

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7224354号

(P7224354)

(45)発行日 令和5年2月17日(2023.2.17)

(24)登録日 令和5年2月9日(2023.2.9)

(51)国際特許分類

F I

H 0 4 N 21/431 (2011.01)

H 0 4 N 21/431

H 0 4 N 21/44 (2011.01)

H 0 4 N 21/44

H 0 4 N 21/488 (2011.01)

H 0 4 N 21/488

請求項の数 10 (全54頁)

(21)出願番号	特願2020-534315(P2020-534315)	(73)特許権者	518345664
(86)(22)出願日	平成30年6月26日(2018.6.26)		ロヴィ ガイズ, インコーポレイテッド
(65)公表番号	特表2021-510026(P2021-510026 A)		アメリカ合衆国 カリフォルニア 9 5 0 0 2, サン ノゼ, ゴールド ストリー ト 2 1 6 0
(43)公表日	令和3年4月8日(2021.4.8)	(74)代理人	100078282
(86)国際出願番号	PCT/US2018/039438		弁理士 山本 秀策
(87)国際公開番号	WO2019/125514	(74)代理人	100113413
(87)国際公開日	令和1年6月27日(2019.6.27)		弁理士 森下 夏樹
審査請求日	令和3年6月22日(2021.6.22)	(74)代理人	100181674
(31)優先権主張番号	15/850,488		弁理士 飯田 貴敏
(32)優先日	平成29年12月21日(2017.12.21)	(74)代理人	100181641
(33)優先権主張国・地域又は機関	米国(US)		弁理士 石川 大輔
		(74)代理人	230113332
			弁護士 山本 健策

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 以前に視聴されたコンテンツの視聴ステータスを更新するための進捗バーを提供するためのシステムおよび方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

以前にアクセスされたコンテンツのセグメントを識別するための方法であって、前記方法は、

制御回路が、第1のコンテンツにアクセスするようにユーザ機器に命令することと、
前記制御回路が、前記第1のコンテンツの代わりに第2のコンテンツにアクセスするように前記ユーザ機器に命令することであって、前記第2のコンテンツは、前記第1のコンテンツ内の第1の進行点においてアクセスされる、ことと、

前記第2のコンテンツがアクセスされている間に、前記制御回路が、前記第1のコンテンツ内の前記第1の進行点に続く前記第1のコンテンツ内で個別のタイムスタンプに関連付けられている複数のイベントに関して、前記第1のコンテンツに関連付けられているメタデータを監視することと、

前記第1のコンテンツ内の前記複数のイベントのうちのイベントを検出することに応答して、前記制御回路が、前記第1のコンテンツ内の前記第1の進行点に続く前記第1のコンテンツのセグメントのナビゲート可能で順序付けられたリスト内の前記イベントを識別する情報をメモリに記憶することと、

前記制御回路が、前記ユーザ機器上に表示するために、前記第2のコンテンツ、および、前記第1のコンテンツを表示しないで前記第1のコンテンツ内の前記第1の進行点に続く前記第1のコンテンツのセグメントのリストの前記ナビゲート可能で順序付けられたリストを示すナビゲート可能な進捗バーの同時表示を生成することと、

10

20

前記制御回路が、前記第 1 のコンテンツの前記セグメントのリストのうちの第 1 のセグメントを選択するユーザ選択を受信することと、
前記制御回路が、前記第 1 のコンテンツ内の前記イベントの開始時間および終了時間を表す、前記第 1 のセグメントのタイムスタンプを読み出すことと、
前記制御回路が、前記読み出されたタイムスタンプに基づいて、前記第 1 のコンテンツの前記選択された第 1 のセグメントに関連するアクションを実行することとを含む、方法。

【請求項 2】

前記方法は、

前記制御回路が、前記第 1 のコンテンツのためのフィードバックを集約することにより、
前記第 1 のコンテンツの興味深いセグメントを識別することと、
前記制御回路が、前記同時表示内の前記第 1 のコンテンツの前記識別された興味深いセグメントをハイライトすることと、
前記制御回路が、前記表示内に、前記第 1 のコンテンツの前記ハイライトされる識別された興味深いセグメントに関して、付加的相互作用オプションを提示することと

をさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記方法は、

前記制御回路が、前記セグメントのリスト内の各セグメントとユーザプロフィールとを比較することと、
前記制御回路が、所与のセグメントが前記ユーザプロフィールに合致することを判定することに応答して、前記制御回路が、前記リスト内の前記第 1 のコンテンツの所与のセグメントを視覚的に区別することと

をさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

前記方法は、

前記制御回路が、前記個別のイベントのためのメタデータに基づいて、前記個別のイベントのそれぞれのイベントタイプを判定することと、
前記制御回路が、前記イベントタイプをユーザプロフィールと比較することと、
前記制御回路が、前記リスト内に含むために、前記ユーザプロフィールに合致する個別のイベントタイプを有するイベントを選択することと

をさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

前記方法は、前記第 2 のコンテンツがアクセスされている間に、前記制御回路が、前記第 1 の進行点に続く個別のタイムスタンプに関連付けられている複数のイベントに関して、前記第 1 のコンテンツに関連付けられているメタデータを監視することをさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

前記方法は、

前記第 1 のコンテンツの第 1 のセグメントの選択に応答して、前記制御回路が、前記第 2 のコンテンツ内に表示するために、前記選択された第 1 のセグメントのためのタイムスタンプに対応する時間における前記第 1 のコンテンツのピックアップピクチャ表示、前記選択された第 1 のセグメントのための前記タイムスタンプに続く、前記第 1 のコンテンツのための前記セグメントのリストの表示、および前記第 1 のセグメントの選択に関連付けられているタイムスタンプに続く、前記第 2 のコンテンツのためのセグメントの第 2 のリストの表示を生成することをさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記方法は、前記制御回路が、前記リスト内の前記第 1 のコンテンツの前記個別のセグメントに関連する付加的コンテンツへのリンクをキャッシュに記憶することをさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

10

20

30

40

50

【請求項 8】

前記選択された第 1 のセグメントに関連するアクションは、前記第 1 のセグメントを録画すること、前記選択された第 1 のセグメントを鑑賞リストに追加すること、ソーシャルネットワーク上で前記第 1 のセグメントを共有すること、前記選択された第 1 のセグメントに関連付けられているクリップを生成すること、前記第 1 の進行点において前記第 1 のコンテンツを再開すること、および前記第 1 のセグメントの開始時間から開始する前記第 1 のコンテンツにアクセスすることのうちの少なくとも 1 つを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 9】

前記方法は、

前記制御回路が、前記第 2 のコンテンツに関連付けられている画像を識別することと、

前記第 2 のコンテンツが完結したときに、

前記制御回路が、前記第 2 のコンテンツに関連付けられている前記画像をユーザに提示することと、

前記制御回路が、前記画像に関連付けられているテキスト解説を提示することと、

前記制御回路が、前記画像および前記画像に関連付けられている前記テキスト解説を投稿するオプションの前記ユーザによる選択を受信することと、

前記選択を受信することに応答して、前記制御回路が、前記画像および前記テキスト解説を含む通信をソーシャルネットワークに伝送することと

をさらに含み、

前記画像は、

前記制御回路が、前記第 2 のコンテンツに関連付けられている画像に関して、画像データベースを検索することと、

前記制御回路が、前記個別の画像のそれぞれについての情報を分析することと、

前記制御回路が、前記個別の画像のそれぞれについての前記情報に基づいて、前記個別の画像の人気を判定することと、

前記制御回路が、最高の人気を有する前記個別の画像のうちの画像を選択することと

によって識別される、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 10】

以前にアクセスされたコンテンツのセグメントを識別するためのシステムであって、前記システムは、

ユーザ入力を受信するように構成されている入出力（I/O）インターフェース回路と、制御回路と

を備え、

前記制御回路は、

第 1 のコンテンツにアクセスするようにユーザ機器に命令することと、

前記第 1 のコンテンツの代わりに第 2 のコンテンツにアクセスするように前記ユーザ機器に命令することであって、前記第 2 のコンテンツは、前記第 1 のコンテンツ内の第 1 の進行点においてアクセスされる、ことと、

前記第 2 のコンテンツがアクセスされている間に、前記第 1 のコンテンツ内の前記第 1 の進行点に続く前記第 1 のコンテンツ内で個別のタイムスタンプに関連付けられている複数のイベントに関して、前記第 1 のコンテンツに関連付けられているメタデータを監視することと、

前記第 1 のコンテンツ内の前記複数のイベントのうちのイベントを検出することに応答して、前記第 1 のコンテンツ内の前記第 1 の進行点に続く前記第 1 のコンテンツのセグメントのナビゲート可能で順序付けられたリスト内の前記イベントを識別する情報をメモリに記憶することと、

前記ユーザ機器上に表示するために、前記第 2 のコンテンツ、および、前記第 1 のコンテンツを表示しないで前記第 1 のコンテンツ内の前記第 1 の進行点に続く前記第 1 のコンテンツのセグメントのリストの前記ナビゲート可能で順序付けられたリストを示すナビゲー

10

20

30

40

50

ト可能な進捗バーの同時表示を生成することと、
前記第 1 のコンテンツの前記セグメントのリストのうちの第 1 のセグメントを選択するユーザ選択を受信することと、

前記第 1 のコンテンツ内の前記イベントの開始時間および終了時間を表す、前記第 1 のセグメントのタイムスタンプを読み出すことと、

前記読み出されたタイムスタンプに基づいて、前記第 1 のコンテンツの選択された第 1 のセグメントに関連するアクションを実行することと

を行うように構成されている、システム。

【発明の詳細な説明】

【背景技術】

【0001】

(背景)

多数のタイプおよびソースのメディアコンテンツが存在し、視聴者が耳にする興味深いメディアの全てを鑑賞する時間を見出すことは、ますます困難である。加えて、それぞれが、メディアと相互作用するためのオプションを伴う広告およびポップアップウィンドウによって中断され得る、ストリーミングメディアならびにライブコンテンツの視聴の平衡を保つことは、メディア消費を複雑で時間のかかるものにし得る。一部の視聴者はまた、聴衆解説に参加し、またはあるメディアを視聴していることを示し、メディア視聴体験をより社会的にすることを所望し得る。視聴者がコンテンツのハイライトまたはある部分を視聴し得るように、複数のコンテンツアイテムの提示を単純化することは、限定された時間周期内により興味深いコンテンツを消費する視聴者の能力を改良し得る。

【発明の概要】

【課題を解決するための手段】

【0002】

(要約)

故に、システムおよび方法が、視聴者がアクセスしたコンテンツについての情報を提供するために説明される。実施例では、視聴者がアクセスしたコンテンツに関するセグメントを含む表示が、視聴者のために提供される。視聴者は、例えば、スポーツイベント等のメディアコンテンツにアクセスし得る。スポーツイベントが再生されている間に、視聴者は、テレビシリーズのエピソード等の他のコンテンツを視聴することを所望し得る。視聴者が他のコンテンツにアクセスする(例えば、チャンネルを変更し、テレビシリーズを視聴する)とき、ユーザ機器上で起動するメディアガイドアプリケーションは、以前に視聴されたスポーツイベントについての情報を収集し、視聴者が現在視聴しているテレビシリーズの画面内に表示するために集約してもよい。スポーツイベントについての情報は、テレビシリーズの表示画面内で比較的目立たないように、進捗バーまたは他の形式で表示されてもよい。すなわち、以前に視聴されたコンテンツの分割画面またはピクチャインピクチャビューを提供するのではなく、視聴者は、以前にアクセスされたコンテンツのためのハイライトおよび更新セグメントを含む、表示の小さい部分のみを伴って、メディアコンテンツのメイン表示を含む、画面を鑑賞することができる。

【0003】

例証的实施例では、方法およびシステムが、以前にアクセスされたコンテンツのセグメントを識別するために提供される。視聴者が、ユーザ機器を用いて第 1 のコンテンツにアクセスしてもよい。第 1 のコンテンツは、任意のメディアソースから取得され得る、任意のタイプのメディアコンテンツであってもよい。いくつかのシナリオでは、第 1 のコンテンツは、視聴者に特定の時間にそれを視聴することを所望させるであろう、スポーツイベントまたは初回放送テレビエピソード等のあるライブまたは瞬間側面を有するメディアのタイプであってもよい。しかしながら、第 1 のコンテンツは、任意のタイプのメディアであり得る。コンテンツにアクセスするために使用されるユーザ機器は、テレビ、タブレット、コンピュータ、ポータブルデバイス、ゲームデバイス、セットトップボックス、モバイルデバイス、携帯電話等のメディアアイテムを表示することが可能な任意のタイプのユ

10

20

30

40

50

ーザデバイスであってもよい。一般に、そのようなユーザ機器は、メディアアクセスをサポートし、向上された特徴およびメディアとの相互作用を提供するように、メディアガイドアプリケーションと動作されてもよい。

【0004】

視聴者が第1のコンテンツにアクセスした後、視聴者は、第2のメディアコンテンツアイテムを視聴することを所望し得、メディアガイドアプリケーションを介して、第1のコンテンツの代わりに第2のコンテンツにアクセスするようにユーザ機器に命令するであろう。例えば、視聴者は、スポーツの試合を鑑賞することを止め、代わりにテレビシリーズのエピソードを鑑賞することを所望し得る。メディアガイドアプリケーションは、第2のコンテンツにアクセスする命令を受信し、画面表示を変更し、第2のコンテンツを示すであろう。メディアガイドアプリケーションは、ユーザが第1のコンテンツを鑑賞することを止めた時点（第1の進行点）についての情報を記憶するであろう。第1のコンテンツ内の第1の進行点の時間は、第1のコンテンツについての情報の表示を生成するために、メディアガイドアプリケーションによってキャッシュ内に記憶されてもよい。

10

【0005】

メディアガイドアプリケーションは、第2のコンテンツおよび第1の進行点に続く第1のコンテンツのセグメントを識別する情報の同時表示を生成してもよい。上記の実施例を使用して、テレビエピソードの表示内で、視聴者がスポーツイベントにアクセスすることを止めた後に起こった、イベントハイライト、画期的な出来事等のスポーツイベントについての情報が、識別され、画面内に示されてもよい。本配列は、視聴者がスポーツイベント内で起こるイベントを追跡し得るように、（視聴者がそれにアクセスしていたため）視聴者にとって興味深いことが公知であるメディアについてのある情報を提供しながら、視聴者がテレビ番組を鑑賞することを可能にする。

20

【0006】

情報セグメントの表示は、ユーザがセグメントを選択し、セグメントに関連するアクションを引き起こし得るような様式で、提供されてもよい。メディアガイドアプリケーションは、第1のコンテンツのセグメントのうちの第1のものの視聴者の選択を受信してもよく、メディアガイドアプリケーションは、第1のコンテンツの選択された第1のセグメントに関連するアクションを実施するであろう。例えば、視聴者は、ディスプレイ、リモートコントロール、または他の入力デバイス上のタッチスクリーンを使用し、画面上に示されるセグメントのうちの1つを選択してもよい。セグメントは、視聴者が、セグメントの時間に、第1のコンテンツ、すなわち、スポーツイベントを視聴し得るように、チャンネルまたはソース入力を変更すること等のセグメントに関連する、あるメディア動作を実施するように選択されてもよい。他のアクションは、第1のコンテンツを録画すること、視聴者がスポーツイベントを鑑賞することを止めた時間から第1のコンテンツを再開すること、セグメント内で起こるイベントへのリンクを取得すること、セグメントイベントのクリップを視聴すること、または他のアクションであり得る。

30

【0007】

別の実施例では、以前にアクセスされたコンテンツのセグメントを識別するためのシステムおよび方法が、制御回路を用いて、ユーザ機器を用いて第1のコンテンツにアクセスすることによって提供されてもよい。第1のコンテンツは、映画、テレビ番組、スポーツイベント、リアリティ番組、テレビシリーズのエピソード、または他のメディアコンテンツ等の任意のタイプのメディアコンテンツであってもよい。第1のコンテンツは、テレビ画面またはポータブルデバイス等のユーザ機器の表示画面に配信するためにメディアガイドアプリケーションを使用してアクセスされる、テレビ、サブスクリプションストリーミングサービス、インターネットメディアソース、または他のメディアソース等の任意のタイプのメディアソースによって提供されてもよい。視聴者が第1のコンテンツを鑑賞し始めた後に、視聴者は、他のメディアコンテンツを鑑賞することを所望し得、第1のコンテンツの代わりに第2のコンテンツにアクセスするようにユーザ機器に命令する、メディアガイドアプリケーションによって受信される命令を入力するであろう。実施例では、視聴

40

50

者は、1つのテレビ番組を鑑賞するが、次いで、第2のテレビ番組に変更することを所望し得る。別の実施例では、視聴者は、スポーツイベントを視聴するが、次いで、第2のスポーツイベントまたは第2のテレビ番組に変更することを所望し得る。視聴者は、依然として、第1の番組を追跡することを所望し得、例えば、コマーシャルまたは他の周期的中断において第1の番組に手動で戻り得る。

【0008】

第2のコンテンツがアクセスされる時間は、第1のコンテンツ内の第1の進行点である。第1の進行点の時間は、例えば、視聴者のために第1のコンテンツ内の以降のイベントをハイライトするための開始点を提供するように、メディアガイドアプリケーションによって記憶されてもよい。

10

【0009】

第2のコンテンツが視聴者によってアクセスされている間に、すなわち、視聴者が第2のテレビ番組を鑑賞している間に、メディアガイドアプリケーションは、第1のコンテンツと関連付けられるメタデータを監視してもよい。例えば、メディアガイドアプリケーションは、コンテンツプロバイダからのスポーツフィードを使用して、スポーツイベント等の第1のコンテンツについてのメタデータを監視してもよい。いくつかのシナリオでは、メディアガイドアプリケーションは、コンテンツについての解説またはライブストリームを提供するメディアアグリゲータ等の第三者ソースからの第1のコンテンツについてのメタデータを監視してもよい。別の実施例では、メディアガイドアプリケーションは、メディアアイテムに関する更新およびイベントに関して、ソーシャルメディアネットワークを監視してもよい。

20

【0010】

第1のコンテンツに関してメディアガイドアプリケーションによって実施されるメタデータ監視は、第1のコンテンツ内で起こるイベントに関してメタデータを監視することを含んでもよい。そのようなイベントは、第1の進行点に続く個別のタイムスタンプと関連付けられてもよい。したがって、スポーツイベントの実施例では、メディアガイドアプリケーションは、視聴者がスポーツイベントにアクセスすることを止めた、および視聴者が第2のテレビ番組を鑑賞し始めた時間に続いて、スポーツイベント内で起こるイベントに関してメタデータを監視するであろう。スポーツイベント内のイベントのいくつかの実施例は、得点されるポイント、ペナルティ、ハーフタイムショーに関連し得、加えて、イベントは、スポーツイベントに関してソーシャルメディア内でタグ付けまたは投稿される瞬間であり得る。

30

【0011】

第1のコンテンツ内のイベントまたは複数のイベントを検出することに応答して、メディアガイドアプリケーションは、第1の進行点に続く第1のコンテンツのセグメントのリスト内にイベントを識別する情報を記憶してもよい。スポーツイベントに関する各イベントは、メディアガイドアプリケーションが、進行点に続くそのようなイベントを列挙し得るように、タイムスタンプを伴ってメモリ内に記憶またはキャッシュされてもよい。タイムスタンプは、表示内等でイベントを順序付けるために使用されることができる。

【0012】

40

メディアガイドアプリケーションは、次いで、視聴者のテレビまたはポータブルタブレット等のユーザ機器上に表示するために、第2のコンテンツおよび第1の進行点に続く第1のコンテンツのセグメントのリストの同時表示を生成してもよい。したがって、視聴者が第2のテレビ番組を鑑賞している間に、視聴者は、視聴者が第1のコンテンツを鑑賞することを止めたときに続く、第1のコンテンツに関するセグメントのリストを含む、同一の画面内の表示を見ることができる。スポーツイベントの実施例を使用して、視聴者は、スポーツイベントを鑑賞することからテレビ番組を鑑賞することに切り替えることができ、番組を鑑賞しながら、視聴者は、視聴者がスポーツイベントを鑑賞することを止めてからスポーツイベント内で起こっているイベントのリストを表示内で見ることができる。したがって、視聴者は、第2の番組を鑑賞し続け、イベントがスポーツイベント内で起こっ

50

ているとき、例えば、ポイントが得点される、または選手が入って来るもしくは出て行くとき等を見ることができる。

【0013】

第1のコンテンツからのイベントまたはセグメントのリストは、視聴者によって選択されてもよい。メディアガイドアプリケーションが、第1のコンテンツのリスト内のセグメントのユーザ選択を受信するとき、メディアガイドアプリケーションは、第1のコンテンツ内の関連付けられるイベントの開始時間および終了時間を表す、選択されたセグメントのタイムスタンプを読み出してもよい。

【0014】

メディアガイドアプリケーションは、読み出されたタイムスタンプに基づいて、第1のコンテンツの選択された第1のセグメントに関連するアクションを実施することができる。例えば、メディアガイドアプリケーションは、読み出されたタイムスタンプ情報を使用し、視聴者が関心があるイベントの時間および部分を識別してもよい。第1のセグメントの選択に回答してメディアガイドアプリケーションによって実施され得る、いくつかのタイプのアクションは、例えば、第1のセグメントを録画すること、選択されたセグメントを鑑賞リストに追加すること、ソーシャルネットワーク上で第1のセグメントを共有すること、選択された第1のセグメントと関連付けられるクリップを生成すること、第1の進行点において第1のコンテンツを再開すること、および第1のセグメントの開始時間から開始する第1のコンテンツにアクセスすることを含んでもよい。

【0015】

例証的实施例では、バスケットボールの試合を鑑賞する視聴者は、別のテレビ番組を鑑賞することを選定してもよいが、視聴者がバスケットボールの試合を鑑賞することを止めた後に起こる、バスケットボールの試合に関連するイベントのためのセグメントを含む、テレビ番組画面内に表示されるリストを介して、バスケットボールの試合上でタブを保つであろう。視聴者が、リスト内の興味深いセグメントを見る場合、視聴者は、セグメントを選択してもよく、メディアガイドアプリケーションは、メディアガイドアプリケーションがコンテンツを配信する、または視聴者のためにイベントに関してあるアクションを実施し得るように、セグメントの開始および終了のためのタイムスタンプを判定するであろう。

【0016】

リスト内に含まれるセグメントは、第1のコンテンツに関連する情報のメタデータまたはフィードを使用して、投入されてもよい。いくつかのシナリオでは、メディアガイドアプリケーションは、第1のコンテンツおよび第1のコンテンツのためのメタデータについてのフィードバックを収集し、第1のコンテンツのための興味深いセグメントを識別するであろう。理想的には、あまり興味深くないセグメントが画面を乱さないように、最も興味深いセグメントが、表示内に含まれるであろう。いくつかのより興味深いセグメントが、視聴者のためにそれらをより際立たせるように、特定の様式でハイライトされてもよい。例えば、セグメントのリストは、バスケットボールの試合についてのあるイベント、おそらく、得点されるポイント、また、ソーシャルメディア上で議論されている特別なプレーに関連し得る。そのようなプレーは、セグメントのリスト内でハイライトされてもよい。より興味深いセグメントはまた、関連付けられる付加的相互作用オプションを有してもよい。例えば、Twitter上でトレンドになっている特別なプレーに関して、プレーについてのTwitterストリームにアクセスするオプションが存在し得る。また、イベントを捕捉し、視聴者のソーシャルメディア上のコンテンツにリンクする方法も存在し得る。他の付加的相互作用オプションもまた、興味深いイベントのために提供され得る。

【0017】

メディアガイドアプリケーションはまた、視聴者のユーザプロフィールを使用し、視聴者により関連性があり得るセグメントを識別してもよい。特に、メディアガイドアプリケーションは、第1のコンテンツについてのセグメントのリスト内の各セグメントをユーザのプロファイルと比較してもよく、次いで、任意の合致または関連セグメントが、視覚的

10

20

30

40

50

に際立った様式でリスト内に表示されてもよい。バスケットボールの試合に関する実施例では、視聴者は、ユーザプロファイル内に記憶される架空のバスケットボールチームを有してもよい。バスケットボールの試合が、視聴者の架空のチームからの選手を含む場合、視聴者の架空の選手に関連する任意のセグメントアイテムが、際立った様式で示されてもよい。このように、視聴者は、チーム選手のためのコンテンツアクションにアクセスすることが可能であり得る。

【0018】

別の実施例では、セグメント内のイベントのタイプが、個別のイベントのためのメタデータに基づいて、メディアガイドアプリケーションによって判定されてもよい。メディアガイドアプリケーションは、イベントタイプを視聴者のユーザプロファイルと比較してもよい。ユーザプロファイルに合致するイベントタイプを有する任意のイベントが、セグメントのリスト内に含むように、メディアガイドアプリケーションによって選択されてもよい。実施例として、視聴者は、スポーツイベント内のハーフタイムショーを鑑賞することを楽しみ得る。バスケットボールの試合の実施例では、ハーフタイムショーは、ユーザプロファイル内の情報と合致するため、セグメントリスト内に含むために選択され得る、合致イベントであってもよい。当然ながら、ハーフタイムショーはまた、ソーシャルメディア上でトレンドになっているため、または他の理由により、セグメントリスト内に含まれ得る。

【0019】

別の実施例では、視聴者がテレビ番組等の第2のコンテンツにアクセスしている間に、メディアガイドアプリケーションは、第1の進行点の後に個別のタイムスタンプを有するイベントまたは複数のイベント、すなわち、視聴者が第1のコンテンツにアクセスすることを止めた後に起こるイベントに関して、第1のコンテンツのためのメタデータを監視してもよい。

【0020】

実施例では、視聴者は、第2のコンテンツを鑑賞し、またはそれにアクセスし、第1のコンテンツのためのセグメントのリスト内の興味深いセグメントを見てもよい。視聴者が、興味深いセグメントを選択する場合、メディアガイドアプリケーションは、第2のコンテンツの画面内に表示するために、選択された第1のセグメントのためのタイムスタンプに対応する時間における第1のコンテンツのピクチャインピクチャ表示を生成してもよい。表示はまた、選択されたセグメントのためのタイムスタンプに続く、第1のコンテンツのためのセグメントのリストの表示を含んでもよい。いくつかのシナリオでは、第1のセグメントの選択と関連付けられるタイムスタンプに続く、第2のコンテンツのためのセグメントの第2のリストの表示もまた、表示内に含まれてもよい。したがって、視聴者は、第2のコンテンツの画面内で、第1のコンテンツ内で起こるイベントの小さい表示を鑑賞することができる。視聴者がピクチャインピクチャ表示内の第1のコンテンツイベントに集中している場合において、第2のコンテンツ内のイベントを示す進捗バーもまた、表示内に含まれてもよい。ため、視聴者は、見落としている場合があるものを見ることができる。

【0021】

いくつかの実施例では、メディアガイドアプリケーションは、例えば、メディアガイドアプリケーションがメタデータを監視し、セグメントリスト内に含むイベントを判定しているときに、キャッシュまたはメモリ内に、イベント、セグメント、および個別のタイムスタンプについての情報を記憶してもよい。メディアガイドアプリケーションはまた、第1のコンテンツのための個別のセグメントに関連する付加的コンテンツへのリンクを記憶してもよい。そのようなリンクは、ユーザがそれにアクセスすることを所望する場合に、コンテンツへの容易なアクセスを提供するように記憶されてもよい。

【0022】

別の実施例では、視聴者は、あるメディアを鑑賞した、またはそれにアクセスしたことを共有することを所望し得る。例えば、視聴者は、ソーシャルメディア上でそれを共有することを所望し得る。視聴者が本情報を共有することを支援するために、メディアガイド

10

20

30

40

50

アプリケーションは、制御回路を用いて、第2のコンテンツと関連付けられる画像を識別してもよい。第2のコンテンツが完結したとき、例えば、視聴者が第2のコンテンツにアクセスし終えた、またはそれを鑑賞し終えたときに、メディアガイドアプリケーションは、第2のコンテンツと関連付けられる画像をユーザに提示してもよい。メディアガイドアプリケーションはまた、画像と関連付けられるテキスト解説を含む画像を提示してもよい。視聴者は、画像およびテキスト解説をソーシャルメディアに投稿することを所望し得、メディアガイドアプリケーションは、画像および画像と関連付けられるテキスト解説を投稿するオプションのユーザによる選択を受信してもよい。本選択に応答して、メディアガイドアプリケーションは、画像およびテキスト解説を含む通信を制御回路からソーシャルネットワークに伝送してもよい。

10

【0023】

メディアガイドアプリケーションは、第2のコンテンツと関連付けられる画像に関して、画像データベースを検索することによって、ユーザのためにソーシャルネットワークに投稿するための画像を識別してもよい。画像データベースは、メディア集中データベースまたは任意のタイプの画像を含むデータベースであり得る。メディアガイドアプリケーションは、個別の画像のそれぞれについての情報を分析してもよい。個別の画像についての情報は、例えば、画像のソースまたは使用を示す、画像についてメタデータであり得る。メディアガイドアプリケーションは、画像についての情報を使用し、個別の画像の人気を判定し、最も人気がある画像を選択してもよい。例えば、複数の画像データベース内に出現する、またはソーシャルネットワークで使用される画像は、より人気があると見なされてもよい。

20

【0024】

上記に説明されるシステム、方法、装置、および/または側面は、本開示に説明される他のシステム、方法、装置、ならびに/もしくは側面に適用される、またはそれに従って使用され得ることに留意されたい。

本願明細書は、例えば、以下の項目も提供する。

(項目1)

以前にアクセスされたコンテンツのセグメントを識別するための方法であって、前記方法は、

ユーザ機器を用いて第1のコンテンツにアクセスすることと、

30

前記第1のコンテンツ内の第1の進行点において、前記第1のコンテンツの代わりに第2のコンテンツにアクセスするように前記ユーザ機器に命令することと、

前記第2のコンテンツおよび前記第1の進行点に続く前記第1のコンテンツのセグメントを識別する情報の同時表示を生成することと、

前記第1のコンテンツのセグメントのうちの1つのユーザ選択を受信することと、

前記第1のコンテンツの前記選択されたセグメントに関連するアクションを実施することと

を含む、方法。

(項目2)

以前にアクセスされたコンテンツのセグメントを識別するための方法であって、前記方法は、

40

制御回路を用いて、ユーザ機器を用いて第1のコンテンツにアクセスすることと、

前記第1のコンテンツの代わりに第2のコンテンツにアクセスするように前記ユーザ機器に命令することであって、前記第2のコンテンツは、前記第1のコンテンツ内の第1の進行点においてアクセスされる、ことと、

前記第2のコンテンツがアクセスされている間に、前記第1の進行点に続く個別のタイムスタンプと関連付けられる複数のイベントに関して、前記第1のコンテンツと関連付けられるメタデータを監視することと、

前記第1のコンテンツ内の前記複数のイベントのうちのイベントを検出することに応答して、前記第1の進行点に続く前記第1のコンテンツのセグメントのリスト内に前記イベ

50

ントを識別する情報を記憶することと、

制御回路を用いて、前記ユーザ機器上に表示するために、前記第 2 のコンテンツおよび前記第 1 の進行点に続く前記第 1 のコンテンツの前記セグメントのリストの同時表示を生成することと、

前記制御回路において、前記第 1 のコンテンツのリスト内の前記セグメントのうちの第 1 のもののユーザ選択を受信することと、

前記第 1 のコンテンツ内の前記第 1 のイベントの開始時間および終了時間を表す、前記第 1 のセグメントのタイムスタンプを読み出すことと、

前記読み出されたタイムスタンプに基づいて、前記第 1 のコンテンツの前記選択された第 1 のセグメントに関連するアクションを実施することと
を含む、方法。

(項目 3)

前記第 1 のコンテンツのためのフィードバックを集約し、前記第 1 のコンテンツの興味深いセグメントを識別することと、

前記同時表示内の前記第 1 のコンテンツの前記識別された興味深いセグメントをハイライトすることと、

前記表示内に、前記第 1 のコンテンツの前記ハイライトされる識別された興味深いセグメントに関して、付加的相互作用オプションを提示することと

をさらに含む、項目 2 に記載の方法。

(項目 4)

前記セグメントのリスト内の各セグメントをユーザプロファイルと比較することと、

所与のセグメントが前記ユーザプロファイルに合致することを判定することに応答して、前記リスト内の前記第 1 のコンテンツの所与のセグメントを視覚的に区別することと

をさらに含む、項目 2 に記載の方法。

(項目 5)

制御回路を用いて、前記個別のイベントのためのメタデータに基づいて、前記個別のイベントのそれぞれのタイプを判定することと、

前記制御回路を用いて、前記イベントタイプをユーザプロファイルと比較することと、

前記リスト内に含むために、前記ユーザプロファイルに合致する個別のイベントタイプを有するイベントを選択することと

をさらに含む、項目 2 に記載の方法。

(項目 6)

前記第 2 のコンテンツがアクセスされている間に、前記第 1 の進行点に続く個別のタイムスタンプと関連付けられる複数のイベントに関して、前記第 1 のコンテンツと関連付けられるメタデータを監視することをさらに含む、項目 2 に記載の方法。

(項目 7)

前記第 1 のコンテンツの第 1 のセグメントの選択に応答して、前記第 2 のコンテンツ内に表示するために、前記選択された第 1 のセグメントのためのタイムスタンプに対応する時間における前記第 1 のコンテンツのピクチャインピクチャ表示、前記選択されたセグメントのための前記タイムスタンプに続く、前記第 1 のコンテンツのための前記セグメントのリストの表示、および前記第 1 のセグメントの選択と関連付けられるタイムスタンプに続く、前記第 2 のコンテンツのためのセグメントの第 2 のリストの表示を生成することをさらに含む、項目 2 に記載の方法。

(項目 8)

前記リスト内の前記第 1 のコンテンツの前記個別のセグメントに関連する付加的コンテンツへのリンクを記憶することをさらに含む、項目 2 に記載の方法。

(項目 9)

前記選択された第 1 のセグメントに関連するアクションは、前記第 1 のセグメントを録画すること、前記選択されたセグメントを鑑賞リストに追加すること、ソーシャルネットワーク上で前記第 1 のセグメントを共有すること、前記選択された第 1 のセグメントと関

10

20

30

40

50

連付けられるクリップを生成すること、前記第 1 の進行点において前記第 1 のコンテンツを再開すること、および前記第 1 のセグメントの開始時間から開始する前記第 1 のコンテンツにアクセスすることのうちの少なくとも 1 つを含む、項目 2 に記載の方法。

(項目 10)

制御回路を使用して、前記第 2 のコンテンツと関連付けられる画像を識別することと、
前記第 2 のコンテンツが完結したときに、
前記第 2 のコンテンツと関連付けられる前記画像を前記ユーザに提示することと、
前記画像と関連付けられるテキスト解説を提示することと、
前記制御回路を用いて、前記画像および前記画像と関連付けられる前記テキスト解説を投稿するオプションの前記ユーザによる選択を受信することと、
前記選択を受信することに応答して、前記画像および前記テキスト解説を含む通信を前記制御回路からソーシャルネットワークに伝送することと
をさらに含む、項目 2 に記載の方法。

10

(項目 11)

前記画像は、
前記第 2 のコンテンツと関連付けられる画像に関して、画像データベースを検索することと、
制御回路を用いて、前記個別の画像のそれぞれについての情報を分析することと、
前記個別の画像のそれぞれについての前記情報に基づいて、前記個別の画像の人気を判定することと、
最高の人気を有する前記個別の画像のうちの画像を選択することと
によって識別される、項目 10 に記載の方法。

20

(項目 12)

以前にアクセスされたコンテンツのセグメントを識別するためのシステムであって、前記システムは、
ユーザ入力を受信するように構成される、入出力 (I/O) インターフェース回路と、
制御回路と
を備え、
前記制御回路は、
制御回路を用いて、ユーザ機器を用いて第 1 のコンテンツにアクセスすることと、
前記第 1 のコンテンツの代わりに第 2 のコンテンツにアクセスするように前記ユーザ機器に命令することと、前記第 2 のコンテンツは、前記第 1 のコンテンツ内の第 1 の進行点においてアクセスされる、ことと、
前記第 2 のコンテンツがアクセスされている間に、前記第 1 の進行点に続く個別のタイムスタンプと関連付けられる複数のイベントに関して、前記第 1 のコンテンツと関連付けられるメタデータを監視することと、
前記第 1 のコンテンツ内の前記複数のイベントのうちのイベントを検出することに応答して、前記第 1 の進行点に続く前記第 1 のコンテンツのセグメントのリスト内に前記イベントを識別する情報を記憶することと、
制御回路を用いて、前記ユーザ機器上に表示するために、前記第 2 のコンテンツおよび前記第 1 の進行点に続く前記第 1 のコンテンツのセグメントのリストの同時表示を生成することと、
前記制御回路において、前記第 1 のコンテンツのリスト内の前記セグメントのうちの第 1 のもののユーザ選択を受信することと、
前記第 1 のコンテンツ内の前記第 1 のイベントの開始時間および終了時間を表す、前記第 1 のセグメントのタイムスタンプを読み出すことと、
前記読み出されたタイムスタンプに基づいて、前記第 1 のコンテンツの選択された第 1 のセグメントに関連するアクションを実施することと
を行うように構成される、システム。

30

40

(項目 13)

50

前記制御回路はさらに、

前記第 1 のコンテンツのためのフィードバックを集約し、前記第 1 のコンテンツの興味深いセグメントを識別することと、

前記同時表示内の前記第 1 のコンテンツの識別された興味深いセグメントをハイライトすることと、

前記表示内に、前記第 1 のコンテンツのハイライトされる識別された興味深いセグメントに関して、付加的相互作用オプションを提示することと

を行うように構成される、項目 1 2 に記載のシステム。

(項目 1 4)

前記制御回路はさらに、

前記セグメントのリスト内の各セグメントをユーザプロファイルと比較することと、

所与のセグメントが前記ユーザプロファイルに合致することを判定することに応答して、前記リスト内の前記第 1 のコンテンツの所与のセグメントを視覚的に区別することと

を行うように構成される、項目 1 2 に記載のシステム。

(項目 1 5)

前記制御回路はさらに、

制御回路を用いて、前記個別のイベントのためのメタデータに基づいて、前記個別のイベントのそれぞれのタイプを判定することと、

前記制御回路を用いて、前記イベントタイプをユーザプロファイルと比較することと、

前記リスト内に含むために、前記ユーザプロファイルに合致する個別のイベントタイプを有するイベントを選択することと

を行うように構成される、項目 1 2 に記載のシステム。

(項目 1 6)

前記制御回路はさらに、前記第 2 のコンテンツがアクセスされている間に、前記第 1 の進行点に続く個別のタイムスタンプと関連付けられる複数のイベントに関して、前記第 1 のコンテンツと関連付けられるメタデータを監視するように構成される、項目 1 2 に記載のシステム。

(項目 1 7)

前記制御回路はさらに、前記第 1 のコンテンツの第 1 のセグメントの選択に応答して、

前記第 2 のコンテンツ内に表示するために、前記選択された第 1 のセグメントのためのタイムスタンプに対応する時間における前記第 1 のコンテンツのピクチャインピクチャ表示、

前記選択されたセグメントのための前記タイムスタンプに続く、前記第 1 のコンテンツのための前記セグメントのリストの表示、および前記第 1 のセグメントの選択と関連付けられるタイムスタンプに続く、前記第 2 のコンテンツのためのセグメントの第 2 のリスト

の表示を生成するように構成される、項目 1 2 に記載のシステム。

(項目 1 8)

前記制御回路はさらに、前記リスト内の前記第 1 のコンテンツの個別のセグメントに関連する付加的コンテンツへのリンクを記憶するように構成される、項目 1 2 に記載のシステム。

(項目 1 9)

前記選択された第 1 のセグメントに関連するアクションは、前記第 1 のセグメントを録画すること、前記選択されたセグメントを鑑賞リストに追加すること、ソーシャルネットワーク上で前記第 1 のセグメントを共有すること、前記選択された第 1 のセグメントと関連付けられるクリップを生成すること、前記第 1 の進行点において前記第 1 のコンテンツを再開すること、および前記第 1 のセグメントの開始時間から開始する前記第 1 のコンテンツにアクセスすることのうちの少なくとも 1 つを含む、項目 1 2 に記載のシステム。

前記第 2 のコンテンツが完結したときに、

前記第 2 のコンテンツが完了したときに、

前記第 2 のコンテンツが完了したときに、

前記制御回路はさらに、

制御回路を使用して、前記第 2 のコンテンツと関連付けられる画像を識別することと、

前記第 2 のコンテンツが完了したときに、

10

20

30

40

50

前記第 2 のコンテンツと関連付けられる前記画像を前記ユーザに提示することと、
前記画像と関連付けられるテキスト解説を提示することと、
前記制御回路を用いて、前記画像および前記画像と関連付けられる前記テキスト解説を
投稿するオプションの前記ユーザによる選択を受信することと、
前記選択を受信することに応答して、前記画像および前記テキスト解説を含む通信を前
記制御回路からソーシャルネットワークに伝送することと
を行うように構成される、項目 1 2 に記載のシステム。

(項目 2 1)

前記画像を識別するように構成される前記制御回路はさらに、
前記第 2 のコンテンツと関連付けられる画像に関して、画像データベースを検索することと、
制御回路を用いて、前記個別の画像のそれぞれについての情報を分析することと、
前記個別の画像のそれぞれについての前記情報に基づいて、前記個別の画像の人気を判
定することと、
最高の人気を有する前記個別の画像のうちの画像を選択することと
を行うように構成される、項目 2 0 に記載のシステム。

(項目 2 2)

以前にアクセスされたコンテンツのセグメントを識別するためのシステムであって、前
記システムは、

制御回路を用いて、ユーザ機器を用いて第 1 のコンテンツにアクセスするための手段と、
前記第 1 のコンテンツの代わりに第 2 のコンテンツにアクセスするように前記ユーザ機
器に命令するための手段であって、前記第 2 のコンテンツは、前記第 1 のコンテンツ内の
第 1 の進行点においてアクセスされる、手段と、

前記第 2 のコンテンツがアクセスされている間に、前記第 1 の進行点に続く個別のタイ
ムスタンプと関連付けられる複数のイベントに関して、前記第 1 のコンテンツと関連付け
られるメタデータを監視するための手段と、

前記第 1 のコンテンツ内の前記複数のイベントのうちのイベントを検出することに応答
して、前記第 1 の進行点に続く前記第 1 のコンテンツのセグメントのリスト内に前記イベ
ントを識別する情報を記憶するための手段と、

制御回路を用いて、前記ユーザ機器上に表示するために、前記第 2 のコンテンツおよび
前記第 1 の進行点に続く前記第 1 のコンテンツのセグメントのリストの同時表示を生成す
るための手段と、

前記制御回路において、前記第 1 のコンテンツのリスト内の前記セグメントのうちの第
1 のもののユーザ選択を受信するための手段と、

前記第 1 のコンテンツ内の前記第 1 のイベントの開始時間および終了時間を表す、前記
第 1 のセグメントのタイムスタンプを読み出すための手段と、

前記読み出されたタイムスタンプに基づいて、前記第 1 のコンテンツの選択された第 1
のセグメントに関連するアクションを実施するための手段と

を備える、システム。

(項目 2 3)

前記第 1 のコンテンツのためのフィードバックを集約し、前記第 1 のコンテンツの興味
深いセグメントを識別するための手段と、

前記同時表示内の前記第 1 のコンテンツの識別された興味深いセグメントをハイライト
するための手段と、

前記表示内に、前記第 1 のコンテンツのハイライトされる識別された興味深いセグメン
トに関して、付加的相互作用オプションを提示するための手段と

をさらに備える、項目 2 2 に記載のシステム。

(項目 2 4)

前記セグメントのリスト内の各セグメントをユーザプロファイルと比較するための手段
と、

10

20

30

40

50

所与のセグメントが前記ユーザプロフィールに合致することを判定することに応答して、前記リスト内の前記第1のコンテンツの所与のセグメントを視覚的に区別するための手段と

をさらに備える、項目22に記載のシステム。

(項目25)

制御回路を用いて、前記個別のイベントのためのメタデータに基づいて、前記個別のイベントのそれぞれのタイプを判定するための手段と、

前記制御回路を用いて、前記イベントタイプをユーザプロフィールと比較するための手段と、

前記リスト内に含むために、前記ユーザプロフィールに合致する個別のイベントタイプを有するイベントを選択するための手段と

をさらに備える、項目22に記載のシステム。

(項目26)

前記第2のコンテンツがアクセスされている間に、前記第1の進行点に続く個別のタイムスタンプと関連付けられる複数のイベントに関して、前記第1のコンテンツと関連付けられるメタデータを監視するための手段をさらに備える、項目22に記載のシステム。

(項目27)

前記第1のコンテンツの第1のセグメントの選択に応答して、前記第2のコンテンツ内に表示するために、前記選択された第1のセグメントのためのタイムスタンプに対応する時間における前記第1のコンテンツのピクチャインピクチャ表示、前記選択されたセグメントのための前記タイムスタンプに続く、前記第1のコンテンツのための前記セグメントのリストの表示、および前記第1のセグメントの選択と関連付けられるタイムスタンプに続く、前記第2のコンテンツのためのセグメントの第2のリストの表示を生成するための手段をさらに備える、項目22に記載のシステム。

(項目28)

前記リスト内の前記第1のコンテンツの個別のセグメントに関連する付加的コンテンツへのリンクを記憶するための手段をさらに備える、項目22に記載のシステム。

(項目29)

前記選択された第1のセグメントに関連するアクションは、前記第1のセグメントを録画するための手段、前記選択されたセグメントを鑑賞リストに追加するための手段、ソーシャルネットワーク上で前記第1のセグメントを共有するための手段、前記選択された第1のセグメントと関連付けられるクリップを生成するための手段、前記第1の進行点において前記第1のコンテンツを再開するための手段、および前記第1のセグメントの開始時間から開始する前記第1のコンテンツにアクセスするための手段のうちの少なくとも1つを備える、項目22に記載のシステム。

(項目30)

制御回路を使用して、前記第2のコンテンツと関連付けられる画像を識別するための手段と、

前記第2のコンテンツが完結したときに、

前記第2のコンテンツと関連付けられる前記画像を前記ユーザに提示するための手段と、

前記画像と関連付けられるテキスト解説を提示するための手段と、

前記制御回路を用いて、前記画像および前記画像と関連付けられる前記テキスト解説を投稿するオプションの前記ユーザによる選択を受信するための手段と、

前記選択を受信することに応答して、前記画像および前記テキスト解説を含む通信を前記制御回路からソーシャルネットワークに伝送するための手段と

をさらに備える、項目22に記載のシステム。

(項目31)

前記画像は、

前記第2のコンテンツと関連付けられる画像に関して、画像データベースを検索するための手段と、

10

20

30

40

50

制御回路を用いて、前記個別の画像のそれぞれについての情報を分析するための手段と、
前記個別の画像のそれぞれについての前記情報に基づいて、前記個別の画像の人気を判定するための手段と、
最高の人気を有する前記個別の画像のうちの画像を選択するための手段と
によって識別される、項目 3 0 に記載のシステム。

(項目 3 2)

以前にアクセスされたコンテンツのセグメントを識別するためのその上にエンコードされた非一過性のコンピュータ可読命令を有する、非一過性のコンピュータ可読媒体であって、非一過性のコンピュータ可読媒体は、

制御回路を用いて、ユーザ機器を用いて第 1 のコンテンツにアクセスするための命令と、
前記第 1 のコンテンツの代わりに第 2 のコンテンツにアクセスするように前記ユーザ機器に命令するための命令であって、前記第 2 のコンテンツは、前記第 1 のコンテンツ内の第 1 の進行点においてアクセスされる、命令と、

前記第 2 のコンテンツがアクセスされている間に、前記第 1 の進行点に続く個別のタイムスタンプと関連付けられる複数のイベントに関して、前記第 1 のコンテンツと関連付けられるメタデータを監視するための命令と、

前記第 1 のコンテンツ内の前記複数のイベントのうちのイベントを検出することに対応して、前記第 1 の進行点に続く前記第 1 のコンテンツのセグメントのリスト内に前記イベントを識別する情報を記憶するための命令と、

制御回路を用いて、前記ユーザ機器上に表示するために、前記第 2 のコンテンツおよび前記第 1 の進行点に続く前記第 1 のコンテンツのセグメントのリストの同時表示を生成するための命令と、

前記制御回路において、前記第 1 のコンテンツのリスト内の前記セグメントのうちの第 1 のもののユーザ選択を受信するための命令と、

前記第 1 のコンテンツ内の前記第 1 のイベントの開始時間および終了時間を表す、前記第 1 のセグメントのタイムスタンプを読み出すための命令と、

前記読み出されたタイムスタンプに基づいて、前記第 1 のコンテンツの選択された第 1 のセグメントに関連するアクションを実施するための命令と

を備える、非一過性のコンピュータ可読媒体。

(項目 3 3)

前記第 1 のコンテンツのためのフィードバックを集約し、前記第 1 のコンテンツの興味深いセグメントを識別するための命令と、

前記同時表示内の前記第 1 のコンテンツの識別された興味深いセグメントをハイライトするための命令と、

前記表示内に、前記第 1 のコンテンツのハイライトされる識別された興味深いセグメントに関して、付加的相互作用オプションを提示するための命令と

をさらに備える、項目 3 2 に記載の非一過性のコンピュータ可読媒体。

(項目 3 4)

前記セグメントのリスト内の各セグメントをユーザプロファイルと比較するための命令と、

所与のセグメントが前記ユーザプロファイルに合致することを判定することに対応して、前記リスト内の前記第 1 のコンテンツの所与のセグメントを視覚的に区別するための命令と

をさらに備える、項目 3 2 に記載の非一過性のコンピュータ可読媒体。

(項目 3 5)

制御回路を用いて、前記個別のイベントのためのメタデータに基づいて、前記個別のイベントのそれぞれのタイプを判定するための命令と、

前記制御回路を用いて、前記イベントタイプをユーザプロファイルと比較するための命令と、

前記リスト内に含むために、前記ユーザプロファイルに合致する個別のイベントタイプ

10

20

30

40

50

を有するイベントを選択するための命令と

をさらに備える、項目 3 2 に記載の非一過性のコンピュータ可読媒体。

(項目 3 6)

前記第 2 のコンテンツがアクセスされている間に、前記第 1 の進行点に続く個別のタイムスタンプと関連付けられる複数のイベントに関して、前記第 1 のコンテンツと関連付けられるメタデータを監視するための命令をさらに備える、項目 3 2 に記載の非一過性のコンピュータ可読媒体。

(項目 3 7)

前記第 1 のコンテンツの第 1 のセグメントの選択に応答して、前記第 2 のコンテンツ内に表示するために、前記選択された第 1 のセグメントのためのタイムスタンプに対応する時間における前記第 1 のコンテンツのピクチャインピクチャ表示、前記選択されたセグメントのための前記タイムスタンプに続く、前記第 1 のコンテンツのための前記セグメントのリストの表示、および前記第 1 のセグメントの選択と関連付けられるタイムスタンプに続く、前記第 2 のコンテンツのためのセグメントの第 2 のリストの表示を生成するための命令をさらに備える、項目 3 2 に記載の非一過性のコンピュータ可読媒体。

(項目 3 8)

前記リスト内の前記第 1 のコンテンツの個別のセグメントに関連する付加的コンテンツへのリンクを記憶するための命令をさらに備える、項目 3 2 に記載の非一過性のコンピュータ可読媒体。

(項目 3 9)

前記選択された第 1 のセグメントに関連するアクションは、前記第 1 のセグメントを録画するための命令、前記選択されたセグメントを鑑賞リストに追加するための命令、ソーシャルネットワーク上で前記第 1 のセグメントを共有するための命令、前記選択された第 1 のセグメントと関連付けられるクリップを生成するための命令、前記第 1 の進行点において前記第 1 のコンテンツを再開するための命令、および前記第 1 のセグメントの開始時間から開始する前記第 1 のコンテンツにアクセスするための命令のうちの少なくとも 1 つを備える、項目 3 2 に記載の非一過性のコンピュータ可読媒体。

(項目 4 0)

制御回路を使用して、前記第 2 のコンテンツと関連付けられる画像を識別するための命令と、

前記第 2 のコンテンツが完結したときに、

前記第 2 のコンテンツと関連付けられる前記画像を前記ユーザに提示するための命令と、

前記画像と関連付けられるテキスト解説を提示するための命令と、

前記制御回路を用いて、前記画像および前記画像と関連付けられる前記テキスト解説を投稿するオプションの前記ユーザによる選択を受信するための命令と、

前記選択を受信することに応答して、前記画像および前記テキスト解説を含む通信を前記制御回路からソーシャルネットワークに伝送するための命令と

をさらに備える、項目 3 2 に記載の非一過性のコンピュータ可読媒体。

(項目 4 1)

前記画像は、

前記第 2 のコンテンツと関連付けられる画像に関して、画像データベースを検索するための命令と、

制御回路を用いて、前記個別の画像のそれぞれについての情報を分析するための命令と、

前記個別の画像のそれぞれについての前記情報に基づいて、前記個別の画像の人気を判定するための命令と、

最高の人気を有する前記個別の画像のうちの画像を選択するための命令と

によって、識別される、項目 4 0 に記載の非一過性のコンピュータ可読媒体。

(項目 4 2)

以前にアクセスされたコンテンツのセグメントを識別するための方法であって、前記方法は、

10

20

30

40

50

制御回路を用いて、ユーザ機器を用いて第 1 のコンテンツにアクセスすることと、
前記第 1 のコンテンツの代わりに第 2 のコンテンツにアクセスするように前記ユーザ機器に命令することであって、前記第 2 のコンテンツは、前記第 1 のコンテンツ内の第 1 の進行点においてアクセスされる、ことと、

前記第 2 のコンテンツがアクセスされている間に、前記第 1 の進行点に続く個別のタイムスタンプと関連付けられる複数のイベントに関して、前記第 1 のコンテンツと関連付けられるメタデータを監視することと、

前記第 1 のコンテンツ内の前記複数のイベントのうちのイベントを検出することに応答して、前記第 1 の進行点に続く前記第 1 のコンテンツのセグメントのリスト内に前記イベントを識別する情報を記憶することと、

10

制御回路を用いて、前記ユーザ機器上に表示するために、前記第 2 のコンテンツおよび前記第 1 の進行点に続く前記第 1 のコンテンツのセグメントのリストの同時表示を生成することと、

前記制御回路において、前記第 1 のコンテンツのリスト内の前記セグメントのうちの第 1 のもののユーザ選択を受信することと、

前記第 1 のコンテンツ内の前記第 1 のイベントの開始時間および終了時間を表す、前記第 1 のセグメントのタイムスタンプを読み出すことと、

前記読み出されたタイムスタンプに基づいて、前記第 1 のコンテンツの選択された第 1 のセグメントに関連するアクションを実施することと

を含む、方法。

20

(項目 4 3)

前記第 1 のコンテンツのためのフィードバックを集約し、前記第 1 のコンテンツの興味深いセグメントを識別することと、

前記同時表示内の前記第 1 のコンテンツの識別された興味深いセグメントをハイライトすることと、

前記表示内に、前記第 1 のコンテンツのハイライトされる識別された興味深いセグメントに関して、付加的相互作用オプションを提示することと

をさらに含む、項目 4 2 に記載の方法。

(項目 4 4)

前記セグメントのリスト内の各セグメントをユーザプロファイルと比較することと、
所与のセグメントが前記ユーザプロファイルに合致することを判定することに応答して、
前記リスト内の前記第 1 のコンテンツの所与のセグメントを視覚的に区別することと
をさらに含む、項目 4 2 - 4 3 のいずれか 1 項に記載の方法。

30

(項目 4 5)

制御回路を用いて、前記個別のイベントのためのメタデータに基づいて、前記個別のイベントのそれぞれのタイプを判定することと、

前記制御回路を用いて、前記イベントタイプをユーザプロファイルと比較することと、
前記リスト内に含むために、前記ユーザプロファイルに合致する個別のイベントタイプを有するイベントを選択することと

をさらに含む、項目 4 2 - 4 4 のいずれか 1 項に記載の方法。

40

(項目 4 6)

前記第 2 のコンテンツがアクセスされている間に、前記第 1 の進行点に続く個別のタイムスタンプと関連付けられる複数のイベントに関して、前記第 1 のコンテンツと関連付けられるメタデータを監視することをさらに含む、項目 4 2 - 4 5 のいずれか 1 項に記載の方法。

(項目 4 7)

前記第 1 のコンテンツの第 1 のセグメントの選択に応答して、前記第 2 のコンテンツ内に表示するために、前記選択された第 1 のセグメントのためのタイムスタンプに対応する時間における前記第 1 のコンテンツのピクチャインピクチャ表示、前記選択されたセグメントのための前記タイムスタンプに続く、前記第 1 のコンテンツのための前記セグメント

50

のリストの表示、および前記第 1 のセグメントの選択と関連付けられるタイムスタンプに続く、前記第 2 のコンテンツのためのセグメントの第 2 のリストの表示を生成することをさらに含む、項目 4 2 - 4 6 のいずれか 1 項に記載の方法。

(項目 4 8)

前記リスト内の前記第 1 のコンテンツの個別のセグメントに関連する付加的コンテンツへのリンクを記憶することをさらに含む、項目 4 2 - 4 7 のいずれか 1 項に記載の方法。

(項目 4 9)

前記選択された第 1 のセグメントに関連するアクションは、前記第 1 のセグメントを録画すること、前記選択されたセグメントを鑑賞リストに追加すること、ソーシャルネットワーク上で前記第 1 のセグメントを共有すること、前記選択された第 1 のセグメントと関連付けられるクリップを生成すること、前記第 1 の進行点において前記第 1 のコンテンツを再開すること、および前記第 1 のセグメントの開始時間から開始する前記第 1 のコンテンツにアクセスすることのうちの少なくとも 1 つを含む、項目 4 2 - 4 8 のいずれか 1 項に記載の方法。

(項目 5 0)

制御回路を使用して、前記第 2 のコンテンツと関連付けられる画像を識別することと、前記第 2 のコンテンツが完結したときに、

前記第 2 のコンテンツと関連付けられる前記画像を前記ユーザに提示することと、

前記画像と関連付けられるテキスト解説を提示することと、

前記制御回路を用いて、前記画像および前記画像と関連付けられる前記テキスト解説を投稿するオプションの前記ユーザによる選択を受信することと、

前記選択を受信することに応答して、前記画像および前記テキスト解説を含む通信を前記制御回路からソーシャルネットワークに伝送することと

をさらに含む、項目 4 2 - 4 9 のいずれか 1 項に記載の方法。

(項目 5 1)

前記画像は、

前記第 2 のコンテンツと関連付けられる画像に関して、画像データベースを検索することと、

制御回路を用いて、前記個別の画像のそれぞれについての情報を分析することと、

前記個別の画像のそれぞれについての前記情報に基づいて、前記個別の画像の人気を判定することと、

最高の人気を有する前記個別の画像のうちの画像を選択することと

によって識別される、項目 4 2 - 5 0 のいずれか 1 項に記載の方法。

【 0 0 2 5 】

本開示の上記および他の目的ならびに利点は、同様の参照文字が全体を通して同様の部分を指す、添付の図面と併せて考慮される、以下の発明を実施するための形態の検討から明白となるであろう。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 6 】

【図 1】図 1 は、本開示のいくつかの実施形態による、メディアガイドアプリケーションによって生成される画面内に表示されているメディアコンテンツの例証的实施例を示す。

【 0 0 2 7 】

【図 2】図 2 は、本開示のいくつかの実施形態による、メディアガイドアプリケーションによって生成される画面内に他のメディアコンテンツについての情報とともに表示されているメディアコンテンツの別の例証的实施例を示す。

【 0 0 2 8 】

【図 3】図 3 は、本開示のいくつかの実施形態による、メディアガイドアプリケーションによって生成される画面内に表示されているメディアコンテンツの別の例証的实施例を示す。

【 0 0 2 9 】

10

20

30

40

50

【図 4】図 4 は、本開示のいくつかの実施形態による、メディアガイドアプリケーションによって生成される画面内の他のメディアコンテンツについての情報とともに表示されているメディアコンテンツの別の例証的实施例を示す。

【0030】

【図 5】図 5 は、本開示のいくつかの実施形態による、メディアガイドアプリケーションによって生成されるメディアコンテンツのための進捗バーおよびオプションメニューの例証的实施例を示す。

【0031】

【図 6】図 6 は、本開示のいくつかの実施形態による、メディアガイドアプリケーションによって生成される画面内の他のメディアコンテンツについてのピクチャインピクチャ表示および情報とともに表示されているメディアコンテンツおよび進捗バーの別の例証的实施例を示す。

10

【0032】

【図 7】図 7 は、本開示のいくつかの実施形態による、メディアコンテンツ、他のコンテンツのピクチャインピクチャ表示、およびメディアガイドアプリケーションによって生成されるメディアコンテンツと相互作用するためのオプションの例証的实施例を示す。

【0033】

【図 8】図 8 - 9 は、本開示のいくつかの実施形態による、メディアガイドアプリケーションによって生成される表示画面の他の例証的实施例を示す。

【図 9】図 8 - 9 は、本開示のいくつかの実施形態による、メディアガイドアプリケーションによって生成される表示画面の他の例証的实施例を示す。

20

【0034】

【図 10】図 10 は、本開示のいくつかの実施形態による、例証的ユーザ機器デバイスのブロック図である。

【0035】

【図 11】図 11 は、本開示のいくつかの実施形態による、例証的メディアシステムのブロック図である。

【0036】

【図 12】図 12 - 13 は、本開示のいくつかの実施形態による、最近視聴されたメディアコンテンツの進捗バーを生成するための例証的プロセスのフローチャートである。

30

【図 13】図 12 - 13 は、本開示のいくつかの実施形態による、最近視聴されたメディアコンテンツの進捗バーを生成するための例証的プロセスのフローチャートである。

【0037】

【図 14】図 14 - 16 は、本開示のいくつかの実施形態による、最近視聴されたメディアコンテンツのための進捗バー内に含むべきセグメントを選択するための例証的プロセスのフローチャートである。

【図 15】図 14 - 16 は、本開示のいくつかの実施形態による、最近視聴されたメディアコンテンツのための進捗バー内に含むべきセグメントを選択するための例証的プロセスのフローチャートである。

【図 16】図 14 - 16 は、本開示のいくつかの実施形態による、最近視聴されたメディアコンテンツのための進捗バー内に含むべきセグメントを選択するための例証的プロセスのフローチャートである。

40

【0038】

【図 17】図 17 は、本開示のいくつかの実施形態による、視聴者のためのメディアコンテンツに関連する画像を選択するための例証的プロセスのフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0039】

(詳細な説明)

故に、システムおよび方法が、視聴者のメディア消費体験を向上させるために本明細書に説明される。特に、1つを上回るメディアアイテムに関心がある視聴者に関して、視聴

50

者は、1つのメディアコンテンツアイテムを視聴し、次いで、第2のメディアコンテンツアイテムに切り替えてもよい。メディアガイドアプリケーションは、1つのメディアアイテムから第2のメディアアイテムへの視聴者の切替を検出してもよく、もはや視聴されていないメディアアイテムを監視し、そのメディアアイテムについての情報を視聴者に提示することができる。例えば、視聴者は、スポーツイベントにアクセスし、次いで、テレビ番組等の別のメディアアイテムにアクセスすることに変更してもよい。メディアガイドアプリケーションは、視聴者がイベントにアクセスすることを止めた後に、スポーツイベントの進捗を監視してもよい。スポーツイベントからのハイライトまたはイベントが、メディアガイドアプリケーションによって識別されてもよく、そのようなイベントについての情報が、視聴者が鑑賞しているテレビ番組の画面内の進捗バー表示内で視聴者に提示されてもよい。したがって、ユーザは、視聴者が見落としているスポーツイベントについての詳細に注意しながら、テレビ番組を視聴することが可能であり得る。いくつかのシナリオでは、視聴者が多くの興味を引かない情報に気を取られないように、進捗バーが比較的小さく、進捗バー内の情報が視聴者のための最も関連性がある情報のみに限定されることが有用であり得る。他のシナリオでは、ユーザは、ユーザがスポーツイベントにおいて何も見落とさないように、進捗バー内に多くの情報を有することを所望し得る。そのような選好は、ユーザのユーザプロファイル内に含まれてもよい。

【0040】

図1を参照すると、視聴者は、画面100に示されるようなバスケットボールの試合等のメディアコンテンツのアイテムにアクセスしてもよい。画面100は、メディアを表示することが可能である任意のタイプの電子ディスプレイ画面であってもよい。例えば、画面100は、テレビ、コンピュータ、ポータブルデバイス、タブレット、または他の画面デバイスであってもよい。バスケットボールの試合110は、画面100上に表示するためにメディアコンテンツを生成することが可能なメディアガイドアプリケーションによって提供されてもよく、ストリーミングスポーツチャネルサービス、テレビチャネル、ケーブルテレビサービス、インターネットベースのメディアソース、または他のソース等のメディアソースを使用して、配信されてもよい。視聴者がバスケットボールの試合にアクセスした後に、視聴者は、別のメディアアイテムにアクセスすることを所望し得、メディアガイド画面120は、視聴するべき別のメディアアイテムを識別するために使用されてもよい。視聴者が、メディアガイド画面120からThe Simpsonsを選択する場合、視聴者は、図2に示されるように、The Simpsonsにアクセスしてもよい。視聴者が、短いまたは長い時間周期にわたってバスケットボールの試合を鑑賞したかどうかにかかわらず、メディアガイドアプリケーションは、視聴者がバスケットボールの試合にアクセスすることを止めたことを検出し、視聴者が新しいメディアアイテムにアクセスしている間に、バスケットボールの試合を監視し続けることができる。

【0041】

図2を参照して、図1のメディアガイド画面120からの別のメディアアイテム、例えば、The Simpsonsの選択を受信することに応答して、メディアガイドアプリケーションは、テレビ番組The Simpsons 210を含む、新しいメディアアイテムの表示200を生成してもよい。テレビ番組210は、視聴者が以前にアクセスしたバスケットボールの試合についての詳細を含む、進捗バー230の同時表示を伴って描写されてもよい。視聴者が、最初に第2のコンテンツにアクセスするとき、バスケットボールの試合には、進捗バー230内に含むべきいずれの見落としした注目に値すべきイベントも存在していない場合がある。表示するべき好適なイベントが存在するまで、進捗バー230を表示することの遅延が存在し得る、または進捗バー230は、コンテンツアイテムのタイトル等のある最小量の情報、本実施例では、プレーするチームおよび現在のスコアとともに表示されることができ、進捗バー230は、画面200の左側の垂直位置に描写されるが、進捗バー230は、画面の底部または上部に沿った場所等の画面200上の任意の好適な場所に位置してもよく、移動される、またはそのサイズおよび形状を視聴者によって改変させてもよい。いくつかの配列では、形状、サイズ、および場所は、進捗バ

10

20

30

40

50

ー内のコンテンツに基づいて改変されてもよい。進捗バー 230 は、バスケットボールの試合、すなわち、以前にアクセスされたコンテンツの進捗についてのイベント情報を含んでもよい。

【0042】

進捗バー 230 内に含まれる情報は、メディアガイドアプリケーションによって監視されているバスケットボールの試合のためのイベント情報から、メディアガイドアプリケーションによって選択されてもよい。メディアガイドアプリケーションは、例えば、ユーザによって以前にアクセスされたバスケットボールの試合のメディアソース、または NBA のためのスポーツフィード、もしくは他のソースから、スポーツ情報のストリームを監視してもよい。加えて、メディアガイドアプリケーションは、試合についての情報に関して、第三者ソースおよびソーシャルメディアを監視してもよい。したがって、メディアガイドアプリケーションは、視聴者のために好適であり得る、進捗バー 230 内に含むべき種々の情報を選択することができる。例えば、示されるように、進捗バー 230 は、プレーについての情報、例えば、選手 23 がフリースロー 232 を行ったこと、選手 11 がスリーポイントフィールドゴールを行ったこと、および選手 27 がスティールを行ったことを含んでもよい。これらのタイプの情報は、試合のためのスポーツフィールドから取得されてもよい。これらのアイテムのうちのいくつかは、視聴者へのある特定の関連性を有し得るため、進捗バー 230 内に含むように選択されてもよい。例えば、選手 23 は、視聴者のお気に入りであってもよい、またはおそらく、選手 23 は、視聴者の架空のチームにいる。そのような情報は、視聴者のユーザプロファイルから集められ、進捗バー内に含むべき関連性がある情報を選択するために、メディアガイドアプリケーションによって使用されることができる。加えて、進捗バー 230 は、ハーフタイムショー 235 および選手 5 が負傷したこと等の他の情報を含んでもよい。そのような情報は、スポーツフィールドから、または試合内で起こっているそのようなイベントについてコメントし得るソーシャルメディアもしくは他のソースから、取得されてもよい。

【0043】

進捗バー 230 内に含まれるアイテムのうちのいずれかが、視聴者によって選択されてもよく、選択されたアイテムに関連するアクションが、メディアガイドアプリケーションによって実施されてもよい。例えば、視聴者は、アイテム 232 を選択し、フリースローを行う選手 23 のクリップを視聴する、または選手 23 がフリースローショットを行っている時間においてバスケットボールの試合に戻ってもよい。一般に、進捗バー 230 に示されるセグメントアイテムは、視聴者がバスケットボールの試合にアクセスすることを止めた時間に続いて提示されてもよい。加えて、進捗バー 230 内のセグメントアイテムは、時間が経過するにつれて変化してもよく、バスケットボールの試合内で起こる、より多くのイベントが存在する。進捗バー 230 内のセグメントのうちのいくつかは、それらが視聴者に特に関連性があり得ることを視聴者が把握するように、際立った様式で描写されてもよい。例えば、アイテム 232 は、選手 23 が視聴者のお気に入りであるため、ハイライトされてもよく、アイテム 235 は、ハーフタイムショーが視聴者のお気に入りの出演者を含むため、ハイライトされてもよい。そのようなお気に入りの情報は、視聴者のユーザプロファイルから取得されてもよい。加えて、セグメントは、例えば、解説者による、またはソーシャルメディア内の扱いに基づいて、興味深いまたは人気があると判定されるため、ハイライトされてもよい。進捗バー 230 内に含まれるセグメントは、以前にアクセスされたメディアについてのメタデータから取得されてもよく、セグメントが選択される場合に、メディアガイドアプリケーションが、選択されたセグメントの視聴者のために表示すべきメディアの時間間隔を判定し得るように、タイムスタンプと関連付けられてもよい。

【0044】

別の実施例では、図 3 を参照すると、視聴者は、リアリティ番組 Survivor を視聴することを所望し得る。画面 300 に示されるように、視聴者は、テレビシリーズ Survivor 310 のエピソードにアクセスしてもよい。Survivor のエピソード

10

20

30

40

50

ドは、視聴者のためにストリーミングサービスまたはテレビチャネルによって提供されてもよい。視聴者は、次いで、メディアガイドウィンドウ320を選択し、別のメディアコンテンツを選定してもよい。例えば、メディアガイドウィンドウ320からのThe Simpsonsの選択は、メディアガイドアプリケーションによって受信されてもよく、応答して、メディアガイドアプリケーションは、図3からのSurvivorのエピソードを提示することを止め、図4に示される画像を生成するであろう。

【0045】

図4は、ユーザがもはや視聴していないSurvivorのエピソードについての詳細を含む、進捗バー430を伴って提示され得る、別のメディアアイテム、すなわち、The Simpsons 410を含む、画面400を描写する。エピソードについての情報の複数のセグメントを含む、進捗バー430が描写されるが、SurvivorからThe Simpsonsに画面表示を変更するために要した時間内に、Survivorのエピソードで何も起こらなかったため、そのような情報は、視聴者が最初にThe Simpsonsにアクセスするときに即時に表示されなくてもよい。進捗バー430は、視聴者がメディアにアクセスすることを止めた時間から、以前にアクセスされたメディア、すなわち、Survivorのエピソードについての情報を含んでもよい。進捗バー430内に含まれるセグメントは、以前にアクセスされたメディアについてのメタデータから取得されてもよく、セグメントが選択される場合に、メディアガイドアプリケーションが、選択されたセグメントの視聴者のために表示すべきメディアの時間間隔を判定し得るように、タイムスタンプと関連付けられてもよい。進捗バー430に示されるセグメントのうちのいくつかは、それらが視聴者にとって特に興味深いことを示すように、際立った様式でハイライトされてもよい。図4に示されるように、セグメント「Bobがボールを落とす」が、ハイライトされて示される。メディアガイドアプリケーションは、以前にアクセスされたメディアコンテンツについてのメタデータを監視し、ユーザが関心があり得るセグメントを識別してもよい。加えて、メディアガイドアプリケーションは、以前にアクセスされたメディアコンテンツのソーシャルメディアおよび第三者の扱いを監視し、人気があるまたは興味深いイベントを識別してもよい。この場合、メディアガイドアプリケーションは、ソーシャルメディア内で投稿またはコメントされた、ボブがボールを落とす、Survivorの以前にアクセスされたエピソード内のイベントを検出している場合がある。代替として、メディアガイドアプリケーションは、ユーザのユーザプロファイルから、視聴者が関心があるまたはBobへの関連を有することを検出している場合がある。これらの可能性のうちのいずれか、またはそれらの組み合わせは、メディアガイドアプリケーションに、視聴者にとって際立った様式でセグメントを提示させてもよい。

【0046】

いくつかのシナリオでは、特に、初回放送番組またはライブイベントではないメディアコンテンツに関して、進捗バーのために好適であろうメディアコンテンツについてのメタデータが存在し得る。この場合、メディアガイドアプリケーションは、視聴者が、以前にアクセスされたメディアからの興味深い側面に戻ることを選定し得るように、視聴者が新しいメディアコンテンツの画面内で見えるために、以前にアクセスされたメディアについての情報を進捗バーに投入してもよい。進捗バー430内に含まれるセグメントは、セグメントのユーザによる選択に応答して、メディアガイドアプリケーションによって実施され得る種々のアクションを有してもよい。

【0047】

例えば、図5を参照すると、表示画面500が、進捗バー505等の進捗バー内のアイテムのうちの1つの選択に応じて生成されてもよい。進捗バー505は、以前にアクセスされたメディアアイテムについての1つ以上のセグメントを含んでもよい。図5に示されるように、セグメントは、以前にアクセスされたSurvivorのエピソードに関して、セグメントは、視聴者がエピソードにアクセスすることを止めてからSurvivorのエピソードで起こったイベントを含んでもよい。例えば、進捗バー505は、以前にアクセスされたメディアコンテンツSurvivor 510のタイトル、ならびに

エピソードの進行中に起こったイベント、例えば、挑戦 5 2 0、挑戦の準備 5 3 0、B o b がボールを落とす 5 4 0、S u e がチームを救う 5 5 0、投票 5 6 0、および部族会議の会合 5 7 0 を含んでもよい。進捗バー 5 0 5 内のアイテムのリスト内に含まれるセグメントのうちのいずれかが、アイテムに関連するアクションにアクセスするように、視聴者によって選択されてもよい。進捗バー 5 0 5 内のリスト内に含まれるセグメント、例えば、B o b がボールを落とす 5 4 0 は、ハイライトされてもよい。加えて、別のアイテム、例えば、部族会議 5 7 0 が、異なる理由により視聴者にとって興味深くあり得る、または異なるタイプのコンテンツもしくは異なるタイプのソースからのコンテンツにつながり得る、別のイベントを示すように、異なる様式でハイライトされてもよい。他のタイプのハイライトもまた、セグメントのために利用可能なアクションを区別するために使用されてもよい。

10

【 0 0 4 8 】

セグメントが、進捗バー 5 0 5 から選択されるとき、メディアガイドアプリケーションは、選択を受信し、ユーザが選択されたセグメントに関連して実施すべきアクションを選択するために、メディア相互作用オプションウィンドウ 5 8 0 を生成してもよい。示されるように、選択されたセグメントと相互作用するためのいくつかの選択肢は、セグメントまたは以前にアクセスされたコンテンツを録画すること、セグメントと関連付けられる時間において以前にアクセスされたコンテンツを鑑賞することに戻ることに、セグメントに関連するリンクにアクセスすること、例えば、ソーシャルメディア上で共有され得るリンクにアクセスすること、セグメントと関連付けられるビデオクリップを鑑賞すること、またはコンテンツの進行における現在の時間において、もしくは視聴者がコンテンツにアクセスすることを止めた時間からのいずれかで、以前にアクセスされたコンテンツの鑑賞を開始することを含んでもよい。他のオプションはまた、以前にアクセスされたコンテンツと相互作用するためのオプションウィンドウ 5 8 0 内に含まれてもよい。図 5 に示されていないが、進捗バー 5 0 5 からのアイテムの選択に先立って表示されているメディアコンテンツが、オプションウィンドウ 5 8 0 の下に表示され続けてもよい。

20

【 0 0 4 9 】

視聴者は、進捗バー 5 0 5 からセグメントのためのアクションのうちの 1 つを選択し、例えば、B o b がボールを落とすことと関連付けられる S u r v i v o r についてのセグメントを視聴してもよい。そのような選択を受信することに応答して、メディアガイドアプリケーションは、図 6 に示されるもの等の表示を生成してもよい。図 6 を参照すると、画面 6 0 0 は、B o b がボールを落とすことと関連付けられる時間に、以前にアクセスされたコンテンツのピクチャインピクチャ表示 6 3 0 とともに、視聴されていたメディアコンテンツ、すなわち、T h e S i m p s o n s 6 1 0 を含んでもよい。ピクチャインピクチャ表示 6 3 0 は、ビデオクリップ 6 2 5 または B o b がボールを落とすこと 6 2 5 のためのセグメントと関連付けられる時間から開始する、以前にアクセスされたコンテンツを含んでもよい。ピクチャインピクチャ表示 6 3 0 はまた、選択されたセグメントと関連付けられるタイムスタンプに続く、以前にアクセスされたコンテンツ (S u r v i v o r のエピソード) についての詳細を含む進捗バーを含んでもよい。例えば、進捗バーは、番組の S u e がチームを救う 6 3 5、投票 6 4 0、および部族会議 6 4 5 セグメント等のセグメントを含む。いくつかのシナリオでは、視聴者が以前に S u r v i v o r のエピソードにアクセスすることを止めた時間に続いて、進捗バー内に他のセグメントを含むことが好適であり得る。

30

40

【 0 0 5 0 】

いくつかの配列では、メディアガイドアプリケーションは、視聴者が、以前にアクセスされたコンテンツのピクチャインピクチャ表示に気を取られる場合には、視聴者がピクチャインピクチャ表示を見始めた時間からメディアコンテンツ内で起こったセグメントのリストが、視聴者に見え得るように、第 2 または主要メディアコンテンツのための付加的進捗バー 6 5 0 を表示するために生成してもよい。例えば、示されるように、進捗バー 6 5 0 は、S u r v i v o r のセグメントのピクチャインピクチャ表示 6 3 0 の背後で視聴者

50

によって視聴されている、The Simpsonsのエピソード610内で起こるイベントについての情報を含んでもよい。他の図を参照して議論される他の進捗バーと同様に、進捗バー650は、メディアコンテンツのためのメタデータ、ならびにメディアコンテンツについての情報の第三者ソースを監視することによって、メディアガイドアプリケーションによって取得されるメディアコンテンツについての詳細を含んでもよい。

【0051】

視聴者が、Simpsonsのエピソード、または図5で選択されるSurvivorのエピソードのセグメント等のメディアコンテンツを鑑賞することを完結した後に、メディアコンテンツの終了は、メディアガイドアプリケーションによって提供される、いくつかの付加的双方向アクションを含んでもよい。例えば、図7に示されるように、The Simpsons 710等のメディアコンテンツの背景画像を含む、例証的画面700が、描写される。以前にアクセスされたコンテンツのピクチャインピクチャ表示725もまた、画面700内に表示されてもよい。The Simpsonsのエピソードが完結したとき、メディアガイドアプリケーションは、The Simpsonsシリーズまたはちょうど鑑賞されたThe Simpsonsの特定のエピソードと関連付けられる、画像750を提示してもよい。画像750は、視聴者のためにソーシャルメディアに投稿するように、視聴者によって選択されてもよい。例えば、視聴者は、画像750を選択し、画像750を視聴者のための接続されたTwitterアカウントに投稿するように画面を提示されてもよい。別の実施例では、メディアガイドアプリケーションは、視聴者がメディアコンテンツについてソーシャルメディアに投稿するための画像750の有無にかかわらず、含むために好適なテキストを提示してもよい。画像750および/または任意のテキストのソースは、好適な画像に関してメディアデータベースを検索することによって、メディアガイドアプリケーションによって取得されてもよい。いくつかのシナリオでは、メディアコンテンツのための多数の好適な画像が存在し得る。この場合、メディアガイドアプリケーションは、画像のためのメタデータならびに画像の人気に基づいて、ユーザプロファイルに基づいて、またはそれらの組み合わせに基づいて、画像を選択してもよい。

【0052】

図1-7を参照して説明される実施例は、スポーツイベント、リアリティテレビ、およびテレビシリーズのエピソードのみを伴ったが、視聴者が、以前にアクセスされたコンテンツ内で起こるイベントを知らされ得るように、任意のタイプのメディアが、同一の様式で扱われ、以前にアクセスされたコンテンツのための進捗バーを伴ってメディアガイドアプリケーションによって提示されてもよい。

【0053】

任意の所与のコンテンツ配信システムでユーザに利用可能なコンテンツの量が、膨大であり得る。その結果、多くのユーザは、ユーザがコンテンツの選択を効率的にナビゲートし、所望し得るコンテンツを容易に識別することを可能にする、インターフェースを通じたメディアガイドの形態を所望している。そのようなガイドを提供するアプリケーションは、本明細書では、双方向メディアガイドアプリケーションと称されるが、時として、メディアガイドアプリケーションまたはガイドアプリケーションと称されることもある。

【0054】

双方向メディアガイドアプリケーションは、ガイドを提供するコンテンツに応じて、種々の形態をとってもよい。1つの典型的なタイプのメディアガイドアプリケーションは、双方向テレビ番組ガイドである。双方向テレビ番組ガイド（時として、電子番組ガイドと称される）は、とりわけ、ユーザが、多くのタイプのコンテンツまたはメディアアセット間をナビゲートし、それを特定することを可能にする、周知のガイドアプリケーションである。双方向メディアガイドアプリケーションは、ユーザが、コンテンツ間をナビゲートし、それを特定および選択することを可能にする、グラフィカルユーザインターフェース画面を生成してもよい。本明細書で参照されるように、用語「メディアアセット」および「コンテンツ」は、テレビ番組、ならびに有料番組、オンデマンド番組（ビデオオンデマ

10

20

30

40

50

ンド（VOD）システムにおけるような）、インターネットコンテンツ（例えば、ストリーミングコンテンツ、ダウンロード可能コンテンツ、ウェブキャスト等）、ビデオクリップ、オーディオ、コンテンツ情報、写真、回転画像、ドキュメント、再生一覧、ウェブサイト、記事、書籍、電子書籍、ブログ、チャットセッション、ソーシャルメディア、アプリケーション、ゲーム、および／または任意の他のメディアもしくはマルチメディア、ならびに／もしくはそれらの組み合わせ等の電子的に消費可能なユーザセットを意味すると理解されたい。ガイドアプリケーションはまた、ユーザが、コンテンツ間をナビゲートし、それを特定することを可能にする。本明細書で参照されるように、用語「マルチメディア」は、上記に説明される少なくとも2つの異なるコンテンツ形態、例えば、テキスト、オーディオ、画像、ビデオ、または双方向コンテンツ形態を利用する、コンテンツを意味すると理解されたい。コンテンツは、ユーザ機器デバイスによって、録画、再生、表示、またはアクセスされてもよいが、また、ライブパフォーマンスの一部であることもできる。

10

【0055】

本明細書に議論される実施形態のいずれかを実施するためのメディアガイドアプリケーションおよび／または任意の命令は、コンピュータ可読媒体上にエンコードされてもよい。コンピュータ可読媒体は、データを記憶することが可能な任意の媒体を含む。コンピュータ可読媒体は、限定ではないが、電気もしくは電磁信号の伝搬を含む、一過性であり得る、または限定ではないが、ハードディスク、フロッピーディスク、USBドライブ、DVD、CD、メディアカード、レジスタメモリ、プロセッサキャッシュ、ランダムアクセスメモリ（「RAM」）等の揮発性および不揮発性コンピュータメモリもしくは記憶デバイスを含む、非一過性であり得る。

20

【0056】

インターネット、モバイルコンピューティング、および高速無線ネットワークの出現に伴って、ユーザは、従来は使用しなかったユーザ機器デバイス上でメディアにアクセスするようになってきている。本明細書で参照されるように、語句「ユーザ機器デバイス」、「ユーザ機器」、「ユーザデバイス」、「電子デバイス」、「電子機器」、「メディア機器デバイス」、または「メディアデバイス」は、テレビ、スマートTV、セットトップボックス、衛星テレビに対応するための統合型受信機デコーダ（IRD）、デジタル記憶デバイス、デジタルメディア受信機（DMR）、デジタルメディアアダプタ（DMA）、ストリーミングメディアデバイス、DVDプレーヤ、DVDレコーダ、接続型DVD、ローカルメディアサーバ、BLU-RAY（登録商標）プレーヤ、BLU-RAY（登録商標）レコーダ、パーソナルコンピュータ（PC）、ラップトップコンピュータ、タブレットコンピュータ、ウェブTVボックス、パーソナルコンピュータテレビ（PC/TV）、PCメディアサーバ、PCメディアセンター、ハンドヘルドコンピュータ、固定電話、携帯情報端末（PDA）、携帯電話、ポータブルビデオプレーヤ、ポータブル音楽プレーヤ、ポータブルゲーム機、スマートフォン、または任意の他のテレビ機器、コンピューティング機器、もしくは無線デバイス、および／またはそれらの組み合わせ等の上記に説明されるコンテンツにアクセスするための任意のデバイスを意味すると理解されたい。いくつかの実施形態では、ユーザ機器デバイスは、正面画面および裏面画面、複数の正面画面、または複数の角度付き画面を有してもよい。いくつかの実施形態では、ユーザ機器デバイスは、正面カメラおよび／または裏面カメラを有してもよい。これらのユーザ機器デバイス上で、ユーザは、テレビを通して利用可能な同一のコンテンツ間をナビゲートし、それを特定することが可能であり得る。その結果として、メディアガイドは、これらのデバイス上でも利用可能であり得る。提供されるガイドは、テレビのみを通して利用可能なコンテンツ、他のタイプのユーザ機器デバイスのうちの1つ以上のみを通して利用可能なコンテンツ、もしくはテレビおよび他のタイプのユーザ機器デバイスのうちの1つ以上の両方を通して利用可能なコンテンツのためのものであってもよい。メディアガイドアプリケーションは、ユーザ機器デバイス上で、オンラインアプリケーション（すなわち、ウェブサイト上で提供される）として、または独立型アプリケーションもしくはクライアントとして提供

30

40

50

されてもよい。メディアガイドアプリケーションを実装し得る、種々のデバイスおよびプラットフォームは、下記により詳細に説明される。

【 0 0 5 7 】

メディアガイドアプリケーションの機能のうちの1つは、メディアガイドデータをユーザに提供することである。本明細書で参照されるように、語句「メディアガイドデータ」または「ガイドデータ」は、コンテンツに関連する任意のデータもしくはガイドアプリケーションを動作させる際に使用されるデータを意味すると理解されたい。例えば、ガイドデータは、番組情報、ガイドアプリケーション設定、ユーザ選好、ユーザプロフィール情報、メディア一覧、メディア関連情報（例えば、放送時間、放送チャンネル、タイトル、内容、評価情報（例えば、ペアレナールコントロール評価、批評家の評価等）、ジャンルまたはカテゴリ情報、俳優情報、放送会社またはプロバイダのロゴのロゴデータ等）、メディア形式（例えば、標準解像度、高解像度、3D等）、オンデマンド情報、ブログ、ウェブサイト、およびユーザが所望のコンテンツ選択間をナビゲートし、それを特定するために役立つ、任意の他のタイプのガイドデータを含んでもよい。

10

【 0 0 5 8 】

図8-9は、メディアガイドデータを提供するために使用され得る、例証的表示画面を示す。図8-9に示される表示画面は、任意の好適なユーザ機器デバイスまたはプラットフォーム上に実装されてもよい。図8-9の表示は、フル画面表示として図示されているが、それらはまた、表示されているコンテンツ上に完全または部分的にオーバーレイされてもよい。ユーザは、表示画面に提供された選択可能なオプション（例えば、メニューオプション、一覧オプション、アイコン、ハイパーリンク等）を選択することによって、またはリモートコントロールもしくは他のユーザ入力インターフェースまたはデバイス上の専用ボタン（例えば、「ガイド」ボタン）を押下することによって、コンテンツ情報にアクセスする要望を示してもよい。ユーザのインジケーションにตอบสนองして、メディアガイドアプリケーションは、グリッド内の時間およびチャンネル別、時間別、チャンネル別、ソース別、コンテンツタイプ別、カテゴリ別（例えば、映画、スポーツ、ニュース、子供向け、または他の番組カテゴリ）、または他の所定、ユーザ定義、もしくは他の編成基準等のいくつかの方法のうちの1つにおいて編成されたメディアガイドデータを表示画面に提供してもよい。

20

【 0 0 5 9 】

図8は、単一表示内の異なるタイプのコンテンツへのアクセスも可能にする、時間およびチャンネル別に配列された番組一覧表示800の例証的グリッドを示す。表示800は、以下、すなわち、（1）各チャンネル/コンテンツタイプ識別子（列内のセル）が利用可能な異なるチャンネルまたはコンテンツのタイプを識別する、チャンネル/コンテンツタイプ識別子804の列、および（2）各時間識別子（行内のセル）が番組の時間帯を識別する、時間識別子806の行を伴うグリッド802を含んでもよい。グリッド802はまた、番組一覧808等の番組一覧のセルも含み、各一覧は、一覧の関連チャンネルおよび時間の上に提供される、番組のタイトルを提供する。ユーザ入力デバイスを用いて、ユーザは、ハイライト領域810を移動させることによって番組一覧を選択することができる。ハイライト領域810によって選択される番組一覧に関する情報が、番組情報領域812内に提供されてもよい。領域812は、例えば、番組タイトル、番組内容、番組が提供される時間（該当する場合）、番組が放送されるチャンネル（該当する場合）、番組の評価、および他の所望の情報を含んでもよい。

30

40

【 0 0 6 0 】

線形番組（例えば、所定の時間に複数のユーザ機器デバイスに伝送されるようにスケジュールされ、スケジュールに従って提供されるコンテンツ）にアクセスを提供することに加えて、メディアガイドアプリケーションはまた、非線形番組（例えば、任意の時間においてユーザ機器デバイスにアクセス可能であり、スケジュールに従って提供されない、コンテンツ）へのアクセスも提供する。非線形番組は、オンデマンドコンテンツ（例えば、VOD）、インターネットコンテンツ（例えば、ストリーミングメディア、ダウンロード

50

可能メディア等)、ローカルで記憶されたコンテンツ(例えば、上記に説明される任意のユーザ機器デバイスまたは他の記憶デバイス上に記憶されたコンテンツ)、または時間的制約のない他のコンテンツを含む、異なるコンテンツソースからのコンテンツを含んでもよい。オンデマンドコンテンツは、映画または特定のコンテンツプロバイダ(例えば、「The Sopranos」や「Curb Your Enthusiasm」を提供するHBO On Demand)によって提供される任意の他のコンテンツを含んでもよい。HBO ON DEMANDは、Time Warner Company L. P. et al.によって所有されるサービスマークであり、THE SOPRANOSおよびCURB YOUR ENTHUSIASMは、Home Box Office, Inc.によって所有される商標である。インターネットコンテンツは、チャットセッションまたはウェブキャスト等のウェブイベント、もしくはインターネットウェブサイトまたは他のインターネットアクセス(例えば、FTP)を通して、ストリーミングコンテンツまたはダウンロード可能なコンテンツとしてオンデマンドで利用可能なコンテンツを含んでもよい。

【0061】

グリッド802は、オンデマンド一覧814、録画コンテンツ一覧816、およびインターネットコンテンツ一覧818を含む、非線形番組のメディアガイドデータを提供してもよい。異なるタイプのコンテンツソースからのコンテンツのためのメディアガイドデータを組み合わせる表示は、時として、「混合メディア」表示と称されることもある。表示800とは異なる、表示され得るメディアガイドデータのタイプの種々の順列は、ユーザ選択またはガイドアプリケーション定義に基づいてもよい(例えば、録画および放送一覧のみの表示、オンデマンドおよび放送一覧のみの表示等)。例証されるように、一覧814、816、および818は、これらの一覧の選択が、それぞれ、オンデマンド一覧、録画一覧、またはインターネット一覧専用の表示へのアクセスを提供し得ることを示すように、グリッド802内に表示される時間帯全体に及ぶものとして示されている。いくつかの実施形態では、これらのコンテンツタイプの一覧は、グリッド802に直接含まれてもよい。ユーザがナビゲーションアイコン820のうちの1つを選択することに応答して、付加的メディアガイドデータが表示されてもよい。(ユーザ入力デバイス上の矢印キーを押下することは、ナビゲーションアイコン820を選択することと同様に表示に影響を及ぼし得る。)

【0062】

表示800はまた、ビデオ領域822およびオプション領域826を含んでもよい。ビデオ領域822は、ユーザが、ユーザに現在利用可能である、今後利用可能となる、もしくは利用可能であった番組を視聴および/またはプレビューすることを可能にしてもよい。ビデオ領域822のコンテンツは、グリッド802に表示される一覧のうちの1つに対応する、またはそれから独立し得る。ビデオ領域を含むグリッド表示は、時として、ピクチャインガイド(PIG)表示と称されることもある。PIG表示およびそれらの機能性は、2003年5月13日に発行されたSatterfield et al.の米国特許第6,564,378号、および2001年5月29日に発行されたYuen et al.の米国特許第6,239,794号(それらの全体として参照することによって本明細書に組み込まれる)でより詳細に説明されている。PIG表示は、本明細書に説明される実施形態の他のメディアガイドアプリケーション表示画面に含まれてもよい。

【0063】

オプション領域826は、ユーザが、異なるタイプのコンテンツ、メディアガイドアプリケーション表示、および/またはメディアガイドアプリケーション特徴にアクセスすることを可能にしてもよい。オプション領域826は、表示800(および本明細書に説明される他の表示画面)の一部であってもよい、または画面上のオプションを選択すること、もしくはユーザ入力デバイス上の専用または割当可能ボタンを押下することによって、ユーザによって呼び出されてもよい。オプション領域826内の選択可能オプションは、グリッド802内の番組一覧に関連する特徴に関してもよい、またはメインメニュー表示

から利用可能なオプションを含んでもよい。番組一覧に関連する特徴は、他の放送時間または番組の受信方法の検索、番組の録画、番組の連続録画の有効化、番組および/またはチャンネルをお気に入りとして設定、番組の購入、もしくは他の特徴を含んでもよい。メインメニュー表示から利用可能なオプションは、検索オプション、VODオプション、ペアレンタルコントロールオプション、インターネットオプション、クラウドベースのオプション、デバイス同期オプション、第2の画面デバイスオプション、種々のタイプのメディアガイドデータ表示にアクセスするオプション、プレミアムサービスをサブスクライブするオプション、ユーザのプロファイルを編集するオプション、ブラウザオーバーレイにアクセスするオプション、または他のオプションを含んでもよい。

【0064】

メディアガイドアプリケーションは、ユーザの選好に基づいて個人化されてもよい。個人化されたメディアガイドアプリケーションは、ユーザが、メディアガイドアプリケーションを用いて個人化された「体験」を生成するように、表示および特徴をカスタマイズすることを可能にする。この個人化された体験は、ユーザがこれらのカスタマイズを入力することを可能にすることによって、および/または種々のユーザ選好を判定するようにメディアガイドアプリケーションがユーザアクティビティを監視することによって、生成されてもよい。ユーザは、ログインすることによって、または別様にガイドアプリケーションに対して自らを識別することによって、それらの個人化されたガイドアプリケーションにアクセスしてもよい。メディアガイドアプリケーションのカスタマイズは、ユーザプロファイルに従って作成されてもよい。カスタマイズは、提示方式（例えば、表示の色方式、テキストのフォントサイズ等）、表示されるコンテンツ一覧の側面（例えば、HDTV番組のみまたは3D番組のみ、お気に入りチャンネル選択に基づいたユーザ指定の放送チャンネル、チャンネルの表示の並び替え、推奨コンテンツ等）、所望の録画特徴（例えば、特定のユーザに対する録画または連続録画、録画品質等）、ペアレンタルコントロール設定、インターネットコンテンツのカスタマイズされた提示（例えば、ソーシャルメディアコンテンツ、電子メール、電子的に配信された記事等の提示）、および他の所望のカスタマイズを変更させることを含んでもよい。

【0065】

メディアガイドアプリケーションは、ユーザが、ユーザプロファイル情報を提供することを可能にしてもよい、またはユーザプロファイル情報を自動的にコンパイルしてもよい。メディアガイドアプリケーションは、例えば、ユーザがアクセスするコンテンツ、および/またはユーザがガイドアプリケーションと行い得る他の相互作用を監視してもよい。加えて、メディアガイドアプリケーションは、特定のユーザに関連する他のユーザプロファイルの全体または一部を取得し（例えば、www.Tivo.com等のユーザがアクセスするインターネット上の他のウェブサイトから、ユーザがアクセスする他のメディアガイドアプリケーションから、ユーザがアクセスする他の双方向アプリケーションから、ユーザの別のユーザ機器デバイスから等）、および/またはメディアガイドアプリケーションがアクセスし得る他のソースから、ユーザについての情報を取得してもよい。結果として、ユーザは、ユーザの異なるユーザ機器デバイスにわたって、統一されたガイドアプリケーション体験を提供されることができ、図11に関連して下記により詳細に説明される。付加的な個人化されたメディアガイドアプリケーション特徴は、2005年7月11日に出願されたEllis et al.の米国特許出願公開第2005/0251827号、2007年1月16日に発行されたBoyer et al.の米国特許第7,165,098号、および2002年2月21日に出願されたEllis et al.の米国特許出願公開第2002/0174430号（それらの全体として参照することによって本明細書に組み込まれる）でより詳細に説明されている。

【0066】

メディアガイドを提供するための別の表示配列が、図9に示されている。ビデオモザイク表示900は、コンテンツのタイプ、ジャンル、および/または他の編成基準に基づいて編成されたコンテンツ情報のための選択可能オプション902を含む。表示900では

10

20

30

40

50

、テレビ一覧オプション 904 が、選択され、したがって、一覧 906、908、910、および 912 を放送番組一覧として提供する。表示 900 では、一覧は、カバーアート、コンテンツからの静止画像、ビデオクリップのプレビュー、コンテンツからのライブビデオ、または一覧中のメディアガイドデータによって記述されているコンテンツをユーザに示す他のタイプのコンテンツを含む、グラフィック画像を提供してもよい。グラフィック一覧はまた、それぞれ、一覧と関連付けられるコンテンツに関するさらなる情報を提供するように、テキストを伴ってもよい。例えば、一覧 908 は、メディア部分 914 およびテキスト部分 916 を含む、1 つを上回る部分を含んでもよい。メディア部分 914 および / またはテキスト部分 916 は、コンテンツをフル画面で視聴するように、またはメディア部分 914 に表示されるコンテンツに関連する情報を閲覧するように（例えば、ビデオが表示されるチャンネルの一覧を閲覧するように）、選択可能であり得る。

10

【0067】

表示 900 内の一覧は、異なるサイズである（すなわち、一覧 906 は、一覧 908、910、および 912 より大きい）が、所望に応じて、全ての一覧が同一のサイズであってもよい。一覧は、コンテンツプロバイダの所望に応じて、またはユーザ選好に基づいて、ユーザの関心の程度を示すように、またはあるコンテンツを強調するように、異なるサイズである、またはグラフィック的に強調されてもよい。コンテンツ一覧をグラフィック的に強調するための種々のシステムおよび方法は、例えば、2009 年 11 月 12 日に出願された Y a t e s の米国特許出願公開第 2010/0153885 号（その全体として参照することによって本明細書に組み込まれる）に議論されている。

20

【0068】

ユーザは、そのユーザ機器デバイスのうちの 1 つ以上から、コンテンツおよびメディアガイドアプリケーション（ならびに上記および下記に説明されるその表示画面）にアクセスしてもよい。図 10 は、例証的ユーザ機器デバイス 1000 の汎用実施形態を示す。ユーザ機器デバイスのより具体的な実装は、図 11 に関連して下記に議論される。ユーザ機器デバイス 1000 は、入出力（以下「I/O」）パス 1002 を介して、コンテンツおよびデータを受信してもよい。I/O パス 1002 は、処理回路 1006 および記憶装置 1008 を含む制御回路 1004 に、コンテンツ（例えば、放送番組、オンデマンド番組、インターネットコンテンツ、ローカルエリアネットワーク（LAN）または広域ネットワーク（WAN）を経由して利用可能なコンテンツ、および / または他のコンテンツ）およびデータを提供してもよい。制御回路 1004 は、I/O パス 1002 を使用して、コマンド、要求、および他の好適なデータを送受信するために使用されてもよい。I/O パス 1002 は、制御回路 1004（具体的には、処理回路 1006）を 1 つ以上の通信パス（下記に説明される）に接続してもよい。I/O 機能は、これらの通信パスのうちの 1 つ以上によって提供されてもよいが、図面が複雑になり過ぎることを回避するため、図 10 では単一パスとして示されている。

30

【0069】

制御回路 1004 は、処理回路 1006 等の任意の好適な処理回路に基づいてもよい。本明細書で参照されるように、処理回路とは、1 つ以上のマイクロプロセッサ、マイクロコントローラ、デジタル信号プロセッサ、プログラマブル論理デバイス、フィールドプログラマブルゲートアレイ（FPGA）、特定用途向け集積回路（ASIC）等に基づく回路を意味すると理解され、マルチコアプロセッサ（例えば、デュアルコア、クアドコア、ヘキサコア、または任意の好適な数のコア）またはスーパーコンピュータを含んでもよい。いくつかの実施形態では、処理回路は、複数の別個のプロセッサまたは処理ユニット、例えば、複数の同一のタイプの処理ユニット（例えば、2 つの Intel Core i7 プロセッサ）または複数の異なるプロセッサ（例えば、Intel Core i5 プロセッサおよび Intel Core i7 プロセッサ）にわたって分散されてもよい。いくつかの実施形態では、制御回路 1004 は、メモリ（すなわち、記憶装置 1008）に記憶されたメディアガイドアプリケーションに対する命令を実行する。具体的には、制御回路 1004 は、メディアガイドアプリケーションによって、上記および下記に議論される機

40

50

能を果たすように命令されてもよい。例えば、メディアガイドアプリケーションは、制御回路 1004 に、メディアガイド表示を生成するための命令を提供してもよい。いくつかの実装では、制御回路 1004 によって実施される任意のアクションは、メディアガイドアプリケーションから受信される命令に基づいてもよい。

【0070】

クライアントサーバベースの実施形態では、制御回路 1004 は、ガイドアプリケーションサーバまたは他のネットワークもしくはサーバと通信するための好適な通信回路を含んでもよい。上記に述べられる機能性を実施するための命令は、ガイドアプリケーションサーバ上に記憶されてもよい。通信回路は、ケーブルモデム、総合デジタル通信網 (ISDN) モデム、デジタルサブスクライバ回線 (DSL) モデム、電話モデム、イーサネット (登録商標) カード、または他の機器との通信用の無線モデム、もしくは任意の他の好適な通信回路を含んでもよい。そのような通信は、インターネットまたは任意の他の好適な通信ネットワークもしくはバスを伴ってもよい (図 11 に関連してより詳細に説明される)。加えて、通信回路は、ユーザ機器デバイスのピアツーピア通信、または相互から遠隔の場所にあるユーザ機器デバイスの通信を可能にする回路を含んでもよい (下記により詳細に説明される)。

【0071】

メモリは、制御回路 1004 の一部である、記憶装置 1008 として提供される、電子記憶デバイスであってもよい。本明細書で参照されるように、語句「電子記憶デバイス」または「記憶デバイス」とは、ランダムアクセスメモリ、読取専用メモリ、ハードドライブ、光学ドライブ、デジタルビデオディスク (DVD) レコーダ、コンパクトディスク (CD) レコーダ、BLU-RAY (登録商標) ディスク (BD) レコーダ、BLU-RAY (登録商標) 3D ディスクレコーダ、デジタルビデオレコーダ (DVR、または時として、パーソナルビデオレコーダもしくは PVR と呼ばれる)、ソリッドステートデバイス、量子記憶デバイス、ゲームコンソール、ゲームメディア、または任意の他の好適な固定もしくはリムーバブル記憶デバイス、および/またはそれらの任意の組み合わせ等の電子データ、コンピュータソフトウェア、もしくはファームウェアを記憶するための任意のデバイスを意味すると理解されたい。記憶装置 1008 は、本明細書に説明される種々のタイプのコンテンツ、ならびに上記に説明されるメディアガイドデータを記憶するために使用されてもよい。不揮発性メモリもまた、(例えば、ブートアップルーチンおよび他の命令を起動するために) 使用されてもよい。図 11 に関連して説明されるクラウドベースの記憶装置が、記憶装置 1008 を補完するために使用される、または記憶装置 1008 の代わりに使用されてもよい。

【0072】

制御回路 1004 は、1つ以上のアナログチューナ、1つ以上の MPEG-2 デコーダ、もしくは他のデジタルデコード回路、高解像度チューナ、または任意の他の好適な同調もしくはビデオ回路、またはそのような回路の組み合わせ等のビデオ生成回路および同調回路を含んでもよい。(例えば、記憶するために、無線、アナログ、またはデジタル信号を MPEG 信号に変換するための) エンコード回路もまた、提供されてもよい。制御回路 1004 はまた、コンテンツをユーザ機器 1000 の好ましい出力形式に上方変換および下方変換するためのスケーリング回路を含んでもよい。回路 1004 はまた、デジタル信号とアナログ信号との間で変換するためのデジタル/アナログ変換回路ならびにアナログ/デジタル変換回路を含んでもよい。同調およびエンコード回路は、コンテンツを受信して表示する、再生する、または録画するために、ユーザ機器デバイスによって使用されてもよい。同調およびエンコード回路はまた、ガイドデータを受信するために使用されてもよい。例えば、同調、ビデオ生成、エンコード、デコード、暗号化、解読、スケーリング、およびアナログ/デジタル回路を含む、本明細書に説明される回路は、1つ以上の汎用または特殊プロセッサ上で起動するソフトウェアを使用して実装されてもよい。複数のチューナが、同時同調機能 (例えば、視聴および録画機能、ピクチャインピクチャ (PIP) 機能、多重チューナ録画機能等) に対処するように提供されてもよい。記憶装置 100

10

20

30

40

50

8 が、ユーザ機器 1 0 0 0 とは別のデバイスとして提供される場合、同調およびエンコード回路（複数のチューナを含む）は、記憶装置 1 0 0 8 と関連付けられてもよい。

【 0 0 7 3 】

ユーザは、ユーザ入力インターフェース 1 0 1 0 を使用して、命令を制御回路 1 0 0 4 に送信してもよい。ユーザ入力インターフェース 1 0 1 0 は、リモートコントロール、マウス、トラックボール、キーパッド、キーボード、タッチスクリーン、タッチパッド、スタイラス入力、ジョイスティック、音声認識インターフェース、または他のユーザ入力インターフェース等の任意の好適なユーザインターフェースであってもよい。ディスプレイ 1 0 1 2 は、独立型デバイスとして提供される、またはユーザ機器デバイス 1 0 0 0 の他の要素と統合されてもよい。例えば、ディスプレイ 1 0 1 2 は、タッチスクリーンまたはタッチセンサ式ディスプレイであってもよい。そのような状況では、ユーザ入力インターフェース 1 0 1 0 は、ディスプレイ 1 0 1 2 と統合される、または組み合わせられてもよい。ディスプレイ 1 0 1 2 は、モニタ、テレビ、モバイルデバイス用液晶ディスプレイ（LCD）、非晶質シリコンディスプレイ、低温ポリシリコンディスプレイ、電子インクディスプレイ、電気泳動ディスプレイ、アクティブマトリクスディスプレイ、エレクトロウェットティングディスプレイ、電気流体ディスプレイ、ブラウン管ディスプレイ、発光ダイオードディスプレイ、エレクトロルミネセントディスプレイ、プラズマディスプレイパネル、高性能アドレッシングディスプレイ、薄膜トランジスタディスプレイ、有機発光ダイオードディスプレイ、表面伝導型電子放出素子ディスプレイ（SED）、レーザテレビ、カーボンナノチューブ、量子ドットディスプレイ、干渉変調器ディスプレイ、もしくは視覚的画像を表示するための任意の他の好適な機器のうちの 1 つ以上であってもよい。いくつかの実施形態では、ディスプレイ 1 0 1 2 は、HDTV 対応型であり得る。いくつかの実施形態では、ディスプレイ 1 0 1 2 は、3D ディスプレイであってもよく、双方向メディアガイドアプリケーションおよび任意の好適なコンテンツは、3D で表示されてもよい。ビデオカードまたはグラフィックカードは、ディスプレイ 1 0 1 2 への出力を生成してもよい。ビデオカードは、3D シーンおよび 2D グラフィックのレンダリング加速、MPEG-2/MPEG-4 デコード、TV 出力、または複数のモニタを接続する能力等の種々の機能を提供し得る。ビデオカードは、制御回路 1 0 0 4 に関連する上記に説明される任意の処理回路であってもよい。ビデオカードは、制御回路 1 0 0 4 と統合されてもよい。スピーカ 1 0 1 4 は、ユーザ機器デバイス 1 0 0 0 の他の要素と統合されたものとして提供されてもよい、または独立型ユニットであってもよい。ディスプレイ 1 0 1 2 上に表示されるビデオおよび他のコンテンツのオーディオコンポーネントは、スピーカ 1 0 1 4 を通して再生されてもよい。いくつかの実施形態では、オーディオは、スピーカ 1 0 1 4 を介してオーディオを処理および出力する、受信機（図示せず）に配布されてもよい。

【 0 0 7 4 】

ガイドアプリケーションは、任意の好適なアーキテクチャを使用して実装されてもよい。例えば、これは、ユーザ機器デバイス 1 0 0 0 上で完全に実装される、独立型アプリケーションであってもよい。そのようなアプローチでは、アプリケーションの命令は、ローカルで（例えば、記憶装置 1 0 0 8 内に）記憶され、アプリケーションによって使用するためのデータは、周期的にダウンロードされる（例えば、帯域外フィードから、インターネットリソースから、または別の好適なアプローチを使用して）。制御回路 1 0 0 4 は、記憶装置 1 0 0 8 からアプリケーションの命令を読み出し、本明細書に議論される表示のうちのいずれかを生成するための命令を処理してもよい。処理された命令に基づいて、制御回路 1 0 0 4 は、入力が入力インターフェース 1 0 1 0 から受信されるときに実施するアクションを判定してもよい。例えば、表示上のカーソルの上/下への移動は、入力インターフェース 1 0 1 0 が上/下ボタンが選択されたことを示すとき、処理された命令によって示されてもよい。

【 0 0 7 5 】

いくつかの実施形態では、メディアガイドアプリケーションは、クライアントサーバベースのアプリケーションである。ユーザ機器デバイス 1 0 0 0 上に実装される、シックま

10

20

30

40

50

たはシンクライアントによって使用するためのデータは、ユーザ機器デバイス 1000 の遠隔にあるサーバに要求を発行することによって、オンデマンドで読み出される。クライアントサーバベースのガイドアプリケーションの一実施例では、制御回路 1004 は、遠隔サーバによって提供されるウェブページを解釈する、ウェブブラウザを起動する。例えば、遠隔サーバは、記憶デバイス内にアプリケーションのための命令を記憶してもよい。遠隔サーバは、回路（例えば、制御回路 1004）を使用して、記憶された命令を処理し、上記および下記に議論される表示を生成してもよい。クライアントデバイスは、遠隔サーバによって生成される表示を受信してもよく、表示のコンテンツを機器デバイス 1000 上にローカルで表示してもよい。このように、命令の処理が、サーバによって遠隔で実施される一方、結果として生じる表示は、機器デバイス 1000 上にローカルで提供される。機器デバイス 1000 は、入力インターフェース 1010 を介して、ユーザからの入力を受信し、対応する表示を処理および生成するために、それらの入力を遠隔サーバに伝送してもよい。例えば、機器デバイス 1000 は、上/下ボタンが入力インターフェース 1010 を介して選択されたことを示す、通信を遠隔サーバに伝送してもよい。遠隔サーバは、その入力に従って命令を処理し、入力に対応するアプリケーションの表示を生成してもよい（例えば、カーソルを上/下に移動させる表示）。生成された表示は、次いで、ユーザへの提示のために、機器デバイス 1000 に伝送される。

【0076】

いくつかの実施形態では、メディアガイドアプリケーションは、インタープリタまたは仮想マシン（制御回路 1004 によって起動される）によって、ダウンロードされ、解釈または別様に起動される。いくつかの実施形態では、ガイドアプリケーションは、E T V バイナリ交換形式（E T V B i n a r y I n t e r c h a n g e F o r m a t / E B I F）でエンコードされ、好適なフィールドの一部として制御回路 1004 によって受信され、制御回路 1004 上で起動するユーザエージェントによって解釈されてもよい。例えば、ガイドアプリケーションは、E B I F アプリケーションであってもよい。いくつかの実施形態では、ガイドアプリケーションは、制御回路 1004 によって実行されるローカル仮想マシンまたは他の好適なミドルウェアによって受信および起動される、一連の J A V A（登録商標）ベースのファイルによって定義されてもよい。そのような実施形態のうちのいくつか（例えば、M P E G - 2 または他のデジタルメディアエンコードスキームを採用するもの）では、ガイドアプリケーションは、例えば、番組の M P E G オーディオおよびビデオパケットを用いた M P E G - 2 オブジェクトカルーセルにおいてエンコードおよび伝送されてもよい。

【0077】

図 10 のユーザ機器デバイス 1000 は、ユーザテレビ機器 1102、ユーザコンピュータ機器 1104、無線ユーザ通信デバイス 1106、または非ポータブルゲーム機等のコンテンツにアクセスするために好適な任意の他のタイプのユーザ機器として、図 11 のシステム 1100 に実装されることができる。簡単にするために、これらのデバイスは、本明細書では総称して、ユーザ機器またはユーザ機器デバイスと称されてもよく、上記に説明されるユーザ機器デバイスに実質的に類似し得る。メディアガイドアプリケーションが実装され得る、ユーザ機器デバイスは、独立型デバイスとして機能してもよい、またはデバイスのネットワークの一部であってもよい。デバイスの種々のネットワーク構成が実装されてもよく、下記により詳細に議論される。

【0078】

図 10 に関連して上記に説明されるシステム特徴のうちの少なくともいくつかを利用する、ユーザ機器デバイスは、単に、ユーザテレビ機器 1102、ユーザコンピュータ機器 1104、または無線ユーザ通信デバイス 1106 として分類されなくてもよい。例えば、ユーザテレビ機器 1102 は、いくつかのユーザコンピュータ機器 1104 のように、インターネットコンテンツへのアクセスを可能にするインターネット対応型であり得る一方、ユーザコンピュータ機器 1104 は、あるテレビ機器 1102 のように、テレビ番組へのアクセスを可能にするチューナを含んでもよい。メディアガイドアプリケーションは

10

20

30

40

50

また、種々の異なるタイプのユーザ機器上で同一レイアウトを有してもよい、またはユーザ機器の表示能力に合わせられてもよい。例えば、ユーザコンピュータ機器 1104 上では、ガイドアプリケーションは、ウェブブラウザによってアクセスされるウェブサイトとして提供されてもよい。別の実施例では、ガイドアプリケーションは、無線ユーザ通信デバイス 1106 用に縮小されてもよい。

【0079】

システム 1100 では、典型的には、各タイプのユーザ機器デバイスが 1 つを上回って存在するが、図面が複雑になり過ぎることを回避するように、それぞれ 1 つだけが図 11 に示されている。加えて、各ユーザは、1 つを上回るタイプのユーザ機器デバイスと、また、各タイプのユーザ機器デバイスのうちの 1 つを上回るものとを利用してもよい。

10

【0080】

いくつかの実施形態では、ユーザ機器デバイス（例えば、ユーザテレビ機器 1102、ユーザコンピュータ機器 1104、無線ユーザ通信デバイス 1106）は、「第 2 の画面デバイス」と称されてもよい。例えば、第 2 の画面デバイスは、第 1 のユーザ機器デバイス上に提示されるコンテンツを補完してもよい。第 2 の画面デバイス上に提示されるコンテンツは、第 1 のデバイス上に提示されるコンテンツを補完する、任意の好適なコンテンツであってもよい。いくつかの実施形態では、第 2 の画面デバイスは、第 1 のデバイスの設定および表示選好を調節するためのインターフェースを提供する。いくつかの実施形態では、第 2 の画面デバイスは、他の第 2 の画面デバイスと相互作用する、またはソーシャルネットワークと相互作用するために構成される。第 2 の画面デバイスは、第 1 のデバイスと同一の部屋内に、第 1 のデバイスと異なる部屋であるが、同一の家または建物内に、もしくは第 1 のデバイスと異なる建物内に位置することができる。

20

【0081】

ユーザはまた、家庭内デバイスおよび遠隔デバイスにわたって一貫したメディアガイドアプリケーション設定を維持するように、種々の設定を設定してもよい。設定は、本明細書に説明されるもの、ならびにお気に入りのチャンネルおよび番組、番組を推奨するためにガイドアプリケーションが利用する番組選好、表示選好、および他の望ましいガイド設定を含む。例えば、ユーザが、そのオフィスのパーソナルコンピュータ上で、例えば、ウェブサイト www.Tivo.com の上で、チャンネルをお気に入りとして設定した場合、同一のチャンネルが、ユーザの家庭内デバイス（例えば、ユーザテレビ機器およびユーザコンピュータ機器）上で、ならびに所望に応じて、ユーザのモバイルデバイス上でお気に入りとして表示されるであろう。したがって、同一または異なるタイプのユーザ機器デバイスであるかどうかにかかわらず、1 つのユーザ機器デバイス上で行われる変更は、別のユーザ機器デバイス上のガイド体験を変更することができる。加えて、行われる変更は、ユーザによって入力される設定、ならびにガイドアプリケーションによって監視されるユーザアクティビティに基づいてもよい。

30

【0082】

ユーザ機器デバイスは、通信ネットワーク 1114 に結合されてもよい。すなわち、ユーザテレビ機器 1102、ユーザコンピュータ機器 1104、および無線ユーザ通信デバイス 1106 は、それぞれ、通信パス 1108、1110、および 1112 を介して、通信ネットワーク 1114 に結合される。通信ネットワーク 1114 は、インターネット、携帯電話ネットワーク、モバイルボイスまたはデータネットワーク（例えば、4G または LTE ネットワーク）、ケーブルネットワーク、公衆交換電話ネットワーク、または他のタイプの通信ネットワーク、もしくは通信ネットワークの組み合わせを含む、1 つ以上のネットワークであってもよい。パス 1108、1110、および 1112 は、別個または一緒に、衛星パス、光ファイバパス、ケーブルパス、インターネット通信をサポートするパス（例えば、IPTV）、フリースペース接続（例えば、放送または他の無線信号用）、もしくは任意の他の好適な有線または無線通信パス、もしくはそのようなパスの組み合わせ等の 1 つ以上の通信パスを含んでもよい。パス 1112 は、図 11 に示される例示的実施形態では、無線パスであることを示すように破線で描かれ、パス 1108 および 11

40

50

10は、有線バスであることを示すように実線として描かれている（しかし、これらのバスは、所望に応じて、無線バスであってもよい）。ユーザ機器デバイスとの通信は、これらの通信バスのうちの1つ以上によって提供されてもよいが、図11では、図面が複雑になり過ぎることを回避するように、単一バスとして示されている。

【0083】

通信バスは、ユーザ機器デバイスの間には描かれていないが、これらのデバイスは、バス1108、1110、および1112に関連して上記に説明されるもの、ならびにUSBケーブル、IEEE 1394ケーブル、無線バス（例えば、Bluetooth（登録商標）、赤外線、IEEE 802-11x等）等の他の短距離ポイントツーポイント通信バス、もしくは有線または無線バスを介した他の短距離通信等の通信バスを介して、相互に直接通信してもよい。BLUETOOTH（登録商標）は、Bluetooth SIG, INC.によって所有される認証マークである。ユーザ機器デバイスはまた、通信ネットワーク1114を介した間接バスを通して、相互に直接通信してもよい。

【0084】

システム1100は、それぞれ、通信バス1120および1122を介して、通信ネットワーク1114に結合される、コンテンツソース1116およびメディアガイドデータソース1118を含む。バス1120および1122は、バス1108、1110、および1112に関連して上記に説明される通信バスのうちのいずれかを含んでもよい。コンテンツソース1116およびメディアガイドデータソース1118との通信は、1つ以上の通信バスを介して交信されてもよいが、図11では、図面が複雑になり過ぎることを回避するように、単一バスとして示される。加えて、コンテンツソース1116およびメディアガイドデータソース1118のそれぞれが1つを上回って存在し得るが、図11では、図面が複雑になり過ぎることを回避するように、それぞれ1つだけが示されている。（異なるタイプのこれらのソースのそれぞれが下記に議論される。）所望に応じて、コンテンツソース1116およびメディアガイドデータソース1118は、1つのソースデバイスとして統合されてもよい。ソース1116および1118と、ユーザ機器デバイス1102、1104、および1106との間の通信は、通信ネットワーク1114を通したものとして示されるが、いくつかの実施形態では、ソース1116および1118は、バス1108、1110、および1112に関連して上記に説明されるもの等の通信バス（図示せず）を介して、ユーザ機器デバイス1102、1104、および1106と直接通信してもよい。

【0085】

コンテンツソース1116は、テレビ配信施設、ケーブルシステムヘッドエンド、衛星配信施設、番組ソース（例えば、NBC、ABC、HBO等のテレビ放送会社）、中間配信施設および/またはサーバ、インターネットプロバイダ、オンデマンドメディアサーバ、および他のコンテンツプロバイダを含む、1つ以上のタイプのコンテンツ配信機器を含んでもよい。NBCは、National Broadcasting Company, Inc.によって所有される商標であり、ABCは、American Broadcasting Company, INC.によって所有される商標であり、HBOは、Home Box Office, Inc.によって所有される商標である。コンテンツソース1116は、コンテンツの発信元であってもよい（例えば、テレビ放送会社、ウェブキャストプロバイダ等）、またはコンテンツの発信元でなくてもよい（例えば、オンデマンドコンテンツプロバイダ、ダウンロード用放送番組のコンテンツのインターネットプロバイダ等）。コンテンツソース1116は、ケーブルソース、衛星プロバイダ、オンデマンドプロバイダ、インターネットプロバイダ、オーバーザトップコンテンツプロバイダ、または他のコンテンツのプロバイダを含んでもよい。コンテンツソース1116はまた、ユーザ機器デバイスのうちのいずれかから遠隔の場所にある、異なるタイプのコンテンツ（ユーザによって選択されるビデオコンテンツを含む）を記憶するために使用される、遠隔メディアサーバを含んでもよい。コンテンツの遠隔記憶のため、および遠隔に記憶されたコンテンツをユーザ機器に提供するためのシステムならびに方法は、2010年7月20

10

20

30

40

50

日に発行された Ellis et al. の米国特許第 7,761,892 号（その全体として参照することによって本明細書に組み込まれる）に関連して、より詳細に議論されている。

【0086】

メディアガイドデータソース 1118 は、上記に説明されるメディアガイドデータ等のメディアガイドデータを提供してもよい。メディアガイドデータは、任意の好適なアプローチを使用して、ユーザ機器デバイスに提供されてもよい。いくつかの実施形態では、ガイドアプリケーションは、データフィード（例えば、継続フィードまたはトリクルフィード）を介して、番組ガイドデータを受信する、独立型双方向テレビ番組ガイドであってもよい。番組スケジュールデータおよび他のガイドデータは、テレビチャンネルのサイドバンド上で、帯域内デジタル信号を使用して、帯域外デジタル信号を使用して、または任意の他の好適なデータ伝送技術によって、ユーザ機器に提供されてもよい。番組スケジュールデータおよび他のメディアガイドデータは、複数のアナログまたはデジタルテレビチャンネル上でユーザ機器に提供されてもよい。

10

【0087】

いくつかの実施形態では、メディアガイドデータソース 1118 からのガイドデータは、クライアントサーバアプローチを使用して、ユーザの機器に提供されてもよい。例えば、ユーザ機器デバイスは、メディアガイドデータをサーバからプルしてもよい、またはサーバは、メディアガイドデータをユーザ機器デバイスにプッシュしてもよい。いくつかの実施形態では、ユーザの機器上に常駐するガイドアプリケーションクライアントは、必要に応じて、例えば、ガイドデータが古くなっているとき、またはユーザ機器デバイスが、データを受信する要求をユーザから受信するとき、ソース 1118 とセッションを開始し、ガイドデータを取得してもよい。メディアガイドは、任意の好適な頻度で（例えば、継続的に、毎日、ユーザ規定期間で、システム規定期間で、ユーザ機器からの要求に回答して等）ユーザ機器に提供されてもよい。メディアガイドデータソース 1118 は、ユーザ機器デバイス 1102、1104、および 1106 に、メディアガイドアプリケーション自体、またはメディアガイドアプリケーションのソフトウェア更新を提供してもよい。

20

【0088】

いくつかの実施形態では、メディアガイドデータは、視聴者データを含んでもよい。例えば、視聴者データは、現在および/または履歴ユーザアクティビティ情報（例えば、ユーザが典型的に鑑賞するコンテンツ、ユーザがコンテンツを鑑賞する時刻、ユーザがソーシャルネットワークと相互作用するかどうか、ユーザがソーシャルネットワークと相互作用し、情報を投稿する時間、ユーザが典型的に鑑賞するコンテンツのタイプ（例えば、有料 TV または無料 TV）、気分、脳の活動情報等）を含んでもよい。メディアガイドデータはまた、サブスクリプションデータを含んでもよい。例えば、サブスクリプションデータは、所与のユーザがサブスクライブするソースもしくはサービスおよび/または所与のユーザが以前にサブスクライブしていたが、後にアクセスを打ち切ったソースもしくはサービス（例えば、ユーザがプレミアムチャンネルをサブスクライブしているかどうか、ユーザがプレミアムレベルのサービスを追加したかどうか、ユーザがインターネット速度を加速させたかどうか）を識別してもよい。いくつかの実施形態では、視聴者データおよび/またはサブスクリプションデータは、1 年を上回る周期の間の所与のユーザのパターンを識別してもよい。メディアガイドデータは、所与のユーザがサービス/ソースへのアクセスを打ち切るであろう可能性を示すスコアを生成するために使用される、モデル（例えば、残存者モデル）を含んでもよい。例えば、メディアガイドアプリケーションは、所与のユーザが特定のサービスまたはソースへのアクセスを打ち切るかどうかの可能性を示す、値またはスコアを生成するためのモデルを使用して、サブスクリプションデータとともに視聴者データを処理してもよい。特に、より高いスコアは、ユーザが特定のサービスまたはソースへのアクセスを打ち切るであろう、より高いレベルの信頼性を示し得る。スコアに基づいて、メディアガイドアプリケーションは、ユーザがアクセスを打ち切る可能性が高いであろうものとしてスコアによって示される特定のサービスまたはソースを

30

40

50

ユーザが維持するように勧誘する宣伝を生成してもよい。

【0089】

メディアガイドアプリケーションは、例えば、ユーザ機器デバイス上に実装される独立型アプリケーションであってもよい。例えば、メディアガイドアプリケーションは、記憶装置1008内に記憶され、ユーザ機器デバイス1000の制御回路1004によって実行され得る、ソフトウェアまたは実行可能命令のセットとして実装されてもよい。いくつかの実施形態では、メディアガイドアプリケーションは、クライアント-サーバアプリケーションであってもよく、その場合、クライアントアプリケーションのみが、ユーザ機器デバイス上に常駐し、サーバアプリケーションは、遠隔サーバ上に常駐する。例えば、メディアガイドアプリケーションは、部分的に、ユーザ機器デバイス1000の制御回路1004上のクライアントアプリケーションとして、および遠隔サーバの制御回路上で起動するサーバアプリケーション（例えば、メディアガイドデータソース1118）として部分的に遠隔サーバ上で、実装されてもよい。遠隔サーバの制御回路（メディアガイドデータソース1118等）によって実行されると、メディアガイドアプリケーションは、制御回路に、ガイドアプリケーション表示を生成し、生成された表示をユーザ機器デバイスに伝送するように命令してもよい。サーバアプリケーションは、メディアガイドデータソース1118の制御回路に、ユーザ機器上での記憶のためのデータを伝送するように命令してもよい。クライアントアプリケーションは、受信用ユーザ機器の制御回路に、ガイドアプリケーション表示を生成するように命令してもよい。

【0090】

ユーザ機器デバイス1102、1104、および1106に配信されるコンテンツおよび/またはメディアガイドデータは、オーバーザトップ（OTT）コンテンツであってもよい。OTTコンテンツ配信は、上記に説明される任意のユーザ機器デバイスを含む、インターネット対応型ユーザデバイスが、ケーブルまたは衛星接続を経由して受信されるコンテンツに加えて、上記に説明される任意のコンテンツを含む、インターネットを経由して転送されるコンテンツを受信することを可能にする。OTTコンテンツは、インターネットサービスプロバイダ（ISP）によって提供されるインターネット接続を介して配信されるが、第三者も、コンテンツを配布する。ISPは、視聴能力、著作権、またはコンテンツの再配布に責任がない場合があり、OTTコンテンツプロバイダによって提供されるIPパケットのみを転送してもよい。OTTコンテンツプロバイダの実施例は、IPパケットを介してオーディオおよびビデオを提供する、YOUTUBE（登録商標）、NETFLIX、ならびにHULUを含む。Youtubeは、Google Inc.によって所有される商標であり、Netflixは、Netflix, Inc.によって所有される商標であり、Huluは、Hulu, LLC.によって所有される商標である。OTTコンテンツプロバイダは、加えて、または代替として、上記に説明されるメディアガイドデータを提供してもよい。コンテンツおよび/またはメディアガイドデータに加えて、OTTコンテンツのプロバイダは、メディアガイドアプリケーション（例えば、ウェブベースのアプリケーションまたはクラウドベースのアプリケーション）を配布することができる、またはコンテンツは、ユーザ機器デバイス上に記憶されたメディアガイドアプリケーションによって表示されることができる。

【0091】

メディアガイドシステム1100は、いくつかのアプローチまたはネットワーク構成を例証することを意図しており、これによって、ユーザ機器デバイスおよびコンテンツならびにガイドデータのソースは、コンテンツにアクセスし、メディアガイドを提供する目的のために、相互に通信してもよい。本明細書に説明される実施形態は、これらのアプローチのうちのいずれか1つまたは一部において、もしくはコンテンツを配信し、メディアガイドを提供するための他のアプローチを採用するシステムにおいて、適用されてもよい。以下の4つのアプローチは、図11の汎用実施例の具体的例証を提供する。

【0092】

あるアプローチでは、ユーザ機器デバイスは、ホームネットワーク内で相互に通信して

10

20

30

40

50

もよい。ユーザ機器デバイスは、上記に説明される短距離ポイントツーポイント通信方式を介して、ホームネットワーク上に提供されるハブまたは他の類似デバイスを通じた間接パスを介して、もしくは通信ネットワーク 1114 を介して、相互に直接通信することができる。1つの家庭内の複数の個人のそれぞれが、ホームネットワーク上の異なるユーザ機器デバイスを動作させてもよい。結果として、種々のメディアガイド情報または設定が、異なるユーザ機器デバイスの中で通信されることが望ましくあり得る。例えば、2005年7月11日に出版された Ellis et al. の米国特許公開第 2005/0251827 号でより詳細に説明されるように、ホームネットワーク内の異なるユーザ機器デバイス上で、ユーザが一貫したメディアガイドアプリケーション設定を維持することが望ましくあり得る。ホームネットワーク内の異なるタイプのユーザ機器デバイスもまた、相互に通信し、コンテンツを送信してもよい。例えば、ユーザは、ユーザコンピュータ機器からポータブルビデオプレーヤまたはポータブル音楽プレーヤにコンテンツを送信してもよい。

【0093】

第2のアプローチでは、ユーザは、複数のタイプのユーザ機器を有してもよく、これによって、コンテンツにアクセスし、メディアガイドを取得する。例えば、一部のユーザは、家庭内およびモバイルデバイスによってアクセスされる、ホームネットワークを有してもよい。ユーザは、遠隔デバイス上に実装されるメディアガイドアプリケーションを介して、家庭内デバイスを制御してもよい。例えば、ユーザは、そのオフィスのパーソナルコンピュータ、または PDA もしくはウェブ対応携帯電話等のモバイルデバイスを介して、ウェブサイト上のオンラインメディアガイドアプリケーションにアクセスしてもよい。ユーザは、オンラインガイドアプリケーション上で種々の設定（例えば、録画、リマインダ、または他の設定）を設定して、ユーザの家庭内機器を制御してもよい。オンラインガイドは、直接、またはユーザの家庭内機器上のメディアガイドアプリケーションと通信することによって、ユーザの機器を制御してもよい。ユーザ機器デバイスが相互から遠隔の場所にある、ユーザ機器デバイスの通信のための種々のシステムおよび方法は、例えば、Ellis et al. の 2011 年 10 月 25 日に発行された米国特許第 8,046,801 号（その全体を参照することによって本明細書に組み込まれる）に議論されている。

【0094】

第3のアプローチでは、家庭内外のユーザ機器デバイスのユーザは、コンテンツソース 1116 と直接通信し、コンテンツにアクセスするために、そのメディアガイドアプリケーションを使用することができる。具体的には、家庭内では、ユーザテレビ機器 1102 およびユーザコンピュータ機器 1104 のユーザは、メディアガイドアプリケーションにアクセスし、所望のコンテンツ間をナビゲートし、それを特定してもよい。ユーザはまた、無線ユーザ通信デバイス 1106 を使用して、家庭外のメディアガイドアプリケーションにアクセスし、所望のコンテンツ間をナビゲートし、それを特定してもよい。

【0095】

第4のアプローチでは、ユーザ機器デバイスは、クラウドコンピューティング環境内で動作し、クラウドサービスにアクセスしてもよい。クラウドコンピューティング環境では、コンテンツ共有、記憶、または配布のための種々のタイプのコンピューティングサービス（例えば、ビデオ共有サイトまたはソーシャルネットワーキングサイト）が、「クラウド」と称される、ネットワークアクセス可能コンピューティングおよび記憶リソースの集合によって提供される。例えば、クラウドは、通信ネットワーク 1114 を介したインターネット等のネットワークを介して接続される、種々のタイプのユーザおよびデバイスにクラウドベースのサービスを提供する、中央にまたは分散場所に位置し得る、サーバコンピューティングデバイスの集合を含むことができる。これらのクラウドリソースは、1つ以上のコンテンツソース 1116 および 1つ以上のメディアガイドデータソース 1118 を含んでもよい。加えて、または代替として、遠隔コンピューティングサイトは、ユーザテレビ機器 1102、ユーザコンピュータ機器 1104、および無線ユーザ通信デバイス 1106 等の他のユーザ機器デバイスを含んでもよい。例えば、他のユーザ機器デバイス

10

20

30

40

50

は、ビデオの記憶されたコピーまたはストリーミングされたビデオへのアクセスを提供してもよい。そのような実施形態では、ユーザ機器デバイスは、中央サーバと通信することなく、ピアツーピア様式で動作してもよい。

【0096】

クラウドは、ユーザ機器デバイスのために、他の実施例の中でもとりわけ、コンテンツ記憶、コンテンツ共有、またはソーシャルネットワーキングサービス等のサービスへのアクセス、ならびに上記に説明される任意のコンテンツへのアクセスを提供する。サービスは、クラウドコンピューティングサービスプロバイダを通して、またはオンラインサービスの他のプロバイダを通して、クラウド内で提供されることができる。例えば、クラウドベースのサービスは、コンテンツ記憶サービス、コンテンツ共有サイト、ソーシャルネットワーキングサイト、または他のサービスを含むことができ、それを介して、ユーザ供給コンテンツは、接続されたデバイス上で他者によって視聴するために配布される。これらのクラウドベースのサービスは、ユーザ機器デバイスが、コンテンツをローカルで記憶し、ローカルで記憶されたコンテンツにアクセスするのではなく、コンテンツをクラウドに記憶し、コンテンツをクラウドから受信することを可能にしてもよい。

【0097】

ユーザは、カムコーダ、ビデオモード付きデジタルカメラ、オーディオレコーダ、携帯電話、およびハンドヘルドコンピューティングデバイス等の種々のコンテンツ捕捉デバイスを使用して、コンテンツを録画してもよい。ユーザは、直接、例えば、ユーザコンピュータ機器 1104 から、またはコンテンツ捕捉特徴を有する、無線ユーザ通信デバイス 1106 からのいずれかにおいて、クラウド上のコンテンツ記憶サービスにコンテンツをアップロードすることができる。代替として、ユーザは、最初に、コンテンツをユーザコンピュータ機器 1104 等のユーザ機器デバイスに転送することができる。コンテンツを記憶するユーザ機器デバイスは、通信ネットワーク 1114 上のデータ伝送サービスを使用して、コンテンツをクラウドにアップロードする。いくつかの実施形態では、ユーザ機器デバイス自体が、クラウドリソースであり、他のユーザ機器デバイスは、直接、ユーザがコンテンツを記憶したユーザ機器デバイスから、コンテンツにアクセスすることができる。

【0098】

クラウドリソースは、例えば、ウェブブラウザ、メディアガイドアプリケーション、デスクトップアプリケーション、モバイルアプリケーション、および/またはそれらのアクセスアプリケーションの任意の組み合わせを使用して、ユーザ機器デバイスによってアクセスされてもよい。ユーザ機器デバイスは、アプリケーション配信のために、クラウドコンピューティングに依拠する、クラウドクライアントであってもよい、またはユーザ機器デバイスは、クラウドリソースにアクセスすることなく、ある機能性を有してもよい。例えば、ユーザ機器デバイス上で起動するいくつかのアプリケーションは、クラウドアプリケーション、すなわち、インターネットを経由してサービスとして配信されるアプリケーションであってもよい一方、他のアプリケーションは、ユーザ機器デバイス上に記憶され、起動されてもよい。いくつかの実施形態では、ユーザデバイスは、コンテンツを複数のクラウドリソースから同時に受信してもよい。例えば、ユーザデバイスは、オーディオを 1 つのクラウドリソースからストリーミングする一方で、コンテンツを第 2 のクラウドリソースからダウンロードすることができる。または、ユーザデバイスは、より効率的なダウンロードのために、コンテンツを複数のクラウドリソースからダウンロードすることができる。いくつかの実施形態では、ユーザ機器デバイスは、図 10 に関連して説明される処理回路によって実施される処理動作等の処理動作のために、クラウドリソースを使用することができる。

【0099】

本明細書で参照されるように、用語「～に応答して」は、「～の結果として開始される」ことを指す。例えば、第 2 のアクションに応答して実施されている第 1 のアクションは、第 1 のアクションと第 2 のアクションとの間に介在ステップを含んでもよい。本明細書で参照されるように、用語「～に直接応答して」は、「～によって引き起こされる」こと

10

20

30

40

50

を指す。例えば、第2のアクションに直接応答して実施されている第1のアクションは、第1のアクションと第2のアクションとの間に介在ステップを含まなくてもよい。

【0100】

図12は、本開示のいくつかの実施形態による、以前にアクセスされたコンテンツについて情報を視聴者に提供するためのプロセス1200の例証的ステップのフローチャートである。プロセス1200またはその任意のステップは、図10-11に示されるデバイスのうちのいずれかの上で実施される、またはそれによって提供され得ることに留意されたい。例えば、プロセス1200は、以前にアクセスされたコンテンツに関連する情報の進捗バーを提示するために、ユーザデバイス（例えば、ユーザ機器デバイス1102、1104、および/または1106（図11））上で実装されるメディアガイドアプリケーションによって命令される通りに、制御回路1004（図10）によって実行されてもよい。加えて、プロセス1200の1つ以上のステップが、本明細書に説明される任意の他のプロセスもしくは実施形態の1つ以上のステップに組み込まれる、もしくはそれと組み合わせられてもよい。

10

【0101】

図12は、以前にアクセスされたメディアコンテンツアイテムについての情報を提供するための例証的プロセス1200を描写する。ステップ1210では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、ユーザ機器（例えば、ユーザ機器デバイス1102、1104、および/または1106（図11））を使用して、第1のメディアコンテンツアイテムにアクセスしてもよい。メディアガイドアプリケーション制御回路1004は、任意のメディアソースから第1のメディアコンテンツアイテムにアクセスし、ユーザ機器のための画面内に第1のメディアコンテンツの表示を生成してもよい。上記からの実施例を使用して、視聴者は、バスケットボールの試合を視聴することを所望し得、メディアガイドアプリケーション選択を行い、バスケットボールの試合を表示させるであろう。視聴者は、次いで、メディアの別のアイテムにアクセスすることを所望し得る。

20

【0102】

ステップ1220では、メディアガイドアプリケーションは、第1のコンテンツの代わりに第2のコンテンツにアクセスするようにユーザ機器に命令してもよい。本ステップでは、視聴者は、バスケットボールの試合を鑑賞することから、例えば、テレビ番組The Simpsonsにアクセスすることに変更することを所望し得、視聴者は、メディアガイドアプリケーションにおいて選択を行い、メディアアクセスの変更を要求している場合がある。

30

【0103】

メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、ステップ1230において、第2のコンテンツおよび第1のコンテンツのセグメントを識別する情報の同時表示を生成してもよい。例えば、第2のコンテンツにアクセスするユーザ要求を受信することに応答して、メディアガイドアプリケーションは、以前にアクセスされた第1のコンテンツについての情報とともに、第2のコンテンツの表示を生成するであろう。バスケットボールの試合の実施例に従うと、メディアガイドアプリケーションは、視聴者がアクセスすることを止めたバスケットボールの試合についての情報の同時表示を伴って、The Simpsons等の第2のメディアアイテムのためのコンテンツの表示を生成してもよい。ステップ1230において表示される第1のコンテンツのためのセグメントを識別する情報は、第1のコンテンツで起こるイベント、すなわち、視聴者がバスケットボールの試合にアクセスすることを止めてからバスケットボールの試合で起こるイベントであってもよい。セグメントを識別する、選択された情報は、進捗バー内に表示されてもよい。

40

【0104】

第1のコンテンツのためのセグメントを識別する情報は、視聴者にとって興味深くあり得る、第1のコンテンツのセグメントに関連し得る。視聴者のために表示されるセグメントはまた、セグメントと関連付けられるアクションを取得するように選択可能であり得る。ステップ1240では、メディアガイドアプリケーションは、第1のコンテンツのセグ

50

メントのうちの１つのユーザ選択を受信してもよい。例えば、視聴者は、ディスプレイ用のタッチスクリーン、リモートコントロール、キーボード、または他のユーザ入力デバイスを使用して、第１のコンテンツについてのセグメントのうちの１つを選択してもよい。

【０１０５】

第１のコンテンツのセグメントのうちの１つのユーザ選択の受信に応じて、メディアガイドアプリケーションは、ステップ１２５０において、第１のコンテンツの選択されたセグメントに関連するアクションを実施するであろう。例えば、ユーザは、フリースローに関するバスケットボールの試合に関して、進捗バーからセグメントを選択してもよい。本選択にตอบสนองして、メディアガイドアプリケーションは、フリースローを録画する、それをユーザの鑑賞リストに追加する、フリースローにリンクする、フリースローの時間においてバスケットボールの試合に戻る、または他の好適なアクション等の選択されたセグメントと関連付けられるアクションを実施するであろう。

10

【０１０６】

図１２のステップまたは説明は、本開示の任意の他の実施形態と併用され得ることが考慮される。加えて、図１２に関連して説明されるステップおよび説明は、本開示の目的を促すために、代替順序で、または並行して、行われてもよい。例えば、これらのステップはそれぞれ、システムまたは方法の遅延を低減させる、もしくは速度を増加させるように、任意の順序で、または並行して、もしくは実質的に同時に実施されてもよい。これらのステップのうちのいずれかはまた、スキップされる、またはプロセスから省略されてもよい。さらに、図１０ - １１に関連して議論されるデバイスまたは機器のうちのいずれかは、図１２のステップのうちの１つ以上を実施するために使用され得ることに留意されたい。

20

【０１０７】

図１３は、本開示のいくつかの実施形態による、以前にアクセスされたコンテンツについて情報を視聴者に提供するためのプロセス１３００の例証的ステップのフローチャートである。プロセス１３００またはその任意のステップは、図１０ - １１に示されるデバイスのうちのいずれかの上で実施される、またはそれによって提供され得ることに留意されたい。例えば、プロセス１３００は、以前にアクセスされたコンテンツに関連する情報の進捗バーを提示するために、ユーザデバイス（例えば、ユーザ機器デバイス１１０２、１１０４、および／または１１０６（図１１））上で実装されるメディアガイドアプリケーションによって命令される通りに、制御回路１００４（図１０）によって実行されてもよい。加えて、プロセス１３００の１つ以上のステップが、本明細書に説明される任意の他のプロセスもしくは実施形態の１つ以上のステップに組み込まれる、もしくはそれと組み合わせられてもよい。

30

【０１０８】

図１３は、以前にアクセスされたメディアアイテムについての情報のセグメントを提示するための例証的プロセス１３００におけるステップを描写する。プロセス１３００は、メディアコンテンツを鑑賞することを所望する視聴者から開始してもよい。ステップ１３０５では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路１００４は、ユーザ機器を用いて、第１のメディアコンテンツアイテムにアクセスしてもよい。メディアガイドアプリケーションは、メディアコンテンツのあるアイテムにアクセスし、それをテレビまたは他のタブレット等のユーザデバイスの画面上に表示させてもよい。メディアコンテンツは、メディアソースによって供給される任意のタイプのメディアであってもよい。

40

【０１０９】

ユーザは、次いで、別のメディアアイテムを視聴することを所望し得る。視聴者は、メディアガイドアプリケーションを使用し、別のメディアアイテムにアクセスしてもよい。ステップ１３１０では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路１００４は、第１のコンテンツの代わりに第２のコンテンツにアクセスするようにユーザ機器に命令するであろう。第２のコンテンツは、第１のコンテンツ内の第１の進行点においてアクセスされる。第１の進行点と関連付けられる時間等の第１の進行点についての情報は、メディアガイドアプリケーションのための制御回路１００４によって、メモリまたはキャッシュ

50

内に記憶されてもよい。実施例では、ユーザは、最初にバスケットボールの試合を鑑賞し始めている場合があるが、次いで、シリーズThe Simpsonsのエピソード等の別のメディアアイテムにアクセスすることに変更してもよい。本実施例では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、視聴者がバスケットボールの試合にアクセスすることを止めたときに、バスケットボールの試合の進行と関連付けられる時間のためのタイムスタンプを記憶するであろう。

【0110】

ステップ1315では、第2のコンテンツがアクセスされている間に、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、第1の進行点に続く個別のタイムスタンプと関連付けられる複数のイベントに関して、第1のコンテンツと関連付けられるメタデータを監視するであろう。上記の実施例を使用して、The Simpsonsのエピソードが視聴者によってアクセスされている間に、メディアガイドアプリケーションは、第1の進行点に続くタイムスタンプを有する試合で起こるイベントに関して、すなわち、視聴者がバスケットボールの試合を鑑賞することを止めたときに、バスケットボールの試合についてのメタデータを監視してもよい。メタデータは、1つ以上のメディアソースから、またはメディアについての第三者メディアソースもしくはユーザ生成解説から、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004によって監視されてもよい。一般的に言えば、メディアガイドアプリケーションは、ユーザがメディアコンテンツを鑑賞することを止める前に、ユーザがメディアコンテンツにアクセスしていた間に起こったイベントが、見られていた可能性が高く、視聴者にとってあまり興味深くないであろうため、第1の進行点に続いて起こるイベントのためのタイムスタンプを示すメタデータを有する、イベントに焦点を当てるであろう。

【0111】

ステップ1320では、第1のコンテンツ内の複数のイベントのうちのイベントを検出することに対応して、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、第1の進行点に続く第1のコンテンツのセグメントのリスト内にイベントを識別する情報を記憶してもよい。例えば、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、第1のコンテンツ内のイベントのためのタイムスタンプ情報を記憶してもよい。加えて、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、イベントと関連付けられるコンテンツのリンクまたは可用性を判定し、キャッシュ内にそのような情報を記憶してもよい。バスケットボールの実施例では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、バスケットボールの試合のためのスポーツフィールドから得点イベント等の複数のイベントを検出してもよい。そのようなイベントは、イベントのためのタイムスタンプ情報とともに捕捉され、メディアガイドアプリケーションのために制御回路1004によって記憶されてもよい。

【0112】

ステップ1325では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、ユーザ機器上に表示するために、第2のコンテンツおよび第1の進行点に続く第1のコンテンツのセグメントのリストの同時表示を生成してもよい。例えば、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、記憶されたイベントをレビューし、以前にアクセスされたメディアのための1つ以上の記憶されたイベントを選択し、ユーザ機器画面内に表示すべきあるイベントの進捗バーを生成してもよい。一般に、進捗バーの表示は、視聴者にとって過度に気が散るものでないように、画面内で比較的に限定されてもよい。進捗バー内に含まれるように選択されるイベントセグメントは、コンテンツが進行し、ますます多くのイベントがコンテンツ内で起こり、加えて、イベントについてのさらなるメタデータおよびユーザ生成解説が利用可能になるにつれて、経時的に変更されてもよい。いくつかの配列では、イベントのうちのいくつかは、ユーザにとって興味深いことにより関連性があるものとして、あるイベントをハイライトする様式で、提示されてもよい。そのようなイベントは、イベントのためのメタデータ、ユーザ選好情報、イベントの人気等を使用して、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004によって識

10

20

30

40

50

別されてもよい。リスト内のセグメントは、視聴者によって選択されてもよい。

【0113】

ステップ1330では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、第1のコンテンツのリスト内のセグメントのうちの第1のもののユーザ選択を受信してもよい。ユーザ選択は、メディアガイドアプリケーションを介してセグメントの選択を入力するように、リモートコントロール内の入力等のユーザ入力技法を使用して、またはタッチスクリーンデバイスもしくはキーボード等を使用して、ユーザによって行われてもよい。セグメント選択は、ユーザ機器画面内の表示内の進捗バー内のセグメントのリストのうちの1つであってもよい。例えば、進捗バーは、バスケットボールの試合における種々の得点イベントを含んでもよく、選手のうちの1人によるフリースローについてのセグメントを含んでもよい。視聴者が、フリースローを視聴することを所望し得るため、視聴者は、フリースローのための個別のセグメントを選択してもよい。

10

【0114】

ユーザ選択に応答して、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、ステップ1335において、第1のコンテンツ内の第1のイベントの開始時間および終了時間を表す、第1のセグメントのタイムスタンプを読み出してもよい。本ステップでは、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、イベントについての情報のそのキャッシュを調べ、イベントと関連付けられるタイムスタンプをチェックし、セグメントのための開始および終了時間を識別するであろう。タイムスタンプは、コンテンツの関連性がある部分を視聴者に提示するために使用されることができる。

20

【0115】

ステップ1340では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、読み出されたタイムスタンプに基づいて、第1のコンテンツの選択された第1のセグメントに関連するアクションを実施するであろう。例えば、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、選択されたセグメントと関連付けられるコンテンツを録画させる、視聴者の鑑賞リストに追加させる、鑑賞を再開する、コンテンツへのリンクを共有する、または他のアクションであり得る。メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、セグメントのためのタイムスタンプを使用して、メディアソースからの関連性があるコンテンツにアクセスし、視聴者がアクセスすることを所望するメディアの正確な部分を特定してもよい。

30

【0116】

図13のステップまたは説明は、本開示の任意の他の実施形態と併用され得ることが考慮される。加えて、図13に関連して説明されるステップおよび説明は、本開示の目的を促すために、代替順序で、または並行して、行われてもよい。例えば、これらのステップはそれぞれ、システムまたは方法の遅延を低減させる、もしくは速度を増加させるように、任意の順序で、または並行して、もしくは実質的に同時に実施されてもよい。これらのステップのうちのいずれかはまた、スキップされる、またはプロセスから省略されてもよい。さらに、図10-11に関連して議論されるデバイスまたは機器のうちのいずれかは、図13のステップのうちの1つ以上を実施するために使用され得ることに留意されたい。

【0117】

40

図14は、本開示のいくつかの実施形態による、進捗バー表示内に含むべき以前にアクセスされたコンテンツのセグメントを選択するためのプロセス1400の例証的ステップのフローチャートである。プロセス1400またはその任意のステップは、図10-11に示されるデバイスのうちのいずれかの上で実施される、またはそれによって提供され得ることに留意されたい。例えば、プロセス1400は、以前にアクセスされたコンテンツに関連する情報の進捗バーを提示するために、ユーザデバイス（例えば、ユーザ機器デバイス1102、1104、および/または1106（図11））上で実装されるメディアガイドアプリケーションによって命令される通りに、制御回路1004（図10）によって実行されてもよい。加えて、プロセス1300の1つ以上のステップが、本明細書に説明される任意の他のプロセスもしくは実施形態の1つ以上のステップに組み込まれる、も

50

しくはそれと組み合わせられてもよい。

【0118】

図14は、進捗バー表示内に含むべき以前にアクセスされたコンテンツのセグメントを選択するための例証的プロセスのフローチャートである。実施例では、視聴者は、バスケットボールの試合にアクセスし、次いで、テレビ番組にアクセスしてもよい。テレビ番組表示画面では、メディアガイドアプリケーションは、視聴者が、鑑賞することを止めた試合のあるハイライトまたはイベントも見ながら、テレビ番組を鑑賞し得るように、バスケットボールの試合のための進捗バーの同時表示を生成してもよい。進捗バー内に含むべきセグメントまたはイベントを選択するために、メディアガイドアプリケーションは、以前にアクセスされたコンテンツアイテム、すなわち、バスケットボールの試合のためのメタ

10

【0119】

メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、以前にアクセスされたコンテンツのためのメタデータに関して、1つ以上のメディアソースを監視してもよい。バスケットボールの試合の実施例では、メディアガイドアプリケーションは、バスケットボールの試合と関連付けられるチーム、団体、またはチャンネルに関して、スポーツフィードを監視してもよい。ステップ1410では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、バスケットボールの試合等の以前にアクセスされたコンテンツのためのメタデータを受信してもよい。メタデータは、以前にアクセスされたコンテンツについての任意のタイプのデータであってもよい。バスケットボールの試合の実施例では、得点、プレー、およびポイント情報が、種々のイベントと見なされてもよい。ハーフタイムショー、観衆の表示等他のイベントもまた、バスケットボールの試合で起こる、または他のイベントもまた、関連付けられるメタデータを有し得る。イベントメタデータは、データフィールドから、または第三者メディアソースもしくはソーシャルネットワークから取得されてもよい。例えば、メディアガイドアプリケーションは、バスケットボールの試合でプレーするチームの一方または両方のためのハッシュタグ、もしくは他の監視技法に関して、投稿を監視し得る。

20

【0120】

ステップ1420では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、コンテンツのセグメントを識別してもよい。セグメントは、プレーまたはポイント得点イベント、もしくは選手関連イベントまたはハーフタイムショー、もしくは他の出来事等のイベントがコンテンツ内で起こったことを示す情報に関して、メタデータを分析することによって、識別されてもよい。

30

【0121】

ステップ1430では、メディアガイドアプリケーションは、次いで、コンテンツの識別されたセグメントと関連付けられるフィードバックに関して、1つ以上のメディアデータベースを検索してもよい。例えば、メディアガイドアプリケーションは、識別されたセグメントを使用するインスタンスに関して、ゲーム解説を検索してもよい。

【0122】

ステップ1440では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、フィードバックを分析し、それが有用である、または人気があることを示すことを確信するかどうかを判定してもよい。そのような分析は、例えば、セグメントが任意の解説またはソーシャルメディアにおける任意のインスタンスで使用されたかどうかに基づいてもよい。セグメントはまた、その個別のタイプに関して分析されてもよく、タイプは、それが概して有用であるかどうかを判定するために使用されてもよい。

40

【0123】

メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004が、フィードバックが肯定的であることを判定する場合には、ステップ1450において、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、セグメントを表示することを判定してもよい。メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004が、フィードバックが肯定的で

50

はないことを判定する場合には、メディアガイドアプリケーションは、ステップ 1 4 6 0 においてセグメントをドロップし、視聴者のための進捗バーに含むべきセグメントのリスト内のセグメントを使用しなくてもよい。

【 0 1 2 4 】

進捗バーのリストに含まれることに加えて、メディアガイドアプリケーションのための制御回路 1 0 0 4 は、セグメントが複数のソースで利用可能であるかどうかを判定することによって、ステップ 1 4 7 0 においてセグメントをハイライトするかどうかを判定してもよい。ステップ 1 4 7 0 では、メディアガイドアプリケーションは、セグメントが 1 つを上回るメディアソースで使用されたか、または利用可能にされたかどうかをチェックしてもよい。一般に、セグメントが種々のメディアソースで利用可能である、または出現する、より多くのインスタンスは、それが人気である、または視聴者にとって興味深いというインジケータであってもよい。したがって、セグメントが、複数のソースで出現する場合には、メディアガイドアプリケーションのための制御回路 1 0 0 4 によって、ステップ 1 4 8 0 においてハイライトされたまたは際立った様式で進捗内に表示されてもよい。セグメントが、複数のソースで出現しない場合、通常、進捗バー内に含まれる、または表示されてもよい。プロセス 1 4 0 0 は、時間が進行するにつれて繰り返されてもよく、より多くのメタデータが、セグメントのために利用可能になる。

10

【 0 1 2 5 】

図 1 4 のステップまたは説明は、本開示の任意の他の実施形態と併用され得ることが考慮される。加えて、図 1 4 に関連して説明されるステップおよび説明は、本開示の目的を促すために、代替順序で、または並行して、行われてもよい。例えば、これらのステップはそれぞれ、システムまたは方法の遅延を低減させる、もしくは速度を増加させるように、任意の順序で、または並行して、もしくは実質的に同時に実施されてもよい。これらのステップのうちのいずれかはまた、スキップされる、またはプロセスから省略されてもよい。さらに、図 1 0 - 1 1 に関連して議論されるデバイスまたは機器のうちのいずれかは、図 1 4 のステップのうちの 1 つ以上を実施するために使用され得ることに留意されたい。

20

【 0 1 2 6 】

図 1 5 は、本開示のいくつかの実施形態による、以前にアクセスされたメディアのための進捗バー内に含むべきセグメントを選択するためのプロセス 1 5 0 0 の例証的ステップのフローチャートである。プロセス 1 5 0 0 またはその任意のステップは、図 1 0 - 1 1 に示されるデバイスのうちのいずれかの上で実施される、またはそれによって提供され得ることに留意されたい。例えば、プロセス 1 5 0 0 は、以前にアクセスされたコンテンツに関連する情報の進捗バーを提示するために、ユーザデバイス（例えば、ユーザ機器デバイス 1 1 0 2、1 1 0 4、および/または 1 1 0 6（図 1 1））上で実装されるメディアガイドアプリケーションによって命令される通りに、制御回路 1 0 0 4（図 1 0）によって実行されてもよい。加えて、プロセス 1 5 0 0 の 1 つ以上のステップが、本明細書に説明される任意の他のプロセスもしくは実施形態の 1 つ以上のステップに組み込まれる、もしくはそれと組み合わせられてもよい。

30

【 0 1 2 7 】

図 1 5 は、以前にアクセスされたメディアについての進捗バー表示内に含むべきセグメントを選択するために使用され得る、プロセス 1 5 0 0 を描写する。例えば、視聴者は、バスケットボールの試合を鑑賞し、次いで、テレビ番組にアクセスしてもよい。テレビ番組が表示されるとき、メディアガイドアプリケーションは、バスケットボールの試合についてのメタデータを監視し、ユーザに着目され得るイベントを取得してもよい。そのようなイベントについての情報は、テレビ番組を示す画面内に表示される進捗バー内に含まれてもよい。進捗バー内に含むべきセグメントの選択は、メディアガイドアプリケーションのための制御回路 1 0 0 4 によって実施されてもよい。

40

【 0 1 2 8 】

ステップ 1 5 1 0 では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路 1 0 0 4 は、以前にアクセスされたコンテンツのセグメントを示すメタデータを受信してもよい。例

50

例えば、メディアガイドアプリケーションは、スポーツフィールドから、バスケットボールの試合で起こるプレーについてのメタデータを受信してもよい。プレーについてのメタデータは、例えば、プレーのための時間情報、プレーのタイプ、プレーに関与する選手、または他の情報を含むことができる。

【0129】

ステップ1520では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、コンテンツのセグメントをユーザプロファイルと比較してもよい。本ステップでは、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、ユーザプロファイルに対して、プレーを行う選手、プレーのタイプ等のセグメントについての情報を比較してもよい。実施例では、ユーザは、お気に入りのチームまたは架空のバスケットボールチームを有してもよく、そのような情報は、ユーザプロファイル内に含まれてもよい。ユーザプロファイル情報は、ユーザによって明示的に追加される、または、例えば、ユーザの視聴習慣およびファンタジースポーツアプリケーションの使用を監視することによって、メディアガイドアプリケーションによって学習されてもよい。

10

【0130】

ステップ1530では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、セグメントがユーザプロファイル内のユーザ選好に合致するかどうかを判定してもよい。例えば、メディアガイドアプリケーションは、該当する場合、お気に入りの選手、架空のチームの選手等に関連するセグメントを判定してもよい。別の実施例では、メディアガイドアプリケーションは、任意のセグメントが特別なタイプのプレーに関するかどうかを判定してもよい。別の実施例では、メディアガイドアプリケーションは、任意のセグメントが、人気またはお気に入りの出演者を含むハーフタイムショーのためのものであるかどうかを判定してもよい。

20

【0131】

ステップ1530における判定に基づいて、メディアガイドのための制御回路1004は、ステップ1540において、以前にアクセスされたコンテンツのための進捗バー内に含むべき合致セグメントを選択してもよい。ユーザプロファイルに合致しないセグメントに関して、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、1550において、リストからセグメントをドロップしてもよい。プロセス1500は、時間が進行するにつれて繰り返されてもよく、より多くのメタデータが、セグメントのために利用可能になる。プロセス1400および1500は、進捗バー内に含まれるセグメントの関連性を改良するために、ともに、または別個に使用されてもよい。

30

【0132】

図15のステップまたは説明は、本開示の任意の他の実施形態と併用され得ることが考慮される。加えて、図15に関連して説明されるステップおよび説明は、本開示の目的を促すために、代替順序で、または並行して、行われてもよい。例えば、これらのステップはそれぞれ、システムまたは方法の遅延を低減させる、もしくは速度を増加させるように、任意の順序で、または並行して、もしくは実質的に同時に実施されてもよい。これらのステップのうちのいずれかはまた、スキップされる、またはプロセスから省略されてもよい。さらに、図10-11に関連して議論されるデバイスまたは機器のうちのいずれかは、図15のステップのうちの1つ以上を実施するために使用され得ることに留意されたい。

40

【0133】

図16は、本開示のいくつかの実施形態による、第2のコンテンツのための第2の進捗バーを生成するためのプロセス1600の例証的ステップのフローチャートである。プロセス1600またはその任意のステップは、図10-11に示されるデバイスのうちのいずれかの上で実施される、またはそれによって提供され得ることに留意されたい。例えば、プロセス1600は、以前にアクセスされたコンテンツ順序に関連する情報の進捗バーを提示し、スポーツイベントをシミュレートするために、ユーザデバイス（例えば、ユーザ機器デバイス1102、1104、および/または1106（図11））上で実装されるメディアガイドアプリケーションによって命令される通りに、制御回路1004（図1

50

0)によって実行されてもよい。加えて、プロセス1600の1つ以上のステップが、本明細書に説明される任意の他のプロセスもしくは実施形態の1つ以上のステップに組み込まれる、もしくはそれと組み合わせられてもよい。

【0134】

図16は、第2のコンテンツアイテムのための第2の進捗バーを生成するために使用され得る、例証的プロセス1600を描写する。視聴者が、バスケットボールの試合を鑑賞し、次いで、テレビ番組にアクセスすることに変更した、実施例では、視聴者が、バスケットボールの試合からのセグメントにアクセスすることを選択する場合、メディアガイドアプリケーションは、選択されたセグメントを含む表示、また、テレビ番組のためのイベント情報を含む第2の進捗バーを生成してもよい。

10

【0135】

ステップ1605では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、第1のコンテンツの第1のセグメントの選択を受信してもよい。以前に鑑賞されたコンテンツの進捗バーを含むテレビ番組の表示では、視聴者は、進捗バーからセグメントを選択し、メディアガイドアプリケーションによって実施され得るアクションを取得してもよい。例えば、テレビ番組表示は、視聴者が以前に鑑賞していたバスケットボールの試合のための進捗バーを含んでもよい。進捗バーは、視聴者がバスケットボールの試合にアクセスすることを止めてから起こったイベントに関する1つ以上のセグメントを含んでもよい。視聴者が、セグメントのうちの1つを選択するとき、メディアガイドアプリケーションは、視聴者がセグメントと関連付けられるアクションのための選択を入力し得る、アクションまたはオプションウィンドウを生成してもよい。セグメントの選択は、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004によって受信されてもよく、メディアガイドアプリケーションは、メディアガイドアプリケーションが必要とされるアクションを実施し得るように、セグメントと関連付けられるソースおよび時間を判定してもよい。

20

【0136】

ステップ1610では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、ユーザ機器を用いて、選択されたセグメントと関連付けられるピクチャインピクチャ表示を生成してもよい。特に、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、セグメントと関連付けられるタイムスタンプを判定し、ピクチャインピクチャ表示内に表示すべき第1のコンテンツ、すなわち、バスケットボールの試合の関連性がある部分を識別してもよい。セグメントコンテンツは、第1のコンテンツにアクセスするために使用される最初のメディアソースから、または好適かつ利用可能である場合、別のメディアソースから、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004によって取得されてもよい。

30

【0137】

選択されたセグメントと関連付けられるピクチャインピクチャ表示の追加が、ユーザが視聴していたテレビ番組からユーザの気を逸らし得るため、メディアガイドアプリケーションは、テレビ番組のためのメタデータを監視し、第2のコンテンツ、すなわち、視聴者が鑑賞するために変更したテレビ番組のための第2の進捗バー内に含まれ得る、セグメントを識別してもよい。ステップ1620では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、ユーザ機器を用いて、第2のコンテンツ内に表示するために、第1のセグメント後の時点に続く第2のコンテンツのためのセグメントを生成してもよい。第2の進捗バーは、以前に鑑賞されたコンテンツのための選択されたセグメントにアクセスすることと関連付けられる時間に続く、第2のコンテンツのためのセグメントを含むであろう。例えば、視聴者が、セグメントを選択し、以前にアクセスしたバスケットボールの試合からのプレーを鑑賞する場合、メディアガイドアプリケーションは、バスケットボールセグメントが選択された時間に続くタイムスタンプを有する、第2の進捗バー内に含むべきテレビ番組からのセグメントを識別してもよい。いくつかのシナリオでは、視聴者がバスケットボールの試合の進捗バーに気を取られ、テレビ番組で何らかのものを見落としした場合において、選択の時間のわずかに前に起こったイベントが含まれ得るように、選択

40

50

時間のわずかに前の短い周期の時間バッファが、追加されてもよい。

【0138】

図16のステップまたは説明は、本開示の任意の他の実施形態と併用され得ることが考慮される。加えて、図16に関連して説明されるステップおよび説明は、本開示の目的を促すために、代替順序で、または並行して、行われてもよい。例えば、これらのステップはそれぞれ、システムまたは方法の遅延を低減させる、もしくは速度を増加させるように、任意の順序で、または並行して、もしくは実質的に同時に実施されてもよい。これらのステップのうちのいずれかはまた、スキップされる、またはプロセスから省略されてもよい。さらに、図10-11に関連して議論されるデバイスまたは機器のうちのいずれかは、図16のステップのうちの1つ以上を実施するために使用され得ることに留意されたい。

10

【0139】

図17は、本開示のいくつかの実施形態による、ソーシャルメディア上で共有するためにアクセスされたコンテンツに関連する画像を選択するためのプロセス1700の例証的ステップのフローチャートである。プロセス1700またはその任意のステップは、図10-11に示されるデバイスのうちのいずれかの上で実施される、またはそれによって提供され得ることに留意されたい。例えば、プロセス1700は、コンテンツと関連付けられる画像を提示するために、ユーザデバイス（例えば、ユーザ機器デバイス1102、1104、および/または1106（図11））上で実装されるメディアガイドアプリケーションによって命令される通りに、制御回路1004（図10）によって実行されてもよい。加えて、プロセス1700の1つ以上のステップが、本明細書に説明される任意の他のプロセスもしくは実施形態の1つ以上のステップに組み込まれる、もしくはそれと組み合わせられてもよい。

20

【0140】

図17は、コンテンツと関連付けられる画像を視聴者に供給するための例証的プロセス1700を描写する。画像は、コンテンツの完結に続いてユーザに提示され、ソーシャルメディア上に投稿するために使用するために利用可能にされてもよい。いくつかのシナリオでは、コンテンツおよび/または画像についてのテキストもまた、ソーシャルメディア上のコンテンツについて投稿することを促進するように、メディアガイドアプリケーションによって供給されてもよい。

【0141】

30

ステップ1710では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、コンテンツと関連付けられる画像を検索してもよい。図3-7に関連して説明される実施例では、視聴者は、リアリティテレビシリーズSurvivorのエピソードを鑑賞してもよい。次いで、視聴者は、The Simpsonsの別のテレビシリーズエピソードを鑑賞し始めてもよい。The Simpsonsへのアクセスが、完結されたとき、すなわち、視聴者が、The Simpsonsを視聴し終えたとき、メディアガイドアプリケーションは、The Simpsonsと関連付けられる画像を検索してもよい。いくつかの実施例では、メディアガイドアプリケーションは、アクセスされたエピソードと関連付けられる画像に焦点を当ててもよい。メディアガイドアプリケーションは、メディアコンテンツと関連付けられるメタデータ内で、または画像のデータベースもしくは番組のための画像のメディアデータベースを検索することによって、Simpsonsの画像を検索してもよい。

40

【0142】

番組と関連付けられる多数の画像が存在し得るため、メディアガイドアプリケーションは、ユーザのために画像のうちの特定の1つ（以上）を選択してもよい。ステップ1720では、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、画像の相対的人気を判定するであろう。画像の人気は、画像の使用および可用性によって判定されてもよい。例えば、メディアガイドアプリケーションは、特定の画像がいくつかの場所で使用されることを検出してもよい。別の実施例では、メディアガイドアプリケーションは、別の画像がいくつかのソースから利用可能であることを検出してもよい。メディアガイドアプ

50

リケーションは、ユーザのためのソーシャルメディアネットワーク、または概して利用可能なソーシャルメディアネットワークを検索し、メディアコンテンツに関連して使用される画像を識別してもよい。画像のこれらの例示的使用の任意のインスタンスは、画像の相対的人気を指定するために、単独で、または組み合わせて使用されてもよい。あるソースおよび使用タイプは、人気を判定するためにも使用され得る、特定の重要性加重を有してもよい。例えば、いくつかのメディアソースまたは第三者解説者が、他よりも影響力を持つ、または人気であり得る。

【0143】

画像の相対的人気に基づいて、ステップ1730において、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、画像をランク付けしてもよい。ランキングは、相対的人気に基づき、異なる要因、例えば、画像の使用およびソースに加重することを含んでもよい。

10

【0144】

視聴者がアクセスしたコンテンツが、ステップ1740において完結したとき、メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、視聴者に提示すべきコンテンツのための最も人気がある画像を選択してもよい。

【0145】

メディアガイドアプリケーションのための制御回路1004は、ステップ1750において、ユーザがソーシャルメディア上に投稿することを選択するために、選択された最も人気がある画像を表示するために生成してもよい。メディアガイドアプリケーションは、ユーザによる選択を受信してもよく、ユーザが画像を容易に投稿し得るように、画像を任意のリンクされたソーシャルメディアアカウントに送信することができる。

20

【0146】

いくつかのシナリオでは、メディアガイドアプリケーションはまた、ソーシャルメディア投稿に含むべき解説を検索し、そのような解説を選定するために視聴者に提供するのである。いくつかの実施例では、「ちょうどシーズンを一気見しました」またはシリーズにより関連性がある「ちょうどThe Simpsonsのシーズン26を一気見しました！」等の解説は、録音され、任意のタイプのコンテンツの終了に関連し得る。別の実施例では、解説は、コンテンツと一般的に関連付けられるテキストに関して、メディアデータベースおよび第三者メディアソースから検索および収集されることができる。例えば、Survivorのコンテンツが終わる際の「投票で島から出されました」またはSimpsonsのエピソードが終わる際の「なんてこった！」である。

30

【0147】

プロセス1700はまた、視聴者が以前に視聴した第1のコンテンツのための進捗バーからセグメントにアクセスすることの完結に応じて、辿られてもよい。例えば、視聴者が、Bobがボールを落とすSurvivorのクリップを視聴することを選択する、または視聴者が、バスケットボールの試合におけるスリーポイントショットのクリップを視聴することを選択する場合、メディアガイドアプリケーションは、視聴者がソーシャルメディア上で共有するために、セグメントに関連する好適な画像を提示してもよい。

【0148】

40

図17のステップまたは説明は、本開示の任意の他の実施形態と併用され得ることが考慮される。加えて、図17に関連して説明されるステップおよび説明は、本開示の目的を促すために、代替順序で、または並行して、行われてもよい。例えば、これらのステップはそれぞれ、システムまたは方法の遅延を低減させる、もしくは速度を増加させるように、任意の順序で、または並行して、もしくは実質的に同時に実施されてもよい。これらのステップのうちのいずれかはまた、スキップされる、またはプロセスから省略されてもよい。さらに、図10-11に関連して議論されるデバイスまたは機器のうちのいずれかは、図17のステップのうちの1つ以上を実施するために使用され得ることに留意されたい。

【0149】

上記に議論されるプロセスは、限定的ではなく例証的であることを意図している。当業

50

者は、本明細書に議論されるプロセスのステップが、本発明の範囲から逸脱することなく、省略される、修正される、組み合わせられる、および／または再配列されてもよく、任意の付加的ステップが、実施されてもよいことを理解するであろう。より一般的には、上記の開示は、例示的であって、限定を意図するものではない。続く請求項のみが、本発明が含むものに関する境界を設定することが意図される。さらに、いずれか1つの実施形態で説明される特徴および限定は、本明細書の任意の他の実施形態に適用され得、一実施形態に関するフローチャートまたは実施例は、好適な様式で任意の他の実施形態と組み合わせられる、異なる順序で行われる、または並行して行われ得ることに留意されたい。加えて、本明細書に説明されるシステムおよび方法は、リアルタイムで実施されてもよい。また、上記に説明されるシステムおよび／または方法は、他のシステムならびに／もしくは方法に適用され得る、またはそれらに従って使用され得ることに留意されたい。

10

【図面】

【図 1】

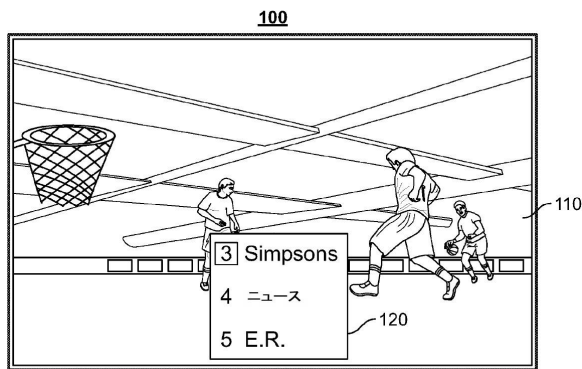


FIG. 1

【図 2】

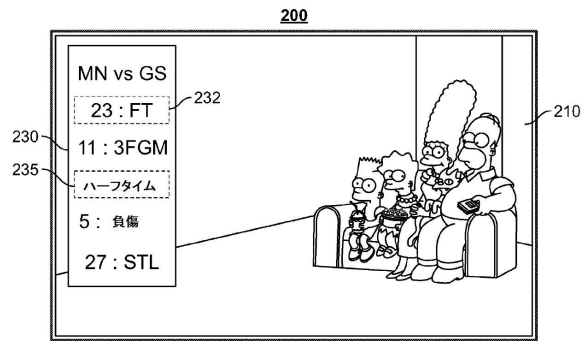


FIG. 2

20

【図 3】

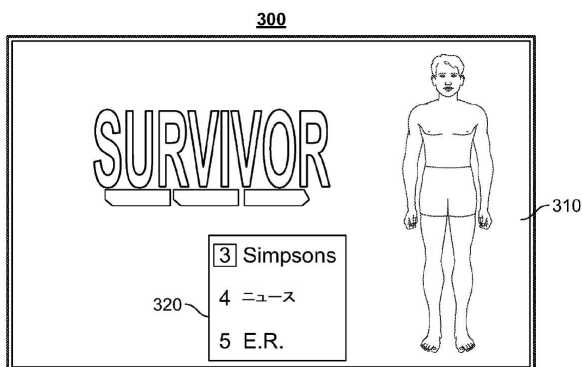


FIG. 3

【図 4】

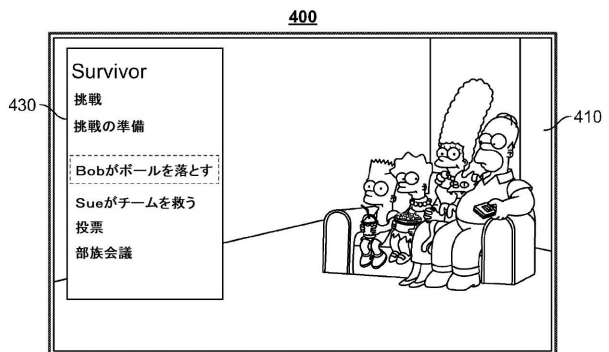


FIG. 4

30

40

50

【図 5】

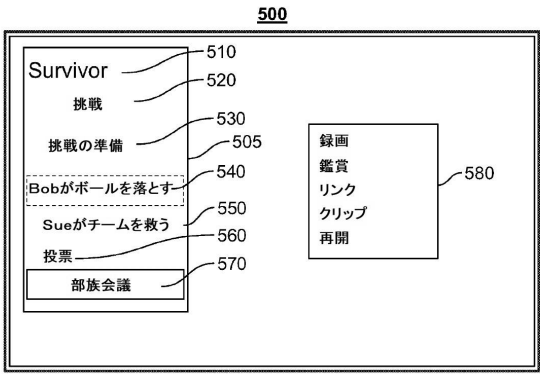


FIG. 5

【図 6】

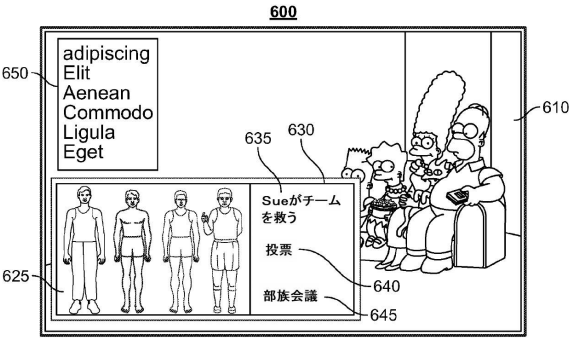


FIG. 6

【図 7】

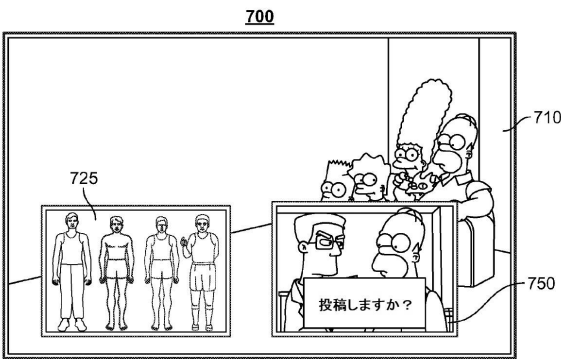


FIG. 7

【図 8】

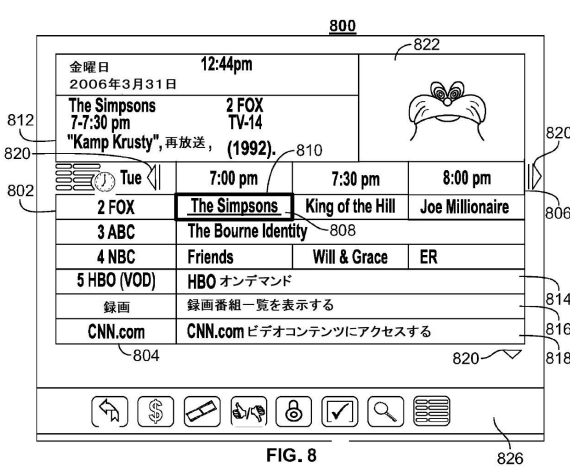
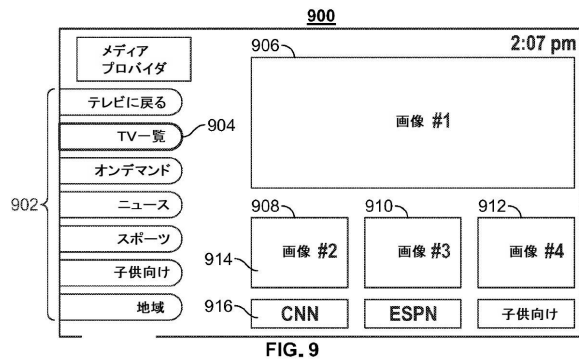
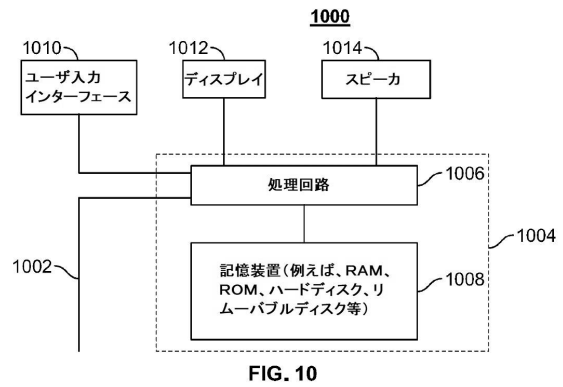


FIG. 8

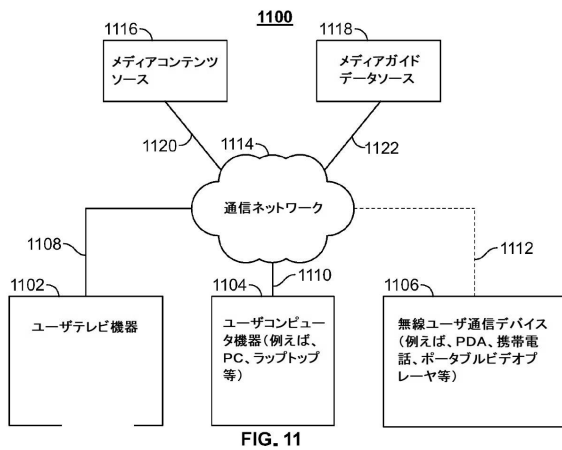
【図 9】



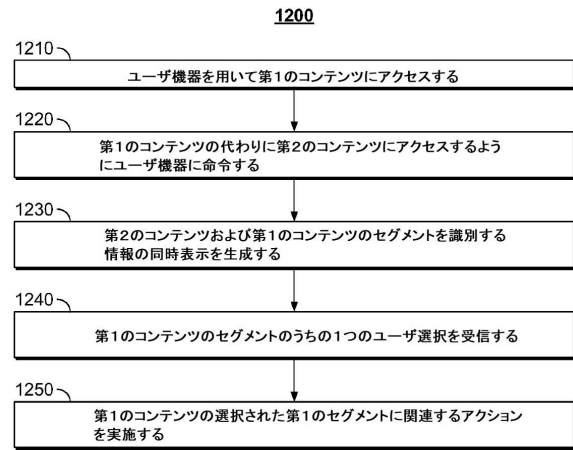
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

20

30

40

50

【図 1 3】

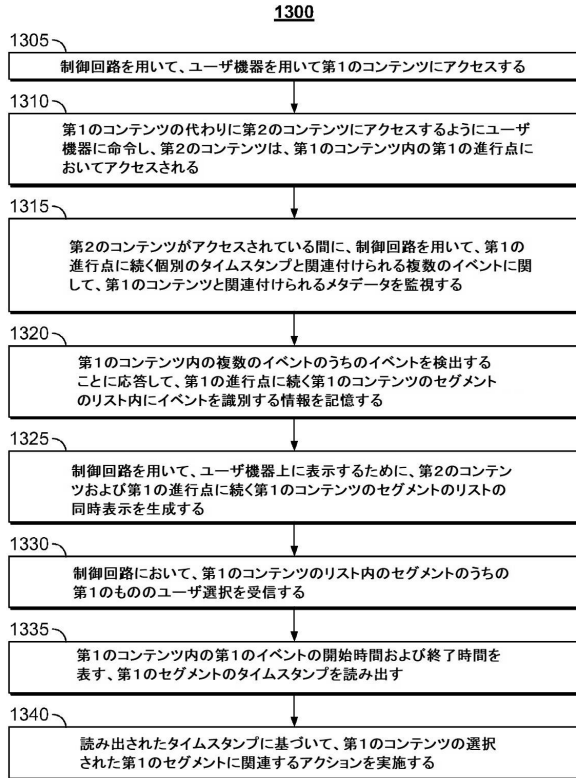


FIG. 13

【図 1 4】

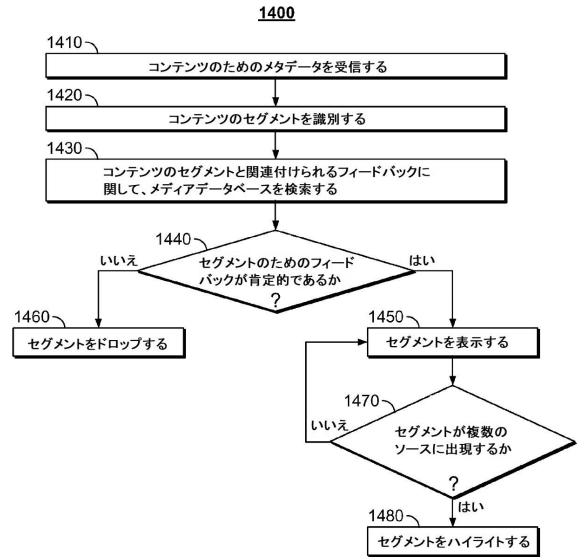


FIG. 14

【図 1 5】

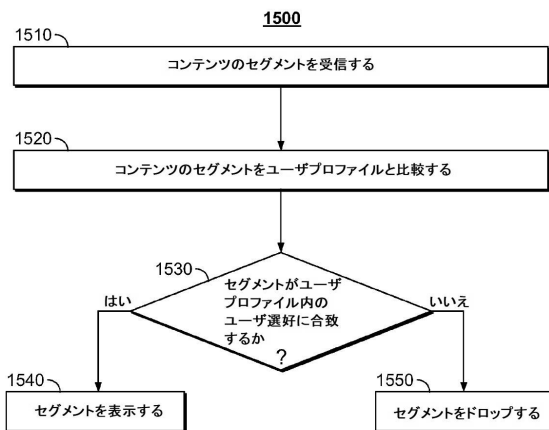


FIG. 15

【図 1 6】

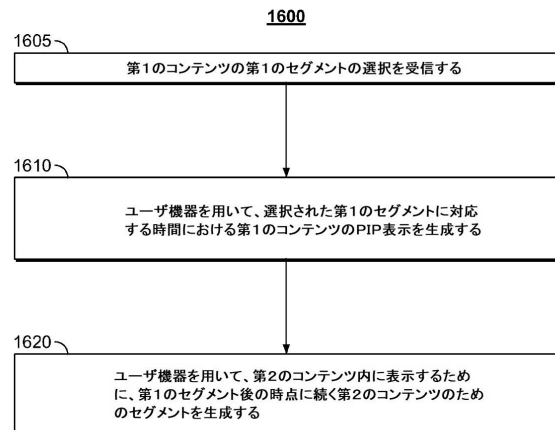


FIG. 16

10

20

30

40

50

【 図 1 7 】

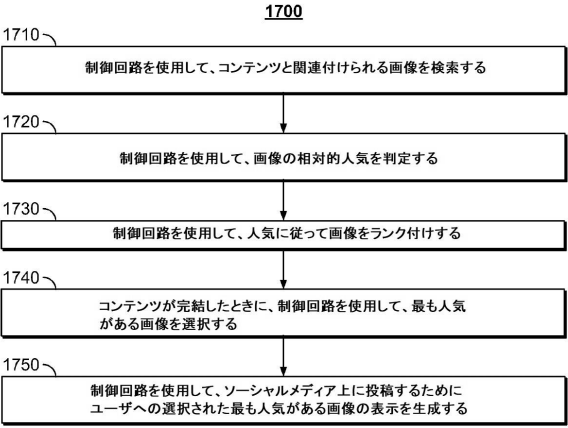


FIG. 17

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (72)発明者 マーセッド, エンジェル
アメリカ合衆国 ペンシルベニア 19087, ウェイン, イー. スウェズフォード ロード 550
- (72)発明者 ラミレス, クリスタ
アメリカ合衆国 ペンシルベニア 19003, アードモア, イー. スプリング アベニュー 236
- (72)発明者 ディーツ, トッド
アメリカ合衆国 ペンシルベニア 19454, ノース ウェールズ, デイビス ドライブ 124
- 審査官 大西 宏
- (56)参考文献 特開2006-246063(JP, A)
特開2007-208651(JP, A)
特表2016-521387(JP, A)
米国特許出願公開第2004/0255336(US, A1)
米国特許出願公開第2008/0127275(US, A1)
米国特許出願公開第2013/0166639(US, A1)
米国特許出願公開第2014/0282745(US, A1)
国際公開第2017/053532(WO, A1)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
H04N 7/10
H04N 7/14 - 7/173
H04N 7/20 - 7/56
H04N 21/00 - 21/858