

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구  
국제사무국

(43) 국제공개일  
2017년 8월 3일 (03.08.2017)



(10) 국제공개번호  
WO 2017/131261 A1

- (51) 국제특허분류:  
G06Q 20/16 (2012.01) G06Q 20/20 (2012.01)  
G06Q 20/32 (2012.01) H04W 4/00 (2009.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2016/000981
- (22) 국제출원일: 2016년 1월 29일 (29.01.2016)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (71) 출원인: 엘지전자 주식회사 (LG ELECTRONICS INC.) [KR/KR]; 07336 서울시 영등포구 여의대로 128, Seoul (KR).
- (72) 발명자: 장혁준 (JANG, Hyukjoon); 06772 서울시 서초구 양재대로 11길 19 LG 전자 특허센터, Seoul (KR).  
최경동 (CHOI, Kyungdong); 06772 서울시 서초구 양재대로 11길 19 LG 전자 특허센터, Seoul (KR).
- (74) 대리인: 김용인 (KIM, Yong In) 등; 05556 서울시 송파구 올림픽로 82, 7층 KBK 특허법률사무소, Seoul (KR).
- (81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO,

AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

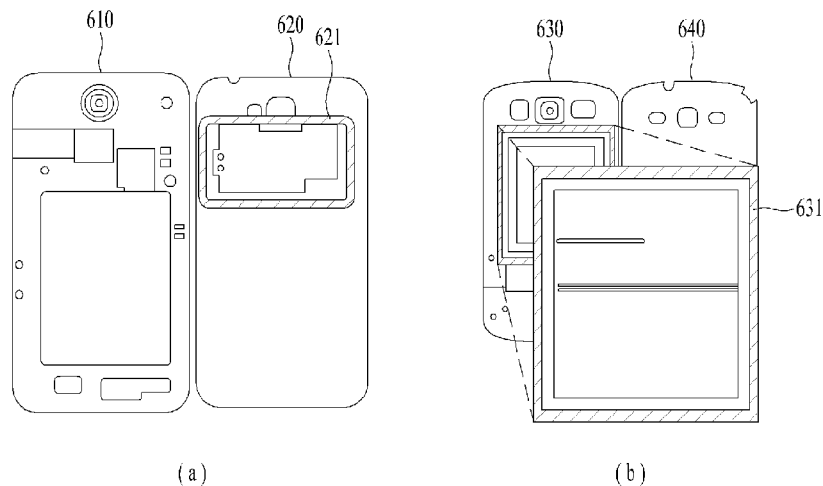
(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

(54) Title: MOBILE DEVICE AND CONTROL METHOD THEREFOR

(54) 발명의 명칭: 모바일 디바이스 및 그 제어 방법



(57) Abstract: A mobile device according to one embodiment of the present invention comprises: a camera; a touch sensor; a display module; a near field communication module; a memory in which at least one piece of card information capable of paying for an item is stored; and a controller for controlling the touch sensor, the display module and the memory. Particularly, the controller controls the display module in response to a command for executing a payment function, such that a preset specific region, in which the card information stored in the memory can be read, is displayed distinctly from other regions.

(57) 요약서: 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스는, 카메라, 터치 센서, 디스플레이 모듈, 근거리 통신 모듈, 아이템을 결제 가능한 적어도 하나 이상의 카드 정보를 저장하는 메모리, 그리고 상기 터치 센서, 상기 디스플레이 모듈 및 상기 메모리를 제어하는 컨트롤러를 포함한다. 특히, 상기 컨트롤러는, 결제 기능을 실행하는 커맨드에 반응하여, 상기 디스플레이 모듈을 제어하여 상기 메모리에 저장된 카드 정보가 읽힐 수 있는 기설정된 특정 영역을 다른 영역과 구별하여 표시하는 것을 특징으로 한다.



WO 2017/131261 A1

## 명세서

### 발명의 명칭: 모바일 디바이스 및 그 제어 방법

#### 기술분야

- [1] 본 발명은 모바일 디바이스 및 그 제어 방법에 관한 것으로서, 보다 구체적으로 예를 들면, 결제(페이먼트, payment) 관련 기능이 탑재된 모바일 디바이스에 적용 가능한 기술이다.

#### 배경기술

- [2] 최근 모바일 디바이스(예를 들어, 휴대폰, 스마트폰, 태블릿 PC, 스마트 워치, 글래스 등)를 이용한 결제가 활성화 되고 있는 실정이다. 모바일 디바이스를 이용한 결제 방식의 대표적인 예로 MST(Magnetic Secure Transmission) 및 NFC(Near Field Communication) 방식 등이 있다.
- [3] MST 방식의 경우 기존 신용카드 결제가 가능한 MST 단말기를 활용 가능하다는 장점이 있고, NFC 방식의 경우 NFC 통신이 가능한 단말기를 영업점에서 추가 설치해야 하지만 보안면에서 상대적으로 더 우수하다는 장점이 있다.
- [4] 한편, MST 방식으로만 결제가 가능한 모바일 디바이스, NFC 방식으로만 결제가 가능한 모바일 디바이스 또는 두가지 방식으로 모두 결제가 가능한 모바일 디바이스 등이 존재하지만, 각각의 모바일 디바이스를 이용하여 영업점의 POS 단말기를 통해 결제할 때 모바일 디바이스의 특정 위치(예를 들어, MST 안테나/코일 또는 NFC 안테나/코일)가 POS 단말기와 컨택되어야만 결제가 성공적으로 이루어 지도록 설계되어 있다.
- [5] 그러나, 대부분의 유저들은 모바일 디바이스의 MST 안테나/코일 또는 NFC 안테나/코일의 위치를 정확히 모르고, POS 단말기의 어느 지점에 컨택해야 하는지도 알 수 없어서, 모바일 디바이스로 결제할 때 비교적 많은 시간이 소요되는 문제점이 있었다.

#### 발명의 상세한 설명

##### 기술적 과제

- [6] 본 발명의 일실시예는 모바일 디바이스로 결제를 할 때, MST 또는 NFC 안테나(코일)의 위치를 가이드 하여 모바일 디바이스를 이용한 결제 시간을 대폭 줄이고자 한다.
- [7] 본 발명의 다른 일실시예는 모바일 디바이스로 결제를 할 때, POS 단말기의 특정 위치에서 결제가 이루어 지도록 가이드 하는 기술적 솔루션을 제공하고자 한다.
- [8] 그리고, 본 발명의 또 다른 일실시예는 모바일 디바이스가 사이드 디스플레이를 구비하고 있거나 또는 햅틱 기능을 구비하고 있는 경우, 모바일 결제 또는 무선 충전을 보다 신속하게 완료하기 위한 방안을 제공하고자 한다.

## 과제 해결 수단

- [9] 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스는, 카메라와, 터치 센서와, 디스플레이 모듈과, 근거리 통신 모듈과, 아이템을 결제 가능한 적어도 하나 이상의 카드 정보를 저장하는 메모리와, 그리고 상기 터치 센서, 상기 디스플레이 모듈 및 상기 메모리를 제어하는 컨트롤러를 포함한다. 특히, 상기 컨트롤러는, 결제 기능을 실행하는 커맨드에 반응하여, 상기 디스플레이 모듈을 제어하여 상기 메모리에 저장된 카드 정보가 읽힐 수 있는 기설정된 특정 영역을 다른 영역과 구별하여 표시하는 것을 특징으로 한다.
- [10] 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스의 제어 방법은, 아이템을 결제 가능한 적어도 하나 이상의 카드 정보를 메모리에 저장하는 단계와, 결제 기능을 실행하는 커맨드를 인식하는 단계와, 상기 메모리에 액세스 하는 단계와, 그리고 상기 메모리에 저장된 카드 정보가 읽힐 수 있는 기설정된 특정 영역을 다른 영역과 구별하여 표시하도록 컨트롤 하는 단계를 포함한다.

## 발명의 효과

- [11] 본 발명의 일실시예에 의하면, 모바일 디바이스로 결제를 할 때, MST 또는 NFC 안테나(코일)의 위치를 가이드 하여 모바일 디바이스를 이용한 결제 시간을 대폭 감소시키는 기술적 효과가 있다.
- [12] 본 발명의 다른 일실시예에 의하면, 모바일 디바이스로 결제를 할 때, POS 단말기의 특정 위치에서 결제가 이루어 지도록 가이드 하는 기술적 솔루션을 제공하는 효과가 있다.
- [13] 그리고, 본 발명의 또 다른 일실시예에 의하면, 모바일 디바이스가 사이드 디스플레이를 구비하고 있거나 또는 햅틱 기능을 구비하고 있는 경우, 모바일 결제 또는 무선 충전을 보다 신속하게 완료 가능한 기술적 효과가 있다.

## 도면의 간단한 설명

- [14] 도 1a는 본 발명과 관련된 이동 단말기를 설명하기 위한 블록도이다.
- [15] 도 1b 및 1c는 본 발명과 관련된 이동 단말기의 일 예를 서로 다른 방향에서 바라본 개념도이다.
- [16] 도 2는 본 발명에 따른 변형 가능한 이동 단말기의 다른 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [17] 도 3은 본 발명의 다른 일 실시 예와 관련된 와이치 타입의 이동 단말기의 일 예를 보인 사시도이다.
- [18] 도 4는 본 발명의 또 다른 일 실시 예와 관련된 글래스 타입의 이동 단말기의 일 예를 보인 사시도이다.
- [19] 도 5는 모바일 결제를 위한 안테나가 모바일 디바이스내 위치하는 영역의 일 예를 도시하고 있다.
- [20] 도 6은 모바일 결제를 위한 안테나가 모바일 디바이스내 위치하는 영역의 다른 일 예를 도시하고 있다.

- [21] 도 7은 신용카드 또는 MST 방식의 모바일 디바이스를 인식 가능한 POS 단말기의 특정 영역을 도시하고 있다.
- [22] 도 8은 본 발명의 일실시예에 따라 모바일 결제 기능을 구비한 모바일 디바이스를 도시하고 있다.
- [23] 도 9는 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스를 이용하여 결제 기능에 진입하는 일예를 도시하고 있다.
- [24] 도 10은 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스를 이용하여 결제 기능에 진입하는 다른 일예를 도시하고 있다.
- [25] 도 11은 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스를 이용하여 NFC 결제 방식의 POS 단말기와 결제하는 프로세스를 도시하고 있다.
- [26] 도 12는 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스를 이용하여 MST 결제 방식의 POS 단말기와 결제하는 프로세스를 도시하고 있다.
- [27] 도 13은 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 정면 디스플레이가 아닌 다른 방안을 통해 결제 기능의 수행이 필요한 상황을 도시하고 있다.
- [28] 도 14는 도 13에 예시한 문제점을 해결하기 위하여, 모바일 디바이스의 사이드(측면) 디스플레이를 이용하여 결제 기능을 수행하는 프로세스(process)를 도시하고 있다.
- [29] 도 15는 도 13에 예시한 문제점을 해결하기 위하여, 모바일 디바이스의 햅틱(haptic) 동작을 이용하여 결제 기능을 수행하는 프로세스(process)를 도시하고 있다.
- [30] 도 16은 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 모바일 결제가 아닌 IoT 컨트롤에 적용된 경우를 도시하고 있다.
- [31] 도 17은 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 모바일 결제를 수행하는 과정에서 사용되는 GUI(Graphical User Interface)의 제1실시예를 도시하고 있다.
- [32] 도 18은 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 모바일 결제를 수행하는 과정에서 사용되는 GUI(Graphical User Interface)의 제2실시예를 도시하고 있다.
- [33] 도 19는 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 모바일 결제를 수행하는 과정에서 사용되는 GUI(Graphical User Interface)의 제3실시예를 도시하고 있다.
- [34] 도 20은 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 모바일 결제를 수행하는 과정에서 사용되는 GUI(Graphical User Interface)의 제4실시예를 도시하고 있다.
- [35] 도 21은 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 모바일 결제를 수행하는 과정에서 사용되는 GUI(Graphical User Interface)의 제5실시예를 도시하고 있다.
- [36] 도 22는 본 발명의 다른 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 무선 충전을

수행하는 프로세스를 도시하고 있다.

[37] 도 23은 본 발명의 또 다른 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 무선 충전을 수행하는 프로세스를 도시하고 있다.

[38] 그리고, 도 24는 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 모바일 결제를 수행하는 프로세스를 도시한 플로우 차트이다.

### 발명의 실시를 위한 최선의 형태

[39] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 명세서에 개시된 실시 예를 상세히 설명하되, 도면 부호에 관계없이 동일하거나 유사한 구성요소는 동일한 참조 번호를 부여하고 이에 대한 중복되는 설명은 생략하기로 한다. 이하의 설명에서 사용되는 구성요소에 대한 접미사 "모듈" 및 "부"는 명세서 작성의 용이함만이 고려되어 부여되거나 혼용되는 것으로서, 그 자체로 서로 구별되는 의미 또는 역할을 갖는 것은 아니다.

[40] 또한, 본 명세서에 개시된 실시 예를 설명함에 있어서 관련된 공지 기술에 대한 구체적인 설명이 본 명세서에 개시된 실시 예의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우 그 상세한 설명을 생략한다.

[41] 또한, 첨부된 도면은 본 명세서에 개시된 실시 예를 쉽게 이해할 수 있도록 하기 위한 것일 뿐, 첨부된 도면에 의해 본 명세서에 개시된 기술적 사상이 제한되지 않으며, 본 발명의 사상 및 기술 범위에 포함되는 모든 변경, 균등물 내지 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다.

[42] 제1, 제2 등과 같이 서수를 포함하는 용어는 다양한 구성요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 상기 구성요소들은 상기 용어들에 의해 한정되지는 않는다. 상기 용어들은 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하는 목적으로만 사용된다.

[43] 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "연결되어" 있다거나 "접속되어" 있다고 언급된 때에는, 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결되어 있거나 또는 접속되어 있을 수도 있지만, 중간에 다른 구성요소가 존재할 수도 있다고 이해되어야 할 것이다. 반면에, 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "직접 연결되어" 있다거나 "직접 접속되어" 있다고 언급된 때에는, 중간에 다른 구성요소가 존재하지 않는 것으로 이해되어야 할 것이다.

[44] 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다.

[45] 본 출원에서, "포함한다" 또는 "가지다" 등의 용어는 명세서상에 기재된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.

[46] 본 명세서에서 설명되는 이동 단말기에는 휴대폰, 스마트 폰(smart phone),

노트북 컴퓨터(laptop computer), 디지털방송용 단말기, PDA(personal digital assistants), PMP(portable multimedia player), 네비게이션, 슬레이트 PC(slate PC), 태블릿 PC(tablet PC), 울트라북(ultrabook), 웨어러블 디바이스(wearable device, 예를 들어, 위치형 단말기 (smartwatch), 글래스형 단말기 (smart glass), HMD(head mounted display)) 등이 포함될 수 있다.

- [47] 그러나, 본 명세서에 기재된 실시 예에 따른 구성은 이동 단말기에만 적용 가능한 경우를 제외하면, 디지털 TV, 데스크탑 컴퓨터, 디지털 사이니지 등과 같은 고정 단말기에도 적용될 수도 있음을 본 기술분야의 당업자라면 쉽게 알 수 있을 것이다.
- [48] 도 1a 내지 도 1c를 참조하면, 도 1a는 본 발명과 관련된 이동 단말기를 설명하기 위한 블록도이고, 도 1b 및 1c는 본 발명과 관련된 이동 단말기의 일 예를 서로 다른 방향에서 바라본 개념도이다.
- [49] 상기 이동 단말기(100)는 무선 통신부(110), 입력부(120), 감지부(140), 출력부(150), 인터페이스부(160), 메모리(170), 제어부(180) 및 전원 공급부(190) 등을 포함할 수 있다. 도 1a에 도시된 구성요소들은 이동 단말기를 구현하는데 있어서 필수적인 것은 아니어서, 본 명세서 상에서 설명되는 이동 단말기는 위에서 열거된 구성요소들 보다 많거나, 또는 적은 구성요소들을 가질 수 있다.
- [50] 보다 구체적으로, 상기 구성요소들 중 무선 통신부(110)는, 이동 단말기(100)와 무선 통신 시스템 사이, 이동 단말기(100)와 다른 이동 단말기(100) 사이, 또는 이동 단말기(100)와 외부서버 사이의 무선 통신을 가능하게 하는 하나 이상의 모듈을 포함할 수 있다. 또한, 상기 무선 통신부(110)는, 이동 단말기(100)를 하나 이상의 네트워크에 연결하는 하나 이상의 모듈을 포함할 수 있다.
- [51] 이러한 무선 통신부(110)는, 방송 수신 모듈(111), 이동통신 모듈(112), 무선 인터넷 모듈(113), 근거리 통신 모듈(114), 위치정보 모듈(115) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [52] 입력부(120)는, 영상 신호 입력을 위한 카메라(121) 또는 영상 입력부, 오디오 신호 입력을 위한 마이크로폰(microphone, 122), 또는 오디오 입력부, 사용자로부터 정보를 입력받기 위한 사용자 입력부(123, 예를 들어, 터치키(touch key), 푸시키(mechanical key) 등)를 포함할 수 있다. 입력부(120)에서 수집한 음성 데이터나 이미지 데이터는 분석되어 사용자의 제어명령으로 처리될 수 있다.
- [53] 센싱부(140)는 이동 단말기 내 정보, 이동 단말기를 둘러싼 주변 환경 정보 및 사용자 정보 중 적어도 하나를 센싱하기 위한 하나 이상의 센서를 포함할 수 있다. 예를 들어, 센싱부(140)는 근접센서(141, proximity sensor), 조도 센서(142, illumination sensor), 터치 센서(touch sensor), 가속도 센서(acceleration sensor), 자기 센서(magnetic sensor), 중력 센서(G-sensor), 자이로스코프 센서(gyroscope sensor), 모션 센서(motion sensor), RGB 센서, 적외선 센서(IR 센서: infrared sensor), 지문인식 센서(finger scan sensor), 초음파 센서(ultrasonic sensor), 광 센서(optical sensor, 예를 들어, 카메라(121 참조)), 마이크로폰(microphone, 122

참조), 배터리 게이지(battery gauge), 환경 센서(예를 들어, 기압계, 습도계, 온도계, 방사능 감지 센서, 열 감지 센서, 가스 감지 센서 등), 화학 센서(예를 들어, 전자 코, 헬스케어 센서, 생체 인식 센서 등) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 한편, 본 명세서에 개시된 이동 단말기는, 이러한 센서들 중 적어도 둘 이상의 센서에서 센싱되는 정보들을 조합하여 활용할 수 있다.

[54] 출력부(150)는 시각, 청각 또는 촉각 등과 관련된 출력을 발생시키기 위한 것으로, 디스플레이부(151), 음향 출력부(152), 햅팁 모듈(153), 광 출력부(154) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 디스플레이부(151)는 터치 센서와 상호 레이어 구조를 이루거나 일체형으로 형성됨으로써, 터치 스크린을 구현할 수 있다. 이러한 터치 스크린은, 이동 단말기(100)와 사용자 사이의 입력 인터페이스를 제공하는 사용자 입력부(123)로써 기능함과 동시에, 이동 단말기(100)와 사용자 사이의 출력 인터페이스를 제공할 수 있다.

[55] 인터페이스부(160)는 이동 단말기(100)에 연결되는 다양한 종류의 외부 기기와의 통로 역할을 수행한다. 이러한 인터페이스부(160)는, 유/무선 헤드셋 포트(port), 외부 충전기 포트(port), 유/무선 데이터 포트(port), 메모리 카드(memory card) 포트, 식별 모듈이 구비된 장치를 연결하는 포트(port), 오디오 I/O(Input/Output) 포트(port), 비디오 I/O(Input/Output) 포트(port), 이어폰 포트(port) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 이동 단말기(100)에서는, 상기 인터페이스부(160)에 외부 기기가 연결되는 것에 대응하여, 연결된 외부 기기와 관련된 적절할 제어를 수행할 수 있다.

[56] 또한, 메모리(170)는 이동 단말기(100)의 다양한 기능을 지원하는 데이터를 저장한다. 메모리(170)는 이동 단말기(100)에서 구동되는 다수의 응용 프로그램(application program 또는 애플리케이션(application)), 이동 단말기(100)의 동작을 위한 데이터들, 명령어들을 저장할 수 있다. 이러한 응용 프로그램 중 적어도 일부는, 무선 통신을 통해 외부 서버로부터 다운로드 될 수 있다. 또한 이러한 응용 프로그램 중 적어도 일부는, 이동 단말기(100)의 기본적인 기능(예를 들어, 전화 착신, 발신 기능, 메시지 수신, 발신 기능)을 위하여 출고 당시부터 이동 단말기(100)상에 존재할 수 있다. 한편, 응용 프로그램은, 메모리(170)에 저장되고, 이동 단말기(100) 상에 설치되어, 제어부(180)에 의하여 상기 이동 단말기의 동작(또는 기능)을 수행하도록 구동될 수 있다.

[57] 제어부(180)는 상기 응용 프로그램과 관련된 동작 외에도, 통상적으로 이동 단말기(100)의 전반적인 동작을 제어한다. 제어부(180)는 위에서 살펴본 구성요소들을 통해 입력 또는 출력되는 신호, 데이터, 정보 등을 처리하거나 메모리(170)에 저장된 응용 프로그램을 구동함으로써, 사용자에게 적절한 정보 또는 기능을 제공 또는 처리할 수 있다.

[58] 또한, 제어부(180)는 메모리(170)에 저장된 응용 프로그램을 구동하기 위하여, 도 1a와 함께 살펴본 구성요소들 중 적어도 일부를 제어할 수 있다. 나아가,

제어부(180)는 상기 응용 프로그램의 구동을 위하여, 이동 단말기(100)에 포함된 구성요소들 중 적어도 둘 이상을 서로 조합하여 동작시킬 수 있다.

- [59] 전원공급부(190)는 제어부(180)의 제어 하에서, 외부의 전원, 내부의 전원을 인가 받아 이동 단말기(100)에 포함된 각 구성요소들에 전원을 공급한다. 이러한 전원공급부(190)는 배터리를 포함하며, 상기 배터리는 내장형 배터리 또는 교체가능한 형태의 배터리가 될 수 있다.
- [60] 상기 각 구성요소들 중 적어도 일부는, 이하에서 설명되는 다양한 실시 예들에 따른 이동 단말기의 동작, 제어, 또는 제어방법을 구현하기 위하여 서로 협력하여 동작할 수 있다. 또한, 상기 이동 단말기의 동작, 제어, 또는 제어방법은 상기 메모리(170)에 저장된 적어도 하나의 응용 프로그램의 구동에 의하여 이동 단말기 상에서 구현될 수 있다.
- [61] 이하에서는, 위에서 살펴본 이동 단말기(100)를 통하여 구현되는 다양한 실시 예들을 살펴보기에 앞서, 위에서 열거된 구성요소들에 대하여 도 1a를 참조하여 보다 구체적으로 살펴본다.
- [62] 먼저, 무선 통신부(110)에 대하여 살펴보면, 무선 통신부(110)의 방송 수신 모듈(111)은 방송 채널을 통하여 외부의 방송 관리 서버로부터 방송 신호 및/또는 방송 관련된 정보를 수신한다. 상기 방송 채널은 위성 채널, 지상파 채널을 포함할 수 있다. 적어도 두 개의 방송 채널들에 대한 동시 방송 수신 또는 방송 채널 스위칭을 위해 둘 이상의 상기 방송 수신 모듈이 상기 이동단말기(100)에 제공될 수 있다.
- [63] 상기 방송 관리 서버는, 방송 신호 및/또는 방송 관련 정보를 생성하여 송신하는 서버 또는 기 생성된 방송 신호 및/또는 방송 관련 정보를 제공받아 단말기에 송신하는 서버를 의미할 수 있다. 상기 방송 신호는, TV 방송 신호, 라디오 방송 신호, 데이터 방송 신호를 포함할 뿐만 아니라, TV 방송 신호 또는 라디오 방송 신호에 데이터 방송 신호가 결합한 형태의 방송 신호도 포함할 수 있다.
- [64] 상기 방송 신호는 디지털 방송 신호의 송수신을 위한 기술표준들(또는 방송방식, 예를 들어, ISO, IEC, DVB, ATSC 등) 중 적어도 하나에 따라 부호화될 수 있으며, 방송 수신 모듈(111)은 상기 기술표준들에서 정한 기술규격에 적합한 방식을 이용하여 상기 디지털 방송 신호를 수신할 수 있다.
- [65] 상기 방송 관련 정보는, 방송 채널, 방송 프로그램 또는 방송 서비스 제공자에 관련된 정보를 의미할 수 있다. 상기 방송 관련 정보는, 이동통신망을 통하여도 제공될 수 있다. 이러한 경우에는 상기 이동통신 모듈(112)에 의해 수신될 수 있다.
- [66] 상기 방송 관련 정보는 예를 들어, DMB(Digital Multimedia Broadcasting)의 EPG(Electronic Program Guide) 또는 DVB-H(Digital Video Broadcast-Handheld)의 ESG(Electronic Service Guide) 등의 다양한 형태로 존재할 수 있다. 방송 수신 모듈(111)을 통해 수신된 방송 신호 및/또는 방송 관련 정보는 메모리(160)에



저장될 수 있다.

- [67] 이동통신 모듈(112)은, 이동통신을 위한 기술표준들 또는 통신방식(예를 들어, GSM(Global System for Mobile communication), CDMA(Code Division Multi Access), CDMA2000(Code Division Multi Access 2000), EV-DO(Enhanced Voice-Data Optimized or Enhanced Voice-Data Only), WCDMA(Wideband CDMA), HSDPA(High Speed Downlink Packet Access), HSUPA(High Speed Uplink Packet Access), LTE(Long Term Evolution), LTE-A(Long Term Evolution-Advanced) 등)에 따라 구축된 이동 통신망 상에서 기지국, 외부의 단말, 서버 중 적어도 하나와 무선 신호를 송수신한다.
- [68] 상기 무선 신호는, 음성 호 신호, 화상 통화 호 신호 또는 문자/멀티미디어 메시지 송수신에 따른 다양한 형태의 데이터를 포함할 수 있다.
- [69] 무선 인터넷 모듈(113)은 무선 인터넷 접속을 위한 모듈을 말하는 것으로, 이동 단말기(100)에 내장되거나 외장될 수 있다. 무선 인터넷 모듈(113)은 무선 인터넷 기술들에 따른 통신망에서 무선 신호를 송수신하도록 이루어진다.
- [70] 무선 인터넷 기술로는, 예를 들어 WLAN(Wireless LAN), Wi-Fi(Wireless-Fidelity), Wi-Fi(Wireless Fidelity) Direct, DLNA(Digital Living Network Alliance), WiBro(Wireless Broadband), WiMAX(World Interoperability for Microwave Access), HSDPA(High Speed Downlink Packet Access), HSUPA(High Speed Uplink Packet Access), LTE(Long Term Evolution), LTE-A(Long Term Evolution-Advanced) 등이 있으며, 상기 무선 인터넷 모듈(113)은 상기에서 나열되지 않은 인터넷 기술까지 포함한 범위에서 적어도 하나의 무선 인터넷 기술에 따라 데이터를 송수신하게 된다.
- [71] WiBro, HSDPA, HSUPA, GSM, CDMA, WCDMA, LTE, LTE-A 등에 의한 무선인터넷 접속은 이동통신망을 통해 이루어진다는 관점에서 본다면, 상기 이동통신망을 통해 무선인터넷 접속을 수행하는 상기 무선 인터넷 모듈(113)은 상기 이동통신 모듈(112)의 일종으로 이해될 수도 있다.
- [72] 근거리 통신 모듈(114)은 근거리 통신(Short range communication)을 위한 것으로서, 블루투스(Bluetooth), RFID(Radio Frequency Identification), 적외선 통신(Infrared Data Association; IrDA), UWB(Ultra Wideband), ZigBee, NFC(Near Field Communication), Wi-Fi(Wireless-Fidelity), Wi-Fi Direct, Wireless USB(Wireless Universal Serial Bus) 기술 중 적어도 하나를 이용하여, 근거리 통신을 지원할 수 있다. 이러한, 근거리 통신 모듈(114)은, 근거리 무선 통신망(Wireless Area Networks)을 통해 이동 단말기(100)와 무선 통신 시스템 사이, 이동 단말기(100)와 다른 이동 단말기(100) 사이, 또는 이동 단말기(100)와 다른 이동 단말기(100, 또는 외부서버)가 위치한 네트워크 사이의 무선 통신을 지원할 수 있다. 상기 근거리 무선 통신망은 근거리 무선 개인 통신망(Wireless Personal Area Networks)일 수 있다.
- [73] 여기에서, 다른 이동 단말기(100)는 본 발명에 따른 이동 단말기(100)와

데이터를 상호 교환하는 것이 가능한(또는 연동 가능한) 웨어러블 디바이스(wearable device, 예를 들어, 스마트워치(smartwatch), 스마트 글래스(smart glass), HMD(head mounted display))가 될 수 있다. 근거리 통신 모듈(114)은, 이동 단말기(100) 주변에, 상기 이동 단말기(100)와 통신 가능한 웨어러블 디바이스를 감지(또는 인식)할 수 있다. 나아가, 제어부(180)는 상기 감지된 웨어러블 디바이스가 본 발명에 따른 이동 단말기(100)와 통신하도록 인증된 디바이스인 경우, 이동 단말기(100)에서 처리되는 데이터의 적어도 일부를, 상기 근거리 통신 모듈(114)을 통해 웨어러블 디바이스로 전송할 수 있다. 따라서, 웨어러블 디바이스의 사용자는, 이동 단말기(100)에서 처리되는 데이터를, 웨어러블 디바이스를 통해 이용할 수 있다. 예를 들어, 이에 따르면 사용자는, 이동 단말기(100)에 전화가 수신된 경우, 웨어러블 디바이스를 통해 전화 통화를 수행하거나, 이동 단말기(100)에 메시지가 수신된 경우, 웨어러블 디바이스를 통해 상기 수신된 메시지를 확인하는 것이 가능하다.

[74] 위치정보 모듈(115)은 이동 단말기의 위치(또는 현재 위치)를 획득하기 위한 모듈로서, 그의 대표적인 예로는 GPS(Global Positioning System) 모듈 또는 WiFi(Wireless Fidelity) 모듈이 있다. 예를 들어, 이동 단말기는 GPS모듈을 활용하면, GPS 위성에서 보내는 신호를 이용하여 이동 단말기의 위치를 획득할 수 있다. 다른 예로서, 이동 단말기는 Wi-Fi모듈을 활용하면, Wi-Fi모듈과 무선신호를 송신 또는 수신하는 무선 AP(Wireless Access Point)의 정보에 기반하여, 이동 단말기의 위치를 획득할 수 있다. 필요에 따라서, 위치정보모듈(115)은 치환 또는 부가적으로 이동 단말기의 위치에 관한 데이터를 얻기 위해 무선 통신부(110)의 다른 모듈 중 어느 기능을 수행할 수 있다. 위치정보모듈(115)은 이동 단말기의 위치(또는 현재 위치)를 획득하기 위해 이용되는 모듈로, 이동 단말기의 위치를 직접적으로 계산하거나 획득하는 모듈로 한정되지는 않는다.

[75] 다음으로, 입력부(120)는 영상 정보(또는 신호), 오디오 정보(또는 신호), 데이터, 또는 사용자로부터 입력되는 정보의 입력을 위한 것으로서, 영상 정보의 입력을 위하여, 이동 단말기(100)는 하나 또는 복수의 카메라(121)를 구비할 수 있다. 카메라(121)는 화상 통화모드 또는 촬영 모드에서 이미지 센서에 의해 얻어지는 정지영상 또는 동영상 등의 화상 프레임을 처리한다. 처리된 화상 프레임은 디스플레이부(151)에 표시되거나 메모리(170)에 저장될 수 있다. 한편, 이동 단말기(100)에 구비되는 복수의 카메라(121)는 매트릭스 구조를 이루도록 배치될 수 있으며, 이와 같이 매트릭스 구조를 이루는 카메라(121)를 통하여, 이동 단말기(100)에는 다양한 각도 또는 초점을 갖는 복수의 영상정보가 입력될 수 있다. 또한, 복수의 카메라(121)는 입체영상을 구현하기 위한 좌 영상 및 우 영상을 획득하도록, 스테레오 구조로 배치될 수 있다.

[76] 마이크로폰(122)은 외부의 음향 신호를 전기적인 음성 데이터로 처리한다. 처리된 음성 데이터는 이동 단말기(100)에서 수행 중인 기능(또는 실행 중인

응용 프로그램)에 따라 다양하게 활용될 수 있다. 한편, 마이크로폰(122)에는 외부의 음향 신호를 입력 받는 과정에서 발생하는 잡음(noise)을 제거하기 위한 다양한 잡음 제거 알고리즘이 구현될 수 있다.

- [77] 사용자 입력부(123)는 사용자로부터 정보를 입력받기 위한 것으로서, 사용자 입력부(123)를 통해 정보가 입력되면, 제어부(180)는 입력된 정보에 대응되도록 이동 단말기(100)의 동작을 제어할 수 있다. 이러한, 사용자 입력부(123)는 기계식 (mechanical) 입력수단(또는, 메커니컬 키, 예를 들어, 이동 단말기(100)의 전·후면 또는 측면에 위치하는 버튼, 돔 스위치 (dome switch), 조그 휠, 조그 스위치 등) 및 터치식 입력수단을 포함할 수 있다. 일 예로서, 터치식 입력수단은, 소프트웨어적인 처리를 통해 터치스크린에 표시되는 가상 키(virtual key), 소프트 키(soft key) 또는 비주얼 키(visual key)로 이루어지거나, 상기 터치스크린 이외의 부분에 배치되는 터치 키(touch key)로 이루어질 수 있 한편, 상기 가상키 또는 비주얼 키는, 다양한 형태를 가지면서 터치스크린 상에 표시되는 것이 가능하며, 예를 들어, 그래픽(graphic), 텍스트(text), 아이콘(icon), 비디오(video) 또는 이들의 조합으로 이루어질 수 있다.
- [78] 한편, 센싱부(140)는 이동 단말기 내 정보, 이동 단말기를 둘러싼 주변 환경 정보 및 사용자 정보 중 적어도 하나를 센싱하고, 이에 대응하는 센싱 신호를 발생시킨다. 제어부(180)는 이러한 센싱 신호에 기초하여, 이동 단말기(100)의 구동 또는 동작을 제어하거나, 이동 단말기(100)에 설치된 응용 프로그램과 관련된 데이터 처리, 기능 또는 동작을 수행 할 수 있다. 센싱부(140)에 포함될 수 있는 다양한 센서 중 대표적인 센서들의 대하여, 보다 구체적으로 살펴본다.
- [79] 먼저, 근접 센서(141)는 소정의 검출면에 접근하는 물체, 혹은 근방에 존재하는 물체의 유무를 전자계의 힘 또는 적외선 등을 이용하여 기계적 접촉이 없이 검출하는 센서를 말한다. 이러한 근접 센서(141)는 위에서 살펴본 터치 스크린에 의해 감싸지는 이동 단말기의 내부 영역 또는 상기 터치 스크린의 근처에 근접 센서(141)가 배치될 수 있다.
- [80] 근접 센서(141)의 예로는 투과형 광전 센서, 직접 반사형 광전 센서, 미러 반사형 광전 센서, 고주파 발진형 근접 센서, 정전 용량형 근접 센서, 자기형 근접 센서, 적외선 근접 센서 등이 있다. 터치 스크린이 정전식인 경우에, 근접 센서(141)는 전도성을 갖는 물체의 근접에 따른 전계의 변화로 상기 물체의 근접을 검출하도록 구성될 수 있다. 이 경우 터치 스크린(또는 터치 센서) 자체가 근접 센서로 분류될 수 있다.
- [81] 한편, 설명의 편의를 위해, 터치 스크린 상에 물체가 접촉되지 않으면서 근접되어 상기 물체가 상기 터치 스크린 상에 위치함이 인식되도록 하는 행위를 "근접 터치(proximity touch)"라고 명명하고, 상기 터치 스크린 상에 물체가 실제로 접촉되는 행위를 "접촉 터치(contact touch)"라고 명명한다. 상기 터치 스크린 상에서 물체가 근접 터치 되는 위치라 함은, 상기 물체가 근접 터치될 때 상기 물체가 상기 터치 스크린에 대해 수직으로 대응되는 위치를 의미한다. 상기

근접 센서(141)는, 근접 터치와, 근접 터치 패턴(예를 들어, 근접 터치 거리, 근접 터치 방향, 근접 터치 속도, 근접 터치 시간, 근접 터치 위치, 근접 터치 이동 상태 등)을 감지할 수 있다. 한편, 제어부(180)는 위와 같이, 근접 센서(141)를 통해 감지된 근접 터치 동작 및 근접 터치 패턴에 상응하는 데이터(또는 정보)를 처리하며, 나아가, 처리된 데이터에 대응하는 시각적인 정보를 터치 스크린상에 출력시킬 수 있다. 나아가, 제어부(180)는, 터치 스크린 상의 동일한 지점에 대한 터치가, 근접 터치인지 또는 접촉 터치인지에 따라, 서로 다른 동작 또는 데이터(또는 정보)가 처리되도록 이동 단말기(100)를 제어할 수 있다.

[82] 터치 센서는 저항막 방식, 정전용량 방식, 적외선 방식, 초음파 방식, 자기장 방식 등 여러 가지 터치방식 중 적어도 하나를 이용하여 터치 스크린(또는 디스플레이부(151))에 가해지는 터치(또는 터치입력)를 감지한다.

[83] 일 예로서, 터치 센서는, 터치 스크린의 특정 부위에 가해진 압력 또는 특정 부위에 발생하는 정전 용량 등의 변화를 전기적인 입력신호로 변환하도록 구성될 수 있다. 터치 센서는, 터치 스크린 상에 터치를 가하는 터치 대상체가 터치 센서 상에 터치 되는 위치, 면적, 터치 시의 압력, 터치 시의 정전 용량 등을 검출할 수 있도록 구성될 수 있다. 여기에서, 터치 대상체는 상기 터치 센서에 터치를 인가하는 물체로서, 예를 들어, 손가락, 터치펜 또는 스타일러스 펜(Stylus pen), 포인터 등이 될 수 있다.

[84] 이와 같이, 터치 센서에 대한 터치 입력이 있는 경우, 그에 대응하는 신호(들)는 터치 제어기로 보내진다. 터치 제어기는 그 신호(들)를 처리한 다음 대응하는 데이터를 제어부(180)로 전송한다. 이로써, 제어부(180)는 디스플레이부(151)의 어느 영역이 터치 되었는지 여부 등을 알 수 있게 된다. 여기에서, 터치 제어기는, 제어부(180)와 별도의 구성요소일 수 있고, 제어부(180) 자체일 수 있다.

[85] 한편, 제어부(180)는, 터치 스크린(또는 터치 스크린 이외에 구비된 터치키)을 터치하는, 터치 대상체의 종류에 따라 서로 다른 제어를 수행하거나, 동일한 제어를 수행할 수 있다. 터치 대상체의 종류에 따라 서로 다른 제어를 수행할지 또는 동일한 제어를 수행할지는, 현재 이동 단말기(100)의 동작상태 또는 실행 중인 응용 프로그램에 따라 결정될 수 있다.

[86] 한편, 위에서 살펴본 터치 센서 및 근접 센서는 독립적으로 또는 조합되어, 터치 스크린에 대한 숏(또는 탭) 터치(short touch), 롱 터치(long touch), 멀티 터치(multi touch), 드래그 터치(drag touch), 플리크 터치(flick touch), 핀치-인 터치(pinch-in touch), 핀치-아웃 터치(pinch-out 터치), 스와이프(swipe) 터치, 호버링(hovering) 터치 등과 같은, 다양한 방식의 터치를 센싱할 수 있다.

[87] 초음파 센서는 초음파를 이용하여, 감지대상의 위치정보를 인식할 수 있다. 한편 제어부(180)는 광 센서와 복수의 초음파 센서로부터 감지되는 정보를 통해, 파동 발생원의 위치를 산출하는 것이 가능하다. 파동 발생원의 위치는, 광이 초음파보다 매우 빠른 성질, 즉, 광이 광 센서에 도달하는 시간이 초음파가 초음파 센서에 도달하는 시간보다 매우 빠름을 이용하여, 산출될 수 있다. 보다

- 구체적으로 광을 기준 신호로 초음파가 도달하는 시간과의 시간차를 이용하여 파동 발생원의 위치가 산출될 수 있다.
- [88] 한편, 입력부(120)의 구성으로 살펴본, 카메라(121)는 카메라 센서(예를 들어, CCD, CMOS 등), 포토 센서(또는 이미지 센서) 및 레이저 센서 중 적어도 하나를 포함한다.
- [89] 카메라(121)와 레이저 센서는 서로 조합되어, 3차원 입체영상에 대한 감지대상의 터치를 감지할 수 있다. 포토 센서는 디스플레이 소자에 적층될 수 있는데, 이러한 포토 센서는 터치 스크린에 근접한 감지대상의 움직임을 스캐닝하도록 이루어진다. 보다 구체적으로, 포토 센서는 행/열에 Photo Diode와 TR(Transistor)를 실장하여 Photo Diode에 인가되는 빛의 양에 따라 변화되는 전기적 신호를 이용하여 포토 센서 위에 올려지는 내용물을 스캔한다. 즉, 포토 센서는 빛의 변화량에 따른 감지대상의 좌표 계산을 수행하며, 이를 통하여 감지대상의 위치정보가 획득될 수 있다.
- [90] 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)에서 처리되는 정보를 표시(출력)한다. 예를 들어, 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)에서 구동되는 응용 프로그램의 실행화면 정보, 또는 이러한 실행화면 정보에 따른 UI(User Interface), GUI(Graphic User Interface) 정보를 표시할 수 있다.
- [91] 또한, 상기 디스플레이부(151)는 입체영상을 표시하는 입체 디스플레이부로서 구성될 수 있다.
- [92] 상기 입체 디스플레이부에는 스테레오스코픽 방식(안경 방식), 오토 스테레오스코픽 방식(무안경 방식), 프로젝션 방식(홀로그래픽 방식) 등의 3차원 디스플레이 방식이 적용될 수 있다.
- [93] 일반적으로 3차원 입체 영상은 좌 영상(좌안용 영상)과 우 영상(우안용 영상)으로 구성된다. 좌 영상과 우 영상이 3차원 입체 영상으로 합쳐지는 방식에 따라, 좌 영상과 우 영상을 한 프레임 내 상하로 배치하는 탑-다운(top-down) 방식, 좌 영상과 우 영상을 한 프레임 내 좌우로 배치하는 L-to-R(left-to-right, side by side) 방식, 좌 영상과 우 영상의 조각들을 타일 형태로 배치하는 체커 보드(checker board) 방식, 좌 영상과 우 영상을 열 단위 또는 행 단위로 번갈아 배치하는 인터레이스드(interlaced) 방식, 그리고 좌 영상과 우 영상을 시간 별로 번갈아 표시하는 시분할(time sequential, frame by frame) 방식 등으로 나뉜다.
- [94] 또한, 3차원 썸네일 영상은 원본 영상 프레임의 좌 영상 및 우 영상으로부터 각각 좌 영상 썸네일 및 우 영상 썸네일을 생성하고, 이들이 합쳐짐에 따라 하나의 영상으로 생성될 수 있다. 일반적으로 썸네일(thumbnail)은 축소된 화상 또는 축소된 정지영상을 의미한다. 이렇게 생성된 좌 영상 썸네일과 우 영상 썸네일은 좌 영상과 우 영상의 시차에 대응하는 깊이감(depth)만큼 화면 상에서 좌우 거리차를 두고 표시됨으로써 입체적인 공간감을 나타낼 수 있다.
- [95] 3차원 입체영상의 구현에 필요한 좌 영상과 우 영상은 입체 처리부에 의하여 입체 디스플레이부에 표시될 수 있다. 입체 처리부는 3D 영상(기준시점의

영상과 확장시점의 영상)을 입력 받아 이로부터 좌 영상과 우 영상을 설정하거나, 2D 영상을 입력 받아 이를 좌 영상과 우 영상으로 전환하도록 이루어진다.

- [96] 음향 출력부(152)는 호신호 수신, 통화모드 또는 녹음 모드, 음성인식 모드, 방송수신 모드 등에서 무선 통신부(110)로부터 수신되거나 메모리(170)에 저장된 오디오 데이터를 출력할 수 있다. 음향 출력부(152)는 이동 단말기(100)에서 수행되는 기능(예를 들어, 호신호 수신음, 메시지 수신음 등)과 관련된 음향 신호를 출력하기도 한다. 이러한 음향 출력부(152)에는 리시버(receiver), 스피커(speaker), 버저(buzzer) 등이 포함될 수 있다.
- [97] 햅틱 모듈(haptic module)(153)은 사용자가 느낄 수 있는 다양한 촉각 효과를 발생시킨다. 햅틱 모듈(153)이 발생시키는 촉각 효과의 대표적인 예로는 진동이 될 수 있다. 햅틱 모듈(153)에서 발생하는 진동의 세기와 패턴 등은 사용자의 선택 또는 제어부의 설정에 의해 제어될 수 있다. 예를 들어, 상기 햅틱 모듈(153)은 서로 다른 진동을 합성하여 출력하거나 순차적으로 출력할 수도 있다.
- [98] 햅틱 모듈(153)은, 진동 외에도, 접촉 피부면에 대해 수직 운동하는 핀 배열, 분사구나 흡입구를 통한 공기의 분사력이나 흡입력, 피부 표면에 대한 스침, 전극(electrode)의 접촉, 정전기력 등의 자극에 의한 효과와, 흡열이나 발열 가능한 소자를 이용한 냉온감 재현에 의한 효과 등 다양한 촉각 효과를 발생시킬 수 있다.
- [99] 햅틱 모듈(153)은 직접적인 접촉을 통해 촉각 효과를 전달할 수 있을 뿐만 아니라, 사용자가 손가락이나 팔 등의 근 감각을 통해 촉각 효과를 느낄 수 있도록 구현할 수도 있다. 햅틱 모듈(153)은 이동 단말기(100)의 구성 태양에 따라 2개 이상이 구비될 수 있다.
- [100] 광출력부(154)는 이동 단말기(100)의 광원의 빛을 이용하여 이벤트 발생을 알리기 위한 신호를 출력한다. 이동 단말기(100)에서 발생 되는 이벤트의 예로는 메시지 수신, 호 신호 수신, 부재중 전화, 알람, 일정 알림, 이메일 수신, 애플리케이션을 통한 정보 수신 등이 될 수 있다.
- [101] 광출력부(154)가 출력하는 신호는 이동 단말기가 전면이나 후면으로 단색이나 복수색의 빛을 발광함에 따라 구현된다. 상기 신호 출력은 이동 단말기가 사용자의 이벤트 확인을 감지함에 의하여 종료될 수 있다.
- [102] 인터페이스부(160)는 이동 단말기(100)에 연결되는 모든 외부 기기와의 통로 역할을 한다. 인터페이스부(160)는 외부 기기로부터 데이터를 전송받거나, 전원을 공급받아 이동 단말기(100) 내부의 각 구성요소에 전달하거나, 이동 단말기(100) 내부의 데이터가 외부 기기로 전송되도록 한다. 예를 들어, 유/무선 헤드셋 포트(port), 외부 충전기 포트(port), 유/무선 데이터 포트(port), 메모리 카드(memory card) 포트(port), 식별 모듈이 구비된 장치를 연결하는 포트(port), 오디오 I/O(Input/Output) 포트(port), 비디오 I/O(Input/Output) 포트(port), 이어폰

포트(port) 등이 인터페이스부(160)에 포함될 수 있다.

- [103] 한편, 식별 모듈은 이동 단말기(100)의 사용 권한을 인증하기 위한 각종 정보를 저장한 칩으로서, 사용자 인증 모듈(user identify module; UIM), 가입자 인증 모듈(subscriber identity module; SIM), 범용 사용자 인증 모듈(universal subscriber identity module; USIM) 등을 포함할 수 있다. 식별 모듈이 구비된 장치(이하 '식별 장치')는, 스마트 카드(smart card) 형식으로 제작될 수 있다. 따라서 식별 장치는 상기 인터페이스부(160)를 통하여 단말기(100)와 연결될 수 있다.
- [104] 또한, 상기 인터페이스부(160)는 이동 단말기(100)가 외부 크래들(cradle)과 연결될 때 상기 크래들로부터의 전원이 상기 이동 단말기(100)에 공급되는 통로가 되거나, 사용자에게 의해 상기 크래들에서 입력되는 각종 명령 신호가 상기 이동 단말기(100)로 전달되는 통로가 될 수 있다. 상기 크래들로부터 입력되는 각종 명령 신호 또는 상기 전원은 상기 이동 단말기(100)가 상기 크래들에 정확히 장착되었음을 인지하기 위한 신호로 동작될 수 있다.
- [105] 메모리(170)는 제어부(180)의 동작을 위한 프로그램을 저장할 수 있고, 입/출력되는 데이터들(예를 들어, 폰북, 메시지, 정지영상, 동영상 등)을 임시 저장할 수도 있다. 상기 메모리(170)는 상기 터치 스크린 상의 터치 입력시 출력되는 다양한 패턴의 진동 및 음향에 관한 데이터를 저장할 수 있다.
- [106] 메모리(170)는 플래시 메모리 타입(flash memory type), 하드디스크 타입(hard disk type), SSD 타입(Solid State Disk type), SDD 타입(Silicon Disk Drive type), 멀티미디어 카드 마이크로 타입(multimedia card micro type), 카드 타입의 메모리(예를 들어 SD 또는 XD 메모리 등), 램(random access memory; RAM), SRAM(static random access memory), 롬(read-only memory; ROM), EEPROM(electrically erasable programmable read-only memory), PROM(programmable read-only memory), 자기 메모리, 자기 디스크 및 광디스크 중 적어도 하나의 타입의 저장매체를 포함할 수 있다. 이동 단말기(100)는 인터넷(internet)상에서 상기 메모리(170)의 저장 기능을 수행하는 웹 스토리지(web storage)와 관련되어 동작될 수도 있다.
- [107] 한편, 앞서 살펴본 것과 같이, 제어부(180)는 응용 프로그램과 관련된 동작과, 통상적으로 이동 단말기(100)의 전반적인 동작을 제어한다. 예를 들어, 제어부(180)는 상기 이동 단말기의 상태가 설정된 조건을 만족하면, 애플리케이션들에 대한 사용자의 제어 명령의 입력을 제한하는 잠금 상태를 실행하거나, 해제할 수 있다.
- [108] 또한, 제어부(180)는 음성 통화, 데이터 통신, 화상 통화 등과 관련된 제어 및 처리를 수행하거나, 터치 스크린 상에서 행해지는 필기 입력 또는 그림 그리기 입력을 각각 문자 및 이미지로 인식할 수 있는 패턴 인식 처리를 행할 수 있다. 나아가 제어부(180)는 이하에서 설명되는 다양한 실시 예들을 본 발명에 따른 이동 단말기(100) 상에서 구현하기 위하여, 위에서 살펴본 구성요소들을 중 어느 하나 또는 복수를 조합하여 제어할 수 있다.

- [109] 전원 공급부(190)는 제어부(180)의 제어에 의해 외부의 전원, 내부의 전원을 인가 받아 각 구성요소들의 동작에 필요한 전원을 공급한다. 전원공급부(190)는 배터리를 포함하며, 배터리는 충전 가능하도록 이루어지는 내장형 배터리가 될 수 있으며, 충전 등을 위하여 단말기 바디에 착탈 가능하게 결합될 수 있다.
- [110] 또한, 전원공급부(190)는 연결포트를 구비할 수 있으며, 연결포트는 배터리의 충전을 위하여 전원을 공급하는 외부 충전기가 전기적으로 연결되는 인터페이스(160)의 일 예로서 구성될 수 있다.
- [111] 다른 예로서, 전원공급부(190)는 상기 연결포트를 이용하지 않고 무선방식으로 배터리를 충전하도록 이루어질 수 있다. 이 경우에, 전원공급부(190)는 외부의 무선 전력 전송장치로부터 자기 유도 현상에 기초한 유도 결합(Inductive Coupling) 방식이나 전자기적 공진 현상에 기초한 공진 결합(Magnetic Resonance Coupling) 방식 중 하나 이상을 이용하여 전력을 전달받을 수 있다.
- [112] 한편, 이하에서 다양한 실시 예는 예를 들어, 소프트웨어, 하드웨어 또는 이들의 조합된 것을 이용하여 컴퓨터 또는 이와 유사한 장치로 읽을 수 있는 기록매체 내에서 구현될 수 있다.
- [113] 도 1b 및 1c를 참조하면, 개시된 이동 단말기(100)는 바 형태의 단말기 바디를 구비하고 있다. 다만, 본 발명은 여기에 한정되지 않고 와치 타입, 클립 타입, 글래스 타입 또는 2 이상의 바디들이 상대 이동 가능하게 결합되는 폴더 타입, 플립 타입, 슬라이드 타입, 스윙 타입, 스위블 타입 등 다양한 구조에 적용될 수 있다. 이동 단말기의 특정 유형에 관련될 것이나, 이동 단말기의 특정유형에 관한 설명은 다른 타입의 이동 단말기에 일반적으로 적용될 수 있다.
- [114] 여기에서, 단말기 바디는 이동 단말기(100)를 적어도 하나의 집합체로 보아 이를 지칭하는 개념으로 이해될 수 있다.
- [115] 이동 단말기(100)는 외관을 이루는 케이스(예를 들면, 프레임, 하우징, 커버 등)를 포함한다. 도시된 바와 같이, 이동 단말기(100)는 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102)를 포함할 수 있다. 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102)의 결합에 의해 형성되는 내부공간에는 각종 전자부품들이 배치된다. 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102) 사이에는 적어도 하나의 미들 케이스가 추가로 배치될 수 있다.
- [116] 단말기 바디의 전면에는 디스플레이부(151)가 배치되어 정보를 출력할 수 있다. 도시된 바와 같이, 디스플레이부(151)의 윈도우(151a)는 프론트 케이스(101)에 장착되어 프론트 케이스(101)와 함께 단말기 바디의 전면을 형성할 수 있다.
- [117] 경우에 따라서, 리어 케이스(102)에도 전자부품이 장착될 수 있다. 리어 케이스(102)에 장착 가능한 전자부품은 착탈 가능한 배터리, 식별 모듈, 메모리 카드 등이 있다. 이 경우, 리어 케이스(102)에는 장착된 전자부품을 덮기 위한 후면커버(103)가 착탈 가능하게 결합될 수 있다. 따라서, 후면 커버(103)가 리어 케이스(102)로부터 분리되면, 리어 케이스(102)에 장착된 전자부품은 외부로



노출된다.

- [118] 도시된 바와 같이, 후면커버(103)가 리어 케이스(102)에 결합되면, 리어 케이스(102)의 측면 일부가 노출될 수 있다. 경우에 따라서, 상기 결합시 리어 케이스(102)는 후면커버(103)에 의해 완전히 가려질 수도 있다. 한편, 후면커버(103)에는 카메라(121b)나 음향 출력부(152b)를 외부로 노출시키기 위한 개구부가 구비될 수 있다.
- [119] 이러한 케이스들(101, 102, 103)은 합성수지를 사출하여 형성되거나 금속, 예를 들어 스테인레스 스틸(STS), 알루미늄(AL), 티타늄(Ti) 등으로 형성될 수도 있다.
- [120] 이동 단말기(100)는, 복수의 케이스가 각종 전자부품들을 수용하는 내부 공간을 마련하는 위의 예와 달리, 하나의 케이스가 상기 내부 공간을 마련하도록 구성될 수도 있다. 이 경우, 합성수지 또는 금속이 측면에서 후면으로 이어지는 유니 바디의 이동 단말기(100)가 구현될 수 있다.
- [121] 한편, 이동 단말기(100)는 단말기 바디 내부로 물이 스며들지 않도록 하는 방수부(미도시)를 구비할 수 있다. 예를 들어, 방수부는 윈도우(151a)와 프론트 케이스(101) 사이, 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102) 사이 또는 리어 케이스(102)와 후면 커버(103) 사이에 구비되어, 이들의 결합 시 내부 공간을 밀폐하는 방수부재를 포함할 수 있다.
- [122] 이동 단말기(100)에는 디스플레이부(151), 제1 및 제2 음향 출력부(152a, 152b), 근접 센서(141), 조도 센서(142), 광 출력부(154), 제1 및 제2 카메라(121a, 121b), 제1 및 제2 조작유닛(123a, 123b), 마이크론(122), 인터페이스부(160) 등이 구비될 수 있다.
- [123] 이하에서는, 도 1b 및 도 1c에 도시된 바와 같이, 단말기 바디의 전면에 디스플레이부(151), 제1 음향 출력부(152a), 근접 센서(141), 조도 센서(142), 광 출력부(154), 제1 카메라(121a) 및 제1 조작유닛(123a)이 배치되고, 단말기 바디의 측면에 제2 조작유닛(123b), 마이크론(122) 및 인터페이스부(160)이 배치되며, 단말기 바디의 후면에 제2 음향 출력부(152b) 및 제2 카메라(121b)가 배치된 이동 단말기(100)를 일 예로 들어 설명한다.
- [124] 다만, 이들 구성은 이러한 배치에 한정되는 것은 아니다. 이들 구성은 필요에 따라 제외 또는 대체되거나, 다른 면에 배치될 수 있다. 예를 들어, 단말기 바디의 전면에는 제1 조작유닛(123a)이 구비되지 않을 수 있으며, 제2 음향 출력부(152b)는 단말기 바디의 후면이 아닌 단말기 바디의 측면에 구비될 수 있다.
- [125] 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)에서 처리되는 정보를 표시(출력)한다. 예를 들어, 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)에서 구동되는 응용 프로그램의 실행화면 정보, 또는 이러한 실행화면 정보에 따른 UI(User Interface), GUI(Graphic User Interface) 정보를 표시할 수 있다.
- [126] 디스플레이부(151)는 액정 디스플레이(liquid crystal display, LCD), 박막 트랜지스터 액정 디스플레이(thin film transistor-liquid crystal display, TFT LCD),

유기 발광 다이오드(organic light-emitting diode, OLED), 플렉서블 디스플레이(flexible display), 3차원 디스플레이(3D display), 전자잉크 디스플레이(e-ink display) 중에서 적어도 하나를 포함할 수 있다.

- [127] 또한, 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)의 구현 형태에 따라 2개 이상 존재할 수 있다. 이 경우, 이동 단말기(100)에는 복수의 디스플레이부들이 하나의 면에 이격되거나 일체로 배치될 수 있고, 또한 서로 다른 면에 각각 배치될 수도 있다.
- [128] 디스플레이부(151)는 터치 방식에 의하여 제어 명령을 입력 받을 수 있도록, 디스플레이부(151)에 대한 터치를 감지하는 터치센서를 포함할 수 있다. 이를 이용하여, 디스플레이부(151)에 대하여 터치가 이루어지면, 터치센서는 상기 터치를 감지하고, 제어부(180)는 이에 근거하여 상기 터치에 대응하는 제어명령을 발생시키도록 이루어질 수 있다. 터치 방식에 의하여 입력되는 내용은 문자 또는 숫자이거나, 각종 모드에서의 지시 또는 지정 가능한 메뉴항목 동일 수 있다.
- [129] 한편, 터치센서는, 터치패턴을 구비하는 필름 형태로 구성되어 윈도우(151a)와 윈도우(151a)의 배면 상의 디스플레이(미도시) 사이에 배치되거나, 윈도우(151a)의 배면에 직접 패터닝되는 메탈 와이어가 될 수도 있다. 또는, 터치센서는 디스플레이와 일체로 형성될 수 있다. 예를 들어, 터치센서는, 디스플레이의 기판 상에 배치되거나, 디스플레이의 내부에 구비될 수 있다.
- [130] 이처럼, 디스플레이부(151)는 터치센서와 함께 터치 스크린을 형성할 수 있으며, 이 경우에 터치 스크린은 사용자 입력부(123, 도 1a 참조)로 기능할 수 있다. 경우에 따라, 터치 스크린은 제1조작유닛(123a)의 적어도 일부 기능을 대체할 수 있다.
- [131] 제1 음향 출력부(152a)는 통화음을 사용자의 귀에 전달시키는 리시버(receiver)로 구현될 수 있으며, 제2 음향 출력부(152b)는 각종 알람음이나 멀티미디어의 재생음을 출력하는 라우드 스피커(loud speaker)의 형태로 구현될 수 있다.
- [132] 디스플레이부(151)의 윈도우(151a)에는 제1 음향 출력부(152a)로부터 발생하는 사운드의 방출을 위한 음향홀이 형성될 수 있다. 다만, 본 발명은 이에 한정되는 것은 아니고, 상기 사운드는 구조물 간의 조립틈(예를 들어, 윈도우(151a)와 프론트 케이스(101) 간의 틈)을 따라 방출되도록 구성될 수 있다. 이 경우, 외관상 음향 출력을 위하여 독립적으로 형성되는 홀이 보이지 않거나 숨겨져 이동 단말기(100)의 외관이 보다 심플해질 수 있다.
- [133] 광 출력부(154)는 이벤트의 발생시 이를 알리기 위한 빛을 출력하도록 이루어진다. 상기 이벤트의 예로는 메시지 수신, 호 신호 수신, 부재중 전화, 알람, 일정 알림, 이메일 수신, 애플리케이션을 통한 정보 수신 등을 들 수 있다. 제어부(180)는 사용자의 이벤트 확인이 감지되면, 빛의 출력이 종료되도록 광 출력부(154)를 제어할 수 있다.

- [134] 제1 카메라(121a)는 촬영 모드 또는 화상통화 모드에서 이미지 센서에 의해 얻어지는 정지영상 또는 동영상의 화상 프레임을 처리한다. 처리된 화상 프레임은 디스플레이부(151)에 표시될 수 있으며, 메모리(170)에 저장될 수 있다.
- [135] 제1 및 제2 조작유닛(123a, 123b)은 이동 단말기(100)의 동작을 제어하기 위한 명령을 입력 받기 위해 조작되는 사용자 입력부(123)의 일 예로서, 조작부(manipulating portion)로도 통칭될 수 있다. 제1 및 제2 조작유닛(123a, 123b)은 터치, 푸시, 스크롤 등 사용자가 촉각적인 느낌을 받으면서 조작하게 되는 방식(tactile manner)이라면 어떤 방식이든 채용될 수 있다. 또한, 제1 및 제2 조작유닛(123a, 123b)은 근접 터치(proximity touch), 호버링(hovering) 터치 등을 통해서 사용자의 촉각적인 느낌이 없이 조작하게 되는 방식으로도 채용될 수 있다.
- [136] 본 도면에서는 제1 조작유닛(123a)이 터치키(touch key)인 것으로 예시하나, 본 발명이 이에 한정되는 것은 아니다. 예를 들어, 제1 조작유닛(123a)은 푸시키(mechanical key)가 되거나, 터치키와 푸시키의 조합으로 구성될 수 있다.
- [137] 제1 및 제2 조작유닛(123a, 123b)에 의하여 입력되는 내용은 다양하게 설정될 수 있다. 예를 들어, 제1 조작유닛(123a)은 메뉴, 홈키, 취소, 검색 등의 명령을 입력 받고, 제2 조작유닛(123b)은 제1 또는 제2 음향 출력부(152a, 152b)에서 출력되는 음향의 크기 조절, 디스플레이부(151)의 터치 인식 모드로의 전환 등의 명령을 입력 받을 수 있다.
- [138] 한편, 단말기 바디의 후면에는 사용자 입력부(123)의 다른 일 예로서, 후면 입력부(미도시)가 구비될 수 있다. 이러한 후면 입력부는 이동 단말기(100)의 동작을 제어하기 위한 명령을 입력 받기 위해 조작되는 것으로서, 입력되는 내용은 다양하게 설정될 수 있다. 예를 들어, 전원의 온/오프, 시작, 종료, 스크롤 등과 같은 명령, 제1 및 제2 음향 출력부(152a, 152b)에서 출력되는 음향의 크기 조절, 디스플레이부(151)의 터치 인식 모드로의 전환 등과 같은 명령을 입력 받을 수 있다. 후면 입력부는 터치입력, 푸시입력 또는 이들의 조합에 의한 입력이 가능한 형태로 구현될 수 있다.
- [139] 후면 입력부는 단말기 바디의 두께방향으로 전면의 디스플레이부(151)와 중첩되게 배치될 수 있다. 일 예로, 사용자가 단말기 바디를 한 손으로 쥐었을 때 검지를 이용하여 용이하게 조작 가능하도록, 후면 입력부는 단말기 바디의 후면 상단부에 배치될 수 있다. 다만, 본 발명은 반드시 이에 한정되는 것은 아니며, 후면 입력부의 위치는 변경될 수 있다.
- [140] 이처럼 단말기 바디의 후면에 후면 입력부가 구비되는 경우, 이를 이용한 새로운 형태의 유저 인터페이스가 구현될 수 있다. 또한, 앞서 설명한 터치 스크린 또는 후면 입력부가 단말기 바디의 전면에 구비되는 제1 조작유닛(123a)의 적어도 일부 기능을 대체하여, 단말기 바디의 전면에 제1 조작유닛(123a)이 미배치되는 경우, 디스플레이부(151)가 보다 대화면으로 구성될 수 있다.

- [141] 한편, 이동 단말기(100)에는 사용자의 지문을 인식하는 지문인식센서가 구비될 수 있으며, 제어부(180)는 지문인식센서를 통하여 감지되는 지문정보를 인증수단으로 이용할 수 있다. 상기 지문인식센서는 디스플레이부(151) 또는 사용자 입력부(123)에 내장될 수 있다.
- [142] 마이크로폰(122)은 사용자의 음성, 기타 소리 등을 입력 받도록 이루어진다. 마이크로폰(122)은 복수의 개소에 구비되어 스테레오 음향을 입력 받도록 구성될 수 있다.
- [143] 인터페이스부(160)는 이동 단말기(100)를 외부기기과 연결시킬 수 있는 통로가 된다. 예를 들어, 인터페이스부(160)는 다른 장치(예를 들어, 이어폰, 외장 스피커)와의 연결을 위한 접속단자, 근거리 통신을 위한 포트[예를 들어, 적외선 포트(IrDA Port), 블루투스 포트(Bluetooth Port), 무선 랜 포트(Wireless LAN Port) 등], 또는 이동 단말기(100)에 전원을 공급하기 위한 전원공급단자 중 적어도 하나일 수 있다. 이러한 인터페이스부(160)는 SIM(Subscriber Identification Module) 또는 UIM(User Identity Module), 정보 저장을 위한 메모리 카드 등의 외장형 카드를 수용하는 소켓의 형태로 구현될 수도 있다.
- [144] 단말기 바디의 후면에는 제2카메라(121b)가 배치될 수 있다. 이 경우, 제2카메라(121b)는 제1카메라(121a)와 실질적으로 반대되는 촬영 방향을 가지게 된다.
- [145] 제2카메라(121b)는 적어도 하나의 라인을 따라 배열되는 복수의 렌즈를 포함할 수 있다. 복수의 렌즈는 행렬(matrix) 형식으로 배열될 수도 있다. 이러한 카메라는, '어레이(array) 카메라'로 명명될 수 있다. 제2카메라(121b)가 어레이 카메라로 구성되는 경우, 복수의 렌즈를 이용하여 다양한 방식으로 영상을 촬영할 수 있으며, 보다 나은 품질의 영상을 획득할 수 있다.
- [146] 플래시(124)는 제2카메라(121b)에 인접하게 배치될 수 있다. 플래시(124)는 제2카메라(121b)로 피사체를 촬영하는 경우에 피사체를 향하여 빛을 비추게 된다.
- [147] 단말기 바디에는 제2 음향 출력부(152b)가 추가로 배치될 수 있다. 제2 음향 출력부(152b)는 제1 음향 출력부(152a)와 함께 스테레오 기능을 구현할 수 있으며, 통화시 스피커폰 모드의 구현을 위하여 사용될 수도 있다.
- [148] 단말기 바디에는 무선 통신을 위한 적어도 하나의 안테나가 구비될 수 있다. 안테나는 단말기 바디에 내장되거나, 케이스에 형성될 수 있다. 예를 들어, 방송 수신 모듈(111, 도 1a 참조)의 일부를 이루는 안테나는 단말기 바디에서 인출 가능하게 구성될 수 있다. 또는, 안테나는 필름 타입으로 형성되어 후면 커버(103)의 내측면에 부착될 수도 있고, 도전성 재질을 포함하는 케이스가 안테나로서 기능하도록 구성될 수도 있다.
- [149] 배터리(191)는 인터페이스부(160)에 연결되는 전원 케이블을 통하여 전원을 공급받도록 구성될 수 있다. 또한, 배터리(191)는 무선충전기기를 통하여 무선충전 가능하도록 구성될 수도 있다. 상기 무선충전은 자기유도방식 또는

공진방식(자기공명방식)에 의하여 구현될 수 있다.

- [150] 한편, 본 도면에서는 후면 커버(103)가 배터리(191)를 덮도록 리어 케이스(102)에 결합되어 배터리(191)의 이탈을 제한하고, 배터리(191)를 외부 충격과 이물질로부터 보호하도록 구성된 것을 예시하고 있다. 배터리(191)가 단말기 바디에 착탈 가능하게 구성되는 경우, 후면 커버(103)는 리어 케이스(102)에 착탈 가능하게 결합될 수 있다.
- [151] 이동 단말기(100)에는 외관을 보호하거나, 이동 단말기(100)의 기능을 보조 또는 확장시키는 액세서리가 추가될 수 있다. 이러한 액세서리의 일 예로, 이동 단말기(100)의 적어도 일면을 덮거나 수용하는 커버 또는 파우치를 들 수 있다. 커버 또는 파우치는 디스플레이부(151)와 연동되어 이동 단말기(100)의 기능을 확장시키도록 구성될 수 있다. 액세서리의 다른 일 예로, 터치 스크린에 대한 터치입력을 보조 또는 확장하기 위한 터치펜을 들 수 있다.
- [152] 한편, 본 발명에서는 이동 단말기에서 처리되는 정보를 플렉서블 디스플레이(flexible display)를 이용하여 표시할 수 있다. 이하, 첨부된 도면을 바탕으로 이에 대하여 보다 구체적으로 살펴본다.
- [153] 도 2는 본 발명에 따른 변형 가능한 이동 단말기(200)의 다른 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [154] 도시된 바와 같이, 디스플레이부(251)는 외력에 의하여 변형 가능하게 구성될 수 있다. 상기 변형은 디스플레이부(251)의 휘어짐, 구부러짐, 접힘, 비틀림, 말림 중 적어도 하나일 수 있다. 이러한 변형 가능한 디스플레이부(251)는 '플렉서블 디스플레이부'로 명명될 수 있다. 여기에서, 플렉서블 디스플레이부(251)는 일반적인 플렉서블 디스플레이와 전자 종이(e-paper) 및 그 조합을 모두 포함할 수 있다. 일반적으로 이동 단말기(200)는 도 1a 내지 도 1c의 이동 단말기(100)의 특징 또는 그와 유사한 특징을 포함할 수 있다.
- [155] 일반적인 플렉서블 디스플레이는 기존의 평판 디스플레이의 특성을 유지하면서, 종이와 같이 휘어짐, 구부러짐, 접힘, 비틀림 또는 말림이 가능한 얇고 유연한 기판 위에 제작되어, 가볍고 쉽게 깨지지 않는 튼튼한 디스플레이를 말한다.
- [156] 또한, 전자 종이는 일반적인 잉크의 특징을 적용한 디스플레이 기술로서, 반사광을 사용하는 점이 기존의 평판 디스플레이와 다른 점일 수 있다. 전자 종이는 트위스트 볼을 이용하거나, 캡슐을 이용한 전기영동(electrophoresis)을 이용하여, 정보를 변경할 수 있다.
- [157] 플렉서블 디스플레이부(251)가 변형되지 않는 상태(예를 들어, 무한대의 곡률반경을 가지는 상태, 이하 제1 상태라 한다)에서, 플렉서블 디스플레이부(251)의 디스플레이 영역은 평면이 된다. 상기 제1 상태에서 외력에 의하여 변형된 상태(예를 들어, 유한의 곡률반경을 가지는 상태, 이하, 제2 상태라 한다)에서는 상기 디스플레이 영역이 곡면이 될 수 있다. 도시된 바와 같이, 상기 제2 상태에서 표시되는 정보는 곡면상에 출력되는 시각 정보가 될 수

있다. 이러한 시각 정보는 매트릭스 형태로 배치되는 단위 화소(sub-pixel)의 발광이 독자적으로 제어됨에 의하여 구현된다. 상기 단위 화소는 하나의 색을 구현하기 위한 최소 단위를 의미한다.

- [158] 플렉서블 디스플레이부(251)는 상기 제1 상태에서 평평한 상태가 아닌, 휘어진 상태(예를 들어, 상하 또는 좌우로 휘어진 상태)에 놓일 수 있다. 이 경우, 플렉서블 디스플레이부(251)에 외력이 가해지면, 플렉서블 디스플레이부(251)는 평평한 상태(혹은 보다 덜 휘어진 상태) 또는 보다 많이 휘어진 상태로 변형될 수 있다.
- [159] 한편, 플렉서블 디스플레이부(251)는 터치센서와 조합되어 플렉서블 터치 스크린을 구현할 수 있다. 플렉서블 터치 스크린에 대하여 터치가 이루어지면, 제어부(180, 도 1a 참조)는 이러한 터치입력에 상응하는 제어를 수행할 수 있다. 플렉서블 터치 스크린은 상기 제1 상태뿐만 아니라 상기 제2 상태에서도 터치입력을 감지하도록 이루어질 수 있다.
- [160] 한편, 본 변형 예에 따른 이동 단말기(200)에는 플렉서블 디스플레이부(251)의 변형을 감지할 수 있는 변형감지수단이 구비될 수 있다. 이러한 변형감지수단은 센싱부(140, 도 1a 참조)에 포함될 수 있다.
- [161] 상기 변형감지수단은 플렉서블 디스플레이부(251) 또는 케이스(201)에 구비되어, 플렉서블 디스플레이부(251)의 변형과 관련된 정보를 감지할 수 있다. 여기에서, 변형과 관련된 정보는, 플렉서블 디스플레이부(251)가 변형된 방향, 변형된 정도, 변형된 위치, 변형된 시간 및 변형된 플렉서블 디스플레이부(251)가 복원되는 가속도 등이 될 수 있으며, 이 밖에도 플렉서블 디스플레이부(251)의 휘어짐으로 인하여 감지 가능한 다양한 정보일 수 있다.
- [162] 또한, 제어부(180)는 상기 변형감지수단에 의하여 감지되는 플렉서블 디스플레이부(251)의 변형과 관련된 정보에 근거하여, 플렉서블 디스플레이부(251) 상에 표시되는 정보를 변경하거나, 이동 단말기(200)의 기능을 제어하기 위한 제어신호를 생성할 수 있다.
- [163] 한편, 본 변형 예에 따른 이동 단말기(200)는 플렉서블 디스플레이부(251)를 수용하는 케이스(201)를 포함할 수 있다. 케이스(201)는 플렉서블 디스플레이부(251)의 특성을 고려하여, 외력에 의하여 플렉서블 디스플레이부(251)와 함께 변형 가능하도록 구성될 수 있다.
- [164] 아울러, 이동 단말기(200)에 구비되는 배터리(미도시) 또한 플렉서블 디스플레이부(251)의 특성을 고려하여, 외력에 의하여 플렉서블 디스플레이부(251)와 함께 변형 가능하도록 구성될 수 있다. 상기 배터리를 구현하기 위하여, 배터리 셀을 위로 쌓은 스택앤폴딩(stack and folding) 방식이 적용될 수 있다.
- [165] 플렉서블 디스플레이부(251)의 상태 변형은 외력에 의한 것으로만 국한되지는 않는다. 예를 들어, 플렉서블 디스플레이부(251)가 제 1 상태를 가지고 있을 때, 사용자 혹은 애플리케이션의 명령에 의해서, 제 2 상태로 변형될 수도 있다.

- [166] 한편, 이동 단말기는 사용자가 주로 손에 쥐고 사용하는 차원을 넘어서, 신체에 착용할 수 있는 웨어러블 디바이스(wearable device)로 확장될 수 있다. 이러한 웨어러블 디바이스에는 스마트 워치(smart watch), 스마트 글래스(smart glass), HMD(head mounted display) 등이 있다. 이하, 웨어러블 디바이스로 확장된 이동 단말기의 예들에 대하여 설명하기로 한다.
- [167] 웨어러블 디바이스는 다른 이동 단말기(100)와 데이터를 상호 교환(또는 연동) 가능하게 이루어질 수 있다. 근거리 통신 모듈(114)은, 이동 단말기(100) 주변에 통신 가능한 웨어러블 디바이스를 감지(또는 인식)할 수 있다. 나아가, 제어부(180)는 감지된 웨어러블 디바이스가 이동 단말기(100)와 통신하도록 인증된 디바이스인 경우, 이동 단말기(100)에서 처리되는 데이터의 적어도 일부를, 근거리 통신 모듈(114)을 통하여 웨어러블 디바이스로 전송할 수 있다. 따라서, 사용자는 이동 단말기(100)에서 처리되는 데이터를 웨어러블 디바이스를 통하여 이용할 수 있다. 예를 들어, 이동 단말기(100)에 전화가 수신된 경우 웨어러블 디바이스를 통해 전화 통화를 수행하거나, 이동 단말기(100)에 메시지가 수신된 경우 웨어러블 디바이스를 통해 상기 수신된 메시지를 확인하는 것이 가능하다.
- [168] 도 3은 본 발명의 다른 일 실시 예와 관련된 와치 타입의 이동 단말기(300)의 일 예를 보인 사시도이다.
- [169] 도 3을 참조하면, 와치 타입의 이동 단말기(300)는 디스플레이부(351)를 구비하는 본체(301) 및 본체(301)에 연결되어 손목에 착용 가능하도록 구성되는 밴드(302)를 포함한다. 일반적으로 이동 단말기(300)는 도 1a 내지 도 1c의 이동 단말기(100)의 특징 또는 그와 유사한 특징을 포함할 수 있다.
- [170] 본체(301)는 외관을 형성하는 케이스를 포함한다. 도시된 바와 같이, 케이스는 각종 전자부품들을 수용하는 내부 공간을 마련하는 제1케이스(301a) 및 제2케이스(301b)를 포함할 수 있다. 다만, 본 발명은 이에 한정되는 것은 아니고, 하나의 케이스가 상기 내부 공간을 마련하도록 구성되어 유니 바디의 이동 단말기(300)가 구현될 수도 있다.
- [171] 와치 타입의 이동 단말기(300)는 무선 통신이 가능하도록 구성되며, 본체(301)에는 상기 무선 통신을 위한 안테나가 설치될 수 있다. 한편, 안테나는 케이스를 이용하여 그 성능을 확장시킬 수 있다. 예를 들어, 도전성 재질을 포함하는 케이스가 안테나와 전기적으로 연결되어 그라운드 영역 또는 방사 영역을 확장시키도록 구성될 수 있다.
- [172] 본체(301)의 전면에는 디스플레이부(351)가 배치되어 정보를 출력할 수 있으며, 디스플레이부(351)에는 터치 센서가 구비되어 터치 스크린으로 구현될 수 있다. 도시된 바와 같이, 디스플레이부(351)의 윈도우(351a)는 제1 케이스(301a)에 장착되어 제1 케이스(301a)와 함께 단말기 바디의 전면을 형성할 수 있다.
- [173] 본체(301)에는 음향 출력부(352), 카메라(321), 마이크로폰(322), 사용자

입력부(323) 등이 구비될 수 있다. 디스플레이부(351)가 터치 스크린으로 구현되는 경우, 사용자 입력부(323)로 기능할 수 있으며, 이에 따라 본체(301)에 별도의 키가 구비되지 않을 수 있다.

[174] 밴드(302)는 손목에 착용되어 손목을 감싸도록 이루어지며, 착용이 용이하도록 플렉서블 재질로 형성될 수 있다. 그러한 예로서, 밴드(302)는 가죽, 고무, 실리콘, 합성수지 재질 등으로 형성될 수 있다. 또한, 밴드(302)는 본체(301)에 착탈 가능하게 구성되어, 사용자가 취향에 따라 다양한 형태의 밴드로 교체 가능하게 구성될 수 있다.

[175] 한편, 밴드(302)는 안테나의 성능을 확장시키는 데에 이용될 수 있다. 예를 들어, 밴드에는 안테나와 전기적으로 연결되어 그라운드 영역을 확장시키는 그라운드 확장부(미도시)가 내장될 수 있다.

[176] 밴드(302)에는 파스너(fastener; 302a)가 구비될 수 있다. 파스너(302a)는 버클(buckle), 스냅핏(snap-fit)이 가능한 후크(hook) 구조, 또는 벨크로(velcro; 상표명) 등에 의하여 구현될 수 있으며, 신축성이 있는 구간 또는 재질을 포함할 수 있다. 본 도면에서는, 파스너(302a)가 버클 형태로 구현된 예를 제시하고 있다.

[177] 도 4는 본 발명의 또 다른 일 실시 예와 관련된 글래스 타입의 이동 단말기(400)의 일 예를 보인 사시도이다.

[178] 글래스 타입의 이동 단말기(400)는 인체의 두부에 착용 가능하도록 구성되며, 이를 위한 프레임부(케이스, 하우징 등)을 구비할 수 있다. 프레임부는 착용이 용이하도록 플렉서블 재질로 형성될 수 있다. 본 도면에서는, 프레임부가 서로 다른 재질의 제1 프레임(401)과 제2 프레임(402)을 포함하는 것을 예시하고 있다. 일반적으로 이동 단말기(400)는 도1a 내지 도1c의 이동 단말기(100)의 특징 또는 그와 유사한 특징을 포함할 수 있다.

[179] 프레임부는 두부에 지지되며, 각종 부품들이 장착되는 공간을 마련한다. 도시된 바와 같이, 프레임부에는 제어 모듈(480), 음향 출력 모듈(452) 등과 같은 전자부품이 장착될 수 있다. 또한, 프레임부에는 좌안 및 우안 중 적어도 하나를 덮는 렌즈(403)가 착탈 가능하게 장착될 수 있다.

[180] 제어 모듈(480)은 이동 단말기(400)에 구비되는 각종 전자부품을 제어하도록 이루어진다. 제어 모듈(480)은 앞서 설명한 제어부(180)에 대응되는 구성으로 이해될 수 있다. 본 도면에서는, 제어 모듈(480)이 일측 두부 상의 프레임부에 설치된 것을 예시하고 있다. 하지만, 제어 모듈(480)의 위치는 이에 한정되지 않는다.

[181] 디스플레이부(451)는 헤드 마운티드 디스플레이(Head Mounted Display, HMD) 형태로 구현될 수 있다. HMD 형태란, 두부에 장착되어, 사용자의 눈 앞에 직접 영상을 보여주는 디스플레이 방식을 말한다. 사용자가 글래스 타입의 이동 단말기(400)를 착용하였을 때, 사용자의 눈 앞에 직접 영상을 제공할 수 있도록, 디스플레이부(451)는 좌안 및 우안 중 적어도 하나에 대응되게 배치될 수 있다. 본 도면에서는, 사용자의 우안을 향하여 영상을 출력할 수 있도록,



- 디스플레이부(451)가 우안에 대응되는 부분에 위치한 것을 예시하고 있다.
- [182] 디스플레이부(451)는 프리즘을 이용하여 사용자의 눈으로 이미지를 투사할 수 있다. 또한, 사용자가 투사된 이미지와 전방의 일반 시야(사용자가 눈을 통하여 바라보는 범위)를 함께 볼 수 있도록, 프리즘은 투광성으로 형성될 수 있다.
- [183] 이처럼, 디스플레이부(451)를 통하여 출력되는 영상은, 일반 시야와 오버랩(overlap)되어 보여질 수 있다. 이동 단말기(400)는 이러한 디스플레이의 특성을 이용하여 현실의 이미지나 배경에 가상 이미지를 겹쳐서 하나의 영상으로 보여주는 증강현실(Augmented Reality, AR)을 제공할 수 있다.
- [184] 카메라(421)는 좌안 및 우안 중 적어도 하나에 인접하게 배치되어, 전방의 영상을 촬영하도록 형성된다. 카메라(421)가 눈에 인접하여 위치하므로, 카메라(421)는 사용자가 바라보는 장면을 영상으로 획득할 수 있다.
- [185] 본 도면에서는, 카메라(421)가 제어 모듈(480)에 구비된 것을 예시하고 있으나, 반드시 이에 한정되는 것은 아니다. 카메라(421)는 상기 프레임부에 설치될 수도 있으며, 복수 개로 구비되어 입체 영상을 획득하도록 이루어질 수도 있다.
- [186] 글래스 타입의 이동 단말기(400)는 제어명령을 입력 받기 위하여 조작되는 사용자 입력부(423a, 423b)를 구비할 수 있다. 사용자 입력부(423a, 423b)는 터치, 푸시 등 사용자가 촉각적인 느낌을 가면서 조작하게 되는 방식(tactile manner)이라면 어떤 방식이든 채용될 수 있다. 본 도면에서는, 프레임부와 제어 모듈(480)에 각각 푸시 및 터치 입력 방식의 사용자 입력부(423a, 423b)가 구비된 것을 예시하고 있다.
- [187] 또한, 글래스 타입의 이동 단말기(400)에는 사운드를 입력 받아 전기적인 음성 데이터로 처리하는 마이크로폰(미도시) 및 음향을 출력하는 음향 출력 모듈(452)이 구비될 수 있다. 음향 출력 모듈(452)은 일반적인 음향 출력 방식 또는 골전도 방식으로 음향을 전달하도록 이루어질 수 있다. 음향 출력 모듈(452)이 골전도 방식으로 구현되는 경우, 사용자가 이동 단말기(400)를 착용시, 음향 출력 모듈(452)은 두부에 밀착되며, 두개골을 진동시켜 음향을 전달하게 된다.
- [188] 다음으로, 본 발명에 따른 이동 단말기(100)를 통해 실시 가능한 통신 시스템에 대하여 살펴본다.
- [189] 먼저, 통신 시스템은, 서로 다른 무선 인터페이스 및/또는 물리 계층을 이용할 수도 있다. 예를 들어, 통신 시스템에 의해 이용 가능한 무선 인터페이스에는, 주파수 분할 다중 접속(Frequency Division Multiple Access, FDMA), 시분할 다중 접속(Time Division Multiple Access, TDMA), 코드 분할 다중 접속(Code Division Multiple Access, CDMA), 범용 이동통신 시스템(Universal Mobile Telecommunications Systems, UMTS)(특히, LTE(Long Term Evolution), LTE-A(Long Term Evolution-Advanced)), 이동통신 글로벌 시스템(Global System for Mobile Communications, GSM) 등이 포함될 수 있다.
- [190] 이하에서는, 설명의 편의를 위하여, CDMA에 한정하여 설명하도록 한다.

그러나, 본 발명은, CDMA 무선 통신 시스템뿐만 아니라 OFDM(Orthogonal Frequency Division Multiplexing) 무선 통신 시스템을 포함한 모든 통신 시스템 적용될 수 있음은 자명하다.

- [191] CDMA 무선 통신 시스템은, 적어도 하나의 단말기(100), 적어도 하나의 기지국(Base Station, BS (Node B 혹은 Evolved Node B로 명칭될 수도 있다.)), 적어도 하나의 기지국 제어부(Base Station Controllers, BSCs), 이동 스위칭 센터(Mobile Switching Center, MSC)를 포함할 수 있다. MSC는, 일반 전화 교환망(Public Switched Telephone Network, PSTN) 및 BSCs와 연결되도록 구성된다. BSCs는, 백홀 라인(backhaul line)을 통하여, BS와 짝을 이루어 연결될 수 있다. 백홀 라인은, E1/T1, ATM, IP, PPP, Frame Relay, HDSL, ADSL 또는 xDSL 중 적어도 하나에 따라서 구비될 수 있다. 따라서, 복수의 BSCs가 CDMA 무선 통신 시스템에 포함될 수 있다.
- [192] 복수의 BS 각각은 적어도 하나의 섹터를 포함할 수 있고, 각각의 섹터는, 전방향성 안테나 또는 BS로부터 방사상의 특정 방향을 가리키는 안테나를 포함할 수 있다. 또한, 각각의 섹터는, 다양한 형태의 안테나를 두 개 이상 포함할 수도 있다. 각각의 BS는, 복수의 주파수 할당을 지원하도록 구성될 수 있고, 복수의 주파수 할당은 각각 특정 스펙트럼(예를 들어, 1.25MHz, 5MHz 등)을 가질 수 있다.
- [193] 섹터와 주파수 할당의 교차는, CDMA 채널이라고 불릴 수 있다. BS는, 기지국 송수신 하부 시스템(Base Station Transceiver Subsystem, BTSs)이라고 불릴 수 있다. 이러한 경우, 하나의 BSC 및 적어도 하나의 BS를 합하여 회誰仄이라고 칭할 수 있다. 기지국은, 또한 "셀 사이트"를 나타낼 수도 있다. 또는, 특정 BS에 대한 복수의 섹터들 각각은, 복수의 셀 사이트로 불릴 수도 있다.
- [194] 방송 송신부(Broadcasting Transmitter, BT) 는, 시스템 내에서 동작하는 단말기들(100)에게 방송 신호를 송신한다. 도 1a에 도시된 방송 수신 모듈(111)은, BT에 의해 전송되는 방송 신호를 수신하기 위해 단말기(100) 내에 구비된다.
- [195] 뿐만 아니라, CDMA 무선 통신 시스템에는 이동 단말기(100)의 위치를 확인하기 위한, 위성 위치 확인 시스템(Global Positioning System, GPS)이 연계될 수 있다. 상기 위성(300)은, 이동 단말기(100)의 위치를 파악하는 것을 돕는다. 유용한 위치 정보는, 두 개 이하 또는 이상의 위성들에 의해 획득될 수도 있다. 여기에서는, GPS 추적 기술뿐만 아니라 위치를 추적할 수 있는 모든 기술들을 이용하여 이동 단말기(100)의 위치가 추적될 수 있다. 또한, GPS 위성 중 적어도 하나는, 선택적으로 또는 추가로 위성 DMB 전송을 담당할 수도 있다.
- [196] 이동 단말기에 구비된 위치정보 모듈(115)은 이동 단말기의 위치를 탐지, 연산 또는 식별하기 위한 것으로, 대표적인 예로는 GPS(Global Position System) 모듈 및 WiFi(Wireless Fidelity) 모듈을 포함할 수 있다. 필요에 따라서, 위치정보모듈(115)은 치환 또는 부가적으로 이동 단말기의 위치에 관한

데이터를 얻기 위해 무선 통신부(110)의 다른 모듈 중 어느 기능을 수행할 수 있다.

- [197] 상기 GPS모듈(115)은 3개 이상의 위성으로부터 떨어진 거리 정보와 정확한 시간 정보를 산출한 다음 상기 산출된 정보에 삼각법을 적용함으로써, 위도, 경도, 및 고도에 따른 3차원의 현 위치 정보를 정확히 산출할 수 있다. 현재, 3개의 위성을 이용하여 위치 및 시간 정보를 산출하고, 또 다른 1개의 위성을 이용하여 상기 산출된 위치 및 시간 정보의 오차를 수정하는 방법이 널리 사용되고 있다. 또한, GPS 모듈(115)은 현 위치를 실시간으로 계속 산출함으로써 속도 정보를 산출할 수 있다. 다만, 실내와 같이 위성 신호의 음영 지대에서는 GPS 모듈을 이용하여 정확히 이동 단말기의 위치를 측정하는 것이 어렵다. 이에 따라, GPS 방식의 측위를 보상하기 위해, WPS (WiFi Positioning System)이 활용될 수 있다.
- [198] 와이파이 위치추적 시스템(WPS: WiFi Positioning System)은 이동 단말기(100)에 구비된 WiFi모듈 및 상기 WiFi모듈과 무선신호를 송신 또는 수신하는 무선 AP(Wireless Access Point)를 이용하여, 이동 단말기(100)의 위치를 추적하는 기술로서, WiFi를 이용한 WLAN(Wireless Local Area Network)기반의 위치 측위 기술을 의미한다.
- [199] 와이파이 위치추적 시스템은 와이파이 위치측위 서버, 이동 단말기(100), 상기 이동 단말기(100)와 접속된 무선 AP, 임의의 무선 AP정보가 저장된 데이터 베이스를 포함할 수 있다.
- [200] 무선 AP와 접속 중인 이동 단말기(100)는 와이파이 위치 측위 서버로 위치정보 요청 메시지를 전송할 수 있다.
- [201] 와이파이 위치측위 서버는 이동 단말기(100)의 위치정보 요청 메시지(또는 신호)에 근거하여, 이동 단말기(100)와 접속된 무선 AP의 정보를 추출한다. 상기 이동 단말기(100)와 접속된 무선 AP의 정보는 이동 단말기(100)를 통해 상기 와이파이 위치측위 서버로 전송되거나, 무선 AP에서 와이파이 위치측위 서버로 전송될 수 있다.
- [202] 상기 이동 단말기(100)의 위치정보 요청 메시지에 근거하여, 추출되는 무선 AP의 정보는 MAC Address, SSID(Service Set IDentification), RSSI(Received Signal Strength Indicator), RSRP(Reference Signal Received Power), RSRQ(Reference Signal Received Quality), 채널정보, Privacy, Network Type, 신호세기(Signal Strength) 및 노이즈 세기(Noise Strength)중 적어도 하나일 수 있다.
- [203] 와이파이 위치측위 서버는 위와 같이, 이동 단말기(100)와 접속된 무선 AP의 정보를 수신하여, 미리 구축된 데이터베이스로부터 이동 단말기가 접속 중인 무선 AP와 대응되는 무선 AP 정보를 추출할 수 있다. 이때, 상기 데이터 베이스에 저장되는 임의의 무선 AP 들의 정보는 MAC Address, SSID, 채널정보, Privacy, Network Type, 무선 AP의 위경도 좌표, 무선 AP가 위치한 건물명, 층수, 실내 상세 위치정보(GPS 좌표 이용가능), AP소유자의 주소, 전화번호 등의

- 정보일 수 있다. 이때, 측위 과정에서 이동형 AP나 불법 MAC 주소를 이용하여 제공되는 무선 AP를 측위 과정에서 제거하기 위해, 와이파이 위치측위 서버는 RSSI가 높은 순서대로 소정 개수의 무선 AP 정보만을 추출할 수도 있다.
- [204] 이후, 와이파이 위치측위 서버는 데이터 베이스로부터 추출된 적어도 하나의 무선 AP 정보를 이용하여 이동 단말기(100)의 위치정보를 추출(또는 분석)할 수 있다. 포함된 정보와 상기 수신된 무선 AP 정보를 비교하여, 상기 이동 단말기(100)의 위치정보를 추출(또는 분석)한다.
- [205] 이동 단말기(100)의 위치정보를 추출(또는 분석)하기 위한 방법으로, Cell-ID 방식, 핑거 프린트 방식, 삼각 측량 방식 및 랜드마크 방식 등이 활용될 수 있다.
- [206] Cell-ID 방식은 이동 단말기가 수집한 주변의 무선 AP 정보 중 신호 세기가 가장 강한 무선 AP의 위치를 이동 단말기의 위치로 결정하는 방법이다. 구현이 단순하고 별도의 비용이 들지 않으며 위치 정보를 신속히 얻을 수 있다는 장점이 있지만 무선 AP의 설치 밀도가 낮으면 측위 정밀도가 떨어진다는 단점이 있다.
- [207] 핑거프린트 방식은 서비스 지역에서 참조위치를 선정하여 신호 세기 정보를 수집하고, 수집한 정보를 바탕으로 이동 단말기에서 전송하는 신호 세기 정보를 통해 위치를 추정하는 방법이다. 핑거프린트 방식을 이용하기 위해서는, 사전에 미리 전파 특성을 데이터베이스화할 필요가 있다.
- [208] 삼각 측량 방식은 적어도 세개의 무선 AP의 좌표와 이동 단말기 사이의 거리를 기초로 이동 단말기의 위치를 연산하는 방법이다. 이동 단말기와 무선 AP사이의 거리를 측정하기 위해, 신호 세기를 거리 정보로 변환하거나, 무선 신호가 전달되는 시간(Time of Arrival, ToA), 신호가 전달되는 시간 차이(Time Difference of Arrival, TDoA), 신호가 전달되는 각도(Angle of Arrival, AoA) 등을 이용할 수 있다.
- [209] 랜드마크 방식은 위치를 알고 있는 랜드마크 발신기를 이용하여 이동 단말기의 위치를 측정하는 방법이다.
- [210] 열거된 방법 이외에도 다양한 알고리즘이 이동 단말기의 위치정보를 추출(또는 분석)하기 위한 방법으로 활용될 수 있다.
- [211] 이렇게 추출된 이동 단말기(100)의 위치정보는 상기 와이파이 위치측위 서버를 통해 이동 단말기(100)로 전송됨으로써, 이동 단말기(100)는 위치정보를 획득할 수 있다.
- [212] 이동 단말기(100)는 적어도 하나의 무선 AP에 접속됨으로써, 위치 정보를 획득할 수 있다. 이때, 이동 단말기(100)의 위치 정보를 획득하기 위해 요구되는 무선 AP의 개수는 이동 단말기(100)가 위치한 무선 통신환경에 따라 다양하게 변경될 수 있다.
- [213] 앞서 도 1a를 통해 살펴본 바와 같이, 본 발명에 따른 이동 단말기에는 블루투스(Bluetooth™), RFID(Radio Frequency Identification), 적외선 통신(Infrared Data Association; IrDA), UWB(Ultra Wideband), ZigBee, NFC(Near Field Communication), Wireless USB(Wireless Universal Serial Bus) 등의 근거리 통신

기술이 적용될 수 있다.

- [214] 이 중, 이동 단말기에 구비된 NFC 모듈은 10cm 안팎의 거리에서 단말 간 비접촉식 근거리 무선 통신을 지원한다. NFC 모듈은 카드 모드, 리더 모드 및 P2P 모드 중 어느 하나로 동작할 수 있다. NFC 모듈이 카드 모드로 운용되기 위해서, 이동 단말기(100)는 카드 정보를 저장하는 보안 모듈을 더 포함할 수도 있다. 여기서, 보안 모듈이란 UICC(Universal Integrated Circuit Card)(예컨대, SIM(Subscriber Identification Module) 또는 USIM(Universal SIM)), Secure micro SD 및 스티커 등 물리적 매체일 수도 있고, 이동 단말기에 임베디드되어 있는 논리적 매체(예컨대, embedded SE(Secure element))일 수도 있다. NFC 모듈과 보안 모듈 사이에는 SWP(Single Wire Protocol)에 기반한 데이터 교환이 이루어질 수 있다.
- [215] NFC 모듈이 카드 모드로 운용되는 경우, 이동 단말기는 전통적인 IC 카드처럼 저장하고 있는 카드 정보를 외부로 전달할 수 있다.
- [216] 구체적으로, 신용카드 또는 버스카드 등 결제용 카드의 카드 정보를 저장하는 이동 단말기를 요금 결제기에 근접시키면, 모바일 근거리 결제가 처리될 수 있고, 출입용 카드의 카드 정보를 저장하는 이동 단말기를 출입 승인기에 근접시키면, 출입의 승인 절차가 시작될 수 있다. 신용카드, 교통카드 및 출입카드 등의 카드는 애플릿(applet) 형태로 보안 모듈에 탑재되고, 보안 모듈은 탑재된 카드에 대한 카드 정보를 저장할 수 있다.
- [217] 여기서, 결제용 카드의 카드 정보는 카드 번호, 잔액, 사용 내역 중 적어도 하나일 수 있고, 출입용 카드의 카드 정보는, 사용자의 이름, 번호(예컨대, 사용자의 학번 또는 사번), 출입 내역 중 적어도 하나일 수 있다.
- [218] NFC 모듈이 리더 모드로 운용되는 경우, 이동 단말기는 외부의 태그(Tag)로부터 데이터를 독출할 수 있다. 이때, 이동 단말기가 태그로부터 수신하는 데이터는 NFC 포럼에서 정하는 데이터 교환 포맷(NFC Data Exchange Format)으로 코딩될 수 있다. 아울러, NFC 포럼에서는 4개의 레코드 타입을 규정한다. 구체적으로, NFC 포럼에서는 스마트 포스터(Smart Poster), 텍스트(Text), URI(Uniform Resource Identifier) 및 일반 제어(General Control) 등 4개의 RTD(Record Type Definition)를 규정한다. 태그로부터 수신한 데이터가 스마트 포스터 타입인 경우, 제어부는 브라우저(예컨대, 인터넷 브라우저)를 실행하고, 태그로부터 수신한 데이터가 텍스트 타입인 경우, 제어부는 텍스트 뷰어를 실행할 수 있다. 태그로부터 수신한 데이터가 URI 타입인 경우, 제어부는 브라우저를 실행하거나 전화를 걸고, 태그로부터 수신한 데이터가 일반 제어 타입인 경우, 제어 내용에 따라 적절한 동작을 실행할 수 있다.
- [219] NFC 모듈이 P2P(Peer-to-Peer) 모드로 운용되는 경우, 이동 단말기는 다른 이동 단말기와 P2P 통신을 수행할 수 있다. 이때, P2P 통신에는 LLCP(Logical Link Control Protocol)가 적용될 수 있다. P2P 통신을 위해 이동 단말기와 다른 이동 단말기 사이에는 커넥션(connection)이 생성될 수 있다. 이때, 생성되는 커넥션은

1개의 패킷을 교환하고 종료되는 비접속형 모드(connectionless mode)와 연속적으로 패킷을 교환하는 접속형 지향 모드(connection-oriented mode)로 구분될 수 있다. P2P 통신을 통해, 전자적 형태의 명함, 연락처 정보, 디지털 사진, URL 등의 데이터 및 블루투스, Wi-Fi 연결을 위한 셋업 파라미터 등이 교환될 수 있다. 다만, NFC 통신의 가용 거리는 짧으므로, P2P 모드는 크기가 작은 데이터를 교환하는 것에 효과적으로 활용될 수 있을 것이다.

- [220] 이하에서는 이와 같이 구성된 이동 단말기에서 구현될 수 있는 제어 방법과 관련된 실시 예들에 대해 첨부된 도면을 참조하여 살펴보겠다. 본 발명은 본 발명의 정신 및 필수적 특징을 벗어나지 않는 범위에서 다른 특정한 형태로 구체화될 수 있음은 당업자에게 자명하다.
- [221] 또한, 본 발명의 실시 예들은 이동 단말기가 도 1a 내지 도 1c의 이동 단말기(100)인 경우를 예로 들어 설명하지만, 실시 예에 따라, 도 2의 이동 단말기(200), 도 3의 이동 단말기(300) 및 도 4의 이동 단말기(400) 중 어느 하나일 수도 있다. 나아가 당해 명세서에서 기술하는 이동 단말기와 모바일 디바이스(MOBILE DEVICE)는 동일한 의미로 해석된다.
- [222] 도 5는 모바일 결제를 위한 안테나가 모바일 디바이스내 위치하는 영역의 일예를 도시하고 있다.
- [223] 도 5에 도시된 바와 같이, 임의의 모바일 디바이스(500)는 모바일 결제를 위한 NFC 안테나/코일이 제1영역(510)에 위치하고 모바일 결제를 위한 MST 안테나/코일은 제2영역(520)에 위치한다.
- [224] 나아가, 단말기, 디바이스별로 NFC 모바일 결제나 MST 모바일 결제가 이루어지는 영역(위치)이 동일하지 않다. 심지어 동일한 제조사인 경우에도 제품별로 모바일 결제를 위한 안테나(코일)의 위치가 동일하지 않다. 무선 충전을 위한 안테나 위치도 디바이스별로 동일하지 않다.
- [225] 따라서, 모바일 디바이스를 이용하여 모바일 결제를 하려고 할 때, 가게에 있는 POS 단말기에 모바일 디바이스의 어떤 부분을 컨택해야 하는지 알 수 없고, 이로 인하여 모바일 결제 시간이 상당히 지연되는 문제점이 있다. 모바일 디바이스내 NFC 안테나 또는 MST 안테나 위치를 유저가 모두 기억하는 것도 사실상 불가능하다.
- [226] 도 6은 모바일 결제를 위한 안테나가 모바일 디바이스내 위치하는 영역의 다른 일예를 도시하고 있다. 도 5에서 모바일 결제를 위한 안테나의 위치를 개략적으로 도시한 반면, 도 6에서는 모바일 결제를 위한 안테나의 위치를 보다 상세히 도시하였다.
- [227] 도 6의 (a)에 도시된 바와 같이, 임의의 모바일 디바이스(610)는 본체가 아닌 커버(620)의 상단에 모바일 결제를 위한 NFC 또는 MST 안테나가 위치하고 있도록 설계된다.
- [228] 한편, 금속(메탈)으로 휴대폰을 최근 개발하고 있는데, 금속의 특성상 모바일 결제를 위한 NFC 안테나를 모바일 디바이스의 후면 커버 중앙에 위치시키기

어렵다. 따라서, 도 6의 (a)에 도시된 바와 같이 상단부에 NFC 안테나가 위치하는 경우가 적지 않다.

- [229] 반면, 도 6의 (b)에 도시된 바와 같이, 다른 모바일 디바이스(630)는 후면 커버가 아닌 배터리(631)안에 NFC 안테나가 삽입되기도 하고 또는 배터리(631)이외의 공간에 NFC 안테나가 삽입된 모바일 디바이스도 존재한다.
- [230] 즉, 도 5 및 도 6에서 상세히 기술한 바와 같이, 제조사별로 또는 모델별로 NFC 안테나 또는 MST 안테나의 위치가 모두 달라서 모바일 결제가 활성화 되지 못하고, 모바일 결제 시간이 지연되는 문제점이 있었다.
- [231] 도 7은 신용카드 또는 MST 방식의 모바일 디바이스를 인식 가능한 POS 단말기의 특정 영역을 도시하고 있다.
- [232] NFC 방식으로 모바일 결제가 이루어 지기 위해서는 각 영업점에서 별도의 NFC 결제가 가능한 POS 단말기를 구축해야 한다. 그러나, MST 방식의 경우, 기존 POS 단말기(신용카드 결제 가능한)를 그대로 이용하여 모바일 결제를 할 수 있다는 장점이 있다.
- [233] 그러나, 도 7에 도시된 바와 같이, 신용카드 또는 모바일 디바이스로 MST 결제가 가능한 POS 단말기의 종류가 상당히 많고, 각각의 POS 단말기별로 마그네틱 정보를 읽을 수 있는 영역이 다르다. 신용카드의 경우 큰 문제가 되지 않지만, 모바일 디바이스는 굵는 방식이 아니라 POS 단말기에 대한 방식이므로, MST 결제가 가능한 모바일 디바이스를 기존 POS 단말기의 어느 부분에 컨택해야 하는지 유저 및 점원 모두 알 수 없는 상황이 발생한다.
- [234] 예를 들어, 제1POS 단말기(700)는 정면의 상단 특정 영역(701)에서 MST 결제가 가능한 모바일 디바이스를 인식해야 결제가 이루어 지고, 제2POS 단말기(710)는 정면의 좌측 특정 영역(711)에서 MST 결제가 가능한 모바일 디바이스를 인식해야 결제가 이루어 진다.
- [235] 예를 들어, 제3POS 단말기(720)는 정면의 우측 특정 영역(721)에서 MST 결제가 가능한 모바일 디바이스를 인식해야 결제가 이루어 지고, 제4POS 단말기(730)는 정면의 좌측 상단 특정 영역(731)에서 MST 결제가 가능한 모바일 디바이스를 인식해야 결제가 이루어 진다. 그리고, 제6POS 단말기(750)는 정면의 우측 특정 영역(751)에서 MST 결제가 가능한 모바일 디바이스를 인식해야 결제가 이루어 지도록 설계되어 있다. 기존 POS 단말기는 MST 결제 방식의 모바일 디바이스를 이용하여 결제가 가능함에도 불구하고, POS 단말기의 어떤 영역에 모바일 디바이스의 어떤 영역을 컨택해야 하는지 몰라서 결제가 실패하는 경우가 발생한다. 이로 인하여, 유저는 결제가 불가능한 상황으로 오인하는 경우도 있다.
- [236] 도 5 내지 도 7에서 검토한 종래 문제점을 해결하기 위한 다양한 실시예들에 대해서는 도 8 이하에서 상세히 후술한다.
- [237] 도 8은 본 발명의 일실시예에 따라 모바일 결제 기능을 구비한 모바일 디바이스를 도시하고 있다.

- [238] 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스(800)는 카메라(810), 터치 센서(820), 디스플레이 모듈(830), 근거리 통신 모듈(840), 아이টে를 결제 가능한 적어도 하나 이상의 카드 정보를 저장하는 메모리(850), 그리고 상기 터치 센서(820), 상기 디스플레이 모듈(830) 및 상기 메모리(850)를 제어하는 컨트롤러(860)를 포함한다. 상기 아이টে를 결제 가능한 적어도 하나 이상의 카드 정보라 함은, 예를 들어 디폴트로 메모리에 저장되어 있거나 은행 관련 어플리케이션 또는 웹사이트 등을 통해 다운로드 한 가상 신용 카드 정보를 포함한다. 결제가 가능한 정보(EX: 신용카드 번호, 비밀번호 등)가 포함되어 있으면 어떠한 특별한 제한도 없다. 한편, 상기 결제는 보다 구체적으로 예를 들어서 NFC 또는 MST 방식으로 이루어 질 수 있다.
- [239] 특히, 상기 컨트롤러(860)는, 결제 기능을 실행하는 커맨드에 반응하여, 상기 디스플레이 모듈(830)을 제어하여 상기 메모리(850)에 저장된 카드 정보가 읽힐 수 있는 기설정된 특정 영역을 다른 영역과 구별하여 표시하는 것을 특징으로 한다.
- [240] 상기 특정 영역은, 예를 들어 NFC (Near Field Communication)를 위한 칩의 위치 또는 MST (Magnetic Secure Transmission)를 위한 칩의 위치 중 적어도 하나와 중복되는 것을 특징으로 한다. 상기 칩이라 함은 안테나 또는 코일 등을 포함한다.
- [241] 상기 결제 기능을 실행하는 커맨드는, 예를 들어 NFC 기능을 온 시키는 명령을 포함한다. 이와 관련하여, 이하 도 9를 참조하여 보다 상세히 후술하도록 하겠다.
- [242] NFC 쓰기(write) 모드로 설정되어 있는 경우, 상기 특정 영역에 가상(virtual) 카드가 표시되고, NFC 읽기(read) 모드로 설정되어 있는 경우, 상기 특정 영역에 비(non) 가상 카드가 표시되는 것을 특징으로 한다. 이와 관련해서도 이하 도 9를 참조하여 후술한다.
- [243] 상기 카메라(810)는 외부에 위치한 POS(Point Of Sale) 단말기를 촬영하고, 상기 컨트롤러(860)는, 상기 메모리(850)를 참조하여 상기 촬영된 POS 단말기의 타입을 인식하는 것을 특징으로 한다. 나아가, 상기 디스플레이 모듈(830)은, 상기 촬영된 POS 단말기를 표시하고, 상기 인식된 타입에 기초하여 상기 모바일 디바이스의 메모리(850)에 저장된 카드 정보를 읽을 수 있는 상기 POS 단말기의 특정 위치를 추가적으로 표시한다. 이하 도 11 및 도 12를 참조하여 보다 상세히 후술하도록 하겠다.
- [244] 상기 모바일 디바이스(800)는, 측면(사이드) 디스플레이 모듈을 더 포함하도록 설계 가능하며, 모션 감지 센서(미도시)에 의해 상기 모바일 디바이스(800)의 위치가 변경된 것으로 인식된 경우, 상기 컨트롤러(860)는, 상기 측면 디스플레이 모듈을 제어하여, 상기 메모리(850)에 저장된 카드 정보가 읽힐 수 있는 기설정된 특정 영역을 표시한다. 이하 도 14를 참조하여 당업자가 실시 가능하도록 보다 상세히 후술하도록 하겠다.
- [245] 한편, 상기 모바일 디바이스(800)는, 적어도 하나 이상의 진동 센서를 더



포함하도록 설계 가능하며, 모션 감지 센서(미도시)에 의해 상기 모바일 디바이스(800)의 위치가 변경된 것으로 인식된 경우, 상기 컨트롤러(860)는, 상기 진동 센서를 제어하여, 상기 메모리(850)에 저장된 카드 정보가 읽힐 수 있는 기설정된 특정 영역에 진동을 발생시킨다. 이하 도 15를 참조하여 당업자가 실시 가능하도록 보다 상세히 후술하도록 하겠다.

- [246] 도 9는 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스를 이용하여 결제 기능에 진입하는 일예를 도시하고 있다.
- [247] NFC(Near Field Communication)는 근거리 정보 통신 기술을 의미하며, 약 10cm 이내의 가까운 거리에서 다양한 데이터를 무선으로 송수신한다. 예를 들어, NFC 태그 또는 단말기에 스마트폰을 태깅하면, 스마트폰이 NFC 태그 또는 단말기에 저장되어 있는 데이터를 읽을 수 있다.
- [248] 나아가 NFC 모드에는 예를 들어, 피어투피어(peer-to-peer) 모드, 리더/라이터(reader/writer) 모드, 카드 에뮬레이션(card emulation) 모드 등이 있다.
- [249] NFC 카드 에뮬레이션 모드(또는 쓰기 모드)로 설정되어 있는 경우, 모바일 디바이스의 특정 영역에 가상(virtual) 카드가 표시된다. 반면, NFC 카드 에뮬레이션 모드가 아닌 모드(예를 들어 NFC 읽기(read) 모드)로 설정되어 있는 경우, 모바일 디바이스의 상기 특정 영역에 비(non) 가상 카드가 표시되는 것을 특징으로 한다.
- [250] 보다 구체적으로 예를 들면, 도 9의 (a)에 도시된 바와 같이, NFC를 활성화시키는 옵션(910)이 선택되면, 모바일 디바이스(900)는 NFC 태그 또는 디바이스를 태깅해야 하는 위치(920)를 표시한다. 이 때는, 카드 에뮬레이션 모드가 설정되어 있지 않은 경우이다.
- [251] 그러나, 카드 에뮬레이션 모드가 설정되어 있는 경우라면, 도 9의 (b)에 도시된 바와 같이 NFC 인식이 가능한 영역에 가상 카드(921)를 표시하여, 모바일 결제가 안전하게 이루어 지도록 가이드 한다. 물론, 가상 카드(921)를 표시하지 않고, 상기 가상 카드(921)가 표시되는 위치에 다른 표시를 하거나 깜박이는 효과를 주는 것도 본 발명의 권리범위에 속한다.
- [252] 도 10은 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스를 이용하여 결제 기능에 진입하는 다른 일예를 도시하고 있다. NFC 옵션을 선택하는 것만으로는 유저가 모바일 결제를 사용하려는 의도인지 정확히 판단할 수가 없다. 이를 해결하기 위한 솔루션이 도 10이다.
- [253] NFC 통신이 가능한 상태이거나, MST 결제가 가능한 모바일 디바이스를 가정한다. 이 때, 도 10의 (a)에 도시된 바와 같이 모바일 디바이스(1000)내 특정 영역(1010)(예를 들어, 지문 인식 가능 영역)이 선택되면, 메모리에 저장된 가상의 카드가 디스플레이 된다.
- [254] 나아가, 도 10의 (b)에 도시된 바와 같이, NFC 안테나 또는 MST 안테나의 위치를 가이드 하는 특정 영역(1030)이 표시되도록 설계함으로써, 모바일 결제시 모바일 디바이스의 특정 영역(1030)이 해당 POS 단말기에 정확하게 태깅될 수

있도록 유도한다.

- [255] 다만, 도 9 및 도 10에서 전술한 실시예로 모바일 디바이스에서 모바일 결제가 가능한 특정 영역을 인디케이팅 하는 것은 가능하지만, POS 단말기의 어느 부분에 태깅해야 하는지 알 수 없는 문제가 예상된다. 이를 해결하기 위한 솔루션은 도 11 및 도 12에서 후술한다. 특히, 도 11은 NFC를 이용하여 모바일 결제가 이루어지는 과정이고, 도 12는 MST 를 이용하여 모바일 결제가 이루어지는 과정에 대한 것이다.
- [256] 도 11은 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스를 이용하여 NFC 결제 방식의 POS 단말기와 결제하는 프로세스를 도시하고 있다.
- [257] 모바일 결제를 실행하거나 또는 NFC 옵션을 온시키면, 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스(1100)는 카메라(1110) 기능을 자동으로 활성화 한다. 나아가, 카메라(1110)는 주변의 POS 단말기(1120)를 촬영하고 촬영된 POS 단말기의 이미지(1121)를 표시하고, 특히 상기 이미지(1121) 내에서 NFC 태깅이 이루어 져야 하는 특정 영역(1122)을 하이라이트 하여 표시한다. 한편, 모바일 디바이스(1100)가 POS 단말기에서 NFC 태깅이 가능한 특정 영역을 디텍트 하는 실시예로는 2가지가 가능하다.
- [258] 첫번째 실시예로서, POS 단말기(1120)로부터 무선 통신을 통해 제품 타입 정보를 직접 수신하고, 모바일 디바이스는 이를 기초로 NFC 태깅이 이루어 져야 하는 특정 영역을 판단하는 것이 가능하다.
- [259] 두번째 실시예로서, POS 단말기(1120)가 제품 타입 정보를 전송할 수 없는 경우에는, 모바일 디바이스(1100)가 카메라(1110)를 통해 촬영한 이미지를 분석하여 어떤 타입의 POS 단말기인지 여부를 추정하는 방식이 가능하다.
- [260] 한편, 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스(1100)는 NFC 안테나/코일이 위치한 영역(1123)을 디스플레이 한다. 상기 영역(1123)은 POS 단말기와 태깅을 위한 영역으로 인식된다.
- [261] 따라서, 유저는 도 11의 (b)에 도시된 바와 같이, 모바일 디바이스(1100)의 NFC 안테나/코일이 위치한 제1영역(1123)을 POS 단말기(1120)의 특정 제2영역(1122)에 태깅하여 결제가 신속하게 이루어질 수 있다. 물론, 투명 디스플레이를 구비한 모바일 디바이스에도 본 발명을 적용 가능하다.
- [262] 상기 제1영역(1123)과 상기 제2영역(1122)이 대응하도록 모바일 디바이스가 이동하면, 도 11의 (c)에 도시된 바와 같이 결제가 성공적으로 완료되었다는 가이드 메시지(1130)가 디스플레이 된다.
- [263] 도 12는 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스를 이용하여 MST 결제 방식의 POS 단말기와 결제하는 프로세스를 도시하고 있다.
- [264] 모바일 결제를 실행하면, 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스(1200)는 카메라(1210) 기능을 자동으로 활성화 한다. 나아가, 카메라(1210)는 주변의 POS 단말기(1220)를 촬영하고 촬영된 POS 단말기의 이미지(1221)를 표시하고, 특히 상기 이미지(1221) 내에서 MST 태깅이 이루어 져야 하는 특정 영역(1222)을

- 하이라이트 하여 표시한다. 한편, 모바일 디바이스(1200)가 POS 단말기에서 MST 태깅이 가능한 특정 영역을 디텍트 하는 실시예로는 2가지가 가능하다.
- [265] 첫번째 실시예로서, POS 단말기(1220)로부터 무선 통신을 통해 제품 타입 정보를 직접 수신하고, 모바일 디바이스는 이를 기초로 MST 태깅이 이루어 져야 하는 특정 영역을 판단하는 것이 가능하다.
- [266] 두번째 실시예로서, POS 단말기(1220)가 제품 타입 정보를 전송할 수 없는 경우에는, 모바일 디바이스(1200)가 카메라(1210)를 통해 촬영한 이미지를 분석하여 어떤 타입의 POS 단말기인지 여부를 추정하는 방식이 가능하다.
- [267] 한편, 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스(1200)는 MST 안테나/코일이 위치한 영역(1223)을 디스플레이 한다. 상기 영역(1223)은 POS 단말기와 태깅을 위한 영역으로 인식된다.
- [268] 따라서, 유저는 도 12의 (b)에 도시된 바와 같이, 모바일 디바이스(1200)의 MST 안테나/코일이 위치한 제1영역(1223)을 POS 단말기(1220)의 특정 제2영역(1222)에 태깅하여 결제가 신속하게 이루어질 수 있다. 물론, 투명 디스플레이를 구비한 모바일 디바이스에도 본 발명을 적용 가능하다.
- [269] 상기 제1영역(1223)과 상기 제2영역(1222)이 대응하도록 모바일 디바이스가 이동하면, 도 12의 (c)에 도시된 바와 같이 결제가 성공적으로 완료되었다는 가이드 메시지(1230)가 디스플레이 된다.
- [270] 한편, 통상적으로 NFC 방식의 POS 단말기는 구조상 모바일 디바이스를 옆으로 세워서 결제해야 하는 경우가 거의 발생하지 않는다. 그러나, MST 방식의 기존 POS 단말기는 단말기의 타입(구조)에 따라 모바일 디바이스를 옆으로 세워서 결제해야 하는 경우가 발생하고 이 경우 정면 디스플레이를 통한 태깅 위치 확인이 쉽지 않은 문제가 있다. 이를 해결하기 위한 솔루션에 대해서는 이하 도 13, 도 14 및 도 15를 참조하여 후술한다.
- [271] 도 13은 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 정면 디스플레이가 아닌 다른 방안을 통해 결제 기능의 수행이 필요한 상황을 도시하고 있다.
- [272] 모바일 결제를 하거나 무선 충전을 할 때, POS 단말기나 무선 충전 패드의 구조에 따라 모바일 디바이스의 정면 디스플레이를 유저가 확인하기 어려운 경우가 발생한다. 예를 들어, POS 단말기(NFC 또는 MST 방식)의 접촉면이 측면에 존재하거나, 유저가 침대에 누워서 모바일 디바이스를 무선충전 거치대(또는 패드)에 올려 놓는 경우 등이 있다.
- [273] 보다 구체적으로 예를 들면, 도 13의 (a)에 도시된 바와 같이 POS 단말기(1300)에서 마그네틱 정보를 읽는 부분이 측면(1310)에 위치하면, 모바일 디바이스(1320)를 세울 수밖에 없고, 이 때 유저는 통상적으로 모바일 디바이스(1320)의 정면 디스플레이를 확인하기 어렵다.
- [274] 그러나, 본 발명의 다른 일실시예에 의한 모바일 디바이스(1320)가 도 13의 (b)에 도시된 바와 같이 측면(사이드) 디스플레이(1321)를 구비하고 있는 경우에는, 측면 디스플레이(1321)의 특정 영역에 충전을 위한 위치 또는 모바일

결제를 위한 안테나의 위치를 표시할 수 있다. 예를 들어, 얇은 띠와 같은 그래픽 효과를 통해 NFC 또는 MST 안테나의 위치를 표시한다. 관련하여, 이하 도 14를 참조하여 보다 상세히 후술한다.

- [275] 한편, 본 발명의 또 다른 일실시예에 의한 모바일 디바이스(1320)가 도 13의 (c)에 도시된 바와 같이 복수개의 진동 모터(1322, 1323, 1324, 1325)를 구비하고 있는 경우에는, 각 모터간의 세기 및 시간 차이를 조절하여 결제 가능한 모바일 디바이스의 특정 위치에 진동을 발생시킬 수가 있다. 관련하여, 이하 도 15를 참조하여 보다 상세히 후술한다.
- [276] 도 14는 도 13에 예시한 문제점을 해결하기 위하여, 모바일 디바이스의 사이드(측면) 디스플레이를 이용하여 결제 기능을 수행하는 프로세스(process)를 도시하고 있다.
- [277] 우선, 도 14의 (a)에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스(1400)가 모바일 결제 기능을 실행한 것으로 가정한다.
- [278] 이 때, 도 14의 (b)에 도시된 바와 같이, POS 단말기(1410)의 MST 방식 또는 NFC 방식을 통한 태깅 영역(1411)이 측면에 존재하는 경우, 모바일 디바이스(1400)를 옆으로 돌려야 한다. 모바일 디바이스(1400)의 모션 센서(예를 들어 자이로 센서)를 이용하여 상황을 인지하고(옆으로 누워진 상태 디텍트), 정면 디스플레이는 꺼진다. 나아가, 도 14의 (c)에 도시된 바와 같이, 측면 디스플레이(1420)에 NFC 또는 MST 안테나/코일 위치가 디스플레이 된다. 예를 들어, 얇은 푸른색 띠로 구현 가능하다. 또한, 도 14의 (c)에 표시된 영역(1420)이 주기적으로 변하도록(굵게-->얇게--<굵게) 설계하는 것도 본 발명의 일특징이다.
- [279] 기설정된 시간(예를 들어 15초)이내에 결제가 이루어진 경우(즉, 모바일 디바이스의 NFC 또는 MST 안테나 위치가 POS 단말기의 태깅 영역에 대응), 도 14의 (d)에 도시된 바와 같이 측면 디스플레이 전체 영역(1421)이 특정 칼라(예를 들어, 파란색)로 변화면서 반짝인다.
- [280] 그리고, 도 14의 (e)에 도시된 바와 같이, 결제가 성공적으로 완료되었음을 가이드 하는 메시지(1422)가 디스플레이 된다.
- [281] 반면, 기설정된 시간(예를 들어 15초)이내에 결제가 이루어지지 않은 경우(즉, 모바일 디바이스의 NFC 또는 MST 안테나 위치가 POS 단말기의 태깅 영역에 대응하지 않음), 도 14의 (f)에 도시된 바와 같이 측면 디스플레이 특정 영역(1423)만 특정 칼라(예를 들어, 빨간색)로 변화면서 반짝인다.
- [282] 그리고, 도 14의 (g)에 도시된 바와 같이, 결제가 실패하였음을 가이드 하는 메시지(1424)가 디스플레이 된다. 한편, 도 14의 (d) 과정 또는 (f) 과정 이후 모바일 디바이스가 다시 정상적으로 회전한 경우 정면 디스플레이가 온 상태로 자동 변경된다.
- [283] 도 15는 도 13에 예시한 문제점을 해결하기 위하여, 모바일 디바이스의 햅틱(haptic) 동작을 이용하여 결제 기능을 수행하는 프로세스(process)를 도시하고 있다.

- [284] 우선, 도 15의 (a)에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스(1500)가 모바일 결제 기능을 실행한 것으로 가정한다.
- [285] 이 때, 도 15의 (b)에 도시된 바와 같이, POS 단말기(1510)의 MST 방식 또는 NFC 방식을 통한 태깅 영역(1511)이 측면에 존재하는 경우, 모바일 디바이스(1500)를 옆으로 돌려야 한다. 모바일 디바이스(1500)의 모션 센서(예를 들어 자이로 센서)를 이용하여 상황을 인지하고(옆으로 누워진 상태 디텍트), 정면 디스플레이는 꺼진다. 나아가, 도 15의 (c)에 도시된 바와 같이, 진동 센서(1520, 1521)를 이용하여 NFC 또는 MST 안테나/코일 위치를 표현한다.
- [286] 기설정된 시간(예를 들어 15초)이내에 결제가 이루어진 경우(즉, 모바일 디바이스의 NFC 또는 MST 안테나 위치가 POS 단말기의 태깅 영역에 대응), 도 15의 (d)에 도시된 바와 같이 모든 액츄에이터(1522)가 일시에 세계 진동하도록 설계한다.
- [287] 그리고, 도 15의 (e)에 도시된 바와 같이, 결제가 성공적으로 완료되었음을 가이드 하는 메시지(1523)가 디스플레이 된다.
- [288] 반면, 기설정된 시간(예를 들어 15초)이내에 결제가 이루어지지 않은 경우(즉, 모바일 디바이스의 NFC 또는 MST 안테나 위치가 POS 단말기의 태깅 영역에 대응하지 않음), 도 15의 (f)에 도시된 바와 같이 진동을 멈춘다.
- [289] 그리고, 도 15의 (g)에 도시된 바와 같이, 결제가 실패하였음을 가이드 하는 메시지(1524)가 디스플레이 된다. 한편, 도 15의 (d) 과정 또는 (f) 과정 이후 모바일 디바이스가 다시 정상적으로 회전한 경우 정면 디스플레이가 온 상태로 자동 변경된다.
- [290] 따라서, 도 14 또는 도 15와 같이 설계하는 경우 불필요한 정면 디스플레이로 인한 에너지 손실을 방지할 수 있는 기술적 효과가 있다.
- [291] 도 16은 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 모바일 결제가 아닌 IoT 컨트롤에 적용된 경우를 도시하고 있다.
- [292] 도 15 이전까지는 주로 모바일 결제에 본 발명을 적용하는 경우를 설명하였으나, 도 16에 도시된 바와 같이 모바일 결제가 아닌 IoT 컨트롤 환경에서도 본 발명을 적용할 수 있다.
- [293] 우선, 도 16의 (a)에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스(1600)는 NFC 옵션(1601)을 선택하면, NFC 안테나/코일의 위치(1602)를 디스플레이 한다.
- [294] 또는, 도 16의 (b)에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스는 현재 위치에서 태깅 가능한 IoT 제품을 표시하는 그래픽 이미지(1603)를 NFC 안테나/코일 위치에서 디스플레이 하도록 설계한다. 따라서, 모바일 디바이스와 IoT 제품과의 NFC 통신이 보다 신속하게 이루어 지도록 가이드 하는 기술적 효과가 있다.
- [295] 도 17은 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 모바일 결제를 수행하는 과정에서 사용되는 GUI(Graphical User Interface)의 제1실시예를

도시하고 있다.

- [296] 우선, 도 17의 (a)에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스(1700)가 결제 모드로 진입한 경우(예를 들어, NFC 옵션을 온시키거나 또는 모바일 결제를 위한 지문 인식이 이루어진 경우 등), 메모리에 저장된 제1카드 정보(1710) 및 제2카드 정보(1720)를 디스플레이 한다.
- [297] 나아가, 도 17의 (b)에 도시된 바와 같이 제1카드 정보는 NFC 안테나/코일의 위치(1711)에 표시되도록 전환되고, 제2카드 정보는 MST 안테나/코일의 위치(1721)에 표시되도록 설계한다. 즉, 상기 제1카드 정보는 NFC 로만 결제가 가능하고, 상기 제2카드 정보는 MST 로만 결제가 가능한 경우에 해당한다. 물론, 반대인 경우도 본 발명의 권리범위에 속한다.
- [298] 도 18은 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 모바일 결제를 수행하는 과정에서 사용되는 GUI(Graphical User Interface)의 제2실시예를 도시하고 있다.
- [299] 우선, 도 18의 (a)에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스(1800)가 결제 모드로 진입한 경우(예를 들어, NFC 옵션을 온시키거나 또는 모바일 결제를 위한 지문 인식이 이루어진 경우 등), 메모리에 저장된 제1카드 정보(1810) 및 제2카드 정보(1820)를 디스플레이 한다.
- [300] 이전에 설명한 도 17과 달리, 도 18의 (b)에 도시된 바와 같이 제1카드 정보는 최초 위치(1811)에서 NFC 안테나/코일의 위치(1812)로 이동하는 애니메이션 효과를 부가적으로 제공하고, 제2카드 정보 역시 최초 위치(1813)에서 MST 안테나/코일의 위치(1814)로 이동하는 애니메이션 효과를 부가적으로 제공한다.
- [301] 나아가, 상기 제1카드 정보는 NFC 결제로 이루어 진다는 제1가이드 메시지(1815)를 디스플레이 하고, 상기 제2카드 정보는 MST 로 결제가 이루어 진다는 제2가이드 메시지(1816)를 디스플레이 함으로써, 사용자가 잘못된 POS 단말기로 결제를 시도하는 경우를 사전에 방지할 수 있는 기술적 효과가 있다. 물론, 반대인 경우도 본 발명의 권리범위에 속한다.
- [302] 도 19는 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 모바일 결제를 수행하는 과정에서 사용되는 GUI(Graphical User Interface)의 제3실시예를 도시하고 있다. 이전에 전술한 도 17 또는 도 18을 전제로 하여, 이하 도 19의 제3실시예를 설명하겠다.
- [303] 우선, 도 19의 (a)에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스(1900)는 NFC 결제가 가능한 제1카드 정보(1910)를 NFC 코일/안테나 위치에 표시하고, MST 결제가 가능한 제2카드 정보(1920)를 MST 코일/안테나 위치에 표시한다.
- [304] 나아가, 도 19의 (a)에 도시된 제2카드 정보(1920)가 선택되면, 도 18의 (b)에 도시된 바와 같이 선택되지 않은 제1카드 정보는 사라지고 MST 결제를 활성화시킬 수 있는 옵션(1930)을 디스플레이 한다. 도 19에 도시된 Loop pay 는 MST 결제에 대응한다.

- [305] 또한, 도 19의 (c)에 도시된 바와 같이, 최근 결제 정보(1940)를 선택하면 최근에 해당 카드로 결제가 이루어진 내역(1950)이 추가적으로 디스플레이 하도록 설계한다. 상기 "최근"의 개념은 유저가 설정 가능하고, 또는 현재일을 기준으로 한달이 될 수도 있다.
- [306] 도 20은 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 모바일 결제를 수행하는 과정에서 사용되는 GUI(Graphical User Interface)의 제4실시예를 도시하고 있다.
- [307] 우선, 도 20의 (a)에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스(2000)가 NFC 옵션(2010)을 선택하면, 도 20의 (b)에 도시된 바와 같이 기설정된 시간(예를 들어, 5초) 동안 NFC 결제를 위한 최적의 위치(2020) 및 가이드 메시지(2030)를 디스플레이 하고 사라진다. 따라서, 모바일 결제에 대한 유저의 학습을 도울 수 있는 장점이 있다.
- [308] 도 21은 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 모바일 결제를 수행하는 과정에서 사용되는 GUI(Graphical User Interface)의 제5실시예를 도시하고 있다.
- [309] 우선, 도 21의 (a)에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스는 제1영역(2110)에 NFC 결제를 위한 최적 위치(예를 들어, NFC 안테나/코일 위치)를 표시하고, 제2영역(2120)에 NFC on/off 또는 모드를 선택할 수 있는 옵션을 디스플레이 하고, 제3영역(2130)에 NFC 결제가 가능한 카드의 대표 이미지를 디스플레이 하고, 그리고 상기 제3영역(2130) 선택시 제4영역(2140)에는 선택된 카드의 결제 내역을 디스플레이 한다. 물론, 상기 제1영역 내지 제4영역 중 적어도 하나만 표시하는 것도 본 발명의 권리범위에 속한다.
- [310] 나아가, 도 21의 (b)에 도시된 바와 같이, NFC 결제가 가능한 복수의 카드 중 하나를 선택할 수 있는 옵션(2150)이 디스플레이 된다. 보다 구체적으로 예를 들면, 도 21의 (b)에 도시된 바와 같이 결제 카드를 위/아래 또는 좌/우로 드래그 하면 기등록된(메모리에 저장된) 결제 카드들이 드래그 방향으로 회전하며 순차적으로 표시된다. 이 때, 유저가 원하는 카드 선택시, 도 21의 (a)의 제3영역(2130)에 표시되는 카드의 대표 이미지가 변경된다.
- [311] 도 22는 본 발명의 다른 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 무선 충전을 수행하는 프로세스를 도시하고 있다.
- [312] 이전 도면들에서는 주로 모바일 디바이스를 이용한 모바일 결제를 설명하였으나, 이하 도 22에서는 본 발명의 다른 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 무선 충전을 수행하는 과정을 상세히 설명하겠다.
- [313] 우선, 도 22의 (a)에 도시된 바와 같이 본 발명의 다른 일실시예에 의한 모바일 디바이스(2210)가 무선충전패드(2200)와 컨택하거나 인식이 이루어 지면, 도 22의 (b)에 도시된 바와 같이 무선 충전을 위한 안테나의 위치(2220)를 하이라이트 하여 표시한다. 따라서, 유저는 상기 위치(2220)가 무선충전패드의

- 중앙에 위치하도록 조절하여, 무선 충전 시간을 줄일 수 있는 기술적 효과가 있다.
- [314] 도 23은 본 발명의 또 다른 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 무선 충전을 수행하는 프로세스를 도시하고 있다.
- [315] 도 23 역시 도 22와 마찬가지로 무선 충전 사용 환경에서 적용 가능하다. 다만, 도 23은 도 22와 달리 측면 사이드 디스플레이를 추가적으로 구비한 모바일 디바이스에 한해 적용 가능하다. 특히, 도 23은 유저가 누운 상태에서, 모바일 디바이스를 충전하는 경우에 기술적 효과가 크다.
- [316] 우선, 도 23의 (a)에 도시된 바와 같이, 유저는 누운 상태로 모바일 디바이스(2310)를 무선 충전기(2300)에 위치시킨다. 상기 무선 충전기(2300)는 예를 들어 패드 형태로 설계 가능하다.
- [317] 모바일 디바이스는 통신 모듈 등을 통해 무선 충전기를 감지하고, 도 23의 (b)에 도시된 바와 같이 측면 디스플레이에 충전 배터리 모듈의 위치를 얇은 푸른색 띠(2320)로 표시한다.
- [318] 모바일 디바이스의 충전 배터리 모듈의 위치와 무선 충전기의 위치가 제대로 대응하면, 충전이 시작되고 도 23의 (c)에 도시된 바와 같이 띠(2330)의 굵기가 주기적으로 변하며(굵게 -> 얇게 -> 굵게) 나타난다.
- [319] 배터리 충전이 완료될 때까지 띠(2330)의 굵기는 주기적으로 변하며, 다만, 무선충전기 위에 모바일 디바이스가 제대로 올려져 있지 않으면, 도 23의 (b)에 도시된 바와 같이 무선 충전을 위한 최적의 위치를 안내하는 띠(2320)가 다시 디스플레이 된다.
- [320] 마지막으로, 충전이 완료되면, 도 23의 (d)에 도시된 바와 같이 측면 디스플레이 전체 영역(2340)이 푸른색으로 반짝이고 기설정된 시간 이후 꺼지도록 설계한다. 따라서, 유저는 전면 디스플레이를 확인하지 않아도 충전이 완료되었음을 인지 가능한 기술적 효과가 있다.
- [321] 그리고, 도 24는 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스가 모바일 결제를 수행하는 프로세스를 도시한 플로우 차트이다. 이전 도면들을 참조하여 도 24를 보충 해석 하는 것도 본 발명의 권리범위에 속한다.
- [322] 본 발명의 일실시예에 의한 모바일 디바이스의 제어 방법은, 아이템을 결제 가능한 적어도 하나 이상의 카드 정보를 메모리에 저장하는 단계(S2410), 결제 기능을 실행하는 커맨드를 인식하는 단계(S2420), 상기 메모리에 액세스 하는 단계(S2430), 그리고 상기 메모리에 저장된 카드 정보가 읽힐 수 있는 기설정된 특정 영역을 다른 영역과 구별하여 표시하도록 컨트롤 하는 단계(S2440)를 포함하도록 설계한다.
- [323] 따라서, 유저가 복잡한 NFC 또는 MST 코일/안테나 위치를 기억할 필요가 없는 장점이 있다.
- [324] 한편, 본 명세서에서 개시된 디바이스의 동작방법은 디바이스에 구비된 프로세서가 읽을 수 있는 기록매체에 프로세서가 읽을 수 있는 코드로서



구현하는 것이 가능하다. 프로세서가 읽을 수 있는 기록매체는 프로세서에 의해 읽혀질 수 있는 데이터가 저장되는 모든 종류의 기록 디바이스를 포함한다. 프로세서가 읽을 수 있는 기록 매체의 예로는 ROM(Read Only Memory), RAM(Random Access Memory), CD-ROM, 자기 테이프, 플로피디스크, 광 데이터 저장디바이스 등이 있으며, 인터넷을 통한 전송 등과 같은 캐리어-웨이브(carrier-wave)의 형태로 구현되는 것도 포함한다. 또한, 프로세서가 읽을 수 있는 기록매체는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템에 분산되어, 분산방식으로 프로세서가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다.

- [325] 한편, 본 명세서에서는 첨부된 도면을 참조하여 설명하였으나, 이는 실시 예일 뿐 특정 실시 예에 한정되지 아니하며, 당해 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 변형실시가 가능한 다양한 내용도 청구범위에 따른 권리범위에 속한다. 또한, 그러한 변형실시들이 본 발명의 기술 사상으로부터 개별적으로 이해되어서는 안 된다.

#### **발명의 실시를 위한 형태**

- [326] 이전 목차인 발명의 실시를 위한 최선의 형태에서 변형 가능한 다른 실시예들에서 전술한 바 있다.

#### **산업상 이용가능성**

- [327] 본 발명은 모바일 결제가 가능한 모바일 디바이스(예를 들어, 휴대폰, 스마트폰, 태블릿 PC, 스마트 워치, 글래스 등)에 적용 가능한 바, 산업상 이용가능성이 인정된다.

## 청구범위

- [청구항 1] 모바일 디바이스에 있어서,  
 카메라;  
 터치 센서;  
 디스플레이 모듈;  
 근거리 통신 모듈;  
 아이টেম을 결제 가능한 적어도 하나 이상의 카드 정보를 저장하는 메모리;  
 그리고  
 상기 터치 센서, 상기 디스플레이 모듈 및 상기 메모리를 제어하는  
 컨트롤러를 포함하되,  
 상기 컨트롤러는,  
 결제 기능을 실행하는 커맨드에 반응하여, 상기 디스플레이 모듈을  
 제어하여 상기 메모리에 저장된 카드 정보가 읽힐 수 있는 기설정된 특정  
 영역을 다른 영역과 구별하여 표시하는 것을 특징으로 하는 모바일  
 디바이스.
- [청구항 2] 제1항에 있어서,  
 상기 특정 영역은,  
 NFC (Near Field Communication)를 위한 칩의 위치 또는 MST (Magnetic  
 Secure Transmission)를 위한 칩의 위치 중 적어도 하나와 중복되는 것을  
 특징으로 하는 모바일 디바이스.
- [청구항 3] 제1항에 있어서,  
 상기 결제 기능을 실행하는 커맨드는 NFC 기능을 온 시키는 명령을  
 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스.
- [청구항 4] 제3항에 있어서,  
 NFC 쓰기(write) 모드로 설정되어 있는 경우, 상기 특정 영역에  
 가상(virtual) 카드가 표시되고,  
 NFC 읽기(read) 모드로 설정되어 있는 경우, 상기 특정 영역에 비(non)  
 가상 카드가 표시되는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스.
- [청구항 5] 제1항에 있어서,  
 상기 카메라는 외부에 위치한 POS(Point Of Sale) 단말기를 촬영하고,  
 상기 컨트롤러는, 상기 메모리를 참조하여 상기 촬영된 POS 단말기의  
 타입을 인식하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스.
- [청구항 6] 제5항에 있어서,  
 상기 디스플레이 모듈은,  
 상기 촬영된 POS 단말기를 표시하고,  
 상기 인식된 타입에 기초하여 상기 모바일 디바이스의 메모리에 저장된  
 카드 정보를 읽을 수 있는 상기 POS 단말기의 특정 위치를 추가적으로

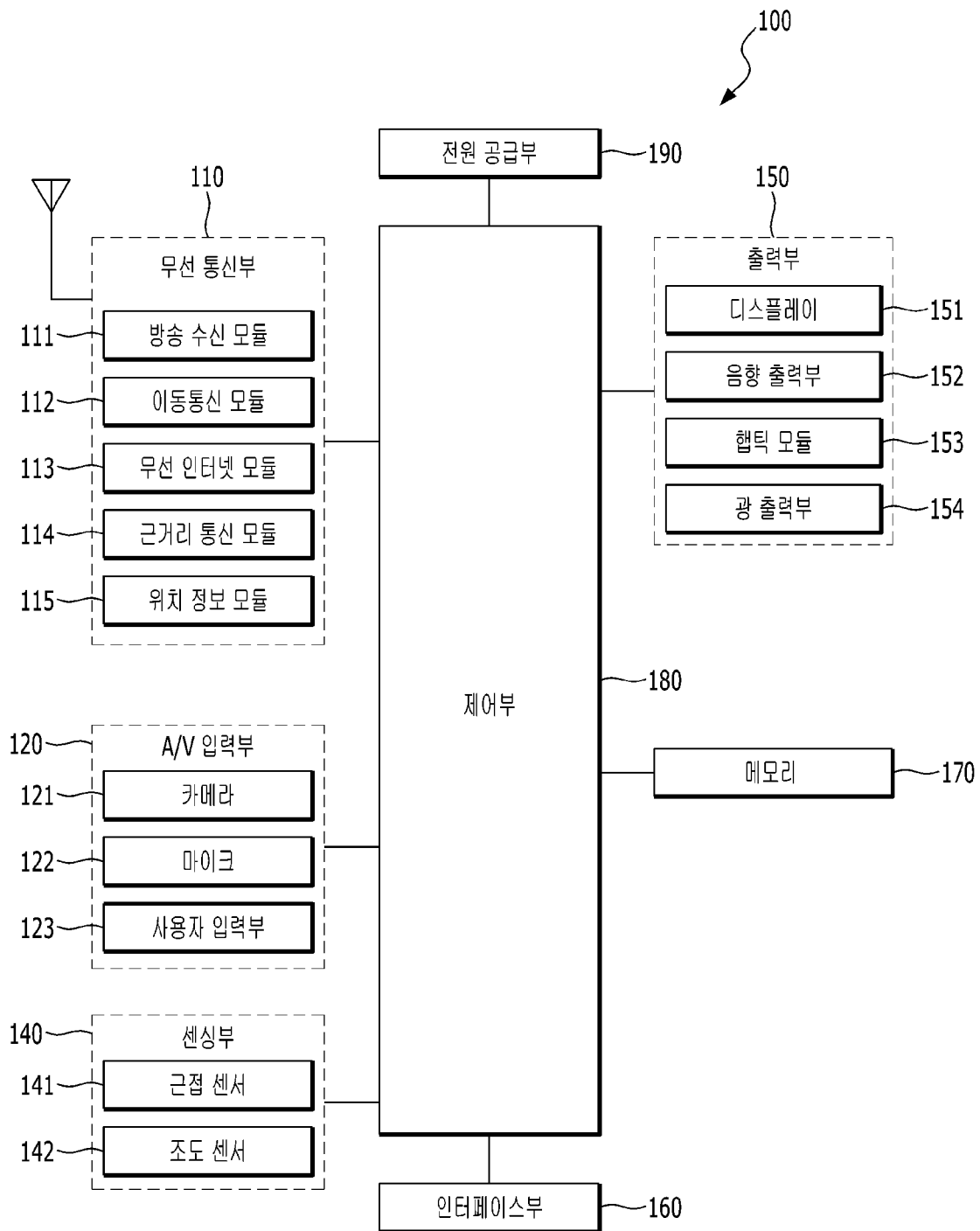
- 표시하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스.
- [청구항 7] 제1항에 있어서,  
상기 모바일 디바이스는,  
측면(사이드) 디스플레이 모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스.
- [청구항 8] 제7항에 있어서,  
모션 감지 센서에 의해 상기 모바일 디바이스의 위치가 변경된 것으로 인식된 경우,  
상기 컨트롤러는,  
상기 측면 디스플레이 모듈을 제어하여, 상기 메모리에 저장된 카드 정보가 읽힐 수 있는 기설정된 특정 영역을 표시하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스.
- [청구항 9] 제1항에 있어서,  
상기 모바일 디바이스는,  
적어도 하나 이상의 진동 센서를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스.
- [청구항 10] 제9항에 있어서,  
모션 감지 센서에 의해 상기 모바일 디바이스의 위치가 변경된 것으로 인식된 경우,  
상기 컨트롤러는,  
상기 진동 센서를 제어하여, 상기 메모리에 저장된 카드 정보가 읽힐 수 있는 기설정된 특정 영역에 진동을 발생시키는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스.
- [청구항 11] 모바일 디바이스의 제어 방법에 있어서,  
아이템을 결제 가능한 적어도 하나 이상의 카드 정보를 메모리에 저장하는 단계;  
결제 기능을 실행하는 커맨드를 인식하는 단계;  
상기 메모리에 액세스 하는 단계; 그리고  
상기 메모리에 저장된 카드 정보가 읽힐 수 있는 기설정된 특정 영역을 다른 영역과 구별하여 표시하도록 컨트롤 하는 단계  
를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 제어 방법.
- [청구항 12] 제11항에 있어서,  
상기 특정 영역은,  
NFC (Near Field Communication)를 위한 칩의 위치 또는 MST (Magnetic Secure Transmission)를 위한 칩의 위치 중 적어도 하나와 중복되는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 제어 방법.
- [청구항 13] 제11항에 있어서,  
상기 결제 기능을 실행하는 커맨드는 NFC 기능을 온 시키는 명령을

- 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 제어 방법.
- [청구항 14] 제13항에 있어서,  
NFC 쓰기(write) 모드로 설정되어 있는 경우, 상기 특정 영역에 가상(virtual) 카드를 디스플레이 하는 단계; 그리고,  
NFC 읽기(read) 모드로 설정되어 있는 경우, 상기 특정 영역에 비(non) 가상 카드를 디스플레이 하는 단계  
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 제어 방법.
- [청구항 15] 제11항에 있어서,  
외부에 위치한 POS(Point Of Sale) 단말기를 촬영하는 단계; 그리고  
상기 메모리를 참조하여 상기 촬영된 POS 단말기의 타입을 인식하는 단계  
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 제어 방법.
- [청구항 16] 제15항에 있어서,  
상기 촬영된 POS 단말기를 디스플레이 하는 단계; 그리고  
상기 인식된 타입에 기초하여 상기 모바일 디바이스의 메모리에 저장된 카드 정보를 읽을 수 있는 상기 POS 단말기의 특정 위치를 디스플레이 하는 단계  
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 제어 방법.
- [청구항 17] 제11항에 있어서,  
모션 감지 센서에 의해 상기 모바일 디바이스의 위치가 변경된 것으로 인식하는 단계; 그리고  
측면 디스플레이 모듈을 제어하여, 상기 메모리에 저장된 카드 정보가 읽힐 수 있는 기설정된 특정 영역을 디스플레이 하는 단계  
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 제어 방법.
- [청구항 18] 제17항에 있어서,  
기설정된 시간 이내에 결제가 완료되었는지 여부를 판단하는 단계;  
그리고  
상기 판단 결과에 따라, 상기 측면 디스플레이 모듈에 디스플레이된 특정 영역을 변경하는 단계  
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 제어 방법.
- [청구항 19] 제11항에 있어서,  
모션 감지 센서에 의해 상기 모바일 디바이스의 위치가 변경된 것으로 인식하는 단계; 그리고  
진동 센서를 제어하여, 상기 메모리에 저장된 카드 정보가 읽힐 수 있는 기설정된 특정 영역에 진동을 발생시키는 단계  
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 제어 방법.
- [청구항 20] 제19항에 있어서,  
기설정된 시간 이내에 결제가 완료되었는지 여부를 판단하는 단계;

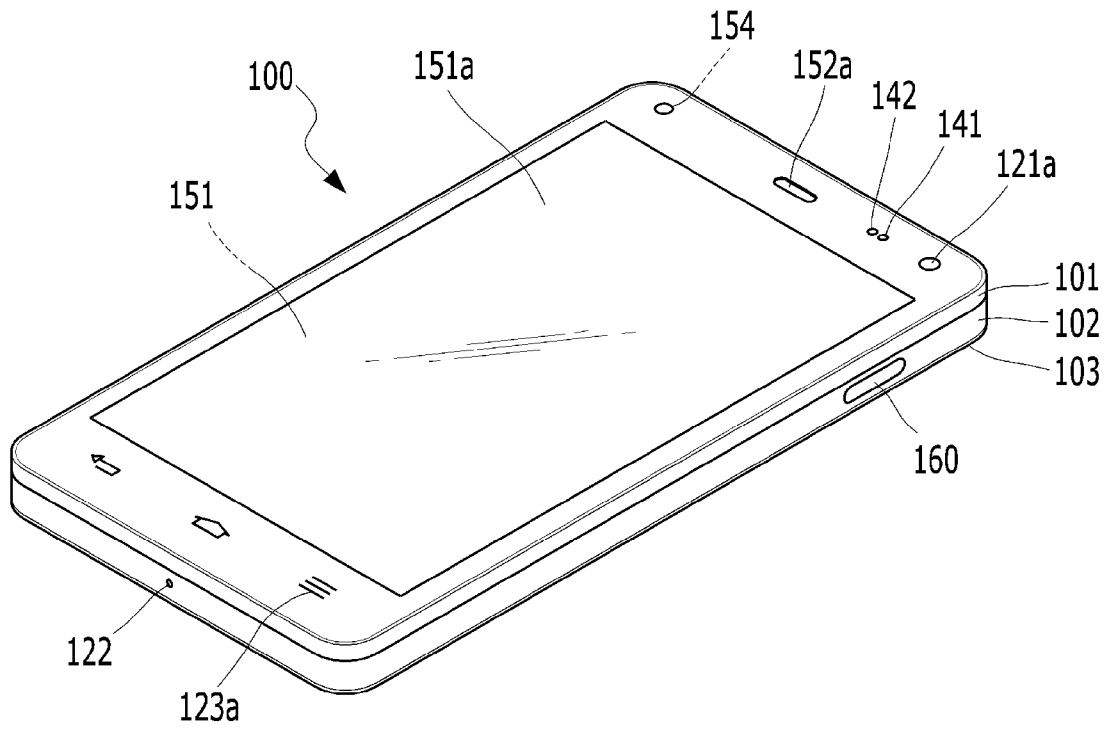
그리고

상기 판단 결과에 따라, 상기 진동 센서에 의해 발생한 진동의 위치 또는 세기 중 적어도 하나를 변경하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 제어 방법.

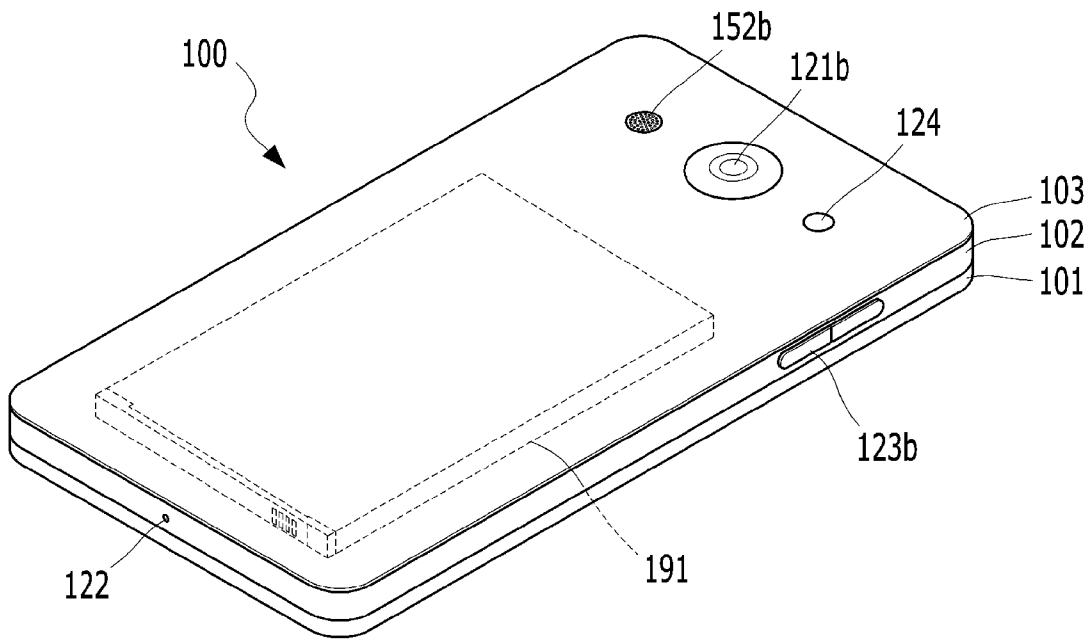
[도 1a]



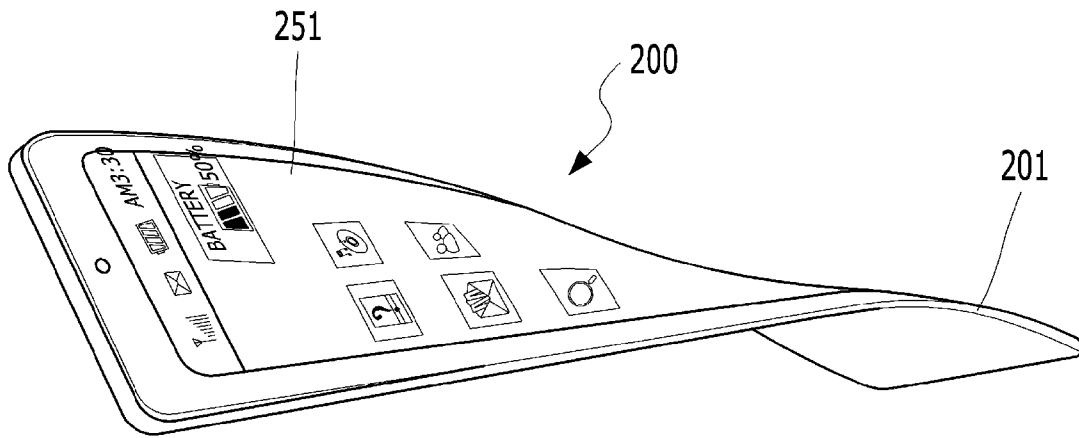
[도 1b]



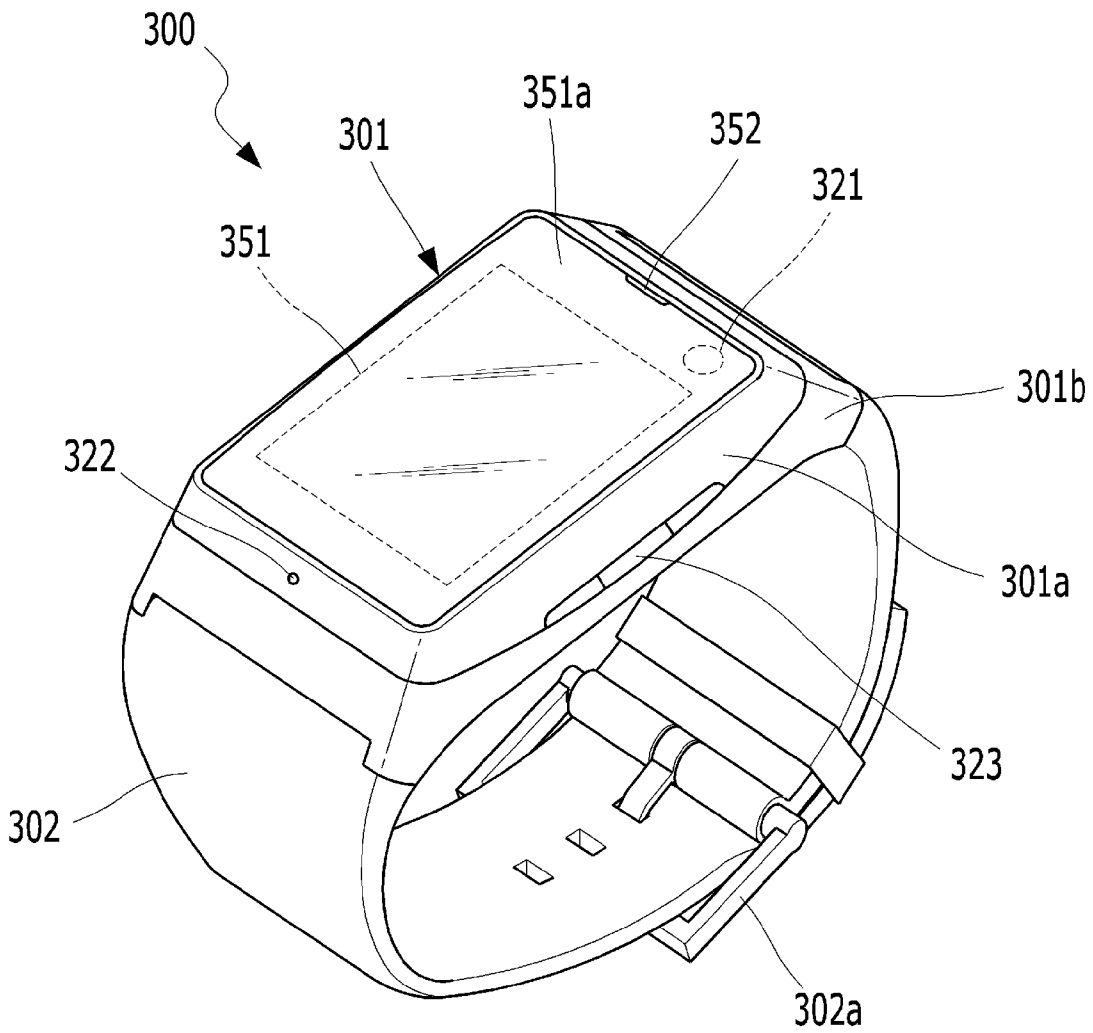
[도 1c]



[도2]

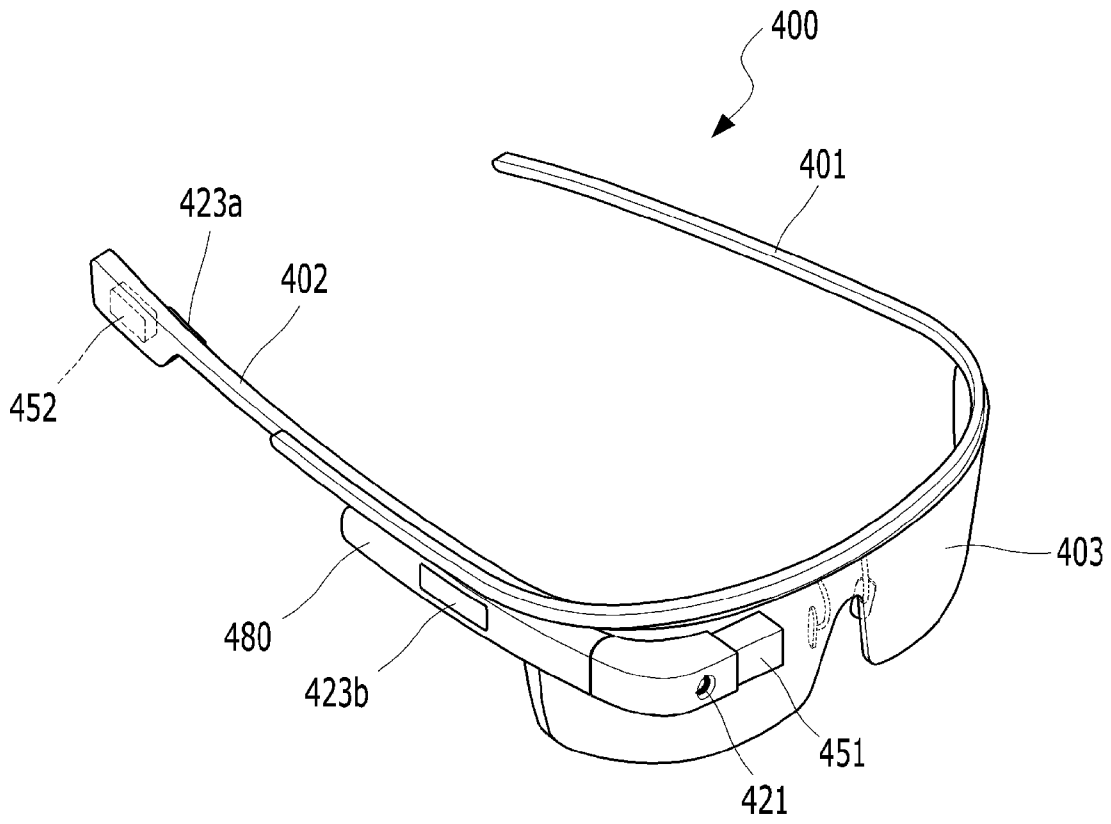


[도3]

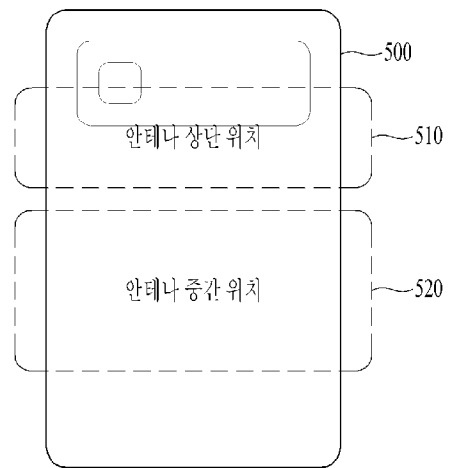




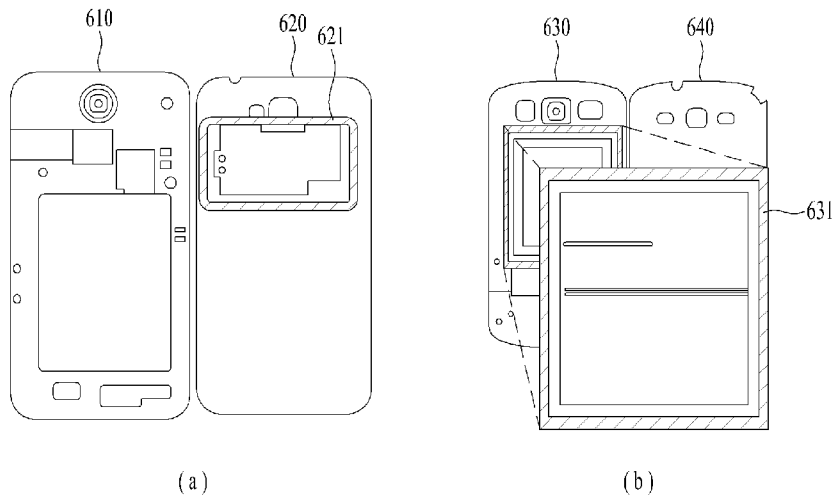
[도4]



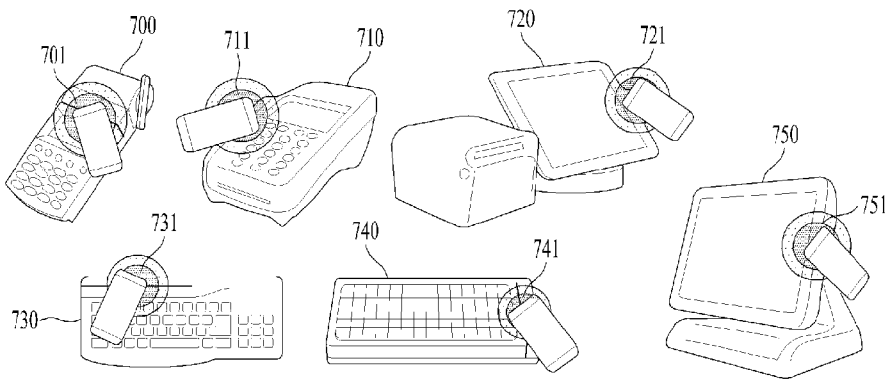
[도5]



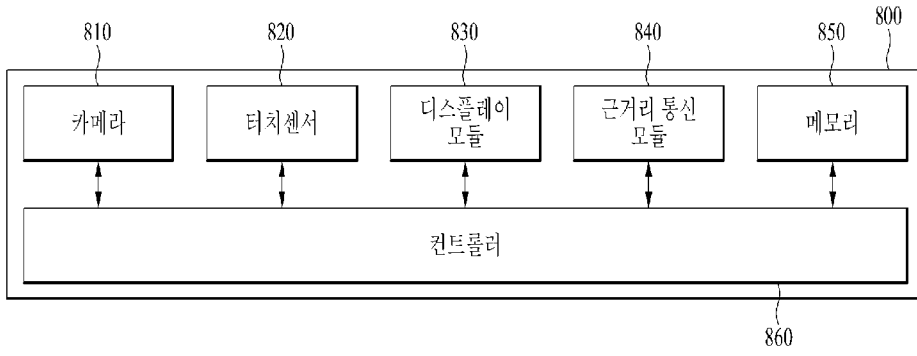
[도6]



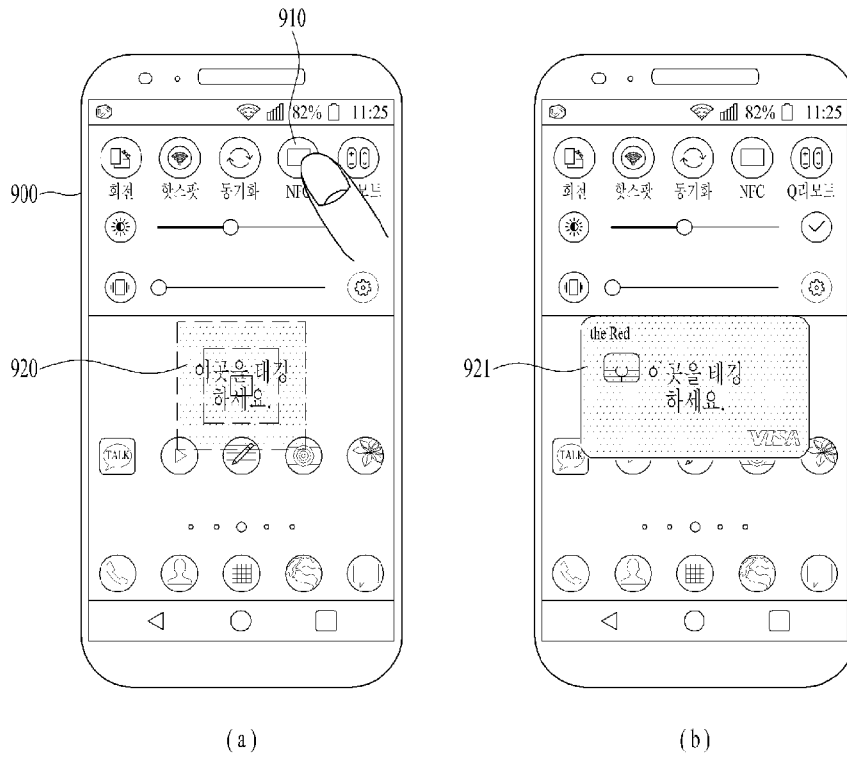
[도7]



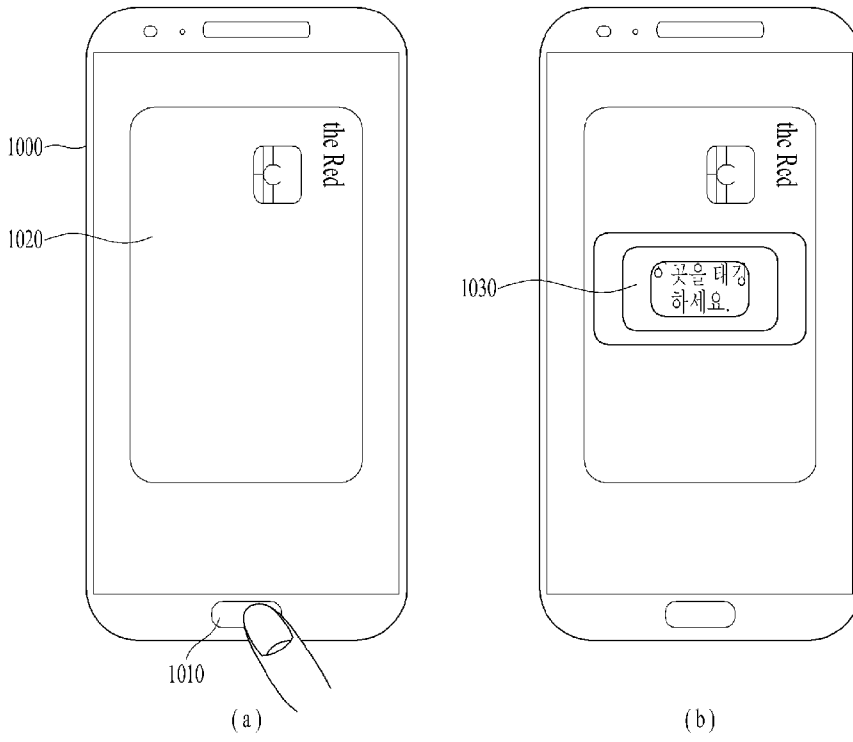
[도8]



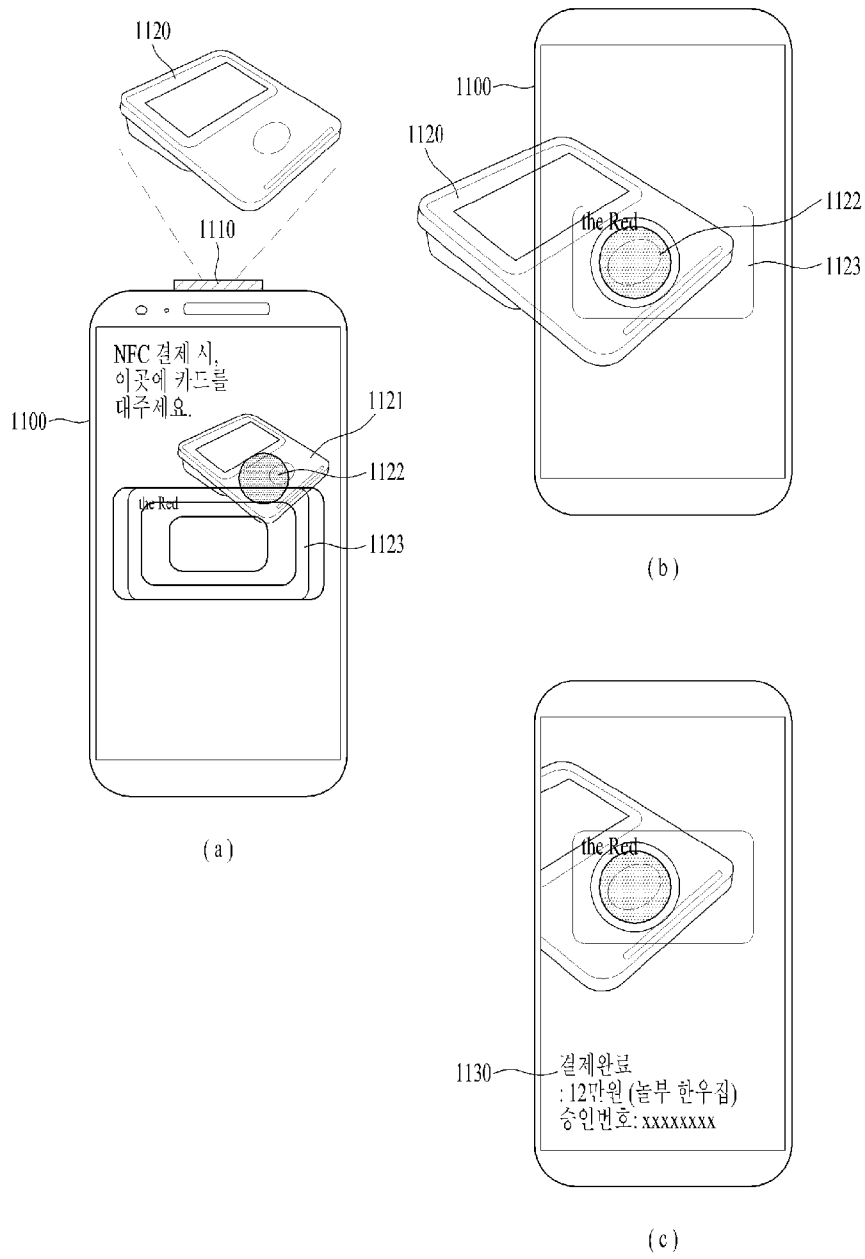
[도9]



[도10]

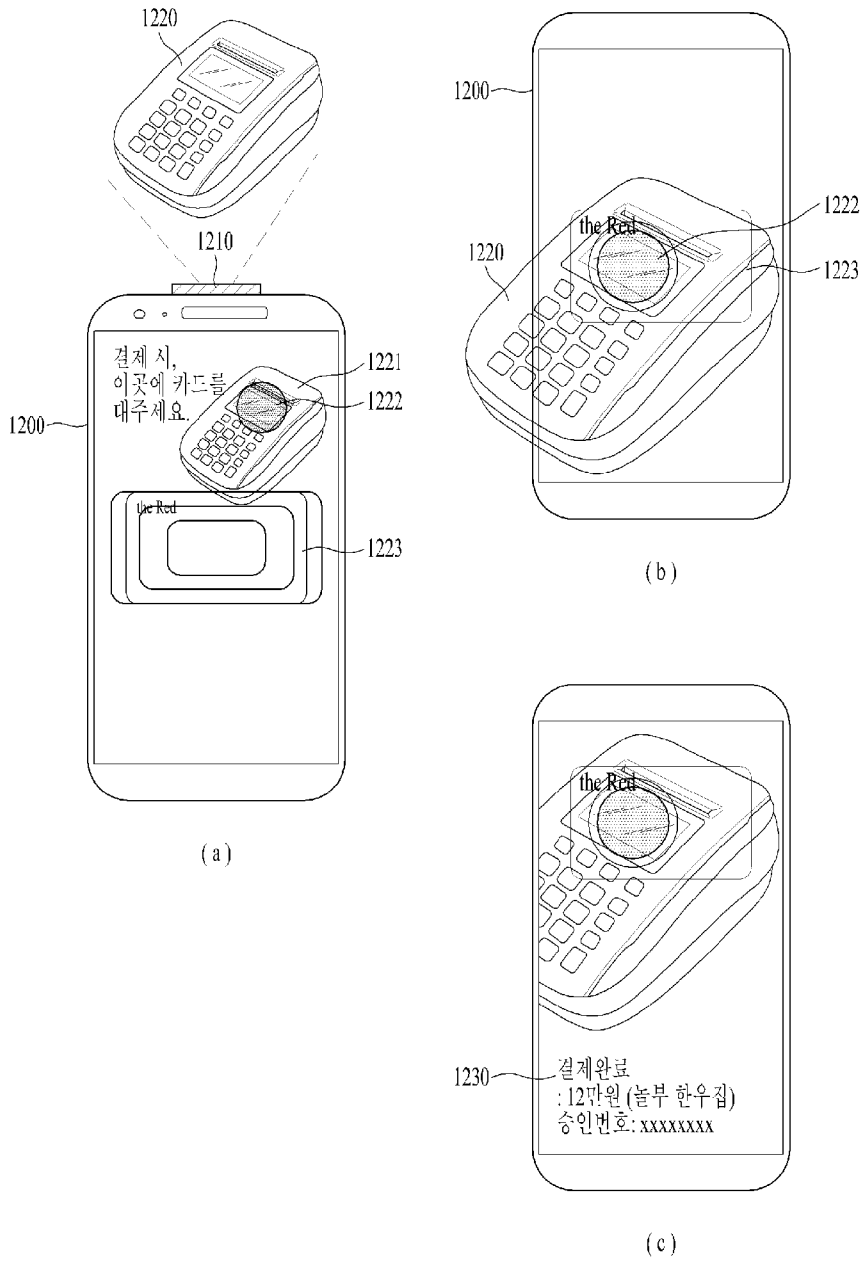


[도11]

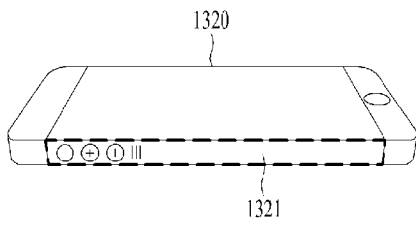
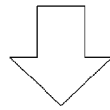
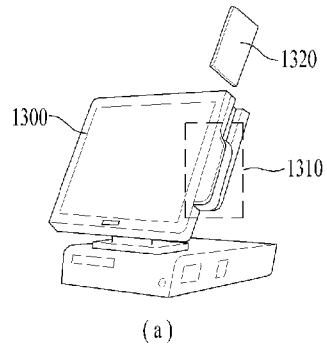




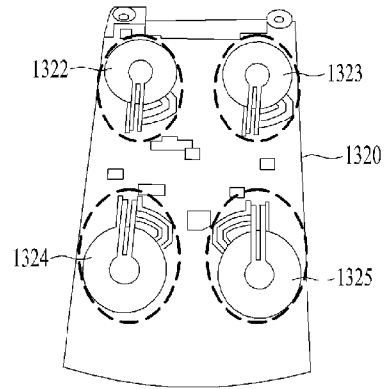
[도 12]



[도 13]

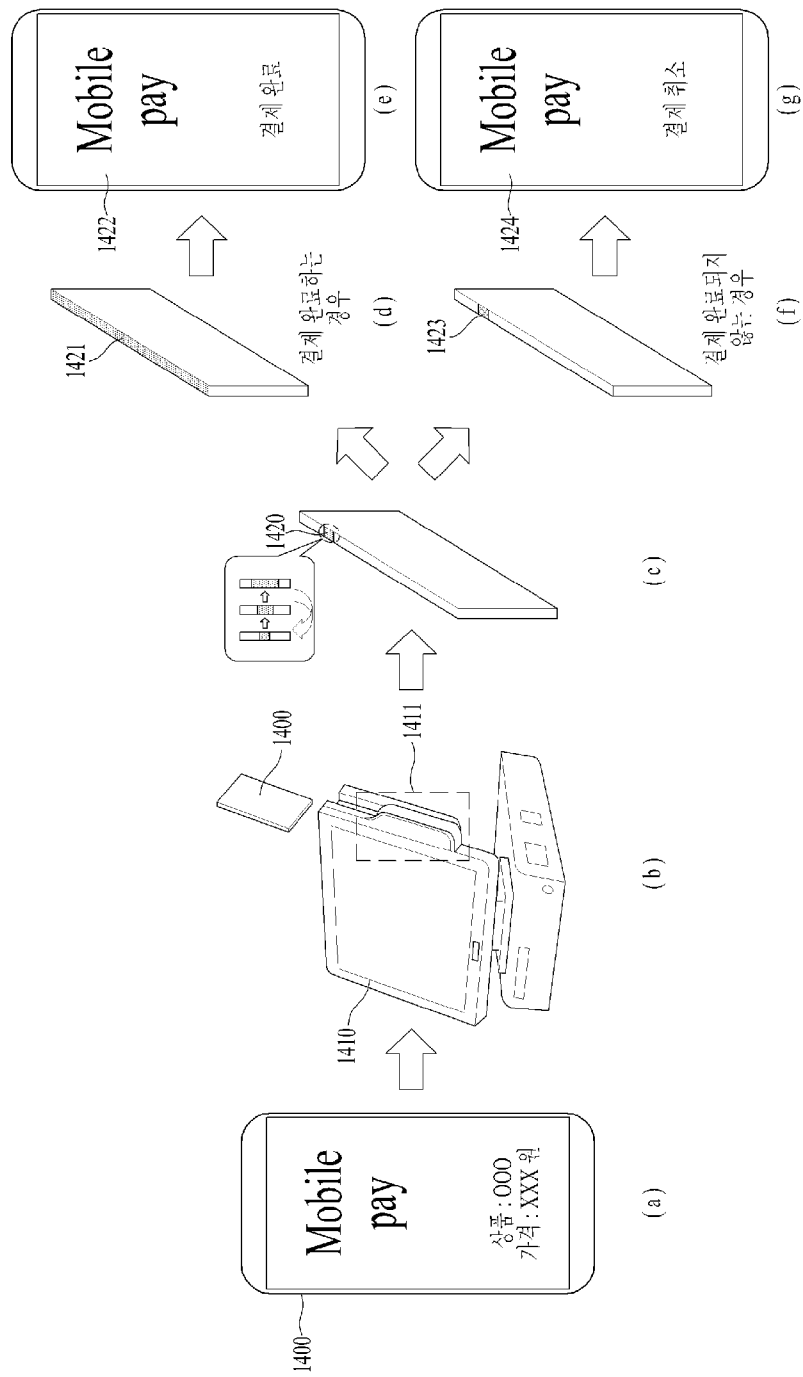


(b)

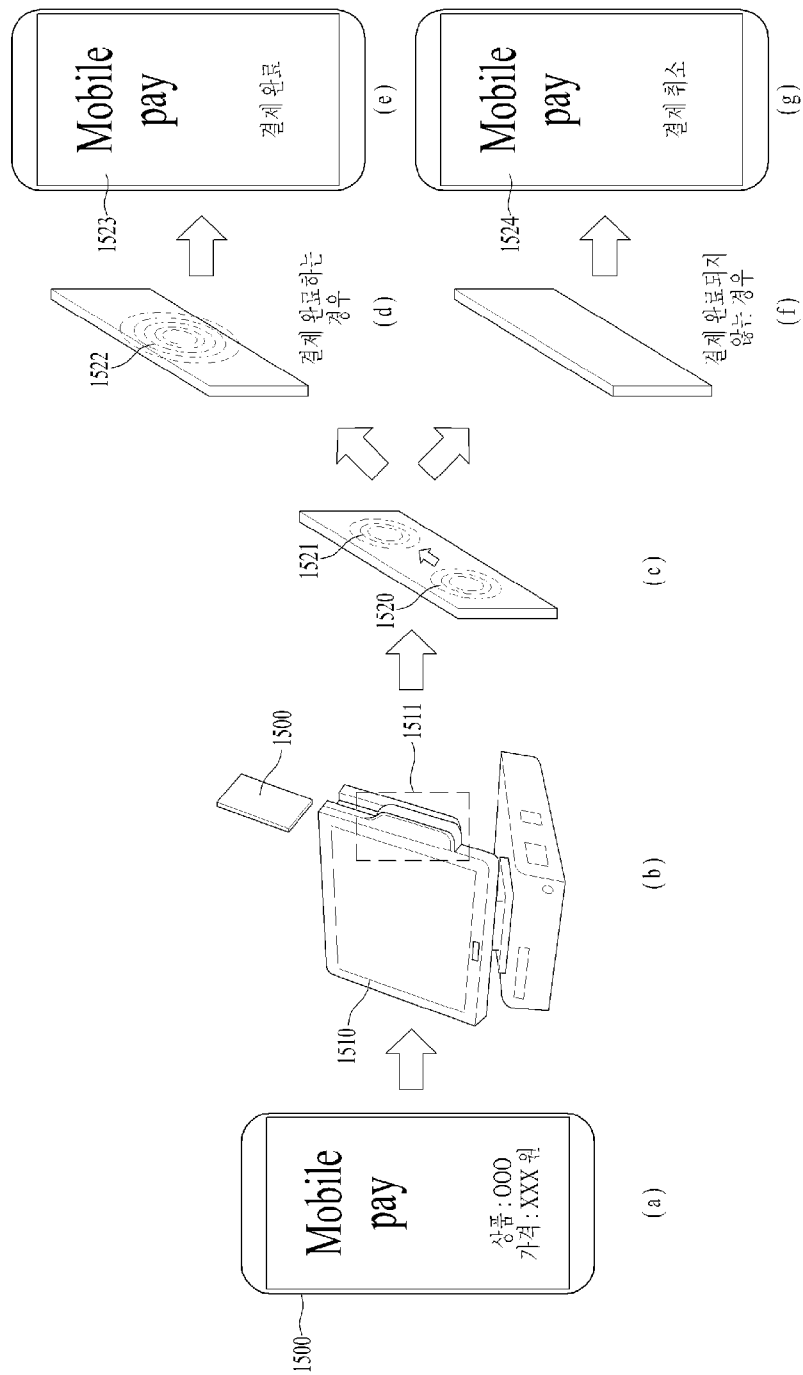


(c)

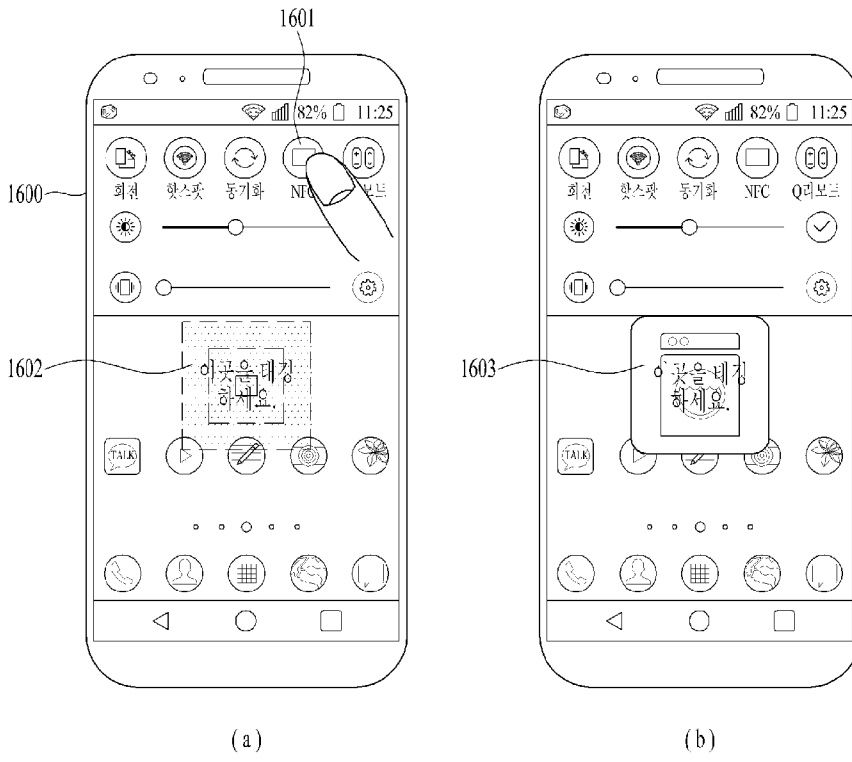
[도 14]



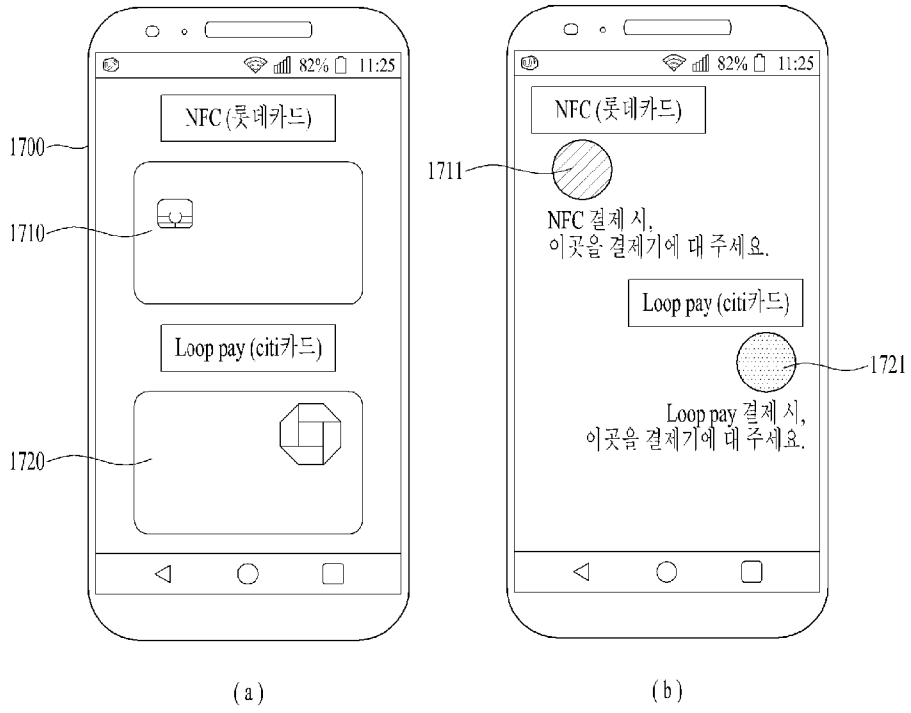
[도 15]



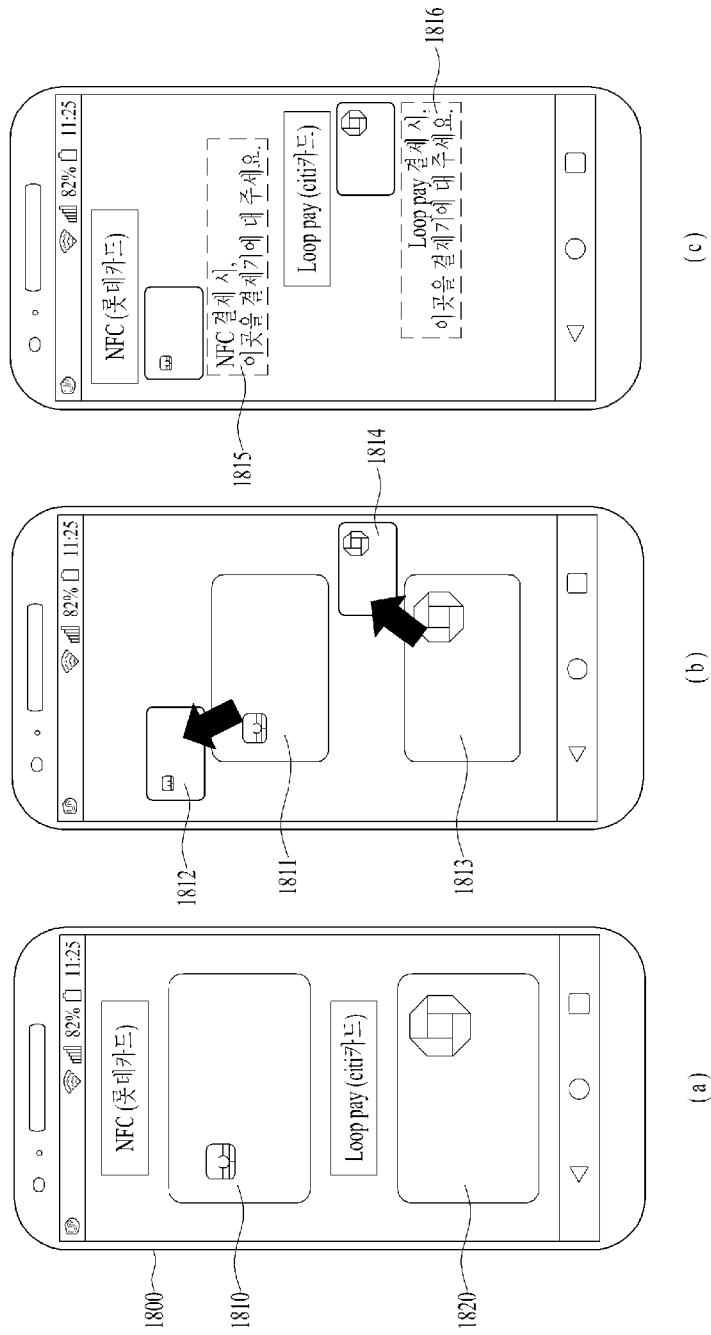
[도16]



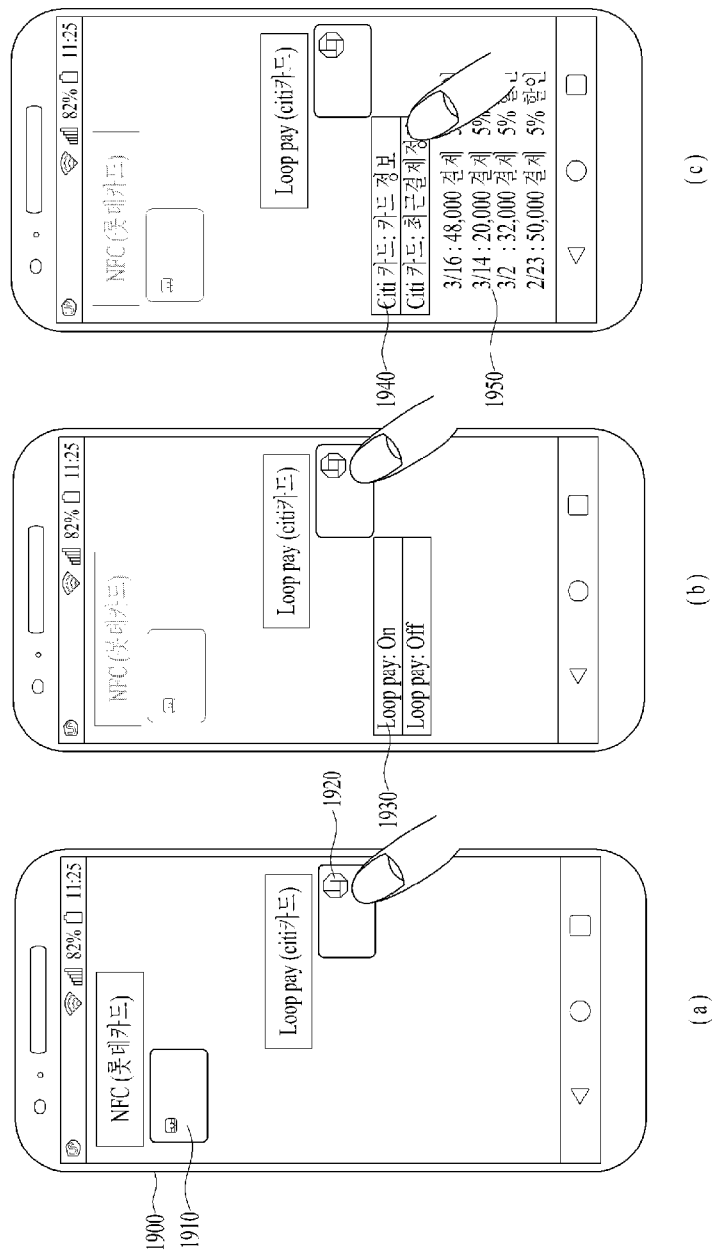
[도17]



[도 18]

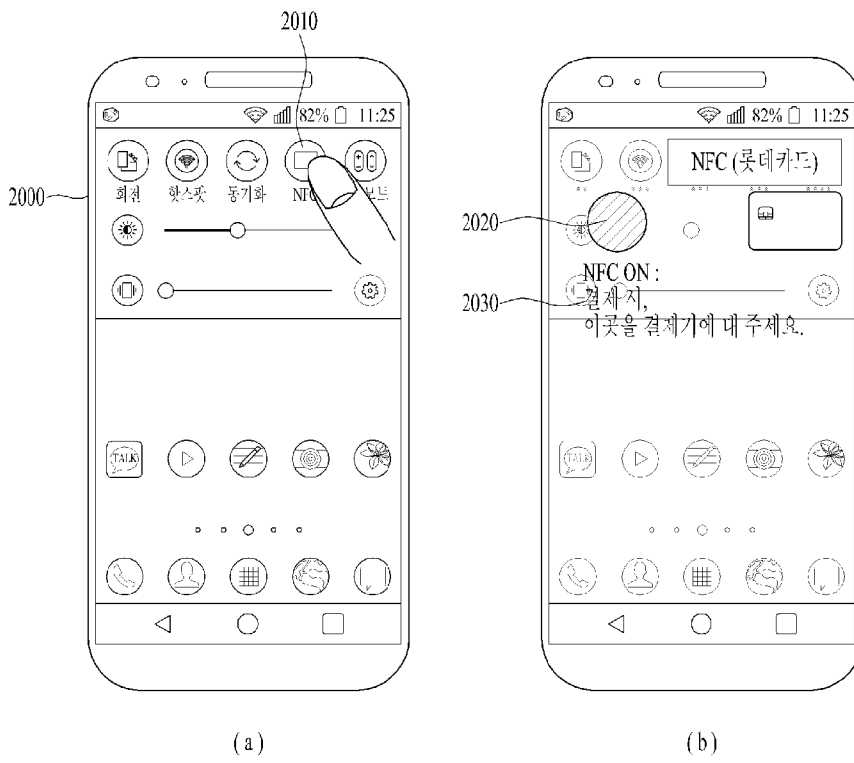


[도 19]

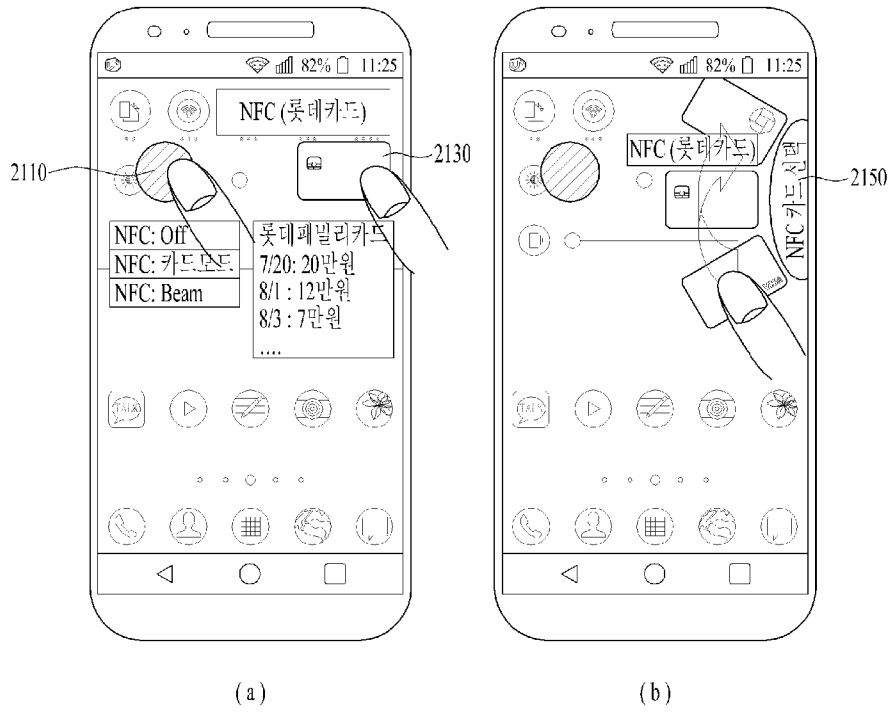




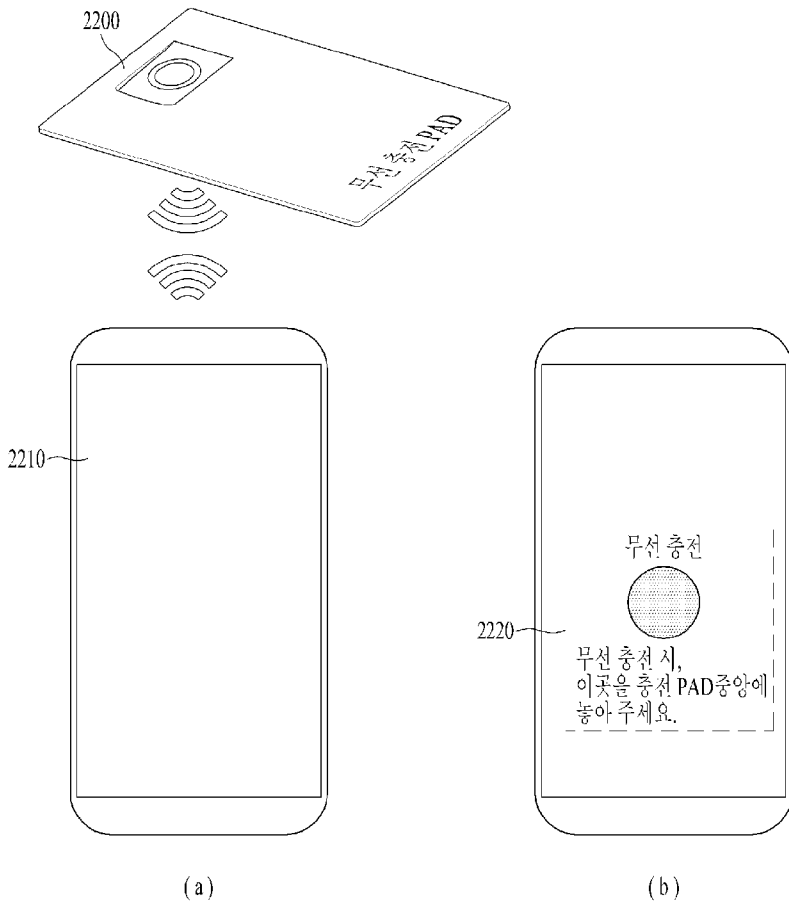
[도20]



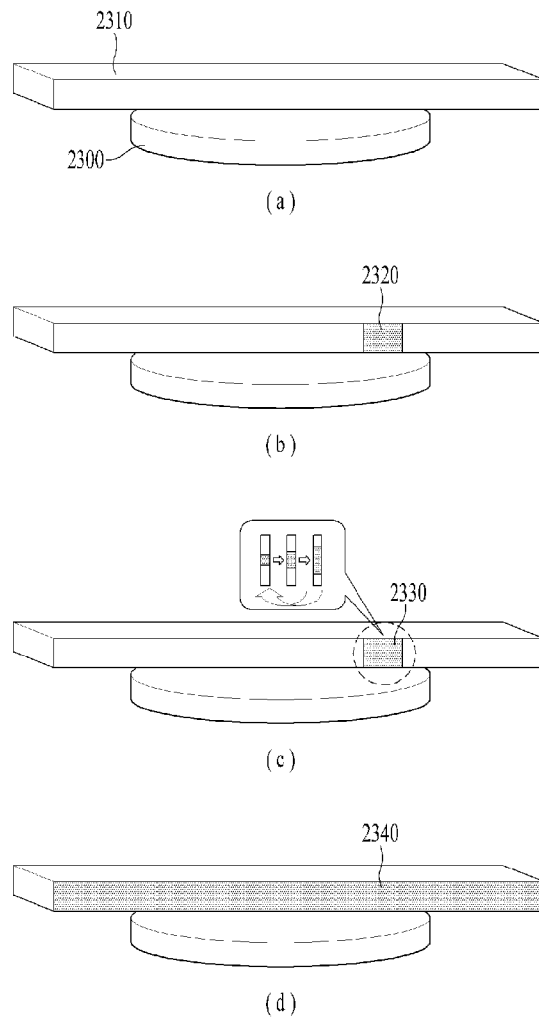
[도21]



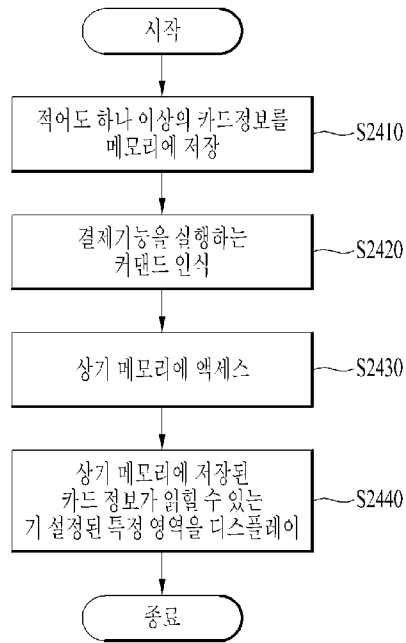
[도22]



[도23]



[도24]



## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

**PCT/KR2016/000981****A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER***G06Q 20/16(2012.01)i, G06Q 20/32(2012.01)i, G06Q 20/20(2012.01)i, H04W 4/00(2009.01)i*

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

**B. FIELDS SEARCHED**

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06Q 20/16; G06Q 20/04; G06Q 20/24; G06K 19/077; G06K 17/00; G06K 19/07; G06Q 20/32; H04B 1/40; G06Q 20/20; H04W 4/00

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched  
Korean Utility models and applications for Utility models: IPC as above  
Japanese Utility models and applications for Utility models: IPC as above

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

eKOMPASS (KIPO internal) &amp; Keywords: mobile, NFC, MST, region mark, POS, photographing, type recognition, vibration sensor, vibration location

**C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT**

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-1139096 B1 (SK C&C CO., LTD.) 30 April 2012 See abstract, claims 1-7 and figures 4-7.	1-4,7-9,11-14 ,17-18
A		5-6,10,15-16,19-20
Y	WO 2014-042734 A1 (INTEL CORPORATION et al.) 20 March 2014 See page 3, lines 23-25, claims 1, 5 and figures 1-2C	1-4,7-9,11-14 ,17-18
Y	KR 10-2013-0081617 A (SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.) 17 July 2013 See abstract, claims 1-3 and figure 1.	7-8,17-18
A	KR 10-2015-0098111 A (SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.) 27 August 2015 See abstract, claims 1-17 and figure 2.	1-20
A	KR 10-2011-0084865 A (JUNG, Young Sun) 26 July 2011 See abstract, claims 1-4 and figure 1.	1-20

 Further documents are listed in the continuation of Box C.
  See patent family annex.

\* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&amp;" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

30 SEPTEMBER 2016 (30.09.2016)

Date of mailing of the international search report

**30 SEPTEMBER 2016 (30.09.2016)**

Name and mailing address of the ISA/KR

Korean Intellectual Property Office  
Government Complex-Daejeon, 189 Seonsa-ro, Daejeon 302-701,  
Republic of Korea

Facsimile No. +82-42-481-8578

Authorized officer

Telephone No.

**INTERNATIONAL SEARCH REPORT**  
Information on patent family members

International application No.

**PCT/KR2016/000981**

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-1139096 B1	30/04/2012	NONE	
WO 2014-042734 A1	20/03/2014	US 2014-0080411 A1	20/03/2014
KR 10-2013-0081617 A	17/07/2013	CN 104160632 A	19/11/2014
		CN 105120438 A	02/12/2015
		CN 105159637 A	16/12/2015
		CN 105259981 A	20/01/2016
		CN 105259982 A	20/01/2016
		CN 105259988 A	20/01/2016
		CN 105302516 A	03/02/2016
		CN 105468319 A	06/04/2016
		EP 2786502 A1	08/10/2014
		EP 2786502 A4	22/07/2015
		EP 3041147 A1	06/07/2016
		EP 3041148 A1	06/07/2016
		JP 2015-512170 A	23/04/2015
		KR 10-1515622 B1	04/05/2015
		KR 10-1515629 B1	27/04/2015
		KR 10-1584615 B1	12/01/2016
		KR 10-2015-0044870 A	27/04/2015
		KR 10-2015-0086220 A	27/07/2015
		KR 10-2015-0086221 A	27/07/2015
		KR 10-2015-0086456 A	28/07/2015
		KR 10-2015-0087170 A	29/07/2015
		US 2013-0178248 A1	11/07/2013
		US 2015-0249729 A1	03/09/2015
		US 2016-0014246 A1	14/01/2016
		US 2016-0014719 A1	14/01/2016
		US 9300772 B2	29/03/2016
		US 9438709 B2	06/09/2016
		WO 2013-103278 A1	11/07/2013
KR 10-2015-0098111 A	27/08/2015	NONE	
KR 10-2011-0084865 A	26/07/2011	KR 10-2011-0096011 A	26/08/2011

**A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))**  
G06Q 20/16(2012.01)i, G06Q 20/32(2012.01)i, G06Q 20/20(2012.01)i, H04W 4/00(2009.01)i

**B. 조사된 분야**  
조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)  
G06Q 20/16; G06Q 20/04; G06Q 20/24; G06K 19/077; G06K 17/00; G06K 19/07; G06Q 20/32; H04B 1/40; G06Q 20/20; H04W 4/00

조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌  
한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC  
일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC

국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우))  
eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템) & 키워드: 모바일, NFC, MST, 영역 표시, POS, 촬영, 타입 인식, 진동센서, 진동위치

**C. 관련 문헌**

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y A	KR 10-1139096 B1 (에스케이씨앤씨 주식회사) 2012.04.30 요약, 청구항 1-7 및 도면 4-7 참조.	1-4, 7-9, 11-14, 17-18 5-6, 10, 15-16, 19-20
Y	WO 2014-042734 A1 (INTEL CORPORATION 등) 2014.03.20 페이지 3, 라인 23-25, 청구항 1,5 및 도면 1-2C 참조	1-4, 7-9, 11-14, 17-18
Y	KR 10-2013-0081617 A (삼성전자주식회사) 2013.07.17 요약, 청구항 1-3 및 도면 1 참조.	7-8, 17-18
A	KR 10-2015-0098111 A (삼성전자주식회사) 2015.08.27 요약, 청구항 1-17 및 도면 2 참조.	1-20
A	KR 10-2011-0084865 A (정영선) 2011.07.26 요약, 청구항 1-4 및 도면 1 참조.	1-20

추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.  대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.

\* 인용된 문헌의 특별 카테고리:  
 “A” 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌  
 “E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌  
 “L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌  
 “O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌  
 “P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌  
 “T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌  
 “X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다.  
 “Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다.  
 “&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

국제조사의 실제 완료일 2016년 09월 30일 (30.09.2016)	국제조사보고서 발송일 2016년 09월 30일 (30.09.2016)
--	---

ISA/KR의 명칭 및 우편주소 대한민국 특허청 (35208) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 +82-42-481-8578	심사관 장기정 전화번호 +82-42-481-8364
---	------------------------------------





국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-1139096 B1	2012/04/30	없음	
WO 2014-042734 A1	2014/03/20	US 2014-0080411 A1	2014/03/20
KR 10-2013-0081617 A	2013/07/17	CN 104160632 A	2014/11/19
		CN 105120438 A	2015/12/02
		CN 105159637 A	2015/12/16
		CN 105259981 A	2016/01/20
		CN 105259982 A	2016/01/20
		CN 105259988 A	2016/01/20
		CN 105302516 A	2016/02/03
		CN 105468319 A	2016/04/06
		EP 2786502 A1	2014/10/08
		EP 2786502 A4	2015/07/22
		EP 3041147 A1	2016/07/06
		EP 3041148 A1	2016/07/06
		JP 2015-512170 A	2015/04/23
		KR 10-1515622 B1	2015/05/04
		KR 10-1515629 B1	2015/04/27
		KR 10-1584615 B1	2016/01/12
		KR 10-2015-0044870 A	2015/04/27
		KR 10-2015-0086220 A	2015/07/27
		KR 10-2015-0086221 A	2015/07/27
		KR 10-2015-0086456 A	2015/07/28
		KR 10-2015-0087170 A	2015/07/29
		US 2013-0178248 A1	2013/07/11
		US 2015-0249729 A1	2015/09/03
		US 2016-0014246 A1	2016/01/14
		US 2016-0014719 A1	2016/01/14
		US 9300772 B2	2016/03/29
		US 9438709 B2	2016/09/06
		WO 2013-103278 A1	2013/07/11
KR 10-2015-0098111 A	2015/08/27	없음	
KR 10-2011-0084865 A	2011/07/26	KR 10-2011-0096011 A	2011/08/26