



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2011년05월25일
(11) 등록번호 10-1036697
(24) 등록일자 2011년05월17일

(51) Int. Cl.
G06F 3/00 (2006.01) G06F 17/30 (2006.01)
(21) 출원번호 10-2005-0008107
(22) 출원일자 2005년01월28일
심사청구일자 2010년01월22일
(65) 공개번호 10-2005-0077800
(43) 공개일자 2005년08월03일
(30) 우선권주장
10/767,463 2004년01월28일 미국(US)
(56) 선행기술조사문헌
US20030135559 A1
US20010006388 A1
US6266060 B1
JP2001265483 A

(73) 특허권자
마이크로소프트 코포레이션
미국 워싱턴주 (우편번호 : 98052) 레드몬드 원
마이크로소프트 웨이
(72) 발명자
스테파니치대런잭
미국 98052 워싱턴주 레드몬드 원 마이크로소프트
웨이 마이크로소프트 코포레이션 내
플라이언트데이비드더블유.
미국 98052 워싱턴주 레드몬드 원 마이크로소프트
웨이 마이크로소프트 코포레이션 내
(뒷면에 계속)
(74) 대리인
주성민, 이중희, 백만기

전체 청구항 수 : 총 17 항

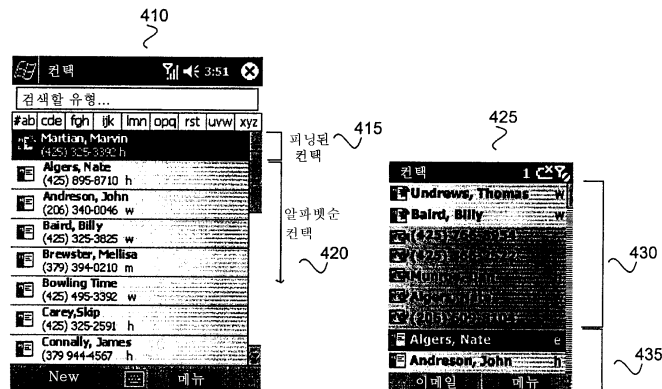
심사관 : 목승균

(54) 컨택 및 아이টে을 피닝하기 위한 방법 및 시스템

(57) 요약

본 발명은 피닝된 아이টে을 피닝 및 디스플레이하는 방법 및 시스템을 제공한다. 피닝된 아이টে을 비피닝된 관련 아이টে과 시각적으로 구별되고, 비피닝된 관련 아이টে보다 더 높은 우선 순위를 갖도록 디스플레이된다. 예를 들어, 피닝된 컨택은 컨택 리스트의 상부에 디스플레이되어, 다른 컨택들과 시각적으로 구별된다. 특정 아이টে은 아이টে이 "피닝된" 컨택이라는 것을 나타내는데 사용된다. 피닝된 아이টে은 컨택의 사본이다. 이 사본은, 사용자가 주로 통신하고 사용하는 아이টে들에 대해 신속하게 액세스하는 것을 돕고, 이 아이টে에 대해 중요성을 제공한다.

대표도 - 도4



(72) 발명자

첸헨리

미국 98052 워싱턴주 레드몬드 원 마이크로소프트
웨이 마이크로소프트 코포레이션 내

올리스조셉커크

미국 98052 워싱턴주 레드몬드 원 마이크로소프트
웨이 마이크로소프트 코포레이션 내

토드마크더블유.

미국 98052 워싱턴주 레드몬드 원 마이크로소프트
웨이 마이크로소프트 코포레이션 내

특허청구의 범위

청구항 1

아이템을 피닝(pinning) 및 디스플레이하는 방법에 있어서,

피닝될 아이템을 선택하는 단계;

사용자에 의해 선택된 아이템을 피닝하는 단계;

피닝되도록 선택된 아이템의 사본을 자동으로 생성하는 단계; 및

상기 피닝된 아이템이 비피닝된 관련 아이템들(related non-pinned items)과 구별되고, 상기 비피닝된 관련 아이템들보다 더 높은 우선 순위를 갖도록 상기 피닝된 아이템을 비피닝된(non-pinned) 아이템들 앞에(before) 자동으로 디스플레이하는 단계

를 포함하는 방법.

청구항 2

제1항에 있어서, 상기 피닝된 아이템을 디스플레이하는 단계는, 상기 아이템이 피닝된 것을 나타내는 시각적 표시자(visual indicator)를 포함시키는 단계를 더 포함하는 방법.

청구항 3

제1항에 있어서, 피닝될 아이템은, 컨택(contact), 폴더(folder), 파일, 필드(field), 애플리케이션, 및 메시지를 포함하는 그룹으로부터 선택되는 방법.

청구항 4

제1항에 있어서, 상기 피닝된 아이템이 비피닝된 관련 아이템들과 구별되고, 상기 비피닝된 관련 아이템들보다 더 높은 우선 순위를 갖도록 상기 피닝된 아이템을 디스플레이하는 단계는, 상기 피닝된 아이템을 리스트 뷰의 상부에 디스플레이하는 단계를 더 포함하는 방법.

청구항 5

제4항에 있어서, 상기 피닝된 아이템이 카테고리화 관련되는 경우, 상기 피닝된 아이템을 카테고리 뷰로(with a category view) 디스플레이하는 단계를 더 포함하는 방법.

청구항 6

제3항에 있어서, 피닝된 아이템이 다른 피닝된 아이템에 대해 이동될 수 있도록 피닝된 아이템들을 관리하는 단계를 더 포함하는 방법.

청구항 7

제6항에 있어서, 상기 피닝된 아이템들을 관리하는 단계는 피닝된 아이템을 삭제하는 단계를 더 포함하는 방법.

청구항 8

제7항에 있어서, 상기 피닝된 아이템을 삭제하는 단계는 비피닝된 아이템 리스트내에 상응하는 아이템을 보존(keep)하는 단계를 더 포함하는 방법.

청구항 9

아이템을 나타내기 위한 시스템에 있어서,

아이템들을 디스플레이하도록 구성된 디스플레이; 및

동작(action)들을 수행하도록 구성된 피닝된 아이템 애플리케이션

을 포함하고,

상기 동작들은,

사용자에 의해 선택된 아이템을 피닝하는 동작;

피닝된 아이템으로서 사용하기 위해 상기 피닝되도록 선택된 아이템의 사본을 자동으로 생성하는 동작; 및

상기 디스플레이에, 상기 피닝된 아이템이 비피닝된 관련 아이템들과 구별되고, 상기 비피닝된 관련 아이템들보다 더 높은 우선 순위를 갖도록 상기 피닝된 아이템을 비피닝된 아이템들 앞에 디스플레이하라고 자동으로 지시하는 동작

을 포함하는 시스템.

청구항 10

제9항에 있어서, 상기 피닝된 아이템은 자신이 피닝되었음을 나타내는 아이콘을 포함하는 시스템.

청구항 11

제9항에 있어서, 상기 디스플레이에, 상기 피닝된 아이템을 디스플레이하라고 지시하는 동작은, 현재 디스플레이되고 있는 카테고리 뷰와 관련될 때만 피닝된 아이템을 디스플레이하는 동작을 더 포함하는 시스템.

청구항 12

제9항에 있어서, 상기 피닝된 아이템 애플리케이션은 또한 피닝된 아이템들을 관리하도록 구성되는 시스템.

청구항 13

제12항에 있어서, 상기 피닝된 아이템들을 관리하는 것은, 상기 피닝된 아이템 리스트내의 상기 피닝된 아이템들을 이동시키는 것을 더 포함하는 시스템.

청구항 14

제12항에 있어서, 상기 피닝된 아이템들을 관리하는 것은 상기 피닝된 아이템들 중 적어도 하나를 삭제하는 것을 더 포함하는 시스템.

청구항 15

아이템을 디스플레이하기 위한 컴퓨터-판독가능 기억 매체에 있어서,

피닝할 아이템을 선택하는 것;

사용자에 의해 선택된 아이템을 피닝하는 것;

피닝될 컨택 아이템의 사본을 자동으로 생성하는 것 - 상기 컨택 아이템의 사본은 피닝된 아이템으로서 이용됨 - ; 및

상기 피닝된 아이템이 비피닝된 관련 아이템들과 구별되고, 상기 비피닝된 관련 아이템들보다 더 높은 우선 순위를 갖도록 상기 피닝된 아이템을 비피닝된 아이템들 앞에 자동으로 디스플레이하는 것

을 포함하는 컴퓨터-판독가능 기억 매체.

청구항 16

제15항에 있어서, 상기 피닝된 아이템을 디스플레이하는 것은, 상기 아이템이 피닝되었음을 나타내는 아이콘을 포함하는 것을 더 포함하는 컴퓨터-판독가능 기억 매체.

청구항 17

제15항에 있어서, 상기 피닝된 아이템을 디스플레이하는 것은, 상기 피닝된 아이템을 리스트 뷰의 상부에 디스플레이하는 것을 더 포함하는 컴퓨터-판독가능 기억 매체.

청구항 18

삭제

청구항 19

삭제

청구항 20

삭제

명세서

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

[0032] PDA 및 셀룰러폰에서와 같은 개인용 정보 매니저는 일반적으로 연락처 리스트를 유지한다. 이들 연락처 리스트는, 성명, 직업명, 회사 이름, 비즈니스 번호, 집 번호, 팩스 번호, 이동전화 번호, 이메일 어드레스, 웹 페이지, 등과 같은 아이템들을 포함하는 각 연락처에 대한 정보를 저장한다. 연락처 리스트는 매우 길어질 수 있다. 예를 들어, 일부 연락처 리스트는 큰 회사의 모든 사람을 포함할 수 있다. 이들 연락처 리스트내에서 연락처를 찾는 것은 어려울 수 있다. 예를 들어, 대형 파일 시스템내의 폴더를 찾는 것은 어렵다. 따라서, 장치의 중요한 연락처 및 아이템에 쉽게 액세스할 수 있는 방법이 필요하다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

[0033] 본 발명은 아이템을 피닝(pinning)하고, 피닝된 아이템을 장치에 디스플레이하기 위한 방법 및 시스템을 제공하려는 것이다. 본 발명의 일 양상에 따르면, 사용자는 그들에게 중요한 아이템을 "피닝"한다. 피닝된 아이템은 그들 각각의 리스트 상부에 디스플레이된다. 예를 들어, 피닝된 아이템이 연락처이면, 피닝된 연락처는 연락처 리스트의 상부에서 디스플레이된다. 피닝된 아이템이 폴더이면, 피닝된 폴더는 비피닝된 폴더 전에 디스플레이된다. 유사하게, 파일내의 필드가 피닝되면, 피닝된 아이템은 비피닝된 아이템 전에 디스플레이된다. 특정 아이콘은, "피닝된" 연락처로서 보여지며, 시각적으로 비피닝된 아이템과 구별되는 아이템에 배치된다.

[0034] 본 발명의 다른 양상에 따르면, 피닝된 아이템은 시각적으로 비피닝된 아이템과 구별된다. 특정 아이콘은 "피닝된" 것으로 보여지는 피닝된 아이템에 배치된다.

[0035] 본 발명의 또 다른 양상에 따르면, 피닝된 아이템은 아이템의 사본이다. 예를 들어, 피닝된 연락처는 연락처의 사본이다. 이 사본은, 사용자가 가장 자주 통신하고 사용하는 아이템들에 신속하게 액세스하는 것을 돕는다. 아이템에 대한 중요성은 또한 이들 각각의 리스트의 상부에 피닝된 아이템을 나타나게 함으로써 제공된다.

발명의 구성 및 작용

[0036] 본 발명은 주요 장치 통신 경험을 간략하게 하기 위해 "피닝된" 아이템을 제공하려는 것이다. 피닝된 아이템은 중요하거나, 주로 통신되는 연락처 및 아이템들에 대한 신속한 액세스를 제공하도록 돕는다. 사용자는 아이템을 "피닝"함으로써 아이템에 대한 중요성을 할당할 수 있다. 피닝된 아이템은 이들 각각의 리스트의 상부에 디스플레이된다.

[0037] 예시적 동작 환경

[0038] 도 1을 참조하면, 본 발명을 구현하기 위한 하나의 양호한 시스템은, 적어도 하나의 프로세싱부(102) 및 시스템 메모리(104)를 일반적으로 포함하는 컴퓨팅 장치(100)와 같은 컴퓨팅 장치를 포함한다. 컴퓨팅 장치의 정확한 구성 및 유형에 따라서, 시스템 메모리(104)는 (RAM과 같은) 휘발성 메모리, (ROM, 플래시 메모리, 등과 같은) 비휘발성 메모리, 또는 이 둘의 조합일 수 있다. 시스템 메모리(104)는 일반적으로 오퍼레이팅 시스템(105), 하나 이상의 애플리케이션(106)을 포함하고, 프로그램 데이터(107)도 포함할 수 있다. 일 실시예에서, 애플리케이션(106)은 피닝 애플리케이션(120)을 포함한다. 이러한 기본 구성은 점선 108에 포함된 성분들로서 도 1에

도시된다.

[0039] 컴퓨팅 장치(100)는 추가의 특성 및 기능성을 갖는다. 예를 들어, 컴퓨팅 장치(100)는 또한, 예를 들어, 자기 디스크, 광학 디스크, 또는 테이프와 같은 추가의 (삭제가능 및/또는 삭제불가능) 데이터 저장 장치를 포함할 수 있다. 이러한 추가의 저장 장치는 삭제가능한 저장 장치(109) 및 삭제불가능한 저장 장치(110)로서 도 1에서 도시된다. 컴퓨터 저장 매체는, 컴퓨터 관독가능 명령, 데이터 구조, 프로그램 모듈, 또는 다른 데이터와 같은 정보의 저장을 위한 소정의 방법 또는 기술로 구현되는 삭제가능 및 삭제불가능 매체, 휘발성 및 비휘발성 매체를 포함한다. 시스템 메모리(104), 삭제가능한 저장 장치(109), 및 삭제불가능한 저장 장치(110)는 모두 컴퓨터 저장 매체의 예들이다. 컴퓨터 저장 매체는, RAM, ROM, EEPROM, 플래시 메모리, 또는 다른 메모리 기술, CD-ROM, 디지털 다기능 디스크(DVD) 또는 다른 광 저장 장치, 자기 카세트, 자기 테이프, 자기 디스크 저장 장치 또는 다른 자기 저장 장치, 또는 희망 정보를 저장하는 데 사용될 수 있으며, 컴퓨팅 장치(100)에 의해 액세스될 수 있는 소정의 다른 매체를 포함하지만, 이것들로 제한되는 것은 아니다. 소정의 이러한 컴퓨터 저장 매체는 장치(100)의 일부이다. 컴퓨팅 장치(100)는 또한, 키보드, 마우스, 펜, 음성 입력 장치, 터치 입력 장치, 등과 같은 입력 장치(들)(112)를 포함한다. 디스플레이, 스피커, 프린터, 등과 같은 출력 장치(들)(114)도 포함된다.

[0040] 컴퓨팅 장치(100)는 또한, 네트워크 등을 통해서 다른 컴퓨팅 장치(118)와 통신할 수 있도록 하는 통신 접속(116)을 포함한다. 통신 접속(116)은 통신 매체의 일 예이다. 통신 매체에는 일반적으로, 컴퓨터 관독가능 명령, 데이터 구조, 프로그램 모듈, 또는 반송파 또는 다른 전송 메카니즘 등으로 변조된 데이터 신호의 기타 데이터가 내장되고, 통신 매체는 소정의 정보 전달 매체를 포함한다. "변조된 데이터 신호"라는 용어는 하나 이상의 특성 세트를 포함하거나, 신호의 정보를 암호화하는 방식으로 변경된 신호를 의미한다. 예시적으로, 통신 매체는, 유선 네트워크 또는 직접-배선 접속과 같은 유선 매체, 및 음향, RF, 적외선과 같은 무선 매체, 및 기타 무선 매체를 포함하지만, 이것으로 제한되는 것은 아니다. 본 명세서에서 사용된 컴퓨터 관독가능 매체라는 용어는 저장 매체 및 통신 매체 둘 다를 포함한다.

[0041] 도 2는 본 발명의 양호한 실시예에 따라 사용될 수 있는 이동 컴퓨팅 장치를 도시한다. 이동 컴퓨팅 장치(200)는 프로세서(260), 메모리(262), 디스플레이(228), 및 키패드(232)를 포함한다. 메모리(262)는 일반적으로 휘발성 메모리(예를 들어, RAM) 및 비휘발성 메모리(예를 들어, ROM, 플래시 메모리, 등) 둘 다를 포함한다. 이동 컴퓨팅 장치(200)는 마이크로소프트사의 윈도우 CE 오퍼레이팅 시스템과 같은 오퍼레이팅 시스템(264), 또는 메모리(262)에 상주하며, 프로세서(260)에서 실행되는 다른 오퍼레이팅 시스템을 포함한다. 키패드(232)는 (일반적인 전화기와 같은) 푸쉬 버튼 숫자식 다이얼링 패드, (종래의 키보드와 같은) 멀티-키 키보드일 수 있다. 디스플레이(228)는 액정 디스플레이일 수 있고, 또는 이동 컴퓨팅 장치에서 통상 사용되는 다른 타입의 디스플레이일 수 있다. 디스플레이(228)는 접촉-감지식일 수 있고, 이는 입력 장치로서의 역할을 할 수도 있다.

[0042] 하나 이상의 애플리케이션 프로그램(266)은 메모리(262)로 로드되어, 오퍼레이팅 시스템(264)에서 실행된다. 피닝 애플리케이션은 이동 컴퓨팅 장치(200)에 상주하고, 피닝된 컨택 동작 및 피닝된 아이템 동작에 관련된 동작들을 제공하도록 프로그램된다. 피닝 애플리케이션은 장치의 하드웨어 또는 소프트웨어에 상주할 수 있다. 이동 컴퓨팅 장치(200)는 또한 메모리(262)내에 비휘발성 저장 장치(268)를 포함한다. 비휘발성 저장 장치(268)는, 이동 컴퓨팅 장치(200)가 파워 다운되었을 경우 손실되면 안되는 지속 정보를 저장하는데 사용된다.

[0043] 이동 컴퓨팅 장치(200)는, 하나 이상의 배터리로서 구현되는 전력 공급기(270)를 포함한다. 전력 공급기(270)는 배터리를 공급하거나 충전하는 AC 어댑터 또는 전력공급된 도킹 요람과 같은 외부 전력 소스를 더 포함한다.

[0044] 이동 컴퓨팅 장치(200)는 2개 타입의 선택적 외부 공지 메카니즘, 즉 LED(240) 및 오디오 인터페이스(274)를 포함하는 것으로 도시된다. 이들 장치는 전력 공급기(270)에 직접 연결되고, 이에 따라 활성화되었을 때, 장치는, 프로세서(260) 및 다른 구성 요소들의 배터리 전력 유지가 중단되더라도, 공지 메카니즘에 의해 규정된 기간동안 유지된다. 오디오 인터페이스(274)는 사용자에게 청취가능 신호를 제공하고, 사용자로부터 청취가능 신호를 수신하는데 사용된다. 예를 들어, 오디오 인터페이스(274)는, 전화 통화를 용이하게 하기 위해서 청취가능 출력을 제공하기 위한 스피커, 및 청취가능 입력을 수신하기 위한 마이크로폰에 접속될 수 있다.

[0045] 이동 컴퓨팅 장치(200)는 또한, 무선 통신을 전송하고 수신하는 기능을 수행하는 무선 인터페이스층(272)을 포함한다. 무선 인터페이스층(272)은 이동 컴퓨팅 장치(200)와 외부 세계와의 무선 접속을 가능하게 한다. 일

실시예에 따르면, 무선 인터페이스층(272)으로/으로부터의 송신은 오퍼레이팅 시스템(264)의 제어하에서 수행된다. 즉, 무선 인터페이스층(272)에 의해 수신된 통신은 오퍼레이팅 시스템(264)을 통해 애플리케이션 프로그램(266)으로 전파될 수 있고, 그 역도 가능하다.

[0046] 피닝된 아이টে

[0047] 사용자는 그들에게 중요한 컨택 및 아이টে "피닝"한다. 피닝된 컨택 및 아이টে는 이틀의 리스트 상부에 디스플레이되고, 비피닝된 컨택 및 비피닝된 아이টে와 시각적으로 구별된다. 특정 아이টে는 컨택 및 아이টে이 "피닝"되었다는 것을 나타내면서 컨택 및 아이টে에 배치된다. 예를 들어, 피닝된 아이টে이 폴더이면, 피닝된 폴더는 비피닝된 폴더 전에 디스플레이된다. 유사하게, 파일내의 필드가 피닝되면, 피닝된 아이টে는 비피닝된 아이টে 전에 디스플레이된다. 사용자는 또한 애플리케이션이 리스트의 상부에 배치되도록 피닝할 수 있다. 예를 들어, 사용자는 애플리케이션을, 다른 사용가능한 애플리케이션과 구별되도록 홈 스크린상에 피닝할 수 있다.

[0048] 도 3은 본 발명의 양상들에 따른 피닝된 컨택의 예를 도시한다. 피닝된 아이টে는, 주로 통신하는 컨택 및 아이টে으로의 신속한 액세스를 제공함으로써 주요 장치의 통신 경험을 간단하게 한다. 피닝된 아이টে는 사용자가 그 아이টে을 "피닝"함으로써 아이টে에 중요성을 할당하도록 한다. 일 실시예에 따르면, 아이টে는, 사용자가 장치를 수신하기 전에 피닝될 수 있다. 예를 들어, OEM 파트너는 장치를 "지원"하기 위한 피닝된 컨택을 자동적으로 생성한다.

[0049] 일 실시예에 따르면, 시각적 큐(cue)는 피닝된 아이টে을 비피닝된 아이টে과 구별하는 것을 돕는데 사용된다. 일 실시예에 따르면, 피닝된 아이টে아이콘(310)은 컨택에 대한 리스트 뷰에서 이름 다음에 디스플레이되는 컨택 아이টে을 대체한다. 다른 표시자들은 비피닝된 아이টে으로부터 피닝된 아이টে을 구별하는데 사용될 수 있다.

[0050] 도시된 바와 같이, 피닝된 컨택(330)은 컨택 이름을 나타내지만, 피닝된 컨택(320)은 그 이름에 부가하여 전화번호를 포함한다. 서로 다른 뷰들이 장치 능력에 따라서 도시될 수 있다. 예를 들어, 피닝된 컨택(330)은 피닝된 컨택(320)과 비교하여, 제한된 디스플레이 영역을 갖는 장치에서 사용될 것이다.

[0051] 도 4는 본 발명의 양상에 따라서 피닝된 컨택들을 포함하는 컨택 리스트의 양호한 디스플레이를 도시한다.

[0052] 도시된 바와 같이, 피닝된 컨택은 컨택 리스트(415 및 430)의 상부에 디스플레이된다. 사용자가 생성할 수 있는 피닝된 컨택의 수에 제한은 없지만, 피닝된 컨택의 유용성은 피닝된 컨택의 수가 증가할수록 감소된다. 통상적으로, 사용자는 피닝된 컨택 스크린을 하나 이상 갖지 않는다.

[0053] 컨택 리스트(410)는, 피닝된 컨택(415) 다음에 비피닝된 컨택들(420)이 알파벳순으로 리스트되는 것으로 도시된다. 컨택 리스트(425)는 피닝된 컨택(430) 다음에 비피닝된 컨택(435)이 알파벳순으로 리스트되는 또 다른 뷰를 도시한다. 도시된 바와 같이, 피닝된 컨택들(415 및 430)은 컨택 리스트의 상부에 유지된다.

[0054] 도 5는 본 발명의 양상에 따라서 회사 컨택 뷰를 나타내는 양호한 디스플레이를 도시한다.

[0055] 사용자가, 회사에서 순서화한 컨택 리스트를 보면서 특정 카테고리를 검색하면, 디스플레이는 이에 따라 필터링된다. 일 실시예에 따르면, 선택된 카테고리 또는 데이터 소스에 속하는 피닝된 아이টে만이 뷰에 도시된다. 선택적으로, 모든 피닝된 컨택이 보여질 수도 있다. 도시된 바와 같이, 피닝된 컨택(515)은 볼링 모임 뷰(bowling buds view)(510) 아래의 피닝된 컨택만을 나타낸다.

[0056] 도 6은 본 발명의 양상들에 따른 양호한 컨택의 카테고리 뷰를 도시한다.

[0057] 도시된 바와 같이, 컨택 리스트(600)는 피닝된 컨택(610)을 포함하는 볼링 모임에 대한 카테고리 뷰를 도시한다. 일 실시예에 따르면, 피닝된 컨택(610)은 선택된 카테고리에 대한 피닝된 컨택이다. 그러나, 피닝된 컨택(610)은 다른 카테고리로부터의 피닝된 컨택을 더 포함할 수 있다.

[0058] 도 7은 본 발명의 양상에 따른 피닝된 컨택의 생성을 도시한다.

[0059] 일 실시예에 따르면, 사용자는 그들의 컨택 리스트에서 피닝할 컨택을 선택하고, 그 다음, 컨택을 피닝하기 위해 메뉴 옵션을 선택한다. 피닝하기를 원하는 컨택(705)에 포커스를 맞추고, 사용자는 메뉴에서 "상부로 피닝" 옵션(710)을 선택한다. 피닝 메뉴 옵션이 선택되면, 컨택의 사본이 컨택 리스트의 피닝된 컨택 섹션에 나타날 것이다.

[0060] 최근 호출 메뉴로부터 컨택을 피닝하기 위해서, 사용자는 최근 호출(720)을 선택하고, 메뉴(725)에서 핀 옵션을

선택한다. 사용자가 리스트의 상부로 컨택을 피닝하면, 컨택은 다른 피닝된 컨택 아래의 리스트의 상부에 복사되고, 새롭게 피닝된 컨택이 포커스된다. 컨택은 컨택이 액세스될 수 있는 어디에나 피닝될 수 있다. 예를 들어, 컨택은 컨택 리스트, 최근 호출 리스트, 요약 카드, 등으로부터 피닝될 수 있다.

[0061] 사용자는, 컨택의 요약 카드로부터 컨택 리스트 뷰 및 다른 경우의 피닝된 뷰에서 보여지는 디폴트 통신 방법을 지정할 수 있다. 도 8은, 본 발명의 양상에 따라서, 피닝된 컨택을 어떻게 관리할지를 나타내는 컨택 리스트의 양호한 스크린 샷을 도시한다.

[0062] 컨택 리스트(800)는 피닝된 컨택(810)을 포함한다. 원하는 피닝된 컨택에 포커스를 맞추는 것으로서, 메뉴(815)는 사용자가 피닝된 컨택을 조정하도록 한다. 일 실시예에 따르면, 옵션은 핀 삭제 및 핀 이동을 포함한다.

[0063] 리스트의 상부에 피닝된 아이টে에 대해서, 메뉴의 "상부로 피닝(Pin to top)" 옵션은 "피닝 삭제(Remove Pin)"가 된다. 일 실시예에 따르면, 피닝된 컨택의 삭제는, 피닝된 컨택은 삭제하지만 비피닝된 컨택은 삭제하지 않는다. 컨택 리스트에 위치한 실제 컨택을 삭제하기 위해서 피닝된 컨택을 삭제하도록 하는 옵션이 추가될 수 있다. 사용자가 피닝된 컨택에 상응하는 비피닝된 컨택 리스트내의 컨택을 삭제한다면, 피닝된 컨택은 자동적으로 피닝된 리스트로부터 삭제된다.

[0064] 사용자는, 메뉴(815)에서 '위로 이동(Move up)'을 선택함으로써 피닝된 컨택을 피닝된 컨택 리스트내의 더 높은 위치로 이동시킬 수 있다. 사용자는 메뉴(815)에서 '아래로 이동(Move down)'을 선택함으로써 피닝된 컨택을 피닝된 컨택 리스트내의 더 낮은 위치로 이동시킬 수 있다. 컨택이 이미 리스트의 최상부에 있다면, 위로 이동 옵션은 회색으로 변한다. 유사하게, 컨택이 이미 피닝된 아이টে 리스트의 최하단에 있다면, 아래로 이동 옵션은 회색으로 변한다.

[0065] 일 실시예에 따르면, 메뉴(815)로부터 컨택의 전파(beam)를 선택하면 상응하는 비피닝된 컨택을 전파시킨다. 즉, 컨택을 피닝된 것으로 카테고리화하는 것은 다른 장치로 전파되지 않는다.

[0066] 도 9는 본 발명의 양상에 따른 피닝된 아이টে의 생성을 도시한다. 개시 블록 후에, 프로세스는 사용자가 피닝할 아이টে를 선택하는 블록(910)으로 진행한다. 상기 예들이 컨택의 피닝에 대해 설명하였지만, 피닝되도록 선택되는 아이টে는, 다른 아이টে와 구별될 수 있는, 장치의 소정 아이টে가 될 수 있다. 예를 들어, 사용자는 파일 시스템내의 파일 또는 폴더를 피닝할 수 있다. 사용자는 또한 파일내의 필드를 피닝할 수 있다. 예를 들어, 사용자는 컨택내의 이동 전화 번호 필드를 피닝할 수 있다. 사용자는 또한 애플리케이션을 피닝할 수 있다. 또 다른 예는 이메일 메시지를 피닝하는 것이다. 블록 920에 따라서 아이টে가 피닝된다. 아이টে를 피닝하는 것은, 사용자가 피닝된 아이টে를 쉽게 찾을 수 있도록 아이টে에 중요성을 결합시키는 것이다.

[0067] 다음으로, 블록 930에서 피닝된 아이টে는 비피닝된 아이টে보다 더 높은 우선 순위로 설정된다. 예를 들어, 피닝된 폴더는 비피닝된 폴더보다 더 높은 디스플레이 우선 순위를 갖는다. 유사하게, 컨택내의 피닝된 필드는 컨택내의 비피닝된 필드보다 더 높은 우선 순위를 갖는다.

[0068] 블록 940으로 이동하면, 피닝된 아이টে가 디스플레이된다. 피닝된 아이টে는 시각적으로 비피닝된 아이টে와 구별되도록 디스플레이된다. 예를 들어, 피닝된 폴더는 폴더 리스트의 상부에서 디스플레이되고, 피닝된 시각적 표시자를 포함한다. 유사하게, 사용자의 메일 박스내의 피닝된 이메일 메시지는 이메일 리스트의 상부에 디스플레이된다. 그 다음, 프로세스는 종료 블록으로 진행하여, 다른 동작들의 처리로 돌아간다.

[0069] 상기 설명, 실시예 및 데이터는 본 발명의 구성의 사용 및 제조에 대한 전체적인 설명을 제공한다. 본 발명의 사상 및 범위를 벗어나지 않는 범위에서 본 발명의 다양한 실시예가 이루어질 수 있으며, 본 발명은 다음에 첨부된 청구항에 따른다.

발명의 효과

[0070] 본 발명은 아이টে를 피닝하고, 피닝된 아이টে를 장치에 디스플레이하기 위한 방법 및 시스템을 제공함으로써, 장치상의 중요한 컨택 및 아이টে에 쉽게 액세스할 수 있도록 한다.

도면의 간단한 설명

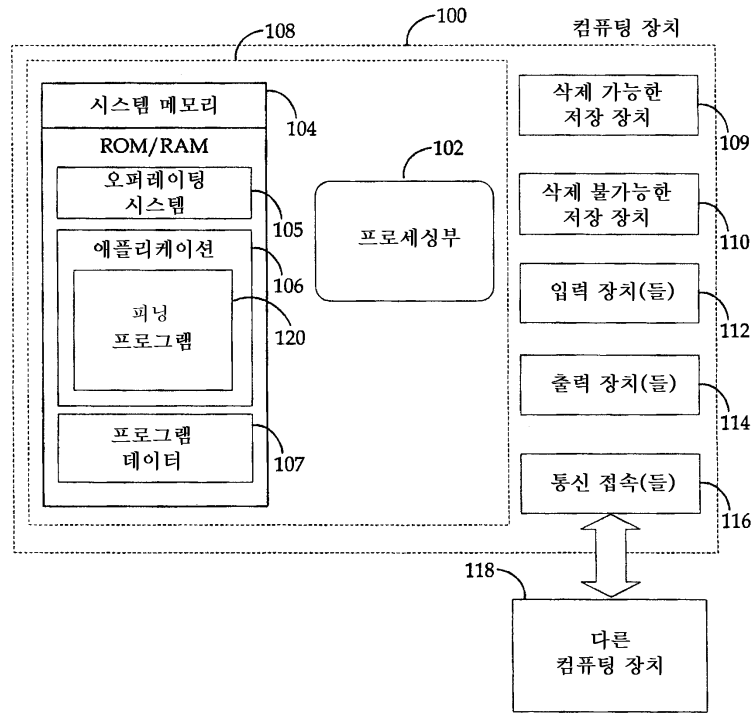
[0001] 도 1 및 2는 본 발명의 양호한 실시예에 따라 사용되는 양호한 컴퓨팅 장치를 도시하는 도면.

[0002] 도 3은 양호한 피닝된(pinned) 컨택을 도시하는 도면.

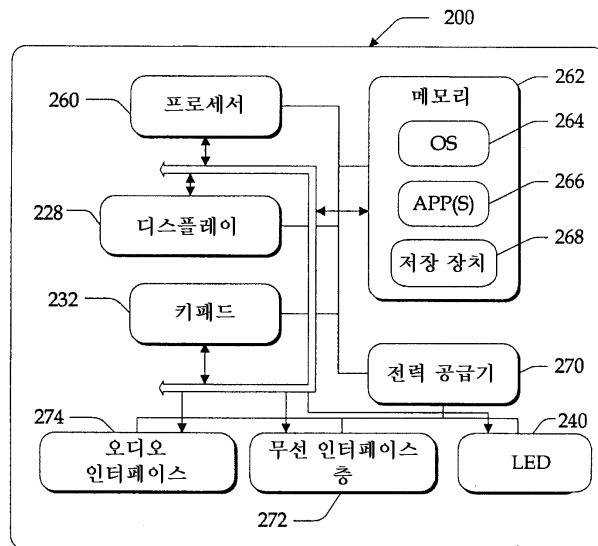
- [0003] 도 4는 피닝된 연락처를 포함하는 연락처 리스트의 양호한 디스플레이를 나타내는 도면.
- [0004] 도 5는 회사 연락처 뷰를 나타내는 양호한 디스플레이를 도시하는 도면.
- [0005] 도 6은 연락처의 양호한 카테고리 뷰를 도시하는 도면.
- [0006] 도 7은 피닝된 연락처의 생성을 도시하는 도면.
- [0007] 도 8은 피닝된 연락처를 어떻게 관리하는지를 나타내는 연락처 리스트의 예시적 스크린 샷을 도시하는 도면.
- [0008] 도 9는 본 발명의 양상에 따른 피닝된 아이템의 프로세스를 도시하는 도면.
- [0009] <도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명>
- [0010] 100 : 컴퓨팅 장치
- [0011] 102 : 프로세싱부
- [0012] 104 : 시스템 메모리
- [0013] 105 : 오퍼레이팅 시스템
- [0014] 106 : 애플리케이션
- [0015] 107 : 프로그램 데이터
- [0016] 109 : 삭제가능한 저장 장치
- [0017] 110 : 삭제불가능한 저장 장치
- [0018] 112 : 입력 장치
- [0019] 114 : 출력 장치
- [0020] 116 : 통신 접속
- [0021] 118 : 다른 컴퓨팅 장치
- [0022] 120 : 피닝 애플리케이션
- [0023] 200 : 이동 컴퓨팅 장치
- [0024] 260 : 프로세서
- [0025] 262 : 메모리
- [0026] 228 : 디스플레이
- [0027] 232 : 키패드
- [0028] 320, 330, 415, 430 : 피닝된 연락처
- [0029] 420, 435 : 비피닝된 연락처
- [0030] 410, 425, 600 : 연락처 리스트
- [0031] 725, 815 : 메뉴

도면

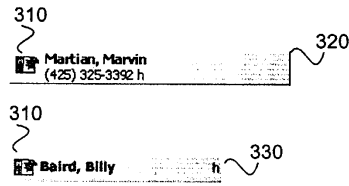
도면1



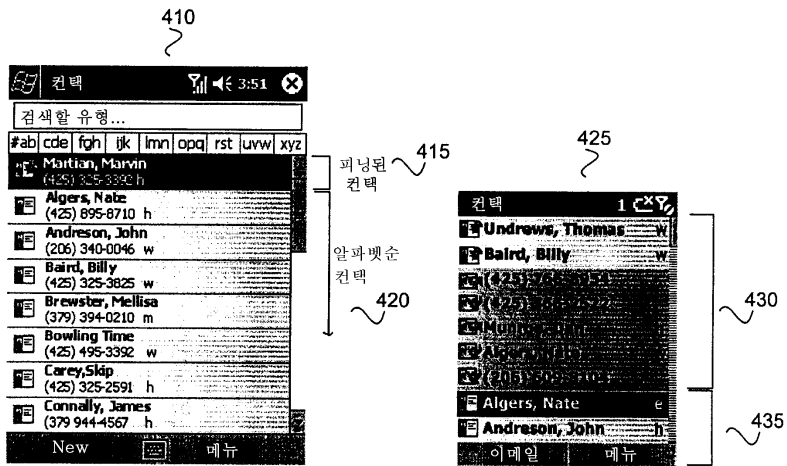
도면2



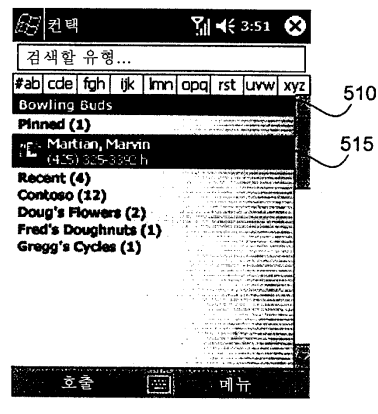
도면3



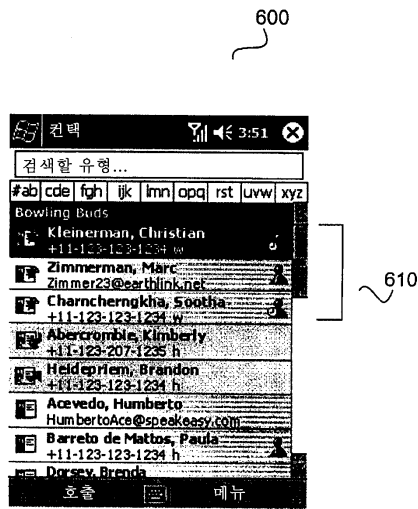
도면4



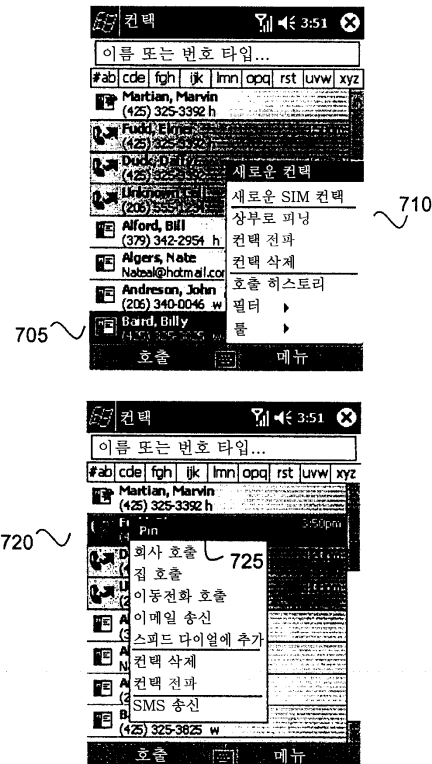
도면5



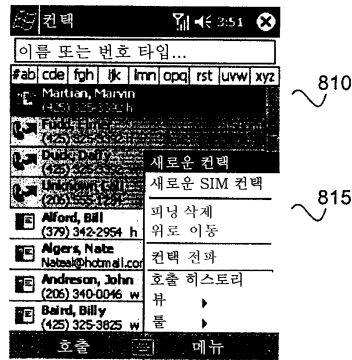
도면6



도면7



도면8



도면9

