

【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30年11月22日(2018.11.22)

【公表番号】特表2018-508843(P2018-508843A)

【公表日】平成30年3月29日(2018.3.29)

【年通号数】公開・登録公報2018-012

【出願番号】特願2017-520927(P2017-520927)

【国際特許分類】

G 06 F 3/0482 (2013.01)

H 04 M 1/00 (2006.01)

G 01 C 21/36 (2006.01)

G 06 F 3/0362 (2013.01)

G 06 F 3/0485 (2013.01)

【F I】

G 06 F 3/0482

H 04 M 1/00 U

G 01 C 21/36

G 06 F 3/0362 4 6 1

G 06 F 3/0485

【手続補正書】

【提出日】平成30年10月10日(2018.10.10)

【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】

モバイルデバイスと車載情報／エンターテインメントシステムとの間の接続を確立すること、

前記モバイルデバイスから通信を受信することであって、前記通信が、前記モバイルデバイスによって受信された第1のモダリティタイプの入力に関連付けられ、前記入力が、タスクを達成することに関連付けられる、受信すること、

前記タスクに関連付けられる1つまたは複数のアクションを実施することと、

前記第1のモダリティタイプとは異なる第2のモダリティタイプの入力を受信することであって、前記第2のモダリティタイプの前記入力が、前記タスクを実施することに関連付けられる、受信することと、

前記タスクを実施するための、前記第2のモダリティタイプの前記入力に関連付けられる1つまたは複数のアクションを実施することと、

前記タスクの実施中に、前記タスクを中断し、異なるタスクに関連付けられる前記車載情報／エンターテインメントシステムの前記第1及び第2のモダリティタイプとは異なる第3のモダリティタイプを介して選択可能なオプションを含むユーザインターフェースを提示することと、

前記第3のモダリティタイプを介して前記オプションの選択を受信することに応答して、前記異なるタスクを実施することと、を含み、

3つの異なるモダリティタイプが、前記モバイルデバイスを介して前記車載情報／エンターテインメントシステムに関与するために使用される、コンピュータ実装方法。

【請求項2】

前記第1のモダリティタイプの前記入力が、音声入力を含む、請求項1に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項3】

前記第2のモダリティタイプの前記入力が、前記車載情報／エンターテインメントシステムのコンソールを介して受信されるタッチ入力を含む、請求項2に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項4】

前記第2のモダリティタイプの前記入力が、前記車載情報／エンターテインメントシステムのコンソールに関連付けられるジョグダイヤルを介して受信されるジョグダイヤル入力を含む、請求項2に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項5】

少なくともいくつかのアクションが、前記第1のモダリティタイプ、あるいは前記第2のモダリティタイプまたは前記第3のモダリティタイプのうちの1つまたは複数を使用して行われ得る、請求項1に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項6】

少なくともいくつかのアクションが、前記第1のモダリティタイプ、あるいは前記第2のモダリティタイプまたは前記第3のモダリティタイプのうちの1つまたは複数を使用して行われ得、前記第1のモダリティタイプが、音声入力を含む、請求項1に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項7】

前記第1のモダリティタイプ、前記第2のモダリティタイプ、または前記第3のモダリティタイプのうちの少なくとも1つが、前記車載情報／エンターテインメントシステムのコンソールにおいてレンダリングされるオブジェクトのナビゲーションを可能にする、請求項1に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項8】

前記第1のモダリティタイプ、前記第2のモダリティタイプ、または前記第3のモダリティタイプのうちの少なくとも1つが、前記車載情報／エンターテインメントシステムのコンソールにおいてレンダリングされるオブジェクトのナビゲーションを可能にし、前記オブジェクトが、タイルを含む、請求項1に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項9】

前記第1のモダリティタイプの前記入力が、音声入力を含み、前記第2のモダリティタイプの前記入力が、前記第1のモダリティタイプの前記入力に関連付けられる曖昧さを解消するように構成されている、請求項1に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項10】

前記車載情報／エンターテインメントシステムは、異なるタスクに関連付けられる実行可能なアクションが実行のために使用可能であることをユーザのコンテキストが示すとき、1つの特定のタスクに関連付けられるアクションを中断できるように構成されている、請求項1に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項11】

コンピュータ可読命令を記憶する1つまたは複数のコンピュータ可読記憶媒体であって、前記コンピュータ可読命令は、実行されるとき、請求項1から10のいずれか一項に記載の方法を含む動作を実施する、1つまたは複数のコンピュータ可読記憶媒体。