

【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 26 年 3 月 6 日 (2014.3.6)

【公表番号】特表 2013-519952 (P2013-519952A)
 【公表日】平成 25 年 5 月 30 日 (2013.5.30)
 【年通号数】公開・登録公報 2013-027
 【出願番号】特願 2012-553049 (P2012-553049)
 【国際特許分類】

G 0 6 F 3/048 (2013.01)

G 0 6 F 3/0488 (2013.01)

【 F I 】

G 0 6 F 3/048 6 5 1 A

G 0 6 F 3/048 6 2 0

G 0 6 F 3/048 6 5 5 B

【手続補正書】
 【提出日】平成 26 年 1 月 14 日 (2014.1.14)
 【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】

コンピュータシステムにおける方法において、

少なくとも第 1 及び第 2 のレイヤーを含むグラフィカルユーザーインターフェースを表示するステップであって、前記第 1 のレイヤーにおける視覚情報の第 1 の部分がタッチスクリーンの表示領域内にあり、前記レイヤーは互いに対して実質的に平行である、ステップと、

ジェスチャーの動きの速度を有する前記タッチスクリーン上でのジェスチャーに対応するユーザー入力を受け取るステップと、

前記ユーザー入力に少なくとも部分的に基づいて第 1 の動きを計算するステップであって、前記第 1 の動きは、前記第 1 のレイヤーにおける視覚情報の第 2 の部分が表示領域の外にある最初の第 1 のレイヤーの位置から、前記第 1 のレイヤーにおける視覚情報の前記第 2 の部分が前記表示領域内にある現在の第 1 のレイヤーの位置への、前記第 1 のレイヤーの動きを含み、前記第 1 の動きは第 1 の動きの速度で第 1 の方向にあり、前記第 1 の動きの速度は前記ジェスチャーの動きの速度に基づく、ステップと、

前記ユーザー入力に少なくとも部分的に基づいて第 2 の動きを計算するステップであって、前記第 2 の動きは最初の第 2 のレイヤーの位置から現在の第 2 のレイヤーの位置への前記第 2 のレイヤーにおける視覚情報の動きを含み、前記第 2 の動きは第 2 の動きの速度で前記第 1 の方向にある、ステップ

とを含み、前記第 2 の動きの速度は前記第 1 の動きの速度とは異なる方法。

【請求項 2】

前記第 1 のレイヤーは複数の第 1 のレイヤーのロックポイントを含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記第 1 のレイヤーはコンテンツペインの位置においてある数のコンテンツペインを含み、前記第 1 のレイヤーのロックポイントは、前記コンテンツペインの数及び前記コンテンツペインの位置に少なくとも部分的に基づいて自動的に決定される請求項 2 に記載の方

法。

【請求項 4】

前記第 1 のレイヤーのロックポイントのうちの少なくとも 1 つの位置に基づいてロッキングアニメーションを実行するステップをさらに含み、前記ロッキングアニメーションを実行するステップは、

前記第 1 のレイヤーにおけるユーザーインターフェース要素に関連付けられる第 1 のレイヤーのロックポイントを選択するステップと、

前記現在の第 1 のレイヤーの位置から、前記選択された第 1 のレイヤーのロックポイントが前記表示領域の一部と合わせられて前記ユーザーインターフェース要素が前記表示領域において見ることができるようになる第 1 のレイヤーのロッキングアニメーション後の位置への、前記第 1 のレイヤーにおける移行をアニメートするステップと、

前記現在の第 2 のレイヤーの位置から前記第 1 のレイヤーのロッキングアニメーション後の位置に対応する第 2 のレイヤーのロッキングアニメーション後の位置への前記第 2 のレイヤーにおける移行をアニメートするステップであって、前記第 2 のレイヤーのロッキングアニメーション後の位置は、第 2 のレイヤーのロックポイントが前記選択された第 1 のレイヤーのロックポイントと合わせられる位置である、ステップと

を含み、

前記第 1 のレイヤーはコンテンツレイヤーであり、前記ユーザーインターフェース要素はコンテンツペインであり、前記ジェスチャーはフリックを含み、前記選択は前記フリックの速度に少なくとも部分的に基づく請求項 2 に記載の方法。

【請求項 5】

前記第 1 のレイヤー及び前記第 2 のレイヤーの各々が始まりと終わりを有し、前記第 1 のレイヤーの終わりは前記現在の第 1 のレイヤーの位置に表示され、前記第 2 のレイヤーの終わりは前記現在の第 2 のレイヤーの位置に表示され、前記方法は、

ラッピングアニメーションを実行するステップをさらに含み、前記ラッピングアニメーションを実行するステップは、

前記現在の第 1 のレイヤーの位置から前記第 1 のレイヤーの始めが表示されるラッピングアニメーション後の第 1 のレイヤーの位置への前記第 1 のレイヤーにおける移行をアニメートするステップと、

前記現在の第 2 のレイヤーの位置から前記第 2 のレイヤーの始めが表示されるラッピングアニメーション後の第 2 のレイヤーの位置への前記第 2 のレイヤーにおける移行をアニメートするステップと

を含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

前記第 1 のレイヤーにおける前記視覚情報はアバター要素を含み、前記アバター要素は前記第 1 のレイヤーにおける 2 つ以上の他の要素間の関係を示し、前記方法は、

前記第 1 の動きの速度とは異なる第 3 の動きの速度での前記アバター要素の動きを含む第 3 の動きを計算するステップをさらに含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記第 1 の動きの速度は前記ジェスチャーの動きの速度と実質的に等しい請求項 1 に記載の方法。

【請求項 8】

前記第 1 の動きを計算するステップは、前記最初の第 1 のレイヤーの位置、前記第 1 の方向、及び前記ジェスチャーの動きの速度に少なくとも部分的に基づいて、前記現在の第 1 のレイヤーの位置を計算するステップを含み、前記第 2 の動きを計算するステップは、前記計算された現在の第 1 のレイヤーの位置に少なくとも部分的に基づいて前記現在の第 2 のレイヤーの位置を計算するステップを含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 9】

前記第 1 のレイヤーの最大幅で前記第 2 のレイヤーの幅を割った、前記第 2 のレイヤーの動作比率に少なくとも部分的に基づいて、前記第 2 の動きの速度を計算するステップを

さらに含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 1 0】

前記ジェスチャーによって示される方向は前記第 1 の方向とは異なり、前記ジェスチャーによって示される方向は斜め方向であり、前記第 1 の方向は水平方向である請求項 1 に記載の方法。

【請求項 1 1】

前記タッチスクリーンを含む携帯電話上での表示のために前記第 1 の動き及び前記第 2 の動きをレンダリングするステップをさらに含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 1 2】

1 つ又は複数のプロセッサと、

ディスプレイを有するタッチスクリーンと、

少なくとも第 1 及び第 2 のレイヤーを含み、前記第 2 のレイヤーは第 1 の部分及び第 2 の部分を含む、グラフィカルユーザーインターフェースを前記タッチスクリーン上に表示するステップと、

前記第 1 のレイヤーにおける動きを示す前記タッチスクリーン上での少なくとも 1 つのジェスチャーに対応するユーザー入力を受け取るステップであって、前記少なくとも 1 つのジェスチャーはジェスチャーの動きの速度を有する、ステップと、

前記ユーザー入力に少なくとも部分的に基づいて第 1 の動きを計算するステップであって、前記第 1 の動きは前記第 1 のレイヤーの動きを含み、前記第 1 の動きは第 1 の動きの速度にあり、前記第 1 の動きの速度は前記ジェスチャーの動きの速度に基づく、ステップと、

前記第 1 の動きに少なくとも部分的に基づいて第 2 の動きを計算するステップであって、前記第 2 の動きは前記第 2 のレイヤーの前記第 1 の部分の動きを含み、前記第 2 の動きは前記第 1 の動きと実質的に平行であり、前記第 2 の動きは第 2 の動きの速度にある、ステップと、

前記ユーザー入力に少なくとも部分的に基づいて第 3 の動きを計算するステップであって、前記第 3 の動きは前記第 1 のレイヤーの動きを含み、前記第 3 の動きは第 3 の動きの速度にある、ステップと

前記第 3 の動きに少なくとも部分的に基づいて第 4 の動きを計算するステップであって、前記第 4 の動きは前記第 2 のレイヤーの前記第 2 の部分の動きを含み、前記第 4 の動きは前記第 3 の動きに実質的に平行であり、前記第 4 の動きは第 4 の動きの速度にある、ステップと

を含み、前記第 2 の動きの速度は前記第 4 の動きの速度とは異なり、前記第 2 の動きの速度は前記第 1 の動きの速度とは異なる方法を実行するためのコンピューター実行可能命令を格納する 1 つ又は複数のコンピューター読み取り可能な記憶媒体とを具備するコンピューティングデバイス。

【請求項 1 3】

前記第 1 のレイヤーはコンテンツレイヤーであり、前記第 2 のレイヤーは前記コンテンツレイヤーの上のセクションヘッダーレイヤーであり、前記第 2 のレイヤーの前記第 1 の部分は第 1 のセクションヘッダーであり、前記第 2 のレイヤーの前記第 2 部分は第 2 のセクションヘッダーである請求項 1 2 に記載のコンピューティングデバイス。

【請求項 1 4】

前記第 1 のセクションヘッダーは前記コンテンツレイヤーにおける 1 つ又は複数のコンテンツペインの第 1 の組に関連付けられ、前記第 2 のセクションヘッダーは前記コンテンツレイヤーにおける 1 つ又は複数のコンテンツペインの第 2 の組に関連付けられ、前記第 2 の動きの速度は前記第 1 のセクションヘッダーの幅と前記コンテンツペインの第 1 の組の幅との間の差に基づき、前記第 4 の動きの速度は前記第 2 のセクションヘッダーの幅と前記コンテンツペインの第 2 の組の幅との間の差に基づく請求項 1 3 に記載のコンピューティングデバイス。

【請求項 1 5】

前記タッチスクリーン上でのジェスチャーを介してユーザー入力を受け取るように動作可能なタッチスクリーン上にグラフィカルユーザーインターフェースを表示するステップであって、前記グラフィカルユーザーインターフェースは、コンテンツレイヤー、セクションヘッダーレイヤー、タイトルレイヤー及び背景レイヤーを含み、各レイヤーは、少なくとも、それぞれのレイヤーにおける視覚情報の第1及び第2の部分を含み、それぞれのレイヤーにおける視覚情報の前記第1の部分は前記タッチスクリーンの表示領域にあり、それぞれのレイヤーにおける視覚情報の前記第2の部分は前記表示領域の外にある、ステップと、

前記タッチスクリーン上でのジェスチャーに対応するユーザー入力を受け取るステップと、

前記ユーザー入力に少なくとも部分的に基づいてコンテンツレイヤーの動きを計算するステップであって、前記コンテンツレイヤーの動きは、(a)前記コンテンツレイヤーにおける視覚情報の前記第2部分が前記表示領域の外にある最初のコンテンツレイヤーの位置から(b)前記コンテンツレイヤーにおける視覚情報の前記第2の部分が前記表示領域内にある現在のコンテンツレイヤーの位置への前記コンテンツレイヤーの動きを含む、ステップと、

前記(a)から(b)への動きをアニメートするステップであって、前記コンテンツレイヤーの動きはコンテンツレイヤーの動きの速度で第1の方向にある、ステップと、

前記ユーザー入力に少なくとも部分的に基づいてセクションヘッダーレイヤーの動きを計算するステップであって、前記セクションヘッダーレイヤーの動きは、(c)前記セクションヘッダーレイヤーにおける視覚情報の前記第2の部分が前記表示領域の外にある最初のセクションヘッダーレイヤーの位置から(d)前記セクションヘッダーレイヤーにおける視覚情報の前記第2の部分が前記表示領域内にある現在のセクションヘッダーレイヤーの位置への前記セクションヘッダーレイヤーの動きを含む、ステップと、

前記(c)から(d)への動きをアニメートするステップであって、前記セクションヘッダーレイヤーの動きはセクションヘッダーレイヤーの動きの速度で前記第1の方向にある、ステップと、

前記ユーザー入力に少なくとも部分的に基づいてタイトルレイヤーの動きを計算するステップであって、前記タイトルレイヤーの動きは、(e)前記タイトルレイヤーにおける視覚情報の前記第2の部分が前記表示領域の外にある最初のタイトルレイヤーの位置から(f)前記タイトルレイヤーにおける視覚情報の前記第2の部分が前記表示領域内にある現在のタイトルレイヤーの位置への前記タイトルレイヤーの動きを含む、ステップと、

前記(e)から(f)への動きをアニメートするステップであって、前記タイトルレイヤーの動きはタイトルレイヤーの動きの速度で前記第1の方向にある、ステップと、

前記ユーザー入力に少なくとも部分的に基づいて背景レイヤーの動きを計算するステップであって、前記背景レイヤーの動きは、(g)前記背景レイヤーにおける視覚情報の前記第2の部分が前記表示領域の外にある最初の背景レイヤーの位置から(h)前記背景レイヤーにおける視覚情報の前記第2部分が前記表示領域内にある現在の背景レイヤーの位置への前記背景レイヤーの動きを含む、ステップと、

前記(g)から(h)への動きをアニメートするステップであって、前記背景レイヤーの動きは背景レイヤーの動きの速度で前記第1の方向にある、ステップとを含む方法であって、

前記コンテンツレイヤーの動きの速度は前記セクションヘッダーレイヤーの動きの速度に等しく、前記タイトルレイヤーの動きの速度は前記コンテンツレイヤーの動きの速度及び前記セクションヘッダーレイヤーの動きの速度とは異なり、前記コンテンツレイヤー、前記セクションヘッダーレイヤー及び前記タイトルレイヤーは互いに実質的に平行であって互いに対して重ならず、前記コンテンツレイヤー、前記セクションヘッダーレイヤー及び前記タイトルレイヤーの各々は前記背景レイヤーに重なる、方法を実行するためのコンピュータ実行可能命令を格納する1つ又は複数のコンピュータ読み取り可能な媒体。