

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 6 部門第 3 区分

【発行日】平成28年11月24日 (2016.11.24)

【公表番号】特表2016-532186(P2016-532186A)

【公表日】平成28年10月13日 (2016.10.13)

【年通号数】公開・登録公報2016-059

【出願番号】特願2016-525473(P2016-525473)

【国際特許分類】

G 0 6 F 3/01 (2006.01)

G 0 6 F 17/30 (2006.01)

【F I】

G 0 6 F 3/01 5 1 0

G 0 6 F 17/30 3 1 0 Z

【手続補正書】

【提出日】平成28年10月5日 (2016.10.5)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

コンピューティング・デバイスが、前記コンピューティング・デバイス上の N 個のセンサからのリアルタイム・センサ・データを受信する工程であって、前記リアルタイム・センサ・データは、前記コンピューティング・デバイスのユーザによって引き起こされる前記コンピューティング・デバイスの物理的状態における遷移に対応する、工程と、

前記コンピューティング・デバイスが、前記 N 個のセンサの各々からの前記リアルタイム・センサ・データに対して線形関数を適用する工程と、

前記コンピューティング・デバイスが、導関数を含む N タプルに基づいてベクトルを決定する工程と、

前記コンピューティング・デバイスが、前記ベクトルを N - 1 次元を有する所定の超平面と比較する工程と、

前記コンピューティング・デバイスが、前記比較に基づいて、前記遷移が、

前記ユーザによる前記コンピューティング・デバイスの 1 または複数の所定の差し迫った使用のうちのいずれかに対応するイベントであるか、または、

前記ユーザによる前記コンピューティング・デバイスの前記所定の差し迫った使用のうちのいずれにも対応しない非イベントであるか

を決定するイベント決定工程と

を備える、方法。

【請求項 2】

前記コンピューティング・デバイスが、ソーシャルネットワーキング・システムのコンピューティング・デバイスから、前記所定の超平面を定義するデータを受信する工程をさらに備える、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記コンピューティング・デバイスが、ソーシャルネットワーキング・システムのコンピューティング・デバイスに前記リアルタイム・センサ・データを送る工程と、

前記コンピューティング・デバイスが、前記ソーシャルネットワーキング・システムの前記コンピューティング・デバイスからの前記リアルタイム・センサ・データに少なくとも

も部分的に基づいて、前記所定の超平面を再定義する更新済みデータを受信する工程とをさらに備える、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

前記線形関数は、フィルタリング関数、導関数、ヘヴィサイド関数もしくはシグモイド関数の畳み込み、または、これらの任意の組み合わせを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

前記コンピューティング・デバイスは、モバイル・コンピューティング・デバイスであり、

前記差し迫った意図される使用は、前記ユーザと前記モバイル・コンピューティング・デバイスとの間の物理的な接触に対応し、

前記所定の関数は、前記モバイル・コンピューティング・デバイスの電源をオンにすることを含む、

請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

前記センサのうちの 1 または複数は、タッチ・センサ、ジャイロスコプ、加速度計、光学近接センサ、環境光センサ、または、これらの任意の組み合わせを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記比較は、

前記コンピューティング・デバイスが、前記ベクトルおよび前記所定の超平面のドット積を計算することと、

前記コンピューティング・デバイスが、前記ドット積の計算に少なくとも部分的に基づいて、前記所定の超平面に対する前記ベクトルの位置を決定することと

を含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 8】

前記イベント決定工程は、前記コンピューティング・デバイスが、前記ベクトルの前記位置が前記所定の超平面の、前記所定の差し迫った使用に関連付けられているトレーニング・データと同じ側に存在すると決定する工程を含む、請求項 7 に記載の方法。

【請求項 9】

ソフトウェアを具現する 1 または複数の非一時的なコンピュータ可読記憶媒体であって、前記ソフトウェアは、実行時、

コンピューティング・デバイス上の N 個のセンサからのリアルタイム・センサ・データを受信する工程であって、前記リアルタイム・センサ・データは、前記コンピューティング・デバイスのユーザによって引き起こされる前記コンピューティング・デバイスの物理的状态における遷移に対応する、工程と、

前記 N 個のセンサの各々からの前記リアルタイム・センサ・データに対して線形関数を適用する工程と、

導関数を含む N タプルに基づいてベクトルを決定する工程と、

前記ベクトルを $N - 1$ 次元を有する所定の超平面と比較する工程と、

前記比較に基づいて、前記遷移が、

前記ユーザによる前記コンピューティング・デバイスの 1 または複数の所定の差し迫った使用のうちのいずれかに対応するイベントであるか、または、

前記ユーザによる前記コンピューティング・デバイスの前記所定の差し迫った使用のうちのいずれにも対応しない非イベントであるか

を決定するイベント決定工程と

を行うように構成されている、媒体。

【請求項 10】

前記ソフトウェアは、ソーシャルネットワーキング・システムのコンピューティング・デバイスから、前記所定の超平面を定義するデータを受信する工程を行うようにさらに構成されている、請求項 9 に記載の媒体。

【請求項 1 1】

前記ソフトウェアは、

ソーシャルネットワーキング・システムのコンピューティング・デバイスに前記リアルタイム・センサ・データを送る工程と、

前記ソーシャルネットワーキング・システムの前記コンピューティング・デバイスからの前記リアルタイム・センサ・データに少なくとも部分的に基づいて、前記所定の超平面を再定義する更新済みデータを受信する工程と

を行うようにさらに構成されている、請求項 9 に記載の媒体。

【請求項 1 2】

前記線形関数は、フィルタリング関数、導関数、ヘヴィサイド関数もしくはシグモイド関数の畳み込み、または、これらの任意の組み合わせを含む、請求項 9 に記載の媒体。

【請求項 1 3】

前記コンピューティング・デバイスは、モバイル・コンピューティング・デバイスであり、

前記差し迫った意図される使用は、前記ユーザと前記モバイル・コンピューティング・デバイスとの間の物理的な接触に対応し、

前記所定の関数は、前記モバイル・コンピューティング・デバイスの電源をオンにすることを含む、

請求項 9 に記載の媒体。

【請求項 1 4】

前記センサのうちの 1 または複数は、タッチ・センサ、ジャイロスコープ、加速度計、光学近接センサ、環境光センサ、または、これらの任意の組み合わせを含む、請求項 9 に記載の媒体。

【請求項 1 5】

前記ソフトウェアは、

前記ベクトルおよび前記所定の超平面のドット積を計算することと、

前記ドット積の計算に少なくとも部分的に基づいて、前記所定の超平面に対する前記ベクトルの位置を決定することと

を行うようにさらに構成されている、請求項 9 に記載の媒体。

【請求項 1 6】

前記ソフトウェアは、前記ベクトルの前記位置が前記所定の超平面の、前記所定の差し迫った使用に関連付けられているトレーニング・データと同じ側に存在すると決定する工程を行うようにさらに構成されている、請求項 1 5 に記載の媒体。

【請求項 1 7】

前記ソフトウェアは、

前記ベクトルおよび前記所定の超平面のドット積を計算することと、

前記ドット積の計算に少なくとも部分的に基づいて、前記所定の超平面に対する前記ベクトルの位置を決定することと

を行うようにさらに構成されている、請求項 9 に記載のデバイス。

【請求項 1 8】

前記ソフトウェアは、前記ベクトルの前記位置が前記所定の超平面の、前記所定の差し迫った使用に関連付けられているトレーニング・データと同じ側に存在すると決定する工程を行うようにさらに構成されている、請求項 1 7 に記載の媒体。

【請求項 1 9】

プロセッサと、

前記プロセッサに結合されソフトウェアを具現する 1 または複数の非一時的なコンピュータ可読記憶媒体と、

を備えるデバイスであって、前記ソフトウェアは、

前記デバイス上の N 個のセンサからのリアルタイム・センサ・データを受信する工程であって、前記リアルタイム・センサ・データは、前記デバイスのユーザによって引き起こ

される前記デバイスの物理的状態における遷移に対応する、工程と、

前記N個のセンサの各々からの前記リアルタイム・センサ・データに対して線形関数を適用する工程と、

導関数を含むNタプルに基づいてベクトルを決定する工程と、

前記ベクトルをN - 1次元を有する所定の超平面と比較する工程と、

前記比較に基づいて、前記遷移が、

前記ユーザによる前記デバイスの1または複数の所定の差し迫った使用のうちのいずれかに対応するイベントであるか、または、

前記ユーザによる前記デバイスの前記所定の差し迫った使用のうちのいずれにも対応しない非イベントであるか

を決定するイベント決定工程と

を行うように構成されている、デバイス。

【請求項20】

前記ソフトウェアは、ソーシャルネットワーキング・システムのコンピューティング・デバイスから、前記所定の超平面を定義するデータを受信する工程を行うようにさらに構成されている、請求項19に記載のデバイス。

【請求項21】

前記ソフトウェアは、

ソーシャルネットワーキング・システムのコンピューティング・デバイスに前記リアルタイム・センサ・データを送る工程と、

前記ソーシャルネットワーキング・システムの前記コンピューティング・デバイスからの前記リアルタイム・センサ・データに少なくとも部分的に基づいて、前記所定の超平面を再定義する更新済みデータを受信する工程と

を行うようにさらに構成されている、請求項19に記載のデバイス。

【請求項22】

前記線形関数は、フィルタリング関数、導関数、ヘヴィサイド関数もしくはシグモイド関数の畳み込み、または、これらの任意の組み合わせを含む、請求項19に記載のデバイス。

【請求項23】

前記デバイスは、モバイル・コンピューティング・デバイスであり、

前記差し迫った意図される使用は、前記ユーザと前記デバイスとの間の物理的な接触に対応し、

前記所定の関数は、前記デバイスの電源をオンにすることを含む、

請求項19に記載のデバイス。

【請求項24】

前記センサのうちの1または複数は、タッチ・センサ、ジャイロスコープ、加速度計、光学近接センサ、環境光センサ、または、これらの任意の組み合わせを含む、請求項19に記載のデバイス。