



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2009-0050383  
(43) 공개일자 2009년05월20일

(51) Int. Cl.

G06Q 40/00 (2006.01)

(21) 출원번호 10-2007-0116781

(22) 출원일자 2007년11월15일

심사청구일자 2007년11월15일

(71) 출원인

주식회사 엘지텔레콤

서울특별시 마포구 상암동 1600

(72) 발명자

이제균

경기도 용인시 수지구 풍덕천2동 신정마을1단지  
109동 1402호

(74) 대리인

특허법인무한

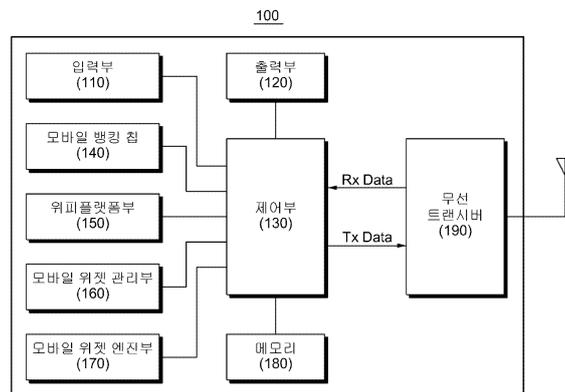
전체 청구항 수 : 총 22 항

(54) 모바일 디바이스 및 상기 모바일 디바이스의 모바일 बैं킹위젯 제어 방법

(57) 요약

본 발명의 일실시예에 따른 모바일 디바이스의 모바일 बैं킹 위젯 제어 방법은, 모바일 बैं킹 칩(Mobile Banking Chip)이 유지하는 하나 이상의 모바일 बैं킹 콘텐츠에 대한 모바일 बैं킹 리스트를 디스플레이 하는 단계; 사용자로부터 상기 모바일 बैं킹 리스트 중 제1 모바일 बैं킹 콘텐츠에 대한 선택을 입력 받는 단계; 상기 제1 모바일 बैं킹 콘텐츠에 대응하는 제1 모바일 बैं킹 정보를 상기 모바일 बैं킹 칩으로부터 독출하는 단계; 및 상기 제1 모바일 बैं킹 정보에 대응하는 제1 모바일 बैं킹 위젯(widget)을 대기 화면에 디스플레이 하는 단계를 포함한다.

대표도



## 특허청구의 범위

### 청구항 1

모바일 뱅킹 칩(Mobile Banking Chip)이 유지하는 하나 이상의 모바일 뱅킹 콘텐츠에 대한 모바일 뱅킹 리스트를 디스플레이 하는 단계;

사용자로부터 상기 모바일 뱅킹 리스트 중 제1 모바일 뱅킹 콘텐츠에 대한 선택을 입력 받는 단계;

상기 제1 모바일 뱅킹 콘텐츠에 대응하는 제1 모바일 뱅킹 정보를 상기 모바일 뱅킹 칩으로부터 독출하는 단계; 및

상기 제1 모바일 뱅킹 정보에 대응하는 제1 모바일 뱅킹 위젯(widget)을 대기 화면에 디스플레이 하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법.

### 청구항 2

제1항에 있어서,

상기 모바일 뱅킹 칩(Mobile Banking Chip)이 유지하는 하나 이상의 모바일 뱅킹 콘텐츠에 대한 모바일 뱅킹 리스트를 디스플레이 하는 단계는,

상기 사용자로부터 상기 모바일 뱅킹 리스트의 제공을 요청 받는 단계;

상기 모바일 뱅킹 칩이 유지하는 하나 이상의 모바일 뱅킹 콘텐츠를 리드(read)하는 단계;

상기 리드된 상기 하나 이상의 모바일 뱅킹 콘텐츠에 대한 상기 모바일 뱅킹 리스트를 생성하는 단계; 및

상기 모바일 뱅킹 리스트를 디스플레이 하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법.

### 청구항 3

제1항에 있어서,

상기 제1 모바일 뱅킹 정보는 상기 제1 모바일 뱅킹 콘텐츠에 대응하는 제1 발급사 코드 정보 및 상기 모바일 뱅킹 칩에 대응하는 AID(Chip Applet ID)를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법.

### 청구항 4

제1항에 있어서,

상기 제1 모바일 뱅킹 위젯은 상기 제1 모바일 뱅킹 콘텐츠에 대한 은행명 정보, 설정 정보, 임베디드 파일 시스템(Embedded File System) 내 위치 정보, 실행 파일 정보, 아이콘 정보, 콘텐츠 크기 정보, 제작사 정보, 및 버전 정보 중 어느 하나 이상을 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법.

### 청구항 5

제1항에 있어서,

상기 제1 모바일 뱅킹 정보에 대응하는 제1 모바일 뱅킹 위젯을 대기 화면에 디스플레이 하는 단계는,

상기 제1 모바일 뱅킹 정보를 이용하여 제1 모바일 뱅킹 위젯을 생성하는 단계; 및

상기 제1 모바일 뱅킹 위젯을 상기 대기 화면에 디스플레이 하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법.

### 청구항 6

제1항에 있어서,  
 상기 제1 모바일 뱅킹 정보에 대응하는 제1 모바일 뱅킹 위젯을 대기 화면에 디스플레이 하는 단계는,  
 상기 제1 모바일 뱅킹 정보에 대응하는 제1 모바일 뱅킹 위젯의 다운로드를 외부 서버로 요청하는 단계;  
 상기 외부 서버로부터 상기 제1 모바일 뱅킹 위젯을 다운로드 하는 단계; 및  
 상기 제1 모바일 뱅킹 위젯을 상기 대기 화면에 디스플레이 하는 단계  
 를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법.

**청구항 7**

제1항에 있어서,  
 상기 제1 모바일 뱅킹 정보에 대응하는 제1 모바일 뱅킹 위젯을 대기 화면에 디스플레이 하는 단계는,  
 상기 사용자로부터 상기 대기 화면에 대한 상기 제1 모바일 뱅킹 위젯의 디스플레이 정보를 입력 받는 단계; 및  
 상기 입력 받은 상기 디스플레이 정보에 대응하여 상기 제1 모바일 뱅킹 위젯을 상기 대기 화면에 디스플레이 하는 단계  
 를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법.

**청구항 8**

제7항에 있어서,  
 상기 제1 모바일 뱅킹 위젯의 디스플레이 정보는 상기 제1 모바일 뱅킹 위젯의 크기 정보 또는 상기 제1 모바일 뱅킹 위젯의 디스플레이 위치 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법.

**청구항 9**

모바일 뱅킹 칩(Mobile Banking Chip)이 유지하는 하나 이상의 모바일 뱅킹 콘텐츠 각각에 대응하는 모바일 뱅킹 위젯(widget)을 생성하는 단계;  
 상기 하나 이상의 모바일 뱅킹 위젯을 대기 화면에 디스플레이 하는 단계;  
 사용자로부터 상기 하나 이상의 모바일 뱅킹 위젯 중 제1 모바일 뱅킹 위젯의 선택을 입력 받는 단계;  
 상기 제1 모바일 뱅킹 위젯에 대응하는 제1 모바일 뱅킹 어플리케이션의 보유 여부를 판단하는 단계;  
 상기 판단 결과 상기 제1 모바일 뱅킹 어플리케이션을 보유하지 않는 경우, 상기 제1 모바일 뱅킹 위젯에 대응하는 제1 발급사 코드 정보 및 상기 모바일 뱅킹 칩에 대응하는 AID(Chip Applet ID)를 획득하는 단계;  
 상기 제1 발급사 코드 및 상기 AID를 통해 외부 서버로부터 상기 제1 모바일 뱅킹 어플리케이션을 다운로드 하는 단계; 및  
 상기 다운로드한 상기 제1 모바일 뱅킹 어플리케이션의 실행을 제어하는 단계  
 를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법.

**청구항 10**

제9항에 있어서,  
 상기 모바일 뱅킹 칩(Mobile Banking Chip)이 유지하는 하나 이상의 모바일 뱅킹 콘텐츠 각각에 대응하는 모바일 뱅킹 위젯(widget)을 생성하는 단계는,  
 상기 모바일 뱅킹 칩(Mobile Banking Chip)이 유지하는 하나 이상의 모바일 뱅킹 콘텐츠 각각에 대응하는 모바일 뱅킹 정보를 상기 모바일 뱅킹 칩으로부터 독출하는 단계; 및  
 상기 각 모바일 뱅킹 정보에 대응하는 하나 이상의 모바일 뱅킹 위젯을 생성하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법.

**청구항 11**

제10항에 있어서,

상기 각 모바일 뱅킹 정보는 상기 각 모바일 뱅킹 콘텐츠에 대응하는 발급사 코드 정보 및 상기 모바일 뱅킹 칩에 대응하는 AID(Chip Applet ID)를 포함하고,

상기 각 모바일 뱅킹 위젯은 상기 각 발급사 코드 정보 및 상기 AID를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법.

**청구항 12**

제9항에 있어서,

상기 제1 모바일 뱅킹 위젯은 상기 제1 모바일 뱅킹 콘텐츠에 대한 은행명 정보, 설정 정보, 임베디드 파일 시스템(Embedded File System) 내 위치 정보, 실행 파일 정보, 아이콘 정보, 콘텐츠 크기 정보, 제작사 정보, 및 버전 정보 중 어느 하나 이상을 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법.

**청구항 13**

제9항에 있어서,

상기 하나 이상의 모바일 뱅킹 위젯을 대기 화면에 디스플레이 하는 단계는,

상기 사용자로부터 상기 대기 화면에 대한 상기 각 모바일 뱅킹 위젯의 디스플레이 정보를 입력 받는 단계; 및

상기 입력 받은 상기 디스플레이 정보에 대응하여 상기 각 모바일 뱅킹 위젯을 상기 대기 화면에 디스플레이 하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법.

**청구항 14**

제13항에 있어서,

상기 각 모바일 뱅킹 위젯의 디스플레이 정보는 상기 각 모바일 뱅킹 위젯의 크기 정보 또는 상기 각 모바일 뱅킹 위젯의 디스플레이 위치 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법.

**청구항 15**

제1항 내지 제14항 중 어느 한 항의 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체.

**청구항 16**

하나 이상의 모바일 뱅킹 콘텐츠를 유지하는 모바일 뱅킹 칩;

상기 하나 이상의 모바일 뱅킹 콘텐츠의 실행을 제어하는 위피(Wireless Internet Platform for Interoperability) 플랫폼부;

상기 하나 이상의 모바일 뱅킹 콘텐츠에 대한 모바일 뱅킹 리스트를 생성하고, 사용자로부터 선택을 입력 받는 제1 모바일 뱅킹 콘텐츠에 대응하는 제1 모바일 뱅킹 정보를 상기 모바일 뱅킹 칩으로부터 독출하여 상기 제1 모바일 뱅킹 정보를 통해 제1 모바일 뱅킹 위젯을 생성하는 모바일 위젯 관리부; 및

상기 제1 모바일 뱅킹 위젯의 대기 화면 디스플레이를 제어하는 모바일 위젯 엔진부

를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스.

**청구항 17**

제16항에 있어서,

상기 모바일 위젯 관리부는 상기 사용자로부터 상기 모바일 banking 리스트의 제공을 요청 받는 경우, 상기 모바일 banking 칩이 유지하는 하나 이상의 모바일 banking 콘텐츠를 리드(read)하고, 상기 리드된 상기 하나 이상의 모바일 banking 콘텐츠에 대한 상기 모바일 banking 리스트를 생성하여 상기 모바일 디바이스의 출력 수단을 통해 상기 사용자에게 제공하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스.

**청구항 18**

제16항에 있어서,

상기 제1 모바일 banking 정보는 상기 제1 모바일 banking 콘텐츠에 대응하는 제1 발급사 코드 정보 및 상기 모바일 banking 칩에 대응하는 AID(Chip Applet ID)를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스.

**청구항 19**

제16항에 있어서,

상기 제1 모바일 banking 위젯은 상기 제1 모바일 banking 콘텐츠에 대한 은행명 정보, 설정 정보, 임베디드 파일 시스템(Embedded File System) 내 위치 정보, 실행 파일 정보, 아이콘 정보, 콘텐츠 크기 정보, 제작사 정보, 및 버전 정보 중 어느 하나 이상을 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스.

**청구항 20**

제16항에 있어서,

상기 모바일 위젯 관리부는 상기 제1 모바일 banking 정보에 대응하는 제1 모바일 banking 위젯의 다운로드를 외부 서버로 요청하고, 상기 외부 서버로부터 상기 제1 모바일 banking 위젯을 다운로드 하여 상기 대기 화면에 디스플레이 하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스.

**청구항 21**

제16항에 있어서,

상기 모바일 위젯 엔진부는 상기 사용자로부터 입력 받는 상기 제1 모바일 banking 위젯의 디스플레이 정보에 대응하여 상기 제1 모바일 banking 위젯을 상기 대기 화면에 디스플레이 하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스.

**청구항 22**

제21항에 있어서,

상기 제1 모바일 banking 위젯의 디스플레이 정보는 상기 제1 모바일 banking 위젯의 크기 정보 또는 상기 제1 모바일 banking 위젯의 디스플레이 위치 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 모바일 디바이스.

**명세서**

**발명의 상세한 설명**

**기술분야**

<1> 본 발명은 모바일 디바이스 및 상기 모바일 디바이스의 모바일 banking 위젯 제어 방법에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 모바일 디바이스의 모바일 banking 칩이 유지하는 모바일 banking 서비스를 사용자가 대기 화면에 디스플레이 되는 모바일 banking 위젯을 통해 빠르게 실행할 수 있도록 함으로써, 모바일 banking 서비스에 관련 단축키를 설정할 수 없는 경우에도 상기 사용자가 대기 화면 위젯을 통해 보다 편리하게 모바일 banking 서비스를 이용할 수 있도록 하는 모바일 디바이스 및 상기 모바일 디바이스의 모바일 banking 위젯 제어 방법에 관한 것이다.

**배경기술**

<2> 모바일 banking(Mobile Banking)이란 인터넷 접속이 가능한 휴대 단말기를 이용해 언제 어디서나 은행의 잔액조회, 계좌이체, 예금조회, 환율조회, 자기앞수표 조회, 거래내역 조회, 신용카드(크레디트카드) 거래, 현금서비스 등 다양한 서비스를 받을 수 있는 금융거래 서비스를 의미한다. 이동통신 기술의 발전에 따라 최근 모바일 banking 이용자가 급증하고 있다.

- <3> 모바일 뱅킹은 보안이 적용되어 안전하게 사용할 수 있다는 점에서 텔레 뱅킹과 구별되고, 이동 중에도 사용이 가능하다는 점에서는 인터넷 뱅킹과 구별되는 장점이 있다. 모바일 뱅킹의 종류에는 휴대 단말기에 내장된 스마트 카드(IC카드)에 자신의 금융 정보 등을 저장해 이용의 편리함과 보안을 강화한 스마트 카드 칩(IC칩) 방식, 휴대 단말기에 모바일 뱅킹용 프로그램을 다운로드하여 거래 시마다 프로그램을 실행해 이용하는 VM(Virtual Machine)방식, 및 휴대 단말기와 은행 시스템 사이에 거래 내용을 문자로 전송해 업무를 처리하는 WAP(Wireless Application Protocol)방식 등이 있다.
- <4> 모바일 뱅킹 서비스를 이용하기 위해서 사용자는 자신의 휴대 단말기에 IC(Integrated Circuit) 칩을 설치해야 하는데 IC 칩이란 말 그대로 집적회로 칩을 의미한다. IC 칩에는 CPU를 비롯해 메모리(램, 롬)가 함께 포함되고 별도의 암호 처리 수행을 위한 마이크로 프로세서가 같이 탑재되기도 한다. 현재 상용화된 제품 가운데는 64 메가 급의 메모리 용량에 32비트 CPU를 내장한 카드도 등장하고 있어, 사실상 초창기 컴퓨터나 다름없는 기능을 수행하고 있다. 덕분에 IC 칩은 방대한 양의 정보를 저장할 수 있는 것은 물론 고난도의 암호처리도 가능해 보안성이 탁월하여 모바일 뱅킹 칩으로써 주로 사용되고 있다.
- <5> 사용자는 이러한 IC 칩을 이동통신사 등의 발급사로부터 제공 받아 자신의 휴대 단말기에 설치함으로써 모바일 뱅킹 서비스를 이용할 수 있다. 또한, 사용자는 자신이 원하는 금융 기관의 모바일 뱅킹을 수행하기 위하여, 상기 금융 기관, 즉, 제휴사에서 제공하는 어플리케이션을 상기 IC 칩에 설치할 수 있다.
- <6> 이와 같이, 이동통신 단말기 등의 모바일 디바이스의 기능은 상술한 모바일 뱅킹을 비롯하여 보다 다양한 분야로 그 영역을 확장해 나아가고 있어, 이러한 다양한 각종 서비스를 구현하는 모바일 디바이스에서 실행되는 다양한 프로그램에 따른 유저 인터페이스(User Interface)의 편리성이 관건이 되고 있다.
- <7> 이러한 유저 인터페이스의 편리성을 위하여, 모바일 디바이스의 각 어플리케이션에 대응하는 단축키를 지정하고, 상기 단축키의 입력에 따라 해당 어플리케이션을 실행하는 방법이 제안되어 사용되고 있다. 그러나, 모바일 디바이스의 특성상 모든 어플리케이션 및 콘텐츠에 대해 단축키를 일일이 지정하여 사용하기는 불가능할 뿐만 아니라, 사용자가 각 어플리케이션 및 콘텐츠에 대한 단축키를 숙지하고 있어야 한다는 불편함이 뒤따른다.
- <8> 이에, 사용자가 모바일 디바이스 내의 모바일 뱅킹 서비스에 대해 일일이 단축키를 지정하지 않고도, 상기 모바일 뱅킹 서비스를 보다 직관적으로 편리하게 사용할 수 있도록 하는 기술의 개발이 요구되고 있다.

**발명의 내용**

**해결 하고자하는 과제**

- <9> 본 발명은 상기와 같은 종래 기술을 개선하기 위해 안출된 것으로서, 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 칩이 유지하는 모바일 뱅킹 서비스를 사용자가 대기 화면에 디스플레이 되는 모바일 뱅킹 위젯을 통해 빠르게 실행할 수 있도록 함으로써, 모바일 뱅킹 서비스에 관련 단축키를 설정할 수 없는 경우에도 상기 사용자가 대기 화면 위젯을 통해 보다 편리하게 모바일 뱅킹 서비스를 이용할 수 있도록 하는 모바일 디바이스 및 상기 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법을 제공하는 것을 목적으로 한다.

**과제 해결수단**

- <10> 상기의 목적을 이루고 종래기술의 문제점을 해결하기 위하여, 본 발명의 실시시에 따른 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법은, 모바일 뱅킹 칩(Mobile Banking Chip)이 유지하는 하나 이상의 모바일 뱅킹 콘텐츠에 대한 모바일 뱅킹 리스트를 디스플레이 하는 단계; 사용자로부터 상기 모바일 뱅킹 리스트 중 제1 모바일 뱅킹 콘텐츠에 대한 선택을 입력 받는 단계; 상기 제1 모바일 뱅킹 콘텐츠에 대응하는 제1 모바일 뱅킹 정보를 상기 모바일 뱅킹 칩으로부터 독출하는 단계; 및 상기 제1 모바일 뱅킹 정보에 대응하는 제1 모바일 뱅킹 위젯(widget)을 대기 화면에 디스플레이 하는 단계를 포함한다.
- <11> 또한, 본 발명의 다른 실시시에 따른 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법은, 모바일 뱅킹 칩(Mobile Banking Chip)이 유지하는 하나 이상의 모바일 뱅킹 콘텐츠 각각에 대응하는 모바일 뱅킹 위젯(widget)을 생성하는 단계; 상기 하나 이상의 모바일 뱅킹 위젯을 대기 화면에 디스플레이 하는 단계; 사용자로부터 상기 하나 이상의 모바일 뱅킹 위젯 중 제1 모바일 뱅킹 위젯의 선택을 입력 받는 단계; 상기 제1 모바일 뱅킹 위젯에 대응하는 제1 모바일 뱅킹 어플리케이션의 보유 여부를 판단하는 단계; 상기 판단 결과 상기 제1 모바일 뱅킹 어플리케이션을 보유하지 않는 경우, 상기 제1 모바일 뱅킹 위젯에 대응하는 제1 발급사 코드 정보 및 상기 모바일

일 banking 칩에 대응하는 AID(Chip Applet ID)를 획득하는 단계; 상기 제1 발급사 코드 및 상기 AID를 통해 외부 서버로부터 상기 제1 모바일 banking 어플리케이션을 다운로드 하는 단계; 및 상기 다운로드한 상기 제1 모바일 banking 어플리케이션의 실행을 제어하는 단계를 포함한다.

- <12> 또한, 본 발명의 일실시예에 따른 모바일 디바이스는, 하나 이상의 모바일 banking 콘텐츠를 유지하는 모바일 banking 칩; 상기 하나 이상의 모바일 banking 콘텐츠의 실행을 제어하는 위피(Wireless Internet Platform for Interoperability) 플랫폼부; 상기 하나 이상의 모바일 banking 콘텐츠에 대한 모바일 banking 리스트를 생성하고, 사용자로부터 선택을 입력 받는 제1 모바일 banking 콘텐츠에 대응하는 제1 모바일 banking 정보를 상기 모바일 banking 칩으로부터 독출하여 상기 제1 모바일 banking 정보를 통해 제1 모바일 banking 위젯을 생성하는 모바일 위젯 관리부; 및 상기 제1 모바일 banking 위젯의 대기 화면 디스플레이를 제어하는 모바일 위젯 엔진부를 포함한다.

**효과**

- <13> 본 발명의 모바일 디바이스 및 상기 모바일 디바이스의 모바일 banking 위젯 제어 방법에 따르면, 모바일 디바이스의 모바일 banking 칩이 유지하는 모바일 banking 서비스를 사용자가 대기 화면에 디스플레이 되는 모바일 banking 위젯을 통해 빠르게 실행할 수 있도록 함으로써, 모바일 banking 서비스에 관련 단축키를 설정할 수 없는 경우에도 상기 사용자가 대기 화면 위젯을 통해 보다 편리하게 모바일 banking 서비스를 이용할 수 있도록 하는 효과를 얻을 수 있다.

**발명의 실시를 위한 구체적인 내용**

- <14> 본 명세서에서 언급되는 모바일 위젯(Mobile Widget)은 WIPI(Wireless Internet Platform for Interoperability) 플랫폼 기반의 위젯 엔진 또는 위젯 관리자를 통해 실행되는 위젯을 의미한다.
- <15> 상기 모바일 위젯은 별도의 위젯 서비스 제공자로부터 XML(extensible markup language) 또는 자바 스크립트(java script)로 기술되어 제작될 수 있고, 모바일 디바이스가 상기 제작된 모바일 위젯을 외부 서버로부터 다운로드 받아 설치할 수 있다.
- <16> 이하에서는 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 실시예를 상세히 설명한다.
- <17> 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 모바일 디바이스의 구성을 도시한 블록도이다.
- <18> 본 발명의 일실시예에 따른 모바일 디바이스(100)는 위피(WIPI: Wireless Internet Platform for Interoperability)가 탑재된 이동통신 단말기로 구현될 수 있다. 예를 들어, 모바일 디바이스(100)는 HSDPA(High Speed Downlink Packet Access)폰, WCDMA(Wideband CDMA)폰, PDA(Personal Digital Assistant), 셀룰러폰, PCS(Personal Communication Service)폰, 핸드 헬드 PC(Hand-Held PC), CDMA-2000(1X, 3X)폰, WCDMA(Wideband CDMA)폰, 듀얼 밴드/듀얼 모드(Dual Band/Dual Mode)폰, GSM(Global Standard for Mobile)폰, MBS(Mobile Broadband System)폰, 위성/지상파 DMB(Digital Multimedia Broadcasting)폰 등으로 구현될 수 있다.
- <19> 본 발명의 일실시예에 따른 모바일 디바이스(100)는 입력부(110), 출력부(120), 제어부(130), 모바일 banking 칩(140), 위피 플랫폼부(150), 모바일 위젯 관리부(160), 모바일 위젯 엔진부(170), 메모리(180), 및 무선 트랜시버(190)를 포함한다.
- <20> 모바일 banking 칩(140)은 하나 이상의 모바일 banking 콘텐츠를 유지한다. 상기 모바일 banking 콘텐츠는 모바일 디바이스(100)와 관련된 이동통신사 서버 또는 은행 서버 등의 외부 서버로부터 다운로드한 모바일 banking 어플리케이션으로 구현될 수 있다. 상기 모바일 banking 콘텐츠는 발급사 코드 정보를 포함한다. 상기 발급사 코드 정보는 상기 모바일 banking 콘텐츠를 제공하는 은행 별 코드로 구현될 수 있다.
- <21> 위피 플랫폼부(150)는 하나 이상의 위피(Wireless Internet Platform for Interoperability) 콘텐츠를 유지하고, 상기 위피 콘텐츠의 실행을 제어한다. 즉, 위피 플랫폼부(150)는 무선 트랜시버(190)를 통해 외부의 위피 서버와 접속하여 위피 콘텐츠를 다운로드하여 메모리(180)에 저장하고, 사용자의 입력에 따라 메모리(180)에 저장된 위피 콘텐츠를 로딩하여 실행할 수 있다. 위피 플랫폼부(150)는 모바일 banking 칩(140)이 유지하는 모바일 banking 콘텐츠의 실행을 제어할 수 있다.
- <22> 모바일 위젯 관리부(160)는 모바일 디바이스(100) 내의 모바일 위젯을 관리하는 기능을 수행한다. 모바일 위젯 관리부(160)의 제어를 통해 모바일 위젯 엔진(170)은 상기 모바일 위젯을 로딩하고 실행하며, 모바일 디바이스

(100)의 디스플레이 수단에 디스플레이하고, 상기 모바일 위젯에 대한 각종 이벤트를 처리한다.

- <23> 상기 모바일 위젯에 대한 이벤트 처리는 모바일 위젯에 표시되는 정보의 갱신을 포함한다. 예를 들어, 모바일 위젯에 표시되는 정보가 시간에 따라 변화되는 정보인 경우, 즉 시계에 대응하는 모바일 위젯이 모바일 위젯 엔진(170)에 의하여 로딩되어 실행하는 경우, 모바일 위젯 엔진(170)은 모바일 디바이스(100)의 OEM으로부터 시간 정보를 획득하여 상기 시간이 상기 모바일 위젯에 표시되도록 하는 모바일 위젯 이벤트를 제어할 수 있다.
- <24> 또한, 뉴스에 대응하는 모바일 위젯의 경우, 모바일 위젯 엔진(170)은 일정 주기마다 외부 서버로부터 푸시(push) 또는 풀(pull) 방식으로 수신하는 뉴스 정보를 모바일 디바이스(100)에 갱신하여 저장하고, 상기 갱신된 뉴스 정보가 상기 주기마다 상기 모바일 위젯에 갱신되어 표시되도록 하는 모바일 위젯 이벤트를 제어할 수 있다.
- <25> 제어부(130)는 모바일 디바이스(100)의 일련의 동작을 제어할 수 있다. 이를 위하여, 제어부(130)는 MSM(Mobile Station Modem), DSP(Digital Signal Processor), OMAP(Open Multimedia Application Platform) 등을 포함하여 구현될 수 있다.
- <26> 무선 트랜시버(190)는 공중 교환 전화망(PSTN) 접속은 물론, 코드분할다중화접속방식(CDMA), WCDMA, ALL IP, GSM, GPRS 접속 방식, 및 현존하는 모든 이동통신 관련 접속 방식 중 하나 이상을 지원할 수 있고, H.323, MGCP(Message Gateway Control Protocol), SIP(Session Initiation Protocol), 또는 Megaco 등의 VoIP 호 연결을 위한 호 제어 프로토콜 중 하나 이상의 프로토콜을 지원하도록 구현될 수 있다. 또한, 무선 트랜시버(190)는 블루투스(Bluetooth), 지그비(Zigbee), 적외선 통신(IrDA), 또는 WLAN(IEEE802.11b) 등의 각 근거리 통신 규약에 따른 하나 이상의 근거리 통신 모듈을 포함할 수도 있다.
- <27> 사용자가 입력부(110)를 통해 모바일 बैं킹 리스트를 요청하는 경우, 모바일 위젯 관리부(160)는 상기 사용자 요청에 대응하여 상기 모바일 बैं킹 리스트를 생성한다.
- <28> 이를 위하여, 모바일 위젯 관리부(160)는 모바일 बैं킹 칩(140)이 유지하는 하나 이상의 모바일 बैं킹 콘텐츠를 리드(read)한다. 모바일 위젯 관리부(160)는 위피 플랫폼부(150)가 위피 콘텐츠를 제공하기 위하여 정의된 API(Application Program Interface)를 통해 상기 하나 이상의 위피 콘텐츠를 리드할 수 있다.
- <29> 모바일 위젯 관리부(160)는 상기 리드한 상기 하나 이상의 모바일 बैं킹 콘텐츠에 대한 모바일 बैं킹 리스트를 생성한다. 모바일 위젯 관리부(160)는 상기 모바일 बैं킹 리스트를 출력부(120)를 통해 디스플레이 한다.
- <30> 사용자가 출력부(120)에 디스플레이 된 상기 모바일 बैं킹 리스트 중 제1 모바일 बैं킹 콘텐츠의 선택을 입력하는 경우, 모바일 위젯 관리부(160)는 상기 제1 모바일 बैं킹 콘텐츠에 대응하는 제1 모바일 बैं킹 정보를 모바일 बैं킹 칩(140)으로부터 독출한다. 즉, 모바일 위젯 관리부(160)가 상기 제1 모바일 बैं킹 정보를 위피 플랫폼부(150)로 요청하면, 위피 플랫폼부(150)가 모바일 बैं킹 칩(140)이 유지하는 상기 제1 모바일 बैं킹 정보를 독출하여 모바일 위젯 관리부(160)로 전송함으로써, 모바일 위젯 관리부(160)가 상기 제1 위피 콘텐츠 정보를 획득할 수 있다.
- <31> 상기 제1 모바일 बैं킹 정보는 상기 제1 모바일 बैं킹 콘텐츠에 대응하는 제1 발급사 코드 정보 및 상기 모바일 बैं킹 칩에 대응하는 AID(Chip Applet ID)를 포함한다. 상기 제1 발급사 코드 정보는 상기 제1 모바일 बैं킹 콘텐츠를 제공하는 이동통신사에 대한 코드 정보 또는 은행에 대한 코드 정보로 구현될 수 있다.
- <32> 또한, 상기 제1 모바일 बैं킹 정보는 상기 제1 모바일 बैं킹 콘텐츠에 대한 은행명 정보, 설정 정보, 임베디드 파일 시스템(Embedded File System) 내 위치 정보, 실행 파일 정보, 아이콘 정보, 콘텐츠 크기 정보, 제작사 정보, 및 버전 정보를 포함할 수 있다.
- <33> 모바일 위젯 관리부(160)는 상기 제1 모바일 बैं킹 정보에 대응하는 제1 모바일 बैं킹 위젯을 생성할 수도 있고, 외부 서버로부터 다운로드할 수도 있다.
- <34> 우선, 모바일 위젯 관리부(160)는 상기 제1 모바일 बैं킹 정보를 이용하여 상기 제1 모바일 बैं킹 위젯을 생성할 수 있다. 즉, 모바일 위젯 관리부(160)는 상기 제1 모바일 बैं킹 정보 중 은행명 정보 또는 아이콘 정보를 통해 상기 제1 모바일 बैं킹 위젯을 생성할 수 있다. 이에 따라, 상기 제1 모바일 बैं킹 위젯은 출력부(120)의 대기 화면에 상기 제1 모바일 बैं킹 콘텐츠의 은행명 또는 아이콘으로 표시될 수 있다.
- <35> 모바일 위젯 관리부(160)는 상기 제1 모바일 बैं킹 정보 및 상기 제1 모바일 बैं킹 콘텐츠에 대한 링크 기능을

XML(eXtensible Markup Language) 또는 자바 스크립트(java script)로 표현하여 상기 제1 모바일 banking 위젯을 생성할 수 있다.

- <36> 모바일 위젯 관리부(160)는 상기 제1 모바일 banking 위젯이 상기 제1 모바일 banking 콘텐츠에 대한 은행명 정보, 설정 정보, 임베디드 파일 시스템(Embedded File System) 내 위치 정보, 실행 파일 정보, 아이콘 정보, 콘텐츠 크기 정보, 제작사 정보, 및 버전 정보 중 어느 하나 이상을 포함하도록 생성할 수 있다. 따라서, 상기 사용자는 대기 화면 상에 표시되는 상기 제1 모바일 banking 위젯을 선택하는 동작만으로도, 상기 제1 모바일 banking 서비스를 제공받을 수 있다.
- <37> 또한, 모바일 위젯 관리부(160)는 상기 제1 모바일 banking 정보에 대응하는 제1 모바일 banking 위젯을 외부 서버로부터 다운로드할 수 있다. 모바일 위젯 관리부(160)는 상기 제1 모바일 banking 정보 중 상기 제1 발급사 코드 정보를 이용하여, 상기 제1 발급사 코드 정보에 대응하는 외부 서버로 상기 제1 모바일 banking 위젯의 다운로드를 요청하여 상기 제1 모바일 banking 위젯을 획득할 수 있다.
- <38> 모바일 위젯 엔진부(170)는 상기 제1 모바일 banking 위젯을 포함하는 하나 이상의 모바일 banking 위젯을 로딩하여 실행하고, 모바일 디바이스(100)의 대기 화면에 상기 제1 모바일 banking 위젯을 포함하는 하나 이상의 모바일 banking 위젯이 디스플레이 되도록 제어하며, 통상적인 위젯에 대한 고유의 이벤트를 처리하도록 동작할 수 있다.
- <39> 모바일 위젯 엔진부(170)는 상기 사용자로부터 입력 받는 상기 제1 모바일 banking 위젯의 디스플레이 정보에 대응하여 상기 제1 모바일 banking 위젯을 상기 대기 화면 상에 디스플레이 할 수 있다. 이를 위하여, 모바일 위젯 관리부(160)는 상기 제1 모바일 banking 위젯을 상기 대기 화면상의 디폴트 위치에 표시한 다음, 커서의 깜빡임이나 블록 지정 등으로 구현되는 사용자 인터페이스를 상기 사용자에게 제공하여, 상기 사용자가 상기 제1 모바일 banking 위젯의 디스플레이 상태를 변경하도록 유도할 수 있다.
- <40> 사용자가 입력부(110)를 통해 상기 제1 모바일 banking 위젯의 디스플레이 정보를 입력하면, 모바일 위젯 엔진부(170)는 상기 제1 모바일 banking 위젯의 디스플레이 정보에 따라 상기 제1 모바일 banking 위젯의 디스플레이 상태를 변경할 수 있다.
- <41> 상기 제1 모바일 banking 위젯의 디스플레이 정보는 상기 제1 모바일 banking 위젯의 크기 정보 또는 상기 제1 모바일 banking 위젯의 디스플레이 위치 정보를 포함한다. 즉, 모바일 위젯 엔진부(170)는 상기 사용자 인터페이스를 통해 상기 사용자로부터 입력 받은 상기 제1 모바일 banking 위젯의 크기 정보 및 위치 정보를 통해 상기 제1 모바일 banking 위젯의 디스플레이 상태를 변경할 수 있다.
- <42> 도 2는 본 발명의 일실시예에 따라 모바일 banking 콘텐츠에 대하여 생성되는 모바일 banking 위젯의 디스플레이 화면을 도시한 도면이다.
- <43> 제2-1 화면(210)은 모바일 디바이스(100)의 일반적인 대기 화면을 도시하고 있다. 상기 대기 화면에는 외부 위젯 서버를 통해 제공되는 모바일 뉴스 위젯이 디스플레이될 수 있다.
- <44> 제2-1 화면(210)에서 사용자가 메뉴를 통해 모바일 banking 리스트의 제공을 요청하는 경우, 모바일 위젯 관리부(160)는 위젯 플랫폼부(140)를 통해 하나 이상의 모바일 banking 콘텐츠를 리드하고, 상기 리드된 상기 하나 이상의 모바일 banking 콘텐츠에 모바일 banking 리스트를 생성하여 제2-2 화면(220)과 같이 표시한다.
- <45> 제2-2 화면(220)에 도시된 바와 같이, 모바일 위젯 관리부(160)는 모바일 디바이스(100)의 모바일 banking 칩(140)이 유지하는 하나 이상의 모바일 banking 콘텐츠를 포함하는 모바일 banking 리스트를 제2-2 화면(220)을 통해 디스플레이 할 수 있다.
- <46> 상기 모바일 banking 리스트는 제2-2 화면(220)에서와 같이 각 모바일 banking 콘텐츠의 은행명으로 구현될 수도 있고, 상기 각 모바일 banking 콘텐츠의 아이콘으로 구현될 수도 있으며, 상기 은행명 및 상기 아이콘을 모두 포함하도록 구현될 수도 있다.
- <47> 제2-2 화면(220)에서, 상기 사용자가 "제1 은행"이라는 모바일 banking 콘텐츠를 선택하는 경우, 모바일 위젯 관리부(160)는 "제1 은행"이라는 모바일 banking 콘텐츠에 대응하는 제1 모바일 banking 위젯을 생성한다. 모바일 위젯 엔진부(170)는 상기 생성된 상기 모바일 banking 위젯을 제2-3 화면(230)에서와 같이 모바일 디바이스(100)의 대기 화면 상에 디스플레이 한다.
- <48> 도 3은 본 발명의 일실시예에 따른 모바일 banking 위젯을 통한 모바일 banking 서비스 실행 화면을 도시한 도면이다.
- <49> 모바일 디바이스(100)의 대기 화면에는 사용자의 요청에 따라 생성되는 각종 모바일 위젯이 디스플레이 될 수

있다. 예를 들어, 제3-1 화면(310)에서와 같이, "제1 은행" 모바일 banking 위젯(311), "제2 은행" 모바일 banking 위젯(314), "토익" 모바일 위젯(312), 및 "한자1000" 모바일 위젯(313)이 각각의 위치에 디스플레이 될 수 있다.

- <50> 제3-1 화면(310)에 디스플레이된 각종 모바일 위젯 중, 사용자가 "제1 은행" 모바일 banking 위젯(311)을 선택한 경우, 제3-2 화면(320)에는 "제1 은행" 모바일 banking 위젯(311)에 대응하는 각종 모바일 banking 서비스 항목이 디스플레이 될 수 있다. 예를 들어, 상기 제1 은행에서 제공하는 1.모바일 banking 서비스 항목, 2.카드 서비스 항목, 3.CD/ATM 서비스 항목, 4. CHIP 정보 서비스 항목, 5. 도움말 항목, 6. 증권 서비스 항목, 7. 복권 서비스 항목, 8. 부가 서비스 항목 등이 디스플레이 될 수 있다.
- <51> 제3-2 화면(320)에서 상기 사용자가 1. 모바일 banking 서비스 항목을 선택한 경우, 제3-3 화면(330)에는 상기 모바일 banking 서비스와 관련된 각종 세부 서비스 항목이 표시될 수 있다. 예를 들어, 제3-3 화면(330)에서와 같이, 상기 예금조회/이체 항목, 대출조회/납입 항목, 자기앞 수표 조회 항목, 및 기타 부가 서비스 항목이 각각 디스플레이 될 수 있다.
- <52> 지금까지 설명한 바와 같이, 본 발명의 모바일 디바이스(100)가 제공하는 모바일 banking 위젯 제어 동작에 따르면, 사용자는 모바일 디바이스(100)의 유한한 키패드 개수에 따라 상기 키패드에 모바일 banking 서비스에 대한 단축키를 더 이상 설정할 수 없는 경우에도, 간단한 입력 동작 만으로도 대기 화면상에 모바일 banking 위젯을 생성하여 디스플레이 함으로써, 보다 편리하게 모바일 banking 서비스를 사용할 수 있다.
- <53> 도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 모바일 디바이스의 모바일 banking 위젯 제어 방법의 흐름을 도시한 순서도이다.
- <54> 본 발명의 일실시예에 따른 모바일 디바이스는 사용자로부터 모바일 banking 리스트의 요청을 수신한다(단계(411)). 상기 모바일 디바이스는 상기 사용자 요청에 따라 상기 모바일 디바이스의 모바일 banking 칩이 유지하는 하나 이상의 모바일 banking 콘텐츠를 리드(read)한다(단계(412)).
- <55> 상기 모바일 디바이스는 상기 리드한 상기 하나 이상의 모바일 banking 콘텐츠에 대한 모바일 banking 리스트를 생성하여 디스플레이 한다(단계(413)). 상기 모바일 디바이스는 상기 사용자로부터 상기 모바일 banking 리스트 중 제1 모바일 banking 콘텐츠에 대한 입력을 수신한다(단계(414)). 상기 모바일 디바이스는 상기 제1 모바일 banking 콘텐츠에 대응하는 제1 모바일 banking 정보를 상기 모바일 banking 칩을 통해 획득한다(단계(415)).
- <56> 단계(415) 이후, 본 발명의 일실시예에 따르면, 상기 모바일 디바이스는 상기 제1 모바일 banking 정보를 이용하여 상기 제1 모바일 banking 콘텐츠에 대응하는 제1 모바일 위젯을 생성한다(단계(416)). 상기 모바일 디바이스는 상기 제1 모바일 banking 위젯이 상기 제1 모바일 banking 콘텐츠에 대한 은행명 정보, 설정 정보, 임베디드 파일 시스템(Embedded File System) 내 위치 정보, 실행 파일 정보, 아이콘 정보, 콘텐츠 크기 정보, 제작사 정보, 및 버전 정보 중 어느 하나 이상을 포함하도록 생성할 수 있다.
- <57> 또한, 단계(415) 이후, 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 상기 모바일 디바이스는 외부 서버로 상기 제1 모바일 banking 위젯의 다운로드를 요청한다(단계(417)). 상기 모바일 디바이스는 상기 제1 모바일 banking 정보를 이용하여 관련 외부 서버로부터 상기 다운로드를 요청할 수 있다. 상기 모바일 디바이스는 상기 외부 서버로부터 상기 제1 모바일 banking 위젯을 다운로드한다(단계(418)).
- <58> 단계(416) 및 단계(418) 이후, 상기 모바일 디바이스는 상기 사용자에게 상기 제1 모바일 banking 위젯의 디스플레이 상태를 문의하는 사용자 인터페이스를 제공하고, 상기 사용자 인터페이스를 통해 상기 사용자로부터 제1 모바일 banking 위젯의 디스플레이 정보를 입력 받는다.
- <59> 상기 모바일 디바이스는 상기 사용자로부터 입력 받은 상기 제1 모바일 banking 위젯의 디스플레이 정보에 따라 상기 제1 모바일 banking 위젯을 대기 화면에 디스플레이 한다(단계(419)). 상기 제1 모바일 banking 위젯의 디스플레이 정보는 상기 제1 모바일 banking 위젯의 크기 정보 또는 상기 제1 모바일 banking 위젯의 디스플레이 위치 정보를 포함한다.
- <60> 도 5는 본 발명의 다른 실시예에 따른 모바일 디바이스의 모바일 banking 위젯 제어 방법의 흐름을 도시한 순서도이다.
- <61> 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 상기 모바일 디바이스가 부팅되는 경우(단계(511)), 상기 모바일 디바이스는 모바일 banking 칩이 칩 슬롯(chip slot) 내에 장착되어 있는지를 확인한다(단계(512)). 상기 모바일 디바이스는

ATR 신호를 통해 상기 모바일 뱅킹 칩의 유무를 확인할 수 있다.

- <62> 상기 모바일 뱅킹 칩이 존재하지 않는 경우, 상기 모바일 디바이스는 대기 화면 내에 디스플레이 되어 있는 모바일 뱅킹 위젯 숨기기를 실행한다(단계(513)).
- <63> 상기 모바일 뱅킹 칩이 존재하는 경우, 상기 모바일 디바이스는 상기 모바일 뱅킹 칩이 유지하는 발급사 코드 정보 및 AID(Chip Applet ID) 정보를 독출한다(단계(514)).
- <64> 상기 모바일 디바이스는 상기 발급사 코드 정보 및 AID 정보에 대응하는 모바일 뱅킹 위젯의 보유 여부를 판단한다(단계(515)).
- <65> 단계(515)에서, 상기 모바일 뱅킹 위젯을 보유하지 않은 경우, 상기 모바일 디바이스는 상기 발급사 코드 정보에 대응하는 외부 서버로 상기 모바일 뱅킹 위젯을 요청하여 상기 외부 서버로부터 상기 모바일 뱅킹 위젯을 다운로드한다(단계(516)).
- <66> 상기 모바일 디바이스는 상기 모바일 뱅킹 위젯을 대기 화면에 디스플레이 한다(단계(517)).
- <67> 단계(511) 내지 단계(517)을 통해 상기 모바일 디바이스의 상기 대기 화면에는 상기 모바일 칩이 유지하는 하나 이상의 모바일 뱅킹 콘텐츠에 대응하는 모바일 뱅킹 위젯이 자동으로 생성되어 디스플레이 될 수 있다.
- <68> 상기 대기 화면에 디스플레이 된 하나 이상의 모바일 뱅킹 위젯 중, 사용자가 제1 모바일 뱅킹 위젯을 선택하는 경우(단계(518)), 상기 모바일 디바이스는 상기 제1 모바일 뱅킹 위젯에 대응하는 제1 모바일 뱅킹 어플리케이션이 존재하는지 여부를 판단한다(단계(519)).
- <69> 단계(519)에서, 상기 제1 모바일 뱅킹 어플리케이션이 존재하는 경우, 상기 모바일 디바이스는 상기 제1 모바일 뱅킹 어플리케이션의 실행을 통해 상기 사용자에게 제1 모바일 뱅킹 서비스를 제공한다(단계(522)).
- <70> 단계(519)에서, 상기 제1 모바일 뱅킹 어플리케이션이 존재하지 않는 경우, 상기 모바일 디바이스는 단계(514)에서 상기 모바일 뱅킹 칩으로부터 추출한 상기 발급사 코드 정보 및 상기 AID 정보로부터 제1 발급사 코드 정보 및 AID 정보를 획득한다(단계(520)).
- <71> 상기 모바일 디바이스는 상기 제1 발급사 코드 정보에 대응하는 외부 서버로 상기 제1 모바일 뱅킹 어플리케이션을 요청하고, 상기 외부 서버로부터 상기 제1 모바일 뱅킹 어플리케이션을 다운로드 한다(단계(521)).
- <72> 상기 모바일 디바이스는 상기 다운로드한 상기 제1 모바일 뱅킹 어플리케이션을 설치하여 실행함으로써, 상기 사용자에게 제1 모바일 뱅킹 서비스를 제공한다(단계(522)).
- <73> 본 발명에 따른 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법은 다양한 컴퓨터 수단을 통하여 수행될 수 있는 프로그램 명령 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능 매체에 기록될 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능 매체는 프로그램 명령, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 상기 매체에 기록되는 프로그램 명령은 본 발명을 위하여 특별히 설계되고 구성된 것들이거나 컴퓨터 소프트웨어 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수도 있다. 컴퓨터 판독 가능 기록 매체의 예에는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(magnetic media), CD-ROM, DVD와 같은 광기록 매체(optical media), 플롭티컬 디스크(floptical disk)와 같은 자기-광 매체(magneto-optical media), 및 롬(ROM), 램(RAM), 플래시 메모리 등과 같은 프로그램 명령을 저장하고 수행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치가 포함된다. 상기 매체는 프로그램 명령, 데이터 구조 등을 지정하는 신호를 전송하는 반송파를 포함하는 광 또는 금속선, 도파관 등의 전송 매체일 수도 있다. 프로그램 명령의 예에는 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드를 포함한다. 상기된 하드웨어 장치는 본 발명의 동작을 수행하기 위해 하나 이상의 소프트웨어 모듈로서 작동하도록 구성될 수 있으며, 그 역도 마찬가지이다.
- <74> 이상과 같이 본 발명은 비록 한정된 실시예와 도면에 의해 설명되었으나, 본 발명은 상기의 실시예에 한정되는 것은 아니며, 이는 본 발명이 속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 이러한 기재로부터 다양한 수정 및 변형이 가능하다. 따라서, 본 발명 사상은 아래에 기재된 특허청구범위에 의해서만 파악되어야 하고, 이의 균등 또는 등가적 변형 모두는 본 발명 사상의 범주에 속한다고 할 것이다.

**도면의 간단한 설명**

- <75> 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 모바일 디바이스의 구성을 도시한 블록도.
- <76> 도 2는 본 발명의 일실시예에 따라 모바일 뱅킹 콘텐츠에 대하여 생성되는 모바일 뱅킹 위젯의 디스플레이 화면

을 도시한 도면.

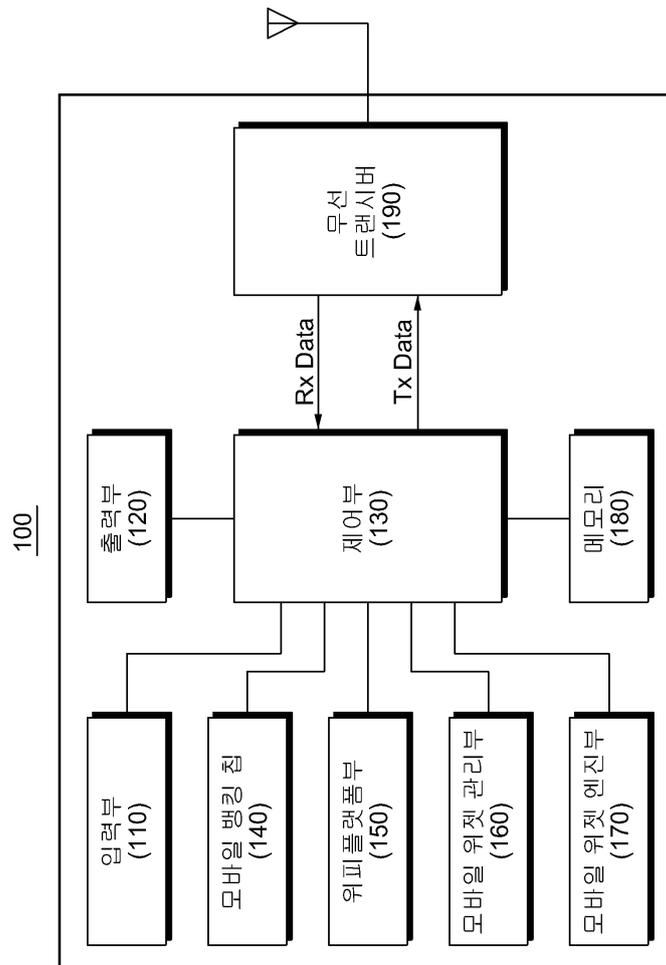
- <77> 도 3은 본 발명의 일실시예에 따른 모바일 뱅킹 위젯을 통한 모바일 뱅킹 서비스 실행 화면을 도시한 도면.
- <78> 도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법의 흐름을 도시한 순서도.
- <79> 도 5는 본 발명의 다른 실시예에 따른 모바일 디바이스의 모바일 뱅킹 위젯 제어 방법의 흐름을 도시한 순서도.

<80> <도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명>

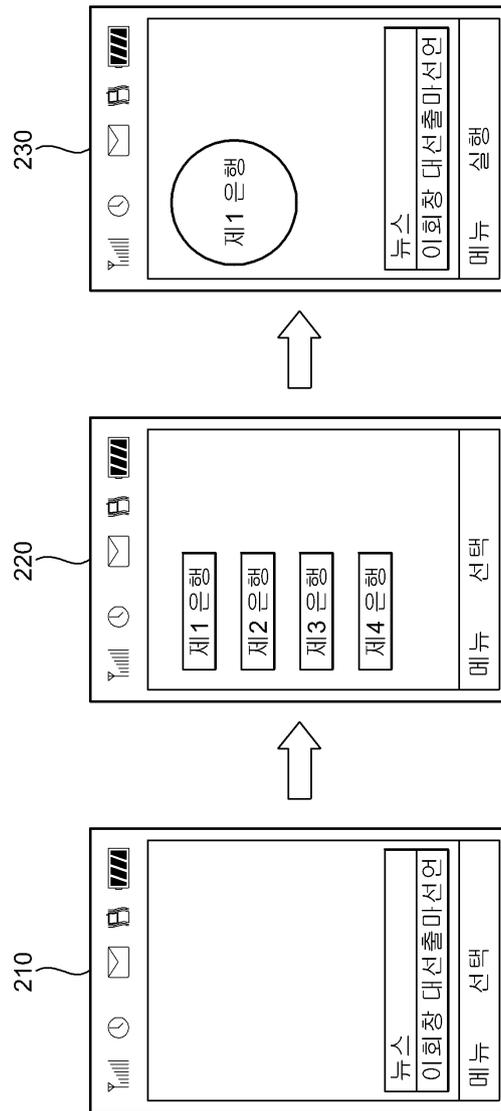
- <81> 100: 모바일 디바이스                      110: 입력부
- <82> 120: 출력부                                      130: 제어부
- <83> 140: 모바일 뱅킹 칩                      150: 위젯 플랫폼부
- <84> 160: 모바일 위젯 관리부              170: 모바일 위젯 엔진부
- <85> 180: 메모리                                      190: 무선 트랜시버

**도면**

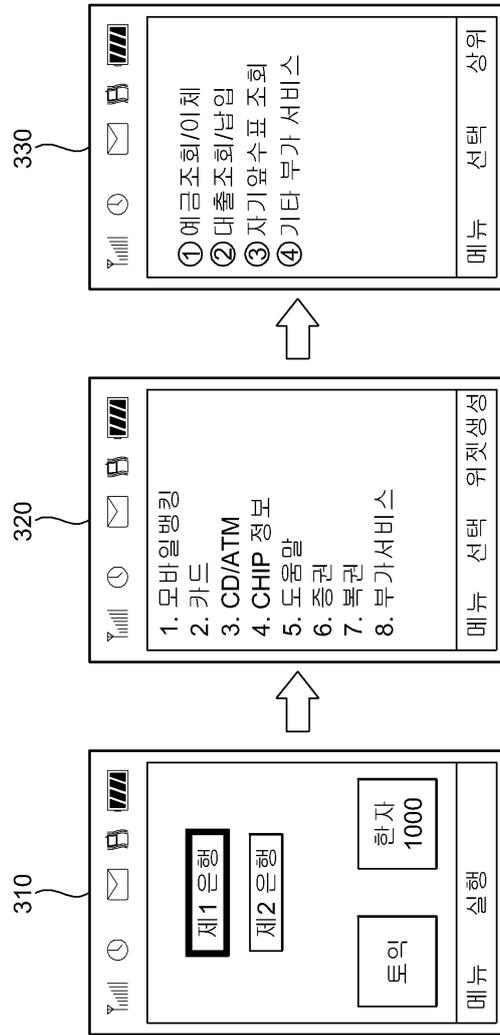
**도면1**



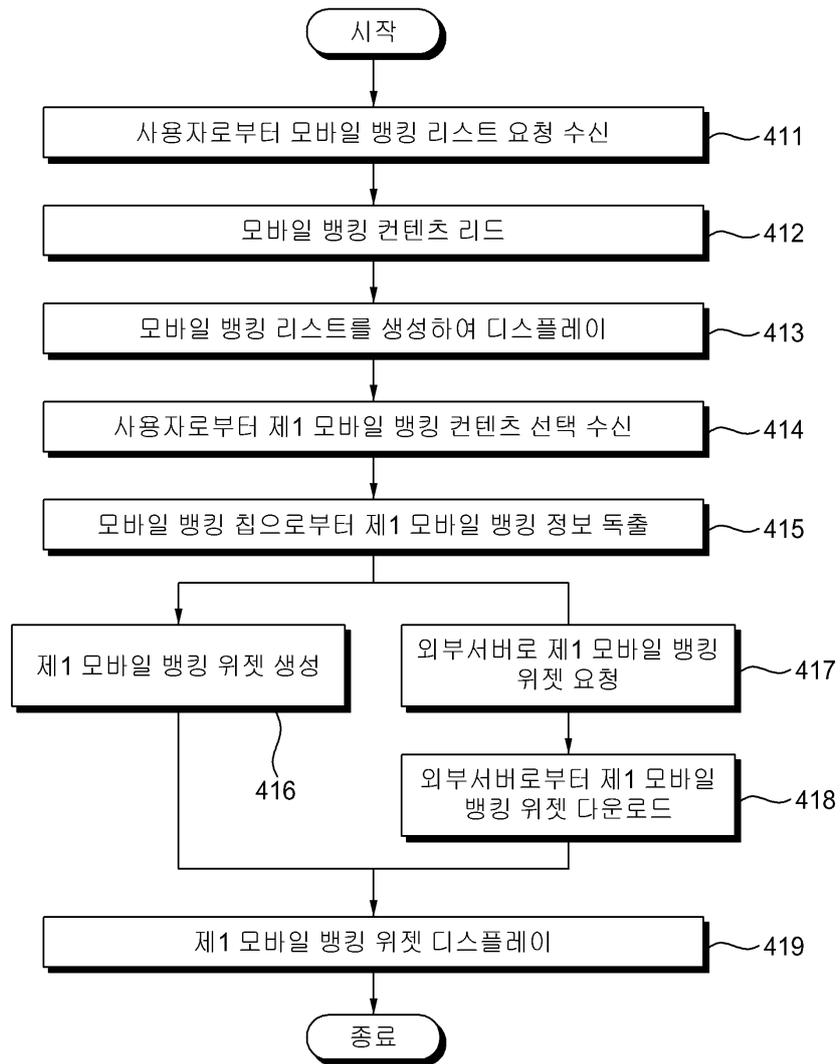
도면2



도면3



도면4



도면5

