 상기 미디어 조사 처리(900)는 완성되며 종료된다.

본 발명의 또다른 특징은 다수의 미디어 아이템을 효과적으로 브라우징하는 데 적합한 한 그래픽 인터페이스에 관련된다. 상기 그래픽 사용자 인터페이스는 또한 한 온-라인 방식으로 미디어 아이템을 구매하는 적합하다. 상기 그래픽 사용자 인터페이스는 한 클라이언트(클라이언트 머신)에서 사용자에게 제공된다. 한 실시 예에서, 상기 그래픽 사용자 인터페이스는 상기 클라이언트에서 실행되는 한 응용 프로그램에 의해 상기 사용자에게 제공되며, 그와 같은 응용 프로그램은 한 미디어 플레이어로서 인용된다(도 1).

도 10은 본 발명의 한 실시 예에 따른 응용 프로그램 윈도우(1000)의 도면이다. 상기 응용 프로그램 윈도우(1000)은 그래픽 사용자 인터페이스이다. 한 사용자가 상기 그래픽 사용자 인터페이스와 상호작용하여 구매 또는 프리뷰를 위해 원격 서버에서 사용될 수 있는 미디어 아이템을 브라우징할 수 있도록 한다. 상기 원격 서버는 가령 도 1에서 도시된 상기 미디어 상거래 서버(102) 및 미디어 저장장치 서버(110) 하나이거나 이들 모두일 수 있다.

상기 응용 프로그램 윈도우(1000)는 제 1 서브-윈도우(1002) 및 제 2 서브-윈도우(1004)를 포함한다. 상기 제 서브-윈도우(1002)는 제 1 영역(1002-1), 제 2 영역(1002-2), 그리고 제 3 영역(1002-3)을 포함한다. 도 10에서 도시된 바와 같이, 상기 제 1 영역(1002-1)은 아이템의 제 1 리스트(1006)를 포함한다. 한 사용자가 상기 제 1 영역(1002-1)과 상호 작용하며 상기 아이템의 제 1 리스트에서 한 아이টে를 선택하도록 한다. 상기 선택된 아이টে는 다음 하이라이트될 수 있다(1008)(아니면 가시적으로 구분되어 질 수 있다).

상기 제 1 리스트(1006)내 한 특정 아이টে가 일단 선택되고 따라서 하이라이트되면(1008), 한 요구가 상기 원격 서버로 보내져서 상기 제 2 영역(1002-2)에서 디스플레이된 제 2 리스트(1010) 아이টে의 적절한 아이টে를 식별할 수 있도록 한다. 다시말해서, 상기 원격 서버는 상기 제 2 영역(1002-2)내에서 디스플레이되어질 제 2 리스트(1010) 아이টে으로 상기 요구에 응답한다. 다시한번, 한 사용자가 상기 제 2 영역과 상호작용할 수 있으며 상기 제 2 리스트(1010)내 한 아이টে를 선택하도록 할 수 있다. 상기 선택된 아이টে는 다음 하이라이트될 수 있다(1012)(아니면 가시적으로 구분되어 질 수 있다). 다음에, 상기 선택된 그리고 하이라이트된 아이টে(1012)은 한 요구가 상기 원격 서버로 보내져서 상기 선택된 그리고 하이라이트된 아이টে(1012)과 관련된 아이টে들을 얻을 수 있도록 한다. 상기 원격 서버로부터의 응답은 상기 제 3 영역(1002-3)내 제 3 리스트(1014)에서 디스플레이된 하나 또는 둘 이상의 아이টে이다. 사용자는 상기 제 3 영역(1002-3)과 상호 작용하여 상기 제 3 리스트(1014)내 한 아이টে를 선택할 수 있도록 할 수 있다. 상기 선택된 아이টে는 다음 하이라이트된다(1016)(아니면 가시적으로 구분되어진다).

상기 제 3 리스트(1014)내 한 아이টে가 선택되고 하이라이트된 후(1016), 또다른 요구가 상기 원격 서버로 보내져서 상기 선택된 그리고 하이라이트된 아이টে(1016)과 관련된 아이টে를 얻을 수 있도록 한다. 상기 요구에 응답하여, 상기 원격 서버가 상기 제 2 서브-윈도우(1004)에서 디스플레이된 하나 또는 둘 이상의 아이টে를 공급한다. 이들 아이টে들은 다양한 각기 다른 방법으로 디스플레이될 수 있으며 일반적으로 상기 아이টে 각각에 대한 특징이되는 정보를 포함한다. 상기 하나 또는 둘 이상의 아이টে는 한 리스트로서 또는 한 로우 및 칼럼 포맷(가령 테이블)로서 디스플레이 될 수 있다. 한 실시 예에서, 상기 제 2 서브-윈도우(1004)는 상기 제 1 서브-윈도우(1002)의 영역 각각보다 크며, 따라서 상기 제 2 서브-윈도우(1004)는 디스플레이되어지는 미디어 아이টে 각각과 관련한 정보에 대한 추가의 디스플레이 영역을 가진다. 한 실시 예에서, 상기 제 2 서브-윈도우(1004)에서 디스플레이되는 아이টে들은 미디어 아이টে들이다. 이들 미디어 아이টে들은 가령 노래, 비디오 또는 프리뷰되거나 구매될 수 있는 영상일 수 있다.

도 11A-11C는 본 발명의 한 실시예에 따른 브라우저 특징의 연속 뷰(views)들을 설명하는 화면들이다.

도 11A는 본 발명의 한 실시 예에 따른 한 응용 프로그램 윈도우(1100)의 화면이다. 상기 응용 프로그램 윈도우(1100)은 제 1 서브-윈도우(1102), 제 2 서브-윈도우(1104), 그리고 제 3 서브-윈도우(1106)를 포함한다. 상기 제 1 서브-윈도우(1102)는 제 1 영역(1102-1), 제 2 영역(1102-2), 그리고 제 3 영역(1102-3)을 포함한다. 도 11A에서 도시된 바와 같이, 상기 제 1 영역(1102-1)은 이용가능한 장르의 리스트(장르 리스트)(1108)를 디스플레이하는 것으로 도시된다. 상기 제 2 영역(1102-2)은 상기 제 1 영역(1102-1)에서 디스플레이되는 상기 장르 리스트(1108)내 한 아이টে를 선택하도록 사용자에게 정보를 주도록 되어 있다.

도 11B는 한 사용자가 제 1 영역(1102-1)에서 디스플레이되는 장르 리스트(1108)내에 있는 한 아이টে를 선택한 후, 한 응용 프로그램 윈도우(1120)의 화면이다. 상기 장르 리스트(1108)로부터의 한 선택된 아이টে(1122)이 도 1에서 도시된 바와 같이 하이라이트될 수 있다. 일단 한 사용자가 사이 리스트(1108)(선택된 장르)내의 한 아이টে를 선택하면, 상기 제 2 영역(1102-2)내에는 상기 장르 리스트(1108)로부터 상기 선택된 장르와 관련이 있는 아티스트 리스트(1124)로들로 모아지게 될 수 있다. 상기 아티스트 리스트(1124)에는 상기 원격 서버에 의해 상기 응용 프로그램 윈도우(1120)를 나타내는 응용 프로그램으로 제공된다. 상기 제 3 영역(1102-3)은 상기 메시지 "선택 아티스트"를 디스플레이하여 상기 사용자로 하여금 한 아티스트를 상기 제 2 영역(1102-2)에 디스플레이되는 아티스트 리스트(1124)로부터 한 아티스트를 선택할 수 있도록 한다.

도 11C는 상기 사용자가 상기 제 2 영역(1102-2)의 아티스트 리스트(1124)로부터 한 아티스트를 선택한 후, 한 응용 프로그램 윈도우(1140)의 화면이다. 한 사용자가 상기 제 2 영역(1102-2)의 아티스트 리스트(1124)로부터 한 아티스트(선택된 아티스트)(1144)를 선택하면, 상기 선택된 아티스트(1144)가 하이라이트 방식으로 화면에 나타내어 질 수 있다. 다음, 상기 제 3 영역(1102-3)은 한 앨범 리스트(1146)에서 하나 또는 둘 이상의 앨범을 디스플레이한다. 상기 앨범 리스트(1146)내 앨범은 상기 선택된 아티스트(1144)의 프로덕트인 앨범이다. 상기 앨범 리스트(1146)는 상기 원격 서버에 의해 제공된다. 상기 앨범 리스트(1146)가 다수의 아이টে를 갖는 때, 상기 사용자는 하나의 아이টে를 선택할 것이다. 따라서 상기 단일 아이টে가 선택된 것으로 된다. 일단 상기 앨범 리스트(1146)내 한 앨범이 선택되면, 상기 제 2 서브-윈도우(1104)가 상기 선택된 앨범에 있는 노래들의 뮤직 리스트(1148)로 모아지게된다. 상기 뮤직 리스트(1148)는 상기 노래들 각각에

대한 설명적 정보를 디스플레이한다. 가령, 도 11C에서 도시된 바와 같이, 상기 노래 리스트(1148)가 로우 및 칼럼 포맷(가령 테이블)으로 제공되며, 이때 각 로우(row)는 상기 선택된 앨범에서의 각기 다른 노래와 관련이 있으며, 상기 칼럼은 노래 명칭, 아티스트, 앨범, 장르, 그리고 가격과 관련이 있는 것이다. 또한, 상기 가격 칼럼내, 상기 로우 각각은 상기 사용자에 의해 특정 노래의 구매를 용이하게 하는 “바이 노래(buy song)” 버튼(1150)을 포함할 수 있다. 한 실시예에서, 상기 가격은 노래/트랙마다의 고정된 가격이다. 예를 들면, 상기 고정된 가격은 노래 하나에 \$0.99일 수 있다.

도 12A 및 12B는 본 발명의 한 실시 예에 따른 미디어 브라우저 처리(1200)의 흐름도이다. 상기 미디어 브라우저 처리(1200)는 가령 도 1에서 도시된 상기 클라이언트(104)에서 동작하는 미디어 플레이어(108)와 같은 미디어 플레이어에 의해 수행된다. 상기 미디어 플레이어는 또한 한 원격 서버(미디어 서버)와 통신하여 보여지고(뷰), 제공되며, 프리뷰되거나 구매될 수 있는 이용가능한 미디어 콘텐츠에 관련된 정보를 얻을 수 있도록 한다. 예를 들면, 상기 원격 서버는 도 1에서 도시된 상기 미디어 상거래 서버(102) 그리고 상기 미디어 저장장치 서버 어느 하나 또는 둘 모두를 포함할 수 있다.

상기 미디어 브라우저 처리(1200)는 처음 선택가능한 장르 리스트를 갖는 한 브라우저 윈도우를 디스플레이한다. 상기 리스트내 장르는 상기 원격 서버에 의해 상기 브라우저 윈도우를 발생시키는 응용 프로그램으로 제공된다. 한 예로서, 상기 브라우저 윈도우는 도 10 그리고 11A-11C에서 도시된 상기 응용 프로그램 윈도우(1000, 1100, 1120 또는 1140)이다.

다음에, 한 장르 선택이 있었는가에 대한 결정(1202)이 있게된다. 상기 한 장르 선택이 아직 있지 않았다는 결정(1200)이 있다면, 상기 미디어 브라우저 처리(1200)가 사용자가 그 같은 선택을 할 때까지 기다린다. 한 장르 선택이 있다는 결정(1202)이 있으면, 상기 선택된 장르가 하이라이트된다(1204). 또한, 상기 선택된 장르내 이용될 수 있는 아티스트들이 상기 원격 서버로부터 요청된다(1206).

다음에 한 응답이 상기 원격 서버로부터 수신되었다는 결정(1208)이 있게된다. 한 응답이 아직 도달하지 아니하였다는 결정(1208)이 있게되면, 상기 미디어 브라우저 처리(1200)는 그 같은 응답이 있을 때까지 대기한다. 일단 한 응답이 도달하였다는 결정(1208)이 있게되면, 상기 선택된장르내에 있는 선택될 수 있는 아티스트의 리스트가 디스플레이된다(1210). 다시말해서, 상기 원격 서버로부터의 응답은 상기 선택된 장르내에 있는 선택될 수 있는 아티스트를 식별시킨다. 다음 상기 선택될 수 있는 아티스트가 상기 선택될 수 있는 아티스트 리스트에서 디스플레이된다. 한 실시 예에서, 상기 선택될 수 있는 아티스트의 리스트를 디스플레이하는 동안, 상기 선택될 수 있는 장르의 리스트가 계속해서 디스플레이되어진다.

상기 선택될 수 있는 아티스트의 리스트가 디스플레이된 후(1210), 한 아티스트 선택이 있었는가에 대한 결정(1212)이 있게된다. 여기서, 상기 사용자는 상기 브라우저 윈도우와 상호작용하여 한 아티스트를 현재 디스플레이되고 있는 상기 선택가능한 아티스트 리스트로부터 선택할 수 있도록 한다. 한 아티스트 선택이 있었다는 결정이 있으면(1212), 상기 선택된 아티스트가 하이라이트된다(1214), 다음, 상기 선택된 아티스트에 대한 이용될 수 있는 앨범이 상기 원격 서버(미디어 서버)로부터 요구된다(1216). 상기 요구에 대한 한 응답이 상기 원격 서버로부터 수신되었는가에 대한 결정(1218)이 있게된다. 한 응답이 아직 도달하지 아니하였다는 결정(1218)이 있게되면, 상기 미디어 브라우저 처리(1200)가 그 같은 응답을 기다린다. 일단 응답이 도달하였다는 결정(1218)이 있게되면, 상기 선택된 아티스트에 대한 선택될 수 있는 앨범의 리스트가 디스플레이된다(1220). 이같은 경우 상기 미디어 서버로부터의 응답은 상기 선택된 아티스트에 의해 발생되었던 상기 선택가능한 앨범을 포함한다. 한 실시 예에서, 상기 선택될 수 있는 앨범의 리스트는 상기 선택될 수 있는 아티스트 리스트 그리고 상기 선택될 수 있는 장르의 리스트가 현재 디스플레이되고 있는 동안 디스플레이 될 수 있다.

상기 선택될 수 있는 앨범의 리스트가 디스플레이된후(1220), 한 앨범 선택이 있었는가에 대한 결정(1222)이 있게된다. 상기 한 앨범 선택이 아직 있지 아니하다는 결정(1222)이 있게되면, 상기 미디어 브라우저 처리(1200)가 그 같은 선택이 있을 때까지 대기한다. 한 앨범 선택이 있었다는 결정(1222)이 있게되면, 그러면 상기 선택된 앨범에 있는 미디어 아이템들이상 미디어 서버로부터 요구된다(1224). 다음에 상기 요구에대한 한 응답이 도달하였는가에 대한 결정(1226)이 있게된다. 한 응답이 아직 도달하지 아니하였다는 결정(1226)이 있게되면, 상기 미디어 브라우저 처리(1200)는 그 같은 응답을 기다린다. 한 응답이 도달하였다는 결정(1226)이 있게되면, 그러면 상기 선택된 앨범에 해당하는 미디어 아이템 정보를 갖고 있는 한 미디어 아이템 윈도우가 디스플레이된다(1228). 대개, 상기 미디어 아이템 윈도우는 상기 선택된 앨범에 해당되는 미디어 아이템 리스트를 디스플레이 한다. 예를 들면, 상기 미디어 아이템은 상기 선택된 앨범에 존재하는 노래일 수 있다. 또한 도 11C에서 도시된 바와 같이, 상기 제 2 서브 윈도우(1104)는 상기 미디어 아이템 윈도우와 관련이 있을 수 있으며, 상기 미디어 아이템과 관련된 설명적 또는 특징적 정보와 함께 미디어 아이템(노래)의 리스트를 디스플레이한다.

상기 동작(1228)에 이어, 상기 사용자는 상기 미디어 아이템과 상호 작용하여 프리뷰하고, 소팅하며, 그리고 상기 미디어 아이템 어느 것이든 구매할 수 있도록 한다. 이같은 추가의 동작은 상기에서 설명된 바 도 9에서 도시된 것과 같이 수행될 수 있다.

또한 도 10-12B 과 관련하여 상기에서 설명된 바와 같은 그래픽 사용자 인터페이스는 우선적으로 뮤직 노래와 관련하여 설명되었다. 그러나 앞서 설명된 바와 같이, 상기 그래픽 사용자 인터페이스는 미디어 아이템을 브라우징하는 데에도 적용될 수 있다. 가령, 상기 미디어 아이템은 비디오(예를 들면, DVDs), 오디오 서적, 또는 그룹핑(grouping)(예를 들면 차트) 등과 같은 것일 수 있다. 예를 들면, 오디오 서적의 경우, 상기 그래픽 사용자 인터페이스는 사용자가 먼저 “오디오 서적”을 선택한 다음, 카테고리를 선택하고, 그리고 작가를 선택하게 할 수 있다. 일단 작가가 선택되면, 이용될 수 있는 오디오 서적의 리스트가 또다른 윈도우에서 디스플레이될 수 있다. 이로부터 상기 사용자는 상기 리스트된 오디오 서적중 어느 것이라도 프리뷰(preview)하거나 바이(buy)할 수 있다. 가령, 한 실시 예에서 도 10에서 도시된 응용 프로그램 윈도우(1000)과 관련하여, 상기 제 1 영역(1002-1)은 “오디오 서적”이 한 장르로서 포함된 장르의 리스트를 디스플레이 할 수 있으며, 상기 제 2 영역(1002-2)는 오디오 서적 카테고리 리스트(예술 및 오락, 스포츠, 역사등)를 디스플레이 할 수 있고, 그리고 상기 제 3 영역(1002-3)은 상기 선택된 카테고리내 오디오 서적을 갖는 작가를 리스트할 수 있다.

또다른 실시 예로서, 상기 미디어 아이템이 한 그룹핑과 관련이 있는 때, 상기 그래픽 사용자 인터페이스는 사용자가 상기 그룹핑을 브라우징할 수 있도록 한다. 한 실시 예에서, 상기 그룹핑은 차트와 같은 것이다. 예를 들면, 상기 그래픽 사용자 인터페이스는 상기 사용자가 먼저 “차트”를 선택한 다음, 한 특정 차트를 선택하고, 그리고 그 같은 차트의 한 특정 년도를 선택한다. 일단 한 년도가 선택되면, 상기 특정 년도의 상기 특정 차트와 관련된 미디어 아이템(가령 노래)의 리스트가 또다른 윈도우에서 디스플레이 될 수 있고, 이로부터 상기 사용자가 도 10에서 도시된 윈도우(1000)를 프리뷰하고 상기 리스트된 미디어 아이템중 어느 것이든 살수 있다. 예를 들면, 한 실시 예로서, 도 할 수 있다. 한 실시 예에서, 도 10에서 도시된 응용 프로그램 윈도우(1000)와 관련하여, 상기 제 1 영역(1002-1)은 “차트”가 한 장르로서 포함된 장르의 리스트를 디스플레이할 수 있으며, 상기 제 2 영역(1002-2)은 차트의 리스트(가령, 빌보드 차트 100, 락 디스 위클리 탑 40 차트등)를 디스플레이 할 수 있고, 그리고 상기 제 3 영역(1002-3)은 상기 선택된 차트에 대한 년도를 리스트할 수 있다.

한가지 뮤직 장르는 “클래식”이다. 상기 도 10-12B와 관련하여 설명된 그래픽 사용자 인터페이스는 클래식 뮤직을 브라우징하도록 사용될 수 있다. 가령, 한 실시 예에서 도 10에서 도시된 상기 응용 프로그램 윈도우(1000)와 관련하여, 상기 제 1 영역(1002-1)은 클래식이 한 장르로서 포함된 장르 리스트를 포함할 수 있으며, 상기 제 2 영역(1002-2)는 클래식 뮤직의 아티스트들 리스트(모차르트, 베토벤등)를 포함할 수 있고, 그리고 상기 제 3 영역(1002-3)은 선택된 아티스트의 앨범(CD)들을 리스트할 수 있다. 상기 제 2 서브-윈도우(1004)에서 디스플레이된 하나 또는 둘이상의 아이템은 개별 미디어 아이템(가령, 트랙) 또는 미디어 아이템 그룹핑(가령, 트랙 그룹)일 수 있다.

가령, 미디어 아이템 “Piano Concerto No.19(피아노 콘서트 번호 19)”이 상기 제 2 서브-윈도우(1004)내에 한 로우(row)로서 디스플레이된다. 그러나 이 같은 미디어 아이템은 "Piano Concerto No.19 In F, KV 459: Allegro Vivace," "Piano Concerto No.19 In F, KV 459: Allegretto," 그리고 "Piano Concerto No. 19 In F, KV 459:Allegro Assai."와 같은 각기 다른 무브먼트, 템포, 배열등의 그룹핑을 나타낼 수 있다. 한 실시 예에서, 상기 그룹핑에 대한 디스크립터외에, 한 인디케이터(가령, 기호 또는 아이콘)가 상기 디스크립터가 한 그룹핑을 나타내는 제 2 서브-윈도우(1004)내 로우 각각에서 디스플레이 될 수 있다. 상기 인디케이터는 또한 사용자에게 의해 선택될 수 있어서 상기 사용자가 상기 단일 로우가 상기 그룹핑의 개별 미디어 아이템(가령 트랙)에서 정보를 디스플레이하기 위해 필요한 다수의 로우(row)를 확장할 수 있게 하도록 될 수 있다. 상기 인디케이터는 따라서 상기 사용자가 압축 또는 확장된 방식으로 미디어 아이템의 그룹핑을 볼 수 있도록 허용할 수 있다.

도 13A-13B 는 본 발명의 다른 실시 예에 따른 한 그래픽 사용자 인터페이스의 추가 특징에 대한 화면이다. 도 13A에서 도시된 화면은 도 11C에서 도시된 것과 유사하며, 유사한 처리에 의해 도달 될 수 있다.

도 13A는 본 발명의 또다른 실시 예에 따른 응용 프로그램 윈도우(1300)의 화면이다. 상기 응용 프로그램 윈도우(1300)는 제 1 서브-윈도우(1302), 제 2 서브-윈도우(1304), 그리고 제 3 서브-윈도우(1306)를 포함한다. 상기 제 1 서브-윈도우(1302)는 제 1 영역(1302-1), 제 2 영역(1302-2), 그리고 제 3 영역(1302-3)을 포함한다. 도 13A에서 도시된 바와 같이, 상기 제 1 영역(1302-1)은 이용가능한 장르 리스트(1308)를 디스플레이하는 것으로 도시된다. 사용자가 상기 장르 리스트(1308)내에서 한 아이템을 선택한 후, 상기 선택된 아이템(1310)이 도 13A에서 도시된 바와 같이 하이라이팅함으로써 표시된다. 상기 제 2 영역(1302-2)는 상기 장르(1308)로부터 상기 선택된 장르와 관련된 아티스트 리스트(1312)를 디스플레이한다. 다음에, 상기 사용자가 상기 제 2 영역(1302-2)의 아티스트 리스트로부터 이용될 수 있는 한 아티스트를 선택한 후, 상기 선택된 아티스트(1314)는 하이라이트 방식으로 나타내 질 수 있다. 상기 제 3 영역(1302-3)은 한 앨범 리스트(1316)내 하나 또는 둘 이상의 앨범을 디스플레이한다. 상기 앨범 리스트(1316)가 다수의 아이템을 갖는 때, 상기 사용자는 하나의 아이템을 선택할 것이다. 그러나 도 13A에서 도시된 바와 같이, 상기 앨범 리스트(1316)는 단 하나의 아이템(앨범)을 갖는다. 따라서, 상기 단일 아이템은 선택된 것으로 된다. 일단 상기 앨범 리스트(1316)내 한 아이템이 선택되면, 상기 제 2 서브-윈도우(1304)가 상기 선택된 앨범에 있는 노래들의 노래 리스트(1318)로 모아진다(채워진다). 예를들

면, 도 13A에서 도시된 바와 같이, 상기 노래 리스트(1318)는 로우 및 칼럼 포맷(테이블)으로 제공되며, 상기 로우 각각은 상기 선택된 앨범에서의 각기다른 노래에 대한 것이고, 그리고 상기 칼럼은 노래 명칭, 아티스트, 앨범, 장르, 그리고 가격에 대한 것이다.

이 같은 시점에서, 상기 사용자는 상기 브라우저 동작을 완성하며 그리고 다음 다양한 각기 다른 방법으로 상기 응용 프로그램 윈도우(1300)와 상호 작용할 수 있다. 상기 사용자가 상기 응용 프로그램 윈도우(1300)와 상호 작용할 수 있는 한가지 방법은 한 토글 제어(toggle control)(1320)를 사용하는 것이다. 상기 토글 제어(1320)는 한 사용자에게 의해 선택될 수 있는 버튼, 영상, 또는 다른 사용자 인터페이스 제어이다. 상기 토글 제어(1320)가 선택되는 때, 토글 제어는 상기 제 1 서버-윈도우(1302)내 브라우저 인터페이스로부터 한 정보 모드로 상기 그래픽 사용자 인터페이스를 토글한다.

도 13B는 상기 사용자가 도 13B에서 도시된 브라우저 제어(1320)와 상호 작용한뒤 디스플레이되는 대표적인 응용 프로그램이다. 이같은 경우, 상기 제 1 서버-윈도우(1302)가 관련된 미디어 아이템에 대한 설명 정보를 포함하도록 변경된다. 특히, 도 13B에 도시된 예의 경우, 상기 제 1 서버-윈도우(1302)는 한 선택된 앨범과 관련된 한 영상(1352), 상기 선택된 앨범과 관련된 정보(1354), 기록 한 “바이 앨범” 버튼(1356)을 포함하여, 상기 선택된 앨범에 있는 모든 노래로의 접근 권리에 대한 사용자 구매를 용이하게 하도록 한다. 이 예에서, 상기 B-52에 의한 특정 선택된 앨범“Party Mix/Mesopotamia”가 도 13A와 관련하여 한 브라우저 동작을 통하여 사전에 선택되었다. 그러나 상기 사용자가 상기 토글 제어(1320)를 선택하게되면, 상기 그래픽 사용자 인터페이스가 제 1 서버-윈도우(1302)를 도 13B에서 도시된 것으로 변경시킨다. 상기 결과의 그래픽 사용자 인터페이스는 상기 브라우저 동작에 의해 식별된 앨범의 사용자 리뷰를 용이하게 한다. 상기 사용자는 “바이 앨범”버튼(1356)을 사용하여 상기 앨범을 직접 살수는 없을 뿐 아니라, 상기 정보(1354) 그리고 상기 관련된 영상(1352)를 리뷰할 수도 없다. 한 실시예에서, 상기 가격은 앨범마다 고정된 가격이다. 가령, 상기 고정된 가격은 한 앨범에 \$9.99일 수 있다. 또한, 상기 제 1 서버-윈도우(1302)는 Top Downloads(톱 다운로드) 영역(1358) 그리고 Related Items(관련된 아이템) 영역(1360)을 더욱 포함한다. 상기 톱 다운로드 영역(1358)은 상기 선택된 앨범으로부터 가장 자주 다운로드되는 노래 리스트를 포함할 수 있다. 상기 관련된 아이템 영역(1360)은 상기 선택된 앨범의 아티스트로부터 뮤직의 구매자가 산 다른 노래 리스트를 포함할 수 있다.

도 13B에서 도시된 대표적인 응용 프로그램 윈도우(1350)에서, 상기 제 2 서버-윈도우(1304)는 도 13A에서 도시된 제 2 서버-윈도우(1318)과 비교되어 변경될 수도 그렇지 않을 수도 있다. 그러나 다른 실시예에서, 상기 제 2 서버-윈도우(1318)는 변경되거나 갱신된 디스플레이된 리스트를 가질 수 있으며, 제거 될 수 있기도 하다. 마찬가지로, 상기 제 3 서버-윈도우(1306)가 항상 존재하여야 하는 것은 아니다.

또한, 상기 토글 제어(1320)에는 도 13B에서 도시된 그래픽 사용자 인터페이스가 제공될 수 있다. 따라서 상기 사용자는 도 13B에서 도시된 바와 같은 토글 제어(1320)와 상호 작용하여 도 13A에서 도시된 응용 프로그램 윈도우(1300)에서 설명된 그래픽 사용자 인터페이스로 되돌아 갈 수 있도록 한다. 또한, 한 사용자가 뮤직 조사를 수행하여, 도 13B에서 도시된 응용 프로그램 윈도우(1350)을 초기에 발생시키도록 할 수 있다. 이같은 접근은 도 13A에서 도시된 바와 같은 브라우저 처리의 사용에 대한 대체가 될 수 있다. 어떤 경우에도, 한 조사 동작을 통하여, 상기 사용자가 한 선택된 앨범을 식별시키거나 찾을 수 있으며, 따라서 도 13B에서 도시된 응용 프로그램 윈도우(1350)에서 도시된 그래픽 사용자 인터페이스를 제공받는다. 다음, 상기 사용자가 한 브라우저 모드를 입력하고자 한다면, 상기 사용자는 도 13B에서 도시된 브라우저 제어(1320)를 선택할 수 있으며 따라서 도 13A에서 도시된 응용 프로그램(1300)이 제공된 상기 그래픽 사용자 인터페이스를 갖는다.

본 발명과 관련된 또다른 특징은 도 13A 및 13B에서 설명된다. 상기 제 2 서버-윈도우(1304)는 제 2 서버-윈도우(1304)에 리스트된 노래들 각각에 대한 “buy song(노래 사기)” 버튼(1362) 및 “go to” 버튼(1364,1366 및 1368)을 포함한다. 상기 “go to” 버튼(1364,1366 및 1368)은 화살표 기호를 갖는 작은 버튼으로 도시된다. 앞서 설명된 바와 같이, 상기 “buy song(노래 사기)” 버튼(1362)은 상기 관련된 노래로의 접근을 용이하게 구매할 수 있도록 한다. 상기 “go to” 버튼(1364)의 선택은 상기 제 1 서버-윈도우(1302)가 상기 관련된 아티스트(가령, The B52s)에 관련된 정보를 디스플레이하게 한다. 상기 “go to” 버튼(1366)의 선택은 상기 제 1 서버-윈도우(1302)가 상기 선택된 앨범에 관련된 정보를 디스플레이하게 한다. 예를 들면, 상기 사용자가 도 13A에 도시된 바와 같이 “go to” 버튼(1366)을 선택하였다면, 상기 제 1 서버-윈도우(1302)는 도 13B에서 도시된 바와 같은 앨범 정보를 디스플레이 할 것이다. 만약 상기 사용자가 상기 응용 프로그램 윈도우(1300) 또는 상기 응용 프로그램 윈도우(1350) 어느하나의 상기 “go to” 버튼(1368)을 선택한다면, 한 장르 윈도우가 상기 제 1 서버-윈도우(1302)(및/또는 상기 제 2 서버-윈도우(1304)에서 제공될 것이다. 이같은 실시 예에서, 상기 장르 윈도우는 “팝(pop)” 장르에 대한 것일 것이다. 상기 장르 윈도우로부터, 상기 사용자는 하나 또는 둘이상의 선택된 장르를 명시하도록 상호작용할 수 있으며, 다음 관심이 있는 뮤직을 찾기위해 진행할 수 있을 것이다.

선택적으로, 상기 미디어 아이템이 오디오 서적으로 브라우저될 때, 상기 상기 "go to" 버튼은 한 서적 페이지가 디스플레이되고 상기 바이 버튼은 "buy book(바이 서적)"을 나타낼 수 있다. 한 오디오 서적의 경우에 다운로드되어질 상기 오디오 데이터의 크기라 크다면, 상기 오디오 서적의 오디오 데이터는 다수의 파일들로 나뉘어져서 제각기 다운로드될 수 있다. 상기 오디오 서적에 대한 오디오 품질은 또한 다운로드 되기 위해 필요한 오디오 데이터 양을 줄이기 위한 또다른 수단으로서 뮤직 송과 비교하여 떨어질 수 있다.

본 발명의 또다른 특징은 노래 또는 앨범에 존재할 수 있는 명확한 내용에 대해 사용자에게 정보를 주는 것과 관련된다.

도 14A는 본 발명의 한 실시 예에 따른 한 응용 프로그램 윈도우(1400)의 화면이다. 상기 응용 프로그램 윈도우(1400)는 제 1 서브-윈도우(1402), 제 2 서브-윈도우(1404), 그리고 제 3 서브-윈도우(1406)를 포함한다. 상기 제 1 서브-윈도우(1402)는 탐 앨범 영역(1402-1), 탐 송 영역(1402-2), 그리고 탐 아티스트 영역(1402-3)을 포함한다. 상기 탐 앨범 영역(1402-1)은 조사 기준에 맞는 앨범들을 담고 있다. 예를 들면, 상기 조사 기준은 "trina(트리나)"이며, 상기 탐 앨범 영역(1402-1)은 상기 조사 기준 "trina(트리나)"와 관련하여 뮤직 데이터베이스를 조사함으로써 식별될 수 있는 네 개의 분리된 앨범을 나타낸다. 상기 탐 송 영역(1402-2)은 상기 탐 앨범 영역(1402-1)에 리스트된 어느 앨범에 관련하여서도 탐 송의 리스트를 포함한다. 상기 탐 아티스트 영역(1402-3)은 상기 탐 앨범 영역(1402-1)내 앨범들과 관련하여 상기 탐 아티스트들을 나타낸다. 선택에 따라, 상기 탐 아티스트 영역(1402-3)내 장르, 시기, 또는 전체와 같은 보다 큰 카테고리에서의 탐 송들일 수 있다. 선택에 따라, 상기 제 2 서브-윈도우(1404)는 상기 탐 앨범 영역(1402-1)내 앨범들과 관련된 송들을 디스플레이한다. 다시 말해서, 상기 제 2 서브-윈도우(1404)내에 리스트된 송들은 상기 조사 기준과 관련된 그러한 송(노래)들이다.

상기 응용 프로그램 윈도우(1400)는 노골적인내용 인디케이터(1408) 그리고 클린 내용 인디케이터(1410)을 더욱 포함한다. 이 점과 관련하여, 노래 또는 앨범들은 군더더기의 또는 상스러운 언어와 같은 험한 언어를 포함할 수 있는데, 이는 모든 사용자에게 적절하지 않다. 따라서, 앨범 또는 노래들은 노골적인내용 인디케이터(1408)을 사용하여 그같은 내용을 담고 있는 것으로 표시될 수 있다. 도 14A에서 사이 노골적인내용 인디케이터(1408)는 제 1 서브-윈도우(1402)에서 도시된 바와 같은 앨범과 관련될 수 있으며, 제 2 서브-윈도우(1404)에서 도시된 바와 같은 개별 노래들과 관련될 수 있다.

또한, 한 앨범 또는 노래가 노골적인 내용을 갖는 경우, 같은 앨범 또는 노래의 또 다른 버전이 제공될 수 있으며, 따라서 노골적인 내용을 제거하기 위한 수정이 가해진 내용이 구매하기 위해 제공될 수 있다. 이같은 노래 또는 앨범은 클린 내용 인디케이터(1410)로 표시된다.

바람직하다면, 한 사용자가 상기 탐 앨범 영역(1402-1)내 한 앨범을 선택하거나, 상기 제 2 서브-윈도우(1404)내 앨범 정보에 대한 "go to" 버튼(1414) 하나를 선택할 수 있다. 상기 사용자가 상기 영상(1412)을 또한 "go to"버튼(1414)를 선택한다면, 도 14B에서 도시된 바와 같은 한 응용 프로그램 윈도우(1450)이 본 실시 예에 따라 발생될 것이다. 다시 말해서, 상기 사용자 선택은 DMX의 "The Great Depression" 앨범, 노골적인 내용 버전을 선택할 예정이었다. 따라서 상기 제 1 서브-윈도우(1402)는 상기 선택된 앨범과 관련된 한 영상(1452), 상기 앨범과 관련된 정보(1454), 그리고 "buy album"버튼(1456)을 디스플레이한다. 또한 상기 선택된 앨범이 노골적인 내용을 담고 있기 때문에, 상기 제 1 서브-윈도우(1402)는 부모의 경고를 표시할 수 있어서, 노골적인 내용을 담고 있는 상기 선택된 앨범의 잠정 구매자에 경고할 수 있도록 한다. 상기 제 1 서브-윈도우(1402)는 탐 다운로드 정보(1458) 그리고 관련된 노래 구매 정보(1460)를 더욱 포함한다. 상기 제 2 서브-윈도우 영역(1404)은 상기 선택된 앨범에서의 노래들을 리스트할 수 있다. 도 14B에서 도시된 바와 같이, 상기 선택된 앨범, "The Great Depression"는 17 개의 노래 또는 트랙을 담고 있으며, 이들 각각은 노골적인 내용 인디케이터(1408)에 의해 나타내지며, 이에 의해 상기 노래 또는 트랙 각각이 노골적인 내용을 담고 있는가에 대하여 나타내도록 한다. 본 발명의 또다른 특징은 험한 언어를 담고 있는 미디어 디스크립터 수정에 관련한다. 예를 들면, 미디어 디스크립터는 자주 앨범, 노래, 비디오 또는 그림과 같은 미디어 아이템에 대한 타이틀로서 제공된다. 때때로, 이들 미디어 디스크립터는 험한 언어를 담을 수 있다. 따라서, 미디어 아이템이 저장되기 위해 한 미디어 저장장치에 제공되고 따라서 구매될 수 있는 때, 이들 미디어 아이템들은 리뷰되어 험한 언어가 이들 미디어 디스크립터내에 존재하는가를 결정하도록 할 수 있다. 선택적으로, 상기 미디어 디스크립터내 험한 언어에 대한 리뷰는 그와 같은 미디어 아이템이 다양한 미디어 플레이어에 의해 요구되기 때문에 동적으로 수행될 수 있다. 어느 경우에서든, 상기 미디어 디스크립터의 험한 언어를 제거하도록 변경될 수 있다.

한 실시 예에서, 상기 미디어 디스크립터 각각에 있는 단어 각각은 한 파일 또는 데이터베이스내에 저장된 식별된 험한 단어 리스트와 비교될 수 있다. 한 미디어 디스크립터로 발견된 공격적인 단어 각각에 대하여, 상기 미디어 디스크립터내 험한 단어 일부분이 대체 문자를 사용하여 변경될 수 있다. 한 예로서, 도 14A에서 도시된 바와 같이, 상기 선택된 앨범에서 한 노래 명칭(가령, 미디어 디스크립터)이 "Nasty Bitch"이다. 그러나, 상기 노래 명칭은 수정된 미디어 지정기(1416)

로 도 14A에서 도시된 바와 같이, 즉 "Nasty B****h"로 디스플레이된다. 따라서 이같은 실시예에서, 상기 혐한 단어 "bitch"의 내부 문자가 변경되며 별표로 대체된다. 상기 사용자는 몇 개의 문자가 별표의 수에 의해 대체되었는가를 알 수 있으며, 따라서 수정된 이후에도 상기 단어에 대한 문맥을 이해 할 수 있게된다. 그러나, 일단 상기와 같이 수정이 있는 후에는 상기 혐한 단어는 더 이상 공격적이지 않게된다.

본 발명의 또다른 특징은 그래픽 사용자 인터페이스에 관련되며, 이 같은 인터페이스에서 사용자가 효율적으로, 사용자 친화적 방식으로 미디어 아이템을 스크롤하도록 하는 스크롤링 타입 작용이 디스플레이된다. 한 실시 예에서, 한 그래픽 사용자 인터페이스 작용 또는 제어가 디스플레이된 한 미디어 세트를 다음 미디어 아이템 세트(대체)할 수 있도록 한다. 예를 들면, 상기 갱신은 각기 다른 세트의 미디어 아이템사이에서 트랜지션이 있는 때, 한 번의 트랜지션을 일으키는 효과를 포함한다.

도 15A는 본 발명의 한 실시 예에 따른 한 응용 프로그램 윈도우(1500)에 대한 도면이다. 상기 응용 프로그램 윈도우(1500)는 가령 도 1의 클라이언트(104)에서 동작하는 미디어 플레이어(108)과 같은 한 미디어 플레이어에 의해 한 클라이언트 머신에서 발생된다. 상기 응용 프로그램 윈도우(1500)는 적어도 하나의 서브-윈도우(1502)를 포함한다. 대개 상기 서브-윈도우(1502)는 미디어의 한 카테고리 또는 그룹핑과 관련된다. 상기 서브-윈도우(1502)내에 다수의 미디어 아이템 표시(1504)가 디스플레이된다. 도 15A에서 도시된 바와 같이, 상기 서브-윈도우(1502)는 제 1 미디어 아이템 표시(1504-1), 제 2 미디어 아이템 표시(1504-2), 그리고 제 3 미디어 아이템 표시(1504-3)를 포함한다. 상기 미디어 아이템 표시(1504) 각각에 대해, 상기 서브-윈도우(1502)는 한 텍스트 디스크립터(1506) 그리고 한 영상 디스크립터(1508)을 도시한다. 예를 들면, 상기 텍스트 디스크립터는 상기 미디어 아이템에 해당하는 한 명칭일 수 있고, 상기 영상 디스크립터(1508)는 상기 미디어 아이템과 관련된 한 영상(가령, 아트워크)일 수 있다. 한 실시 예에서, 상기 영상은 작고 따라서 "thumbnail(엄지 손톱)" 영상으로 인용될 수 있다. 한 실시예에서, 상기 미디어 아이템은 뮤직 앨범이며, 따라서 상기 텍스트 디스크립터(1506)는 앨범의 명칭과 관련되고 그리고 상기 미디어 디스크립터(1508)는 상기 앨범 커버의 아트워크와 관련된다.

상기 서브-윈도우(1502)는 상기 서브-윈도우(1502)와 관련된 미디어 카테고리 또는 그룹핑에 해당되는 미디어 아이템 총 수의 작은 일부만을 디스플레이 한다. 따라서 상기 사용자는 다음 세트의 미디어 아이템으로 이동할 수 있는 능력을 필요로 한다. 상기 응용 프로그램 윈도우(1500)는 다음의 컨트롤(1510, 1512)를 포함하여 다음 세트의 미디어 아이템으로 사용자가 이동하는 것을 도울 수 있도록 한다. 상기 다음 컨트롤(1510)은 상기 사용자가 왼쪽으로 이동할 수 있도록 하고, 다음 컨트롤(1512)는 상기 사용자가 오른쪽으로 이동할 수 있도록 한다. 도 16과 관련하여 하기에 보다 상세히 설명되는 바와 같이, 상기 서브-윈도우(1502)에 대한 내용이 처음부터 혹은 다음 컨트롤(1510, 1512) 하나를 선택한 후에, 상기 서브-윈도우(1512)에 디스플레이된 상기 미디어 아이템 정보를 저장하는 원격 서버에 의해 제공된다. 예를 들면, 상기 원격 서버가 한 실시 예에서 도 1에서 설명된 상기 미디어 상거래 서버(102)에 관련된다.

도 15B는 본 발명의 한 실시예에 따른 한 윈도우(1520)의 도면이다. 상기 윈도우(1520)는 예를 들면, 도 15A에서 설명된 서브-윈도우(1502)로서 사용하는 데 적합하다. 상기 윈도우(1520)는 한 프레임으로 간주될 수 있다. 어떤 경우에도, 상기 윈도우(1520)는 상기 윈도우(1520)(프레임)의 객체와 관련이 있는 윈도우(프레임) 객체를 포함한다. 도 15B에서 도시된 바와 같이, 상기 윈도우(1520)은 한 디스플레이 영역(1522) 그리고 다음 제어 컨트롤(1524, 1526)을 포함한다. 상기 디스플레이 영역(1522)는 상기 서버로부터 이용될 수 있는 미디어 아이템과 관련된 서버에 의해 제공되는 정보를 디스플레이 하는 윈도우(1520) 일부를 나타낸다. 상기 다음 제어(1524, 1526)는 상기 서버로부터 이용될 수 있는 다음 세트의 미디어 아이템을 요구하기 위해 한 사용자에 의해 사용된다. 특히, 상기 다음 제어(1522)가 선택된때, 한 로드 윈도우(로드 프레임) 요구가 상기 서버로 보내진다. 한 실시 예에서, 상기 다음 컨트롤(1524)은 상기 윈도우(1520)(프레임)의 한 객체이며 다음 세트의 미디어 아이템 그리고 그에대한 한 이동 효과에 대한 정보를 담고 있다. 상기 이동 효과는 현재 미디어 아이템 세트 디스플레이와 다음 세트의 미디어 아이템 디스플레이사이에서 활기찬 이동을 제공하는 다양한 특징 그리고 스타일을 갖는다.

비록 다양한 이동 효과가 사용될 수 있으나, 상기 이동 효과의 몇가지 예로는 지우기, 해제하기, 드롭-인(drop-in)하기 등이 있다. 상기 이동 효과는 이동 효과(활기참)의 속도(가령, 속도 또는 가속)를 제어할 수 있는 가속/ 감속 또는 속도 특징을 가질 수 있다. 상기 이동 효과가 있음에도, 상기 디스플레이 부분(1522)에 대한 새로운 내용은 다음 컨트롤(1524, 1526)이 상기 디스플레이 영역(1522)의 상측에 있도록 디스플레이 된다. 다시 말해서, 상기 활기참(이동) 효과는 상기 디스플레이 부분(1522)에 대한 새로운 내용이 다음 컨트롤(1524, 1526)의 지배하에 있는 방식으로 상기 디스플레이 부분(1522)에 도달하게 한다. 이와 유사하게, 필요하다면, 상기 윈도우(1520) 그리고 상기 디스플레이 영역(1522)의 경계가 점차적인 변화 효과를 가질 수 있으며, 상기 점차적인 변화 영향은 상기 프레임의 객체일 수 있고 그리고 또한 상기 디스플레이 영역(1522)의 상측에서 디스플레이 될 수 있다. 상기 요구에 응답하는 서버에 의해 제공된 정보는 가령 지정 언어 다큐먼트(가령, XML)로서, 상기 레이아웃 그리고 그 객체를 설명하며, 또한 상기 디스플레이된 세트내 미디어 아이템 각각에 대

한 데이터(가령, 아트워크, 명칭) 링크를 담고 있다. 한 실시 예에서, 상기 프레임은 한 혼합 영상으로서 디스플레이될 수 있어서, 상기 디스플레이 영역(1522)에 대한 내용이 백(back)에 있고 다른 가능한 프레임 특징(객체)은 프론트(front)에 있는, 가령 다음 컨트롤 그리고 점차적인 변화 효과와 같은 백-투-프론트(back-to-front)이도록 한다. 상기 윈도우(1520)는 또한 상기 디스플레이 위치(1522)(도 15C참조)내에 디스플레이될 수 있는 다양한 미디어 아이템내 상대적인 위치에 대해 사용자에게 알려주는 위치 인디케이터(1528)를 포함한다.

도 15C는 본 발명의 한 실시 예에 따른 한 응용 프로그램 윈도우(1550)의 화면이다. 상기 응용 프로그램 윈도우(1550)는 도 15A에서 설명된 응용 프로그램 윈도우(1500)의 한 실시를 나타낸다.

비록 한 응용 프로그램에 의해 발생된다 해도 상기 응용 프로그램 윈도우(1550)는 한 네트워크 브라우저 스타일로 제공되며, 따라서 많은 점에서 한 웹 페이지와 같다. 상기 응용 프로그램 윈도우(1550)는 제 1 서브-윈도우(1552), 제 2 서브-윈도우(1554), 제 3 서브-윈도우(1556), 그리고 제 4 서브-윈도우(1558)를 포함한다. 상기 서브-윈도우(1552-1558) 각각은 네 개의 미디어 아이템을 디스플레이한다. 특히, 상기 서-윈도우(1552-1558) 각각에 있는 미디어 아이템 각각의 경우, 상기 네 개의 미디어 아이템 각각에 대한 미디어 정보가 디스플레이된다. 한 실시 예에서, 상기 서브-윈도우(1552-1558) 중 한 서브-윈도우내에 디스플레이되는 미디어 아이템 정보는 앨범 명칭(1560), 아티스트(1562), 그리고 앨범 아트워크(1564)를 포함한다. 상기 각기 다른 서브-윈도우(1552-1558)는 상기 앨범이 배열될 수 있는 각기 다른 그룹핑 또는 카테고리 나타낸다. 도 15C에서, 상기 예시적 그룹핑 또는 카테고리는 New Releases(새로 나온), Just Added(추가됨), Staff Favorites(스태프 선호), 및 Compilations(편집)등이다. 한 실시 예에서, 상기 서브-윈도우(1552-1558) 각각은 한 프레임과 관련된다. 예를 들면, 한 프레임 경계(1559)가 상기 서브-윈도우(1552)를 둘러싼다.

여기서, 상기 사용자는 상기 서브-윈도우(1552-1558) 각각내 네 개의 미디어 아이템(가령, 앨범)에 대한 기본 정보를 동시에 볼 수 있다. 그러나, 상기 사용자가 상기 그룹 또는 카테고리중 한 카테고리내 다른 앨범을 보고자한다면, 상기 사용자는 다음 컨트롤(1566 및 1568)중 한 컨트롤을 선택할 수 있다. 예를 들면, 상기 제 1 서브-윈도우(1552)와 관련하여, 상기 사용자는 다음 컨트롤(1566)을 사용하여 좌측으로 이동할 수 있으며, 상기 다음 컨트롤(1568)을 사용하여 우측으로 이동할 수 있다. 상기 다른 서브-윈도우(1554-1558)는 이와 유사하게 다음 컨트롤을 갖는다. 상기 다음 컨트롤(1568)에 대한 사용자의 선택이 있는 후에, 한 다음 세트의 네 개의 앨범이 상기 원격 서버로부터 요구될 것이며, 수신되는 때, 상기 제 1 서브-윈도우(1552)내에서 디스플레이되어서, 이에의해 상기 사전에 디스플레이된 네 개의 미디어 아이템을 대체시킬 것이다. 상기 이전 세트의 미디어 아이템으로부터 다음 세트의 미디어 아이템으로 이동시키는 사용자가 상기 이동의 효과 또는 다음 세트로의 스크롤을 볼 수 있도록하여 활기찬 이동으로 수행될 수 있다.

또한, 도 15C에서 도시된 응용 프로그램 윈도우(1550)은 한 탐 노래 다운로드 영역(1570) 그리고 탐 앨범 다운로드 영역(1572)를 포함한다. 상기 탐 노래 다운로드 영역(1570)은 구매하기 위해 상기 다양한 미디어 아이템을 오피하는 뮤직 스토어로부터 다운로드되는 탐 노래들 리스트를 포함한다. 상기 탐 앨범 다운로드 영역(1572)은 상기 뮤직 스토어 사용자에 의해 다운로드된 탐 앨범 리스트를 디스플레이한다.

한 실시 예에서, 상기 관련된 서브-윈도우에 대한 미디어 데이터 세트가 절충 언어 포맷으로 제공된다. 한 실시 예에서, 상기 절충 언어 포맷은 확장가능한 절충 언어(XML)에 기초한다. 상기 미디어 아이템이 도 15C에서 도시된 것과 같은 앨범인 경우, 상기 아트워크 영상은 엄지 손톱 크기와 같이 작아서, 한 세트의 미디어 데이터와 관련된 데이터 양이 상대적으로 작고 따라서 원격 서버로부터 네트워크를 통하여 전송될 수 있도록 한다.

도 16은 본 발명의 한 실시예에 따른 미디어 페이지 처리(1600)의 흐름도이다. 상기 미디어 페이지 처리(1600)는 가령 도 1에서 설명된 클라이언트(104)에서 동작하는 미디어 플레이어(108)과 같은 한 미디어 플레이어에 의해 수행된다. 상기 미디어 페이지처리(1600)는 한 응용 프로그램에 의해 수행되어, 도 15A에서 설명된 응용 프로그램 윈도우(1500) 그리고 도 15B에서 설명된 응용 프로그램 윈도우(1550)와 같은 한 응용 프로그램 윈도우를 발생시킬 수 있도록 한다.

상기 미디어 페이지 처리(1600)는 한 베이스 페이지가 한 응용 프로그램 윈도우내에서 제공되고자 하는 때면 언제나 작동된다. 상기 미디어 페이지 처리(1600)가 일단 시작되면, 한 베이스 페이지가 한 원격 서버로부터 요구된다(1602). 상기 원격 서버는 가령 도 1에서 설명된 상기 미디어 상거래 서버(102)이다. 상기 베이스 페이지(base page)는 실시예 따라 다양하지만, 한 서브-윈도우 그리고 다음 컨트롤과 관련하여 도 15A 및 15B에서 도시된 특징을 갖는다.

다음에 상기 베이스 페이지가 상기 서버로부터 수신되었는가에 대한 결정(1604)이 있게된다. 사이 베이스 페이지가 수신되었다는 결정(1604)이 일단 있게되면, 상기 베이스 페이지가 디스플레이된다(1606). 이때, 상기 베이스 페이지가 디스플레이 화면에서 제공되며, 하나 이상의 서브-윈도우 그리고 하나 이상의 다음 컨트롤을 포함한다.

다음에, 다음 컨트롤 선택이 있었는가에 대한 결정(1608)이 있게된다. 상기 사용자가 상기 베이스 페이지와 상호작용하여 상기 다음 컨트롤을 선택하도록 하며, 다음에 한 다음 컨트롤 선택이 있게된다. 그러나 상기 사용자는 다음 컨트롤 선택 또는 프리뷰 요구 또는 아무런 선택 또는 요구없이 다양한 각기 다른 방법으로 베이스 페이지와 상호 작용 할 수 있다. 어떠한 다음 컨트롤 선택도 없었다는 결정이 있게되면, 한 프리뷰 요구가 있었다는 결정이 있게된다. 프리뷰 요구가 없었었다는 결정(1610)이 있게되면, 다른 처리(1612)가 수행되며, 상기 미디어 페이지 처리(1600)가 되돌아가서 상기 결정(1608) 그리고 후속 블록들을 반복하도록 한다. 선택적으로, 한 프리뷰 요구가 있었다는 결정(1610)이 있게되면, 프리뷰 내용이 상기 원격 서버로부터 요구된다(1614). 다음에 상기 프리뷰 내용이 수신되었는가에 대한 결정(1616)이 있게된다. 일단 상기 프리뷰 내용이 수신되었다는 결정이 있게 되면, 다음 상기 프리뷰 내용이 제공된다(1618). 한 실시 예에서, 상기 프리뷰 내용에 대한 제공(1618)은 상기 프리뷰 내용이 플레이 되도록 한다. 한 실시 예에서, 상기 프리뷰 내용은 상기 사용자의 이익을 위해 상기 미디어 플레이어에 의해 플레이된다. 상기 동작(1618)에 뒤이어, 상기 미디어 페이지 처리(1600)가 되돌아가서 상기 결정(1608) 그리고 뒤이은 동작을 반복하도록 한다.

반면에, 다음 컨트롤 선택이 있었다는 결정(1608)이 있게되면, 다음에 상기 관련된 서브-윈도우에 대한 다음 세트의 미디어 데이터가 요구된다(1620). 다음에 상기 다음 세트의 미디어 데이터가 수신되었는가에 대한 결정(1622)이 있게된다. 상기 다음 세트의 미디어 데이터가 수신되었다는 결정(1622)이 있게되면, 그러면 다음 세트의 미디어 데이터가 상기 관련된 서브-윈도우에서 제공된다. 대개, 상기 다음 세트의 미디어 데이터는 상기 관련된 서브-윈도우내에 있는 이전 세트의 미디어 데이터를 대체시킨다. 상기 이전 세트의 미디어 데이터와 새로운 세트의 미디어 데이터사이의 활기찬 이동이 수행되어 상기 이동 또는 갱신 동작에 대하여 사용자가 용이하게 알 수 있도록 한다. 상기 동작(1654) 다음에, 상기 미디어 페이지 처리(1600)이 되돌아가서 상기 동작(1608) 그리고 뒤이은 동작을 반복하여 추가의 사용자 상호작용이 처리될 수 있도록 한다.

상기 설명된 본원 발명의 다양한 특징, 실시등이 단독으로 혹은 다양한 조합으로 사용될 수 있다.

상기 미디어 아이템은 오디오 아이템(가령, 뮤직 또는 오디오 서적과 같은 오디오 파일 또는 노래), 비디오 아이템(가령, 비디오 파일 또는 영화), 또는 영상 아이템(가령, 포토)에 관련된다.

산업상 이용 가능성

본 발명은 소프트웨어로 실시됨이 바람직하나, 하드웨어 또는 소프트웨어와 하드웨어의 조합에 의해 실시 될 수 있다. 본 발명은 또한 한 컴퓨터 판독가능 매체에서 컴퓨터 판독가능 코드로서 실시 될 수 있기도 하다. 상기 컴퓨터 판독가능 매체는 데이터 저장장치로서 저장후에는 컴퓨터 시스템에 의해 판독될 수 있는 데이터를 저장할 수 있다. 상기 컴퓨터 판독가능 매체의 예로는 ROM, RAM, CD-ROM, DVD, 그리고 자지 테이프, 광 데이터 저장장치, 그리고 캐리어 웨이브등이 있다. 상기 컴퓨터 판독가능 매체는 또한 네트워크-연결 컴퓨터 시스템을 통해 퍼질수 있어서, 상기 컴퓨터 판독가능 코드가 분배 방식으로 저장되고 실행 될 수 있도록 한다.

본 발명의 장점중 하나는 구매된 미디어 아이템이 한 사용자의 머신으로 보안적으로 다운로드될 수 있다는 것이다. 본 발명의 또다른 장점은 미디어 아이템이 단일 사용자 인터페이스 작용으로 구매될 수 있다는 것이다. 본 발명의 또다른 장점은 구매할 수 있는 미디어 아이템이 효과적으로, 사용자 친화적으로 조사되고 브라우즈될 수 있다는 것이다. 본 발명의 또다른 장점은 험한 언어 내용 또는 디스크립터를 갖는 미디어 아이템이 구분이 가능하도록 디스플레이 될 수 있으며, 상기 험한 언어 문제의 존재를 알리거나 제거하도록 변경될 수 있다.

도면의 간단한 설명

- 도 1은 본 발명의 실시 예에 따른 미디어 구매 시스템 블록도
- 도 2A 및 2B는 본 발명의 한 실시예에 따른 미디어 구매 처리의 흐름도
- 도 3은 본 발명의 한 실시예에 따른 미디어 상거래 처리의 흐름도
- 도 4는 본 발명의 한 실시예에 따른 거래 완성 처리의 흐름도
- 도 5A는 본 발명의 한 실시 예에 따른 지불 처리의 흐름도

도 5B는 사용자 계정에 해당하는 구매 히스토리 정보를 디스플레이하는 대표 응용 프로그램 윈도우에 대한 화면

도 6은 본 발명의 한 실시예에 따른 미디어 전달 처리에 대한 흐름도

도 7A는 본 발명의 한 실시 예에 따른 한 응용 프로그램 윈도우 도면

도 7B는 본 발명의 한 실시 예에 따른 대표 응용 프로그램 윈도우 화면

도 8은 본 발명의 한 실시 예에 따른 미디어 조사 처리의 흐름도

도 9는 본 발명의 한 실시 예에 따른 추가 처리 흐름도

도 10은 본 발명의 한 실시 예에 따른 한 응용 프로그램 윈도우 도면

도 11A-11C 는 본 발명의 한 실시 예에 따른 브라우저 특징의 연속 뷰(views)를 설명하는 화면

도 12A 및 12B는 본 발명의 한 실시 예에 따른 미디어 브라우저 처리 흐름도

도 13A-13B는 본 발명의 다른 한 실시 예에 따른 그래픽 사용자 인터페이스 추가 특징을 설명하는 화면

도 14 A 및 14B는 본 발명의 한 실시 예에 따른 명시 내용 지시를 설명하는 화면

도 15A는 본 발명의 한 실시 예에 따른 한 응용 프로그램 윈도우 도면

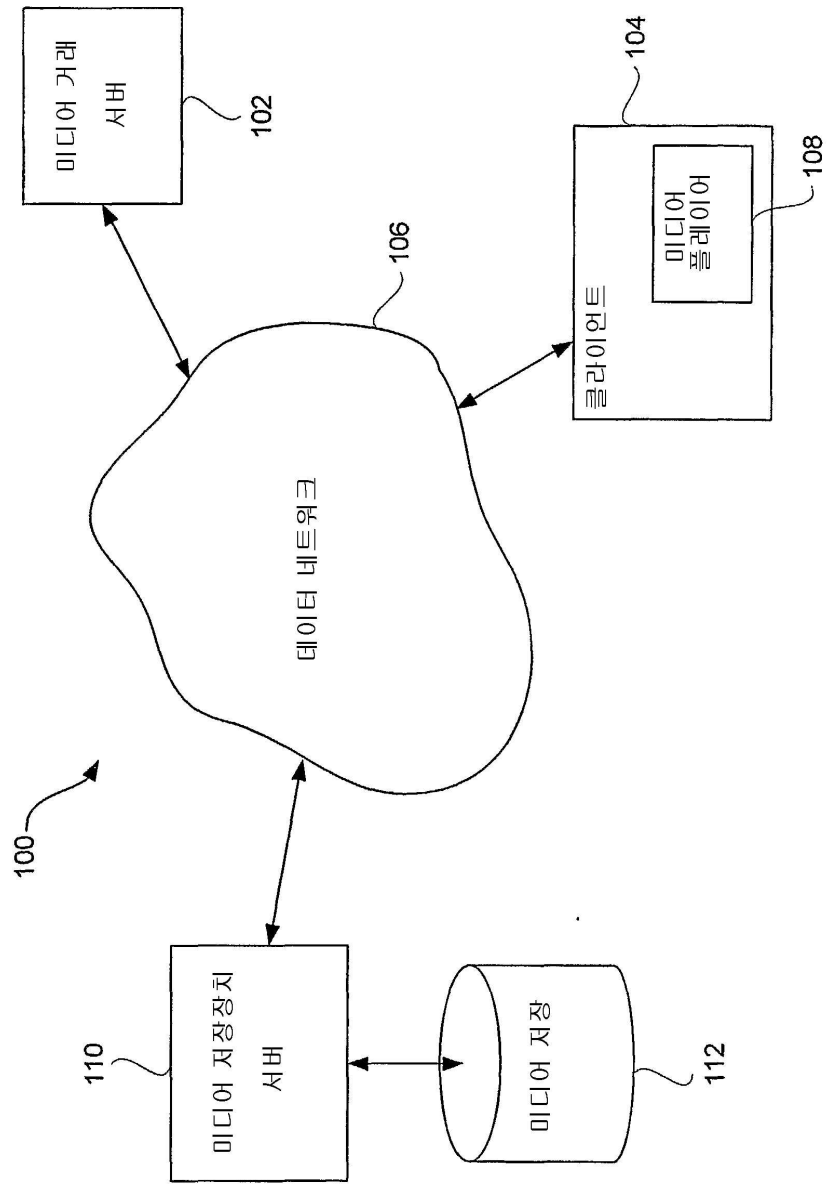
도 15B는 본 발명의 한 실시 예에 따른 윈도우 도면

도 15C는 본 발명의 한 실시 예에 따른 한 응용 프로그램 윈도우 화면

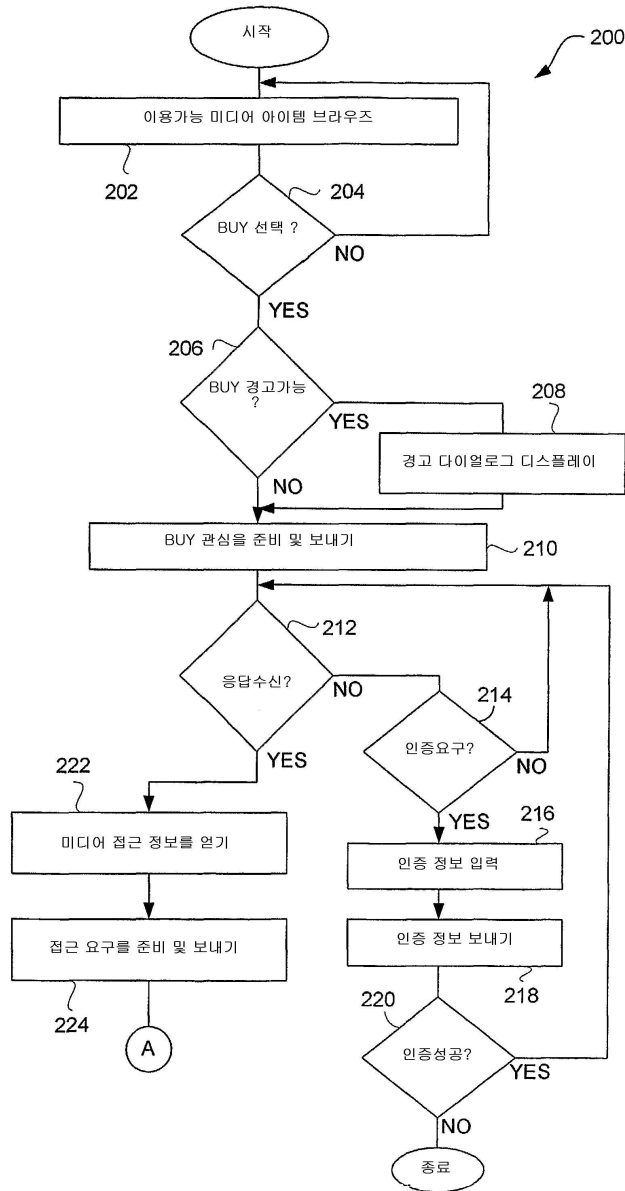
도 16은 본 발명의 한 실시 예에 따른 미디어 페이지 처리 흐름도

도면

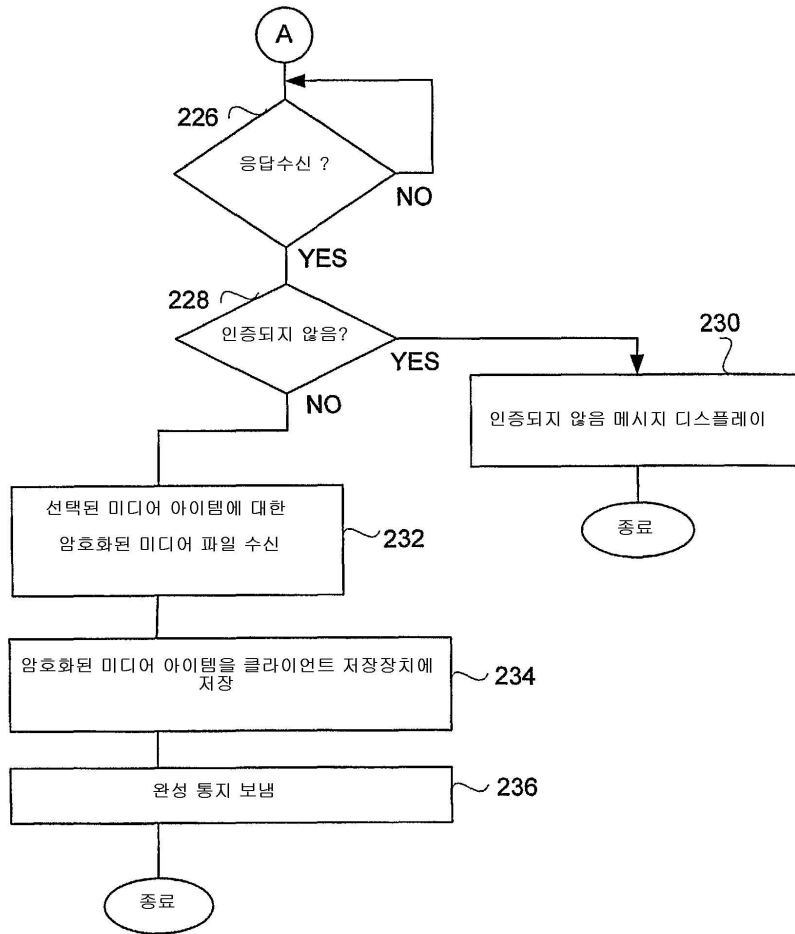
도면1



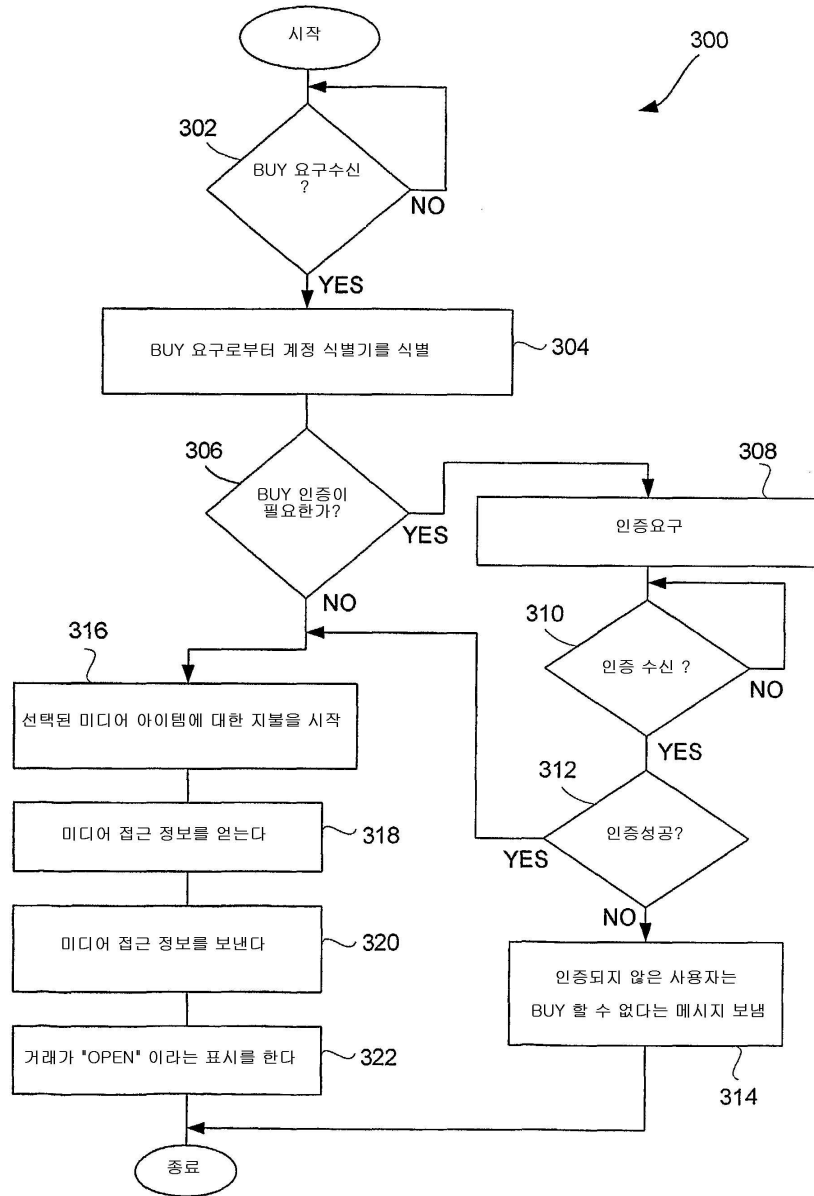
도면2a



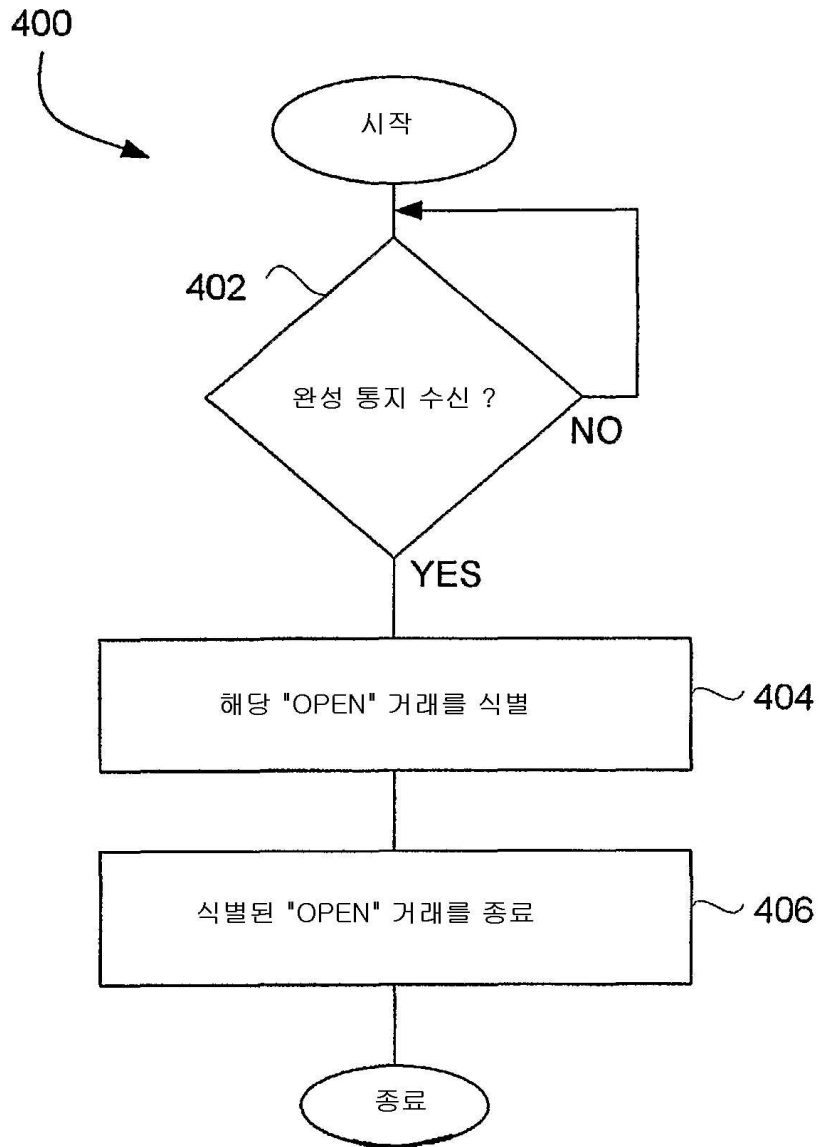
도면2b



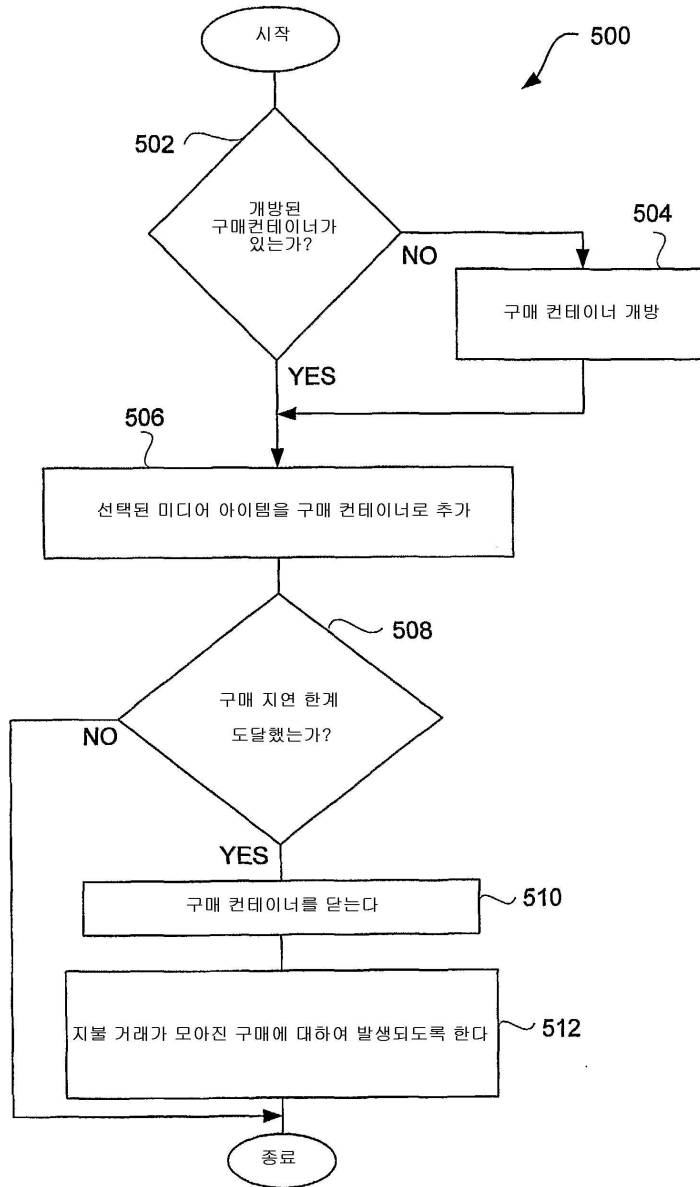
도면3



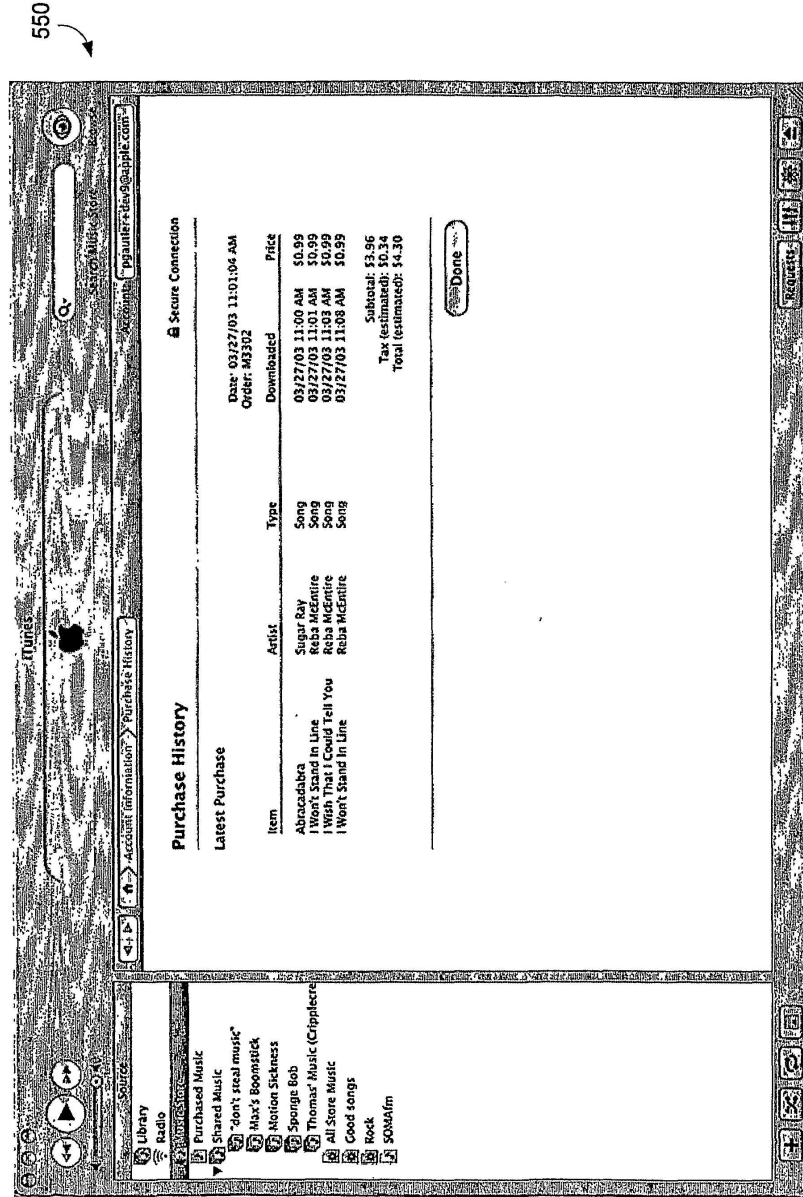
도면4



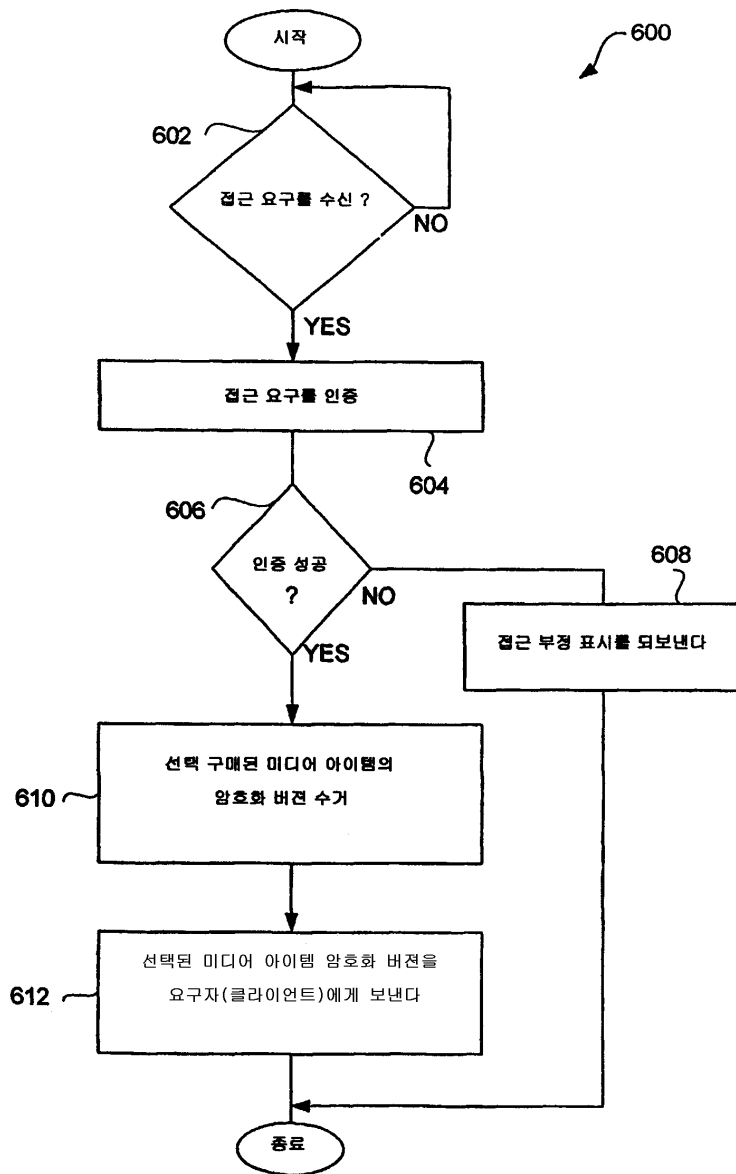
도면5a



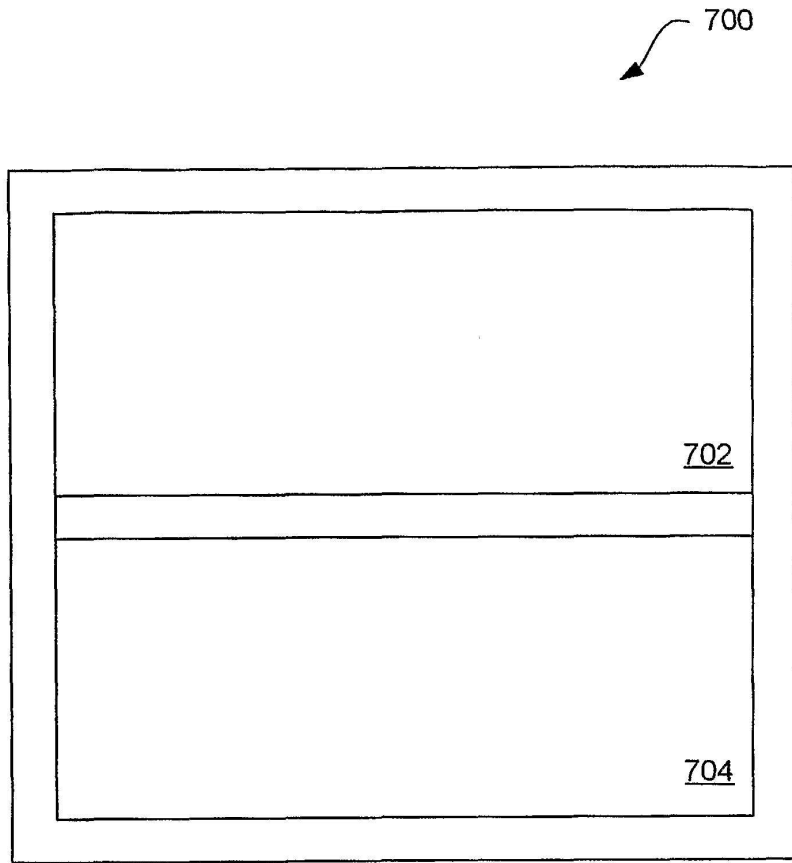
도면5b



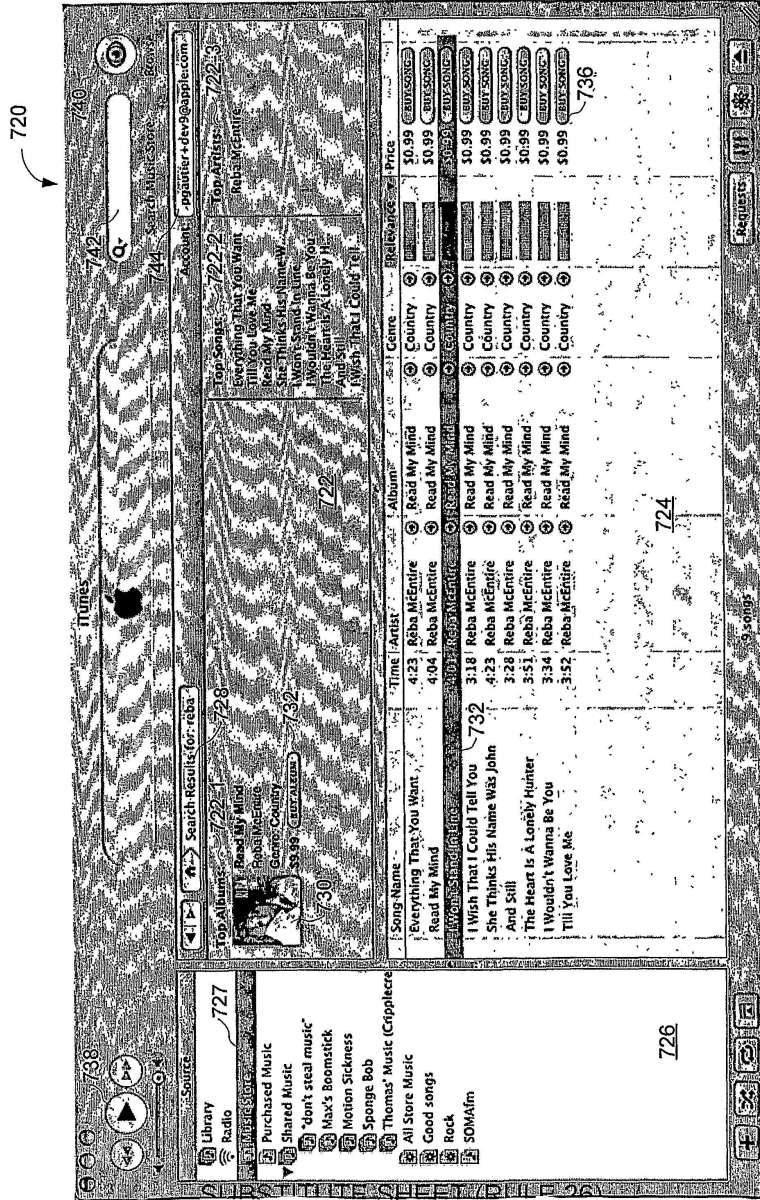
도면6



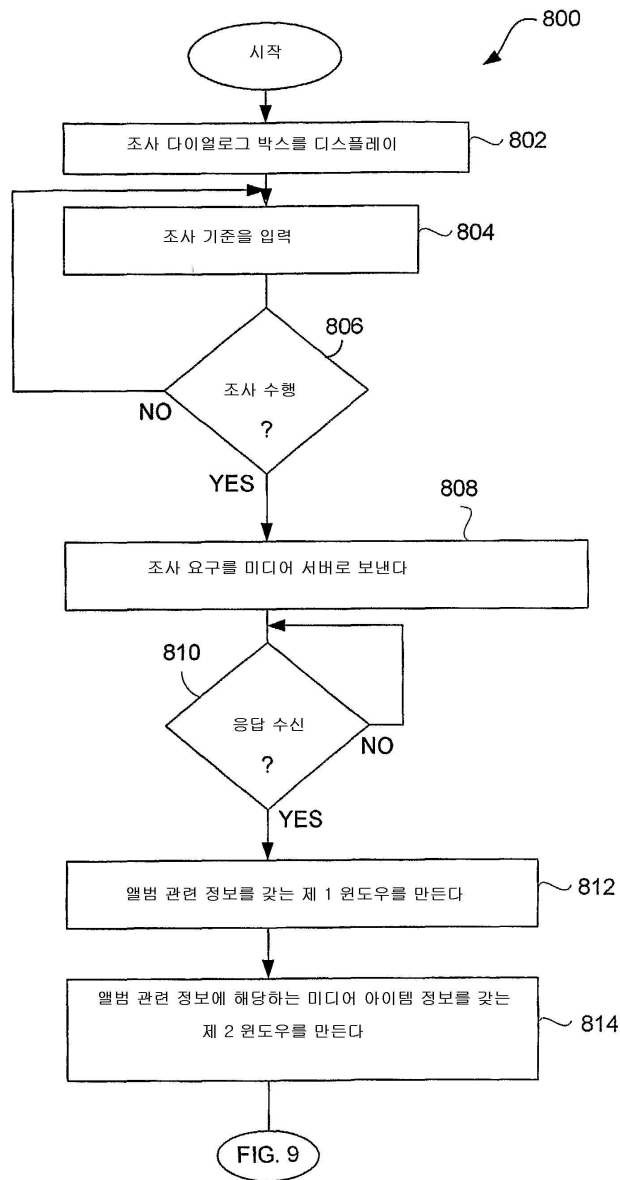
도면7a



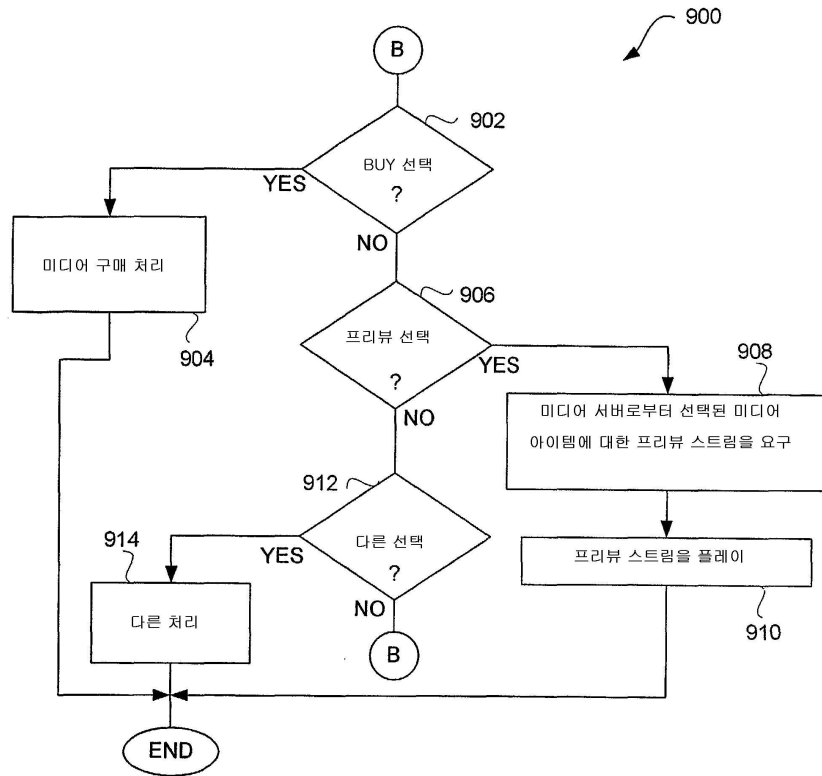
도면 7b



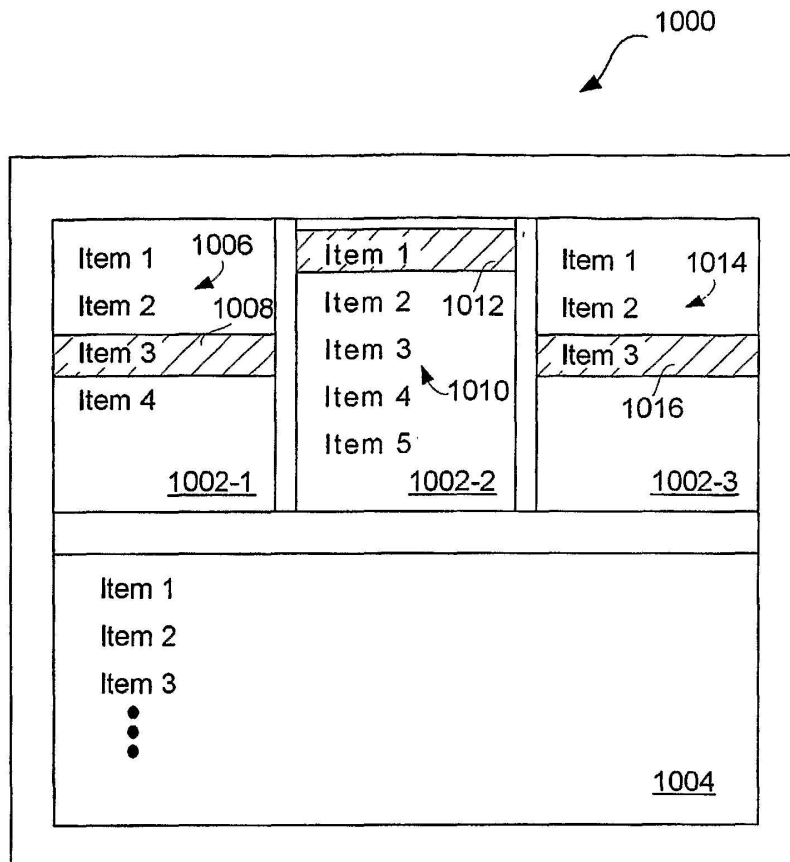
도면8



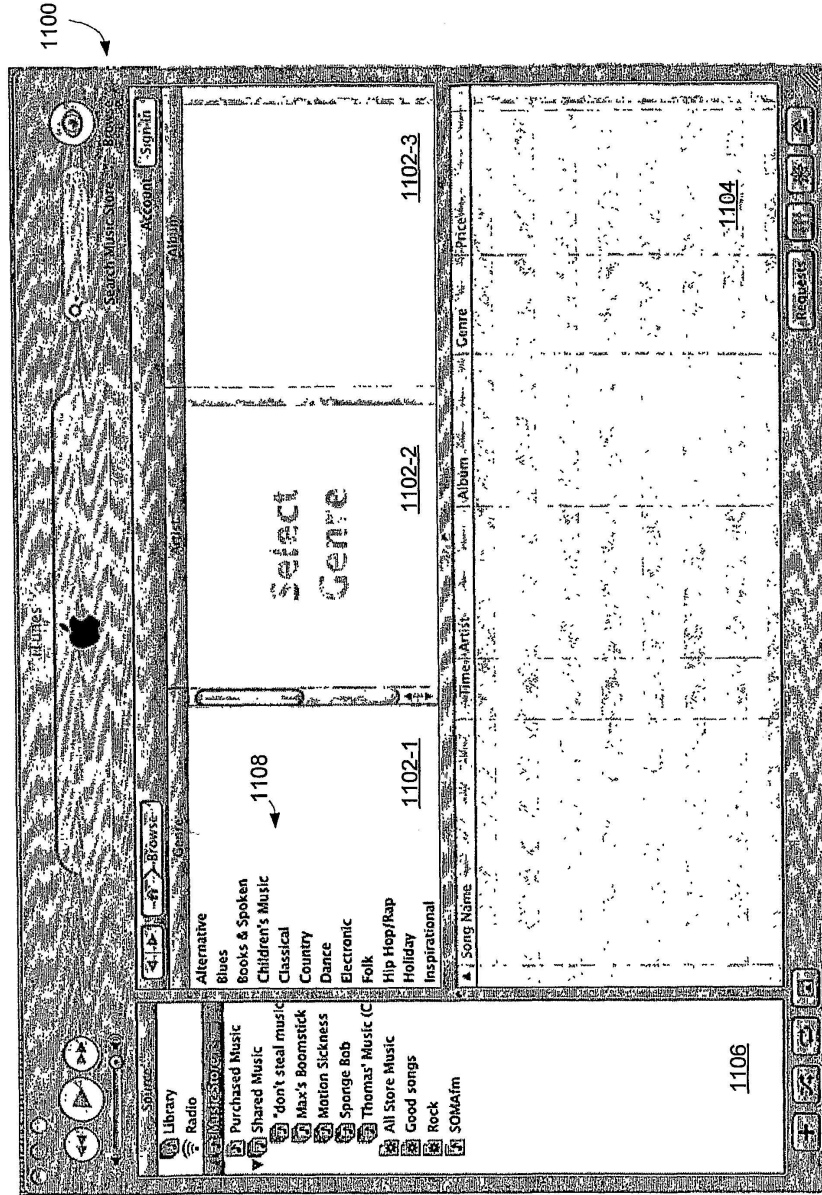
도면9



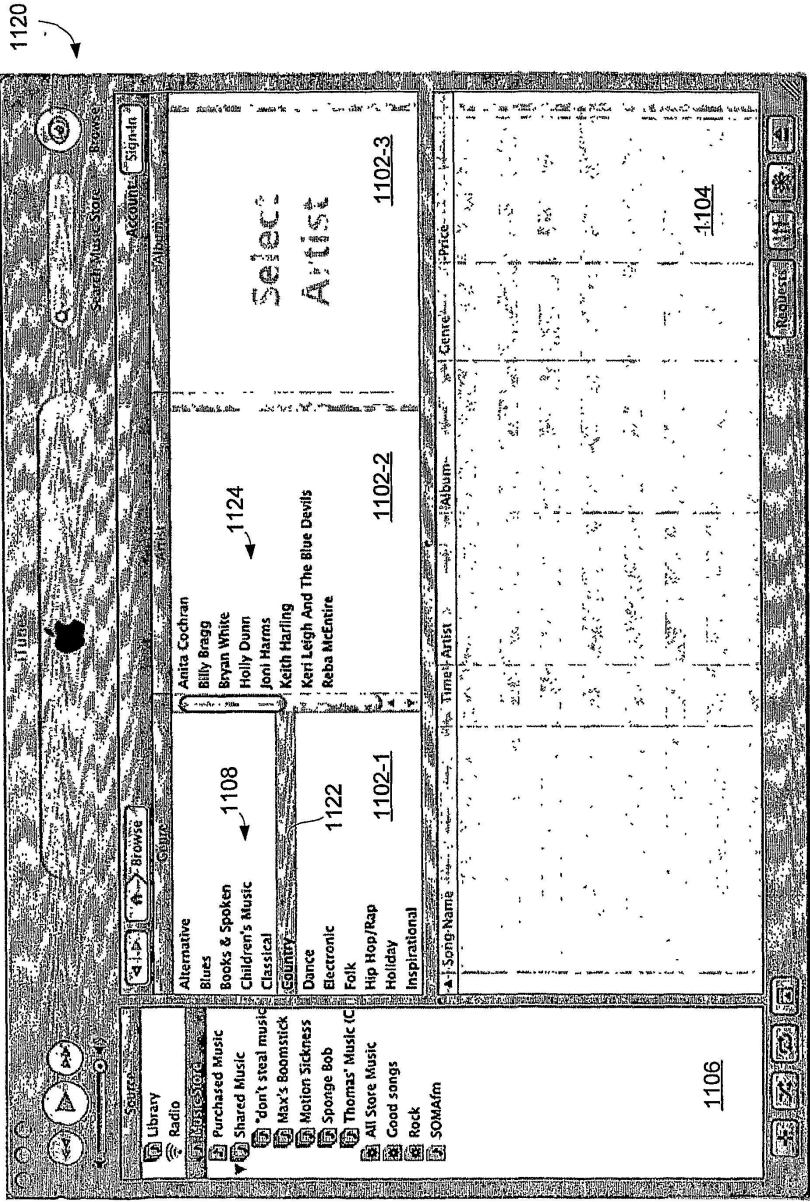
도면10



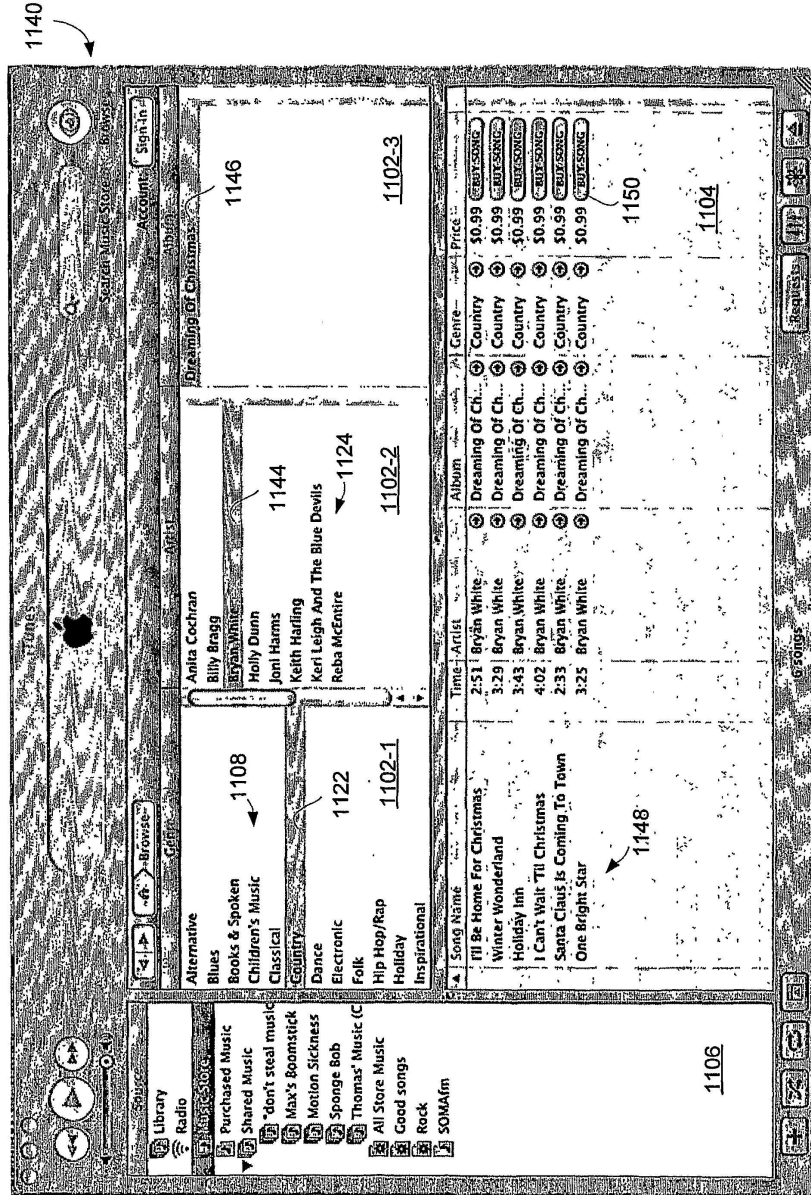
도면11a



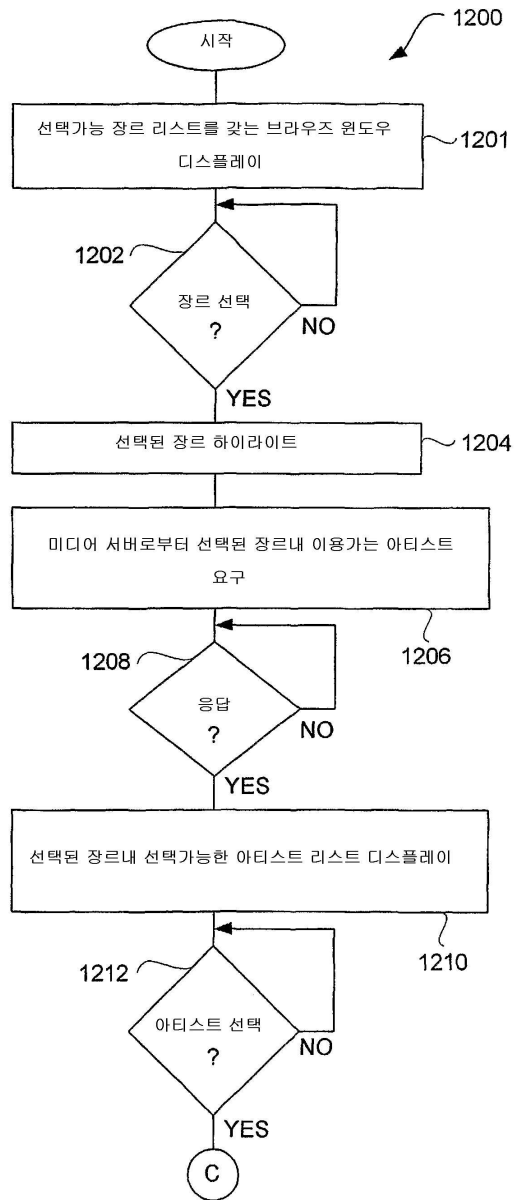
도면11b



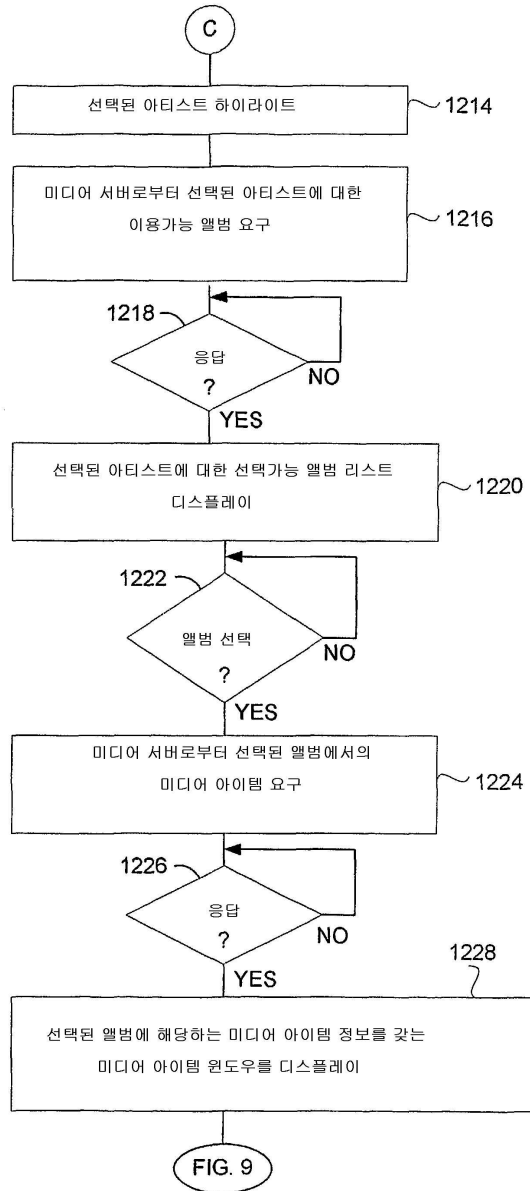
도면 11c



도면12a

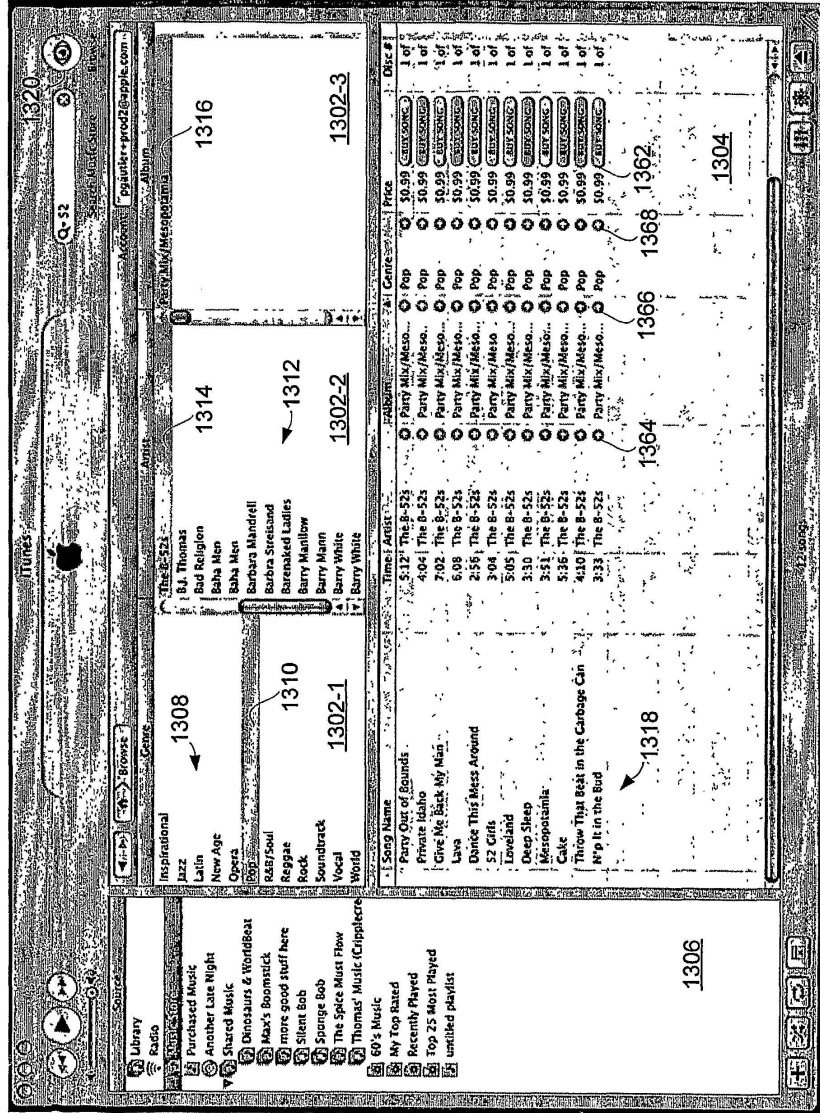


도면12b



도면13a

1300



도면13b

1350

The screenshot shows the iTunes application window. At the top, there's a navigation bar with 'Library' and 'Radio' tabs. Below that, a list of sources is visible, including 'Purchased Music', 'Another Late Night', 'Shared Music', 'Dinosaur & WorldBeat', 'Max's Boomstick', 'more good stuff here', 'Silent Bob', 'Sponge Bob', 'The Spice Must Flow', '60's Music', 'My Top Rated', 'Recently Played', 'Top 25 Most Played', and 'unlimited playlist'. The main area displays the album 'Party Mix/Mesopotamia' by The B-52s, with a release date of Jan 29, 1991, and a price of \$3.99. Below the album cover, there's a 'Top Downloads' list with 10 items, including 'Dance This Mess Around', 'Private Idaho', 'Give Me Back My Man', 'Party Out of Bounds', 'Wp It in the Burd', 'Cake', 'Loveland', 'Deep Sleep', and 'Mesopotamia'. The bottom section shows a list of tracks from the album, including 'Party Out of Bounds', 'Private Idaho', 'Give Me Back My Man', 'Lava', 'Dance This Mess Around', '52 Clus', 'Loveland', 'Deep Sleep', 'Mesopotamia', 'Cake', 'Throng That Beat in the Carb...', and 'Wp It in the Burd'. The interface includes standard iTunes controls like play/pause, stop, and volume buttons.

도면14a

1400

Library

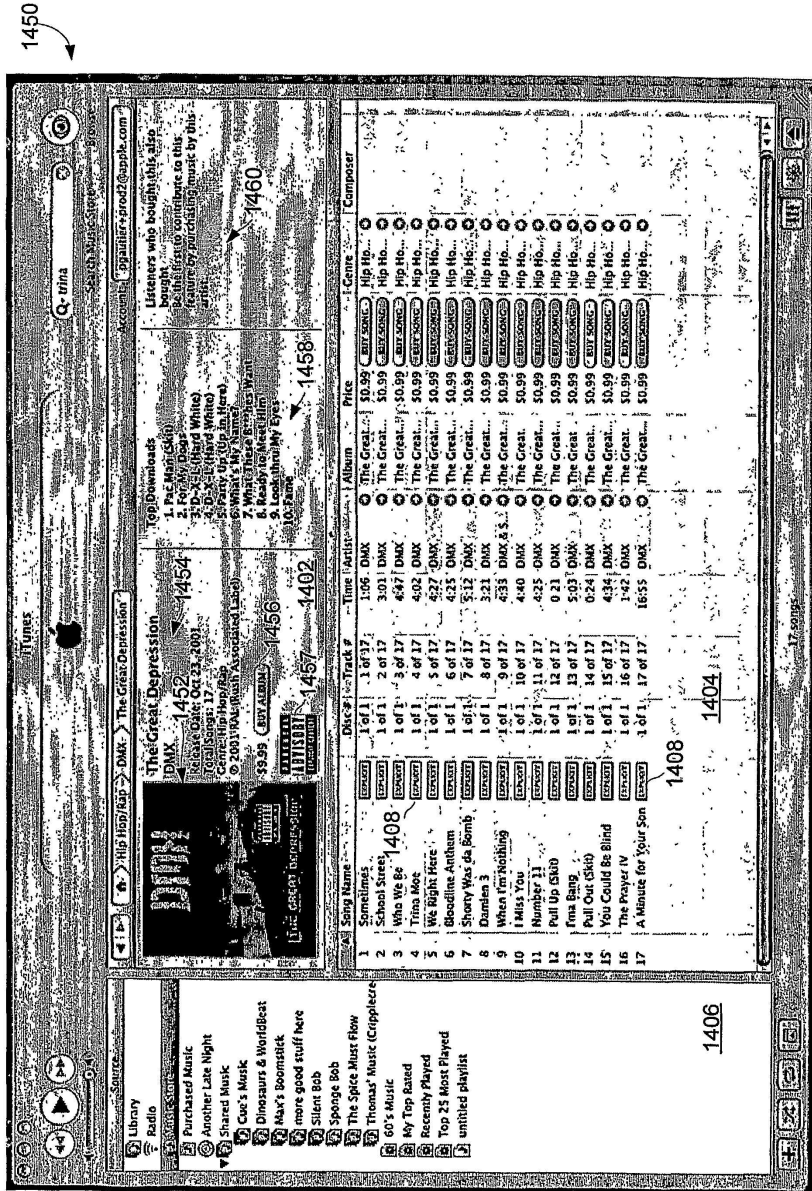
- Radio
- Purchased Music
- Another Late Night
- Shared Music
- Cue's Music
- Dinosaurs & WorldBeat
- Max's Boomstick
- more good stuff here
- Silent Bob
- Sponge Bob
- The Spice Must Flow
- Thomas' Music (Cripples)
- 60's Music
- My Top Rated
- Recently Played
- Top 25 Most Played
- untitled playlist

Search Results for trina

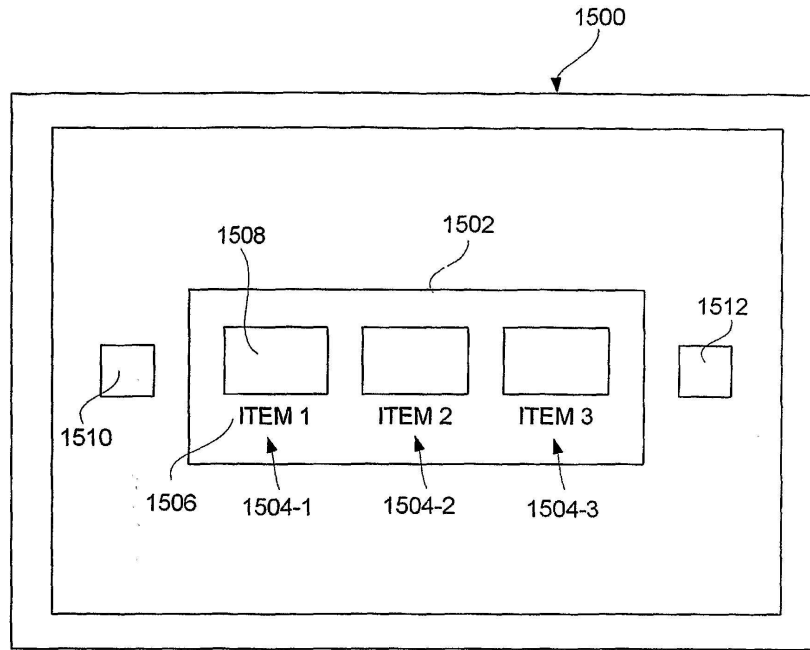
Album	Artist	Genre	Price	Time	Play
The Great Depression	DMX	Hip Hop/Rap	1402	3:51	30.99
Intro - Sommore	DMX	Hip Hop/Rap	1402	4:04	30.99
Got This Money	DMX	Hip Hop/Rap	1402	4:02	30.99
Revealed That Back	DMX	Hip Hop/Rap	1402	0:52	30.99
100%	DMX	Hip Hop/Rap	1402	2:54	30.99
Do You Want Me?	DMX	Hip Hop/Rap	1402	3:15	30.99
Intro - Sommore	DMX	Hip Hop/Rap	1402	3:16	30.99
Revealed That Back	DMX	Hip Hop/Rap	1402	4:07	30.99
100%	DMX	Hip Hop/Rap	1402	1:57	30.99
Do You Want Me?	DMX	Hip Hop/Rap	1402	2:34	30.99
Intro - Sommore	DMX	Hip Hop/Rap	1402	2:42	30.99
Got This Money	DMX	Hip Hop/Rap	1402	3:12	30.99
Revealed That Back	DMX	Hip Hop/Rap	1402	3:19	30.99
100%	DMX	Hip Hop/Rap	1402	3:09	30.99
Do You Want Me?	DMX	Hip Hop/Rap	1402	3:30	30.99
Intro - Sommore	DMX	Hip Hop/Rap	1402	3:50	30.99
Got This Money	DMX	Hip Hop/Rap	1404	4:13	30.99
Revealed That Back	DMX	Hip Hop/Rap	1404	3:40	30.99
100%	DMX	Hip Hop/Rap	1404	0:52	30.99
Do You Want Me?	DMX	Hip Hop/Rap	1404	0:21	30.99
Intro - Sommore	DMX	Hip Hop/Rap	1404	2:54	30.99
Got This Money	DMX	Hip Hop/Rap	1404	3:15	30.99
Revealed That Back	DMX	Hip Hop/Rap	1404	3:16	30.99

1406

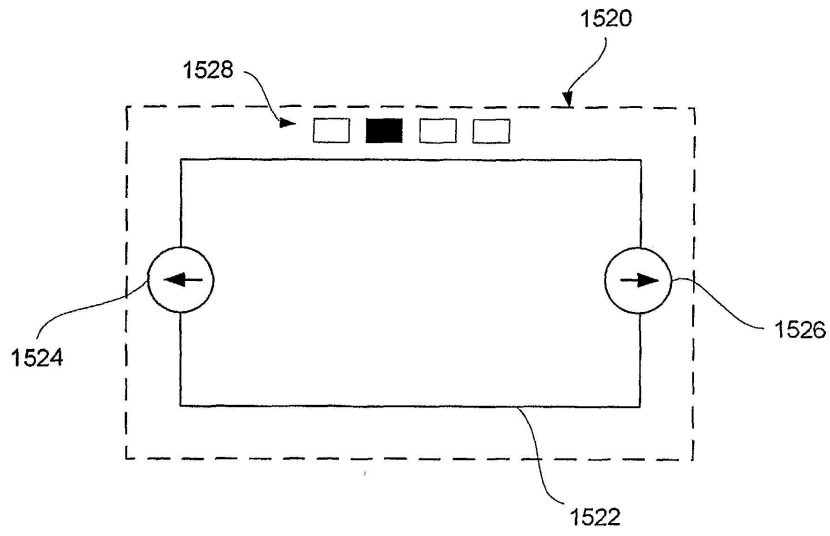
도면14b



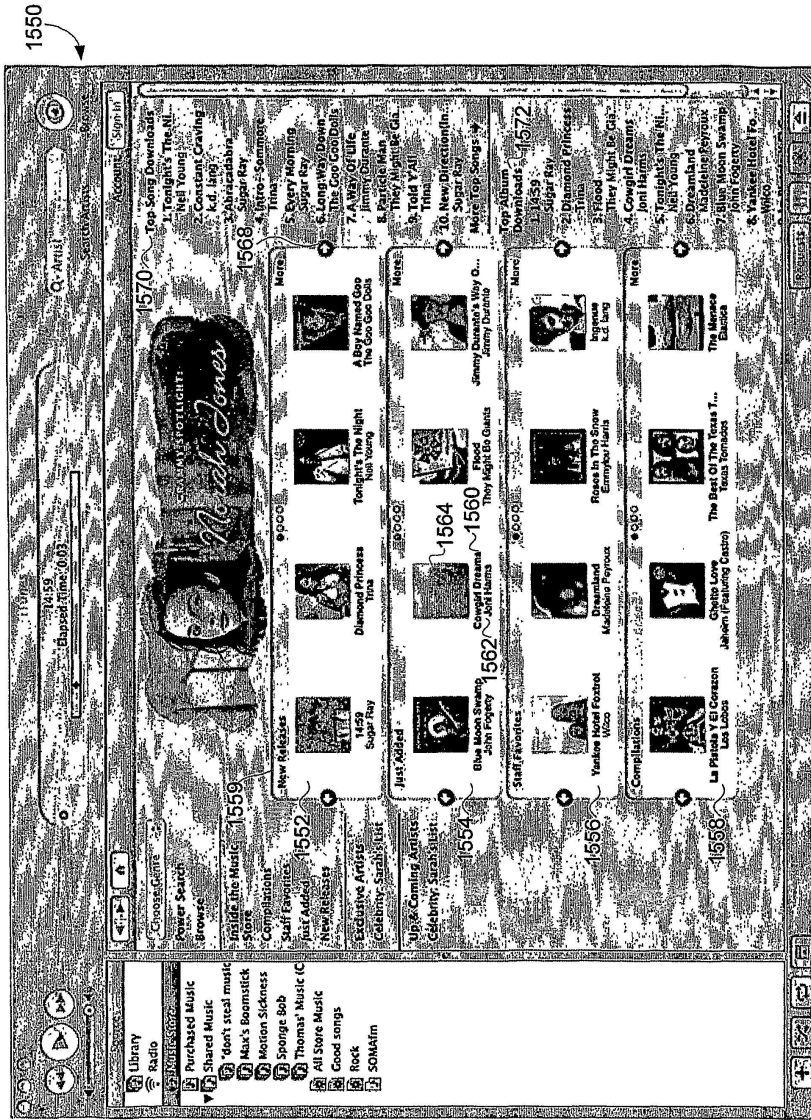
도면15a



도면15b



도면15c



도면16

