



**ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ**

(12) ЗАЯВКА НА ИЗОБРЕТЕНИЕ(21)(22) Заявка: **2010143028/08, 21.03.2009**

Приоритет(ы):

(30) Конвенционный приоритет:
21.04.2008 US 12/106,610(43) Дата публикации заявки: **10.05.2012** Бюл. № 13(85) Дата начала рассмотрения заявки РСТ на
национальной фазе: **20.10.2010**(86) Заявка РСТ:
US 2009/037903 (21.03.2009)(87) Публикация заявки РСТ:
WO 2009/131778 (29.10.2009)

Адрес для переписки:

**129090, Москва, ул.Б.Спасская, 25, стр.3,
ООО "Юридическая фирма Городиский и
Партнеры", пат.пов. А.В. Мицу, рег.№ 364**

(71) Заявитель(и):

МАЙКРОСОФТ КОРПОРЕЙШН (US)

(72) Автор(ы):

**ГОВАРД Джошуа (US),
ТРАССЕЛ Брайан (US)****(54) ГРАФИЧЕСКОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ЖИЗНЕСПОСОБНОСТИ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ****(57) Формула изобретения**

1. Реализуемый компьютером (300) способ обеспечения индикации интенсивности использования социальной сети с множеством контактов (202, 204), содержащий этапы, на которых:

измеряют интенсивности использования соответствующих социальных сетей с множеством контактов, по меньшей мере, частично, основываясь на числе людей в соответствующих социальных сетях с множеством контактов; и

привязывают виртуальный графический объект (210) к каждому из множества контактов (202, 204), причем оформление виртуального графического объекта (210), привязанного к каждому из множества контактов (202, 204), определено, по меньшей мере, частично, на основе интенсивности использования социальной сети каждого контакта, измеренной на упомянутом этапе (а).

2. Реализуемый компьютером способ по п.1, дополнительно содержащий этап (с), на котором привязывают первый виртуальный объект к первой группе контактов и привязывают второй виртуальный объект ко второй группе контактов, причем первая группа имеет большую интенсивность использования социальных сетей, чем вторая группа, первый виртуальный объект более привлекательный, чем второй виртуальный объект.

3. Реализуемый компьютером способ по п.2, в котором первый виртуальный объект

имеет те же графические аксессуары, что и второй виртуальный объект плюс некоторые дополнительные графические аксессуары.

4. Реализуемый компьютером способ по п.2, дополнительно содержащий этап (d), на котором перемещают контакт из второй группы в первую группу по мере более интенсивного использования социальной сети контакта на этапе (a).

5. Реализуемый компьютером способ по п.2, дополнительно содержащий этап (e), на котором отображают первый и второй виртуальные объекты в привязке к контактам первой и второй групп соответственно.

6. Реализуемый компьютером способ по п.1, в котором этап (a), на котором измеряют интенсивности использования соответствующих социальных сетей с множеством контактов, дополнительно содержит этап, на котором измеряют интенсивности использования соответствующих социальных сетей с множеством контактов частично на основе частоты, с которой контакты связываются с другими в их социальной сети.

7. Реализуемый компьютером способ по п.1, в котором этап (a), на котором измеряют интенсивности использования соответствующих социальных сетей с множеством контактов, содержит этап, на котором выбирают критерии поставщика услуг, по которым измеряются интенсивности использования соответствующих социальных сетей.

8. Реализуемый компьютером способ по п.1, в котором этап (b), на котором привязывают виртуальный графический объект к каждому из множества контактов, содержит этап, на котором привязывают одно из графических изображений автомобиля, лодки, дома, строения, человека и сада к множеству контактов.

9. Реализуемый компьютером (300) способ предоставления индикации интенсивности использования социальной сети с множеством контактов (202, 204), содержащий этапы, на которых:

выбирают один или более измеряемых критериев для измерения интенсивности использования социальной сети с множеством контактов (202, 204) в социальной сети; определяют интенсивности использования соответствующих социальных сетей для каждого из множества контактов на основе критериев, выбранных на упомянутом этапе (a); и

отображают виртуальные объекты (210) для множества контактов (202, 204) с оформлением, позволяющим пользователю просматривать виртуальные объекты (210) множества контактов и выяснять, кто среди них имеет более интенсивно используемую или менее интенсивно используемую социальную сеть на основе оформления соответствующих виртуальных объектов (210).

10. Реализуемый компьютером способ по п.9, в котором этап (a) содержит этап, на котором выбирают в качестве измеряемых критериев один или более из:

- i) общего числа людей в данной социальной сети контакта;
- ii) частоты, с которой данный контакт связывается с другими в его/ее социальной сети; и
- iii) числа других людей, которые имеют данный контакт в своих соответствующих социальных сетях.

11. Реализуемый компьютером способ по п.9, в котором измеряемые критерии выбирает поставщик услуг (провайдер).

12. Реализуемый компьютером способ по п.9, в котором этап (c) содержит этап, на котором отображают контакты, имеющие более интенсивное использование социальной сети с более привлекательным виртуальным объектом, чем контакты, имеющие менее интенсивное использование социальной сети.

13. Реализуемый компьютером способ по п.12, в котором этап (c) содержит этап, на

котором отображают контакты, имеющие более интенсивное использование социальной сети с виртуальным объектом, имеющим больше графических аксессуаров, чем контакты, имеющие менее интенсивное использование социальной сети.

14. Реализуемый компьютером способ по п.12, в котором этап (с) содержит этап, на котором отображают один из автомобиля, лодки или дома, причем контакты, имеющие более интенсивное использование социальной сети отображаются с более привлекательным изображением автомобиля, лодки или дома, чем контакты, имеющие менее интенсивное использование социальной сети.

15. Реализуемый компьютером способ по п.9, дополнительно содержащий этапы, на которых вкладывают связь в виртуальный объект и дают возможность трехмерного исследования виртуального объекта в графическом интерфейсе пользователя при выборе вложенной связи.

16. Реализуемый компьютером способ по п.9, дополнительно содержащий этап, на котором используют интенсивность использования социальной сети контакта, по меньшей мере, частично, при определении способности аватара или объекта, контролируемого контактом в видео игре, в которую играет контакт.

17. Реализуемый компьютером (300) способ предоставления индикации интенсивности использования социальной сети с множеством контактов (202, 204), содержащий этапы, на которых:

а) выбирают один или более измеряемых критериев для измерения интенсивности использования социальной сети с множеством контактов (202, 204) в социальной сети;

б) определяют интенсивности использования соответствующих социальных сетей для каждого из множества контактов на основе критериев, выбранных на упомянутом этапе (а);

в) распределяют контакты по категориям на разные уровни на основе, по меньшей мере, частично, интенсивности использования их социальных сетей, причем контакты (202, 204) с более высокой интенсивностью использования своей социальной сети распределяются по категориям на более высокий уровень, чем контакты (202, 204) с более низкой интенсивностью использования своих социальных сетей;

г) привязывают виртуальный объект (210), имеющий переменные количества графических аксессуаров (212, 214, 216, 220, 222, 224), к каждому из множества контактов (202, 204), причем виртуальные объекты (210) контактов (202, 204), распределенных по категориям на более высокие уровни, имеют больше графических аксессуаров (212, 214, 216, 220, 222, 224), чем виртуальные объекты контактов, распределенных по категориям на более низкие уровни; и;

е) отображают информацию контакта на графическом интерфейсе (200) пользователя вместе с привязанным к нему виртуальным объектом (210).

18. Реализуемый компьютером способ по п.17, дополнительно содержащий этап, на котором перемещают контакт с первого уровня на второй более высокий уровень при добавлении дополнительных людей к его/ее социальной сети.

19. Реализуемый компьютером способ по п.17, дополнительно содержащий этап, на котором перемещают контакт с первого уровня на второй более высокий уровень при приобретении одного или более дополнительных аксессуаров виртуального объекта второго более высокого уровня через торговлю или покупку в режиме реального времени.

20. Реализуемый компьютером способ по п.17, дополнительно содержащий этап, на котором перемещают контакт с первого уровня на второй более высокий уровень при выполнении одного или более заданий, установленных поставщиком услуг (провайдером) или спонсором, привязанным к поставщику услуг.