

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7101220号

(P7101220)

(45)発行日 令和4年7月14日(2022.7.14)

(24)登録日 令和4年7月6日(2022.7.6)

(51)国際特許分類

F I

G 0 6 F	3/01 (2006.01)	G 0 6 F	3/01	5 1 0
G 0 6 F	3/0481(2022.01)	G 0 6 F	3/01	5 6 0
G 0 6 F	3/16 (2006.01)	G 0 6 F	3/0481	
A 6 1 B	5/0245(2006.01)	G 0 6 F	3/16	5 3 0
A 6 3 B	69/00 (2006.01)	G 0 6 F	3/16	6 2 0

請求項の数 19 外国語出願 (全209頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2020-160052(P2020-160052)

(22)出願日 令和2年9月24日(2020.9.24)

(65)公開番号 特開2021-128746(P2021-128746
A)

(43)公開日 令和3年9月2日(2021.9.2)

審査請求日 令和2年11月24日(2020.11.24)

(31)優先権主張番号 62/977,076

(32)優先日 令和2年2月14日(2020.2.14)

(33)優先権主張国・地域又は機関

米国(US)

(31)優先権主張番号 63/036,374

(32)優先日 令和2年6月8日(2020.6.8)

(33)優先権主張国・地域又は機関

米国(US)

(31)優先権主張番号 63/078,311

最終頁に続く

(73)特許権者 503260918

アップル インコーポレイテッド

Apple Inc.

アメリカ合衆国 95014 カリフォル

ニア州 クパチーノ アップル パーク ウ

エイワン

One Apple Park Way,

Cupertino, Califor

nia 95014, U.S.A.

(74)代理人 110003281

特許業務法人大塚国際特許事務所

(74)代理人 100076428

弁理士 大塚 康徳

(74)代理人 100115071

弁理士 大塚 康弘

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 トレーニングコンテンツのユーザインタフェース

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

表示生成構成要素及び1つ以上の入力デバイスと通信するコンピュータシステムにおいて、第1頻度で1つ以上の身体活動指標を記録させることであって、前記1つ以上の身体活動指標は、前記コンピュータシステムのユーザの活動レベルを監視する1つ以上のセンサによって記録される、ことと、

前記第1頻度で前記1つ以上の身体活動指標を記録させている間、前記表示生成構成要素を介して、複数のトレーニングアフォーダンスを含むトレーニングユーザインタフェースを表示することであって、

第1タイプのトレーニングに対応する、前記複数のトレーニングアフォーダンスの内の第1トレーニングアフォーダンスは、前記第1タイプのトレーニングとは異なる第2タイプのトレーニングに対応する、前記複数のトレーニングアフォーダンスの内の第2トレーニングアフォーダンスと共に表示され、

前記複数のトレーニングアフォーダンスの内の第1トレーニングアフォーダンスに関連付けられたオーディオは、第1のオーディオ項目及び第2のオーディオ項目を含むオーディオ項目の事前定義されたリストに関連付けられ、

オーディオ項目の前記事前定義されたリストは、前記ユーザによって選択されなかった、ことと、

前記1つ以上の入力デバイスを介して、オーディオ再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力を検出することと、

オーディオ再生を開始するための前記選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応する前記ユーザの入力を検出したことに応じて、
前記コンピュータシステムと通信しているオーディオ出力デバイスにおいて、前記第1タイプのトレーニングに関連付けられたオーディオをオーディオ再生させると、
前記第1頻度より高い第2頻度で前記1つ以上の身体活動指標を記録させることであって、
前記1つ以上の身体活動指標が、前記コンピュータシステムの前記ユーザの身体活動レベルを表す、ことと、
を含む、方法。

【請求項2】

前記第1タイプのトレーニングに関連付けられた前記オーディオが、前記トレーニングを完了するために必要とされる時間の長さに基づいた持続時間を有する、請求項1に記載の方法。

10

【請求項3】

前記第1タイプのトレーニングに関連付けられた前記オーディオが、前記トレーニングに関連付けられた前記オーディオの再生中での既定の時間に前記オーディオ出力デバイスより出力されるように構成されたオーディオ指示を含む、請求項1から2のいずれか一項に記載の方法。

【請求項4】

前記第1タイプのトレーニングに関連付けられた前記オーディオは、前記トレーニングに関連付けられた前記オーディオ再生中に出力されるように構成された1つ以上のビジュアルコンテンツ項目に対応する、請求項1から3のいずれか一項に記載の方法。

20

【請求項5】

前記第1タイプのトレーニングに関連付けられた前記オーディオをオーディオ再生させている間に、
前記表示生成構成要素を介して、前記1つ以上のビジュアルコンテンツ項目を表示することと、
触知出力を生成することであって、前記触知出力が前記1つ以上のビジュアルコンテンツ項目の表示と同時に提供される、ことと、
を更に含む、請求項4に記載の方法。

【請求項6】

前記第1タイプのトレーニングが完了した後に、前記表示生成構成要素を介して、前記第1タイプのトレーニングに関連付けられた前記オーディオの再生中に出力されるように構成された前記1つ以上のビジュアルコンテンツ項目を含む第1のトレーニングサマリーユーザインタフェースを表示することを更に含む、請求項4に記載の方法。

30

【請求項7】

前記1つ以上のビジュアルコンテンツ項目の各ビジュアルコンテンツ項目が、前記第1タイプのトレーニングに関連付けられた前記オーディオの再生中でのそれぞれの所定の時間に出力されるように構成され、前記第1タイプのトレーニングに関連付けられた前記オーディオの再生中での第1の所定の時間に出力されるように構成された第1のビジュアルコンテンツ項目を含み、
前記方法が、
前記表示生成構成要素を介して、前記第1タイプのトレーニングの1つ以上のグラフィック表現を含むトレーニングサマリーユーザインタフェースを表示することを更に含み、
前記第1タイプのトレーニングに関連付けられた前記オーディオの再生中に前記第1のビジュアルコンテンツ項目が出力されたという判定に従って、前記トレーニングサマリーユーザインタフェースが前記第1のビジュアルコンテンツ項目を含み、
前記第1タイプのトレーニングに関連付けられた前記オーディオの再生中に前記第1のビジュアルコンテンツ項目が出力されなかったという判定に従って、前記トレーニングサマリーユーザインタフェースが前記第1のビジュアルコンテンツ項目を含まない、請求項4に記載の方法。

40

50

【請求項 8】

前記第 1 タイプのトレーニングに関連付けられた前記オーディオのオーディオ再生が完了したという判定に従って、前記オーディオ出力デバイスにおいて、前記第 1 のオーディオ項目及び前記第 2 のオーディオ項目を含むオーディオ項目の前記事前定義されたリストをオーディオ再生させることを更に含む、請求項 1 から 7 のいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 9】

オーディオ再生を開始するための前記選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応する前記ユーザの入力を検出したことに応じて、前記表示生成構成要素を介して、前記第 1 タイプのトレーニングに関連付けられた前記オーディオの前記オーディオ再生を変更するための再生制御の第 1 のセットを表示することと、

10

オーディオ項目の前記事前定義されたリストをオーディオ再生させたことに応じて、前記表示生成構成要素を介して、オーディオ項目の前記事前定義されたリストのオーディオ再生を変更するための再生制御の第 2 のセットを表示することと、再生制御の前記第 2 のセットが再生制御の前記第 1 のセットとは異なる、ことと、

を更に含む、請求項 1 から 8 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 10】

前記第 1 タイプのトレーニングに関連付けられた前記オーディオのオーディオ再生が完了した後に、前記オーディオ出力デバイスにおいて、オーディオ項目の前記事前定義されたリストの前記第 1 のオーディオ項目をオーディオ再生させることと、

前記第 1 のオーディオ項目を前記オーディオ再生させた後に、前記第 1 のオーディオ項目に対応する 1 つ以上のユーザの入力を検出することと、

20

前記第 1 のオーディオ項目に対応する前記 1 つ以上のユーザの入力を検出したことに応じて、前記第 2 のオーディオ項目のオーディオ再生を実行することなく、前記検出された 1 つ以上のユーザの入力に基づいて、前記第 1 のオーディオ項目の動作を実行することと、を更に含む、請求項 1 から 9 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 11】

オーディオ再生を開始するための前記選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応する前記ユーザの入力を検出したことに応じて、

前記表示生成構成要素を介して、再生進度インジケータを含むトレーニングユーザインタフェースを表示することと、前記再生進度インジケータが、オーディオコンテンツの再生の進行を視覚的に示し、前記オーディオコンテンツが、前記第 1 タイプのトレーニング及びオーディオ項目の前記事前定義されたリストに関連付けられた前記オーディオを含む、ことと、

30

を更に含む、請求項 1 から 10 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 12】

検出されたユーザの入力が、前記第 1 タイプのトレーニングに関連付けられていないオーディオのオーディオ再生をもたらすとの判定に従って、前記第 1 タイプのトレーニングに関連付けられたオーディオの前記オーディオ再生を停止させることを更に含む、請求項 1 から 11 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 13】

前記第 1 タイプのトレーニングに関連付けられた前記オーディオを含む所定の数のオーディオ項目が前記コンピュータシステムに記憶される、請求項 1 から 12 のいずれか一項に記載の方法。

40

【請求項 14】

前記第 1 タイプのトレーニングに関連付けられた前記オーディオが 1 つ以上の物理的位置の既定のセットに対応し、

前記第 1 タイプのトレーニングに関連付けられた前記オーディオが、前記第 1 タイプのトレーニングに関連付けられた前記オーディオの再生中に出力されるように構成された 1 つ以上のビジュアルコンテンツ項目に対応する、請求項 1 から 13 のいずれか一項に記載の方法。

50

【請求項 15】

前記第1タイプのトレーニングが完了した後、前記表示生成構成要素を介して、前記第1タイプのトレーニングの1つ以上のグラフィック表現を含む第2のトレーニングサマリーユーザインタフェースを表示することを更に含む、請求項1から14のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 16】

前記コンピュータシステムが第1の外部デバイスと通信し、
前記第1の外部デバイスは、トレーニングを追加するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを出力するように構成され、
前記方法が、
前記トレーニングを追加するための前記選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応して、前記第1の外部デバイスによって1つ以上のユーザの入力のシーケンスが検出されたという判定に応じて、前記コンピュータシステムに前記トレーニングを追加するためのプロセスを開始すること、
を更に含む、請求項1から15のいずれか一項に記載の方法。

10

【請求項 17】

コンピュータに、請求項1から16のいずれか一項に記載の方法を実行させる、コンピュータプログラム。

【請求項 18】

請求項17に記載のコンピュータプログラムを記憶するメモリと、
前記メモリに記憶されている前記コンピュータプログラムを実行することができる、1つ以上のプロセッサと、
を備える、コンピュータシステム。

20

【請求項 19】

請求項1から16のいずれか一項に記載の方法を実行する手段を含む、コンピュータシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、概してコンピュータユーザインタフェースに関し、より詳細にはトレーニングコンテンツをナビゲーション及び出力する技術に関する。

30

【背景技術】

【0002】

スマートフォンなどの電子デバイスがより広く使用されているため、それらの機能は通話及びテキストメッセージを超えて成長している。これらの電子デバイス上の様々な機能を使用して実装するための効率的な方法を提供することは、複雑で時間がかかる場合がある。

【発明の概要】

【0003】

本明細書で使用するとき、トレーニングコンテンツは、ユーザが身体活動を実行することを誘導するオーディオコンテンツ及び/又はビデオコンテンツを指す。しかしながら、電子デバイスを使用してトレーニングコンテンツをナビゲーション及び出力する一部の技術は、概して面倒であり、非効率である。例えば、一部の既存の技術では、複数回のキー押下又は打鍵を含む場合がある、複雑かつ時間のかかるユーザインタフェースが使用されている。既存の技術は、必要以上の時間を要し、ユーザの時間及びデバイスのエネルギーを浪費する。後者の問題は、バッテリー動作式デバイスにおいては特に重大である。別の例として、複数のデバイス間のトレーニングコンテンツの表示を調整するためのいくつかの既存の技術は直感的ではなく、したがって、誤った入力につながるか、又は複数のキー押下若しくはキーストロークを必要とする。既存の技術は、必要以上の時間を要し、ユーザの時間及びデバイスのエネルギーを浪費する。後者の問題は、バッテリー動作式デバイスにおいては特に重大である。

40

50

【 0 0 0 4 】

したがって、本技術は、トレーニングコンテンツをナビゲーション及び出力するための、より速く、より効率的な方法及びインタフェースを電子デバイスに提供する。このような方法及びインタフェースは、トレーニングコンテンツをナビゲーション及び出力するための他の方法を任意に補完するか、又は置き換える。そのような方法及びインタフェースは、ユーザにかかる認知的負担を低減させ、より効率的なヒューマン - マシンインタフェースを作成する。バッテリー動作式コンピューティングデバイスの場合、そのような方法及びインタフェースは、電力を節約し、電池充電の間隔を長くする。

【 0 0 0 5 】

いくつかの実施形態では、方法は、ディスプレイを備えた電子デバイスにおいて、ディスプレイ上に、トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することと、トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力を検出することと、トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力を検出したことに応じて、選択されると、電子デバイスに、第1の共通のトレーニングパラメータを共有するトレーニングの提案を表示するプロセスを開始させる第1のオプションと、選択されると、電子デバイスに、第2の共通のトレーニングパラメータを共有するトレーニングの提案を表示するためのプロセスを開始させる第2のオプションとを含む、複数の選択可能なオプションと、電子デバイスのユーザのトレーニング履歴に基づいて複数のトレーニングの提案が表示のために選択される、複数のトレーニングの提案と、を同時に表示することを含む、トレーニングの提案を表示するためのユーザインタフェースを表示することと、を含む。

10

20

【 0 0 0 6 】

いくつかの実施形態では、非一時的コンピュータ可読記憶媒体は、ディスプレイを備える電子デバイスの1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶し、1つ以上のプログラムは、ディスプレイ上に、トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することと、トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力を検出することと、トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力を検出したことに応じて、選択されると、電子デバイスに、第1の共通のトレーニングパラメータを共有するトレーニングの提案を表示するプロセスを開始させる第1のオプションと、選択されると、電子デバイスに、第2の共通のトレーニングパラメータを共有するトレーニングの提案を表示するためのプロセスを開始させる第2のオプションとを含む、複数の選択可能なオプションと、電子デバイスのユーザのトレーニング履歴に基づいて複数のトレーニングの提案が表示のために選択される、複数のトレーニングの提案と、を同時に表示することを含む、トレーニングの提案を表示するためのユーザインタフェースを表示することと、に対する命令を含む。

30

【 0 0 0 7 】

いくつかの実施形態では、一時的コンピュータ可読記憶媒体は、ディスプレイを備える電子デバイスの1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶し、1つ以上のプログラムは、ディスプレイ上に、トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することと、トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力を検出することと、トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力を検出したことに応じて、選択されると、電子デバイスに、第1の共通のトレーニングパラメータを共有するトレーニングの提案を表示するプロセスを開始させる第1のオプションと、選択されると、電子デバイスに、第2の共通のトレーニングパラメータを共有するトレーニングの提案を表示するためのプロセスを開始させる第2のオプションとを含む、複数の選択可能なオプションと、電子

40

50

デバイスのユーザのトレーニング履歴に基づいて複数のトレーニングの提案が表示のために選択される、複数のトレーニングの提案と、を同時に表示することを含む、トレーニングの提案を表示するためのユーザインタフェースを表示することと、に対する命令を含む。

【0008】

一部の実施形態では、電子デバイスは、ディスプレイと、1つ以上のプロセッサと、1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶するメモリと、を備え、1つ以上のプログラムが、ディスプレイ上に、トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することと、トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力を検出することと、トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力を検出したことに応じて、選択されると、電子デバイスに、第1の共通のトレーニングパラメータを共有するトレーニングの提案を表示するプロセスを開始させる第1のオプションと、選択されると、電子デバイスに、第2の共通のトレーニングパラメータを共有するトレーニングの提案を表示するためのプロセスを開始させる第2のオプションとを含む、複数の選択可能なオプションと、電子デバイスのユーザのトレーニング履歴に基づいて複数のトレーニングの提案が表示のために選択される、複数のトレーニングの提案と、を同時に表示することを含む、トレーニングの提案を表示するためのユーザインタフェースを表示することと、に対する命令を含む。

10

【0009】

一部の実施形態では、電子デバイスは、ディスプレイと、ディスプレイ上に、トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示する手段と、トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力を検出するための手段と、トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力を検出したことに応じて、選択されると、電子デバイスに、第1の共通のトレーニングパラメータを共有するトレーニングの提案を表示するためのプロセスを開始させる第1のオプションと、選択されると、電子デバイスに、第2の共通のトレーニングパラメータを共有するトレーニングの提案を表示するためのプロセスを開始させる第2のオプションとを含む、複数の選択可能なオプションと、電子デバイスのユーザのトレーニング履歴に基づいて表示のために選択される、複数のトレーニングの提案と、を同時に表示することを含む、トレーニングの提案を表示するためのユーザインタフェースを表示するための手段と、を含む。

20

30

【0010】

いくつかの実施形態では、方法は、ディスプレイを備える電子デバイスにおいて、ディスプレイ上に、オーディオ再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することと、オーディオ再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力を検出することと、オーディオ再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスと通信しているオーディオ出力デバイスにおいて、トレーニングに関連付けられたオーディオをオーディオ再生させることと、トレーニングに対応する身体活動指標を記録させることと、身体活動指標が、電子デバイスのユーザの活動レベルをモニタする1つ以上のセンサによって記録される、ことと、を含む。

40

【0011】

いくつかの実施形態では、非一時的コンピュータ可読記憶媒体は、ディスプレイを備える電子デバイスの1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶し、1つ以上のプログラムは、ディスプレイ上に、オーディオ再生を開始するための前記選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することと、オーディオ再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力を検出することと、オーディオ再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子

50

デバイスと通信しているオーディオ出力デバイスにおいて、トレーニングに関連付けられたオーディオをオーディオ再生させることと、トレーニングに対応する身体活動指標を記録させることと、身体活動指標が、電子デバイスのユーザの活動レベルをモニタする1つ以上のセンサによって記録される、ことと、に対する命令を含む。

【0012】

いくつかの実施形態では、一時的コンピュータ可読記憶媒体は、ディスプレイを備える電子デバイスの1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶し、1つ以上のプログラムは、ディスプレイ上に、オーディオ再生を開始するための前記選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することと、オーディオ再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力を検出することと、オーディオ再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスと通信しているオーディオ出力デバイスにおいて、トレーニングに関連付けられたオーディオをオーディオ再生させることと、トレーニングに対応する身体活動指標を記録させることと、身体活動指標が、電子デバイスのユーザの活動レベルをモニタする1つ以上のセンサによって記録される、ことと、に対する命令を含む。

10

【0013】

一部の実施形態では、電子デバイスは、ディスプレイと、1つ以上のプロセッサと、1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶するメモリと、を備え、1つ以上のプログラムが、ディスプレイ上に、オーディオ再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することと、オーディオ再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力を検出することと、オーディオ再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスと通信しているオーディオ出力デバイスにおいて、トレーニングに関連付けられたオーディオをオーディオ再生させることと、トレーニングに対応する身体活動指標を記録させることと、身体活動指標が、電子デバイスのユーザの活動レベルをモニタする1つ以上のセンサによって記録される、ことと、に対する命令を含む。

20

【0014】

一部の実施形態では、電子デバイスは、ディスプレイと、ディスプレイ上に、オーディオ再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示する手段と、オーディオ再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力を検出する手段と、オーディオ再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスと通信しているオーディオ出力デバイスにおいて、トレーニングに関連付けられたオーディオをオーディオ再生させ、トレーニングに対応する身体活動指標を記録させ、身体活動指標が、電子デバイスのユーザの活動レベルをモニタする1つ以上のセンサによって記録される、手段と、を含む。

30

【0015】

いくつかの実施形態では、方法は、電子デバイスにおいて、表示デバイスを介して、ビデオコンテンツと、ユーザに対応する身体活動指標の1つ以上の表現とを同時に表示させることと、身体活動指標の1つ以上の表現が、コンテンツの再生前の期間を含む所定の時間の長さに対応し、身体活動指標の1つ以上の表現が、ビデオコンテンツ上に重ねられている、ことと、ビデオコンテンツの表示を継続させている間に、ビデオコンテンツの表示中にユーザの身体活動に基づいた活動データを受信することと、活動データを受信したことに応じて、受信された活動データに基づいて、身体活動指標の1つ以上の表現の表示を更新することと、を含む。

40

【0016】

いくつかの実施形態では、非一時的コンピュータ可読記憶媒体は、電子デバイスの1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶し、1

50

つ以上のプログラムが、表示デバイスを介して、ビデオコンテンツと、ユーザに対応する身体活動指標の1つ以上の表現とを同時に表示させることであって、身体活動指標の1つ以上の表現が、コンテンツの再生前の期間を含む所定の時間の長さに対応し、身体活動指標の1つ以上の表現が、ビデオコンテンツ上に重ねられている、ことと、ビデオコンテンツの表示を継続させている間に、ビデオコンテンツの表示中のユーザの身体活動に基づいた活動データを受信することと、活動データを受信したことに応じて、受信された活動データに基づいて、身体活動指標の1つ以上の表現の表示を更新することと、に対する命令を含む。

【0017】

いくつかの実施形態では、一時的コンピュータ可読記憶媒体は、電子デバイスの1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶し、1つ以上のプログラムが、表示デバイスを介して、ビデオコンテンツと、ユーザに対応する身体活動指標の1つ以上の表現とを同時に表示させることであって、身体活動指標の1つ以上の表現が、コンテンツの再生前の期間を含む所定の時間の長さに対応し、身体活動指標の1つ以上の表現が、ビデオコンテンツ上に重ねられている、ことと、ビデオコンテンツの表示を継続させている間に、ビデオコンテンツの表示中のユーザの身体活動に基づいた活動データを受信することと、活動データを受信したことに応じて、受信された活動データに基づいて、身体活動指標の1つ以上の表現の表示を更新することと、に対する命令を含む。

10

【0018】

いくつかの実施形態では、電子デバイスは、1つ以上のプロセッサと、1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶するメモリと、を備え、1つ以上のプログラムが、表示デバイスを介して、ビデオコンテンツと、ユーザに対応する身体活動指標の1つ以上の表現とを同時に表示させることであって、身体活動指標の1つ以上の表現が、コンテンツの再生前の期間を含む所定の時間の長さに対応し、身体活動指標の1つ以上の表現が、ビデオコンテンツ上に重ねられている、ことと、ビデオコンテンツの表示を継続させている間に、ビデオコンテンツの表示中のユーザの身体活動に基づいた活動データを受信することと、活動データを受信したことに応じて、受信された活動データに基づいて、身体活動指標の1つ以上の表現の表示を更新することと、に対する命令を含む。

20

【0019】

いくつかの実施形態では、電子デバイスは、表示デバイスを介して、ビデオコンテンツと、ユーザに対応する身体活動指標の1つ以上の表現とを同時に表示させる手段であって、身体活動指標の1つ以上の表現が、コンテンツの再生前の期間を含む所定の時間の長さに対応し、身体活動指標の1つ以上の表現が、ビデオコンテンツ上に重ねられている、手段と、ビデオコンテンツの表示を継続させている間に、ビデオコンテンツの表示中のユーザの身体活動に基づいた活動データを受信し、活動データを受信したことに応じて、受信された活動データに基づいて、身体活動指標の1つ以上の表現の表示を更新する手段と、を含む。

30

【0020】

いくつかの実施形態では、方法は、電子デバイスにおいて、表示デバイスを介して、ビデオコンテンツと、トレーニング強度表現であって、ビデオコンテンツの第1の再生位置に対応する電子デバイスのユーザに関する身体活動指標と、ビデオコンテンツの第1の再生位置に対応する、ビデオコンテンツを視聴している間にトレーニングに参加したユーザ群の身体活動に基づいた、ユーザ群に対する身体活動指標との間の比較に基づいた視覚的特性を有するトレーニング強度表現と、を同時に表示させることと、ビデオが第1の再生位置から第2の再生位置へと進んだ後に、ユーザの身体活動指標に対応する活動データを受信することと、活動データを受信したことに応じて、表示デバイスを介して、受信された活動データに基づいて、またビデオコンテンツの第2の再生位置に対応する電子デバイスのユーザに関する身体活動指標と、ビデオコンテンツの第2の再生位置に対応する、ユー

40

50

ザ群に対する身体活動指標との間の比較に基づいて変化したトレーニング強度表現の視覚的特性に関するトレーニング強度表現を表示させることと、を含む。

【 0 0 2 1 】

いくつかの実施形態では、非一時的コンピュータ可読記憶媒体は、電子デバイスの1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶し、1つ以上のプログラムは、表示デバイスを介して、ビデオコンテンツと、トレーニング強度表現であって、ビデオコンテンツの第1の再生位置に対応する電子デバイスのユーザに関する身体活動指標と、ビデオコンテンツの第1の再生位置に対応する、ビデオコンテンツを視聴している間にトレーニングに参加したユーザ群の身体活動に基づいた、ユーザ群に関する身体活動指標との間の比較に基づいた視覚的特性を有する、トレーニング強度表現と、を同時に表示させることと、ビデオが第1の再生位置から第2の再生位置へと進んだ後に、ユーザの身体活動指標に対応する活動データを受信することと、活動データを受信したことに応じて、表示デバイスを介して、受信された活動データに基づいて、またビデオコンテンツの第2の再生位置に対応する電子デバイスのユーザに関する身体活動指標と、ビデオコンテンツの第2の再生位置に対応するユーザ群に関する身体活動指標との間の比較に基づいて変化したトレーニング強度表現の視覚的特性に関するトレーニング強度表現を表示させることと、に対する命令を含む。

10

【 0 0 2 2 】

いくつかの実施形態では、一時的コンピュータ可読記憶媒体は、電子デバイスの1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶し、1つ以上のプログラムは、表示デバイスを介して、ビデオコンテンツと、トレーニング強度表現であって、ビデオコンテンツの第1の再生位置に対応する電子デバイスのユーザに関する身体活動指標と、ビデオコンテンツの第1の再生位置に対応する、ビデオコンテンツを視聴している間にトレーニングに参加したユーザ群の身体活動に基づいた、ユーザ群に関する身体活動指標との間の比較に基づいた視覚的特性を有する、トレーニング強度表現と、を同時に表示させることと、ビデオが第1の再生位置から第2の再生位置へと進んだ後に、ユーザの身体活動指標に対応する活動データを受信することと、活動データを受信したことに応じて、表示デバイスを介して、受信された活動データに基づいて、またビデオコンテンツの第2の再生位置に対応する電子デバイスのユーザに関する身体活動指標と、ビデオコンテンツの第2の再生位置に対応するユーザ群に関する身体活動指標との間の比較に基づいて変化したトレーニング強度表現の視覚的特性に関するトレーニング強度表現を表示させることと、に対する命令を含む。

20

30

【 0 0 2 3 】

いくつかの実施形態では、電子デバイスは、1つ以上のプロセッサと、1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶するメモリと、を備え、1つ以上のプログラムが、表示デバイスを介して、ビデオコンテンツと、トレーニング強度表現であって、ビデオコンテンツの第1の再生位置に対応する電子デバイスのユーザに関する身体活動指標と、ビデオコンテンツの第1の再生位置に対応する、ビデオコンテンツを視聴している間にトレーニングに参加したユーザ群の身体活動に基づいた、ユーザ群に関する身体活動指標との間の比較に基づいた視覚的特性を有するトレーニング強度表現と、を同時に表示させることと、ビデオが第1の再生位置から第2の再生位置へと進んだ後に、ユーザの身体活動指標に対応する活動データを受信することと、活動データを受信したことに応じて、表示デバイスを介して、受信された活動データに基づいて、またビデオコンテンツの第2の再生位置に対応する電子デバイスのユーザに関する身体活動指標と、ビデオコンテンツの第2の再生位置に対応するユーザ群に関する身体活動指標との間の比較に基づいて変化したトレーニング強度表現の視覚的特性に関するトレーニング強度表現を表示させることと、に対する命令を含む。

40

【 0 0 2 4 】

いくつかの実施形態では、電子デバイスは、表示デバイスを介して、ビデオコンテンツと、トレーニング強度表現であって、ビデオコンテンツの第1の再生位置に対応する電子デ

50

バイスのユーザに関する身体活動指標と、ビデオコンテンツの第1の再生位置に対応する、ビデオコンテンツを視聴している間にトレーニングに参加したユーザ群の身体活動に基づいた、ユーザ群に関する身体活動指標との間の比較に基づいた視覚的特性を有する、トレーニング強度表現と、を同時に表示させる手段と、ビデオが第1の再生位置から第2の再生位置へと進んだ後に、ユーザの身体活動指標に対応する活動データを受信する手段と、活動データを受信したことに応じて、表示デバイスを介して、受信された活動データに基づいて、またビデオコンテンツの第2の再生位置に対応する電子デバイスのユーザに関する身体活動指標と、ビデオコンテンツの第2の再生位置に対応するユーザ群に関する身体活動指標との間の比較に基づいて変化したトレーニング強度表現の視覚的特性に関するトレーニング強度表現を表示させる手段と、を含む。

10

【0025】

いくつかの実施形態では、方法は、ディスプレイを備える電子デバイスであって、電子デバイスが、第1の外部デバイス及び第2の外部デバイスと通信している、電子デバイスにおいて、電子デバイスのディスプレイ上に、ビデオコンテンツに対応するユーザインタフェースであって、第1の外部デバイスと通信している表示デバイス上のビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェースの表示を可能にするための第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを含む、ユーザインタフェースを表示することと、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択を含む、1つ以上のユーザの入力の第1のシーケンスを検出することと、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択を含む1つ以上のユーザの入力の第1のシーケンスを検出したことに応じて、第1の外部デバイスと通信している表示デバイスに、活動セッションに関連付けられた第1のグラフィカルユーザインタフェースを表示させることと、表示デバイスが、活動セッションに関連付けられた第1のグラフィカルユーザインタフェースを表示している間に、第2の外部デバイスと通信している表示デバイスは、活動セッションの開始に関連付けられ、かつ第1のグラフィカルユーザインタフェースとは異なる、第2のグラフィカルユーザインタフェースを表示し、第2のグラフィカルユーザインタフェースの一部分に向けられた選択入力が、第1の外部デバイスと通信している表示デバイスに、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェースを表示させる、ことを含む。

20

【0026】

いくつかの実施形態では、非一時的コンピュータ可読記憶媒体は、ディスプレイを備える電子デバイスの1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶し、1つ以上のプログラムは、電子デバイスのディスプレイ上に、ビデオコンテンツに対応するユーザインタフェースであって、第1の外部デバイスと通信している表示デバイス上のビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェースの表示を可能にするための第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを含む、ユーザインタフェースを表示することであって、電子デバイスは、第1の外部デバイス及び第2の外部デバイスと通信している、ことと、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択を含む、1つ以上のユーザの入力の第1のシーケンスを検出することと、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択を含む1つ以上のユーザの入力の第1のシーケンスを検出したことに応じて、第1の外部デバイスと通信している表示デバイスに、活動セッションに関連付けられた第1のグラフィカルユーザインタフェースを表示させることと、表示デバイスが、活動セッションに関連付けられた第1のグラフィカルユーザインタフェースを表示している間に、第2の外部デバイスと通信している表示デバイスは、活動セッションの開始に関連付けられ、かつ第1のグラフィカルユーザインタフェースとは異なる、第2のグラフィカルユーザインタフェースを表示し、第2のグラフィカルユーザインタフェースの一部分に向けられた選択入力が、第1の外部デバイスと通信している表示デバイスに、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェースを表示させることと、に対する命令を含む。

30

40

【0027】

50

いくつかの実施形態では、一時的コンピュータ可読記憶媒体は、ディスプレイを備える電子デバイスの1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶し、1つ以上のプログラムは、電子デバイスのディスプレイ上に、ビデオコンテンツに対応するユーザインタフェースであって、第1の外部デバイスと通信している表示デバイス上のビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェースの表示を可能にするための第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを含む、ユーザインタフェースを表示することであって、電子デバイスは、第1の外部デバイス及び第2の外部デバイスと通信している、ことと、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択を含む、1つ以上のユーザの入力の第1のシーケンスを検出することと、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択を含む1つ以上のユーザの入力の第1のシーケンスを検出したことに応じて、第1の外部デバイスと通信している表示デバイスに、活動セッションに関連付けられた第1のグラフィカルユーザインタフェースを表示させることと、表示デバイスが、活動セッションに関連付けられた第1のグラフィカルユーザインタフェースを表示している間に、第2の外部デバイスと通信している表示デバイスは、活動セッションの開始に関連付けられ、かつ第1のグラフィカルユーザインタフェースとは異なる、第2のグラフィカルユーザインタフェースを表示し、第2のグラフィカルユーザインタフェースの一部分に向けられた選択入力が、第1の外部デバイスと通信している表示デバイスに、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェースを表示させることと、に対する命令を含む。

10

【0028】

20

一部の実施形態では、電子デバイスは、ディスプレイと、1つ以上のプロセッサと、1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶するメモリと、を備え、1つ以上のプログラムが、電子デバイスのディスプレイ上に、ビデオコンテンツに対応するユーザインタフェースであって、第1の外部デバイスと通信している表示デバイス上のビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェースの表示を可能にするための第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを含む、ユーザインタフェースを表示することであって、電子デバイスが第1の外部デバイス及び第2の外部デバイスと通信している、ことと、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択を含む1つ以上のユーザの入力の第1のシーケンスを検出することと、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択を含む1つ以上のユーザの入力の第1のシーケンスを検出したことに応じて、第1の外部デバイスと通信している表示デバイスに、活動セッションに関連付けられた第1のグラフィカルユーザインタフェースを表示させることと、表示デバイスが、活動セッションに関連付けられた第1のグラフィカルユーザインタフェースを表示している間に、第2の外部デバイスと通信している表示デバイスは、活動セッションの開始に関連付けられ、かつ第1のグラフィカルユーザインタフェースとは異なる、第2のグラフィカルユーザインタフェースを表示し、第2のグラフィカルユーザインタフェースの一部分に向けられた選択入力が、第1の外部デバイスと通信している表示デバイスに、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェースを表示させる、に対する命令を含む。

30

【0029】

40

一部の実施形態では、電子デバイスは、ディスプレイと、電子デバイスのディスプレイ上に、ビデオコンテンツに対応するユーザインタフェースであって、第1の外部デバイスと通信している表示デバイス上のビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェースの表示を可能にするための第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを含む、ユーザインタフェースを表示する手段であって、電子デバイスは、第1の外部デバイス及び第2の外部デバイスと通信している、手段と、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択を含む、1つ以上のユーザの入力の第1のシーケンスを検出する手段と、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択を含む1つ以上のユーザの入力の第1のシーケンスを検出したことに応じて、第1の外部デバイスと通信している表示デバイスに、活動セッションに関連付けられた第1のグラフィカルコ

50

ーザインタフェースを表示させる手段と、表示デバイスが、活動セッションに関連付けられた第1のグラフィカルユーザインタフェースを表示している間に、第2の外部デバイスと通信している表示デバイスは、活動セッションの開始に関連付けられ、第1のグラフィカルユーザインタフェースとは異なる、第2のグラフィカルユーザインタフェースを表示し、第2のグラフィカルユーザインタフェースの一部分に向けられた選択入力が、第1の外部デバイスと通信している電子デバイスに、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェースを表示させる、手段と、を含む。

【0030】

いくつかの実施形態では、方法は、表示生成構成要素及び1つ以上の入力デバイスと通信しているコンピュータシステムにおいて、表示生成構成要素を介して、ユーザインタフェースを表示させることであって、ユーザインタフェースが、ユーザインタフェースの第1の領域に表示された複数のトレーニングの提案と、複数のトレーニングの提案と同時に表示されるトレーニングの提案をフィルタリングするための1つ以上のフィルタリングオプションと、を含む、ことと、1つ以上の入力デバイスを介して、1つ以上のフィルタリングオプションのうちの第1のフィルタリングオプションに向けられた第1のユーザの入力を検出することと、第1のフィルタリングオプションに向けられた第1のユーザの入力が、少なくとも既定の期間にわたって維持されているとの判定に従って、ユーザインタフェースの第1の領域内に複数のトレーニングの提案の少なくとも一部分を表示することを停止して、ユーザインタフェースの第1の領域が、第1のフィルタリングオプションに関連付けられた複数のトレーニングの提案からのトレーニングの提案の第1のサブセットを含み、第1のフィルタリングオプションに関連付けられていないトレーニングの提案を含まないようにする、ことと、トレーニング提案の第1のサブセットがユーザインタフェースの第1の領域内に表示されている間に、1つ以上の入力デバイスを介して、トレーニングの提案の第1のサブセットの第1のトレーニングの提案へのナビゲーションに対応する第2のユーザの入力を検出することと、第2のユーザの入力を検出したことに応じて、表示生成構成要素を介して、トレーニングの提案の第1のサブセットの表示がユーザインタフェースの第1の領域内に維持されている間に、入力が第1のトレーニングの提案に向けられているという視覚的指示を表示させることと、を含む。

【0031】

いくつかの実施形態では、非一時的コンピュータ可読記憶媒体は、表示生成構成要素及び1つ以上の入力デバイスと通信しているコンピュータシステムの1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶し、1つ以上のプログラムは、表示生成構成要素を介して、ユーザインタフェースを表示させることであって、ユーザインタフェースが、ユーザインタフェースの第1の領域に表示された複数のトレーニングの提案と、複数のトレーニングの提案と同時に表示された、トレーニングの提案をフィルタリングするための1つ以上のフィルタリングオプションと、を含む、ことと、1つ以上の入力デバイスを介して、1つ以上のフィルタリングオプションのうちの第1のフィルタリングオプションに向けられた第1のユーザの入力を検出することと、第1のフィルタリングオプションに向けられた第1のユーザの入力が、少なくとも既定の期間にわたって維持されているとの判定に従って、ユーザインタフェースの第1の領域内に複数のトレーニングの提案の少なくとも一部分を表示することを停止して、ユーザインタフェースの第1の領域が、第1のフィルタリングオプションに関連付けられた複数のトレーニングの提案からのトレーニングの提案の第1のサブセットを含み、第1のフィルタリングオプションに関連付けられていないトレーニングの提案を含まないようにする、ことと、トレーニング提案の第1のサブセットがユーザインタフェースの第1の領域内に表示されている間に、1つ以上の入力デバイスを介して、トレーニングの提案の第1のサブセットの第1のトレーニングの提案へのナビゲーションに対応する第2のユーザの入力を検出することと、第2のユーザの入力を検出したことに応じて、表示生成構成要素を介して、トレーニングの提案の第1のサブセットの表示がユーザインタフェースの第1の領域内に維持されている間に、入力が第1のトレーニングの提案に向けられているという視覚的指示を表示さ

10

20

30

40

50

せることと、に対する命令を含む。

【 0 0 3 2 】

いくつかの実施形態では、一時的コンピュータ可読記憶媒体は、表示生成構成要素及び1つ以上の入力デバイスと通信しているコンピュータシステムの1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶し、1つ以上のプログラムは、表示生成構成要素を介して、ユーザインタフェースを表示させることであって、ユーザインタフェースが、ユーザインタフェースの第1の領域に表示された複数のトレーニングの提案と、複数のトレーニングの提案と同時に表示された、トレーニングの提案をフィルタリングするための1つ以上のフィルタリングオプションと、を含む、ことと、1つ以上の入力デバイスを介して、1つ以上のフィルタリングオプションのうちの第1のフィルタリングオプションに向けられた第1のユーザの入力を検出することと、第1のフィルタリングオプションに向けられた第1のユーザの入力が、少なくとも既定の期間にわたって維持されているとの判定に従って、ユーザインタフェースの第1の領域内に複数のトレーニングの提案の少なくとも一部分を表示することを停止して、ユーザインタフェースの第1の領域が、第1のフィルタリングオプションに関連付けられた複数のトレーニングの提案からのトレーニングの提案の第1のサブセットを含み、第1のフィルタリングオプションに関連付けられていないトレーニングの提案を含まないようにする、ことと、トレーニング提案の第1のサブセットがユーザインタフェースの第1の領域内に表示されている間に、1つ以上の入力デバイスを介して、トレーニングの提案の第1のサブセットの第1のトレーニングの提案へのナビゲーションに対応する第2のユーザの入力を検出することと、第2のユーザの入力を検出したことに応じて、表示生成構成要素を介して、トレーニングの提案の第1のサブセットの表示がユーザインタフェースの第1の領域内に維持されている間に、入力が第1のトレーニングの提案に向けられているという視覚的表示の指示を表示させることと、に対する命令を含む。

10

20

【 0 0 3 3 】

いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、1つ以上のプロセッサであって、コンピュータシステムが表示生成構成要素及び1つ以上の入力デバイスと通信している、1つ以上のプロセッサと、1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶するメモリと、を備え、1つ以上のプログラムが、表示生成構成要素を介して、ユーザインタフェースを表示させることであって、ユーザインタフェースが、ユーザインタフェースの第1の領域に表示された複数のトレーニングの提案と、複数のトレーニングの提案と同時に表示されるトレーニングの提案をフィルタリングするための1つ以上のフィルタリングオプションと、を含む、ことと、1つ以上の入力デバイスを介して、1つ以上のフィルタリングオプションの第1のフィルタリングオプションに向けられた第1のユーザの入力を検出することと、第1のフィルタリングオプションに向けられた第1のユーザの入力が、少なくとも既定の期間にわたって維持されているとの判定に従って、ユーザインタフェースの第1の領域内に複数のトレーニングの提案の少なくとも一部分を表示することを停止して、ユーザインタフェースの第1の領域が、第1のフィルタリングオプションに関連付けられた複数のトレーニングの提案からのトレーニングの提案の第1のサブセットを含み、第1のフィルタリングオプションに関連付けられていないトレーニングの提案を含まないようにする、ことと、トレーニング提案の第1のサブセットがユーザインタフェースの第1の領域内に表示されている間に、1つ以上の入力デバイスを介して、トレーニングの提案の第1のサブセットのうちの第1のトレーニングの提案へのナビゲーションに対応する第2のユーザの入力を検出することと、第2のユーザの入力を検出したことに応じて、表示生成構成要素を介して、トレーニングの提案の第1のサブセットの表示がユーザインタフェースの第1の領域内に維持されている間に、入力が第1のトレーニングの提案に向けられているという視覚的指示を表示させることと、に対する命令を含む。

30

40

【 0 0 3 4 】

いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、表示生成構成要素を介して、ユーザ

50

インタフェースを表示させる手段であって、ユーザインタフェースが、ユーザインタフェースの第1の領域に表示された複数のトレーニングの提案と、複数のトレーニングの提案と同時に表示されるトレーニングの提案をフィルタリングするための1つ以上のフィルタリングオプションと、を含む、手段と、1つ以上の入力デバイスを介して、1つ以上のフィルタリングオプションのうちの第1のフィルタリングオプションに向けられた第1のユーザの入力を検出する手段と、第1のフィルタリングオプションに向けられた第1のユーザの入力が、少なくとも既定の期間にわたって維持されているとの判定に従って、ユーザインタフェースの第1の領域内に複数のトレーニングの提案の少なくとも一部分を表示することを停止して、ユーザインタフェースの第1の領域が、第1のフィルタリングオプションに関連付けられた複数のトレーニングの提案からのトレーニングの提案の第1のサブセットを含み、第1のフィルタリングオプションに関連付けられていないトレーニングの提案を含まないようにする、手段と、トレーニング提案の第1のサブセットがユーザインタフェースの第1の領域内に表示されている間に、1つ以上の入力デバイスを介して、トレーニングの提案の第1のサブセットのうちの第1のトレーニングの提案へのナビゲーションに対応する第2のユーザの入力を検出する手段と、第2のユーザの入力を検出したことに応じて、表示生成構成要素を介して、トレーニングの提案の第1のサブセットの表示がユーザインタフェースの第1の領域内に維持されている間に、入力が第1のトレーニングの提案に向けられているという視覚的指示を表示させる手段と、を含む。

10

【0035】

いくつかの実施形態では、方法は、表示生成構成要素及び1つ以上の入力デバイスと通信するコンピュータシステムにおいて、1つ以上の入力デバイスを介して、トレーニングユーザインタフェースを表示することの要求に対応するユーザの入力を検出することと、トレーニングユーザインタフェースを表示することの要求に応じて、コンピュータシステムが第1のタイプの単一の外部電子デバイスに対して近接基準を満たすとの判定に従って、表示生成構成要素を介して、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するプロセスを開始することであって、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースが単一の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する、ことと、コンピュータシステムが、少なくとも、第1のタイプの第1の外部電子デバイス及び第1のタイプの第2の外部電子デバイスに対して近接基準を満たすとの判定に従って、表示生成構成要素を介して、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースとは異なる曖昧性除去ユーザインタフェースを表示するプロセスを開始することであって、曖昧性除去ユーザインタフェースが、選択されると、第1の外部電子デバイスに関連付けられた第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するためのプロセスを開始する、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースが、第1の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、選択されると、第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースとは異なり、かつ第2の外部電子デバイスに関連付けられた、第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するためのプロセスを開始する、第2の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースが、第2の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する、第2の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、を含む、こと、を含む。

20

30

40

【0036】

いくつかの実施形態では、非一時的コンピュータ可読記憶媒体は、表示生成構成要素及び1つ以上の入力デバイスと通信しているコンピュータシステムの1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶し、1つ以上のプログラムは、1つ以上の入力デバイスを介して、トレーニングユーザインタフェースを表示することの要求に対応するユーザの入力を検出することと、トレーニングユーザインタフェースを表示することの要求に応じて、コンピュータシステムが、第1のタイプの単一の外部電子デバイスに対する近接基準を満たすとの判定に従って、表示生成構成要素を介して、

50

第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するプロセスを開始することであって、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースは、単一の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する、ことと、コンピュータシステムが、少なくとも、第1のタイプの第1の外部電子デバイス及び第1のタイプの第2の外部電子デバイスに対する近接基準を満たすとの判定に従って、表示生成構成要素を介して、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースとは異なる曖昧性除去ユーザインタフェースを表示するプロセスを開始することであって、曖昧性除去ユーザインタフェースが、選択されると、第1の外部電子デバイスに関連付けられた第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するためのプロセスを開始する、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースが、第1の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、選択されると、第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースと異なり、かつ第2の外部電子デバイスに関連付けられた、第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するためのプロセスを開始する、第2の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースは、第2の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する、第2の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、を含む、ことと、に対する命令を含む。

10

【0037】

いくつかの実施形態では、一時的コンピュータ可読記憶媒体は、表示生成構成要素及び1つ以上の入力デバイスと通信しているコンピュータシステムの1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶し、1つ以上のプログラムが、1つ以上の入力デバイスを介して、トレーニングユーザインタフェースを表示することの要求に対応するユーザの入力を検出することと、トレーニングユーザインタフェースを表示することの要求に応じて、コンピュータシステムが、第1のタイプの単一の外部電子デバイスに対する近接基準を満たすとの判定に従って、表示生成構成要素を介して、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するプロセスを開始することであって、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースは、単一の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する、ことと、コンピュータシステムが、少なくとも、第1のタイプの第1の外部電子デバイス及び第1のタイプの第2の外部電子デバイスに対する近接基準を満たすとの判定に従って、表示生成構成要素を介して、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースとは異なる曖昧性除去ユーザインタフェースを表示するプロセスを開始することであって、曖昧性除去ユーザインタフェースが、選択されると、第1の外部電子デバイスに関連付けられた第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するためのプロセスを開始する、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースが、第1の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、選択されると、第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースとは異なり、かつ第2の外部電子デバイスに関連付けられた、第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するためのプロセスを開始する、第2の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースは、第2の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する第2の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、を含む、ことと、に対する命令を含む。

20

30

40

【0038】

いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、1つ以上のプロセッサであって、コンピュータシステムが、表示生成構成要素及び1つ以上の入力デバイスと通信している、1つ以上のプロセッサと、1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された1つ以上のプログラムを記憶するメモリと、を備える、コンピュータシステムであって、1つ以上のプログラムが、1つ以上の入力デバイスを介して、トレーニングユーザインタフ

50

エースを表示することの要求に対応するユーザの入力を検出し、トレーニングユーザインタフェースを表示することの要求に応じて、コンピュータシステムが、第1のタイプの単一の外部電子デバイスに対する近接基準を満たすとの判定に従って、表示生成構成要素を介して、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するプロセスを開始することであって、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースが、単一の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する、ことと、コンピュータシステムが、少なくとも、第1のタイプの第1の外部電子デバイス及び第1のタイプの第2の外部電子デバイスに対する近接基準を満たすとの判定に従って、表示生成構成要素を介して、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースとは異なる曖昧性除去ユーザインタフェースを表示するプロセスを開始し、曖昧性除去ユーザインタフェースが、選択されると、第1の外部電子デバイスに関連付けられた第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するためのプロセスを開始する、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースが、第1の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、選択されると、第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースとは異なり、かつ第2の外部電子デバイスに関連付けられた、第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するためのプロセスを開始する、第2の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースが、第2の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する第2の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、を含む、ことと、に対する命令を含む。

10

20

【0039】

いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、1つ以上の入力デバイスを介して、トレーニングユーザインタフェースを表示することの要求に対応するユーザの入力を検出する手段と、トレーニングユーザインタフェースを表示することの要求に応じて、コンピュータシステムが、第1のタイプの単一の外部電子デバイスに対する近接基準を満たすとの判定に従って、表示生成構成要素を介して、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するプロセスを開始する手段であって、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースが、単一の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する、手段と、コンピュータシステムが、少なくとも、第1のタイプの第1の外部電子デバイス及び第1のタイプの第2の外部電子デバイスに対する近接基準を満たすとの判定に従って、表示生成構成要素を介して、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースとは異なる曖昧性除去ユーザインタフェースを表示するプロセスを開始する手段であって、曖昧性除去ユーザインタフェースが、選択されると、第1の外部電子デバイスに関連付けられた第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するためのプロセスを開始する、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースが、第1の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、選択されると、第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースと異なり、かつ第2の外部電子デバイスに関連付けられた、第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するためのプロセスを開始する、第2の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースが、第2の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する、第2の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、を含む、ことと、を含む。

30

40

【0040】

これらの機能を実行する実行可能な命令は、任意選択的に、1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された非一時的コンピュータ可読記憶媒体又は他のコンピュータプログラム製品内に含まれる。これらの機能を実行する実行可能な命令は、任意選択的に、1つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された一時的コンピュータ可読記憶媒体又は他のコンピュータプログラム製品内に含まれる。

50

【 0 0 4 1 】

この結果、トレーニングコンテンツをナビゲーション及び出力するための、より速く、より効率的な方法及びインタフェースがデバイスに提供され、それにより、このようなデバイスの有効性、効率、及びユーザ満足度が増す。このような方法及びインタフェースは、トレーニングコンテンツをナビゲーション及び出力するための他の方法を補完するか、又は置き換えることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 4 2 】

説明される様々な実施形態をより良く理解するため、以下の図面と併せて、以下の「発明を実施するための形態」が参照されるべきであり、類似の参照番号は、以下の図の全てを通じて、対応する部分を指す。

10

【 0 0 4 3 】

【 図 1 A 】いくつかの実施形態に係るタッチ感知ディスプレイを有するポータブル多機能デバイスを示すブロック図である。

【 0 0 4 4 】

【 図 1 B 】いくつかの実施形態に係るイベント処理のための例示的な構成要素を示すブロック図である。

【 0 0 4 5 】

【 図 2 】いくつかの実施形態に係るタッチスクリーンを有するポータブル多機能デバイスを示す。

20

【 0 0 4 6 】

【 図 3 】いくつかの実施形態に係る、ディスプレイ及びタッチ感知面を有する例示的な多機能デバイスのブロック図である。

【 0 0 4 7 】

【 図 4 A 】いくつかの実施形態に係るポータブル多機能デバイス上のアプリケーションのメニューの例示的なユーザインタフェースを示す。

【 0 0 4 8 】

【 図 4 B 】いくつかの実施形態に係るディスプレイとは別個のタッチ感知面を有する多機能デバイスの例示的なユーザインタフェースを示す。

【 0 0 4 9 】

【 図 5 A 】いくつかの実施形態に係るパーソナル電子デバイスを示す。

30

【 0 0 5 0 】

【 図 5 B 】いくつかの実施形態に係るパーソナル電子デバイスを示すブロック図である。

【 0 0 5 1 】

【 図 6 A 】いくつかの実施形態に係る、完了したトレーニングに基づいて個人化されたトレーニングの提案を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【 図 6 B 】いくつかの実施形態に係る、完了したトレーニングに基づいて個人化されたトレーニングの提案を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【 図 6 C 】いくつかの実施形態に係る、完了したトレーニングに基づいて個人化されたトレーニングの提案を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

40

【 図 6 D 】いくつかの実施形態に係る、完了したトレーニングに基づいて個人化されたトレーニングの提案を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【 図 6 E 】いくつかの実施形態に係る、完了したトレーニングに基づいて個人化されたトレーニングの提案を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【 図 6 F 】いくつかの実施形態に係る、完了したトレーニングに基づいて個人化されたトレーニングの提案を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【 図 6 G 】いくつかの実施形態に係る、完了したトレーニングに基づいて個人化されたトレーニングの提案を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【 図 6 H 】いくつかの実施形態に係る、完了したトレーニングに基づいて個人化されたトレーニングの提案を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

50

【図18D】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図18E】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図18F】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図18G】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図18H】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

10

【図18I】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図18J】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図18K】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図18L】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図18M】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

20

【図18N】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図18O】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図18P】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図18Q】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図18R】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

30

【図18S】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図18T】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図18U】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図18V】いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【0064】

【図19A】いくつかの実施形態に係る、トレーニングの情報を表示する方法を示すための例示的なプロセスを示すフロー図である。

40

【図19B】いくつかの実施形態に係る、トレーニングの情報を表示する方法を示すための例示的なプロセスを示すフロー図である。

【図19C】いくつかの実施形態に係る、トレーニングの情報を表示する方法を示すための例示的なプロセスを示すフロー図である。

【発明を実施するための形態】

【0065】

以下の説明は、例示的な方法、パラメータなどについて記載する。しかしながら、そのような説明は、本開示の範囲に対する限定として意図されるものではなく、代わりに例示的な実施形態の説明として提供されることを認識されたい。

50

【 0 0 6 6 】

トレーニングコンテンツをナビゲーション及び出力するための効率的な方法及びインタフェースを提供する電子デバイスが必要とされている。例えば、ユーザは、完了したトレーニングに対応する特定のトレーニングの提案を示すことにより利益を得る。別の例として、ユーザは、トレーニングコンテンツが出力されている間に、特定のトレーニング指標を示すことから利益を得るであろう。このような技術によって、トレーニングコンテンツをナビゲーション及び出力するユーザの認知的負担を軽減することができ、それによって生産性が向上する。更に、このような技法は、普通なら冗長なユーザ入力に浪費されるプロセッサ及び電池の電力を低減させることができる。

【 0 0 6 7 】

以下、図 1 A ~ 図 1 B、図 2、図 3、図 4 A ~ 図 4 B、及び図 5 A ~ 図 5 B は、イベント通知を管理する技法を実行するための例示的なデバイスの説明を提供する。図 6 A ~ 図 6 E E は、完了したトレーニングに基づいて個人化されたトレーニングの提案を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。図 7 は、いくつかの実施形態に係る、完了したトレーニングに基づいて個人化されたトレーニングの提案を表示するための例示的なプロセスを示すフロー図である。図 6 A ~ 図 6 E E のユーザインタフェースは、図 7 の処理を含む、後述の処理を示すために使用される。図 8 A ~ 図 8 S は、オーディオベースのトレーニングを開始するための例示的なユーザインタフェースを示す。図 9 は、いくつかの実施形態に係る、オーディオベースのトレーニングを開始するための例示的な処理を示すフロー図である。図 8 A ~ 図 8 S のユーザインタフェースは、図 9 の処理を含む、後述の処理を示すために使用される。図 1 0 A ~ 図 1 0 V は、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。図 1 1 は、いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的な処理を示すフロー図である。図 1 0 A ~ 図 1 0 V のユーザインタフェースは、図 1 1 のプロセスを含む後述するプロセスを示すために使用される。図 1 2 A ~ 図 1 2 O は、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。図 1 3 は、いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的な処理を示すフロー図である。図 1 2 A ~ 図 1 2 O のユーザインタフェースは、図 1 3 のプロセスを含む後述するプロセスを示すために使用される。図 1 4 A ~ 図 1 4 R は、複数のデバイス間のトレーニングコンテンツの表示を調整するための例示的なユーザインタフェースを示す。図 1 5 は、いくつかの実施形態に係る、複数のデバイス間のトレーニングコンテンツの表示を調整するための例示的なプロセスを示すフロー図である。図 1 4 A ~ 図 1 4 R のユーザインタフェースは、図 1 5 のプロセスを含む後述するプロセスを示すために使用される。図 1 6 A ~ 図 1 6 R は、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。図 1 7 A ~ 図 1 7 B は、いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的な処理を示すフロー図である。図 1 6 A ~ 図 1 6 R のユーザインタフェースは、図 1 7 A ~ 図 1 7 B のプロセスを含む後述のプロセスを示すために使用される。図 1 8 A ~ 図 1 8 V は、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。図 1 9 A ~ 図 1 9 C は、いくつかの実施形態に係る、トレーニングの情報を表示する方法を示すための例示的なプロセスを示すフロー図である。図 1 8 A ~ 図 1 8 V のユーザインタフェースは、図 1 9 A ~ 図 1 9 C のプロセスを含む後述のプロセスを示すために使用される。

【 0 0 6 8 】

以下の説明では、様々な要素について説明するために、「第 1 の」、「第 2 の」などの用語を使用するが、これらの要素は、それらの用語によって限定されるべきではない。これらの用語は、ある要素を別の要素と区別するためにのみ使用される。例えば、記載する様々な実施形態の範囲から逸脱することなく、第 1 のタッチを第 2 のタッチと呼ぶこともでき、同様に第 2 のタッチを第 1 のタッチと呼ぶこともできる。第 1 のタッチ及び第 2 のタッチはどちらもタッチであるが、これらは同じタッチではない。

【 0 0 6 9 】

本明細書に記載する様々な実施形態の説明で使用される術語は、特定の実施形態を説明す

10

20

30

40

50

ることのみを目的とし、限定的であることは意図されていない。記載する様々な実施形態の説明及び添付の特許請求の範囲では、単数形の「a (1つ、一)」、「an (1つ、一)」、及び「the (その、この)」は、文脈上別途明白に記載しない限り、複数形も同様に含むことが意図される。また、本明細書で使用されるとき、用語「及び/又は」は、関連する列挙された項目のうち1つ以上のいずれか及び全ての考えられる組み合わせを指し、かつこれを含むことを理解されたい。用語「includes (含む)」、「including (含む)」、「comprises (含む、備える)」、及び/又は「comprising (含む、備える)」は、本明細書で使用する場合、述べられた特徴、整数、ステップ、動作、要素、及び/又は構成要素の存在を指定するが、1つ以上の他の特徴、整数、ステップ、動作、要素、構成要素、及び/又はそれらのグループの存在又は追加を除外しないことが更に理解されるであろう。

10

【0070】

「~の場合 (if)」という用語は、任意選択的に、文脈に応じて、「~とき (when)」若しくは「~とき (upon)」、又は「~と判定したことに応じて (in response to determining)」若しくは「~を検出したことに応じて (in response to detecting)」を意味すると解釈される。同様に、「~と判定された場合 (if it is determined)」又は「[記載の状態又はイベント]が検出された場合 (if [a stated condition or event] is detected)」という語句は、任意選択的に、文脈に応じて、「~と判定したとき (upon determining)」若しくは「~と判定したことに応じて (in response to determining)」、又は「[記載の状態又はイベント]を検出したとき (upon detecting [the stated condition or event])」若しくは「[記載の状態又はイベント]を検出したことに応じて (in response to detecting [the stated condition or event])」を意味すると解釈される。

20

【0071】

電子デバイス、そのようなデバイス用のユーザインタフェース、及びそのようなデバイスを使用する関連するプロセスの実施形態が説明される。いくつかの実施形態では、デバイスは、PDA機能及び/又は音楽プレーヤ機能などの他の機能も含む、携帯電話などのポータブル通信デバイスである。ポータブル多機能デバイスの例示的な実施形態としては、カリフォルニア州クパチーノのApple Inc.からのiPhone (登録商標)、iPod Touch (登録商標)、及びiPad (登録商標)のデバイスが挙げられるが、これらに限定されない。任意選択的に、タッチ感知面 (例えば、タッチスクリーンディスプレイ及び/又はタッチパッド)を有するラップトップ又はタブレットコンピュータなどの他のポータブル電子デバイスも使用される。また、いくつかの実施形態では、デバイスはポータブル通信デバイスではなく、タッチ感知面 (例えば、タッチスクリーンディスプレイ及び/又はタッチパッド)を有するデスクトップコンピュータであることも理解されたい。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、表示生成構成要素と通信する (例えば、有線通信を介した無線通信を介して) コンピュータシステムである。表示生成構成要素は、CRTディスプレイを介したディスプレイ、LEDディスプレイを介したディスプレイ、又は画像投影を介した表示などの視覚的な出力を提供するように構成されている。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムとは別個である。本明細書で使用する時、「表示する」コンテンツは、コンテンツを視覚的に生成するために、有線又は無線接続で、データ (例えば、画像データ又はビデオデータ)を、一体型又は外部の表示生成構成要素に送信することによって、コンテンツ (例えば、ディスプレイコントローラ156によってレンダリング又はデコードされたビデオデータ)を表示させることを含む。

30

40

【0072】

以下の論考では、ディスプレイ及びタッチ感知面を含む電子デバイスについて説明する。しかしながら、電子デバイスは、任意選択的に、物理キーボード、マウス、及び/又はジョイスティックなどの1つ以上の他の物理ユーザインタフェースデバイスを含むことを理

50

解されたい。

【0073】

デバイスは、典型的には、描画アプリケーション、プレゼンテーションアプリケーション、ワードプロセッシングアプリケーション、ウェブサイト作成アプリケーション、ディスクオーサリングアプリケーション、スプレッドシートアプリケーション、ゲームアプリケーション、電話アプリケーション、テレビ会議アプリケーション、電子メールアプリケーション、インスタントメッセージングアプリケーション、トレーニングサポートアプリケーション、写真管理アプリケーション、デジタルカメラアプリケーション、デジタルビデオカメラアプリケーション、ウェブブラウジングアプリケーション、デジタル音楽プレーヤアプリケーション、及び/又はデジタルビデオプレーヤアプリケーションのうちの一つ以上などの様々なアプリケーションに対応する。

10

【0074】

本デバイス上で実行される様々なアプリケーションは、タッチ感知面などの、少なくとも一つの共通の物理ユーザインタフェースデバイスを、任意選択的に使用する。タッチ感知面の一つ以上の機能、並びにデバイス上に表示される対応する情報は、アプリケーションごとに、及び/又はそれぞれのアプリケーション内で、任意選択的に、調整及び/又は変更される。このように、デバイスの共通の物理アーキテクチャ（タッチ感知面など）は、任意選択的に、ユーザにとって直観的かつ透明なユーザインタフェースを備える様々なアプリケーションをサポートする。

【0075】

ここで、タッチ感知ディスプレイを備えるポータブルデバイスの実施形態に注意を向ける。図1Aは、いくつかの実施形態に係るタッチ感知ディスプレイシステム112を有するポータブル多機能デバイス100を示すブロック図である。タッチ感知ディスプレイ112は、便宜上「タッチスクリーン」と呼ばれることがあり、「タッチ感知ディスプレイシステム」として知られている又は呼ばれることがある。デバイス100は、メモリ102（任意選択的に、一つ以上のコンピュータ可読記憶媒体を含む）、メモリコントローラ122、一つ以上の処理ユニット（CPU）120、周辺機器インタフェース118、RF回路108、オーディオ回路110、スピーカ111、マイクロフォン113、入出力（I/O）サブシステム106、他の入力コントロールデバイス116、及び外部ポート124を含む。デバイス100は、任意選択的に、一つ以上の光センサ164を含む。デバイス100は、任意選択的に、デバイス100上の接触の強度を検出する一つ以上の接触強度センサ165（例えば、デバイス100のタッチ感知ディスプレイシステム112などのタッチ感知面）を含む。デバイス100は、任意選択的に、デバイス100上で触知出力を生成する（例えばデバイス100のタッチ感知ディスプレイシステム112又はデバイス300のタッチパッド355などのタッチ感知面上で触知出力を生成する）一つ以上の触知出力生成器167を含む。これらの構成要素は、任意選択的に、一つ以上の通信バス又は信号ライン103を介して通信する。

20

30

【0076】

本明細書及び特許請求の範囲では、タッチ感知面上の接触の「強度」という用語は、タッチ感知面上の接触（例えば、指の接触）の力若しくは圧力（単位面積当たりの力）、又はタッチ感知面上の接触の力若しくは圧力に対する代理（プロキシ）を指す。接触の強度は、少なくとも4つの別個の値を含み、より典型的には、数百の（例えば、少なくとも256の）別個の値を含む、値の範囲を有する。接触の強度は、任意選択的に、様々な手法、及び様々なセンサ又はセンサの組み合わせを使用して、判定（又は測定）される。例えば、タッチ感知面の下又はそれに隣接する一つ以上の力センサは、任意選択的に、タッチ感知面上の様々なポイントにおける力を測定するために使用される。一部の実装形態では、複数の力センサからの力測定値は、接触の推定される力を判定するために組み合わせられる（例えば、加重平均）。同様に、スタイラスの感圧性先端部は、任意選択的に、タッチ感知面上のスタイラスの圧力を判定するために使用される。あるいは、タッチ感知面上で検出される接触エリアのサイズ及び/若しくはその変化、接触に近接するタッチ感知面の電

40

50

気容量及び/若しくはその変化、並びに/又は、接触到近接するタッチ感知面の抵抗及び/若しくはその変化は、任意選択的に、タッチ感知面上の接触の力又は圧力の代替物として使用される。一部の実装形態では、接触の力又は圧力のための代替測定値は、強度閾値を超えているかどうかを判定するために直接使用される(例えば、強度閾値は、代替測定値に対応する単位で記述される)。一部の実装形態では、接触力又は圧力に対する代理測定は、推定される力又は圧力に変換され、推定される力又は圧力は、強度閾値を超過したかどうかを判定するために使用される(例えば、強度閾値は、圧力の単位で測定される圧力閾値である)。接触の強度をユーザ入力の属性として使用することにより、アフォーダンスを(例えば、タッチ感知ディスプレイ上に)表示するための、及び/又は、ユーザ入力を(例えば、タッチ感知ディスプレイ、タッチ感知面、又は、ノブ若しくはボタンなどの物理的/機械的制御部を介して)受信するための面積が制限されている、低減されたサイズのデバイス上で、通常であればユーザによってアクセスすることが不可能であり得る追加のデバイス機能への、ユーザのアクセスが可能となる。

10

【0077】

本明細書及び特許請求の範囲で使用されるように、用語「触知出力」は、ユーザの触覚でユーザによって検出されることになる、デバイスの従前の位置に対するそのデバイスの物理的変位、デバイスの構成要素(例えば、タッチ感知面)の、そのデバイスの別の構成要素(例えば、筐体)に対する物理的変位、又は、デバイスの質量中心に対する構成要素の変位を指す。例えば、デバイス又はデバイスの構成要素が、タッチに敏感なユーザの表面(例えば、ユーザの手の指、手のひら、又は他の部分)に接触している状況では、物理的変位によって生成された触知出力は、そのデバイス又はデバイスの構成要素の物理的特性の認識される変化に相当する触感として、ユーザによって解釈されることになる。例えば、タッチ感知面(例えば、タッチ感知ディスプレイ又はトラックパッド)の移動は、ユーザによって、物理アクチュエータボタンの「ダウクリック」又は「アップクリック」として、任意選択的に解釈される。場合によっては、ユーザの動作により物理的に押された(例えば、変位された)タッチ感知面に関連付けられた物理アクチュエータボタンの移動がないときでさえ、ユーザは「ダウクリック」又は「アップクリック」などの触感を感じる。別の例として、タッチ感知面の移動は、タッチ感知面の平滑度に変化がない場合であっても、ユーザによって、そのタッチ感知面の「粗さ」として、任意選択的に解釈又は感知される。そのようなユーザによるタッチの解釈は、ユーザの個人的な感覚認知に左右されるが、大多数のユーザに共通する、多くのタッチの感覚認知が存在する。したがって、触知出力が、ユーザの特定の感覚認知(例えば、「アップクリック」「ダウクリック」「粗さ」)に対応するものと記述される場合、別途記載のない限り、生成された触知出力は、典型的な(又は、平均的な)ユーザの記述された感覚認知を生成するデバイス、又はデバイスの構成要素の物理的変位に対応する。

20

30

【0078】

デバイス100は、ポータブル多機能デバイスの一例に過ぎず、デバイス100は、任意選択的に、示されているものよりも多くの構成要素又は少ない構成要素を有するものであり、任意選択的に、2つ以上の構成要素を組み合わせるものであり、又は、任意選択的に、それらの構成要素の異なる構成若しくは配置を有するものであることを理解されたい。図1Aに示す様々な構成要素は、1つ以上の信号処理回路及び/又は特定用途向け集積回路を含む、ハードウェア、ソフトウェア、又はハードウェアとソフトウェアの両方の組み合わせで実施される。

40

【0079】

メモリ102は、任意選択的に、高速ランダムアクセスメモリを含み、また任意選択的に、1つ以上の磁気ディスク記憶デバイス、フラッシュメモリデバイス、又は他の不揮発性ソリッドステートメモリデバイスなどの不揮発性メモリを含む。メモリコントローラ122は、任意選択的に、デバイス100の他の構成要素によるメモリ102へのアクセスを制御する。

【0080】

50

周辺機器インタフェース 118 は、デバイスの入力及び出力周辺機器を CPU 120 及びメモリ 102 に結合するために使用することができる。1つ以上のプロセッサ 120 は、メモリ 102 に記憶された様々なソフトウェアプログラム及び/又は命令セットを動作させる又は実行して、デバイス 100 のための様々な機能を実行し、データを処理する。いくつかの実施形態では、周辺機器インタフェース 118、CPU 120、及びメモリコントローラ 122 は、任意選択的に、チップ 104 などの単一のチップ上で実施される。いくつかの他の実施形態では、それらは別々のチップ上に任意選択的に実装される。

【0081】

RF (radio frequency) (無線周波数) 回路 108 は、電磁信号とも呼ばれる RF 信号を送受信する。RF 回路 108 は、電気信号を電磁信号に、又は電磁信号を電気信号に変換し、電磁信号を介して通信ネットワーク及び他の通信デバイスと通信する。RF 回路 108 は、任意選択的に、これらの機能を実行するための周知の回路を含み、それらの回路としては、限定するものではないが、アンテナシステム、RF 送受信機、1つ以上の増幅器、同調器、1つ以上の発振器、デジタル信号プロセッサ、CODEC チップセット、加入者識別モジュール (subscriber identity module、SIM) カード、メモリなどが挙げられる。RF 回路 108 は、任意選択的に、ワールドワイドウェブ (World Wide Web、WWW) とも呼ばれるインターネット、イントラネット、並びに/又はセルラー電話ネットワーク、無線ローカルエリアネットワーク (local area network、LAN) 及び/若しくはメトロポリタンエリアネットワーク (metropolitan area network、MAN) などの無線ネットワークなどのネットワークと、また他のデバイスと、無線通信によって通信する。RF 回路 108 は、任意選択的に、短距離通信無線機などによって近距離通信 (near field Communication、NFC) フィールドを検出するよく知られている回路を含む。無線通信は、任意選択的に、それだけに限定されるものではないが、動き通信用のグローバルシステム (Global System for Mobile Communications、GSM)、拡張データ GSM 環境 (Enhanced Data GSM Environment、EDGE)、高速ダウンリンクパケットアクセス (high-speed downlink packet access、HSDPA)、高速アップリンクパケットアクセス (high-speed uplink packet access、HSPA)、エボリューションデータオンリー (Evolution, Data-Only、EV-DO)、HSPA、HSPA+、デュアルセル HSPA (Dual-Cell HSPA、DC-HSPDA)、ロングタームエボリューション (long term evolution、LTE)、近距離通信 (NFC)、広帯域符号分割多元接続 (wideband code division multiple access、W-CDMA)、符号分割多元接続 (code division multiple access、CDMA)、時分割多元接続 (time division multiple access、TDMA)、Bluetooth (登録商標)、Bluetooth ローエネルギー (Bluetooth Low Energy、BLE (登録商標))、ワイヤレスフィデリティ (Wireless Fidelity、Wi-Fi (登録商標)) (例えば、IEEE 802.11a、IEEE 802.11b、IEEE 802.11g、IEEE 802.11n、及び/若しくは IEEE 802.11ac)、ボイスオーバーインターネットプロトコル (voice over Internet Protocol、VoIP)、Wi-MAX (登録商標)、電子メール用プロトコル (例えば、インターネットメッセージアクセスプロトコル (Internet message access protocol、IMAP) 及び/若しくはポストオフィスプロトコル (post office protocol、POP))、インスタントメッセージング (例えば、拡張可能なメッセージング及びプレゼンスプロトコル (extensible messaging and presence protocol、XMPP)、インスタントメッセージング及びプレゼンスレバレイジングエクステンションのためのセッション開始プロトコル (Session Initiation Protocol for Instant Messaging and Presence Leveraging Extensions、SIMPLE)、インスタントメッセージング及びプレゼンスサービス (Instant Messaging and Presence Service、IMPS))、並びに/若しくはショートメッセージサービス (Short Message Service、SMS)、又は本明細書の出願日の時点でまだ開発されていない通信プロトコルを含む任意の他の適した通信プロトコルを含む、複数の通信規格、プロトコル、及び技術のうちのいずれかを使用する。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 2 】

オーディオ回路 1 1 0、スピーカ 1 1 1、及びマイクロフォン 1 1 3 は、ユーザとデバイス 1 0 0 との間のオーディオインタフェースを提供する。オーディオ回路 1 1 0 は、周辺機器インタフェース 1 1 8 からオーディオデータを受信し、このオーディオデータを電気信号に変換し、この電気信号をスピーカ 1 1 1 に送信する。スピーカ 1 1 1 は、電気信号を人間の可聴音波に変換する。また、オーディオ回路 1 1 0 は、マイクロフォン 1 1 3 によって音波から変換された電気信号を受信する。オーディオ回路 1 1 0 は、電気信号をオーディオデータに変換し、このオーディオデータを処理のために周辺機器インタフェース 1 1 8 に送信する。オーディオデータは、任意選択的に、周辺機器インタフェース 1 1 8 によって、メモリ 1 0 2 及び / 若しくは RF 回路 1 0 8 から取得され、かつ / 又はメモリ 1 0 2 及び / 若しくは RF 回路 1 0 8 に伝送される。いくつかの実施形態では、オーディオ回路 1 1 0 はまた、ヘッドセットジャック（例えば、図 2 の 2 1 2）を含む。ヘッドセットジャックは、オーディオ回路 1 1 0 と、出力専用ヘッドホン又は出力（例えば片耳又は両耳用のヘッドホン）及び入力（例えばマイクロフォン）の両方を備えるヘッドセットなどの着脱可能なオーディオ入出力周辺機器との間のインタフェースを提供する。

10

【 0 0 8 3 】

I/O サブシステム 1 0 6 は、タッチスクリーン 1 1 2 及び他の入力コントロールデバイス 1 1 6 などのデバイス 1 0 0 上の入出力周辺機器を、周辺機器インタフェース 1 1 8 に結合する。I/O サブシステム 1 0 6 は、任意選択的に、ディスプレイコントローラ 1 5 6、光センサコントローラ 1 5 8、深度カメラコントローラ 1 6 9、強度センサコントローラ 1 5 9、触覚フィードバックコントローラ 1 6 1、及び、他の入力デバイス若しくは制御デバイス用の 1 つ以上の入力コントローラ 1 6 0 を含む。1 つ以上の入力コントローラ 1 6 0 は、他の入力コントロールデバイス 1 1 6 からの電気信号の受信 / 他の入力コントロールデバイス 1 1 6 への電気信号の送信を行う。他の入力コントロールデバイス 1 1 6 は、任意選択的に、物理ボタン（例えば、プッシュボタン、ロッカボタンなど）、ダイヤル、スライダスイッチ、ジョイスティック、クリックホイールなどを含む。いくつかの代替的な実施形態では、入力コントローラ（単数又は複数）1 6 0 は、任意選択的に、キーボード、赤外線ポート、USB ポート、及びマウスなどのポインタデバイスのうちのいずれかに結合される（又はいずれにも結合されない）。1 つ以上のボタン（例えば、図 2 の 2 0 8）は、任意選択的に、スピーカ 1 1 1 及び / 又はマイクロフォン 1 1 3 の音量コントロールのための上下ボタンを含む。1 つ以上のボタンは、任意選択的に、プッシュボタン（例えば、図 2 の 2 0 6）を含む。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、1 つ以上の入力デバイスと通信する（例えば、有線通信を介した無線通信を介して）コンピュータシステムである。いくつかの実施形態では、1 つ以上の入力デバイスは、タッチ感知面（例えば、タッチ感知ディスプレイの一部としてのトラックパッド）を含む。いくつかの実施形態では、1 つ以上の入力デバイスは、入力としてユーザのジェスチャ（例えば、ハンドジェスチャ）を追跡するためなど、1 つ以上のカメラセンサ（例えば、1 つ以上の光センサ 1 6 4 及び / 又は 1 つ以上の奥行きカメラセンサ 1 7 5）を含む。いくつかの実施形態では、1 つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、1 つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムとは別個である。

20

30

40

【 0 0 8 4 】

全体として参照により本明細書に組み込まれている、2005 年 12 月 23 日出願の米国特許出願第 1 1 / 3 2 2 , 5 4 9 号、「Unlocking a Device by Performing Gestures on an Unlock Image」、米国特許第 7 , 6 5 7 , 8 4 9 号に記載されているように、プッシュボタンの素早い押下は、任意選択的に、タッチスクリーン 1 1 2 のロックを係合解除し、又は任意選択的に、タッチスクリーン上のジェスチャを使用してデバイスをアンロックするプロセスを開始する。プッシュボタン（例えば、2 0 6）のより長い押下は、任意選択的に、デバイス 1 0 0 への電力をオン又はオフにする。ボタンのうちの 1 つ以上の機能性は、任意選択的に、ユーザによってカスタマイズ可能である。タッチスクリーン 1 1 2 は、仮想又はソフトボタン

50

及び1つ以上のソフトキーボードを実装するために使用される。

【0085】

タッチ感知ディスプレイ112は、デバイスとユーザとの間の入力インタフェース及び出力インタフェースを提供する。ディスプレイコントローラ156は、タッチスクリーン112からの電気信号の受信、及び/又はタッチスクリーン112への電気信号の送信を行う。タッチスクリーン112は、ユーザに対して視覚出力を表示する。この視覚出力は、グラフィック、テキスト、アイコン、ビデオ、及びそれらの任意の組み合わせ（総称して「グラフィック」）を任意選択的に含む。いくつかの実施形態では、視覚出力の一部又は全ては、任意選択的に、ユーザインタフェースオブジェクトに対応する。

【0086】

タッチスクリーン112は、触覚及び/又は触知接触に基づくユーザからの入力を受け入れられるタッチ感知面、センサ、又はセンサのセットを有する。タッチスクリーン112及びディスプレイコントローラ156は（メモリ102内の任意の関連モジュール及び/又は命令セットとともに）、タッチスクリーン112上で接触（及び任意の接触の移動又は中断）を検出し、検出された接触をタッチスクリーン112上に表示されたユーザインタフェースオブジェクト（例えば、1つ以上のソフトキー、アイコン、ウェブページ又は画像）との対話に変換する。例示的な実施形態では、タッチスクリーン112とユーザとの間の接触点は、ユーザの指に対応する。

【0087】

タッチスクリーン112は、任意選択的に、LCD（液晶ディスプレイ）技術、LPD（発光ポリマーディスプレイ）技術、又はLED（発光ダイオード）技術を使用するが、他の実施形態では、他のディスプレイ技術も使用される。タッチスクリーン112及びディスプレイコントローラ156は、任意選択的に、それだけに限定されるものではないが、容量性、抵抗性、赤外線、及び表面音波の技術、並びにタッチスクリーン112との1つ以上の接触点を判定する他の近接センサアレイ又は他の要素を含む、現在知られている又は今後開発される複数のタッチ感知技術のうちのいずれかを使用して、接触及びそのあらゆる動き又は中断を検出する。例示的な実施形態では、カリフォルニア州クパチーノのApple Inc.からのiPhone（登録商標）及びiPod Touch（登録商標）に見られるものなどの、投影型相互静電容量感知技術が使用される。

【0088】

タッチスクリーン112のいくつかの実施形態におけるタッチ感知ディスプレイは、任意選択的に、それぞれ全体として参照により本明細書に組み込まれている、米国特許第6,323,846号（Westermanら）、第6,570,557号（Westermanら）、及び/若しくは第6,677,932号（Westerman）、並びに/又は米国特許公報第2002/0015024A1号という米国特許に記載されているマルチタッチ感知タッチパッドに類似している。しかし、タッチスクリーン112はデバイス100からの視覚出力を表示するのに対して、タッチ感知タッチパッドは視覚出力を提供しない。

【0089】

タッチスクリーン112のいくつかの実施形態におけるタッチ感知ディスプレイは、（1）2006年5月2日出願の米国特許出願第11/381,313号、「Multipoint Touch Surface Controller」、（2）2004年5月6日出願の米国特許出願第10/840,862号、「Multipoint Touchscreen」、（3）2004年7月30日出願の米国特許出願第10/903,964号、「Gestures For Touch Sensitive Input Devices」、（4）2005年1月31日出願の米国特許出願第11/048,264号、「Gestures For Touch Sensitive Input Devices」、（5）2005年1月18日出願の米国特許出願第11/038,590号、「Mode-Based Graphical User Interfaces For Touch Sensitive Input Devices」、（6）2005年

10

20

30

40

50

9月16日出願の米国特許出願第11/228,758号、「Virtual Input Device Placement On A Touch Screen User Interface」、(7)2005年9月16日出願の米国特許出願第11/228,700号、「Operation Of A Computer With A Touch Screen Interface」、(8)2005年9月16日出願の米国特許出願第11/228,737号、「Activating Virtual Keys Of A Touch-Screen Virtual Keyboard」、及び(9)2006年3月3日出願の米国特許出願第11/367,749号、「Multi-Functional Hand-Held Device」という出願に記載されている。これらの出願は全て、全体として参照により本明細書に組み込まれている。

10

【0090】

タッチスクリーン112は、任意選択的に、100dpiを超えるビデオ解像度を有する。一部の実施形態では、タッチスクリーンは、約160dpiのビデオ解像度を有する。ユーザは、任意選択的に、スタイラス、指などの任意の適した物体又は付属物を使用して、タッチスクリーン112に接触する。一部の実施形態では、ユーザインタフェースは、指ベースの接触及びジェスチャを主に扱うように設計されるが、これは、タッチスクリーン上の指の接触面積がより大きいため、スタイラスベースの入力ほど精密でない可能性がある。一部の実施形態では、デバイスは、指による粗い入力を、ユーザによって所望されているアクションを実行するための、正確なポインタ/カーソルの位置又はコマンドに変換する。

20

【0091】

いくつかの実施形態では、タッチスクリーンに加えて、デバイス100は、任意選択的に、特定の機能をアクティブ化又は非アクティブ化するためのタッチパッドを含む。一部の実施形態では、タッチパッドは、タッチスクリーンとは異なり、視覚出力を表示しない、デバイスのタッチ感知エリアである。タッチパッドは、任意選択的に、タッチスクリーン112又はタッチスクリーンによって形成されるタッチ感知面の拡張部とは別個のタッチ感知面である。

【0092】

デバイス100は、様々な構成要素に電力を供給する電力システム162も含む。電力システム162は、任意選択的に、電力管理システム、1つ以上の電源(例えば、バッテリー、交流(AC))、再充電システム、停電検出回路、電力コンバータ又はインバータ、電力状態インジケータ(例えば、発光ダイオード(LED))、並びにポータブルデバイス内での電力の生成、管理、及び分配に関連付けられた任意の他の構成要素を含む。

30

【0093】

また、デバイス100は、任意選択的に、1つ以上の光センサ164を含む。図1Aは、I/Oサブシステム106内の光センサコントローラ158に結合された光センサを示す。光センサ164は、任意選択的に、電荷結合デバイス(charge-coupled device、CCD)又は相補的金属酸化物半導体(complementary metal-oxide semiconductor、CMOS)フォトランジスタを含む。光センサ164は、1つ以上のレンズを通して投影された環境からの光を受信し、その光を、画像を表すデータに変換する。光センサ164は、撮像モジュール143(カメラモジュールとも呼ばれる)と連携して、任意選択的に、静止画像又はビデオをキャプチャする。いくつかの実施形態では、光センサは、デバイスの前面にあるタッチスクリーンディスプレイ112とは反対に、デバイス100の裏面に位置し、したがってタッチスクリーンディスプレイは、静止画像及び/又はビデオ画像の取得のためのビューファインダとして使用することが有効である。いくつかの実施形態では、光センサは、デバイスの前面には位置し、したがってユーザの画像が、任意選択的に、テレビ会議のために入手され、ユーザは、他のテレビ会議参加者をタッチスクリーンディスプレイ上で見る。いくつかの実施形態では、光センサ164の位置は、ユーザによって(例えば、デバイス筐体内でレンズ及びセンサを回転させることによって)変更することができ、したがって単一の光センサ164が、タッチスクリーンディスプレイと共に

40

50

、テレビ会議にも静止画像及び／又はビデオ画像の取得にも使用される。

【0094】

デバイス100はまた、任意選択的に、1つ以上の深度カメラセンサ175を含む。図1Aは、I/Oサブシステム106内の深度カメラコントローラ169に結合された深度カメラセンサを示す。深度カメラセンサ175は、環境からデータを受信して、視点（例えば、深度カメラセンサ）からのシーン内の対象物（例えば、顔面）の3次元モデルを作成する。いくつかの実施形態では、撮像モジュール143（カメラモジュールとも呼ばれる）と連携して、深度カメラセンサ175は、任意選択的に、撮像モジュール143によってキャプチャされた画像の種々の部分の深度マップを決定するために使用される。いくつかの実施形態では、ユーザが他のテレビ会議参加者をタッチスクリーンディスプレイ上で見ている間に、深度情報を有するユーザの画像が、任意選択的に、テレビ会議のために取得されるように、及び、深度マップデータを有する自撮り画像をキャプチャするように、デバイス100の前面に深度カメラセンサが配置されている。いくつかの実施形態では、深度カメラセンサ175は、デバイスの背面に、あるいはデバイス100の背面及び前面に配置されている。いくつかの実施形態では、深度カメラセンサ175の位置は、ユーザによって（例えば、デバイスハウジング内でレンズ及びセンサを回転させることによって）変更することができ、したがって深度カメラセンサ175が、タッチスクリーンディスプレイとともに、テレビ会議にも静止画像及び／又はビデオ画像の取得にも使用される。

10

【0095】

デバイス100はまた、任意選択的に、1つ以上の接触強度センサ165を含む。図1Aは、I/Oサブシステム106内の強度センサコントローラ159に結合された、接触強度センサを示す。接触強度センサ165は、任意選択的に、1つ以上のピエゾ抵抗ひずみゲージ、容量性力センサ、電気力センサ、圧電力センサ、光学力センサ、容量性タッチ感知面、又は他の強度センサ（例えば、タッチ感知面上の接触の力（若しくは圧力）を測定するために使用されるセンサ）を含む。接触強度センサ165は、接触強度情報（例えば、圧力情報、又は圧力情報に対するプロキシ）を環境から受信する。いくつかの実施形態では、少なくとも1つの接触強度センサは、タッチ感知面（例えばタッチ感知ディスプレイシステム112）と並置される、又はそれに近接される。いくつかの実施形態では、少なくとも1つの接触強度センサが、デバイス100の前面に配置されたタッチスクリーンディスプレイ112の反対側である、デバイス100の背面に配置されている。

20

30

【0096】

また、デバイス100は、任意選択的に、1つ以上の近接センサ166を含む。図1Aは、周辺機器インタフェース118に結合された近接センサ166を示す。代わりに、近接センサ166は、任意選択的に、I/Oサブシステム106内の入力コントローラ160に結合される。近接センサ166は、任意選択的に、全体として参照により本明細書に組み込まれている、米国特許出願第11/241,839号、「Proximity Detector In Handheld Device」、第11/240,788号、「Proximity Detector In Handheld Device」第11/620,702号、「Using Ambient Light Sensor To Augment Proximity Sensor Output」、第11/586,862号、「Automated Response To And Sensing Of User Activity In Portable Devices」、及び同第11/638,251号、「Methods And Systems For Automatic Configuration Of Peripherals」で説明されるように機能するものであり、これらの出願は、全体が参照により本明細書に組み込まれる。いくつかの実施形態では、多機能デバイスが、ユーザの耳の近くに配置される場合（例えば、ユーザが電話通話を行っている場合）、近接センサは、タッチスクリーン112をオフにして無効化する。

40

【0097】

デバイス100はまた、任意選択的に、1つ以上の触知出力生成器167を含む。図1A

50

は、I/Oサブシステム106内の触覚フィードバックコントローラ161に結合された、触知出力生成器を示す。触知出力生成器167は、任意選択的に、スピーカ若しくは他のオーディオ構成要素などの1つ以上の電気音響デバイス、及び/又はモータ、ソレノイド、電気活性ポリマー、圧電アクチュエータ、静電アクチュエータ、若しくは他の触知出力生成構成要素（例えば、デバイス上で電気信号を触知出力に変換する構成要素）などのエネルギーを直線の動きに変換する電気機械デバイスを含む。接触強度センサ165は、触覚フィードバックモジュール133から触知フィードバック生成命令を受信し、デバイス100のユーザが感知することが可能な触知出力をデバイス100上に生成する。いくつかの実施形態では、少なくとも1つの触知出力生成器は、タッチ感知面（例えば、タッチ感知ディスプレイシステム112）と並置される、又はそれに近接しており、任意選択的に、タッチ感知面を垂直方向（例えば、デバイス100の表面の内/外）に、又は水平方向（例えば、デバイス100の表面と同じ平面内の前後）に移動させることによって、触知出力を生成する。いくつかの実施形態では、少なくとも1つの触知出力生成器センサが、デバイス100の前面に配置されたタッチスクリーンディスプレイ112の反対側である、デバイス100の背面に配置されている。

10

【0098】

また、デバイス100は、任意選択的に、1つ以上の加速度計168を含む。図1Aは、周辺機器インタフェース118に結合された加速度計168を示す。代わりに、加速度計168は、任意選択的に、I/Oサブシステム106内の入力コントローラ160に結合される。加速度計168は、任意選択的に、どちらも全体として参照により本明細書に組み込まれている、米国特許公開第20050190059号、「Acceleration-based Theft Detection System for Portable Electronic Devices」、及び米国特許公開第20060017692号、「Methods And Apparatuses For Operating A Portable Device Based On An Accelerometer」に記載されているように機能する。一部の実施形態では、情報は、1つ以上の加速度計から受信したデータの分析に基づいて、ポートレートビュー又はランドスケープビューでタッチスクリーンディスプレイ上に表示される。デバイス100は、加速度計168に加えて、磁気計並びにデバイス100の場所及び向き（例えば、縦方向又は横方向）に関する情報を取得するためのGPS（又はGLONASS又は他のグローバルナビゲーションシステム）受信機を任意選択的に含む。

20

30

【0099】

いくつかの実施形態では、メモリ102内に記憶されているソフトウェア構成要素は、オペレーティングシステム126、通信モジュール（又は命令セット）128、接触/動きモジュール（又は命令セット）130、グラフィックモジュール（又は命令セット）132、テキスト入力モジュール（又は命令セット）134、全地球測位システム（Global Positioning System、GPS）モジュール（又は命令セット）135、及びアプリケーション（又は命令セット）136を含む。更に、いくつかの実施形態では、メモリ102（図1A）又は370（図3）は、図1A及び図3に示すように、デバイス/グローバル内部状態157を記憶する。デバイス/グローバル内部状態157は、現在アクティブ状態のアプリケーションがある場合に、どのアプリケーションがアクティブであることを示すアクティブアプリケーション状態、どのアプリケーション、ビュー、又は他の情報がタッチスクリーンディスプレイ112の様々な領域を占めているかを示す表示状態、デバイスの様々なセンサ及び入力コントロールデバイス116から取得した情報を含むセンサ状態、並びにデバイスの位置及び/又は姿勢に関する位置情報、のうちの1つ以上を含む。

40

【0100】

オペレーティングシステム126（例えば、Darwin（登録商標）、RTXC（登録商標）、LINUX（登録商標）、UNIX（登録商標）、OSX（登録商標）、iOS（登録商標）、WINDOWS（登録商標）、又はVxWorks（登録商標）などの組み込み型オペレーティングシステム）は、一般的なシステムタスク（例えば、メモリ管

50

理、記憶デバイスの制御、電力管理など)を制御及び管理する様々なソフトウェア構成要素及び/又はドライバを含み、様々なハードウェア構成要素とソフトウェア構成要素との間の通信を容易にする。

【0101】

通信モジュール128は、1つ以上の外部ポート124を介して他のデバイスとの通信を容易にし、RF回路108及び/又は外部ポート124が受信したデータを処理するための様々なソフトウェア構成要素をも含む。外部ポート124(例えば、ユニバーサルシリアルバス(Universal Serial Bus、USB)、FIREWIRE(登録商標)など)は、直接的に、又はネットワーク(例えばインターネット、無線LANなど)を介して間接的に、他のデバイスに結合するように適合されている。一部の実施形態では、外部ポートは、iPod(登録商標)(Apple Inc.の商標)デバイス上で使用される30ピンコネクタと同じ若しくは類似であり、かつ/又はそれに適合しているマルチピン(例えば、30ピン)コネクタである。

10

【0102】

接触/動きモジュール130は、任意選択的に、タッチスクリーン112(ディスプレイコントローラ156と連携して)及び他のタッチ感知デバイス(例えば、タッチパッド又は物理クリックホイール)との接触を検出する。接触/動きモジュール130は、接触が生じたか否かを判定すること(例えば、指を下ろすイベントを検出すること)、接触の強度(例えば、接触の力若しくは圧力、又は接触の力若しくは圧力の代替物)を判定すること、接触の移動が存在するか否かを判定し、タッチ感知面を横断する移動を追跡すること(例えば、指をドラッグする1つ以上のイベントを検出すること)、及び接触が停止したか否かを判定すること(例えば、指を上げるイベント又は接触の中断を検出すること)などの、接触の検出に関する様々な動作を実行するための、様々なソフトウェア構成要素を含む。接触/動きモジュール130は、タッチ感知面から接触データを受信する。一連の接触データによって表される、接触点の移動を判定することは、任意選択的に、接触点の速さ(大きさ)、速度(大きさ及び方向)、及び/又は加速度(大きさ及び/又は方向の変化)を判定することを含む。これらの動作は、任意選択的に、単一の接触(例えば、1本の指の接触)又は複数の同時接触(例えば、「マルチタッチ」/複数の指の接触)に適用される。いくつかの実施形態では、接触/動きモジュール130及びディスプレイコントローラ156は、タッチパッド上の接触を検出する。

20

30

【0103】

いくつかの実施形態では、接触/動きモジュール130は、ユーザによって動作が実行されたか否かを判定するための(例えば、ユーザがアイコン上で「クリック」したか否かを判定するための)、1つ以上の強度閾値のセットを使用する。いくつかの実施形態では、強度閾値の少なくとも1つのサブセットが、ソフトウェアパラメータに従って判定される(例えば、強度閾値は、特定の物理アクチュエータのアクティブ化閾値によって判定されるのではなく、デバイス100の物理ハードウェアを変化させることなく調整することができる)。例えば、トラックパッド又はタッチスクリーンディスプレイのマウス「クリック」閾値は、トラックパッド又はタッチスクリーンディスプレイハードウェアを変化させることなく、広範囲の既定閾値のうちの一つ以上に設定することができる。加えて、一部の実装形態では、デバイスのユーザは、強度閾値のセットのうちの一つ以上を調整するソフトウェア設定が提供される(例えば、システムレベルのクリック「強度」パラメータによって、個々の強度閾値を調整すること、及び/又は複数の強度閾値を一度に調整することによる)。

40

【0104】

接触/動きモジュール130は、任意選択的に、ユーザによるジェスチャ入力を検出する。タッチ感知面上の異なるジェスチャは、異なる接触パターンを有する(例えば検出される接触の動き、タイミング、及び/又は強度が異なる)。したがって、ジェスチャは、任意選択的に、特定の接触パターンを検出することによって検出される。例えば、指タップジェスチャを検出することは、指ダウンイベントを検出し、それに続いて指ダウンイベン

50

トと同じ位置（又は実質的に同じ位置）（例えば、アイコンの位置）で指アップ（リフトオフ）イベントを検出することを含む。別の例として、タッチ感知面上で指スワイプジェスチャを検出することは、指ダウンイベントを検出し、それに続いて1つ以上の指ドラッグイベントを検出し、その後それに続いて指アップ（リフトオフ）イベントを検出することを含む。

【0105】

グラフィックモジュール132は、表示されるグラフィックの視覚的な影響（例えば、輝度、透明度、彩度、コントラスト、又は他の視覚的特性）を変化させる構成要素を含めて、タッチスクリーン112又は他のディスプレイ上にグラフィックをレンダリング及び表示する様々な既知のソフトウェア構成要素を含む。本明細書では、「グラフィック」という用語は、それだけに限定されるものではないが、文字、ウェブページ、アイコン（ソフトキーを含むユーザインタフェースオブジェクトなど）、デジタル画像、ビデオ、アニメーションなどを含む、ユーザに表示することができる任意のオブジェクトを含む。

10

【0106】

いくつかの実施形態では、グラフィックモジュール132は、使用されることになるグラフィックを表すデータを記憶する。各グラフィックには、任意選択的に、対応するコードが割り当てられる。グラフィックモジュール132は、アプリケーションなどから、必要に応じて、座標データ及び他のグラフィック特性データとともに、表示されることとなるグラフィックを指定する1つ以上のコードを受信し、次にディスプレイコントローラ156に出力する画面の画像データを生成する。

20

【0107】

触覚フィードバックモジュール133は、デバイス100とのユーザ対話に応じて、デバイス100上の1つ以上の場所で触知出力を生成するために、触知出力生成器（単数又は複数）167によって使用される命令を生成するための、様々なソフトウェア構成要素を含む。

【0108】

テキスト入力モジュール134は、任意選択で、グラフィックモジュール132の構成要素であり、様々なアプリケーション（例えば、連絡先137、電子メール140、IM141、ブラウザ147、及びテキスト入力を必要とする任意の他のアプリケーション）でテキストを入力するためのソフトキーボードを提供する。

30

【0109】

GPSモジュール135は、デバイスの位置を判定し、この情報を様々なアプリケーションで使用するために（例えば、位置に基づくダイヤル発呼で使用するために電話138へ、写真/ビデオのメタデータとしてカメラ143へ、並びに、天気ウィジェット、地域のイエローページウィジェット、及びマップ/ナビゲーションウィジェットなどの、位置に基づくサービスを提供するアプリケーションへ）提供する。

【0110】

アプリケーション136は、任意選択的に、以下のモジュール（又は命令セット）又はそれらのサブセット若しくはスーパーセットを含む。

連絡先モジュール137（アドレス帳又は連絡先リストと呼ばれることもある）、

40

電話モジュール138、

テレビ会議モジュール139、

電子メールクライアントモジュール140、

インスタントメッセージング（Instant messaging、IM）モジュール141、

トレーニングサポートモジュール142、

静止画像及び/又はビデオ画像用のカメラモジュール143、

画像管理モジュール144、

ビデオプレーヤモジュール、

音楽プレーヤモジュール、

ブラウザモジュール147、

50

カレンダーモジュール 148、

任意選択的に天気ウィジェット 149 - 1、株価ウィジェット 149 - 2、計算機ウィジェット 149 - 3、アラーム時計ウィジェット 149 - 4、辞書ウィジェット 149 - 5、及びユーザによって入手された他のウィジェット、並びにユーザ作成ウィジェット 149 - 6 のうちの 1 つ以上を含むウィジェットモジュール 149、

ユーザ作成ウィジェット 149 - 6 を作成するためのウィジェット作成モジュール 150、

検索モジュール 151、

ビデオプレーヤモジュール及び音楽プレーヤモジュールを一体化したビデオ及び音楽プレーヤモジュール 152、

メモモジュール 153、

マップモジュール 154、並びに / 又は、

オンラインビデオモジュール 155。

【0111】

任意選択的にメモリ 102 に記憶される他のアプリケーション 136 の例としては、他のワードプロセッシングアプリケーション、他の画像編集アプリケーション、描画アプリケーション、プレゼンテーションアプリケーション、J A V A (登録商標) 対応アプリケーション、暗号化、デジタル著作権管理、音声認識、及び音声複製が挙げられる。

【0112】

タッチスクリーン 112、ディスプレイコントローラ 156、接触 / 動きモジュール 130、グラフィックモジュール 132、及びテキスト入力モジュール 134 と連携して、連絡先モジュール 137 は、任意選択的に、アドレス帳に名前 (単数又は複数) を追加すること、アドレス帳から名前 (単数又は複数) を削除すること、電話番号 (単数又は複数)、電子メールアドレス (単数又は複数)、実際の住所 (単数又は複数)、又は他の情報を名前に関連付けること、画像を名前に関連付けること、名前を分類して並べ替えること、電話番号又は電子メールアドレスを提供して、電話 138、テレビ会議モジュール 139、電子メール 140、又は IM 141 による通信を開始及び / 又は促進することなどを含めて、アドレス帳又は連絡先リスト (例えば、メモリ 102 又はメモリ 370 内の連絡先モジュール 137 のアプリケーション内部状態 192 内に記憶される) を管理するために使用される。

【0113】

R F 回路 108、オーディオ回路 110、スピーカ 111、マイクロフォン 113、タッチスクリーン 112、ディスプレイコントローラ 156、接触 / 動きモジュール 130、グラフィックモジュール 132、及びテキスト入力モジュール 134 と連携して、電話モジュール 138 は、任意選択的に、電話番号に対応する文字シーケンスの入力、連絡先モジュール 137 内の 1 つ以上の電話番号へのアクセス、入力された電話番号の修正、それぞれの電話番号のダイヤル、会話の実施、会話が終了したときの通話停止又はハングアップのために使用される。前述したように、無線通信は、任意選択的に、複数の通信規格、プロトコル、及び技術のうちのいずれかを使用する。

【0114】

R F 回路 108、オーディオ回路 110、スピーカ 111、マイクロフォン 113、タッチスクリーン 112、ディスプレイコントローラ 156、光センサ 164、光センサコントローラ 158、接触 / 動きモジュール 130、グラフィックモジュール 132、テキスト入力モジュール 134、連絡先モジュール 137、及び電話モジュール 138 と連携して、テレビ会議モジュール 139 は、ユーザ命令に従ってユーザと 1 人以上の他の参加者との間のテレビ会議を開始、実行、及び終了するための実行可能な命令を含む。

【0115】

R F 回路 108、タッチスクリーン 112、ディスプレイコントローラ 156、接触 / 動きモジュール 130、グラフィックモジュール 132、及びテキスト入力モジュール 134 と連携して、電子メールクライアントモジュール 140 は、ユーザ命令に応じて電子メ

10

20

30

40

50

ールを作成、送信、受信、及び管理するための実行可能な命令を含む。画像管理モジュール144と連携して、電子メールクライアントモジュール140は、カメラモジュール143で撮影された静止画像又はビデオ画像を有する電子メールの作成及び送信を非常に容易にする。

【0116】

RF回路108、タッチスクリーン112、ディスプレイコントローラ156、接触/動きモジュール130、グラフィックモジュール132、及びテキスト入力モジュール134と連携して、インスタントメッセージングモジュール141は、インスタントメッセージに対応する文字シーケンスの入力、以前に入力された文字の修正、それぞれのインスタントメッセージの送信（例えば、電話通信ベースのインスタントメッセージ向けのショートメッセージサービス（Short Message Service、SMS）若しくはマルチメディアメッセージサービス（Multimedia Message Service、MMS）プロトコル、又はインターネットベースのインスタントメッセージ向けのXMPP、SIMPLE、若しくはIMPSを使用する）、インスタントメッセージの受信、及び受信したインスタントメッセージの閲覧のための実行可能な命令を含む。いくつかの実施形態では、送信及び/又は受信されるインスタントメッセージは、任意選択的に、MMS及び/又は拡張メッセージングサービス（Enhanced Messaging Service、EMS）でサポートされるグラフィック、写真、オーディオファイル、ビデオファイル、及び/又は他の添付ファイルを含む。本明細書では、「インスタントメッセージング」とは、電話通信ベースのメッセージ（例えば、SMS又はMMSを使用して送信されるメッセージ）と、インターネットベースのメッセージ（例えば、XMPP、SIMPLE、又はIMPSを使用して送信されるメッセージ）との両方を指す。

10

20

【0117】

RF回路108、タッチスクリーン112、ディスプレイコントローラ156、接触/動きモジュール130、グラフィックモジュール132、テキスト入力モジュール134、GPSモジュール135、マップモジュール154、及び音楽プレーヤモジュールと連携して、トレーニングサポートモジュール142は、トレーニング（例えば、時間、距離、及び/又はカロリー燃焼目標を有する）を作成し、トレーニングセンサ（スポーツデバイス）と通信し、トレーニングセンサデータを受信し、トレーニングをモニタするために使用されるセンサを校正し、トレーニングのための音楽を選択及び再生し、並びに、トレーニングデータを表示、記憶、及び送信するための実行可能な命令を含む。

30

【0118】

タッチスクリーン112、ディスプレイコントローラ156、光センサ（単数又は複数）164、光センサコントローラ158、接触/動きモジュール130、グラフィックモジュール132、及び画像管理モジュール144と連携して、カメラモジュール143は、静止画像若しくはビデオ（ビデオストリームを含む）のキャプチャ及びメモリ102内への記憶、静止画像若しくはビデオの特性の修正、又はメモリ102からの静止画像若しくはビデオの削除のための実行可能な命令を含む。

【0119】

タッチスクリーン112、ディスプレイコントローラ156、接触/動きモジュール130、グラフィックモジュール132、テキスト入力モジュール134、及びカメラモジュール143と連携して、画像管理モジュール144は、静止画像及び/又はビデオ画像の配置、修正（例えば、編集）、あるいはその他の操作、ラベル付け、削除、提示（例えば、デジタルスライドショー又はアルバムにおける）、及び記憶のための実行可能な命令を含む。

40

【0120】

RF回路108、タッチスクリーン112、ディスプレイコントローラ156、接触/動きモジュール130、グラフィックモジュール132、及びテキスト入力モジュール134と連携して、ブラウザモジュール147は、ウェブページ又はその一部分、並びにウェブページにリンクされた添付ファイル及び他のファイルの検索、リンク、受信、及び表示

50

を含めて、ユーザ命令に従ってインターネットをブラウジングするための実行可能な命令を含む。

【0121】

RF回路108、タッチスクリーン112、ディスプレイコントローラ156、接触/動きモジュール130、グラフィックモジュール132、テキスト入力モジュール134、電子メールクライアントモジュール140、及びブラウザモジュール147と連携して、カレンダーモジュール148は、ユーザの指示に従い、カレンダー及びカレンダーに関連付けられたデータ(例えば、カレンダーアイテム、todoリストなど)を作成し、表示し、修正し、記憶するための実行可能な命令を含む。

【0122】

RF回路108、タッチスクリーン112、ディスプレイコントローラ156、接触/動きモジュール130、グラフィックモジュール132、テキスト入力モジュール134、及びブラウザモジュール147と連携して、ウィジェットモジュール149は、任意選択的にユーザによってダウンロード及び使用されるミニアプリケーション(例えば、天気ウィジェット149-1、株価ウィジェット149-2、計算機ウィジェット149-3、アラーム時計ウィジェット149-4、及び辞書ウィジェット149-5)、又はユーザによって作成されるミニアプリケーション(例えば、ユーザ作成ウィジェット149-6)である。いくつかの実施形態では、ウィジェットは、HTML(Hypertext Markup Language、ハイパーテキストマークアップ言語)ファイル、CSS(Cascading Style Sheets、カスケディングスタイルシート)ファイル、及びJavaScriptファイルを含む。いくつかの実施形態では、ウィジェットは、XML(Extensible Markup Language、拡張可能マークアップ言語)ファイル及びJavaScriptファイル(例えば、Yahoo!ウィジェット)を含む。

【0123】

RF回路108、タッチスクリーン112、ディスプレイコントローラ156、接触/動きモジュール130、グラフィックモジュール132、テキスト入力モジュール134、及びブラウザモジュール147と連携して、ウィジェットクリエータモジュール150は、任意選択的に、ウィジェットを作成する(例えば、ウェブページのユーザ指定部分をウィジェットにする)ために、ユーザによって使用される。

【0124】

タッチスクリーン112、ディスプレイコントローラ156、接触/動きモジュール130、グラフィックモジュール132、及びテキスト入力モジュール134と連携して、検索モジュール151は、ユーザ命令に従って1つ以上の検索基準(例えば、1つ以上のユーザ指定検索語)に一致するメモリ102内の文字、音楽、サウンド、画像、ビデオ、及び/又は他のファイルを検索するための実行可能な命令を含む。

【0125】

タッチスクリーン112、ディスプレイコントローラ156、接触/動きモジュール130、グラフィックモジュール132、オーディオ回路110、スピーカ111、RF回路108、及びブラウザモジュール147と連携して、ビデオ及び音楽プレーヤモジュール152は、MP3又はAACファイルなどの1つ以上のファイル形式で記憶された録音済みの音楽及び他のサウンドファイルをユーザがダウンロード及び再生できるようにする実行可能な命令、並びにビデオを(例えば、タッチスクリーン112上又は外部ポート124を介して接続された外部のディスプレイ上に)表示、提示、又は別の方法で再生するための実行可能な命令を含む。いくつかの実施形態では、デバイス100は、任意選択的に、iPod(Apple Inc.の商標)などのMP3プレーヤの機能を含む。

【0126】

タッチスクリーン112、ディスプレイコントローラ156、接触/動きモジュール130、グラフィックモジュール132、及びテキスト入力モジュール134と連携して、メモモジュール153は、ユーザ命令に従ってメモ、やることリストなどを作成及び管理するための実行可能な命令を含む。

10

20

30

40

50

【0127】

R F回路108、タッチスクリーン112、ディスプレイコントローラ156、接触/動きモジュール130、グラフィックモジュール132、テキスト入力モジュール134、GPSモジュール135、及びブラウザモジュール147と連携して、マップモジュール154は、任意選択的に、ユーザ命令に従って、マップ及びマップに関連付けられたデータ(例えば、運転方向、特定の場所又はその付近の店舗及び他の対象地点に関するデータ、並びに他の場所ベースのデータ)を受信、表示、修正、及び記憶するために使用される。

【0128】

タッチスクリーン112、ディスプレイコントローラ156、接触/動きモジュール130、グラフィックモジュール132、オーディオ回路110、スピーカ111、RF回路108、テキスト入力モジュール134、電子メールクライアントモジュール140、及びブラウザモジュール147と連携して、オンラインビデオモジュール155は、ユーザが特定のオンラインビデオへのアクセス、特定のオンラインビデオのブラウジング、受信(例えば、ストリーミング及び/又はダウンロードによる)、再生(例えば、タッチスクリーン上又は外部ポート124を介して接続された外部ディスプレイ上)、特定のオンラインビデオへのリンクを有する電子メールの送信、並びにH.264などの1つ以上のファイル形式のオンラインビデオの他の管理を行うことを可能にする命令を含む。いくつかの実施形態では、特定のオンラインビデオへのリンクを送信するために、電子メールクライアントモジュール140ではなく、インスタントメッセージングモジュール141が使用される。オンラインビデオアプリケーションについての追加の説明は、その内容が全体として参照により本明細書に組み込まれている、2007年6月20日出願の米国仮特許出願第60/936,562号、「Portable Multifunction Device, Method, and Graphical User Interface for Playing Online Videos」、及び2007年12月31日出願の米国特許出願第11/968,067号、「Portable Multifunction Device, Method, and Graphical User Interface for Playing Online Videos」において見ることができる。

【0129】

上記で特定したモジュール及びアプリケーションはそれぞれ、前述した1つ以上の機能及び本出願に記載する方法(例えば、本明細書に記載するコンピュータにより実装される方法及び他の情報処理方法)を実行する実行可能な命令のセットに対応する。これらのモジュール(例えば、命令セット)は、別個のソフトウェアプログラム、手順、又はモジュールとして実施する必要はなく、したがって、様々な実施形態において、これらのモジュールの様々なサブセットが、任意選択的に、組み合わされ、又は他の形で再構成される。例えば、ビデオプレーヤモジュールは、任意選択的に、音楽プレーヤモジュールと組み合わされて、単一のモジュール(例えば、図1Aのビデオ及び音楽プレーヤモジュール152)にされる。いくつかの実施形態では、メモリ102は、任意選択で、上記で特定されたモジュール及びデータ構造のサブセットを記憶する。更に、メモリ102は、上記で説明されていない追加のモジュール及びデータ構造を任意選択的に記憶する。

【0130】

いくつかの実施形態では、デバイス100は、そのデバイスにおける既定の機能のセットの動作がタッチスクリーン及び/又はタッチパッドのみを介して実行されるデバイスである。デバイス100が動作するための主要な入力コントロールデバイスとしてタッチスクリーン及び/又はタッチパッドを使用することにより、任意選択的に、デバイス100上の物理的な入力コントロールデバイス(プッシュボタン、ダイヤルなど)の数が削減される。

【0131】

タッチスクリーン及び/又はタッチパッドを通じてのみ実行される既定の機能のセットは、任意選択的に、ユーザインタフェース間のナビゲーションを含む。いくつかの実施形態

10

20

30

40

50

では、タッチパッドは、ユーザによってタッチされたときに、デバイス100上に表示される任意のユーザインタフェースから、メインメニュー、ホームメニュー、又はルートメニューにデバイス100をナビゲートする。このような実施形態では、「メニューボタン」は、タッチパッドを使用して実装される。一部の他の実施形態では、メニューボタンは、タッチパッドではなく、物理プッシュボタン又はその他の物理入力コントロールデバイスである。

【0132】

図1Bは、いくつかの実施形態に係るイベント処理のための例示的な構成要素を示すブロック図である。いくつかの実施形態では、メモリ102（図1A）又は370（図3）は、イベントソータ170（例えば、オペレーティングシステム126内）と、それぞれのアプリケーション136-1（例えば、前述のアプリケーション137~151、155、380~390のうちのいずれか）とを含む。

10

【0133】

イベントソータ170は、イベント情報を受信し、イベント情報が配信されるアプリケーション136-1、及びアプリケーション136-1のアプリケーションビュー191を判定する。イベントソータ170は、イベントモニタ171及びイベントディスプレイモジュール174を含む。一部の実施形態では、アプリケーション136-1は、アプリケーションがアクティブ又は実行中であるときにタッチ感知ディスプレイ112上に表示される現在のアプリケーションビュー（単数又は複数）を示すアプリケーション内部状態192を含む。いくつかの実施形態では、デバイス/グローバル内部状態157は、どのアプリケーション（単数又は複数）が現在アクティブであるかを判定するためにイベントソータ170によって使用され、アプリケーション内部状態192は、イベント情報が配信されるアプリケーションビュー191を判定するためにイベントソータ170によって使用される。

20

【0134】

いくつかの実施形態では、アプリケーション内部状態192は、アプリケーション136-1が実行を再開するときに使用すべき再開情報、アプリケーション136-1によって表示されている情報を示す又は表示する準備ができたユーザインタフェース状態情報、ユーザがアプリケーション136-1の前の状態又はビューに戻ることを可能にする状態キュー、及びユーザによって行われた前のアクションのリドゥ/アンドゥキューのうちの1つ以上などの追加の情報を含む。

30

【0135】

イベントモニタ171は、周辺機器インタフェース118からイベント情報を受信する。イベント情報は、サブイベント（例えば、マルチタッチジェスチャの一部としてのタッチ感知ディスプレイ112上のユーザタッチ）に関する情報を含む。周辺機器インタフェース118は、I/Oサブシステム106、又は近接センサ166、加速度計（単数又は複数）168、及び/若しくは（オーディオ回路110を介した）マイクロフォン113などのセンサから受信する情報を送信する。周辺機器インタフェース118がI/Oサブシステム106から受信する情報は、タッチ感知ディスプレイ112又はタッチ感知面からの情報を含む。

40

【0136】

いくつかの実施形態では、イベントモニタ171は、所定の間隔で周辺機器インタフェース118に要求を送信する。それに応じて、周辺機器インタフェース118は、イベント情報を送信する。他の実施形態では、周辺機器インタフェース118は、重要なイベント（例えば、所定のノイズ閾値を上回る及び/又は所定の持続時間を超える入力を受信）があるときのみイベント情報を送信する。

【0137】

いくつかの実施形態では、イベントソータ170はまた、ヒットビュー判定モジュール172及び/又はアクティブイベント認識部判定モジュール173を含む。

【0138】

50

ヒットビュー判定モジュール172は、タッチ感知ディスプレイ112が2つ以上のビューを表示するとき、サブイベントが1つ以上のビュー内のどこで行われたかを判定するソフトウェア手順を提供する。ビューは、ユーザがディスプレイ上で見ることができる制御装置及び他の要素から構成されている。

【0139】

アプリケーションに関連付けられたユーザインタフェースの別の態様は、本明細書ではアプリケーションビュー又はユーザインタフェースウィンドウと呼ばれることもあるビューのセットであり、その中で情報が表示され、タッチに基づくジェスチャが生じる。タッチが検出される(それぞれのアプリケーションの)アプリケーションビューは、任意選択的に、アプリケーションのプログラム階層又はビュー階層内のプログラムレベルに対応する。例えば、タッチが検出される最下位レベルビューは、任意選択的に、ヒットビューと呼ばれ、また、適切な入力として認識されるイベントのセットは、任意選択的に、タッチによるジェスチャを開始する初期タッチのヒットビューに少なくとも部分的に基づいて決定される。

10

【0140】

ヒットビュー判定モジュール172は、タッチに基づくジェスチャのサブイベントに関連する情報を受信する。アプリケーションが階層状に構成された複数のビューを有するとき、ヒットビュー判定モジュール172は、サブイベントを処理すべき階層内の最下位のビューとして、ヒットビューを特定する。ほとんどの状況では、ヒットビューは、開始サブイベント(例えば、イベント又は潜在的イベントを形成するサブイベントシーケンス内の第1のサブイベント)が行われる最も低いレベルのビューである。ヒットビューがヒットビュー判定モジュール172によって特定されると、このヒットビューは、典型的には、ヒットビューとして特定されたのと同じタッチ又は入力ソースに関係する全てのサブイベントを受信する。

20

【0141】

アクティブイベント認識部判定モジュール173は、ビュー階層内のどのビュー(単数又は複数)がサブイベントの特定のシーケンスを受信すべきかを判定する。いくつかの実施形態では、アクティブイベント認識部判定モジュール173は、ヒットビューのみがサブイベントの特定のシーケンスを受信すべきであると判定する。他の実施形態では、アクティブイベント認識部判定モジュール173は、サブイベントの物理位置を含む全てのビューがアクティブに関わりがあるビューであると判定し、したがって、全てのアクティブに関わりがあるビューが、サブイベントの特定のシーケンスを受信すべきであると判定する。他の実施形態では、タッチサブイベントが1つの特定のビューに関連付けられたエリアに完全に限定された場合でも、階層内の上位のビューは、依然としてアクティブに関わりがあるビューであり続ける。

30

【0142】

イベントディスパッチャモジュール174は、イベント情報をイベント認識部(例えばイベント認識部180)にディスパッチする。アクティブイベント認識部判定モジュール173を含む実施形態では、イベントディスパッチャモジュール174は、アクティブイベント認識部判定モジュール173により判定されたイベント認識部にイベント情報を配信する。いくつかの実施形態では、イベントディスパッチャモジュール174は、それぞれのイベント受信部182によって取得されるイベント情報をイベントキューに記憶する。

40

【0143】

いくつかの実施形態では、オペレーティングシステム126は、イベントソータ170を含む。あるいは、アプリケーション136-1がイベントソータ170を含む。更に他の実施形態では、イベントソータ170は、独立型のモジュールであり、又は接触/動きモジュール130などのメモリ102内に記憶されている別のモジュールの一部である。

【0144】

いくつかの実施形態では、アプリケーション136-1は、それぞれがアプリケーションのユーザインタフェースのそれぞれのビュー内で発生するタッチイベントを処理するため

50

の命令を含む、複数のイベント処理部 190 及び 1 つ以上のアプリケーションビュー 191 を含む。アプリケーション 136 - 1 の各アプリケーションビュー 191 は、1 つ以上のイベント認識部 180 を含む。典型的には、それぞれのアプリケーションビュー 191 は、複数のイベント認識部 180 を含む。他の実施形態では、イベント認識部 180 のうちの 1 つ以上は、ユーザインタフェースキット、又は、アプリケーション 136 - 1 が方法及び他の属性を継承する上位レベルのオブジェクトなどの、別個のモジュールの一部である。いくつかの実施形態では、それぞれのイベント処理部 190 は、データ更新部 176、オブジェクト更新部 177、GUI 更新部 178、及び / 又はイベントソータ 170 から受信されたイベントデータ 179、のうちの 1 つ以上を含む。イベント処理部 190 は、任意選択的に、データ更新部 176、オブジェクト更新部 177、又は GUI 更新部 178 を利用し又は呼び出して、アプリケーション内部状態 192 を更新する。あるいは、アプリケーションビュー 191 のうちの 1 つ以上が、1 つ以上のそれぞれのイベント処理部 190 を含む。また、いくつかの実施形態では、データ更新部 176、オブジェクト更新部 177、及び GUI 更新部 178 のうちの 1 つ以上は、それぞれのアプリケーションビュー 191 に含まれる。

10

【0145】

それぞれのイベント認識部 180 は、イベントソータ 170 からイベント情報（例えば、イベントデータ 179）を受信し、このイベント情報からイベントを特定する。イベント認識部 180 は、イベント受信部 182 及びイベント比較部 184 を含む。いくつかの実施形態では、イベント認識部 180 はまた、メタデータ 183 及びイベント配信命令 188（任意選択的にサブイベント配信命令を含む）の少なくともサブセットも含む。

20

【0146】

イベント受信部 182 は、イベントソータ 170 からイベント情報を受信する。イベント情報は、サブイベント、例えば、タッチ又はタッチの移動についての情報を含む。サブイベントに応じて、イベント情報はまた、サブイベントの位置などの追加の情報を含む。サブイベントがタッチの動きに関わるとき、イベント情報はまた任意選択的に、サブイベントの速さ及び方向を含む。一部の実施形態では、イベントは、1 つの向きから別の向きへの（例えば、縦向きから横向きへ、又はその逆の）デバイスの回転を含み、イベント情報は、デバイスの現在の向き（デバイスの姿勢とも呼ぶ）についての対応する情報を含む。

【0147】

イベント比較部 184 は、イベント情報を、定義済みのイベント又はサブイベントの定義と比較し、その比較に基づいて、イベント又はサブイベントを判定するか、あるいはイベント又はサブイベントの状態を判定若しくは更新する。いくつかの実施形態では、イベント比較部 184 は、イベント定義 186 を含む。イベント定義 186 は、例えばイベント 1（187 - 1）及びイベント 2（187 - 2）などのイベント（例えば、既定のサブイベントのシーケンス）の定義を含む。いくつかの実施形態では、イベント（187）内のサブイベントは、例えば、タッチの開始、タッチの終了、タッチの移動、タッチの取り消し、及び複数のタッチを含む。一実施例では、イベント 1（187 - 1）についての定義は、表示されたオブジェクト上のダブルタップである。ダブルタップは、例えば、所定の段階に対する表示オブジェクト上の第 1 のタッチ（タッチ開始）、所定の段階に対する第 1 のリフトオフ（タッチ終了）、所定の段階に対する表示オブジェクト上の第 2 のタッチ（タッチ開始）、及び所定の段階に対する第 2 のリフトオフ（タッチ終了）を含む。別の実施例では、イベント 2（187 - 2）の定義は、表示されたオブジェクト上のドラッグである。ドラッグは、例えば、所定の段階に対する表示オブジェクト上のタッチ（又は接触）、タッチ感知ディスプレイ 112 にわたるタッチの移動、及びタッチのリフトオフ（タッチ終了）を含む。いくつかの実施形態では、イベントは、1 つ以上の関連付けられたイベント処理部 190 に関する情報も含む。

30

40

【0148】

いくつかの実施形態では、イベント定義 187 は、それぞれのユーザインタフェースオブジェクトについてのイベントの定義を含む。いくつかの実施形態では、イベント比較部 1

50

84は、どのユーザインタフェースオブジェクトがサブイベントに関連付けられているかを判定するヒットテストを実行する。例えば、タッチ感知ディスプレイ112上に3つのユーザインタフェースオブジェクトが表示されているアプリケーションビュー内で、タッチ感知ディスプレイ112上でタッチが検出されたとき、イベント比較部184は、ヒットテストを実行して、3つのユーザインタフェースオブジェクトのうちのどれがタッチ(サブイベント)に関連付けられているかを判定する。表示された各オブジェクトが、それぞれのイベント処理部190に関連付けられている場合、イベント比較部は、ヒットテストの結果を用いて、どのイベント処理部190をアクティブ化すべきかを判定する。例えば、イベント比較部184は、ヒットテストをトリガするサブイベント及びオブジェクトに関連付けられたイベント処理部を選択する。

10

【0149】

いくつかの実施形態では、それぞれのイベント187の定義は、サブイベントのシーケンスがイベント認識部のイベントタイプに対応するか否かが判定されるまで、イベント情報の配信を遅らせる遅延アクションも含む。

【0150】

それぞれのイベント認識部180が一連のサブイベントがイベント定義186のイベントのいずれとも一致しないと判断した場合、それぞれのイベント認識部180は、イベント不可能、イベント失敗、又はイベント終了の状態に入り、その後は、タッチに基づくジェスチャの次のサブイベントを無視する。この状況では、ヒットビューについてアクティブのままである他のイベント認識部があれば、そのイベント認識部は、進行中のタッチによるジェスチャのサブイベントの追跡及び処理を続行する。

20

【0151】

いくつかの実施形態では、それぞれのイベント認識部180は、イベント配信システムがどのようにサブイベント配信を実行すべきかをアクティブに関連しているイベント認識部に示す構成可能なプロパティ、フラグ、及び/又はリストを有するメタデータ183を含む。いくつかの実施形態では、メタデータ183は、イベント認識部が互いにどのように対話するか、又はイベント認識部が互いにどのように対話することが可能となるかを示す構成可能なプロパティ、フラグ、及び/又はリストを含む。いくつかの実施形態では、メタデータ183は、サブイベントがビュー階層又はプログラム階層における多様なレベルに配信されるかを示す構成可能なプロパティ、フラグ、及び/又はリストを含む。

30

【0152】

いくつかの実施形態では、それぞれのイベント認識部180は、イベントの1つ以上の特定のサブイベントが認識されるときに、イベントに関連付けられたイベント処理部190をアクティブ化する。いくつかの実施形態では、それぞれのイベント認識部180は、イベントに関連付けられたイベント情報をイベント処理部190に配信する。イベント処理部190をアクティブ化することは、それぞれのヒットビューにサブイベントを送信する(及び、送信を延期する)こととは別個である。いくつかの実施形態では、イベント認識部180は、認識したイベントに関連付けられたフラグを投入し、そのフラグに関連付けられたイベント処理部190は、そのフラグを捕らえ、既定のプロセスを実行する。

【0153】

いくつかの実施形態では、イベント配信命令188は、イベント処理部をアクティブ化することなくサブイベントについてのイベント情報を配信するサブイベント配信命令を含む。代わりに、サブイベント配信命令は、一連のサブイベントと関連付けられたイベント処理部に、又はアクティブに関連しているビューにイベント情報を配信する。一連のサブイベント又はアクティブに関連しているビューと関連付けられたイベント処理部は、イベント情報を受信し、所定の処理を実行する。

40

【0154】

いくつかの実施形態では、データ更新部176は、アプリケーション136-1で使用されるデータを作成及び更新する。例えば、データ更新部176は、連絡先モジュール137で使用される電話番号を更新し、又はビデオプレーヤモジュールで使用されるビデオフ

50

ファイルを記憶する。いくつかの実施形態では、オブジェクト更新部 177 は、アプリケーション 136 - 1 で使用されるオブジェクトを作成及び更新する。例えば、オブジェクト更新部 177 は、新たなユーザインタフェースオブジェクトを作成し、又はユーザインタフェースオブジェクトの位置を更新する。G U I 更新部 178 は、G U I を更新する。例えば、G U I 更新部 178 は、表示情報を準備し、タッチ感知ディスプレイ上に表示するために表示情報をグラフィックモジュール 132 に送る。

【0155】

いくつかの実施形態では、イベント処理部（単数又は複数）190 は、データ更新部 176、オブジェクト更新部 177、及び G U I 更新部 178 を含む又はそれらへのアクセスを有する。いくつかの実施形態では、データ更新部 176、オブジェクト更新部 177、及び G U I 更新部 178 は、それぞれのアプリケーション 136 - 1 又はアプリケーションビュー 191 の単一モジュールに含まれる。他の実施形態では、それらは、2 つ以上のソフトウェアモジュールに含まれる。

10

【0156】

タッチ感知ディスプレイ上のユーザのタッチのイベント処理に関する前述の記載は、入力デバイスを用いて多機能デバイス 100 を動作させるための他の形態のユーザ入力にも適用されるが、そのすべてがタッチスクリーン上で開始されるわけではないことを理解されたい。例えば、キーボードの単一又は複数の押圧若しくは保持と任意選択的に連携される、マウスの移動及びマウスボタンの押圧、タッチパッド上のタップ、ドラッグ、スクロールなどの接触の移動、ペンスタイラス入力、デバイスの移動、口頭による命令、検出された眼球運動、バイオメトリック入力、並びに / 又はそれらの任意の組み合わせを、任意選択的に、認識するイベントを定義するサブイベントに対応する入力として利用する。

20

【0157】

図 2 は、いくつかの実施形態に係る、タッチスクリーン 112 を有するポータブル多機能デバイス 100 を示す。タッチスクリーンは、任意選択的に、ユーザインタフェース（user interface、U I）200 内に 1 つ以上のグラフィックを表示する。本実施形態、並びに以下で説明される他の実施形態では、ユーザは、例えば、1 本以上の指 202（図には正確な縮尺では描かれていない）又は 1 つ以上のスタイラス 203（図には正確な縮尺では描かれていない）を使用して、グラフィック上でジェスチャを実施することによって、それらのグラフィックのうちの 1 つ以上を選択することが可能となる。一部の実施形態では、1 つ以上のグラフィックの選択は、ユーザが、その 1 つ以上のグラフィックとの接触を中断する場合に実施される。いくつかの実施形態では、ジェスチャは、1 回以上のタップ、1 回以上のスワイプ（左から右へ、右から左へ、上向きに及び / 若しくは下向きに）、並びに / 又は、デバイス 100 と接触した指のローリング（右から左へ、左から右へ、上向きに及び / 若しくは下向きに）を、任意選択で含む。一部の実装形態又は状況では、グラフィックとの不測の接触は、そのグラフィックを選択するものではない。例えば、選択に対応するジェスチャがタップである場合、アプリケーションアイコンの上をスワイプするスワイプジェスチャは、任意選択的に、対応するアプリケーションを選択するものではない。

30

【0158】

デバイス 100 はまた、任意選択的に、「ホーム」ボタン又はメニューボタン 204 などの 1 つ以上の物理ボタンを含む。前述したように、メニューボタン 204 は、任意選択的に、任意選択的にデバイス 100 上で実行される 1 組のアプリケーション内の任意のアプリケーション 136 ヘナビゲートするために使用される。あるいは、いくつかの実施形態では、メニューボタンは、タッチスクリーン 112 上に表示される G U I 内のソフトキーとして実装される。

40

【0159】

いくつかの実施形態では、デバイス 100 は、タッチスクリーン 112、メニューボタン 204、デバイスの電源をオン / オフにしてデバイスをロックするプッシュボタン 206、音量調整ボタン 208、加入者識別モジュール（S I M）カードスロット 210、ヘッ

50

ドセットジャック 2 1 2、及びドッキング/充電用外部ポート 1 2 4 を含む。プッシュボタン 2 0 6 は、任意選択的に、ボタンを押し下げて、既定の期間にわたってボタンを押し下げた状態に保持することによって、デバイスの電源をオン/オフするため、ボタンを押し下げて、既定の時間が経過する前にボタンを解放することによってデバイスをロックするため、及び/又はデバイスをロック解除する、若しくはロック解除プロセスを開始するために、使用される。代替的实施形態では、デバイス 1 0 0 はまた、マイクロフォン 1 1 3 を介して、一部の機能をアクティブ化又は非アクティブ化するための口頭入力も受け入れる。デバイス 1 0 0 はまた、任意選択的に、タッチスクリーン 1 1 2 上の接触の強度を検出する 1 つ以上の接触強度センサ 1 6 5、及び/又はデバイス 1 0 0 のユーザに対する触知出力を生成する 1 つ以上の触知出力生成器 1 6 7 を含む。

10

【 0 1 6 0 】

図 3 は、いくつかの実施形態に係る、ディスプレイ及びタッチ感知面を有する例示的な多機能デバイスのブロック図である。デバイス 3 0 0 は、ポータブル型である必要はない。いくつかの実施形態では、デバイス 3 0 0 は、ラップトップコンピュータ、デスクトップコンピュータ、タブレットコンピュータ、マルチメディアプレーヤデバイス、ナビゲーションデバイス、教育的デバイス（子供の学習玩具など）、ゲームシステム、又は制御デバイス（例えば、家庭用又は業務用コントローラ）である。デバイス 3 0 0 は、典型的には、1 つ以上の処理ユニット（CPU）3 1 0、1 つ以上のネットワーク又は他の通信インタフェース 3 6 0、メモリ 3 7 0、及びこれらの構成要素を相互接続する 1 つ以上の通信バス 3 2 0 を含む。通信バス 3 2 0 は、任意選択的に、システム構成要素間の通信を相互接続及び制御する回路（チップセットと呼ばれることもある）を含む。デバイス 3 0 0 は、ディスプレイ 3 4 0 を含む入出力（I/O）インタフェース 3 3 0 を含み、ディスプレイ 3 4 0 は、典型的には、タッチスクリーンディスプレイである。I/O インタフェース 3 3 0 はまた、任意選択的に、キーボード及び/又はマウス（若しくは他のポインティングデバイス）3 5 0 と、タッチパッド 3 5 5 と、デバイス 3 0 0 上に触知出力を生成する触知出力生成器 3 5 7（例えば、図 1 A を参照して前述した触知出力生成器 1 6 7 に類似している）と、センサ 3 5 9（例えば、図 1 A を参照して前述した接触強度センサ 1 6 5 に類似している光、加速度、近接、タッチ感知、及び/又は接触強度センサ）とを含む。メモリ 3 7 0 は、DRAM、SRAM、DDR RAM、又は他のランダムアクセスソリッドステートメモリデバイスなどの高速ランダムアクセスメモリを含み、任意選択的に、1 つ以上の磁気ディスク記憶デバイス、光ディスク記憶デバイス、フラッシュメモリデバイス、又は他の不揮発性ソリッドステート記憶デバイスなどの不揮発性メモリを含む。メモリ 3 7 0 は、任意選択で、CPU（単数又は複数）3 1 0 からリモートに位置する 1 つ以上の記憶デバイスを含む。いくつかの実施形態では、メモリ 3 7 0 は、ポータブル多機能デバイス 1 0 0（図 1 A）のメモリ 1 0 2 内に記憶されているプログラム、モジュール、及びデータ構造に類似したプログラム、モジュール、及びデータ構造、又はそのサブセットを記憶する。更に、メモリ 3 7 0 は、任意選択で、ポータブル多機能デバイス 1 0 0 のメモリ 1 0 2 に存在しない追加のプログラム、モジュール、及びデータ構造を記憶する。例えば、デバイス 3 0 0 のメモリ 3 7 0 は、任意選択的に、描画モジュール 3 8 0、プレゼンテーションモジュール 3 8 2、ワードプロセッシングモジュール 3 8 4、ウェブサイト作成モジュール 3 8 6、ディスクオーサリングモジュール 3 8 8、及び/又はスプレッドシートモジュール 3 9 0 を記憶するのに対して、ポータブル多機能デバイス 1 0 0（図 1 A）のメモリ 1 0 2 は、任意選択的に、これらのモジュールを記憶しない。

20

30

40

【 0 1 6 1 】

図 3 の上記で特定した要素はそれぞれ、任意選択的に、前述したメモリデバイスのうちの 1 つ以上の中に記憶される。上記で特定したモジュールはそれぞれ、前述した機能を実行する命令セットに対応する。上記で特定したモジュール又はプログラム（例えば、命令セット）は、別個のソフトウェアプログラム、手順、又はモジュールとして実施する必要はなく、したがって様々な実施形態では、これらのモジュールの様々なサブセットは、任意選択的に、組み合わされ、又は他の形で再構成される。いくつかの実施形態では、メモリ

50

370は、任意選択で、上記で特定されたモジュール及びデータ構造のサブセットを記憶する。更に、メモリ370は、上記で説明されていない追加のモジュール及びデータ構造を任意選択的に記憶する。

【0162】

次に、任意選択的に例えばポータブル多機能デバイス100上で実施されるユーザインタフェースの実施形態に注意を向ける。

【0163】

図4Aは、いくつかの実施形態に係るポータブル多機能デバイス100上のアプリケーションのメニューの例示的なユーザインタフェースを示す。同様のユーザインタフェースは、デバイス300上に任意選択的に実装される。いくつかの実施形態では、ユーザインタフェース400は、以下の要素、又はそれらのサブセット若しくはスーパーセットを含む。

セルラー信号及びWi-Fi（登録商標）信号などの無線通信（単数又は複数）のための信号強度インジケータ（単数又は複数）402、

時刻404、

Bluetooth（登録商標）インジケータ405、

バッテリー状態インジケータ406、

以下のような、頻繁に使用されるアプリケーションのアイコンを有するトレイ408

不在着信又はボイスメールメッセージの数のインジケータ414を任意選択的に含む、

「電話」とラベル付けされた、電話モジュール138のアイコン416、

未読電子メールの数のインジケータ410を任意選択的に含む、「メール」とラベル付けされた、電子メールクライアントモジュール140のアイコン418、

「ブラウザ」とラベル付けされた、ブラウザモジュール147のアイコン420、及び

「iPod」とラベル付けされた、iPod（Apple Inc.の商標）モジュール152とも呼ばれるビデオ及び音楽プレーヤモジュール152のアイコン422、及び

以下のような、他のアプリケーションのアイコン、

「メッセージ」とラベル付けされた、IMモジュール141のアイコン424、

「カレンダー」とラベル付けされた、カレンダーモジュール148のアイコン426、

「写真」とラベル付けされた、画像管理モジュール144のアイコン428、

「カメラ」とラベル付けされた、カメラモジュール143のアイコン430、

「オンラインビデオ」とラベル付けされた、オンラインビデオモジュール155のアイコン432、

「株価」とラベル付けされた、株価ウィジェット149-2のアイコン434、

「マップ」とラベル付けされた、マップモジュール154のアイコン436、

「天気」とラベル付けされた、天気ウィジェット149-1のアイコン438、

「時計」とラベル付けされた、アラーム時計ウィジェット149-4のアイコン440、

「トレーニングサポート」とラベル付けされた、トレーニングサポートモジュール142のアイコン442、

「メモ」とラベル付けされた、メモモジュール153のアイコン444、及び

デバイス100及びその様々なアプリケーション136についての設定へのアクセスを提供する、「設定」とラベル付けされた、設定アプリケーション又はモジュールのアイコン446。

【0164】

図4Aに示すアイコンラベルは、単なる例示であることに留意されたい。例えば、ビデオ及び音楽プレーヤモジュール152のためのアイコン422は、「音楽」又は「音楽プレーヤ」と表示される、他のラベルが、様々なアプリケーションアイコンのために、任意選択的に使用される。一部の実施形態では、それぞれのアプリケーションアイコンに関するラベルは、それぞれのアプリケーションアイコンに対応するアプリケーションの名前を含む。一部の実施形態では、特定のアプリケーションアイコンのラベルは、その特定のアプリケーションアイコンに対応するアプリケーションの名前とは異なる。

【0165】

10

20

30

40

50

図 4 B は、ディスプレイ 4 5 0 (例えば、タッチスクリーンディスプレイ 1 1 2)とは別個のタッチ感知面 4 5 1 (例えば、図 3 のタブレット又はタッチパッド 3 5 5)を有するデバイス(例えば、図 3 のデバイス 3 0 0)上の例示的なユーザインタフェースを示す。デバイス 3 0 0 はまた、任意選択的に、タッチ感知面 4 5 1 上の接触の強度を検出する 1 つ以上の接触強度センサ(例えば、センサ 3 5 9 のうちの 1 つ以上)、及び/又はデバイス 3 0 0 のユーザに対する触知出力を生成する 1 つ以上の触知出力生成器 3 5 7 を含む。

【 0 1 6 6 】

以下の例のうちのいくつかは、タッチスクリーンディスプレイ 1 1 2 (タッチ感知面及びディスプレイが組み合わされている)上の入力を参照して与えられるが、いくつかの実施形態では、デバイスは、図 4 B に示すディスプレイとは別個のタッチ感知面上の入力を検出する。いくつかの実施形態では、タッチ感知面(例えば、図 4 B の 4 5 1)は、ディスプレイ(例えば、4 5 0)上の 1 次軸(例えば、図 4 B の 4 5 3)に対応する 1 次軸(例えば、図 4 B の 4 5 2)を有する。これらの実施形態によれば、デバイスは、ディスプレイ上のそれぞれの場所に対応する場所(例えば、図 4 B では、4 6 0 は 4 6 8 に対応し、4 6 2 は 4 7 0 に対応する)で、タッチ感知面 4 5 1 との接触(例えば、図 4 B の 4 6 0 及び 4 6 2)を検出する。このようにして、タッチ感知面(例えば、図 4 B の 4 5 1)上でデバイスによって検出されるユーザ入力(例えば、接触 4 6 0 及び 4 6 2、並びにこれらの動き)は、タッチ感知面がディスプレイとは別個であるとき、多機能デバイスのディスプレイ(例えば、図 4 B の 4 5 0)上のユーザインタフェースを操作するために、デバイスによって使用される。同様の方法が、本明細書に記載の他のユーザインタフェースに任意選択的に使用されることを理解されたい。

【 0 1 6 7 】

加えて、以下の例は、主に指入力(例えば、指接触、指タップジェスチャ、指スワイプジェスチャ)を参照して与えられるが、一部の実施形態では、指入力のうちの 1 つ以上は、別の入力デバイスからの入力(例えば、マウスベースの入力又はスタイラス入力)に置き換えられることを理解されたい。例えば、スワイプジェスチャは、(例えば、接触の代わりに)マウスクリックに続けた、(例えば、接触の移動の代わりに)スワイプの経路に沿ったカーソルの移動によって、任意選択的に置き換えられる。別の例として、タップジェスチャは、任意選択的に、カーソルがタップジェスチャの位置の上に位置する間はマウスクリックと置き換えられる(例えば、接触を検出して、それに続いて接触の検出を停止する代わりに)。同様に、複数のユーザ入力が同時に検出されるとき、複数のコンピュータマウスが、任意選択的に、同時に使用され、又はマウス及び指の接触が、任意選択的に、同時に使用されることを理解されたい。

【 0 1 6 8 】

図 5 A は、例示的なパーソナル電子デバイス 5 0 0 を示す。デバイス 5 0 0 は、本体 5 0 2 を含む。いくつかの実施形態では、デバイス 5 0 0 は、デバイス 1 0 0 及び 3 0 0 (例えば、図 1 A ~ 4 B)に関して説明する特徴のうちのいくつか又は全てを含むことができる。いくつかの実施形態では、デバイス 5 0 0 は、タッチ感知ディスプレイスクリーン 5 0 4、以下ではタッチスクリーン 5 0 4、を有する。あるいは、又はタッチスクリーン 5 0 4 に加えて、デバイス 5 0 0 は、ディスプレイ及びタッチ感知面を有する。デバイス 1 0 0 及び 3 0 0 と同様に、いくつかの実施形態では、タッチスクリーン 5 0 4 (又はタッチ感知面)は、任意選択的に、加えられている接触(例えば、タッチ)の強度を検出する 1 つ以上の強度センサを含む。タッチスクリーン 5 0 4 (又はタッチ感知面)の 1 つ以上の強度センサは、タッチの強度を表す出力データを提供することができる。デバイス 5 0 0 のユーザインタフェースは、タッチの強度に基づいてタッチに応答することができ、これは、異なる強度のタッチが、デバイス 5 0 0 上で異なるユーザインタフェース動作を呼び出すことができることを意味する。

【 0 1 6 9 】

タッチ強度を検出及び処理する例示的な技法は、例えば、それぞれ全体として参照により本明細書に組み込まれている、国際特許第 W O / 2 0 1 3 / 1 6 9 8 4 9 号として公開さ

10

20

30

40

50

れた、2013年5月8日出願の国際特許出願第PCT/US2013/040061号、「Device, Method, and Graphical User Interface for Displaying User Interface Objects Corresponding to an Application」、及び国際特許第WO/2014/105276号として公開された、2013年11月11日出願の国際特許出願第PCT/US2013/069483号、「Device, Method, and Graphical User Interface for Transitioning Between Touch Input to Display Output Relationships」という関連出願に見られる。

【0170】

いくつかの実施形態では、デバイス500は、1つ以上の入力機構506及び508を有する。入力機構506及び508は、含まれる場合、物理的機構とすることができる。物理的入力機構の例としては、プッシュボタン及び回転可能機構が挙げられる。いくつかの実施形態では、デバイス500は、1つ以上のアタッチメント機構を有する。そのようなアタッチメント機構は、含まれる場合、例えば帽子、アイウェア、イヤリング、ネックレス、シャツ、ジャケット、プレスレット、腕時計のバンド、チェーン、ズボン、ベルト、靴、財布、バックパックなどにデバイス500を取り付けることを可能にすることができる。これらのアタッチメント機構は、ユーザがデバイス500を着用することを可能にする。

【0171】

図5Bは、例示的なパーソナル電子デバイス500を示す。いくつかの実施形態では、デバイス500は、図1A、図1B、及び図3に関して説明した構成要素のうちのいくつか又は全てを含むことができる。デバイス500は、I/Oセクション514を1つ以上のコンピュータプロセッサ516及びメモリ518に動作可能に結合するバス512を有する。I/Oセクション514は、ディスプレイ504に接続することができ、ディスプレイ504は、タッチ感知構成要素522と、任意選択的に強度センサ524（例えば、接触強度センサ）とを有することができる。加えて、I/Oセクション514は、Wi-Fi、Bluetooth（登録商標）、近距離通信（NFC）、セルラー、及び/又は他の無線通信技法を使用してアプリケーション及びオペレーティングシステムデータを受信する通信ユニット530に接続することができる。デバイス500は、入力機構506及び/又は508を含むことができる。入力機構506は、任意選択的に、例えば回転可能入力デバイス又は押下可能及び回転可能入力デバイスである。いくつかの例では、入力機構508は、任意選択的にボタンである。

【0172】

いくつかの例では、入力機構508は、任意選択的にマイクロフォンである。パーソナル電子デバイス500は、任意選択的に、GPSセンサ532、加速度計534、方向センサ540（例えば、コンパス）、ジャイロスコープ536、動きセンサ538、及び/又はこれらの組み合わせなどの様々なセンサを含み、これらのセンサは全て、I/Oセクション514に動作可能に接続することができる。

【0173】

パーソナル電子デバイス500のメモリ518は、コンピュータ実行可能命令を記憶するための1つ以上の非一時的コンピュータ可読記憶媒体を含むことができ、それらの命令は、1つ以上のコンピュータプロセッサ516によって実行されると、例えば、コンピュータプロセッサに、処理700、900、1100、1300、及び処理1500（図7、図9、図11、図13、及び図15）を含む後述の技術を行わせることができる。コンピュータ可読記憶媒体は、命令実行システム、装置、又はデバイスによって使用するための、又は命令実行システム、装置、又はデバイスに接続されているコンピュータ実行可能命令を、有形に含み又は記憶することができる任意の媒体とすることができる。いくつかの実施例では、記憶媒体は、一時的コンピュータ可読記憶媒体である。いくつかの実施例では、記憶媒体は、非一時的コンピュータ可読記憶媒体である。非一時的コンピュータ可読

10

20

30

40

50

記憶媒体は、それだけに限定されるものではないが、磁気、光学、及び/又は半導体記憶装置を含むことができる。そのような記憶装置の例としては、磁気ディスク、CD、DVD、又はBlu-ray技術に基づく光学ディスク、並びにフラッシュ、ソリッドステートドライブなどの常駐ソリッドステートメモリなどが挙げられる。パーソナル電子デバイス500は、図5Bの構成要素及び構成に限定されるものではなく、他の又は追加の構成要素を複数の構成で含むことができる。

【0174】

本明細書では、「アフォーダンス」という用語は、任意選択的にデバイス100、300、及び/又は500(図1A、図3、及び図5A~5B)のディスプレイスクリーン上に表示されるユーザ対話グラフィカルユーザインタフェースオブジェクトを指す。例えば、画像(例えば、アイコン)、ボタン、及び文字(例えば、ハイパーリンク)はそれぞれ、意選択的に、アフォーダンスを構成する。

10

【0175】

本明細書で使用される「フォーカスセクタ」という用語は、ユーザが対話しているユーザインタフェースの現在の部分を示す入力要素を指す。カーソル又は他の場所マーカを含むいくつかの実装形態では、カーソルが「フォーカスセクタ」として作用し、したがってカーソルが特定のユーザインタフェース要素(例えば、ボタン、ウィンドウ、スライダ、又は他のユーザインタフェース要素)の上に位置する間に、タッチ感知面(例えば、図3のタッチパッド355又は図4Bのタッチ感知面451)上で入力(例えば、押下入力)が検出されたとき、特定のユーザインタフェース要素が、検出された入力に従って調整される。タッチスクリーンディスプレイ上のユーザインタフェース要素との直接対話を有効化するタッチスクリーンディスプレイ(例えば、図1Aのタッチ感知ディスプレイシステム112又は図4Aのタッチスクリーン112)を含むいくつかの実装形態では、タッチスクリーン上の検出された接触が「フォーカスセクタ」として作用し、したがってタッチスクリーンディスプレイ上の特定のユーザインタフェース要素(例えば、ボタン、ウィンドウ、スライダ、又は他のユーザインタフェース要素)の場所で入力(例えば、接触による押下入力)が検出されたとき、特定のユーザインタフェース要素が、検出された入力に従って調整される。一部の实装形態では、タッチスクリーンディスプレイ上の対応するカーソルの移動又は接触の移動(例えば、フォーカスを1つのボタンから別のボタンへ動かすためにタブキー又は矢印キーを使用することによる)なく、フォーカスがユーザインタフェースの1つの領域からユーザインタフェースの別の領域へ動かされ、これらの実装形態では、フォーカスセクタは、ユーザインタフェースの種々の領域間でのフォーカスの移動に従って移動する。フォーカスセクタがとる特有の形態にかかわらず、フォーカスセクタは、概して、ユーザインタフェース要素(又はタッチスクリーンディスプレイ上の接触)であり、ユーザの意図する対話をユーザインタフェースによって通信するように、ユーザによって制御される(例えば、ユーザが対話することを意図しているユーザインタフェースの要素をデバイスに示すことによる)。例えば、タッチ感知面(例えば、タッチパッド又はタッチスクリーン)上で押圧入力検出されている間の、対応のボタンの上のフォーカスセクタ(例えば、カーソル、接触、又は選択ボックス)の位置は、その対応のボタンを(そのデバイスのディスプレイ上に示される他のユーザインタフェース要素ではなく)アクティブ化することをユーザが意図していることを示すものである。

20

30

40

【0176】

本明細書及び特許請求の範囲で使用される、接触の「特性強度」という用語は、接触の1つ以上の強度に基づく、その接触の特性を指す。一部の实装形態では、特性強度は複数の強度サンプルに基づく。特性強度は、任意選択的に、既定の数の強度サンプル、すなわち、既定のイベント(例えば、接触を検出した後、接触のリフトオフを検出する前、接触の移動の開始を検出する前若しくは後、接触の終了を検出する前、接触の強度の増大を検出する前若しくは後、及び/又は、接触の強度の減少を検出する前若しくは後の)に関連する既定の時間期間(例えば、0.05、0.1、0.2、0.5、1、2、5、10秒)の間に収集された強度サンプルのセットに基づく。接触の特性強度は、任意選択的に、接

50

触の強度の最大値、接触の強度の平均（mean）値、接触の強度の平均（average）値、接触の強度の上位10パーセント値、接触の強度の最大の2分の1の値、接触の強度の最大の90パーセントの値などのうちの1つ以上に基づいている。一部の実施形態では、特性強度を判定する際に（例えば、特性強度が経時的な接触の強度の平均であるときに）、接触の持続期間が使用される。一部の実施形態では、特性強度は、ユーザによって動作が実行されたかどうかを判定するために、1つ以上の強度閾値のセットと比較される。例えば、1組の1つ以上の強度閾値は、任意選択的に、第1の強度閾値及び第2の強度閾値を含む。この例では、第1の閾値を超過しない特性強度を有する接触は、第1の動作をもたらす、第1の強度閾値を超過するが第2の強度閾値を超過しない特性強度を有する接触は、第2の動作をもたらす、第2の閾値を超過する特性強度を有する接触は、第3の動作をもたらす。いくつかの実施形態では、特性強度と1つ以上の閾値との間の比較は、第1の動作を実行するべきか、それとも第2の動作を実行するべきかを判定するために使用されるのではなく、1つ以上の動作を実行するべきか否か（例えば、それぞれの動作を実行するべきか、それともそれぞれの動作を実行するのを取り止めるべきか）を判定するために使用される。

10

【0177】

一部の実施形態では、特性強度を判定する目的のために、ジェスチャの一部が特定される。例えば、タッチ感知面は、任意選択的に、開始場所から遷移して終了場所に到達する連続するスワイプ接触を受信し、その時点で接触の強度が増大する。この例では、終了場所での接触の特性強度は、任意選択的に、スワイプ接触全体ではなく、連続するスワイプ接触の一部のみ（例えば、スワイプ接触のうち終了場所の部分のみ）に基づいている。いくつかの実施形態では、任意選択的に、接触の特性強度を判定する前に、平滑化アルゴリズムがスワイプ接触の強度に適用される。例えば、平滑化アルゴリズムは、任意選択的に、非加重移動平均平滑化アルゴリズム、三角平滑化アルゴリズム、中央値フィルタ平滑化アルゴリズム、及びノ又は指数平滑化アルゴリズムのうちの1つ以上を含む。いくつかの状況では、これらの平滑化アルゴリズムは、特性強度を判定する目的のために、スワイプ接触の強度の小幅な上昇又は降下を排除する。

20

【0178】

タッチ感知面上の接触の強度は、任意選択的に、接触検出強度閾値、軽い押下の強度閾値、深い押下の強度閾値、及びノ又は1つ以上の他の強度閾値などの1つ以上の強度閾値に対して特徴付けられる。一部の実施形態では、軽い押圧強度閾値は、通常、物理マウスのボタン又はトラックパッドをクリックすることに関連付けられた動作をデバイスが実行する強度に相当する。一部の実施形態では、深い押圧強度閾値は、通常、物理マウスのボタン又はトラックパッドをクリックすることに関連付けられた動作とは異なる動作をデバイスが実行する強度に相当する。一部の実施形態では、軽い押圧強度閾値を下回る（例えば、それを下回ると接触が検出されなくなる公称接触検出強度閾値を上回る）特性強度を有する接触が検出されたとき、デバイスは、軽い押圧強度閾値又は深い押圧強度閾値に関連付けられた動作を実行することなく、タッチ感知面上の接触の移動に従ってフォーカスセクタを動かす。一般に、特に明記しない限り、これらの強度閾値は、ユーザインタフェース図の様々なセットの間で一貫している。

30

40

【0179】

軽い押圧強度閾値を下回る強度から、軽い押圧強度閾値と深い押圧強度閾値との間の強度への、接触の特性強度の増大は、「軽い押圧」の入力と呼ばれることがある。深い押圧強度閾値を下回る強度から、深い押圧強度閾値を上回る強度への、接触の特性強度の増大は、「深い押圧」の入力と呼ばれることがある。接触検出強度閾値を下回る強度から、接触検出強度閾値と軽い押圧強度閾値との間の強度への、接触の特性強度の増大は、タッチ面上の接触の検出と呼ばれることがある。接触検出強度閾値を上回る強度から、接触検出強度閾値を下回る強度への、接触の特性強度の減少は、タッチ面からの接触のリフトオフの検出と呼ばれることがある。一部の実施形態では、接触検出強度閾値はゼロである。一部の実施形態では、接触検出強度閾値は、ゼロより大きい。

50

【 0 1 8 0 】

本明細書に記載する一部の実施形態では、それぞれの押圧入力を含むジェスチャを検出したことに応じて、又はそれぞれの接触（若しくは複数の接触）によって実行されたそれぞれの押圧入力を検出したことに応じて、1つ以上の動作が実行され、それぞれの押圧入力は、押圧入力強度閾値を上回る接触（又は複数の接触）の強度の増大を検出したことに少なくとも部分的に基づいて検出される。一部の実施形態では、それぞれの動作は、押圧入力強度閾値を上回るそれぞれの接触の強度の増大（例えば、それぞれの押圧入力の「ダウンストローク」）を検出したことに応じて実行される。一部の実施形態では、押圧入力は、押圧入力強度閾値を上回るそれぞれの接触の強度の増大、及びそれに続く押圧入力強度閾値を下回る接触の強度の減少を含み、それぞれの動作は、それに続く押圧入力閾値を下回るそれぞれの接触の強度の減少（例えば、それぞれの押圧入力の「アップストローク」）を検出したことに応じて実行される。

10

【 0 1 8 1 】

一部の実施形態では、デバイスは、「ジッタ」と呼ばれる場合がある偶発的な入力を回避するために強度ヒステリシスを採用し、デバイスは、押圧入力強度閾値との既定の関係を有するヒステリシス強度閾値を定義又は選択する（例えば、ヒステリシス強度閾値は、押圧入力強度閾値よりも低い \times 強度単位であり、又はヒステリシス強度閾値は、押圧入力強度閾値の75%、90%、若しくは何らかの妥当な割合である）。したがって、一部の実施形態では、押圧入力は、押圧入力強度閾値を上回るそれぞれの接触の強度の増大、及びそれに続く押圧入力強度閾値に対応するヒステリシス強度閾値を下回る接触の強度の減少を含み、それぞれの動作は、それに続くヒステリシス強度閾値を下回るそれぞれの接触の強度の減少（例えば、それぞれの押圧入力の「アップストローク」）を検出したことに応じて実行される。同様に、一部の実施形態では、押圧入力は、デバイスが、ヒステリシス強度閾値以下の強度から押圧入力強度閾値以上の強度への接触の強度の増大、及び任意選択的に、その後のヒステリシス強度以下の強度への接触の強度の減少を検出するときのみ検出され、それぞれの動作は、押圧入力（例えば、状況に応じて、接触の強度の増大又は接触の強度の減少）を検出したことに応じて実行される。

20

【 0 1 8 2 】

説明を容易にするために、押圧入力強度閾値に関連付けられた押圧入力、又は押圧入力を含むジェスチャに応じて実行される動作の説明は、任意選択的に、押圧入力強度閾値を上回る接触の強度の増大、ヒステリシス強度閾値を下回る強度から押圧入力強度閾値を上回る強度への接触の強度の増大、押圧入力強度閾値を下回る接触の強度の減少、及び/又は押圧入力強度閾値に対応するヒステリシス強度閾値を下回る接触の強度の減少のいずれかを検出したことに応じてトリガされる。更に、押圧入力強度閾値を下回る接触の強度の減少を検出したことに応じて実行されるように動作が記載される例では、動作は、任意選択的に、押圧入力強度閾値に対応し、かつそれよりも低いヒステリシス強度閾値を下回る接触の強度の減少を検出したことに応じて実行される。

30

【 0 1 8 3 】

次に、ポータブル多機能デバイス100、デバイス300、又はデバイス500などの電子デバイス上で実施されるユーザインタフェース（「UI」）及び関連プロセスの実施形態に注意を向ける。

40

【 0 1 8 4 】

図6A～図6Eは、いくつかの実施形態に係る、完了したトレーニングに基づいて個人化されたトレーニングの提案を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。いくつかの実施形態では、個人化されたトレーニングの提案は、所定の時間にわたって特定の種類の身体活動を実行することをユーザに促すトレーニングコンテンツ（例えば、オーディオ及び/又はビデオ）を表す。これらの図のユーザインタフェースは、図7のプロセスを含む後述のプロセスを例示するために使用される。

【 0 1 8 5 】

図6Aは、ディスプレイ602を備えるスマートフォンである電子デバイス600を示す

50

。電子デバイス600のディスプレイ602は、電子デバイス600がユーザのジェスチャ（例えば、タップ、スワイプ、及び/又はドラッグ）を検出することができるタッチ感知面を含む。いくつかの実施形態では、電子デバイス600は、電子デバイス100、300、及び/又は500の1つ以上の特徴を含む。

【0186】

図6Aでは、ホーム画面604を表示している間に、電子デバイス600は、アプリケーションアイコン606Aに対応する場所で入力606Bを検出する。

【0187】

図6Bでは、入力606Bを検出したことに応じて、電子デバイス600は、活動（例えば、身体活動）アプリケーションを起動する。活動アプリケーションを起動することは、ホーム画面604の表示を、活動アプリケーションの履歴ユーザインタフェース608と置き換えることを含む。更に、電子デバイス600は、オプション610Aを含むディスプレイ602の底部付近に複数のオプションを表示する。履歴ユーザインタフェース608を表示している間に、電子デバイス600は、オプション610Aに対応する場所で入力610Bを検出する。

【0188】

図6Cでは、入力610Bを検出したことに応じて、電子デバイス600は、履歴ユーザインタフェース608の表示をトレーニングユーザインタフェース612と置き換える。トレーニングユーザインタフェース612は、運動のタイプ（例えば、トレッドミル、サイクリング、ローリング、コア、高強度インターバルトレーニング（HIIT）、ヨガなど）に基づいてトレーニングをフィルタリングするためのオプション614A～614Dを含む。加えて、トレーニングユーザインタフェース612は、ユーザのための複数のトレーニングの提案を含み、トレーニングの提案は、ユーザによって完了された1つ以上のトレーニングに基づく。例えば、トレーニングの提案616Aは、ユーザによって完了されたトレーニングのサブセット（例えば、直近に完了したトレーニング）と1つ以上の特性を共有するトレーニングを表す。ここで、ユーザは、直近に、異なるトレーナーEmmaでコアトレーニングを完了した。それに応じて、電子デバイス600は、ユーザの直近に完了したトレーニングと共有された特性を有するトレーニングを表し、トレーニングの提案616Aを提供する。具体的には、トレーニングの提案616A及びユーザの直近に完了したトレーニングによって表されるトレーニングは、同じ運動タイプ（コア）を有する。共有特性の例としては、運動タイプ、持続時間、音楽、及びトレーナーが挙げられる。トレーニングの提案616Aと同様のトレーニングの提案616Cは、ユーザが完了したトレーニングのサブセットと1つ以上の特性を共有する。直近に完了したトレーニングに基づくトレーニングの提案616Aとは対照的に、トレーニングの提案616Cは、所定の時間（例えば、過去30日、60日又は90日を超えて）完了した1つ以上のトレーニングに基づく。例えば、ユーザは過去30日に10回のトレーニングを完了し、10のトレーニングのうち最も一般的な運動タイプはHIITである。結果として、電子デバイス600は、HIIT運動タイプ（例えば、所定の期間におけるユーザの完了したトレーニングの中で最も一般的である運動タイプ）のトレーニングを表すトレーニングの提案616Cを表示する。トレーニングユーザインタフェース612を表示している間に、電子デバイス600は、トレーニングの提案616Aに対応する場所で入力618を検出する。

【0189】

図6Dでは、入力618の検出に応じて、電子デバイス600は、トレーニングユーザインタフェース612の表示を詳細ユーザインタフェース620と置き換える。詳細ユーザインタフェース620は、トレーニングの提案616Aによって表されるトレーニングの特性を含む。例えば、詳細ユーザインタフェース620は、運動タイプ622A、トレーナー622B、持続時間622C、音楽622D、必須機器622E、及び完了指示622Fを含む。

【0190】

詳細ユーザインタフェース620はまた、トレーニングに対応するビデオコンテンツ（例

10

20

30

40

50

例えば、トレーニングを示すビデオ)を再生するためにユーザによって選択され得るオプション623Aと、トレーニングに対応するプレビュービデオを再生するためにユーザによって選択され得るオプション623Bと、を含む。いくつかの実施形態では、プレビュービデオは、トレーニングに対応するビデオコンテンツとは異なる。例えば、プレビュービデオは、トレーニングに対応するビデオコンテンツのサブセットを含むことができ、トレーニングに対応するビデオコンテンツよりも持続時間が短くてもよい。

【0191】

詳細ユーザインタフェース620はまた、トレーニングに対応する1つ以上の音楽トラックを含む音楽プレイリストを識別する音楽セクション625も含む。例えば、音楽セクション625は、トレーニング中に再生される1つ以上の音楽トラックを含む音楽再生リストを識別することができる。音楽セクション625は、ユーザが、別個の音楽アプリケーションにおいて全音楽プレイリスト(例えば、音楽セクションにリスト化された音楽トラックの全て)を開くためにユーザによって選択可能なオプション623Cを含む。音楽セクション625はまた、個々の音楽トラックに対応するオプション623D、623Eを含み、(例えば、別個の音楽アプリケーションの音楽プレイリストの他の音楽トラックを開くことなく)別個の音楽アプリケーションの個々の音楽トラックを開くユーザによって選択可能である。

10

【0192】

詳細ユーザインタフェース620を表示している間に、電子デバイス600は、オプション624Aに対応する場所を入力624Bを検出する。

20

【0193】

図6Eでは、入力624Bを検出したことに応じて、電子デバイス600は、詳細ユーザインタフェース620の表示をトレーニングユーザインタフェース612と置き換える。詳細ユーザインタフェース620を表示している間に、電子デバイス600は、トレーニングの提案616Aに対応する場所における右から左への移動を伴う入力626を検出する。

【0194】

図6Fでは、入力626を検出したことに応じて、電子デバイス600は、ディスプレイ602からトレーニングの提案616Aの一部をスライドさせ、トレーニングの提案616Bをディスプレイ602上にスライドさせる。加えて、電子デバイス600は、トレーニングの提案616Eの一部をディスプレイ602にスライドさせる。いくつかの実施形態では、入力610Bを検出したことに応じて、電子デバイス600は、トレーニングの提案616Aの代わりに、トレーニングの提案616Bを表示する(例えば、ユーザがトレーニングプログラムの一部であるトレーニングを完了したとの判定に従って、直近に完了したトレーニングがトレーニングプログラムの一部である(例えば、所定のシーケンスのトレーニング又は複数のエピソードを伴うトレーニングシリーズ)との判定に従って)。例えば、図6Cとは対照的に、電子デバイス600は、トレーニングの提案616A(Amyとのコア)の代わりに、第1の個人化提案として、トレーニングの提案616B(エピソード2:トレッドミル)を表示する。いくつかの実施形態では、電子デバイス600は、ユーザがトレーニングプログラム(自分の速度を見出す)の一部であるトレーニングを完了した場合、第1の個人化提案としてトレーニングの提案616B(エピソード2:トレッドミル)を表示する。あるいは、図6Cに示すように、電子デバイス600は、いくつかの実施形態に係る、ユーザがトレーニングプログラムの一部であるトレーニングを完了していない場合には、第1の個人化提案としてトレーニングの提案616Aを表示する。トレーニングユーザインタフェース612を表示している間に、電子デバイス600は、トレーニングの提案616Bに対応する場所を入力628を検出する。

30

40

【0195】

図6Gでは、入力628の検出に応じて、電子デバイス600は、トレーニングユーザインタフェース612の表示をプログラムユーザインタフェース630と置き換える。プログラムユーザインタフェース630は、特定のトレーニングプログラム(例えば、自分の

50

速度を見出す)に対応する複数のトレーニングの提案を含む。トレーニングプログラムは、所定のシーケンスで順序付けられた複数のトレーニングコンテンツの項目からなる。トレーニングプログラムのトレーニングが完了したとの判定に従って、電子デバイス600は、境界を使用して、トレーニングプログラムの所定のシーケンスのトレーニングにおいて次に来るトレーニングに対応するトレーニングの提案を、視覚的に強調する。例えば、電子デバイス600は、トレーニングの提案632Aに対応するトレーニングが完了したという判定に従って、トレーニングの提案634を視覚的に強調する。提案634は、トレーニングの提案632Bに一致し、シーケンスのトレーニングにおいて次であるトレーニングに対応している。加えて、表示632AAは、トレーニングの提案632Aに対応するトレーニングが完了したことを示す。プログラムユーザインタフェース630はまた、プログラム導入ビデオを開き、再生するためにユーザによって選択可能なオプション632BBを含む。プログラム導入ビデオは、トレーニングプログラム内のトレーニングとは別個で異なる。いくつかの実施形態では、プログラム導入ビデオは、トレーニングプログラムのトレーニングの一部又は全てからのオーディオ及び/又は視覚クリップ(例えば、画像又はビデオクリップ)を含む。いくつかの実施形態では、特定のトレーニングの提案632A、632B、632Cを選択すると、対応する詳細ユーザインタフェース(図6Dの詳細ユーザインタフェース620と同様)の表示をもたらす。いくつかの実施形態では、各トレーニングに関する詳細ユーザインタフェースは、トレーニングに対応するビデオコンテンツを再生するための選択可能なオプション(例えば、トレーニングを示すビデオを再生する)、及びプログラム導入ビデオを再生するための別個の選択可能なオプション(例えば、図6Dのオプション623A及び623Bと同様)を含むことができる。プログラムユーザインタフェース630を表示している間に、電子デバイス600は、オプション624Aに対応する場所を入力624Cを検出する。

【0196】

図6Hでは、入力624Cを検出したことに応じて、電子デバイス600は、プログラムユーザインタフェース630の表示をトレーニングユーザインタフェース612と置き換える。トレーニングユーザインタフェース612を表示している間に、電子デバイス600は、入力636を上向き方向に移動させて検出する。

【0197】

図6Iでは、入力636を検出したことに応じて、電子デバイス600は、トレーニングユーザインタフェース612をスクロールする。トレーニングユーザインタフェース612のスクロールは、(例えば、図6Jに示すように)ディスプレイ602からのトレーニングの提案(例えば、616A、616B及び616E)の少なくとも一部分をスライドさせることを含む。トレーニングユーザインタフェース612のスクロールは、図6Hと比較して、ディスプレイ602のより小さい部分を占有するように、トレーニングの提案616Bを変更することを含む。トレーニングユーザインタフェース612のスクロールは、ディスプレイ602へのトレーニングの提案616F~616Iのスライドを含む。トレーニングの提案616F~616Iは、最近利用可能であったトレーニングを表す(例えば、所定の長さの時間(例えば、過去の日、週、月))。トレーニングユーザインタフェース612のスクロールは、オプション614A~614Dを表示することを停止することを含む。いくつかの実施形態では、電子デバイス600は、入力636の検出に応じて、オプション614A~614Dの表示を維持する。トレーニングユーザインタフェース612を表示している間に、電子デバイス600は、入力638を上向き方向に移動させて検出する。

【0198】

図6Jでは、入力638を検出したことに応じて、電子デバイス600は、トレーニングユーザインタフェース612をスクロールする。トレーニングユーザインタフェース612のスクロールは、ディスプレイ602へのトレーニングの提案616J~616Qのスライドを含む。トレーニングの提案616J~616Qは、ユーザが完了していない新しいトレーニングを表す。いくつかの実施形態では、トレーニングユーザインタフェース6

10

20

30

40

50

12のスクロールは、完了したトレーニングに相補的なトレーニングを表示することを含む。いくつかの実施形態では、完了したトレーニングに相補的なトレーニングは、完了したトレーニング中に実行された身体活動を釣り合わせるトレーニングである。例えば、走行は、筋肉を短くすることができる身体活動を必要とする。それに応じて、ヨガは、ランニングの補完的なトレーニングである。なぜなら、ヨガは筋肉の伸長を促進するためである。

【0199】

いくつかの実施形態では、完了したトレーニングは、トレーニングユーザインタフェース612を介してアクセスできないトレーニングを含む。例えば、電子デバイス600は、実行しているトレーニングをユーザが完了したと判定し、実行中のトレーニングは、トレーニングユーザインタフェース612に表現されない。いくつかの実施形態では、入力638を検出したことに応じて、電子デバイス600は、トレーニングの提案616Jによって表されるトレーニングが、完了したトレーニングに相補的であるとの判定に少なくとも部分的に基づいて、トレーニングの提案616Jを表示する（例えば、ヨガは、実行に相補的である）。いくつかの実施形態では、電子デバイス600は、完了したトレーニングと1つ以上の特性を共有しないトレーニングを表示する。例えば、電子デバイス600は、ユーザが、コア運動タイプでトレーニングを完了したと判定する。いくつかの実施形態では、入力638を検出したことに応じて、電子デバイス600は、トレーニングの提案616Kによって表されるトレーニングが、完了したトレーニングと1つ以上の特性を共有しない（例えば、新しいトレーナー（例えば、Matt）、及び/又は完了したトレーニング（例えば、同じ運動タイプ（例えば、コア））と1つ以上の特性を共有するという判定に少なくとも部分的に基づいて、トレーニングの提案616Kを表示する。更に、トレーニングユーザインタフェース612のスクロールは、ディスプレイ602へのトレーニングの提案616L~616Qのスライドを含む。トレーニングの提案616L~616Qは、ユーザ群によって頻繁に選択された人気のあるトレーニングを表す。トレーニングユーザインタフェース612を表示している間に、電子デバイス600は、入力640を上向き方向に移動させて検出する。

【0200】

図6Kでは、入力640を検出したことに応じて、電子デバイス600は、トレーニングユーザインタフェース612をスクロールする。トレーニングユーザインタフェース612のスクロールは、ディスプレイ602へのトレーニングの提案616R~616Uのスライドを含む。トレーニングの提案616R~616Sは、所定の距離（例えば、1マイル、2マイル、又は3マイル）を歩行するのに必要な時間の長さに対応する持続時間を有するオーディオコンテンツを表す。トレーニングの提案616T~616Uは、1つ以上の物理的位置（例えば、Hackneyの5キロメートルのルート）にある、又はその近くにある所定のルートに対応するオーディオコンテンツを表す。更に、トレーニングユーザインタフェース612のスクロールは、トレーナーに基づいてトレーニングをフィルタリングするためのオプション644A~644Eを表示することを含む。トレーニングユーザインタフェース612を表示している間に、電子デバイス600は、入力642を上向き方向に移動させて検出する。

【0201】

図6Lでは、入力642を検出したことに応じて、電子デバイス600は、トレーニングユーザインタフェース612をスクロールし、その結果トレーニングユーザインタフェース612の終了に達する。トレーニングユーザインタフェース612のスクロールは、保存されたトレーニング646A~646Bを含む、以前にユーザが保存したトレーニングのライブラリを表示することを含む。トレーニングユーザインタフェース612は、選択されると、保存されたトレーニング646Aによって表されるトレーニングコンテンツを電子デバイス600にダウンロードするプロセスを開始するオプション648Aを含む。加えて、トレーニングユーザインタフェース612は、保存されたトレーニング646Bによって表されるトレーニングコンテンツが電子デバイス600に既にダウンロードされ

10

20

30

40

50

ていることを示す表示 6 4 8 B を含む。トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 はまた、選択されると、電子デバイス 6 0 0 に既にダウンロードされている全てのトレーニングを表示する異なるユーザインタフェースで、トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 の表示を置き換えるオプション 6 4 8 C も含む。トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 を表示している間に、電子デバイス 6 0 0 は、ディスプレイ 6 0 2 の最上部付近の所定の領域内の場所で入力 6 5 0 を検出する。

【 0 2 0 2 】

図 6 M では、入力 6 5 0 を検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 の上部にスクロールし、オプション 6 1 4 A ~ 6 1 4 D の表示をもたらす。トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 を表示している間に、電子デバイス 6 0 0 は、オプション 6 1 4 C に対応する場所で入力 6 5 2 を検出する。

10

【 0 2 0 3 】

図 6 N では、入力 6 5 2 を検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 の表示を、フィルタユーザインタフェース 6 5 4 の表示と置き換える。フィルタユーザインタフェース 6 5 4 は、選択されたオプション 6 1 4 C に基づいて、フィルタリングされたトレーニングの提案 6 6 0 A ~ 6 6 0 D を含む。加えて、フィルタユーザインタフェース 6 5 4 は、フィルタ処理されたトレーニングの提案 6 6 0 A ~ 6 6 0 D が共通しているという特性（例えば、ローイング）を示す表示 6 5 6 を含む。図示されたシナリオでは、フィルタ処理されたトレーニングの提案 6 6 0 A ~ 6 6 0 D は全て、共通の特定（例えば、ローイング）のトレーニングタイプ（又はトレーニングモダリティ）を有する。フィルタユーザインタフェース 6 5 4 は、トレーニングモダリティ導入ビデオを開き、再生するためにユーザによって選択可能なオプション 6 6 0 E を含む。トレーニングモダリティ導入ビデオは、フィルタ処理されたトレーニングの提案 6 6 0 A ~ 6 6 0 D に対応するトレーニングとは別個で異なる。いくつかの実施形態では、トレーニングモダリティ導入ビデオは、トレーニングモダリティに必要とされる任意の機器をユーザに対して特定することができる（例えば、ローイングのトレーニングのためにローイングマシンを必要とすることがある）。フィルタユーザインタフェース 6 5 4 を表示している間に、電子デバイス 6 0 0 は、オプション 6 5 8 A に対応する場所で入力 6 5 8 B を検出する。

20

【 0 2 0 4 】

図 6 O では、入力 6 5 8 B を検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、（例えば、現在ローイングにフィルタリングされている運動タイプに加えて）トレーニングをフィルタリングするための追加オプションを伴うフィルタユーザインタフェース 6 6 2 を表示する。例えば、フィルタユーザインタフェース 6 6 2 は、トレーナーに基づいてトレーニングをフィルタリングするためのオプション 6 6 4 A ~ 6 6 4 H、トレーニングの持続時間に基づいてトレーニングをフィルタリングするオプション 6 6 6 A ~ 6 6 6 E、及び音楽のジャンルに基づいてトレーニングをフィルタリングするオプション 6 6 8 A ~ 6 6 8 F を含む。電子デバイス 6 0 0 は、オプション 6 6 4 A 及びオプション 6 6 4 H によって表されるトレーナーが現在選択されているフィルタ（例えば、Emma も Joy ce もいずれのローイングのトレーニングを有さない）という判定に少なくとも部分的に基づいて、オプション 6 6 4 A 及び 6 6 4 H を曖昧にする（例えば、不明瞭にする）。フィルタユーザインタフェース 6 6 2 を表示している間に、電子デバイス 6 0 0 は、オプション 6 6 4 E に対応する場所で入力 6 7 0 を検出する。

30

40

【 0 2 0 5 】

図 6 P では、入力 6 7 0 を検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 はオプション 6 6 4 E を視覚的に強調して、オプション 6 6 4 E が選択されたことを示す。加えて、入力 6 7 0 を検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、オプション 6 6 8 A によって表される音楽のジャンルが現在選択されているフィルタを満たしていない（例えば、ジョーはポップミュージックを使ったいずれのトレーニングをもしていない）という判定に少なくとも部分的に基づいて、オプション 6 6 8 A を曖昧にする（例えば、不明瞭にする）。同

50

様に、入力 670 を検出したことに応じて、電子デバイス 600 は、オプション 666 E によって表される持続時間が現在選択されているフィルタを満たしていない（例えば、ジョーには持続時間 40 分間のいずれのトレーニングもない）という判定に少なくとも部分的に基づいて、オプション 666 E を曖昧にする（例えば、不明瞭にする）。フィルタユーザーインタフェース 662 を表示している間に、電子デバイス 600 は、オプション 664 F に対応する場所で入力 672 を検出する。

【0206】

図 6 Q では、入力 672 を検出したことに応じて、電子デバイス 600 はオプション 664 F を視覚的に強調して、オプション 664 F が選択されたことを示す。加えて、入力 670 を検出したことに応じて、電子デバイス 600 は、オプション 666 E によって表される持続時間が現在選択されているフィルタを満たしている（例えば、Gregg は 40 分の持続時間を有する少なくとも 1 つのトレーニングを有する）という判定に少なくとも部分的に基づいて、オプション 666 E を曖昧にする（例えば、不明瞭にする）のを停止する。フィルタユーザーインタフェース 662 を表示している間に、電子デバイス 600 は、オプション 666 D に対応する場所で入力 674 A を、オプション 668 D に対応する場所で入力 674 B を、オプション 668 F に対応する場所で入力 674 C を検出する。

10

【0207】

図 6 R では、入力のセット（例えば、674 A ~ 674 C）を検出したことに応じて、電子デバイス 600 は、それぞれのオプションが選択されたことを示すためにオプション 666 D、668 D 及び 668 F を視覚的に強調する。フィルタユーザーインタフェース 662 を表示している間に、電子デバイス 600 は、下向きの方角への移動を伴う入力 676 を検出する。

20

【0208】

図 6 S では、入力 676 を検出したことに応じて、電子デバイス 600 は、フィルタユーザーインタフェース 662 の表示を停止し、フィルタユーザーインタフェース 662 で検出された選択に基づいて、フィルタ処理されたトレーニングの提案への更新を伴うフィルタユーザーインタフェース 654 を表示する。フィルタ選択により、フィルタユーザーインタフェース 654 は、フィルタ処理されたトレーニングの提案 660 A ~ 660 C をもはや含まない。代わりに、フィルタユーザーインタフェース 654 は、フィルタ処理されたトレーニングの提案 660 D ~ 660 F を含むように更新されている。加えて、フィルタユーザーインタフェース 654 は、フィルタ表現 678 A ~ 678 E を含み、それぞれのフィルタ表現は、フィルタユーザーインタフェース 662 で選択されたフィルタオプションに対応する。フィルタユーザーインタフェース 654 を表示している間に、電子デバイス 600 は、フィルタ表現 678 C に対応する場所で入力 680 を検出する。

30

【0209】

図 6 T では、入力 680 を検出したことに応じて、電子デバイス 600 は、フィルタ選択から 30 分のフィルタが除去されたときに、フィルタ表現 678 C の表示を停止する。加えて、入力 680 を検出したことに応じて、電子デバイス 600 は、更新されたフィルタ選択に基づいて、フィルタ処理されたトレーニングの提案を更新する。更新されたフィルタ選択により、フィルタユーザーインタフェース 654 は、30 分のフィルタを除去することにより、その 20 分の持続時間と共に含まれ得るフィルタリングされたトレーニングの提案 660 G を含む。

40

【0210】

いくつかの実施形態では、運動タイプに基づいてフィルタに対するオプション 614 C の選択を検出する代わりに、電子デバイス 600 は、トレーナーに基づいてフィルタリングのオプションの選択を検出する。いくつかの実施形態では、電子デバイス 600 は、図 6 L のオプション 644 A に対応する場所における入力を検出する。図 6 U では、入力を検出したことに応じて、電子デバイス 600 は、フィルタユーザーインタフェース 682 を表示する。フィルタユーザーインタフェース 682 は、選択されたオプション 644 A に基づいて、フィルタリングされたトレーニングの提案 684 A ~ 684 D を含む。加えて、フ

50

フィルタユーザインタフェース 6 8 2 は、フィルタ処理されたトレーニングの提案 6 8 4 ~ 6 8 4 D が共通しているという特性（例えば、A m y）を示す表示 6 8 3 を含む。フィルタユーザインタフェース 6 8 2 を表示している間に、電子デバイス 6 0 0 は、オプション 6 5 8 A に対応する場所で入力 6 5 8 C を検出する。

【 0 2 1 1 】

図 6 V では、入力 6 5 8 C を検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、（例えば、現在 A m y でフィルタリングされているトレーナーに加えて）トレーニングをフィルタリングするための追加オプションを伴うフィルタユーザインタフェース 6 8 6 を表示する。例えば、フィルタユーザインタフェース 6 8 6 は、運動（例えば、トレーニング）タイプに基づいてトレーニングをフィルタリングするためのオプション 6 8 8 A ~ 6 8 8 F、トレーニングの持続時間に基づいてトレーニングをフィルタリングするオプション 6 6 6 A ~ 6 6 6 E、及び音楽のジャンルに基づいてトレーニングをフィルタリングするオプション 6 6 8 A ~ 6 6 8 F を含む。

10

【 0 2 1 2 】

図 6 W は、トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 と同様のトレーニングユーザインタフェース 6 1 2 A の別の例を示す。トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 A を参照して説明された特徴は、トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 に組み込むことができ、トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 を参照して説明された特徴は、トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 A に組み込むことができる。トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 A の同一の特徴は、トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 で使用されるものと同じ参照番号でラベル付けされる。トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 と同様に、トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 A は、運動タイプに基づいてトレーニングをフィルタリングするためのオプション 6 1 4 A ~ 6 1 4 D、並びにユーザの過去のトレーニングに基づいて選択されたトレーニングの提案 6 1 6 C ~ 6 1 6 D を含む。トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 A は、週 1 回のラウンド化オプション 6 1 5 A を含む。週 1 回のラウンド化オプション 6 1 5 A を選択することは、現在の週に対応する 1 週間のラウンド化ビデオの再生を引き起こす。例えば、いくつかの実施形態では、新たな毎週のラウンド化ビデオを毎週（例えば、各週に日曜日）に投稿することができ、毎週のラウンド化ビデオに、その週のトレーニングアプリケーションに追加された新しいトレーニングを導入することができる。図 6 W では、現在の日付は 2 0 2 0 年 8 月 1 6 日であり、毎週のラウンド化オプション 6 1 5 A を選択することは、その週に対応する 1 週間のラウンド化ビデオの再生を引き起こす。図 6 W 1 では、現在の日付は 2 0 2 0 年 8 月 2 3 日であり、異なる週 1 回のラウンド化ビデオ（例えば、2 0 2 0 年 8 月 2 3 日の週に対応する毎週のラウンド化ビデオ）に対応する新たな毎週のラウンド化オプション 6 1 5 B が、トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 A において提示されている。図 6 W 1 では、トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 A を表示している間に、電子デバイス 6 0 0 は、入力 6 1 7 を上向き方向に移動させて検出する。

20

30

【 0 2 1 3 】

図 6 X では、入力 6 1 7 を検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 A をスクロールする。トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 A のスクロールは、ディスプレイ 6 0 2 へのトレーニングの提案 6 1 6 J、6 1 6 K、6 1 6 V、6 1 6 W のスライドを含む。図 6 J のトレーニングの提案 6 1 6 J 及び 6 1 6 K のようなトレーニングの提案 6 1 6 J 及び 6 1 6 K は、ユーザによって実行された以前のトレーニングに相補的であることに基づいて選択されたトレーニングの提案である。図 6 I のトレーニングの提案 6 1 6 F、6 1 6 H、6 1 6 G、及び 6 1 6 I のようなトレーニングの提案 6 1 6 V は、最後の週の中でアプリケーションに追加された新しいトレーニングに対応するトレーニングの提案である。図 6 H のトレーニングの提案 6 1 6 B のようなトレーニングの提案 6 1 6 W は、順序付けられた一連のトレーニングを含むトレーニングプログラムに対応するトレーニングの提案である。トレーニングユーザインタフェース 6 1 2 A を表示している間に、電子デバイス 6 0 0 は、入力 6 1 9 を上向き方向に移動

40

50

させて検出する。

【0214】

図6 Yでは、入力6 1 9を検出したことに応じて、電子デバイス6 0 0は、トレーニングユーザインタフェース6 1 2 Aをスクロールする。トレーニングユーザインタフェース6 1 2 Aのスクロールは、ディスプレイ6 0 2へのトレーニングの提案6 1 6 X、6 1 6 Y、及び6 1 6 Z、並びにオプション6 4 4 A ~ 6 4 4 Eのスライドを含む。図6 Jのトレーニングの提案6 1 6 L ~ 6 1 6 Qのようなトレーニングの提案6 1 6 X、6 1 6 Y、及び6 1 6 Zは、トレーニングアプリケーションに一般的なトレーニングに対応するトレーニングの提案である。オプション6 4 4 A ~ 6 4 4 Eは、図6 Kのオプション6 4 4 A ~ 6 4 4 Eと同一であり、トレーナーに基づいてトレーニングの提案をフィルタリングするように選択することができる。トレーニングユーザインタフェース6 1 2 Aを表示している間に、電子デバイス6 0 0は、入力6 2 1を上向き方向に移動させて検出する。

10

【0215】

図6 Zでは、入力6 2 1を検出したことに応じて、電子デバイス6 0 0は、トレーニングユーザインタフェース6 1 2 Aをスクロールする。トレーニングユーザインタフェース6 1 2 Aのスクロールは、トレーニングの提案6 1 6 A A、及び保存されたトレーニング6 4 6 A、6 4 6 Bのディスプレイ6 0 2へのスライドを含む。トレーニングの提案6 1 6 A Aは、図6 Kのトレーニングの提案6 1 6 Rと同様であり、オーディオトレーニングを表すトレーニングの提案である。保存されたトレーニング6 4 6 A、6 4 6 Bは、図6 Lの保存されたトレーニング6 4 6 A、6 4 6 Bと同一である。トレーニングユーザインタフェース6 2 3を表示している間に、電子デバイス6 0 0は、入力6 2 3を下向き方向に移動させて検出する。

20

【0216】

図6 A Aでは、入力6 2 3を検出したことに応じて、電子デバイス6 0 0は、トレーニングの提案6 1 6 J、6 1 6 K、6 1 6 V、及び6 1 6 Wを再度明らかにするために、トレーニングユーザインタフェース6 1 2 Aをスクロールする（以前に図6 Xに示されたように）。トレーニングユーザインタフェース6 1 2 Aを表示している間に、電子デバイス6 0 0は、トレーニングの提案6 1 6 Wに対応する場所で入力6 2 7を検出する。

【0217】

図6 B Bでは、入力6 2 7を検出したことに応じて、電子デバイス6 0 0は、トレーニングユーザインタフェース6 1 2 Aの表示をプログラムユーザインタフェース6 3 0 Aと置き換える。プログラムユーザインタフェース6 3 0 Aは、図6 Gのプログラムユーザインタフェース6 3 0と同様である。プログラムユーザインタフェース6 3 0 Aの様々な特徴をプログラムユーザインタフェース6 3 0に組み込むことができ、プログラムユーザインタフェース6 3 0の様々な特徴をプログラムユーザインタフェース6 3 0 Aに組み込むことができる。プログラムユーザインタフェース6 3 0 Aは、特定のトレーニングプログラムに対応する複数のトレーニングの提案（例えば、Celebrity Xを伴うランナーのためのヨガ）を含む。プログラムユーザインタフェース6 3 0 Aで（例えば、ユーザの入力6 2 9を介して）スクロールすることにより、図6 C Cの複数のトレーニングの提案6 3 5 A ~ Dが明示される。トレーニングプログラムは、所定のシーケンスで順序付けられた複数のトレーニングコンテンツの項目からなる。トレーニングプログラムのトレーニングが完了したとの判定に従って、電子デバイス6 0 0は、境界を使用して、トレーニングプログラムの所定のシーケンスのトレーニングにおいて次に来るトレーニングに対応するトレーニングの提案を、視覚的に強調する。例えば、電子デバイス6 0 0は、トレーニングの提案6 3 5 Aに対応するトレーニングが完了したという判定に従って、トレーニングの提案6 3 4 Aを視覚的に強調する。提案6 3 4 Aは、トレーニングの提案6 3 5 Bに一致し、シーケンスのトレーニングにおいて次であるトレーニングに対応している。プログラムユーザインタフェース6 3 0はまた、プログラム導入ビデオを開き、再生するためにユーザによって選択可能なオプション6 3 4 Bを含む。プログラム導入ビデオは、トレーニングプログラム内のトレーニングとは別個で異なる。いくつかの実施形態では、プ

30

40

50

プログラム導入ビデオは、トレーニングプログラムのトレーニングの一部又は全てからのオーディオ及び/又は視覚クリップ（例えば、画像又はビデオクリップ）を含む。いくつかの実施形態では、特定のトレーニングの提案 634A、635A～635Dを選択すると、対応する詳細ユーザインタフェース（図6Dの詳細ユーザインタフェース620と同様）の表示をもたらす。いくつかの実施形態では、各トレーニングに関する詳細ユーザインタフェースは、トレーニングに対応するビデオコンテンツを再生するための選択可能なオプション、及びプログラム導入ビデオを再生するための別個の選択可能なオプション（例えば、図6Dのオプション623A及び623Bと同様）を含むことができる。

【0218】

図6DDは、トレーニングモダリティユーザインタフェース654Aを表示している。トレーニングモダリティユーザインタフェース654Aは、図6Nのフィルタユーザインタフェース654と同様である。トレーニングモダリティユーザインタフェース654Aの様々な特徴をフィルタユーザインタフェース654に組み込むことができ、フィルタユーザインタフェース654の様々な特徴をトレーニングモダリティユーザインタフェース654Aに組み込むことができる。いくつかの実施形態では、（例えば、図6W又は図6Mで）トレーニングモダリティユーザインタフェース654Aは、614Bに対応するユーザの入力に応じて表示することができる。トレーニングモダリティユーザインタフェース654Aは、選択されたオプション614Bに基づいて、フィルタリングされたトレーニングの提案660F～660Hを含む。図示のシナリオでは、フィルタ処理されたトレーニングの提案660F～660Hは全て、共通の特定のトレーニングタイプ（例えば、サイクリング）（又はトレーニングモダリティ）を有する。トレーニングモダリティユーザインタフェース654Aは、トレーニングモダリティ導入ビデオを開き、再生するためにユーザによって選択可能なオプション660Iを含む。トレーニングモダリティ導入ビデオは、フィルタ処理されたトレーニングの提案660F～660Hに対応するトレーニングとは別個で異なる。いくつかの実施形態では、トレーニングモダリティ導入ビデオは、トレーニングモダリティに必要とされる任意の機器を特定することができる（例えば、サイクリングのトレーニングのために固定式自転車が必要となり得る）。トレーニングモダリティユーザインタフェース654Aを表示している間に、電子デバイス600は、オプション660Iに対応する場所を入力661を検出する。

【0219】

図6EEでは、入力661を検出したことに応じて、電子デバイス600は、トレーニングモダリティ導入ビデオ661Aの再生を開始する。

【0220】

図7は、いくつかの実施形態に係る、電子デバイスを使用したトレーニング提案をナビゲート及び表示するための方法を示すフロー図である。方法700は、ディスプレイ（例えば、602）を備える電子デバイス（例えば、100、300、500、又は600）において実行される。方法700のいくつかの動作は、任意選択的に組み合わせられ、いくつかの動作の順序は、任意選択的に変更され、いくつかの動作は、任意選択的に省略される。

【0221】

後述するように、方法700は、トレーニングの提案をナビゲート及び表示するための直感的な仕方を提供する。この方法は、トレーニングの提案をナビゲート及び表示することに対するユーザの認識での負担を軽減し、それによって、より効率的なヒューマンマシンインタフェースを作り出す。バッテリー動作式のコンピューティングデバイスの場合には、ユーザが、より高速でより効率的にトレーニングの提案をナビゲート及び表示できるようにすることは、電力を節約し、バッテリーを次に充電するまでの間の時間を増大させる。

【0222】

いくつかの実施形態では、電子デバイス（例えば、100、300、500、600、800）はコンピュータシステムである。コンピュータシステムは、任意選択的に、表示生成構成要素と1つ以上の入力デバイスとの通信（例えば、有線通信、無線通信）である。表示生成構成要素は、CRTディスプレイを介したディスプレイ、LEDディスプレイを

10

20

30

40

50

介したディスプレイ、又は画像投影を介した表示などの視覚的な出力を提供するように構成されている。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムとは別個である。1つ以上の入力デバイスは、ユーザの入力を受けるタッチ感知面など、入力を受け取るように構成される。いくつかの実施形態では、1つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、1つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムとは別個である。したがって、コンピュータシステムは、有線又は無線接続を介して、データ（例えば、画像データ又はビデオデータ）を、一体型又は外部の表示生成構成要素に送信して、（例えば、表示デバイスを使用して）コンテンツを視覚的に生成することができ、1つ以上の入力デバイスからの入力を、有線又は無線接続で受信することができる。

10

【0223】

電子デバイスは、ディスプレイ（例えば、602）上に、トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、610Aアフォーダンス）を表示する（702）。電子デバイスは、（例えば、タッチ感知ディスプレイを介して）トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力（例えば、610B）を検出する（704）。

【0224】

（706）トレーニングの提案を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力を検出するのに応じて、電子デバイス（708）は、選択されると、電子デバイスに、第1の共通のトレーニングパラメータを共有するトレーニングの提案を表示するプロセスを開始させる第1のオプション（例えば、614A～614D、選択可能なユーザインタフェースオブジェクト、アフォーダンス）と、選択されると、電子デバイスに、第2の共通のトレーニングパラメータを共有するトレーニングの提案を表示するためのプロセスを開始させる第2のオプション（例えば、614A～614D、選択可能なユーザインタフェースオブジェクト、アフォーダンス）とを含む、複数の選択可能なオプション（710）と；電子デバイスのユーザのトレーニング履歴に基づいて複数のトレーニングの提案が表示のために選択される、複数のトレーニングの提案（712）（例えば、616A～616D）とを同時に表示することを含むトレーニングの提案を表示するためのユーザインタフェース（例えば、612）を表示する。複数の選択可能なオプション及び複数のトレーニングの提案を同時に表示することにより、ユーザは、所望のトレーニングへのアクセスを迅速に獲得することが可能になり、それによって、トレーニングを選択するために必要とされる入力の数や低減することができる。動作を実行するために必要な入力の数や低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

20

30

【0225】

いくつかの実施形態では、第1の共通のトレーニングパラメータ及び第2の共通のトレーニングパラメータは両方とも、第1のタイプのトレーニングパラメータ（例えば、運動タイプ、音楽のタイプ/ジャンル、トレーナー、持続時間）に対応する。いくつかの実施形態では、トレーニングの提案は、トレーニング（例えば、ユーザが身体活動を実行することを誘導するオーディオコンテンツ及び/又はビデオコンテンツ）に対応する（例えば、表現する）。いくつかの実施形態では、トレーニングの提案を選択することは、トレーニングの提案に対応するトレーニングを再生するためのプロセスを開始する。

40

【0226】

いくつかの実施形態では、複数のトレーニングの提案（例えば、616A～616D）は、第1のトレーニングの提案（例えば、616A～616B、トレーニングのグラフィック表現）を含み（714）、第1のトレーニングの提案は、完了したトレーニングのコレ

50

クシヨンの第1のサブセット（例えば、プログラム/シリーズの一部である、直近/最後に完了したトレーニング）に対応する。いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案は、第1のトレーニングの提案と、完了したトレーニングのコレクションの第1のサブセットとの間の対応に基づいて表示のために選択される。いくつかの実施形態では、完了したトレーニングのコレクションは、電子デバイスのユーザによって完了したトレーニング（例えば、トレーニングのためのオーディオ/ビデオコンテンツ）である。いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案（例えば、616A）は、第2のトレーニングの提案（例えば、616C）によって占有されている領域の上方のディスプレイの領域にて表示される。いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案（例えば、616A）は、第1のトレーニングの提案が、最後に完了したトレーニングと1つ以上の特性（例えば、トレーニングタイプ、トレーナー、音楽のジャンル、持続時間、必須の機器、シリーズ/プログラム）を共有するときに、第1のサブセットに対応する。例えば、第1のトレーニングの提案は、ユーザが完了した最後のトレーニングと同じトレーニングタイプ及びトレーナーを有する。別の例として、ユーザは、トレーニングシリーズ/プログラム内のトレーニングのうちの1つを最近完了し、そのため、第1のトレーニングの提案（例えば、616B）は、シリーズ/プログラムの次のトレーニングである。完了したトレーニングのコレクションに基づいてトレーニングを自動的に提案することは、ユーザへの提案の質を改善し、それによって、ユーザが選択する手段を提供する。そうでなければ、所望のトレーニングを更に特定するために、追加の入力が必要とされる。更なるユーザ入力を必要とせず条件のセットが満たされたときに動作を行うことにより、デバイスの操作性が高められ、ユーザ-デバイスインタフェースを（例えば、デバイス进行操作する/デバイスと対話するときに適切な入力をもたらすようにユーザを支援し、ユーザの誤りを減らすことによって）より効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、デバイスの電力使用が抑えられ、バッテリー寿命が改善される。

10

20

【0227】

いくつかの実施形態では、完了したトレーニングのコレクションの第1のサブセットは、既定の一連のトレーニングのうちの少なくとも1つのトレーニングを含む。いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案（例えば、616B）は、既定のシーケンスのトレーニングにおいて完了していない次のトレーニング（例えば、第1のサブセット内の少なくとも1つのトレーニングの後に順番に続くトレーニング）に対応する。

30

【0228】

いくつかの実施形態では、完了したトレーニングのコレクションの第1のサブセットは、既定の一連のトレーニングのうちの少なくとも1つのトレーニングを除外する（例えば、含まない）。いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案（例えば、616A）は、直近に完了したトレーニングに対応する。いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案は、トレーナー、運動タイプ、トレーニングの持続時間、音楽、及び必須の機器のうちの1つ以上に基づいて、直近に完了したトレーニングに対応する。

【0229】

いくつかの実施形態では、電子デバイスは、既定の一連のトレーニングにおいて完了していない次のトレーニングに対応する第1のトレーニングの提案（例えば、616B）に対応するユーザの入力（例えば、628）を検出する。いくつかの実施形態では、既定の一連のトレーニングにおいて完了していない、次のトレーニングに対応する第1のトレーニングの提案に対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、既定の一連のトレーニングのうちの1つ以上のトレーニングの提案（例えば、634、632A~632C）を表示する。いくつかの実施形態では、既定の一連のトレーニングのうち完了していない次のトレーニングに対応する第1のトレーニングの提案に対応するユーザの入力を検出したことに応じて、既定の一連のトレーニングのうちの少なくとも1つのトレーニングが完了したとの判定に従って、電子デバイスは、既定の一連のトレーニングのうちの1つ以上のトレーニングの提案の異なるトレーニングの提案（例えば、632A、63

40

50

2 C) を視覚的に強調することなく、既定の一連のトレーニングのうちの1つ以上のトレーニングの提案(例えば、634)を視覚的に強調する。既定のシリーズのうちのトレーニングが完了したときに、既定の一連のトレーニングの次のトレーニングを自動的に視覚的に強調することにより、ユーザは、所望のトレーニングを迅速に選択することができる。更なるユーザ入力を必要とせずに条件のセットが満たされたときに動作を行うことにより、デバイスの操作性が高められ、ユーザ-デバイスインタフェースを(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力をもたらすようにユーザを支援し、ユーザの誤りを減らすことによって)より効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、デバイスの電力使用が抑えられ、バッテリー寿命が改善される。

10

【0230】

いくつかの実施形態では、複数のトレーニングの提案は、第2のトレーニングの提案(例えば、616C~616D、トレーニングのグラフィカル表示)を含み、第2のトレーニングの提案は、完了したトレーニングのコレクションの第2のサブセットに対応し(例えば、既定の持続時間(例えば、最近の30日、60日、又は90日)の間に完了したトレーニング)、第1のサブセットは第2のサブセットと異なる。いくつかの実施形態では、第2のトレーニングの提案は、第2のトレーニングの提案と、完了したトレーニングのコレクションの第2のサブセットとの間の対応に基づいて表示のために選択される。いくつかの実施形態では、第2のトレーニングの提案(例えば、616C~616D)は、第1のトレーニングの提案(例えば、616A~616B)によって占有されている領域の下方のディスプレイの領域にて表示される。いくつかの実施形態では、第2のトレーニングの提案は、第2のトレーニングの提案が1つ以上の特性(例えば、トレーニングタイプ、トレーナー、音楽のジャンル、持続時間、必須の機器、シリーズ/プログラム)を、最近の30日、60日又は90日目に完了したトレーニングと共有するという点で、第2のサブセットに対応する。例えば、ユーザは過去30日に10回のトレーニングを完了し、第2のトレーニングの提案は、ヨガのトレーニングである。なぜなら、ヨガが10のトレーニングの中で最も一般的なトレーニングタイプであるためである。別の例として、ユーザは、過去90日に30のトレーニングを完了し、第2のトレーニングの提案は、特定のトレーナーによるトレーニングである。なぜなら、その特定のトレーナーが30のトレーニングの中で最も一般的なトレーナーであるためである。いくつかの実施形態では、第2のトレーニングの提案は、2つ以上の特性(例えば、トレーニングタイプ及び持続時間)に基づいて選択される。完了したトレーニングのコレクションに基づいてトレーニングを自動的に提案することは、ユーザへの提案の質を改善し、それによって、ユーザが選択する手段を提供する。そうでなければ、所望のトレーニングを更に特定するために、追加の入力が必要とされる。更なるユーザ入力を必要とせずに条件のセットが満たされたときに動作を行うことにより、デバイスの操作性が高められ、ユーザ-デバイスインタフェースを(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力をもたらすようにユーザを支援し、ユーザの誤りを減らすことによって)より効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、デバイスの電力使用が抑えられ、バッテリー寿命が改善される。

20

30

40

【0231】

いくつかの実施形態では、複数の選択可能なオプション(例えば、614A~614D)及び複数のトレーニングの提案(例えば、616A~616D)を表示している間に、電子デバイスは、第1のスクロールジェスチャ(例えば、636)を検出する。いくつかの実施形態では、第1のスクロールジェスチャを検出した後(例えば、検出したことに応じて)、電子デバイスは、ディスプレイ上に、第3のトレーニングの提案(例えば、616J)を表示し、第3のトレーニングの提案は、完了したトレーニングのコレクションの第3のサブセット(例えば、ユーザによって実行された最も一般的な運動タイプのトレーニング、所定の持続時間(例えば、最近の30日、60日、又は90日)、直近/最後に完了したトレーニング、完了したトレーニングの全て又はその一部)に対応する。いくつか

50

の実施形態では、第3のトレーニングの提案が、第3の共通のトレーニングパラメータ（例えば、トレーナー、運動タイプ、持続時間など）を、完了したトレーニングのコレクションの第3のサブセットと共有しない第3のトレーニングの提案に基づいて、表示のために選択される。

【0232】

いくつかの実施形態では、第3のトレーニングの提案（例えば、616J）はまた、第3のサブセットと第4の共通のトレーニングパラメータを共有する第3のトレーニングの提案に基づいて、表示のために選択される。いくつかの実施形態では、第3のトレーニングの提案は、完了したトレーニングのコレクションの第3のサブセットと相補的である（例えば、既定の対応/接続を有する）第3のトレーニングの提案にも基づいて、表示のために選択される。例えば、ユーザは、主にランニングのトレーニングを完了しており、そのため、デバイスは、ランニングの補完的なトレーニングとしてヨガを提案する。

10

【0233】

いくつかの実施形態では、複数の選択可能なオプション（例えば、614A～614D）及び複数のトレーニングの提案（例えば、616A～616D）を表示している間に、電子デバイスは、第2のスクロールジェスチャ（例えば、636）を検出する。いくつかの実施形態では、第2のスクロールジェスチャを検出した後（例えば、検出したことに応じて）、電子デバイスは、ディスプレイ上に、第4のトレーニングの提案（例えば、616K）を表示し、第4のトレーニングの提案は、完了したトレーニングのコレクションの第4のサブセット（例えば、特定のタイプのトレーニング（例えば、トレーニングに対応するビデオ/オーディオがない）、複数のトレーニングの提案の一部として選択可能ではないトレーニング）に対応する。いくつかの実施形態では、第4のトレーニングの提案は、第4のトレーニングの提案と第4のサブセットとの間の対応に基づいて表示のために選択される。いくつかの実施形態では、第4のサブセットは、第1、第2、及び/又は第3のサブセットと異なる。いくつかの実施形態では、第4の提案（例えば、616K）は、第3の提案（例えば、616J）の代わりに、又はその逆に表示される。いくつかの実施形態では、第2のスクロールジェスチャ（例えば、垂直スクロールジェスチャ）を検出した後、電子デバイスは、第3のトレーニングの提案に対応する場所で水平スクロールジェスチャを検出する。いくつかの実施形態では、水平スクロールジェスチャの検出に応じて、電子デバイスは第4の提案を表示する。

20

30

【0234】

いくつかの実施形態では、複数のトレーニングの提案は、オーディオ項目の既定のリスト（例えば、（例えば、図6Dに示されるような）音楽再生リスト）に対応するトレーニング（例えば、ユーザが身体活動を実行することを誘導するオーディオ及び/又はビデオコンテンツ）のためのトレーニングの提案（例えば、616A～616U）を含む。

【0235】

いくつかの実施形態では、複数のトレーニングの提案は、トレーニングの再生中に、プロンプト（例えば、特定のアクションを実行するか、目標を達成しようとするようにユーザに促すコーチング、オーディオ又はビジュアルコンテンツ）の出力（例えば、電子デバイス及び/又は外部デバイスにおいて）を生じさせるメタデータを伴うトレーニングのためのトレーニングの提案（例えば、616A～616Q）を含む。

40

【0236】

いくつかの実施形態では、複数のトレーニングの提案は、再生（例えば、ビデオ/オーディオコンテンツの開始）のために選択されると、外部デバイス（例えば、スマートウォッチ、心拍数モニタ、及び/又はフィットネストラッカー）の1つ以上の身体活動指標を（例えば、1つ以上のセンサを介して）記録させるトレーニングのためのトレーニングの提案（例えば、616A～616U）を含む。再生のためにトレーニングが選択されたときに1つ以上の身体活動指標を自動的に記録することにより、ユーザは、追加に入力することを必要とせず、自らの身体活動を追跡することが可能になる。更なるユーザ入力を必要とせずに条件のセットが満たされたときに動作を行うことにより、デバイスの操作性が

50

高められ、ユーザ - デバイスインタフェースを（例えば、デバイスを操作する / デバイスと対話するときに適切な入力をもたらすようにユーザを支援し、ユーザの誤りを減らすことによって）より効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、デバイスの電力使用が抑えられ、バッテリー寿命が改善される。

【 0 2 3 7 】

いくつかの実施形態では、複数のトレーニングの提案は、完了したトレーニングの身体活動タイプ（例えば、完了したトレーニングの中の最も一般的な身体活動タイプ）身体活動タイプ（例えば、ランニング、ヨガ、HIITなど）とは異なる身体活動タイプを有するトレーニングの提案（例えば、616J）を含む。いくつかの実施形態では、トレーニングの提案は、第5のサブセット（例えば、ユーザによって実行された最も一般的な運動タイプのトレーニング、所定の持続時間（例えば、最近の30日、60日、又は90日）、直近 / 最後に完了したトレーニング、完了したトレーニングの全て又はその一部）と既定の対応（例えば、補完的關係）を有する。

10

【 0 2 3 8 】

いくつかの実施形態では、複数の選択可能なオプション（例えば、614A ~ 614D）及び複数のトレーニングの提案（例えば、616A ~ 616D）を表示している間に、電子デバイスは1つ以上の入力（例えば、652、658B）を検出する。いくつかの実施形態では、1つ以上の入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、複数の選択可能な動作及び複数のトレーニングの提案の表示を停止する。いくつかの実施形態では、1つ以上の入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、ディスプレイ上に、選択されると、第3の共通のトレーニングパラメータを共有するトレーニングの提案を表示するように電子デバイスを構成する第3のオプション（例えば、664A ~ 664H、666A ~ 666E、668A ~ 668F、選択可能なユーザインタフェースオブジェクト、アフォーダンス）を表示し、選択されると、第4の共通のトレーニングパラメータを共有するトレーニングの提案を表示するように電子デバイスを構成する第4のオプション（例えば、664A ~ 664H、666A ~ 666E、668A ~ 668F、選択可能なユーザインタフェースオブジェクト、アフォーダンス）を表示する。いくつかの実施形態では、第3の共通のトレーニングパラメータは、第2のタイプのトレーニングパラメータ（例えば、運動タイプ、音楽のタイプ / ジャンル、トレーナー、持続時間）に対応する。いくつかの実施形態では、第4の共通のトレーニングパラメータは、第2のタイプのトレーニングパラメータ（例えば、運動タイプ、音楽のタイプ / ジャンル、トレーナー、持続時間）とは異なる第3のタイプのトレーニングパラメータに対応する。

20

30

【 0 2 3 9 】

いくつかの実施形態では、電子デバイスは、第3のオプション（例えば、図6Oの664E）の選択を検出する。いくつかの実施形態では、第3のオプションの選択を検出したことに応じて、電子デバイスは、第4のオプション（例えば、図6Pの666E、668A）の1つ以上の視覚特性（例えば、不明瞭、グレースアウト、又は別様に抑制される）を変更する。

【 0 2 4 0 】

いくつかの実施形態では、電子デバイスは、第3のオプション（例えば、図6Qの666D）の選択を検出する。いくつかの実施形態では、第3のオプションの選択を検出した後（例えば、他のオプションも選択される）、電子デバイスは、第3のオプションが選択されたことを示す選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、678C）を含む、第3のオプションの検出された選択に基づいて、1つ以上のトレーニングの提案（例えば、図6Sの660D ~ 660F）を表示する。いくつかの実施形態では、第3のオプションの検出された選択に基づいて1つ以上のトレーニングの提案を表示している間に、電子デバイスは、第3のオプションが選択されたことを示す選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力（例えば、680）を検出する。いくつかの実施形態では、第3のオプションが選択されたことを示す選択可能なユーザインタフェース

40

50

オブジェクトに対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、第3のオプションが選択されたことを示す選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力の検出前には表示されなかった1つ以上のトレーニングの提案（例えば、図6Tにおける660G～660E）をディスプレイ上に表示する。

【0241】

いくつかの実施形態では、電子デバイスは、第5のトレーニングの提案（例えば、616L～616Q）を表示し、第5のトレーニングの提案は、第5のトレーニングの提案がユーザ群（例えば、外部電子デバイスのユーザ）によって選択される頻度（例えば、最近の7日、14日、30日）に基づき表示するために選択される。いくつかの実施形態では、第5のトレーニングの提案は、人気又はトレンドのトレーニングに対応する。いくつかの実施形態では、第5のトレーニングの提案は、電子デバイスが複数の選択可能なオプション及び複数のトレーニングの提案を表示している間に、スクロールジェスチャを検出したことに応じて（例えば、その後）表示される。

10

【0242】

いくつかの実施形態では、第6のトレーニングの提案（例えば、616A、616L）に対応するトレーニングが完了したとの判定に従って（例えば、ユーザは、トレーニング（例えば、トレーニングのオーディオ及び/又はビデオコンテンツ）を視聴した）という判定に従って）、電子デバイスは、ディスプレイに、第6のトレーニングの提案に対応するトレーニングが完了したという表示（例えば、図6Dの622F、図6Jの616Lのチェックマーク）を表示する。いくつかの実施形態では、第6のトレーニングの提案に対応するトレーニングが完了していないという判定に従って、電子デバイスは、第6のトレーニングの提案に対応するトレーニングが完了したという表示を表示しない。いくつかの実施形態では、表示は、第6のトレーニングの提案に対応するユーザの入力（例えば、図6Cの618）を検出したことに応じて表示される。いくつかの実施形態では、第6のトレーニングの提案は、電子デバイスが複数の選択可能なオプション及び複数のトレーニングの提案を表示している間に、スクロールジェスチャを検出したことに応じて（例えば、その後）表示される。

20

【0243】

いくつかの実施形態では、第6のトレーニングの提案に対応するトレーニングが完了したという表示は、第6のトレーニングの提案に重ね合わされた視覚的なチェックマークである（例えば、図6Jの616Lのチェックマーク）。

30

【0244】

いくつかの実施形態では、電子デバイスは、第7のトレーニングの提案（例えば、616A）に対応するユーザの入力（例えば、618）を検出する。いくつかの実施形態では、第7のトレーニングの提案に対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、第7のトレーニングの提案のための詳細ユーザインタフェース（例えば、620）をディスプレイ上に表示し、詳細ユーザインタフェースは、機器（例えば、622C）、持続時間（例えば、622B）、音楽のジャンル（例えば、622D）、運動タイプ（例えば、622A）、及び第7のトレーニングの提案に対応するトレーニングが完了した回数（例えば、622F）からなる群から選択される1つ以上のトレーニング特性を含む。いくつかの実施形態では、1つ以上のトレーニング特性は、第7のトレーニングの提案に対応するトレーニングに関連付けられる。いくつかの実施形態では、第7のトレーニングの提案は、電子デバイスが複数の選択可能なオプション及び複数のトレーニングの提案を表示している間に、スクロールジェスチャを検出したことに応じて（例えば、その後）表示される。

40

【0245】

いくつかの実施形態では、電子デバイスは、第8のトレーニングの提案（例えば、616A）に対応するユーザの入力（例えば、618）を検出する。いくつかの実施形態では、第8のトレーニングの提案に対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、ディスプレイ上に、選択されると、既定のオーディオ項目のコレクション（例えば

50

、プレイリスト)の一部である1つ又は複数のオーディオ項目(例えば、音楽ファイル)の再生を引き起こすためのプロセスを開始する(例えば、オーディオ項目を再生するための音楽アプリケーションを起動する)オーディオ選択可能なユーザインタフェースオブジェクト(例えば、図6Dの「音楽を聴く」)を表示する。いくつかの実施形態では、オーディオ項目の既定のコレクションは、第8のトレーニングの提案に対応するトレーニングに関連付けられる。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、オーディオ選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力を検出する。いくつかの実施形態では、オーディオ選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、選択されると、音楽アプリケーションのユーザライブラリへのオーディオ項目の既定のコレクションを保存するためのプロセスを開始する保存オプションを有する音楽アプリケーションを起動する。いくつかの実施形態では、保存オプションに対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、選択されると、既定のオーディオ項目のコレクションに対応するデータを電子デバイスで記憶するためのプロセスを開始するダウンロードオプションを表示する。いくつかの実施形態では、第8のトレーニングの提案は、電子デバイスが複数の選択可能なオプション及び複数のトレーニングの提案を表示している間に、スクロールジェスチャを検出したことに応じて(例えば、その後)表示される。

10

【0246】

いくつかの実施形態では、電子デバイスは、外部デバイスに第9のトレーニングの提案を表示させる。いくつかの実施形態では、第9のトレーニングの提案は、電子デバイスのユーザの1つ以上の身体活動指標に基づく。いくつかの実施形態では、1つ以上の身体活動指標は、外部デバイスの1つ以上のセンサを介してキャプチャされる。

20

【0247】

いくつかの実施形態では、電子デバイスは、トレーニングの提案(例えば、612、612A)を表示するためのユーザインタフェース内に、選択されると、電子デバイスに、既定の期間内(例えば、昨日のうち、先週の間)に電子デバイスのユーザに利用可能にされた複数の新たな(例えば、以前にユーザに利用不可能であった)トレーニングに対応する新たなコンテンツ導入メディア(例えば、オーディオ及び/又はビデオ)を再生するためのプロセスを開始させる第5のオプション(例えば、615A、615B)(例えば、選択可能なユーザインタフェースオブジェクト、アフォーダンス)を表示する。いくつかの実施形態では、新しいコンテンツビデオは、(例えば、新しいトレーニングの提案に関連付けられたトレーナー、タイトル、及び/又はトレーニングタイプを識別することによって)複数の新たなトレーニングの提案のそれぞれの新しいトレーニングの提案を識別する。いくつかの実施形態では、新しいコンテンツビデオは、複数の新しいトレーニングの提案のそれぞれからの1つ以上の画像及び/又はビデオクリップを含む。いくつかの実施形態では、新しいコンテンツビデオオブジェクトは、複数の選択可能なオプション及び複数のトレーニングの提案と同時にユーザインタフェース内に表示される。選択されると、電子デバイスに、複数の新たなトレーニングに対応する新たなコンテンツ導入メディアを再生するためのプロセスを開始させるオプションを表示することは、デバイスの現在の状態に関するフィードバックをユーザに提供し、新しいコンテンツ導入メディアを閲覧するために必要とされるものを示すフィードバックをユーザに提供する。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって)ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

30

40

【0248】

いくつかの実施形態では、電子デバイスは、第10のトレーニングの提案(例えば、616A)に対応するユーザの入力を検出する。第10のトレーニングの提案に対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、ディスプレイ上に、選択されると、

50

既定のオーディオ項目のコレクション（例えば、音楽のプレイリスト）の一部である複数のオーディオ項目（例えば、複数の音楽ファイル）の再生を引き起こすためのプロセスを開始する（例えば、オーディオ項目を再生するための音楽アプリケーションを起動する）第1のオーディオ選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、623C）であって、オーディオ項目の既定のコレクションは、第10のトレーニングの提案に対応するトレーニングに関連付けられる第1のオーディオ選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、選択されると、（例えば、複数のオーディオ項目の他のオーディオ項目の再生を生じさせることなく）複数のオーディオ項目の第1のオーディオ項目（例えば、第1の音楽ファイル）の再生を生じさせるプロセスを起動する（例えば、オーディオ項目を再生するための音楽アプリケーションを起動する）第2のオーディオ選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、623D）と、選択されると、（複数のオーディオ項目の他のオーディオ項目の再生を生じさせることなく）第1のオーディオ項目とは異なる複数のオーディオ項目の第2のオーディオ項目（例えば、第1の音楽ファイルとは異なる第2の音楽ファイル）の再生を生じさせるプロセスを起動する（例えば、オーディオ項目を再生するための音楽アプリケーションを起動する）第3のオーディオ選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、623E）とを同時に表示する。各々、ユーザが、オーディオ項目の既定のコレクション内の複数のオーディオ項目を再生することを可能にする、又は代替的に、ユーザが個々のオーディオ項目（例えば、第1のオーディオ項目又は第2のオーディオ項目）を再生することを可能にする異なる選択可能なユーザインタフェースオブジェクトは、ユーザに、デバイスの現在の状態に関するフィードバックを提供し、そのコレクション内のオーディオ項目又は個々のオーディオ項目の既定のコレクション全体を再生するために必要とされるものを示すフィードバックをユーザに提供する。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するとき適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0249】

いくつかの実施形態では、第1のオプション（例えば、614A、614B、614C、614D）は、選択されると、電子デバイスに、第1の共通のトレーニングタイプ（例えば、トレーニングモダリティ（例えば、HIIT、ヨガ、サイクリング、ランニング、コア、ローイング、ダンス））（例えば、図6N、図6DD）を共有するトレーニングの提案を表示するプロセスを開始させる。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、第1のオプションに対応するユーザの入力を検出する。第1のオプションに対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、（例えば、第1の共通のトレーニングタイプを共有しないトレーニングの提案を表示することなく）第1の共通のトレーニングタイプ（例えば、660A~660D、660F~660H）を共有する1つ以上のトレーニングの提案と、選択されると、電子デバイスに、第1の共通のトレーニングタイプに対応するトレーニングタイプの導入ビデオを再生するためのプロセスを開始させるトレーニングタイプ導入ビデオ（例えば、660E、660I）（例えば、選択可能なユーザインタフェースオブジェクト、アフォーダンス）と、を同時に表示し、トレーニングタイプの導入ビデオは、第1の共通のトレーニングタイプに要求される1つ以上のトレーニング機器（例えば、ダンベル、ヨガマット、トレッドミル、静止自転車）を特定する。いくつかの実施形態では、第2のオプションは、選択されると、電子デバイスに、第1の共通のトレーニングタイプとは異なる第2の共通のトレーニングタイプ（例えば、トレーニングモダリティ（例えば、HIIT、ヨガ、サイクリング、ランニング、コア、ローイング、ダンス））を共有するトレーニングの提案を表示するプロセスを開始させ、方法は更に、第2のオプションに対応するユーザの入力を検出することを含み、第2のオプションに対応するユーザの入力を検出したことに応じて、（例えば、第2の共通のトレーニングタイプを共有しないトレーニングの提案を表示することなく）第2の共通のトレーニングタイプを

10

20

30

40

50

共有する1つ以上のトレーニングの提案と、選択されると、電子デバイスに、第2の共通のトレーニングタイプに対応する第2のトレーニングタイプ導入ビデオ（例えば、トレーニングタイプ導入ビデオとは異なる）を再生するためのプロセスを開始させる第2のトレーニングタイプ導入ビデオ（例えば、選択可能なユーザインタフェースオブジェクト、アフォーダンス）を同時に表示し、第2のトレーニングタイプ導入ビデオが、第2の共通のトレーニングタイプに要求される1つ以上のトレーニング機器（例えば、ダンベル、ヨガ、マット、トレッドミル、静止自転車）を特定する。トレーニングタイプ導入オブジェクト及び1つ以上のトレーニングの提案を同時に表示することにより、ユーザは、所望のトレーニングへのアクセスを迅速に得ることを可能にし、それによって、トレーニングを選択するために必要とされる入力の数や低減することができる。動作を実行するために必要な入力の数や低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

10

【0250】

いくつかの実施形態では、電子デバイスは、選択されると、（例えば、既定のシーケンスのトレーニングにないトレーニングに関するトレーニングの提案を表示することなく）電子デバイスに、既定のシーケンスのトレーニング（例えば、図6G、図6BB、図6CC）（いくつかの実施形態では、既定の順序付けられたシーケンスの複数のトレーニング）の複数のトレーニングに関するトレーニングの提案を表示するプロセスを開始させる第6のオプション（例えば、616B、616W）（例えば、選択可能なユーザインタフェースオブジェクト、アフォーダンス）を、トレーニングの提案を表示するユーザインタフェース内で表示する。電子デバイスは、第6のオプションに対応するユーザの入力を検出する。第6のオプションに対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、（例えば、既定の一連のトレーニングの複数のトレーニングに対応しないトレーニングの提案を表示することなく）既定の一連のトレーニングの複数のトレーニングについてのトレーニングの提案、及び選択されると、電子デバイスに、既定の一連のトレーニングに対応するトレーニングシリーズ導入メディア（例えば、オーディオ及び/又はビデオ）を再生するためのプロセスを開始させる、トレーニングシリーズ導入オブジェクト（例えば、選択可能なユーザインタフェースオブジェクト、アフォーダンス）を同時に表示する。いくつかの実施形態では、既定の一連のトレーニング内の各トレーニングは、固有のトレーニングビデオに対応し、トレーニングシリーズ導入ビデオは、トレーニングシリーズ内の複数のトレーニングビデオとは異なる。いくつかの実施形態では、トレーニングシリーズ導入ビデオは、既定の一連のトレーニングの少なくともサブセットからの1つ以上のビデオクリップ及び/又は1つ以上の画像を含む。いくつかの実施形態では、方法は、選択されると、（例えば、第2の既定のトレーニングのシリーズにないトレーニングの提案を表示することなく）電子デバイスに、第2の既定のシリーズのトレーニング（いくつかの実施形態では、既定の順序付けられたシーケンスでの複数のトレーニングとは異なる、第2の既定の順序付けられたシーケンスでの第2の複数のトレーニング）内の第2の複数のトレーニングに関するトレーニングの提案を表示するためのプロセスを開始させる第7のオプション（例えば、選択可能なユーザインタフェースオブジェクト、アフォーダンス）を、トレーニングの提案を表示するユーザインタフェース内で表示することを更に含み、第2の既定の一連のトレーニング内の第2の複数のトレーニングは、既定のシリーズのトレーニング内の複数のトレーニングビデオとは異なる；第7のオプションに対応するユーザの入力を検出し；第7のオプションに対応するユーザの入力を検出したことに応じて、（例えば、第2の既定の一連のトレーニングの第2の複数のトレーニングに対応しないトレーニングの提案を表示することなく）第2の既定の一連のトレーニングの複数のトレーニングについてのトレーニングの提案、及び選択されると、電子デバイスに、第2の既定の一連のトレーニングに対応する第2のトレーニングシリーズ導入ビデオ（例えば、トレ

20

30

40

50

ーニングシリーズ導入ビデオとは異なる)を再生するためのプロセスを開始させる、第2のトレーニングシリーズ導入オブジェクト(例えば、選択可能なユーザインタフェースオブジェクト、アフォーダンス)を同時に表示する。いくつかの実施形態では、第2の既定の一連のトレーニング内の各トレーニングは、固有のトレーニングビデオに対応し、第2のトレーニングシリーズ導入ビデオは、第2のトレーニングシリーズ内の複数のトレーニングビデオとは異なる。いくつかの実施形態では、第2のトレーニングシリーズ導入ビデオは、第2の既定の一連のトレーニングの少なくともサブセットからの1つ以上のビデオクリップ及び/又は1つ以上の画像を含む。トレーニングシリーズ導入オブジェクト及び既定の一連のトレーニング内の複数のトレーニングを同時に表示することにより、ユーザは、所望のトレーニングへのアクセスを迅速に得ることを可能にし、それによって、トレーニングを選択するために必要とされる入力の数や低減することができる。動作を実行するために必要な入力の数や低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって)ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

10

【0251】

方法700に関連して上述した処理の詳細(例えば、図7)は、後述する方法にも類似する方式でも適用可能であることに留意されたい。例えば、方法700は、方法900を参照して後述する様々な方法の特性のうちの1つ以上を任意選択的に含む。例えば、方法700における複数のトレーニングの提案は、方法900を参照して説明したように、任意選択的に、トレーニングの提案616R~616Uを含む。簡潔にするために、これらの詳細は、以下で繰り返さない。

20

【0252】

図8A~8Sは、いくつかの実施形態に係る、オーディオベースでのトレーニングを開始するための例示的なユーザインタフェースを示す。これらの図のユーザインタフェースは、図9のプロセスを含む後述のプロセスを例示するために使用される。

【0253】

図8Aは、ディスプレイ602を備えるスマートフォンである電子デバイス600を示す。電子デバイス600のディスプレイ602は、電子デバイス600がユーザのジェスチャ(例えば、タップ、スワイプ、ドラッグ)を検出することができるタッチ感知面を含む。いくつかの実施形態では、電子デバイス600は、電子デバイス100、300、及び/又は500の1つ以上の特徴を含む。

30

【0254】

図8Aでは、電子デバイス600は、トレーニングの提案616R~616Uを有するトレーニングユーザインタフェース612を表示する。トレーニングの提案616R~616Sは、既定の距離(例えば、1マイル、2マイル、又は3マイル)を歩行するのに必要な時間の長さに対応する持続時間を有するオーディオコンテンツ(例えば、トレーニングコンテンツ)を表す。トレーニングの提案616T~616Uは、1つ以上の物理的位置(例えば、Hackneyの5キロメートルのルート)にある、又はその近くにある既定のルートに対応するオーディオコンテンツ(例えば、トレーニングコンテンツ)を表す。トレーニングユーザインタフェース612を表示している間に、電子デバイス600は、オプション802Aに対応する場所を入力802Bを検出する。いくつかの実施形態では、電子デバイス600は、入力(例えば、図6Jの640)に応じて、トレーニングユーザインタフェース612を表示する。

40

【0255】

図8Bでは、入力802Bを検出したことに応じて、電子デバイス600は、トレーニングユーザインタフェース612の表示を、ライブラリユーザインタフェース804の表示と置き換える。ライブラリユーザインタフェース804は、複数のトレーニングの提案(例えば、806A~806D)を含む。トレーニングの提案806A~806Dは、オー

50

ディオコンテンツ（例えば、既定の距離（例えば、1マイル、2マイル、又は3マイル）を歩行するのに必要な時間の長さに対応する持続時間を有するコンテンツ）を表す。図8Bのトレーニングの提案806Aは、図8Aのトレーニングの提案616Rに対応する。いくつかの実施形態では、図8Aのトレーニングの提案616Rのセレクション及び図8Bのトレーニングの提案806Aのセレクションは、両方とも、同じトレーニングに関する詳細/情報を有する同じユーザインタフェースの表示をもたらす。同様に、図8Bのトレーニングの提案806Bは、図8Aのトレーニングの提案616Sに対応する。トレーニングユーザインタフェース612を表示している間に、電子デバイス600は、トレーニングの提案806Aに対応する場所を入力808を検出する。

【0256】

図8Cでは、入力808を検出したことに応じて、電子デバイス600は、ライブラリユーザインタフェース804の表示を、詳細ユーザインタフェース810の表示と置き換える。詳細ユーザインタフェース810は、トレーニングの提案806Aに対応する選択されたトレーニングに関する情報を含む。詳細ユーザインタフェース810は、プレイリストの1つ以上の音楽項目を表す、音楽項目表現814A~814Eを含む。いくつかの実施形態では、トレーニングコンテンツの再生（例えば、トレーニングの提案806Aに対応する）の終了後、電子デバイス600は、プレイリストの再生を（例えば、オーディオ出力を、オーディオを再生するための外部デバイスで）自動的に開始する。詳細ユーザインタフェース810は、トレーニングコンテンツを電子デバイス800に記憶させる（例えば、ダウンロードさせる）ための追加オプション812Aを含む。詳細ユーザインタフェース810を表示している間に、電子デバイス600は、追加オプション812Aに対応する場所を入力812Bを検出する。

【0257】

図8C1では、入力812Bを検出したことに応じて、電子デバイス600は、電子デバイス800に、トレーニングの提案806Aに対応するトレーニングコンテンツ（例えば、メディア）を電子デバイス800に記憶するプロセスを開始する。入力812Bを検出したことに応じて、電子デバイス600は、追加オプション812Aを視覚的に変更して、トレーニングコンテンツが電子デバイス800に記憶されるのをキューされることを示す（例えば、ダウンロードをキューされる）ことを示す。いくつかの実施形態では、電子デバイス800が充電器に接続されるまで、及び/又は充電器から電力を引き出すまで、トレーニングコンテンツはキューの状態に留まる。

【0258】

図8Dでは、電子デバイス600は、電子デバイス800に、トレーニングの提案806Aに対応するトレーニングコンテンツを電子デバイス800で記憶させるプロセスを継続する。入力812Bを検出したことに応じて、及び/又は一組のダウンロード基準が満たされているとの判定に従って（例えば、電子デバイス800が充電されているとの判定に従って）、電子デバイス600は、追加オプション812Aを視覚的に修正して、トレーニングコンテンツが電子デバイス800に記憶されていることを示す。詳細ユーザインタフェース810を表示している間に、電子デバイス600は、上方向スワイプジェスチャに対応する入力815を検出する。

【0259】

図8D1では、入力815を検出したことに応じて、電子デバイス600は、追加の音楽項目表現814F~814Kを含む、詳細ユーザインタフェース810に、追加コンテンツを表示する。

【0260】

図8E~図8Qは、電子デバイス800におけるトレーニングコンテンツの再生に関連する技術を示す。具体的には、再生されるトレーニングコンテンツは、図8A~図8D（例えば、トレーニングの提案806Aに対応する）の電子デバイス600において選択された同じトレーニングコンテンツである。図8Eは、ディスプレイ801を備えるスマートウォッチである電子デバイス800を示す。電子デバイス800は、電子デバイス600

10

20

30

40

50

に動作可能に接続される（例えば、無線でペアリングされる）。例えば、電子デバイス 600 は、電子デバイス 800 と無線で通信し、その逆でもあるように構成されている。いくつかの実施形態では、電子デバイス 600 及び電子デバイス 800 は両方とも、同じアカウント（例えば、アカウントなしに他の方法で制限される特徴/機能にユーザがアクセスすることを可能にするユーザに関連付けられたアカウント）に署名される。電子デバイス 800 のディスプレイ 801 は、電子デバイス 800 がユーザのジェスチャ（例えば、タップ、スワイプ、及び/又はドラッグ）を検出することができるタッチ感知面を含む。いくつかの実施形態では、電子デバイス 800 は、電子デバイス 100、300、及び/又は 500 の 1 つ以上の特徴を含む。

【0261】

図 8 E では、電子デバイス 800 は、表現 818 を有するトレーニングユーザインタフェース 816 を表示する。表現 818 は、オーディオトレーニングコンテンツ（例えば、トレーニングの提案 806 A に対応する）を表す。トレーニングユーザインタフェース 816 を表示している間に、電子デバイス 800 は、オプション 819 に対応する場所で入力 820 を検出する。

【0262】

図 8 E 1 では、入力 820 の検出に応じて、電子デバイス 800 は、トレーニングユーザインタフェース 816 の表示をライブラリユーザインタフェース 821 と置き換える。ライブラリユーザインタフェース 821 は、トレーニング表現 823 A ~ 823 C を含む。トレーニング表現 823 A は、図 8 E の表現 818 に対応する。図示の例では、ライブラリユーザインタフェース 821 は、電子デバイス 800 上に記憶されている（例えば、ダウンロードされた）オーディオトレーニングコンテンツを表すトレーニング表現 823 A ~ 823 C を提示する。ライブラリユーザインタフェース 821 は、ユーザが、利用可能であるが電子デバイス 800 上に記憶されて（例えば、ダウンロードされて）いないオーディオトレーニングコンテンツを含む追加のオーディオトレーニングコンテンツを閲覧するためにユーザによって選択可能なオプション 827 を含む。ライブラリユーザインタフェース 821 を表示している間に、電子デバイス 800 は、トレーニング表現 823 C に対応する場所での左方向のスワイプジェスチャに対応する入力 829 A を検出する。

【0263】

図 8 E 2 では、入力 829 A を検出したことに応じて、電子デバイス 800 は、削除オプション 831 を明示するために、トレーニング表現 823 C を水平にシフトさせる。削除オプション 831 の選択は、電子デバイス 800 からトレーニング表現 823 C によって表されるオーディオトレーニングコンテンツを削除し、ライブラリユーザインタフェース 821 からトレーニング表現 823 C を除去する。図 8 E 2 では、電子デバイス 800 は、トレーニング表現 823 C に対応する場所での右方向のスワイプジェスチャに対応する入力 829 B を検出する。

【0264】

図 8 E 3 では、入力 829 B を検出したことに応じて、電子デバイス 800 は、トレーニング表現 823 C を、その元の位置に水平方向に戻す。ライブラリユーザインタフェース 821 を表示している間に、電子デバイス 800 は、トレーニング表現 823 A に対応する場所で入力 829 C を検出する。

【0265】

図 8 E 4 では、入力 829 C を検出したことに応じて、電子デバイス 800 は、ライブラリユーザインタフェース 821 の表示を、詳細ユーザインタフェース 833 と置き換える。詳細ユーザインタフェース 833 は、トレーニング表現 823 A に対応する選択されたトレーニングに関する情報を含む。詳細ユーザインタフェース 833 は、トレーニングに関連付けられたプレイリストの 1 つ以上の音楽項目（例えば、トレーニング内で特徴付けられるセレビリティによって選択されるか、又はそれと協議する歌などのトレーニングに付随するように選択された歌の順序付けられたリスト）を表す音楽項目表現を含む。いくつかの実施形態では、プレイリストは、所定のプレイリストである（例えば、ユーザが選

10

20

30

40

50

択したプレイリストではない)。いくつかの実施形態では、トレーニングコンテンツを再生した後（例えば、トレーニング表現 8 2 3 A に対応する）終了後、電子デバイス 8 0 0 は、プレイリストの再生を自動的に開始する（例えば、オーディオ出力を、オーディオを再生するための外部デバイスにもたらず）。詳細ユーザインタフェース 8 3 3 は、（例えば、トレーニング表現 8 2 3 A に対応する）トレーニングコンテンツの再生を引き起こすための開始オプション 8 3 5 A を含む。詳細ユーザインタフェース 8 3 3 はまた、トレーニング表現 8 2 3 A に対応するトレーニングコンテンツを電子デバイス 8 0 0 上に記憶させるためのダウンロードオプション 8 3 5 B も含む。詳細ユーザインタフェース 8 3 3 はまた、別個の音楽アプリケーションで再生を開始するために、トレーニング表現 8 2 3 A に関連付けられた音楽プレイリストを生成するための、開いたプレイリストオプション 8 3 5 C も含む。詳細ユーザインタフェース 8 3 3 を表示している間に、電子デバイス 8 0 0 は、開始オプション 8 3 5 A に対応する場所を入力 8 2 9 D を検出する。

10

【0 2 6 6】

図 8 F では、入力 8 2 9 D を検出したことに応じて、電子デバイス 8 0 0 は、詳細ユーザインタフェース 8 3 3 の表示をメディアユーザインタフェース 8 2 2 と置き換える。メディアユーザインタフェース 8 2 2 は、再生/一時停止ボタン 8 2 4 A、スキップバックボタン 8 2 4 B、スキップフォワードボタン 8 2 4 C、及びタイトル表示 8 2 4 D を含む再生制御のセットを含む。タイトル表示 8 2 4 D は、再生のためにキューされるか、又は現在再生しているオーディオコンテンツの表示を提供する。電子デバイス 8 0 0 は、再生/一時停止ボタン 8 2 4 A の状態によって示されるように、入力 8 2 0 を検出したことに応じてオーディオの再生を開始させない。いくつかの実施形態では、入力 8 2 0 を検出したことに応じて、電子デバイス 8 0 0 は、トレーニングコンテンツのオーディオの再生を自動的に生じさせ、トレーニングコンテンツの再生中に身体活動指標を記録させる。

20

【0 2 6 7】

メディアユーザインタフェース 8 2 2 を表示している間に、電子デバイス 8 0 0 は、再生/一時停止ボタン 8 2 4 A に対応する場所を入力 8 2 5 を検出する。入力 8 2 5 を検出したことに応じて、電子デバイス 8 0 0 は、トレーニングコンテンツのオーディオの再生を引き起こし、トレーニングコンテンツの再生中に身体活動指標を記録させる。入力 8 2 5 を検出する前に、電子デバイス 8 0 0 の 1 つ以上のセンサ（例えば、GPS、加速度計、ジャイロスコープ、及び/又は心拍数）が無効化される。1 つ以上のセンサは、ユーザの身体活動をキャプチャするために使用される。入力 8 2 5 を検出したことに応じて、電子デバイス 8 0 0 は、1 つ以上のセンサを有効にして、トレーニング中のユーザの身体活動の正確な測定を改善する。

30

【0 2 6 8】

いくつかの実施形態では、トレーニングコンテンツのオーディオの再生は、電子デバイス 8 0 0 と通信している外部デバイス（例えば、スピーカ、ヘッドホン）で発生する。いくつかの実施形態では、身体活動指標は、電子デバイス 8 0 0 の 1 つ以上のセンサ（例えば、GPS、加速度計、ジャイロスコープ、及び/又は心拍数）を介して記録される（例えば、キャプチャされる）。

【0 2 6 9】

図 8 G のメディアユーザインタフェース 8 2 2 では、入力 8 2 5 を検出したことに応じて、電子デバイス 8 0 0 は、オーディオの再生が発生していることを示すために、再生/一時停止ボタン 8 2 4 A を視覚的に更新する。周囲の再生/一時停止ボタン 8 2 4 A は、オーディオの再生の進行を視覚的に示す再生進捗インジケータ 8 2 4 A A である。メディアユーザインタフェース 8 2 2 を表示している間に、電子デバイス 8 0 0 は、左から右への方向への移動を伴う入力 8 2 6 を検出する。入力 8 2 6 を検出したことに応じて、電子デバイス 8 0 0 は、図 8 G の右側に示すように、メディアユーザインタフェース 8 2 2 の表示を、トレーニングユーザインタフェース 8 3 0 の表示と置き換える。トレーニングユーザインタフェース 8 3 0 は、トレーニングの開始（例えば、トレーニングコンテンツの再生の開始）からユーザが移動した距離を示す距離表示 8 3 2 A を含む。トレーニングユー

40

50

ザインタフェース 830 は、トレーニングの開始（例えば、トレーニングコンテンツの再生の開始）から経過した時間の長さを示す時間表示 832B を含む。いくつかの実施形態では、トレーニングユーザインタフェース 830 を表示している間に、電子デバイス 800 は、右から左への方向への移動を伴う入力 828 を検出する。入力 828 を検出したことに応じて、電子デバイス 800 は、トレーニングユーザインタフェース 830 の表示をメディアユーザインタフェース 822 の表示に置き換える。いくつかの実施形態では、電子デバイス 800 が、（図 8G に示す右から左への入力 828 ではなく）左から右への方向への移動を伴う入力を検出した場合にトレーニングユーザインタフェース 830 を表示している間に、電子デバイス 800 は、トレーニングユーザインタフェース 830 の表示をトレーニング管理ユーザインタフェース（図示せず）と置き換える。トレーニング管理ユーザインタフェースは、トレーニングを一時停止及び/又は再開するように選択可能な一時停止/再開オプション（例えば、トレーニングに関連付けられたオーディオの再生の一時停止及び/又は再開、トレーニングに関連付けられた身体的指標の記録の一時停止及び/又は再開）、及びトレーニングを終了させるように選択可能な終了オプション（例えば、トレーニングに関連付けられたオーディオの再生の終了、トレーニングに関連付けられた身体的指標の記録終了）を含み得る。トレーニング管理ユーザインタフェースはまた、水ロック特徴を有効化又は無効化するために選択可能な水ロックオプションを含むことができる。水ロックオプションを有効にすることがタッチスクリーンディスプレイ 801 を無効にして、水分によって引き起こされるタッチスクリーンディスプレイ 801 での偶発的な入力を防止する一方で、水ロックオプションを無効にすることにより、タッチスクリーンディスプレイ 801 が再度有効化される。

10

20

【0270】

図 8H 及び図 8J ~ 図 8K は、トレーニングコンテンツの再生が継続していて、ユーザインタフェースがどのように進行するかを各々示すために、メディアユーザインタフェース 822 及びトレーニングユーザインタフェース 830 の両方を示す。いくつかの実施形態では、電子デバイス 800 は、上述の入力 826 及び 828 に類似した入力に応じて、メディアユーザインタフェース 822 の表示とトレーニングユーザインタフェース 830 の表示との間で遷移する。

【0271】

図 8H では、電子デバイス 800 は、トレーニングコンテンツの一部分の再生が生じた後に、メディアユーザインタフェース 822、又は代替的に、トレーニングユーザインタフェース 830 を表示する。再生進度インジケータ 824AA は、オーディオトレーニングコンテンツがほぼ中間点の点にあることを示す。オーディオコンテンツの再生中（例えば、トレーニングの提案 616R に対応する）に所定の時点（例えば、中間点）に到達したとの判定に応じて、電子デバイス 800 は、オーディオ出力デバイス（例えば、スピーカ、ヘッドホン）を介して、オーディオコンテンツ内の途中の点に到達したことをオーディオ表示させる。

30

【0272】

図 8I では、オーディオコンテンツの再生中に所定の時点に到達した（例えば、トレーニングの提案 616R に対応する）との判定に応じて、電子デバイス 800 は、トレーニングのオーディオコンテンツに対応するビジュアルコンテンツ 834 を表示する。例えば、電子デバイス 800 は、オーディオの再生の一部分を生じさせ、ナレーターは物理的位置（例えば、ピニール）を記述し、オーディオの再生の部分に対応するビジュアルコンテンツを表示する。いくつかの実施形態では、電子デバイス 800 は、トレーニングコンテンツのメタデータに基づいてビジュアルコンテンツ 834 を表示する。例えば、メタデータは、電子デバイス 800 に、トレーニングコンテンツの再生中の特定の時間にビジュアルコンテンツ 834 を表示させるように構成される。図 8I に示すように、メディアユーザインタフェース 822 が表示された場合、ビジュアルコンテンツ 834 は、メディアユーザインタフェース 822 の表示を置き換える。あるいは、トレーニングユーザインタフェース 830 が表示された場合、ビジュアルコンテンツ 834 は、トレーニングユーザイン

40

50

タフェース 830 の表示を置き換える。いくつかの実施形態では、電子デバイス 800 がビジュアルコンテンツ 834 を表示すると、電子デバイス 800 はまた、ビジュアルコンテンツ 834 が表示されていることをユーザに示すオーディオ出力及び/又は触覚出力も生成する。電子デバイス 800 はまた、ユーザによって選択可能な実行済みオプション 837 を表示して、電子デバイス 800 に、メディアユーザインタフェース 822 又はトレーニングユーザインタフェース 830 とのビジュアルコンテンツ 834 の表示を置き換えさせる。

【0273】

図 8 J では、電子デバイス 800 は、メディアユーザインタフェース 822、又は代替的に、トレーニングの終了時に（例えば、トレーニングコンテンツの再生が終了）トレーニングユーザインタフェース 830 を表示する。再生進度インジケータ 824 AA は、オーディオトレーニングコンテンツの再生がほぼ完了していることを示す。図 8 K では、トレーニングコンテンツの最後に達したとの判定に応じて、電子デバイス 800 は、トレーニングコンテンツに関連付けられたプレイリスト（例えば、1つ以上の音楽項目（例えば、歌））のオーディオの再生を実行する（例えば、プレイリストは、トレーニングコンテンツの終了後に自動的に再生するように構成されている）。いくつかの実施形態では、1つ以上の音楽項目（例えば、814A ~ 814E によって表される）は、トレーニングコンテンツの終了後に自動的に再生されるプレイリストの一部である。トレーニングコンテンツの最後に達したという判定に応じて、電子デバイス 800 は、タイトル表示 824 D を更新して、トレーニングコンテンツのオーディオの再生からプレイリスト（例えば、1つ以上の音楽項目）のオーディオの再生への変更を示す。再生進度インジケータ 824 AA は、プレイリスト内の第 1 の音楽項目の再生が開始したことを示す。メディアユーザインタフェース 822 を表示している間に、電子デバイス 800 は、オプション 836 に対応する場所を入力 838 を検出する。

【0274】

図 8 L では、入力 838 を検出したことに応じて、電子デバイス 800 は、メディアユーザインタフェース 822 の表示を、ライブラリユーザインタフェース 840 の表示と置き換える。ライブラリユーザインタフェース 840 は、複数のトレーニングの提案（例えば、842A ~ 842C）を含む。トレーニングの提案 842A、842B 及び 842C は、図 8 B のトレーニングの提案 806A、806B 及び 806C にそれぞれ対応する。ライブラリユーザインタフェース 840 を表示している間に、電子デバイス 800 は、オプション 844 に対応する場所を入力 846 を検出する。

【0275】

図 8 M では、入力 846 の検出に応じて、電子デバイス 800 は、ライブラリユーザインタフェース 840 の表示をメディアユーザインタフェース 822 と置き換える。メディアユーザインタフェース 822 を表示している間に、電子デバイス 800 は、オプション 848 に対応する場所を入力 850 を検出する。

【0276】

図 8 G ~ 図 8 M に示される実施形態では、再生進度インジケータ 824 AA は、オーディオトレーニングコンテンツ、及びプレイリスト内の各音楽項目などの個々のコンテンツ項目の再生進捗を別個に示す。したがって、図 8 J 及び図 8 K において、オーディオトレーニングコンテンツの終了及び第 1 の音楽項目が再生を開始すると、再生進度インジケータ 824 AA は完全にフル（オーディオトレーニングコンテンツの再生の終了を示す）からほぼ空（第 1 の音楽項目の再生の開始を示す）へと進む。いくつかの実施形態では、再生進度インジケータ 824 AA は、それらが単一のコンテンツ項目であるかのようにオーディオトレーニングに対応するオーディオコンテンツ項目の全てに対する再生の進行を示すことができる。例えば、再生進度インジケータ 824 AA は、オーディオトレーニングコンテンツの再生の進行、並びにプレイリスト内の音楽トラックの全てを示すことができる。このような実施形態を図 8 M 1 ~ 図 8 M 3 に示す。図示されたシナリオでは、オーディオトレーニングコンテンツは持続時間が 20 分であるが、音楽は持続時間（図 8 E 4 に

10

20

30

40

50

示すように)合計23分間追跡する。図8M1では、オーディオトレーニングコンテンツは、その中間点(例えば、約10分)に達している(図8Hの場合と同様)。しかし、再生進度インジケータ824AAは、コンテンツの再生がほぼ25%完全であることを示す。これは、再生進度インジケータ824AAがオーディオトレーニング中の全てのオーディオコンテンツを表すためである。オーディオコンテンツは、オーディオトレーニングコンテンツ及び音楽プレイリストの両方を含むことができ、図8M1~図8M3に示されるシナリオでは、全てのオーディオコンテンツの総ランタイムは約43分である。同様に、図8M2では、オーディオトレーニングコンテンツはその終わりに近づいており、再生進度インジケータ824AAはコンテンツの再生が約50%完了したことを示し、図8M3では、プレイリスト内の第1の音楽項目が開始し、再生進度インジケータ824AAは、再生がほぼ60%完了したことを示す。

10

【0277】

図8Nでは、入力850を検出したことに応じて、電子デバイス800は、メディアユーザーインタフェース822の表示をアクションユーザーインタフェース854と置き換える。アクションユーザーインタフェース854は、現在再生している音楽項目に基づいてそれぞれの動作を実行するためのオプション852A~852Cを含む。いくつかの実施形態では、それぞれの動作は、異なる音楽項目で実行されることなく、現在再生中の音楽項目で実行され、現在再生中の音楽項目及び異なる音楽項目は同じプレイリストの一部である。いくつかの実施形態では、オプション852Aの選択は、現在再生している音楽項目をお気に入りにする(例えば、音楽項目のお気に入りが、どの音楽項目が後でユーザに提案されるかに影響を及ぼし得る)。いくつかの実施形態では、オプション852Bの選択は、現在再生している音楽項目を特定のプレイリスト(例えば、ライブラリ)に追加させる。いくつかの実施形態では、オプション852Cの選択は、1つ以上の音楽項目に対応する複数の表現の表示をもたらす。いくつかの実施形態では、アクションユーザーインタフェース854を表示している間に、電子デバイス800は入力を検出し、それに応じて、アクションユーザーインタフェース854の表示をメディアユーザーインタフェース822と置き換える。

20

【0278】

図8Oでは、メディアユーザーインタフェース822を表示している間に、電子デバイス800は、入力機構856における入力858を含む1つ以上の入力を検出する。いくつかの実施形態では、入力機構は、入力機構506の1つ以上の特徴を含む。

30

【0279】

図8Pでは、1つ以上の入力を検出したことに応じて、電子デバイス800は、音楽ユーザーインタフェース860を表示する。音楽ユーザーインタフェース860は、トレーニングコンテンツに関連付けられていないプレイリストに対応する表現862を含む。音楽ユーザーインタフェース860を表示している間に、電子デバイス800は、表現862に対応する場所で入力864を検出する。

【0280】

図8Qでは、入力864を検出したことに応じて、電子デバイス800は指示868を有するプロンプトユーザーインタフェース866を表示する。表示868は、トレーニングコンテンツに関連付けられていないプレイリストの1つ以上の音楽項目を再生することに進むと、現在のトレーニングセッションを終了させる(例えば、現在の再生中のオーディオコンテンツの再生を停止し、電子デバイス800の1つ以上のセンサを介して1つ以上の身体活動指標の記録を停止する)ことを示す。いくつかの実施形態では、プロンプトユーザーインタフェース866を表示している間に、電子デバイス800は入力を検出する。いくつかの実施形態では、入力を検出したことに応じて、入力がオプション870に対応するとの判定に従って、電子デバイス800は、トレーニングコンテンツに関連付けられていないプレイリストの1つ以上の音楽項目を再生することなく、現在再生中のオーディオコンテンツの再生を継続する。いくつかの実施形態では、入力を検出したことに応じて、入力がオプション872に対応するとの判定に従って、電子デバイス800は、現在再生

40

50

しているオーディオコンテンツの再生を停止し、トレーニングコンテンツに関連付けられていないプレイリストの1つ以上の音楽項目の再生を開始し、及び/又は電子デバイス800の1つ以上のセンサを介して1つ以上の身体活動指標の記録を停止する。

【0281】

図8Kを参照して上述したように、いくつかの実施形態では、トレーニングコンテンツの最後に達したとの判定に応じて、電子デバイス800は、トレーニングコンテンツに関連付けられたプレイリスト(例えば、1つ以上の音楽項目(例えば、歌))のオーディオの再生を実行する(例えば、プレイリストは、トレーニングコンテンツの終了後に自動的に再生するように構成されている)。いくつかの実施形態では、トレーニングコンテンツの最後に達したとの判定に応じて、及び/又は、プレイリストの最後に達したとの判定に応じて、電子デバイス800は、図8Q1に示すように、サマリーユーザインタフェースの表示を引き起こす。図8Q1では、サマリーユーザインタフェース880は、トレーニング中のユーザの測定された身体活動に関連する情報885(例えば、トレーニングの総時間、トレーニング中に歩いた距離、トレーニング中に燃焼した活動及び総カロリー、総合昇降数、昇降の最大最小、トレーニング中の平均心拍数、トレーニング中の平均ペース)を含む。サマリーユーザインタフェース880はまた、トレーニングに関連付けられたビジュアルコンテンツ882A、882Bも含む。ビジュアルコンテンツ882A、882Bは、トレーニング中に提示されたビジュアルコンテンツを含むことができる。例えば、ビジュアルコンテンツ882Aは、図8Iのビジュアルコンテンツ834に対応する。サマリーユーザインタフェース880はまた、サマリーユーザインタフェース880を閉じるためのオプション884Aを行い、トレーニングに関連付けられた音楽プレイリストを別個の音楽アプリケーションに追加するためのプレイリストオプション884Bを追加するための、実行オプション884Aも含む。

10

20

【0282】

図8Q2では、電子デバイス600は、サマリーユーザインタフェース886を表示する。サマリーユーザインタフェース886は、サマリーユーザインタフェース880と実質的に同様であるが、電子デバイス800ではなく電子デバイス600に表示される。いくつかの実施形態では、電子デバイス600は、トレーニングコンテンツの終了が電子デバイス600上で到達したという判定に回答して、サマリーユーザインタフェース886を表示する。サマリーユーザインタフェース880と同様に、サマリーユーザインタフェース886は、トレーニングに関連付けられたトレーニング及びビジュアルコンテンツ項目888A、888Bの間のユーザの測定された身体活動に関する情報887を含む。

30

【0283】

図8R~図8Sは、図8A~図8Cのトレーニング選択と比較した、異なるタイプのトレーニング(例えば、トレーニングの提案616T~616Uに対応する)の選択を示す(例えば、トレーニングの提案616R~616Sに対応する)。トレーニングユーザインタフェース612を表示している間に、電子デバイス800は、トレーニングの提案616Tに対応する場所で入力874を検出する。上述したように、トレーニングの提案616Tは、1つ以上の物理的位置(例えば、Hackneyの5キロメートルのルート)にある、又はその近くにある既定のルートに対応するオーディオコンテンツ(例えば、トレーニングコンテンツ)を表す。

40

【0284】

図8Sでは、入力874を検出したことに応じて、電子デバイス800は、選択されたトレーニングに関する情報を有する詳細ユーザインタフェース876を表示する。詳細ユーザインタフェース876は、プレイリストの1つ以上の音楽項目を表す、音楽項目表現878A~878Dを含む。いくつかの実施形態では、トレーニングコンテンツの再生(例えば、トレーニングの提案616Tに対応する)終了後、電子デバイス600は、プレイリストの1つ以上の音楽項目の再生を自動的に開始する(例えば、オーディオを再生するための外部デバイスでオーディオを出力させる)。

【0285】

50

いくつかの実施形態では、図 8 E ~ 図 8 Q に上記で説明した技術は、トレーニングの提案 6 1 6 T に対応するトレーニングコンテンツに対して実行することができる技術に類似している。例えば、図 8 I と同様に、いくつかの実施形態に係る、音声コンテンツの再生中に（例えば、トレーニングの提案 6 1 6 T に対応する）所定の時点に達したという判定に応じて、電子デバイス 8 0 0 は、トレーニングのオーディオコンテンツに対応するビジュアルコンテンツを表示する。別の例として、図 8 L と同様に、電子デバイス 8 0 0 は、トレーニングの提案 6 1 6 T に対応するトレーニングの提案を含む複数のトレーニングの提案を有するユーザインタフェースを表示する。

【 0 2 8 6 】

図 9 は、いくつかの実施形態に係る電子デバイスを使用したオーディオベースのトレーニングを開始する方法を示すフロー図である。方法 9 0 0 は、ディスプレイ（例えば、8 0 1）を備える電子デバイス（例えば、1 0 0、3 0 0、5 0 0、6 0 0、又は 8 0 0）において実行される。方法 9 0 0 のいくつかの動作は、任意選択的に組み合わせられ、いくつかの動作の順序は、任意選択的に変更され、いくつかの動作は、任意選択的に省略される。

10

【 0 2 8 7 】

後述のように、方法 9 0 0 は、オーディオベースのトレーニングを開始するための直観的方法を提供する。この方法は、オーディオベースのトレーニングを開始するユーザの認知的負担を軽減し、それによって、より効率的なヒューマン - マシンインタフェースを作り出す。バッテリー動作式のコンピューティングデバイスの場合には、ユーザがオーディオベースのトレーニングを開始することを可能にすることにより、電力が節約され、バッテリー充電の間隔が増す。

20

【 0 2 8 8 】

いくつかの実施形態では、電子デバイス（例えば、1 0 0、3 0 0、5 0 0、6 0 0、8 0 0）はコンピュータシステムである。コンピュータシステムは、任意選択的に、表示生成構成要素と 1 つ以上の入力デバイスとの通信（例えば、有線通信、無線通信）である。表示生成構成要素は、CRTディスプレイを介したディスプレイ、LEDディスプレイを介したディスプレイ、又は画像投影を介した表示などの視覚的な出力を提供するように構成されている。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムとは別個である。1 つ以上の入力デバイスは、ユーザの入力を受けるタッチ感知面など、入力を受け取るように構成される。いくつかの実施形態では、1 つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、1 つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムとは別個である。したがって、コンピュータシステムは、有線又は無線接続を介して、データ（例えば、画像データ又はビデオデータ）を、一体型又は外部の表示生成構成要素に送信して、（例えば、表示デバイスを使用して）コンテンツを視覚的に生成することができる。1 つ以上の入力デバイスからの入力を、有線又は無線接続で受信することができる。

30

【 0 2 8 9 】

電子デバイス（例えば、8 0 0）は、ディスプレイ（例えば、8 0 1）上に、オーディオの再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、8 2 4 A、8 1 8、アフォーダンス）を表示する（9 0 2）。

40

【 0 2 9 0 】

電子デバイスは、オーディオの再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力（例えば、8 2 5、8 2 0、単一のユーザの入力、ユーザの入力に介入することのない単一のユーザの入力（例えば、オーディオの再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力の検出後、及びオーディオの再生を生じる前に検出された入力）を（例えば、タッチ感知ディスプレイを介して）検出する（9 0 4）。

【 0 2 9 1 】

オーディオの再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択

50

に対応するユーザの入力を検出したことに応じて(906)、電子デバイス(例えば、800)は、電子デバイス(例えば、外部デバイス(例えば、ヘッドホン、スピーカ)において、電子デバイスにおいて)と通信しているオーディオ出力デバイスで、トレーニング(例えば、ユーザによって実行される身体活動)を生じる(908)。

【0292】

オーディオの再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力を検出したことに応じて(906)、電子デバイス(例えば、800)は、トレーニングに対応する身体活動指標(例えば、カロリー、心拍数、遠くの旅行及び/又は階段の昇降)の記録(例えば、追跡、ロギング、収集)を生じさせ(912)(例えば、トレーニングに関連付けられたオーディオのオーディオの再生中に身体活動指標が記録される)、それにおいて身体活動指標は、電子デバイスのユーザの活動レベルをモニタする1つ以上のセンサによって記録される(例えば、キャプチャされる)。2つの動作を自動的に実行する(例えば、オーディオの再生を生じ、身体活動指標の記録を生じ)ことにより、ユーザは、単一の入力を介してオーディオの再生中にそれらの身体活動を追跡することが可能になる。単一の入力に応じて2つの動作を実行することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するとき、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって)ユーザデバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0293】

いくつかの実施形態では、身体活動指標は、電子デバイスの1つ以上のセンサ(例えば、GPS、加速度計、ジャイロスコープ、及び/又は心拍数)又は電子デバイスと通信する外部デバイスを使用して測定される。いくつかの実施形態では、身体活動指標は、オーディオ再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクト(例えば、824A、818)の選択に対応するユーザの入力(例えば、825、820)を検出する前に(例えば、検出直前に)、記録されていなかった、又はより低い頻度若しくはより低い精度で記録されていた(例えば、ユーザの心拍数は、1分当たり1回、又はより長い時間の閾値の代わりに、毎分複数回検出される、又は追加のセンサが、オーディオの再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力の検出前に検出されたよりも正確にステップを検出するために使用される)。いくつかの実施形態では、ユーザの入力(例えば、825、820)を検出したことに応じて、外部デバイスの1つ以上のセンサを有効/アクティブ化させて、トレーニング中のユーザの正確な測定を改善する。いくつかの実施形態では、1つ以上のセンサは、ユーザの入力(例えば、825、820)を検出する前に有効/アクティブ化されない。いくつかの実施形態では、1つ以上のセンサのサブセットは、トレーニングのタイプに基づいて有効/アクティブ化される。いくつかの実施形態では、トレーニングが第1のタイプ(例えば、運動タイプ)であるとの判定に従って、1つ以上のセンサの第1のサブセットは、第1のタイプに基づいて有効/アクティブ化される。いくつかの実施形態では、トレーニングが第2のタイプ(例えば、運動タイプ)であるとの判定に従って、1つ以上のセンサの第2のサブセットは、第2のタイプに基づいて有効/アクティブ化される。オーディオの再生の開始時に1つ以上のセンサを自動的に有効化することは、1つ以上のセンサがオーディオ再生の開始前により少ない電力及び/又はバッテリー寿命を消費するため、デバイスのバッテリーの寿命を改善する。一連の条件が満たされたときに1つ以上のセンサを有効にすることは、デバイスの操作性を高める。これは、更に、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0294】

いくつかの実施形態では、トレーニングに関連付けられたオーディオ(910)(例えば、616R-616Sによって表される)は、トレーニングを完了するのに必要な時間の

長さ（例えば、既定の距離（例えば、1マイル、3マイル、又は5マイル）を歩くのに必要な時間の長さ、トレーニングに関連付けられたオーディオのナレーターによってトレーニングを完了するのに必要な時間の長さ）に基づく持続時間を有する。

【0295】

いくつかの実施形態では、トレーニングに関連付けられたオーディオは、（例えば、図8Hに関して上述したように）トレーニングに関連付けられたオーディオの再生中に、オーディオ出力デバイスにおいて既定の時間（例えば、オーディオの持続時間の中間点）で出力されるように構成されたオーディオ表示を含む。オーディオ表示を出力することにより、ユーザは、デバイスの現在の状態に関するフィードバック（例えば、オーディオファイルの再生は、中間点に達した）を得る。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイス进行操作する/デバイスと対話するとき適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

10

【0296】

いくつかの実施形態では、トレーニングに関連付けられたオーディオは、トレーニングに関連付けられたオーディオの再生中に出力（例えば、表示）されるように構成された1つ以上のビジュアルコンテンツ項目（例えば、834）に対応する。いくつかの実施形態では、1つ以上のビジュアルコンテンツ項目は、電子デバイス（例えば、800）又は電子デバイスと通信する外部デバイスに表示される。いくつかの実施形態では、1つ以上のビジュアルコンテンツ項目は、トレーニングに関連付けられたオーディオの再生中に1つ以上のビジュアルコンテンツ項目が出力される時間を判定するメタデータに関連付けられる。例えば、1つ以上のビジュアルコンテンツ項目のビジュアルコンテンツ項目は、再生中の特定の時点で出力されるように構成される。

20

【0297】

いくつかの実施形態では、1つ以上のビジュアルコンテンツ項目（例えば、834、882A、882B）の各ビジュアルコンテンツ項目は、トレーニングに関連付けられたオーディオの再生中のそれぞれの所定の時間に出力（例えば、表示）されるように構成され、トレーニングに関連付けられたオーディオの再生中に第1の所定の時間に出力されるように構成されている第1のビジュアルコンテンツ項目（例えば、834）を含む（例えば、図8I）。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、表示生成構成要素を介して、トレーニングの1つ以上のグラフィック表現（例えば、882A、882B）（例えば、非テキスト表現、トレーニングに関連付けられたオーディオのスピーカ（例えば、ナレーター）の画像）を含むトレーニングサマリーユーザインタフェース（例えば、880）を表示する。いくつかの実施形態では、トレーニングサマリーユーザインタフェースは、トレーニング中のユーザの身体活動に基づく身体活動指標（例えば、歩行ルート、活動カロリー、総カロリー、総時間、平均心拍数、距離、平均のペース）の表現を含む。いくつかの実施形態では、第1のビジュアルコンテンツ項目が、トレーニングに関連付けられた音声の再生中に出力された（例えば、表示された）という判定に従って、トレーニングサマリーユーザインタフェースは、第1のビジュアルコンテンツ項目を含み（例えば、882A、882B）（例えば、第1のビジュアルコンテンツ項目は、トレーニングサマリーユーザインタフェース内にて表示され、及び/又はアクセス可能である）、トレーニングに関連付けられたオーディオの再生中に第1のビジュアルコンテンツ項目が出力（例えば、表示）されなかったとの判定に従って（例えば、ユーザは、第1のビジュアルコンテンツ項目に関連付けられた第1の所定の時間の前に、トレーニングに関連付けられたオーディオの再生を終了する）、トレーニングサマリーユーザインタフェースは、第1のビジュアルコンテンツ項目を含まない（例えば、第1のビジュアルコンテンツ項目は、トレーニングサマリーユーザインタフェース内にて表示されない、及び/又はアクセスできない）。いくつかの実施形態では、1つ以上のビジュアルコンテンツ項目は、トレーニングに関連付け

30

40

50

られたオーディオの再生中に第2の所定の時間（例えば、第1の所定の時間とは異なる）で出力されるように構成された第2のビジュアルコンテンツ項目（例えば、第1のビジュアルコンテンツ項目とは異なる）を含み、また、この方法は、トレーニングに関連付けられたオーディオの再生中に第2のビジュアルコンテンツ項目が出力されたとの判定に従って、トレーニングサマリーユーザインタフェースは、第2のビジュアルコンテンツ項目を含み（例えば、第2のビジュアルコンテンツ項目は、トレーニングサマリーユーザインタフェース内にて表示され、及び/又はアクセス可能である）、第2のビジュアルコンテンツ項目が、トレーニングに関連付けられたオーディオの再生中に出力（例えば、表示）されていないという判定に従って（例えば、ユーザは、第2のビジュアルコンテンツ項目に関連する第2の所定の時間の前に、トレーニングに関連するオーディオの再生を終了した）、トレーニングサマリーユーザインタフェースは、第2のビジュアルコンテンツ項目を含まない（例えば、第2のビジュアルコンテンツ項目は、トレーニングサマリーユーザインタフェース内にて表示されない、及び/又はその中でアクセスできない）ことを更に含む。トレーニングに関連付けられたオーディオの再生中に出力されるように構成された1つ以上のビジュアルコンテンツ項目を含むトレーニングサマリーユーザインタフェースを表示することは、オーディオの再生中に提示されたビジュアルコンテンツ項目へアクセスできることユーザに対してもたらす。デバイスの追加の制御を提供することにより、デバイスの操作性が改善され、ユーザデバイスインタフェースを（例えば、デバイスを操作/対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）更に効率的にし、加えて、ユーザがデバイスを更に素早くかつ効率的に使用することを可能にすることによってデバイスの電力使用を削減し、バッテリー寿命を改善する。

10

20

【0298】

いくつかの実施形態では、トレーニングに関連付けられたオーディオのオーディオの再生を生じさせている間に、電子デバイス（例えば、800）は、表示生成構成要素を介して、1つ以上のビジュアルコンテンツ項目（例えば、834）を表示する。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、触知出力（例えば、シーケンスのいくつかの個々の触知出力）を生成し、触知出力は、1つ以上のビジュアルコンテンツ項目の表示と同時に提供される（例えば、図8E）。いくつかの実施形態では、触知出力は、コンピュータシステム又はコンピュータシステムと通信する外部デバイスによって出力される。いくつかの実施形態では、触知出力は、トレーニングに関連付けられた音声の再生中に、触知出力が出力される時間を判定するメタデータに、関連付けられる。例えば、触知出力は、再生中の特定の時点で出力されるように構成される（例えば、触知出力は、1つ以上のビジュアルコンテンツ項目のビジュアルコンテンツ項目が出力されるたびに出力されるように構成される）。いくつかの実施形態では、1つ以上のビジュアルコンテンツ項目は、コンピュータシステム上にフルスクリーンで提示される（例えば、追加のコンテンツなしにコンピュータシステム上に表示される）、又はコンピュータシステムと通信する外部デバイス上にフルスクリーンで提示される。触知出力を生成し、触知出力を1つ以上のビジュアルコンテンツ項目の表示と同時に提供することは、デバイスの現在の状態に関するフィードバックをユーザに提供する（例えば、デバイスがビジュアルコンテンツ項目を表示していることをユーザに通知する）。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

30

40

【0299】

いくつかの実施形態では、トレーニングが完了した後（いくつかの実施形態では、トレーニングに関連付けられたオーディオの完了後）、電子デバイス（例えば、800）は、表示生成構成要素を介して、トレーニングに関連付けられたオーディオの再生中に出力され

50

るように構成された1つ以上のビジュアルコンテンツ項目（例えば、882A、882B）を含む第1のトレーニングサマリーユーザインタフェース（例えば、図8Q1の880）を表示する。いくつかの実施形態では、トレーニングに対応する身体活動指標も含む。トレーニングに関連付けられたオーディオの再生中に出力されるように構成された1つ以上のビジュアルコンテンツ項目を含むトレーニングサマリーユーザインタフェースを表示することは、オーディオの再生中に提示されたビジュアルコンテンツ項目へアクセスできることユーザに対してもたらず。デバイスの追加の制御を提供することにより、デバイスの操作性が改善され、ユーザデバイスインタフェースを（例えば、デバイスを操作/対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）更に効率的にし、加えて、ユーザがデバイスを更に素早くかつ効率的に使用することを可能にすることによってデバイスの電力使用を削減し、バッテリー寿命を改善する。

10

【0300】

いくつかの実施形態では、トレーニングに関連付けられたオーディオは、第1のオーディオ項目（例えば、図8Kの824Dによって表される、音楽ファイル）及び第2のオーディオ項目（例えば、音楽ファイル）を含むオーディオ項目（例えば、音楽プレイリスト）の既定のリストに対応する。いくつかの実施形態では、トレーニングに関連付けられたオーディオのスピーカ（例えば、ナレーター）は、オーディオ項目の既定のリストを生成した（例えば、プレイリスト内のオーディオ項目を選択した）。

【0301】

いくつかの実施形態では、トレーニングに関連付けられたオーディオのオーディオの再生が完了したとの判定に従って、電子デバイスは、オーディオ出力デバイスにおいて、第1のオーディオ項目（例えば、図8Kの824Dによって表される）と第2のオーディオ項目（例えば、音楽プレイリスト）を含むオーディオ項目の既定のリストのオーディオの再生を生じさせる。いくつかの実施形態では、オーディオ項目の既定のリスト（例えば、音楽プレイリスト）は、トレーニング終了に関連付けられたオーディオに応じて再生される。

20

【0302】

いくつかの実施形態では、オーディオの再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、818）の選択に対応するユーザの入力（例えば、820）を検出したことに応じて、電子デバイス（例えば、800）は、ディスプレイ（例えば、801）に、トレーニングに関連付けられたオーディオのオーディオの再生を変更するための再生制御の第1のセット（例えば、824A～824C、1つ又は複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト）を表示する。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、オーディオコンテンツの表現（例えば、818）の選択を検出したことに応じて、トレーニングに関連付けられたオーディオのオーディオの再生を変更するための再生制御の第1のセットを表示する。いくつかの実施形態では、オーディオ項目の既定のリストのオーディオの再生を引き起こすことに応じて（例えば、その後）、電子デバイスは、図8J～図8Kから移行して示されるように、ディスプレイ上に、再生制御の第2のセットを表示し（例えば、スキップバックボタン824Bが、以前のトラックボタン（同じ場所に表示される）に変更し）；図8J～図8Kから移行して示されるように、スキップフォワードボタン824Cは次のトラックボタン（同じ場所に表示される）に変更する）、オーディオ項目の既定のリストのオーディオの再生を変更し、再生制御の第2のセットは、再生制御の第1のセットとは異なる。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、再生制御の第1のセットの表示を再生制御の第2のセットに置き換える。

30

40

【0303】

いくつかの実施形態では、トレーニングに関連付けられたオーディオのオーディオの再生が完了した後、電子デバイス（例えば、800）は、オーディオ出力デバイスにおいて、オーディオ項目の既定のリストの第1のオーディオ項目（例えば、図8Kで824Dによって表される）のオーディオの再生を生じさせる。いくつかの実施形態では、第1のオーディオ項目のオーディオの再生を引き起こした後（例えば、その間）に、電子デバイスは

50

、第1のオーディオ項目に対応する1つ以上のユーザの入力（例えば、842A、842B又は842Cに対応する場所における848の入力）を検出する。いくつかの実施形態では、第1のオーディオ項目に対応する1つ以上のユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、第2のオーディオ項目の動作を実行することなく、検出された1つ以上のユーザの入力に基づいて、第1のオーディオ項目の動作を実行する（例えば、ライブラリ（例えば、852B）、保存、スキップ、再生/一時停止）を付加する）。

【0304】

いくつかの実施形態では、オーディオの再生を開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、表示生成構成要素を介して、再生進度インジケータ（例えば、824AA）を含むトレーニングユーザインタフェース（例えば、822）を表示し、再生進度インジケータは、オーディオコンテンツの再生の進行を視覚的に示し、オーディオコンテンツは、（例えば、図8E4に示すように）トレーニングに関連付けられたオーディオ及びオーディオ項目の既定のリスト（例えば、音楽プレイリスト）（例えば、トレーニングの終了に関連付けられたオーディオに応じて再生される音楽プレイリスト）を含む。再生進度インジケータを含むトレーニングユーザインタフェースを表示することは、デバイスの現在の状態（例えば、オーディオコンテンツの再生の現在の状態）に関するフィードバックをユーザに提供する。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0305】

いくつかの実施形態では、検出されたユーザの入力（例えば、オプション872に対応する場所における864の入力）が、トレーニングに関連付けられていないオーディオのオーディオ再生をもたらしたという判定に応じて（914）、電子デバイスは、停止すべきトレーニングに関連付けられたオーディオのオーディオ再生を停止させる（916）。いくつかの実施形態では、検出されたユーザの入力は、音楽アプリケーションにおける歌、プレイリスト、又は音楽ファイルの選択に対応する。いくつかの実施形態では、検出されたユーザの入力が、トレーニングに関連付けられていないオーディオのオーディオ再生をもたらすとの判定に従って、トレーニングに対応する身体活動指標の記録を停止させる（例えば、トレーニング中にユーザの身体活動を記録するための1つ以上のセンサを無効にする）。非トレーニングオーディオの再生が発生したときに、身体活動指標の記録を自動的に発生させることにより、身体活動指標を記録するための1つ以上のセンサが無効化されると、デバイスのバッテリー寿命が改善される。一連の条件が満たされたときに1つ以上のセンサを無効にすることは、デバイスの操作性を高める。これは、更に、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0306】

いくつかの実施形態では、第1のタイプ（例えば、842A～842Cによって表される）のオーディオ項目の所定の数（例えば、3、5、7）は、電子デバイスに記憶され、トレーニングに関連付けられたオーディオは、第1のタイプのものである（例えば、既定の距離（例えば、1マイル、3マイル、又は5マイル）を歩行する場合に続く間隔に関するオーディオプログラム）。いくつかの実施形態では、電子デバイス（例えば、800のスマートウォッチ）は、第1のタイプの所定の数 of オーディオ項目を電子デバイスに追加する（例えば、記憶する）要求を検出する。いくつかの実施形態では、第1のタイプのオーディオを追加せよとの要求を検出したことに応じて、電子デバイスは、電子デバイスに記憶される第1のタイプの所定の数 of オーディオ項目をダウンロードする（例えば、記憶する）。いくつかの実施形態では、電子デバイス（例えば、スマートウォッチ）と通信して

10

20

30

40

50

いる外部デバイス（例えば、600のスマートフォン）は、所定の数の音声項目を電子デバイスに追加せよとの要求を開始する。

【0307】

いくつかの実施形態では、トレーニング（例えば、616T～616Uによって表される）に関連付けられたオーディオ（例えば、音楽、音声）は、1つ以上の物理的位置の既定のセットに対応する（例えば、物理的位置（例えば、都市、ランドマーク）におけるランニングのルートに関連する）。いくつかの実施形態では、トレーニングに関連付けられたオーディオは、トレーニングに関連付けられたオーディオの再生中に出力（例えば、表示）されるように構成された1つ以上のビジュアルコンテンツ項目（例えば、地図上の定義されたルート、重要な場所（例えば、ランドマーク））に対応する。

10

【0308】

いくつかの実施形態では、トレーニングが完了した後（いくつかの実施形態では、トレーニングに関連付けられたオーディオの完了後）、電子デバイス（例えば、800）は、表示生成構成要素を介して、トレーニングの1つ以上のグラフィック表現（例えば、図8Q1、図8Q2）（例えば、非テキスト表現、トレーニングに関連付けられたオーディオのスピーカ（例えば、ナレーター）の画像）を含む第2のトレーニングサマリーユーザインタフェース（例えば、880、886）を表示する。いくつかの実施形態では、第2のトレーニングサマリーユーザインタフェースは、トレーニング中のユーザの身体活動に基づく身体活動指標（例えば、歩行ルート、活動カロリー、総カロリー、総時間、平均心拍数、距離、平均のペース）を含む。トレーニングの1つ以上のグラフィック表現を含むトレーニングサマリーユーザインタフェースを表示することは、ユーザの身体活動に関するフィードバックをユーザに提供する。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

20

【0309】

いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、第1の外部デバイス（例えば、図8Cの600）（例えば、スマートフォン）と通信しており（例えば、ペアになっており）、第1の外部デバイスは、トレーニングを追加する（例えば、コンピュータシステムにトレーニングを追加する（例えば、トレーニングをコンピュータシステム及び/又は異なるコンピュータシステムにダウンロードする））ための選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、812A）を出力する（例えば、表示させる、表示生成構成要素に表示させる）ように構成される。いくつかの実施形態では、トレーニングを追加するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、812A）の選択に対応する第1の外部デバイス（例えば、第1の外部デバイスにおいて、第1の外部デバイスと通信している1つ以上の入力デバイスにおいて）検出されたとの判定に応じて、電子デバイスは、トレーニングをコンピュータシステムに追加するためのプロセスを開始する（例えば、1つ以上のユーザの入力（例えば、812B）のシーケンスが第1の外部デバイスによって検出されたとの判定に応じて、コンピュータシステムにトレーニングをダウンロードするためのプロセスを開始する）。いくつかの実施形態では、コンピュータシステムにトレーニングを追加することは、コンピュータシステムへのトレーニングに関連付けられたオーディオをダウンロード及び/又は記憶することを含む。第1の外部デバイスによって1つ以上のユーザの入力のシーケンスが検出されたという判定に応じて、コンピュータシステムにトレーニングを自動的に追加することにより、追加の入力を必要とせずに、ユーザがコンピュータシステムにトレーニングを追加することを可能にする。更なるユーザ入力を必要とせずに条件のセットが満たされたときに動作を行うことにより、デバイスの操作性が高められ、ユーザ-デバイスインタフェースを（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力をもたらすようにユーザを支援し、ユーザの誤りを減

30

40

50

らすことによって)より効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、デバイスの電力使用が抑えられ、バッテリー寿命が改善される。

【0310】

方法900に関して上述したプロセス(例えば、図9)の詳細はまた、上述した方法にも類似の方式で適用可能であることに留意されたい。例えば、方法900は、方法700を参照して上述した様々な方法の特性のうちの1つ以上を任意選択的に含む。例えば、方法700における複数のトレーニングの提案は、方法900を参照して説明したように、任意選択的に、トレーニングの提案616R~616Uを含む。簡潔にするために、これらの詳細は、以下で繰り返さない。

10

【0311】

図10A~図10Vは、いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。いくつかの実施形態では、トレーニング情報は、トレーニング中の身体活動指標、及びユーザによって実行されているトレーニングに関連付けられた他の情報を含むことができる。これらの図のユーザインタフェースは、図11のプロセスを含む後述のプロセスを例示するために使用される。

【0312】

図10Aは、ディスプレイ602を有するスマートフォンである電子デバイス600を示す。電子デバイス600のディスプレイ602は、電子デバイス600がユーザのジェスチャ(例えば、タップ、スワイプ、ドラッグ)を検出することができるタッチ感知面を含む。いくつかの実施形態では、電子デバイス600は、電子デバイス100、300、及び/又は500の1つ以上の特徴を含む。

20

【0313】

図10Aはまた、ディスプレイ801を有するスマートウォッチである電子デバイス800を示す。電子デバイス800のディスプレイ801は、電子デバイス800がユーザのジェスチャ(例えば、タップ、スワイプ、ドラッグ)を検出することができるタッチ感知面を含む。いくつかの実施形態では、電子デバイス800は、電子デバイス100、300、及び/又は500の1つ以上の特徴を含む。

【0314】

図10Aでは、電子デバイス600は、詳細ユーザインタフェース620を表示する。詳細ユーザインタフェース620は、トレーニングの特性を含む。例えば、詳細ユーザインタフェース620は、運動タイプ622A(例えば、コア)、トレーナー622B(例えば、Amy Dixon)、持続時間622C(例えば、20分)、音楽622D(例えば、ヒップホップ)、必須機器622E(例えば、ダンベル)、及び完了表示622F(例えば、完了3回)を含む。

30

【0315】

図10Aでは、電子デバイス800は、活動ユーザインタフェース1002を表示する。いくつかの実施形態では、電子デバイス600は、電子デバイス800に活動ユーザインタフェース1002を表示させる。活動ユーザインタフェース1002は、ある持続期間の身体活動指標(例えば、現在の日付の身体活動指標(例えば、午前12:00から現在時刻まで))を含む。図示の実施形態では、身体活動指標は、複数の同心身体活動リング1004に示されている。複数の同心身体活動リング1004は、1日の間にユーザによって燃焼されたカロリー数を示す移動情報(例えば、リング1006Aを移動させる)、ユーザが1日の間に活動していた分数を示す運動(例えば、運動リング1006B)、及びユーザが閾値の時間の長さ又は閾値の回数に直立している1日の時間数を示す直立情報(例えば、直立リング1006C)を含む。図示の実施形態を含むいくつかの実施形態では、移動情報(例えば、移動リング1006A)は、移動目標(例えば、1日の目標のカロリー数)に向かう進捗を示し、運動情報(例えば、運動リング1006B)は、運動目標(例えば、1日の目標の運動分数)に向かう進捗を示し、直立情報(例えば、直立リング1006C)は、直立目標(例えば、1日の目標の時間数)に向かう進捗を示す。例え

40

50

ば、図示された実施形態では、移動リング 1006A は約 2 / 3 完了しており、ユーザがその移動目標まで約 2 / 3 であることを示し、運動リング 1006B が約 1 / 2 完了しており、ユーザがその運動目標に至る道のりの約 1 / 2 であることを示し、直立リング 1006C が約 1 / 2 完了しており、ユーザがその直立目標に至る道のりのおよそ 1 / 2 であることを示す。図示の実施形態を含むいくつかの実施形態では、活動ユーザインタフェース 1002 はまた、現在時刻を示す時間保持要素（例えば、現在時刻が 10 : 00 であることを示す時計の針 1010A、1010B）を含む。

【0316】

上述のように、いくつかの実施形態では、運動リング 1006A、運動リング 1006B、及び直立リング 1006C は、所定の期間、ユーザによる身体活動に関連付けられる（例えば、これを示す）ことができる。例えば、それらは、ユーザによるその時点までの全日（例えば、午前 12 : 00 から当日の現在時刻まで）の身体活動を示すことができる。例えば、図 10A では、現在時刻は午前 10 : 00 である。移動リング 1006A、運動リング 1006B、及び直立リング 1006C は、その日のその時点（例えば、午前 12 : 00 ~ 午前 10 : 00）までのユーザの身体活動を示すことができる。例えば、ユーザが午前 7 時 00 分に朝の歩行をした場合、移動リング 1006A は、その朝の歩行から燃焼したカロリーを含むことができ、運動リング 1006B は、その朝の歩行から燃焼した活動カロリーを含むことができ、直立リング 1006C は、ユーザが歩行時に 1 時間の立っていたとをみなすことができる。

【0317】

詳細ユーザインタフェース 620 を表示している間に、電子デバイス 600 は、再生ボタン 1014 に対応する場所で入力 1012 を検出する。

【0318】

図 10B では、入力 1012 を検出したことに応じて、電子デバイス 600 は、詳細ユーザインタフェース 620 の表示を、トレーニング開始ユーザインタフェース 1016 と置き換える。更に、電子デバイス 600 が入力 1012 を検出したことに応じて、電子デバイス 800 は、活動ユーザインタフェース 1002 の表示を、トレーニング開始ユーザインタフェース 1018 と置き換える。いくつかの実施形態では、電子デバイス 600 が入力 1012 を検出したことに応じて、電子デバイス 600 は、電子デバイス 800 に、活動ユーザインタフェース 1002 の表示を、トレーニング開始ユーザインタフェース 1018 と置き換えさせる。トレーニング開始ユーザインタフェース 1016 は、再生ボタン 1020 を含み、トレーニング開始ユーザインタフェース 1018 は再生ボタン 1022 を含む。トレーニング開始ユーザインタフェース 1016 を表示している間に、電子デバイス 600 は、再生ボタン 1020 に対応する場所で入力 1024 を検出することができ、又は、トレーニング開始ユーザインタフェース 1018 を表示している間に、電子デバイス 800 は、再生ボタン 1022 に対応する場所で入力 1026 を検出することができる。

【0319】

図 10C では、電子デバイス 600 が入力 1024 を検出したことに応じて、又は電子デバイス 800 が入力 1026 を検出したことに応じて、電子デバイス 600 は、トレーニング開始ユーザインタフェース 1016 の表示を、カウントダウンユーザインタフェース 1028A と置き換え、電子デバイス 800 は、トレーニング開始ユーザインタフェース 1018 の表示をカウントダウンユーザインタフェース 1028B と置き換える。いくつかの実施形態では、電子デバイス 600 が入力 1024 を検出したことに応じて、又は電子デバイス 800 が入力 1026 を検出したことに応じて、電子デバイス 600 は電子デバイス 800 に、トレーニング開始ユーザインタフェース 1018 の表示をカウントダウンユーザインタフェース 1028B と入れ替えさせる。カウントダウンユーザインタフェース 1028A 及びカウントダウンユーザインタフェース 1028B は、トレーニングセッションの開始前にカウントダウンアニメーション（例えば、残っている秒数をカウントする）を表示する。

10

20

30

40

50

【 0 3 2 0 】

図 1 0 D では、ユーザの入力 1 0 2 4 又はユーザの入力 1 0 2 6 の後の所定の時間の後（例えば、3 秒のカウントダウンアニメーションの終了後）、電子デバイス 6 0 0 は、カウントダウンユーザインタフェース 1 0 2 8 A の表示をトレーニングセッションユーザインタフェース 1 0 3 0 と置き換え、電子デバイス 8 0 0 が、カウントダウンユーザインタフェース 1 0 2 8 B の表示をカウントダウン指標ユーザインタフェース 1 0 3 2 と置き換える。いくつかの実施形態では、電子デバイス 6 0 0 は、電子デバイス 8 0 0 に、カウントダウンユーザインタフェース 1 0 2 8 B の表示をトレーニング指標ユーザインタフェース 1 0 3 2 と置き換える。

【 0 3 2 1 】

トレーニングセッションユーザインタフェース 1 0 3 0 は、トレーニングセッションを介してユーザを誘導するビデオコンテンツ 1 0 3 4（例えば、トレーニングを実演するインストラクターのビデオ）を含む。トレーニングセッションユーザインタフェース 1 0 3 0 はまた、ユーザの身体活動を示す身体活動指標も含む。身体活動指標は、移動リング 1 0 3 6 A、運動リング 1 0 3 6 B、及び直立リング 1 0 3 6 C を含む身体活動リング 1 0 3 6 を含む。移動リング 1 0 3 6 A は、図 1 0 A の運動リング 1 0 0 6 A の移動に対応し、運動リング 1 0 3 6 B は図 1 0 A の運動リング 1 0 0 6 B に対応し、直立リング 1 0 3 6 C は図 1 0 A の直立リング 1 0 0 6 C に対応する。いくつかの実施形態では、身体活動リング 1 0 3 6 は、トレーニングセッションの開始に先行する期間を含む所定の期間にわたって、ユーザによる身体活動に関連付けられる（例えば、これを示す）。例えば、身体活動リング 1 0 3 6 は、ユーザによるその日全体のその時点まで（例えば、午前 1 2 : 0 0 から当日の現在の時間まで）の身体活動を示すことができる。上述のように、図 1 0 A を参照すると、ユーザがトレーニングセッションを開始する現在の時間は、午前 1 0 : 0 0 である。移動リング 1 0 3 6 A、運動リング 1 0 3 6 B、及び直立リング 1 0 3 6 C は、その日のその時点（例えば、午前 1 2 : 0 0 ~ 午前 1 0 : 0 0）までのユーザの身体活動を示すことができる。例えば、図 1 0 A を参照して上述したように、ユーザが午前 7 時 0 0 分に朝の歩行をした場合、移動リング 1 0 3 6 A は、その朝の歩行から燃焼したカロリーを含むことができ、運動リング 1 0 3 6 B は、その朝の歩行から燃焼した活動カロリーを含むことができ、直立リング 1 0 3 6 C は、ユーザが歩行時に 1 時間立っていたとみなすことができる。トレーニングセッションユーザインタフェース 1 0 3 0 内の身体活動指標はまた、現在のトレーニングセッション中のユーザの身体活動を示すトレーニングセッション身体活動指標 1 0 3 8 を含む。例えば、いくつかの実施形態では、トレーニングセッション身体活動指標 1 0 3 8 は、トレーニング持続時間情報 1 0 4 0 A（例えば、トレーニングが 1 秒間のセッションである）、心拍数情報 1 0 4 0 B（例えば、ユーザの現在の心拍数は 1 分当たり 6 1 回である）、及びカロリー情報 1 0 4 0 C（例えば、ユーザは、このトレーニングセッションで 0 カロリーを燃焼させた）を含む。トレーニングセッション身体活動指標はまた、トレーニングセッションに過去に参加していた（又は現在参加している）他のユーザに対する、トレーニングセッションにおけるユーザの活動レベルを示す、トレーニング強度表現 1 0 4 0 D を含み得る。トレーニング強度表現 1 0 4 0 D は、特に図 1 2 A ~ 図 1 2 O を参照して本明細書でより詳細に説明される。

【 0 3 2 2 】

電子デバイス 8 0 0 のトレーニング指標ユーザインタフェース 1 0 3 2 はまた、トレーニング持続時間情報 1 0 4 2 A、心拍数情報 1 0 4 2 B、及びカロリー情報 1 0 4 2 C を含むトレーニングセッション身体活動指標も含む。いくつかの実施形態では、トレーニング持続時間情報 1 0 4 2 A は、トレーニング持続時間情報 1 0 4 0 A に対応し、心拍数情報 1 0 4 2 B は心拍数情報 1 0 4 0 B に対応し、カロリー情報 1 0 4 4 C はカロリー情報 1 0 4 0 C に対応する。

【 0 3 2 3 】

ユーザ身体活動指標（身体活動リング 1 0 3 6 及びトレーニングセッション身体活動指標 1 0 3 8 に含まれる情報を含む）は、電子デバイス 6 0 0 の 1 つ以上のセンサ、電子デバ

10

20

30

40

50

イス 800 の 1 つ以上のセンサ、及び/又は電子デバイス 600 及び電子デバイス 800 の外部の 1 つ以上のセンサによって測定することができる。このようなセンサとしては、例えば、1 つ以上の GPS センサ、1 つ以上の加速度計、1 つ以上の心拍センサ、1 つ以上のジャイロスコープなどを挙げることができる。ユーザがトレーニングを実行すると、電子デバイス 600 及び/又は電子デバイス 800 は、ユーザの身体活動に基づいて活動データを受信し、表示される身体活動指標を（例えば、身体活動リング 1036 及び/又はトレーニングセッション身体活動指標 1038 において）更新することができる。

【0324】

図 10D では、トレーニングセッションユーザインタフェース 1030 を表示している間に、電子デバイス 600 は、ビデオコンテンツ 1034 に対応する場所を入力 1044 を検出する。

10

【0325】

図 10E では、入力 1044 を検出したことに応じて、電子デバイス 600 は、再生/一時停止ボタン 1046A、再生進度インジケータ 1046B、再生ボリューム制御 1046C、閉鎖キャプションアイコン 1046D、及び編集指標アイコン 1046E を含む、ビデオコンテンツ 134 に重ね合わされた再生制御のセットを表示する。

【0326】

再生制御のセットを表示している間に、電子デバイス 600 は、編集指標アイコン 1046E に対応する場所を入力 1048 を検出する。

【0327】

図 10F では、入力 1048 を検出したことに応じて、電子デバイス 600 は、トレーニングセッションユーザインタフェース 1030 の表示と、編集指標ユーザインタフェース 1050 を有する再生制御のセットとを置き換える。編集指標ユーザインタフェース 1050 は、電子デバイス 600 及び/又は電子デバイス 800 の身体活動指標（例えば、トレーニングセッション身体活動指標 1038、身体活動リング 1034）の 1 つ以上の表現の表示を構成するための 1 つ以上の選択可能なオプションを含む。例えば、指標選択ユーザインタフェース 1050 は、トレーニングセッション身体活動指標を隠蔽又は表示するためのオプション 1052A、トレーニング持続時間情報 1040A を隠すためのオプション 1052B、トレーニング持続時間情報 1040A の経過時間を示すオプション 1052C、トレーニング持続時間情報 1040A の残りの時間を示すオプション 1052D、及びトレーニング強度表現 1040D を隠蔽又は表示するためのオプション 1052E を含む。

20

【0328】

指標選択ユーザインタフェース 1050 を表示している間に、電子デバイス 600 は、「完了」オプション 1054 に対応する場所を入力 1056 を検出する。

【0329】

図 10G では、入力 1056 を検出したことに応じて、電子デバイス 600 は、編集指標インタフェース 1050 の表示を、トレーニングセッションユーザインタフェース 1030 と置き換える。

【0330】

いくつかの実施形態では、トレーニングセッションは、特定のディスプレイをトリガする 1 つ以上の既定のイベントを含み得る。電子デバイス 600 及び/又は電子デバイス 800 は、イベント基準に基づいてイベントを検出することができる。例えば、いくつかの実施形態では、イベントは、トレーニングセッション内の特定の時間に（例えば、3 分のマークで、トレーニングの途中で）、又は特定の路標がユーザによって達成されるとき（例えば、ユーザが特定のカロリー数を燃焼するとき）、発生することができる。電子デバイス 600 及び/又は電子デバイス 800 は、トレーニングセッションに関連付けられたメタデータを利用して、トレーニングセッションに関連付けられたイベントを検出し、適切なアクションを取ることができる。

30

40

【0331】

50

図 10 G では、トレーニングセッションに関連付けられたメタデータは、トレーニングセッションの 8 分 15 秒マークが、10 秒カウントダウンの視覚効果（例えば、8 分 15 秒のマーク、トレーナーは、ユーザに、10 秒で可能な限り多くのプッシュアップを実行するようにユーザに命令することができる）に関連付けられたイベントに関連付けられていることを示すことができる。イベントが発生したと判定したことに応じて、電子デバイス 600 及び / 又は電子デバイス 800 は、イベントに関連付けられた視覚情報を表示することができる。例えば、図 10 G では、電子デバイス 600 は 10 秒のカウントダウン 1058 A を表示し、電子デバイス 800 は、トレーニング指標ユーザインタフェース 1032 の表示を、10 秒カウントダウンユーザインタフェース 1058 B に置き換える。いくつかの実施形態では、イベントを検出したことに応じて、電子デバイス 600 は、電子デバイス 800 に、トレーニング指標ユーザインタフェース 1032 の表示を、10 秒カウントダウンユーザインタフェース 1058 B に置き換えさせる。

10

【0332】

いくつかの実施形態では、10 秒のカウントダウンを開始する前に、電子デバイス 800 は、10 秒カウントダウン 1058 A 及び 10 秒カウントダウンユーザインタフェース 1058 B を視覚的に強調する視覚効果を表示することができる。例えば、図 10 G ~ 10 G 3 では、10 秒カウントダウンが 8 分 15 秒のマークで、8 分 13 秒マーク（10 秒カウントダウンを開始する前）で開始しているが、電子デバイス 600 は、10 秒カウントダウン 1058 A を 10 秒カウントダウン 1058 A に表示し、10 秒カウントダウンユーザインタフェース 1058 B は、電子デバイス 800 のトレーニング指標ユーザインタフェース 1032 の表示を置き換え、10 秒カウントダウン 1058 A 及び 10 秒カウントダウンユーザインタフェース 1058 B の背景部分は、ユーザの注意を引くために、1 回以上明滅する（又は他の何らかの視覚的な表示を提供する）（例えば、背景部分は、異なる色を交互に入れ替え、輝度が変化するなどにすることができる）。

20

【0333】

図 10 H では、図 10 G から 1 秒が経過し、10 秒カウントダウン 1058 A は 9 秒まで減少し、一方、電子デバイス 800 の 10 秒カウントダウンユーザインタフェース 1058 B もまた、カウントダウンで 9 秒残っている。このようにして、電子デバイス 600 及び電子デバイス 800 に提示される視覚情報は、ビデオコンテンツ 1034 に対応させることができる。

30

【0334】

図 10 I では、電子デバイス 600 は、別のタイプのイベントを検出している。図 10 I に示す例では、電子デバイス 600 は、トレーニングセッション中の中間点に関連付けられたイベントが発生したと判定した（例えば、20 分のトレーニングの 10 分のマークで）。この判定に回答して、電子デバイス 600 は、ユーザがトレーニング中の中間点に到達したという視覚通知 1060 を表示する。

【0335】

図 10 J ~ 図 10 L は、様々な実施形態に係る、トレーニングセッションにおける「リングの確認」イベントに関連付けられた例示的な視覚効果を示す。図 10 J では、電子デバイス 600 は、1 つ以上のイベント基準が「リングを確認する」イベントをトリガするように満たされたことを検出した。いくつかの実施形態では、このような基準は、時間ベースの判定（例えば、イベントが、トレーニングセッション内の特定の時間に発生する）を含むことができる。いくつかの実施形態では、このような基準は、ユーザの達成に基づく判定（例えば、ユーザが、自分の運動リング 1036 B をほぼ閉じたとの判定（例えば、ユーザが、ユーザの当日の運動目標をほぼ達成したこと（例えば、ユーザが自分の運動目標を達成するのにユーザが閾値数分以内にあること））を含むことができる。

40

【0336】

「リングを確認する」イベントの検出に回答して、電子デバイス 600 は、特定の視覚情報を強調し及び / 又は他の視覚情報を抑制することができる。図 10 J では、電子デバイス 600 は、ユーザに自身の身体活動リング 1036 を確認するよう命令する視覚的表示

50

1062を表示する。いくつかの実施形態では、「リングをチェックする」イベントの検出はまた、電子デバイス600によるオーディオ出力（例えば、ユーザに自身の身体活動リング1036をチェックするよう命令するオーディオ出力）を生じさせることができる。

【0337】

図10Kでは、リングの確認イベントを検出したことに応じて、電子デバイス600は、（例えば、それらを拡大することによって）身体活動リング1036を視覚的に強調し始める。電子デバイス600はまた、身体活動リング1036に関連する追加の視覚情報（例えば、移動リング1036Aに関連付けられた数値1063A）も提示し始める。いくつかの実施形態では、リングの確認イベントを検出したことに応じて、電子デバイス600はまた、トレーニングセッション身体活動指標1038などの他の情報を視覚的に抑制する（例えば、隠蔽、曖昧、フェードする、及び/又はぼやけさせる）。

10

【0338】

図10Lでは、電子デバイス600がリングイベントを確認イベントを検出したことに応じて、電子デバイス600は、身体活動リング1036を拡大し続け、身体活動リング1036に関連する追加情報（例えば、身体活動リング1036に関連付けられた数値指標1063A、1063B、1063C）を表示する。更に、電子デバイス600がリングの確認イベントを検出したことに応じて、電子デバイス800は、トレーニング指標ユーザインタフェース1032の表示をリング情報ユーザインタフェース1064と置き換える。いくつかの実施形態では、電子デバイス600がリングの確認イベントを検出したことに応じて、電子デバイス600は、電子デバイス800に、トレーニング指標ユーザインタフェース1032の表示をリング情報ユーザインタフェース1064と置き換えさせる。リング情報ユーザインタフェース1064は、身体活動リング1066A（身体活動リング1036に対応する）、移動情報1066B（数値1063Aに対応する）、運動情報1066C（数値1063Bに対応する）、及び直立情報1066D（数値1063Cに対応する）を含む。

20

【0339】

図10Mでは、電子デバイス600及び/又は電子デバイス800は、ユーザが自分の運動リングを閉じている（例えば、ユーザが、その日の自分の運動目標を達成したこと）という判定に基づいて、「リング完成」イベントを検出する。リング完成イベント（例えば、電子デバイス600及び/又は電子デバイス800による）の検出にตอบสนองして、電子デバイス600は、イベントに関連付けられた視覚的表示1068を表示し、電子デバイス800は、イベントに関連付けられた視覚的表示1070を表示する。いくつかの実施形態では、リング完成イベントの検出にตอบสนองして、電子デバイス600は、電子デバイス800に視覚表示1070を表示させる。

30

【0340】

いくつかの実施形態では、「リングの確認」イベント（又は他のイベント）の視覚的態様は、デバイス600の向きに基づいて異なり得る。例えば、図10J~図10Mにおいて、身体活動リング1036は、ディスプレイのノッチから離れてデバイス600の底部に表示された。しかしながら、図10M1では、電話は、身体活動リング1036がデバイス600の上面又はノッチ側に表示されるように、反対の様式で配向される。身体活動リング1036が、身体活動リング1036を拡張するデバイス600のノッチ側に提示されると、それらをディスプレイ602のノッチ602A内に移動させることができる。したがって、いくつかの実施形態では、身体活動リング1036がデバイス600のノッチ側に表示されるとき、身体活動リング1036を視覚的に強調することは、身体活動リング1036を拡張すること、並びにノッチ602Aから離れる方向にそれらを並進させることを含み得る。

40

【0341】

図10M2では、電子デバイス600がリングの確認イベントを検出したことに応じて、電子デバイス600は、身体活動リング1036を拡張し、それらをディスプレイ602のノッチ602Aから離れる方向に左方向に並進させる。

50

【 0 3 4 2 】

図 1 0 M 3 では、身体活動リング 1 0 3 6 は、リングの確認イベントが生じている間、それらの並進する位置に維持される。

【 0 3 4 3 】

図 1 0 M 4 では、電子デバイス 6 0 0 が、リングの確認イベントが終了したことを検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、身体活動リング 1 0 3 6 のサイズを縮小し、それらを右に、それらの元の位置に戻すように並進させる。

【 0 3 4 4 】

図 1 0 N では、電子デバイス 6 0 0 及び / 又は電子デバイス 8 0 0 は、イベント基準に基づいて、「心拍数の確認」イベントを検出する（例えば、トレーニングセッションの 1 5 分のマークで）。心拍数の確認イベント（例えば、電子デバイス 6 0 0 及び / 又は電子デバイス 8 0 0 による）の検出に回答して、電子デバイス 6 0 0 は、イベントに関連付けられた視覚的表示 1 0 7 2 を表示する。視覚的表示 1 0 7 2 は、トレーニングセッション 1 0 7 2 B 間のユーザの現在の心拍数 1 0 7 2 A、及びトレーニングセッション 1 0 7 2 C 間のユーザの低心拍数を含む。いくつかの実施形態では、ユーザが特定の身体活動指標を閲覧しないように選択された場合であっても、イベントは、ユーザによるそのような選出を上書きし、そのような情報を提示させることができる。例えば、ユーザが、編集指標インタフェース 1 0 5 0 を使用して心拍数情報を閲覧しないように選択した場合、心拍数の確認イベントは、そのような選出を上書きし、ユーザの心拍数情報の表示を引き起こすことができる。

10

20

【 0 3 4 5 】

図 1 0 N では、電子デバイス 6 0 0 はまた、新しい歌が再生し始めたという判定に基づいて、視覚的表示 1 0 7 4 を表示する。視覚的表示 1 0 7 4 は、トレーニングセッション中に再生し始めた新しい歌のトラック名及びアーティストを識別する。

【 0 3 4 6 】

図 1 0 O では、視覚的表示 1 0 7 2 が所定の期間表示されたという判定に回答して、電子デバイス 6 0 0 は、視覚的表示 1 0 7 2 の表示を停止する。図 1 0 O では、視覚的表示 1 0 7 4 が所定の期間表示されたという判定に回答して、電子デバイス 6 0 0 は、視覚的表示 1 0 7 4 の表示を停止する。

【 0 3 4 7 】

図 1 0 P では、電子デバイス 6 0 0 及び / 又は電子デバイス 8 0 0 は、トレーニングセッションが終了したことを検出する。トレーニングセッションが終了したことを検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、トレーニングセッションユーザインタフェース 1 0 3 0 の表示をトレーニングサマリーユーザインタフェース 1 0 7 6 と置き換え、電子デバイス 8 0 0 は、トレーニング指標ユーザインタフェース 1 0 3 2 の表示をトレーニングサマリーユーザインタフェース 1 0 7 8 と置き換える。いくつかの実施形態では、トレーニングセッションが終了したことを検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、電子デバイス 8 0 0 に、トレーニング指標ユーザインタフェース 1 0 3 2 の表示を、トレーニングサマリーユーザインタフェース 1 0 7 8 と置き換える。トレーニングサマリーユーザインタフェース 1 0 7 6 は、任意選択的に、トレーニングセッションの間のカロリー情報（例えば、活動カロリー情報 1 0 8 0 A、総カロリー情報 1 0 8 0 B）、トレーニングセッションでの心拍数情報（例えば、平均心拍数 1 0 8 0 C）、トレーニングセッションでの持続時間情報（例えば、総時間 1 0 8 0 D）、及び他のユーザに対するユーザのパフォーマンスに関する情報（例えば、トレーニング強度情報 1 0 8 0 E（例えば、図 1 2 A ~ 図 1 2 O に関して論じたように、トレーニング強度表現 1 0 4 0 D に対応する）に関する情報を示す。トレーニングサマリーユーザインタフェース 1 0 7 6 はまた、任意選択的に、トレーニング後のユーザの身体活動リング 1 0 3 6 の状態を示す、身体活動リング情報 1 0 8 0 J を表示する。トレーニングサマリーユーザインタフェース 1 0 7 6 はまた、任意選択的に、トレーニングサマリーユーザインタフェースを閉じるオプション 1 0 8 0 F と、トレーニングサマリー情報を共有するオプション 1 0 8 0 G と、トレーニングのクール

30

40

50

ダウンを選択するオプション1080Hとを含む。いくつかの実施形態では、電子デバイス600は、ユーザの嗜好及び/又は過去のユーザの行動に基づいて、トレーニングのクールダウンオプション1080Hを表示することを決定する、及び/又は表示を見合わせることを決定することができる。例えば、ユーザが、別のトレーニングに真っ直ぐ行くように履歴で選択された場合、又はユーザがトレーニングのクールダウンを実行しないことを履歴で選択している場合、電子デバイス600は、トレーニングサマリーユーザインタフェース1076からオプション1080Hを除外することができる。一方で、ユーザがトレーニングのクールダウンを行うように履歴で選択している場合、電子デバイス600は、トレーニングサマリーユーザインタフェース1076にオプション1080Hを含むことができる。トレーニングサマリーユーザインタフェース1078は、トレーニングサマリーユーザインタフェース1076の情報のサブセット(この場合、合計時間1080Dに対応する総トレーニング持続時間1080I)を表示する。

10

【0348】

トレーニングサマリーユーザインタフェース1076を表示している間に、電子デバイス600は、トレーニングのクールダウンオプション1080Hに対応する場所を入力1082を検出する。

【0349】

図10Qでは、入力1082を検出したことに応じて、電子デバイス600は、トレーニングサマリーユーザインタフェース1076の表示を、トレーニングのクールダウン選択ユーザインタフェース1084に置き換える。同様に、電子デバイス600が入力1082を検出したことに応じて、電子デバイス800は、トレーニングサマリーユーザインタフェース1078の表示を、トレーニングのクールダウン選択ユーザインタフェース1086に置き換える。いくつかの実施形態では、入力1082を検出したことに応じて、電子デバイス600は、電子デバイス800に、トレーニングサマリーユーザインタフェース1078の表示をトレーニングのクールダウン選択ユーザインタフェース1086をと置き換える。電子デバイス600のトレーニングのクールダウン選択ユーザインタフェース1084は、特定のトレーニングのクールダウンを選択するためにユーザによって選択され得る選択可能なオプション1088A、1088B、及び1088Cを含む。電子デバイス800のトレーニングのクールダウン選択ユーザインタフェースは、選択可能なオプション1088A、1088B、及び1088Cに対応する選択可能なオプション1088D、1088E、及び1088Fを含む。ユーザは、電子デバイス600又は電子デバイス800のいずれかに選択可能なオプションを使用して、自分のトレーニングのクールダウンを選択することができる。例えば、電子デバイス600が、電子デバイス600(例えば、ユーザの入力1090A)上の5分のオプション1088Aに対応する場所における入力を検出する場合、又は電子デバイス800が電子デバイス800の5分のオプション1088Dに対応する場所での入力(例えば、ユーザの入力1090B)を検出する場合、電子デバイス600で5分間のトレーニングのクールダウンに対応する視覚ディスプレイを開始することができ、対応するディスプレイを電子デバイス800上で開始することができる。

20

30

【0350】

図示の実施形態では、各時間期間(例えば、5分、10分、15分)は、それに関連付けられた1つのトレーニングのクールダウンのみを含む。しかしながら、他の実施形態では、各々の時間の持続期間に対する複数のトレーニング(例えば、複数の5分間のトレーニングのクールダウン、複数の10分間のトレーニングのクールダウン)が存在し得ることを理解されたい。いくつかの実施形態では、電子デバイス600が、トレーニングのクールダウン選択ユーザインタフェース1084が閾値時間期間に表示されたと判定した場合、デフォルトのトレーニングのクールダウンは、ユーザの入力なしでも自動的に再生を開始することができる。いくつかの実施形態では、電子デバイス600は、ちょうど完了したトレーニングの特性に基づいて(例えば、トレーニングのトレーナーに基づいて、トレーニングのタイプに基づいて、トレーニングの持続時間に基づいてなど)、1つ以上のトレ

40

50

ーニングのクールダウンを自動的に選択することができる。例えば、ユーザが脚集中型トレーニングをちょうど完了した場合、電子デバイス600は、脚の伸張及び緩みに焦点を当てているトレーニングのクールダウンを自動的に選択することができる。いくつかの実施形態では、特定のトレーニングは、電子デバイス600が、特定のトレーニングに関連付けられた1つ以上のトレーニングのクールダウンを自動的に特定することができるように、1つ以上のトレーニングのクールダウンに関連付けることができる。

【0351】

図10Rでは、電子デバイス600が入力1090Aを検出したことに応じて、又は電子デバイス800が入力1090Bを検出したことに応じて、電子デバイス600は、トレーニングのクールダウン選択ユーザインタフェース1084の表示をトレーニングのクールダウンユーザインタフェース1092Aと置き換え、電子デバイス800は、トレーニングのクールダウン選択ユーザインタフェース1086の表示を、トレーニングのクールダウン指標インタフェース1092Bと置き換える。いくつかの実施形態では、電子デバイス600は、電子デバイス800に、トレーニングのクールダウン選択ユーザインタフェース1086の表示を、トレーニングのクールダウン指標インタフェース1092Bと置き換えさせる。トレーニングのクールダウンインタフェース1092Aは、トレーニングのクールダウン中の残りの時間をカウントダウンするカウントダウンタイマ1094Aを含み、トレーニングのクールダウン指標インタフェース1092Bはまた、対応するカウントダウンタイマ1094Bを含む。トレーニングのクールダウンインタフェース1092Aは、ユーザにトレーニングのクールダウンを導くビデオコンテンツ1096を含む。トレーニングのクールダウン指標インタフェース1092Bは、ユーザに現在の心拍数を提示する心拍数情報1098を含む。

【0352】

図10Sは、図10Pのトレーニングサマリーユーザインタフェース1076を示す。しかしながら、図10Sのクールダウンオプション1080Hの選択を検出するのではなく、電子デバイス600は、共有オプション1080Gに対応する場所でユーザの入力1082Aを検出する。

【0353】

図10Tでは、入力1082Aを検出したことに応じて、電子デバイス600は共有ユーザインタフェース1089を表示する。図示の実施形態では、ユーザインタフェース1089を共有することは、トレーニングサマリーユーザインタフェース1076上に重ね合わせられる。共有ユーザインタフェース1089は、オプション1091A~1091Eを含む。各オプション1091A~1091Eはそれぞれの連絡先に対応し、オプション1091A~1091Eの選択は、ユーザが選択された連絡先にトレーニングサマリー情報を送信することを可能にするメッセージングアプリケーションユーザインタフェースを開く。共有ユーザインタフェース1089はまた、ユーザによって選択可能なアプリケーションオプション1093A~1093Eを含み、トレーニングサマリー情報(例えば、近距離通信送信アプリケーション(1093A)、テキストメッセージングアプリケーション(1093B)、電子メールメッセージングアプリケーション(1093C))を共有するためのアプリケーションを開く。共有ユーザインタフェース1089を表示している間に、電子デバイス600は、オプション1091Aに対応する場所で入力1095を検出する。

【0354】

図10Uでは、入力1095を検出したことに応じて、電子デバイス600は、オプション1091Aに関連付けられた連絡先にトレーニングサマリー情報を送信するプロセスを開始する。図10Uでは、電子デバイス600は、共有ユーザインタフェース1089及びトレーニングサマリーユーザインタフェース1076の表示をメッセージングアプリケーションユーザインタフェース1097で置き換え、選択された連絡先へのトレーニングサマリー情報の送信を開始している。メッセージ1099としてメッセージングアプリケーションユーザインタフェース1097に、トレーニングサマリー情報が提示される。メ

10

20

30

40

50

メッセージ 1099 に含まれるトレーニングサマリー情報は、トレーニングサマリーユーザインタフェース 1076 に提示された情報の一部又は全てを含むことができる。図 10U では、メッセージ 1099 に含まれるトレーニングサマリー情報は、トレーニングタイプ情報 1085A (「コア」)、トレーニングトレーナー情報 1085B (「AMY」)、トレーニング持続時間情報 1085C (「20分」)、トレーニング音楽情報 1085D (「ヒップホップ」)、エピソード情報 1085E (「EP116」)、活動カロリー情報 1085F (「112CAL」)、及び総トレーニング時間情報 1085G (「21:08」)、並びにトレーニング 1085H を表す画像を含む。

【0355】

いくつかの実施形態では、メッセージ 1099 に提示されるトレーニングサマリー情報は、トレーニングに基づいて異なり得る。例えば、図 10V では、コアトレーニングに関するトレーニングサマリー情報を共有するのではなく、ユーザは、実行トレーニングのための共有情報を有する。図 10V では、メッセージ 1099A は、メッセージ 1099 に含まれたものと同じトレーニングサマリー情報を含むが、図 10U のメッセージ 1099 に含まれなかったユーザによって実行された実行トレーニングに対応するルートマップ 1085J も含む。

【0356】

図 11 は、いくつかの実施形態に係る、ビデオコンテンツを表示し、電子デバイスを使用してビデオコンテンツに関連するトレーニング情報を提供するための方法を示すフロー図である。方法 1100 は、ディスプレイ (例えば、602、801) を備える電子デバイス (例えば、100、300、500、600、又は 800) において実行される。方法 1100 のいくつかの動作は、任意選択的に組み合わせられ、いくつかの動作の順序は、任意選択的に変更され、いくつかの動作は、任意選択的に省略される。

【0357】

以下に説明するように、方法 1100 は、ビデオコンテンツを表示し、ビデオコンテンツに関連するトレーニング情報を提供するための直感的な方法を提供する。この方法は、ビデオコンテンツを表示している際のユーザへの認知負担を軽減し、ビデオコンテンツに関するトレーニング情報を提供し、それによって、より効率的なヒューマンマシンインタフェースを作り出す。バッテリー動作コンピューティングデバイスでは、ユーザが、ビデオコンテンツを表示し、ビデオコンテンツに関するトレーニング情報をより迅速かつ効率的に提供できるようにすることで、電力を節約し、バッテリー充電間隔の時間を増大させる。

【0358】

いくつかの実施形態では、電子デバイス (例えば、100、300、500、600、800) はコンピュータシステムである。コンピュータシステムは、任意選択的に、表示生成構成要素と 1 つ以上の入力デバイスとの通信 (例えば、有線通信、無線通信) である。表示生成構成要素は、CRT ディスプレイを介したディスプレイ、LED ディスプレイを介したディスプレイ、又は画像投影を介した表示などの視覚的な出力を提供するように構成されている。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムとは別個である。1 つ以上の入力デバイスは、ユーザの入力を受けるタッチ感知面など、入力を受け取るように構成される。いくつかの実施形態では、1 つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、1 つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムとは別個である。したがって、コンピュータシステムは、有線又は無線接続を介して、データ (例えば、画像データ又はビデオデータ) を、一体型又は外部の表示生成構成要素に送信して、(例えば、表示デバイスを使用して) コンテンツを視覚的に生成することができる。1 つ以上の入力デバイスからの入力を、有線又は無線接続で受信することができる。

【0359】

電子デバイスは、表示デバイス (例えば、電子デバイスの表示デバイス (例えば、電子デバイス 600 のディスプレイ 602)、外部デバイスの表示デバイス又は外部デバイスと

10

20

30

40

50

通信している表示デバイス（例えば、テレビ、セットトップボックス）を介して、ビデオコンテンツ（例えば、1034、トレーニングビデオ）、及びユーザに対応する身体活動指標の1つ以上の表示（例えば、1036、1036A～C、1038、1040A～D、受動的バックグラウンド活動モニタ又は特定のトレーニングの間に記録された活動データに基づいて、ユーザが、少なくとも何らかの所定の時間の長さ、特定の閾値の活動レベルを越えた活動の分数、活動カロリー、心拍数、遠くの移動、階段の昇降を表した時間）の同時の表示（1102）を引き起こす。いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現は、コンテンツ（1104）の再生の前の期間を含む所定の時間の長さに対応する。いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現は、ビデオコンテンツ（1106）上に重ね合わされる。ビデオコンテンツ及び身体活動指標の1つ以上の表現を同時に表示させることにより、ユーザに、身体活動指標及び電子デバイスによって記録された他の情報に関するフィードバックを提供する。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するとき適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

10

【0360】

ビデオコンテンツの表示を継続している間に（1108）、電子デバイスは、ビデオコンテンツの表示中にユーザの身体活動に基づいて活動データを受信する（1110）。ビデオコンテンツの表示を継続している間に（1108）（例えば、1034）、また活動データ（1114）を受信したことに応じて、電子デバイスは、受信した活動データ（例えば、1036、1036A～C、1038、1040A～D）に基づいて、身体活動指標の1つ以上の表現の表示を更新する（1116）。いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現の表示を更新することは、1つ以上の表現の少なくとも一部分の視覚的特性を変化させること（例えば、ハイライト、強調）を含む。受信された活動データに基づいて、身体活動指標の1つ以上の表現の表示を更新することは、身体活動指標及び電子デバイスによって記録された他の情報に関する更新されたフィードバックをユーザに提供する。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するとき適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

20

30

【0361】

いくつかの実施形態では、ビデオコンテンツ（例えば、1034）は、トレーニング（例えば、ユーザによって実行される身体活動）に対応し、受信した活動データは、電子デバイス（1112）と通信している1つ以上のセンサ（例えば、GPS、加速度計、心拍数、及び/又はジャイロスコープ）を介してキャプチャされたユーザの身体活動に基づく。いくつかの実施形態では、1つ以上のセンサは、外部デバイスに対応する（例えば、一部である）。いくつかの実施形態では、1つ以上のセンサは、電子デバイスに対応する（例えば、一部である）。

40

【0362】

いくつかの実施形態では、ビデオコンテンツの表示を引き起こす間に、電子デバイスは、外部デバイスの1つ以上のセンサを有効/アクティブ化させて、トレーニング中のユーザの正確な測定を改善する。いくつかの実施形態では、1つ以上のセンサは、ビデオコンテンツの表示の前に有効/アクティブ化されない。いくつかの実施形態では、1つ以上のセンサのサブセットは、トレーニングのタイプに基づいて有効/アクティブ化される。いくつかの実施形態では、トレーニングが第1のタイプであるとの判定に従って、1つ以上のセンサの第1のサブセットは、第1のタイプに基づいて有効/アクティブ化される。いく

50

つかの実施形態では、トレーニングが第2のタイプであるとの判定に従って、1つ以上のセンサの第2のサブセットは、第2のタイプに基づいて有効/アクティブ化される。

【0363】

いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現は、複数の（例えば、同心）リング（例えば、1036、1036A～C）を含み、複数のリングの第1のリング（例えば、1036A、1036B、1036C）は、身体活動指標の第1のタイプ（例えば、受動的バックグラウンド活動モニタ又は特定のトレーニングの間に記録された活動データに基づいて、ユーザが、少なくとも何らかの所定の時間の長さ、特定の閾値の活動レベルを越えた活動の分数、活動カロリー、心拍数、遠くの移動、階段の昇降を表した時間）に対応する。いくつかの実施形態では、複数の同心リングの第2のリング及び第3のリングは、それぞれ、第2のタイプ及び第3のタイプの身体活動指標に対応する。いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現は、電子デバイスと通信する外部デバイス（例えば、800のスマートウォッチ）からキャプチャされたデータに基づく。いくつかの実施形態では、データは、どのデバイス（例えば、外部デバイス及び電子デバイス以外のデバイス、電子デバイス）がビデオコンテンツを表示しているかにかかわらず、外部デバイスからキャプチャされる。

10

【0364】

いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現は、ユーザによって燃焼されるカロリーの表現（例えば、1036A、1040C）を含む。

【0365】

いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現は、経過した時間の長さ（例えば1040A、ビデオコンテンツが表示デバイスを介して再生している時間の長さに対応する（例えば、ユーザが身体的に活動している時間の長さ）の表現を含む。

20

【0366】

いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現は、ユーザの心拍数（例えば、1040Bのリアルタイム心拍数、所定の間隔（例えば、5秒、10秒、30秒）で取られた心拍数）の表現を含む。

【0367】

いくつかの実施形態では、ビデオコンテンツの表示を継続している間に、電子デバイスは、第1のユーザの入力（例えば1044、表示デバイスの任意の場所、ビデオコンテンツに対応する場所で）を検出し、第1のユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、表示デバイスを介して、ビデオコンテンツに重ね合わされた1つ以上の再生制御（例えば、1046A～E、身体活動指標が表示される再生/一時停止、閉じる、音量、閉鎖キャプション、編集）のセットを表示デバイスを介して表示させる。ユーザの入力に応じてビデオコンテンツ上に重ねられた1つ以上の再生制御のセットを制御させることにより、電子デバイスは、必要に応じてビデオコンテンツの再生制御を再生することを可能にし、同時に、再生制御を必要としないときに再生制御を隠し続けられることを電子デバイスに提供することも可能にする。表示される追加コントローラによってUIを雑然とさせることなく、追加制御できるようにすることにより、デバイスの操作性が高められ、ユーザ-デバイスインタフェースを（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するとき適切な入力をもたらすようにユーザを支援し、ユーザの誤りを減らすことによって）より効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、デバイスの電力使用が抑えられ、バッテリー寿命が改善される。

30

【0368】

いくつかの実施形態では、編集選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、1046E）を含む1つ以上の再生制御のセットの表示を生じさせている間に、電子デバイスは、編集選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力（例えば、1048）を検出する。いくつかの実施形態では、編集選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、表示デバイスを介して、身体活動指標（例えば、1052A～E）の1つ以上の表現の表

40

50

示を構成するための1つ以上のオプションを表示させる。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、身体活動指標の1つ以上の表現の表示を構成することに対応する1つ以上のユーザの入力を検出し、身体活動指標の1つ以上の表現を構成するための1つ以上のオプションのそれぞれのオプションの選択を検出することを含む。いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現の表示を構成することに対応する1つ以上のユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、表示デバイスを介して、ビデオコンテンツを表示させ、身体活動指標の1つ以上の表現の表示を構成することに対応する検出された1つ以上のユーザの入力に基づいて、身体活動指標の1つ以上の表現の表示を更新する。いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現の表示を更新することは、それぞれの表現（例えば、オプション1052C、1052D）のフォーマット（例えば、経過時間、残りの時間）を修正することを含む。いくつかの実施形態では、ディスプレイを更新することは、それぞれの表現（例えば、オプション1052A、1052B、1052E）の表示、又は表示を停止することを含む。いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現の表示を構成するための1つ以上のオプションは、経過時間（例えば、1052C）、残りの時間（例えば、1052D）、複数のリング、及びトレーニング強度表現（例えば、以下で更に論じられる1052E）に対応する。いくつかの実施形態では、ビデオコンテンツの表示を生じさせている間に、電子デバイスは、身体活動指標の1つ以上の表現の表示の構成を上書きする（例えば、別様に隠され/表示されないであろうそれぞれの表現の表示を引き起こす）。いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現を構成するための1つ以上のオプションは、ビデオコンテンツ上に重ね合わされる。

10

20

【0369】

いくつかの実施形態では、ビデオコンテンツの表示を継続しながら、また、第1のタイプのイベントが発生したとの判定に従って（例えば、既定の路標が達成された（例えば、特定の身体活動指標に対して閾値が得られた）、ビデオコンテンツの特定の再生位置に到達した）、電子デバイスは、表示デバイスを介して、身体活動指標の1つ以上の表現の異なる部分を視覚的に強調する（例えば、図10G～図10Oに示されるように）ことなく、身体活動指標の1つ以上の表現の少なくとも一部分を視覚的に強調する。いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現の少なくとも一部分を視覚的に強調することは、（例えば、図10K～図Mに示すように）身体活動指標の1つ以上の表現の異なる部分を抑制すること（例えば、曖昧、不明瞭）を含む。いくつかの実施形態では、この判定は、ビデオコンテンツに関連付けられたメタデータに基づく。身体活動指標の1つ以上の表現の異なる部分を視覚的に強調することなく、身体活動指標の1つ以上の表現の少なくとも一部分を視覚的に強調することは、デバイスの現在の状態に関するフィードバックをユーザに提供する（例えば、デバイスが特定のイベントを検出したこと）。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。第1のタイプのイベントが発生したという判定に従って、身体活動指標の1つ以上の表現の少なくとも一部分を自動的に視覚的に強調することはまた、デバイスの現在の状態に関するフィードバックをユーザに提供する（例えば、デバイスが特定のイベントを検出したこと）。更なるユーザ入力を必要とせずに1組の状態が満たされた場合に最適化された動作を実行することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

30

40

【0370】

いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現の少なくとも一部分を視覚的に

50

強調することは、身体活動指標の1つ以上の表現の一部分に関連付けられたオーディオ出力を引き起こすことを含み、この部分は複数のリング（例えば、1036）を含む、引き起こすことと、複数のリングの表示されたサイズを拡大すること（例えば、図10J～図10Lに示すように）であって、複数のリングの周囲に情報（例えば、1063A～C、テキスト、数値）を表示させることを含み、拡大することと、を含む。いくつかの実施形態では、オーディオ出力は、例えば、トレーナーがトレーニングを進める一環として「リングを確認して」と言ったときに、ビデオの世界の一部としてビデオで発生するダイジェティックなオーディオである。いくつかの実施形態では、複数のリングの表示されたサイズを拡張することは、身体活動指標の1つ以上の表現の他の部分を抑制すること（例えば、不明瞭、曖昧、フェード）を含む。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、特定のオーディオコンテンツ（例えば、ダイジェティックなオーディオ）を含むビデオコンテンツの部分にビデオコンテンツが進むときを示すデータ（例えば、ビデオコンテンツに関連付けられたメタデータ）に基づいて、（例えば、（例えば、図10J～図10Lに示されるように）複数のリングの表示されたサイズを拡張することによって）身体活動指標の1つ以上の表現の少なくとも一部分（例えば、特定の時間において）を強調する。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、身体活動指標の1つ以上の表現の少なくとも一部分が視覚的に強調されて、視覚的な強調が、ビデオコンテンツの中の特定のオーディオコンテンツ（例えば、「トレーニングの告知」「リングを確認する」などの、ダイジェティックなオーディオコンテンツ）の出力に対応する、先行する、及び/又はそれに続くようにするタイミングを（例えば、メタデータに基づいて）制御する。

10

20

【0371】

いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現の少なくとも一部分を視覚的に強調することは、複数のリング（例えば、1036）が表示デバイスの第1の領域内に提示されるという判定に従って（例えば、複数のリングが表示デバイスのノッチ側に（例えば、ノッチを含む表示デバイスの側に）提示されているとの判定に従って）（例えば、図10M1～図10M4）、複数のリングを第1の量だけ第1の方向に（例えば、表示デバイスの中心に向かう方向、及び/又はノッチから離れる方向に）並進させ、複数のリングの表示されたサイズを拡張し（例えば、図10M2、図10M3）、複数のリングが、第1の領域とは異なる表示デバイスの第2の領域内に提示されるとの判定に従って（例えば、複数のリングが、ノッチ側とは反対側の表示デバイスの側に提示されているとの判定に従って）（例えば、図10J～10M）、複数のリングを第1の量第1の方向に並進させることなく（いくつかの実施形態では、複数のリングを第1の方向に並進させて）、複数のリング表示されたサイズを拡張することを更に含む。複数のリングを自動的に並進させ、及び/又は複数のリングの位置に基づいて複数のリングを自動的に並進させることにより、電子デバイスは、追加のユーザの入力を伴わずにユーザに情報を提示することを可能にする。更なるユーザ入力を必要とせずに1組の状態が満たされた場合に最適化された動作を実行することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

30

40

【0372】

いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現の少なくとも一部分を視覚的に強調することは、複数のリングの表示されたサイズ（例えば、図10J～図10Lに示されるような、1036）を拡大することを含み、複数のリングのそれぞれのリングが閉じた（例えば、1068）視覚的表示の表示を引き起こすことを含む。いくつかの実施形態では、活動データを受信したことに応じて、電子デバイスは、複数のリングの1つ以上のリングの未充填部分を充填する。いくつかの実施形態では、それぞれのリングが完全に充填されると、リングは完成され、これは、ユーザが、リングによって表される身体活動指標に対して自分の目標を達成したことを示す。

50

【 0 3 7 3 】

いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現の少なくとも一部分を視覚的に強調することは、表示デバイスを介して、ビデオコンテンツに対応する（例えば、ビデオコンテンツの全体の持続時間に対応する）第1の時間表現（例えば、経過時間、残りの時間）表示することを引き起こす間に、表示デバイスを介して、（例えば、図10G～図10Hに示すように）既定の時間の長さ（例えば、10、20、30秒）に対応する第2の時間表現を表示させることを含む。いくつかの実施形態では、第2の時間表現は、第1の時間表現を置き換える。

【 0 3 7 4 】

いくつかの実施形態では、既定の時間の長さに対応する第2の時間表現の表示を引き起こすことは、既定の時間の長さに対応する数値が、明滅する背景（例えば、図1058A、1058B、図10G～図10G3）に重ね合わされるアニメーションの表示を引き起こすことを含む。いくつかの実施形態では、アニメーションの表示を引き起こすことは、背景部分に重ねられた、既定の時間の長さに対応する数値（例えば、図10G～図10G3の1058A、1058Bの「10」）を表示させることであって、背景部分は第1の状態に表示される、表示させることと、既定の時間の長さに対応する数値の表示を維持しながら、背景部分を第1の状態から、第1の状態とは異なる第2の状態に遷移させる（例えば、図10G～図10G3）ことと、を含む。いくつかの実施形態では、第1の状態及び第2の状態は、異なる視覚特性（例えば、異なる色、異なる輝度、異なる色相）を含む。いくつかの実施形態では、アニメーションは、カウントダウンアニメーションの開始直前に提示される。明滅する背景に重ね合わせられた数値のアニメーションを表示することは、ユーザに、デバイスの現在の状態に関するフィードバックを提供する（例えば、タイマが開始する頃である）。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【 0 3 7 5 】

いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現の少なくとも一部分を視覚的に強調することは、表示デバイスを介して、ユーザの心拍数の1つ以上の表現（例えば、1072、1072A～C、リアルタイム心拍数、所定の間隔（例えば、5秒、10秒、30秒）で取られた心拍数、ビデオコンテンツの再生期間の高/低/現在の心拍数）を表示させることを含む。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、ユーザが自身の心拍数を確認するための（例えば、オーディオ、視覚）プロンプトの出力を引き起こす。いくつかの実施形態では、出力プロンプトは、心拍数の1つ以上の表現が表示されている間に生じる。

【 0 3 7 6 】

いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現の少なくとも一部分を視覚的に強調することは、表示デバイスとは異なる第2の表示デバイス（例えば、800）に、身体活動指標の1つ以上の表現の視覚的に強調された部分に対応する情報を表示させることを含む。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、第2の表示デバイス（例えば、スマートウォッチなどの外部デバイスの）に、視覚的に強調された部分に対応するテキスト通知を表示させる（例えば、図10G～図10Mに示すように）。いくつかの実施形態では、視覚的に強調される部分が特定のタイプ（例えば、心拍数又は時間表現）ではないとの判定に従って、電子デバイスは、第2の表示デバイスに、視覚的に強調された部分に対応する情報を表示させない（例えば、図10Nに示すように）。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、視覚的に強調されている部分が特定のタイプ（例えば、心拍数又は時間表示ではない）であるという判定に従って、第2の表示デバイスに情報を表示させる。

【 0 3 7 7 】

10

20

30

40

50

いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現の少なくとも一部分を視覚的に強調することは、表示デバイスを介して、ビデオコンテンツの持続時間の midpoint (例えば、中間点) に到達した (例えば、1060) という表示を引き起こすことを含む。

【0378】

いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の表現の少なくとも一部分を視覚的に強調することは、(例えば、図10K~図10Mに示されるように) 身体活動指標の1つ以上の表現の他の部分を視覚的に曖昧にすること (例えば、フェード、不明瞭) を含む。

【0379】

いくつかの実施形態では、ビデオコンテンツの表示を継続しながら、電子デバイスは、表示デバイスを介して、音楽トラックの変化が発生したという表示 (例えば、1074) を表示させる。

10

【0380】

いくつかの実施形態では、ビデオコンテンツの表示を継続している間に、電子デバイスは、表示デバイスを介して、身体活動指標の新しい表現 (例えば、1072) を表示させ、(例えば、デフォルトの設定又はユーザが選択した設定に基づいて) 身体活動指標の新たな表示は、ビデオコンテンツの表示の間、表示のために選択されなかった。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、第1のタイプのイベントが発生したとの判定に従って、新しい表現の表示を引き起こす (例えば、既定の路標が達成された (例えば、特定の身体活動指標に対して閾値が取得された)、ビデオコンテンツの特定の再生位置に到達した)。身体活動指標の新しい表現を表示させることは、ユーザに、デバイスの現在の状態に関するフィードバックを提供する (例えば、デバイスが身体活動指標に関する情報を受信したこと)。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって) ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

20

【0381】

いくつかの実施形態では、ビデオコンテンツの終了に到達した後 (例えば、それに応じて)、電子デバイスは、表示デバイスを介して、ビデオコンテンツの持続時間に対するユーザの身体活動に基づく身体活動指標の1つ以上の集合表現 (例えば、活動カロリー、総カロリー、合計時間、平均心拍数、距離、平均ペース、トレーニング強度の表現 (例えば、1076、1080A~E)) の表示を引き起こす。

30

【0382】

いくつかの実施形態では、身体活動指標の1つ以上の集合表現は、身体活動指標 (例えば、1080J) の1つ以上の表現を含む (例えば、複数の (例えば、同心の) リング) (例えば、受動的背景活動モニタ又は特定のトレーニング中に記録された活動データに基づいて、ユーザが少なくともいくつかの所定の時間の長さによって立つ時間) 特定の閾値活動レベル、活動カロリー、心拍数、遠くの移動、階段の昇降)。身体活動指標の1つ以上の表現を表示することは、ユーザに、電子デバイスによって記録された身体活動指標及び他の情報に関する更新されたフィードバックを提供する。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって) ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

40

【0383】

いくつかの実施形態では、ビデオコンテンツの終了に到達した後 (例えば、それに応じて)、電子デバイスは、表示デバイスを介して、トレーニングサマリー情報 (例えば、1080G) を共有するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示させる。

50

いくつかの実施形態では、トレーニングサマリーを共有するための選択可能なユーザインタフェースは、身体活動指標の1つ以上の集合表現と同時に表示される。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、トレーニングサマリー（例えば、1080G）を共有するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力（例えば、1082A）を検出する。いくつかの実施形態では、トレーニングサマリーを共有するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応するユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイスは、トレーニングサマリー情報をリモート電子デバイスに送信するためのプロセスを開始し（例えば、図10T～図10V）（例えば、ネットワークを介して）、トレーニングサマリー情報（例えば、1099、1099A）は、以下の、ビデオコンテンツの表示中にユーザの身体活動に基づいて受信された活動データに対応するマップ（例えば、1085J）、ビデオコンテンツ（例えば、1085B、1085H）に対応するトレーナー情報（例えば、トレーナーの名前、トレーナーの写真）、ビデオコンテンツに対応するトレーニングタイプ情報（例えば、1085A）、ビデオコンテンツに対応する持続時間情報（例えば、1085C、1085G）、及びビデオコンテンツの表示中にユーザの身体活動に基づいて受信された活動データに対応する距離情報の少なくとも1つを含む。トレーニングサマリー情報を共有するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することにより、ユーザは、トレーニングサマリー情報を迅速に共有することが可能になり、それによって、トレーニングサマリー情報を共有するために必要とされる入力の数削減することができる。動作を実行するために必要な入力数を低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0384】

いくつかの実施形態では、ビデオコンテンツの終了に到達した後（例えば、それに応じて）、電子デバイスは、表示デバイスを介して、第2のビデオコンテンツ（例えば、1080H、1088A～C、クールダウンのルーチンを通してユーザを誘導する）を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの表示を引き起こし、第2のビデオコンテンツを表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを検出したことに応じて、電子デバイスは、第2のビデオコンテンツを表示するためのプロセスを開始する。

【0385】

いくつかの実施形態では、第2のビデオコンテンツを表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトは、身体活動指標（例えば、1080A～E）の1つ以上の最終表現と同時に表示される。いくつかの実施形態では、第2のビデオコンテンツを表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトは、ビデオコンテンツが特定のタイプ（例えば、特定の閾値を上回る身体活動レベルを有するトレーニング）であることの判定に従って表示される。

【0386】

いくつかの実施形態では、第2のビデオコンテンツ（例えば、1080H、1088A～C）を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの表示を引き起こしている間に、所定の時間の長さが経過したとの判定に従って、電子デバイスは、表示デバイスを介して、第2のビデオコンテンツ（例えば、1092A）を表示させる。いくつかの実施形態では、第2のビデオコンテンツは、ビデオコンテンツの1つ以上の特性（例えば、トレーナー、持続時間、モダリティ/運動タイプ、トレーニングの焦点（ボディ上部又はボディ下部）、労作/身体活動レベル）に基づいて表示するように選択される。所定の時間の長さが経過したとの判定に従って、第2のビデオコンテンツの表示を自動的に実行することにより、電子デバイスは追加のユーザの入力なしに追加のビデオコンテンツを提示することができる。更なるユーザ入力を必要とせずに1組の状態が満たされた場合に

10

20

30

40

50

最適化された動作を実行することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する／デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0387】

いくつかの実施形態では、第2のビデオコンテンツを表示するためのプロセスを開始することは、表示デバイスを介して、第2のビデオコンテンツの持続時間（例えば、5分、10分、15分）を構成するための複数のオプション（例えば、1088A～F、選択可能なユーザインタフェースオブジェクト、アフォーダンス）を表示させることを含む。

10

【0388】

いくつかの実施形態では、電子デバイスは、選択基準に基づき、複数の利用可能なビデオコンテンツオプション（例えば、利用可能なクールダウンルーチン又はトレーニングのコレクション）から第2のビデオコンテンツ（例えば、1088A～1088C、1088D～1088F、1092A）を選択し、選択基準は、トレーニングトレーナー情報、トレーニング機器情報、及びユーザ嗜好情報のうちの少なくとも1つを含む。選択基準に基づいて第2のビデオコンテンツを自動的に選択することにより、電子デバイスは、追加のユーザの入力なしに追加のビデオコンテンツを提示することを可能にする。更なるユーザ入力を必要とせずに1組の状態が満たされた場合に最適化された動作を実行することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する／デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

20

【0389】

いくつかの実施形態では、ビデオコンテンツの終了に到達した後（例えば、それに応じて）、ユーザが第1の基準のセットを満たすとの判定に従って（例えば、過去の動作に基づいてユーザが他のトレーニングを行わなさそうであると判定することに従って）、電子デバイスは、表示デバイスを介して、第2のビデオコンテンツ（例えば、1080H）を表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、クールダウンルーチンを介してユーザを誘導する）の表示を引き起こし、ユーザが第1の基準のセットとは異なる第2の基準のセットを満たすとの判定に従って（例えば、過去の動作に基づいてユーザが別の実行を実行する可能性が高いとの判定に従って）、電子デバイスは、第2のビデオコンテンツを表示するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの表示を取り止める。選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを自動的に表示すること、及び／又は第1及び第2の基準のセットに基づいて選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの表示を自動的に取り止めることにより、電子デバイスは、追加のユーザの入力を伴わずに、ユーザに対して最適化されたコンテンツを提示することを可能にする。更なるユーザ入力を必要とせずに1組の状態が満たされた場合に最適化された動作を実行することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する／デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

30

40

【0390】

方法1100に関連して上述したプロセスの詳細（例えば、図11）は、後述する方法に類似する方式でも適用可能であることに留意されたい。例えば、方法1100は、方法1300を参照して後述する様々な方法の特性のうちの1つ以上を任意選択的に含む。例えば、方法1100における身体活動指標は、方法1300を参照して説明されるように、任意選択的に、トレーニング強度表現1040Dを含む。簡潔にするために、これらの詳

50

細は、以下で繰り返さない。

【0391】

図12A～図12Oは、いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。いくつかの実施形態では、トレーニング情報は、トレーニング強度情報などのトレーニング中の身体活動指標、及びユーザによって実行されているトレーニングに関連付けられた他の情報を含むことができる。これらの図のユーザインタフェースは、図13のプロセスを含む後述のプロセスを例示するために使用される。

【0392】

図12Aは、ディスプレイ602を有するスマートフォンである電子デバイス600を示す。電子デバイス600のディスプレイ602は、電子デバイス600がユーザのジェスチャ（例えば、タップ、スワイプ、ドラッグ）を検出することができるタッチ感知面を含む。いくつかの実施形態では、電子デバイス600は、電子デバイス100、300、及び/又は500の1つ以上の特徴を含む。

10

【0393】

図12Aでは、電子デバイス600は、トレーニングセッションユーザインタフェース1030を表示する。トレーニングセッションユーザインタフェース1030は、トレーニングセッション（例えば、トレーニングを実演する命令者のビデオ）を介してユーザを誘導するビデオコンテンツ1034を含む。トレーニングセッションユーザインタフェース1030はまた、ユーザの身体活動を示す身体活動指標を含む。身体活動指標は、移動リング1036A、運動リング1036B、及び直立リング1036Cを含む身体活動リング1036を含む。いくつかの実施形態では、身体活動リング1036は、トレーニングセッションの開始に先行する期間を含む所定の期間にわたって、ユーザによる身体活動に関連付けられる（例えば、これを示す）。例えば、身体活動リング1036は、ユーザによるその日全体のその時点まで（例えば、午前12:00から当日の現在の時間まで）の身体活動を示すことができる。いくつかの実施形態では、移動リング1036Aは、当日のユーザによって燃焼されたカロリー数を示すものであり、運動リング1036Bは、ユーザが当日活動していた分数を示し、直立リング1036Cは、ユーザが閾値の時間の長さ又は閾値の回数直立していた当日の時間数を示す。図示の実施形態を含むいくつかの実施形態では、移動リング1036Aは、移動目標（例えば、1日の目標のカロリー数）に向かう進行を示し、運動リング1036Bは、運動目標（例えば、1日の目標の運動分数）に向かう進行を示し、直立リング1036Cは、直立目標（例えば、1日の目標の時間数）に向かう進行を示す。例えば、図示された実施形態では、移動リング1036Aは約2/3完了しており、ユーザがその移動目標まで約2/3であることを示し、運動リング1036Bは約1/2完了していることを示し、ユーザが自分の運動目標までの道のりの約1/2であり、直立リング1036Cが約1/2の道のりを完了していることを示し、ユーザが自身の直立目標までおよそ1/2であることを示す。

20

30

【0394】

トレーニングセッションユーザインタフェース1030内の身体活動指標はまた、現在のトレーニングセッション中のユーザの身体活動を示すトレーニングセッション身体活動指標1038を含む。例えば、いくつかの実施形態では、トレーニングセッション身体活動指標1038は、トレーニング持続時間情報1040A（例えば、トレーニングが1秒間のセッションである）、心拍数情報1040B（例えば、ユーザの現在の心拍数は1分当たり61回である）、及びカロリー情報1040C（例えば、ユーザは、このトレーニングセッションで0カロリーを燃焼させた）を含む。

40

【0395】

トレーニングセッション身体活動指標はまた、トレーニング強度表現1040Dを含むことができる。図12F～図12Nを参照してより詳細に説明されるように、トレーニング強度表現1040Dは、トレーニングセッションに従前に参加していた（又は現在参加している）他のユーザに対する、トレーニングセッションにおけるユーザのトレーニング強

50

度レベルを示す。しかしながら、図 1 2 A ~ 図 1 2 E では、トレーニングセッションは、（トレーニング持続時間情報 1 0 4 0 A によって示されるように）ちょうど開始した。したがって、ユーザのトレーニング強度レベルを他のユーザと比較するには不十分な情報が存在する場合がある。したがって、図 1 2 A ~ 図 1 2 E のトレーニング強度表現 1 0 4 0 D は、ユーザのトレーニング強度レベルを他のユーザと比較するために、電子デバイス 6 0 0 が追加情報を収集していることを示す初期視覚効果 1 2 0 2 を示す。示された実施形態では、初期視覚効果 1 2 0 2 は、ユーザのトレーニング強度が他のユーザのトレーニング強度をどのように比較するかについて、ある程度の不確実性があることを示すために左から右に移動する記号又はアイコンである。

【 0 3 9 6 】

ユーザ身体活動指標（身体活動リング 1 0 3 6 及びトレーニングセッション身体活動指標 1 0 3 8 に含まれる情報を含む）は、電子デバイス 6 0 0 内の 1 つ以上のセンサ、及び / 又は電子デバイス 6 0 0 の外部の 1 つ以上のセンサによって測定することができる。このようなセンサとしては、例えば、1 つ以上の GPS センサ、1 つ以上の加速度計、1 つ以上の心拍センサ、1 つ以上のジャイロスコープなどを挙げることができる。ユーザがトレーニングを実行すると、電子デバイス 6 0 0 は、ユーザの身体活動に基づいて活動データを受信し、（例えば、身体活動リング 1 0 3 6 及び / 又はトレーニングセッション身体活動指標 1 0 3 8 に）表示される身体活動指標を更新することができる。

【 0 3 9 7 】

いくつかの実施形態では、閾値の期間後（例えば、3 0 秒後、1 分後）、他のユーザに対するユーザのトレーニング強度レベルを判定するのに十分な情報が存在し得る。

【 0 3 9 8 】

図 1 2 F では、トレーニングセッションは、（トレーニング持続時間情報 1 0 4 0 A によって示されるように）1 分間セッションを行っている。閾値の期間が経過したとの判定に基づいて、電子デバイス 6 0 0 は、初期視覚効果 1 2 0 2 の表示を、トレーニング強度表現 1 0 4 0 D と置き換える。トレーニング強度表現 1 0 4 0 D は、アイコン 1 2 0 4 及びバー 1 2 0 6 を含む。アイコン 1 2 0 4 の位置は、バー 1 2 0 6 に沿って移動することができ、バー 1 2 0 6 に沿ったアイコン 1 2 0 4 の位置は、以前にトレーニングセッションに参加している、及び / 又は現在参加している他のユーザに対するユーザのトレーニング強度レベルを示す。例えば、図 1 2 A ~ 図 1 2 O において、ユーザは、「Amy とのコア」という名称のビデオコンテンツを閲覧しており（図 1 2 O に示すように）、例えば、ユーザは、「Amy とのコア」という名称のトレーニングセッションに参加している。いくつかの実施形態では、トレーニング強度表現 1 0 4 0 D（例えば、バー 1 2 0 6 に沿ったアイコン 1 2 0 4 の位置）は、トレーニングセッション中（例えば、「Amy とのコア」と題するビデオコンテンツを閲覧している間）、他のユーザがまた同じトレーニングに参加している間に（例えば、これらのユーザもまた、「Amy とのコア」と題されたビデオコンテンツを閲覧している間に）、他のユーザと比較して、ユーザのトレーニング強度レベルを示すことができる。いくつかの実施形態では、バー 1 2 0 6 上のアイコン 1 2 0 4 の位置付けは、ユーザが同じビデオコンテンツを閲覧している間にユーザから収集されたデータのみを使用して判定される。例えば、異なるトレーニング（例えば、Bob との Cardio）に参加していたユーザから収集されたデータは、「Amy とのコア」トレーニングに参加しているユーザに対して、トレーニング強度表現 1 0 4 0 D で除外及び / 又は無視することができる。バー 1 2 0 6 に沿ったアイコン 1 2 0 4 のユーザのトレーニング強度レベル及び配置は、心拍数（現在の心拍数、平均心拍数、低心拍数、及び / 又は高心拍数）、燃焼カロリーなどの 1 つ以上の身体活動指標に基づいて判定することができる。

【 0 3 9 9 】

いくつかの実施形態では、トレーニング強度表現 1 0 4 0 D は、所定の数のトレーニング強度群に対応することができる。ユーザは、1 つ以上の身体活動指標に基づいて判定することができるように、自分のトレーニング強度に基づいて、特定のトレーニング強度群に分類することができる。例えば、トレーニング強度は、燃焼カロリーに基づいて判定する

10

20

30

40

50

ことができ、複数の、例えば、5つの定義されたトレーニング強度群、例えば、燃焼カロリーの第1の範囲（例えば、燃焼カロリー0～40）に関連付けられた第5/最低のトレーニング強度群、燃焼カロリーの第2の範囲（例えば、燃焼カロリー41～60に関連付けられた第4のトレーニング強度群、燃焼カロリーの第3の範囲（例えば、燃焼カロリー61～80カロリー）に関連付けられた第3のトレーニング強度群、燃焼カロリーの第4の範囲（例えば、燃焼カロリー81～100カロリー）に関連付けられた第2のトレーニング強度群、及び燃焼カロリーの第5の範囲（例えば、101カロリー以上）に関連付けられた第1のトレーニング強度群があり得る。本明細書で提供される群及び特定の百分率の数は、説明を明確にするための例として提供され、実施形態を限定することを意味するものではないことを理解されたい。各トレーニング強度群を定義するために使用される身体活動指標及び/又はトレーニング強度閾値の範囲は、トレーニングセッションに参加した他のユーザによる以前の能力に基づいて定義することができる。例えば、第5のトレーニング強度群は、ユーザの第1の割合をキャプチャするように定義することができ、第4のトレーニング強度群は、ユーザの第2の割合をキャプチャするように定義することができ、第3のトレーニング強度群は、ユーザの第3の割合をキャプチャするように定義することができるなどである。いくつかの実施形態では、ユーザのトレーニング強度レベルは、ユーザと1つ以上の特性を共有するユーザ群（例えば、フィットネスレベル、年齢範囲、体重範囲）と比較することができる。換言すれば、特定のユーザに関する特定のトレーニング強度群を定義するために使用されるトレーニング強度閾値は、ユーザと1つ以上の特性を共有するユーザ群に基づいて（例えば、ユーザのフィットネスレベル及び/又は人口統計に基づいて、トレーニング強度閾値を正規化するために）定義することができる。

10

20

【0400】

図示の実施形態では、ユーザは、5つの異なるトレーニング強度群のうちの1つに群化することができる。それぞれのトレーニング強度群は、自分の身体活動指標に基づいて、ユーザを特定のトレーニング強度群に割り当てるために、基準又は閾値の固有のセットに関連付けることができる。更に、各トレーニング強度群は、バー1206に沿った特定の位置に関連付けることができる。例えば、第5及び最低のトレーニング強度群は、バー1206上の最も左の位置と関連付けることができ、第4のトレーニング強度群は、バー1206上の左寄りの位置と関連付けることができる。第3のトレーニング強度群は、バー1206上の中心の位置と関連付けることができ、第2のトレーニング強度群はバー1206上の右寄りの位置と関連付けることができ、第1及び最高のトレーニング強度群は、バー1206上の右端の位置と関連付けることができる。

30

【0401】

図12Fでは、ユーザの身体活動指標は、ユーザのトレーニング強度が他のユーザに対する第3/中間のトレーニング強度群内に入ることを示す。したがって、アイコン1204は、第3のトレーニング強度群に関連付けられたバー1206上の第1の場所に（バー1206の中間の位置に近接して）位置付けられる。

【0402】

図12Gでは、電子デバイス600は、ユーザのトレーニング強度が、第2のトレーニング強度群に関連付けられた1つ以上のトレーニング強度閾値を満たすと判定する。この判定に基づいて、電子デバイス600は、ユーザがより高いトレーニング強度群に移動しているという視覚的表示を開始する。視覚的表示は、アイコン1204を、アイコンを第2のトレーニング強度群に関連付けられた右寄りの位置に向かって右に拡大させることと、通知1208を提示することと、を含み得る。

40

【0403】

図12Hでは、ユーザがより高いトレーニング強度群に移動しているという視覚的表示は継続し、電子デバイス600は、アイコン1204を、バー1206に沿って右に引き続き並進移動させる。

【0404】

図12Iでは、アイコン1204は、第2のトレーニング強度群に関連付けられた右寄り

50

の位置に到達している。アイコン 1 2 0 4 は、そのより小さいサイズに戻り、第 2 のトレーニング強度群に関連付けられた右寄りの位置に提示される。更に、ユーザが第 1 のトレーニング強度群まで移動するまで能力を改善し続けるようにユーザに促す新しい通知 1 2 I が提示される。

【 0 4 0 5 】

図 1 2 J では、電子デバイス 6 0 0 は、ユーザの身体活動が、上位のトレーニング強度群に関連付けられた 1 つ以上のトレーニング強度閾値を満たすと判定する。この判定に基づいて、電子デバイス 6 0 0 は、ユーザがより高いトレーニング強度群に移動しているという視覚的表示を開始する。視覚的表示はやはり、アイコン 1 2 0 4 を、アイコンを、上位群に関連付けられた右端の位置に向かって右に並進させることと、通知 1 2 1 2 (図 1 2 K に示される) を提示することと、を含むことができる。

10

【 0 4 0 6 】

図 1 2 L では、アイコン 1 2 0 4 は、ユーザの上位群に関連付けられた右端の位置に到達している。アイコン 1 2 0 4 は、そのより小さいサイズに戻り、ユーザの最上階層に関連付けられた右端の位置に提示される。

【 0 4 0 7 】

図 1 2 M では、電子デバイス 6 0 0 は、ユーザの身体活動が、ユーザの上位群に関連付けられた 1 つ以上のトレーニング強度閾値を満たさないと判定する。この判定に基づいて、電子デバイス 6 0 0 は、ユーザがより低いトレーニング強度群に移動しているという視覚的表示を開始する。視覚的表示は、アイコン 1 2 0 4 を、第 2 のトレーニング強度群に関連付けられたバー 1 2 0 6 に沿って右寄りの位置へと左に並進させることを含み得る。図示の実施形態を含むいくつかの実施形態では、アイコンを、より低い群に関連付けられたバー 1 2 0 6 上の位置に移動させることは、アイコン 1 2 0 4 を拡大する、又は (アイコン 1 2 0 4 を並進移動させる以外の) 追加の通知を提示することをもたささない。しかしながら、他の実施形態では、追加の、より少ない、又は異なる視覚的表示を使用することができる。

20

【 0 4 0 8 】

図 1 2 N では、電子デバイス 6 0 0 は、ユーザの身体活動が、ユーザの第 2 の群に関連付けられた 1 つ以上のトレーニング強度閾値を満たさないと判定する。この判定に基づいて、電子デバイス 6 0 0 は、アイコン 1 2 0 4 を左に、第 3 のトレーニング強度群に関連付けられたバー 1 2 0 6 上の位置 (この場合、バー 1 2 0 6 上の中心位置) に並進し続ける。

30

【 0 4 0 9 】

図 1 2 O では、電子デバイス 6 0 0 は、トレーニングセッションが終了したことを検出する。トレーニングセッションが終了したことを検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、トレーニングセッションユーザインタフェース 1 0 3 0 の表示を、トレーニングサマリーユーザインタフェース 1 0 7 6 と置き換える。トレーニングサマリーユーザインタフェース 1 0 7 6 は、任意選択的に、トレーニングセッションに関するカロリー数 (例えば、活動カロリー情報 1 0 8 0 A、総カロリー情報 1 0 8 0 B)、トレーニングセッションのための心拍数情報 (例えば、平均心拍数 1 0 8 0 C)、トレーニングセッションの持続時間情報 (例えば、総時間 1 0 8 0 D)、及び他のユーザに対するユーザのパフォーマンスに関する情報 (例えば、トレーニング強度情報 1 0 8 0 E) を表示する。トレーニング強度情報 1 0 8 0 E は、複数の、例えば、5 つの異なる群又はユーザの階層を、トレーニングのために燃焼された活動カロリーに基づいて、1 6 0 未満の活動カロリーを燃焼した消費者の最下の階層のユーザ、1 6 0 ~ 2 0 0 の活動カロリーを燃焼するユーザの第 2 の階層、2 0 0 ~ 2 4 0 の活動カロリーを燃焼するユーザの第 3 の階層、2 4 0 ~ 2 8 0 の活動カロリーを燃焼するユーザの第 4 の階層、及び 2 8 0 を超える活動カロリーを燃焼させるユーザの第 5 の階層を含む。トレーニング強度情報 1 0 8 0 E は、ユーザが 2 1 2 の活動カロリーを燃焼したことを示し、ユーザを第 3 の階層又はユーザ群に配置することを示す。

40

【 0 4 1 0 】

50

トレーニングサマリーユーザインタフェース1076はまた、トレーニングサマリーユーザインタフェースを閉じるオプション1080Fと、トレーニングサマリー情報を共有するオプション1080Gと、トレーニングのクールダウンを選択するオプション1080Hとを含む。

【0411】

図13は、いくつかの実施形態に係る、ビデオコンテンツを表示し、電子デバイスを使用してビデオコンテンツに関連するトレーニング情報を提供するための方法を示すフロー図である。方法1300は、ディスプレイ(例えば、602)を備えるデバイス(例えば、100、300、500、又は600)において実行される。方法1300のいくつかの動作は、任意選択的に組み合わせられ、いくつかの動作の順序は、任意選択的に変更され、いくつかの動作は、任意選択的に省略される。

10

【0412】

以下に説明するように、方法1300は、ビデオコンテンツを表示し、ビデオコンテンツに関連するトレーニング情報を提供するための直感的な方法を提供する。この方法は、ビデオコンテンツを表示している際のユーザへの認知負担を軽減し、ビデオコンテンツに関するトレーニング情報を提供し、それによって、より効率的なヒューマンマシンインタフェースを作り出す。バッテリー動作コンピューティングデバイスでは、ユーザが、ビデオコンテンツを表示し、ビデオコンテンツに関するトレーニング情報をより迅速かつ効率的に提供できるようにすることで、電力を節約し、バッテリー充電間隔の時間を増大させる。

【0413】

いくつかの実施形態では、電子デバイス(例えば、100、300、500、600、800)はコンピュータシステムである。コンピュータシステムは、任意選択的に、表示生成構成要素と1つ以上の入力デバイスとの通信(例えば、有線通信、無線通信)である。表示生成構成要素は、CRTディスプレイを介したディスプレイ、LEDディスプレイを介したディスプレイ、又は画像投影を介した表示などの視覚的な出力を提供するように構成されている。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムとは別個である。1つ以上の入力デバイスは、ユーザの入力を受けるタッチ感知面など、入力を受け取るように構成される。いくつかの実施形態では、1つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、1つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムとは別個である。したがって、コンピュータシステムは、有線又は無線接続を介して、データ(例えば、画像データ又はビデオデータ)を、一体型又は外部の表示生成構成要素に送信して、(例えば、表示デバイスを使用して)コンテンツを視覚的に生成することができ、1つ以上の入力デバイスからの入力を、有線又は無線接続で受信することができる。

20

30

【0414】

電子デバイスは、表示デバイスを介して、(例えば、電子デバイス(例えば、ディスプレイ602又は電子デバイス600)の表示デバイス、外部デバイス(例えば、テレビ、セットトップボックス)の表示デバイス又はそれと通信する表示デバイス)ビデオコンテンツ(例えば、1034、トレーニングビデオ)、及びトレーニング強度表現(例えば、1040Dのバー及び/又はユーザアイコン)との同時表示(1302)を引き起こす。いくつかの実施形態では、トレーニング強度表現は、ビデオコンテンツ(1304)の第1の再生位置に対応するユーザ群の身体活動に基づいて、ビデオコンテンツの第1の再生位置(例えば、第1の時間におけるビデオコンテンツの現在の再生位置)に対応する電子デバイスのユーザに関する身体活動指標(例えば、活動カロリー、心拍数、距離移動、及び/又は階段の昇降)と、ビデオコンテンツを視聴している間トレーニングに参加しているユーザ群に対する身体活動指標との間の比較に基づいた(例えば、それに基づいて変化した)視覚的特性(例えば、サイズ、位置、色、数値、及び/又はテキストの文字)を有する。ビデオコンテンツ及びトレーニング強度表現の同時表示を生じさせることは、ユーザに、電子デバイスによって記録された身体活動指標及び他の情報に関するフィードバック

40

50

クを提供する。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイス进行操作する / デバイスと対話するとき適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0415】

いくつかの実施形態では、身体活動指標は、外部デバイス（例えば、GPS、加速度計、ジャイロスコープ、及び / 又は心拍数）の1つ以上のセンサによってキャプチャされたデータに基づく（例えば、対応する）。いくつかの実施形態では、（ユーザ又はユーザ群に関する）身体活動指標と第1の再生位置との間の対応は、正確である（例えば、第2の精度によって）。例えば、身体活動指標は、第1の再生位置における身体活動のリアルタイム表現である。いくつかの実施形態では、身体活動指標（ユーザ又はユーザ群に関する）と第1の再生位置との間の対応は、より精密ではない（例えば、30秒、1分、又は5分間隔）。例えば、身体活動指標は、既定の間隔で更新される身体活動の表現である。いくつかの実施形態では、トレーニング強度表現は、身体活動指標に基づいて、複数のトレーニング強度レベル（例えば、任意選択的にバー上のチェック印によって示される）に対応する。いくつかの実施形態では、トレーニング強度表現は、電子デバイスのユーザが複数のトレーニング強度レベルの第1のトレーニング強度レベルにあることを示す。いくつかの実施形態では、ユーザ群の身体活動指標は、ユーザ群に関する履歴データ（例えば、現在のトレーニングの開始前にキャプチャされたデータ）に対応する。いくつかの実施形態では、ユーザ群の身体活動指標は、ユーザ群に関する現在のデータ（例えば、現在のトレーニング中にキャプチャされたデータ）に対応する。いくつかの実施形態では、ユーザ群の身体活動指標は、履歴データと現在のデータとの組み合わせに対応する。いくつかの実施形態では、強度表現は、バー（例えば1206、水平又は垂直）と、バーに対する場所に表示されたユーザアイコン（例えば、1204）とを含む。いくつかの実施形態では、ユーザアイコンは、電子デバイスのユーザに対応する。いくつかの実施形態では、バーに対するユーザアイコンの位置は、ユーザ群に対する電子デバイスのユーザの強度レベルを示す。いくつかの実施形態では、強度表現は、数値（単数又は複数）、テキストの文字（単数又は複数）、又はそれらの組み合わせを含む。いくつかの実施形態では、強度表現は、テキストの文字又は数値を含まない。例えば、強度表現は、テキストの文字又は数値なしの絵画的表現及び / 又はグラフィック表現である。いくつかの実施形態では、トレーニングビデオコンテンツが表示されている間に、強度表現が表示される。いくつかの実施形態では、強度表現は、トレーニングビデオコンテンツに重ね合わされる。いくつかの実施形態では、ユーザアイコンは、バーと同じ軸に表示される。いくつかの実施形態では、ユーザアイコンは、ユーザによって実行されているトレーニングのタイプに応じて変化する。例えば、ユーザアイコンは、走っていると思われるアニメーション化された人物を有することができる。別の例として、ユーザアイコンは、例えば、ユーザアイコンは、ロイニングしていると思われるアニメーション化された人物を有することができる。いくつかの実施形態では、第2の電子デバイス（例えば、電子デバイスとは異なる）もまた、トレーニング強度表現を表示し、トレーニング強度表現が、第2の電子デバイスのユーザに対する身体活動指標とユーザ群に関する身体活動指標（例えば、電子デバイスのユーザを含む）との間の比較に基づいて視覚的特性を有する。いくつかの実施形態では、ユーザ群に関する身体活動指標は、ユーザがトレーニングを完了した後に電子デバイスのユーザに対応するデータ（例えば、匿名のデータ）を含むように更新される。

【0416】

いくつかの実施形態では、ビデオが第1の再生位置から第2の再生位置（1308）へと進んだ後、電子デバイスは、ユーザの身体活動指標に対応する活動データを受信する（1310）。いくつかの実施形態では、電子デバイスはまた、ユーザ群に関する身体活動指標に対応する活動データを受信する。

10

20

30

40

50

【 0 4 1 7 】

いくつかの実施形態では、活動データを受信したことに応じて（ 1 3 1 2 ）、電子デバイスは、表示デバイスを介して、受信された活動データに基づいて、またビデオコンテンツの第 2 の再生位置に対応する電子デバイスのユーザに関する身体活動指標（例えば、活動カロリー、心拍数、距離移動、及び/又は階段の昇降）と、ビデオコンテンツの第 2 の再生位置に対応するユーザ群に対する身体活動指標との間の比較に基づいて（例えば、それに基づいて変化して）変化したトレーニング強度表現の視覚的特性に関するトレーニング強度表現の表示を引き起こす（ 1 3 1 4 ）。受信された活動データに基づいて変更されたトレーニング強度表現の視覚的特性を用いて、トレーニング強度表現の表示を変更させることは、ユーザに、身体活動指標及び電子デバイスによって記録された他の情報に関する更新されたフィードバックを提供する。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

10

【 0 4 1 8 】

いくつかの実施形態では、活動データを受信したことに応じて、活動データがユーザ群に対するユーザの強度レベルの増大に対応するとの判定に従って、電子デバイスは、ユーザアイコンを強度表現のバーに沿って第 1 の方向に移動させる（例えば、図 1 2 F ~ 図 1 2 I に示すように）。いくつかの実施形態では、活動データを受信したことに応じて、活動データがユーザ群に対するユーザの強度レベルの減少に対応するとの判定に従って、電子デバイスは、ユーザアイコンを強度表現のバーに沿って第 1 の方向に移動させる（例えば、図 1 2 L ~ 図 1 2 N に示すように）。いくつかの実施形態では、活動データがユーザ群に対するユーザの強度レベルの変化に対応しないとの判定に従って、電子デバイスは、強度表現のバーに沿ってユーザアイコンの位置を維持する。いくつかの実施形態では、ユーザアイコンを移動させる代わりに、電子デバイスは、受信された活動データによって示されるように、強度レベルの変化を反映する数値（単数又は複数）及び/又はテキストの文字を変更する。例えば、増大した強度レベルに対応する活動データを受信するデバイスに回答して数値が増加する。別の例として、減少した強度レベルに対応する活動データを受信するデバイスに回答して数値が減少する。

20

30

【 0 4 1 9 】

いくつかの実施形態では、ユーザの身体活動指標は、ユーザによって燃焼されたカロリーの表現（例えば、ビデオコンテンツ又はその所定の部分の期間中に燃焼されるカロリー）に対応する（ 1 3 0 6 ）。いくつかの実施形態では、累積カロリー指標は、特定のタイプのトレーニング（例えば、閾値の量のカロリーが燃焼されることが予想されるトレーニング（例えば、高強度間隔トレーニング（HIIT）、トレッドミル、ローイング、サイクリング））に適用される。

【 0 4 2 0 】

いくつかの実施形態では、トレーニング強度表現（例えば、1 0 4 0 D、1 2 0 4、1 2 0 6）は、第 1 のトレーニング強度レベル及び第 2 のトレーニング強度レベルを含む、ユーザ群に関する身体活動指標に基づいて、トレーニング強度レベル（例えば、ゾーン）の所定の数（例えば、3、5、7）に対応する。いくつかの実施形態では、第 1 のトレーニング強度レベルは、ユーザに対する身体活動指標が、ユーザ群に関する身体活動指標に対応する範囲の所定のサブセット内（例えば、パック内、特定の強度レベル）にあることを示す。いくつかの実施形態では、第 2 のトレーニング強度レベルは、ユーザに対する身体活動指標が、ユーザ群の身体活動指標に対応する範囲の所定のサブセット内（例えば、パック内ではない（例えば、パックの後ろ又は前にある）、特定の強度レベルにない）ことを示す。いくつかの実施形態では、第 1 のトレーニング強度レベルは、第 2 のトレーニング強度レベルと比較して、ユーザに対する身体活動指標の値が高いことを示す。い

40

50

いくつかの実施形態では、第2のトレーニング強度レベルは、第1のトレーニング強度レベルと比較して、ユーザに対する身体活動指標の値が高いことを示す。いくつかの実施形態では、「パック」は、2つ以上のトレーニング強度レベルで、所定の数のトレーニング強度レベル未満からなる。

【0421】

いくつかの実施形態では、ユーザのための身体活動指標が、第1のトレーニング強度レベルから第2のトレーニング強度レベルへの、トレーニング強度レベルの即時変化に対応するとの判定に従って（例えば、身体活動指標は、第1のトレーニング強度レベルの閾値を上回ることに対応する）、電子デバイスは、表示デバイスを介して、ユーザに対して、第1のトレーニング強度レベルから第2のトレーニング強度レベルへのトレーニング強度レベルの変化を引き起こすためのプロンプト（例えば1210、ユーザが移動を継続するか、又はその移動を増大させるための奨励）の表示を引き起こす。ユーザのための身体活動指標が、トレーニング強度レベルにおける即時的变化に対応するとの判定に従って、ユーザに対するプロンプトの表示を引き起こすことは、デバイスの現在の状態に関するフィードバックをユーザに提供する（例えば、デバイスが、ユーザのトレーニング強度レベルにおける即時的变化を検出したこと）。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

10

20

【0422】

いくつかの実施形態では、電子デバイスのユーザが第1のトレーニング強度レベルにあるとの判定に従って、変更された視覚的特性を伴うトレーニング強度表現は、ユーザが第1のトレーニング強度レベル（例えば、パック内）にあることを示す。いくつかの実施形態では、電子デバイスのユーザが第2のトレーニング強度レベルにあるとの判定に従って、変更された視覚的特性を伴うトレーニング強度表現は、ユーザが第2のトレーニング強度レベル（例えば、パック内ではなく、パックの前、パックの後ろ）にあることを示す。

【0423】

いくつかの実施形態では、ユーザの身体活動指標が、ユーザ群に対する身体活動指標に対する少なくとも（例えば、所定の）閾値量の増加に対応するとの判定に従って、電子デバイスは、表示デバイスを介して、ユーザに対する身体活動指標は、ユーザ群に関する身体活動指標に対する増加に対応しているという第1の表示（例えば、1208、1212、テキスト、グラフィック、及び/又は絵図）の表示を引き起こし、第1の表示は、トレーニング強度表現とは異なる。いくつかの実施形態では、第1の表示は、変更された視覚的特性を有するトレーニング強度表現と同時に表示される。いくつかの実施形態では、第1の表示は、トレーニング強度表現が、より低いトレーニング強度レベルからより高いトレーニング強度レベルへの変化を示す間に表示される。ユーザの身体活動指標が、ユーザ群に関する身体活動指標に対する少なくとも閾値量の増加に対応するとの判定に従って、表示の表示を引き起こすことは、デバイスの現在の状態に関するフィードバックをユーザに提供する（例えば、デバイスは、ユーザの身体活動指標が、ユーザ群に対する身体活動指標に対する閾値量の増加に対応することを検出したこと）。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

30

40

【0424】

いくつかの実施形態では、ユーザの身体活動指標が、ユーザ群に対する身体活動指標に対する少なくとも（例えば、所定の）閾値量だけ減少することに対応するとの判定に従って

50

、変更された視覚的特性を伴うトレーニング強度表現は、ユーザの身体活動指標がユーザ群に対する身体活動指標に対する減少に対応すること（例えば、図 1 2 L ~ N に示すように）を、第 2 の表示（例えば、テキスト、グラフィック、及び / 又は絵図）の表示を引き起こさずに、表示させる。いくつかの実施形態では、ユーザの身体活動指標が、ユーザ群に対する身体活動指標に対する少なくとも（例えば、所定の）閾値量だけ減少することに対応するとの判定に従って、変更された視覚的特性を有するトレーニング強度表現は、ユーザに対する身体活動指標が、ユーザ群に対する身体活動指標に対する減少に対応することのいずれかの表示を生じさせることなく表示される。いくつかの実施形態では、トレーニング強度表現は、より高いトレーニング強度レベルからより低いトレーニング強度レベルへの変化を示す。ユーザの身体活動指標が、ユーザ群に関する身体活動指標に対する少なくとも閾値量の減少に対応するとの判定に従って、表示の表示を引き起こすことは、デバイスの現在の状態に関するフィードバックをユーザに提供する（例えば、デバイスは、ユーザの身体活動指標が、ユーザ群に対する身体活動指標に対する閾値量の減少に対応することを検出したこと）。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する / デバイスと対話するとき適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

10

【 0 4 2 5 】

20

いくつかの実施形態では、ユーザに対する身体活動指標が少なくとも所定の時間の長さの（例えば、所定の）閾値量を下回る変化に対応するとの判定に従って、電子デバイスは、トレーニング強度表現を視覚的に変更する（例えば、サイズを縮小し、最小化し、表示を停止する）。

【 0 4 2 6 】

いくつかの実施形態では、ユーザ及びユーザ群は、1 つ以上の特性（例えば、フィットネスレベル、年齢、性別、体重の範囲などの人口統計）を共有し、トレーニング強度表現は共有された 1 つ以上の特性に基づく。いくつかの実施形態では、ユーザと 1 つ以上の特性を共有しない 1 人以上のユーザは除外される。いくつかの実施形態では、ユーザ群（例えば、ユーザ群の身体活動を表すデータ）は、ユーザのフィットネスレベル及び / 又は人口統計に基づいて正規化される。

30

【 0 4 2 7 】

いくつかの実施形態では、ビデオコンテンツは、最初に、トレーニング強度表現の表示を引き起こさずに表示され、トレーニング強度表現は、（例えば、図 1 2 F に示すように）所定の時間の長さが経過したとの判定に従って、最初に、ビデオコンテンツと共に表示される。

【 0 4 2 8 】

いくつかの実施形態では、ビデオコンテンツは、最初に、トレーニング強度表現と共に表示され、トレーニング強度表現は、（例えば、図 1 2 A ~ E に示されるように）未解決状態にある。いくつかの実施形態では、未解決状態は、ユーザアイコン（ユーザを表す）の表示された位置を、第 1 のトレーニング強度レベルに対応する第 1 の位置から、第 2 のトレーニング強度レベルに対応する第 2 の位置へ変更することを含む。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、ユーザアイコンの表示された位置を既定の方法で繰り返し変更 / 循環させる。いくつかの実施形態では、ユーザのための十分な量の活動データが受信された（例えば、取得された）という判定に従って、電子デバイスは、ユーザアイコンの表示された位置を既定の方法で繰り返し変更 / 循環させることなく、トレーニング強度レベルに対応する特定の位置にユーザアイコンを表示させる。

40

【 0 4 2 9 】

方法 1 3 0 0 に関して上述したプロセス（例えば、図 1 3 ）の詳細はまた、上述した方法にも類似の方式で適用可能であることに留意されたい。例えば、方法 1 3 0 0 は、方法 1

50

100を参照して上述した様々な方法の特性のうちの1つ以上を任意選択的に含む。例えば、方法1100を参照して上述した身体活動指標に、トレーニング強度表現を含めることができる。簡潔にするために、これらの詳細は、以下で繰り返さない。

【0430】

図14A～図14Rは、いくつかの実施形態に係る、複数のデバイス間のトレーニングコンテンツの表示を調整するための例示的なユーザインタフェースを示す。これらの図のユーザインタフェースは、図15のプロセスを含む後述のプロセスを例示するために使用される。

【0431】

図14Aは、ディスプレイ602を有するスマートフォンである電子デバイス600を示す。電子デバイス600のディスプレイ602は、電子デバイス600がユーザのジェスチャ（例えば、タップ、スワイプ、及び/又はドラッグ）を検出することができるタッチ感知面を含む。いくつかの実施形態では、電子デバイス600は、電子デバイス100、300、及び/又は500の1つ以上の特徴を含む。

10

【0432】

図14Aはまた、ディスプレイ801を有するスマートウォッチである電子デバイス800を示す。いくつかの実施形態では、電子デバイス800は、電子デバイス600と通信している（例えば、電子デバイス800は電子デバイス600と無線でペアリングされる）。いくつかの実施形態では、電子デバイス800は、電子デバイス600を介して外部デバイスと通信する（例えば、データを送受信する）。いくつかの実施形態では、電子デバイス800は、ユーザの身体活動を表すデータを電子デバイス600に送信し、その逆もまた同様である。電子デバイス800のディスプレイ801は、電子デバイス800がユーザのジェスチャ（例えば、タップ、スワイプ、ドラッグ）を検出することができるタッチ感知面を含む。いくつかの実施形態では、電子デバイス800は、電子デバイス100、300、及び/又は500の1つ以上の特徴を含む。

20

【0433】

図14Aは、ディスプレイ1401を有するテレビである電子デバイス1400を更に示す。いくつかの実施形態では、電子デバイス1400は、電子デバイス600と通信しているか、又は電子デバイス600と通信することができる。例えば、電子デバイス600は、任意選択的に、表示されたコンテンツを表すデータを電子デバイス1400に送信する。いくつかの実施形態では、電子デバイス1400は、テレビの代わりに、セットトップボックス又はストリーミングデバイスである。いくつかの実施形態では、電子デバイス1400は、テレビの一部として統合されたディスプレイ1401を介してコンテンツを表示する。いくつかの実施形態では、電子デバイス1400は、電子デバイス1400の外部にあるディスプレイを介してコンテンツを表示する。いくつかの実施形態では、電子デバイス1400は、電子デバイス1400を動作させるために使用することができる物理的リモートとペアリングされる。いくつかの実施形態では、デバイス（例えば、600、800、1400）のそれぞれは、同じアカウント（例えば、アカウントなしに他の方法で制限される特徴/機能にユーザがアクセスすることを可能にするユーザに関連付けられたアカウント）に署名される。図14Aの電子デバイス600は、図6Dに関して上述したように、詳細ユーザインタフェース620を表示する。電子デバイス800は、図10Aに関して上述したように、活動ユーザインタフェース1002を表示する。電子デバイス1400はまだトレーニング（例えば、詳細ユーザインタフェース620に表されるトレーニングに関連付けられたコンテンツ）を表示していない。詳細ユーザインタフェース620を表示している間に、電子デバイス600は、オプション1404に対応する場所で入力1406を検出する。

30

40

【0434】

図14Bでは、入力1406を検出したことに応じて、電子デバイス600は、図10Bに関して上述したように、トレーニング開始ユーザインタフェース1016で詳細ユーザインタフェース620の表示を置き換えることを含む、トレーニングコンテンツを再生す

50

るためのプロセスを開始する。トレーニング開始ユーザインタフェース1016は、選択されたときに、電子デバイス600を以前に表示されたユーザインタフェースを表示するために戻す出口オプション1412を含む。加えて、入力を検出したことに応じて、電子デバイス600は、電子デバイス800に、活動ユーザインタフェース1002の表示をトレーニング開始ユーザインタフェース1018と置き換えさせる。トレーニング開始ユーザインタフェース1016は、再生ボタン1020を含み、トレーニング開始ユーザインタフェース1018は、図10Bに関して上述したように、再生ボタン1022を含む。電子デバイス1400は、依然として、トレーニングコンテンツを表示しない。トレーニング開始ユーザインタフェース1016を表示している間に、電子デバイス600は、オプション1408に対応する場所で入力1410を検出する。

10

【0435】

図14Cでは、入力1410を検出したことに応じて、電子デバイス600は、どのデバイスがトレーニングコンテンツを表示するかを構成するためのオプション1416A~1416Bを含む、電子デバイス1400などの電子デバイス600以外のデバイスにおいて、トレーニングコンテンツを再生するプロセスを開始する。図14Cに示すように、電子デバイス600は、ユーザが選択するためのデバイスオプションを提供する。チェックマークによって示されるように、電話(例えば、600)は、現在、トレーニングコンテンツを表示するように構成されている。オプション1416Bは、ユーザに、電話の代わりにトレーニングコンテンツを表示するために、リビングルームTV(例えば、1400)を構成するオプションを提供する。入力1410を検出したことに応じて、電子デバイス600は、トレーニング開始ユーザインタフェース1016を抑制する。入力1410を検出したことに応じて、電子デバイス600は、電子デバイス600に、トレーニング開始ユーザインタフェース1018を抑制させる(例えば、再生ボタン1022を選択不能にする)。電子デバイス1400は、依然として、トレーニングコンテンツを表示しない。オプション1416A~1416Bを表示している間に、電子デバイス600は、1416Bに対応する場所で入力1414を検出する。

20

【0436】

図14Dでは、入力1414を検出したことに応じて、電子デバイス600は、電子デバイス1400において(例えば、オプション1416Bに対応する)トレーニングコンテンツを表示するためのプロセスを開始する。電子デバイス1400がトレーニングコンテンツを表示するように成功裏に構成されているという判定に従って、電子デバイス600は、電子デバイス1400が成功裏に構成されたことを示すためのオプション1416Bに隣接する視覚的表示(例えば、チェックマーク)を表示する。電子デバイス1400は、依然として、トレーニングコンテンツを表示しない。

30

【0437】

図14Eでは、入力1414を検出したことに応じて(例えば、視覚的表示を表示した後)、電子デバイス600は、オプション1416A~1416Bの表示(例えば、停止したトレーニング開始ユーザインタフェース1016)を状態ユーザインタフェース1418に置き換える。状態ユーザインタフェース1418は、電子デバイス1400がトレーニングコンテンツを表示するように構成されていることを示す表現1420を含む。状態ユーザインタフェース1418は、電子デバイス800又は電子デバイス1400を使用して、トレーニングを開始するようにユーザに促すプロンプト1422を含む。状態ユーザインタフェース1418はまた、再生/一時停止ボタン1424及び音量制御部1426を含む。

40

【0438】

更に、入力1414を検出したことに応じて、電子デバイス600は、電子デバイス1400に、トレーニング開始ユーザインタフェース1428を表示させる。トレーニング開始ユーザインタフェースは、電子デバイス800又は電子デバイス1400を使用して、トレーニングを開始するようユーザに促すプロンプト1430を含む。トレーニング開始ユーザインタフェース1428は、選択されたときに電子デバイス1400にトレーニン

50

グコンテンツを表示させるオプション 1 4 3 2 を含む。

【 0 4 3 9 】

更に、入力 1 4 1 4 を検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、電子デバイス 8 0 0 に、トレーニング開始ユーザインタフェース 1 0 1 8 の抑制を停止させる。その結果、再生ボタン 1 0 2 2 は選択可能である。トレーニング開始ユーザインタフェース 1 0 1 8 を表示している間に、電子デバイス 8 0 0 は、再生ボタン 1 0 2 2 に対応する場所で入力 1 4 3 4 を検出する。いくつかの実施形態では、電子デバイス 6 0 0 は、電子デバイス 8 0 0 における入力 1 4 3 4 を介して、トレーニングコンテンツの再生を開始する要求を検出する。

【 0 4 4 0 】

図 1 4 F では、入力 1 4 3 4 に応じて、電子デバイス 6 0 0 は、電子デバイス 1 4 0 0 に、ビデオコンテンツ 1 0 3 4 を含むトレーニングセッションユーザインタフェース 1 0 3 0 を表示させる。トレーニングセッションユーザインタフェース 1 0 3 0 は、図 1 0 D に関して上述した要素を含む。いくつかの実施形態では、入力 1 4 3 4 を検出したことに応じて、電子デバイス 8 0 0 は、トレーニングコンテンツの再生を開始する要求が作成されたことを示す第 1 のデータを電子デバイス 6 0 0 に送信する。いくつかの実施形態では、電子デバイス 8 0 0 から第 1 のデータを受信したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、トレーニングコンテンツの再生を開始する要求が電子デバイス 1 4 0 0 に作成されたことを示す第 2 のデータを送信する。いくつかの実施形態では、第 2 のデータを受信したことに応じて、電子デバイス 1 4 0 0 は、ビデオコンテンツ 1 0 3 4 を伴う活動セッションユーザインタフェース 1 0 3 0 を表示する。いくつかの実施形態では、電子デバイス 8 0 0 がデータを電子デバイス 6 0 0 に送信する代わりに、電子デバイス 8 0 0 は、電子デバイス 6 0 0 を中間として使用せずに、電子デバイス 1 4 0 0 に直接データを伝送する。

【 0 4 4 1 】

更に、入力 1 4 3 4 に応じて、電子デバイス 8 0 0 は、トレーニング開始ユーザインタフェース 1 0 1 8 の表示を、トレーニング指標ユーザインタフェース 1 0 3 2 の表示に置き換える。トレーニング指標ユーザインタフェース 1 0 3 2 は、図 1 0 D に関して上述した要素を含む。いくつかの実施形態では、入力 1 4 3 4 に応じて、電子デバイス 8 0 0 は、ユーザの身体活動に対応するデータの記録（例えば、キャプチャ）を開始する。いくつかの実施形態では、電子デバイス 8 0 0 は、1 つ以上のセンサ（例えば、GPS、加速度計、ジャイロスコープ、及び/又は心拍数）を介してデータを記録する。入力 1 4 3 4 の前に、電子デバイス 8 0 0 の 1 つ以上のセンサは無効化される。1 つ以上のセンサは、ユーザの身体活動をキャプチャするために使用される。入力 1 4 3 4 を検出したことに応じて、電子デバイス 8 0 0 は、1 つ以上のセンサを有効にして、トレーニング中のユーザの身体活動の正確な測定を改善する。

【 0 4 4 2 】

更に、入力 1 4 3 4 に応じて、電子デバイス 6 0 0 は、プロンプト 1 4 2 2 を表示 1 4 3 5 で置き換えることを含む状態ユーザインタフェース 1 4 1 8 を更新する。表示 1 4 3 5 は、電子デバイス 1 4 0 0 が現在、トレーニングコンテンツを表示していることを示す。加えて、入力 1 4 3 4 に応じて、電子デバイス 6 0 0 は、オプション 1 4 0 8 を抑制する（例えば、オプション 1 4 0 8 を選択不能にする）。状態ユーザインタフェース 1 4 1 8 を表示している間に、電子デバイス 6 0 0 は、ディスプレイ 6 0 2 上の入力 1 4 3 6 を検出する。

【 0 4 4 3 】

図 1 4 G では、入力 1 4 3 6 を検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、再生/一時停止ボタン 1 0 4 6 A、再生進度インジケータ 1 0 4 6 B、仮想リモート 1 4 3 8、及び編集指標アイコン 1 0 4 6 E を含む状態ユーザインタフェース 1 4 1 8 上に重ね合わされた再生制御のセットを表示する。再生制御のセットを表示している間に、電子デバイス 6 0 0 は、再生/一時停止ボタン 1 0 4 6 A に対応する場所で入力 1 4 4 0 を検出する。

【 0 4 4 4 】

10

20

30

40

50

図 1 4 H では、入力 1 4 4 0 を検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、電子デバイス 1 4 0 0 に、トレーニングセッションユーザインタフェース 1 0 3 0 の表示を、トレーニングセッションユーザインタフェース 1 4 4 2 の表示と置き換えさせる。更に、入力 1 4 4 0 を検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、電子デバイス 8 0 0 に、ユーザの身体活動に対応するデータの記録を停止させる（例えば、キャプチャする）。結果として、電子デバイス 8 0 0 は、電子デバイス 8 0 0 がデータを記録していないことを示すために、トレーニング指標ユーザインタフェース 1 0 3 2 を更新する。一時停止ユーザインタフェース 1 4 4 2 は、選択されると、現在のトレーニングセッションを終了するオプション 1 4 4 4 A を含む（例えば、図 1 4 K のトレーニングサマリーユーザインタフェース 1 4 5 2 を表示する）。一時停止ユーザインタフェース 1 4 4 2 はまた、選択されると、現在のトレーニングセッションを再開する（例えば、トレーニングセッションユーザインタフェース 1 0 3 0 を表示することに戻る）オプション 1 4 4 4 B も含む。いくつかの実施形態では、電子デバイス 1 4 0 0 は、電子デバイス 1 4 0 0 とペアリングされた物理的リモートで作成された入力を介して、オプションのうちの 1 つ（例えば、1 4 4 4 A ~ 1 4 4 4 B）の選択を検出する。いくつかの実施形態では、電子デバイス 1 4 0 0 は、以下で更に説明するように、電子デバイス 6 0 0 で作成された入力を介して選択を検出する。状態ユーザインタフェース 1 4 1 8 上に重ね合わせられた再生制御のセットを表示している間に、電子デバイス 6 0 0 は、仮想リモート 1 4 3 8 に対応する場所を入力 1 4 3 9 を検出する。

10

【 0 4 4 5 】

20

図 1 4 I では、入力 1 4 3 9 の検出に応じて、電子デバイス 6 0 0 は、状態ユーザインタフェース 1 4 1 8 の表示を仮想リモートユーザインタフェース 1 4 4 6 の表示と置き換える。仮想リモートユーザインタフェース 1 4 4 6 は、スキップバックボタン 1 4 4 8 A、メニューボタン 1 4 4 8 B、スキップフォワードボタン 1 4 4 8 C、再生/一時停止ボタン 1 4 4 8 D、スクリーンボタン 1 4 4 8 E、仮想アシスタントボタン 1 4 4 8 F、及び仮想トラックパッド 1 4 4 8 G を含む。仮想リモートユーザインタフェース 1 4 4 6 を表示している間に、電子デバイス 6 0 0 は、再生/一時停止ボタン 1 4 4 8 D に対応する場所を入力 1 4 5 0 を検出する。

【 0 4 4 6 】

図 1 4 J では、入力 1 4 5 0 を検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、状態ユーザインタフェース 1 4 1 8 の表示に戻る。更に、入力 1 4 5 0 を検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、電子デバイス 1 4 0 0 に、トレーニングセッションを再開させる（例えば、トレーニングセッションユーザインタフェース 1 0 3 0 を表示するために戻る）。更に、入力 1 4 5 0 を検出したことに応じて、電子デバイス 6 0 0 は、電子デバイス 8 0 0 に、ユーザの身体活動を表すデータを記録することを再開させる。

30

【 0 4 4 7 】

図 1 4 K では、トレーニングセッションが完了している（例えば、ビデオコンテンツ 1 0 3 4 の再生が終了している）。トレーニングセッションが完了したとの判定に従って、電子デバイス 8 0 0 は、トレーニングセッションに関連付けられた指標のセットを含むサマリーユーザインタフェース 1 4 5 6 と、トレーニング指標ユーザインタフェース 1 0 3 2 の表示を置き換える。トレーニングセッションが完了したという判定に従って、電子デバイス 8 0 0 は、ユーザの身体活動に対応するデータの記録を停止する。

40

【 0 4 4 8 】

トレーニングセッションが完了したとの判定に従って、電子デバイス 1 4 0 0 は、トレーニングセッションユーザインタフェース 1 0 3 0 の表示を、トレーニングサマリーユーザインタフェース 1 4 5 2 と置き換える。トレーニングサマリーユーザインタフェース 1 4 5 2 は、選択されると、電子デバイス 1 4 0 0 に、トレーニングコンテンツの表示を停止させる（例えば、電子デバイス 6 0 0 に主制御を戻す）オプション 1 4 5 4 A を含む。トレーニングサマリーユーザインタフェース 1 4 5 2 は、選択されると、ビデオコンテンツ 1 0 3 4 に対応するトレーニングが、ユーザのトレーニングのコレクションに追加される

50

のを引き起こすオプション 1 4 5 4 B を含む。トレーニングサマリーユーザインタフェース 1 4 5 2 を表示している間に、電子デバイス 1 4 0 0 は、オプション 1 4 5 4 A の選択を（例えば、電子デバイスとペアリングされた物理的リモートで作成された入力を介して、又は仮想トラックパッド 1 4 4 8 G を使用して作成された入力を介して）検出する。

【 0 4 4 9 】

図 1 4 L では、オプション 1 4 5 4 A の選択に応じて、電子デバイス 1 4 0 0 は、トレーニングコンテンツの表示を停止する。オプション 1 4 5 4 A の選択にตอบสนองして、電子デバイス 6 0 0 は、状態ユーザインタフェース 1 4 1 8 の表示を、詳細ユーザインタフェース 6 2 0 の表示に置き換える。オプション 1 4 5 4 A の選択にตอบสนองして、電子デバイス 8 0 0 は、サマリーユーザインタフェース 1 4 5 6 の表示を活動ユーザインタフェース 1 0 0 2 と置き換える。複数の同心身体活動リング 1 0 0 4 は、最近完了したトレーニングの結果として活動の増大を示すように活動ユーザインタフェース 1 0 0 2 で更新されている。例えば、移動リング 1 0 0 6 A 及び運動 1 0 0 6 B は、燃焼カロリー数の増加及び運動をした分数の増加をそれぞれ示すように視覚的に変更されている。

10

【 0 4 5 0 】

図 1 4 M は、トレッドミル、静止自転車、ローイングマシン、又は階段マシンなどの電子運動機器が、任意選択的に、電子デバイス 6 0 0、8 0 0 及び / 又は 1 4 0 0 に接続され得る（例えば、ペアリングされている）ことができるシナリオを示す。図 1 4 M では、図 1 4 E と同様に、電子デバイス 6 0 0 は、状態ユーザインタフェース 1 4 1 8 を表示し、電子デバイス 1 4 0 0 は、トレーニング開始ユーザインタフェース 1 4 2 8 を表示し、電子デバイス 8 0 0 は、トレーニング開始ユーザインタフェース 1 0 1 8 を表示する。しかしながら、図 1 4 M では、電子デバイス 1 4 0 0 上の開始ユーザインタフェース 1 4 2 8 はプロンプト 1 4 6 0 を含む。プロンプト 1 4 6 0 は、そのような運動機器が利用可能である場合（この場合、トレッドミル）、選択されたトレーニングが電子運動機器への接続に適合することをユーザに表示することができる。図示された実施形態では、ユーザは、任意の運動機器に接続することなく（例えば、オプション 1 4 3 2 又はオプション 1 0 2 2 を選択することによって）トレーニングを開始することができる。図 1 4 M では、電子デバイス 6 0 0、電子デバイス 8 0 0、及び / 又は電子デバイス 1 4 0 0 は、電子デバイス 8 0 0 が、（例えば、運動機器デバイスにおける入力及び / 又は他の近接指示に基づいて、信号強度に基づいて）電子デバイス 8 0 0 が近接基準を満たすと判定する。

20

30

【 0 4 5 1 】

図 1 4 N では、電子デバイス 8 0 0 が、適合する運動機器デバイスに対する近接基準を満たしているとの判定に応じて、電子デバイス 8 0 0 は、トレーニング開始ユーザインタフェース 1 0 1 8 の表示（例えば、電子デバイス 6 0 0 が電子デバイス 8 0 0 に表示を置き換えさせる）をペアリングユーザインタフェース 1 4 6 2 と置き換え、電子デバイス 6 0 0 は状態ユーザインタフェース 1 4 1 8 の表示を状態ユーザインタフェース 1 4 6 6 と置き換える。ペアリングユーザインタフェース 1 4 6 2 は、ユーザが、電子デバイス 8 0 0 と、適合する運動機器デバイスとのペアリングに進むために、選択可能なオプション 1 4 6 4 A を含む。図 1 4 N では、ペアリングユーザインタフェース 1 4 6 2 を表示している間に、電子デバイス 8 0 0 は、オプション 1 4 6 4 A に対応する場所で入力 1 4 6 4 B を検出する。

40

【 0 4 5 2 】

図 1 4 O では、入力 1 4 6 4 B にตอบสนองして、電子デバイス 8 0 0 は、適合する運動機器デバイス 1 4 7 0（例えば、トレッドミル）とペアリングされる。電子デバイス 8 0 0 が運動機器デバイス 1 4 7 0 と成功裏にペアリングされているという判定にตอบสนองして、電子デバイス 6 0 0 は、状態ユーザインタフェース 1 4 6 6 の表示を状態ユーザインタフェース 1 4 6 8 に置き換え、電子デバイス 8 0 0 は、ペアリングユーザインタフェース 1 4 6 2 の表示（例えば、電子デバイス 6 0 0 は、電子デバイス 8 0 0 に表示を置き換えさせる）を状態ユーザインタフェース 1 4 6 8 B と置き換え、電子デバイス 1 4 0 0 は、トレーニング開始ユーザインタフェース 1 4 2 8 の表示（例えば、電子デバイス 6 0 0 及び / 又は

50

800は、電子デバイス1400に表示を置き換えさせる)を、状態ユーザインタフェース1468Cと置き換える。状態ユーザインタフェース1468A、1468B及び1468Cのそれぞれは、ユーザに、ペアリングされた運動機器デバイス1470上のトレーニングを開始するように命令する。図14Oでは、電子デバイス600、800及び1400がそれぞれ状態ユーザインタフェース1468A、1468B、1468Cを表示している間に、ペアリングされた運動機器デバイス1470は、トレーニングを開始するユーザの意図を示す「開始」オプション1472Aでユーザの入力1472Bを検出する。

【0453】

図14Pでは、入力1472Bに応じて(例えば、ユーザの入力がトレーニングを開始するユーザの意図を示すペアリングされた運動機器デバイス1470において受信されたとの判定に応じて)、電子デバイス600は、状態ユーザインタフェース1468Aの表示を状態ユーザインタフェース1418と置き換え、電子デバイス800が状態ユーザインタフェース1468Bの表示(例えば、電子デバイス600が、電子デバイス800に表示を置き換えさせる)を、トレーニング指標ユーザインタフェース1032と置き換え、電子デバイス1400が状態ユーザインタフェース1468Cの表示(例えば、電子デバイス600及び/又は800が、電子デバイス1400に表示を置き換えさせる)を、トレーニングセッションユーザインタフェース1030と置き換え、これらの各々は(例えば、図14Fを参照して)上でより詳細に説明されている。

【0454】

図14Qでは、電子デバイス1400がトレーニングセッションユーザインタフェース1030を表示している間に、電子デバイス1400とペアリングされた遠隔制御デバイス1474において、下向きの動きを含むユーザの入力1474Aが受信される。

【0455】

図14Rでは、入力1474Aに応じて、電子デバイス1400は、表示設定ユーザインタフェース1476を表示する。ユーザは、表示設定ユーザインタフェース1476をナビゲートし、どの情報がトレーニングセッションユーザインタフェース1030に表示されるかを制御するために、様々な選択可能なオプションを選択することができる。例えば、ユーザは、身体活動指標(オプション1478A及び1478Bを介して)、オフ時間表示(1478C)、表示経過時間(1478D)、表示残り時間(1478E)、燃焼バーのオフ表示(1478F)、又は燃焼バーのオン表示(1478G)を表示するか、表示しないように選択することができる。電子デバイス1400は、ユーザの入力及び表示設定ユーザインタフェース1476内の選択に基づいて、トレーニングセッションユーザインタフェース1030の表示を更新することができる。

【0456】

図15は、いくつかの実施形態に係る、複数のデバイス間のトレーニングコンテンツの表示を調整するための方法を示すフロー図である。方法1500は、ディスプレイ(例えば、602)を有する電子デバイス(例えば、100、300、500、600)で実行され、電子デバイスは、第1の外部デバイス(例えば1400、テレビ、ラップトップ、タブレット、セットトップボックス、ストリーミングデバイス)、及び第2の外部デバイス(例えば800、スマートウォッチ、フィットネス追跡デバイス、ウェアラブル電子デバイス)と通信している。方法1500のいくつかの動作は、任意選択的に組み合わせられ、いくつかの動作の順序は、任意選択的に変更され、いくつかの動作は、任意選択的に省略される。

【0457】

以下に記載されるように、方法1500は、複数のデバイス間のトレーニングコンテンツの表示を調整するための直感的な方法を提供する。この方法は、複数のデバイス間でトレーニングコンテンツの表示を調整するユーザの認知的負担を軽減し、それによって、より効率的なヒューマン-マシンインタフェースを作り出す。バッテリー動作式のコンピューティングデバイスの場合には、ユーザが複数のデバイス間でトレーニングコンテンツの表示を調整するのを可能にすることにより、電力が節約され、バッテリー充電の間隔が増す。

10

20

30

40

50

【 0 4 5 8 】

いくつかの実施形態では、電子デバイス（例えば、100、300、500、600、800）はコンピュータシステムである。コンピュータシステムは、任意選択的に、表示生成構成要素と1つ以上の入力デバイスとの通信（例えば、有線通信、無線通信）である。表示生成構成要素は、CRTディスプレイを介したディスプレイ、LEDディスプレイを介したディスプレイ、又は画像投影を介した表示などの視覚的な出力を提供するように構成されている。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムとは別個である。1つ以上の入力デバイスは、ユーザの入力を受けるタッチ感知面など、入力を受け取るように構成される。いくつかの実施形態では、1つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、1つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムとは別個である。したがって、コンピュータシステムは、有線又は無線接続を介して、データ（例えば、画像データ又はビデオデータ）を、一体型又は外部の表示生成構成要素に送信して、（例えば、表示デバイスを使用して）コンテンツを視覚的に生成することができ、1つ以上の入力デバイスからの入力を、有線又は無線接続で受信することができる。

10

【 0 4 5 9 】

電子デバイス（例えば、600）は、電子デバイスのディスプレイ（例えば、602）上に、第1の外部デバイス（例えば、デバイス（例えば、テレビ、ラップトップ、タブレット）の一部であるディスプレイ、デバイス（例えば、セットトップボックス、ストリーミングデバイス）の外部にあるディスプレイ）と通信する表示デバイス（例えば、1402）上のビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース（例えば、1030）の表示を可能にするための第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、1408）を含むビデオコンテンツ（例えば、1034）に対応するユーザインタフェース（例えば、1016）を表示する。いくつかの実施形態では、ビデオコンテンツに対応するユーザインタフェースは、特定のトレーニングのための詳細ページ（例えば、620）である。いくつかの実施形態では、ユーザインタフェースは、ビデオコンテンツの表現（例えば、画像）、ビデオコンテンツの持続時間、対応するオーディオコンテンツのための音楽のジャンル、必須の機器、トレーニング記述、オーディオプレイリスト、及びライブラリにトレーニングを追加するためのオプションのうちの1つ以上を含む。いくつかの実施形態では、ユーザインタフェースは、（例えば、第1の外部デバイスと通信している表示デバイス上にトレーニングコンテンツを表示することなく、例えば、電子デバイスのディスプレイ上にトレーニングコンテンツを表示しながら）活動セッションを開始するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを含む。

20

30

【 0 4 6 0 】

電子デバイス（例えば、600）は、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択を含む、1つ以上のユーザの入力（例えば、1410、1414）の第1のシーケンスを検出する。

【 0 4 6 1 】

第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択を含む1つ以上のユーザの入力（例えば、1410、1414）の第1のシーケンスを検出したことに応じて、電子デバイス（例えば、600）は、第1の外部デバイス（例えば、1400）と通信している表示デバイス（例えば、1402）に、活動セッションに関連付けられた第1のグラフィカルユーザインタフェース（例えば、1428）を（例えば、第1の外部デバイスにコマンド又は命令を送信することによって）表示させる。

40

【 0 4 6 2 】

表示デバイス（例えば、1402）が、活動セッションに関連付けられた第1のグラフィカルユーザインタフェース（例えば、1428）を表示している間に、第2の外部デバイスと通信している表示デバイス（例えば、801）（例えば、デバイス（例えば、スマートウォッチ、フィットネス追跡デバイス、ウェアラブル電子デバイス）の一部であるディ

50

スプレイ、デバイスの外部にあるディスプレイ)が、活動セッションの開始に関連付けられ、第1のグラフィカルユーザインタフェースとは異なる第2のグラフィカルユーザインタフェース(例えば、1018)を表示し(例えば、第1の外部デバイスにコマンド又は命令を送信することで)、第2のグラフィカルユーザインタフェース(例えば、1018)の一部(例えば、1022)に向けられた選択入力(例えば、1434)は、第1の外部デバイス(例えば、1402)と通信している表示デバイスに、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース(例えば、1030)を表示させる。

【0463】

いくつかの実施形態では、第2のグラフィカルユーザインタフェース(例えば、1018)の部分は、選択されると、第1の外部デバイスと通信している表示デバイス(例えば、1402)に、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース(例えば、1030)を表示させる、第2の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト(例えば、1022)に対応する。いくつかの実施形態では、第2の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択は、第2の外部デバイスに触覚フィードバックを出力させる。

【0464】

いくつかの実施形態では、第3の外部デバイス(例えば、1470)(例えば、運動デバイス(例えば、トレッドミル、階段マシン、ローイングマシン、静止自転車、楕円形など)が、第2の外部デバイス(例えば、800)(例えば、スマートウォッチ、フィットネス追跡デバイス、ウェアラブル電子デバイス)(例えば、直接的に接続する、別のデバイスを介して(例えば、電子デバイスを介して)間接的に接続する(第3の外部デバイスが第2の外部デバイスに対して(例えば、信号強度に基づいて)(例えば、閾値距離及び/又は近接度内にある)近接基準を満たすとの判定に従って)接続する(例えば、ペアリングされる)のに利用可能であるという判定に従って、第2の外部デバイス(例えば、800)と通信している表示デバイス(例えば、801)は、第3の外部デバイスが第2の外部デバイスに接続するために利用可能であるという表示(例えば、1462)を表示する。いくつかの実施形態では、第2の外部デバイスと通信する表示デバイスは、選択されると、第2の外部デバイスを第3の外部デバイスに接続するためのプロセスを開始する選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示する。いくつかの実施形態では、第2の外部デバイスを第3の外部デバイスに接続することにより、第3の外部デバイスから第2の外部デバイスへのトレーニング情報の送信、及び/又は第2の外部デバイスから第3の外部デバイスへのトレーニング情報の送信を可能にする。第3の外部デバイスが第2の外部デバイスに接続するために利用可能であるとの判定に従って、選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することは、ユーザに、デバイスの現在の状態に関するフィードバックを提供する(例えば、第3の外部デバイスが第2の外部デバイスに接続することができるということ)。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって)ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0465】

いくつかの実施形態では、第3の外部デバイス(例えば、1470)(例えば、運動デバイス(例えば、トレッドミル、階段マシン、ローイングマシン、静止自転車、楕円形など)が、第2の外部デバイス(例えば、800)(例えば、スマートウォッチ、フィットネス追跡デバイス、ウェアラブル電子デバイス)(例えば、直接的に接続する、別のデバイスを介して(例えば、電子デバイスを介して)間接的に接続する(第3の外部デバイスが第2の外部デバイスに対して(例えば、信号強度に基づいて)(例えば、閾値距離及び/又は近接度内にある)近接基準を満たすとの判定に従って)接続する(例えば、ペアリングされる)のに利用可能であるという判定に応じて、第2の外部デバイス(例えば、80

10

20

30

40

50

0)と通信している表示デバイス(例えば、801)は、第2の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト(例えば、1022、1464A)の表示を停止し、視覚的なプロンプト(例えば1468B)(例えば、テキスト、グラフィックス、絵図)を表示して、第3の外部デバイスを使用して活動セッションを開始する。第3の外部デバイスが第2の外部デバイスに接続されているという判定に従って、視覚プロンプトを表示することは、デバイスの現在の状態に関するフィードバックをユーザに提供する(例えば、第3の外部デバイスが第2の外部デバイスに接続される)。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイス进行操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって)ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

10

【0466】

いくつかの実施形態では、ユーザの入力(例えば、1472B)が第3の外部デバイス(例えば、1470)で受信されたとの判定に応じて(例えば、第3の外部デバイスにおいて、トレーニングを開始する要求及び/又はコマンドに対応するユーザの入力が受信されたとの判定に応じて)、第1の外部デバイス(例えば、1400)と通信している表示デバイス(例えば、1402)は、ビデオコンテンツ(例えば、1030)に関連付けられた活動セッションユーザインタフェースを表示する。ユーザの入力が第3の外部デバイスで受信されたという判定に回答して、活動セッションユーザインタフェースを表示することは、デバイスの現在の状態に関するフィードバックをユーザに提供する(例えば、特定のユーザの入力が第3の外部デバイスで受信されたこと)。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイス进行操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって)ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

20

【0467】

いくつかの実施形態では、電子デバイス(例えば、600)は、電子デバイスのディスプレイ(例えば、602)上に、視覚的なプロンプト(例えば、1422、テキスト、グラフィック、及び/又は絵図)を表示して、第2の外部デバイスを使用して活動セッションを開始する。いくつかの実施形態では、視覚プロンプトを表示することは、1つ以上のユーザの入力の第1のシーケンスを検出することに応じて生じる。いくつかの実施形態では、視覚プロンプトを表示することは、1つ以上のユーザの入力の第1のシーケンスを検出する前に発生する。第2の外部デバイスを使用して活動セッションを開始するプロンプトを提供することは、デバイスの現在の状態に関するフィードバックをユーザに提供し、活動セッションを開始するために必要とされるものを表示するフィードバックをユーザに提供する。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイス进行操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって)ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

30

40

【0468】

いくつかの実施形態では、視覚プロンプト(例えば、1422)は、第1の外部デバイス(例えば、1400)を使用して活動セッションを開始するプロンプトを含む。

【0469】

いくつかの実施形態では、電子デバイス(例えば、600)のディスプレイ(例えば、602)は、コンテンツを第1のサイズで表示するように構成される。いくつかの実施形態では、第1の外部デバイス(例えば、1400)と通信している表示デバイス(例えば、

50

1402)は、第1のサイズよりも大きい第2のサイズでコンテンツを表示するように構成される。

【0470】

いくつかの実施形態では、活動セッションに関連付けられている第1のグラフィカルユーザインタフェース(例えば、1428)は、第1の外部デバイス(例えば、1400)又は第2の外部デバイス(例えば、800)を使用して活動セッションを開始するための視覚プロンプト(例えば、1430、テキスト、グラフィック、及び/又は絵図)を含む。第1の外部デバイスを使用して活動セッションを開始するプロンプトを提供することは、デバイスの現在の状態に関するフィードバックをユーザに提供し、活動セッションを開始するために必要とされるものを表示するフィードバックをユーザに提供する。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって)ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

10

【0471】

いくつかの実施形態では、1つ以上のユーザの入力の第1のシーケンス(例えば、1410、1414)を検出したことに応じて、電子デバイス(例えば、600)は、電子デバイスのディスプレイ(例えば、602)上に、視覚的表示(例えば、1420テキスト、グラフィック、絵図、第1の外部デバイス(例えば、1400)と通信している表示デバイス(例えば、1402)が、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース(例えば、1030)を表示するように構成されている、表示デバイス(例えば、1402)が、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース(例えば、1030)を表示するように構成されている。

20

【0472】

いくつかの実施形態では、活動セッションに関連付けられた第1のグラフィカルユーザインタフェース(例えば、1428)の一部(例えば、1432)に向けられた選択入力は、第1の外部デバイスと通信している表示デバイスに、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース(例えば、1030)を表示させる。

【0473】

いくつかの実施形態では、第2の外部デバイスと通信している表示デバイス(例えば、801)は、第1の外部デバイスと通信している表示デバイス(例えば、1402)が、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース(例えば、1030)を表示している間、活動セッション中のユーザの身体活動に基づいて、1つ以上の身体活動指標(例えば、1042A~1042C、第2の外部デバイスの1つ以上のセンサを介してキャプチャされたデータに基づく)を表示する(及び、例えば、第2のグラフィカルユーザインタフェース(例えば、1018)の表示を停止する)。

30

【0474】

いくつかの実施形態では、第2の外部デバイスと通信している表示デバイス(例えば、801)は、活動セッションが開始されたという判定(例えば、第2の外部デバイス又は第1の外部デバイスにおける選択入力(例えば、1434)の結果として)に応じて、第2の外部デバイスのユーザのための1つ以上の身体活動指標(例えば、1042A~1042C)を表示する。

40

【0475】

いくつかの実施形態では、第1の外部デバイス(例えば、1400)と通信している表示デバイス(例えば、1402)が、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース(例えば、1030)を表示している間に、電子デバイス(例えば、600)は、電子デバイスのディスプレイ(例えば、602)上に、第1の外部デバイス(例えば、1400)と通信している表示デバイス(例えば、1402)が、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース(例えば、1030)を表

50

示するという視覚的表示（例えば、1435、1420、テキスト、グラフィック、及び／又は絵図）を表示する。第1の外部デバイスと通信している表示デバイスが活動セッションユーザインタフェースを表示しているという視覚的表示を表示することは、どのデバイスがトレーニングコンテンツを表示しているかに関するフィードバックをユーザに提供する。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイス进行操作する／デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。
【0476】

10

いくつかの実施形態では、第1の外部デバイス（例えば、1400）と通信する表示デバイス（例えば、1402）は、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース（例えば、1030）を表示している間に、（例えば、第1の外部デバイス（例えば、1400）とペアリングされると、表示デバイス（例えば、1402）は、第1の外部デバイスと通信して、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース（例えば、1030）の表示を停止させる。

【0477】

いくつかの実施形態では、第1の外部デバイス（例えば、1400）に関連付けられた（例えば、ペアリングされた）物理的リモートデバイスにおける第3のシーケンスの1つ以上のユーザの入力により、表示デバイス（例えば、1402）が、第1の外部デバイスと通信して、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース（例えば、1030）を表示させる。

20

【0478】

いくつかの実施形態では、第1の外部デバイス（例えば、1400）と通信している表示デバイス（例えば、1402）が、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース（例えば、1030）を表示している間に、電子デバイス（例えば、600）は、電子デバイスのディスプレイ（例えば、602）上に、選択されると、第1の外部デバイスと通信している表示デバイスに、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース（例えば、1030）の表示を停止させる選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、1046A、1412）を表示する。

30

【0479】

いくつかの実施形態では、第1の外部デバイス（例えば、1400）と通信している表示デバイス（例えば、1402）は、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース（例えば、1030）を表示している間に、電子デバイス（例えば、600）は、外部デバイスのディスプレイ（例えば、602）上に、選択されると、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース（例えば、1030）の表示を制御させるオプションのセット（例えば、1448A~1448G）の表示を引き起こす選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、1438）を表示する。

【0480】

40

いくつかの実施形態では、オプションのセットは、選択されると、第1の外部デバイスと通信している表示デバイス（例えば、1402）に、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース（例えば、1030）の表示を停止させる、第1のオプション（例えば、1448B）を含む。いくつかの実施形態では、活動セッションが一時停止されている間に、第1のオプションの選択は、第1の外部デバイスに活動セッションを再開させる。

【0481】

いくつかの実施形態では、オプションのセットは、少なくとも所定の時間の長さ、ディスプレイとの接触を含む入力を介して選択されると、第1の外部デバイスと通信している表示デバイス（例えば、1402）に、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッション

50

ユーザインタフェース（例えば、1030）の表示を停止させ、それぞれのアプリケーションを起動するための1つ以上のアプリケーションアイコン（例えば、ホームスクリーン上）を表示するようにする、第2のオプション（例えば、1448B）を含む。

【0482】

いくつかの実施形態では、オプションのセットは、選択されると、第1の外部デバイスと通信している表示デバイス（例えば、1402）に、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース（例えば、1030）の表示を停止させ、それぞれのアプリケーションを起動するための1つ以上のアプリケーションアイコン（例えば、ホームスクリーン上）を表示するようにする、第3のオプション（例えば、1448E）を含む。

10

【0483】

いくつかの実施形態では、オプションのセットは、少なくとも所定の時間の長さ、ディスプレイとの接触を含む入力を介して選択されると、第4の外部デバイス（例えば、1400）に、第1の外部デバイスをオフにするオプションを含む複数のオプションを、活動セッションユーザインタフェース（例えば、1030）において重ね合わせさせる、第4のオプション（例えば、1448E）を含む。

【0484】

いくつかの実施形態では、オプションのセットは、選択されると、第1の外部デバイス（例えば、1400）と通信している表示デバイス（例えば、1402）に、ビデオコンテンツと関連付けられている活動セッションユーザインタフェース（例えば、1030）の表示を停止させ、第2の外部デバイス（例えば、800）と通信している表示デバイス（例えば、1402）に、第2の外部デバイスのユーザの1つ以上の身体活動指標の表示の更新（例えば、1042A～1042C、第2の外部デバイスの1つ以上のセンサを介してキャプチャされたデータに基づく）を停止させる、第5のオプション（例えば、1448D）を含む。

20

【0485】

いくつかの実施形態では、物理的リモートデバイスは、第1の外部デバイス（例えば1400、テレビ、ラップトップ、タブレット、セットトップボックス、ストリーミングデバイス）とペアリングされる。いくつかの実施形態では、物理的リモートデバイスは、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェースの表示を制御するためのオプションのセット（例えば、1448A～1448G）に関して上述した特徴のうちの一つ以上を有する。いくつかの実施形態では、物理的リモートデバイスは、オプションのセット内のオプションのそれぞれに対応する物理ボタンを有する。例えば、第1のオプション（例えば、1448B）と同様に、物理的リモートデバイスは、押圧されると、第1の外部デバイス（例えば、1400）に、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース（例えば、1030）の表示を停止させる第1の物理ボタンを有する。別の例として、第4のオプション（例えば、1448E）と同様に、物理的リモートデバイスは、少なくとも所定の時間の長さ押圧されたときに、第1の外部デバイス（例えば、1400）に、第1の外部デバイスをオフにするオプションを含む複数のオプションを活動セッションユーザインタフェース（例えば、1030）に重ね合わせさせる、第2の物理ボタンを有する。

30

40

【0486】

いくつかの実施形態では、活動セッションの終了に到達した（例えば、ビデオコンテンツ1034が終了した後）後（例えば、それに応じて）、第1の外部デバイス（例えば、1400）と通信している表示デバイス（例えば、1402）は、活動セッション中のユーザの身体活動に基づく身体活動指標（例えば、トレーニングサマリーユーザインタフェース1452に示されるように）の1つ以上の集合表現（例えば、活動カロリー、総カロリー、総時間、平均心拍数、距離、平均ペース、トレーニング強度表現）を、また、選択されると、ビデオコンテンツに対応するトレーニングを、ユーザのトレーニングのコレクションに追加させる、選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、1454B

50

)を表示する。いくつかの実施形態では、第1の外部デバイスと通信している表示デバイスの代わりに、電子デバイスは、ディスプレイ上に、1つ以上の集合表現及び選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示する。

【0487】

いくつかの実施形態では、活動セッションの終了に到達した(例えば、ビデオコンテンツ1034が終了した後)後(例えば、それに応じて)、第1の外部デバイス(例えば、1400)と通信している表示デバイス(例えば、1402)は、選択されると、第1の外部デバイスと通信している表示デバイス(例えば、1402)に、第1のグラフィカルユーザインタフェース(例えば、1428)の前に表示されたグラフィカルユーザインタフェースを表示することに戻らせ、電子デバイス(例えば、600)に、ビデオコンテンツ1016に対応するユーザインタフェース(例えば、1016)の前に表示されたグラフィカルユーザインタフェースを表示することに戻らせる、選択可能なユーザインタフェースオブジェクト(例えば、1454A)を表示する。

10

【0488】

いくつかの実施形態では、活動セッションの終了に到達した(例えば、ビデオコンテンツ1034が終了した後)後(例えば、それに応じて)、第1の外部デバイス(例えば、1400)と通信している表示デバイス(例えば、1402)は、第1の外部デバイスが信頼基準を満たしている(例えば、第1の外部デバイスが、第1の電子デバイスを信頼できるデバイスとして保存するための選択を以前に確認された電子デバイスとペアリングされている)おり、最初の外部デバイスを選択が確認されている)という判定に従って、表示されるコンテンツ(例えば、ビデオコンテンツの再起動、表示する新しいコンテンツの選択)を構成するためのオプション(例えば、選択可能なユーザインタフェースオブジェクト、アフォーダンス)を表示し、また、第1の外部デバイスが信頼基準を満たさないとの判定に従って、表示されたコンテンツを構成するためのオプションの表示を取り止める。信頼基準が満たされていないときに、表示されたコンテンツを設定するためのオプションの表示を取り止めることは、セキュリティを提供し、権限を付与されていないユーザが機密動作を開始することを防止することができる。改良されたセキュリティを提供することで、デバイスの操作性を向上させ、ユーザデバイスインタフェースをより効率的及び/又は安全にし(例えば、無許可アクセスを制限することによって)、加えて、制限付き動作の実行を制限することによって電力使用量を減少させ、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

20

30

【0489】

いくつかの実施形態では、第1の外部デバイス(例えば、1400)と通信している表示デバイス(例えば、1402)は、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース(例えば、1030)を表示している間に、電子デバイス(例えば、600)は、外部デバイスのディスプレイ上に、選択されると、活動セッションの間のユーザの身体活動に基づく身体活動指標の表示を構成するための1つ以上のオプションの表示を引き起こす選択可能なユーザインタフェースオブジェクト(例えば、図10E~図10Fに関して論じたように、1046E)を表示する。

【0490】

いくつかの実施形態では、電子デバイス(例えば、600)は、活動セッションを開始せよとの要求を検出する(例えば、第2のグラフィカルユーザインタフェース(例えば、1018)での入力(例えば、1434)を介して、又は電子デバイス(例えば、再生ボタン1020)における入力を介して)。いくつかの実施形態では、活動セッションを開始せよとの要求を検出したことに応じて、電子デバイスは、第1の外部デバイス(例えば、1400)と通信している表示デバイス(例えば、1402)に、活動セッションユーザインタフェース(例えば、1030)を表示する前に、カウントダウンアニメーション(例えば、図10Cに関して論じたように、カウントダウンユーザインタフェース1028Aのカウントダウンアニメーションなど)を表示させ、第2の外部デバイス(例えば、800)と通信している表示デバイス(例えば、801)に、活動セッション間のユーザの

40

50

身体活動に基づく1つ以上の身体活動メトリック（例えば、1042A～1042C）を表示する前に、カウントダウンアニメーションを表示させる。いくつかの実施形態では、活動セッションを開始する要求を検出したことに応じて、電子デバイスは、カウントダウンアニメーションを（例えば、第1の外部デバイス及び/又は第2の外部デバイス上のカウントダウンに加えて）表示する。

【0491】

いくつかの実施形態では、第1の外部デバイス（例えば、1400）と通信している表示デバイス（例えば、1402）は、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース（例えば、1030）を表示している間に、電子デバイスは、活動セッションを一時停止せよとの要求（例えば、再生/一時停止ボタン1046Aの入力1440、再生/一時停止ボタン1448Dでの入力1450）を検出する。いくつかの実施形態では、活動セッションを一時停止せよとの要求を検出したことに応じて、電子デバイス（例えば、600）は、第2の外部デバイス（例えば、800）に、活動セッション中（例えば、第2の外部デバイスの1つ以上のセンサを介して）ユーザの身体活動に基づいてデータを記録することを停止させる。いくつかの実施形態では、活動データの背景コレクションは、トレーニング停止の後でも継続する。いくつかの実施形態では、活動セッションを一時停止する要求を検出したことに応じて、電子デバイスは、第2の外部デバイスに、ユーザの身体活動に基づいてデータの記録を停止させない。身体活動指標の記録を自動的に生じさせて、活動セッションが停止されると、身体活動指標を記録するための1つ以上のセンサが無効にされると、デバイスのバッテリー寿命が改善される。一連の条件が満たされたときに1つ以上のセンサを無効にすることは、デバイスの操作性を高める。これは、更に、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0492】

いくつかの実施形態では、ユーザの入力（例えば、1474A）の検出に応じて（いくつかの実施形態では、第1の外部デバイスにおける及び/又は第1の外部デバイスによるユーザの入力の検出に応答して）（いくつかの実施形態では、下向きのスワイプジェスチャを含むユーザ入力）（いくつかの実施形態では、ユーザの入力は、第1の外部デバイスに関連付けられた（例えば、ペアリングされた）物理的リモートデバイスにおいて、受信される）、第1の外部デバイス（例えば、1400）と通信している表示デバイス（例えば、1402）が、ビデオコンテンツに関連付けられた活動セッションユーザインタフェース（例えば、1030）を表示している間に、選択されると、活動セッション中のユーザの身体活動に基づく身体活動指標の表示を構成するための1つ以上のオプション（例えば、1478A～1478G）の表示を引き起こす選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、図14Rの「METRICS」）を表示する。ユーザの入力の検出に応じて選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することは、デバイスの現在の状態に関するフィードバックをユーザに提供する（例えば、特定のユーザの入力が受信されたこと）。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0493】

図16A～図16Rは、いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。それらの図におけるユーザインタフェースは、図17A～図17Bにおける処理を含む、以下で説明される処理を例示するために使用される。

【0494】

図16A～図16Rは、例示的なデバイス及びユーザインタフェースを示している。図1

10

20

30

40

50

6 Aでは、コンピュータシステム1600（例えば、デバイス100、300、500）は、ディスプレイ1601（例えば、テレビ）上にトレーニングユーザインタフェース1606を表示している。いくつかの実施形態では、ディスプレイ1601はコンピュータシステム1600の一体化部品である。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム1600は、（例えば、図18Aに示すように）ディスプレイ1601と通信している（例えば、無線、有線）別個のデジタルメディアプレーヤである。

【0495】

図16Aはまた、遠隔制御1602で検出されたユーザの入力に基づいて、データを（例えば、RF通信を介して、Bluetoothを介して、赤外線を通じて）コンピュータシステム1600に送信するように構成された遠隔制御1602を示す。遠隔制御1602は、タップ、押圧、及びスワイプジェスチャを検出するためのタッチ感知面を含む選択領域1604a、メニューボタン1604b、テレビボタン1604c、マイクロフォンボタン1604d、再生/一時停止ボタン1604e、及び音量制御ボタン1604fを含む。

10

【0496】

図16Aでは、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601にトレーニングユーザインタフェース1606を表示させる。トレーニングユーザインタフェース1606は、ユーザのためのトレーニングの提案1608a~1608dを含む。いくつかの実施形態では、トレーニングの提案1608a~1608dは、ユーザが完了した1つ以上のトレーニングに基づく。例えば、トレーニングの提案1608aは、ユーザによって完了されたトレーニングのサブセット（例えば、直近に完了したトレーニング）と1つ以上の特性を共有するトレーニングを表す。図示されたシナリオでは、ユーザは、トレーナーAmyとのコアトレーニングを直近に完了した。したがって、コンピュータシステム1600は、ユーザの直近に完了したトレーニングと共有された特性を有するトレーニングを表すので、トレーニング提案1608aを提供する（例えば、トレーニングの提案1608aは、ユーザの直近に完了したトレーニングと同じタイプのトレーニング（コア）を有し、トレーニングの提案1608aは、ユーザの直近に完了したトレーニングと同じトレーナー（Amy）を有する。図16Aでは、オプション1610の周りの太字の輪郭によって示されるように、フォーカスがブラウザオプション1610上にある。コンピュータシステム1600は、ブラウザオプション1610上のフォーカスを有するトレーニングユーザインタフェース1606の表示を生じさせるが、遠隔制御1602は、オプション1610の選択に対応するボタン押圧入力1611を介して選択領域1604aのアクティブ化を検出し、コンピュータシステム1600への入力の表示を送信する。コンピュータシステム1600は、遠隔制御1602から、オプション1610の選択に対応する入力1611の表示を受信する。

20

30

【0497】

図16Bでは、入力1611を検出したこと（例えば、表示を受信すること）に応じて、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601に、トレーニングユーザインタフェース1606の表示を、トレーニングブラウザユーザインタフェース1612と置き換えさせる。トレーニングブラウザユーザインタフェース1612は、様々なフィルタリングカテゴリオプション1614a~1614dを含む第1の領域1616aを含む。トレーニングブラウザユーザインタフェース1612はまた、複数のトレーニングの提案を含む第2の領域1616bも含む。各トレーニングの提案は、それぞれのトレーニングを表し、各トレーニングの提案は、選択されたトレーニングに関連付けられたトレーニングコンテンツ（例えば、オーディオコンテンツ、ビデオコンテンツ）をユーザに提示するためのプロセスを開始するために、ユーザによって選択可能である。トレーニングブラウザユーザインタフェース1612はまた、ユーザが現在適用されている全てのフィルタをクリアするために選択可能なオプション1617と、第2の領域1616b内に現在含まれている何個のトレーニングの提案が現在含まれているかの表示を提供する表示1619と、を含む。図16Bでは、フォーカスはフィルタリングカテゴリーオプション1614a

40

50

にある。コンピュータシステム 1600 が、フィルタリングカテゴリオプション 1614 a 上のフォーカスを有するトレーニングブラウザユーザインタフェース 1612 の表示を生じさせている間に、遠隔制御 1602 は、オプション 1614 a の選択に対応する押圧入力 1618 を介した選択領域 1604 a のアクティブ化を検出する。遠隔制御 1602 は、入力の表示をコンピュータシステム 1600 に送信する。コンピュータシステム 1600 は、遠隔制御 1602 から、オプション 1614 a の選択に対応する入力 1618 の表示を受信する。

【0498】

図 16C では、コンピュータシステム 1600 が入力 1618 を検出する（例えば、表示を受信すること）のに応じて、コンピュータシステム 1600 は、ディスプレイ 1601 に、フィルタリングカテゴリオプション 1614 a ~ 1614 d とフィルタリングオプション 1622 a ~ 1622 h との置き換えを表示させる。フィルタリングオプション 1622 a ~ 1622 h は、フィルタリングカテゴリ 1614 a に関連付けられ（例えば、フィルタリングカテゴリ 1614 a に群化される）、領域 1616 b に表示されたトレーニングの提案をフィルタリングするためにユーザによって選択することができる。図 16C では、オプション 1622 a ~ 1622 h は、ユーザがトレーニングタイプによってトレーニングの提案をフィルタリングするためのフィルタリングオプションを選択することができるように、異なるトレーニングタイプを表す。図 16C では、フォーカスは「全ての」フィルタリングオプション 1622 a 上にあり、選択表示 1620 は、「全ての」フィルタリングオプションが現在適用されていることを示す（例えば、トレーニングタイプによってトレーニングの提案がフィルタリングされていないことを示す）。フィルタリングオプション 1622 a ~ 1622 h が、フィルタリングオプション 1622 a 上のフォーカスと共に表示されている間に、遠隔制御 1602 は、選択領域 1604 a 上の下向きのスワイプジェスチャに対応する入力 1623 を検出する。遠隔制御 1602 は、入力の表示をコンピュータシステム 1600 に送信する。コンピュータシステム 1600 は、遠隔制御 1602 から、下向きのスワイプジェスチャに対応する入力 1623 の表示を受信する。

【0499】

図 16D では、入力 1623 の検出（例えば、表示の受信）に回答して、コンピュータシステム 1600 は、ディスプレイ 1601 に、フォーカスが「コア」フィルタリングオプション 1622 b に移動するように、フォーカスの下方方向への移動を表示させる。フォーカスが「コア」フィルタリングオプション 1622 b に移動している間、選択表示 1620 は依然異なるフィルタリングオプションとして「全ての」フィルタリングオプション 1622 a に位置付けられているが、まだ選択又は適用されていない。

【0500】

図 16E では、フォーカスは、少なくとも閾値時間（例えば、1 秒）にわたって「コア」フィルタリングオプション 1622 b 上に維持されている。閾値期間にわたってフォーカスが「コア」フィルタリングオプション 1622 b 上に維持されているという判定に回答して、コンピュータシステム 1600 は、ディスプレイ 1601 に、領域 1616 b が「コア」フィルタリングオプション 1622 b に関連付けられたトレーニングの提案のみを表示するように、領域 1616 b の表示を更新させる。図 16E に見られるように、コンピュータシステム 1600 は、ディスプレイ 1601 に、「コア」トレーニングタイプに関連付けられていないトレーニングの提案の表示を停止させ、「コア」トレーニングタイプに関連付けられたトレーニングの提案のみが領域 1616 b に表示されている。ユーザがまだ選択されていないか、又は「コア」トレーニングタイプフィルタリングオプション（「全ての」フィルタリングオプションの隣の位置を維持する選択表示 1620 によって示されるように）を適用してはいないが、領域 1616 b は、「コア」フィルタリングオプション 1622 b に関連付けられたトレーニングの提案のプレビューを表示するように更新されている。コンピュータシステム 1600 は、「コア」フィルタリングオプション 1622 b に関連付けられたトレーニングの提案の表示を生じさせるが、遠隔制御 160

10

20

30

40

50

2は、選択領域1604a上の下向きスワイプジェスチャに対応する入力1625aを検出する。遠隔制御1602は、入力の表示をコンピュータシステム1600に送信する。コンピュータシステム1600は、遠隔制御1602から、下向きスワイプジェスチャに対応する入力1625aの表示を受信する。

【0501】

図16Fでは、入力1625aの検出（例えば、表示の受信）にตอบสนองして、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601に、フォーカスが「コア」フィルタリングオプション1622bから「サイクリング」フィルタリングオプション1622cへ移動するように、フォーカスの移動を下向きの方向に表示させる。フォーカスが「サイクリング」フィルタリングオプション1622c上にある間、遠隔制御1602は、選択領域1604a上の下向きスワイプジェスチャに対応する入力1625bを検出する。入力1625bは、入力1625aの継続であってもよく、又は別個の後続の入力であってもよい。遠隔制御1602は、入力の表示をコンピュータシステム1600に送信する。コンピュータシステム1600は、遠隔制御1602から、下向きスワイプジェスチャに対応する入力1625bの表示を受信する。

10

【0502】

図16Gでは、入力1625bの検出（例えば、表示の受信）にตอบสนองして、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601に、フォーカスが「サイクリング」フィルタリングオプション1622cから「ダンス」フィルタリングオプション1622dへ移動するように、フォーカスの移動を下向きの方向に表示させる。フォーカスが「ダンス」フィルタリングオプション1622d上にある間に、遠隔制御1602は、下向きスワイプジェスチャに対応する入力1625cを検出する。入力1625cは、任意選択的に、入力1625bの継続であるか、又は任意選択的に、別個の後続の入力である。遠隔制御1602は、入力の表示をコンピュータシステム1600に送信する。コンピュータシステム1600は、遠隔制御1602から、下向きスワイプジェスチャに対応する入力1625cの表示を受信する。

20

【0503】

図16Hでは、入力1625cの検出（例えば、表示の受信）にตอบสนองして、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601に、フォーカスが「ダンス」フィルタリングオプション1622dから「HIIT」フィルタリングオプション1622eへ移動するように、フォーカスの移動を下向きの方向に表示させる。フォーカスがフィルタリングオプション1622bからフィルタリングオプション1622c、1622d及び1622eまで移動しているが、領域1616bは、「コア」フィルタリングオプション1622bに関連付けられた4つのトレーニングの提案を表示し続ける。コンピュータシステム1600は、少なくとも閾値時間にわたって、フィルタリングオプション1622c、1622d又は1622eのいずれにもフォーカスが維持されていないという判定に基づいて、領域1616b内の4つのトレーニングの提案の表示を維持する。しかしながら、図16Hでは、コンピュータシステム1600は、少なくとも閾値時間にわたって、フィルタリングオプション1622e上でフォーカスが維持されていると判定する。

30

【0504】

図16Iでは、少なくとも閾値期間の間、フォーカスがフィルタリングオプション1622e上で維持されているという判定に応じて、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1602に、「コア」フィルタリングオプション1622bに関連付けられた4つのトレーニングの提案が「HIIT」フィルタリングオプション1622eに関連付けられた6つのトレーニングの提案によって置き換えられるように、領域1616bの表示を更新させる。「HIIT」フィルタリングオプション1622eに関連付けられた6つのトレーニングの提案が表示されている間に、遠隔制御1602は、選択領域1604a上の右方向スワイプジェスチャに対応する入力1625dを検出する。遠隔制御1602は、入力の表示をコンピュータシステム1600に送信する。コンピュータシステム1600は、リモート制御1602から、右方向スワイプジェスチャに対応する入力1625d

40

50

の表示を受信する。

【0505】

図16Jでは、入力1625dの検出（例えば、指示の受信）にตอบสนองして、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601に、トレーニングの提案1624aへのフォーカスの右方向への移動を表示させる。フォーカスがトレーニングの提案1624a上にある間、遠隔制御1602は、選択領域1604a上の右方向スワイプジェスチャに対応する入力1625eを検出する。入力1625eは、入力1625dの継続、又は別個の後続の入力であり得る。遠隔制御1602は、入力の表示をコンピュータシステム1600に送信する。コンピュータシステム1600は、リモート制御1602から、右方向スワイプジェスチャに対応する入力1625eの表示を受信する。

10

【0506】

図16Kでは、入力1625eの検出（例えば、指示の受信）にตอบสนองして、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601に、トレーニングの提案1624bへのフォーカスの右方向への移動を表示させる。図16Kでは、コンピュータシステム1600は、少なくとも第2の閾値時間にわたって、フォーカスがトレーニングの提案1624b上に維持されていると判定する。

【0507】

図16Lでは、フォーカスセクタ1611aが少なくとも第2の閾値時間期間にわたってトレーニングの提案1624b上に維持されていると判定したことに応じて、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601に、少なくとも第2の閾値時間の間、フォーカスがトレーニングの提案1624b上に維持されたという視覚的表示を表示させる。図16Lでは、視覚的表示は、アニメーション化されたトレーニングの提案1624bを含む。例えば、第2の閾値期間の後、トレーニングの提案1624bは、トレーニングの提案1624bに関連付けられたトレーニングのビデオプレビューを提示することができる。いくつかの実施形態では、フォーカスがトレーニングの提案1624b上で継続的に維持される限り、トレーニングのビデオプレビューは再生し続けることができる。コンピュータシステム1600は、トレーニングの提案1624bのビデオプレビューの表示を生じさせるが、遠隔制御1602は、選択領域1604a上の左方向スワイプジェスチャに対応する入力1625fを検出する。遠隔制御1602は、入力の表示をコンピュータシステム1600に送信する。コンピュータシステム1600は、リモート制御1602から、左方向スワイプジェスチャに対応する入力1625fの表示を受信する。

20

30

【0508】

図16Mでは、入力1625fの検出（例えば、その表示の受信）にตอบสนองして、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601に、「HIIT」フィルタリングオプション1622dへの左方向のフォーカスの移動を表示させる。フォーカスが「HIIT」フィルタリングオプション1622d上にある間、遠隔制御1602は、「HIIT」フィルタリングオプション1622dの選択に対応する押圧入力1625gを介した選択領域1604aのアクティブ化を検出する。遠隔制御1602は、入力の表示をコンピュータシステム1600に送信する。コンピュータシステム1600は、遠隔制御1602から、「HIIT」フィルタリングオプション1622dの選択に対応する入力1625gの表示を受信する。

40

【0509】

図16Nでは、入力1625gを検出する（例えば、その表示を受信すること）にตอบสนองして、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601に、領域1616a内のフィルタリングオプション1622a～hの表示を、フィルタリングカテゴリオプション1614a～1614dと置き換えさせる。更に、入力1625gに応じて、コンピュータシステム1600は、「トレーニングタイプ」フィルタリングカテゴリのために「HIIT」フィルタリングオプションが選択されたことを示すために、視覚的に変更されたフィルタリングカテゴリオプション1614aを有し、コンピュータシステム1600はまた、トレーニングブラウザユーザインタフェース1612にボタン1626を追加している

50

。ボタン 1 6 2 6 は、現在適用されている「H I I T」フィルタリングオプションを除去するために、ユーザによって選択可能である。更に、「トレーニングタイプ」フィルタリングカテゴリの「H I I T」フィルタリングオプションの選択に対応する入力 1 6 2 5 g を検出したことに応じて、フォーカスは、次のフィルタリングカテゴリ、「トレーナー」フィルタリングカテゴリ 1 6 1 4 b 上に自動的に位置付けられる。フォーカスが「トレーナー」フィルタリングカテゴリ 1 6 1 4 b 上にある間、遠隔制御 1 6 0 2 は、フィルタリングカテゴリ 1 6 1 4 b の選択に対応する押圧入力 1 6 2 5 h を介して選択領域 1 6 0 4 a のアクティブ化を検出する。遠隔制御 1 6 0 2 は、入力の表示をコンピュータシステム 1 6 0 0 に送信する。コンピュータシステム 1 6 0 0 は、遠隔制御 1 6 0 2 から、フィルタリングカテゴリ 1 6 1 4 b の選択に対応する入力 1 6 2 5 h の表示を受信する。

10

【0510】

図 1 6 0 では、入力 1 6 2 5 h を検出する（例えば、表示を受信すること）のに応答して、コンピュータシステム 1 6 0 0 は、ディスプレイ 1 6 0 1 に、フィルタリングカテゴリオプション 1 6 1 4 a ~ 1 6 1 4 d と、フィルタリングオプション 1 6 2 8 a ~ 1 6 2 8 i との置き換えを表示させる。フィルタリングオプション 1 6 2 8 a ~ 1 6 2 8 i は、フィルタリングカテゴリ 1 6 1 4 b に関連付けられ（例えば、フィルタリングカテゴリ 1 6 1 4 b に群化される）、領域 1 6 1 6 b に表示されたトレーニングの提案をフィルタリングするためにユーザによって選択することができる。図 1 6 0 では、フィルタリングオプション 1 6 2 8 a ~ 1 6 2 8 i は、ユーザがフィルタリングオプションを選択してトレーナーによるトレーニングの提案をフィルタリングできるように、異なるトレーナーを表す。図 1 6 0 では、フィルタリングオプション 1 6 2 8 g、1 6 2 8 h、及び 1 6 2 8 i は、フィルタリングオプション 1 6 2 8 a ~ 1 6 2 8 f と視覚的に異なる。フィルタリングオプション 1 6 2 8 g ~ 1 6 2 8 i は、それらのフィルタリングオプションが現在適用されているフィルタリングオプション（例えば、「H I I T」フィルタリングオプション）と互換性がないことを示す視覚的スタイルで表示される。例えば、これらのフィルタリングオプション（Ben、Joyce、及びStan）に関連付けられた3つのトレーナーは、任意のH I I Tトレーニングを有しなくてもよい。いくつかの実施形態では、フィルタリングオプション 1 6 2 8 g ~ 1 6 2 8 i は選択可能でなくてもよい。いくつかの実施形態では、フィルタリングオプション 1 6 2 8 g ~ 1 6 2 8 i は選択可能であり得るが、これらのフィルタリングオプションの選択は、1 つ以上（例えば、全て）の現在適用されているフィルタリングオプションの選択解除に至ることができる。

20

30

【0511】

図 1 6 0 では、フォーカスは「全ての」フィルタリングオプション 1 6 2 8 A 上にあり、選択表示 1 6 2 0 は、「全ての」フィルタリングオプションが現在適用されていることを示す（例えば、トレーナーによってトレーニングの提案がフィルタリングされていないことを示す）。コンピュータシステム 1 6 0 0 は、「全ての」フィルタリングオプション 1 6 2 8 a にフォーカスを有するフィルタリングオプション 1 6 2 8 a ~ 1 6 2 8 i を表示させるが、遠隔制御 1 6 0 2 は、選択領域 1 6 0 4 a 上の下向きのスワイプジェスチャに対応する入力 1 6 2 5 i を検出する。遠隔制御 1 6 0 2 は、入力の表示をコンピュータシステム 1 6 0 0 に送信する。コンピュータシステム 1 6 0 0 は、遠隔制御 1 6 0 2 から、下向きのスワイプジェスチャに対応する入力 1 6 2 5 i の表示を受信する。

40

【0512】

図 1 6 P では、入力 1 6 2 5 i の検出（例えば、表示の受信）に応答して、コンピュータシステム 1 6 0 0 は、ディスプレイ 1 6 0 1 に、フィルタリングオプション 1 6 2 8 b、1 6 2 8 c、1 6 2 8 d、1 6 2 8 e を介してフォーカスの下向き移動を表示させ、最後にフィルタリングオプション 1 6 2 8 f（「M A Y A」）を表示させる。図 1 6 P では、コンピュータシステム 1 6 0 0 は、閾値期間にわたってフィルタリングオプション 1 6 2 8 f 上でフォーカスが維持されていると判定する。

【0513】

図 1 6 Q では、閾値期間にわたってフォーカスがフィルタリングオプション 1 6 2 8 f 上

50

で維持されていると判定したことに応じて、コンピュータシステム 1600 は、領域 1616b がフィルタリングオプション 1628f に関連付けられていない任意のトレーニングの提案の表示を停止するように、表示 1601 に、トレーニングブラウザユーザインタフェース 1612 を更新させる。図 16Q では、領域 1616b は、トレーナー Maya にも関連付けられている H I I T トレーニングのみを表示する。コンピュータ 1600 が、フィルタリングオプション 1628f に関連付けられているトレーニングの提案のみの表示を生じさせるが、遠隔制御 1602 は、フィルタリングオプション 1628f の選択に対応する押圧入力 1625j を介した選択領域 1604a のアクティブ化を検出する。遠隔制御 1602 は、入力の表示をコンピュータシステム 1600 に送信する。コンピュータシステム 1600 は、遠隔制御 1602 から、フィルタリングオプション 1628f の選択に対応する入力 1625j の表示を受信する。

10

【0514】

図 16R では、入力 1625j を検出する（例えば、その表示を受信すること）に応答して、コンピュータシステム 1600 は、ディスプレイ 1601 に、領域 1616a 内のフィルタリングオプション 1628a ~ 1628i の表示を、フィルタリングカテゴリオプション 1614a ~ 1614d と置き換えさせる。更に、入力 1625j に応じて、コンピュータシステム 1600 は、「トレーナー」フィルタリングカテゴリのために「MAYA」フィルタリングオプションが選択されたことを示すために、視覚的に変更されたフィルタリングカテゴリオプション 1614b を有し、コンピュータシステム 1600 はまた、トレーニングブラウザユーザインタフェース 1612 にボタン 1630 を追加している。ボタン 1630 は、現在適用されている「MAYA」フィルタリングオプションを除去するためにユーザによって選択可能である。加えて、「トレーナー」フィルタリングカテゴリの「MAYA」フィルタリングオプションの選択に対応する入力 1625j を検出したことに応じて、フォーカスは、次のフィルタリングカテゴリ、例えば、「持続時間」フィルタリングカテゴリ 1614c に自動的に位置付けられる。

20

【0515】

図 17A ~ 図 17B は、いくつかの実施形態に係る、トレーニングの情報を表示する方法を示すフロー図である。方法 1700 は、ディスプレイを有するデバイス（例えば、100、300、500、600、800、1600）で実行される。方法 1700 のいくつかの動作は、任意選択的に組み合わせられ、いくつかの動作の順序は、任意選択的に変更され、いくつかの動作は、任意選択的に省略される。

30

【0516】

いくつかの実施形態では、電子デバイス（例えば、600、800、1600）は、コンピュータシステムである。コンピュータシステムは、任意選択的に、表示生成構成要素と 1 つ以上の入力デバイスとの通信（例えば、有線通信、無線通信）である。表示生成構成要素は、CRT ディスプレイを介したディスプレイ、LED ディスプレイを介したディスプレイ、又は画像投影を介した表示などの視覚的な出力を提供するように構成されている。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムとは別個である。1 つ以上の入力デバイスは、ユーザの入力を受けるタッチ感知面など、入力を受け取るように構成される。いくつかの実施形態では、1 つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、1 つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムとは別個である。したがって、コンピュータシステムは、有線又は無線接続を介して、データ（例えば、画像データ又はビデオデータ）を、一体型又は外部の表示生成構成要素に送信して、（例えば、表示デバイスを使用して）コンテンツを視覚的に生成することができ、1 つ以上の入力デバイスからの入力を、有線又は無線接続で受信することができる。

40

【0517】

後述するように、方法 1700 は、トレーニングの情報を表示するための直感的な仕方を提供する。この方法は、トレーニングの情報を表示する際のユーザの認知的負担を軽減し

50

、それにより、より効率的なヒューマン - マシンインタフェースを作り出す。バッテリー動作式コンピューティングデバイスの場合、ユーザがより高速かつ効率的にカメラの閲覧を表示できるようにすることで、電力を節約し、バッテリー充電間の時間を延ばす。

【0518】

コンピュータシステム1600（例えば、電子デバイス、セットトップデバイス、表示生成構成要素及び1つ以上の入力デバイスと通信する（例えば、有線通信、無線通信）、ディスプレイ（1702）、表示生成構成要素を介して、ユーザインタフェース（例えば、1612）を表示させる（1702）。ユーザインタフェースは、複数のトレーニングの提案（例えば、ユーザインタフェースの第1の領域（例えば、1616b）内に表示されたトレーニングの提案（例えば、領域1616b内に表示されたトレーニングの提案）、及び複数のトレーニングの提案と同時に表示されるトレーニングの提案をフィルタリングするための1つ以上のフィルタリングオプション（例えば、1622a～1622h、1628a～1628i）（例えば、1つ以上のトレーニングタイプ、トレーナー、持続時間、音楽オプション）を表示する。いくつかの実施形態では、トレーニングの提案は、トレーニング（例えば、ユーザが身体活動を実行することを誘導するオーディオコンテンツ及び/又はビデオコンテンツ）に対応する（例えば、表現する）。いくつかの実施形態では、トレーニングの提案を選択することは、トレーニングの提案に対応するトレーニングを再生するためのプロセスを開始する。いくつかの実施形態では、複数のトレーニングの提案の一部分のみが所与の時間に表示され、ユーザインタフェース内でスクロールすることにより、複数のトレーニングの提案の追加のトレーニングの提案が表示される。複数のトレーニングの提案及びトレーニングの提案をフィルタリングするための1つ以上のフィルタリングオプションを表示することにより、ユーザは、トレーニングを迅速にフィルタリングし、特定のトレーニングへのアクセスを獲得することが可能になり、それにより、トレーニングを選択するために必要な入力の数を実行するために必要な入力数を低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって）ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0519】

コンピュータシステム1600は、1つ以上の入力デバイスを介して、1つ以上のフィルタリングオプションの第1のフィルタリングオプション（例えば、1622a、1622e、1628f）に向けられた第1のユーザの入力（例えば、1623、1625c、1625i）（例えば、リモートコントロール、スマートフォン、タブレット、及び/又はコンピュータシステムと通信している（例えば、動作可能に接続されている））時計を介して検出する（1704）。

【0520】

第1のフィルタリングオプションに向けられた第1の入力が少なくとも既定の期間（1706）維持されているとの判定に従って（例えば、フォーカスセクタは、第1のフィルタリングオプションから離れて既定の期間にわたってナビゲートされることなく（例えば、第1のフィルタリングオプションの積極的な選択（例えば、タップする、クリックする）なく）第1のフィルタリングオプション上で維持されている（例えば、既定の期間第1のフィルタリングオプションをホバリングする）、コンピュータシステム1600は、ユーザインタフェースの第1の領域の中の複数のトレーニングの提案の少なくとも一部分を表示することを停止して（1708）、ユーザインタフェースの第1の領域は、第1のフィルタリングオプションに関連付けられた複数のトレーニングの提案からのトレーニングの提案の第1のサブセット（例えば、フィルタリングオプション1622aに関連付けられたトレーニングの提案のサブセットを示す図16E、フィルタリングオプション1622eに関連付けられたトレーニングの提案のサブセットを示す図16I、フィルタリングオプション1628fに関連付けられたトレーニングの提案のサブセットを示す図16Q

10

20

30

40

50

）を含み、第1のフィルタリングオプションに関連付けられていないトレーニングの提案を含まない（例えば、第1のフィルタリングオプションを満たす）（いくつかの実施形態では、トレーニングの提案の第1のサブセットの一部分のみが所与の時間に表示され、ユーザインタフェース内でスクロールすることにより、トレーニングの提案の第1のサブセットの追加のトレーニングの提案が表示される）。複数のトレーニングの提案の少なくとも一部分の表示を停止することにより、ユーザインタフェースが、第1のフィルタリングオプションに関連付けられたトレーニングの提案を含むようにすることで、ユーザが、特定のトレーニングを迅速に閲覧し、アクセスを得ることが可能になり、それによって、トレーニングを選択するために必要とされる入力の数や低減することができる。動作を実行するために必要な入力の数や低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、

10

【0521】

トレーニングの提案の第1のサブセットがユーザインタフェース（1710）の第1の領域（例えば、1616b内に表示されている間に、コンピュータシステム1600は、1つ以上の入力デバイスを介して、第1のサブセットの第1のトレーニングの提案の第1のトレーニングの提案（例えば、1624b）へのナビゲーションに対応する第2のユーザの入力（例えば、1625d、1625e）（例えば、遠隔制御、スマートフォン、タブレット、及び/又はコンピュータシステムに動作可能と通信する（例えば、動作可能に接続されている）腕時計で）を検出する（1712）。

20

【0522】

第2のユーザの入力（1714）を検出したことに応じて、コンピュータシステム1600は、表示生成構成要素を介して、トレーニングの提案の第1のサブセットの表示がユーザインタフェースの第1の領域（例えば、1616b）内に維持されている間、入力が第1のトレーニングの提案（例えば、図16K～図16Lの、トレーニングの提案1624bの移動/アニメーションを示す）に向けられる視覚的表示の表示（1716）を引き起こす。

【0523】

いくつかの実施形態では、ユーザインタフェース（1718）の第1の領域（例えば、1616b）内のトレーニング提案の第1のサブセットの表示を生じさせている間に、コンピュータシステム1600は、1つ以上の入力デバイスを介して、1つ以上のフィルタリングオプションの第2のフィルタリングオプション（例えば、1622e）に向けられた第3のユーザの入力（例えば、1625c）（例えば、遠隔制御、スマートフォン、タブレット、及び/又はコンピュータシステムに動作可能と通信する（例えば、動作可能に接続されている）腕時計で）を検出する（172）。

30

【0524】

いくつかの実施形態では、第2のフィルタリングオプションに向けられた入力が少なくとも第2の既定の期間（1722）維持されているとの判定に従って（1722）（例えば、フォーカスセクタは、第2のフィルタリングオプションから離れて第2の既定の期間（例えば、所定の期間の同じ時間の所定の期間）にわたってナビゲートされることなく、第2のフィルタリングオプション上で維持されている（例えば、第2のフィルタリングオプションをアクティブに選択する（例えば、タップする、クリックする）ことなく））（例えば、既定の期間第2のフィルタリングオプションをホバリングする）、コンピュータシステム1600は、トレーニングの提案の第1のサブセットの少なくとも一部分を表示することを停止して（1724）（例えば、図16H～図16I、「コア」フィルタリングオプション1622aに関連する第1セットのトレーニング提案を「H I I T」フィルタリングオプション1622eに関連する第2セットのトレーニング提案に置き換えることを示す）、ユーザインタフェースの第1の領域は、第2のフィルタリングオプションに

40

50

関連付けられた複数のトレーニングの提案からのトレーニングの提案の第2のサブセットを含み、第2のフィルタリングオプションに関連付けられていない（例えば、第2のフィルタリングオプションを満たす）トレーニングの提案を含まない。いくつかの実施形態では、トレーニングの提案の第2のサブセットの一部分のみが所与の時間に表示され、ユーザインタフェース内でスクロールすることにより、トレーニングの提案の第2のサブセットの追加のトレーニングの提案が表示される。トレーニングの提案の第1のサブセットの少なくとも一部分の表示を停止することにより、ユーザインタフェースの第1の領域が、第2のフィルタリングオプションに関連付けられた複数のトレーニングの提案からのトレーニングの提案の第2のサブセットを含むようにすることで、ユーザが、特定のトレーニングを迅速に閲覧し、アクセスを得ることが可能になり、それによって、トレーニングを選択するために必要とされる入力の数や低減することができる。動作を実行するために必要な入力の数や低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

10

【0525】

いくつかの実施形態では、1つ以上のフィルタリングオプション（例えば、1622a～1622h）は、第1のフィルタリングカテゴリー（例えば、1614a）に群化され（例えば、フィルタリングカテゴリーは、トレーニングタイプ、トレーナー、持続時間、音楽のジャンルを含むことができる）、第1のフィルタリングカテゴリーは、複数のフィルタリングカテゴリー（例えば、1614a～1614d）の1つであり、第1のフィルタリングカテゴリー（例えば、1614a）は、複数のフィルタリングオプション（例えば、1622a～1622h）を含み、複数のフィルタリングカテゴリーの第2のフィルタリングカテゴリー（例えば、1614b）は、複数のフィルタリングオプション（例えば、1628a～1628i）（1726）を含む。いくつかの実施形態では、複数のフィルタリングカテゴリーのそれぞれのフィルタリングカテゴリーは、複数のフィルタリングオプションを含む（例えば、「トレーニングタイプ」フィルタリングカテゴリーは、複数のトレーニングタイプを含み、「トレーナー」フィルタリングカテゴリーは、複数のトレーナーを含み、「持続時間」フィルタリングカテゴリーは複数のトレーニング持続時間を含み、「ミュージックジャンル」フィルタリングカテゴリーは、複数の音楽のジャンルを含む）。フィルタリングオプションを様々なフィルタリングカテゴリーに群化することにより、ユーザは、フィルタリングオプションへのアクセスを迅速に獲得し、フィルタリングオプションを適用するために必要とされる入力の数や減らすことができる。動作を実行するために必要な入力の数や低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

20

30

【0526】

いくつかの実施形態では、ユーザインタフェース内の第1のフィルタリングカテゴリーの1つ以上のフィルタリングオプションの表示を引き起こす間に、コンピュータシステム1600は、第4のユーザの入力（例えば、1625g）（例えば、異なるフィルタリングカテゴリーの選択）を検出する。

40

【0527】

いくつかの実施形態では、第4のユーザの入力を検出したことに応じて、コンピュータシステム1600は、第1のフィルタリングカテゴリーの1つ以上のフィルタリングオプションの表示を停止させる（例えば、図16Nの、フィルタリングオプション1622a～1622hは、もはや表示されない）。

【0528】

50

いくつかの実施形態では、コンピュータシステム 1600 は、表示生成構成要素を介して、第 1 のフィルタリングカテゴリを含む複数のフィルタリングカテゴリの表示（例えば、図 16N では、カテゴリ 1614a ~ 1614d が表示される）（例えば、トレーニングタイプ、トレーナー、持続時間、音楽のジャンル/タイプ）を表示させる。

【0529】

いくつかの実施形態では、コンピュータシステム 1600 は、複数のフィルタリングカテゴリからの第 2 のフィルタリングカテゴリの選択に対応する第 5 のユーザの入力（例えば、1625h）を検出する（例えば、第 2 のフィルタリングカテゴリをタップすること、第 2 のフィルタリングカテゴリをクリックすること）。

【0530】

いくつかの実施形態では、第 5 のユーザの入力（例えば、1625h）を検出したことに応じて、コンピュータシステム 1600 は、第 2 のフィルタリングカテゴリの第 2 の複数のフィルタリングオプションが表示されるように、第 2 のフィルタリングカテゴリを拡張させる（例えば、図 16O では、フィルタリングオプション 1628a ~ 1628i が表示される）。いくつかの実施形態では、第 2 のフィルタリングカテゴリを拡張させることにより、第 2 のフィルタリングカテゴリの第 2 の複数のフィルタリングオプションが表示されるようにすることは、複数のフィルタリングカテゴリの表示を、第 2 の複数のフィルタリングオプションの表示と置き換えることを含む。フィルタリングオプションを異なるカテゴリに表示する前に、1 つのフィルタリングカテゴリにおけるフィルタリングオプションの表示を停止することにより、ユーザは、より効率的にナビゲートし、フィルタリングオプションを適用することができ、それによって、フィルタリングオプションを適用するために必要とされる入力の数減らすことができる。動作を実行するために必要な入力数を低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって）ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0531】

いくつかの実施形態では、第 4 のユーザの入力は、1 つ以上のフィルタリングオプションの第 1 のフィルタリングオプション（例えば、第 1 のフィルタリングオプションをタップすること、第 1 のフィルタリングオプションをクリックすること）（例えば、図 16M の 1625g）に対応する。第 1 のカテゴリ内の第 1 のフィルタリングオプションのユーザの選択に応じて、第 1 のカテゴリの 1 つ以上のフィルタリングオプションの表示を停止して、複数のフィルタリングカテゴリの表示を引き起こすことにより、ユーザは、より少ない入力でフィルタリングオプションをより迅速かつ効率的にナビゲートすることが可能になる。動作を実行するために必要な入力数を低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって）ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0532】

いくつかの実施形態では、第 1 のユーザの入力（例えば、1623）に応じて、コンピュータシステム 1600 は、第 1 のフィルタリングカテゴリの 1 つ以上のフィルタリングオプションの表示を維持する（例えば、図 16C ~ 16E、フィルタリングオプション 1622a ~ 1622h の表示が維持される）。フィルタリングオプションの選択前に、1 つ以上のフィルタリングオプションの表示を維持することと、第 1 のフィルタリングオプションのユーザ選択に応じて、1 つ以上のフィルタリングオプションの表示を停止し、複数のフィルタリングカテゴリの表示を引き起こすことは、より少ない入力で複数のフィルタリングカテゴリ内のフィルタリングオプションをより迅速かつ効率的にナビゲートする

10

20

30

40

50

ことを可能にする。動作を実行するために必要な入力の数や低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイス进行操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって）ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0533】

いくつかの実施形態では、第5のユーザの入力（例えば、1625h）を検出したことに
 10 応じて、第2の複数のフィルタリングオプション（例えば、1628a~1628i）の
 第3のフィルタリングオプション（例えば、1628g、1628h、1628i）は、
 現在適用されているフィルタリングオプションのセット（例えば、図160では、「H
 I
 E
 T」フィルタリングオプションが適用される）と不適合であるという判定に
 15 応じて（例えば、第1のフィルタリングカテゴリから選択されたフィルタリング
 オプション）（いくつかの実施形態では、第3のフィルタリングオプションに
 関連付けられたトレーニングの提案はまた、現在適用されているフィルタ
 リングオプションと関連付けられ、第3のフィルタリングオプションに
 20 関連付けられたトレーニングの提案のサブセットと、現在適用されて
 いるフィルタリングオプションに
 関連付けられたトレーニングの提案のサブセットとの間には重複はない）、
 また第2のフィルタリングカテゴリの第2の複数のフィルタリング
 オプションが表示されている間に、コンピュータシステム1600は表示生成
 構成要素を介して、第3のフィルタリングオプションが現在適用されてい
 25 るフィルタリングオプションのセットと不適合であるという視覚的表示を
 表示させる（例えば、図160のフィルタリングオプション1628g~1628iは、
 フィルタリングオプション1628a~1628fと視覚的に異なる）（例えば、
 第3のフィルタリングオプションが現在適用されているフィルタリング
 オプションと互換性がないことを示す特定の視覚スタイルの第3の
 30 フィルタリングオプションを表示すること（たとえば、「グレー表示」又は
 視覚的に強調されていないオプションとして）、現在適用されている
 フィルタリングオプションと互換性のある1つ以上のフィルタリング
 オプションとは別に第3の第3のフィルタリングオプションを表示する
 こと（たとえば、現在適用されているフィルタリングオプションにも
 35 関連付けられているトレーニングの提案が関連付けられる））。
 いくつかの実施形態では、第3のフィルタリングオプションが、現在適用
 されているフィルタリングオプションのセットと不適合であるという判定に
 40 基づいて、第3のフィルタリングオプションは、ユーザによる選択のため
 に利用不可能である。いくつかの実施形態では、第3のフィルタリング
 オプションは依然として選択可能であるが、第3のフィルタリング
 オプションの選択は、現在適用されているフィルタリングオプションが
 除去されるに至る（例えば、現在適用されているフィルタリング
 オプションが除去され、第3のフィルタリングオプションが適用される）。
 特定のフィルタリングオプションが、現在適用されているフィルタリング
 オプションのセットと不適合であるという視覚的指標を表示すること
 45 により、ユーザはより迅速かつ効率的にナビゲートし、より少ない
 入力でフィルタリングオプションを適用することが可能になる。別の
 方法では、ユーザは、現在適用されているフィルタリングオプションと
 不適合であるフィルタリングオプションを適用しようとする1つ以上の
 50 入力を費やすことができる。動作を実行するために必要な入力
 の数を低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、
 デバイス进行操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力
 を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによ
 って）ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、
 ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすること
 によって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0534】

いくつかの実施形態では、第4のユーザの入力（例えば、1625g）を検出したことに
 55 応じて、コンピュータシステム1600は、表示生成構成要素を介して、第1の
 フィルタリングオプションが選択され、適用されたことを示す選択可能な
 ユーザインタフェースオ

10

20

30

40

50

プロジェクト（例えば、選択可能なオプション、アフォーダンス）（例えば、1626）を表示させ、選択可能なユーザインタフェースオブジェクトは、選択されると、第1のフィルタリングオプションのアプリケーションを除去する（例えば、選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択は、第1のフィルタリングオプションに関連付けられていないトレーニングの提案を含むユーザインタフェースの第1の領域をもたらず）。適用されたフィルタリングオプションの適用を除去するように選択することができる選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することにより、ユーザが、より少ない入力で適用されたフィルタリングオプションの適用をより迅速かつ効率的に除去することを可能にする。動作を実行するために必要な入力の数を低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

10

【0535】

いくつかの実施形態では、第1のユーザの入力を検出した後、及び第1のフィルタリングオプションに向けられた第1のユーザの入力が少なくとも既定の期間維持されていないとの判定に従って（例えば、フォーカスセクタは、既定の期間にわたって第1のフィルタリングオプション上に維持されていない（例えば、フォーカスセクタは、既定の期間が経過する前に、第1のフィルタリングオプションから離れてナビゲートされている））、コンピュータシステム1600は、ユーザインタフェースの第1の領域内の複数のトレーニングの提案の表示を表示生成構成要素を介して維持する（例えば、図16E~16Fでは、ユーザの入力1625aは、領域1616bに示される複数のトレーニングの提案の変化を引き起こさない）（例えば、ユーザインタフェースの第1の領域が不変のままであるように、ユーザインタフェースの第1の領域内の複数のトレーニングの提案の表示を維持する）。ユーザの入力が少なくとも既定の期間維持されていない場合に、トレーニングの提案の表示を維持することは、ユーザインタフェース内に表示されたオブジェクト及び/又は構成要素の更新又は変更の回数を低減する。UIの不要な視覚的変更を減らすと、ユーザデバイスインタフェースがより効率的になり（例えば、視覚的な混乱を最小限に抑え、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって）、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

20

30

【0536】

いくつかの実施形態では、1つ以上のフィルタリングオプションのそれぞれのフィルタリングオプションは、1つ以上のトレーニングのトレーナーの個々のトレーニングトレーナー（例えば、トレーナーフィルタリングオプション1628a~1628i）に関連付けられる。いくつかの実施形態では、第1のフィルタリングオプションは、1つ以上のトレーニングトレーナーの第1のトレーニングトレーナーに関連付けられる。いくつかの実施形態では、ユーザインタフェースの第1の領域内に複数のトレーニングの提案の少なくとも一部分を表示することを停止することは、第1のトレーニングトレーナー（例えば、図16Q）に関連付けられていないトレーニングの提案の表示を停止することを含み、ユーザインタフェースの第1の領域は、第1のトレーニングトレーナーに関連付けられた複数のトレーニングの提案からのトレーニングの提案の第1のサブセットを含み、第1のトレーニングトレーナーに関連付けられていないトレーニングの提案を含まない。第1のトレーニングトレーナーに関連付けられていないトレーニングの提案の表示を停止することにより、ユーザに、どのトレーニングが選択されたトレーナーに対応するフィードバックであるかをユーザに提供する。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）

40

50

ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0537】

いくつかの実施形態では、トレーニングの提案の第1のサブセットの表示が、ユーザインタフェースの第1の領域内に維持されている間、入力が第1のトレーニングの提案に向けられているという視覚的表示を表示させることは、表示生成構成要素を介して、トレーニングの提案の第1のサブセットの表示がユーザインタフェースの第1の領域内に維持されている間に、第1のトレーニングの提案に関連付けられたプレビュービデオの表示を引き起こすことを含む（例えば、図16K～図16L）。いくつかの実施形態では、プレビュービデオは、トレーニングの提案に関連付けられたトレーニングトレーナーのビデオ及び/又はオーディオ足跡を含む。いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案に関連付けられたプレビュービデオは、第1のトレーニングの提案の選択された部分を含む。いくつかの実施形態では、複数のトレーニングの提案の各トレーニングの提案は、それぞれのプレビュービデオに関連付けられ、各プレビュービデオは同じ所定の持続時間を有する。第1のトレーニングの提案に関連付けられたプレビュービデオの表示を引き起こすことは、デバイスの現在の状態に関するフィードバックを、ユーザに提供する（例えば、デバイスは、第1のトレーニングの提案に向けられたユーザの入力を検出した）。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0538】

いくつかの実施形態では、ユーザインタフェース（例えば、1612）は、選択されると、1つ以上の（又は全ての）適用されたフィルタリングオプションを除去する、第2の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、選択可能なオプション、アフォーダンス）（例えば、1617）を更に含む。いくつかの実施形態では、選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択により、ユーザインタフェースの第1の領域が、利用可能なトレーニングの提案の未フィルタリング（例えば、完全な）リストを含むに至る。適用されたフィルタリングオプションの適用を除去するように選択することができる選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを提供することにより、ユーザが、より少ない入力で適用されたフィルタリングオプションの適用をより迅速かつ効率的に除去することを可能にする。動作を実行するために必要な入力の数を低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって）ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0539】

方法1700に関連して上述されたプロセス（例えば、図17A～図17B）の詳細はまた、後述する方法にも類似の方式で適用可能であることに留意されたい。例えば、方法1900は、方法1700を参照して上述した様々な方法の特性のうちの1つ以上を任意選択的に含む。例えば、方法1900に関して後述されるようなトレーニングの提案ユーザインタフェースは、方法1700に記載されるように、様々なブラウジング及びフィルタリング機能を含み得る。簡潔にするために、これらの詳細は、以下で繰り返さない。

【0540】

図18A～図18Vは、いくつかの実施形態に係る、トレーニング情報を表示するための例示的なユーザインタフェースを示す。これらの図におけるユーザインタフェースは、図19A～図19Cにおけるプロセスを含む、以下で説明するプロセスを例示するために使

10

20

30

40

50

用される。

【0541】

図18A～図18Vは、例示的なデバイス及びユーザインタフェースを示している。図18Aでは、コンピュータシステム1600（例えば、デバイス100、300、500）は、1つ以上の異なるアプリケーションを起動するか、又は異なるコンテンツを閲覧するための選択可能なグラフィカルユーザインタフェースオブジェクトを含む、ディスプレイ1601（例えば、テレビ）上にホームスクリーンユーザインタフェース1810を表示している。いくつかの実施形態では、ディスプレイ1601はコンピュータシステム1600の一体化部品である。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601（例えば、図18Aに示すように）と通信している（例えば、無線、有線）（例えば、コンピュータシステムは、ディスプレイ1601と通信するセットトップボックス又はコンピュータである）。

10

【0542】

図18Aはまた、遠隔制御1602で検出されたユーザの入力に基づいて、データを（例えば、RF通信を介して、Bluetoothを介して赤外線を通じて）コンピュータシステム1600に送信するように構成された遠隔制御1602を示す。遠隔制御1602は、タップ、押圧、及びスワイプジェスチャを検出するためのタッチ感知面を含む選択領域1604a、メニューボタン1604b、テレビボタン1604c、マイクロフォンボタン1604d、再生/一時停止ボタン1604e、及び音量制御ボタン1604fを含む。

20

【0543】

図18A～図18Cは、ユーザが個人化されたトレーニングユーザインタフェースで自動的に提示される、例示的なシナリオ1802を示す。例示的シナリオ1802では、コンピュータシステム1600の近接内に単一の認識されたユーザ（1806a）が存在するという判定が、コンピュータシステム1600によって行われる（例えば、コンピュータシステムの近接内でユーザに関連付けられた単一の認識された（例えば、以前にペアリングされた）電子デバイスが存在する）。その判定に基づいて、コンピュータシステム1600は、その認識されたユーザに関する個人化されたトレーニングユーザインタフェースを表示する。ここで、図18A～18Cを参照して、さらなる詳細を提供する。

【0544】

図18Aでは、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601にホームスクリーンユーザインタフェース1810を表示させる。ホームスクリーンユーザインタフェース1810は、対応するアプリケーションを開くためにユーザによって選択可能なアプリケーション表現1812a～1812dを含む。

30

【0545】

図18Aはまた、ユーザ1806aがコンピュータシステム1600と同じ部屋にいるシナリオ1802を示す。ユーザ1806aは、電子デバイス800a（例えば、デバイス800）（例えば、腕時計）を着用している。コンピュータシステム1600は、コンピュータシステム1600の既定の近接内にある（例えば、同じ部屋で、閾値距離以内に）1つのデバイス（例えば、特定のタイプのデバイス（例えば、1つの腕時計））が存在すると判定する。更に、シナリオ1802では、コンピュータシステム1600はまた、デバイス800aがコンピュータシステム1600と以前にペアリングされていると判定する（例えば、ユーザ800aは、以前にデバイス800aに（例えば、無線で）コンピュータシステム1600に接続させた）。

40

【0546】

図18Aに示すようなホームスクリーンユーザインタフェース1810では、フォーカスは、フィットネスアプリケーションに対応するアプリケーション表現1812a上にある。コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601を介して、アプリケーション表現1812a上のフォーカスを有するホームスクリーンユーザインタフェース1810の表示を引き起こし、遠隔制御1602が、アプリケーション表現1812aの選択に対

50

応するボタン押圧入力 1 8 1 4 を介して選択領域 1 6 0 4 a のアクティブ化を検出し、入力の表示をコンピュータシステム 1 6 0 0 に送信する。コンピュータシステム 1 6 0 0 は、遠隔制御 1 6 0 2 から、アプリケーション表現 1 8 1 2 a の選択に対応する入力 1 8 1 4 の表示を受信する。

【 0 5 4 7 】

図 1 8 B では、入力 1 8 1 4 を検出し（例えば、表示を受信すること）に応答して、またコンピュータシステム 1 6 0 0 の既定の近接内にある単一のデバイス 8 0 0 a が存在するとの判定に基づいて（例えば、応じて、従って）、更に、単一のデバイス 8 0 0 a がコンピュータシステム 1 6 0 0 と以前にペアリングされた認識されたデバイスであるとの判定に基づいて（例えば、応じて、従って）、コンピュータシステム 1 6 0 0 は、デバイス 8 0 0 a に、ディスプレイ 8 0 1 a を介して通知 1 8 1 5 a を表示させる。通知 1 8 1 5 a は、ユーザがデバイス 8 0 0 a をコンピュータシステム 1 6 0 0 とペアリングするように、ユーザ 8 0 0 a からの確認を要求する。通知 1 8 1 5 a は、ペアリングをキャンセルするためのコンピュータシステム 1 6 0 0 及びオプション 1 8 1 8 とのデバイス 8 0 0 a のペアリングを確認するオプション 1 8 1 6 を含む。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム 1 6 0 0 はまた、デバイス 8 0 0 a に触覚出力を出力して、ユーザに通知 1 8 1 5 a を通知する。入力 1 8 1 4 に応じて、コンピュータシステム 1 6 0 0 の近接内に単一の以前ペアリングされたデバイスが存在するという判定に基づいて、コンピュータシステム 1 6 0 0 はまた、ディスプレイ 1 6 0 1 に、ユーザに自分のデバイスとコンピュータシステム 1 6 0 0 とのペアリングをするように命令する通知 1 8 1 5 b を表示させる。

【 0 5 4 8 】

図 1 8 B では、電子デバイス 8 0 0 a は、ユーザの意図の確認を示すオプション 1 8 1 6 の位置に対応する入力 1 8 2 0 を、コンピュータシステム 1 6 0 0 を用いてペアリングデバイス 8 0 0 a に検出する。デバイス 8 0 0 a は、入力の表示をコンピュータシステム 1 6 0 0 に送信する。コンピュータシステム 1 6 0 0 は、デバイス 8 0 0 a から入力 1 8 2 0 の表示を受信する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム 1 6 0 0 とのデバイス 8 0 0 a のペアリングを確認するために単一のタップを必要とするのではなく、コンピュータシステム 1 6 0 0 は、（例えば、図 1 8 M に示すように）ペアリングを確認するために、ピン番号などの追加情報の入力を必要とすることができる。

【 0 5 4 9 】

図 1 8 C では、入力 1 8 2 0 の検出（例えば、表示の受信）に応答して、コンピュータシステム 1 6 0 0 は、ディスプレイ 1 6 0 1 に新しいユーザインタフェースを表示させる。更に、コンピュータシステム 1 6 0 0 の既定の近接内にある単一の以前にペアリングされたデバイス 8 0 0 a（例えば、特定のタイプの単一の以前にペアリングされたデバイス）が存在するとの判定に基づいて（例えば、応じて、従って）、応じて、コンピュータシステム 1 6 0 0 は、ディスプレイ 1 6 0 1 を介して、デバイス 8 0 0 a 及び / 又はユーザ 1 8 0 6 a に関連付けられたトレーニングユーザインタフェース 1 8 2 2 の表示を引き起こす。トレーニングユーザインタフェース 1 8 2 2 は、図 1 6 A のトレーニングユーザインタフェース 1 6 0 6 と実質的に同様の機能性を有する。トレーニングユーザインタフェース 1 8 2 2 は、ユーザ（例えば、ユーザ 1 8 0 6 a）のためのトレーニングの提案 1 8 2 4 a ~ 1 8 2 4 d を含む。いくつかの実施形態では、電子デバイス 8 0 0 a がユーザ 1 8 0 6 a に関連付けられ、ユーザ 1 8 0 6 a によって完了した 1 つ以上のトレーニングに基づいて、トレーニングの提案 1 8 2 4 a ~ 1 8 2 4 d が選択されるという点で、トレーニングユーザインタフェース 1 8 2 2 は電子デバイス 8 0 0 a に関連付けられている。例えば、トレーニングの提案 1 8 2 4 a は、ユーザ 1 8 0 6 a によって完了したトレーニングのサブセット（例えば、直近に完了したトレーニング）で 1 つ以上の特性を共有するトレーニングを表す。描写されたシナリオでは、ユーザ 1 8 0 6 a は、最近では、トレーナー Amy とのコアトレーニングを完了した。したがって、コンピュータシステム 1 6 0 0 は、ユーザ 1 8 0 6 a の直近に完了したトレーニングと共有された特性を有するトレーニングを表すので、トレーニング提案 1 8 2 4 a を提供する（例えば、トレーニングの提案 1

8024 aは、ユーザの直近に完了したトレーニングと同じタイプのトレーニング（コア）を有し、トレーニングの提案18024 aは、ユーザの直近に完了したトレーニングと同じトレーナー（Amy）を有する。トレーニングユーザインタフェース1822はまた、異なるトレーニングブラウザユーザインタフェース（例えば、図16Bのユーザインタフェース1612）を提示するために選択可能な、トレーニングユーザインタフェース1822及びオプション1825 bを提示するように選択可能なオプション1825 aも含む。

【0550】

一方、図18A～図18Cは、単一の認識されたデバイスが識別されるシナリオを示すが、図18D～図18Hは、複数の認識された（例えば、以前にペアリングされた）デバイスがコンピュータシステム1600の近接内にあると識別されるシナリオを示す。

10

【0551】

図18Dでは、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601にホームスクリーンユーザインタフェース1810を表示させる。

【0552】

図18Dはまた、2人のユーザ1806 a、1806 bがコンピュータシステム1600と同じ部屋にあるシナリオ1828を示す。ユーザ1806 aは、電子デバイス800 a（例えば、デバイス800）（例えば、腕時計）を着用しており、ユーザ1806 bは電子デバイス800 b（例えば、デバイス800）（例えば、腕時計）を着用している。コンピュータシステム1600は、コンピュータシステム1600の既定の近接内（例えば、同じ部屋の中、閾値距離内など）にある複数の（例えば、2つの）デバイス（例えば、特定のタイプのデバイス（例えば、2つの腕時計））が存在すると判定する。更に、シナリオ1828では、コンピュータシステム1600はまた、両方のデバイス800 a、800 bがコンピュータシステム1600と以前にペアリングされていたと判定する。

20

【0553】

図18Dに示されるホームスクリーンユーザインタフェース1810では、フォーカスは、フィットネスアプリケーションに対応するアプリケーション表現1812 a上にある。コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601を介して、アプリケーション表現1812 a上のフォーカスを有するホームスクリーンユーザインタフェース1810の表示を引き起こし、遠隔制御1602が、アプリケーション表現1812 aの選択に対応するボタン押入1829を介して選択領域1604 aのアクティブ化を検出し、入力の表示をコンピュータシステム1600に送信する。コンピュータシステム1600は、遠隔制御1602から、アプリケーション表現1812 aの選択に対応する入力1829の表示を受信する。

30

【0554】

図18Eでは、入力1829の検出（例えば、表示の受信）に応じて、またコンピュータシステム1600の既定の近接内にある、複数の認識されている（例えば、以前にペアリングされた）デバイス800 a、800 bが存在するという判定に基づいて（例えば、応じて、従って）、コンピュータシステム1600は、デバイスディスプレイ1601に、ホームスクリーンユーザインタフェース1810の表示を曖昧性除去ユーザインタフェース1830と置き換えさせる。曖昧性除去ユーザインタフェース1830は、3つの選択可能なオプション1832 a、1832 b、1832 cを含む。オプション1832 aは、ユーザ1806 b及びデバイス800 bに関連付けられ（例えば、対応する）、デバイス800 bがコンピュータシステム1600の既定の近接内にあるという判定に基づいて提示される。選択されると、オプション1832 aは、ユーザ1806 b及びデバイス800 bに関連付けられたトレーニングユーザインタフェースを提示する。オプション1832 bは、ユーザ1806 a及びデバイス800 aに関連付けられ（例えば、対応する）、デバイス800 aがコンピュータシステム1600の既定の近接内にあるという判定に基づいて提示される。選択されると、オプション1832 bは、ユーザ1806 a及びデバイス800 aに関連付けられたトレーニングユーザインタフェースを提示する。オプシ

40

50

ョン 1 8 3 2 c は、コンピュータシステム 1 6 0 0 と以前にペアリングされていない新しいデバイスをペアリングするように選択可能である。

【 0 5 5 5 】

図 1 8 E では、フォーカスはオプション 1 8 3 2 b 上にあり、遠隔制御 1 6 0 2 は、オプション 1 8 3 2 b の選択に対応するボタン押圧入力 1 8 3 4 を介した選択領域 1 6 0 4 a のアクティブ化を検出する。遠隔制御 1 6 0 2 は、入力の表示をコンピュータシステム 1 6 0 0 に送信する。コンピュータシステム 1 6 0 0 は、遠隔制御 1 6 0 2 から入力 1 8 3 4 の表示を受信する。

【 0 5 5 6 】

図 1 8 F では、入力 1 8 3 4 を検出したこと（例えば、表示を受信すること）に応じて、コンピュータシステム 1 6 0 0 は、曖昧性除去ユーザインタフェース 1 8 3 0 の表示をトレーニングユーザインタフェース 1 8 2 2 と置き換えさせる。トレーニングユーザインタフェース 1 8 2 2 は、図 1 8 C のトレーニングユーザインタフェース 1 8 2 2 と同じである。図 1 8 C を参照して上述したように、トレーニングユーザインタフェース 1 8 2 2 はユーザ 1 8 0 6 a 及びデバイス 8 0 0 a に関連付けられている（例えば、それに対応し、個人化される）。例えば、トレーニングユーザインタフェース 1 8 2 2 に提示されたトレーニングの提案 1 8 2 4 a ~ 1 8 2 4 d は、ユーザ 1 8 0 6 a によって完了された 1 つ以上のトレーニングに基づいて選択される。

10

【 0 5 5 7 】

入力 1 8 3 4 を検出したことに応じて、コンピュータシステム 1 6 0 0 はまた、デバイス 8 0 0 a に通知 1 8 3 6 を表示させ、デバイス 8 0 0 a がコンピュータシステム 1 6 0 0 とペアリングされていることを確認する触覚出力を出力する。いくつかの実施形態では、ユーザインタフェース 1 8 2 2 の表示を引き起こす前に、コンピュータシステム 1 6 0 0 は、デバイス 8 0 0 a 上に通知を表示させ、ユーザが（図 1 8 B に示されるように）コンピュータシステム 1 6 0 0 とデバイス 8 0 0 a とでペアリングをしたいことを確認する。

20

【 0 5 5 8 】

図 1 8 G では、曖昧性除去ユーザインタフェース 1 8 3 0 に戻ると、フォーカスはオプション 1 8 3 2 a 上にあり、遠隔制御 1 6 0 2 はオプション 1 8 3 2 a の選択に対応するボタン押圧入力 1 8 3 8 を介した選択領域 1 6 0 4 a のアクティブ化を検出する。遠隔制御 1 6 0 2 は、入力の表示をコンピュータシステム 1 6 0 0 に送信する。コンピュータシステム 1 6 0 0 は、遠隔制御 1 6 0 2 から入力 1 8 3 8 の表示を受信する。

30

【 0 5 5 9 】

図 1 8 H では、入力 1 8 3 8 を検出したこと（例えば、表示を受信すること）に応じて、コンピュータシステム 1 6 0 0 は、曖昧性除去ユーザインタフェース 1 8 3 0 の表示をトレーニングユーザインタフェース 1 8 4 0 と置き換えさせる。ユーザインタフェース 1 8 4 0 の機能性は、図 1 8 C 及び図 1 8 F のトレーニングユーザインタフェース 1 8 2 2 と実質的に同じである。トレーニングユーザインタフェース 1 8 4 0 は、ユーザ 1 8 0 6 b 及びデバイス 8 0 0 b に関連付けられている（例えば、それに対応し、個人化される）。例えば、トレーニングユーザインタフェース 1 8 4 0 に提示されたトレーニングの提案 1 8 4 2 a ~ 1 8 4 2 d は、ユーザ 1 8 0 6 a によって完了された 1 つ以上のトレーニングに基づいて選択される。

40

【 0 5 6 0 】

入力 1 8 3 8 を検出したことに応じて、コンピュータシステム 1 6 0 0 はまた、デバイス 8 0 0 b に通知 1 8 4 4 を表示させ、デバイス 8 0 0 b がコンピュータシステム 1 6 0 0 とペアリングされていることを確認する触覚出力を出力する。いくつかの実施形態では、ユーザインタフェース 1 8 4 0 の表示を引き起こす前に、コンピュータシステム 1 6 0 0 は、デバイス 8 0 0 a 上に通知を表示させ、ユーザが、（図 1 8 B に示される通知 1 8 1 5 a と同様の）コンピュータシステム 1 6 0 0 とのペアデバイス 8 0 0 b と同様であることを確認する。

【 0 5 6 1 】

50

図 18 A ~ 図 18 C は、単一の認識されたデバイス（例えば、スマートフォン又はスマートウォッチ又は特定のユーザに関連付けられた他のデバイス）が識別されるシナリオを示すが、図 18 D ~ 図 18 H は、複数の認識されたデバイスが、コンピュータシステム 1600 の近接内にあると識別されるシナリオを示し、図 18 I ~ 図 18 N は、1つ以上のデバイスがコンピュータシステム 1600 の近接内にあるが、デバイスのいずれも認識されたデバイスではない（例えば、いずれのデバイスもコンピュータシステム 1600 と以前にペアリングされていない）シナリオを示す。いくつかの実施形態では、認識されたデバイスは、トレーニング中のユーザ活動レベルのより正確な追跡を可能にする 1つ以上のセンサ（例えば、心拍センサ若しくは血液酸素化センサなどのバイオ指標センサ、又はジャイロスコープ若しくは加速度計などのモーションセンサ）を含むデバイスである。

10

【0562】

図 18 I では、コンピュータシステム 1600 は、ディスプレイ 1601 にホームスクリーンユーザインタフェース 1810 を表示させる。

【0563】

図 18 I はまた、ユーザ 1806c がコンピュータシステム 1600 と同じ部屋にいるシナリオ 1846 を示す。ユーザ 1806c は、電子デバイス 800c（例えば、デバイス 800）（例えば、腕時計）を着用している。コンピュータシステム 1600 は、コンピュータシステム 1600 の既定の近接内（例えば、同じ部屋、閾値距離内など）に単一のデバイス 800c が存在すると判定するが、また、デバイス 800c がコンピュータシステム 1600 と以前にペアリングされていないと判定する。

20

【0564】

図 18 I に示されるホームスクリーンユーザインタフェース 1810 では、フォーカスは、フィットネスアプリケーションに対応するアプリケーション表現 1812a 上にある。コンピュータシステム 1600 は、ディスプレイ 1601 を介して、アプリケーション表現 1812a 上のフォーカスを有するホームスクリーンユーザインタフェース 1810 の表示を引き起こし、遠隔制御 1602 が、アプリケーション表現 1812a の選択に対応するボタン押圧入力 1848 を介して選択領域 1604a のアクティブ化を検出し、入力の表示をコンピュータシステム 1600 に送信する。コンピュータシステム 1600 は、遠隔制御 1602 から、アプリケーション表現 1812a の選択に対応する入力 1848 の表示を受信する。

30

【0565】

図 18 J では、入力 1848 の検出（例えば、表示の受信）に応じて、またコンピュータシステム 1600 の既定の近接内にある、認識されている（例えば、以前にペアリングされた）デバイスが存在しないという判定に基づいて（例えば、応じて、従って）、コンピュータシステム 1600 は、ディスプレイ 1601 に、ホームスクリーンユーザインタフェース 1810 の表示をログアウトトレーニングユーザインタフェース 1850 と置き換えさせる。上述のトレーニングユーザインタフェース 1822、1840 とは対照的に、ログアウトトレーニングユーザインタフェース 1850 は、任意の特定のユーザ又はユーザアカウントに関連付けられていない。ユーザインタフェース 1850 は、トレーニングの提案 1852a ~ 1852c を表示するが、トレーニングの提案 1852a ~ 1852c は、ユーザがフィットネスアプリケーションアカウントのためにログイン及び/又はサインアップするまでユーザによって選択可能でなくてもよい。ユーザインタフェース 1850 は、フィットネスアプリケーションの自由試用のためにサインアップするように選択可能なオプション 1856a と、ユーザが既にアカウントを有する場合にフィットネスアプリケーションアカウントにログインするように選択可能なオプション 1856b を提供する。

40

【0566】

図 18 J では、フォーカスはオプション 1856a にある。コンピュータシステム 1600 は、オプション 1856a 上のフォーカスを有するユーザインタフェース 1850 の表示を生じさせるが、遠隔制御 1602 が、オプション 1856a の選択に対応するボタン

50

押圧入力 1 8 5 8 を介して選択領域 1 6 0 4 a のアクティブ化を検出し、入力の表示をコンピュータシステム 1 6 0 0 に送信する。コンピュータシステム 1 6 0 0 は、遠隔制御 1 6 0 2 から、オプション 1 8 5 6 a の選択に対応する入力 1 8 5 8 の表示を受信する。

【 0 5 6 7 】

図 1 8 K では、入力 1 8 5 8 を検出した（例えば、表示を受信する）ことに応じて、コンピュータシステム 1 6 0 0 は、ディスプレイ 1 6 0 1 に、ユーザインタフェース 1 8 5 0 の表示をユーザインタフェース 1 8 6 0 と置き換えさせる。ユーザインタフェース 1 8 6 0 は、フィットネスアプリケーションの自由試用を確認するように選択可能なオプション 1 8 6 2 a と、フィットネスアプリケーションの自由試用のためのサインアップをキャンセルするように選択可能なオプション 1 8 6 2 b と、を含む。図 1 8 K では、フォーカスはオプション 1 8 6 2 a にある。コンピュータシステム 1 6 0 0 は、オプション 1 8 6 2 a 上のフォーカスを有するユーザインタフェース 1 8 6 0 の表示を生じさせるが、遠隔制御 1 6 0 2 が、オプション 1 8 6 2 a の選択に対応するボタン押圧入力 1 8 6 4 を介して選択領域 1 6 0 4 a のアクティブ化を検出し、入力の表示をコンピュータシステム 1 6 0 0 に送信する。コンピュータシステム 1 6 0 0 は、遠隔制御 1 6 0 2 から、オプション 1 8 6 2 a の選択に対応する入力 1 8 6 4 の表示を受信する。

10

【 0 5 6 8 】

図 1 8 L では、入力 1 8 6 4 を検出した（例えば、表示を受信する）ことに応じて、コンピュータシステム 1 6 0 0 は、ディスプレイ 1 6 0 1 に、ユーザインタフェース 1 8 6 0 の表示をユーザインタフェース 1 8 6 6 と置き換えさせる。ユーザインタフェース 1 8 6 6 は、デバイス 8 0 0 c 上のフィットネスアプリケーションを開くようにユーザ 1 8 0 6 c に命令する。

20

【 0 5 6 9 】

図 1 8 M では、ユーザがデバイス 8 0 0 c 上のフィットネスアプリケーションを開いたとの判定に回答して、コンピュータシステム 1 6 0 0 は、ディスプレイ 1 6 0 1 に、ユーザインタフェース 1 8 6 0 の表示をユーザインタフェース 1 8 6 8 と置き換えさせる。ユーザインタフェース 1 8 6 8 はピン番号を表示する。コンピュータシステム 1 6 0 0 はまた、デバイス 8 0 0 c に、ディスプレイ 8 0 1 c を介して数パッド 1 8 7 0 を表示させる。ユーザ 1 8 0 6 c は、ユーザインタフェース 1 8 6 8 に示されるピン番号に入るために数字パッド 1 8 7 0 を使用して、装置 8 0 0 c をコンピュータシステム 1 6 0 0 とペアリングする意図を確認することができる。図 1 8 M では、デバイス 8 0 0 c は、数字シーケンス「 1 2 3 4 」の入力に対応するユーザの入力 1 8 7 4 を検出し、入力の表示をコンピュータシステム 1 6 0 0 に送信する。コンピュータシステム 1 6 0 0 は、デバイス 8 0 0 c から、数字シーケンス「 1 2 3 4 」の入力に対応する入力 1 8 7 4 の表示を受信する。いくつかの実施形態では、ピン番号に入るのではなく、他の入力を受信して、デバイス 8 0 0 c とコンピュータシステム 1 6 0 0 とをペアリングさせるユーザの意図を確認することができる。

30

【 0 5 7 0 】

図 1 8 N では、入力 1 8 7 4 を検出した（例えば、表示を受信する）ことに応じて、コンピュータシステム 1 6 0 0 は、ディスプレイ 1 6 0 1 に、ユーザインタフェース 1 8 6 8 の表示をトレーニングユーザインタフェース 1 8 7 6 と置き換えさせる。図 1 8 B、1 8 F、及び 1 8 H を参照して説明したトレーニングユーザインタフェース 1 8 2 2、1 8 4 0 と同様、トレーニングユーザインタフェース 1 8 7 6 は、それぞれ特定のトレーニングに関連付けられたトレーニングの提案 1 8 5 2 a ~ 1 8 5 2 c を含み、トレーニングのためにトレーニングコンテンツ（例えば、ビデオコンテンツ、オーディオコンテンツ）にアクセスするように選択可能である。いくつかの実施形態では、トレーニングユーザインタフェース 1 8 7 6 は、ユーザ 1 8 0 6 a に個人化されていないデフォルトのトレーニングユーザインタフェースである。これは、ユーザ 1 8 0 6 a がフィットネスアプリケーションにおいて任意のトレーニングを実行しておらず、そのため、ユーザ 1 8 0 6 a のための個人化されたトレーニングユーザインタフェースを生成するのに十分なデータが存在して

40

50

いないためである。トレーニングユーザインタフェース 1876 はまた、異なるトレーニングブラウザユーザインタフェース（例えば、図 16B のユーザインタフェース 1612）を提示するために選択可能な、トレーニングユーザインタフェース 1876 及びオプション 1853b を提示するように選択可能なオプション 1853a も含む。

【0571】

図 180 ~ 図 18V は、ユーザが自分のアカウントからログインして、コンピュータシステム 1600 と新しいデバイスとのペアリングを可能にするシナリオを示す。

【0572】

図 180 では、コンピュータシステム 1600 は、ディスプレイ 1601 にホームスクリーンユーザインタフェース 1810 を表示させる。

10

【0573】

図 180 はまた、図 18D ~ 図 18H からの 2 人のユーザ 1806b（「JANE」）、1806a（「JOHN」）がコンピュータシステム 1600 と同じ部屋にあるシナリオ 1872 を示す。図 18D ~ 図 18H の場合と同様に、ユーザ 1806a は、電子デバイス 800a（例えば、デバイス 800）（例えば、腕時計）を着用しており、ユーザ 1806b は電子デバイス 800b（例えば、デバイス 800）（例えば、腕時計）を着用している。しかしながら、シナリオ 1872 では、ユーザ 1806b の電子デバイス 800b のみが、コンピュータシステム 1600 と以前にペアリングされている。ユーザ 1806a の電子デバイス 800a は、コンピュータシステム 1600 と以前にペアリングされていない。コンピュータシステム 1600 は、コンピュータシステム 1600 の既定の近接内（例えば、同じ部屋内、閾値距離内など）内にある 1 つのみのデバイス（例えば、特定のタイプ（例えば、1 つの腕時計）のデバイス）が存在し、コンピュータシステム 1600 と以前にペアリングされていると判定する。

20

【0574】

図 180 に示されるホームスクリーンユーザインタフェース 1810 では、フォーカスは、フィットネスアプリケーションに対応するアプリケーション表現 1812a 上にある。コンピュータシステム 1600 は、ディスプレイ 1601 を介して、アプリケーション表現 1812a 上のフォーカスを有するホームスクリーンユーザインタフェース 1810 の表示を引き起こし、遠隔制御 1602 が、アプリケーション表現 1812a の選択に対応するボタン押圧入力 1874 を介して選択領域 1604a のアクティブ化を検出し、入力の表示をコンピュータシステム 1600 に送信する。コンピュータシステム 1600 は、遠隔制御 1602 から、アプリケーション表現 1812a の選択に対応する入力 1874 の表示を受信する。

30

【0575】

図 18P では、入力 1874 を検出し（例えば、指示を受信する）に応答して、コンピュータシステム 1600 の既定の近接内にある 1 つのみの以前にペアリングされたデバイス 800d が存在するという判定に基づいて（例えば、応じて、従って）、コンピュータシステム 1600 は、ディスプレイ 1601 に、上述のように、電子デバイス 800b 及び / 又はユーザ 1806b に関連付けられた個人化されたトレーニングユーザインタフェースであるトレーニングユーザインタフェース 1822 でホームユーザインタフェース 1810 の表示を置き換える。同様に、入力 1874 を検出する（例えば、表示を受信するの）に応答して、コンピュータシステム 1600 の既定の近接内にある 1 つの以前にペアリングされたデバイス 800d のみが存在するとの判定に基づいて（例えば、応じて、従って）、コンピュータシステム 1600 は、電子デバイス 800b に通知を表示させ、電子デバイス 800b が現在コンピュータシステム 1600 とペアリングされていることを示す触覚出力を出力する。

40

【0576】

図 18P では、フォーカスは、ユーザ 1806b のアバター / 画像表現に対応するオプション 1876 上にある。コンピュータシステム 1600 は、ディスプレイ 1601 を介して、オプション 1876 上のフォーカスを有するトレーニングユーザインタフェース 18

50

22の表示を引き起こすが、遠隔制御1602がオプション1876の選択に対応するボタン押圧入力1878を介して選択領域1604aのアクティブ化を検出し、入力の表示をコンピュータシステム1600に送信する。コンピュータシステム1600は、遠隔制御1602から、オプション1876の選択に対応する入力1878の表示を受信する。

【0577】

図18Qでは、入力1878の検出（例えば、表示の受信）にตอบสนองして、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601にサインアウトオプション1880を表示させる。図18Qでは、フォーカスはオプション1880にある。コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601を介して、オプション1880上のフォーカスを有するトレーニングユーザインタフェース1822の表示を引き起こすが、遠隔制御1602がオプション1880の選択に対応するボタン押圧入力1882を介して選択領域1604aのアクティブ化を検出し、入力の表示をコンピュータシステム1600に送信する。コンピュータシステム1600は、遠隔制御1602から、オプション1880の選択に対応する入力1882の表示を受信する。

10

【0578】

図18Rでは、入力1882を検出したことに応じて（例えば、表示を受信すること）、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601に、トレーニングユーザインタフェース1822の表示を曖昧性除去ユーザインタフェース1884と置き換えさせる。曖昧性除去ユーザインタフェース1884は、2つの選択可能なオプション1884a、1884bを含む。オプション1884aは、ユーザ1806b及びデバイス800bに関連付けられ（例えば、対応する）、デバイス800bがコンピュータシステム1600の既定の近接内にあるという判定に基づいて提示される。選択されると、オプション1884aは、ユーザ1806b及びデバイス800bに関連付けられたトレーニングユーザインタフェース1822を提示する。オプション1884bは、コンピュータシステム1600と以前にペアリングされていない新しいデバイスをペアリングするように選択可能である。いくつかの実施形態では、特定のタイプの追加の以前にペアリングされた電子デバイスが、コンピュータシステム1600の既定の近接内にあると判定される場合、曖昧性除去ユーザインタフェース1884は、検出されたデバイスのそれぞれに対する追加の選択可能なオプションを含むことができる。

20

【0579】

図18Rでは、フォーカスはオプション1884b上にあり、遠隔制御1602は、オプション1884bの選択に対応するボタン押圧入力1886を介した選択領域1604aのアクティブ化を検出する。遠隔制御1602は、入力の表示をコンピュータシステム1600に送信する。コンピュータシステム1600は、遠隔制御1602から入力1886の表示を受信する。

30

【0580】

図18Sでは、入力1886の検出（例えば、表示の受信）にตอบสนองして、コンピュータシステム1600は、ディスプレイ1601に、曖昧性除去ユーザインタフェース1884の表示を状態ユーザインタフェース1888と置き換えさせる。状態ユーザインタフェース1888は、ユーザがコンピュータシステム1600とペアリングすることを望む新しいデバイス（例えば、新しい腕時計）上のフィットネスアプリケーションを開くようにユーザに命令する。ユーザ1806aは、コンピュータシステム1600を用いてデバイス800aをペアリングすることを望む。図18Sでは、デバイス800aは、デバイス800a上にインストールされた異なるアプリケーションを表す複数のアプリケーションアイコンを含むホームユーザインタフェース1885を表示する。デバイス800aは、フィットネスアプリケーションアイコン1887Aに対応する位置でユーザの入力1887Bを検出する。

40

【0581】

図18Tでは、入力1887Bに応じて、デバイス800aが、ホームユーザインタフェース1885の表示をペアリングユーザインタフェース1889と置き換える。ペアリン

50

グユーザインタフェース 1889 はオプション 1891A を含む。ペアリングユーザインタフェース 1889 を表示している間に、デバイス 800a は、オプション 1891A に対応する場所でユーザの入力 1891B を検出する。

【0582】

図 18U では、入力 1891B に応じて、デバイス 800a が、図 18M を参照して上述したように、ペアリングユーザインタフェース 1889 の表示を番号パッド 1870 と置き換える。更に、入力 1891B に応答して（例えば、入力 1891B の検出を示すデバイス 800a からの通信に応じて）、デバイス 1600 は、状態ユーザインタフェース 1888 の表示を、図 18M を参照して上述されたユーザインタフェース 1868 と置き換える。ユーザインタフェース 1868 は、ピン番号を表示する。ユーザ 1806a は、ユーザインタフェース 1868 に示されるピン番号に入るために数字パッド 1870 を使用して、デバイス 800a をコンピュータシステム 1600 とペアリングする意図を確認することができる。図 18U では、デバイス 800a は、数字シーケンス「1 2 3 4」の入力に対応するユーザの入力 1893 を検出し、入力の表示をコンピュータシステム 1600 に送信する。コンピュータシステム 1600 は、デバイス 800c から、数字シーケンス「1 2 3 4」の入力に対応する入力 1874 の表示を受信する。

【0583】

図 18V では、入力 1893 を検出した（例えば、表示を受信する）ことに応じて、コンピュータシステム 1600 は、ディスプレイ 1601 に、ユーザインタフェース 1868 の表示をトレーニングユーザインタフェース 1840 と置き換えさせる。トレーニングユーザインタフェース 1840 は、図 18H を参照してより詳細に説明され、デバイス 800a 及び / 又はユーザ 1806a に関連付けられた個人化されたトレーニングユーザインタフェースを表す。図示の実施形態では、デバイス 800a は加入アカウントに関連付けられ、個人化されたトレーニングユーザインタフェースは、デバイス 800a 及び / 又はユーザ 1806a に関連付けられた過去のトレーニングに基づいてデバイス 800a に提示されてもよい。他のシナリオでは（例えば、デバイス及び / 又はユーザが加入していないか、又は任意の過去のトレーニングを実行しないシナリオで）、異なるユーザインタフェースを提示することができる（例えば、図 18J のユーザインタフェース 1850）。

【0584】

図 19A ~ 図 19C は、いくつかの実施形態に係る、トレーニングの情報を表示する方法を示すフロー図である。方法 1900 は、ディスプレイを有するデバイス（例えば、100、300、500、600、800、1600）で実行される。方法 1900 のいくつかの動作は、任意選択的に組み合わせられ、いくつかの動作の順序は、任意選択的に変更され、いくつかの動作は、任意選択的に省略される。

【0585】

いくつかの実施形態では、電子デバイス（例えば、600、800、1600）は、コンピュータシステムである。コンピュータシステムは、任意選択的に、表示生成構成要素と 1 つ以上の入力デバイスとの通信（例えば、有線通信、無線通信）である。表示生成構成要素は、CRT ディスプレイを介したディスプレイ、LED ディスプレイを介したディスプレイ、又は画像投影を介した表示などの視覚的な出力を提供するように構成されている。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムとは別個である。1 つ以上の入力デバイスは、ユーザの入力を受けるタッチ感知面など、入力を受け取るように構成される。いくつかの実施形態では、1 つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、1 つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムとは別個である。したがって、コンピュータシステムは、有線又は無線接続を介して、データ（例えば、画像データ又はビデオデータ）を、一体型又は外部の表示生成構成要素に送信して、（例えば、表示デバイスを使用して）コンテンツを視覚的に生成することができる。1 つ以上の入力デバイスからの入力を、有線又は無線接続で受信することができる。

10

20

30

40

50

【0586】

後述するように、方法1900は、トレーニングの情報を表示するための直感的な仕方を提供する。この方法は、トレーニングの情報を表示する際のユーザの認知的負担を軽減し、それにより、より効率的なヒューマン-マシンインタフェースを作り出す。バッテリー動作式コンピューティングデバイスの場合、ユーザがより高速かつ効率的にカメラの閲覧を表示できるようにすることで、電力を節約し、バッテリー充電間の時間を延ばす。

【0587】

表示生成構成要素及び1つ以上の入力デバイスと通信している（例えば、有線通信、無線通信）コンピュータシステム1600（例えば、電子デバイス、セットトップデバイス、デジタルメディアプレイヤー）は、トレーニングユーザインタフェースを表示せよとの要求に対応するユーザの入力（例えば、1814、1829、1848）を検出する（1902）。

10

【0588】

トレーニングユーザインタフェース（1906）を表示せよとの要求に応じて、及びコンピュータシステムが第1のタイプの単一の外部電子デバイス（1906）（例えば、図18Aの800a、図18Iの800c）（例えば、第1のタイプの1つ以上の外部電子デバイスではない）（例えば、ウェアラブル電子デバイス（例えば、腕時計））に対する近接基準を満たすと（例えば、接続信号強度に基づいて、位置に関連付けられた共通デバイスへの接続に基づいて、ほぼ同じ位置又は閾値距離内にあるとの自己識別に基づいて、コンピュータシステムが外部電子デバイスの所定の範囲内にあるという判定に基づいて、ほぼ同じ位置又は閾値距離内にあるべきと判定され）の判定に従って（いくつかの実施形態では、コンピュータシステムが、第1のタイプの単一の以前にペアリングされた外部電子デバイスと同じ場所にあるという判定に従って）（例えば、以前にコンピュータシステムとペアリングされている外部電子デバイス）、コンピュータシステム1600は、表示生成構成要素を介して、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェース（例えば、1822）（例えば、個人化されたトレーニングの提案ユーザインタフェース（例えば、図6C～6Mのトレーニングユーザインタフェース612）（いくつかの実施形態では、曖昧性除去ユーザインタフェースを表示させず、又は表示を引き起こさずに）を表示するプロセスを開始し（1908）、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースは、単一の外部電子デバイス（例えば、外部電子デバイスに関連付けられたユーザに関連付けられる）

30

40

50

20

30

40

50

【0589】

トレーニングユーザインタフェースを表示せよとの要求に応じて（1906）、コンピュータシステムが、第1のタイプの少なくとも第1の外部電子デバイス及び第1のタイプの第2の外部電子デバイス（例えば、図18Dの800a、800b）（1910）に対して近接基準を満たすとの判定に従って（例えば、第1のウェアラブル電子デバイス及び第

2のウェアラブル電子デバイス(例えば、第1の腕時計及び第2の腕時計)) (いくつかの実施形態では、コンピュータシステムが、第1のタイプの少なくとも第1の以前にペアリングされた外部電子デバイスと、第1のタイプの第2の以前にペアリングされた外部電子デバイス(例えば、以前にコンピュータシステムとペアリングされた外部電子デバイス)と同じ場所にあるとの判定に従って)、コンピュータシステム1600は、表示生成構成要素を介して、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースと異なる曖昧性除去ユーザインタフェース(例えば、1830)を表示するプロセスを開始する(1912)(いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースの表示を表示すること又は表示を引き起こすことなく)。曖昧性除去ユーザインタフェースは、選択されると、第1の外部電子デバイス(例えば、800b)に関連付けられた第2のトレーニングの提案ユーザインタフェース(例えば、1840)を表示するためのプロセスを開始する第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト(例えば、1832a)(例えば、第1の外部電子デバイスに関連付けられた個人化されたトレーニングの提案ユーザインタフェース)であって、第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースは、第1の外部電子デバイスに関連付けられた(例えば、第1の外部電子デバイスに関連付けられたユーザに関連付けられた)1つ以上のトレーニングの提案(例えば、1842a、1842d)を表示する(例えば、1842a~1842d)第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと(1914)、選択されると、第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースと異なり、かつ第2の外部電子デバイス(例えば、800a)に関連付けられた第3のトレーニングの提案ユーザインタフェース(例えば、図18Fの1822)を表示するためのプロセスを開始し、第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースは、第2の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する第2の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト(1832b)を含み、第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースは、第2の外部電子デバイス(1916)に関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する。いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースは、第2及び/又は第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースに含まれない1つ以上のトレーニングの提案を含む。いくつかの実施形態では、第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースは、第1及び/又は第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースに含まれない1つ以上のトレーニングの提案を含む。いくつかの実施形態では、第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースは、第1及び/又は第2のトレーニングの提案ユーザインタフェースに含まれない1つ以上のトレーニングの提案を含む。複数の外部電子デバイスに対する近接基準をコンピュータシステムが満たすという判定に従って、曖昧性除去ユーザインタフェースを表示することにより、ユーザは、特定の外部電子デバイスを素早くかつ効率的に識別し、特定の外部電子デバイスに関連付けられたトレーニングの提案にアクセスすることを可能になり、それにより、トレーニングを選択するために必要とされる入力の数や低減する。動作を実行するために必要な入力の数や低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって)ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0590】

いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するプロセスを開始することは、単一の外部電子デバイスが認可されたユーザアカウント(例えば、トレーニングサービス又はトレーニングアプリケーションに登録されたユーザアカウント)に関連付けられているという判定に従って、表示生成構成要素を介して、コンピュータシステム1600は、前記第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースの表示を引き起こし(例えば、図18Cの1822)(例えば、個人化されたトレーニングの提案ユーザインタフェース)(いくつかの実施形態では、曖昧性除去ユーザインタフェースを表示することなく又は表示を引き起こすことなく)、第1のトレーニングの提案ユーザイ

10

20

30

40

50

ンタフェースが、認可されたユーザアカウントに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示する(いくつかの実施形態では、トレーニングの提案は、ユーザが身体活動を実行することを誘導するオーディオ及び/又はビデオコンテンツに対応する(例えば、表現する)。いくつかの実施形態では、トレーニングの提案を選択することは、トレーニングの提案に対応するトレーニングを再生するためのプロセスを開始する。また、単一の外部電子デバイスが認可されたユーザアカウントに関連付けられていないとの判定に従って、コンピュータシステム1600は、表示生成構成要素を介して、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースとは異なる認可ユーザインタフェース(例えば、185)を表示させる(例えば、登録されていないユーザに関連付けられたデフォルトのランディングページユーザインタフェース(例えば、ユーザ登録インタフェース、ユーザログインインタフェース、無料トライアル登録インタフェース))。いくつかの実施形態において、認可インタフェースは、選択されると、単一の外部電子デバイスに関連付けられたユーザアカウントを認可するプロセスを開始する選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを含む。いくつかの実施形態では、ユーザアカウントが認可された後、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースが表示される。いくつかの実施形態において、認可ユーザインタフェースは、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェース又は曖昧性除去ユーザインタフェースの表示を表示することなく、又は表示を引き起こすことなく表示される。単一の外部電子デバイスが認可されたユーザアカウントに関連付けられているとの判定に従って、単一の電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案を表示することは、ユーザが特定のトレーニングへのアクセスを迅速に獲得することを可能にし、それによって、トレーニングを選択するために必要とされる入力の数や低減することができる。単一の外部電子デバイスが認可されたユーザアカウントに関連付けられていないという判定に従って、認可ユーザインタフェースを表示することは、セキュリティ及びプライバシーを強化する。動作を実行するために必要な入力や低減すること及びセキュリティの改善を提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって)ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0591】

いくつかの実施形態において、認可ユーザインタフェースが表示デバイス上に表示されている間に、コンピュータシステム1600は、単一の外部電子デバイスに関連付けられたユーザアカウントを認可する要求に対応する第2のユーザの入力(例えば、1858)を検出する(例えば、ユーザアカウントがトレーニングアプリケーション及び/又はトレーニングの提案にアクセスすることを認可する(例えば、自由な試しを開始するか、又はユーザアカウントを登録するためのオプション又はアフォードランスの選択))。

【0592】

いくつかの実施形態では、第2のユーザの入力(例えば、1858)を検出したことに応じて、コンピュータシステム1600は、単一の外部電子デバイス上に通知を表示するプロセスを開始し、この通知は、単一の外部電子デバイスに関連付けられたユーザアカウントを認可するユーザの意図の認証を要求する(例えば、図18M)(例えば、単一の外部電子デバイスに関連付けられたユーザアカウントを認可するユーザの意図を認証するために、単一の外部電子デバイス上のユーザの入力を要求する通知)。ユーザの意図の認証を要求する単一の外部電子デバイス上に通知を表示して、単一の外部デバイスと関連付けられたユーザアカウントを認可することは、ユーザに、デバイスの現在の状態に関するフィードバックを提供する(例えば、単一の外部電子デバイスに関連付けられたユーザアカウントを認可する要求に対応するユーザの入力が受信されたこと)。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって)ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし

10

20

30

40

50

、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0593】

いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するためのプロセスを開始することは、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースの表示前に、コンピュータシステム1600が、単一の外部電子デバイスに、1つの外部電子デバイスをコンピュータシステムとペアリングするようにユーザ確認を要求する（例えば、ユーザが単一の外部電子デバイス上でジェスチャを実行することを要求する（例えば、ピン番号に入ること、ユーザの意図を示すオプションをタップして、単一の外部電子デバイスをコンピュータシステムとペアリングすることを要求すること）通知（例えば、触覚、視覚）を出力させること（1920）を含む（1918）（例えば、図18B、図18Mの1815a）。いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースは、確認が受信された後に表示され、単一の外部電子デバイスをコンピュータシステムとペアリングする。いくつかの実施形態では、単一の外部電子デバイスは、コンピュータシステムと一意的にペアリングされる。例えば、単一の外部電子デバイスは、単一の外部電子デバイスがコンピュータシステムとだけペアリングされ、任意の他のデバイスとペアリングされていないという点で、コンピュータシステムとの特別な関係を有する。いくつかの実施形態において、2つの電子デバイスを接続又はペアリングすることは、2つのデバイス間で通信手段を確立することを含む。通信手段は、任意選択的に、2014年9月2日に出願され、2015年12月3日に公開された「Predefined Wireless Pairing」と題する米国特許出願公開第2015/0350865号で説明されたものを含むことができ、これは、参照により本開示に組み込まれる。デバイスがペアリングされると、それらは、デバイス構成に使用され得るデータを含むデータを交換することができる。ペアリングはまた、デバイスが、他のペアリングされたデバイスによって提供されるユーザインタフェースを使用して構成されることを可能にし得る。例えば、コンピュータ技術の最近の進歩により、製造業者は、比較的小さなフォームファクタで強力なコンピューティングデバイスを製造することが可能になってきた。しかしながら、小さいデバイスは、ユーザ構成に適するのには十分な大きさのユーザインタフェースを提供することができない場合がある。その代わりに、構成されているデバイスは、構成されているデバイス上のパラメータを設定する能力を提供する、より大きいユーザインタフェースを有する外部デバイスとペアリングされてもよい。このような技術は、デバイスを使用し始めるために必要とされる時間及び労力を低減することができ、デバイスをユーザにとってより有用にすることができる。いくつかの実施形態では、2つの電子デバイスをペアリングすることは、将来の無線通信のために、2つの電子デバイスを互いに登録することを含む。例えば、第1のデバイスが第2のデバイスとペアリングされるとき、第2のデバイスは、ペアリングされたデバイスとして（例えば、第1のデバイス上に）登録されてもよく、及び/又は第1のデバイスは、ペアリングされたデバイスとして（例えば、第2のデバイス上に）登録されてもよい。いくつかの実施形態では、2つのデバイスが互いにペアリングされる場合、2つのデバイスは互いに登録され、双方向無線通信を実行することができる。一部の実施形態では、ペアリングされた関係を目的とする無線通信は、Bluetooth及び/又はBluetooth Low Energy (BLE)などのピアツーピア無線通信プロトコルを介して実施される。一部の実施形態では、無線通信は、2つ以上の無線通信プロトコルを使用する。例えば、BLEに加えて、WiFiを使用することができる。これらの実施形態では、2つのデバイス間の初期の通信は、そのプロトコルが、より低速のデータ転送速度をもたらす場合であっても、BLEなどの、より低電力のプロトコルを介して実施することができる。後続の通信は、WiFiなどの、比較的高速の二次ネットワークを介して実施することができる。ペアリングされた関係を開始及び動作させる更なる例示的な技術は、以下の出願において記載されている：「Companion Application for Activity Cooperation」と題する、2014年12月30日及び2015年12月3日に出願された

10

20

30

40

50

米国特許出願公開第2015/035081号、2014年9月2日に出願され、2015年12月3日に公開された「Predefined Wireless Pairing」と題する米国特許出願公開第2015/0350865号、及び2015年8月28日に出願され、2016年3月3日に公開された「Reduced size Configuration Interface」と題する米国特許出願公開第2016/0062572号。単一の外部電子デバイスをコンピュータシステムとペアリングするためにユーザの確認を要求する単一の外部電子デバイス上の通知を出力することは、デバイスの現在の状態に関するフィードバック（例えば、コンピュータシステムが単一の外部電子デバイスとペアリングしようと試みていること）をユーザに提供する。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

10

【0594】

いくつかの実施形態では、単一の外部電子デバイスをコンピュータシステムとペアリングするユーザ確認は、個人識別番号（1922）（例えば、図18M）のユーザの入力を含む。いくつかの実施形態では、ピン番号が、ユーザに対して（例えば、表示生成構成要素上、コンピュータシステム上、及び/又は単一の外部電子デバイス上に）表示され、コンピュータシステムと単一の外部電子デバイスをペアリングするユーザ確認は、ピン番号に対応するユーザの入力（例えば、表示生成構成要素上、コンピュータシステム上、及び/又は単一の外部電子デバイス上のピン番号のユーザの入力）を受信することに基づいて判定される（例えば、単一の外部電子デバイスは、コンピュータシステムとペアリングされ、及び/又は第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースは、ユーザがピン番号を（例えば、表示生成構成要素上、コンピュータシステム上、及び/又は単一の外部電子デバイス上で）開始したという判定に従って、表示生成構成要素上に表示される）。個人識別番号のユーザの入力を介して、単一の外部電子デバイスをペアリングするユーザ確認を受信することにより、セキュリティが強化される。改良されたセキュリティを提供することで、デバイスの操作性を向上させ、ユーザデバイスインタフェースをより効率的にし（例えば、無許可アクセスを制限することによって）、加えて、制限付き動作の実行を制限することによって電力使用量を減少させ、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

20

30

【0595】

いくつかの実施形態では、単一の外部電子デバイスをコンピュータシステムとペアリングするユーザ確認は、選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（1924）（例えば、タップジェスチャ）（例えば、図18B）上のユーザの入力を含む。いくつかの実施形態では、単一の外部電子デバイスがコンピュータシステムと以前にペアリングされているという判定に従って、単一の外部電子デバイス上での第1のユーザジェスチャ（例えば、タップジェスチャ）の受信に基づいて、単一の外部電子デバイスをコンピュータシステムとペアリングするユーザ確認が判定され、単一の外部電子デバイスがコンピュータシステムと以前にペアリングされていないという判定に従って、単一の外部電子デバイスをコンピュータシステムとペアリングするユーザ確認は、単一の外部電子デバイス上での第1のユーザジェスチャとは異なる第2のユーザジェスチャ（例えば、ピン番号の入力）を受信することに基づいて判定される。選択可能なユーザインタフェースオブジェクト上のユーザの入力を介して、単一の外部電子デバイスをペアリングするユーザ確認を受信することは、セキュリティを強化する。改良されたセキュリティを提供することで、デバイスの操作性を向上させ、ユーザデバイスインタフェースをより効率的にし（例えば、無許可アクセスを制限することによって）、加えて、制限付き動作の実行を制限することによって電力使用量を減少させ、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

40

【0596】

いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するブ

50

ロセスを開始することは、表示生成構成要素を介して、ユーザの入力を伴わずに、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェース（例えば、1822）の表示を引き起こすことを含む（例えば、コンピュータシステムが第1のタイプの単一の外部電子デバイスに対する近接基準を満たす（例えば、同じ位置にある）という判定が行われると、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースは表示生成構成要素に自動的に表示される）。いくつかの実施形態では、曖昧性除去ユーザインタフェースを表示するプロセスを開始することは、表示生成構成要素を介して、ユーザの入力を伴わずに、曖昧性除去ユーザインタフェース（例えば、1830）の表示を引き起こすことを含む（例えば、コンピュータシステムが第1のタイプの第1の外部電子デバイス及び第1のタイプの第2の外部電子デバイスとの近接基準を（例えば、同じ位置に）満たすという判定が行われると、曖昧性除去ユーザインタフェースは表示生成構成要素に自動的に表示される）。ユーザの入力を伴わずに第1のトレーニングの提案ユーザインタフェース又は曖昧性除去ユーザインタフェースを自動的に表示することにより、ユーザは、特定のトレーニングを迅速に選択することができる。更なるユーザ入力を必要とせず条件のセットが満たされたときに動作を行うことにより、デバイスの操作性が高められ、ユーザ-デバイスインタフェースを（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力をもたらすようにユーザを支援し、ユーザの誤りを減らすことによって）より効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、デバイスの電力使用が抑えられ、バッテリー寿命が改善される。

【0597】

いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するプロセスを開始することは、単一の外部電子デバイスに触知出力を生成させる（1926）ことを含む（1918）（例えば、単一の外部電子デバイスがコンピュータシステム（例えば、図18Fのデバイス800a、図18Hのデバイス800b）とペアリングされていることを示す、多数の個々の触知出力のシーケンス）。単一の外部電子デバイスに、単一の外部電子デバイスがコンピュータシステムとペアリングされていることを示す触知出力を生成させることは、デバイスの現在の状態に関するフィードバック（例えば、コンピュータシステムが単一の外部電子デバイスとペアリングされていること）をユーザに提供する。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0598】

いくつかの実施形態では、トレーニングユーザインタフェースを表示せよとの要求に応じて、及びコンピュータシステムが第1のタイプの任意の外部電子デバイス（例えば、ウェアラブル電子デバイス（例えば、腕時計））に対する近接基準を満たさないと（例えば、接続信号強度に基づいて、位置に関連付けられた共通デバイスへの接続の欠如に基づいて、ほぼ同じ位置又は閾値距離内にあるのではないとの自己識別に基づいて、コンピュータシステムがいずれかの外部電子デバイスの所定の範囲内にはないという判定に基づいて、ほぼ同じ位置又は閾値距離内にあるべきではないと判定され）の判定に従って（いくつかの実施形態では、コンピュータシステムが、第1のタイプの任意の以前にペアリングされた外部電子デバイスと同じ場所にはないという判定に従って）、コンピュータシステム1600は、表示生成構成要素を介して、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェース（例えば、図18Cの1822）、曖昧性除去ユーザインタフェース（例えば、1830）、第2のトレーニングの提案ユーザインタフェース（例えば、図18Fの1822）、及び第3のトレーニングの提案ユーザインタフェース（例えば、1840）のそれぞれとは異なるアプリケーション実演ユーザインタフェース（例えば、1850）を表示するプロセスを開始する。コンピュータシステムが第1のタイプのいずれかの外部電子デバイスに対する近接基準を満たさないと判定に従って、アプリケーション実演ユーザインタフェー

10

20

30

40

50

スを表示するプロセスを開始することは、デバイスの現在の状態に関するフィードバックをユーザに提供する（例えば、コンピュータシステムは、第1のタイプのいずれかの外部電子デバイスに対して近接基準を満たさないこと）。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0599】

いくつかの実施形態では、トレーニングユーザインタフェースを表示せよとの要求に応じて、及びコンピュータシステムが第1のタイプの任意の以前にペアリングされた外部電子デバイス（例えば、ウェアラブル電子デバイス（例えば、腕時計））に対する近接基準を満たさない（例えば、接続信号強度に基づいて、位置に関連付けられた共通デバイスへの接続の欠如に基づいて、ほぼ同じ位置又は閾値距離内にあるのではないとの自己識別に基づいて、コンピュータシステムがいずれかの外部電子デバイスの所定の範囲内にはないという判定に基づいて、ほぼ同じ位置又は閾値距離内にあるべきではないと判定され）の判定に従って、コンピュータシステム1600は、表示生成構成要素を介して、（いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェース、曖昧性除去ユーザインタフェース、第2のトレーニングの提案ユーザインタフェース、又は第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示せず又は表示を引き起こさずに）第1のタイプの外部電子デバイスをペアリングするプロンプトを含むデバイスペアリングユーザインタフェース（例えば、1866、1868）を表示するプロセスを開始する。いくつかの実施形態では、デバイスペアリングユーザインタフェースは、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェース、曖昧性除去ユーザインタフェース、第2のトレーニングの提案ユーザインタフェース、及び第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースと異なる。いくつかの実施形態では、デバイスペアリングユーザインタフェースは、ユーザが、第1のタイプの外部電子デバイスをコンピュータシステムとペアリングするための1つ以上の命令を含む。第1のタイプのいずれかの以前にペアリングされた外部電子デバイスに対する近接基準を満たさないとのコンピュータシステムの判定に従って、デバイスペアリングユーザインタフェースを表示するプロセスを開始することは、デバイスの現在の状態に関するフィードバックをユーザに提供する（例えば、コンピュータシステムは、第1のタイプのいずれかの以前にペアリングされた外部電子デバイスに対して近接基準を満たさないこと）。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって）ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0600】

いくつかの実施形態では、デバイスペアリングユーザインタフェース（例えば、1866）は、第1のタイプの外部電子デバイス（例えば、ウェアラブル電子デバイス（例えば、腕時計））をコンピュータシステムとペアリングするための1つ以上の命令を含む。いくつかの実施形態では、第1のタイプの外部電子デバイス上の、1つ以上の命令は、アプリケーションを開く命令を含む（例えば、特定のアプリケーションと、第1のタイプのアプリケーションと、トレーニングアプリケーション）（例えば、図18Lの「開いているフィットネスアプリケーション」）。ユーザにコンピュータシステムと第1のタイプの外部デバイスをペアリングするための命令を表示することにより、ユーザは、外部デバイスをコンピュータシステムをより迅速かつ効率的にペアリングすることが可能になり、それにより、外部デバイスをコンピュータシステムとペアリングするために必要とされる入力の数を低減する。動作を実行するために必要な入力の数を低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、（例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切

10

20

30

40

50

な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって)ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0601】

いくつかの実施形態では、曖昧性除去ユーザインタフェース(例えば、1830)は、選択されると、第1のタイプの以前にペアリングされていない外部電子デバイスをコンピュータシステムとペアリングするプロセスを開始する、第3の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト(例えば、1832c)を更に含む。選択されると、以前にペアリングされていない外部電子デバイスをコンピュータシステムとペアリングするためのプロセスを開始する選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することにより、ユーザが外部電子デバイスをコンピュータシステムとより効率的にペアリングすることが可能になり、それにより、外部デバイスをコンピュータシステムとペアリングするために必要とされる入力の数を実行するために必要な入力数を低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって)ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

10

【0602】

いくつかの実施形態では、第1の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト(例えば、1832a)は、選択されると、第1の外部電子デバイスに通知(例えば、視覚、触覚)(例えば1836、図18Fのデバイス800a、1844、図18Hのデバイス800b)を出力させ、第1の外部電子デバイスが選択されたことを示す通知を出力させる。

20

【0603】

いくつかの実施形態では、第2の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトは、選択されると、第2の外部電子デバイスに、通知(例えば、視覚、触覚)(例えば1836、図18Fのデバイス800a、1844、図18Hのデバイス800b)を出力させ、第2の外部電子デバイスが選択されたことを示す。第2の外部電子デバイスに、第2の外部電子デバイスが選択されたことを示す通知を出力させることは、ユーザに、デバイスの現在の状態に関するフィードバック(例えば、コンピュータシステムが第2の外部電子デバイスを選択するユーザの入力を受け取ったこと)を示す通知を出力させることを提供する。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって)ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

30

【0604】

いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェース(例えば、1822)は、単一の外部電子デバイスから受信したユーザ情報(例えば、ローカルに記憶された情報)に基づいて(例えば、単一の外部電子デバイス上にローカルに記憶されたユーザの健康アプリケーション情報に基づいて)単一の外部電子デバイス(例えば、800a)に関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案(例えば、1824a~1824d)を含む。単一の外部電子デバイスから受信したユーザ情報に基づいてトレーニングを提案することにより、ユーザへの提案の質が改善され、それによってユーザによる選択のための手段が提供される。そうでなければ、特定のトレーニングを更に特定するために追加の入力が必要とされる。動作を実行するために必要な入力数を低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって)ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

40

50

速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0605】

いくつかの実施形態では、プロセスを開始して、表示生成構成要素を介して、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示した(例えば、1822)後に、電子デバイスは、表示生成構成要素を介して、第1の外部電子デバイス(例えば、800b)に関連付けられた(例えば、第1の外部電子デバイスに関連付けられたユーザに関連付けられている)第1のトレーニングの提案ユーザインタフェース(例えば、1822)を表示する。いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェース(例えば、1822)を表示している間に、電子デバイスは、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースからサインアウトする要求(例えば、第1の外部電子デバイスに関連付けられたユーザに関連付けられたアカウントからサインアウトする要求)に対応する1つ以上のユーザの入力(例えば、1878、1882)を検出する。いくつかの実施形態では、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースからサインアウトする要求に対応する1つ以上のユーザの入力を検出したことに応じて、電子デバイス(例えば、1600)は、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェース(例えば、1822)及び曖昧性除去ユーザインタフェース(例えば、1830)とは異なる第2の曖昧性除去ユーザインタフェース(例えば、1884)を表示し(例えば、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示することなく)(いくつかの実施形態では、第2の曖昧性除去ユーザインタフェースで第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースの表示を置き換える)、第2の曖昧性除去ユーザインタフェースは、選択されると、第1のトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するためのプロセスを開始する第4の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト(例えば、1884a)と、選択されると、第1のタイプの以前にペアリングされていない外部電子デバイスをコンピュータシステムとペアリングするためのプロセスを開始する、第5の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト(例えば、1884b)とを含む。選択されると、以前にペアリングされていない外部電子デバイスをコンピュータシステムとペアリングするためのプロセスを開始する選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することにより、ユーザが外部電子デバイスをコンピュータシステムとより効率的にペアリングすることが可能になり、それにより、外部デバイスをコンピュータシステムとペアリングするために必要とされる入力の数や低減する。動作を実行するために必要な入力数を低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって)ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0606】

いくつかの実施形態では、コンピュータシステム(例えば、1600)が、位置に関連付けられた共通のデバイスへの接続に基づいて、接続信号強度に基づいて、近接基準を満たす(例えば、接続信号強度に基づいて、接続信号強度に基づいて、近接基準を満たす(例えば、コンピュータシステムが外部電子デバイスの所定の距離内にあるという判定に基づいて、ほぼ同じ位置又は閾値距離以内に位置するような自己識別に基づいて)第1のタイプの1つ以上の追加の外部電子デバイス(例えば、ウェアラブル電子デバイス(例えば、いくつかの実施形態では、コンピュータシステムが第1のタイプの1つ以上の追加の以前にペアリングされた外部電子デバイス(例えば、コンピュータシステムと以前にペアリングされた外部電子デバイス)と同じ位置にあるとの判定に従って)、第2の曖昧性除去ユーザインタフェース(例えば、1884)は、第1のタイプの1つ以上の追加の外部電子デバイスの各外部電子デバイスに関して、選択されると、外部電子デバイスに関連付けられたトレーニングの提案ユーザインタフェースを表示するためのプロセスを開始する、それぞれの選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを更に備える。1つ以上の追加の外部電子デバイスに対する近接基準をコンピュータシステムが満たすという判定に従って

10

20

30

40

50

、追加の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを曖昧性除去ユーザインタフェース内に自動的に表示させることにより、ユーザが追加のユーザの入力を伴わずにそれらの選択可能なユーザインタフェースオブジェクトにアクセスすることを可能にする。更なるユーザ入力を必要とせずに1組の状態が満たされた場合に最適化された動作を実行することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって)ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0607】

いくつかの実施形態では、第2の曖昧性除去ユーザインタフェース(例えば、1884)を表示している間に、電子デバイス(例えば、1600)は、1つ以上の入力デバイスを介して、第5の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト(例えば、1884b)の選択に対応する1つ以上のユーザの入力(例えば、1886)を検出し、第5の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応する1つ以上のユーザの入力を検出したことに応じて、第1のタイプの外部電子デバイス(例えば、ウェアラブル電子デバイス(例えば、腕時計))をコンピュータシステムとペアリングするための1つ以上の命令(例えば、1888)をユーザに表示し、1つ以上の命令は、第1のタイプの外部電子デバイス上のアプリケーション(例えば、特定のアプリケーションと、第1のタイプのアプリケーションと、トレーニングアプリケーションと)を開く命令を含む。ユーザにコンピュータシステムと第1のタイプの外部デバイスをペアリングするための命令を表示することにより、ユーザは、外部デバイスをコンピュータシステムをより迅速かつ効率的にペアリングすることが可能になり、それにより、外部デバイスをコンピュータシステムとペアリングするために必要とされる入力の数や低減する。動作を実行するために必要な入力数を低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減することによって)ユーザ-デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0608】

いくつかの実施形態では、第2の曖昧性除去ユーザインタフェース(例えば、1884)を表示している間に、コンピュータシステムが第1のタイプの第3の外部電子デバイス(例えば、800a)(例えば、第3のウェアラブル電子デバイス(例えば、腕時計))に対する近接基準を満たす電子デバイス(例えば、1600)が判定し(例えば、接続信号強度に基づいて、位置に関連付けられた共通デバイスへの接続に基づいて、ほぼ同じ位置又は閾値距離内にあるとの自己識別に基づいて、コンピュータシステムが外部電子デバイスの所定の範囲内にあるという判定に基づいて、ほぼ同じ位置又は閾値距離内にあるべきと判定され)(いくつかの実施形態では、コンピュータシステムが、少なくとも第1のタイプの第3の外部電子デバイスと同じ場所にあるという判定に従って)、第3の外部電子デバイスにアプリケーションを開くことは、選択されると、選択第3の外部電子デバイス上(例えば、第3の外部電子デバイスに内蔵されたディスプレイ上、第3の外部電子デバイスと通信するディスプレイ上で)で、第3の外部電子デバイスを前記コンピュータシステムとペアリングするためのプロセスを開始する表示を生じさせる選択可能なユーザインタフェースオブジェクト(例えば、1891A)を表示させる。コンピュータシステムと第1のタイプの外部デバイスをペアリングするためのアフォーダンスを表示することにより、ユーザは、外部デバイスをコンピュータシステムとより迅速かつ効率的にペアリングすることが可能になり、そのため、外部デバイスをコンピュータシステムとペアリングするために必要とされる入力数を低減する。動作を実行するために必要な入力数を低減することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに、適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを低減

10

20

30

40

50

することによって)ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用を低減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0609】

いくつかの実施形態では、第2の曖昧性除去ユーザインタフェース(例えば、1884)を表示している間に、コンピュータシステムが接続信号強度に基づいて、近接基準を満たす(例えば、接続信号強度に基づいて閾値距離内にあると判定された)と判定されると、位置に関連付けられた共通デバイスへの接続に基づいて、コンピュータシステムが外部電子デバイスの所定の距離内にあるという判定に基づいて、位置に関連付けられた共通デバイスへの接続に基づいて、第3の外部電子デバイス(例えば、腕時計)) (いくつかの実施形態では、コンピュータシステムが少なくとも第1のタイプの第3の外部電子デバイス(例えば、800a)と同じ位置にあるとの判定に従って)、電子デバイスは、第3の外部電子デバイスを(例えば、第3の外部電子デバイスに内蔵されたディスプレイ上に)表示させ、第3の外部電子デバイスと通信するディスプレイ上で、アプリケーション内で、選択されると、第3の外部電子デバイスをコンピュータシステムとペアリングするためのプロセスを開始する選択可能なユーザインタフェースオブジェクト(例えば、1891A)を開始する。第3の外部電子デバイスに対する近接基準をコンピュータシステムが満たすという判定に従って、選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示させることは、ユーザに、デバイスの現在の状態に関するフィードバックを提供する(例えば、コンピュータシステムが第3の外部電子デバイスに対する近接基準を満たすこと)。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減することによって)ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

10

20

【0610】

いくつかの実施形態では、第2の曖昧性除去ユーザインタフェース(例えば、1884)を表示している間に、電子デバイスは、第5の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト(例えば、1884b)の選択に対応する1つ以上のユーザの入力(例えば、1886)を検出する。第5の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの選択に対応する1つ以上のユーザの入力を検出した後、電子デバイスは、コンピュータシステムが第1のタイプの第3の外部電子デバイスと成功裏にペアリングされていると判定する(例えば、図18V)。コンピュータシステムが第1のタイプの第3の外部電子デバイスと成功裏にペアリングされていると判定したことに応じて、電子デバイスは、表示生成構成要素を介して、第3のトレーニングの提案ユーザインタフェース(例えば、1840)(例えば、個人化されたトレーニングの提案ユーザインタフェース)を表示するプロセスを開始し、第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースは、第3の外部電子デバイスに関連付けられた1つ以上のトレーニングの提案(例えば、第3の外部電子デバイスに関連付けられた(例えば、第3の外部電子デバイスに関連付けられたユーザに関連付けられた)1つ以上のトレーニングの提案を表示する。いくつかの実施形態では、トレーニングの提案は、トレーニング(例えば、ユーザが身体活動を実行することを誘導するオーディオコンテンツ及び/又はビデオコンテンツ)に対応する(例えば、表現する)。いくつかの実施形態では、トレーニングの提案を選択することは、トレーニングの提案に対応するトレーニングを再生するためのプロセスを開始する。コンピュータシステムが第3の外部電子デバイスと成功裏にペアリングされているという判定に従って、第3のトレーニングの提案ユーザインタフェースを自動的に表示させることにより、デバイスの現在の状態に関するフィードバックをユーザに提供する(例えば、コンピュータシステムが第3の外部電子デバイスと成功裏にペアリングされていること)。改良されたフィードバックをユーザに提供することにより、デバイスの操作性を向上させ、(例えば、デバイスを操作する/デバイスと対話するときに適切な入力を提供するようにユーザを支援し、ユーザの誤りを削減する

30

40

50

ことによって) ユーザ - デバイスインタフェースをより効率的にし、加えて、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用できるようにすることによって、電力使用量を削減し、デバイスのバッテリー寿命を改善する。

【0611】

方法1900に関して上述された処理(例えば、図19A~図19C)の詳細はまた、上述の方法にも、類似の方式で適用可能であることに留意されたい。例えば、方法1700は、方法1900を参照して上述した様々な方法の特性のうちの1つ以上を任意選択的に含む。例えば、方法1900に関して上述したようなトレーニングの提案ユーザインタフェースは、方法1700に記載されているように、様々なブラウジング及びフィルタリング機能を含み得る。簡潔にするために、これらの詳細は繰り返されていない。

10

【0612】

上記は、説明を目的として、特定の実施形態を参照して記述されている。しかしながら、上記の例示的な論考は、網羅的であること、又は開示される厳密な形態に本発明を限定することを意図するものではない。上記の教示を考慮して、多くの修正及び変形が可能である。これらの実施形態は、本技術の原理、及びその実際の適用を最もよく説明するために、選択及び記載されている。それにより、他の当業者は、意図された具体的な用途に適するような様々な修正を用いて、本技術及び様々な実施形態を最も良好に利用することが可能となる。

【0613】

添付図面を参照して、本開示及び例を十分に説明してきたが、様々な変更及び修正が、当業者には明らかとなるであろうことに留意されたい。そのような変更及び修正は、特許請求の範囲によって定義されるような、本開示及び例の範囲内に含まれるものとして理解されたい。

20

【0614】

上述のように、本技術の一態様は、ユーザへのトレーニングコンテンツの配信を向上するために、様々なソースから入手可能なデータを収集及び使用することである。本開示は、いくつかの例において、この収集されたデータは、特定の人を一意に特定する個人情報データ、又は特定の人に連絡する若しくはその所在を突き止めるために使用できる個人情報データを含み得ることを想到している。そのような個人情報データとしては、人口統計データ、位置ベースのデータ、電話番号、電子メールアドレス、ツイッターID、自宅の住所、ユーザの健康又はフィットネスのレベルに関するデータ若しくは記録(例えば、バイタルサイン測定値、投薬情報、運動情報)、誕生日、あるいは任意の他の識別情報又は個人情報を挙げることができる。

30

【0615】

本開示は、本技術におけるそのような個人情報データの使用がユーザの利益になる使用であり得る点を認識するものである。例えば、ユーザにより個人化されたトレーニングの提案を配信するために、個人情報データが使用されてもよい。更には、ユーザに利益をもたらす、個人情報データに関する他の使用もまた、本開示によって想到される。例えば、健康データ及びフィットネスデータは、ユーザの全般的なウェルネスについての洞察を提供するために使用することができ、あるいは、ウェルネスの目標を追求するための技術を使用している個人への、積極的なフィードバックとして使用することもできる。

40

【0616】

本開示は、そのような個人情報データの収集、分析、開示、伝送、記憶、又は他の使用に関与するエンティティが、確固たるプライバシーポリシー及び/又はプライバシー慣行を遵守するものとなることを想到する。具体的には、そのようなエンティティは、個人情報データを秘密として厳重に保守するための、業界又は政府の要件を満たしているか又は上回るものとして一般に認識されている、プライバシーのポリシー及び慣行を実施し、一貫して使用するべきである。そのようなポリシーは、ユーザによって容易にアクセス可能とするべきであり、データの収集及び/又は使用が変化するにつれて更新されるべきである。ユーザからの個人情報は、そのエンティティの合法的かつ正当な使用のために収集され

50

るべきであり、それらの合法的使用を除いては、共有又は販売されるべきではない。更には、そのような収集/共有は、ユーザに告知して同意を得た後に実施されるべきである。更には、そのようなエンティティは、そのような個人情報データへのアクセスを保護して安全化し、その個人情報データへのアクセスを有する他者が、それらのプライバシーポリシー及び手順を遵守することを保証するための、あらゆる必要な措置を講じることを考慮すべきである。更には、そのようなエンティティは、広く受け入れられているプライバシーのポリシー及び慣行に対する自身の遵守を証明するために、第三者による評価を自らを受けることができる。更には、ポリシー及び慣行は、収集及び/又はアクセスされる具体的な個人情報データのタイプに適合されるべきであり、また、管轄権固有の考慮事項を含めた、適用可能な法令及び規格に適合されるべきである。例えば、アメリカ合衆国では、特定の健康データの収集又はアクセスは、医療保険の相互運用性と説明責任に関する法律（Health Insurance Portability and Accountability Act、HIPAA）などの、連邦法及び/又は州法によって管理することができ、その一方で、他国における健康データは、他の規制及びポリシーの対象となり得るものであり、それに従って対処されるべきである。それゆえ、各国の異なる個人データのタイプに関して、異なるプライバシー慣行が保たれるべきである。

10

【0617】

前述のことがらにもかかわらず、本開示はまた、個人情報データの使用又は個人情報データへのアクセスを、ユーザが選択的に阻止する実施形態も想到する。すなわち、本開示は、そのような個人情報データへのアクセスを防止又は阻止するように、ハードウェア要素及び/又はソフトウェア要素を提供することができると想到する。例えば、トレーニングの提案を個人化する場合において、本技術は、ユーザが、サービスの登録中又はその後のいつでも、個人情報データの収集への参加の「オプトイン」又は「オプトアウト」を選択できるように構成され得る。別の例では、ユーザは、対象のトレーニングの提案に対してトレーニングのデータを提供しないことを選択することができる。更に別の例では、ユーザは、ユーザから収集されるトレーニングの時間の長さのデータを制限することを選択することができる。「オプトイン」及び「オプトアウト」の選択肢を提供することに加えて、本開示は、個人情報のアクセス又は使用に関する通知を提供することを想到する。例えば、ユーザの個人情報データにアクセスすることとなるアプリのダウンロード時にユーザに通知され、その後、個人情報データがアプリによってアクセスされる直前に再びユーザに注意してもよい。

20

30

【0618】

更には、本開示の意図は、個人情報データを、非意図的若しくは無許可アクセス又は使用の危険性を最小限に抑える方法で、管理及び処理するべきであるという点である。データの収集を制限し、データがもはや必要とされなくなった時点で削除することによって、危険性を最小限に抑えることができる。更には、適用可能な場合、特定の健康関連アプリケーションにおいて、ユーザのプライバシーを保護するために、データの非特定化を使用することができる。非特定化は、適切な場合には、特定の識別子（例えば、生年月日など）を除去すること、記憶されたデータの量又は特異性を制御すること（例えば、位置データを住所レベルよりも都市レベルで収集すること）、データがどのように記憶されるかを制御すること（例えば、データをユーザ全体にわたって情報集約すること）及び/又は他の方法によって、容易にすることができる。

40

【0619】

それゆえ、本開示は、1つ以上の様々な開示された実施形態を実施するための、個人情報データの使用を広範に網羅するものではあるが、本開示はまた、そのような個人情報データにアクセスすることを必要とせずに、それらの様々な実施形態を実施することもまた可能であることを想到している。すなわち、本技術の様々な実施形態は、そのような個人情報データの全て又は一部分が欠如することにより、実施不可能となるものではない。例えば、トレーニングの提案は、ユーザに関連付けられたデバイスによりリクエストされたコンテンツ、トレーニングの提案のサービスで使用可能な他の非個人情報、若しくは公的に

50

使用可能な情報などの、非個人情報データ又は個人情報の最小限の量のみに基づいて嗜好を推測することにより、選択してユーザに配信することができる。

【図面】

【図 1 A】

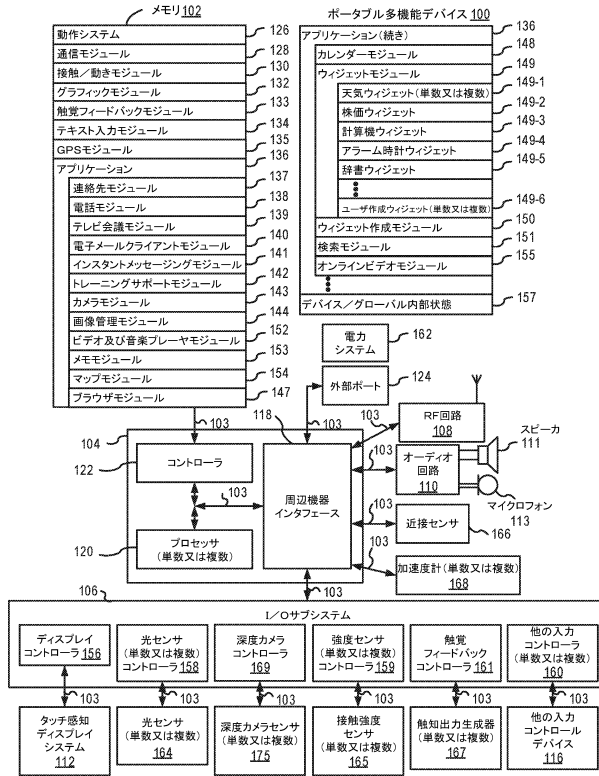


FIG. 1A

【図 1 B】

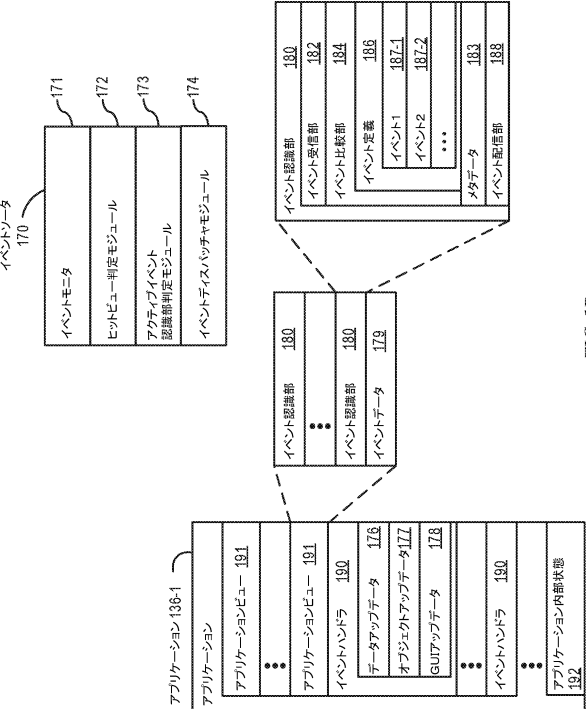


FIG. 1B

10

20

30

40

50

【図 2】

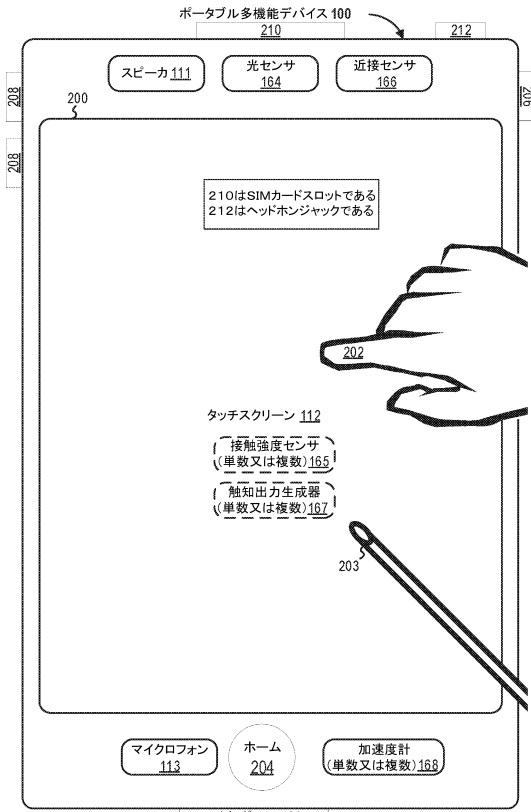


FIG. 2

【図 3】

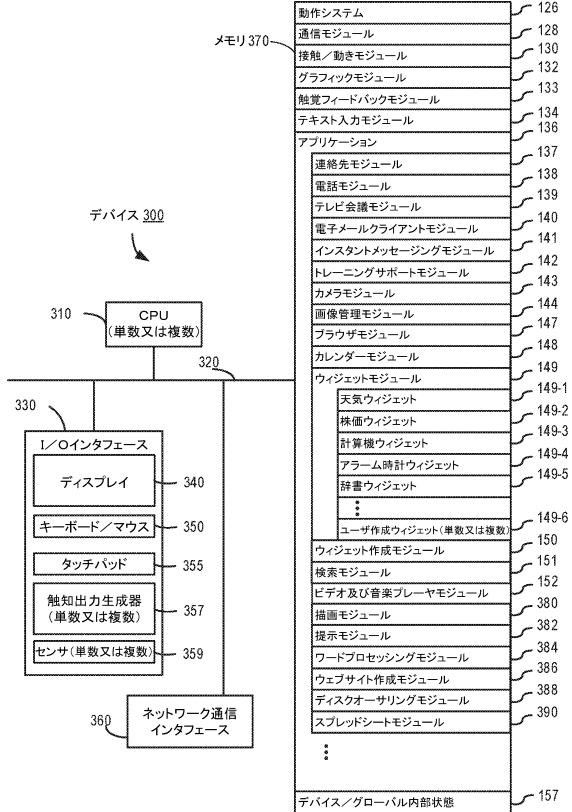


FIG. 3

【図 4 A】

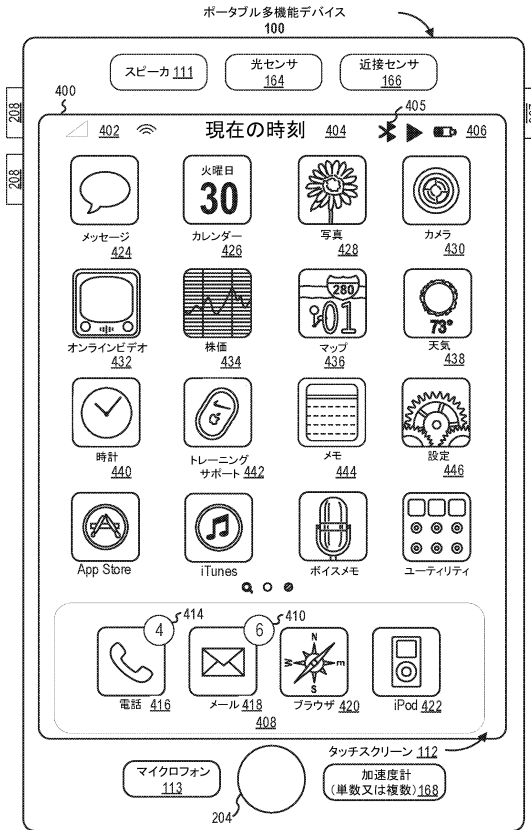


FIG. 4A

【図 4 B】

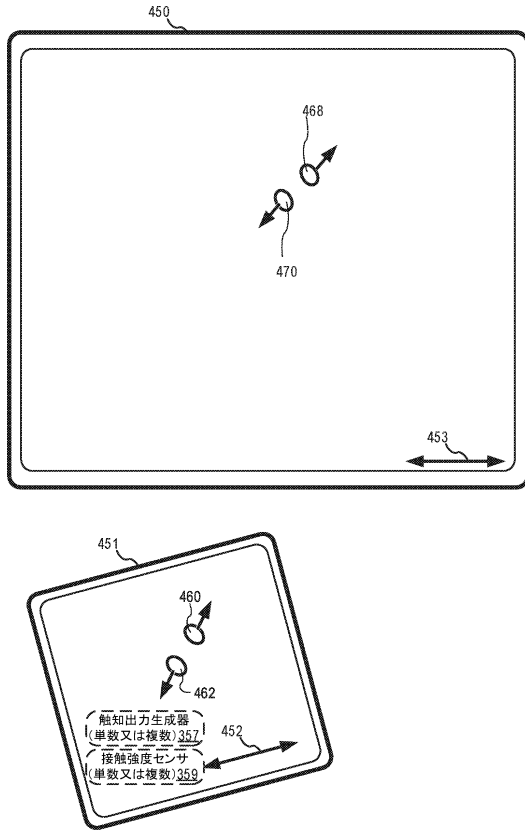


FIG. 4B

10

20

30

40

50

【図 5 A】

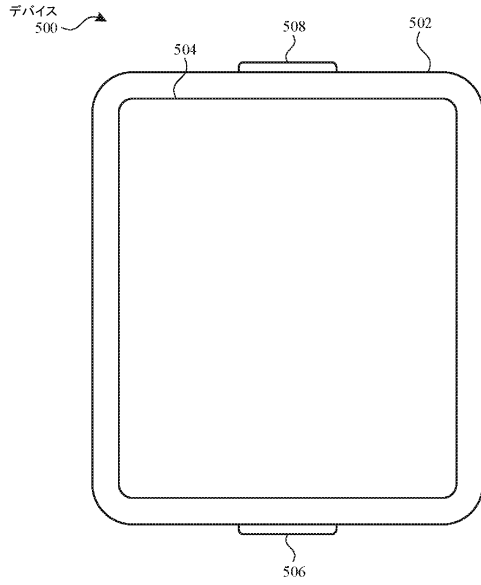


FIG. 5A

【図 5 B】

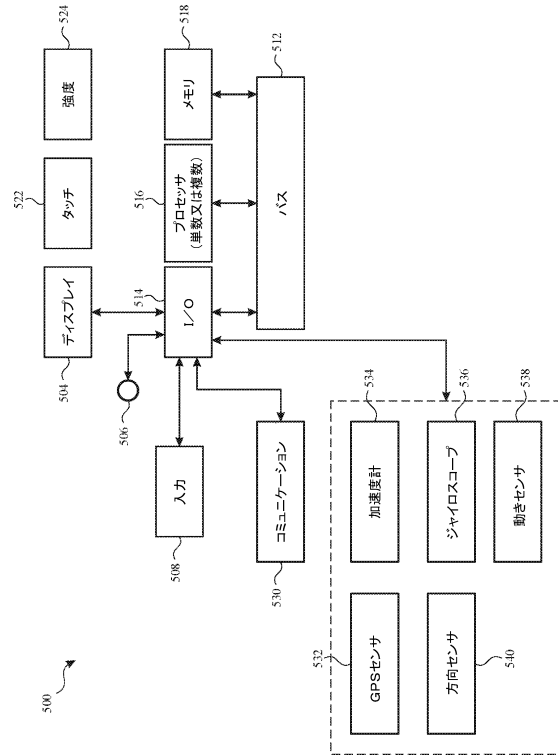


FIG. 5B

10

20

【図 6 A】

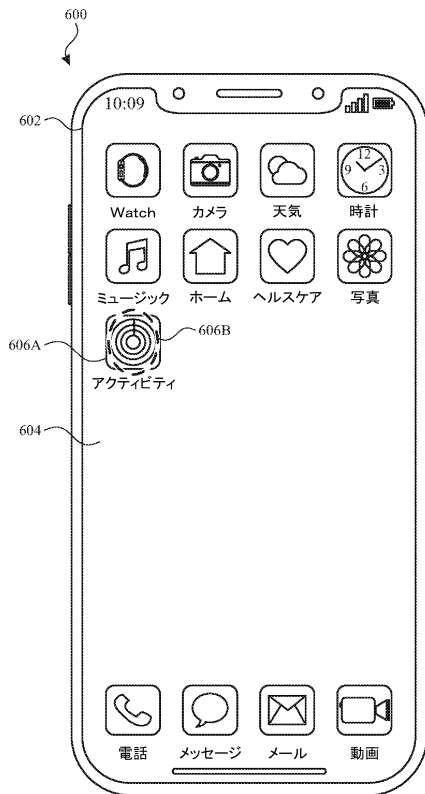


FIG. 6A

【図 6 B】

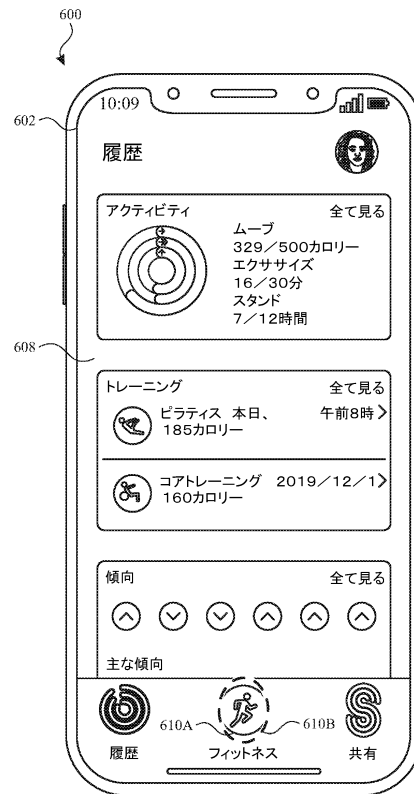


FIG. 6B

30

40

50

【図 6 C】

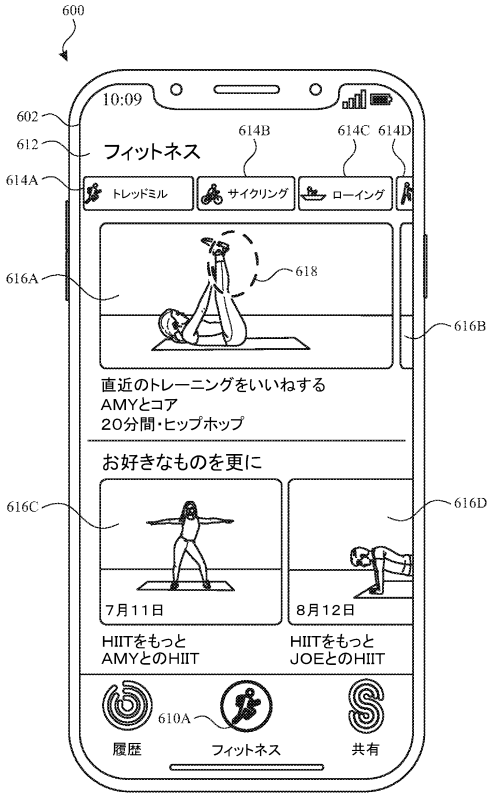


FIG. 6C

【図 6 D】

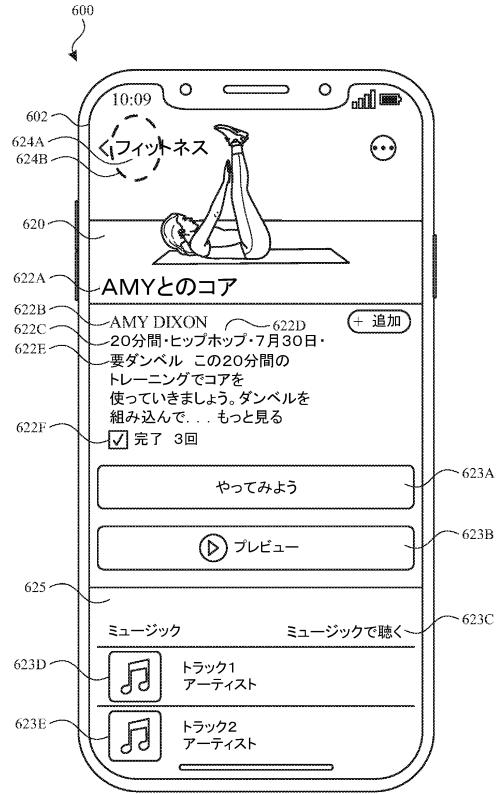


FIG. 6D

10

20

【図 6 E】

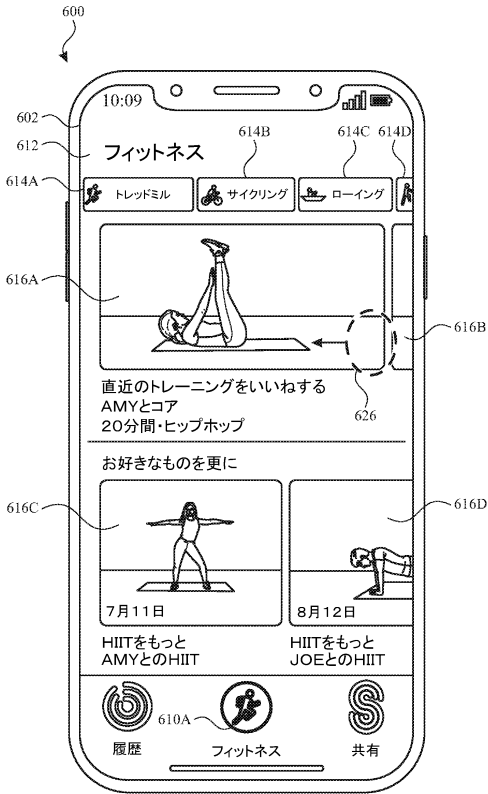


FIG. 6E

【図 6 F】

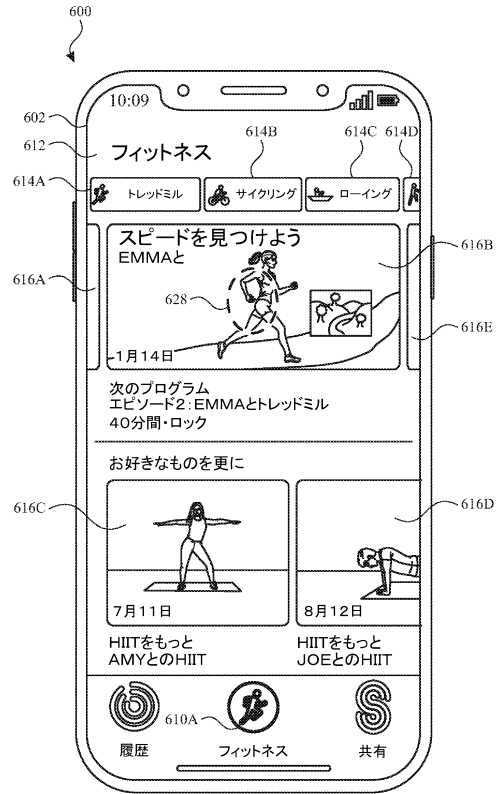


FIG. 6F

30

40

50

【図 6 G】

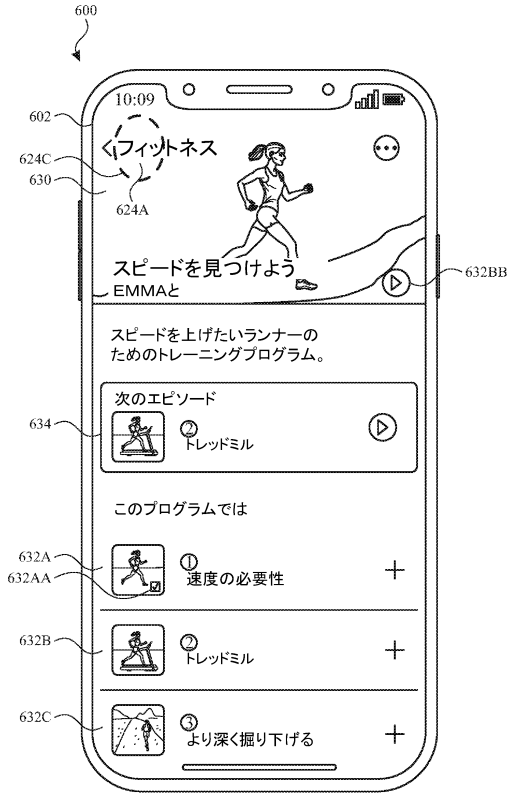


FIG. 6G

【図 6 H】

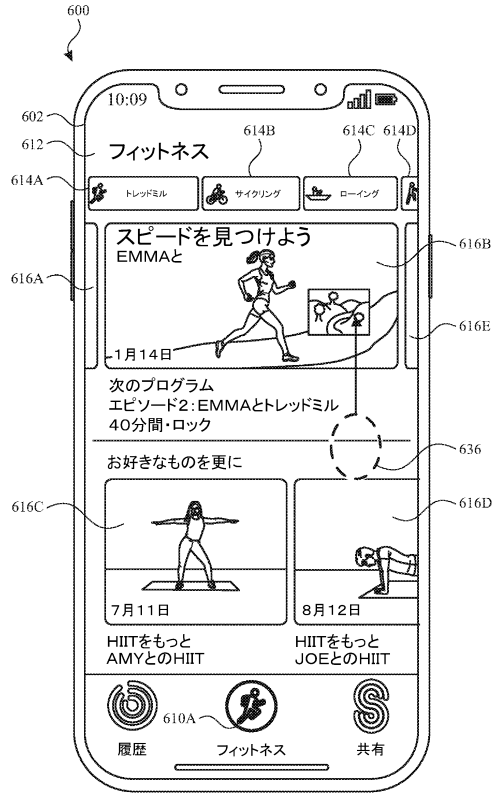


FIG. 6H

【図 6 I】

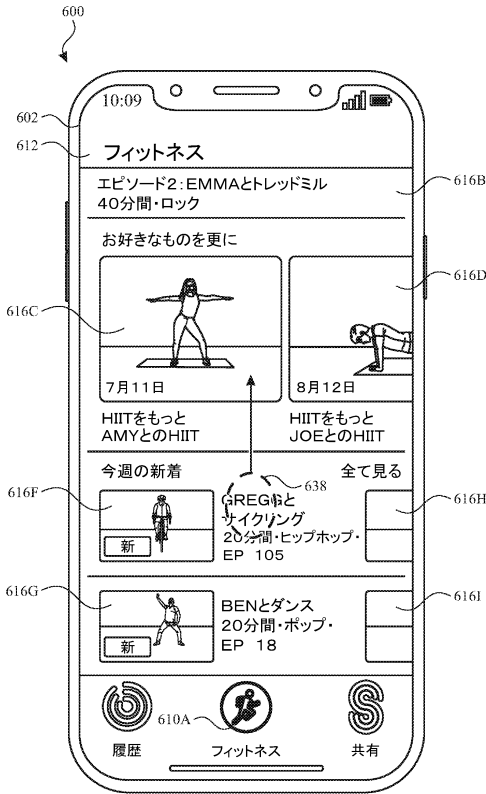


FIG. 6I

【図 6 J】

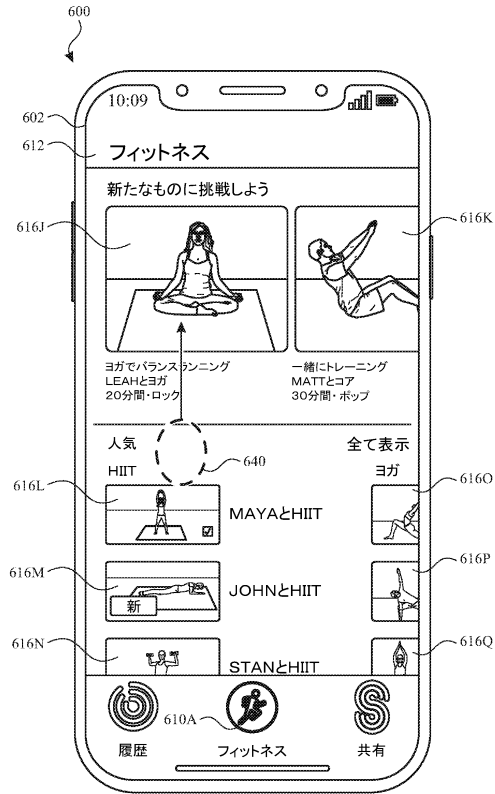


FIG. 6J

10

20

30

40

50

【図 6 K】

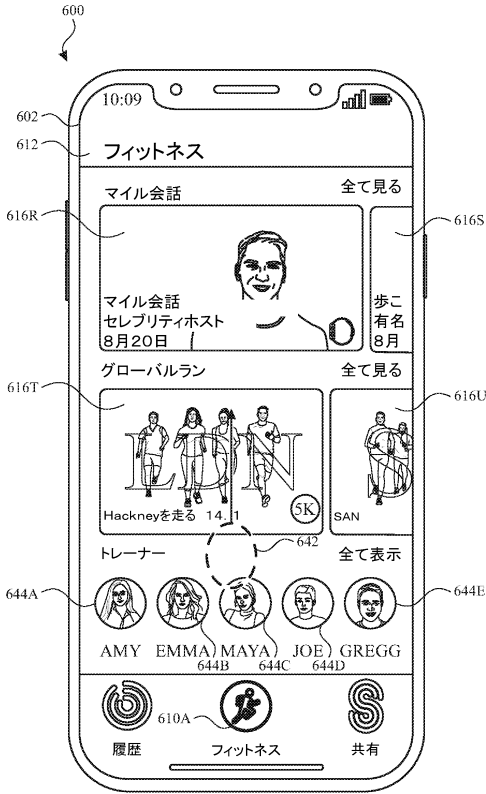


FIG. 6K

【図 6 L】

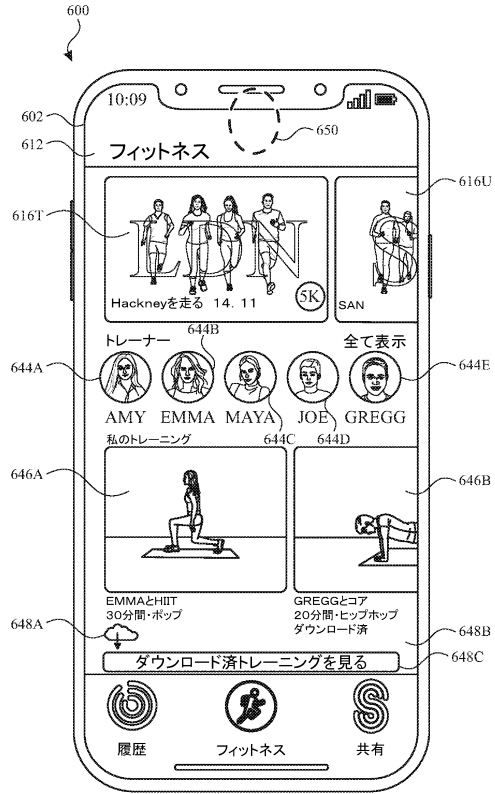


FIG. 6L

【図 6 M】

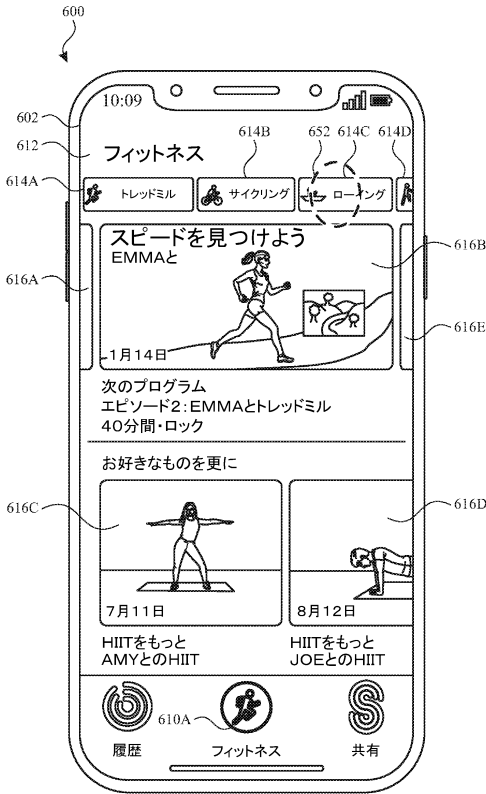


FIG. 6M

【図 6 N】

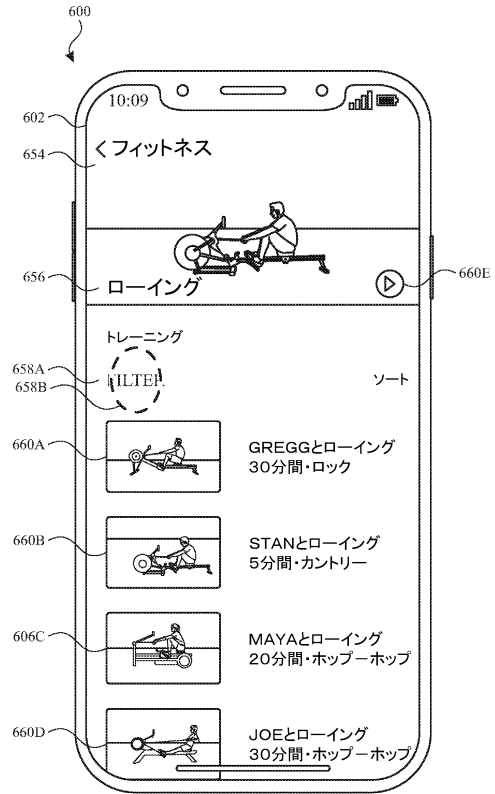


FIG. 6N

10

20

30

40

50

【図 6 O】

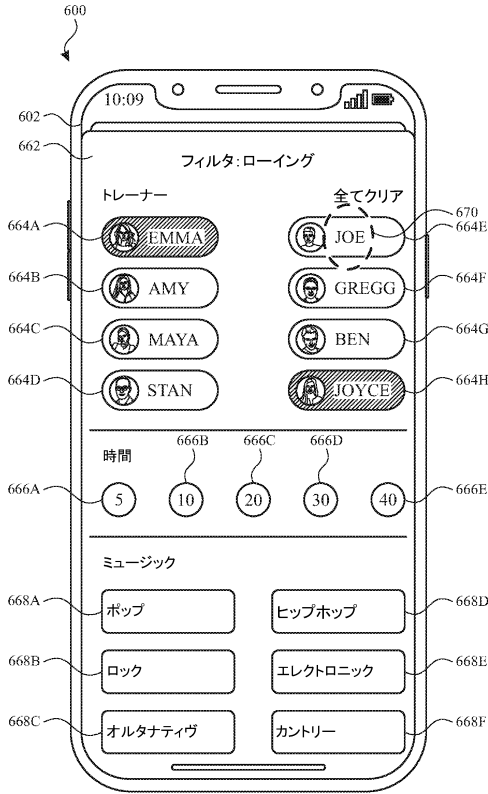


FIG. 6O

【図 6 P】

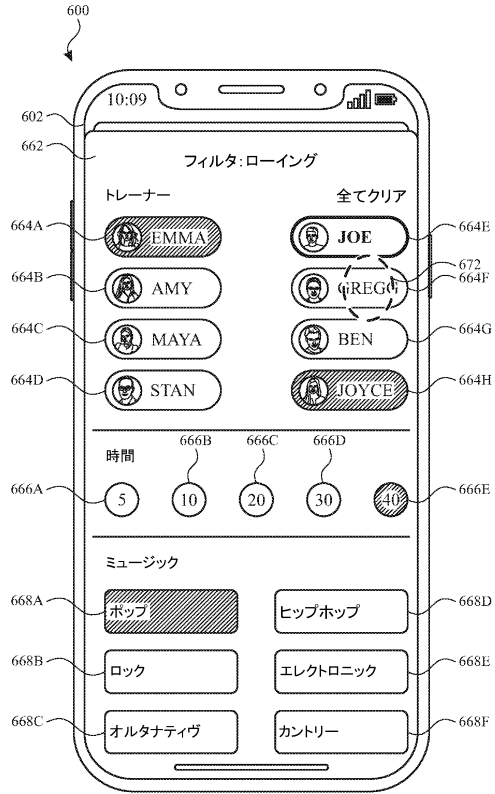


FIG. 6P

10

20

【図 6 Q】

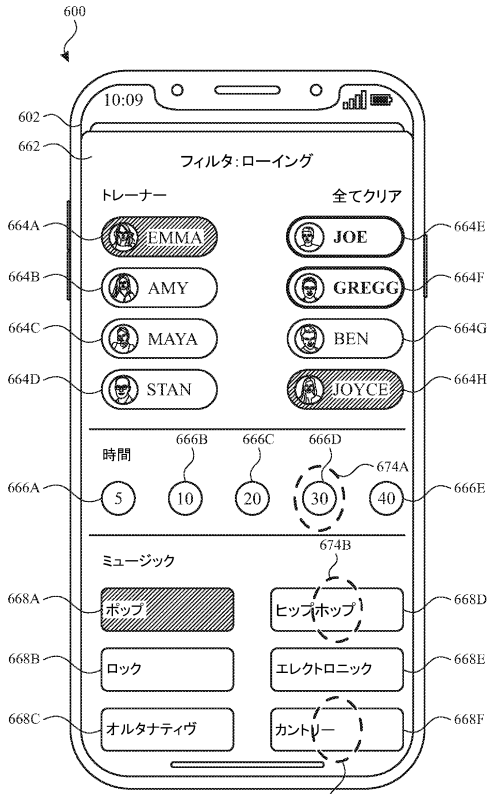


FIG. 6Q

【図 6 R】

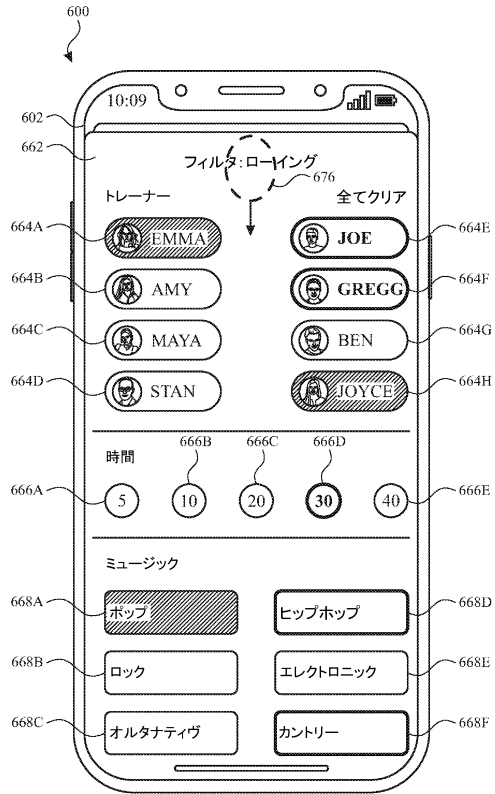


FIG. 6R

30

40

50

【図 6 S】

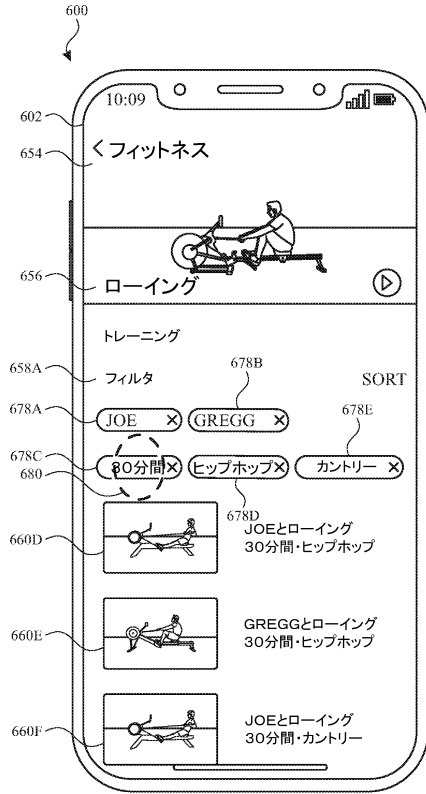


FIG. 6S

【図 6 T】

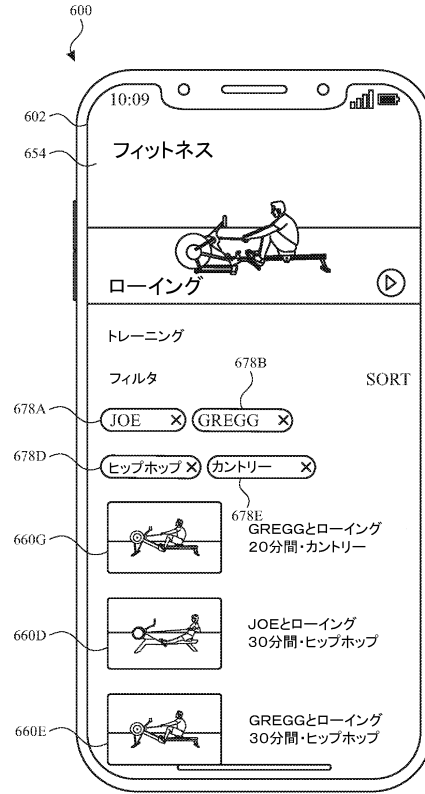


FIG. 6T

【図 6 U】

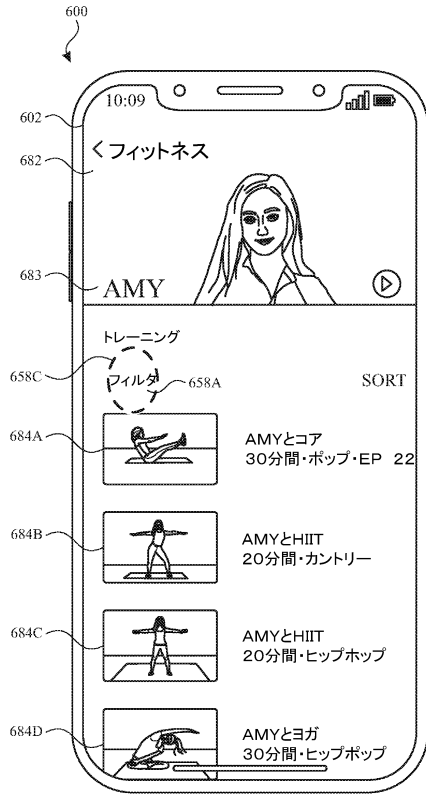


FIG. 6U

【図 6 V】

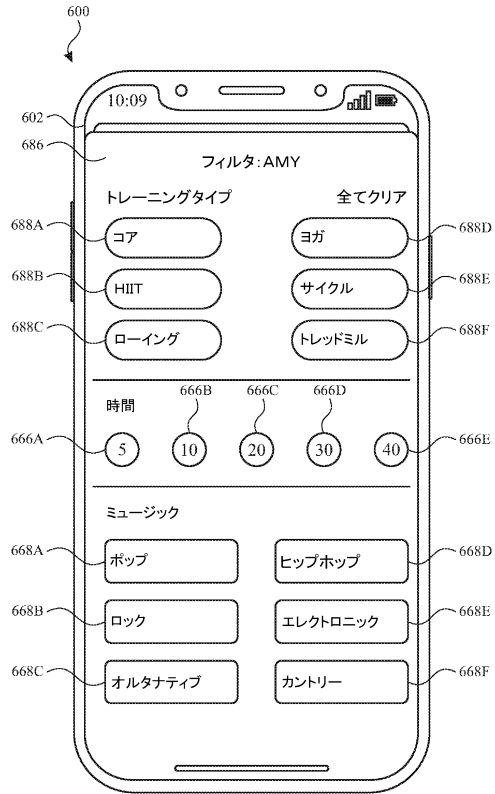


FIG. 6V

10

20

30

40

50

【図 6 W】

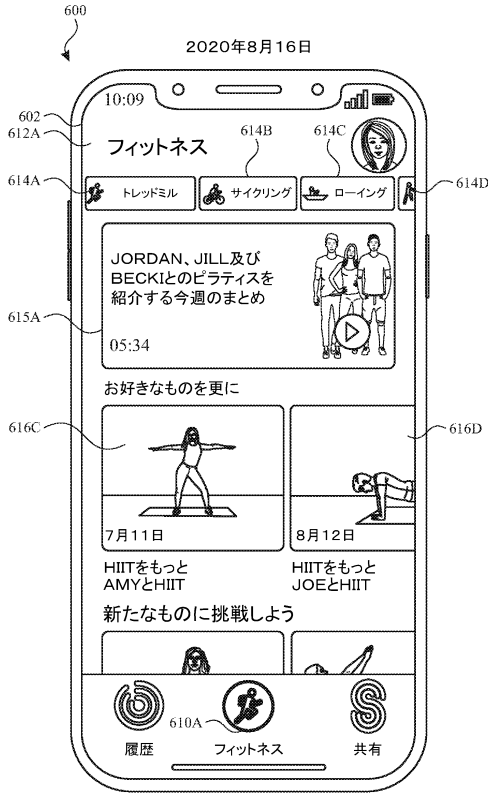


FIG. 6W

【図 6 W 1】



FIG. 6W1

10

20

【図 6 X】

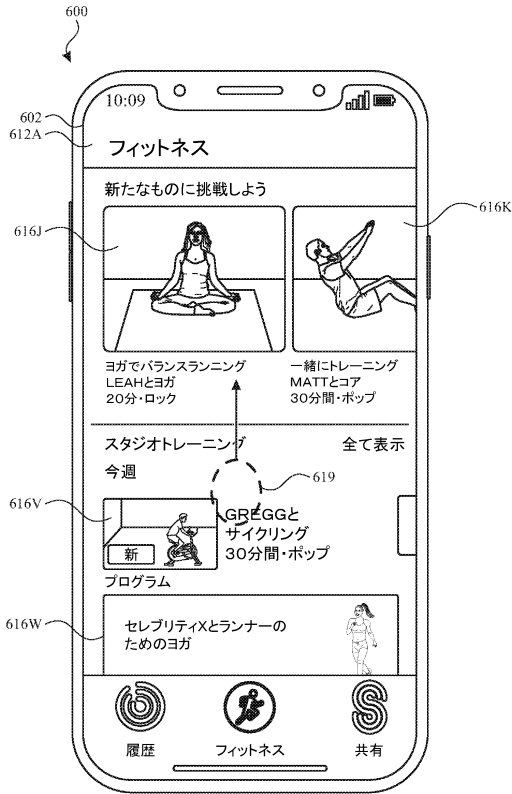


FIG. 6X

【図 6 Y】

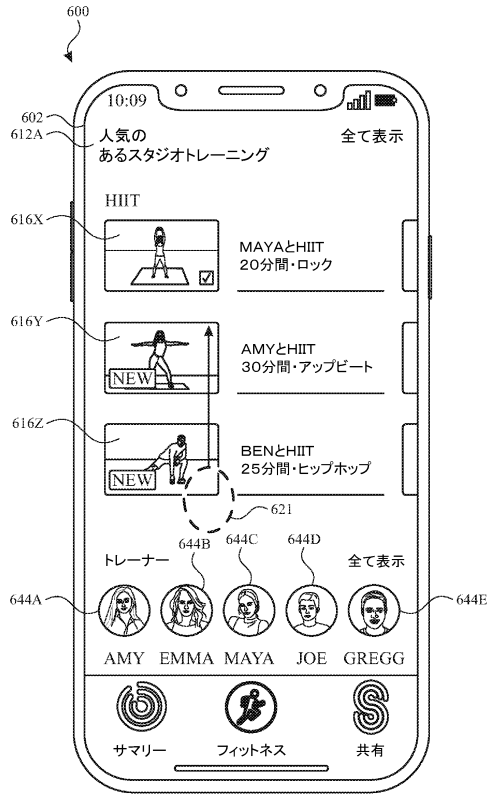


FIG. 6Y

30

40

50

【図 6 Z】

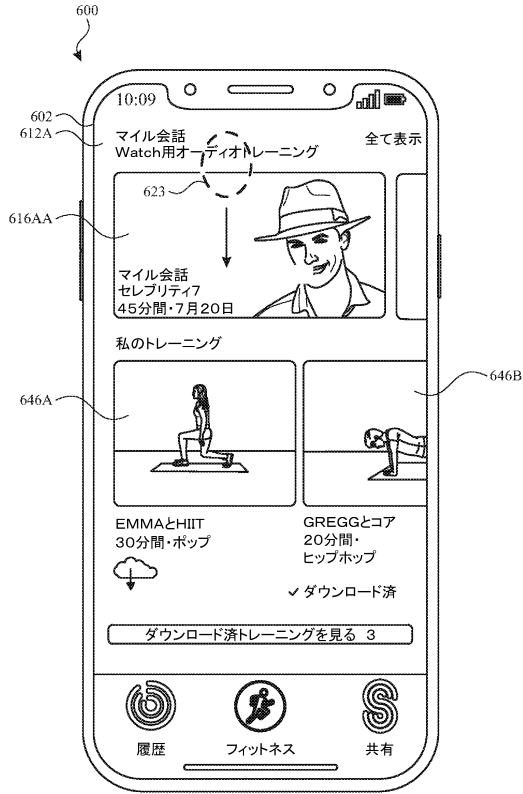


FIG. 6Z

【図 6 A A】

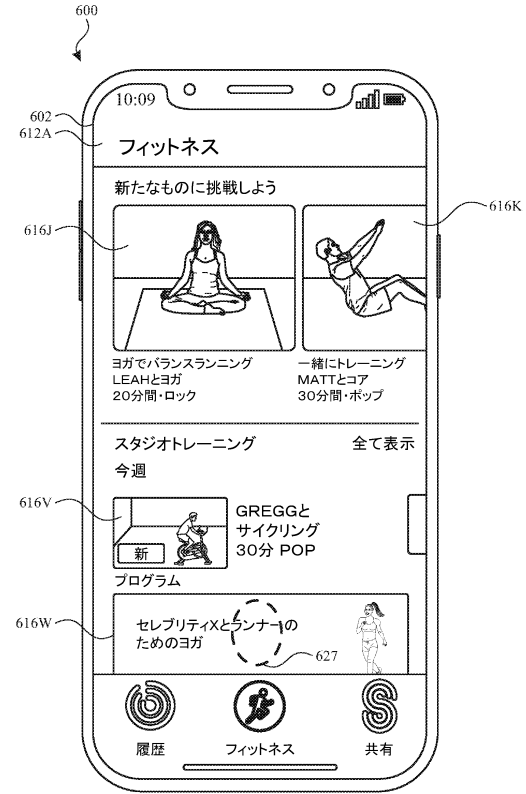


FIG. 6AA

【図 6 B B】

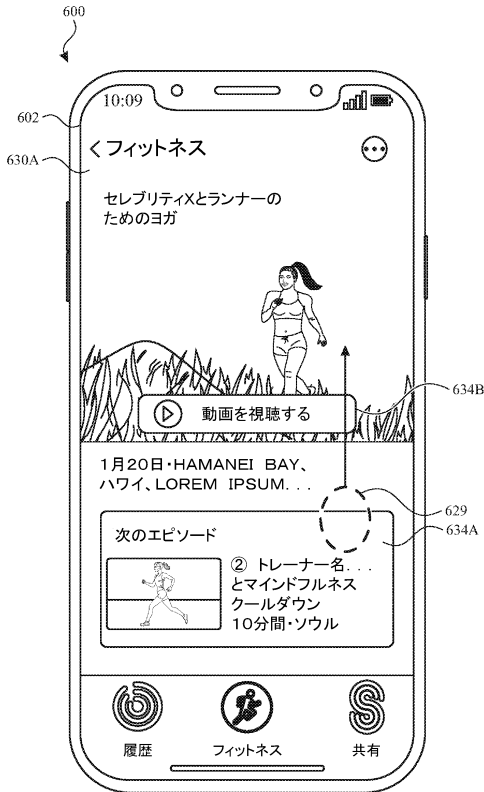


FIG. 6BB

【図 6 C C】

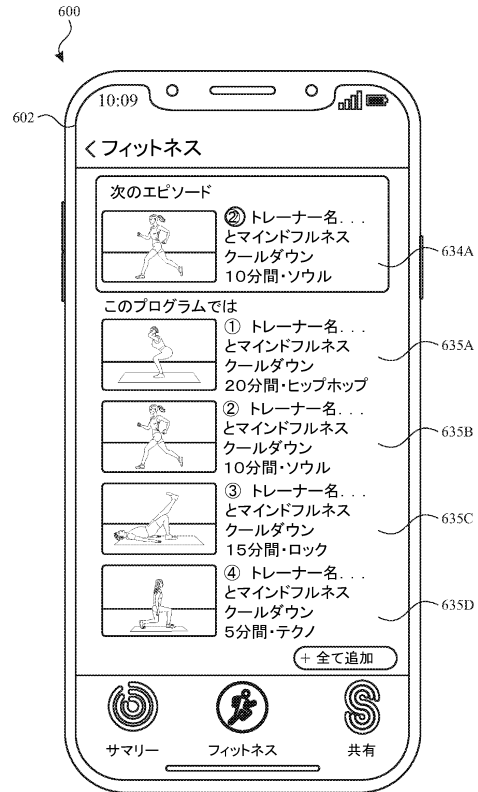


FIG. 6CC

10

20

30

40

50

【図 6 D D】

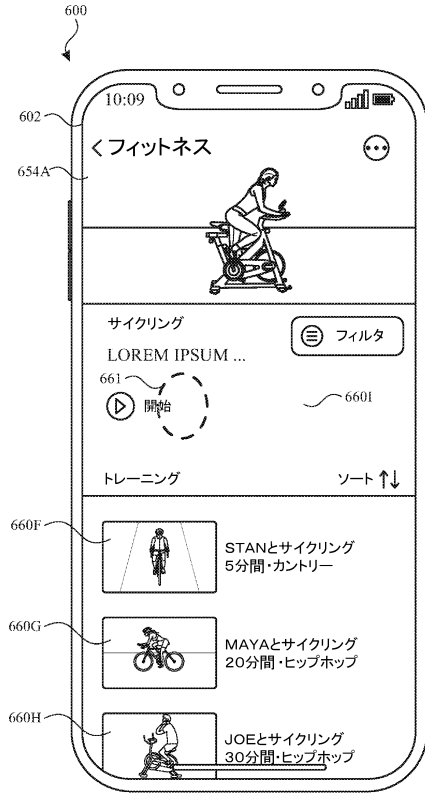


FIG. 6DD

【図 6 E E】

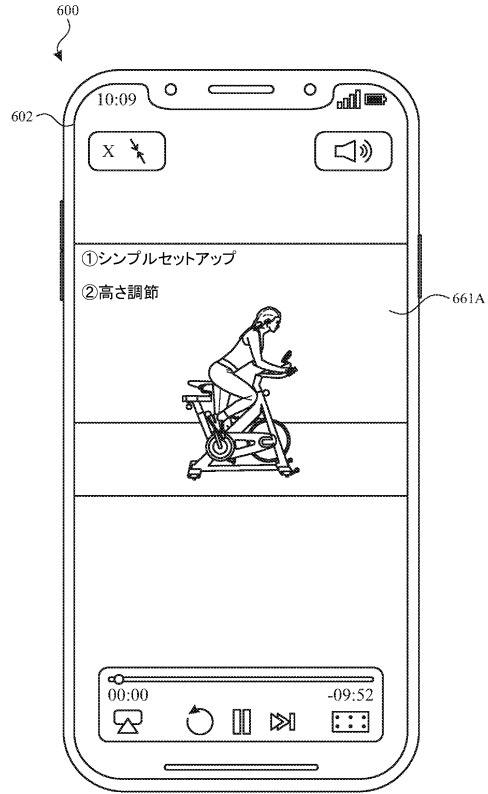


FIG. 6EE

【図 7】

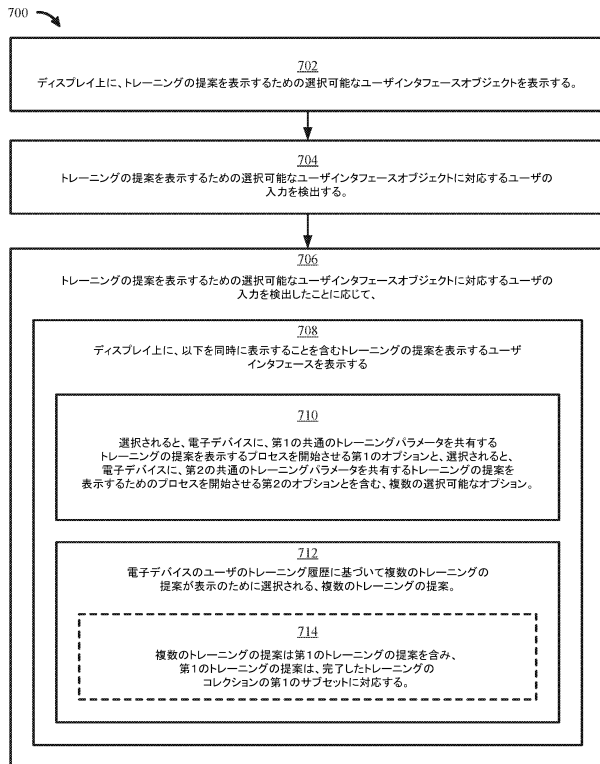


FIG. 7

【図 8 A】

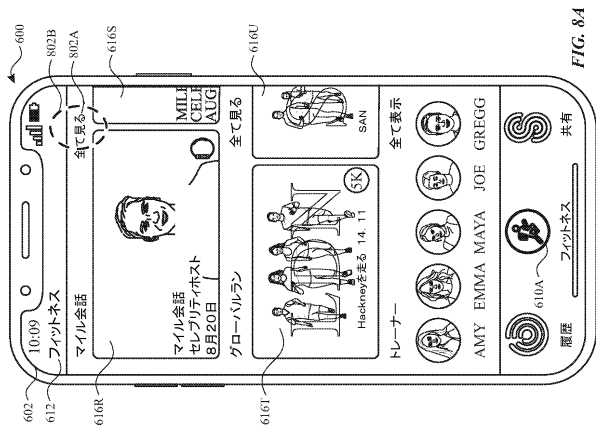


FIG. 8A

10

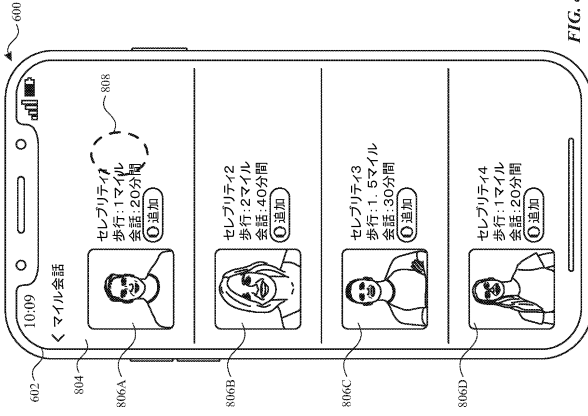
20

30

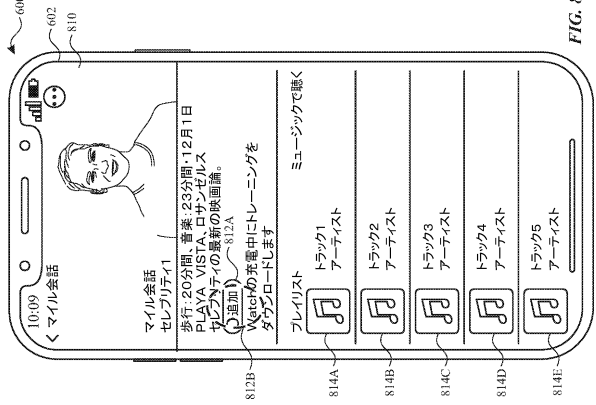
40

50

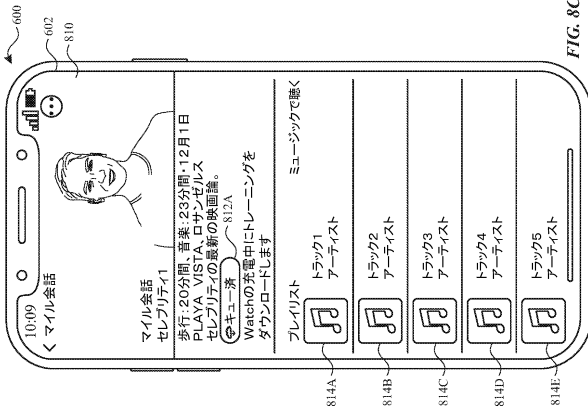
【図 8 B】



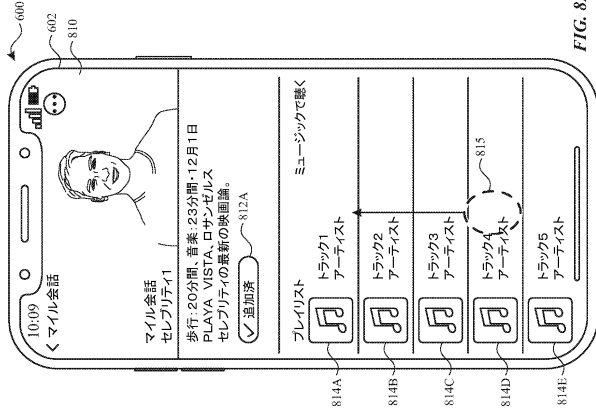
【図 8 C】



【図 8 C 1】



【図 8 D】



10

20

30

40

50

【 8 D 1 】

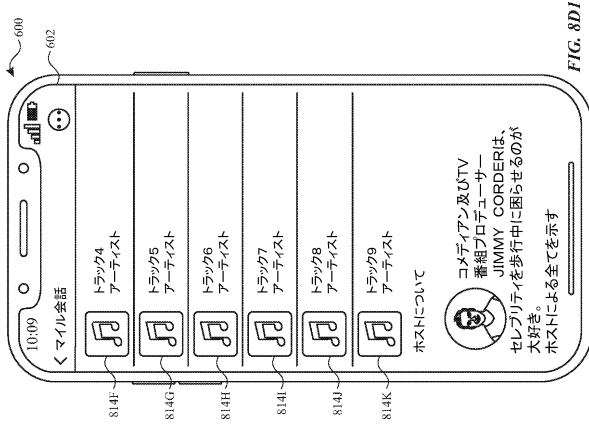


FIG. 8D1

【 8 E 】

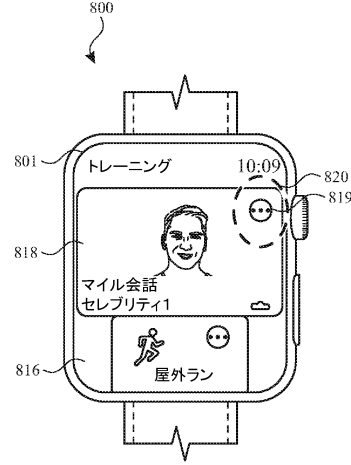


FIG. 8E

【 8 E 1 】

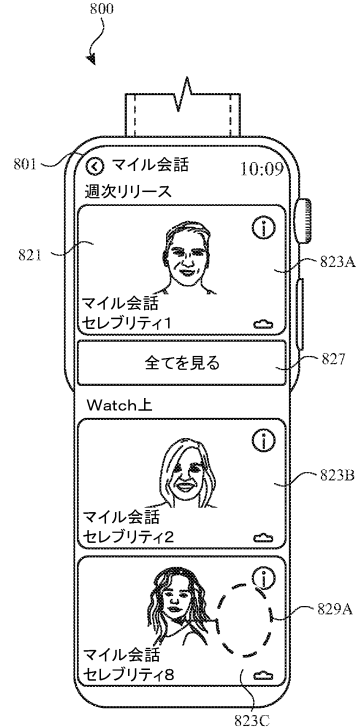


FIG. 8E1

【 8 E 2 】

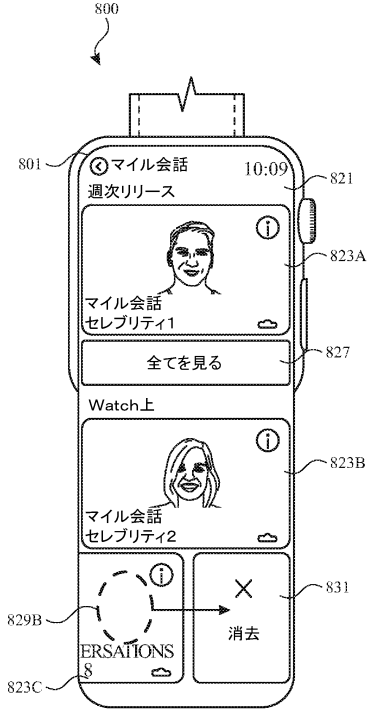


FIG. 8E2

10

20

30

40

50

【図 8 E 3】

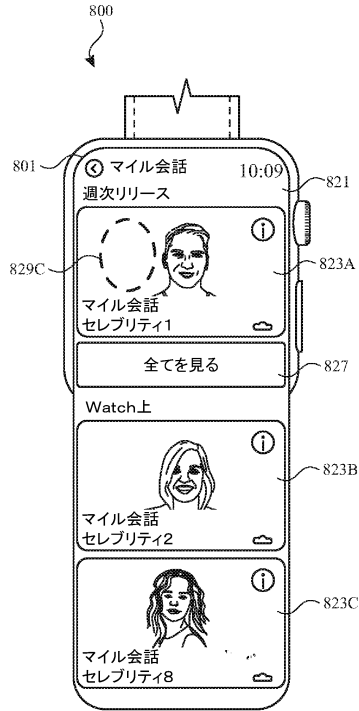


FIG. 8E3

【図 8 E 4】

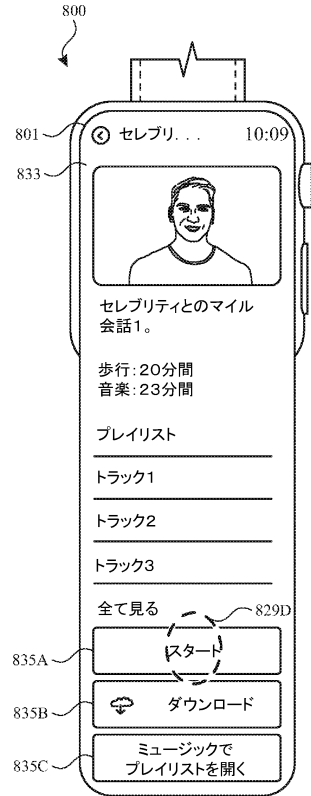


FIG. 8E4

【図 8 F】

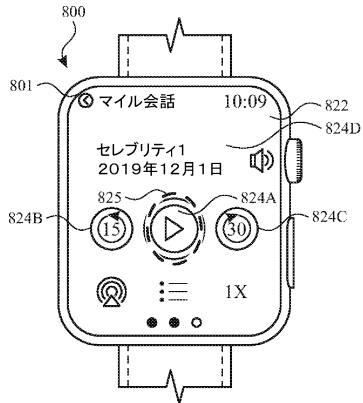


FIG. 8F

【図 8 G】

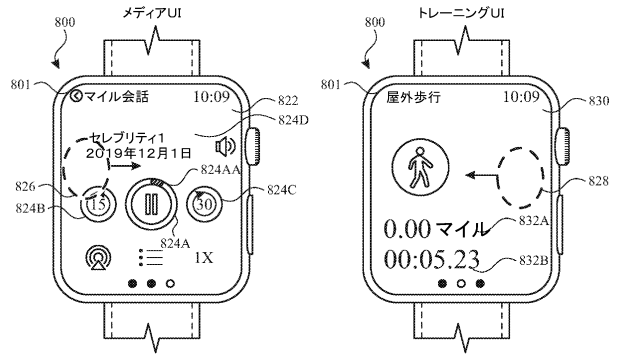


FIG. 8G

10

20

30

40

50

【図 8 H】

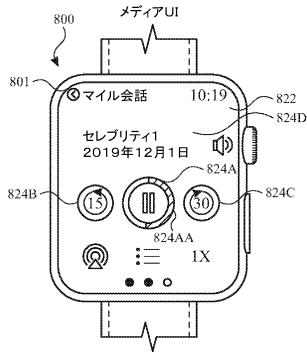


FIG. 8H

【図 8 I】

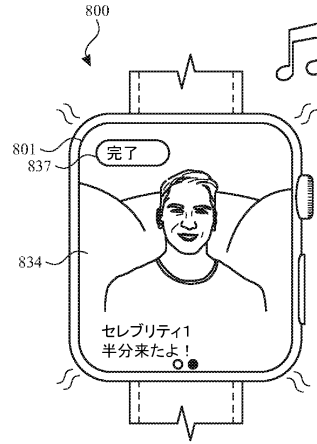


FIG. 8I

【図 8 J】

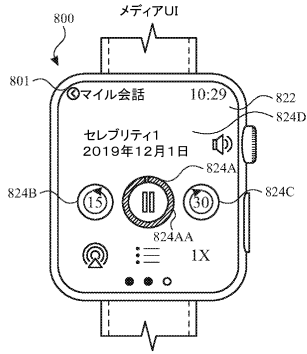


FIG. 8J

【図 8 K】

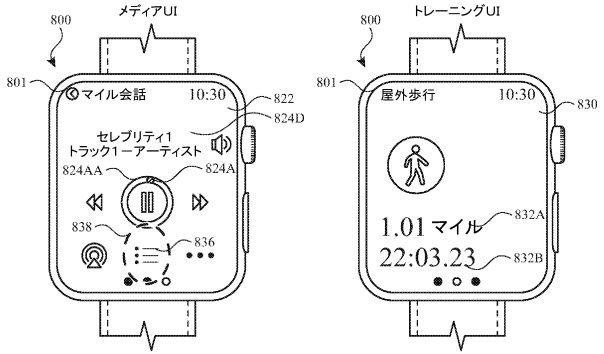


FIG. 8K

10

20

30

40

50

【図 8 L】

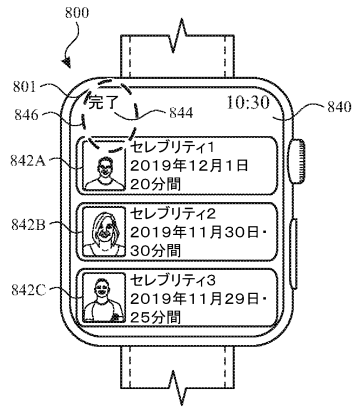


FIG. 8L

【図 8 M】

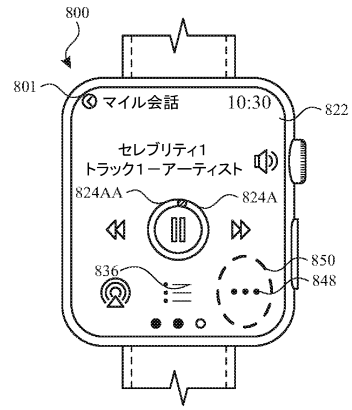


FIG. 8M

【図 8 M 1】



FIG. 8M1

【図 8 M 2】



【図 8 M 2】



FIG. 8M2



10

20

30

40

50

【図 8 M 3】

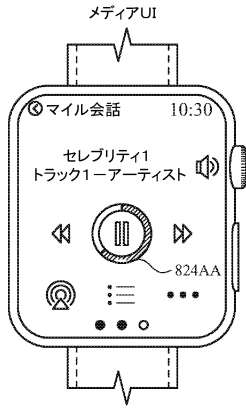


FIG. 8M3

【図 8 N】

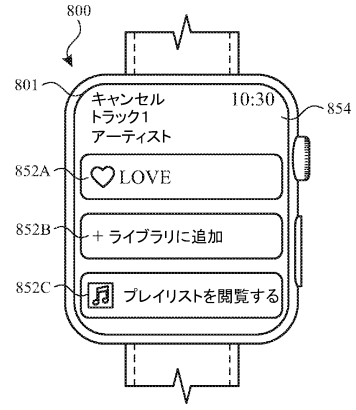


FIG. 8N

【図 8 O】

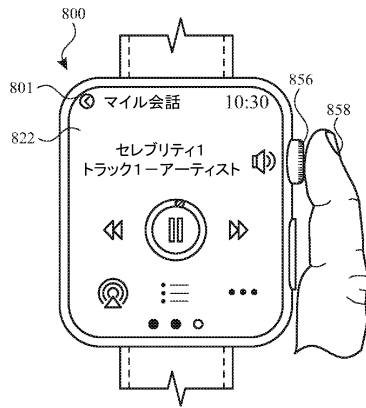


FIG. 8O

【図 8 P】

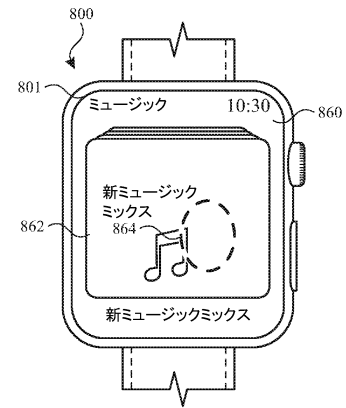


FIG. 8P

10

20

30

40

50

【図 8 Q】

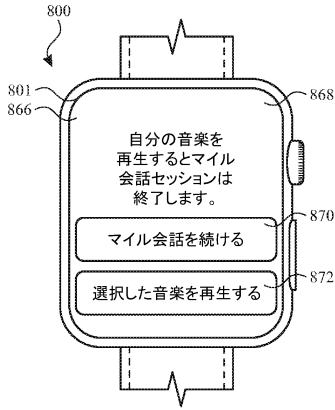


FIG. 8Q

【図 8 Q 1】

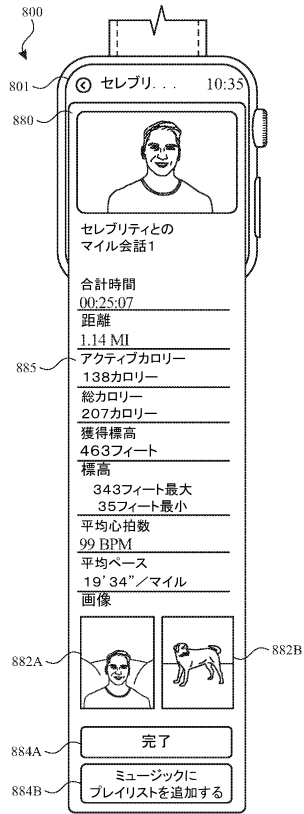


FIG. 8Q1

【図 8 Q 2】

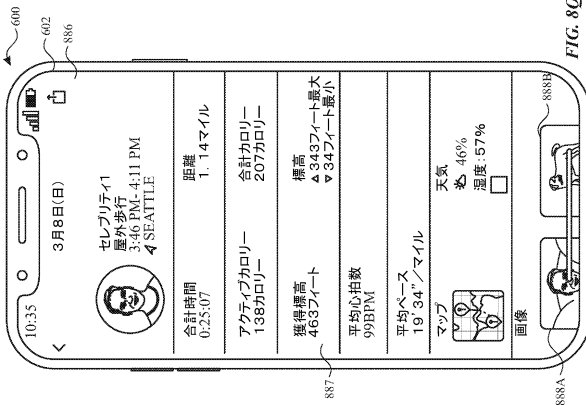


FIG. 8Q2

【図 8 R】

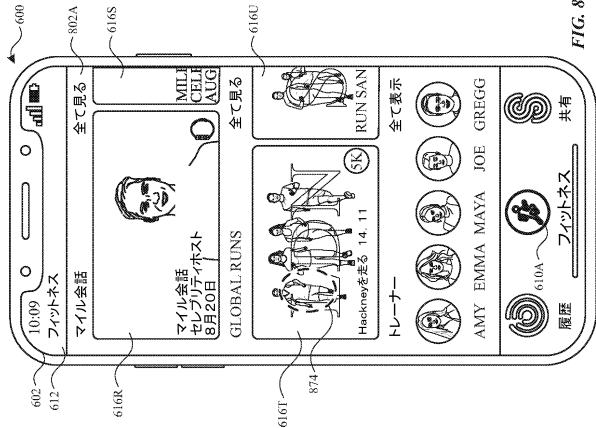


FIG. 8R

10

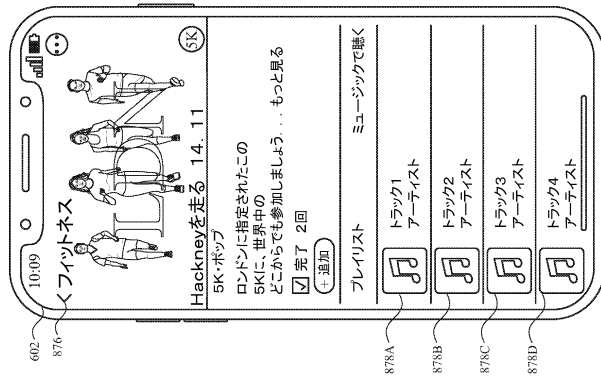
20

30

40

50

【図 8 S】



【図 9】

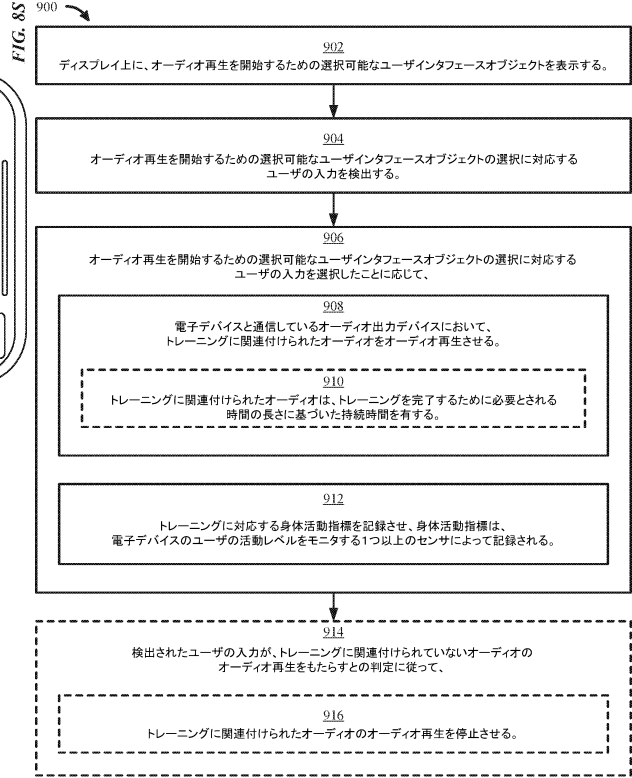


FIG. 9

【図 10 A】

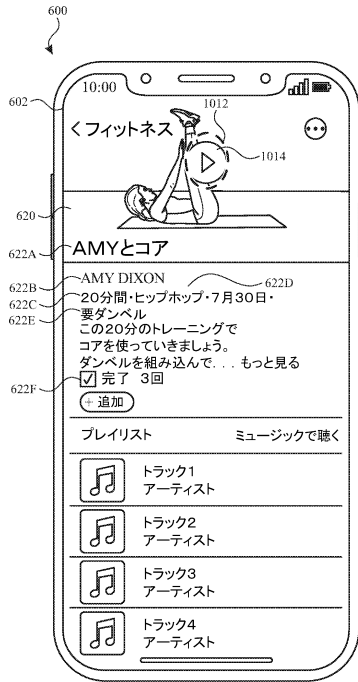


FIG. 10A

【図 10 B】

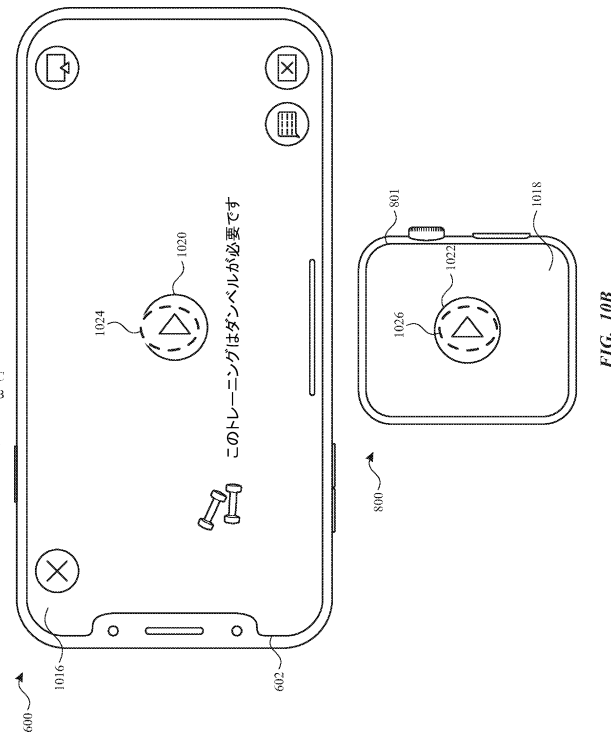


FIG. 10B

10

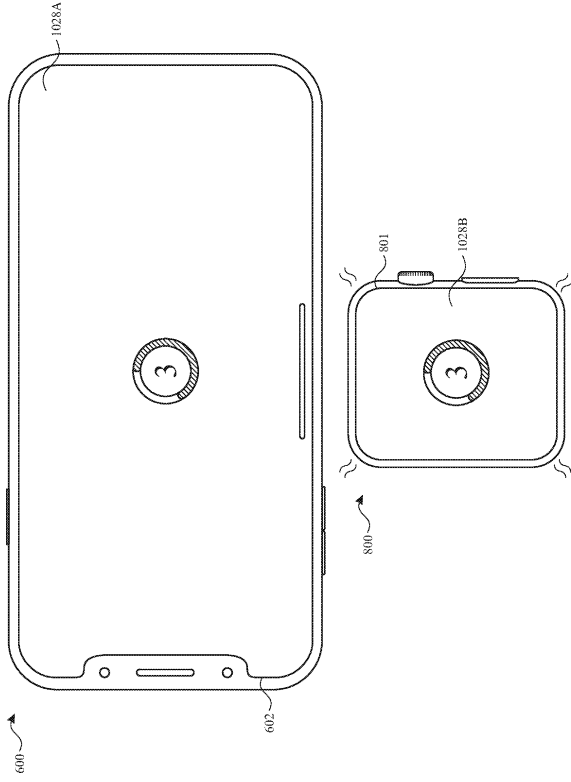
20

30

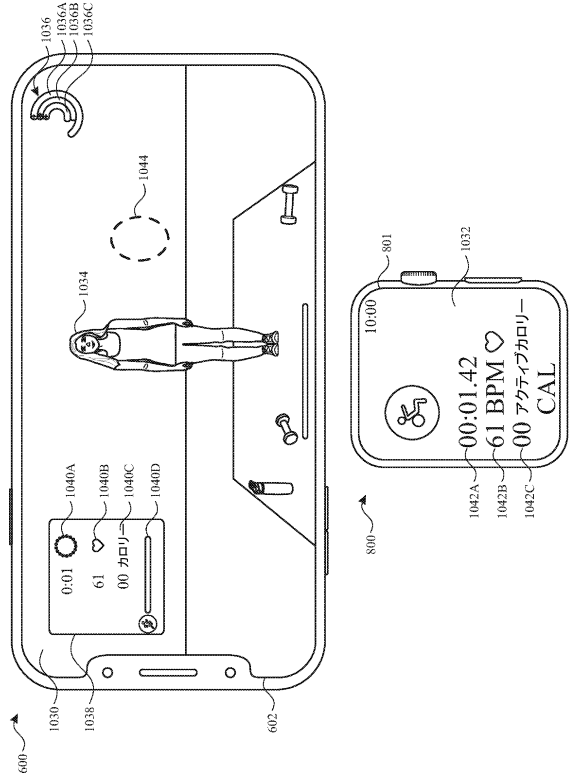
40

50

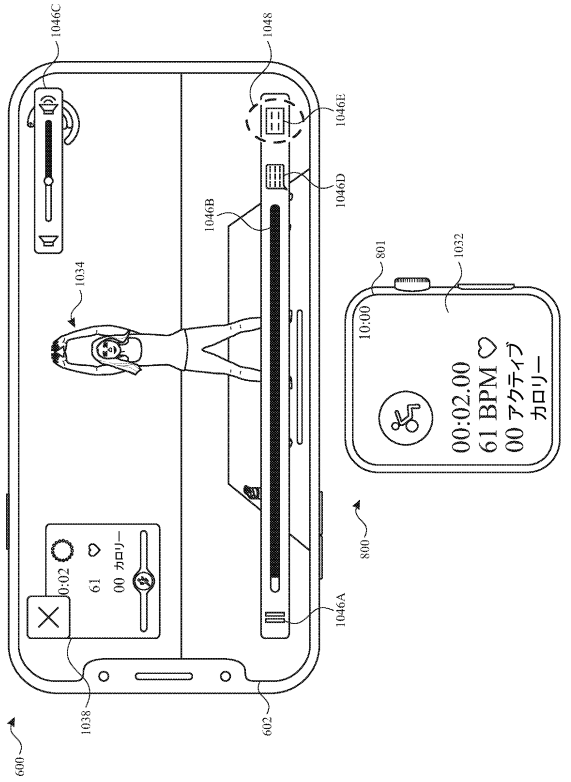
【図10C】



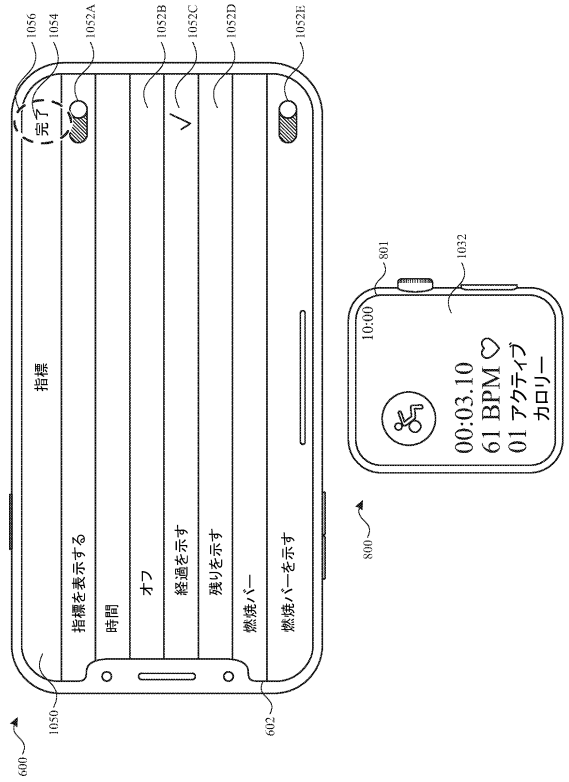
【図10D】



【図10E】



【図10F】




10

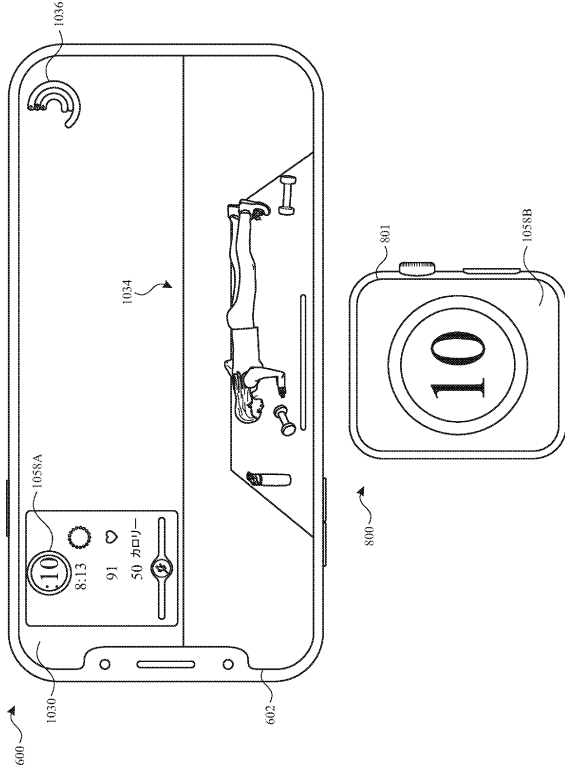
20


30

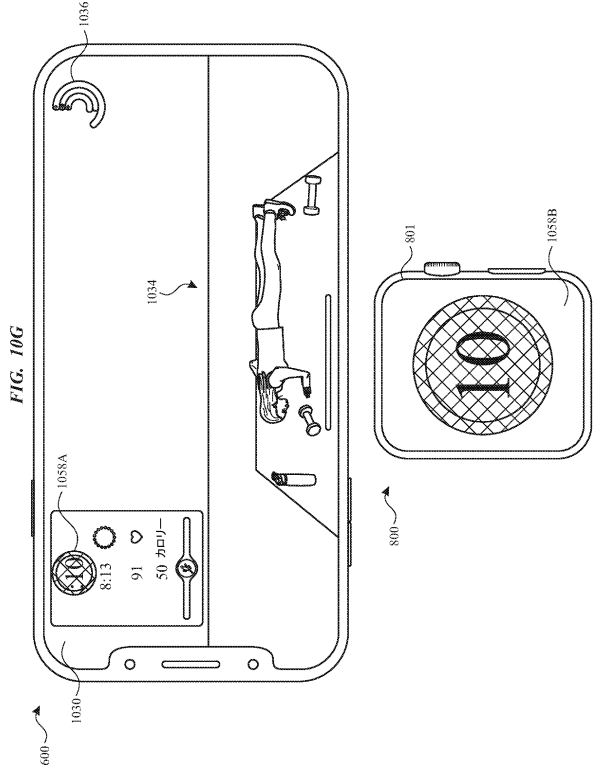
40


50

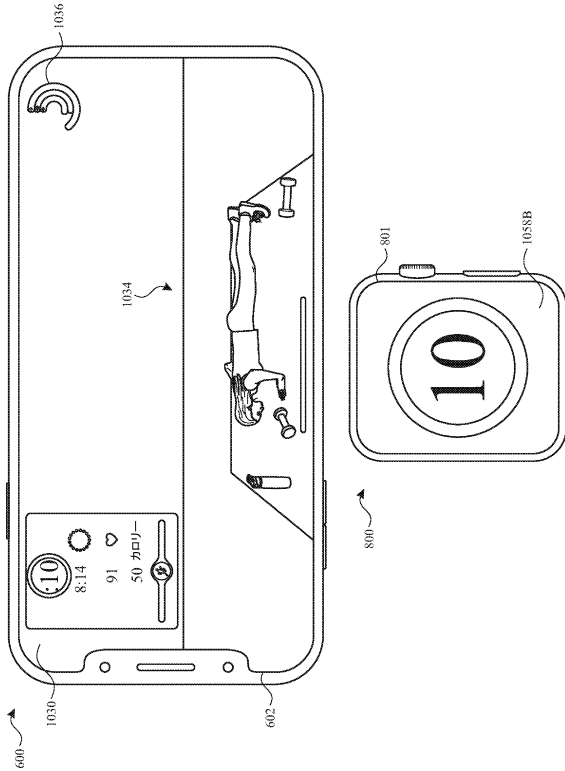
【 10G】




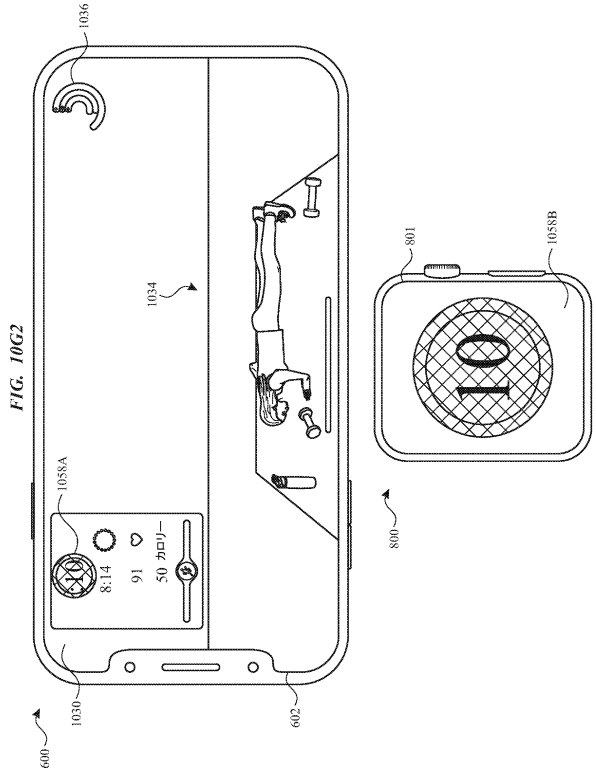
【 10G1】



【 10G2】



【 10G3】



10

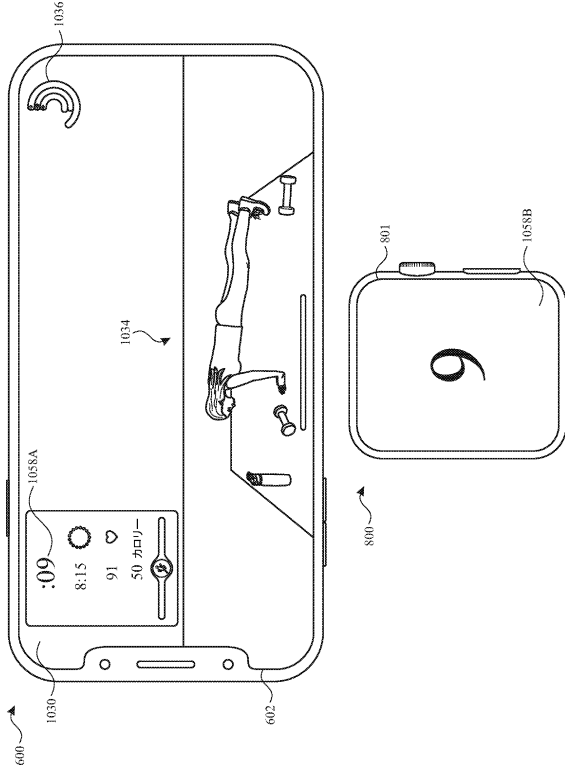
20

30

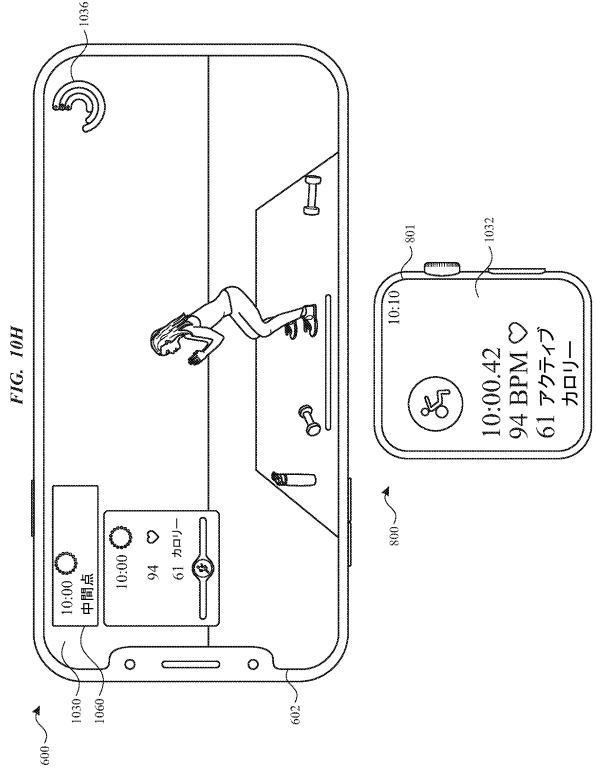
40

50

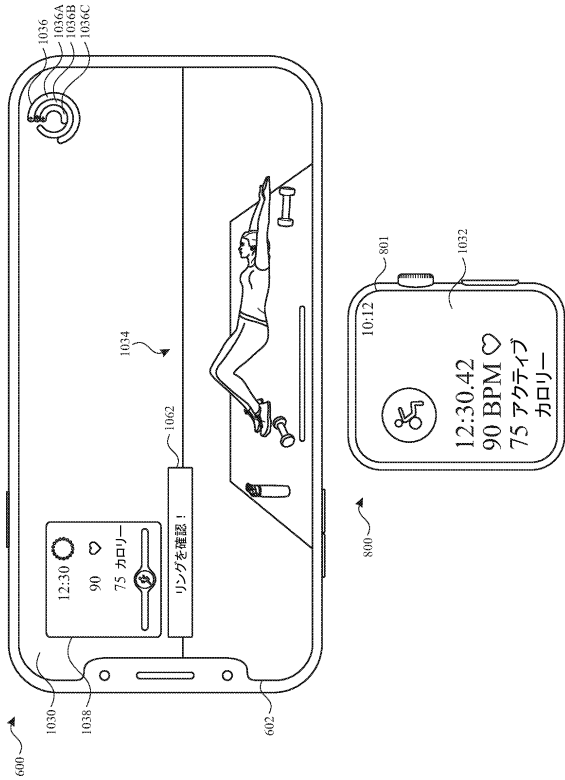
【図10H】



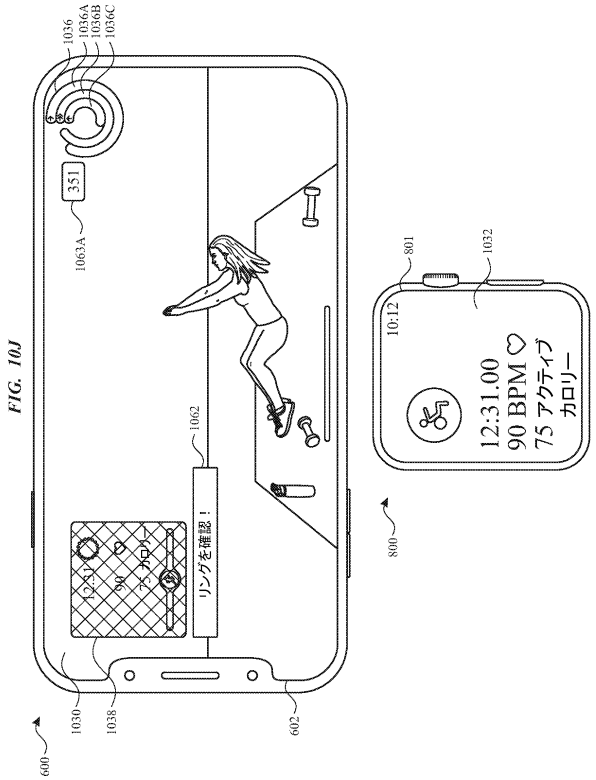
【図10I】



【図10J】



【図10K】



10

20

30

40

50

【図 10L】

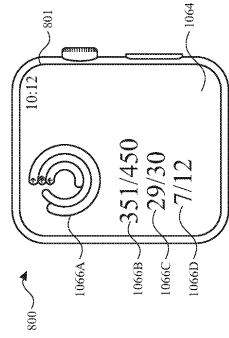
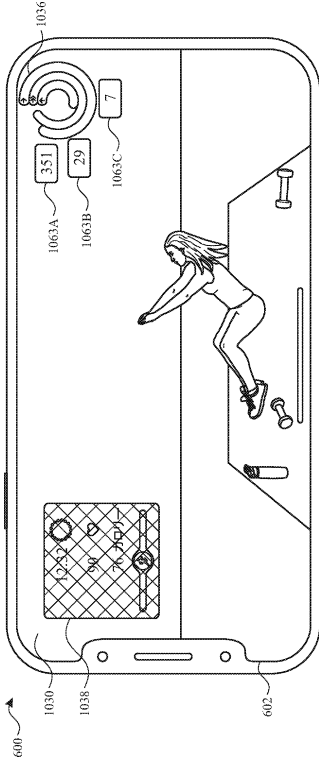


FIG. 10L

【図 10M】

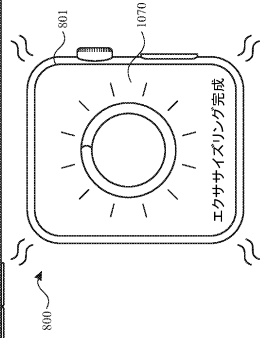
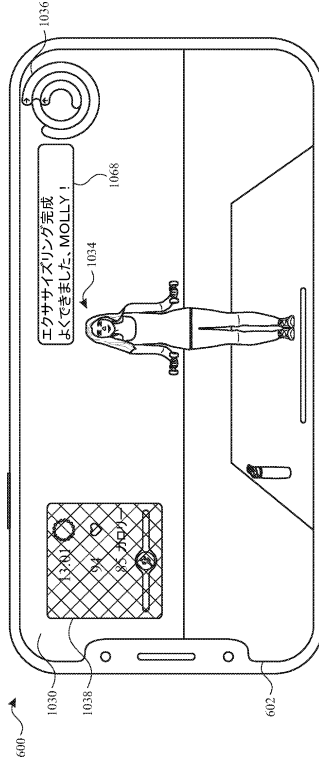


FIG. 10M

【図 10M1】

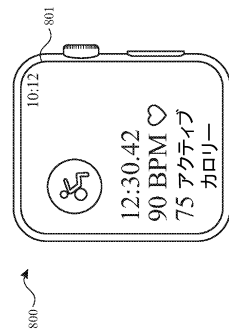
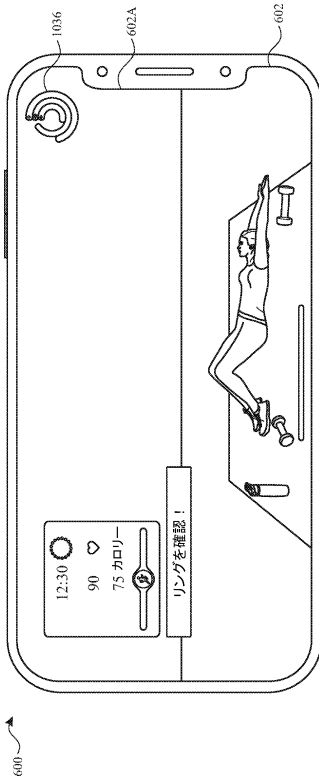


FIG. 10M1

【図 10M2】

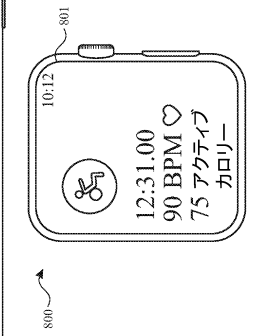
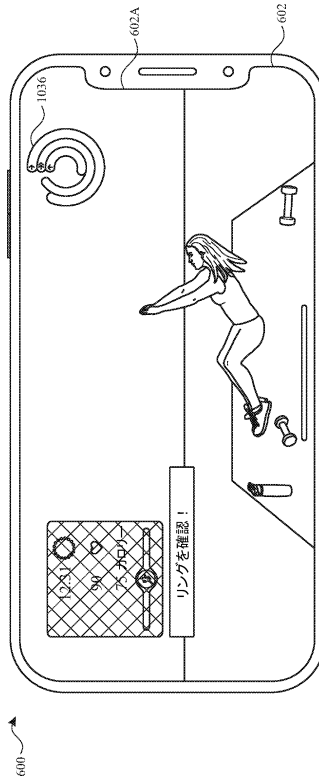


FIG. 10M2

10

20

30

40

50

【図 10M3】

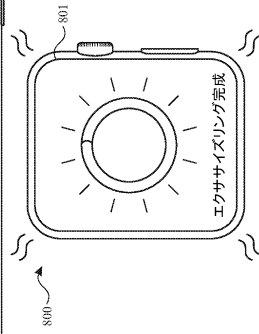
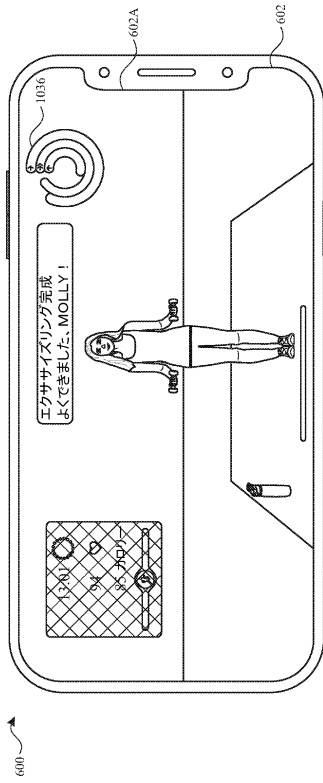


FIG. 10M3

【図 10M4】

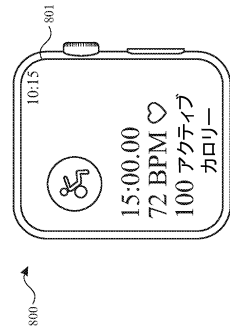
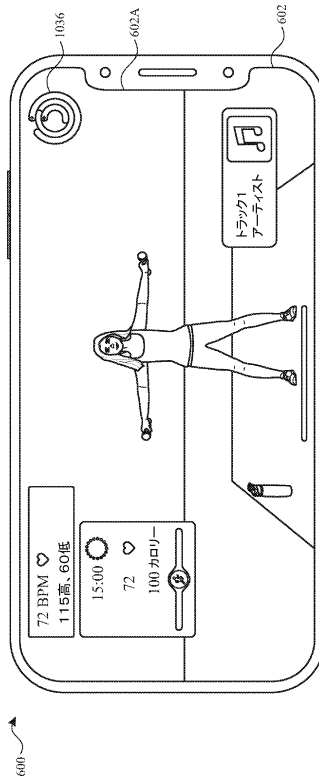


FIG. 10M4

【図 10N】

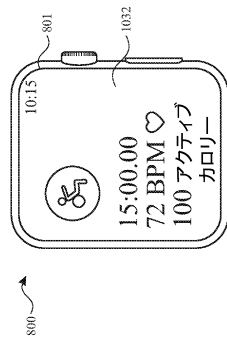
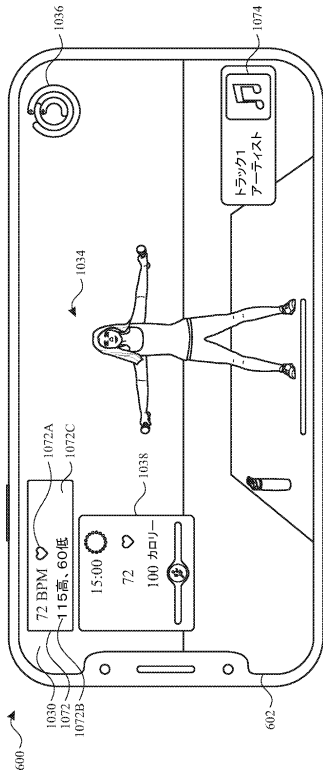


FIG. 10N

【図 10O】

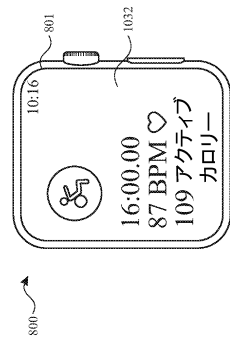
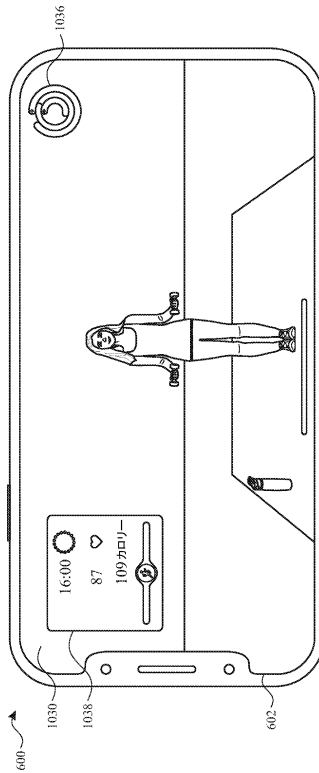


FIG. 10O

10

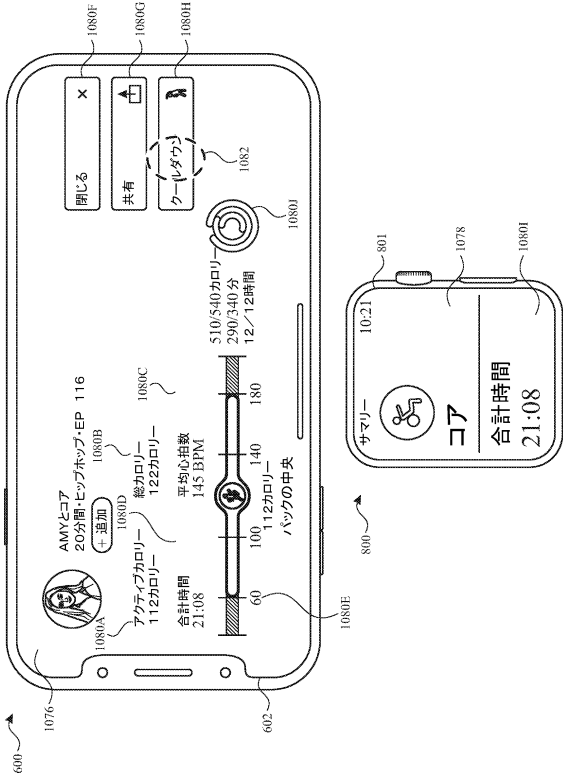
20

30

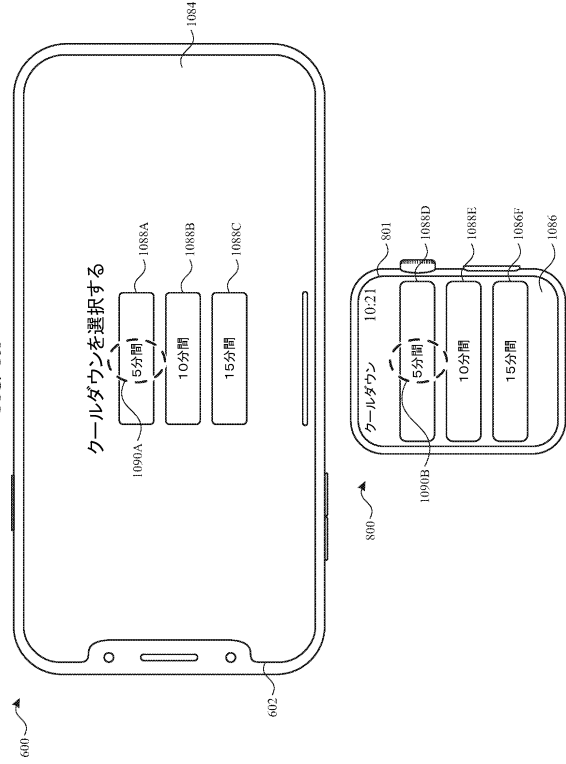
40

50

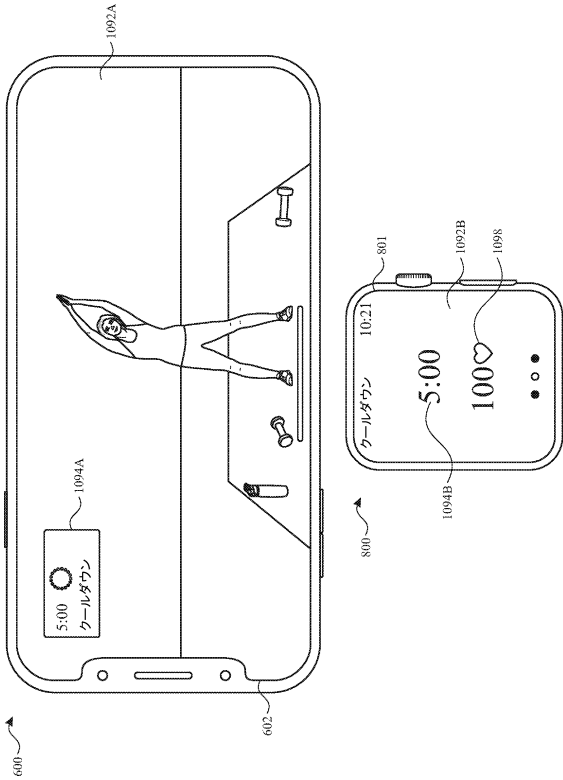
【図10P】



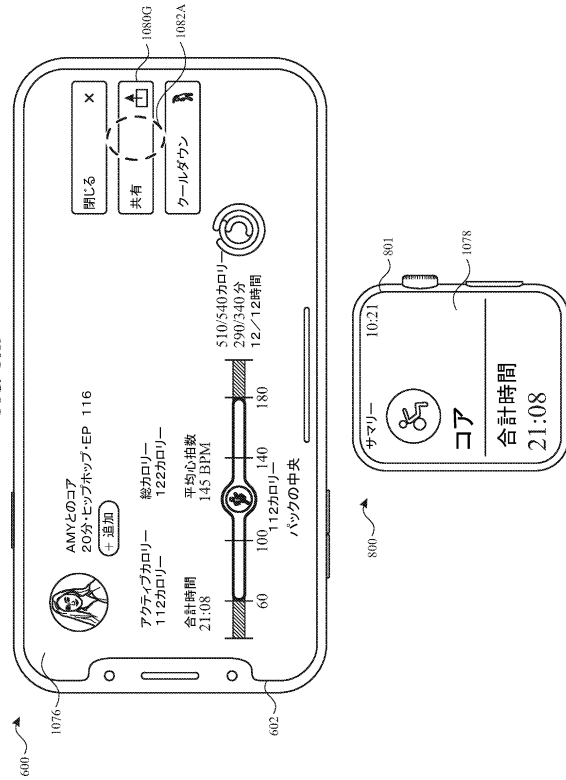
【図10Q】



【図10R】



【図10S】



10

20

30

40

50

【図10T】

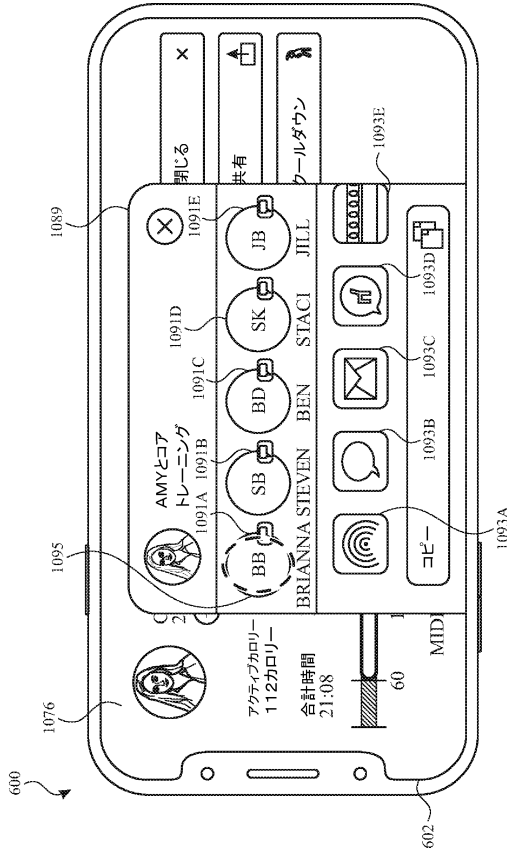


FIG. 10T

【図10U】

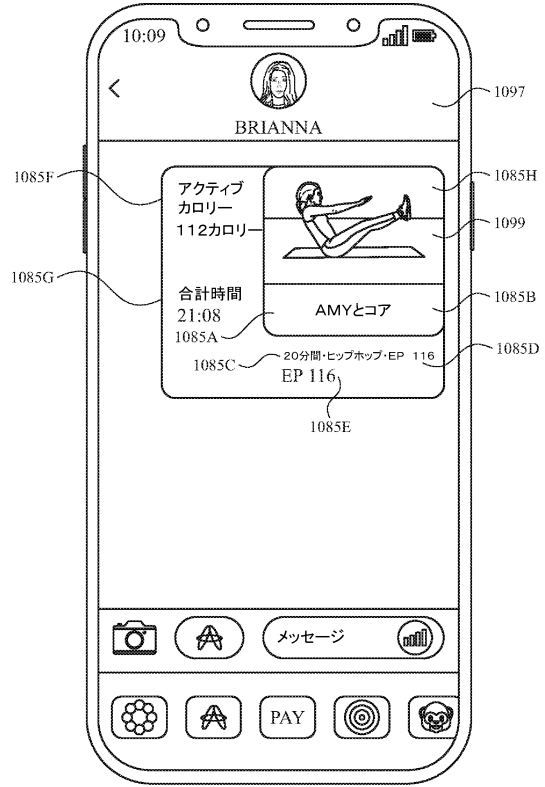


FIG. 10U

【図10V】

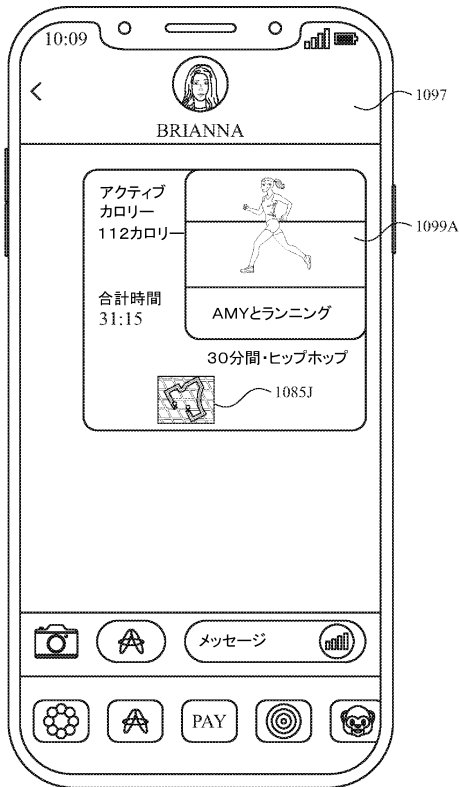


FIG. 10V

【図11】

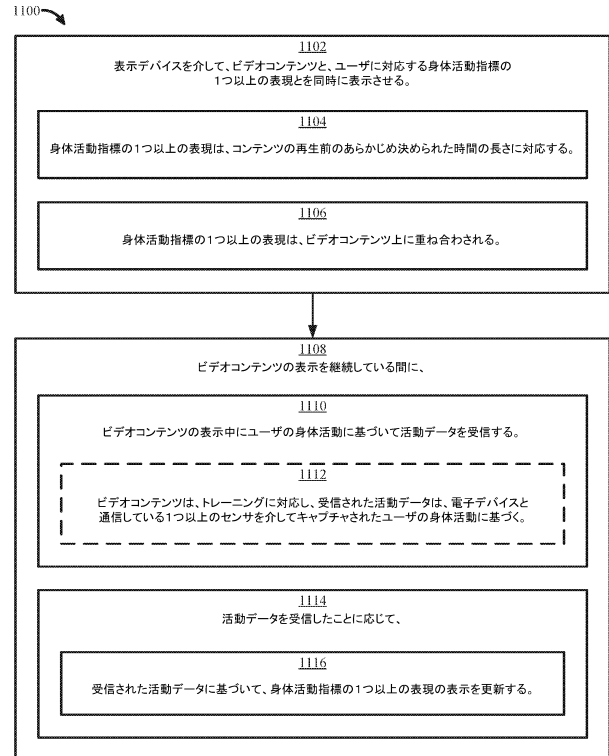


FIG. 11

10

20

30

40

50

【図 12 A】

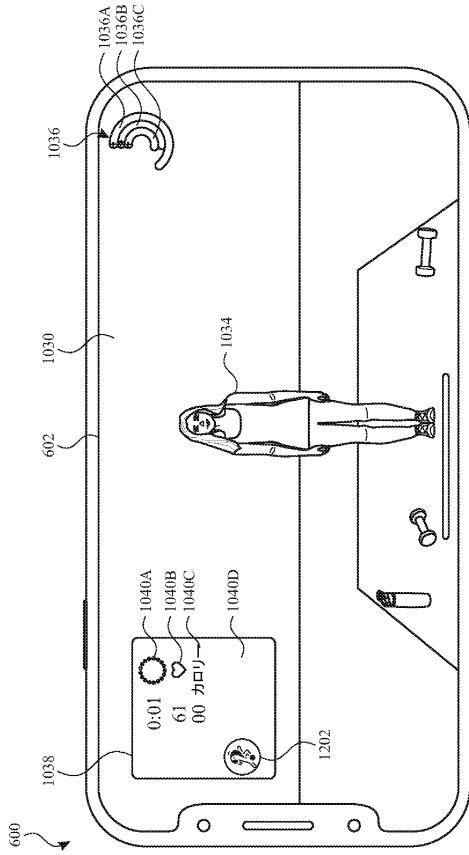


FIG. 12A

【図 12 B】

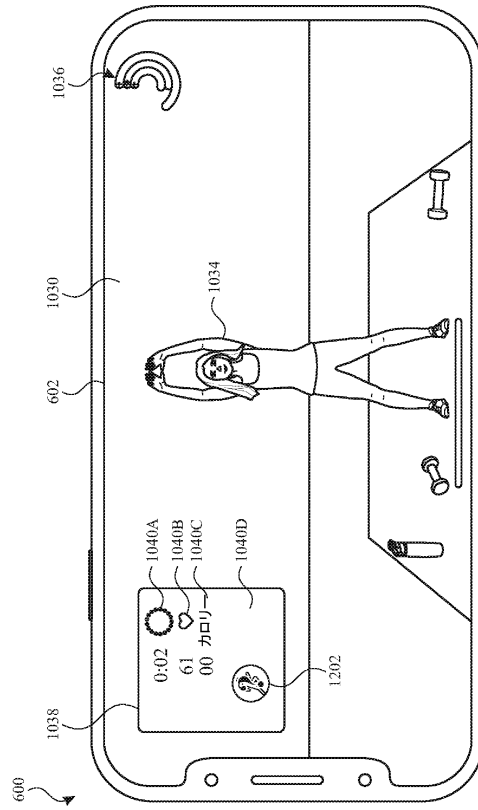


FIG. 12B

【図 12 C】

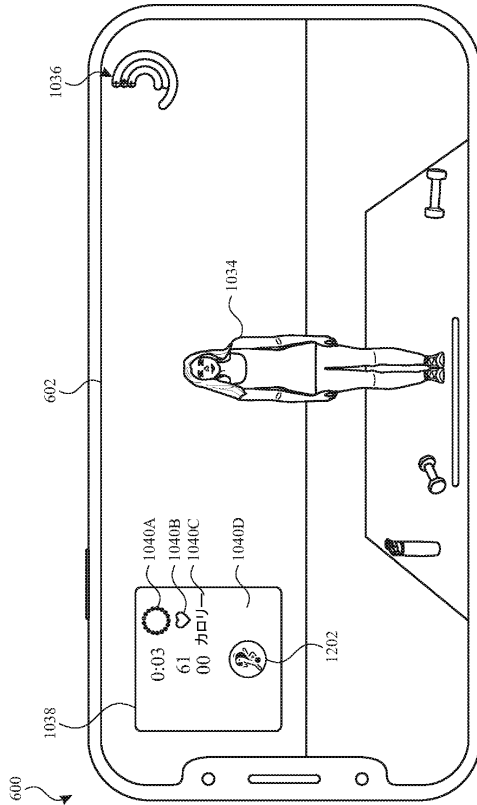


FIG. 12C

【図 12 D】

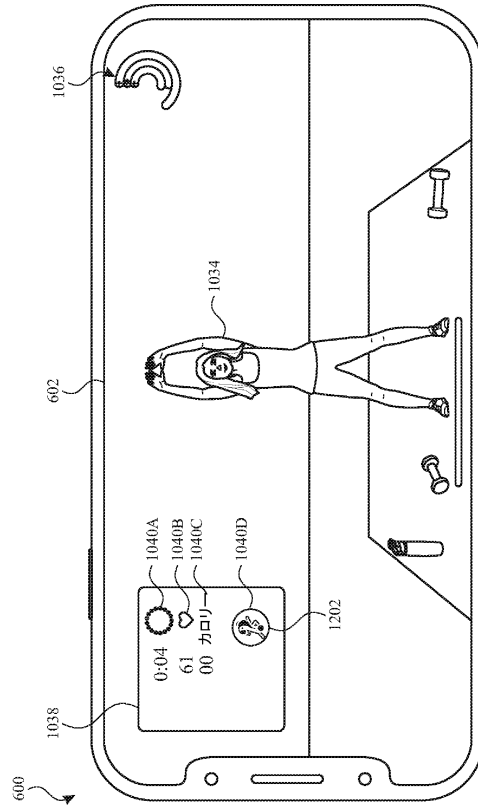


FIG. 12D

10

20

30

40

50

【図 12 E】

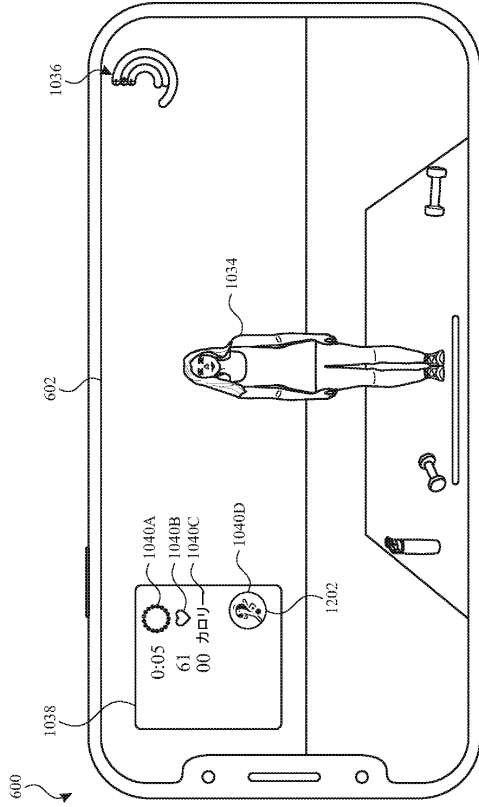


FIG. 12E

【図 12 F】

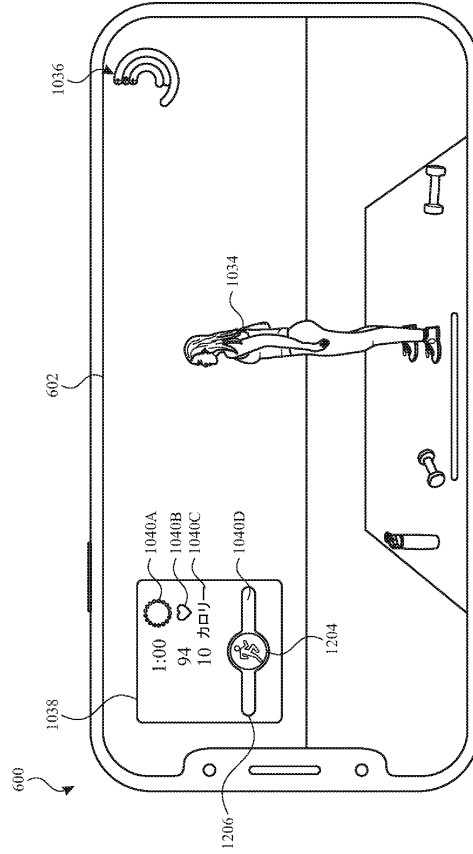


FIG. 12F

【図 12 G】

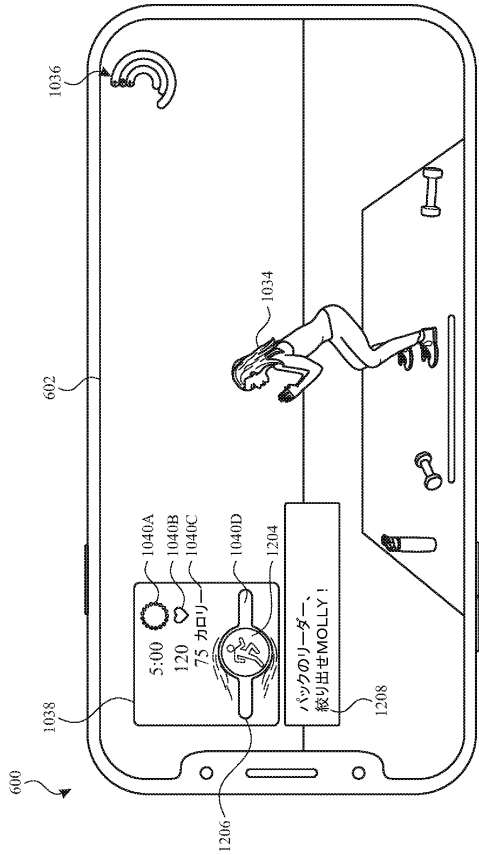


FIG. 12G

【図 12 H】

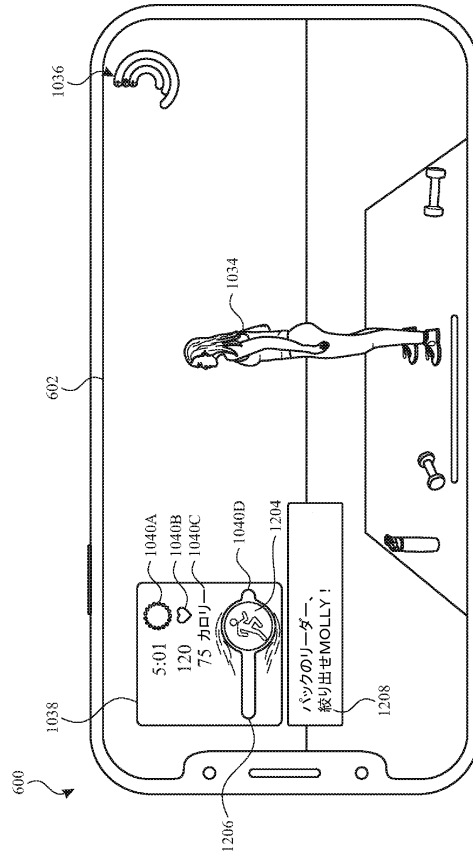


FIG. 12H

10

20

30

40

50

【図 12 I】

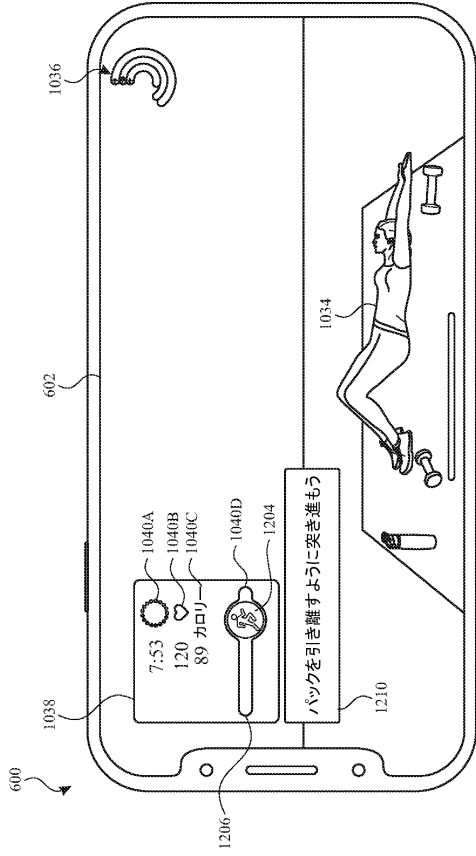


FIG. 12I

【図 12 J】

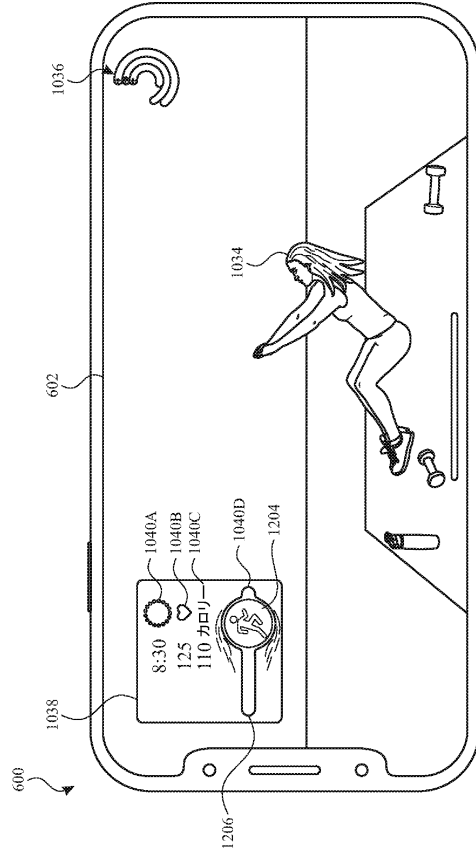


FIG. 12J

【図 12 K】

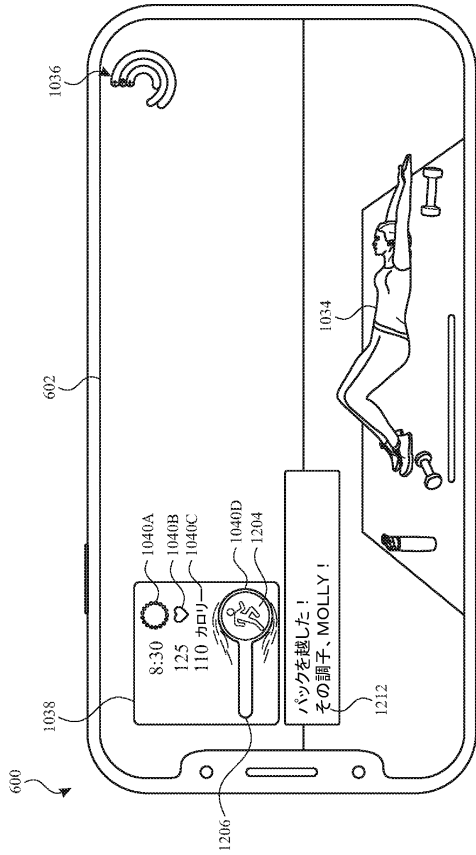


FIG. 12K

【図 12 L】

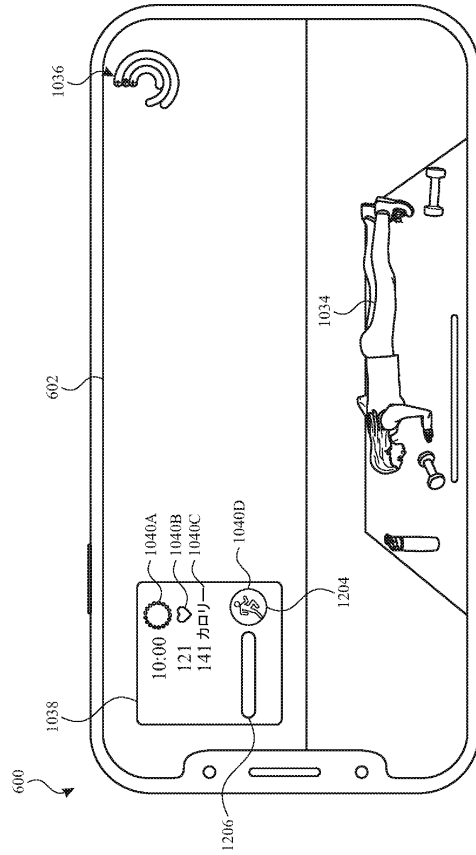


FIG. 12L

10

20

30

40

50

【図 12 M】

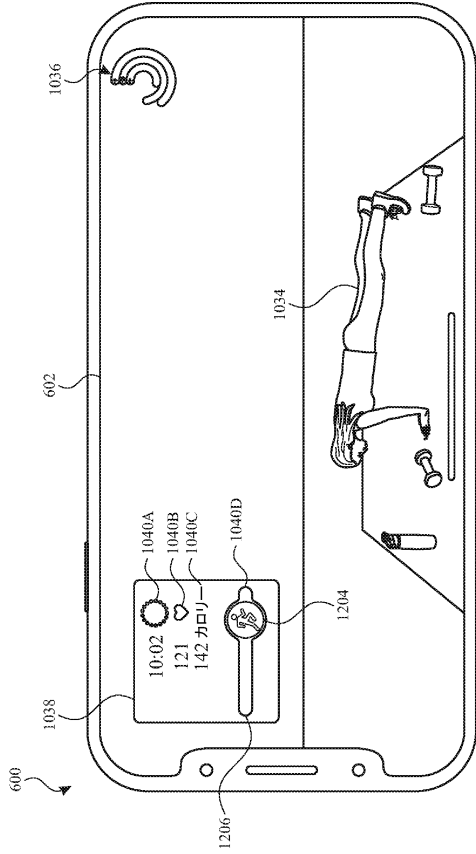


FIG. 12M

【図 12 N】

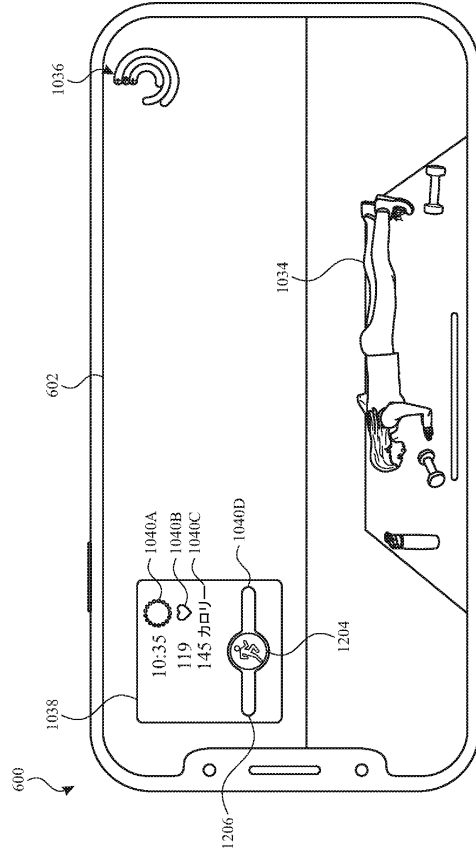


FIG. 12N

【図 12 O】

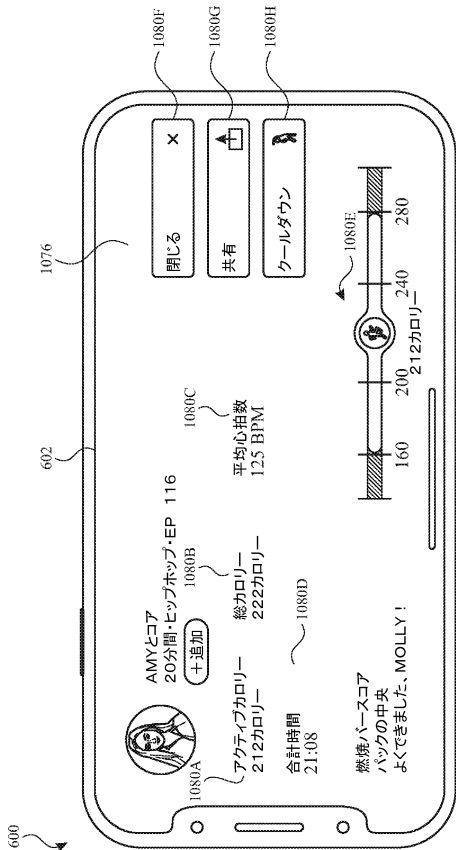


FIG. 12O

【図 13】

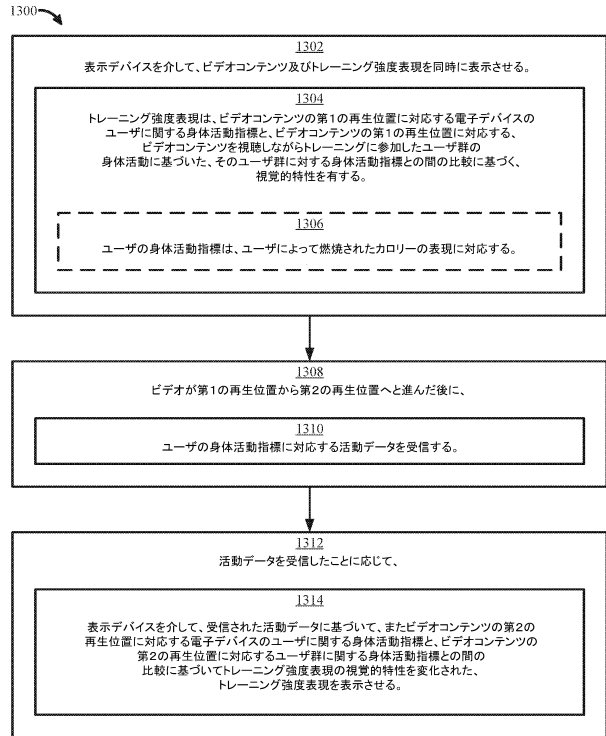


FIG. 13

10

20

30

40

50

【図14A】

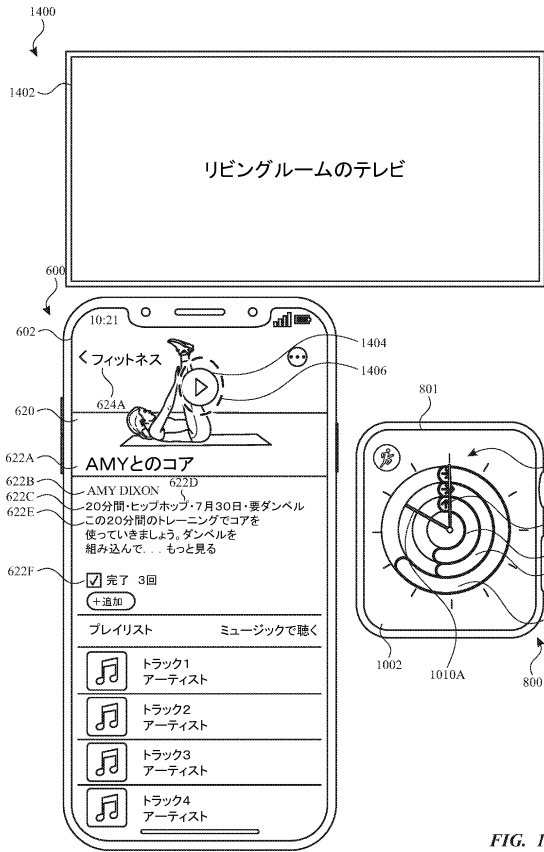


FIG. 14A

【図14B】

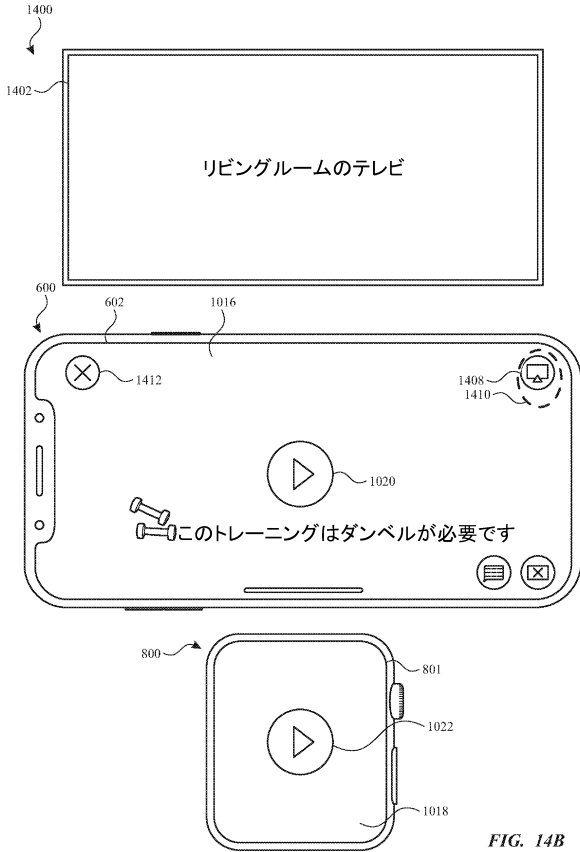


FIG. 14B

10

20

【図14C】

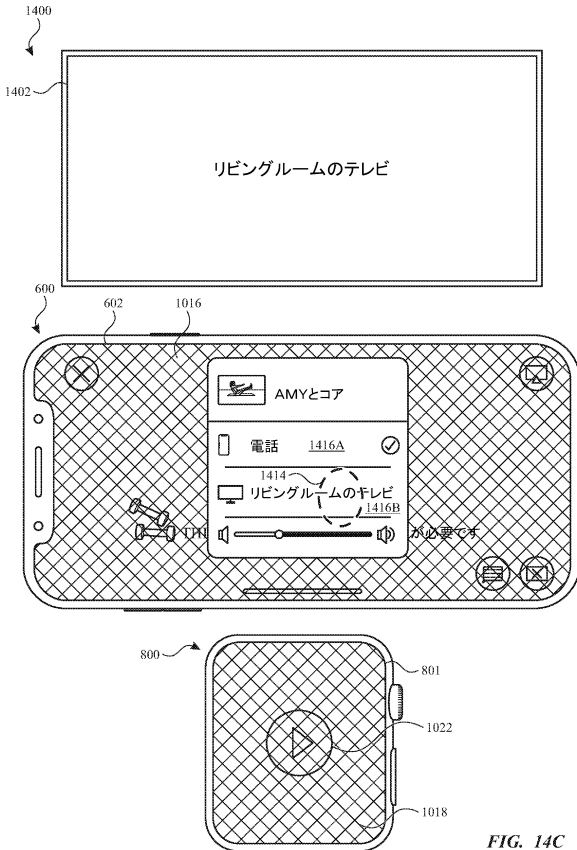


FIG. 14C

【図14D】

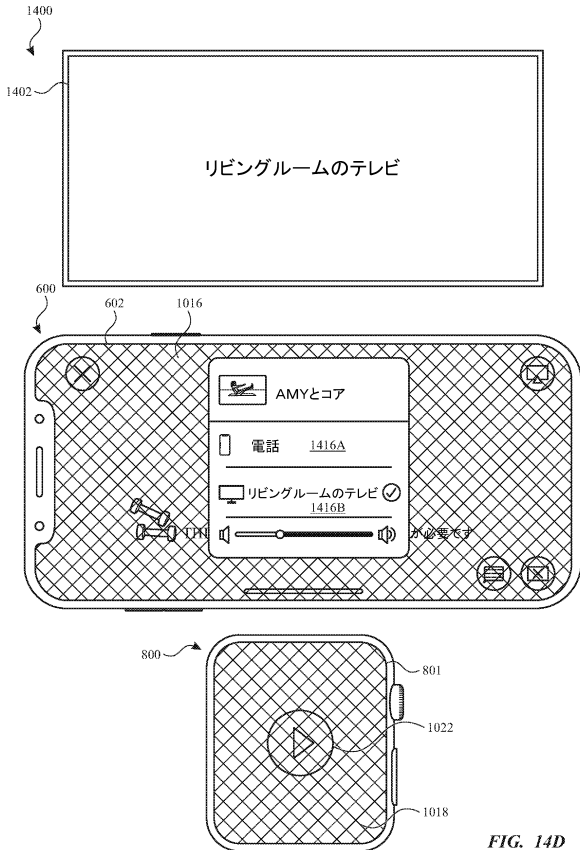


FIG. 14D

30

40

50

【図14E】

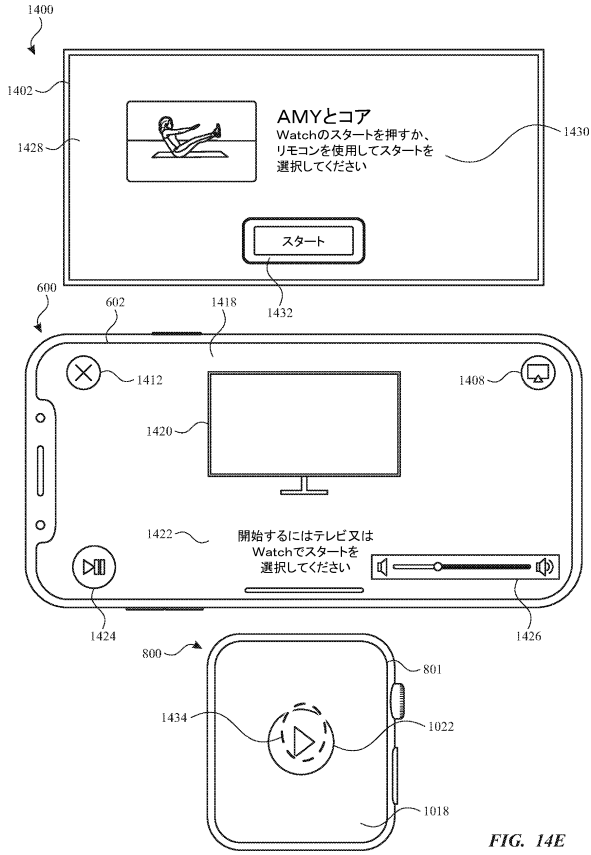


FIG. 14E

【図14F】

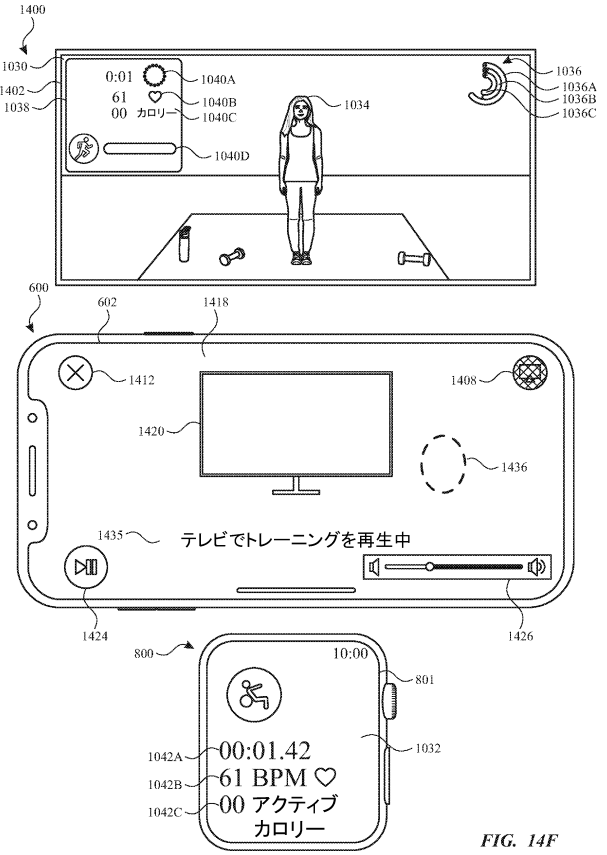


FIG. 14F

【図14G】

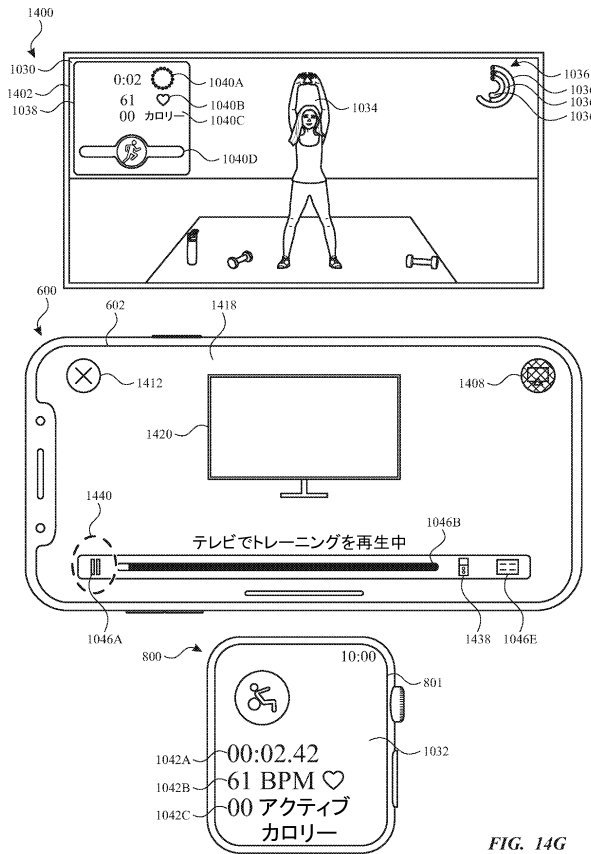


FIG. 14G

【図14H】

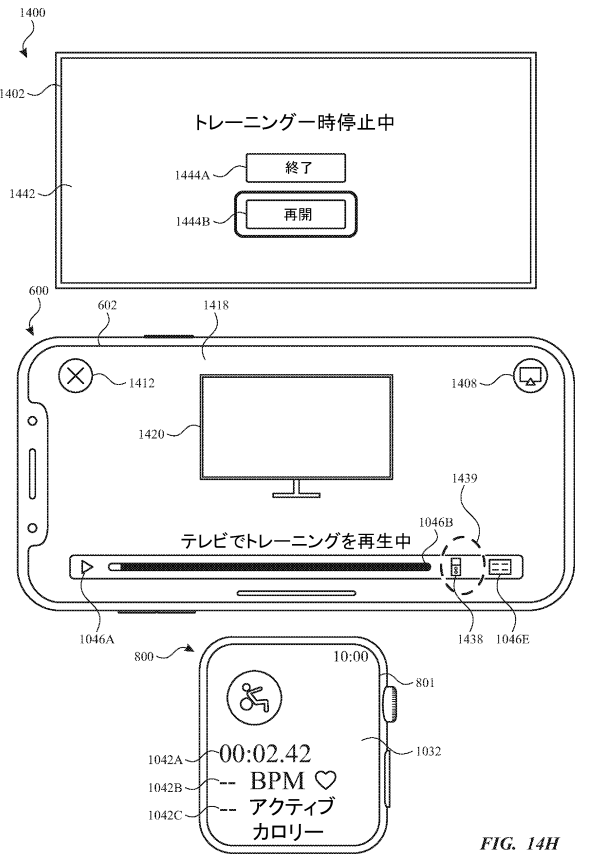


FIG. 14H

10

20

30

40

50

【図14I】

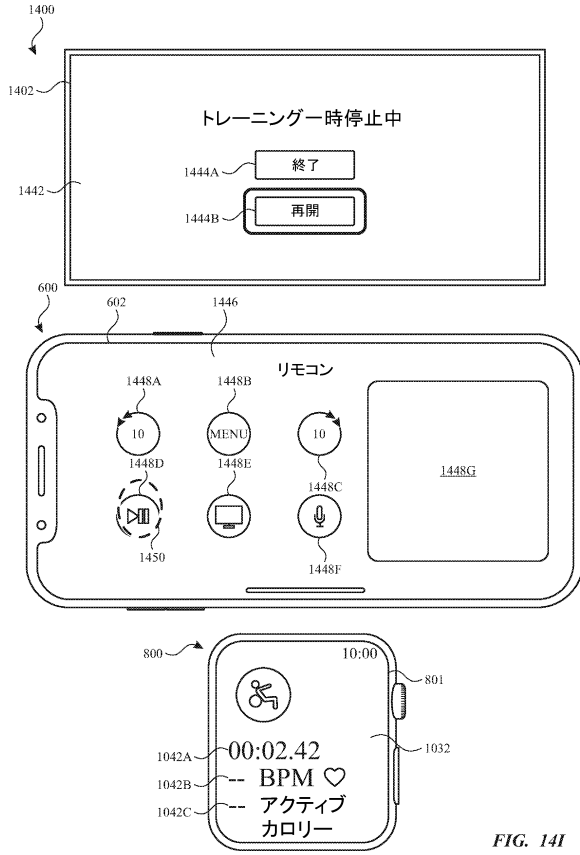


FIG. 14I

【図14J】

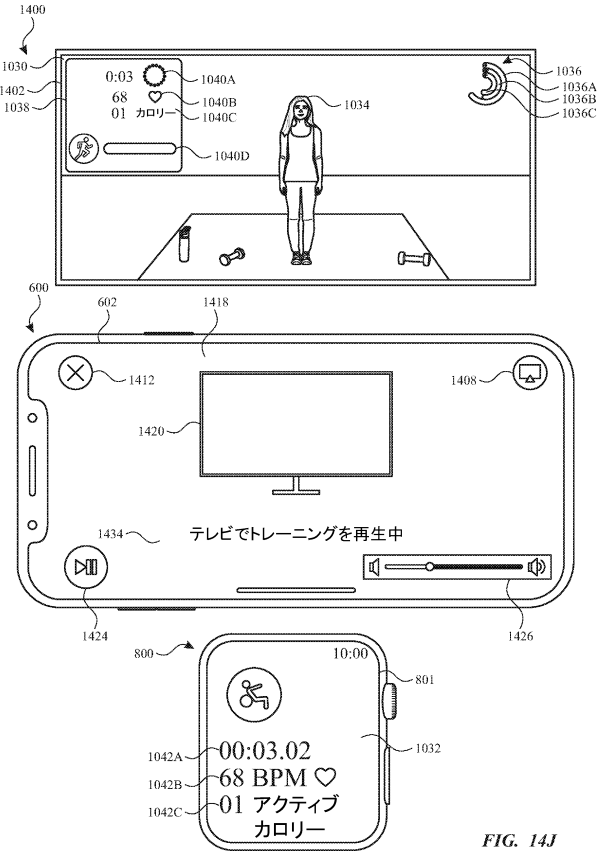


FIG. 14J

【図14K】

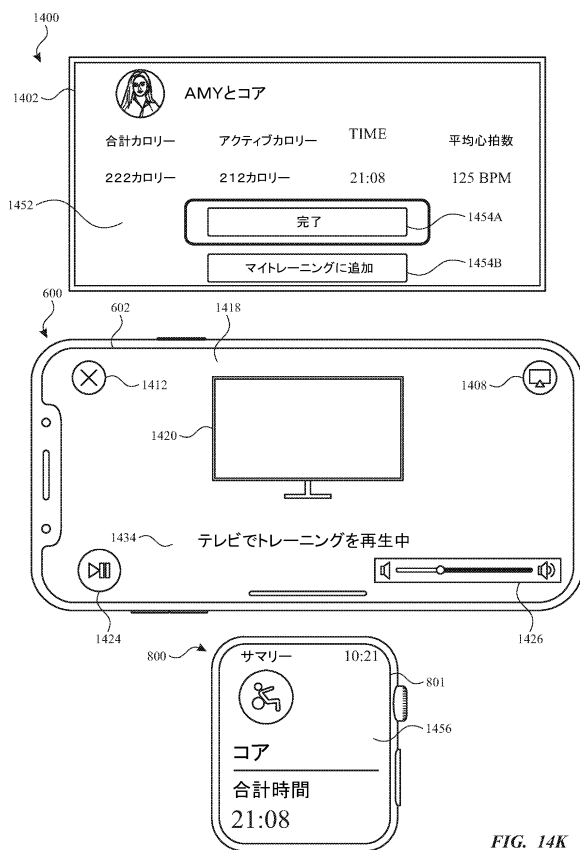


FIG. 14K

【図14L】

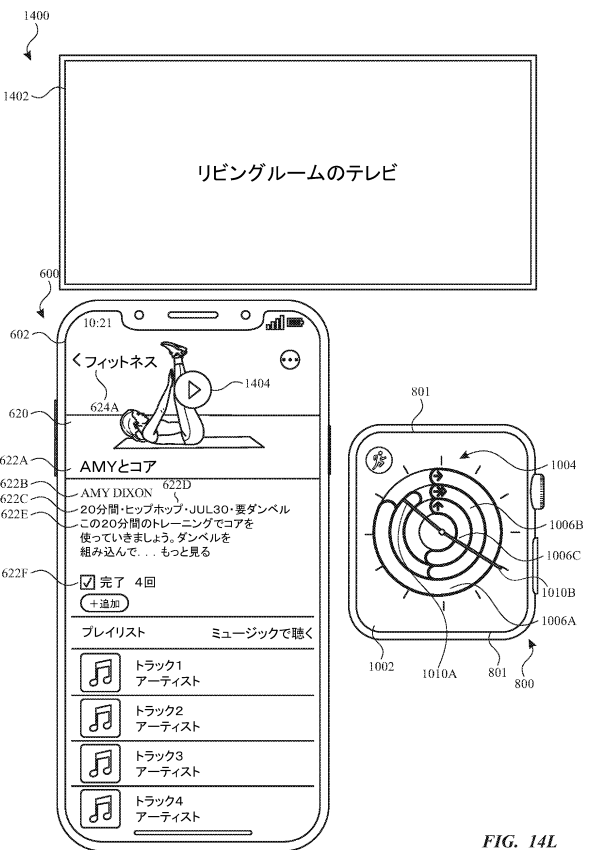


FIG. 14L

10

20

30

40

50

【図14M】

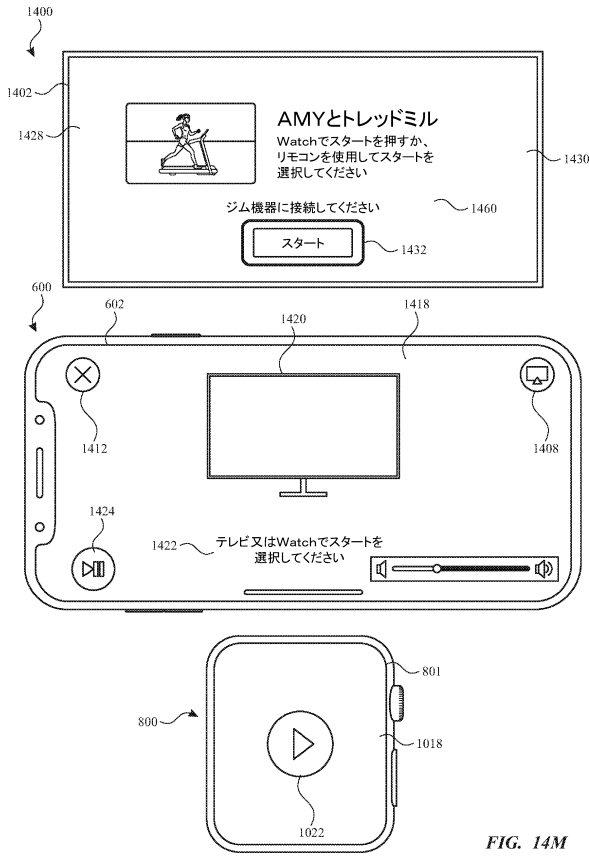


FIG. 14M

【図14N】

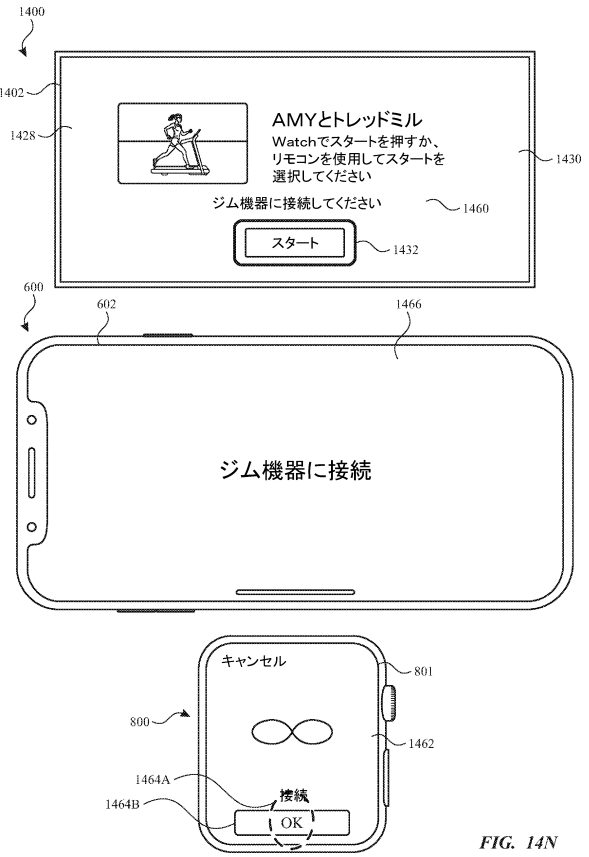


FIG. 14N

【図14O】

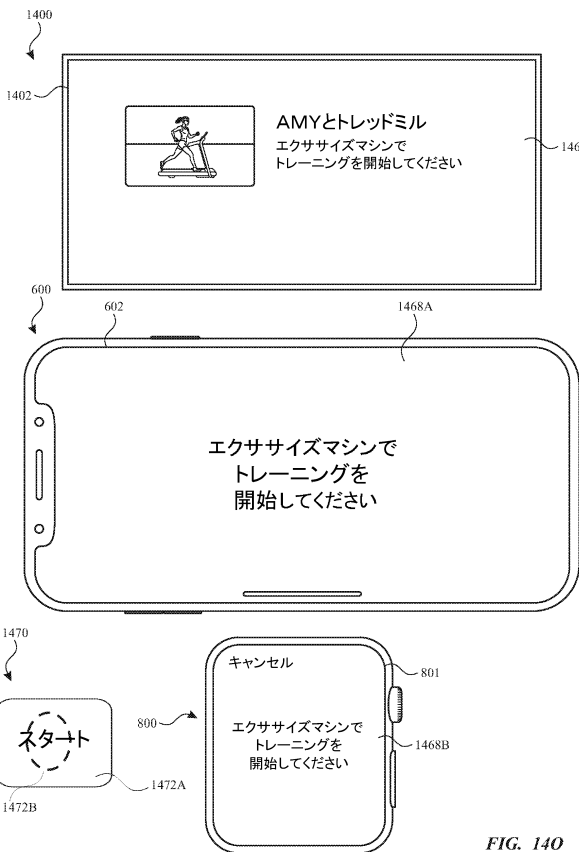


FIG. 14O

【図14P】

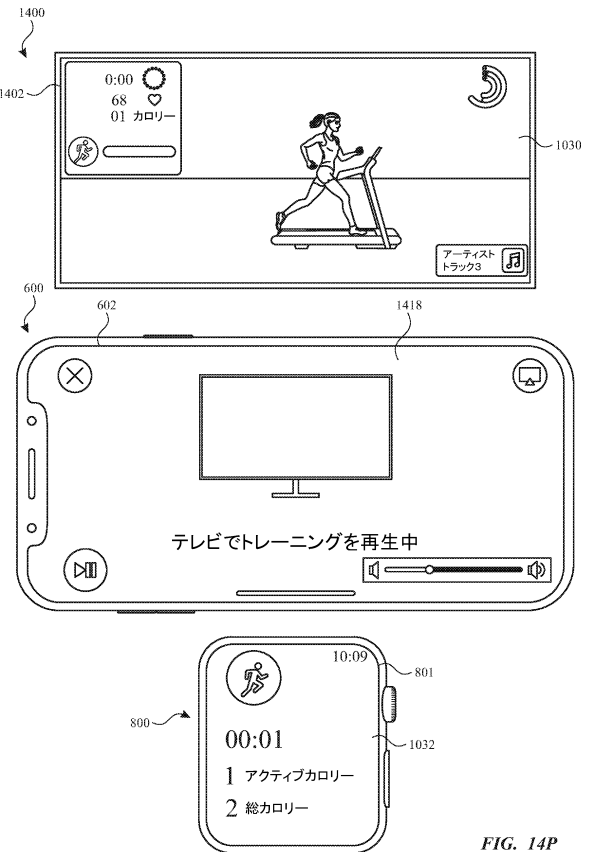


FIG. 14P

10

20

30

40

50

【図 14 Q】

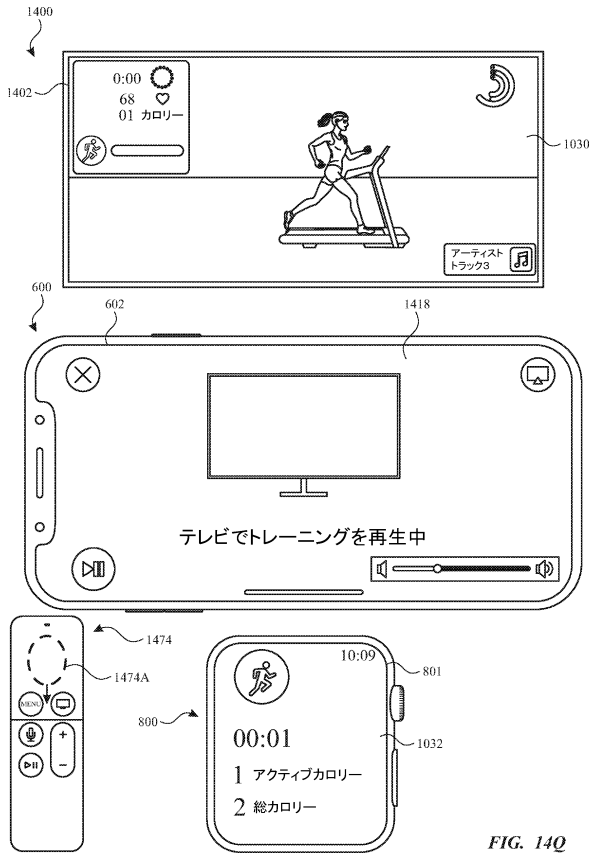


FIG. 14Q

【図 14 R】

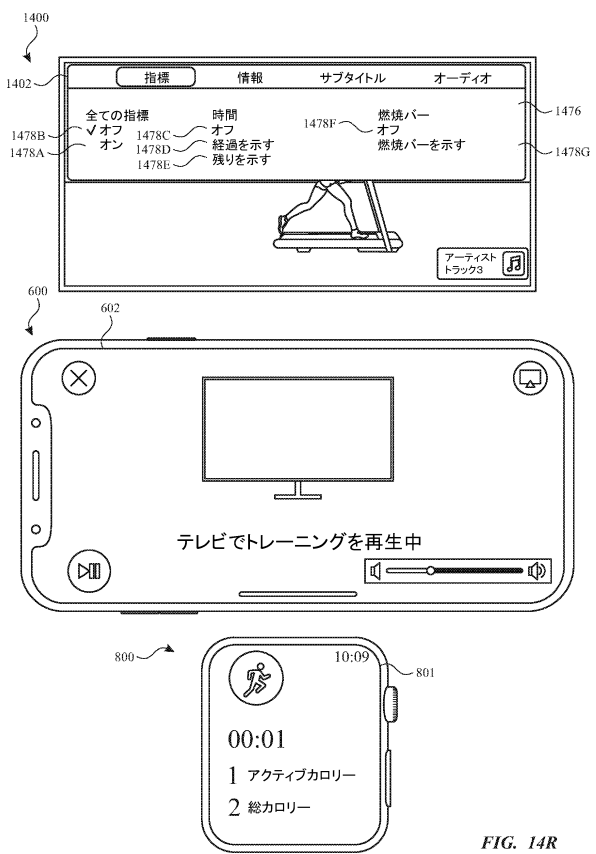


FIG. 14R

【図 15】

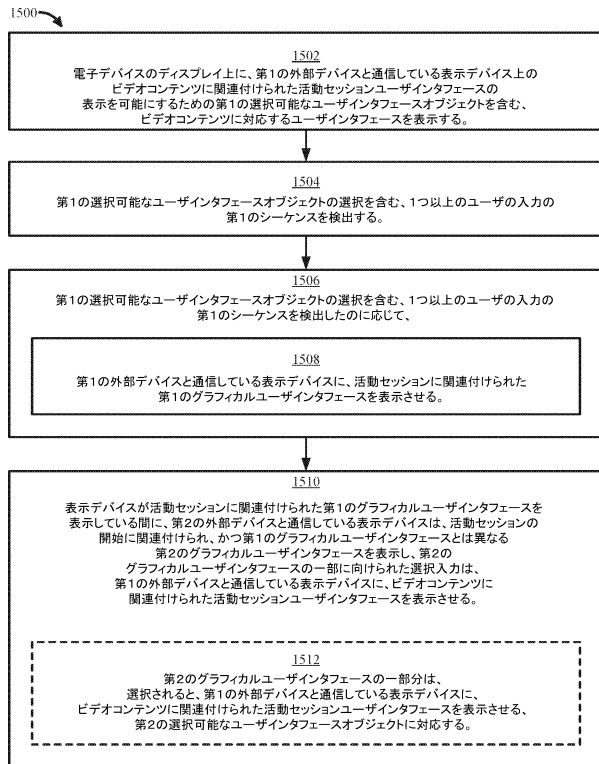


FIG. 15

【図 16 A】

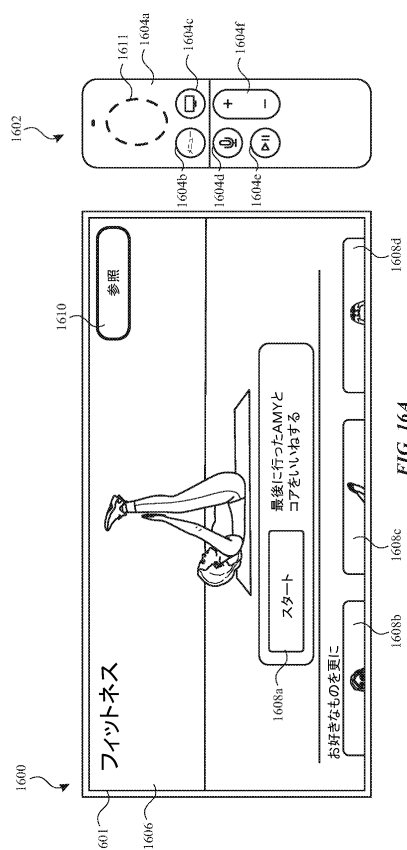


FIG. 16A

10

20

30

40

50

【図16B】

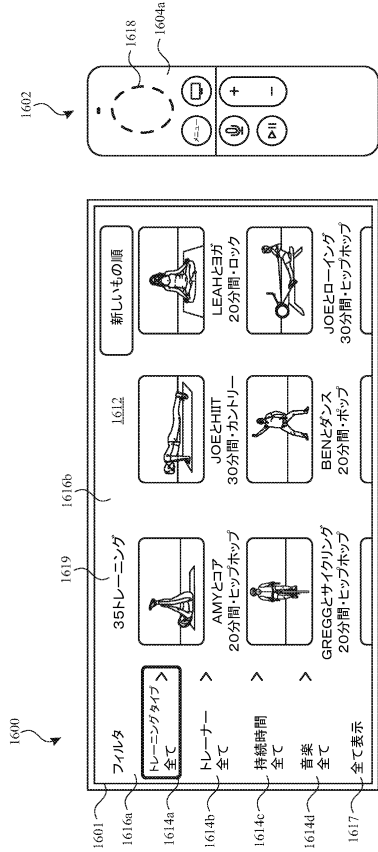


FIG. 16B

【図16C】

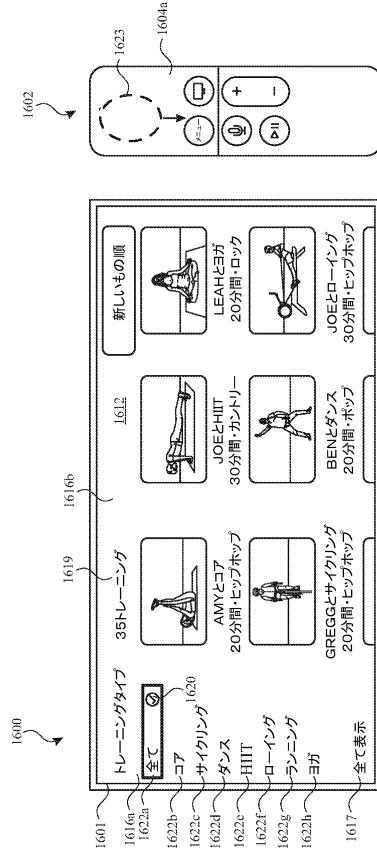


FIG. 16C

【図16D】

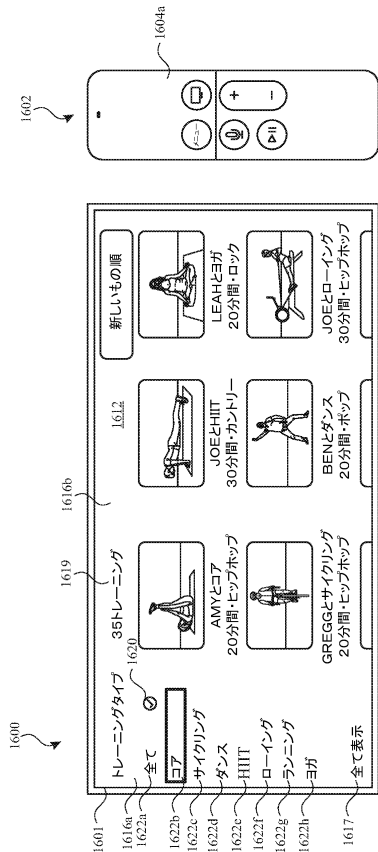


FIG. 16D

【図16E】

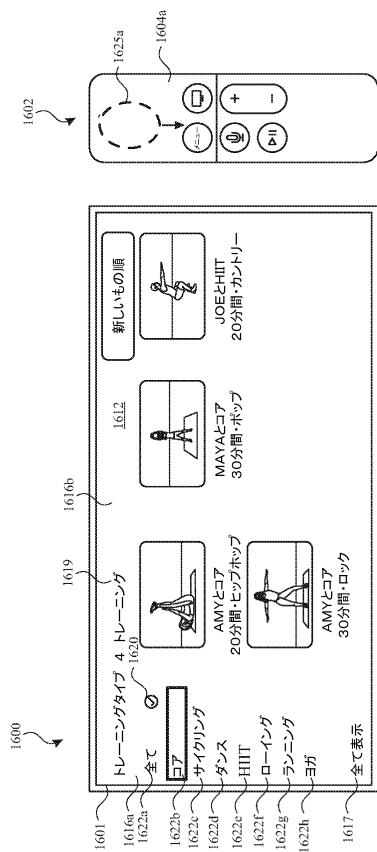


FIG. 16E

10

20

30

40

50

【図 16 F】

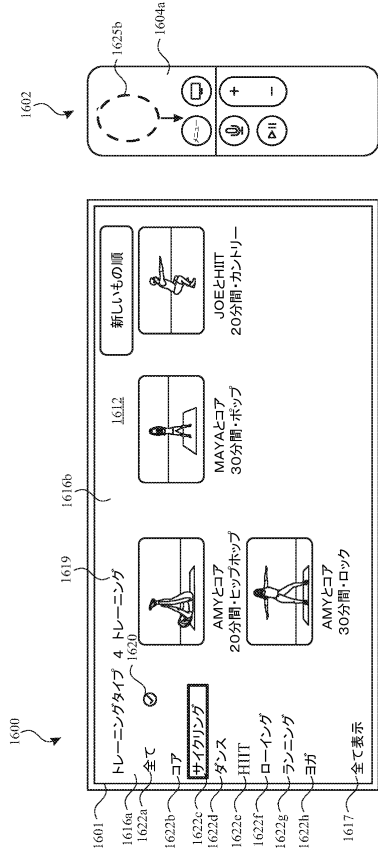


FIG. 16F

【図 16 G】

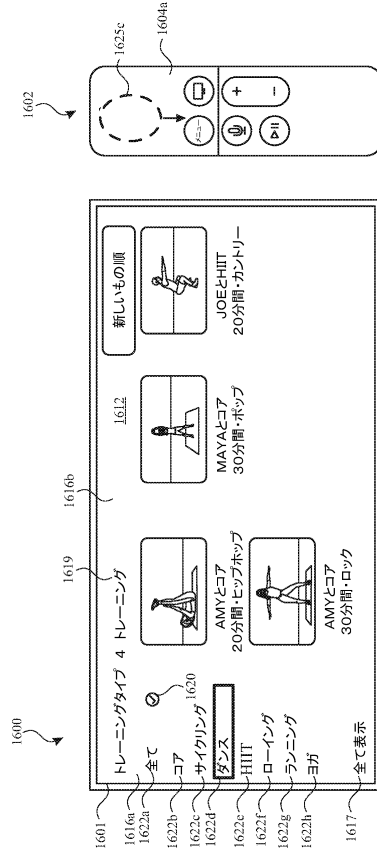


FIG. 16G

【図 16 H】

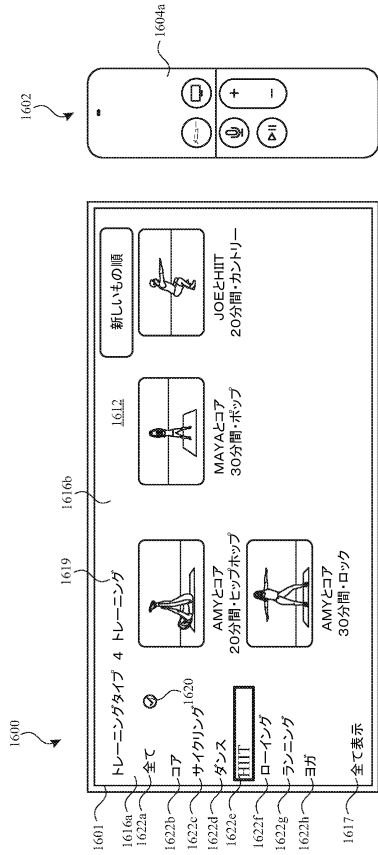


FIG. 16H

【図 16 I】

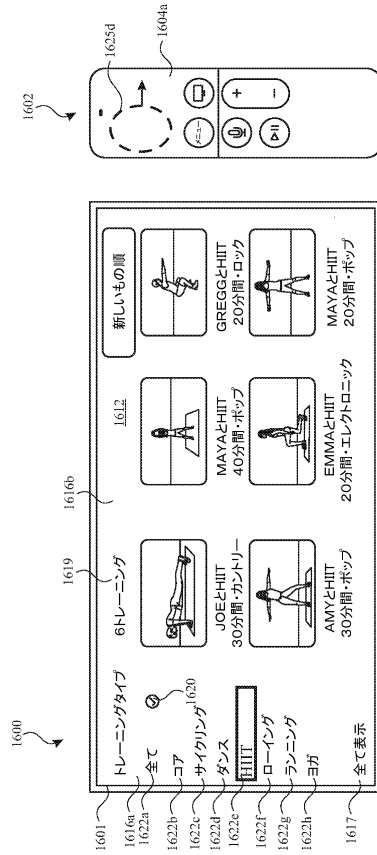


FIG. 16I

10

20

30

40

50

【図 16 J】

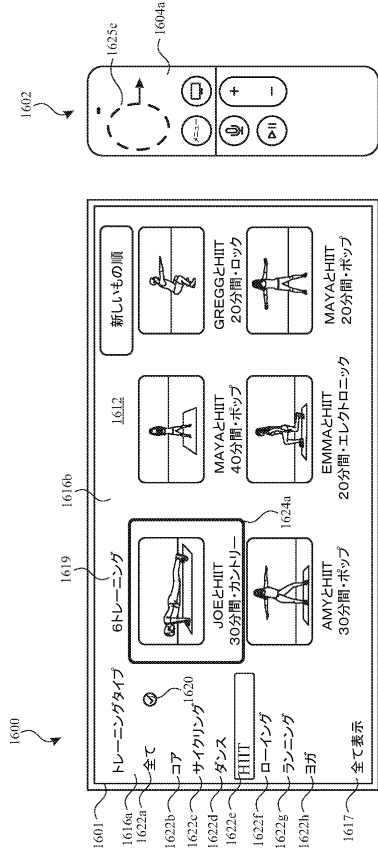


FIG. 16J

【図 16 K】

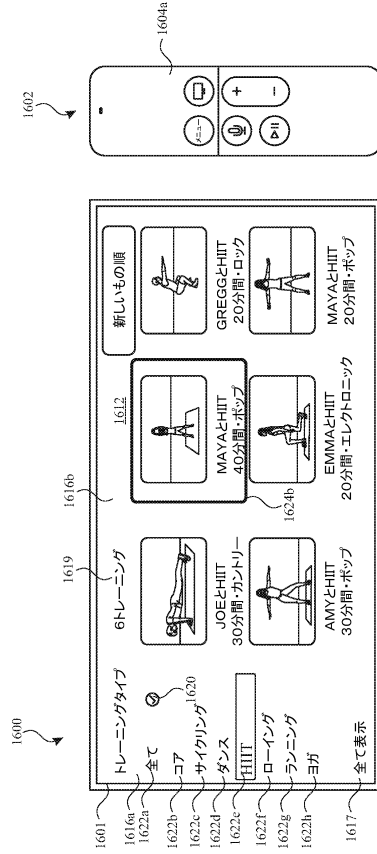


FIG. 16K

【図 16 L】

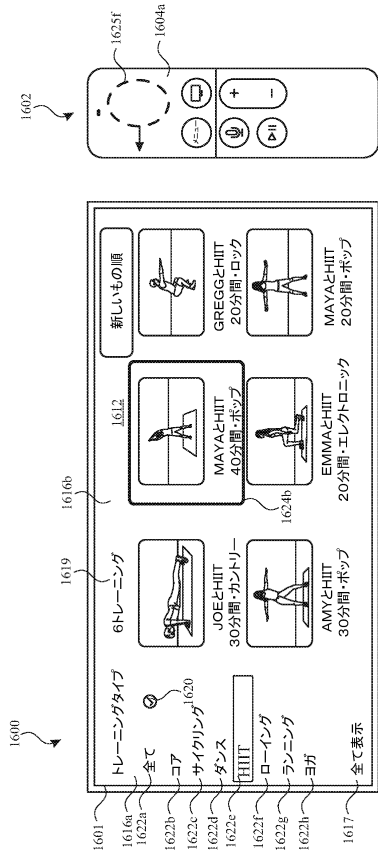


FIG. 16L

【図 16 M】

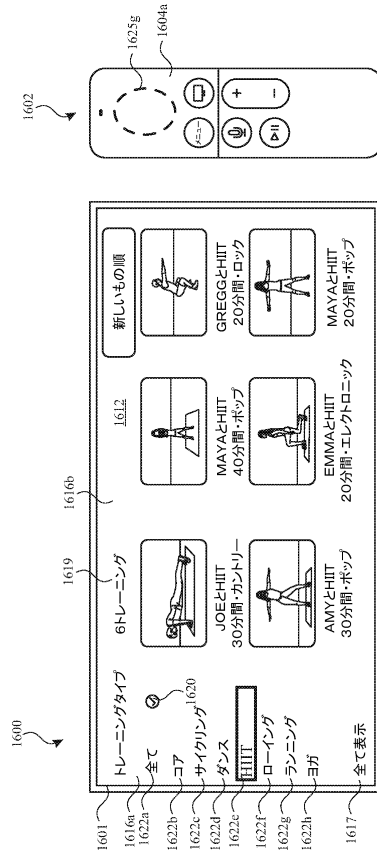


FIG. 16M

10

20

30

40

50

【図 16 N】

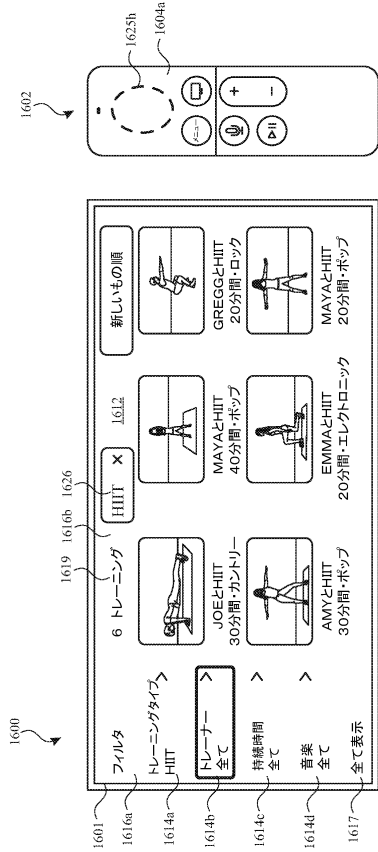


FIG. 16N

【図 16 O】

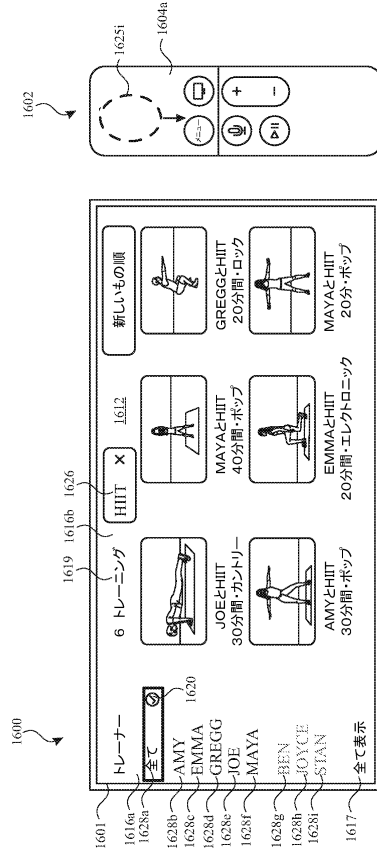


FIG. 16O

【図 16 P】

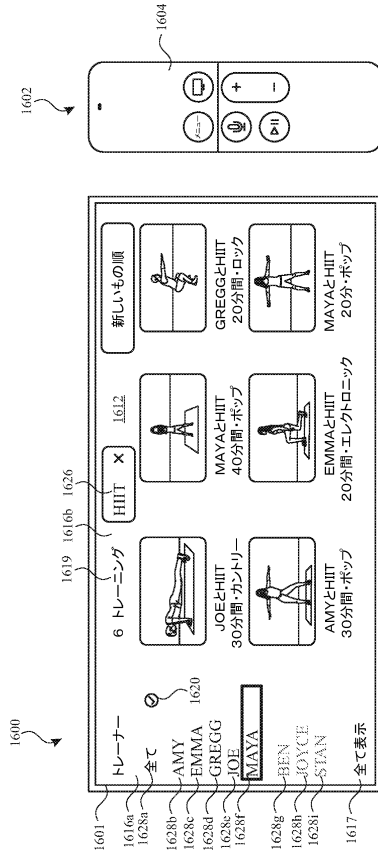


FIG. 16P

【図 16 Q】

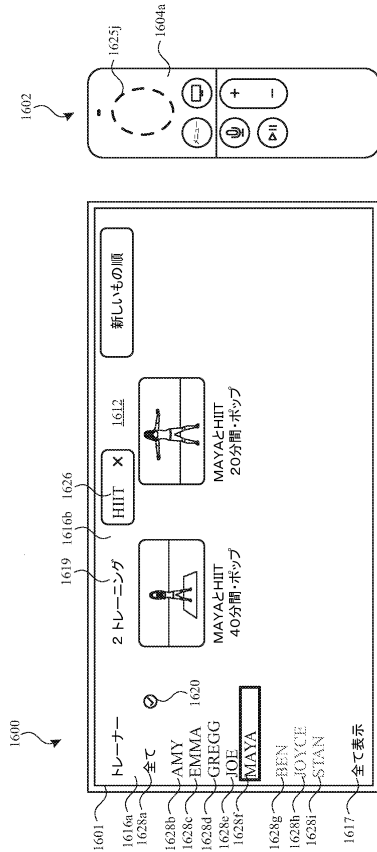


FIG. 16Q

10

20

30

40

50

【図16R】

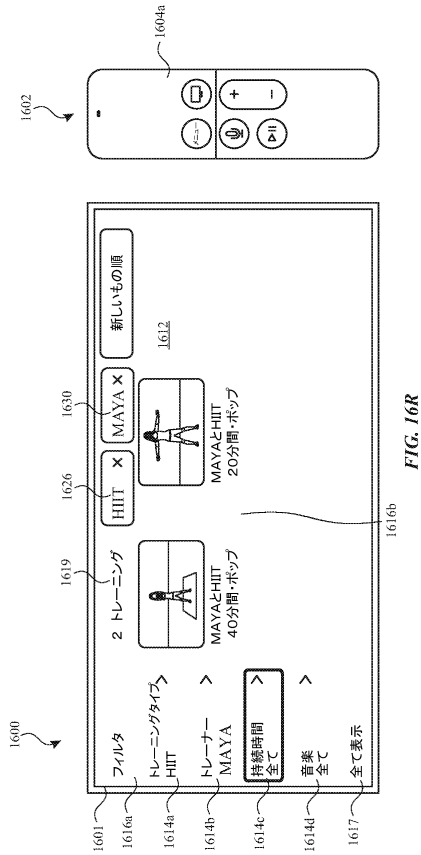


FIG. 16R

【図17A】

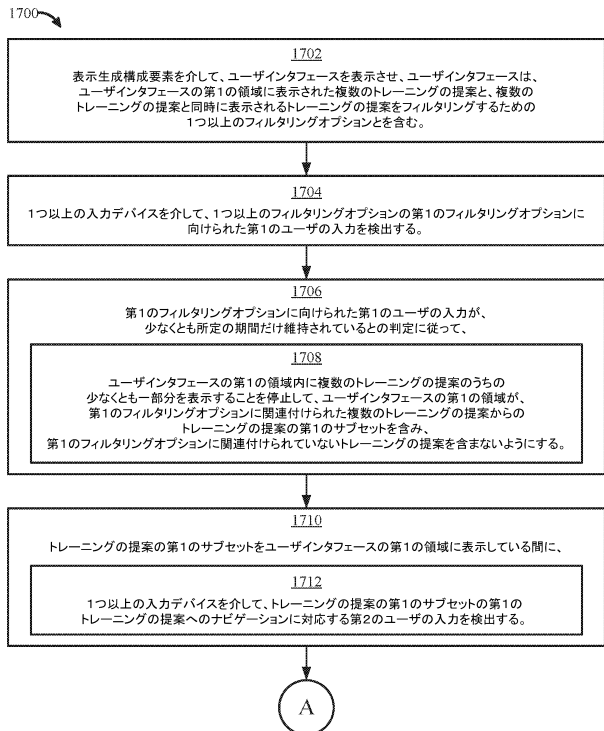


FIG. 17A

【図17B】

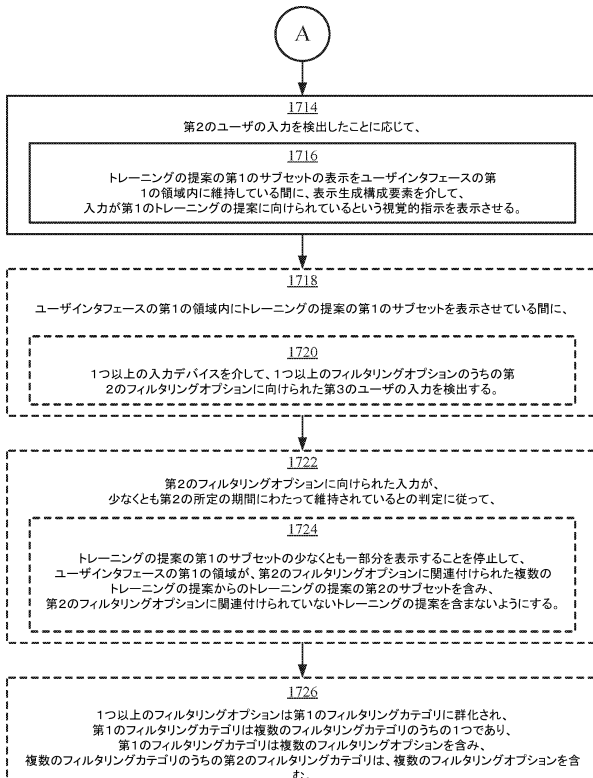


FIG. 17B

【図18A】

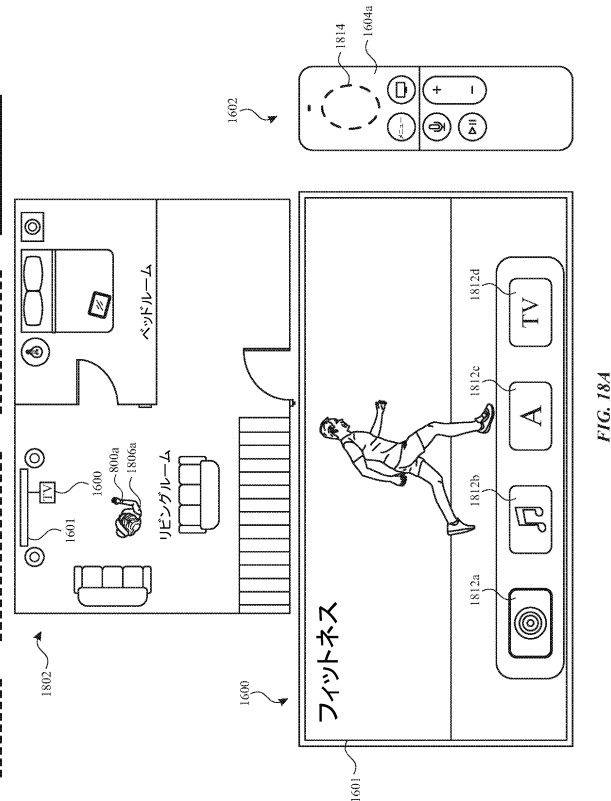


FIG. 18A

10

20

30

40

50

【図 18B】

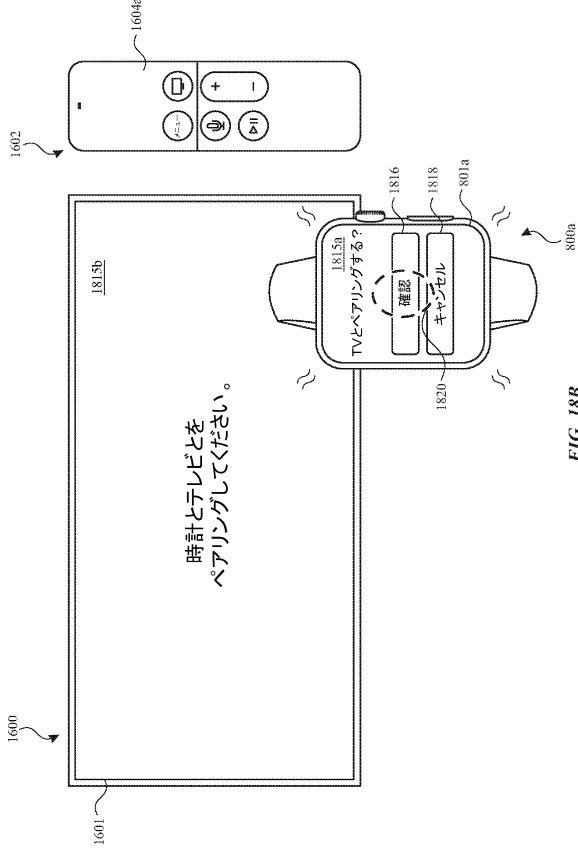


FIG. 18B

【図 18C】

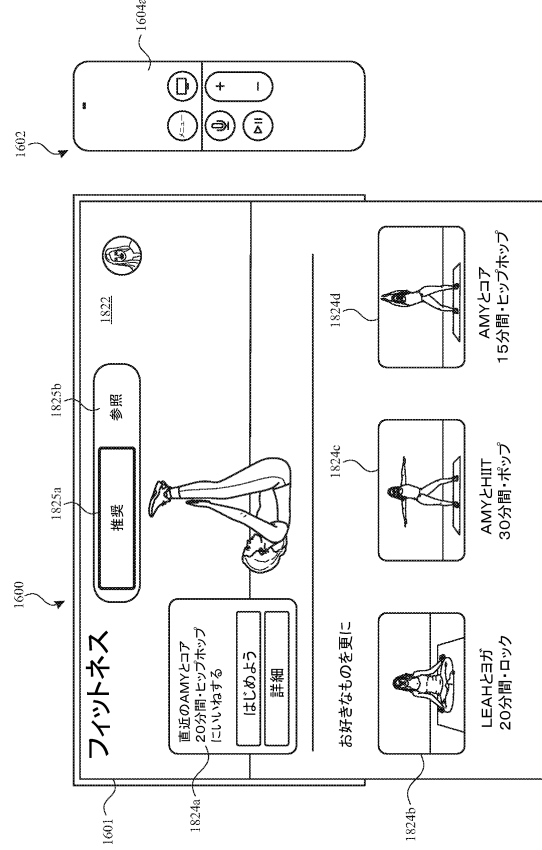


FIG. 18C

【図 18D】

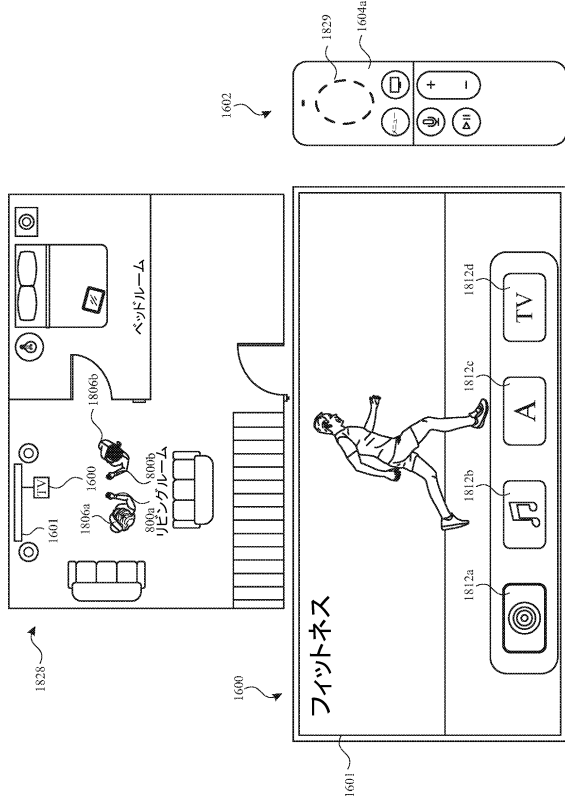


FIG. 18D

【図 18E】

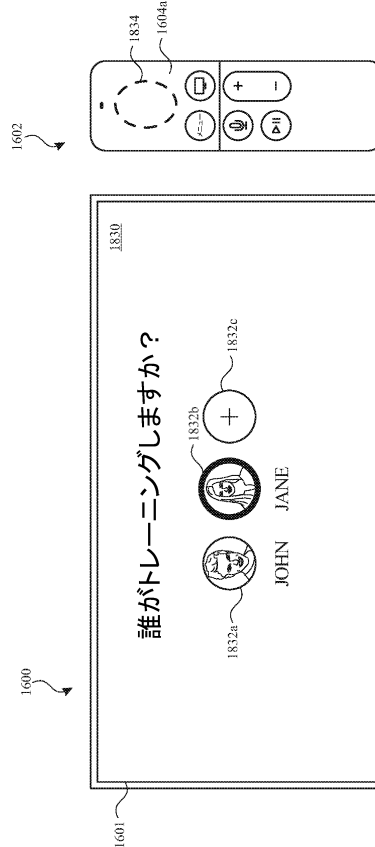


FIG. 18E

10

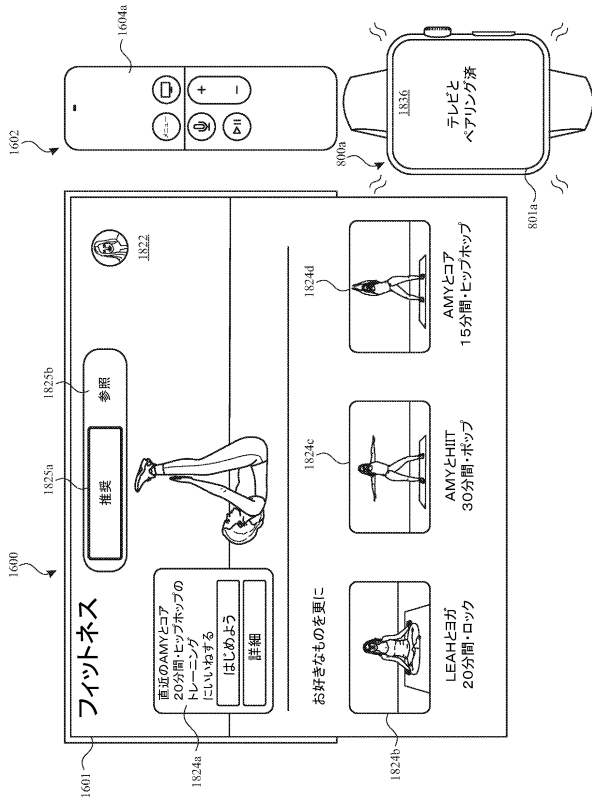
20

30

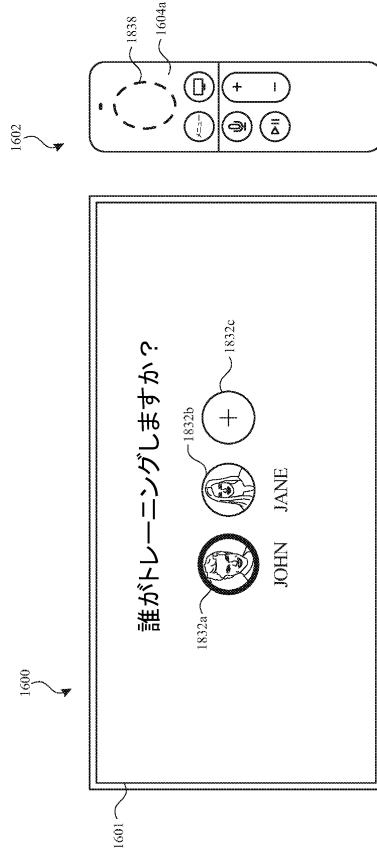
40

50

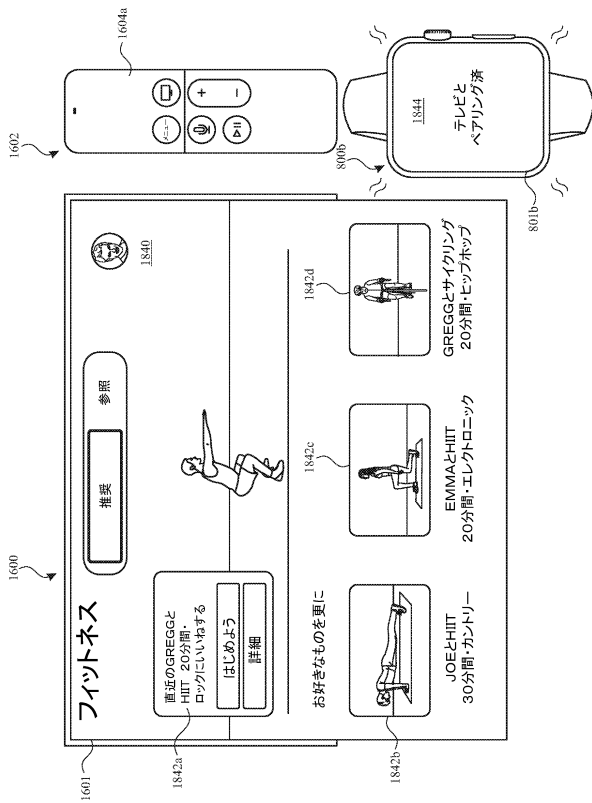
【図18F】



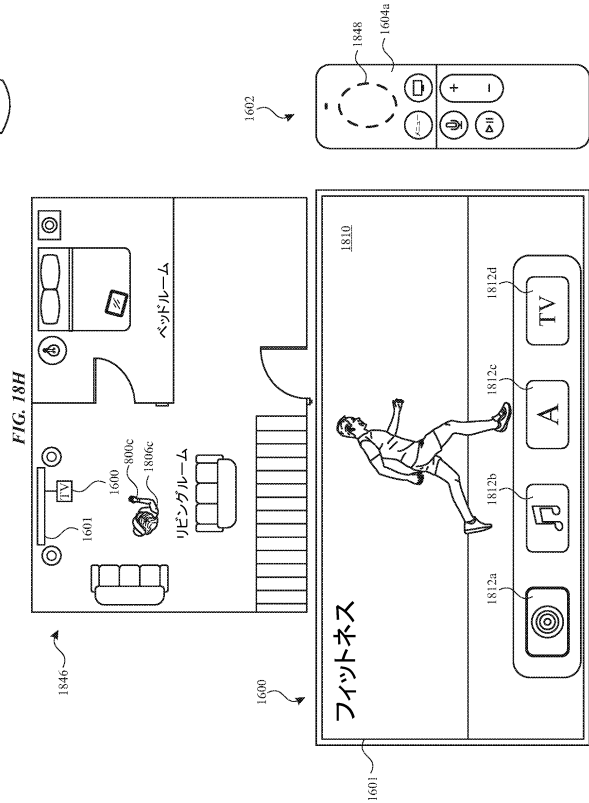
【図18G】



【図18H】



【図18I】



10

20

30

40

50

【図18J】

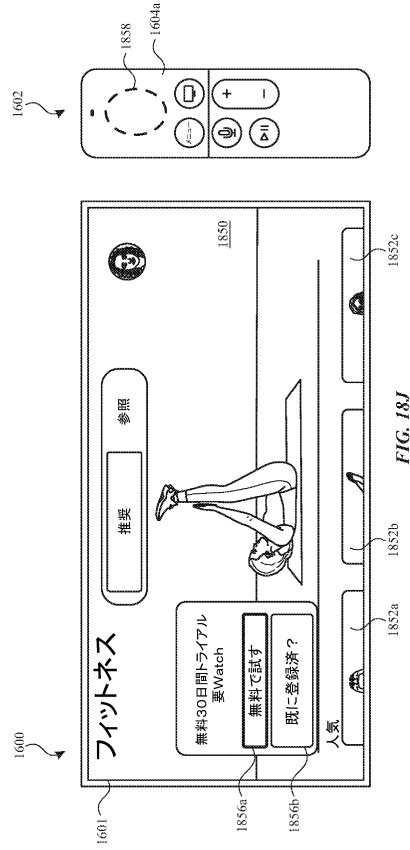


FIG. 18J

【図18K】

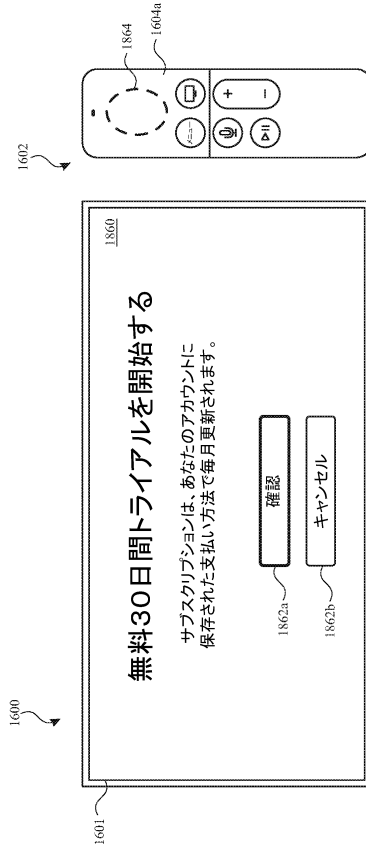


FIG. 18K

【図18L】

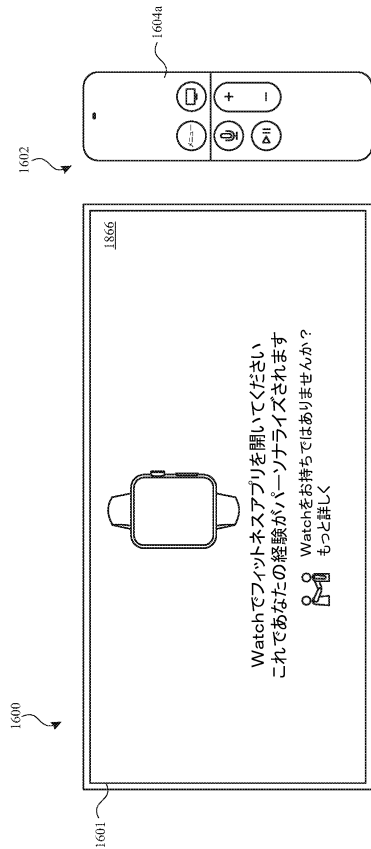


FIG. 18L

【図18M】

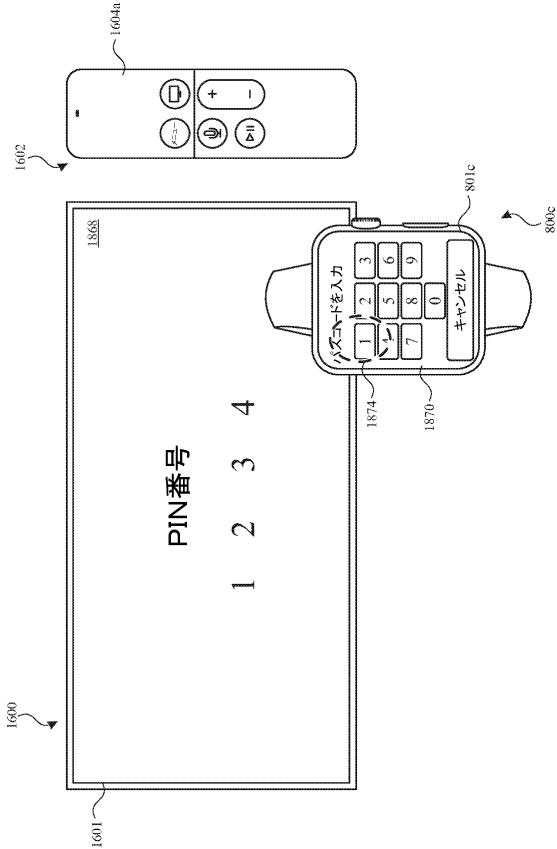


FIG. 18M

10

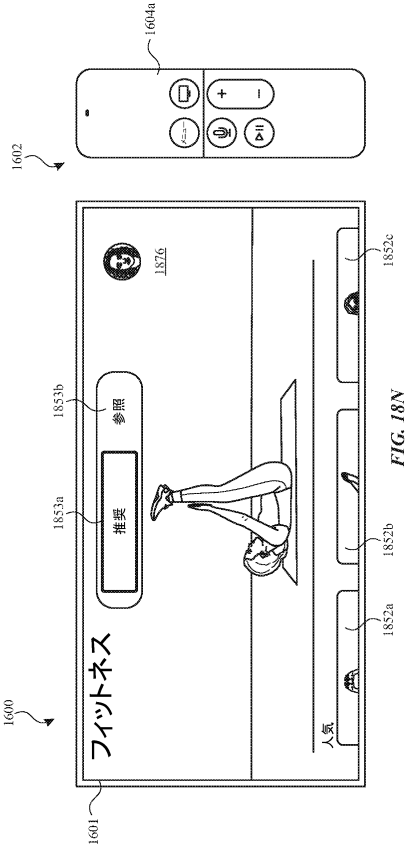
20

30

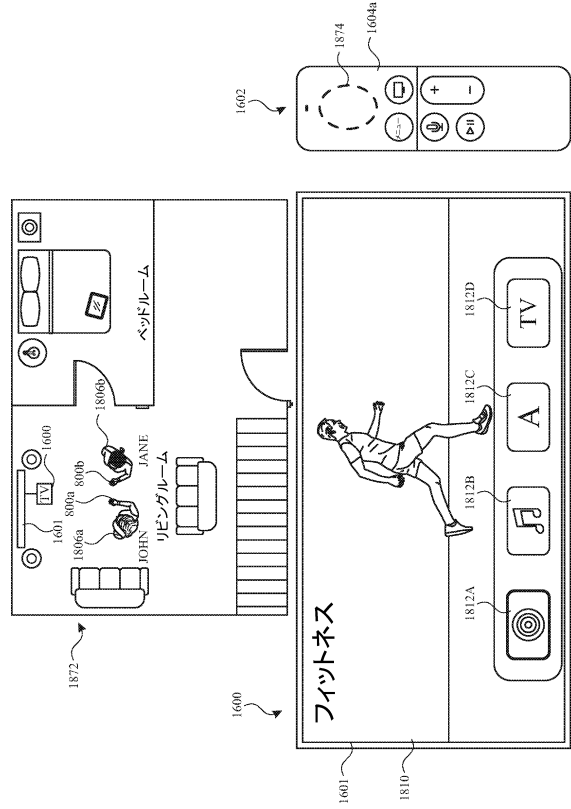
40

50

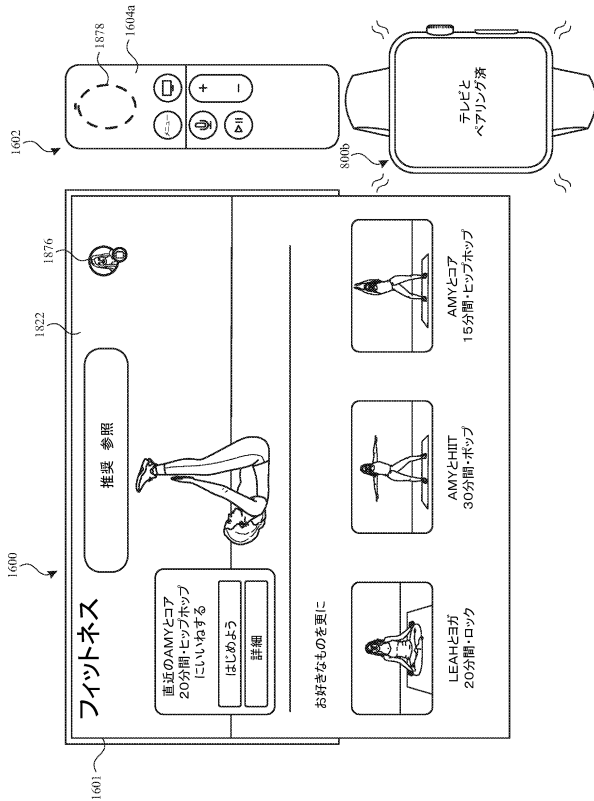
【図18N】



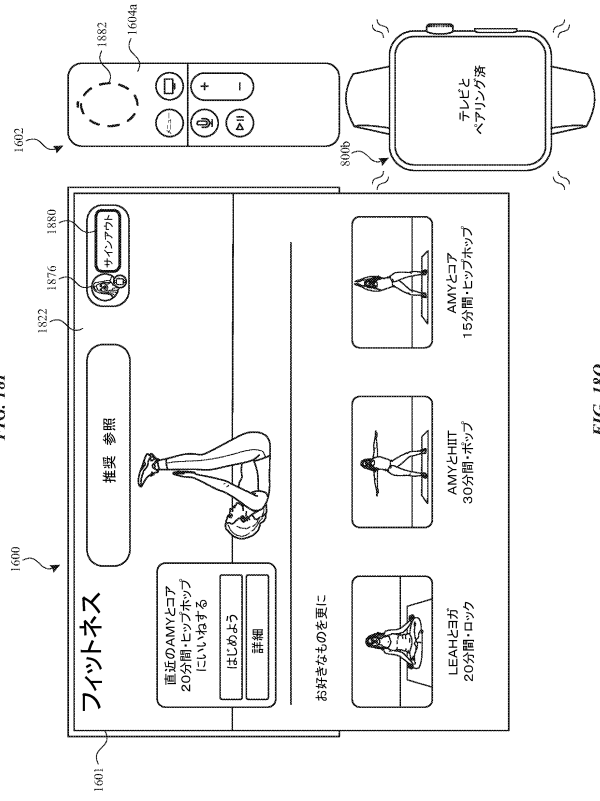
【図18O】



【図18P】



【図18Q】



10

20

30

40

50

FIG. 18O

FIG. 18P

FIG. 18Q

【図 18 R】

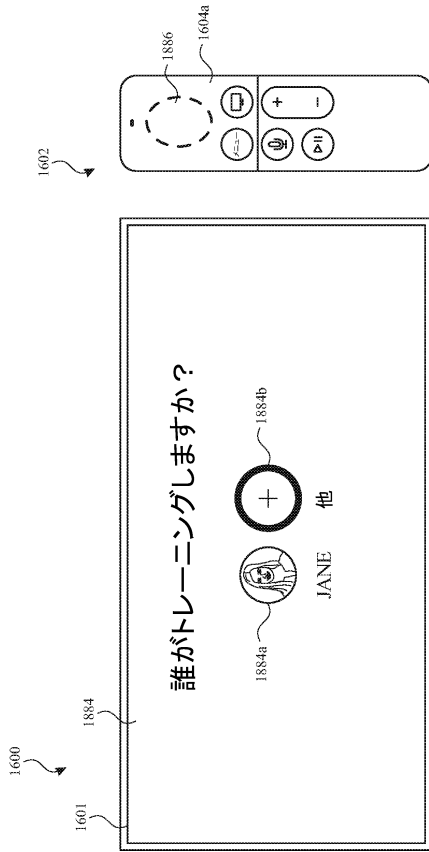


FIG. 18R

【図 18 S】

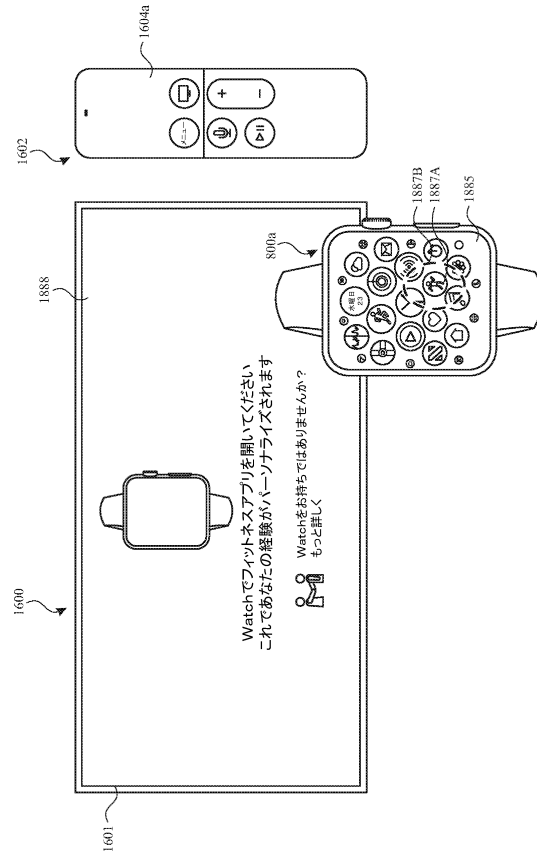


FIG. 18S

【図 18 T】

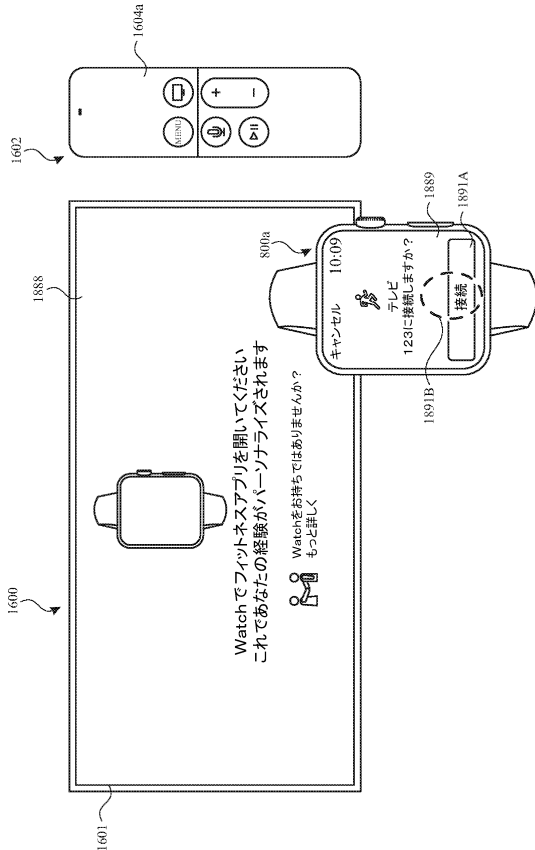


FIG. 18T

【図 18 U】

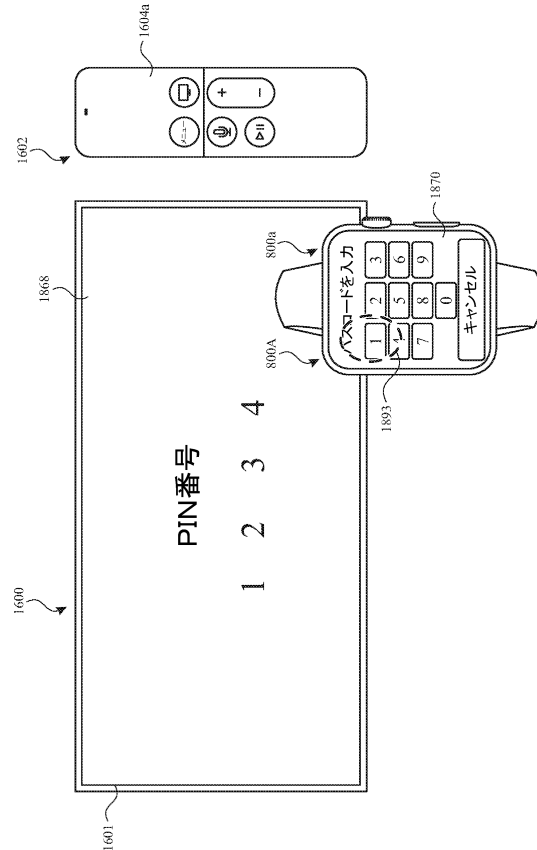


FIG. 18U

10

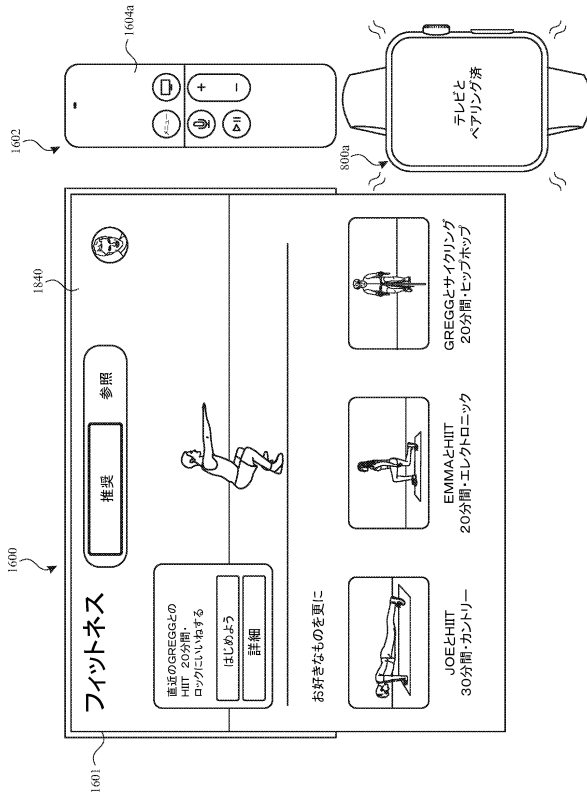
20

30

40

50

【図18V】



【図19A】

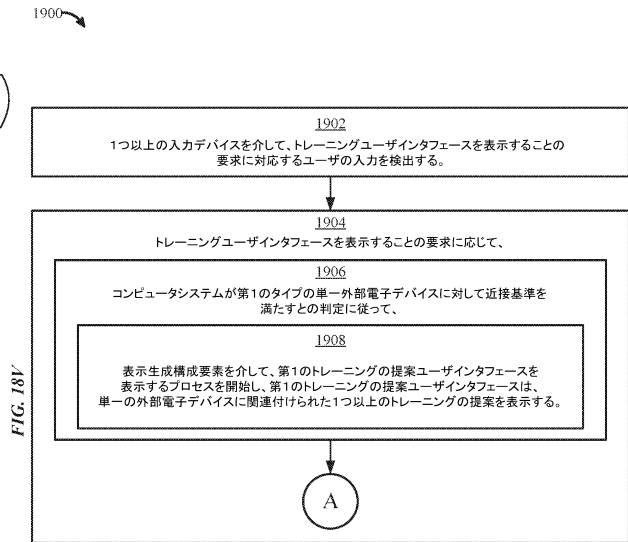


FIG. 18V

FIG. 19A

【図19B】

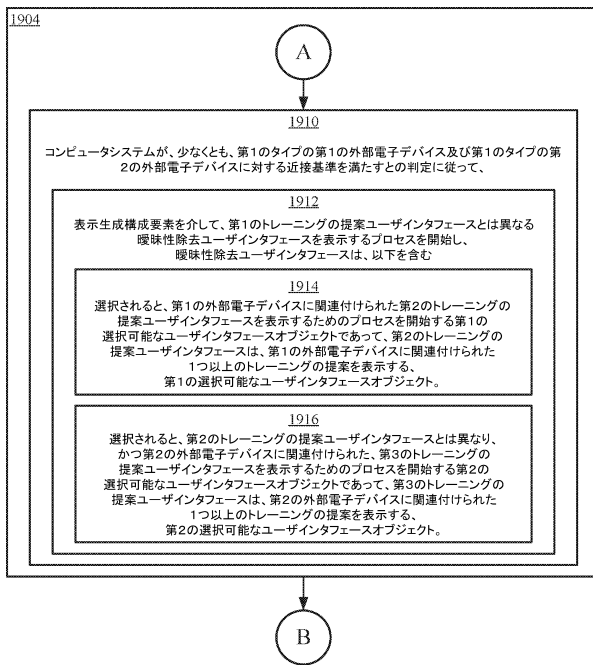


FIG. 19B

【図19C】

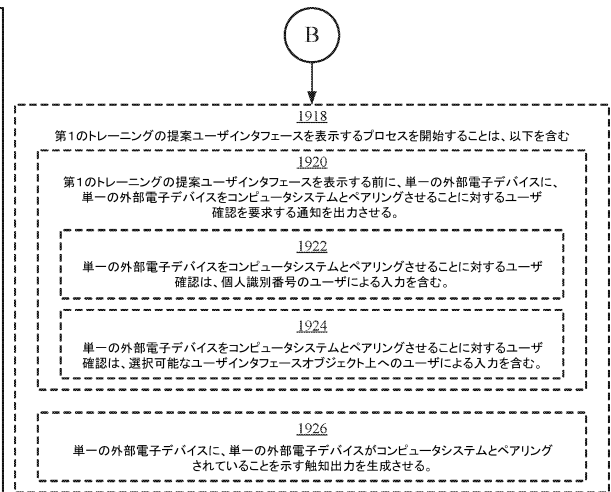


FIG. 19C

10

20

30

40

50

フロントページの続き

(51)国際特許分類

F I

A 6 1 B	5/0245	P
A 6 3 B	69/00	C

(32)優先日 令和2年9月14日(2020.9.14)

(33)優先権主張国・地域又は機関
米国(US)

(31)優先権主張番号 PA 2020 70612

(32)優先日 令和2年9月21日(2020.9.21)

(33)優先権主張国・地域又は機関
デンマーク(DK)

(31)優先権主張番号 PA 2020 70613

(32)優先日 令和2年9月21日(2020.9.21)

(33)優先権主張国・地域又は機関
デンマーク(DK)

(31)優先権主張番号 PA 2020 70615

(32)優先日 令和2年9月21日(2020.9.21)

(33)優先権主張国・地域又は機関
デンマーク(DK)

(31)優先権主張番号 PA 2020 70616

(32)優先日 令和2年9月21日(2020.9.21)

(33)優先権主張国・地域又は機関
デンマーク(DK)

(74)代理人 100112508

弁理士 高柳 司郎

(74)代理人 100116894

弁理士 木村 秀二

(74)代理人 100130409

弁理士 下山 治

(74)代理人 100134175

弁理士 永川 行光

(72)発明者 ディバイン, リン

アメリカ合衆国 9 5 0 1 4 カリフォルニア州, クパチーノ, アップル パーク ウェイ ワン

(72)発明者 アーニー, ジュリー エー.

アメリカ合衆国 9 5 0 1 4 カリフォルニア州, クパチーノ, アップル パーク ウェイ ワン

(72)発明者 ブラニク, ジェイ

アメリカ合衆国 9 5 0 1 4 カリフォルニア州, クパチーノ, アップル パーク ウェイ ワン

(72)発明者 ブッチャー, ゲーリー イアン

アメリカ合衆国 9 5 0 1 4 カリフォルニア州, クパチーノ, アップル パーク ウェイ ワン

(72)発明者 チャオ, エドワード

アメリカ合衆国 9 5 0 1 4 カリフォルニア州, クパチーノ, アップル パーク ウェイ ワン

(72)発明者 クラーク, デーヴィッド

アメリカ合衆国 9 5 0 1 4 カリフォルニア州, クパチーノ, アップル パーク ウェイ ワン

(72)発明者 ハグルンズ, アンデシュ ケー.

アメリカ合衆国 9 5 0 1 4 カリフォルニア州, クパチーノ, アップル パーク ウェイ ワン

(72)発明者 リンチ, ケヴィン

アメリカ合衆国 9 5 0 1 4 カリフォルニア州, クパチーノ, アップル パーク ウェイ ワン

(72)発明者 パタンカー, アルハド アール.

アメリカ合衆国 9 5 0 1 4 カリフォルニア州, クパチーノ, アップル パーク ウェイ ワン

-
- (72)発明者 パットン, ジェニファー ディー .
アメリカ合衆国 95014 カリフォルニア州, クパチーノ, アップル パーク ウェイ ワン
- (72)発明者 ペダーセン, エミリー
アメリカ合衆国 95014 カリフォルニア州, クパチーノ, アップル パーク ウェイ ワン
- (72)発明者 ホワイト, ブレディ ジェイ .
アメリカ合衆国 95014 カリフォルニア州, クパチーノ, アップル パーク ウェイ ワン
- (72)発明者 ヤング, ニール
アメリカ合衆国 95014 カリフォルニア州, クパチーノ, アップル パーク ウェイ ワン
- 審査官 三吉 翔子
- (56)参考文献 米国特許出願公開第2018/0329584 (US, A1)
特開2016-052512 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
- | | |
|------|-------|
| G06F | 3/01 |
| G06F | 3/048 |
| G06F | 3/16 |
| A61B | 5/00 |
| A63B | 69/00 |