

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公表特許公報(A)

(11) 特許出願公表番号

特表2017-532700

(P2017-532700A)

(43) 公表日 平成29年11月2日(2017.11.2)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>G06F 13/00 (2006.01)</b>	G06F 13/00 540P	5B084
<b>G06F 3/0481 (2013.01)</b>	G06F 13/00 540B	5E555
	G06F 3/0481	

審査請求 有 予備審査請求 未請求 (全 33 頁)

(21) 出願番号 特願2017-533677 (P2017-533677)  
 (86) (22) 出願日 平成27年12月16日 (2015.12.16)  
 (85) 翻訳文提出日 平成28年2月16日 (2016.2.16)  
 (86) 国際出願番号 PCT/CN2015/097616  
 (87) 国際公開番号 WO2017/024710  
 (87) 国際公開日 平成29年2月16日 (2017.2.16)  
 (31) 優先権主張番号 201510496713.6  
 (32) 優先日 平成27年8月13日 (2015.8.13)  
 (33) 優先権主張国 中国 (CN)

(71) 出願人 513224180  
 小米科技有限責任公司  
 Xiaomi Inc.  
 中華人民共和國北京市海澱區清河中街68  
 号華潤五彩城購物中心二期13層  
 Floor 13, Rainbow C  
 ity Shopping Mall  
 of China Resources  
 , No. 68, Qinghe Mi  
 ddle Street, Haidia  
 n District, Beijing  
 , 100085 China  
 (74) 代理人 100205936  
 弁理士 崔 海龍

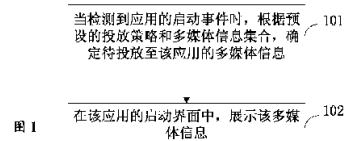
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 マルチメディア情報の表示方法及び装置 本願は、出願番号がCN201510496713.6であり、出願日が2015年08月13日である中国特許出願に基づき提出され、該中国特許

(57) 【要約】

本発明は、マルチメディアの情報表示方法及び装置に関し、端末技術分野に属する。上記方法は、アプリケーションの起動イベントが検出された場合に、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定し、マルチメディア情報集合は少なくとも一つのマルチメディア情報を含むことと、アプリケーションの起動インターフェースにマルチメディア情報を表示することと、を含む。本発明は、インストールされた各アプリケーションを統一的に管理し、各アプリケーションが個別的にアプリケーションサーバーからマルチメディア情報をダウンロードする必要がなく、同一なマルチメディア情報を重複してダウンロードすることを防止し、端末のネットワーク資源と電気を節約する。

【選択図】 図 1



101 WHEN A STARTING EVENT OF AN APPLICATION IS DETECTED, DETERMINING MULTIMEDIA INFORMATION TO BE DELIVERED TO THE APPLICATION ACCORDING TO A PRE-SET DELIVERY POLICY AND A MULTIMEDIA INFORMATION SET  
 102 DISPLAYING THE MULTIMEDIA INFORMATION IN A STARTING INTERFACE OF THE APPLICATION

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

アプリケーションの起動イベントが検出された場合に、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定し、前記マルチメディア情報集合は少なくとも一つのマルチメディア情報を含むことと、

前記アプリケーションの起動インターフェースに前記マルチメディア情報を表示することと、

を含むことを特徴とするマルチメディア情報の表示方法。

**【請求項 2】**

サーバーとの間のインターフェースを呼び出すことで、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合をダウンロードすることを更に含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

**【請求項 3】**

前記事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

前記投入戦略に投入アプリケーションのリストが含まれている場合に、前記投入アプリケーションのリストに前記アプリケーションが含まれているか否かを判断することと、

前記投入アプリケーションのリストに前記アプリケーションが含まれている場合に、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することと、

を含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

**【請求項 4】**

前記事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

前記投入戦略に前記アプリケーションの投入時間帯が含まれている場合に、時計が示す現在のシステム時間を取得することと、

前記システム時間が前記投入時間帯に属するか否かを判断することと、

前記システム時間が前記投入時間帯に属する場合に、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することと、

を含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

**【請求項 5】**

前記事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

前記投入戦略に第 1 投入頻度が含まれている場合に、本端末の各アプリケーションの投入頻度により総投入頻度を計算し、前記第 1 投入頻度が前記本端末の投入頻度を示すことと、

前記総投入頻度が前記第 1 投入頻度より小さい場合に、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することと、

を含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

**【請求項 6】**

前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

前記投入戦略に更に前記アプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報が含まれている場合に、前記マルチメディア情報集合から前記アプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報を取得することを含むことを特徴とする請求項 1 から請求項 5 のいずれか一項に記載の方法。

**【請求項 7】**

10

20

30

40

50

前記投入戦略に前記アプリケーションに対応する複数の指定のマルチメディア情報及び各指定のマルチメディア情報の第2投入頻度が含まれている場合に、前記アプリケーションに対応する各指定のマルチメディア情報に対して、前記指定のマルチメディア情報の投入頻度を取得し、前記第2投入頻度は指定のマルチメディア情報に対応する投入頻度を示すことと、

前記指定のマルチメディア情報の投入頻度が対応的の第2投入頻度より小さい場合に、前記指定のマルチメディア情報を、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報とすることとを、更に含むことを特徴とする請求項6に記載の方法。

【請求項8】

前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

前記マルチメディア情報集合における各マルチメディア情報の現在の重みを取得し、前記重みは対応的のマルチメディア情報が選ばれる確率を示すことと、

各マルチメディア情報の現在の重みが大きいものから小さいものへと順に、前記マルチメディア情報集合から、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を選択することと、を含むことを特徴とする請求項1から請求項5のいずれか一項に記載の方法。

【請求項9】

前記マルチメディア情報に対する閲覧操作が検出された場合に、前記マルチメディア情報の詳細ページを表示すること、または、

前記マルチメディア情報に対する共有操作が検出された場合に、前記マルチメディア情報に対する共有要求をサーバーに送信すること、または、

前記マルチメディア情報の表示が完了した後、前記アプリケーションのメインインターフェースを表示すること、

を更に含むことを特徴とする請求項1に記載の方法。

【請求項10】

アプリケーションの起動イベントが検出された場合に、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定し、前記マルチメディア情報集合は少なくとも一つのマルチメディア情報を含む確定モジュールと、

前記アプリケーションの起動インターフェースに前記マルチメディア情報を表示する表示モジュールと、を含むことを特徴とするマルチメディア情報の表示装置。

【請求項11】

サーバーとの間のインターフェースを呼び出すことで、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合をダウンロードするダウンロードモジュールを更に含むことを特徴とする請求項10に記載の装置。

【請求項12】

前記確定モジュールは、更に、

前記投入戦略に投入アプリケーションのリストが含まれている場合に、前記投入アプリケーションのリストに前記アプリケーションが含まれているか否かを判断し、

前記投入アプリケーションのリストに前記アプリケーションが含まれている場合に、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することを特徴とする請求項10に記載の装置。

【請求項13】

上記確定モジュールは、更に、

前記投入戦略に前記アプリケーションの投入時間帯が含まれている場合に、時計が示す現在のシステム時間を取得し、

前記システム時間が前記投入時間帯に属するか否かを判断し、

前記システム時間が前記投入時間帯に属する場合に、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確

10

20

30

40

50

定することを特徴とする請求項 10 に記載の装置。

【請求項 14】

上記確定モジュールは、更に、

前記投入戦略に第 1 投入頻度が含まれている場合に、本端末の各アプリケーションの投入頻度により総投入頻度を計算し、前記第 1 投入頻度は前記本端末の投入頻度を示し、

前記総投入頻度が前記第 1 投入頻度より小さい場合に、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することを特徴とする請求項 10 に記載の装置。

【請求項 15】

前記確定モジュールは、更に、前記投入戦略に前記アプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報が更に含まれている場合に、前記マルチメディア情報集合から、前記アプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報を取得することを特徴とする請求項 10 から請求項 14 のいずれか一項に記載の装置。

10

【請求項 16】

前記確定モジュールは、更に、

前記投入戦略に前記アプリケーションに対応する複数の指定のマルチメディア情報及び各指定マルチメディア情報の第 2 投入頻度が含まれている場合に、前記アプリケーションに対応する各指定のマルチメディア情報に対して、前記指定のマルチメディア情報の投入頻度を取得し、前記第 2 投入頻度は指定のマルチメディア情報に対応する投入頻度を示し、

20

前記指定のマルチメディア情報の投入頻度が対応的の第 2 投入頻度より小さい場合に、前記指定のマルチメディア情報を、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報とすることを特徴とする請求項 15 に記載の装置。

【請求項 17】

前記確定モジュールは、更に、

前記マルチメディア情報集合における各マルチメディア情報の現在の重みを取得し、前記重みは対応的のマルチメディア情報が選ばれる確率を示し、

各マルチメディア情報の現在の重みが大きいものから小さいものへと順に、前記マルチメディア情報集合から前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を選択することを特徴とする請求項 10 から請求項 14 のいずれか一項に記載の装置。

30

【請求項 18】

前記表示モジュールは、更に、前記マルチメディア情報に対する閲覧操作が検出された場合に、前記マルチメディア情報の詳細ページを表示すること、または、

前記マルチメディア情報に対する共有操作が検出された場合に、前記マルチメディア情報に対する共有要求をサーバーに送信する送信モジュール、または、

前記表示モジュールは、更に、前記マルチメディア情報の表示が完了した後、前記アプリケーションのメインインターフェースを表示すること、

を更に含むことを特徴とする請求項 10 に記載の装置。

【請求項 19】

プロセッサと、

40

プロセッサにより実行可能なコマンドを記憶しているメモリーと、を含み、

前記プロセッサは、

アプリケーションの起動イベントが検出された場合に、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定し、前記マルチメディア情報集合は複数のマルチメディア情報を含み、

前記アプリケーションの起動インターフェースに前記マルチメディア情報を表示することを特徴とするマルチメディア情報の表示装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

50

本発明は、端末技術分野に関し、具体的にはマルチメディア情報の表示方法及び装置に関する。

【背景技術】

【0002】

スマート端末の発展によって、端末用アプリケーションの普及率がますます高まる傾向があり、アプリケーションにおいてスタート画面の広告を投入することもだんだん普通の広告の投入方式になっている。ここで、スタート画面の広告とは、アプリケーションが起動される場合に、起動されたインターフェースに表示される広告を指す。

【0003】

一般的に、アプリケーションに関連されるアプリケーションサーバーは、広告主に提供された複数のスタート画面の広告を予め取得し、且つスタート画面の広告の投入戦略を設定する。当該アプリケーションサーバーは、当該投入戦略に基づきアプリケーションに投入しようとするスタート画面の広告を確定できる。端末におけるアプリケーションは、当該アプリケーションサーバーとのインターフェースを呼び出し、当該スタート画面の広告をダウンロードできる。当該アプリケーションが起動される時に当該スタート画面の広告を表示することができる。

10

【0004】

端末について、当該端末にインストールされる複数のアプリケーションがいずれも上述した方法を使用して、相応するスタート画面の広告を表示でき、各アプリケーションの間にお互いに影響を与えない。

20

【発明の概要】

【0005】

本発明は、かかる技術に存在する課題を解決するために、マルチメディア情報の表示方法及び装置を提供している。上述した技術案は以下のものである。

【0006】

本発明の実施例の第1形態によると、マルチメディア情報の表示方法を提供し、前記方法は、

アプリケーションの起動イベントが検出された場合に、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定し、前記マルチメディア情報集合は少なくとも一つのマルチメディア情報を含むことと、

30

前記アプリケーションの起動インターフェースに前記マルチメディア情報を表示することと、を含む。

【0007】

他の実施例において、前記方法は、

サーバーとの間のインターフェースを呼び出すことで、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合をダウンロードすることを更に含む。

【0008】

他の実施例において、前記事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

40

前記投入戦略に投入アプリケーションのリストが含まれている場合に、前記投入アプリケーションのリストに前記アプリケーションが含まれているか否かを判断することと、

前記投入アプリケーションのリストに前記アプリケーションが含まれている場合に、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することと、を含む。

【0009】

他の実施例において、前記事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

前記投入戦略に前記アプリケーションの投入時間帯が含まれている場合に、時計が示す現在のシステム時間を取得することと、

50

前記システム時間が前記投入時間帯に属するか否かを判断することと、

前記システム時間が前記投入時間帯に属する場合に、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することと、を含む。

【0010】

他の実施例において、前記事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

前記投入戦略に第1投入頻度が含まれている場合に、本端末の各アプリケーションの投入頻度により総投入頻度を計算し、前記第1投入頻度が前記本端末の投入頻度を示すことと、

10

前記総投入頻度が前記第1投入頻度より小さい場合に、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することと、を含む。

【0011】

他の実施例において、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

前記投入戦略に更に前記アプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報が含まれている場合に、前記マルチメディア情報集合から前記アプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報を取得することを含む。

【0012】

20

他の実施例において、前記方法は、

前記投入戦略に前記アプリケーションに対応する複数の指定のマルチメディア情報及び各指定のマルチメディア情報の第2投入頻度が含まれている場合に、前記アプリケーションに対応する各指定のマルチメディア情報に対して、前記指定のマルチメディア情報の投入頻度を取得し、前記第2投入頻度は指定のマルチメディア情報に対応する投入頻度を示すことと、

前記指定のマルチメディア情報の投入頻度が対応的の第2投入頻度より小さい場合に、前記指定のマルチメディア情報を、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報とすることとを、更に含む。

【0013】

30

他の実施例において、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

前記マルチメディア情報集合における各マルチメディア情報の現在の重みを取得し、前記重みは対応的のマルチメディア情報が選ばれる確率を示すことと、

各マルチメディア情報の現在の重みが大きいものから小さいものへと順に、前記マルチメディア情報集合から、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を選択することと、を含む。

【0014】

他の実施例において、前記方法は、

前記マルチメディア情報に対する閲覧操作が検出された場合に、前記マルチメディア情報の詳細ページを表示すること、または、

40

前記マルチメディア情報に対する共有操作が検出された場合に、前記マルチメディア情報に対する共有要求をサーバーに送信すること、または、

前記マルチメディア情報の表示が完了した後、前記アプリケーションのメインインターフェースを表示すること、

を更に含む。

【0015】

本発明の実施例の第2形態によると、マルチメディア情報の表示装置を提供し、前記装置は、

アプリケーションの起動イベントが検出された場合に、事前設定された投入戦略とマル

50

チメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定し、前記マルチメディア情報集合は少なくとも一つのマルチメディア情報を含む確定モジュールと、

前記アプリケーションの起動インターフェースに前記マルチメディア情報を表示する表示モジュールと、を含む。

【0016】

他の実施例において、前記装置は、

サーバーとの間のインターフェースを呼び出すことで、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合をダウンロードするダウンロードモジュールを更に含む。

【0017】

他の実施例において、前記確定モジュールは、更に、

前記投入戦略に投入アプリケーションのリストが含まれている場合に、前記投入アプリケーションのリストに前記アプリケーションが含まれているか否かを判断し、

前記投入アプリケーションのリストに前記アプリケーションが含まれている場合に、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定する。

【0018】

他の実施例において、上記確定モジュールは、更に、

前記投入戦略に前記アプリケーションの投入時間帯が含まれている場合に、時計が示す現在のシステム時間を取得し、

前記システム時間が前記投入時間帯に属するか否かを判断し、

前記システム時間が前記投入時間帯に属する場合に、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定する。

【0019】

他の実施例において、上記確定モジュールは、更に、

前記投入戦略に第1投入頻度が含まれている場合に、本端末の各アプリケーションの投入頻度により総投入頻度を計算し、前記第1投入頻度は前記本端末の投入頻度を示し、

前記総投入頻度が前記第1投入頻度より小さい場合に、前記投入戦略と前記マルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定する。

【0020】

他の実施例において、前記確定モジュールは、更に、前記投入戦略に前記アプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報が更に含まれている場合に、前記マルチメディア情報集合から、前記アプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報を取得する。

【0021】

他の実施例において、前記確定モジュールは、更に、

前記投入戦略に前記アプリケーションに対応する複数の指定のマルチメディア情報及び各指定マルチメディア情報の第2投入頻度が含まれている場合に、前記アプリケーションに対応する各指定のマルチメディア情報に対して、前記指定のマルチメディア情報の投入頻度を取得し、前記第2投入頻度は指定のマルチメディア情報に対応する投入頻度を示し、

前記指定のマルチメディア情報の投入頻度が対応的の第2投入頻度より小さい場合に、前記指定のマルチメディア情報を、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報とする。

【0022】

他の実施例において、前記確定モジュールは、更に、

前記マルチメディア情報集合における各マルチメディア情報の現在の重みを取得し、前記重みは対応的のマルチメディア情報が選ばれる確率を示し、

10

20

30

40

50

各マルチメディア情報の現在の重みが大きいものから小さいものへと順に、前記マルチメディア情報集合から前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を選択する。

【0023】

他の実施例において、前記装置は、

前記表示モジュールは、更に、前記マルチメディア情報に対する閲覧操作が検出された場合に、前記マルチメディア情報の詳細ページを表示すること、または、

前記マルチメディア情報に対する共有操作が検出された場合に、前記マルチメディア情報に対する共有要求をサーバーに送信する送信モジュール、または、

前記表示モジュールは、更に、前記マルチメディア情報の表示が完了した後、前記アプリケーションのメインインターフェースを表示すること、

を更に含む。

【0024】

本発明の実施例の第3形態によると、マルチメディア情報の表示装置を提供し、前記装置は、

プロセッサと、

プロセッサの実行可能なコマンドを記憶しているメモリーと、を含み、

前記プロセッサは、

アプリケーションの起動イベントが検出された場合に、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、前記アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定し、前記マルチメディア情報集合は複数のマルチメディア情報を含み、

前記アプリケーションの起動インターフェースに前記マルチメディア情報を表示する。

【発明の効果】

【0025】

本発明の実施例に提供された実施案は下記のような有益の効果を有する。

【0026】

本発明の一つの実施例において、アプリケーションの起動イベントが検出された場合に、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定し、マルチメディア情報集合は少なくとも一つのマルチメディア情報を含むことと、アプリケーションの起動インターフェースにマルチメディア情報を表示することと、を含む。インストールされた各アプリケーションを統一的に管理し、任意の一つのアプリケーションの起動イベントが検出された場合に、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することで、当該アプリケーションの起動インターフェースに当該マルチメディア情報を表示し、アプリケーションが個別的にアプリケーションサーバーからマルチメディア情報をダウンロードする必要がなく、同一なマルチメディア情報を重複してダウンロードすることを防止し、ネットワーク資源と電気量を無駄にせず、端末のネットワーク資源と電気量を節約する。

【0027】

本発明の他の実施例において、上記方法は、サーバーとの間のインターフェースを呼び出すことで、投入戦略とマルチメディア情報集合をダウンロードすることを更に含む。当該サーバーに当該投入戦略とマルチメディア情報集合を設定すればよく、複数のアプリケーションサーバーにそれぞれ設定する必要はない。そして、当該端末は一部の投入戦略とマルチメディア情報集合のみダウンロードすればよく、各アプリケーションが個別的にアプリケーションサーバーからマルチメディア情報をダウンロードする必要がなく、同一なマルチメディア情報を重複してダウンロードすることを防止し、ネットワーク資源と電気量を節約する。

【0028】

本発明の他の実施例において、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、投入

10

20

30

40

50



戦略に投入アプリケーションのリストが含まれている場合に、投入アプリケーションのリストにアプリケーションが含まれているか否かを判断することと、投入アプリケーションのリストにアプリケーションが含まれている場合に、投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することと、を含む。本発明は、投入アプリケーションのリストに基づき、マルチメディア情報が投入されるアプリケーションを管理することで、指定されたアプリケーションに対してマルチメディア情報を投入する需要を満足するのみでなく、他のアプリケーションにマルチメディア情報を投入することも防止できる。

**【0029】**

他の実施例において、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、投入戦略にアプリケーションの投入時間帯が含まれている場合に、時計が示す現在のシステム時間を取得することと、システム時間が投入時間帯に属するか否かを判断することと、システム時間が投入時間帯に属する場合に、投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することと、を含む。本発明は、アプリケーションの投入時間帯を設定することで、当該投入時間帯内にマルチメディア情報をアプリケーションに投入し、当該投入時間帯の以外にマルチメディア情報を当該アプリケーションに投入しないように保障でき、当該時間帯の以外に使用者に迷惑をかけることを防止する。

10

**【0030】**

本発明の他の実施例において、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、投入戦略に第1投入頻度が含まれている場合に、本端末の各アプリケーションの投入頻度により総投入頻度を計算し、第1投入頻度が本端末の投入頻度を示すことと、総投入頻度が第1投入頻度より小さい場合に、投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することと、を含む。本発明は、第1投入頻度を設定することで、当該端末へマルチメディア情報を投入する頻度を限定し、マルチメディア情報の投入が多すぎて使用者の反感を起こすことを避ける。

20

**【0031】**

本発明の他の実施例において、投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、投入戦略に更にアプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報が含まれている場合に、マルチメディア情報集合からアプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報を取得することを含む。当該投入戦略において、当該アプリケーションに投入することが許可された指定のマルチメディア情報が既に指定された場合に、当該指定のマルチメディア情報を、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報とする。

30

**【0032】**

本発明の他の実施例において、投入戦略にアプリケーションに対応する複数の指定のマルチメディア情報及び各指定のマルチメディア情報の第2投入頻度が含まれている場合に、アプリケーションに対応する各指定のマルチメディア情報に対して、指定のマルチメディア情報の投入頻度を取得し、第2投入頻度は指定のマルチメディア情報に対応する投入頻度を示すことと、指定のマルチメディア情報の投入頻度が対応的の第2投入頻度より小さい場合に、指定のマルチメディア情報を、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報とすることとを、更に含む。当該投入戦略において、当該アプリケーションに投入することが許可された複数の指定マルチメディア情報が既に指定された場合に、指定のマルチメディア情報の投入頻度に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を選択する。

40

**【0033】**

本発明の他の実施例において、投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、マルチメディア情報

50

集合における各マルチメディア情報の現在の重みを取得し、重みは対応的マルチメディア情報が選ばれる確率を示すことと、各マルチメディア情報の現在の重みが大きいものから小さいものへと順に、マルチメディア情報集合から、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を選択することと、を含む。本発明は、マルチメディア情報の重みを設定することで、加重値が大きいマルチメディア情報を選択して投入することであり、マルチメディア情報が無作為に選択することではなく、各マルチメディア情報を均一的に投入し、あるマルチメディア情報の投入が多すぎる一方、他のマルチメディア情報の投入が少なすぎることを防止でき、信頼性を向上させる。

【0034】

本発明の他の実施例において、上記方法は、マルチメディア情報に対する閲覧操作が検出された場合に、マルチメディア情報の詳細ページを表示すること、または、マルチメディア情報に対する共有操作が検出された場合に、マルチメディア情報に対する共有要求をサーバーに送信すること、または、マルチメディア情報の表示が完了した後、アプリケーションのメインインターフェースを表示すること、を更に含む。本発明は、マルチメディア情報を投入した後、使用者が当該マルチメディア情報に対して閲覧操作及び共有操作を行うことができ、柔軟性を向上させ、当該マルチメディアに対する使用者の信頼度を高め、当該マルチメディア情報を宣伝する効果を有する。

10

【0035】

なお、以上の一般的な説明及び下記の詳細な説明は、例示であり、本発明を限定するものではない。

20

【図面の簡単な説明】

【0036】

この図面は明細書に含まれて明細書の一部分を構成し、本発明に適する実施例を示し、明細書と共に本発明の原理を解釈するためである。

【0037】

【図1】図1は、一つの例示的な実施例に係るマルチメディア情報の表示方法を示すフロチャートである。

【図2】図2は、一つの例示的な実施例に係るマルチメディア情報の表示方法を示すフロチャートである。

【図3】図3は、一つの例示的な実施例に係るネットワークシステムを示す構造模式図である。

30

【図4】図4は、一つの例示的な実施例に係る操作フローを示す模式図である。

【図5】図5は、一つの例示的な実施例に係るマルチメディア情報の表示装置を示すブロック図である。

【図6】図6は、一つの例示的な実施例に係るマルチメディア情報の表示装置を示すブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0038】

本発明の目的、技術案及び利点を更に明確にするように、以下、実施形態と図面を結合して本発明を更に詳細に説明する。ここで、本発明の例示的な実施形態及びその説明は本発明を解釈するためであり、本発明を限定するものではない。

40

【0039】

本発明の実施例にはマルチメディア情報の表示方法及び装置が提供され、以下、図面を参照して、本発明を詳しく説明する。

【0040】

図1は一つの例示的な実施例に係るマルチメディア情報の表示方法を示すフロチャートである。図1に示すように、当該マルチメディア情報の表示方法が端末に適用され、以下のステップを含む。

【0041】

ステップ101において、アプリケーションの起動イベントが検出された場合、事前設

50

定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定する。当該マルチメディア情報集合は、少なくとも一つのマルチメディア情報を含む。

【0042】

当該端末は、少なくとも一つのアプリケーションがインストールされ、且つ各アプリケーションをモニタリングできる。当該端末は、任意の一つのアプリケーションが起動される場合に、当該アプリケーションの起動イベントを検出することができる。

【0043】

ステップ102において、当該アプリケーションの起動インターフェースで、当該マルチメディア情報を表示する。

【0044】

かかる技術において、端末における各アプリケーションは、それぞれ異なるアプリケーションサーバーに関連付けられる。各アプリケーションについて、当該アプリケーションに関連付けられているアプリケーションサーバーにマルチメディア情報の投入戦略を設定する必要があり、当該投入戦略に基づき、端末のアプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定する。当該端末は、当該アプリケーションを介して、当該アプリケーションサーバーからマルチメディア情報をダウンロードする必要がある。ダウンロードする時に、端末のネットワーク資源と電気量を消費する。端末における各アプリケーションは、いずれもこのような方法を採用してマルチメディア情報をダウンロードする。当該端末における任意の二つの異なるアプリケーションについて、同一なマルチメディア情報を取得しても、当該端末がこの二つの異なるアプリケーションを介して、異なるアプリケーションサーバーからそれぞれに当該マルチメディア情報をダウンロードする必要がある。よって、同一なマルチメディア情報が重複してダウンロードされ、端末のネットワーク資源と電気量が無駄になることを生じる。

【0045】

本実施例において、端末は、インストールされたアプリケーションを統一的に管理する。当該端末は、投入戦略とマルチメディア情報集合を事前設定し、操作の過程で各アプリケーションをモニタリングする。当該端末は、任意の一つのアプリケーションの起動イベントが検出された場合に、当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入する。そして、当該端末は一部の投入戦略とマルチメディア情報集合をダウンロードすればよく、アプリケーションごとに個別的にアプリケーションサーバーからマルチメディア情報をダウンロードする必要がなく、同一なマルチメディア情報が重複してダウンロードされることを防止し、ネットワーク資源及び電気量を無駄にせず、端末のネットワーク資源と電気量を節約する。

【0046】

本発明に提供された方法は、インストールされた各アプリケーションを統一的に管理することで、任意の一つのアプリケーションの起動イベントが検出された場合に、予め確定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定して、当該アプリケーションの起動インターフェースに当該マルチメディア情報を表示する。各アプリケーションが個別的にアプリケーションサーバーからマルチメディア情報をダウンロードする必要がなく、同一なマルチメディア情報が重複してダウンロードされることを防止し、端末のネットワーク資源と電気量を節約する。

【0047】

他の実施例において、当該方法は、更に、サーバーとの間のインターフェースを呼び出すことで、当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合をダウンロードすることを含む。

【0048】

他の実施例において、当該事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

10

20

30

40

50

当該投入戦略に投入アプリケーションのリストが含まれる場合に、当該投入アプリケーションのリストに当該アプリケーションが含まれているか否かを判断することと、

当該投入アプリケーションのリストに当該アプリケーションが含まれている場合、当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することと、を含む。

【0049】

他の実施例において、当該事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

当該投入戦略に当該アプリケーションの投入時間帯が含まれている場合に、現在の時計が示すシステム時間を取得することと、

当該システム時間が当該投入時間帯に属するか否かを判断することと、

当該システム時間が当該投入時間帯に属する場合に、当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することと、を含む。

【0050】

他の実施例において、当該事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

当該投入戦略に本端末の投入頻度を示す第1投入頻度が含まれている場合、当該本端末の各アプリケーションの投入頻度により総投入頻度を計算することと、

当該総投入頻度が当該第1投入頻度より小さい場合に、当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することと、を含む。

【0051】

他の実施例において、当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

当該投入戦略に当該アプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報が更に含まれている場合、当該マルチメディア情報集合から当該アプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報を取得することを含む。

【0052】

他の実施例において、当該方法は、更に、

当該投入戦略に当該アプリケーションに対応する複数の指定のマルチメディア情報、及び各指定マルチメディア情報の指定マルチメディア情報に対応する投入頻度を示す第2投入頻度が含まれている場合、当該アプリケーションに対応する各指定のマルチメディア情報に対して当該指定のマルチメディア情報の投入頻度を取得することと、

当該指定のマルチメディア情報の投入頻度が対応する第2投入頻度より小さい場合に、当該指定のマルチメディア情報を当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報とすることと、含む。

【0053】

他の実施例において、当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

当該マルチメディア情報集合における各マルチメディア情報の現在の重みを取得することと、

各マルチメディア情報の現在の重みが大きいものから小さいものへと順に、当該マルチメディア情報集合から当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を選択することと、を含み、

当該重みは、対応するマルチメディア情報が選抜される確率を示す。

【0054】

他の実施例において、当該方法は、更に、

当該マルチメディア情報に対する閲覧操作が検出された場合に、当該マルチメディア情報の詳細ページを表示すること、または、

10

20

30

40

50

当該マルチメディア情報に対する共有操作が検出された場合に、当該マルチメディア情報に対する共有要求をサーバーに送信すること、または、

当該マルチメディア情報の表示が完了した後、当該アプリケーションのメインインターフェースを表示すること、を含む。

【0055】

上述したすべての選択可能な技術案は、任意の組み合わせを使用して本発明の選択可能な実施例を構成でき、ここでその詳細な説明を省略する。

【0056】

図2は、一つの例示的な実施例に係るマルチメディア情報の表示方法を示すフロチャートである。図2に示すように、当該マルチメディア情報の表示方法は端末に適用され、以下のステップを含む。

10

【0057】

ステップ201において、端末は、インストールされた各アプリケーションをモニタリングし、任意の1つのアプリケーションの起動イベントを検出する。

【0058】

ここで、当該端末は、携帯電話、コンピュータ、タブレットPCなどのデバイスであってもよい。当該端末には、例えば、チャットアプリケーション、ショッピングアプリケーション、ビデオ再生アプリケーションなどの少なくとも一つのアプリケーションがインストールされ、本実施例はこれらを限定しない。

20

【0059】

端末は、実行過程において、インストールされた各アプリケーションをモニタリングでき、任意の一つのアプリケーションの起動イベントが発生された場合、当該端末が当該アプリケーションの起動イベントを感知できる。このような場合に、当該端末は、マルチメディア情報を当該アプリケーションに投入することができ、即ち、当該マルチメディア情報を当該アプリケーションのスタート画面の広告とする。

【0060】

ここで、当該起動イベントは、使用者が当該アプリケーションを起動する操作によりトリガーされることができ、使用者が当該アプリケーションを起動する操作は、アプリケーションアイコンに関するクリック操作であってもよく、または起動メニューにおける当該アプリケーションに対する選択操作であってもよい。本発明はこれらを限定しない。

30

【0061】

ステップ202において、当該端末は、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入するか否かを判断し、「はい」の場合にステップ203を実行し、「いいえ」の場合にプロセスを終了させる。

【0062】

ここで、当該投入戦略はマルチメディア情報の投入状況を管理するためのものであり、例えば、マルチメディア情報の投入時間を管理したり、マルチメディア情報を投入するアプリケーションを管理したりするなどのものであり、本実施例はこれらを限定しない。当該マルチメディア情報集合は、少なくとも一つのマルチメディア情報を含んでいる。各マルチメディア情報は、フォーマットに基づき、図画情報、ビデオ情報、オーディオ情報、URL (Uniform Resource Locator) の中の少なくとも一つを含めてもよく、内容に基づき、メイクアップ類、衣服類、日用品類など様々なタイプの情報を含めてもよく、本実施例にこれらを限定しない。

40

【0063】

当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合は、当該端末に関連付けられるサーバーとマルチメディア情報を生成する広告主が協議することで確定できる。当該サーバーは、アプリケーションの実行過程で、当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合をアップデートすることもできる。当該端末は、当該サーバーから当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合をダウンロードし、且つ当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合を保存する。

50

## 【0064】

例えば、当該端末は、当該サーバーとの間のインターフェースを呼び出すことで、当該サーバーから当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合をダウンロードする。当該端末は、当該サーバーとの間のインターフェースをリアルタイムに呼び出して当該サーバーから当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合をダウンロードでき、又は当該サーバーとの間のインターフェースを周期的に呼び出して当該サーバーから当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合をダウンロードできる。当該端末のダウンロード周期は10時間、24時間などでよく、本実施例はこれを限定しない。

## 【0065】

又は、当該端末は、当該サーバーが当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合をアップデートした時に、アップデートされた投入戦略とマルチメディア情報集合をダウンロードすることもできる。例えば、当該サーバーは、アップデートされた投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、新たな投入データファイルを生成し、且つ当該投入データファイルのバージョン情報を生成できる。当該バージョン情報には、当該投入データファイルのバージョンの名称と生成時間などを含めることができる。当該端末は、当該バージョン情報を取得し、当該バージョン情報と当該端末に現在保存されている投入データファイルのバージョン情報が同一であるか否かを判断することができる。当該端末は、当該バージョン情報と現在保存されているバージョン情報が異なると確定した場合に、当該サーバーで当該投入データファイルが既にアップデートされたことを示すため、当該サーバーとの間のインターフェースを呼び出して、当該アップデートされた投入データファイルをダウンロードし、当該アップデートされた投入データファイルを解析してアップデートされた投入戦略とマルチメディア情報集合を得る。

## 【0066】

一方、当該端末は、当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合を同時にダウンロードできるのみでなく、更に当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合を個別的にダウンロードすることもできる。例えば、当該サーバーは設定された投入戦略に基づき投入戦略ファイルを生成し、設定されたマルチメディア情報集合によって投入情報ファイルを生成することができる。当該端末は、当該サーバーが投入戦略ファイルをアップデートする時に、当該サーバーからアップデートされた投入戦略ファイルをダウンロードし、当該投入戦略ファイルを解析してアップデートされた投入戦略を取得することができる。この場合に、当該端末は、アップデートされた投入戦略に基づき、現在保存されているマルチメディア情報集合を管理することができる。又は、当該端末は、当該サーバーが投入情報ファイルをアップデートする時に、当該サーバーからアップデートされた投入情報ファイルをダウンロードし、当該投入情報ファイルを解析してアップデートされたマルチメディア情報集合を取得することができる。この場合に、当該端末は現在保存されている投入戦略に基づき、アップデートされたマルチメディア情報集合を管理することができる。

## 【0067】

本実施例において、当該端末は、当該アプリケーションの起動イベントを検出したときに、現在保存されている投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入するか否かを判断できる。例えば、当該ステップ202は下記ステップ(1)-(3)中の少なくとも一つを含むことができる。

## 【0068】

(1) 当該投入戦略に投入アプリケーションのリストが含まれている場合、当該投入アプリケーションのリストに当該アプリケーションが含まれているか否かを判断し、「はい」の場合にステップ203を実行し、「いいえ」の場合にプロセスを終了させる。

## 【0069】

当該投入戦略は投入アプリケーションのリストを含めていることができる。当該投入アプリケーションのリストには、マルチメディア情報を投入することが許可された少なくとも一つのアプリケーションが含まれる。よって、当該端末は、当該投入アプリケーションのリスト中に当該アプリケーションが含まれているか否かを判断できる。当該投入アプリ

10

20

30

40

50

ケーションのリスト中に当該アプリケーションが含まれている場合に、当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入することが許可されていることを示すため、当該端末がステップ203を実行する。当該投入アプリケーションのリスト中に当該アプリケーションが含まれていない場合に、当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入することが許可されていないことを示すため、当該端末が当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入しない。

【0070】

(2) 当該投入戦略に当該アプリケーションの投入時間帯が含まれている場合に、現在の時計が示すシステム時間を取得し、当該システム時間が当該投入時間帯に属するか否かを判断し、「はい」の場合にステップ203を実行し、「いいえ」の場合にプロセスを終了させる。

10

【0071】

当該投入戦略は、各アプリケーションの投入時間帯を更に含むことができる。当該投入時間帯は、対応的なアプリケーションにマルチメディア情報を投入することが許可された時間帯を限定し、異なるアプリケーションの投入時間帯が同一であってもよく、異なってもよく、本実施例でこれを限定しない。

【0072】

当該端末は、当該アプリケーションの投入時間帯を取得でき、現在の時計が示すシステム時間を取得し、当該システム時間が当該アプリケーションの投入時間帯に属するか否かを判断することができる。当該システム時間が当該投入時間帯に属する場合に、現在の時間で当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入することが許されていることを示すため、当該端末がステップ203を実行する。当該システム時間が当該投入時間帯に属しない場合に、現在の時間でアプリケーションにマルチメディア情報を投入することは許可されていないことを示すため、当該端末は当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入しない。

20

【0073】

(3) 当該投入戦略に第1投入頻度が含まれている場合、当該端末の各アプリケーションの投入頻度により総投入頻度を計算し、当該総投入頻度が当該第1投入頻度より小さいか否かを判断し、「はい」の場合にステップ203を実行し、「いいえ」の場合に、プロセスを終了させる。

30

【0074】

実際の適用において、当該端末が複数のアプリケーションにマルチメディア情報を投入するため、投入頻度が高すぎる場合に、使用者の反感を起しやすく、使用者の体験に影響を与える。そのため、当該投入戦略は、当該端末の投入頻度を示す第1投入頻度を含めることができ、当該端末がマルチメディア情報を投入する頻度を限定することができる。

【0075】

当該端末は、マルチメディア情報を投入する過程において、各アプリケーションに投入されたマルチメディア情報を含む投入記録を生成できる。よって、当該端末は、現在起動したアプリケーションにマルチメディア情報を投入するか否かを判断する場合、各アプリケーションへの投入頻度を取得でき、且つ当該端末の各アプリケーションへの投入頻度により当該端末の総投入頻度を計算し、当該総投入頻度が当該第1投入頻度より小さいか否かを判断する。当該総投入頻度が当該第1投入頻度より小さい場合に、当該端末の総投入頻度が限定された最大投入頻度を超えていないことを示すため、当該端末は更に当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入することができ、ステップ203を実行する。一方、当該総投入頻度が当該第1投入頻度より小さくない場合に、当該端末のマルチメディア情報を投入する頻度が高すぎであることを示すため、これから当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入できない。

40

【0076】

ここで、アプリケーションの投入頻度が事前設定時間内の投入回数で示すことができ、当該事前設定時間が当該投入戦略に基づき確定可能であり、一日または一週間などであっ

50

てもよく、本実施例でこれを限定しない。例えば、当該事前設定時間が1日である場合に、あるアプリケーションが当日にスタート画面の広告をすでに3回投入されれば、当該アプリケーションの投入頻度が3である。

【0077】

なお、本実施例は上述したステップ(1)-(3)における三種の方式のみを例として説明したが、当該端末が任意の一つの方式に満足すれば、当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入することを確定できる。しかし、実際的に、当該端末は、上述した三つの判断方式における任意の二つ又は三つを任意の形態で組み合わせて、マルチメディア情報を当該アプリケーションに投入するか否かを判断できる。

【0078】

上述した(1)と(2)の組み合わせを例として、当該端末は、当該投入戦略に投入アプリケーションのリストが含まれている場合に、当該投入アプリケーションのリストに当該アプリケーションが含まれているか否かを判断する。当該投入アプリケーションのリストに当該アプリケーションが含まれている場合に、当該アプリケーションの投入時間帯を取得し、且つ現在の時計が示すシステム時間を取得し、当該システム時間が当該投入時間帯に属するか否かを判断し、当該システム時間が当該投入時間帯に属する場合に、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定し、ステップ203を実行する。一方、当該投入アプリケーションのリストに当該アプリケーションが含まれていない場合、又は当該システム時間が当該投入時間帯に属しない場合に、当該端末は当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入しない。

【0079】

一方、当該端末は、他の判断方式をさらに採用し、当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入するか否かを判断することができる。本実施例にはこれが限定されない。

【0080】

本実施例には、当該端末は当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入する必要がないと確定した後、如何なる操作も実行しないのみを例として説明した。しかし、実際的に、当該端末は、マルチメディア情報を当該アプリケーションに投入する必要がないと確定した後、当該アプリケーションを介して、相応的な起動操作を実行し、例えば、当該アプリケーションのメインインターフェースを表示したり、当該アプリケーションにおける使用者の記録情報などをアップロードしたりするものなどであり、ここでは、その説明を省略する。

【0081】

ステップ203において、当該端末は、当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入すると確定された場合、当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定する。

【0082】

当該端末は、当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入すると確定した後、当該マルチメディア情報集合から当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を選択することができる。

【0083】

本実施例において、当該投入戦略は、各アプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報を含めることができる。つまり、当該投入戦略は、対応的なアプリケーションに投入するマルチメディア情報を予め指定することができる。この場合に、当該端末は当該アプリケーションに対して対応的な指定のマルチメディア情報のみを投入でき、他のマルチメディア情報を投入できない。ここで、各アプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報は、マルチメディア情報を提供する広告主により確定されてもよく、更に当該端末のメーカーにより確定されてもよく、または広告主と当該端末のメーカーが協議することで確定されても良く、本実施例がこれを限定しない。

【0084】

当該端末は当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入すると確定した場合に、

10

20

30

40

50



当該投入戦略に当該アプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報が含まれているか否かを判断する。「はい」の場合に、当該マルチメディア情報集合から、当該アプリケーションに対応する指定マルチメディア情報を取得することで、当該指定マルチメディア情報を当該アプリケーションに投入する。例えば、当該投入戦略は、当該アプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報の記憶アドレスを含むことができる、当該端末は、当該記憶アドレスに基づき当該指定のマルチメディア情報を取得することができる。

【0085】

ここで、当該端末は、当該投入戦略に当該アプリケーションに対応する複数の指定のマルチメディア情報が含まれている場合に、当該複数の指定のマルチメディア情報を取得することで、当該複数の指定のマルチメディア情報を当該アプリケーションに投入する。

10

【0086】

当該端末は、更に当該複数の指定のマルチメディア情報における各指定のマルチメディア情報の投入頻度に基づき、対応的な指定のマルチメディア情報を投入するか否かを確定できる。当該投入頻度は、対応的な指定マルチメディア情報が既に投入された回数を示す。

【0087】

例えば、当該端末は、各指定のマルチメディア情報の投入頻度を計算し、複数の指定のマルチメディア情報から、投入頻度が一番低い指定のマルチメディア情報を選択して、当該アプリケーションに投入するマルチメディア情報とすることができる。又は、当該投入戦略は各指定のマルチメディア情報の第2投入頻度をさらに含めることができ、当該第2投入頻度は、指定のマルチメディア情報に対応する投入頻度を示し、対応的な指定のマルチメディア情報の投入頻度を限定することができる。当該アプリケーションに対応する各指定のマルチメディア情報について、当該端末は、当該指定のマルチメディア情報の投入頻度を取得し、当該投入頻度が当該指定のマルチメディア情報の第2投入頻度より低いかなんかを判断することができ、当該投入頻度が当該指定のマルチメディア情報の第2投入頻度より低い場合に、当該指定のマルチメディア情報の投入頻度が限定された最大投入頻度を超えていないことを示すため、当該マルチメディア情報をさらに投入することができ、当該指定マルチメディア情報を当該アプリケーションに投入するマルチメディア情報とする。当該投入頻度が当該指定マルチメディア情報の第2投入頻度より低くない場合に、当該指定マルチメディア情報を投入する頻度が高すぎていることを示すため、当該端末は当該指定マルチメディア情報を投入できない。

20

30

【0088】

なお、当該指定のマルチメディア情報の投入頻度は、当該マルチメディア情報集合の全部のマルチメディア情報に対する当該指定のマルチメディア情報の投入頻度であり、即ち、当該端末における当該指定のマルチメディア情報の投入頻度である。当該投入頻度は、当該指定のマルチメディア情報の投入回数を当該端末に投入されたマルチメディア情報の総投入回数で割った値である。

【0089】

または、当該指定のマルチメディア情報の投入頻度は、各アプリケーションに対応する複数の指定のマルチメディア情報に対する当該指定のマルチメディア情報の投入頻度であることができる。即ち、当該指定マルチメディア情報が投入することが許可された各アプリケーションに対して、当該指定のマルチメディア情報の投入頻度は、当該アプリケーションに対する当該指定のマルチメディア情報の投入頻度を示すためである。当該投入頻度は、当該指定のマルチメディア情報の当該アプリケーションにおける投入回数を当該アプリケーションの総投入回数で割った値である。

40

【0090】

本実施例において、当該端末は更に当該アプリケーションに投入することが許可された指定のマルチメディア情報を指定しなくてもよく、各マルチメディア情報の当該マルチメディア情報集合における現在の重みを確定し、各マルチメディア情報の現在の重みが大きいものから小さいものへと順に、当該マルチメディア情報集合から当該アプリケーション

50

に投入するマルチメディア情報を選択する。

【0091】

また、当該端末はマルチメディア情報を選択する場合、各マルチメディア情報の現在の重みが大きいものから小さいものへと順に、当該マルチメディア情報集合から一つのマルチメディア情報を選択でき、即ち、重みが一番大きいマルチメディア情報を選択する。当該端末は、更に当該マルチメディア情報集合から事前設定数のマルチメディア情報を選択でき、即ち、重みが大きい事前設定数のマルチメディア情報を選択することができる。当該事前設定数は当該投入戦略に基づき確定でき、異なるアプリケーションに対応する事前設定数は同一であってもよく、異なってもよく、本実施例でこれを限定しない。

【0092】

当該重みは、対応的なマルチメディア情報が選択される確率を示す。各マルチメディア情報の重みの数値は事前設定範囲内に属することができ、当該事前設定範囲は(0、1)又は(0、10)などであり、当該複数のマルチメディア情報の重みの総合は1であってもよく、他の数値であってもよく、本実施例でこれを限定しない。各マルチメディア情報の重みは、当該投入戦略に基づき当該端末に確定されてもよく、適用の過程でアップデートされてもよい。

【0093】

例えば、当該端末は、一つのマルチメディア情報のあるアプリケーションに投入する場合に、当該マルチメディア情報の重みを減少でき、後続の他のアプリケーションが起動されるときに、当該重みが減少されたマルチメディア情報を投入しなく、他の重みが大きいマルチメディア情報を投入することができる。すでに投入されたマルチメディア情報の重みを減少し、且つ投入されなかったマルチメディア情報の重みを増加することで、各マルチメディア情報を均一的に投入することができる。あるマルチメディア情報が投入過ぎ、且つ他のマルチメディア情報の投入が少ないことを防止することができる。

【0094】

または、当該端末は、当該アプリケーションの起動イベントを検出された時に、当該アプリケーションのタイプを取得し、当該マルチメディア情報集合におけるあるマルチメディア情報のタイプと当該アプリケーションのタイプが同一であると確定される場合に、当該マルチメディア情報の重みを増加することで、当該マルチメディア情報が選ばれた確率を向上させる。例えば、当該端末は、起動イベントを発生するアプリケーションがビデオ再生アプリケーションである場合に、当該マルチメディア情報集合における映画タイプのマルチメディア情報の重みを増加することができる。

【0095】

もちろん、当該端末は、当該マルチメディア情報のタイプと当該アプリケーションのタイプが同一であると確定される場合に、当該マルチメディア情報を直接選んで、当該マルチメディア情報を当該アプリケーションに投入すると確定でき、マルチメディア情報の重みに基づき選択することでない。本実施例では当該端末がマルチメディア情報を選択する方式を限定しない。

【0096】

ステップ204において、当該端末は、当該アプリケーションの起動インターフェースに当該マルチメディア情報を表示する。

【0097】

当該端末は、当該アプリケーションに投入するマルチメディア情報を確定した後、当該アプリケーションの起動インターフェースを表示でき、当該起動インターフェースに当該マルチメディア情報を表示する。例えば、当該端末は、当該マルチメディア情報がピクチャ情報を含めている場合に、当該起動インターフェースに当該ピクチャ情報を表示し、当該マルチメディア情報がビデオ情報である場合に、当該起動インターフェースに当該ビデオ情報を再生する。

【0098】

当該端末は、当該アプリケーションに投入する一つのマルチメディア情報をすでに確定

10

20

30

40

50

した場合に、当該起動インターフェースに当該マルチメディア情報を表示する。また、当該端末は、当該アプリケーションに投入する複数のマルチメディア情報をすでに確定した場合に、当該起動インターフェースに当該複数のマルチメディア情報を順番に表示してもよく、当該起動インターフェースに当該複数のマルチメディア情報を同時に表示してもよく、又は当該複数のマルチメディア情報を二つのグループに区分して、各グループが複数のマルチメディア情報を含め、当該起動インターフェースに一つのグループのマルチメディア情報を先に表示し、その後もう一つのグループのマルチメディア情報を切り替えて表示する。当該複数のマルチメディア情報の表示方式は、当該投入戦略に基づき確定でき、本実施例はこれを限定しない。

#### 【0099】

實際上、当該端末は、当該アプリケーションが起動される場合に、当該アプリケーションを介して当該アプリケーションのメインインターフェースを表示する。本実施例において、当該端末は、起動インターフェースを表示し、起動インターフェースに当該マルチメディア情報を表示する。当該端末は、マルチメディア情報を表示する時に、使用者が当該マルチメディア情報に対して如何なるトリガー操作を行わない場合に、当該マルチメディア情報の表示が完了した後、当該アプリケーションのメインインターフェースを表示する。

#### 【0100】

ここで、当該マルチメディア情報の表示時間が事前設定時間に達した時に、マルチメディア情報の表示が完了したことを確定できる。当該事前設定時間は、当該投入戦略に基づき確定される。異なるマルチメディア情報に対応する事前設定時間は同一であってもよく、異なってもよい。異なるアプリケーションに対応する事前設定時間は同一であってもよく、異なってもよい。本実施例はこれを限定しない。

#### 【0101】

本実施例で、当該端末は、先に当該アプリケーションのメインインターフェースを表示せず、当該起動インターフェースを表示することで、当該マルチメディア情報の表示が完了した後、当該アプリケーションのメインインターフェースを表示する。又は、当該端末は、当該アプリケーションを利用して当該アプリケーションのメインインターフェースを表示し、且つ当該メインインターフェースの最上層に当該起動インターフェースを表示することで、当該起動インターフェースにより当該アプリケーションのメインインターフェースをカバーし、当該起動インターフェースに当該マルチメディア情報を表示し、当該マルチメディア情報の表示を完成した後、当該起動インターフェースの表示を取り消す。このとき、当該端末は、当該メインインターフェースを表示することができる。本実施例において、マルチメディア情報を表示する時に当該メインインターフェースを表示するかが限定されない。

#### 【0102】

当該端末がマルチメディア情報を表示する時に、使用者が当該マルチメディア情報に対して閲覧操作のトリガーを行うことができる。当該閲覧操作は、当該マルチメディア情報をクリックする操作又は他の操作などであり、本実施例でこれを限定しない。当該端末は、当該マルチメディアへの閲覧操作が検出された場合に、当該マルチメディア情報の詳細ページを表示することができる。後続の過程で、当該端末が当該詳細ページを閉じる時に、当該アプリケーションのメインインターフェースが表示される。

#### 【0103】

ここで、当該詳細ページは、当該マルチメディア情報の詳細情報を含め、例えば、当該マルチメディア情報が示す製品のブランド、価格、メーカーなどを含めている。本実施例は、当該詳細情報を限定しない。当該詳細ページは、当該端末により当該サーバーから予めダウンロードしてもよく、当該端末により当該マルチメディア情報に対応するサーバーからダウンロードしてもいい。例えば、当該端末は、当該マルチメディア情報が一つのウェブサイトのアドレスである場合、当該ウェブサイトのアドレスにより、当該ウェブサイトのアドレスに対応するサーバーにアクセス要求を送信し、当該サーバーから返信したウ

10

20

30

40

50

ウェブページを受信する。当該ウェブページが当該マルチメディア情報の詳細ページである。

【0104】

当該端末にルチメディア情報を表示する場合に、使用者が当該マルチメディア情報に対する共有操作のトリガーを更に行う。例えば、当該起動インターフェースに共有オプションが含まれて、当該共有操作が当該共有オプションをクリックする操作であってもよい。当該端末は、当該マルチメディア情報に対する共有操作が検出された場合に、当該マルチメディア情報に対する共有要求をサーバーに送信する。当該サーバーは、当該共有要求を受信する場合に、当該マルチメディア情報を共有するメッセージを配信する。当該端末の友達は、当該メッセージを閲覧し、当該端末が当該マルチメディア情報をすでに共有することを知ることができる。一方、当該端末は、当該共有要求を当該サーバーに送信した後、当該アプリケーションのメインインターフェースを表示することができる。

10

【0105】

また、当該端末は、当該マルチメディア情報の表示が完了した後、生成された投入記録をアップデートし、当該アプリケーションに当該マルチメディア情報を投入したことを示すために、当該投入記録に当該アプリケーションと当該マルチメディア情報の間の対応関係を追加する。そして、当該端末は、当該アプリケーションに当該マルチメディア情報を表示した時間、使用者の当該マルチメディア情報に対するトリガーの操作などを、当該投入記録に追加でき、本実施例でこれを限定しない。その後、当該端末が当該サーバーに当該投入記録を送信し、当該サーバーが当該投入記録を保存することができる。

20

【0106】

当該端末は、当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合をダウンロードした後、サーバーとの間のネットワーク接続が切れられた場合に、アプリケーションにマルチメディア情報を投入し、且つ投入記録を生成する。全体の過程はオフラインの状態で行われて、ネットワークに接続される必要がない。後続の過程において、当該端末は、当該サーバーとの間のネットワーク接続を回復するときに、当該サーバーに当該投入記録を送信すればよい。

【0107】

図3は、本実施例に提供されたネットワークシステムの構造模式図である。図3を参照すると、当該ネットワークシステムが端末とサーバーを含み、当該端末がネットワークを介して当該サーバーに接続され、当該サーバーが当該端末にサービスを提供する。当該サーバーは、投入戦略を設定し、且つマルチメディア情報集合を取得できる。当該端末は、当該サーバーとの間のインターフェースを呼び出すことで、サーバーから当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合をダウンロードすることができ、当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合に基づき、起動されたアプリケーションにマルチメディア情報を投入する。

30

【0108】

なお、本実施例では、端末が当該マルチメディア情報の表示方法を実行するのみを例として説明したが、實際上、端末が投入サービスプロセスを実行し、当該投入サービスプロセスにより当該マルチメディア情報の表示方法を実行することができる。図4を参照して、当該投入サービスプロセスの操作フローは下記ステップ(1)-(4)を含むことができる。

40

【0109】

(1) 投入サービスプロセスは各アプリケーションの起動や終了のイベントをモニタリングし、アプリケーションが起動される時に、投入サービスプロセスがアプリケーションの起動イベントを検出した。

【0110】

(2) 当該投入サービスプロセスは、当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入するか否かを判断し、「はい」の場合に、予め取得された複数のマルチメディア情報から適当なマルチメディア情報を選択する。

50

## 【0111】

当該投入サービスプロセスは、投入戦略とマルチメディア情報をサーバーからダウンロードし、当該投入戦略に基づき当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入するかどうかを判断することができる。当該投入サービスプロセスは、当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入しないと確定した場合に、当該アプリケーションの起動イベントを無視し、当該アプリケーションにメインインターフェースを表示する。当該投入サービスプロセスは、当該アプリケーションにマルチメディア情報を投入すると確定した場合に、適当なマルチメディア情報を選択する。

## 【0112】

(3) 当該アプリケーションに投入されるマルチメディア情報を確定した後、当該投入サービスプロセスはマルチメディア情報のフォーマットに従って、当該マルチメディア情報を当該フォーマットに対応的処理モジュールに提出し、当該処理モジュールにより当該マルチメディア情報を表示する。

10

## 【0113】

当該投入サービスプロセスにより確定されたマルチメディア情報はピクチャ情報、ビデオ情報、オーディオ情報などの様々なフォーマットの情報であってもいい。当該投入サービスプロセスは、当該マルチメディア情報のフォーマットを確定し、当該マルチメディア情報を当該フォーマットに対応する処理モジュールに提出し、当該処理モジュールにより当該マルチメディア情報を表示することができる。

## 【0114】

例えば、当該投入サービスプロセスは、当該マルチメディア情報がピクチャ情報である場合に、当該ピクチャ情報を表示モジュールに提出し、表示モジュールにより当該ピクチャ情報を表示する。当該投入サービスプロセスは、当該マルチメディア情報がビデオ情報である場合に、当該ビデオ情報をビデオ再生モジュールに提出し、ビデオ再生モジュールにより当該ビデオ情報を再生する。

20

## 【0115】

(4) 当該マルチメディア情報の表示が完了した後、当該アプリケーションがメインインターフェースを表示する。

## 【0116】

本実施例に提供された方法は、インストールされた各アプリケーションを統一的に管理し、任意の一つのアプリケーションの起動イベントが検出された場合、予め確定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することで、当該アプリケーションの起動インターフェースに当該マルチメディア情報を表示し、各アプリケーションが個別的にアプリケーションサーバーからマルチメディア情報をダウンロードする必要がなく、同一なマルチメディア情報を重複してダウンロードすることを防止し、端末のネットワーク資源と電気量を節約する。

30

## 【0117】

関連技術において、複数のアプリケーションサーバーは個別的に投入戦略を設定する。また、各アプリケーションは個別的に対応的アプリケーションサーバーから広告資源をダウンロードする。実際の適用において、アプリケーションのメーカーは、自分のニーズに基づき広告主と協議する必要がある。広告主は、アプリケーションの使用者の数量などの情報に基づき、スタート画面の広告を投入するかどうかを決定する。アプリケーションにスタート画面の広告を投入すると確定されると、アプリケーションサーバーは広告主から提供されたスタート画面の広告のデータパケットを集める必要があり、且つ、多い投入戦略を設定し、投入されるスタート画面の広告を管理する。端末におけるアプリケーションは、相応するインターフェースを呼び出してスタート画面の広告を取得することで、スタート画面の広告の表示を実現する。アプリケーションサーバーが配置を行うことは大変複雑なことであり、端末アプリケーションは定期的にサーバーから最新の資源を取得する必要があり、操作が頻繁になる場合に、端末の大量のネットワーク資源を消耗し、且つ端末の電気量を消耗する。一部の使用者の数量が少ないアプリケーションについて、適当な広告

40

50

主さえ見つけなく、スタート画面の広告の投入を実現することはできない。また、端末において、各アプリケーションは個別的に管理され、統一的な管理を実現することができない。

【0118】

本実施例のネットワークシステムは端末と一つのサーバーのみを含む。当該端末は、当該サーバーから1部の投入戦略と広告資源を統一的にダウンロードすることで、異なるアプリケーションにスタート画面の広告を投入することができ、複数のアプリケーションの統一的な管理を実現する。そして、端末は、定期的にサーバーからバージョン情報を取得して、投入戦略と広告資源のアップグレード及びアップデートを実現する。各アプリケーションが個別的にアプリケーションサーバーから広告資源をダウンロードする必要がないため、同一な広告資源を重複してダウンロードすることを避けて、ネットワーク資源及び電気を無駄にせず、端末のネットワーク資源および電気を節約する。端末は、例えば時間帯制御、頻度制御などの戦略である相応する投入戦略をさらに提供し、端末全体の使用者の体験を考慮した。また、当該端末のサーバーが一部のみの投入戦略と広告資源を配置すればよく、アプリケーションサーバーが投入戦略と広告資源を設定する必要がないため、アプリケーションサーバーの操作を簡単にする。

10

【0119】

本発明は、端末においてシステムレベルのスタート画面の広告の表示プラットフォームを提供し、端末メーカーが広告主と協議して、特定のアプリケーションが起動される場合に、適当なスタート画面の広告を自動的に表示する。したがって、アプリケーションの使用 20  
者の数量の多少と関係なく、端末のメーカーとの協議が成功すれば、アプリケーションサーバーに対して如何なる設定が必要なく、如何なる投入戦略とインターフェースの呼び出しが必要なく、アプリケーションサーバーから如何なる広告資源を定期に取り込む必要なく、スタート画面の広告の投入を実現することができ、関連技術と同様な投入効果に達成し、且つ端末メーカーに分配される奨励を更に得ることができる。

20

【0120】

図5は、一つの例示的な実施例に係るマルチメディア情報の表示装置を示すブロック図である。図5を参照して、当該装置は確定モジュール501と表示モジュール502を含む。

【0121】

確定モジュール501は、アプリケーションの起動イベントが検出された場合に、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定するように配置される。当該マルチメディア情報集合は、少なくとも一つのマルチメディア情報を含む。

30

【0122】

表示モジュール502は、当該アプリケーションの起動インターフェースに当該マルチメディア情報を表示する。

【0123】

本実施例に提供された装置は、インストールされた各アプリケーションを統一的に管理し、任意の一つのアプリケーションの起動イベントが検出された場合に、予め確定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することで、当該アプリケーションの起動インターフェースに当該マルチメディア情報を表示し、各アプリケーションが個別的にアプリケーションサーバーからマルチメディア情報をダウンロードする必要がなく、同一なマルチメディア情報を重複してダウンロードすることを防止し、端末のネットワーク資源と電気を節約する。

40

【0124】

他の実施例において、当該装置は、

サーバーとの間のインターフェースを呼び出すことで、当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合をダウンロードするダウンロードモジュールを更に含む。

50

## 【 0 1 2 5 】

他の実施例において、当該確定モジュール 5 0 1 は、更に、

当該投入戦略に投入アプリケーションのリストが含まれている場合に、当該投入アプリケーションのリストに当該アプリケーションが含まれているか否かを判断し、当該投入アプリケーションのリストに当該アプリケーションが含まれている場合に、当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定するように配置される。

## 【 0 1 2 6 】

他の実施例において、当該確定モジュール 5 0 1 は、更に、

当該投入戦略に当該アプリケーションの投入時間帯が含まれている場合、時計が示す現在のシステム時間を取得し、当該システム時間が当該投入時間帯に属するか否かを判断し、当該システム時間が当該投入時間帯に属する場合、当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定するように配置される。

10

## 【 0 1 2 7 】

他の実施例において、当該確定モジュール 5 0 1 は、更に、

当該投入戦略に第 1 投入頻度が含まれている場合、装置の各アプリケーションの投入頻度により総投入頻度を計算し、当該第 1 投入頻度は当該装置の投入頻度を示すためであり、当該総投入頻度が当該第 1 投入頻度より小さい場合に、当該投入戦略と当該マルチメディア情報集合に基づき、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定するように配置される。

20

## 【 0 1 2 8 】

他の実施例において、当該確定モジュール 5 0 1 は、更に、当該投入戦略に当該アプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報が含まれている場合に、当該マルチメディア情報集合から当該アプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報を取得するように配置される。

## 【 0 1 2 9 】

他の実施例において、当該確定モジュール 5 0 1 は、更に、

当該投入戦略に当該アプリケーションに対応する複数の指定のマルチメディア情報及び各指定のマルチメディア情報の第 2 投入頻度が含まれている場合に、当該アプリケーションに対応する各指定のマルチメディア情報について、当該指定のマルチメディア情報の投入頻度を取得し、当該第 2 投入頻度が指定マルチメディア情報に対応する投入頻度を示し、当該指定のマルチメディア情報の投入頻度が対応的の第 2 投入頻度より小さい場合、当該指定のマルチメディア情報を、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報とするように配置される。

30

## 【 0 1 3 0 】

他の実施例において、当該確定モジュール 5 0 1 は更に、

当該マルチメディア情報集合における各マルチメディア情報の現在の重みを取得し、当該重みは対応的マルチメディア情報が選ばれる確率を示し、各マルチメディア情報の現在の重みが大きいものから小さいものへと順に、当該マルチメディア情報集合から、当該アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を選択するように配置される。

40

## 【 0 1 3 1 】

他の実施例において、当該装置においては、更に

当該表示モジュール 5 0 2 は、当該マルチメディア情報に対する閲覧操作が検出された場合に、当該マルチメディア情報の詳細ページを表示するように配置される、または、

送信モジュールは、当該マルチメディア情報に対する共有操作が検出された場合に、当該マルチメディア情報に対する共有要求をサーバーに送信するように配置される、または、

当該表示モジュール 5 0 2 は、当該マルチメディア情報の表示が完了した後、当該アプリケーションのメインインターフェースを表示するように配置される。

50

## 【0132】

上記実施例における装置について、各モジュールにより操作を実行する具体的な形態は、既に該方法に関する実施例に詳細に説明され、ここでその説明を省略する。

## 【0133】

上述したすべての選択可能な技術案は、如何なる組み合わせを使用して本発明の選択可能な実施例を構成することができ、ここでは、その説明を省略する。

## 【0134】

なお、上記実施例に提供されるマルチメディア情報の表示装置は、マルチメディア情報を表示する時、上記各機能モジュールの分割を例として説明し、実際の適用において、必要に応じて上記機能を異なる機能モジュールに割り当てて完成させることができ、つまり、装置の内部構造を異なる機能モジュールに分割し、上記の全部又は一部の機能を実現することができる。また、上記実施例に提供されたマルチメディア情報の表示装置及びマルチメディア情報の表示方法の実施例は同一な思想に属し、その具体的な実現過程については方法の実施例を参照し、ここでは、その説明を省略する。

10

## 【0135】

図6は一例示的な実施例に示されたマルチメディア情報の表示装置600のブロック図である。例えば、装置600は、携帯電話、コンピュータ、デジタル放送端末、メッセージ送受信装置、ゲームコンソール、タブレット型デバイス、医療機器、運動器具、パーソナルデジタルアシスタントなどであってもよい。

20

## 【0136】

図6を参照して、装置600は、処理部602、メモリー604、電源部606、マルチメディア部608、オーディオ部610、入力/出力(I/O)インターフェース612、センサー部614、及び通信部616の一つ又は複数の部材を含むことができる。

## 【0137】

処理部602は、一般的に装置600の全体的操作、例えば、表示、電話の呼び出し、データ通信、カメラ操作と記録操作に係る操作を制御する。処理部602は、上記方法の全部又は一部のステップを完成するように、コマンドを実行する一つ又は複数のプロセッサ620を含むことができる。なお、処理部602は、その他の部材との間のインタラクションを行うための一つ又は複数のモジュールを含むことができる。例えば、処理部602は、マルチメディア部608と処理部602とのインタラクションを行うマルチメディアモジュールを含むことができる。

30

## 【0138】

メモリー604は、装置600における操作を支持するように様々な種類のデータを記憶するように構成される。これらのデータの例は、装置600に操作される全てのアプリケーションプログラム又は方法のコマンド、連絡先データ、電話帳データ、メッセージ、画像、ビデオなどを含む。メモリー604は、全ての種類の揮発性又は不揮発性メモリー又はそれらの組み合わせ、例えば、スタティックランダムアクセスメモリー(SRAM、static random access memory)、電氣的消去可能なプログラム可能な読み取り専用メモリー(EEPROM、Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory)、消去可能なプログラム可能な読み取り専用メモリー(EPROM、Erasable Programmable Read Only Memory)、プログラム可能な読み取り専用メモリー(PROM、Programmable Read Only Memory)、読み取り専用メモリー(ROM、Read Only Memory)、磁気メモリー、フラッシュメモリー、磁気ディスク又は光ディスクにより実現することができる。

40

## 【0139】

電源部606は、装置600の様々な部材へ電力を提供する。電源部606は、電源管理システム、一つ又は複数の電源、及びその他の装置600に対する電力の生成、管理及び供給に関連する部材を含むことができる。

## 【0140】

50



マルチメディア部 608 は、前記装置 600 とユーザの間の出力インターフェースを提供するスクリーンを含む。一部の実施例において、スクリーンは液晶ディスプレイ（LCD）とタッチパネル（TP）を含むことができる。スクリーンにタッチパネルが含まれる場合、ユーザからの入力信号を受信するように、スクリーンがタッチパネルとして実現してもいい。タッチパネルは、タッチ、スワイプ及びタッチパネルに対するジェスチャーを検知するための一つ又は複数のタッチセンサーを含む。前記タッチセンサーは、タッチ又はスワイプ動作の境界を検知するのみでなく、前記タッチ又はスワイプの動作に関連する持続時間及び圧力を検出することができる。一部の実施例において、マルチメディア部 608 は、フロントカメラ及び/又はバックカメラを含む。装置 600 が操作モードにある場合、例えば、撮影モード又はビデオモードである場合、フロントカメラ及び/又はバックカメラは外部からのマルチメディアデータを受信することができる。各フロントカメラ及びバックカメラは、固定された光学レンズシステムであり、又は焦点距離と光学ズーム能力を有してもいい。

10

#### 【0141】

オーディオ部 610 は、オーディオ信号を出力及び/又は入力するように構成される。例えば、オーディオ部 610 は、マイクロフォン（MIC）を含んでいる。マイクロフォンは、装置 600 が操作モードにある場合、例えば、呼び出しモード、記録モード、音声認識モードにある場合、外部のオーディオ信号を受信するように構成される。受信されたオーディオ信号は、さらにメモリー 604 に記憶され、又は通信部 616 を介して送信される。一部の実施例において、オーディオ部 610 は、さらにオーディオ信号を出力するスピーカーを含んでいる。

20

#### 【0142】

I/Oインターフェース 612 は、処理部 602 と周辺インタフェースモジュールの間にインターフェースを提供する。上記周辺インタフェースモジュールは、キーボード、クリックホイール、ボタンなどであってもよい。これらのボタンは、ホームボタン、ボリュームボタン、スタートボタン及びロックボタンを含んでもいいが、それに限定されない。

#### 【0143】

センサー部 614 は、装置 600 へ各方面からの状態評価を提供する一つ又は複数のセンサーを含んでいる。センサー部 614 は、例えば、装置 600 のオン/オフ状態、例えば装置 600 のディスプレイ及びキーパッドである部品の相対的位置決めを検出することができ、さらに装置 600 又は装置 600 の一つの部品の位置変化、ユーザと装置 600 の接触の有無、装置 600 の方位又は加速/減速、及び装置 600 の温度変化を検出することができる。センサー部 614 は、物理的接触がない時、近傍物体の存在を検出する近接センサーを含んでいるように構成される。

30

#### 【0144】

センサー部 614 は、さらに、例えば CMOS 又は CCD イメージセンサーなどの、イメージングアプリケーションに用いられる光学センサーを含むことができる。一部の実施例において、該センサー部 614 は、さらに加速度センサー、ジャイロセンサー、磁気センサー、圧力センサー又は温度センサーを含むことができる。

#### 【0145】

通信部 616 は、装置 600 とその他の装置との間の有線又は無線方式による通信のために構成される。装置 600 は、通信標準に基づく例えば、Wi-Fi、2G 又は 3G、又はそれらの組み合わせの無線ネットワークにアクセスすることができる。一例示的な実施例において、通信部 616 は、放送チャンネルを介して外部放送管理システムからの放送信号又は放送関連情報を受信する。一例示的な実施例において、前記通信部 616 は、さらに狭域通信を促進するための近距離無線通信（NFC）モジュールを含む。例えば、NFC モジュールにおいて、無線周波数識別（RFID）技術、赤外線データ協会（IrDA）技術、超広帯域（UWB）技術、ブルートゥース（BT）及びその他の技術により実現することができる。

40

#### 【0146】

50

一例示的な実施例において、装置 600 は、一つ又は複数の特定用途向け集積回路 (ASIC)、デジタル信号プロセッサ (DSP)、デジタル信号処理装置 (DSPD)、プログラマブルロジックデバイス (PLD)、フィールドプログラマブルゲートアレイ (FPGA)、コントローラ、マイクロコントローラ、マイクロプロセッサ又はその他の電子部品により実現され、上記ユーザの推薦方法を実行するためである。

【0147】

一例示的な実施例において、さらに、装置 600 のプロセッサ 618 により実行されて上記方法を完成することができるコマンドを有する、例えばメモリー 604 である非一時的コンピュータ可読記憶媒体を提供している。例えば、非一時的なコンピュータ可読記憶媒体は、ROM、ランダムアクセスメモリー (RAM)、CD-ROM、磁気テープ、フロッピーディスク及び光データ記憶装置などであってもよい。

10

【0148】

非一時的なコンピュータ可読記憶媒体は、記憶媒体におけるコマンドが端末のプロセッサにより実行されることで、本明細書により提供されるマルチメディア情報の表示方法を、端末に実行させることができる。

上記方法は、

アプリケーションの起動イベントが検出された場合に、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定し、マルチメディア情報集合は少なくとも一つのマルチメディア情報を含むことと

20

、アプリケーションの起動インターフェースにマルチメディア情報を表示することと、を含む。

【0149】

他の実施例において、上記方法は、

サーバーとの間のインターフェースを呼び出すことで、投入戦略とマルチメディア情報集合をダウンロードすることを更に含む。

【0150】

他の実施例において、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

投入戦略に投入アプリケーションのリストが含まれている場合に、投入アプリケーションのリストにアプリケーションが含まれているか否かを判断することと、

30

投入アプリケーションのリストにアプリケーションが含まれている場合に、投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することと、を含む。

【0151】

他の実施例において、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

投入戦略に前記アプリケーションの投入時間帯が含まれている場合に、時計が示す現在のシステム時間を取得することと、

システム時間が投入時間帯に属するか否かを判断することと、

40

システム時間が投入時間帯に属する場合に、投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することと、を含む。

【0152】

他の実施例において、事前設定された投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

投入戦略に第 1 投入頻度が含まれている場合に、本端末の各アプリケーションの投入頻度により総投入頻度を計算し、第 1 投入頻度が本端末の投入頻度を示すことと、

総投入頻度が第 1 投入頻度より小さい場合に、投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することと、を含む。

50

む。

【0153】

他の実施例において、投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

投入戦略に更にアプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報が含まれている場合に、マルチメディア情報集合からアプリケーションに対応する指定のマルチメディア情報を取得することを含む。

【0154】

他の実施例において、上記方法は、

投入戦略にアプリケーションに対応する複数の指定のマルチメディア情報及び各指定のマルチメディア情報の第2投入頻度が含まれている場合に、アプリケーションに対応する各指定のマルチメディア情報に対して、指定のマルチメディア情報の投入頻度を取得し、第2投入頻度は指定のマルチメディア情報に対応する投入頻度を示すことと、

指定のマルチメディア情報の投入頻度が対応的の第2投入頻度より小さい場合に、指定のマルチメディア情報を、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報とすることとを、更に含む。

【0155】

他の実施例において、投入戦略とマルチメディア情報集合に基づき、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を確定することは、

マルチメディア情報集合における各マルチメディア情報の現在の重みを取得し、重みは対応的マルチメディア情報が選ばれる確率を示すことと、

各マルチメディア情報の現在の重みが大きいものから小さいものへと順に、マルチメディア情報集合から、アプリケーションに投入しようとするマルチメディア情報を選択することと、を含む。

【0156】

他の実施例において、上記方法は、

マルチメディア情報に対する閲覧操作が検出された場合に、マルチメディア情報の詳細ページを表示すること、または、

マルチメディア情報に対する共有操作が検出された場合に、マルチメディア情報に対する共有要求をサーバーに送信すること、または、

マルチメディア情報の表示が完了した後、アプリケーションのメインインターフェースを表示すること、を更に含む。

【0157】

上述したすべての選択可能な技術案は、如何なる組み合わせを使用しても本発明の望ましい実施例を構成でき、ここで逐一説明しない。

【0158】

当業者であれば、明細書を考慮しここに開示された発明を實踐した後、本発明のその他の実施態様を容易に想到できる。本願は、本発明の如何なる変形、用途又は適応的变化を含むためのものであり、これらの変形、用途又は適応的变化は本発明の一般的な原理に準じ、本発明の開示されていない当該技術分野における周知知識又は慣用の技術手段を含む。明細書と実施例は例示的なものに過ぎず、本発明の実際の範囲と精神は特許請求の範囲により与えられる。

【0159】

ここで理解すべきことは、本発明は既に上記のように説明され、図面に示された精確な構成に限定されず、その範囲を逸脱しない限りにおいて様々な修正や変更を行うことができる。本発明の範囲は添付の特許請求の範囲のみにより限定される。

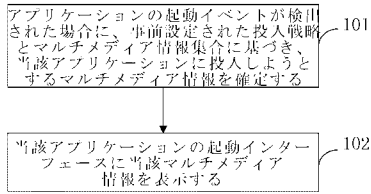
10

20

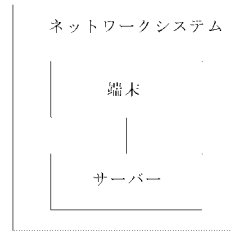
30

40

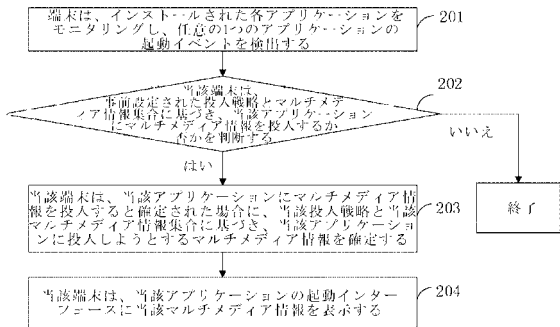
【図 1】



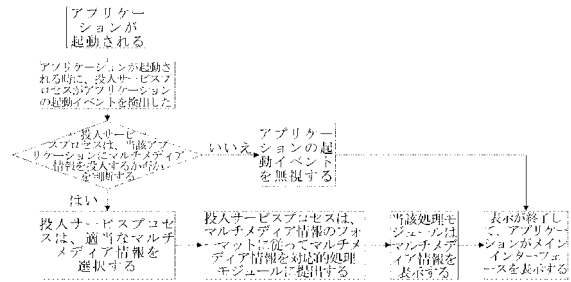
【図 3】



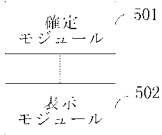
【図 2】



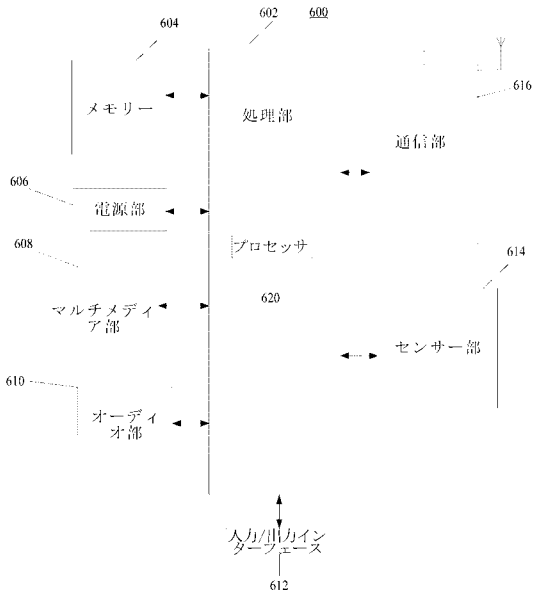
【図 4】



【図 5】



【図 6】



## 【 國際調查報告 】

<b>INTERNATIONAL SEARCH REPORT</b>		International application No. <b>PCT/CN2015/097616</b>
<b>A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER</b>		
G06Q 30/02 (2012.01) i		
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
<b>B. FIELDS SEARCHED</b>		
Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)		
G06Q; G06F		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
CNKI, CNPAT, WPI, EPODOC, IEEE: program, open, play, throw in, multimedia, picture, video, audio, electronic equipment; application, software, app, start, show, display, advertisement, ads, mobile, terminal		
<b>C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT</b>		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
PX	CN 105117186 A (XIAOMI TECHNOLOGY CO., LTD.), 02 December 2015 (02.12.2015), claims 1-19	1-19
PX	CN 105117187 A (XIAOMI TECHNOLOGY CO., LTD.), 02 December 2015 (02.12.2015), claims 1-50, and description, paragraphs 0002, 0315 and 0319	1-19
X	CN 102542479 A (SHANGHAI PATEO ELECTRONIC EQUIPMENT MANUFACTURING CO., LTD.), 04 July 2012 (04.07.2012), description, paragraphs 0107-0152, and figures 1-3	1-19
X	CN 102542480 A (SHANGHAI PATEO ELECTRONIC EQUIPMENT MANUFACTURING CO., LTD.), 04 July 2012 (04.07.2012), description, paragraphs 0055-0078, and figures 1-3	1-19
X	CN 102567895 A (SHANGHAI PATEO ELECTRONIC EQUIPMENT MANUFACTURING CO., LTD.), 11 July 2012 (11.07.2012), description, paragraphs 0055-0078, and figures 1-3	1-19
X	CN 103257863 A (ZAMPLUS ADEVERTISING (SHANGHAI) CO., LTD.), 21 August 2013 (21.08.2013), description, paragraphs 0033-0043, and figure 1	1-19
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input checked="" type="checkbox"/> 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	"T" 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 13 April 2016 (13.04.2016)	Date of mailing of the international search report 13 May 2016 (13.05.2016)	
Name and mailing address of the ISA/CN: State Intellectual Property Office of the P. R. China No. 6, Xitucheng Road, Jimenqiao Haidian District, Beijing 100088, China Facsimile No.: (86-10) 62019451	Authorized officer <b>DONG, Hongmei</b> Telephone No.: (86-10) 62413677	

**INTERNATIONAL SEARCH REPORT**  
Information on patent family members

International application No.

**PCT/CN2015/097616**

Patent Documents referred in the Report	Publication Date	Patent Family	Publication Date
CN 105117186 A	02 December 2015	None	
CN 105117187 A	02 December 2015	None	
CN 102542479 A	04 July 2012	None	
CN 102542480 A	04 July 2012	None	
CN 102567895 A	11 July 2012	None	
CN 103257863 A	21 August 2013	None	

## 国际检索报告

国际申请号

PCT/CN2015/097616

A. 主题的分类 G06Q 30/02(2012.01)i 按照国际专利分类(IPC)或者同时按照国家分类和IPC两种分类	
B. 检索领域 检索的最低限度文献(标明分类系统和分类号) G06Q; G06F 包含在检索领域中的除最低限度文献以外的检索文献 在国际检索时查阅的电子数据库(数据库的名称, 和使用的检索词(如使用)) CNKI, CNPAT, WPI, EPODOC, IEEE: 应用, 程序, 软件, 启动, 开启, 打开, 展示, 显示, 播放, 投放, 多媒体, 广告, 图片, 视频, 音频, 移动, 电子设备, 终端; application, software, app, start, show, display, advertisement, ads, mobile, terminal	
C. 相关文件	
类型*	引用文件, 必要时, 指明相关段落 相关的权利要求
PX	CN 105117186 A (小米科技有限责任公司) 2015年 12月 2日 (2015 - 12 - 02) 权利要求1-19
PX	CN 105117187 A (小米科技有限责任公司) 2015年 12月 2日 (2015 - 12 - 02) 权利要求1-50、说明书第0002、0315、0319段
X	CN 102542479 A (上海博泰悦臻电子设备制造有限公司) 2012年 7月 4日 (2012 - 07 - 04) 说明书第0107-0152段、附图1-3
X	CN 102542480 A (上海博泰悦臻电子设备制造有限公司) 2012年 7月 4日 (2012 - 07 - 04) 说明书第0055-0078段、图1-3
X	CN 102567895 A (上海博泰悦臻电子设备制造有限公司) 2012年 7月 11日 (2012 - 07 - 11) 说明书第0055-0078段、图1-3
X	CN 103257863 A (晶赞广告上海有限公司) 2013年 8月 21日 (2013 - 08 - 21) 说明书第0033-0043段、图1
<input type="checkbox"/> 其余文件在C栏的续页中列出。 <input checked="" type="checkbox"/> 见同族专利附件。	
* 引用文件的具体类型: “A” 认为不特别相关的表示了现有技术一般状态的文件 “E” 在国际申请日的当天或之后公布的在先申请或专利 “L” 可能对优先权要求构成怀疑的文件, 或为确定另一篇引用文件的公布日而引用的或者因其特殊理由而引用的文件(如具体说明的) “O” 涉及口头公开、使用、展览或其他方式公开的文件 “P” 公布日先于国际申请日但迟于所要求的优先权日的文件 “T” 在申请日或优先权日之后公布, 与申请不相抵触, 但为了理解发明之理论或原理的在后文件 “X” 特别相关的文件, 单独考虑该文件, 认定要求保护的发明不是新颖的或不具有创造性 “Y” 特别相关的文件, 当该文件与另一篇或者多篇该类文件结合并且这种结合对于本领域技术人员为显而易见时, 要求保护的发明不具有创造性 “&” 同族专利的文件	
国际检索实际完成的日期 2016年 4月 13日	国际检索报告邮寄日期 2016年 5月 13日
ISA/CN的名称和邮寄地址 中华人民共和国国家知识产权局(ISA/CN) 中国北京市海淀区蓟门桥西土城路6号 100088 传真号 (86-10)62019451	授权官员 董洪梅 电话号码 (86-10)62413677

表 PCT/ISA/210 (第2页) (2009年7月)

国际检索报告  
关于同族专利的信息

国际申请号

PCT/CN2015/097616

检索报告引用的专利文件			公布日 (年/月/日)	同族专利	公布日 (年/月/日)
CN	105117186	A	2015年 12月 2日	无	
CN	105117187	A	2015年 12月 2日	无	
CN	102542479	A	2012年 7月 4日	无	
CN	102542480	A	2012年 7月 4日	无	
CN	102567895	A	2012年 7月 11日	无	
CN	103257863	A	2013年 8月 21日	无	

表 PCT/ISA/210 (同族专利附件) (2009年7月)



## フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), EP(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), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG), 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

(特許庁注：以下のものは登録商標)

## 1. ブルートゥース

(74)代理人 100132805

弁理士 河合 貴之

(72)発明者 劉 洪杰

中華人民共和国, 100085, 北京市海淀区清河中街68号 華潤 五彩城 購物中心二期13層

(72)発明者 劉 偉

中華人民共和国, 100085, 北京市海淀区清河中街68号 華潤 五彩城 購物中心二期13層

(72)発明者 李 明浩

中華人民共和国, 100085, 北京市海淀区清河中街68号 華潤 五彩城 購物中心二期13層

Fターム(参考) 5B084 AA02 AA12 AB01 AB07 AB13 AB30 AB35 BA02 BB15 CD12  
 CD22 CE04 CE12 CF02 CF12 CF13 DB08 DC02 DC03 DC17  
 5E555 AA59 BA02 BA05 BA06 BB02 BB05 BB06 BC05 BC12 BD01  
 CB74 DB53 DB57 EA02 EA08 EA09 FA00

(54)【発明の名称】マルチメディア情報の表示方法及び装置 本願は、出願番号がCN201510496713.6であり、出願日が2015年08月13日である中国特許出願に基づき提出され、該中国特許出願の優先権を主張し、該中国特許出願の全ての内容はここで参考として本願に援用される。