

【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29年11月30日(2017.11.30)

【公表番号】特表2016-538644(P2016-538644A)

【公表日】平成28年12月8日(2016.12.8)

【年通号数】公開・登録公報2016-067

【出願番号】特願2016-533167(P2016-533167)

【国際特許分類】

G 06 F 13/00 (2006.01)

G 06 F 13/10 (2006.01)

G 06 F 3/0481 (2013.01)

【F I】

G 06 F 13/00 5 5 0 A

G 06 F 13/10 3 3 0 B

G 06 F 3/0481 1 7 0

【手続補正書】

【提出日】平成29年10月19日(2017.10.19)

【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】

方法であって、

ソーシャルネットワーキング・システムと関連付けられたユーザのモバイル・コンピューティング・デバイスのオペレーティング・システムが、該モバイル・コンピューティング・デバイスの画面上にコンテンツを表示するための利用可能なタイムスロットを識別すること、

該オペレーティング・システムが、該モバイル・コンピューティング・デバイス上にインストールされた1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションに該利用可能なタイムスロットを通知すること、

該オペレーティング・システムが、該1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションの各々から、該ソフトウェア・アプリケーションに関連するコンテンツで該利用可能なタイムスロットを埋めるためのリクエストを受信することであって、該リクエストが、

該ソフトウェア・アプリケーションを示し、

該ソフトウェア・アプリケーションに関連する該コンテンツのフォーマットを示し、

該ソフトウェア・アプリケーションに関連する該コンテンツの少なくとも一部分を提供する、前記受信すること、

該オペレーティング・システムが、該リクエストのうちの1つを選択すること、

該オペレーティング・システムが、該選択したリクエストに関連する該コンテンツを、該利用可能なタイムスロット内で該選択したリクエストによって示されるフォーマットで、該モバイル・コンピューティング・デバイスの該画面上に表示することを含む方法。

【請求項2】

1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションが、前記モバイル・コンピューティング・デバイス上で現在実行されているものである、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

前記リクエストによって提供される前記コンテンツの前記少なくとも一部分が、前記ソフトウェア・アプリケーションに関連する前記コンテンツへのリンクを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項4】

前記リンクが、インターネット上のユニフォーム・リソース・ロケータ(ＵＲＬ)を含む、請求項3に記載の方法。

【請求項5】

前記コンテンツが、1つまたは複数の対話要素を含む、請求項1に記載の方法。

【請求項6】

前記リクエストが、

前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションの人気、

前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションの評価、

前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションに関連するパーティによって支払われた金額、

前記モバイル・コンピューティング・デバイスのユーザによる前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションとの対話の頻度、または

前記モバイル・コンピューティング・デバイスのユーザによる前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションとの対話の新しさ

のうちの1つまたは複数に少なくとも部分的に基づいて選択される、請求項1に記載の方法。

【請求項7】

前記フォーマットが、複数の所定のフォーマットのうちの1つを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項8】

モバイル・コンピューティング・デバイスのオペレーティング・システムを具現化する1つまたは複数のコンピュータ可読な非一時的記憶媒体であって、前記オペレーティング・システムは、実行されたときに、

ソーシャルネットワーキング・システムと関連付けられたユーザのモバイル・コンピューティング・デバイスの画面上にコンテンツを表示するための利用可能なタイムスロットを識別し、

該モバイル・コンピューティング・デバイスにインストールされた1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションに該利用可能なタイムスロットを通知し、

該1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションの各々から、該ソフトウェア・アプリケーションに関連するコンテンツで該利用可能なタイムスロットを埋めるためのリクエストを受信し、ここで、該リクエストが、

該ソフトウェア・アプリケーションを示し、

該ソフトウェア・アプリケーションに関連する該コンテンツのフォーマットを示し、

該ソフトウェア・アプリケーションに関連する該コンテンツの少なくとも一部分を提供し、

該リクエストのうちの1つを選択し、

該選択したリクエストに関連する該コンテンツを、該利用可能なタイムスロット内で該選択したリクエストによって示されるフォーマットで、該モバイル・コンピューティング・デバイスの該画面上に表示するように動作可能である、1つまたは複数のコンピュータ可読な非一時的記憶媒体。

【請求項9】

前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションが、前記モバイル・コンピューティング・デバイス上で現在実行されているものである、請求項8に記載の媒体。

【請求項10】

前記リクエストによって提供される前記コンテンツの前記少なくとも一部分が、前記ソフトウェア・アプリケーションに関連する前記コンテンツへのリンクを含む、請求項8に記

載の媒体。

【請求項 1 1】

前記リンクが、インターネット上のユニフォーム・リソース・ロケータ（ＵＲＬ）を含む、請求項 1 0 に記載の媒体。

【請求項 1 2】

前記コンテンツが、1つまたは複数の対話要素を含む、請求項 8 に記載の媒体。

【請求項 1 3】

前記リクエストが、

前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションの人気、

前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションの評価、

前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションに関連するパーティによって支払われた金額、

前記モバイル・コンピューティング・デバイスのユーザによる前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションとの対話の頻度、または

前記モバイル・コンピューティング・デバイスのユーザによる前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションとの対話の新しさ

のうちの1つまたは複数に少なくとも部分的に基づいて選択される、請求項 8 に記載の媒体。

【請求項 1 4】

前記フォーマットが、複数の所定のフォーマットのうちの1つを含む、請求項 8 に記載の媒体。

【請求項 1 5】

システムであって、

1つまたは複数のプロセッサと、

該プロセッサに結合され、該プロセッサによって実行可能な命令を含むメモリとを備え、該プロセッサは、モバイル・コンピューティング・デバイスのオペレーティング・システムの命令を実行したときに、

ソーシャルネットワーキング・システムと関連付けられたユーザのモバイル・コンピューティング・デバイスの画面上にコンテンツを表示するための利用可能なタイムスロットを識別し、

該モバイル・コンピューティング・デバイス上に搭載された1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションに該利用可能なタイムスロットを通知し、

該1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションの各々から、該ソフトウェア・アプリケーションに関連するコンテンツで該利用可能なタイムスロットを埋めるためのリクエストを受信し、ここで、該リクエストが、

該ソフトウェア・アプリケーションを示し、

該ソフトウェア・アプリケーションに関連する該コンテンツのフォーマットを示し、

該ソフトウェア・アプリケーションに関連する該コンテンツの少なくとも一部分を提供し、

該リクエストのうちの1つを選択し、

該選択したリクエストに関連する該コンテンツを、該利用可能なタイムスロット内で該選択したリクエストによって示されるフォーマットで、該モバイル・コンピューティング・デバイスの該画面上に表示するように動作可能である、システム。

【請求項 1 6】

前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションが、前記モバイル・コンピューティング・デバイス上で現在実行されているものである、請求項 1 5 に記載のシステム。

【請求項 1 7】

前記リクエストによって提供される前記コンテンツの前記少なくとも一部分が、前記ソフトウェア・アプリケーションに関連する前記コンテンツへのリンクを含む、請求項 1 5 に記載のシステム。

【請求項 18】

前記リンクが、インターネット上のユニフォーム・リソース・ロケータ（ＵＲＬ）を含む、請求項17に記載のシステム。

【請求項 19】

前記コンテンツが、1つまたは複数の対話要素を含む、請求項15に記載のシステム。

【請求項 20】

前記フォーマットが、複数の所定のフォーマットのうちの1つを含む、請求項15に記載のシステム。

【請求項 21】

前記リクエストが、

前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションの人気、

前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションの評価、

前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションに関連するパーティによって支払われた金額、

前記モバイル・コンピューティング・デバイスのユーザによる前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションとの対話の頻度、または

前記モバイル・コンピューティング・デバイスのユーザによる前記1つまたは複数のソフトウェア・アプリケーションとの対話の新しさ

のうちの1つまたは複数に少なくとも部分的に基づいて選択される、請求項15に記載のシステム。