

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5661756号
(P5661756)

(45) 発行日 平成27年1月28日(2015. 1. 28)

(24) 登録日 平成26年12月12日(2014. 12. 12)

(51) Int.Cl.

F I

G O 6 F 3/0488 (2013.01)

G O 6 F 3/048 6 2 0

G O 6 F 13/00 (2006.01)

G O 6 F 13/00 6 0 1 A

請求項の数 13 (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願2012-516218 (P2012-516218)
 (86) (22) 出願日 平成22年6月15日(2010. 6. 15)
 (65) 公表番号 特表2012-530324 (P2012-530324A)
 (43) 公表日 平成24年11月29日(2012. 11. 29)
 (86) 国際出願番号 PCT/US2010/038730
 (87) 国際公開番号 W02010/148030
 (87) 国際公開日 平成22年12月23日(2010. 12. 23)
 審査請求日 平成25年6月13日(2013. 6. 13)
 (31) 優先権主張番号 12/484, 799
 (32) 優先日 平成21年6月15日(2009. 6. 15)
 (33) 優先権主張国 米国 (US)

(73) 特許権者 500046438
 マイクロソフト コーポレーション
 アメリカ合衆国 ワシントン州 9805
 2-6399 レッドモンド ワン マイ
 クロソフト ウェイ
 (74) 代理人 100140109
 弁理士 小野 新次郎
 (74) 代理人 100075270
 弁理士 小林 泰
 (74) 代理人 100080137
 弁理士 千葉 昭男
 (74) 代理人 100096013
 弁理士 富田 博行
 (74) 代理人 100153028
 弁理士 上田 忠

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 移動体通信デバイスのユーザー・インターフェース

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

デバイスによって実施される方法であって、

コンテンツを受け入れるように構成された部分を有するユーザー・インターフェースを
 出力するステップであって、前記部分に受け入れられたコンテンツは見えないままとされ
 る、ステップと、

前記部分の選択にตอบสนองして、前記コンテンツを表示するステップと、

前記部分に関して通信を開始する選択肢が選択され、コンテンツの第1アイテムが1つ
 又は複数の連絡先を含み、コンテンツの第2アイテムが1つ又は複数の連絡先を含まない
 場合に、前記部分に含まれるコンテンツの前記第2アイテムを前記デバイスによってネッ
 トワークを介して伝送するように構成された通信を、前記第1アイテムの前記1つ又は複
 数の連絡先に自動的にアドレスされるように形成するステップと、
 を備えている、方法。

【請求項 2】

請求項1記載の方法において、前記通信が電子メールであり、前記1つ又は複数の連絡
 先が、自動的に前記通信をアドレスするために用いられる少なくとも1つの電子メール・
 アドレスを含む、方法。

【請求項 3】

請求項1記載の方法において、前記通信が、マルチメディア・メッセージング・サービ
 ス(MMS)通信であり、前記1つ又は複数の連絡先が、前記通信を自動的にアドレスす

るために用いられる少なくとも1つの電話番号を含む、方法。

【請求項4】

請求項1記載の方法において、前記通信が、ソーシャル・ネットワーク・サービスへのアップロードであり、前記1つ又は複数の連絡先が、前記通信を自動的にアドレスするために用いられる少なくとも1つのネットワーク・アドレスを含む、方法。

【請求項5】

請求項1記載の方法において、前記部分が、オペレーティング・システムによって設けられ、複数のアプリケーションに露出され、前記部分によって受け入れられたコンテンツが、前記アプリケーション間のナビゲーションの間継続するようにした、方法。

【請求項6】

請求項1記載の方法において、前記部分が、ドラッグ・アンド・ドロップ動作によって前記コンテンツを受け入れるように構成されている、方法。

【請求項7】

請求項6記載の方法において、前記ドラッグ・アンド・ドロップ動作が、タッチスクリーン機能を用いて、前記移動体通信デバイスのディスプレイ・デバイスとの対話処理を通じて検出されるジェスチャーを伴う、方法。

【請求項8】

請求項7記載の方法において、
前記コンテンツのサムネイル画像が、前記ジェスチャーに追従するように、前記ユーザー・インターフェースにおいて表示され、

前記サムネイル画像が前記部分に近接して表示されたときに、前記部分による前記サムネイル画像の受け入れを示すアニメーションが、前記ユーザー・インターフェースに表示される、方法。

【請求項9】

請求項8記載の方法において、前記アニメーションが、前記サムネイル画像の回転および倍率変更を含む、方法。

【請求項10】

請求項1記載の方法において、前記コンテンツが前記部分によって受け入れられたときに、この受け入れを示すために、前記部分の表示状態が変化する、方法。

【請求項11】

移動体通信デバイスであって、
ディスプレイ・デバイスと、
プロセッサと、
前記プロセッサ上において実行可能な1つ又は複数の命令を維持するように構成されているメモリであって、前記1つ又は複数の命令は、実行されると、前記プロセッサに、

コンテンツを受け入れるように構成された部分を有するユーザー・インターフェースを出力するステップであって、前記部分に受け入れられたコンテンツは前記ディスプレイ・デバイス上で見えないままとされる、ステップと、

前記部分の選択に応答して、前記コンテンツを前記ディスプレイ・デバイス上に表示するステップと、

前記部分に関して通信を開始する選択肢が選択され、コンテンツの第1アイテムが1つ又は複数の連絡先を含み、コンテンツの第2アイテムが1つ又は複数の連絡先を含まない場合に、前記部分に含まれるコンテンツの前記第2アイテムを前記移動体通信デバイスによってネットワークを介して伝送するように構成された通信を、前記第1アイテムの前記1つ又は複数の連絡先に自動的にアドレスされるように形成するステップと、

を行わせる、メモリと、
を備えている、移動体通信デバイス。

【請求項12】

請求項11記載の移動体通信デバイスにおいて、前記部分が、ドラッグ・アンド・ドロ

10

20

30

40

50

ップ動作によって前記コンテンツを受け入れるように構成され、前記ドラッグ・アンド・ドロップ動作が、前記命令によってタッチスクリーン機能を用いて前記ディスプレイ・デバイスを通じて検出可能なジェスチャーによって実行可能である、移動体通信デバイス。

【請求項 13】

請求項 11 記載の移動体通信デバイスにおいて、前記部分が、オペレーティング・システムによって設けられ、複数のアプリケーションに露出され、前記部分によって受け入れられたコンテンツが、前記アプリケーション間のナビゲーションの間存続するようにした、移動体通信デバイス。

【発明の詳細な説明】

【背景技術】

10

【0001】

[0001] 移動体通信デバイス（例えば、ワイヤレス・フォン）は、日常生活の一体部分になっている。しかしながら、従来の移動体通信デバイスに採用されているフォーム・ファクタは、移動体通信デバイスの移動性を高めるために、制限されているのが通例である。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0002】

[0002] 例えば、移動体通信デバイスの表示エリア量は、従来のデスクトップ・コンピュータ、例えば、PCと比較すると相対的に制限されている場合がある。したがって、デスクトップ・コンピュータと対話処理するために用いられている従来の技法は、移動体通信デバイスに採用すると、非効率的となる可能性がある。例えば、表示エリア量が限られている移動体通信デバイス上で、従来の技法を用いて多数のコンテンツ項目を選択することは難しい場合もある。

20

【課題を解決するための手段】

【0003】

[0003] 移動体通信デバイスのユーザー・インターフェースについて記載する。一実施態様では、移動体通信デバイスによって実装される方法は、コンテンツを受け入れるように構成されている部分を有するユーザー・インターフェースを出力するステップを含む。この部分に関して通信を開始する選択肢を選択して、コンテンツが1つ又は複数の連絡先を含む場合、このコンテンツを含む通信が形成され、1つ又は複数の連絡先に自動的にアドレスされる。

30

【0004】

[0004] 一実施態様では、1つ又は複数のコンピュータ読み取り可能記憶媒体は、移動体通信デバイスによって実行可能な命令を含み、これらの命令は、ドラッグ・アンド・ドロップ(drag-and-drop)動作によって複数の連絡先を受け入れるように構成されている部分を含むユーザー・インターフェースを構成する。更に、これらの命令は、複数の連絡先の各々への通信を開始するように選択可能な選択肢を設けるように構成されている。

【0005】

[0005] 一実施態様では、移動体通信デバイスは、ディスプレイ・デバイスと、プロセッサと、このプロセッサ上において実行可能な複数のアプリケーションおよびオペレーティング・システムとを含む。オペレーティング・システムは、ユーザー・インターフェースにおいて出力してディスプレイ・デバイス上で表示するために、フィーチャー(feature)を複数のアプリケーションに露出するように構成されている。このフィーチャーは、ユーザー・インターフェースにおいて選択可能な部分を含み、この部分は、ドラッグ・アンド・ドロップ動作によってコンテンツを受け入れ、この部分に受け入れられたコンテンツの各々に対して実行可能な動作の1つ又は複数の指示を出力する。

40

【0006】

[0006] この摘要は、詳細な説明において以下で更に説明する概念から選択したものを、簡略化した形態で紹介するために設けられている。この摘要は、特許請求する主題の主

50

要な特徴や必須の特徴を特定することを意図するのではなく、特許請求する主題の範囲を判定する際に補助として用いられることを意図するでもない。

【図面の簡単な説明】

【0007】

[0007] 添付図面を参照しながら、詳細な説明を記載する。図面において、参照番号の最も左側にある数字（１つまたは複数）は、その参照番号が最初に出てくる図を特定する。説明および図面において異なる場合に同じ参照番号が用いられているときは、同様または同一の項目を示すことができる。

【図１】図１は、移動体通信用デバイス、フィーチャー、システムの１つ又は複数の実施形態による移動体通信デバイスの一実施態様例の図である。

10

【図２】図２は、図１のユーザー・インターフェースの部分にコンテンツを収集するために用いられるジェスチャーを示す一実施態様例におけるシステムの図である。

【図３】図３は、図２の部分の中に受け入れられるコンテンツが示されている、一実施態様例におけるシステムの図である。

【図４】図４は、ユーザー・インターフェースにおいて、コンテンツを受け入れる部分を出力し、次いでコンテンツの各々を伴う動作を実行するように構成されている一実施態様例における手順を示す流れ図である。

【図５】図５は、コンテンツを受け入れるように構成された部分を有し、他のユーザー対話処理がなくても自動的に通信を形成するために使用可能なユーザー・インターフェースを出力する一実施態様例における手順を示す流れ図である。

20

【図６】図６は、移動体通信用デバイス、フィーチャー、およびシステムの実施形態を実現するために、種々の実施形態においてあらゆるタイプの移動体デバイスとしても実現することができるデバイスの一例の種々のコンポーネントを示す。

【発明を実施するための形態】

【0008】

全体像

[0014] 移動体通信デバイスは、この移動体通信デバイスの移動性を補助するために、小さいフォーム・ファクターを有するのが通例である。例えば、移動体通信デバイス（例えば、移動体電話機）は、このデバイスを容易に持ち運ぶことができるように、相対的に最小量の表示エリアおよび限られた入力デバイス（例えば、キーパッド）で構成されているのがよい。その結果、従来のコンピュータ（例えば、デスクトップPC）と対話処理するために用いられている従前からの技法は、移動体通信デバイスと合わせて用いると、苛々の原因となる可能性がある。

30

【0009】

[0015] 例えば、移動体通信デバイス上におけるコンテンツ（例えば、写真、ビデオ等）の選択および共有は、前述した小さいフォーム・ファクターの制限により、従前からの技法を用いると、難しい場合もある。したがって、従前からの移動体通信デバイスは、一度に１つのコンテンツ項目と対話処理するように構成されていた。

【0010】

[0016] 移動体通信デバイスのユーザー・インターフェースについて記載する。一実施態様では、ユーザー・インターフェースの一部が「バケット」(bucket)として構成されており、ユーザーが多数のコンテンツ項目をこの中にドラッグ・アンド・ドロップすることができる。この部分は、オペレーティング・システムによってアプリケーション間で存続させることができ、ユーザーがアプリケーション間でナビゲートすること、そしてこの部分を用いてアプリケーションからコンテンツ項目を格納することができるようになっていいる。次いで、通信、プレーリスト等を形成するというような動作を、バケットの中に受け入れたコンテンツに適用することができる。これについての更なる論述は、以下の章に関して見いだすことができる。

40

【0011】

[0017] 以下の論述では、種々の移動体通信デバイス（例えば、ワイヤレス・フォン）

50

の実施態様例について説明する。加えて、例毎に、移動体通信デバイスによって用いることができる種々の異なる機能についても説明する。これらの機能は、その例だけでなく、記載する他の例においても実施することができる。したがって、実施形態例は、種々の考えられる実施態様の内数個を示すに過ぎない。更に、電話機能を設けるように構成されている１つ又は複数のモジュールを有する移動体通信デバイスについて記載するが、パーソナル・デジタル・アシスタント、移動体音楽プレーヤー、専用メッセージング・デバイス、携帯用ゲーム・デバイス、ネットブック等というような、種々の他の移動体デバイスも想定されている。

実施態様例

【0018】 図１は、移動体通信用デバイス、フィーチャー(feature)、システムの１つ又は複数の実施形態による移動体通信デバイス１０２の一実施態様例１００の図である。移動体通信デバイス１０２は、複数の構成を取るように動作可能であり、その例には、図１に示すような、移動体通信デバイス１０２が「開いて」いる構成、ならびに図２および図３に示すような、移動体通信デバイス１０２が「閉じて」いる構成が含まれる。

【００１２】

【0019】 移動体通信デバイス１０２は、更に、第１筐体１０４および第２筐体１０６を含むように示されている。第１筐体１０４および第２筐体１０６は、互いに対して移動（例えば、摺動）することができるように、スライド１０８を介して接続されている。摺動すると書いたが、例えば、枢動、蝶番等、種々の他の移動技法も考えられることは、容易に分かるはずである。

【００１３】

【0020】 第１筐体１０４は、ディスプレイ・デバイス１１０を含む。ディスプレイ・デバイス１１０は、発呼側の識別情報（ＩＤ）、連絡先、図示のような画像（例えば、写真）、電子メール、マルチメディア・メッセージ、インターネット・ブラウジング、ゲーム・プレー、音楽、ビデオ等というような、種々のコンテンツを出力するために用いることができる。一実施態様では、ディスプレイ・デバイス１１０は、例えば、容量、弾性表面波、抵抗、光学、ストレイン・ゲージ、拡散(dispersive)信号、音響パルス、およびその他のタッチスクリーン機能を用いて、タッチスクリーン機能を組み込むことによって、入力デバイスとして機能するように構成することもできる。タッチスクリーン機能（およびトラック・パッドのようなその他の機能）は、ジェスチャーを検出するために用いることができる。これについての更なる論述は、図２および図３に関して見いだすことができる。

【００１４】

【0021】 第２筐体１０６は、キーボード１１２を含むように示されている。キーボード１１２は、移動体通信デバイス１０２に入力を供給するために用いることができる。キーボード１１２はＱＷＥＲＴＹキーボードとして図示されているが、従前からの電話機のキーパッド・レイアウト（例えば、基本的な電話機上で見られる１２キーから鳴る数値パッド）に従うキーボード、他の言語（例えば、キリル文字）に合わせて構成されたキーボード等というような、種々の他の例も考えられる。

【００１５】

【0022】 図１の実施態様例１００に示すような「開いた」構成では、スライド１０８を用いて、第１筐体１０４を第２筐体１０６から「離れる」ように動かす（例えば、摺動させる）。「クラムシェル」(clamshell)構成、「ブリック」(brick)構成等というような、他の実施態様も考えられる。

【００１６】

【0023】 移動体通信デバイス１０２によって採用されるフォーム・ファクターは、多種多様の機構(feature)をサポートするのに適していると考えられる。例えば、キーボード１１２は、ＱＷＥＲＴＹ構成をサポートするように示されている。このフォーム・ファクターは、文章を作成する、ゲームをプレーする、電子メールをチェックする、インターネットを「サーフ」する、ソーシャル・ネットワークについてのステータス・メッセージを

10

20

30

40

50

供給する等というように、移動体通信デバイス 102 の先に述べた機能を利用するには、ユーザーにとって特に便利であると考えられる。

【0017】

[0024] また、移動体通信デバイス 102 は、通信モジュール 114 を含むように示されている。通信モジュール 114 は、移動体通信デバイス 102 がネットワーク 116 を通じて通信する機能を表す。例えば、通信モジュール 114 は、電話をかけるおよび電話を受ける電話機能を含むことができる。また、通信モジュール 114 は、コンテンツを取り込む、ショート・メッセージ・サービス (SMS) のテキスト・メッセージ、マルチメディア・メッセージング・サービス (MMS) メッセージ、電子メール、ソーシャル・ネットワーク・サービスに伝えるべきステータス・メッセージ等を形成するというような、種々のその他の機能も含むことができる。ユーザーは、例えば、ネットワーク 116 を通じて通信用ステータス更新をソーシャル・ネットワーク・サービスに入力することができる。すると、ソーシャル・ネットワーク・サービスは、このステータス更新をそのユーザーの「友人」に、例えば、コンピュータ、それぞれの移動体通信デバイス等を通じて、その友人が受信するために公開することができる。ブログ作成、インスタント・メッセージング等のような、種々の他の例も考えられる。

10

【0018】

[0025] また、移動体通信デバイス 102 は、ユーザー・インターフェース・モジュール 118 を含むように示されている。ユーザー・インターフェース・モジュール 118 は、ユーザー・インターフェース 120 を発生する、管理する、および/またはディスプレイ・デバイス 110 上に表示するために出力する、移動体通信デバイス 102 の機能を表す。ユーザー・インターフェース 120 を発生するには、種々の異なる技法を採用することができる。

20

【0019】

[0026] 例えば、ユーザー・インターフェース・モジュール 118 は、図 1 のユーザー・インターフェース 120 における画像 124 のような、複数のコンテンツを収集する部分 122 を含むように、ユーザー・インターフェース 120 を構成することができる。次いで、ユーザー・インターフェース・モジュール 118 は、部分 122 に収集されているコンテンツの各々を用いて実行することができる複数の動作 126 を露出することができる。通信を形成する (128)、プレーリストを形成する (130)、スライドショーを形成する (132) 等というような、種々の異なる動作 126 を実行することができる。つまり、このようにして、部分 122 (「バケット」) を用いて最初にコンテンツを収集することができ、次いでオブジェクト (例えば、通信、プレーリスト、スライドショー) を形成することができる。これは、オブジェクトが最初に形成されて (例えば、プレーリスト、通信等)、次いでコンテンツが収容される従来の技法とは異なる。部分 122 を用いてコンテンツを収集するには、種々の異なる技法を用いることができる。その一例について、以下の図に関して説明する。

30

【0020】

[0027] 図 2 は、ユーザー・インターフェース 120 の部分 122 にコンテンツを収集するためにジェスチャーが用いられる、一実施態様例におけるシステム 200 の図である。図示するシステム 200 は、部分 122 にコンテンツを収集するために用いられる複数のステップ 202、204、206、208 を示す。移動体通信デバイス 102 は、第 1 ステップ 202 において、複数のコンテンツを有するユーザー・インターフェース 120 を出力するように示されている。この例では、コンテンツは画像となっている。ユーザーの指 210 をディスプレイ・デバイス 110 の表面上に置くことにより、ユーザーの指 210 は犬の画像 212 を選択する。

40

【0021】

[0028] 第 2 ステップ 204 において、移動体通信デバイス 102 のタッチスクリーン機能を用いて、この選択を検出する。応答して、犬の画像 212 のサムネイル画像 214 が作成される。サムネイル画像 214 は、ディスプレイ・デバイス 210 を横切ってドラ

50

ッグするユーザーの指 2 1 0 に追従する。例えば、サムネール画像 2 1 0 が犬の画像 2 1 2 を「ポップオフ」(pop-off)する外観を与えるために、アニメーションを表示することもできる。加えて、画像 2 1 2 の表示を変化させて選択を示すこともでき、これは第 2 ステップ 2 0 4 における中間調の使用によって示されている。

【 0 0 2 2 】

[0029] 第 3 ステップ 2 0 6 において、サムネール画像 2 1 4 が、ユーザーの指 2 1 0 に追従して、ユーザー・インターフェース 1 2 0 の部分 1 2 2 の近くまでドラッグされている。応答して、サムネール画像 2 1 4 が「バケットの中にドロップされた」外観を与えるアニメーションを表示する。例えば、このアニメーションは、サムネール画像 2 1 4 を回転させそして倍率を変更させる（例えば、縮小する）ことができる。このようにして、コンテンツ（例えば、画像 2 1 2）が入力されていることをユーザーに伝える。種々の他の例も考えられる。

10

【 0 0 2 3 】

[0030] 第 4 ステップ 2 0 8 において、画像 2 1 2 の表示は元の状態に戻り、例えば、第 1 ステップ 2 0 2 における元の状態と一致する。加えて、部分 1 2 2 の表示を変化させて、この部分が画像を収容していることを示す。このように、この例では、部分 1 2 2 が画像 1 2 2 を「収容している」ことをユーザーに伝える。このプロセスは、多種多様のアプリケーションから部分 1 2 2 の中に多種多様のコンテンツを含ませるために繰り返すことができる。例えば、部分 1 2 2 に含まれているコンテンツは、異質（例えば、「混合」）であり、種々の異なるアプリケーションから得られる音楽、画像、ムービー、連絡先、文書等を含んでもよい。1 つのコンテンツ項目に対するドラッグ・アンド・ドロップ動作について説明したが、多数の項目を選択し（例えば、順次または一度に）、次いで一緒にドラッグすることもできる。次いで、部分 1 2 2 にどのようなコンテンツが含まれているかに基づいて、種々の異なる動作を実行することができる。これについての更なる論述は、以下の図に関して見いだすことができる。

20

【 0 0 2 4 】

[0031] 図 3 は、部分 1 2 2 に受け入れられたコンテンツを示す、一実施態様例におけるシステム 3 0 0 を示す。ユーザーの手 2 1 0 が部分 1 2 0 を選択していることが示されており、これによって、部分 1 2 2 「の中」に置かれているコンテンツを、ユーザー・インターフェース 1 2 0 において表示させる。

30

【 0 0 2 5 】

[0032] また、ユーザー・インターフェース 1 2 0 は、表された動作を実行するために選択可能な選択枝も含むことができる。これらの動作の例が、アップロード 3 0 2 および送付 3 0 4 として示されている。アップロード 3 0 2 の選択枝は、部分 1 2 2 に含まれているコンテンツを、ソーシャル・ネットワーキング・サービスのような、ネットワーク・サイトにアップロードさせるために選択することができる。例えば、ユーザー・インターフェース・モジュール 1 1 8 は、連絡先（例えば、図示の例では「エリー」）が部分 1 2 2 に含まれていると判断することができる。したがって、ユーザー・インターフェース・モジュール 1 1 8 は、連絡先「エリー」において指定されているネットワーク位置への連絡先ではないコンテンツをアップロードすることができる。また、同様の技法は、1 つ又は複数の連絡先への通信を形成するためにも用いることができる。その更なる論述は、以下の手順に関して見いだすことができる。

40

手順例

[0033] 以下の論述では、既に説明したシステムおよびデバイスを利用して実現することができるユーザー・インターフェース技法について説明する。手順の各々の態様は、ハードウェア、ファームウェア、ソフトウェア、またはその組み合わせで実現することができる。これらの手順は、1 つ又は複数のデバイスによって実行される動作を指定する 1 組のブロックとして示されているが、それぞれのブロックによって動作を実行するために示す順序には必ずしも限定されない。以下の論述の一部では、図 1 から図 3 の環境 1 0 0 およびシステム 2 0 0、3 0 0 をそれぞれ参照する。

50

【 0 0 2 6 】

[0034] 図 4 は、ユーザー・インターフェースにおいて、コンテンツを受け入れる部分を出力し、次いでコンテンツの各々を伴う動作を実行するように構成されている一実施態様例における手順 4 0 0 を示す。ディスプレイ・デバイス上に表示するためのユーザー・インターフェースにおいて、コンテンツを受け入れるためにユーザー・インターフェースにおいて選択可能な部分を出力するために、複数のアプリケーションにフィーチャーを露出する（ブロック 4 0 2）。例えば、移動体メディア・デバイス 1 0 4 のプロセッサ上で実行可能であり、移動体通信デバイス 1 0 4 のメモリーまたは他のコンピュータ読み取り可能記憶媒体の中に格納することができるオペレーティング・システム内に、メディア・モジュール 1 0 8 の機能を組み込むことができる。オペレーティング・システムは、アプリケーション・プログラミング・インターフェース（API）を通じて移動体通信デバイス 1 0 4 上で同様に実行されるアプリケーションに、この機能を露出することができる。オペレーティング・システムについての更なる論述は、図 6 に関して見いだすことができる。

10

【 0 0 2 7 】

[0035] この部分に受け入れられているコンテンツの各々に対して実行可能な 1 つ又は複数の動作の指示を出力する（ブロック 4 0 4）。つまり、この例では、コンテンツを収集し、次いで、動作を選択することによって、種々の動作がそのコンテンツに対して実行可能となる（ブロック 4 0 6）。例えば、この部分がメディア、例えば、歌、ビデオ等として構成されているコンテンツを含むとき、対応する動作「プレイリスト作成」の選択に
20
応答して、プレイリストを作成することができる（ブロック 4 0 8）。他の例では、対応する動作「アップロード」の選択に
20
応答して、コンテンツをソーシャル・ネットワーキング・サイトにアップロードすることができる（ブロック 4 1 0）。例えば、メディア・モジュール 1 0 8 は自動的に（またはユーザーの手作業の対話処理と併せて）証明書をソーシャル・ネットワーク・ウェブサイトにネットワーク 1 0 6 を通じて供給し、「アップロード」動作の選択時に、コンテンツをユーザーのアカウントにアップロードすることができる。更に別の例では、対応する動作の選択に
30
応答して、電子メール、テキスト・メッセージ等のような通信を形成する（ブロック 4 1 2）。通信の形成についての更なる論述は、以下の図に関して見いだすことができる。

【 0 0 2 8 】

30

[0036] 図 5 は、コンテンツを受け入れるように構成された部分を有し、他のユーザー対話処理がなくても自動的に通信を形成するために使用可能なユーザー・インターフェースを出力する一実施態様例における手順 5 0 0 を示す。コンテンツを受け入れるように構成されている部分を有するユーザー・インターフェースを出力する（ブロック 5 0 2）。例えば、部分 1 2 2 は、画像、音楽、および連絡先のようなコンテンツを受け入れることができる。

【 0 0 2 9 】

[0037] 通信を開始するために、前述の部分に関して選択肢が選択され、コンテンツが 1 つ又は複数の連絡先を含むとき、このコンテンツを含むように通信が形成され、1 つ又は複数の連絡先に自動的にアドレスされる（ブロック 5 0 4）。例えば、メディア・モジュール 1 0 8 は、部分 1 2 2 を通じて受け入れられたコンテンツの内どれが関連する連絡先情報、例えば、電話番号、電子メール・アドレス等を含むか識別することができる。したがって、選択肢が選択されると（例えば、動作「電子メール」の表現）、通信が形成され、自動的にそしてこれ以上ユーザーの対話処理を要せずに、通信が形成され、部分 1 2 2 によって受け入れられている連絡先の各々の関連連絡先情報がこの通信に含められる。SMS、MMS 等の形成というような、種々の他の例も考えられる。

40

デバイス例

[0038] 図 6 は、移動体通信用デバイス、フィーチャー、およびシステムの実施形態を実現するいずれのタイプの移動体デバイスとしても、種々の実施形態において実現することができるデバイス例 6 0 0 の種々のコンポーネントを示す。例えば、デバイス 6 0 0 は

50

、図 1 から図 3 のそれぞれを参照して説明した移動体通信デバイス 102 のいずれとして実現することもできる。また、デバイス 600 は、既に述べたソーシャル・ネットワーク・サービスのよう、ネットワーク系サービスにアクセスするように実施することもできる。

【0030】

[0039] デバイス 600 は、入力 602 を含む。入力 602 は、インターネット・プロトコル (IP) 入力および、図 1 のキーボード 112 のような、他の入力デバイスも含むことができる。更に、デバイス 600 は、通信インターフェース 604 を含む。通信インターフェース 604 は、ワイヤレス・インターフェースのいずれか 1 つ又は複数、いずれかのタイプのネットワーク・インターフェース、およびいずれかの他のタイプの通信インターフェースとして実装することができる。ネットワーク・インターフェースは、デバイス 600 と通信ネットワークとの間に接続を設け、この接続によって、他の電子デバイスおよびコンピューティングデバイスがデバイス 600 とデータを伝達することができる。ワイヤレス・インターフェースは、デバイス 600 がワイヤレス通信移動体通信デバイスとして動作することを可能にする。

【0031】

[0040] また、デバイス 600 は、1 つ又は複数のプロセッサ 606 (例えば、マイクロプロセッサ、コントローラ等の内いずれか) も含む。プロセッサ 606 は、デバイス 600 の動作を制御するため、および他の電子デバイスと通信するための種々のコンピュータ実行可能命令を処理する。デバイス 600 には、1 つ又は複数のメモリー・コンポーネントのような、コンピュータ読み取り可能媒体 608 を実装することができる。その例には、ランダム・アクセス・メモリー (RAM) および不揮発性メモリー (例えば、リード・オンリ・メモリー (ROM)、フラッシュ・メモリー、EPROM、EEPROM 等の内いずれか 1 つ又は複数) を含む。

【0032】

[0041] コンピュータ読み取り可能媒体 608 は、コンテンツおよびデータ 610、ならびにデバイスのアプリケーションや、デバイス 600 の動作態様に関する他のあらゆるタイプの情報および/またはデータを格納するための、データ・ストレージを設ける。例えば、オペレーティング・システム 612 は、コンピュータ読み取り可能媒体 608 によってコンピュータ・アプリケーションとして維持し、プロセッサ 606 において実行することができる。また、デバイスのアプリケーションは、通信管理モジュール 614 (電話機能を設けるために用いることができる)、およびメディア管理部 616 も含むことができる。

【0033】

[0042] また、デバイス 600 は、オーディオおよび/またはビデオ出力 618 も含む。オーディオおよび/またはビデオ出力 618 は、オーディオおよび/またはビデオデータをオーディオ・レンダリングおよび/またはディスプレイ・システム 620 に供給する。オーディオ・レンダリングおよび/またはディスプレイ・システム 620 は、デバイス 600 の統合コンポーネント (1 つまたは複数) として実現することができ、オーディオ、ビデオ、および画像データを処理、表示、および/またはそれ以外でレンダリングするいずれのコンポーネントも含むことができる。また、デバイス 600 は、振動および触覚のような、ユーザー触感フィードバックを供給するように実施することもできる。

【0034】

[0043] 一般に、ブロックは、表された機能を設けるように構成されたモジュールを表すことができる。更に、本明細書において記載した機能はいずれも、ソフトウェア、ファームウェア (例えば、固定論理回路)、手動処理、またはこれらの実施態様の組み合わせを用いて実現することもできる。「モジュール」、「機能」、および「ロジック」という用語は、本明細書において用いられる場合、ソフトウェア、ファームウェア、またはソフトウェアおよびファームウェアの組み合わせを一般に表す。ソフトウェア実施態様の場合、モジュール、機能、またはロジックは、プロセッサ (例えば、CPU または複数の C

10

20

30

40

50

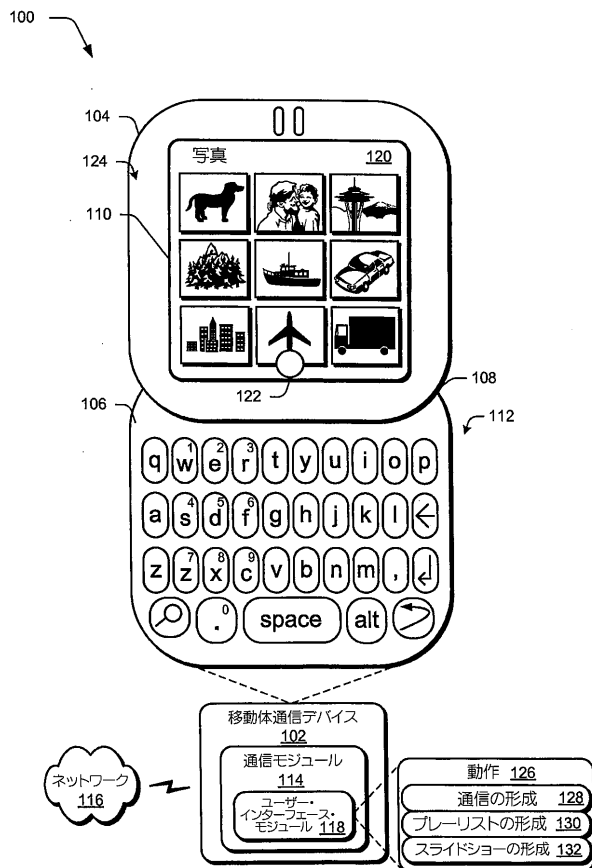
PU)において実行したときに、指定されたタスクを実行するプログラム・コードを表す。プログラム・コードは、1つ又は複数のコンピュータ読み取り可能メモリ・デバイスに格納することができる。以上で説明した技法の特徴は、プラットフォームに依存しないことであり、これらの技法が、種々のプロセッサを有する種々の商用コンピューティングプラットフォームにおいて実現できることを意味する。

結論

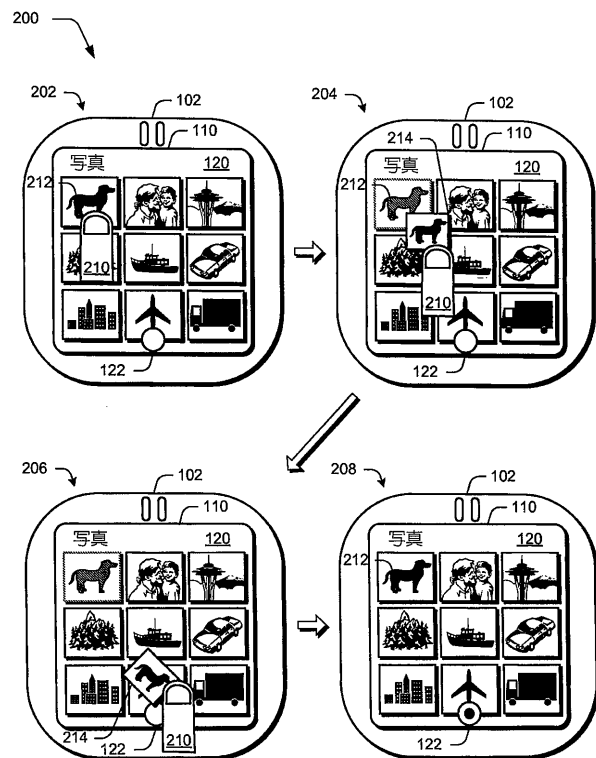
[0044] 以上、構造的特徴および/または方法論的動作に特定の文言で本発明について説明したが、添付した特許請求の範囲において定められている発明は、説明した特定の特徴や動作には必ずしも限定されないことは言うまでもない。むしろ、これら特定の特徴や動作は、特許請求する発明を実現する形態例として開示したに過ぎない。

10

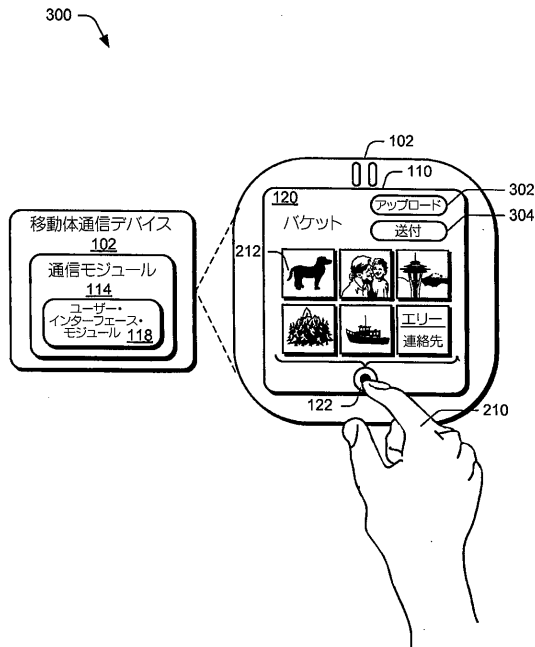
【図1】



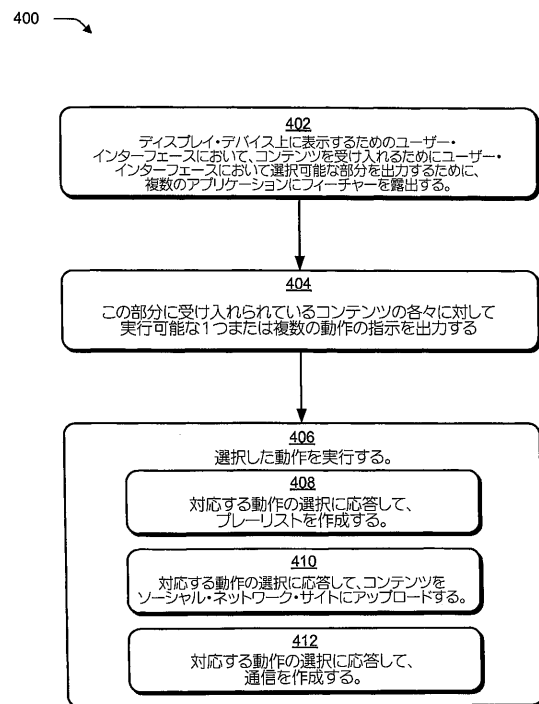
【図2】



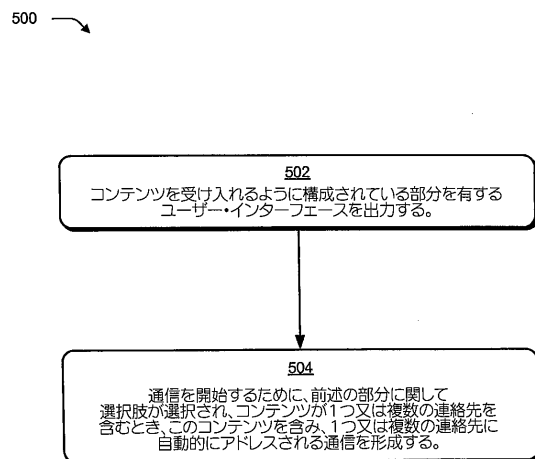
【図 3】



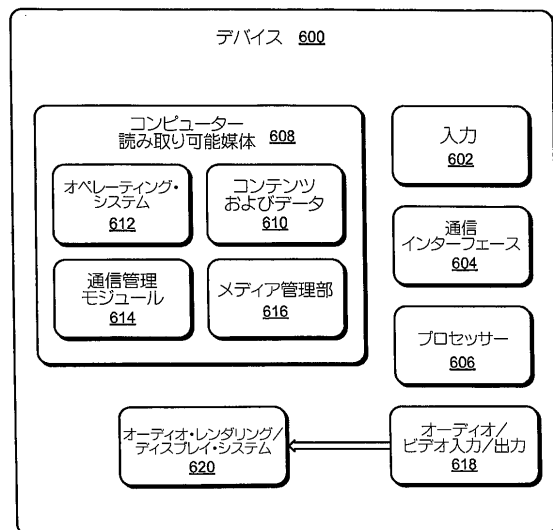
【図 4】



【図 5】



【図 6】



フロントページの続き

- (72)発明者 フリードマン, ジョナサン・ディー
アメリカ合衆国ワシントン州 9 8 0 5 2 - 6 3 9 9, レッドモンド, ワン・マイクロソフト・ウェイ, マイクロソフト コーポレーション, エルシーエイ - インターナショナル・パテンツ
- (72)発明者 クルゼニスキ, マイケル・ジェイ
アメリカ合衆国ワシントン州 9 8 0 5 2 - 6 3 9 9, レッドモンド, ワン・マイクロソフト・ウェイ, マイクロソフト コーポレーション, エルシーエイ - インターナショナル・パテンツ
- (72)発明者 ウィルソン, ブライアン・エム
アメリカ合衆国ワシントン州 9 8 0 5 2 - 6 3 9 9, レッドモンド, ワン・マイクロソフト・ウェイ, マイクロソフト コーポレーション, エルシーエイ - インターナショナル・パテンツ
- (72)発明者 スムガ, マイケル・エイ
アメリカ合衆国ワシントン州 9 8 0 5 2 - 6 3 9 9, レッドモンド, ワン・マイクロソフト・ウェイ, マイクロソフト コーポレーション, エルシーエイ - インターナショナル・パテンツ
- (72)発明者 アプフェル, ダレン・エイ
アメリカ合衆国ワシントン州 9 8 0 5 2 - 6 3 9 9, レッドモンド, ワン・マイクロソフト・ウェイ, マイクロソフト コーポレーション, エルシーエイ - インターナショナル・パテンツ
- (72)発明者 ホフマン, ネル・エイチ
アメリカ合衆国ワシントン州 9 8 0 5 2 - 6 3 9 9, レッドモンド, ワン・マイクロソフト・ウェイ, マイクロソフト コーポレーション, エルシーエイ - インターナショナル・パテンツ

審査官 山崎 慎一

- (56)参考文献 特開 2 0 0 5 - 2 4 2 6 6 1 (J P , A)
特開 2 0 0 8 - 2 5 7 4 4 2 (J P , A)
特表 2 0 0 8 - 5 3 6 1 9 6 (J P , A)
特開平 0 6 - 2 4 2 8 8 6 (J P , A)
特開 2 0 0 2 - 2 2 9 9 0 6 (J P , A)
特表 2 0 0 9 - 5 2 2 6 6 6 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

G 0 6 F 3 / 0 4 8 8
G 0 6 F 1 3 / 0 0