

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載  
 【部門区分】第 6 部門第 3 区分  
 【発行日】令和 2 年 6 月 18 日 (2020.6.18)

【公表番号】特表 2020-506448 (P2020-506448A)  
 【公表日】令和 2 年 2 月 27 日 (2020.2.27)  
 【年通号数】公開・登録公報 2020-008  
 【出願番号】特願 2019-525010 (P2019-525010)  
 【国際特許分類】

G 0 6 F 3/0481 (2013.01)

【 F I 】

G 0 6 F 3/0481 1 5 0

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 5 月 1 日 (2020.5.1)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

コンピュータに実装された方法であって、前記方法は、

VR デバイスのユーザのために仮想現実 (VR) シーン内にインタラクティブ入力インターフェースを提示するステップであって、前記インタラクティブ入力インターフェースは全体入力のために使用される複数の入力ユニットを備え、前記複数の入力ユニットのうちの各入力ユニットは 1 つ以上の入力要素を備える、仮想現実 (VR) シーン内にインタラクティブ入力インターフェースを提示するステップと、

前記 VR シーン内のユーザシーン焦点が前記複数の入力ユニットのうちの選択された入力ユニット上にあると決定するステップと、

前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット上の前記ユーザシーン焦点の移動軌道が入力条件を満たすと決定するステップであって、前記移動軌道は円形軌道、正方形軌道、三角形軌道、および所定のグラフィックの少なくとも 1 つを含む、前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット上の前記ユーザシーン焦点の移動軌道が入力条件を満たすと決定するステップと、

前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット上の前記ユーザシーン焦点の前記移動軌道が前記入力条件を満たすと決定したときに、前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット内の前記入力要素を入力パスワードの一部として使用するステップとを含む、方法。

【請求項 2】

前記入力要素は、数字、文字または画像のうちの少なくとも 1 つを含み、前記入力パスワードは複数のセグメントに分割され、前記複数のセグメントのうちの各セグメントは単一のインタラクションを通して入力される、請求項 1 に記載のコンピュータに実装された方法。

【請求項 3】

前記 VR シーン内に前記インタラクティブ入力インターフェースを提示するステップは、所定の配列順序に基づいて、前記全体入力のために使用される前記複数の入力ユニットを前記 VR シーン内の 3 次元空間内に提示するステップを含む、請求項 1 に記載のコンピュータに実装された方法。

【請求項 4】

前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット上の前記ユーザシーン焦点の前記移動軌道が前記入力条件を満たすと決定するステップは、

前記移動軌道が前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット内の全ての前記入力要素を囲む円形軌道であると決定することを含み、前記円形軌道は時計回り、または反時計回りである、請求項1に記載のコンピュータに実装された方法。

【請求項5】

前記方法は、

パスワード入力プロセスにおいて、前記ユーザが前記複数の入力ユニットのうちの少なくとも2つの入力ユニットを選択することを識別するステップと、

前記複数の入力ユニットのうちの前記少なくとも2つの入力ユニットの入力要素を取得するステップと、

前記複数の入力ユニットのうちの前記少なくとも2つの入力ユニットを取得する順序に基づいて、前記複数の入力ユニットのうちの前記少なくとも2つの入力ユニットの前記入力要素を結合し、前記入力パスワードを取得するステップと、をさらに含む、請求項1に記載のコンピュータに実装された方法。

【請求項6】

前記ユーザシーン焦点は、ユーザの凝視焦点、または前記VRデバイスの入力デバイスを使用することによって制御されるデバイス制御焦点を含み、前記複数の入力ユニットのうちの各入力ユニットは、少なくとも3つの入力要素を含む、請求項1に記載のコンピュータに実装された方法。

【請求項7】

コンピュータシステムによって操作を実行するために実施され得る1つ以上の命令を記憶している非一時的なコンピュータ可読媒体であって、

前記操作は、

VRデバイスのユーザのために仮想現実(VR)シーン内にインタラクティブ入力インターフェースを提示することであって、前記インタラクティブ入力インターフェースは全体入力のために使用される複数の入力ユニットを備え、前記複数の入力ユニットのうちの各入力ユニットは1つ以上の入力要素を備える、VRシーン内にインタラクティブ入力インターフェースを提示することと、

前記VRシーン内のユーザシーン焦点が前記複数の入力ユニットのうちの選択された入力ユニット上にあると決定することと、

前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット上の前記ユーザシーン焦点の移動軌道が入力条件を満たすと決定することであって、前記移動軌道は円形軌道、正方形軌道、三角形軌道、および所定のグラフィックの少なくとも1つを含む、前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット上の前記ユーザシーン焦点の移動軌道が入力条件を満たすと決定することと、

前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット上の前記ユーザシーン焦点の前記移動軌道が前記入力条件を満たすと決定したときに、前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット内の前記入力要素を入力パスワードの一部として使用することと、を含む、非一時的なコンピュータ可読媒体。

【請求項8】

前記入力要素は、数字、文字または画像のうちの少なくとも1つを含み、前記入力パスワードは複数のセグメントに分割され、前記複数のセグメントのうちの各セグメントは単一のインタラクションを通して入力される、請求項7に記載の非一時的なコンピュータ可読媒体。

【請求項9】

前記VRシーン内に前記インタラクティブ入力インターフェースを提示することは、

所定の配列順序に基づいて、前記全体入力のために使用される前記複数の入力ユニットを前記VRシーン内の3次元空間内に提示することを含む、請求項7に記載の非一時的なコンピュータ可読媒体。

**【請求項 10】**

前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット上の前記ユーザシーン焦点の前記移動軌道が前記入力条件を満たすと決定することは、

前記移動軌道が前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット内の全ての前記入力要素を囲む円形軌道であると決定することを含み、前記円形軌道は時計回り、または反時計回りである、請求項7に記載の非一時的なコンピュータ可読媒体。

**【請求項 11】**

前記操作は、

パスワード入力プロセスにおいて、前記ユーザが前記複数の入力ユニットのうちの少なくとも2つの入力ユニットを選択することを識別することと、

前記複数の入力ユニットのうちの前記少なくとも2つの入力ユニットの入力要素を取得することと、

前記複数の入力ユニットのうちの前記少なくとも2つの入力ユニットを取得する順序に基づいて、前記複数の入力ユニットのうちの前記少なくとも2つの入力ユニットの前記入力要素を結合し、前記入力パスワードを取得することと、をさらに含む、請求項7に記載の非一時的なコンピュータ可読媒体。

**【請求項 12】**

前記ユーザシーン焦点は、ユーザの凝視焦点、または前記VRデバイスの入力デバイスを使用することによって制御されるデバイス制御焦点を含み、前記複数の入力ユニットのうちの各入力ユニットは、少なくとも3つの入力要素を含む、請求項7に記載の非一時的なコンピュータ可読媒体。

**【請求項 13】**

コンピュータに実装されたシステムであって、前記システムは、

1つ以上のコンピュータと、

1つ以上のコンピュータメモリデバイスであって、前記1つ以上のコンピュータと相互操作可能に連結され、前記1つ以上のコンピュータによって実施されるときに1つ以上の操作を実行する1つ以上の命令を記憶している、有形の非一時的な機械可読媒体と、を含み、

前記操作は、

VRデバイスのユーザのために仮想現実(VR)シーン内にインタラクティブ入力インターフェースを提示することであって、前記インタラクティブ入力インターフェースは全体入力のために使用される複数の入力ユニットを備え、前記複数の入力ユニットのうちの各入力ユニットは1つ以上の入力要素を備える、VRシーン内にインタラクティブ入力インターフェースを提示することと、

前記VRシーン内のユーザシーン焦点が前記複数の入力ユニットのうちの選択された入力ユニット上にあると決定することと、

前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット上の前記ユーザシーン焦点の移動軌道が入力条件を満たすと決定することであって、前記移動軌道は円形軌道、正方形軌道、三角形軌道、および所定のグラフィックの少なくとも1つを含む、前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット上の前記ユーザシーン焦点の移動軌道が入力条件を満たすと決定することと、

前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット上の前記ユーザシーン焦点の前記移動軌道が前記入力条件を満たすと決定したときに、前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット内の前記入力要素を入力パスワードの一部として使用することと、を含む、コンピュータに実装されたシステム。

**【請求項 14】**

入力要素は、数字、文字または画像のうちの少なくとも1つを含み、前記入力パスワードは複数のセグメントに分割され、前記複数のセグメントのうちの各セグメントは単一のインタラクションを通して入力される、請求項13に記載のコンピュータに実装されたシステム。

**【請求項 15】**

前記VRシーン内に前記インタラクティブ入力インターフェースを提示することは、  
所定の配列順序に基づいて、前記全体入力のために使用される前記複数の入力ユニット  
を前記VRシーン内の3次元空間内に提示することを含む、請求項13に記載のコンピュータ  
に実装されたシステム。

**【請求項 16】**

前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット上の前記ユーザシーン焦  
点の前記移動軌道が前記入力条件を満たすと決定することは、  
前記移動軌道が前記複数の入力ユニットのうちの前記選択された入力ユニット内の全て  
の前記入力要素を囲む円形軌道であると決定することを含み、前記円形軌道は時計回り、  
または反時計回りである、請求項13に記載のコンピュータに実装されたシステム。

**【請求項 17】**

前記操作は、  
パスワード入力プロセスにおいて、前記ユーザが前記複数の入力ユニットのうちの少な  
くとも2つの入力ユニットを選択することを識別することと、  
前記複数の入力ユニットのうちの前記少なくとも2つの入力ユニットの入力要素を取得  
することと、  
前記複数の入力ユニットのうちの前記少なくとも2つの入力ユニットを取得する順序に  
基づいて、前記複数の入力ユニットのうちの前記少なくとも2つの入力ユニットの前記入  
力要素を結合し、前記入力パスワードを取得することと、をさらに含む、請求項13に記載  
のコンピュータに実装されたシステム。