

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2016년 12월 22일 (22.12.2016)



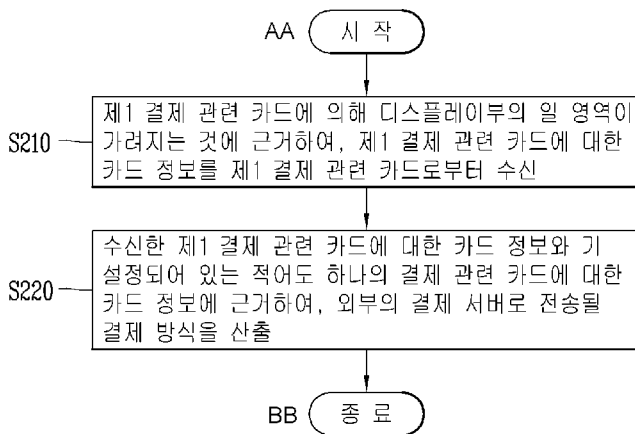
(10) 국제공개번호
WO 2016/204327 A1

- (51) 국제특허분류: G06Q 20/32 (2012.01) G06Q 20/06 (2012.01)
G06Q 20/34 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2015/006248
- (22) 국제출원일: 2015년 6월 19일 (19.06.2015)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (71) 출원인: 엘지전자 주식회사 (LG ELECTRONICS INC.) [KR/KR]; 150-721 서울시 영등포구 여의대로 128, Seoul (KR).
- (72) 발명자: 박지수 (PARK, Jisoo); 137-893 서울시 서초구 양재대로 11길 19, Seoul (KR). 박미현 (PARK, Mi-hyun); 137-893 서울시 서초구 양재대로 11길 19, Seoul (KR). 신우현 (SHIN, Woohyoung); 137-893 서울시 서초구 양재대로 11길 19, Seoul (KR).
- (74) 대리인: 박장원 (PARK, Jang-Won); 135-814 서울시 강남구 강남대로 566, 2층-3층, 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).

[다음 쪽 계속]

(54) Title: MOBILE TERMINAL AND CONTROL METHOD THEREFOR

(54) 발명의 명칭 : 이동 단말기 및 그 제어방법



S210 ... Receive, from first payment-related card, card information regarding first payment-related card on basis of one area of display unit that is covered by first payment-related card

S220 ... Compute payment means to be transmitted to outside payment server on basis of received card information regarding first payment-related card, and card information regarding at least one predetermined payment-related card

AA ... Start

BB ... End

(57) Abstract: The present invention relates to a payable mobile terminal and a control method therefor. A mobile terminal, according to the present invention, comprises: a wireless communication unit, which receives, from a first payment-related card, card information regarding the first payment-related card on the basis of one area of a display unit that is covered by the first payment-related card; and a control unit which computes payment means to be transmitted to the outside payment server on the basis of the received card information regarding the first payment-related card, and card information regarding at least one predetermined payment-related card.

(57) 요약서: 본 발명은 결제 가능한 이동 단말기 및 그 제어방법에 관한 것이다. 본 발명에 따른 이동 단말기는, 제1 결제관련카드에 의해 디스플레이부의 일 영역이 가려지는 것에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 대한 카드정보를 상기 제1 결제관련카드로부터 수신하는 무선 통신부; 및 상기 수신한 제1 결제관련카드에 대한 카드정보와 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드에 대한 카드정보에 근거하여, 외부의 결제서버로 전송될 결제방식을 산출하는 제어부;를 포함한다.

WO 2016/204327 A1

공개:

- 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

명세서

발명의 명칭: 이동 단말기 및 그 제어방법

기술분야

- [1] 본 발명은 결제 가능한 이동 단말기 및 그 제어방법에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 단말기는 이동 가능여부에 따라 이동 단말기(mobile/portable terminal) 및 고정 단말기(stationary terminal)으로 나뉠 수 있다. 다시 이동 단말기는 사용자의 직접 휴대 가능 여부에 따라 휴대(형) 단말기(handheld terminal) 및 거치형 단말기(vehicle mounted terminal)로 나뉠 수 있다.
- [3] 이동 단말기의 기능은 다양화 되고 있다. 예를 들면, 데이터와 음성통신, 카메라를 통한 사진촬영 및 비디오 촬영, 음성녹음, 스피커 시스템을 통한 음악파일 재생 그리고 디스플레이부에 이미지나 비디오를 출력하는 기능이 있다. 일부 단말기는 전자게임 플레이 기능이 추가되거나, 멀티미디어 플레이어 기능을 수행한다. 특히 최근의 이동 단말기는 방송과 비디오나 텔레비전 프로그램과 같은 시각적 콘텐츠를 제공하는 멀티캐스트 신호를 수신할 수 있다.
- [4] 이와 같은 단말기(terminal)는 기능이 다양화됨에 따라 예를 들어, 사진이나 동영상의 촬영, 음악이나 동영상 파일의 재생, 게임, 방송의 수신 등의 복합적인 기능들을 갖춘 멀티미디어 기기(Multimedia player) 형태로 구현되고 있다.
- [5] 이러한 멀티 미디어 기기의 복잡한 기능을 구현하기 위해 하드웨어 또는 소프트웨어의 면에서 다양한 시도들이 적용되고 있다. 일 예로 사용자가 쉽고 편리하게 단말을 이용한 결제(payment)를 진행하기 위한 유저 인터페이스(User Interface) 환경이 제공되고 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [6] 본 발명은 전술한 문제 및 다른 문제를 해결하는 것을 목적으로 한다. 또 다른 목적은 외부의 결제관련카드와 저장되어 있는 결제관련카드의 카드정보로부터 결제방식을 산출하는 이동단말기 및 그 제어 방법을 제공하는 것을 그 목적으로 한다.

과제 해결 수단

- [7] 상기 또는 다른 목적을 달성하기 위해 본 발명의 일 측면에 따르면, 제1 결제관련카드에 의해 디스플레이부의 일 영역이 가려지는 것에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 대한 카드정보를 상기 제1 결제관련카드로부터 수신하는 무선 통신부; 및 상기 수신한 제1 결제관련카드에 대한 카드정보와 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드에 대한 카드정보에 근거하여, 외부의 결제서버로 전송될 결제방식을 산출하는 제어부;를 포함하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기를 제공한다.

- [8] 실시 예에 있어서, 상기 제어부는, 상기 제1 결제관련카드가 결제카드인 경우, 상기 결제방식을 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제되도록 산출할 수 있다.
- [9] 실시 예에 있어서, 상기 제어부는, 상기 제1 결제관련카드가 결제카드인 경우, 상기 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드 중 적립카드나 할인카드에 대한 카드정보를 상기 디스플레이부에 출력시킬 수 있다.
- [10] 실시 예에 있어서, 상기 제어부는, 상기 적립카드나 할인카드 중 적어도 하나가 선택되면, 상기 결제방식을 상기 선택된 적립카드나 할인카드를 적용하여, 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제되도록 산출할 수 있다.
- [11] 실시 예에 있어서, 상기 제어부는, 상기 제1 결제관련카드가 적립카드나 할인카드인 경우, 상기 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드 중 결제카드에 대한 카드정보를 상기 디스플레이부에 출력시킬 수 있다.
- [12] 실시 예에 있어서, 상기 제어부는, 상기 결제카드 중 적어도 하나가 선택되면, 상기 결제방식을 상기 제1 결제관련카드를 적용하여, 상기 선택된 적어도 하나의 결제카드에 의해 결제되도록 산출할 수 있다.
- [13] 실시 예에 있어서, 상기 제어부는, 상기 제1 결제관련카드가 결제 불가능한 상태인 경우, 상기 결제 불가능한 상태에 대응되는 시각정보를 상기 디스플레이부에 출력시킬 수 있다.
- [14] 실시 예에 있어서, 상기 제어부는, 상기 제1 결제관련카드에 의해 가려지는 상기 디스플레이부 영역의 크기에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 의한 결제 시 적용될 할부 기간을 산출할 수 있다.
- [15] 실시 예에 있어서, 상기 제어부는, 복수의 결제카드 각각에 의해 가려지는 상기 디스플레이부 영역의 크기에 근거하여, 상기 복수의 결제카드 각각에 의해 결제될 결제금액을 산출할 수 있다.
- [16] 실시 예에 있어서, 상기 무선 통신부는, 복수의 결제관련카드에 의해 상기 디스플레이부의 일 영역이 가려지는 것에 근거하여, 상기 복수의 결제관련카드에 대한 카드정보를 상기 복수의 결제관련카드 각각으로부터 수신할 수 있다.
- [17] 실시 예에 있어서, 상기 제어부는, 상기 수신한 복수의 결제관련카드에 대한 카드정보에 근거하여, 상기 외부의 결제서버로 전송될 결제방식을 산출하고, 상기 산출된 결제방식에 대응되는 시각정보를 상기 디스플레이부에 출력시킬 수 있다.
- [18] 실시 예에 있어서, 상기 무선 통신부는, 상기 제1 결제관련카드가 본체의 후면에 근접하는 것에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 대한 카드정보를 상기 제1 결제관련카드로부터 수신할 수 있다.
- [19] 실시 예에 있어서, 상기 제어부는, 상기 수신한 제1 결제관련카드에 대한 카드정보와 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제가 진행되는 애플리케이션의 실행화면 중 적어도 하나를 상기 디스플레이부에 출력시킬 수 있다.
- [20] 실시 예에 있어서, 상기 제어부는, 기 설정된 애플리케이션의 실행화면이 출력

중인 상태에서, 상기 제1 결제관련카드에 의해 상기 디스플레이부의 일 영역이 가려지는 것에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제가 진행되는 애플리케이션의 실행화면을 상기 디스플레이부에 출력시킬 수 있다.

- [21] 또한, 본 발명의 다른 측면에 따르면, (a) 제1 결제관련카드에 의해 디스플레이부의 일 영역이 가려지는 것에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 대한 카드정보를 상기 제1 결제관련카드로부터 수신하는 단계; 및 (b) 상기 수신한 제1 결제관련카드에 대한 카드정보와 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드에 대한 카드정보에 근거하여, 외부의 결제서버로 전송될 결제방식을 산출하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기의 제어방법을 제공한다.
- [22] 실시 예에 있어서, 상기 (b) 단계는, 상기 제1 결제관련카드가 결제카드인 경우, 상기 결제방식을 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제되도록 산출하는 단계;를 포함할 수 있다.
- [23] 실시 예에 있어서, 상기 (b) 단계는, 상기 제1 결제관련카드가 결제카드인 경우, 상기 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드 중 적립카드나 할인카드에 대한 카드정보를 상기 디스플레이부에 출력시키는 단계;를 포함할 수 있다.
- [24] 실시 예에 있어서, 상기 (b) 단계는, 상기 적립카드나 할인카드 중 적어도 하나가 선택되면, 상기 결제방식을 상기 선택된 적립카드나 할인카드를 적용하여, 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제되도록 산출하는 단계;를 포함할 수 있다.
- [25] 실시 예에 있어서, 상기 (b) 단계는, 상기 제1 결제관련카드가 적립카드나 할인카드인 경우, 상기 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드 중 결제카드에 대한 카드정보를 상기 디스플레이부에 출력시키는 단계;를 포함할 수 있다.
- [26] 실시 예에 있어서, 상기 (b) 단계는, 상기 결제카드 중 적어도 하나가 선택되면, 상기 결제방식을 상기 제1 결제관련카드를 적용하여, 상기 선택된 적어도 하나의 결제카드에 의해 결제되도록 산출하는 단계;를 포함할 수 있다.

발명의 효과

- [27] 본 발명에 따른 이동 단말기 및 그 제어 방법의 효과에 대해 설명하면 다음과 같다.
- [28] 본 발명의 실시 예들 중 적어도 하나에 의하면, 결제를 위해 외부의 결제단말에 여러 장의 카드를 인식시켜야 하는 번거로움이 해소될 수 있다는 장점이 있다.
- [29] 또한, 본 발명의 실시 예들 중 적어도 하나에 의하면, 결제관련카드를 단말에 접촉시키는 방식에 따라 결제방식을 설정할 수 있다는 장점이 있다.
- [30] 본 발명의 적용 가능성의 추가적인 범위는 이하의 상세한 설명으로부터 명백해질 것이다. 그러나 본 발명의 사상 및 범위 내에서 다양한 변경 및 수정은 당업자에게 명확하게 이해될 수 있으므로, 상세한 설명 및 본 발명의 바람직한

실시 예와 같은 특정 실시 예는 단지 예시로 주어진 것으로 이해되어야 한다.

도면의 간단한 설명

- [31] 도 1a는 본 발명과 관련된 이동 단말기를 설명하기 위한 블록도이다.
- [32] 도 1b 및 1c는 본 발명과 관련된 이동 단말기의 일 예를 서로 다른 방향에서 바라본 개념도이다.
- [33] 도 2는 본 발명에 따른 이동 단말기의 제어방법을 설명하기 위한 흐름도이다.
- [34] 도 3은 단말과 결제관련카드를 외부의 결제단말에 가져가는 실시 예를 보여주는 개념도이다.
- [35] 도 4a 및 도 4b는 디스플레이부의 일 영역이 결제카드에 의해 가려지는 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [36] 도 5는 결제카드를 가져간 후 적립카드나 할인카드를 선택하는 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [37] 도 6은 적립카드를 가져간 후 결제카드를 선택하는 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [38] 도 7a 및 도 7b는 결제 불가능한 상태에서의 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [39] 도 8은 결제카드의 접촉 면적에 따라 할부기간이 설정되는 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [40] 도 9는 결제카드의 접촉 면적에 따라 복수의 결제카드로 결제금액이 분할되는 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [41] 도 10은 복수의 결제카드를 가져간 후 결제가 진행되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [42] 도 11은 결제카드를 단말 본체의 후면에 가져가는 경우 출력되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [43] 도 12는 복수의 결제카드를 단말 본체의 후면에 가져가는 경우 출력되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [44] 도 13은 결제관련카드가 놓여져 있는 지갑을 단말 본체의 후면에 가져가는 경우 출력되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [45] 도 14는 사진첩 애플리케이션의 실행화면에 결제카드를 가져가는 경우 출력되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [46] 도 15는 메모 애플리케이션의 실행화면에 결제카드를 가져가는 경우 출력되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [47] 도 16은 메신저 애플리케이션의 실행화면에 은행카드를 가져가는 경우 출력되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [48] 도 17은 사진첩 애플리케이션의 실행 중, 결제카드를 단말 본체의 후면에 가져가는 경우 출력되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.

[49] 도 18은 메모 애플리케이션의 실행 중, 결제카드를 단말 본체의 후면에 가져가는 경우 출력되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.

발명의 실시를 위한 형태

[50] 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. 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. 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.

[51] 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, 워치형 단말기 (smartwatch), 글래스형 단말기 (smart glass), HMD(head mounted display)) 등이 포함될 수 있다.

[52] 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.

[53] 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.

[54] 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.

[55] 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.

- [56] 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.
- [57] 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.
- [58] 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.
- [59] 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.
- [60] 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.

- [61] 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.
- [62] 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.
- [63] 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.
- [64] 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.
- [65] 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.
- [66] 이하에서는, 위에서 살펴본 이동 단말기(100)를 통하여 구현되는 다양한 실시 예들을 살펴보기에 앞서, 위에서 열거된 구성요소들에 대하여 도 1a를 참조하여 보다 구체적으로 살펴본다.
- [67] 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.

- [68] 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.
- [69] 상기 무선 신호는, 음성 호 신호, 화상 통화 호 신호 또는 문자/멀티미디어 메시지 송수신에 따른 다양한 형태의 데이터를 포함할 수 있다.
- [70] 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.
- [71] 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.
- [72] 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.
- [73] 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.
- [74] 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.

- [75] 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.
- [76] 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, 스트레오 구조로 배치될 수 있다.
- [77] 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.

- [78] 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.
- [79] 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.
- [80] 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.
- [81] 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.
- [82] 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.

[83] 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)을 감지한다.

[84] 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.

[85] 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.

[86] 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 수행할 지는, 현재 이동 단말기(100)의 동작상태 또는 실행 중인 응용 프로그램에 따라 결정될 수 있다.

[87] 한편, 터치센서는 상기 디스플레이부(151)의 활성화 및 비활성화된 상태에서 서로 다른 방식을 이용하여 터치입력을 감지하도록 형성될 수 있다. 이때, 상기 서로 다른 방식은 터치센서의 활성화 주기와 관련될 수 있다. 보다 구체적으로, 상기 터치센서는, 디스플레이부(151)의 활성화 여부에 따라 서로 다른 주기로 활성화될 수 있다. 즉, 터치센서는, 디스플레이부(151)의 활성화 여부에 따라, 서로 다른 활성화 주기를 가지면서, 터치센서에 가해지는 터치입력을 감지할 수 있다.

[88] 예를 들어, 디스플레이부(151)가 비활성화된 상태에서는, 터치센서가 기 설정된 특정 주기로 활성화될 수 있다. 이 경우, 상기 특정 주기는, 0보다 큰 시간(time)에 대응되는 주기일 수 있다. 그리고, 디스플레이부(151)가 활성화된 상태에서는, 터치센서가 항상 활성화 상태로 동작될 수 있다. 즉, 이 경우,

- 터치센서의 활성화 주기는 0 또는, 0에 매우 가까운 정도의 시간을 갖는 주기일 수 있다.
- [89] 터치센서의 활성화 여부는, 터치센서의 전력 소모량을 이용하여 구분할 수 있다. 예를 들어, 터치센서의 전력 소모량이 0을 기준으로 기 설정된 기준 값 이하이면, 상기 터치센서는 비활성화된 상태에 해당하고, 상기 터치센서의 전력 소모량이 0을 기준으로 상기 기 설정된 기준 값 초과이면, 활성화된 상태라고 말할 수 있다.
- [90] 디스플레이부(151)가 활성화 상태인 경우(active mode, 이하 '액티브 모드'로 호칭), 상기 터치센서는 계속하여 활성화 상태를 유지하고, 디스플레이부(151)에 대한 터치입력의 인가를 대기할 수 있다. 이와 달리, 디스플레이부(151)가 비활성화 상태인 경우(dose mode, 이하 '도즈 모드'로 호칭), 터치센서는 기 설정된 특정 주기마다 활성화될 수 있다.
- [91] 한편, 터치센서가 활성화되는 특정 주기가 짧을수록, 디스플레이부(151)를 두드리는 터치입력을 감지하는 속도가 빨라지지만, 그에 따라 터치센서에 의해 소모되는 전력이 커질 수 있다. 이와 달리, 터치센서가 활성화되는 주기가 길수록, 터치센서에 의해 소모되는 전력은 작아지지만, 디스플레이부(151)를 두드리는 터치입력을 감지하는 속도는 느려질 수 있다.
- [92] 따라서, 특정 주기는 디스플레이부(151)를 두드리는 터치입력을 감지함에 있어 감지 속도가 사용자에게 인식되지 않을 정도로 빠르면서도, 전력 소모의 효율이 증대되도록 설정될 수 있다. 예를 들어, 특정 주기는 터치센서가 비활성화되어 있다가 1초에 20번(1Hz) 정도 활성화되도록 설정될 수 있다.
- [93] 한편, 디스플레이부(151)가 활성화된 상태 동안에는, 터치센서도 함께 활성화될 수 있으며, 활성화된 상태에서 터치센서의 활성화 주기(T)는 0이거나, 0에 매우 가까울 수 있다. 또는, 상기 터치센서가 활성화된 상태에서, 상기 터치센서의 주기는, 상기 디스플레이부(151)가 비활성화된 상태에서 터치센서가 활성화되도록 설정된 특정 주기보다 몇 배로 짧을 수 있다. 즉, 터치센서는 디스플레이부(151)의 활성화 여부에 따라 서로 다른 주기로 활성화될 수 있다.
- [94] 한편, 디스플레이부(151)가 비활성화되어 있고, 터치센서가 주기적으로 활성화되는 도즈 모드(doze mode)에서, 터치센서에 의하여 기 설정된 터치입력(예를 들어, 소정의 영역을 기준시간 이내에 연속적으로 두드리는 제1 및 제2 터치입력)이 감지되면, 제어부(180)는 상기 도즈 모드(doze mode)를, 디스플레이부 및 터치센서가 활성화되는 액티브 모드(active mode)로 전환할 수 있다.
- [95] 뿐만 아니라, 터치센서는 디스플레이부(151)의 상태에 근거하여 서로 다른 주기로 구동될 수 있다. 예를 들어, 디스플레이부(151)가 닫힘상태에 있는 경우, 도즈 모드를 실행하고, 닫힘상태에서 열림상태로 전환되는 경우, 액티브 모드를 실행할 수 있다.
- [96] 한편, 위에서 살펴본 터치 센서 및 근접 센서는 독립적으로 또는 조합되어, 터치

스크린에 대한 슛(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.

- [97] 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.
- [98] 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.
- [99] 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.
- [100] 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.
- [101] 또한, 상기 디스플레이부(151)는 입체영상을 표시하는 입체 디스플레이부로서 구성될 수 있다.
- [102] 상기 입체 디스플레이부에는 스테레오스코픽 방식(안경 방식), 오토 스테레오스코픽 방식(무안경 방식), 프로젝션 방식(홀로그래픽 방식) 등의 3차원 디스플레이 방식이 적용될 수 있다.
- [103] 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.
- [104] 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.

- [105] 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.
- [106] 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.
- [107] 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.
- [108] 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.
- [109] 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.
- [110] 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.
- [111] 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.

- [112] 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.
- [113] 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.
- [114] 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.
- [115] 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.
- [116] 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.
- [117] 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.
- [118] 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.

- [119] 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.
- [120] 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.
- [121] 여기에서, 단말기 바디는 이동 단말기(100)를 적어도 하나의 집합체로 보아 이를 지칭하는 개념으로 이해될 수 있다.
- [122] 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.
- [123] 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.
- [124] 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.
- [125] 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.
- [126] 이러한 케이스들(101, 102, 103)은 합성수지를 사출하여 형성되거나 금속, 예를 들어 스테인레스 스틸(STS), 알루미늄(AL), 티타늄(Ti) 등으로 형성될 수도 있다.
- [127] 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.

- [128] 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.
- [129] 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), 마이크로폰(122), 인터페이스부(160) 등이 구비될 수 있다.
- [130] 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), 마이크로폰(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.
- [131] 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.
- [132] 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.
- [133] 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.
- [134] 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.
- [135] 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 등일 수 있다.

- [136] 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.
- [137] 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.
- [138] 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.
- [139] 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.
- [140] 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.
- [141] 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.
- [142] 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.

- [143] 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.
- [144] 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.
- [145] 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.
- [146] 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.
- [147] 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.
- [148] 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.
- [149] 마이크로폰(122)은 사용자의 음성, 기타 소리 등을 입력 받도록 이루어진다. 마이크로폰(122)은 복수의 개소에 구비되어 스테레오 음향을 입력 받도록 구성될 수 있다.
- [150] 인터페이스부(160)는 이동 단말기(100)를 외부기와 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.

- [151] 단말기 바디의 후면에는 제2카메라(121b)가 배치될 수 있다. 이 경우, 제2카메라(121b)는 제1카메라(121a)와 실질적으로 반대되는 촬영 방향을 가지게 된다.
- [152] 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.
- [153] 플래시(124)는 제2카메라(121b)에 인접하게 배치될 수 있다. 플래시(124)는 제2카메라(121b)로 피사체를 촬영하는 경우에 피사체를 향하여 빛을 비추게 된다.
- [154] 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.
- [155] 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.
- [156] 단말기 바디에는 이동 단말기(100)에 전원을 공급하기 위한 전원 공급부(190, 도 1a 참조)가 구비된다. 전원 공급부(190)는 단말기 바디에 내장되거나, 단말기 바디의 외부에서 착탈 가능하게 구성되는 배터리(191)를 포함할 수 있다.
- [157] 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.
- [158] 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.
- [159] 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.

- [160] 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.
- [161] 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.
- [162] NFC 모듈이 카드 모드로 운용되는 경우, 이동 단말기는 전통적인 IC 카드처럼 저장하고 있는 카드 정보를 외부로 전달할 수 있다. 구체적으로, 신용카드 또는 버스 카드 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. 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.
- [163] 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.

- [164] 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.
- [165] 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.
- [166] 도 2는 본 발명에 따른 이동 단말기의 제어방법을 설명하기 위한 흐름도이다.
- [167] 도 2를 참조하면, 우선, 제1 결제관련카드에 의해 디스플레이부(151)의 일 영역이 가려지는 것에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 대한 카드정보를 상기 제1 결제관련카드로부터 수신하는 단계(S210)가 진행된다.
- [168] 결제관련카드는 결제 시 사용될 수 있는 카드를 의미하는 것으로, 신용카드, 현금카드, 체크카드 등의 결제카드와 적립카드, 할인카드 등을 포함할 수 있다. 또한, 제1 결제관련카드는 디스플레이부(151)의 일 영역을 가리는 특정카드를 지칭하기 위해 '제1'과 같은 서수를 부여한 것으로, 이에 의해 한정되지는 않는다. 이에 따라, 제1 결제관련카드는 결제카드, 적립카드, 할인카드 등에 해당될 수 있다.
- [169] 결제관련카드에 대한 카드정보는 카드종류, 바코드, 유효기간, 카드번호, 잔액, 사용내역 등 결제를 위해 요구되는 해당 카드의 정보를 의미한다. 이러한 카드정보를 단말(100)의 무선 통신부(110)로 전송하기 위해, 결제관련카드는 NFC 태그, NFC 칩 등을 포함하거나 스마트 카드(IC 카드 등)로 구현될 수 있다.
- [170] 구체적으로, 무선 통신부(110)는 제1 결제관련카드에 의해 디스플레이부(151)의 일 영역이 가려지는 것에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 대한 카드정보를 상기 제1 결제관련카드로부터 수신할 수 있다.
- [171] 또한, 제1 결제관련카드에 의해 디스플레이부(151)의 일 영역이 가려지는 경우, 디스플레이부(151)는 온(ON)상태이거나 오프(OFF)상태일 수 있다. 예를 들면, 오프 상태인 디스플레이부(151)에 신용카드를 올려놓는 경우, 신용카드의

카드정보가 단말(100)로 전송될 수 있다. 이때, 신용카드의 일 면 전체 또는 일부 면만이 디스플레이부(151)와 접촉될 수 있다.

- [172] 이어서, 제어부(180)에 의해, 상기 수신한 제1 결제관련카드에 대한 카드정보와 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드에 대한 카드정보에 근거하여, 외부의 결제서버로 전송될 결제방식을 산출하는 단계(S220)가 진행된다.
- [173] 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드에 대한 카드정보는, 단말(100)의 메모리(170)에 저장되어 있을 수 있다. 실시 예로서, 사용자에 의해 입력되거나 결제관련카드나 외부의 서버로부터 전송된 후 저장된 것일 수 있다.
- [174] 외부의 결제서버는 NFC 결제단말이나 결제서버 등과 같이 결제를 진행하는 서버를 의미한다. 즉, 제1 결제관련카드에 의해 디스플레이부(151)의 일 영역이 가려진 단말(100)을 NFC 결제단말에 가져가면(제1 결제관련카드와 단말을 함께 NFC 결제단말에 가져가면), 상기 산출된 결제방식이 전송되며 이에 따라 결제가 진행되어 진다.
- [175] 이하, 결제방식이 산출되는 실시 예에 대하여 설명하고자 한다.
- [176] 실시 예에 있어서, 상기 제어부(180)는, 상기 제1 결제관련카드가 결제카드인 경우, 상기 결제방식을 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제되도록 산출할 수 있다.
- [177] 실시 예에 있어서, 상기 제어부(180)는, 상기 제1 결제관련카드가 결제카드인 경우, 상기 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드 중 적립카드나 할인카드에 대한 카드정보를 상기 디스플레이부(151)에 출력시킬 수 있다.
- [178] 실시 예에 있어서, 상기 제어부(180)는, 상기 적립카드나 할인카드 중 적어도 하나가 선택되면, 상기 결제방식을 상기 선택된 적립카드나 할인카드를 적용하여, 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제되도록 산출할 수 있다.
- [179] 실시 예에 있어서, 상기 제어부(180)는, 상기 제1 결제관련카드가 적립카드나 할인카드인 경우, 상기 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드 중 결제카드에 대한 카드정보를 상기 디스플레이부(151)에 출력시킬 수 있다.
- [180] 실시 예에 있어서, 상기 제어부(180)는, 상기 결제카드 중 적어도 하나가 선택되면, 상기 결제방식을 상기 제1 결제관련카드를 적용하여, 상기 선택된 적어도 하나의 결제카드에 의해 결제되도록 산출할 수 있다.
- [181] 실시 예에 있어서, 상기 제어부(180)는, 상기 제1 결제관련카드가 결제 불가능한 상태인 경우, 상기 결제 불가능한 상태에 대응되는 시각정보를 상기 디스플레이부(151)에 출력시킬 수 있다.
- [182] 실시 예에 있어서, 상기 제어부(180)는, 상기 제1 결제관련카드에 의해 가려지는 상기 디스플레이부(151) 영역의 크기에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 의한 결제 시 적용될 할부 기간을 산출할 수 있다.
- [183] 실시 예에 있어서, 상기 제어부(180)는, 복수의 결제카드 각각에 의해 가려지는 상기 디스플레이부(151) 영역의 크기에 근거하여, 상기 복수의 결제카드 각각에 의해 결제될 결제금액을 산출할 수 있다.

- [184] 실시 예에 있어서, 상기 무선 통신부(110)는, 복수의 결제관련카드에 의해 상기 디스플레이부(151)의 일 영역이 가려지는 것에 근거하여, 상기 복수의 결제관련카드에 대한 카드정보를 상기 복수의 결제관련카드 각각으로부터 수신할 수 있다.
- [185] 실시 예에 있어서, 상기 제어부(180)는, 상기 수신한 복수의 결제관련카드에 대한 카드정보에 근거하여, 상기 외부의 결제서버로 전송될 결제방식을 산출하고, 상기 산출된 결제방식에 대응되는 시각정보를 상기 디스플레이부(151)에 출력시킬 수 있다.
- [186] 실시 예에 있어서, 상기 무선 통신부(110)는, 상기 제1 결제관련카드가 본체의 후면에 근접하는 것에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 대한 카드정보를 상기 제1 결제관련카드로부터 수신할 수 있다.
- [187] 실시 예에 있어서, 상기 제어부(180)는, 상기 수신한 제1 결제관련카드에 대한 카드정보와 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제가 진행되는 애플리케이션의 실행화면 중 적어도 하나를 상기 디스플레이부(151)에 출력시킬 수 있다.
- [188] 실시 예에 있어서, 상기 제어부(180)는, 기 설정된 애플리케이션의 실행화면이 출력 중인 상태에서, 상기 제1 결제관련카드에 의해 상기 디스플레이부(151)의 일 영역이 가려지는 것에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제가 진행되는 애플리케이션의 실행화면을 상기 디스플레이부(151)에 출력시킬 수 있다.
- [189] 도 3은 단말과 결제관련카드를 외부의 결제단말에 가져가는 실시 예를 보여주는 개념도이다.
- [190] 도 3을 참조하면, 사용자는 화면(151)의 일 영역을 가리도록 신용카드(400)를 단말(100)과 겹친 채, NFC 결제단말에 가져가는 동작을 취할 수 있다.
- [191] 구체적으로, 신용카드(400)가 화면(151)의 일 영역을 가리게 되면, 신용카드(400)의 카드정보가 단말(100)에 전송되어 진다. 이에 따라, 본 발명에 따른 이동 단말(100)은 신용카드(400)에 의해 결제가 이루어지는 결제방식을 산출할 수 있다.
- [192] 이어서, 신용카드(400)와 단말(100)을 NFC 결제단말에 가져가면, 산출된 결제방식이 NFC 결제단말(결제서버)로 전송되어, 상기 결제방식에 따라 결제가 이루어지게 된다.
- [193] 실시 예로서, 신용카드(400)로 화면(151)의 일 영역을 가리는 동작과 신용카드(400)와 단말(100)을 외부 결제서버로 가져가는 동작은 동시에 또는 순차적으로 이루어질 수 있다.
- [194] 또 다른 실시 예로서, 결제 승인 시 LED 조명, 진동, 소리알림 등이 산출될 수 있다.
- [195] 한편, 상기 제어부(180)는, 상기 제1 결제관련카드가 결제카드인 경우, 상기 결제방식을 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제되도록 산출할 수 있다.
- [196] 도 4a 및 도 4b는 디스플레이부의 일 영역이 결제카드에 의해 가려지는 실시

예를 설명하기 위한 개념도이다.

- [197] 도 4a를 참조하면, 신용카드(400)의 일 면 전체가 오프(OFF)상태인 디스플레이부(151)를 가리는 경우, 신용카드(400)의 카드정보가 단말(100)로 전송될 수 있다.
- [198] 또 다른 실시 예로서, 도 4b를 참조하면, 신용카드(400)의 일부 면이 오프(OFF)상태인 디스플레이부(151)를 가리는 경우, 신용카드(400)의 카드정보가 단말(100)로 전송될 수 있다.
- [199] 이에 따라, 제어부(180)는 신용카드(400)에 의한 결제를 결제방식으로 산출할 수 있다.
- [200] 한편, 상기 제어부(180)는, 상기 제1 결제관련카드가 결제카드인 경우, 상기 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드 중 적립카드나 할인카드에 대한 카드정보를 상기 디스플레이부(151)에 출력시킬 수 있다.
- [201] 이어서, 상기 제어부(180)는, 상기 적립카드나 할인카드 중 적어도 하나가 선택되면, 상기 결제방식을 상기 선택된 적립카드나 할인카드를 적용하여, 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제되도록 산출할 수 있다.
- [202] 도 5는 결제카드를 가져간 후 적립카드나 할인카드를 선택하는 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [203] 도 5를 참조하면, 사용자가 오프(OFF)상태인 디스플레이부(151)에 신용카드(400)를 겹쳐 올려놓는 동작(510)을 취하면, 겹쳐진 신용카드(400)의 명칭(520)과 신용카드(400)가 인식되는 영역(530)이 출력될 수 있다.
- [204] 이에 따라, 신용카드(400)의 카드정보가 전송되어 인식되면, 적립카드나 할인카드의 목록이 출력될 수 있다. 구체적으로, 제1 적립카드의 이미지(540)가 출력될 수 있다.
- [205] 실시 예로서, 상기 제1 적립카드는 기 설정되어 있거나 자주 사용하였던 적립카드일 수 있다. 또는, 신용카드(400)로 결제 시 적립 가능한 것으로 산출되는 적립카드일 수 있다.
- [206] 이어서, 사용자는 적립카드나 할인카드의 목록을 확인하기 위한 아이콘(550)에 터치입력을 가해, 적립카드나 할인카드를 검색할 수 있다. 또 다른 실시 예로서, 제1 적립카드의 이미지(540)에 플리킹 입력을 가해, 적립카드나 할인카드의 목록을 검색할 수 있다. 그 결과, 새롭게 출력되는 제2 적립카드의 이미지(560)에 터치입력을 가해 이를 선택할 수 있다.
- [207] 도 5의 실시 예에 따르면, 제2 적립카드에 적립을 하고 신용카드(400)로 결제하는 결제방식이 산출될 수 있다. 즉, 이후 외부의 결제서버에 단말(100)과 신용카드(400)를 가져가면, 제2 적립카드에 적립이 되고 신용카드(400)로 결제가 이루어지게 된다.
- [208] 또한, 도 5의 실시 예에 있어서, 신용카드(400)로 결제카드의 종류를 설명하고 있으나 이에 한정되는 것은 아니다. 즉, 현금카드나 체크카드 등의 결제카드에 의해서도 동일한 실시 예가 적용될 수 있다.

- [209] 한편, 상기 제어부(180)는, 상기 제1 결제관련카드가 적립카드나 할인카드인 경우, 상기 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드 중 결제카드에 대한 카드정보를 상기 디스플레이부(151)에 출력시킬 수 있다.
- [210] 실시 예에 있어서, 상기 제어부(180)는, 상기 결제카드 중 적어도 하나가 선택되면, 상기 결제방식을 상기 제1 결제관련카드를 적용하여, 상기 선택된 적어도 하나의 결제카드에 의해 결제되도록 산출할 수 있다.
- [211] 도 6은 적립카드를 가져간 후 결제카드를 선택하는 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [212] 도 6을 참조하면, 사용자가 오프(OFF)상태인 디스플레이부(151)에 제1 적립카드(600)를 겹쳐 올려놓는 동작(610)을 취하면, 겹쳐진 제1 적립카드(600)의 명칭(620)과 제1 적립카드(600)가 인식되는 영역(630)이 출력될 수 있다.
- [213] 이에 따라, 제1 적립카드(600)의 카드정보가 전송되어 인식되면, 신용카드, 현금카드, 체크카드 등과 같은 결제카드의 목록이 출력될 수 있다. 구체적으로, 제1 신용카드의 이미지(640)가 출력될 수 있다. 실시 예로서, 상기 제1 신용카드는 기 설정되어 있거나 자주 사용하였던 결제카드일 수 있다.
- [214] 이어서, 사용자는 제1 신용카드의 이미지(640)에 플리킹 입력(650)을 가해, 결제카드의 목록을 검색할 수 있다. 그 결과, 새롭게 출력되는 제1 체크카드의 이미지(660)에 터치입력을 가해 이를 선택할 수 있다.
- [215] 도 6의 실시 예에 따르면, 제1 적립카드(600)에 적립을 하고 제1 체크카드로 결제하는 결제방식이 산출될 수 있다. 즉, 이후 외부의 결제서버에 단말(100)과 제1 적립카드(600)를 가져가면, 제1 적립카드(600)에 적립이 되고 제1 체크카드로 결제가 이루어지게 된다.
- [216] 한편, 상기 제어부(180)는, 상기 제1 결제관련카드가 결제 불가능한 상태인 경우, 상기 결제 불가능한 상태에 대응되는 시각정보를 상기 디스플레이부(151)에 출력시킬 수 있다.
- [217] 도 7a 및 도 7b는 결제 불가능한 상태에서의 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [218] 사용자가 오프(OFF)상태인 디스플레이부(151)에 신용카드(400)를 겹쳐 올려놓으면, 신용카드(400)의 카드정보가 전송될 수 있다. 이와같이 전송된 신용카드(400)의 카드정보에 근거하여, 신용카드(400)가 결제 불가능한 상태인 경우 이를 알려주는 메시지가 출력될 수 있다.
- [219] 도 7a를 참조하면, 신용카드(400)가 한도 초과 상태임을 알려주는 메시지(710)가 출력될 수 있다.
- [220] 또 다른 실시 예로서, 도 7b를 참조하면, 결제를 위해 미리 카드를 등록해 두어야 하는 경우, 신용카드(400)가 미등록 카드임을 알려주는 메시지(720)가 출력될 수 있다.
- [221] 또 다른 실시 예로서, 상기 메시지(710, 720)와 함께 진동이나 소리알림, LED의

- 깜빡이는 효과 등이 출력될 수 있다.
- [222] 또 다른 실시 예로서, 보안결제를 위해 사용자 인증이 요구되는 경우, 사용자 인증에 실패하였음을 알려주는 메시지가 출력될 수 있다.
- [223] 한편, 상기 제어부(180)는, 상기 제1 결제관련카드에 의해 가려지는 상기 디스플레이부(151) 영역의 크기에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 의한 결제 시 적용될 할부 기간을 산출할 수 있다.
- [224] 도 8은 결제카드의 접촉 면적에 따라 할부기간이 설정되는 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [225] 도 8을 참조하면, 도 5에서 설명한 바와 같이, 사용자가 오프(OFF)상태인 디스플레이부(151)에 신용카드(400)를 겹쳐 올려놓는 동작(810)을 취하면, 겹쳐진 신용카드(400)의 명칭(820)과 신용카드(400)가 인식되는 영역(830)이 출력될 수 있다.
- [226] 이어서, 사용자가 겹쳐진 신용카드(400)를 아래쪽으로 밀어 내리는 동작을 취하면, 신용카드(400)가 인식 영역(830)에서 소정의 정도 벗어나게 된다. 이때, 벗어난 정도에 따라 신용카드(400)의 할부기간이 설정될 수 있다.
- [227] 구체적으로, 사용자가 겹쳐진 신용카드(400)를 아래쪽으로 밀어 내리는 동작(840)을 취하면, 신용카드(400)가 인식 영역(830)에서 소정의 정도 벗어나게 된다. 이때, 상기 벗어난 정도에 대응되는 할부기간인 2개월(842)과 벗어난 정도를 표시해주는 가이드 선(844)이 출력될 수 있다.
- [228] 이어서, 또 다시 사용자가 겹쳐진 신용카드(400)를 아래쪽으로 밀어 내리는 동작(850)을 취하면, 신용카드(400)가 인식 영역(830)에서 소정의 정도 벗어나게 된다. 이때, 상기 벗어난 정도에 대응되는 할부기간인 5개월(852)과 벗어난 정도를 표시해주는 가이드 선(854)이 출력될 수 있다.
- [229] 도 8의 실시 예에 따르면, 겹쳐진 신용카드(400)를 아래쪽으로 밀어 내려 인식 영역(830)에서 벗어나는 정도가 커지면, 할부기간도 길어지게 된다. 이와 반대로, 인식 영역(830)에서 벗어나는 정도가 커질수록, 할부기간이 짧아지게 설정할 수도 있다.
- [230] 한편, 상기 제어부(180)는, 복수의 결제카드 각각에 의해 가려지는 상기 디스플레이부(151) 영역의 크기에 근거하여, 상기 복수의 결제카드 각각에 의해 결제될 결제금액을 산출할 수 있다.
- [231] 도 9는 결제카드의 접촉 면적에 따라 복수의 결제카드로 결제금액이 분할되는 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [232] 도 9를 참조하면, 도 5에서 설명한 바와 같이, 사용자가 오프(OFF)상태인 디스플레이부(151)에 제1 신용카드를 겹쳐 올려놓는 동작을 취하면, 겹쳐진 제1 신용카드의 명칭(910)과 제1 신용카드가 인식되는 영역(920)이 출력될 수 있다. 또한, 선택된 제1 포인트카드(적립카드)의 이미지(930)가 출력될 수 있다.
- [233] 이어서, 사용자는 제2 신용카드(940)를 제1 신용카드가 인식된 영역(920)의 일부를 가리도록 가져갈 수 있다.

- [234] 이와 같이, 제2 신용카드(940)에 의해 제1 신용카드가 인식된 영역(920)이 가려진 정도에 따라, 제1 신용카드와 제2 신용카드(940)에 의해 결제될 결제금액이 산출될 수 있다.
- [235] 실시 예로서, 제1 신용카드와 제2 신용카드(940)로 각각 결제금액의 50%가 결제될 수 있으며, 이를 알려주는 메시지(950)가 출력될 수 있다.
- [236] 사용자가 제2 신용카드(940)를 위쪽으로 더 밀어올리는 동작(960)을 취하면, 제1 신용카드가 인식된 영역(920)이 이전보다 더 가려지게 된다. 이에 따라, 제1 신용카드로 결제금액의 30%가 결제되고, 나머지 70%는 제2 신용카드(940)로 결제될 수 있다. 또한, 이러한 결제방식을 알려주는 메시지(970)가 출력될 수 있다.
- [237] 도 9의 실시 예는 두 장의 신용카드에 대하여 설명하고 있으나, 이에 한정되는 것은 아니다. 즉, 추가로 다른 결제카드를 가져가는 경우, 결제금액이 세 개의 카드로 분할되어 결제될 수 있다. 또한, 각각의 결제금액의 비율은 제1 신용카드가 인식된 영역(920)을 가리는 정도에 따라 설정될 수 있다.
- [238] 또 다른 실시 예로서, 결제금액이 제1 신용카드가 인식된 영역(920)을 가리는 결제카드의 수에 따라 동일하게 n분할 될 수 있다. 예를 들면, 사용자가 n개의 결제카드를 동시에 또는 순차적으로 가져간 경우, 각각의 카드로 결제금액의 1/n이 결제될 수 있다.
- [239] 한편, 상기 무선 통신부(110)는, 복수의 결제관련카드에 의해 상기 디스플레이부(151)의 일 영역이 가려지는 것에 근거하여, 상기 복수의 결제관련카드에 대한 카드정보를 상기 복수의 결제관련카드 각각으로부터 수신할 수 있다.
- [240] 이에 따라, 상기 제어부(180)는, 상기 수신한 복수의 결제관련카드에 대한 카드정보에 근거하여, 상기 외부의 결제서버로 전송될 결제방식을 산출하고, 상기 산출된 결제방식에 대응되는 시각정보를 상기 디스플레이부(151)에 출력시킬 수 있다.
- [241] 도 10은 복수의 결제카드를 가져간 후 결제가 진행되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [242] 도 10을 참조하면, 사용자는 오프(OFF)상태인 디스플레이부(151)의 일 영역을 가리도록 복수의 결제관련카드(1010, 1020, 1030)를 가져갈 수 있다. 이에 따라, 인식된 카드의 개수(1040)와 카드 이미지나 종류, 명칭 등(1050)이 출력될 수 있다.
- [243] 또한, 각각의 결제관련카드(1010, 1020, 1030)로부터 수신한 카드정보에 근거하여, 결제방식을 산출할 수 있다.
- [244] 실시 예로서, 복수의 결제관련카드(1010, 1020, 1030) 중 사용되지 않는 카드가 존재하는 경우, 이를 알려주는 메시지가 출력될 수 있다. 구체적으로, 복수의 결제관련카드(1010, 1020, 1030) 중 한 개의 결제카드와 두 개의 적립카드가 존재하는 경우, 한 개의 결제카드와 적립카드만이 사용될 수 있다.

- [245] 또 다른 실시 예로서, 복수의 결제관련카드(1010, 1020, 1030)가 결제방식에 모두 사용될 수 있다. 구체적으로, 결제카드, 적립카드, 할인카드가 각각 결제 시 사용될 수 있다.
- [246] 또 다른 실시 예로서, 복수의 결제관련카드(1010, 1020, 1030)가 모두 적립카드인 경우, 결제카드를 추가하라는 메시지가 출력될 수 있다.
- [247] 또 다른 실시 예로서, 복수의 결제관련카드(1010, 1020, 1030) 중 결제카드가 복수개인 경우, 자주 사용하였거나 대표로 설정되어 있는 결제카드에 의해 결제가 진행될 수 있다.
- [248] 한편, 상기 무선 통신부(110)는, 상기 제1 결제관련카드가 본체의 후면에 근접하는 것에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 대한 카드정보를 상기 제1 결제관련카드로부터 수신할 수 있다.
- [249] 이에 따라, 상기 제어부(180)는, 상기 수신한 제1 결제관련카드에 대한 카드정보와 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제가 진행되는 애플리케이션의 실행화면 중 적어도 하나를 상기 디스플레이부(151)에 출력시킬 수 있다.
- [250] 도 11은 결제카드를 단말 본체의 후면에 가져가는 경우 출력되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [251] 도 11을 참조하면, 사용자는 오프(OFF)상태인 단말(100) 본체의 후면에 제1 신용카드(1110)를 가져갈 수 있다. 이에 따라, 제1 신용카드(1110)의 카드정보가 전송되어 제1 신용카드(1110)가 인식될 수 있다.
- [252] 또한, 제1 신용카드(1110)에 의해 결제가 진행되는 애플리케이션의 실행화면(1120)이 출력될 수 있다. 이에 따라, QR 코드나 결제코드를 입력하거나 외부의 결제단말로 출력된 바코드를 입력시켜 결제를 진행할 수 있다.
- [253] 또 다른 실시 예로서, 제1 신용카드(1110)에 대한 카드정보(1130)가 출력될 수 있다. 구체적으로, 제1 신용카드(1110)의 명칭, 종류, 이미지, 사용내역 등이 출력될 수 있다.
- [254] 한편, 사용자가 단말(100) 본체의 후면에 복수의 결제카드를 가져간 후 기 설정된 제스처를 취하면, 복수의 결제카드 중 적어도 하나의 카드에 의해 결제금액이 임의로 분할결제될 수 있다.
- [255] 도 12는 복수의 결제카드를 단말 본체의 후면에 가져가는 경우 출력되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [256] 도 12를 참조하면, 사용자가 오프(OFF)상태인 단말(100) 본체의 후면에 복수의 결제카드(1210, 1220, 1230)를 가져가 든 후, 위아래 또는 좌우로 흔드는 제스처를 취할 수 있다.
- [257] 이에 따라, 총 결제금액의 일부가 제1 신용카드(1210)에 의해 결제되고, 나머지 금액이 제2 신용카드(1220)에 의해 결제될 수 있다. 즉, 제3 신용카드(1230)에 의해서는 결제가 이루어지지 않을 수 있다. 이는 일 실시 예로서, 결제가 이루어지는 카드와 금액은 임의로 결정될 수 있다.
- [258] 도 12의 실시 예에 따르면, 복수의 사용자 각각의 결제카드를 이용하여, 각각의

- 사용자가 결제할 금액을 임의로 분할할 수 있다.
- [259] 한편, 사용자가 단말(100) 본체의 후면에 복수의 결제관련카드를 포함하고 있는 지갑을 가져간 후 기 설정된 터치입력을 가하면, 복수의 결제관련카드에 대한 카드정보가 디스플레이부(151)에 출력될 수 있다.
- [260] 도 13은 결제관련카드가 놓여져 있는 지갑을 단말 본체의 후면에 가져가는 경우 출력되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [261] 도 13을 참조하면, 사용자가 단말(100) 본체의 후면에 지갑(1300)을 가져가 덴 후, 오프(OFF)상태인 디스플레이부(151)의 일 영역에 더블 터치입력(1310)을 가할 수 있다. 이에 따라, 지갑에 들어있는 복수의 결제관련카드의 이미지(1320, 1330)가 출력될 수 있다.
- [262] 도 13의 실시 예에 따르면, 지갑에 어떤 카드가 들어있는지 쉽고 빠르게 확인할 수 있다. 이러한 실시 예에 의하면, 지갑과 단말(100)을 함께 소지하는 경우가 많기 때문에, 사용자의 편의가 향상될 수 있다.
- [263] 이하, 단말(100) 본체의 후면에 카드를 근접시켜, 카드정보를 확인하거나 기 설정된 시각정보를 출력시키는 실시 예에 대하여 설명하고자 한다.
- [264] 실시 예로서, 현금인출카드를 본체 후면에 근접시키는 경우, 금융(은행) 애플리케이션의 실행화면이 출력될 수 있다.
- [265] 또 다른 실시 예로서, 학생증이나 사원증을 본체 후면에 근접시키는 경우, 학교나 회사 홈페이지의 실행화면이 출력될 수 있다.
- [266] 또 다른 실시 예로서, 교통카드를 본체 후면에 근접시키는 경우, 버스도착 알림 등 교통 관련 애플리케이션의 실행화면이 출력될 수 있다.
- [267] 또 다른 실시 예로서, 대여카드를 본체 후면에 근접시키는 경우, 대여내역 등 대여관련 홈페이지의 실행화면이 출력될 수 있다. 구체적으로, 도서관 출입증이나 대여카드를 본체 후면에 근접시키는 경우, 도서관 홈페이지의 실행화면이 출력될 수 있다.
- [268] 또 다른 실시 예로서, 도어락이나 아파트 출입증을 본체 후면에 근접시키는 경우, IOT와 관련된 홈페이지의 실행화면이 출력될 수 있다.
- [269] 또 다른 실시 예로서, 포인트카드를 본체 후면에 근접시키는 경우, 포인트 내역을 확인할 수 있는 웹 페이지의 화면이 출력될 수 있다.
- [270] 한편, 상기 제어부(180)는, 기 설정된 애플리케이션의 실행화면이 출력 중인 상태에서, 상기 제1 결제관련카드에 의해 상기 디스플레이부(151)의 일 영역이 가려지는 것에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제가 진행되는 애플리케이션의 실행화면을 상기 디스플레이부(151)에 출력시킬 수 있다.
- [271] 도 14는 사진첩 애플리케이션의 실행화면에 결제카드를 가져가는 경우 출력되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [272] 도 14를 참조하면, 갤러리(사진첩)에 저장되어 있는 제1 이미지(1410)가 출력 중인 상태에서, 제1 신용카드(1420)에 의해 제1 이미지(1410)가 가려질 수 있다.
- [273] 이에 따라, 제1 이미지(1410)의 인화여부를 묻는 메시지 창(1430)이 출력될 수

- 있다. 실시 예로서, 메시지 창(1430)에 결제비밀번호를 입력하는 경우, 사진인화를 위한 결제가 진행될 수 있다.
- [274] 또한, 제1 이미지(1410)의 인화여부를 묻는 메시지 창(1430)은 제1 신용카드(1420)에 의해 가려지지 않는 영역에 출력될 수 있다.
- [275] 도 15는 메모 애플리케이션의 실행화면에 결제카드를 가져가는 경우 출력되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [276] 도 15를 참조하면, 구매를 원하는 상품 목록이 출력되어 있는 메모 애플리케이션의 실행화면(1510) 위에 제1 신용카드(1500)를 올려 놓으면, 상품 구매를 위한 마켓(market) 애플리케이션의 실행화면(1520)이 출력될 수 있다. 이때, 메모 애플리케이션에 출력되어 있던 구매할 상품이 장바구니에 자동으로 담겨져 출력될 수 있다.
- [277] 이어서, 승인 아이콘(1530)에 터치입력이 가해지면, 장바구니에 담겨진 상품이 제1 신용카드(1500)에 의해 결제될 수 있다. 또한, 결제상품, 금액, 날짜, 결제수단 등을 요약한 내용(1540)이 메모 애플리케이션에 저장될 수 있다.
- [278] 도 16은 메신저 애플리케이션의 실행화면에 은행카드를 가져가는 경우 출력되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [279] 도 16을 참조하면, 메신저 애플리케이션의 실행화면(1610) 위에 은행카드(1600)를 올려 놓으면, 비밀번호나 지문을 입력하라는 인증 절차를 위한 메시지 창(1620)이 출력될 수 있다.
- [280] 이에 따라, 인증절차가 완료되면 메신저 애플리케이션의 대화 상대방에게 금액을 이체할지 여부를 묻는 메시지 창(1630)이 출력될 수 있으며, 이체 승인의 아이콘(1640)에 터치입력이 가해지면, 대화 상대방의 계좌로 금액이 이체되어 진다.
- [281] 구체적으로, 상기 은행카드(1600)에 대응되는 은행계좌로부터 대화 상대방의 계좌로 메신저 애플리케이션에서 언급된 금액이 이체될 수 있다. 이를 위해, 대화 상대방의 계좌정보가 사전에 저장되어 있을 수 있다.
- [282] 또 다른 실시 예로서, 대화 상대방이 여러 명인 메신저 애플리케이션의 실행화면 위에 신용카드를 올려 놓으면, 최근결제 내역, 최근결제 금액을 대화 상대방의 수로 나눈 금액, 사용자의 계좌번호와 함께 이체를 요청하는 메시지가 대화창에 출력될 수 있다.
- [283] 도 17은 사진첩 애플리케이션의 실행 중, 결제카드를 단말 본체의 후면에 가져가는 경우 출력되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [284] 도 17을 참조하면, 갤러리(사진첩) 애플리케이션의 실행화면(1710)이 출력 중인 상태에서, 신용카드(1700)를 단말(100) 본체의 후면으로 가져가는 경우, 인화할 이미지의 선택을 위한 반투명한 레이어(1720)가 출력될 수 있다.
- [285] 이에 따라, 사용자는 제1 이미지(1730)와 제2 이미지(1740)에 각각 드래그 입력(1750, 1760)을 가해, 반투명한 레이어(1720)에 제1 이미지(1730)와 제2

- 이미지(1740)를 출력시킬 수 있다. 즉, 제1 이미지(1730)와 제2 이미지(1740)가 인화할 이미지로 선택될 수 있다.
- [286] 이어서, 사용자가 결제 아이콘(1770)에 터치입력을 가하면, 제1 이미지(1730)와 제2 이미지(1740)의 인화를 위한 결제가 진행될 수 있다.
- [287] 또 다른 실시 예로서, 제1 이미지(1730)와 제2 이미지(1740)의 인화를 위한 인화 서비스 애플리케이션의 실행화면이 출력될 수 있다.
- [288] 도 14의 실시 예에 따르면, 출력 중인 이미지 위에 결제카드를 가져가 출력 중인 이미지의 인화를 위한 결제를 진행할 수 있다. 반면, 도 17의 실시 예에 따르면, 결제카드를 본체 후면에 가져가 인화하고자 하는 이미지를 선택한 후 결제를 진행할 수 있다.
- [289] 도 18은 메모 애플리케이션의 실행 중, 결제카드를 단말 본체의 후면에 가져가는 경우 출력되는 사용자 인터페이스의 실시 예를 설명하기 위한 개념도이다.
- [290] 도 18을 참조하면, 도 15에서와 같이 쇼핑 리스트가 입력되어 있는 메모 애플리케이션의 실행화면(1510)이 출력 중인 상태에서, 신용카드(1700)를 단말(100) 본체의 후면으로 가져가는 경우, 구매할 상품선택을 위한 반투명한 레이어(1810)가 출력될 수 있다.
- [291] 이에 따라, 사용자는 상품 이미지나 명칭(1820)에 드래그 입력(1830)을 가해, 반투명한 레이어(1810)에 상품 이미지나 명칭(1820)을 출력시킬 수 있다. 이어서, 사용자가 결제 아이콘(1840)에 터치입력을 가하면, 상품(1820) 구매를 위한 결제가 진행될 수 있다.
- [292] 실시 예로서, 도 15에서 설명한 것과 같이, 마켓(market) 애플리케이션의 실행화면이 출력될 수 있다. 이때, 선택한 상품(1820)이 장바구니에 자동으로 담겨져 출력될 수 있다.
- [293] 도 15의 실시 예에 따르면, 출력 중인 상품 리스트 위에 결제카드를 가져가 상품 구매를 진행할 수 있다. 반면, 도 18의 실시 예에 따르면, 결제카드를 본체 후면에 가져가 구매하고자 하는 상품을 선택한 후 결제를 진행할 수 있다.
- [294] 한편, 결제관련카드를 넣을 수 있는 단말(100)의 케이스에 단말(100)과 결제관련카드를 넣어 두는 경우, 노크코드가 입력된 후 일정 시간 동안만 결제가 이루어지도록 설정할 수 있다.
- [295] 또 다른 실시 예로서, 결제관련카드가 단말(100)의 케이스에서 분리된 후 일정 시간 내에 다시 들어오지 않는 경우, 분실알림의 메시지가 단말(100)에 출력될 수 있다. 이때, 특정 시간대를 고려할 수도 있다. 예를 들면, 출근 시간대에 교통카드가 놓여져 있는지 여부를 확인하고, 교통카드가 없는 경우 이를 알려주는 알림메시지가 단말(100)에 출력될 수 있다.
- [296] 본 발명에 따른 이동 단말기 및 그 제어 방법의 효과에 대해 설명하면 다음과 같다.
- [297] 본 발명의 실시 예들 중 적어도 하나에 의하면, 결제를 위해 외부의 결제단말에

- 여러 장의 카드를 인식시켜야 하는 번거로움이 해소될 수 있다는 장점이 있다.
- [298] 또한, 본 발명의 실시 예들 중 적어도 하나에 의하면, 결제관련카드를 단말에 접촉시키는 방식에 따라 결제방식을 설정할 수 있다는 장점이 있다.
- [299] 전술한 본 발명은, 프로그램이 기록된 매체에 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드로서 구현하는 것이 가능하다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 매체는, 컴퓨터 시스템에 의하여 읽혀질 수 있는 데이터가 저장되는 모든 종류의 기록장치를 포함한다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 매체의 예로는, HDD(Hard Disk Drive), SSD(Solid State Disk), SDD(Silicon Disk Drive), ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피 디스크, 광 데이터 저장 장치 등이 있으며, 또한 캐리어 웨이브(예를 들어, 인터넷을 통한 전송)의 형태로 구현되는 것도 포함한다. 또한, 상기 컴퓨터는 단말기의 제어부(180)를 포함할 수도 있다. 따라서, 상기의 상세한 설명은 모든 면에서 제한적으로 해석되어서는 아니되고 예시적인 것으로 고려되어야 한다. 본 발명의 범위는 첨부된 청구항의 합리적 해석에 의해 결정되어야 하고, 본 발명의 등가적 범위 내에서의 모든 변경은 본 발명의 범위에 포함된다.

청구범위

- [청구항 1] 제1 결제관련카드에 의해 디스플레이부의 일 영역이 가려지는 것에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 대한 카드정보를 상기 제1 결제관련카드로부터 수신하는 무선 통신부; 및
상기 수신한 제1 결제관련카드에 대한 카드정보와 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드에 대한 카드정보에 근거하여, 외부의 결제서버로 전송될 결제방식을 산출하는 제어부;를 포함하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기.
- [청구항 2] 제 1항에 있어서,
상기 제어부는,
상기 제1 결제관련카드가 결제카드인 경우, 상기 결제방식을 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제되도록 산출하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기.
- [청구항 3] 제 1항에 있어서,
상기 제어부는,
상기 제1 결제관련카드가 결제카드인 경우, 상기 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드 중 적립카드나 할인카드에 대한 카드정보를 상기 디스플레이부에 출력시키는 것을 특징으로 하는 이동 단말기.
- [청구항 4] 제 3항에 있어서,
상기 제어부는,
상기 적립카드나 할인카드 중 적어도 하나가 선택되면, 상기 결제방식을 상기 선택된 적립카드나 할인카드를 적용하여, 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제되도록 산출하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기.
- [청구항 5] 제 1항에 있어서,
상기 제어부는,
상기 제1 결제관련카드가 적립카드나 할인카드인 경우, 상기 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드 중 결제카드에 대한 카드정보를 상기 디스플레이부에 출력시키는 것을 특징으로 하는 이동 단말기.
- [청구항 6] 제 5항에 있어서,
상기 제어부는,
상기 결제카드 중 적어도 하나가 선택되면, 상기 결제방식을 상기 제1 결제관련카드를 적용하여, 상기 선택된 적어도 하나의 결제카드에 의해 결제되도록 산출하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기.
- [청구항 7] 제 2항에 있어서,
상기 제어부는,
상기 제1 결제관련카드가 결제 불가능한 상태인 경우, 상기 결제 불가능한 상태에 대응되는 시각정보를 상기 디스플레이부에 출력시키는

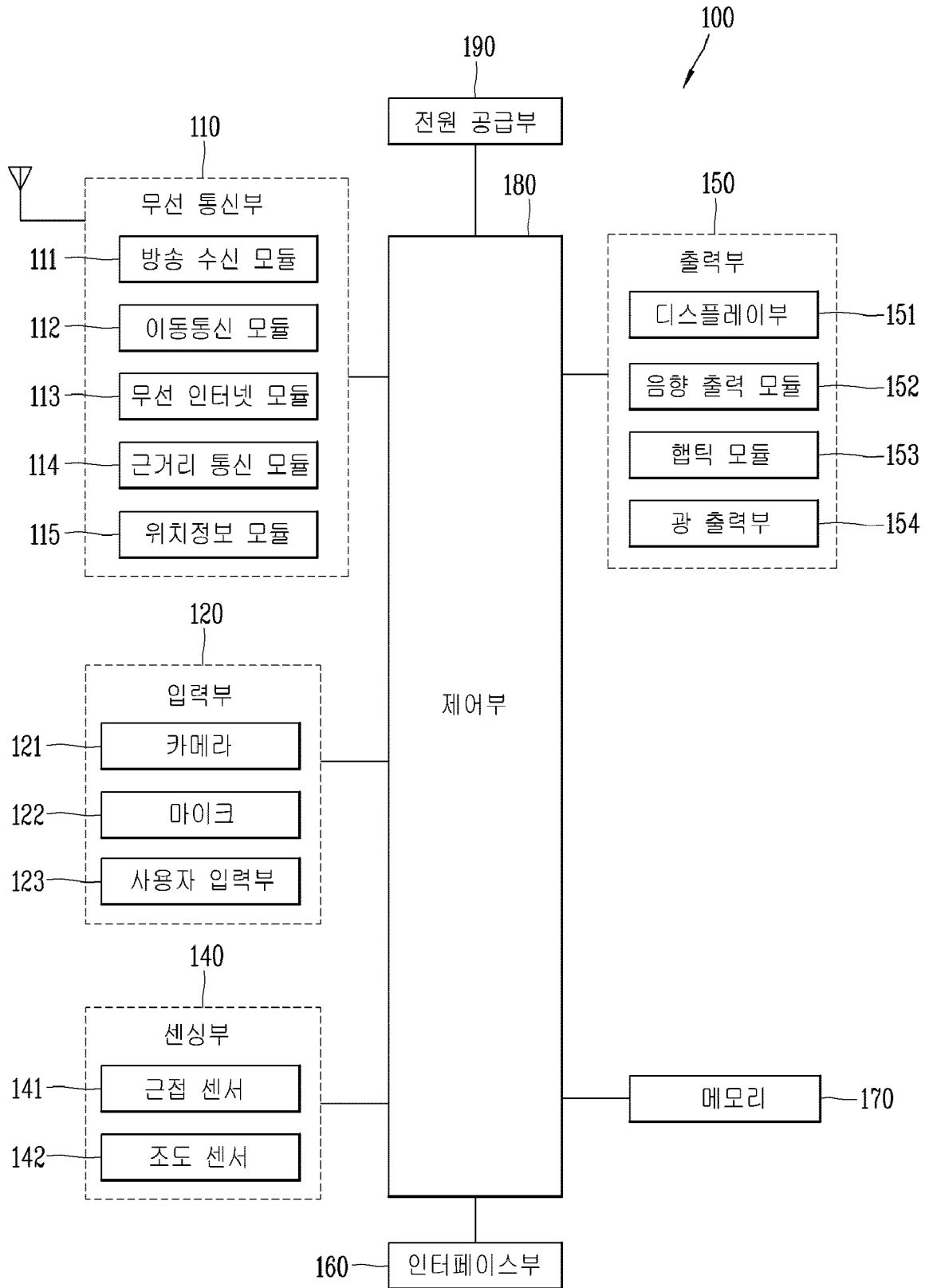
- 것을 특징으로 하는 이동 단말기.
- [청구항 8] 제 2항에 있어서,
상기 제어부는,
상기 제1 결제관련카드에 의해 가려지는 상기 디스플레이부 영역의 크기에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 의한 결제 시 적용될 할부 기간을 산출하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기.
- [청구항 9] 제 1항에 있어서,
상기 제어부는,
복수의 결제카드 각각에 의해 가려지는 상기 디스플레이부 영역의 크기에 근거하여, 상기 복수의 결제카드 각각에 의해 결제될 결제금액을 산출하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기.
- [청구항 10] 제 1항에 있어서,
상기 무선 통신부는,
복수의 결제관련카드에 의해 상기 디스플레이부의 일 영역이 가려지는 것에 근거하여, 상기 복수의 결제관련카드에 대한 카드정보를 상기 복수의 결제관련카드 각각으로부터 수신하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기.
- [청구항 11] 제 10항에 있어서,
상기 제어부는,
상기 수신한 복수의 결제관련카드에 대한 카드정보에 근거하여, 상기 외부의 결제서버로 전송될 결제방식을 산출하고, 상기 산출된 결제방식에 대응되는 시각정보를 상기 디스플레이부에 출력시키는 것을 특징으로 하는 이동 단말기.
- [청구항 12] 제 1항에 있어서,
상기 무선 통신부는,
상기 제1 결제관련카드가 본체의 후면에 근접하는 것에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 대한 카드정보를 상기 제1 결제관련카드로부터 수신하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기.
- [청구항 13] 제 12항에 있어서,
상기 제어부는,
상기 수신한 제1 결제관련카드에 대한 카드정보와 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제가 진행되는 애플리케이션의 실행화면 중 적어도 하나를 상기 디스플레이부에 출력시키는 것을 특징으로 하는 이동 단말기.
- [청구항 14] 제 1항에 있어서,
상기 제어부는,
기 설정된 애플리케이션의 실행화면이 출력 중인 상태에서, 상기 제1 결제관련카드에 의해 상기 디스플레이부의 일 영역이 가려지는 것에

근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제가 진행되는 애플리케이션의 실행화면을 상기 디스플레이부에 출력시키는 것을 특징으로 하는 이동 단말기.

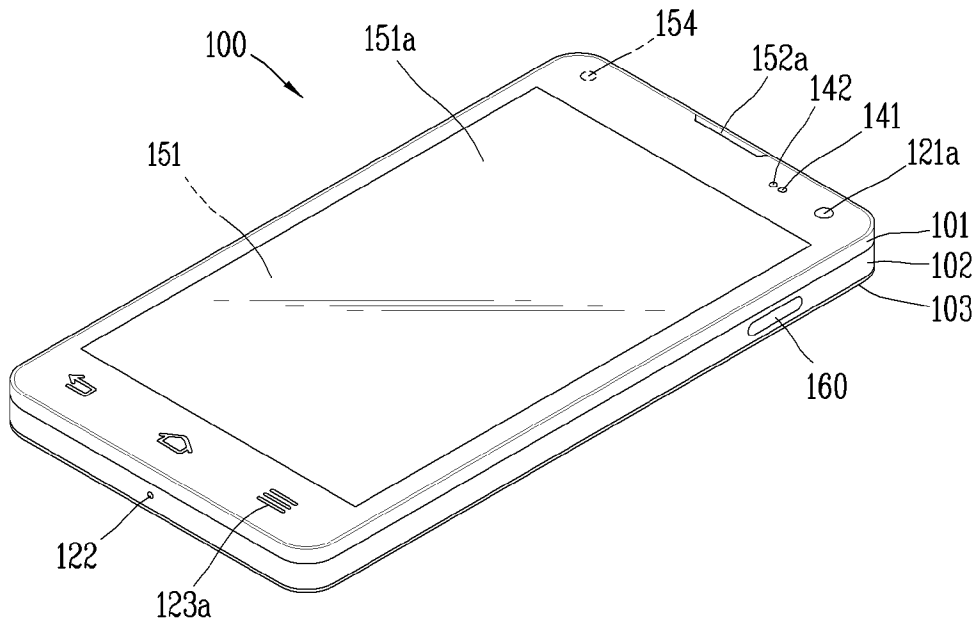
- [청구항 15] (a) 제1 결제관련카드에 의해 디스플레이부의 일 영역이 가려지는 것에 근거하여, 상기 제1 결제관련카드에 대한 카드정보를 상기 제1 결제관련카드로부터 수신하는 단계; 및
(b) 상기 수신한 제1 결제관련카드에 대한 카드정보와 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드에 대한 카드정보에 근거하여, 외부의 결제서버로 전송될 결제방식을 산출하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기의 제어방법.
- [청구항 16] 제 15항에 있어서,
상기 (b) 단계는,
상기 제1 결제관련카드가 결제카드인 경우, 상기 결제방식을 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제되도록 산출하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기의 제어방법.
- [청구항 17] 제 15항에 있어서,
상기 (b) 단계는,
상기 제1 결제관련카드가 결제카드인 경우, 상기 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드 중 적립카드나 할인카드에 대한 카드정보를 상기 디스플레이부에 출력시키는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기의 제어방법.
- [청구항 18] 제 17항에 있어서,
상기 (b) 단계는,
상기 적립카드나 할인카드 중 적어도 하나가 선택되면, 상기 결제방식을 상기 선택된 적립카드나 할인카드를 적용하여, 상기 제1 결제관련카드에 의해 결제되도록 산출하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기의 제어방법.
- [청구항 19] 제 15항에 있어서,
상기 (b) 단계는,
상기 제1 결제관련카드가 적립카드나 할인카드인 경우, 상기 기 설정되어 있는 적어도 하나의 결제관련카드 중 결제카드에 대한 카드정보를 상기 디스플레이부에 출력시키는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기의 제어방법.
- [청구항 20] 제 19항에 있어서,
상기 (b) 단계는,
상기 결제카드 중 적어도 하나가 선택되면, 상기 결제방식을 상기 제1 결제관련카드를 적용하여, 상기 선택된 적어도 하나의 결제카드에 의해 결제되도록 산출하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 이동

단말기의 제어방법.

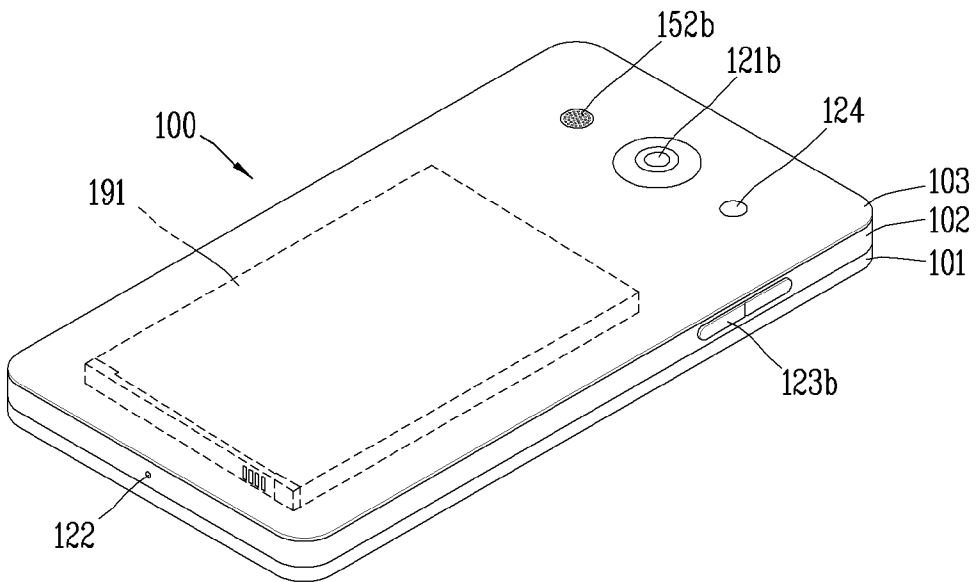
[도 1a]



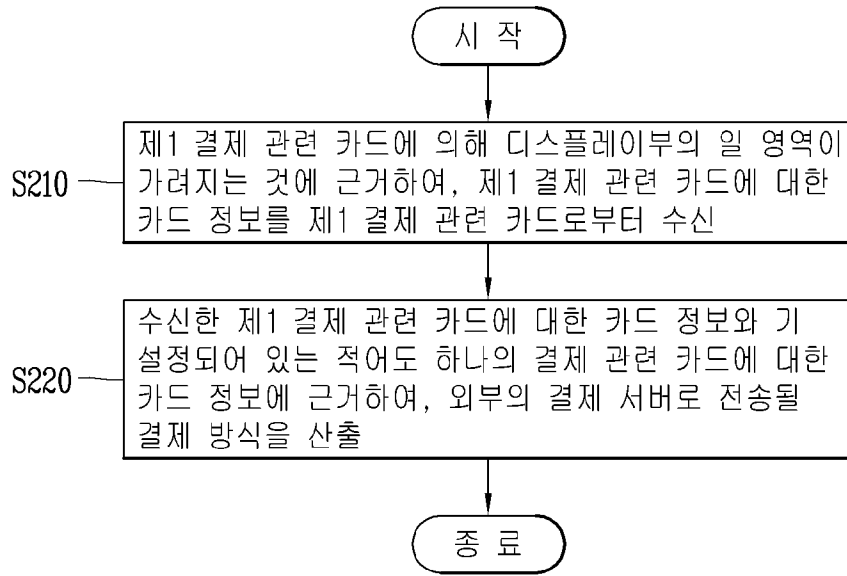
[도 1b]



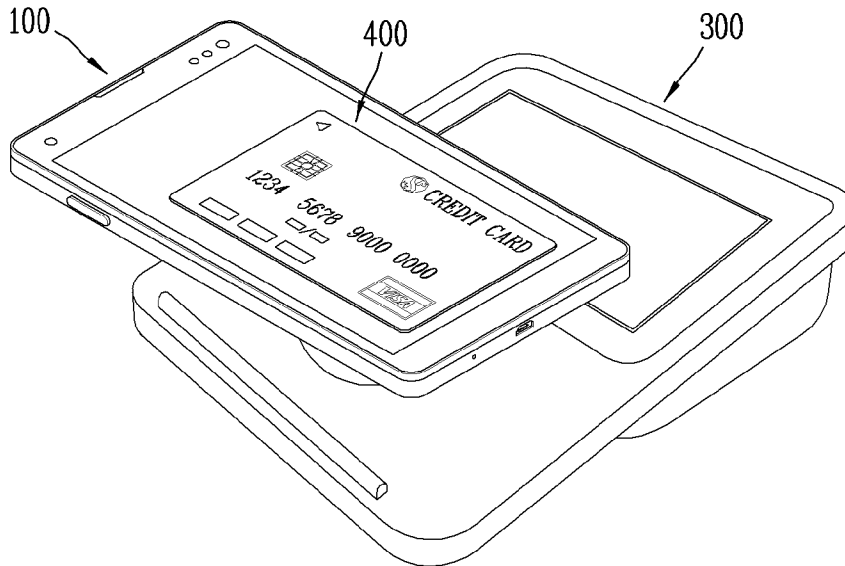
[도 1c]



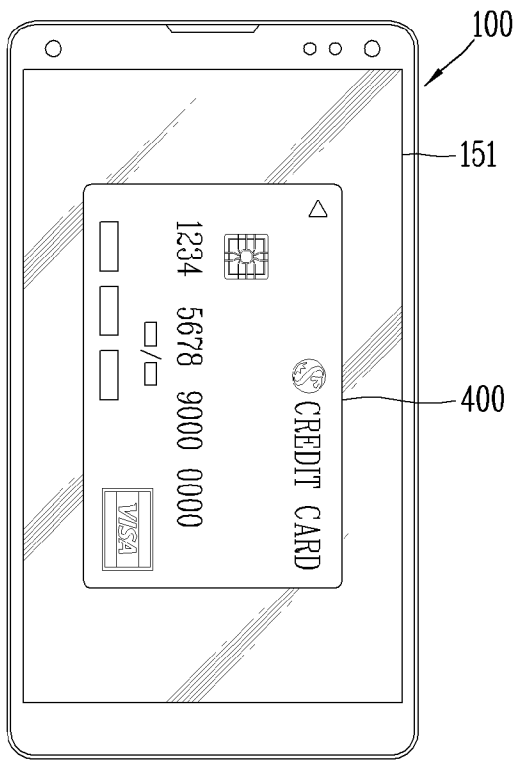
[도2]



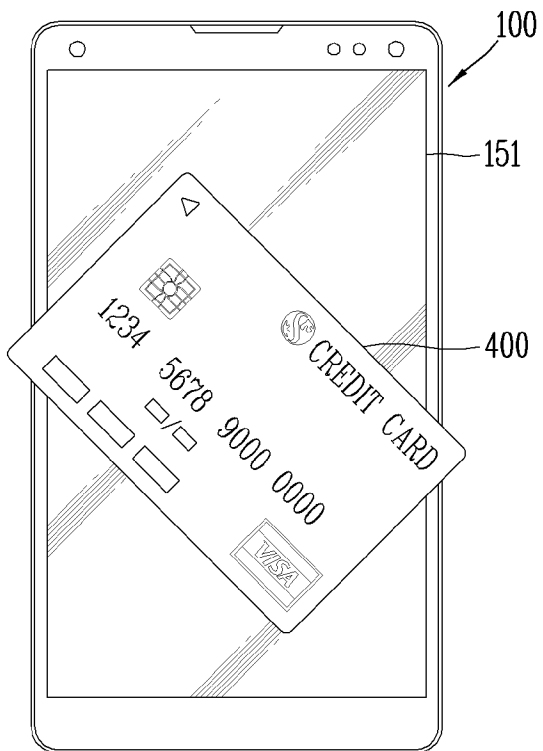
[도3]



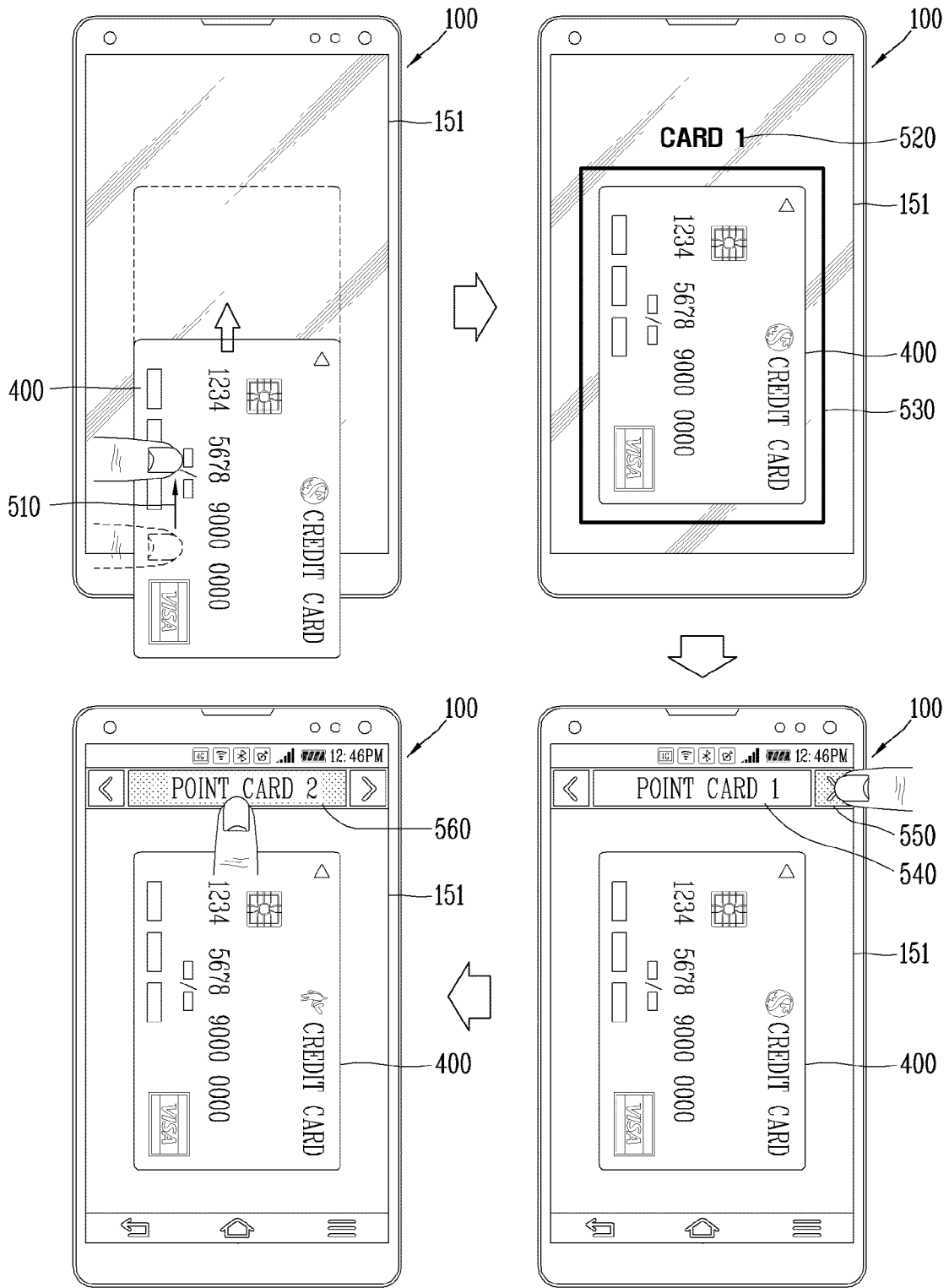
[도4a]



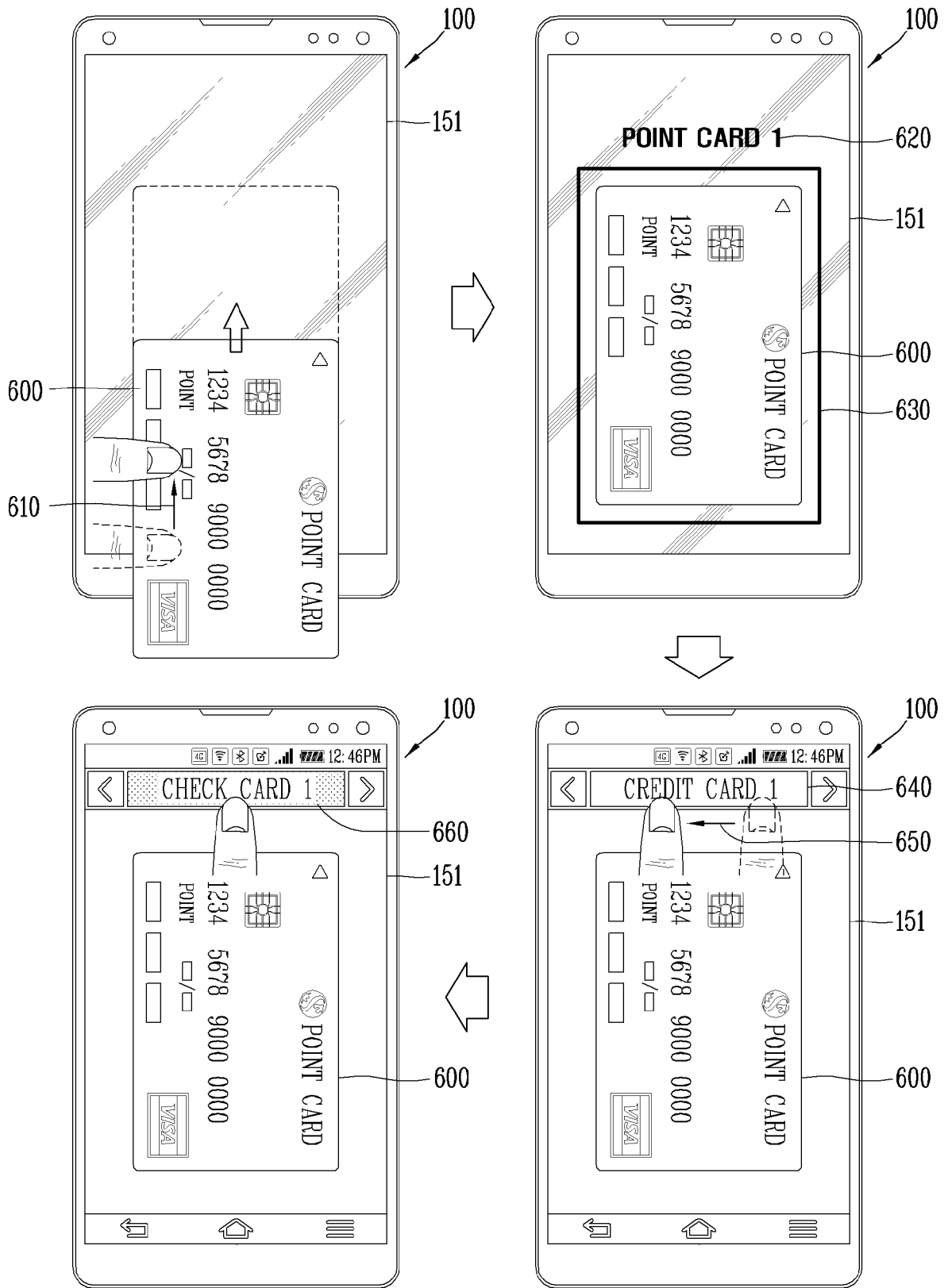
[도4b]



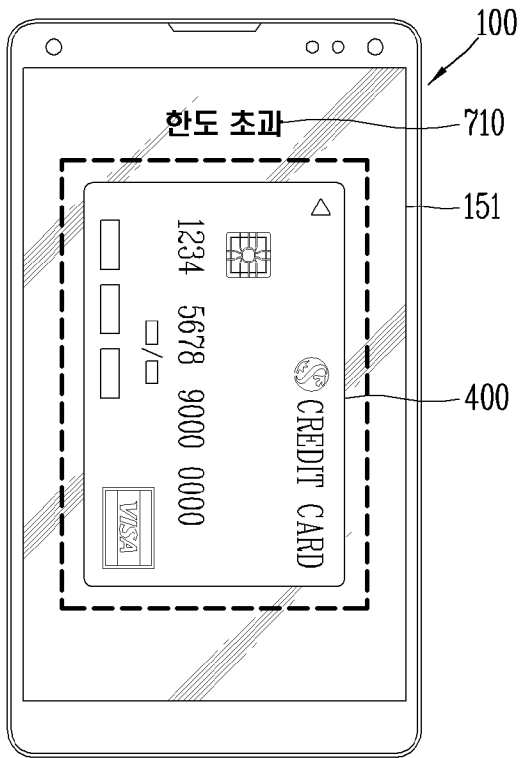
[도5]



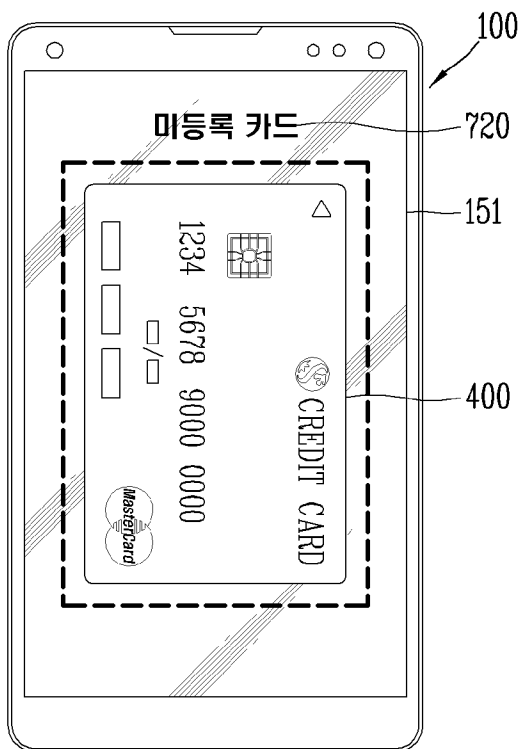
[도6]



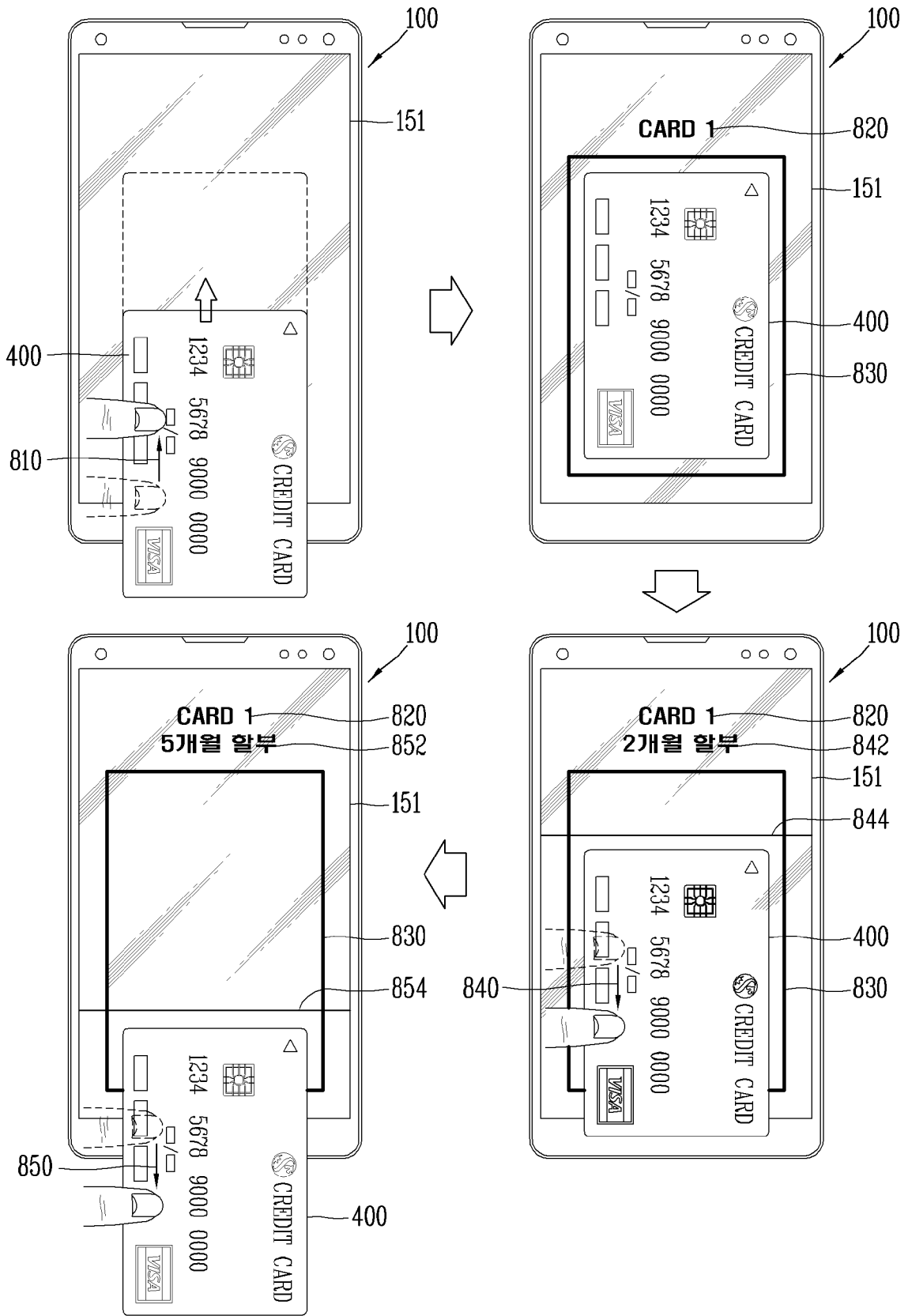
[도7a]



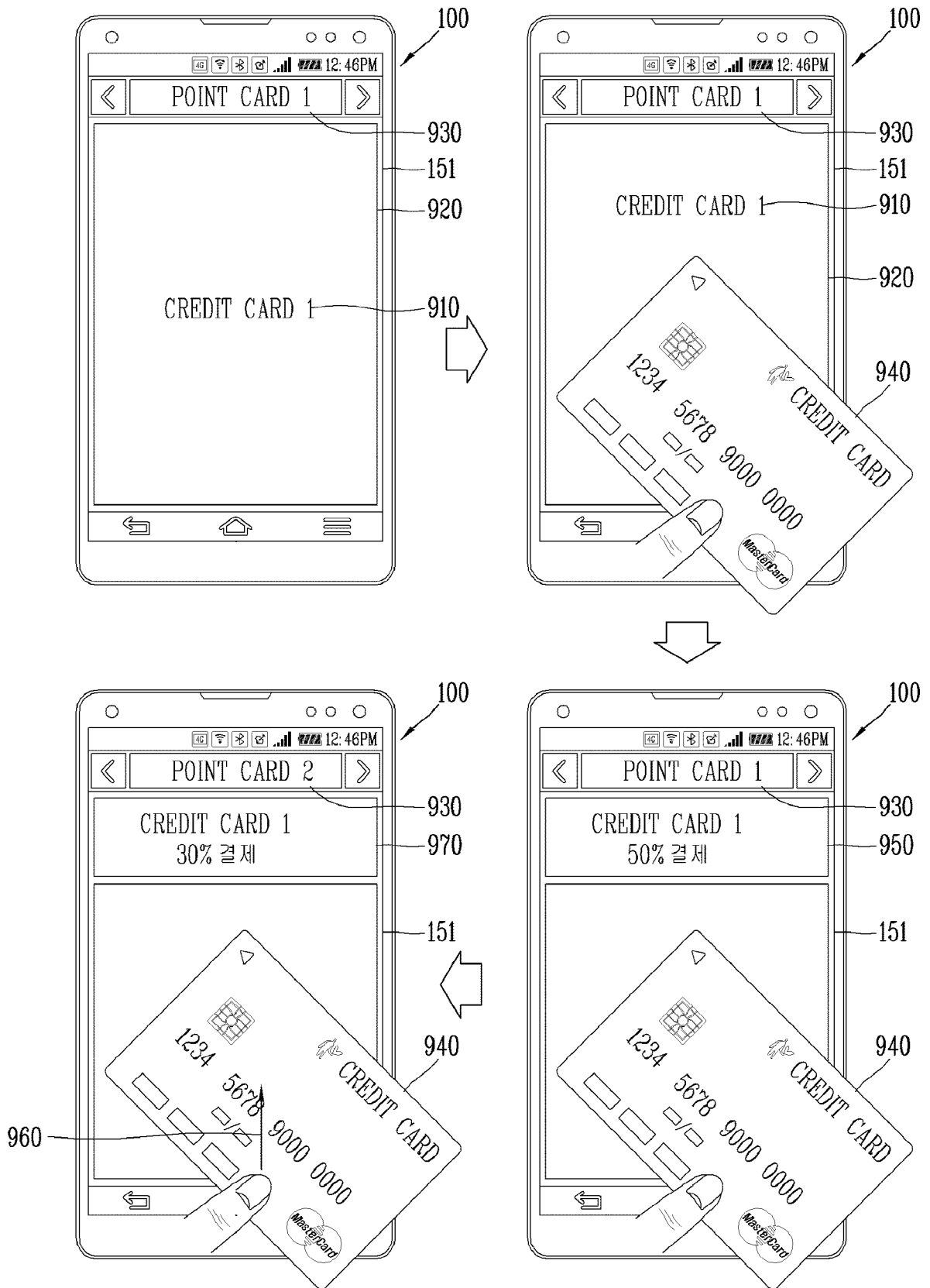
[도7b]



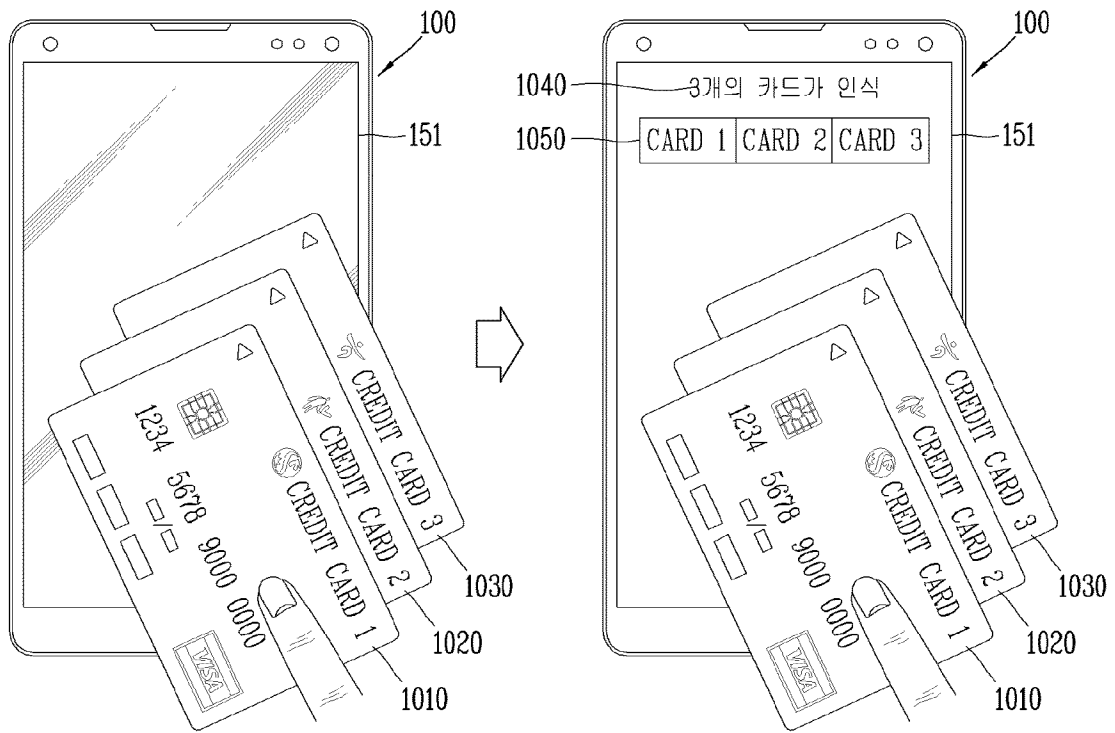
[도8]



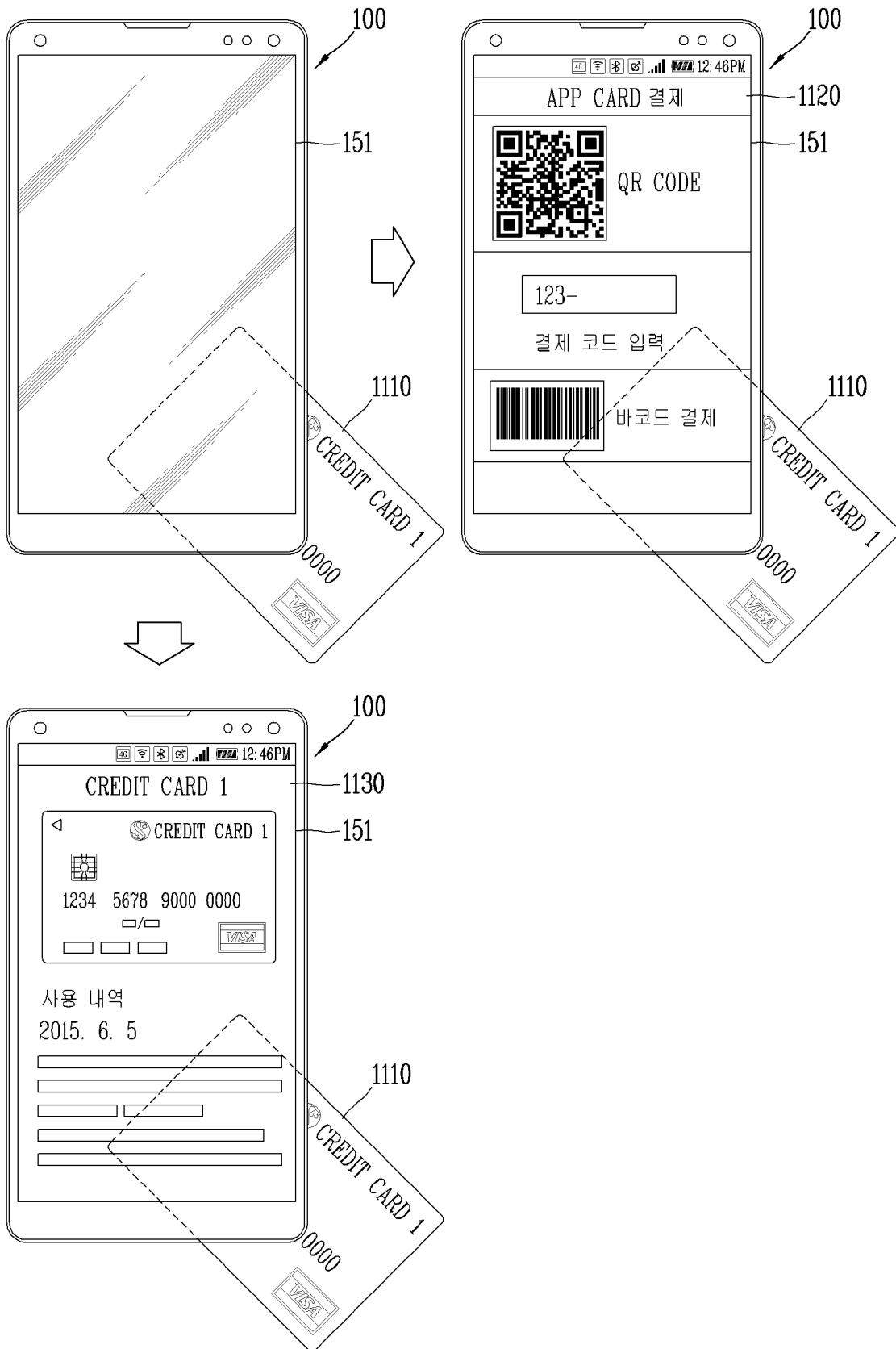
[도9]



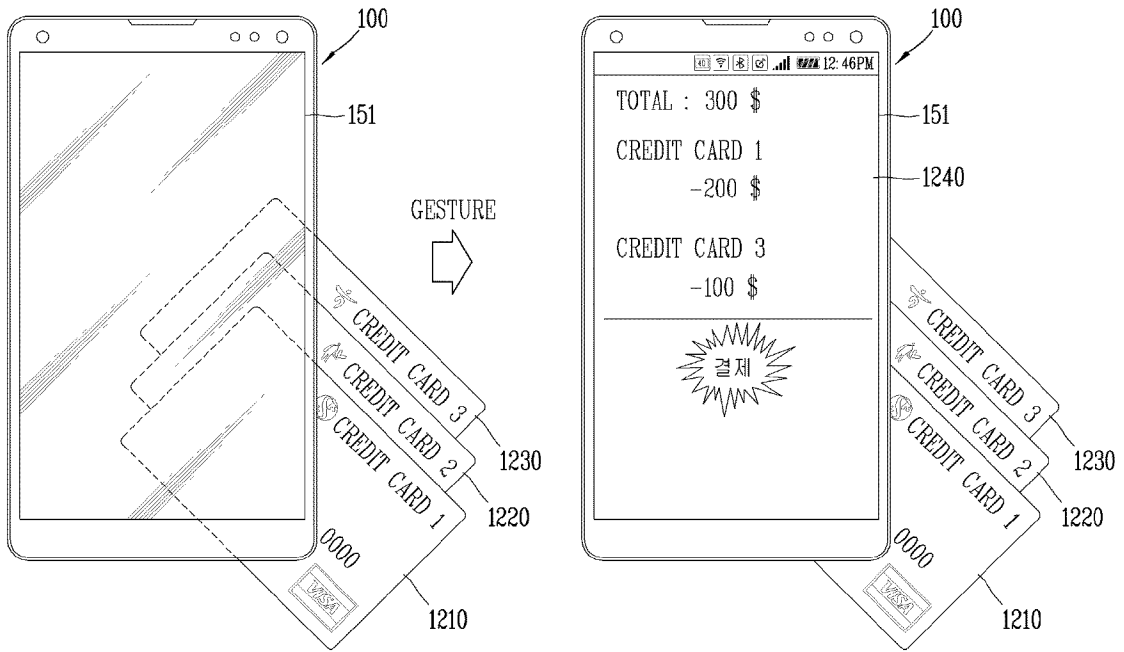
[도10]



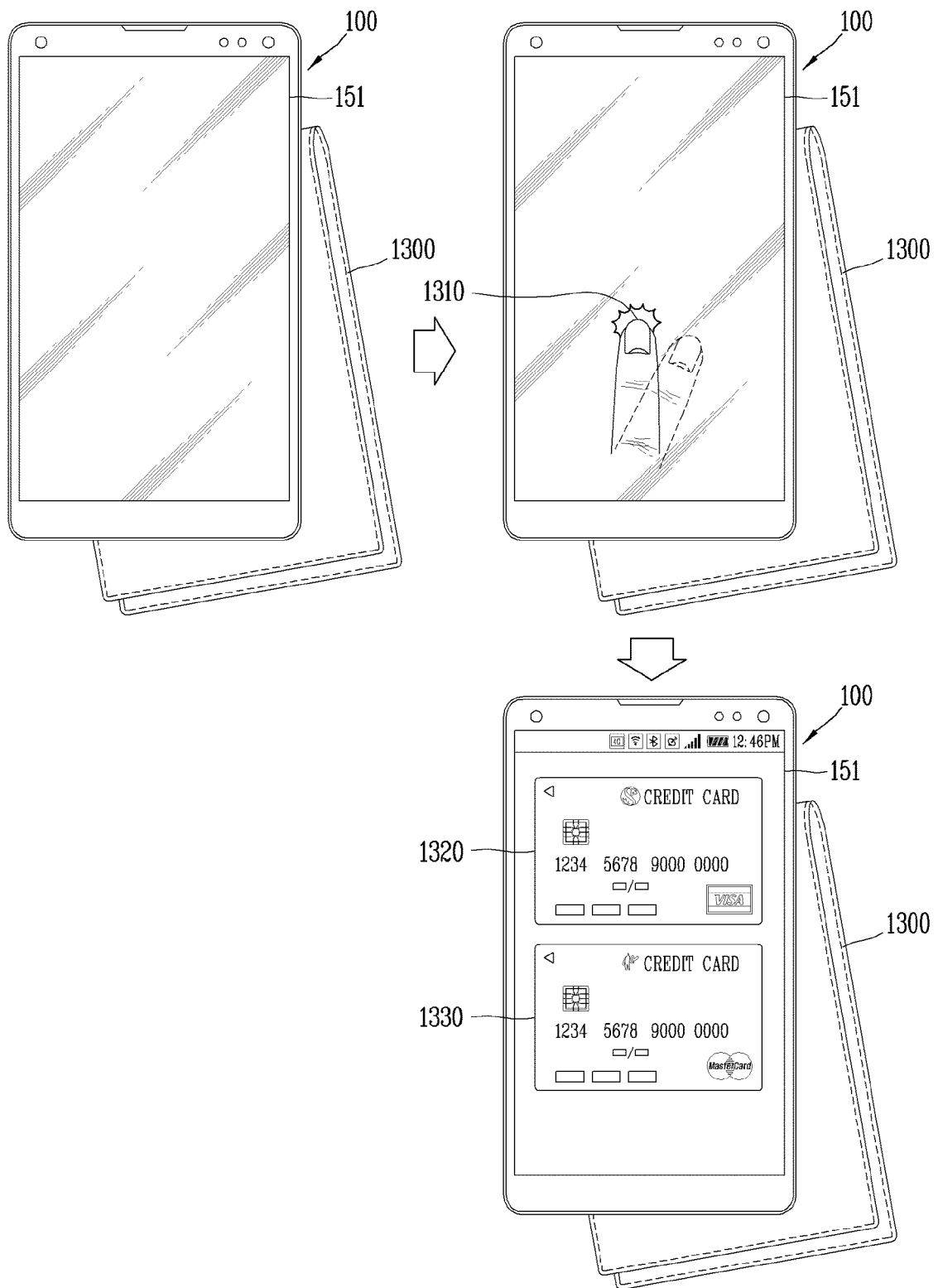
[도11]



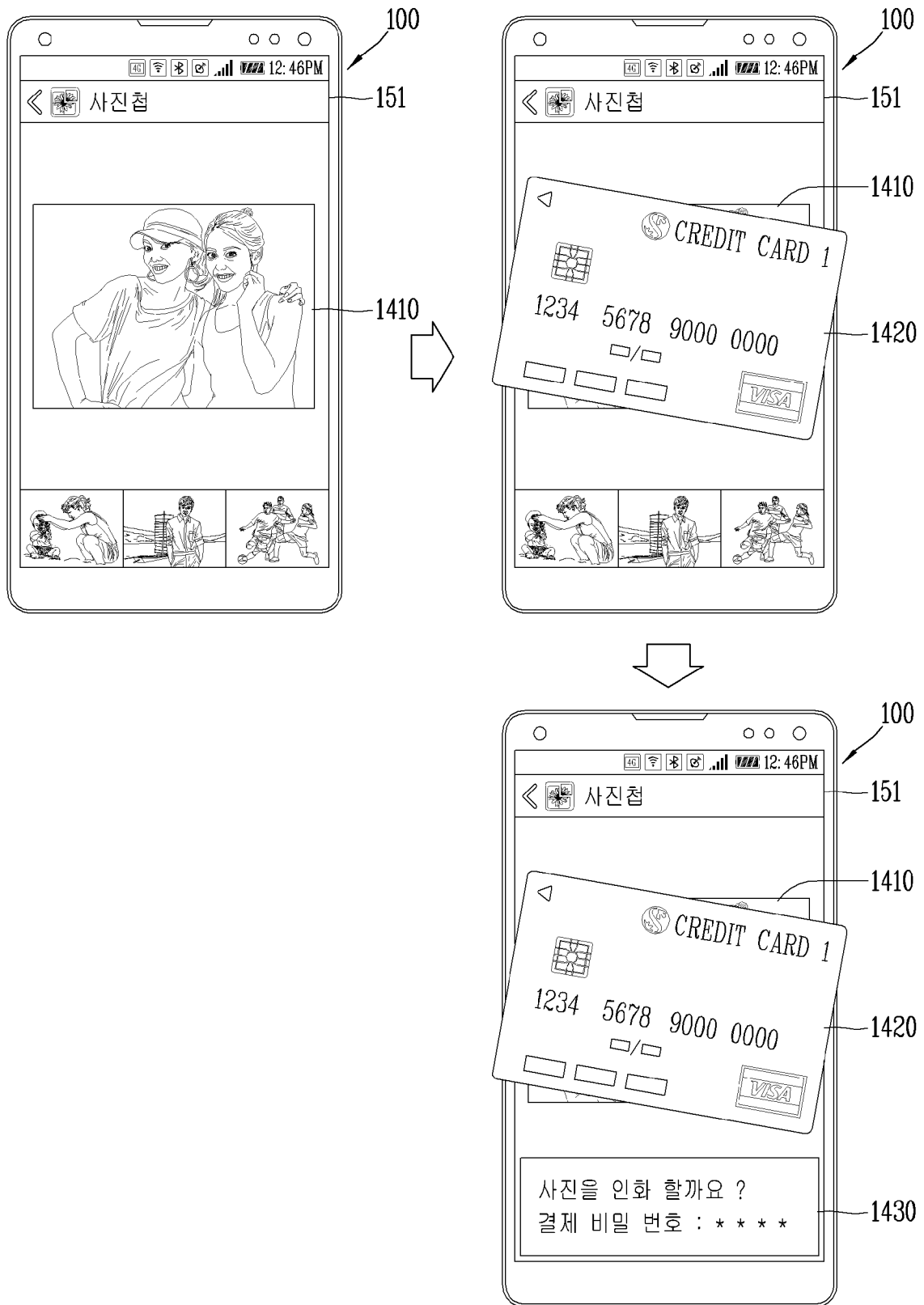
[도 12]



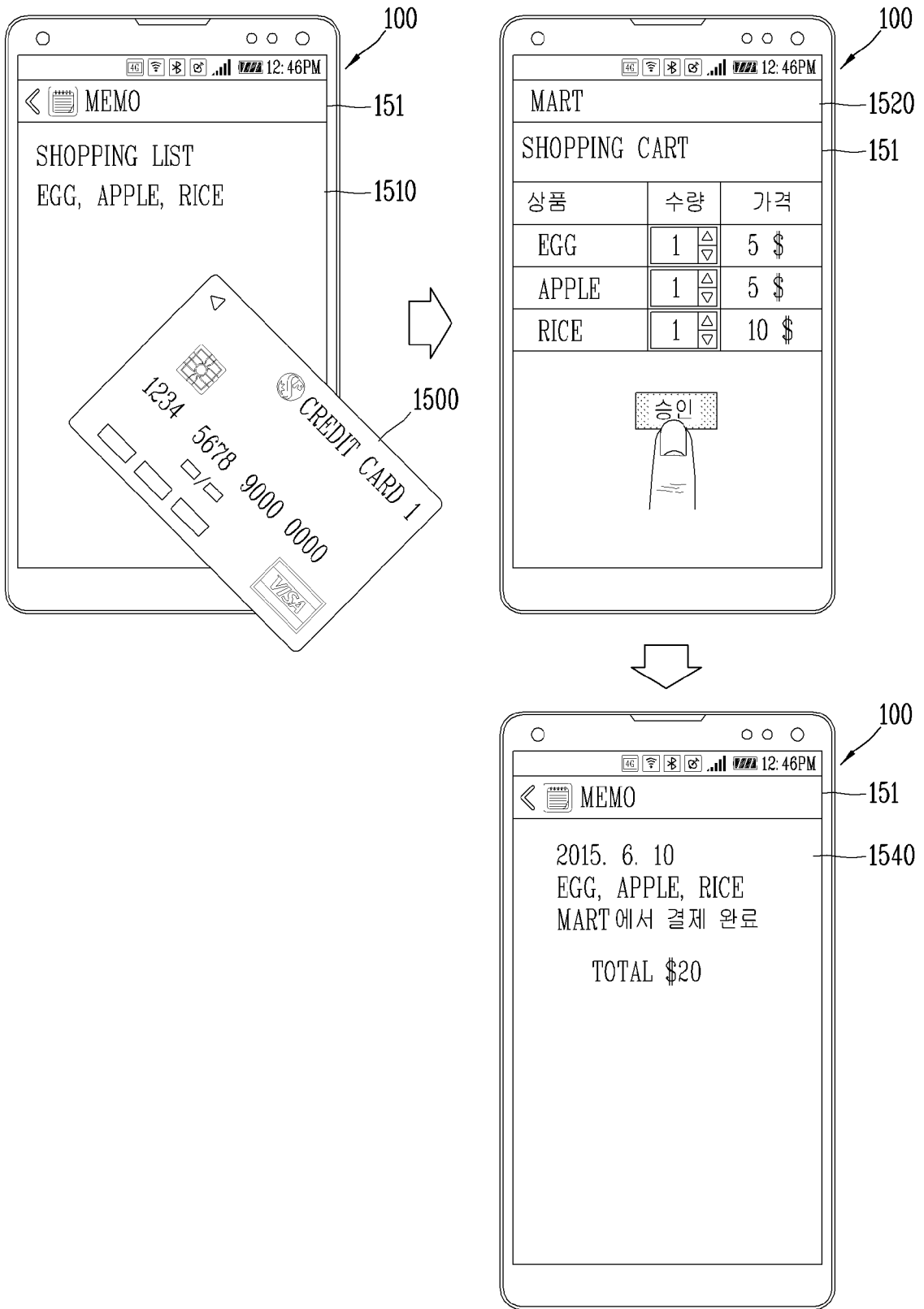
[도 13]



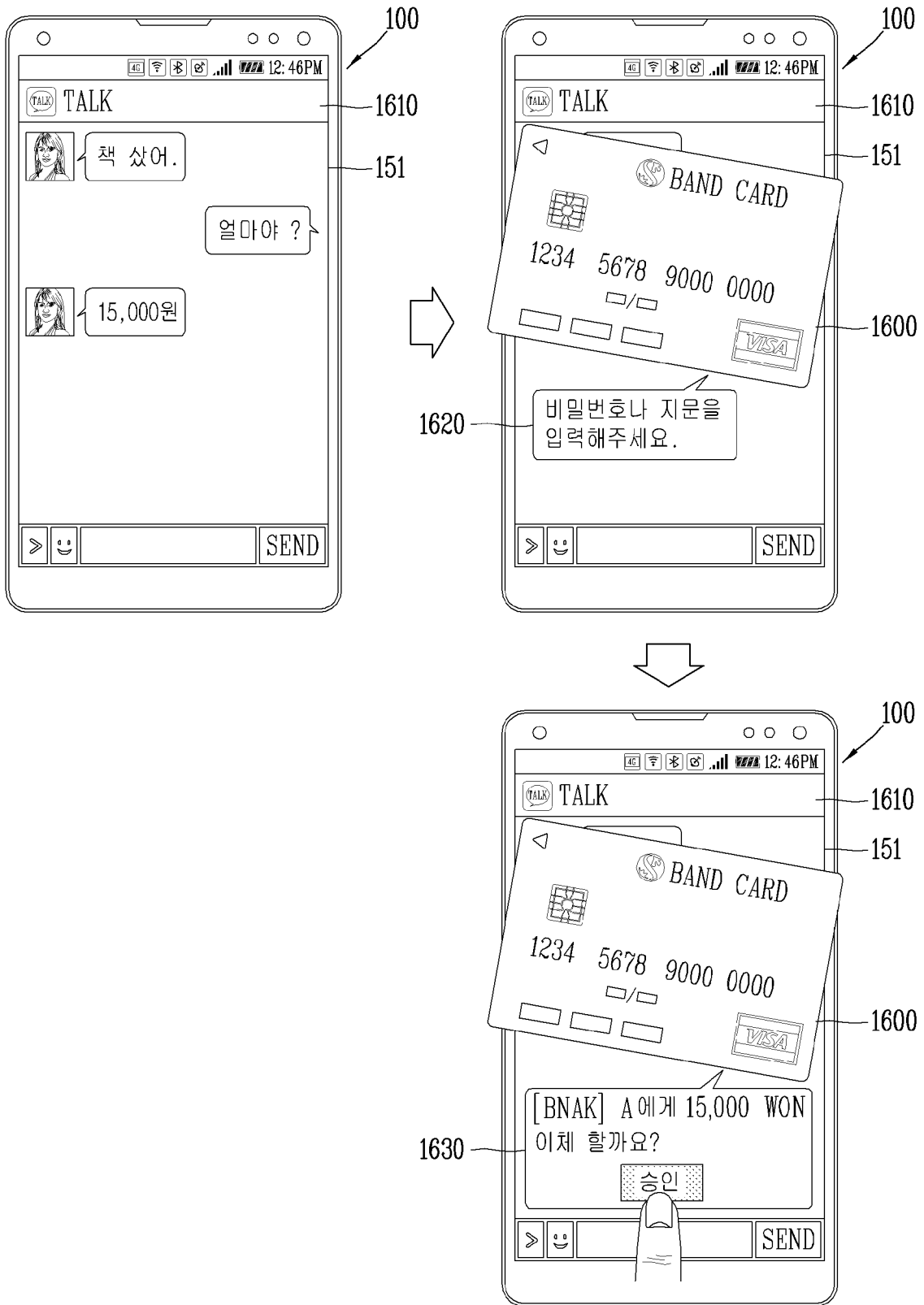
[도14]



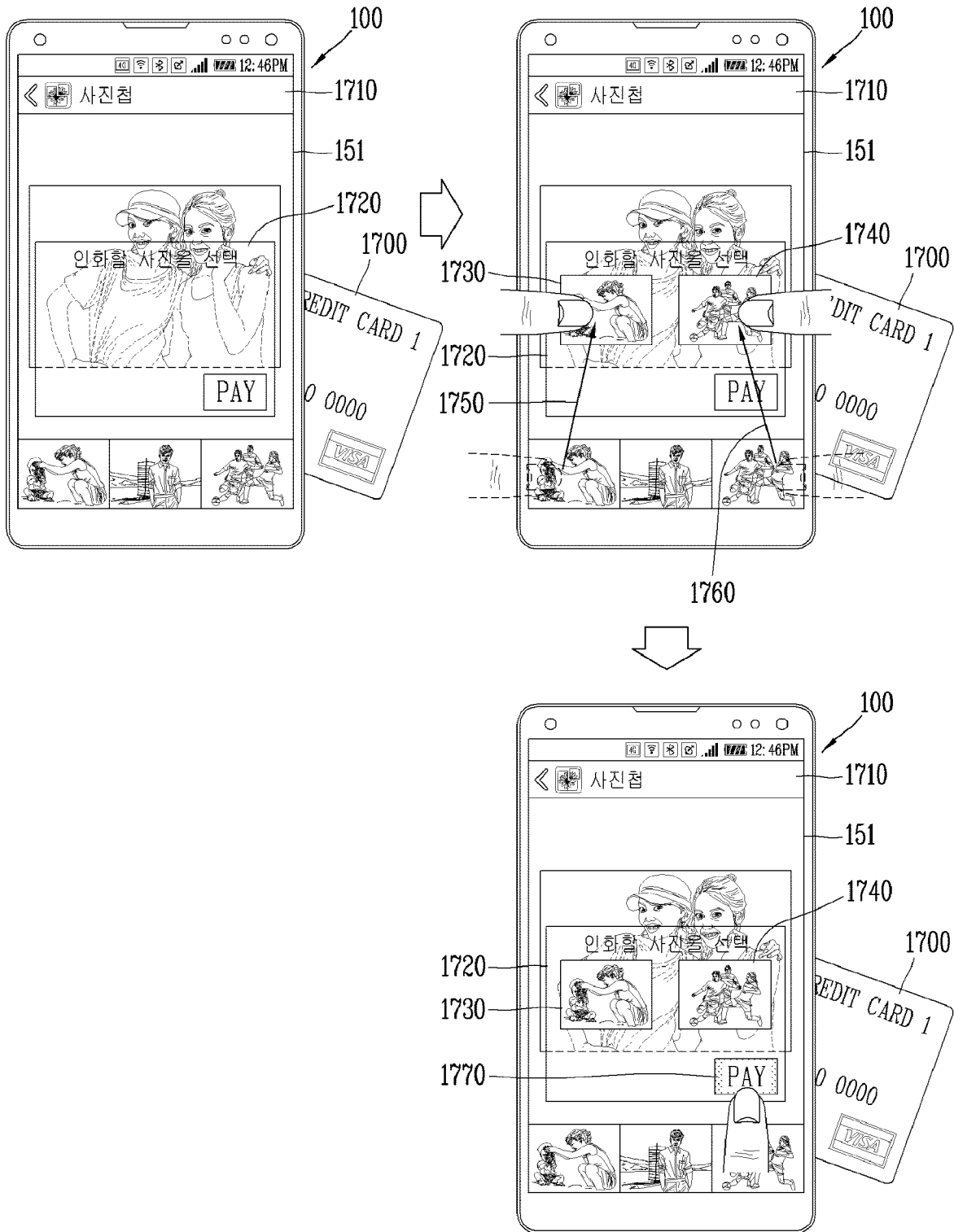
[도 15]



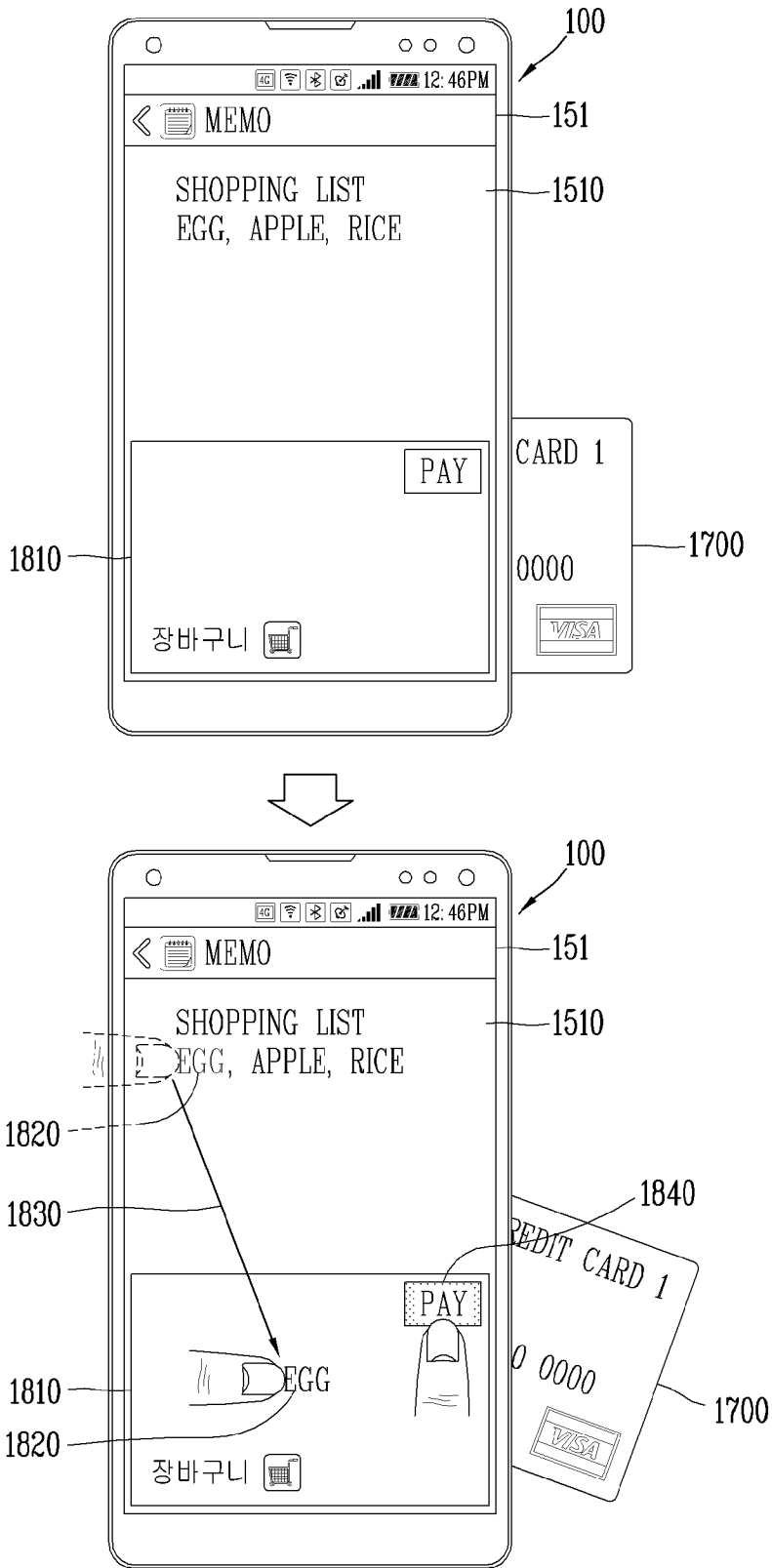
[도16]



[도17]



[도18]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2015/006248

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

G06Q 20/32(2012.01)i, G06Q 20/34(2012.01)i, G06Q 20/06(2012.01)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 20/32; G06Q 20/40; G06Q 20/04; H04B 1/59; G06Q 20/20; G06Q 20/34; G07G 1/00; G06Q 20/22; G06F 3/041; G06Q 20/06

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) & Keywords: card, contact, payment, information

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-2015-0050047 A (COSTER CO., LTD.) 08 May 2015 See paragraphs [0035]-[0047]; and figures 1-2.	1-20
Y	US 2011-0169762 A1 (WEISS, John Guido Atkins) 14 July 2011 See paragraphs [0077]-[0086]; and figures 1A, 1H-1J, 3.	1-20
A	KR 10-2014-0115862 A (EB CARD CO., LTD.) 01 October 2014 See paragraphs [0091]-[0112]; and figure 8.	1-20
A	JP 2015-060281 A (SHARP CORP.) 30 March 2015 See paragraphs [0012]-[0056]; and figures 1-3.	1-20
A	US 2015-0161592 A1 (SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.) 11 June 2015 See paragraphs [0030]-[0038]; 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

"I" 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

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

30 MARCH 2016 (30.03.2016)

Date of mailing of the international search report

31 MARCH 2016 (31.03.2016)

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. 82-42-472-7140

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/KR2015/006248

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2015-0050047 A	08/05/2015	WO 2015-064799 A1	07/05/2015
US 2011-0169762 A1	14/07/2011	US 2008-0297482 A1 US 2014-0137033 A1 US 7936341 B2 US 8648822 B2	04/12/2008 15/05/2014 03/05/2011 11/02/2014
KR 10-2014-0115862 A	01/10/2014	NONE	
JP 2015-060281 A	30/03/2015	NONE	
US 2015-0161592 A1	11/06/2015	KR 10-2015-0065353 A	15/06/2015

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))
G06Q 20/32(2012.01)i, G06Q 20/34(2012.01)i, G06Q 20/06(2012.01)i

B. 조사된 분야
조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)
G06Q 20/32; G06Q 20/40; G06Q 20/04; H04B 1/59; G06Q 20/20; G06Q 20/34; G07G 1/00; G06Q 20/22; G06F 3/041; G06Q 20/06

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: 카드, 접촉, 결제, 정보

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	KR 10-2015-0050047 A (주식회사 코스터) 2015.05.08 단락 [0035]-[0047]; 및 도면 1-2 참조.	1-20
Y	US 2011-0169762 A1 (JOHN GUIDO ATKINS WEISS) 2011.07.14 단락 [0077]-[0086]; 및 도면 1A, 1H-1J, 3 참조.	1-20
A	KR 10-2014-0115862 A (주식회사 이비카드) 2014.10.01 단락 [0091]-[0112]; 및 도면 8 참조.	1-20
A	JP 2015-060281 A (SHARP CORP.) 2015.03.30 단락 [0012]-[0056]; 및 도면 1-3 참조.	1-20
A	US 2015-0161592 A1 (SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.) 2015.06.11 단락 [0030]-[0038]; 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 03월 30일 (30.03.2016)	국제조사보고서 발송일 2016년 03월 31일 (31.03.2016)
--	---

ISA/KR의 명칭 및 우편주소 대한민국 특허청 (35208) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 +82-42-481-8578	심사관 이은규 전화번호 +82-42-481-3580
---	------------------------------------



국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-2015-0050047 A	2015/05/08	WO 2015-064799 A1	2015/05/07
US 2011-0169762 A1	2011/07/14	US 2008-0297482 A1 US 2014-0137033 A1 US 7936341 B2 US 8648822 B2	2008/12/04 2014/05/15 2011/05/03 2014/02/11
KR 10-2014-0115862 A	2014/10/01	없음	
JP 2015-060281 A	2015/03/30	없음	
US 2015-0161592 A1	2015/06/11	KR 10-2015-0065353 A	2015/06/15