

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6749427号
(P6749427)

(45) 発行日 令和2年9月2日(2020.9.2)

(24) 登録日 令和2年8月13日(2020.8.13)

(51) Int.CI.

HO3M 13/19 (2006.01)

F 1

HO3M 13/19

請求項の数 26 (全 66 頁)

(21) 出願番号 特願2018-565065 (P2018-565065)
 (86) (22) 出願日 平成29年6月14日 (2017.6.14)
 (65) 公表番号 特表2019-518385 (P2019-518385A)
 (43) 公表日 令和1年6月27日 (2019.6.27)
 (86) 國際出願番号 PCT/US2017/037465
 (87) 國際公開番号 WO2017/218665
 (87) 國際公開日 平成29年12月21日 (2017.12.21)
 審査請求日 令和1年6月12日 (2019.6.12)
 (31) 優先権主張番号 62/349,784
 (32) 優先日 平成28年6月14日 (2016.6.14)
 (33) 優先権主張国・地域又は機関
米国(US)
 (31) 優先権主張番号 62/374,514
 (32) 優先日 平成28年8月12日 (2016.8.12)
 (33) 優先権主張国・地域又は機関
米国(US)

(73) 特許権者 507364838
 クアルコム、インコーポレイテッド
 アメリカ合衆国 カリフォルニア 921
 21 サンディエゴ モアハウス ドラ
 イブ 5775
 (74) 代理人 100108453
 弁理士 村山 靖彦
 (74) 代理人 100163522
 弁理士 黒田 晋平
 (72) 発明者 トマス・ジョセフ・リチャードソン
 アメリカ合衆国・カリフォルニア・921
 21-1714・サン・ディエゴ・モアハ
 ウス・ドライブ・5775

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】高性能、フレキシブル、かつコンパクトな低密度パリティ検査(LDPC)コード

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ワイヤレス通信のための方法であって、

選択回路によって、基本グラフのセットから第1の基本グラフを選択するステップであって、前記第1の基本グラフが、情報ビットに対応する変数ノードの列とパリティチェックに対応するチェックノードの行とを有するパリティチェック行列を定義し、基本グラフの前記セットが、リフトされた低密度パリティ検査(LDPC)コードのファミリーのセットに関連付けられ、前記第1の基本グラフが、送信コードレートの範囲での送信のための情報ビットを符号化するために、リフトされたLDPCコードのファミリーの前記セットのうちのリフトされたLDPCコードの第1のファミリーに関連付けられ、前記第1の基本グラフが、リフトされたLDPCコードの前記第1のファミリーによってサポートされるコードレートの範囲と送信コードレートの前記範囲との比較に基づいて選択される、ステップと、

符号化回路によって、1つまたは複数のコードワードを生成するために、送信コードレートの前記範囲における少なくとも1つの送信コードレートでの送信のために前記選択された第1の基本グラフに関連付けられたリフトされたLDPCコードの前記第1のファミリーからの少なくとも1つのリフトされたLDPCコードを使用して情報ビットを符号化するステップと、

アンテナに結合された送信機によって、前記1つまたは複数のコードワードを復号するための受信機に前記少なくとも1つの送信コードレートで媒体を介して前記1つまたは複数のコードワードを送信するステップと

10

20

を含み、

前記第1の基本グラフを選択するステップが、同一の送信コードレートをサポートする複数の基本グラフに関して、前記送信のブロック長のための最大リフティングサイズ値に関連付けられた前記基本グラフを選択するステップを含む、方法。

【請求項 2】

リフトされたLDPCコードのファミリーの前記セットの各ファミリーが、基本グラフの前記セットのうちの異なる基本グラフに関連付けられる、請求項1に記載の方法。

【請求項 3】

リフトされたLDPCコードのファミリーの前記セットの各ファミリーが、そのファミリーに関連付けられた前記基本グラフのクラスタ化されたリフティングのサイズ値のタワーに 10 対応するLDPCコードを含み、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の前記タワーが、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の複数のセットを含み、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の各セットが、互いの因数にリフティングサイズ値を含み、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の前記複数のセットが指数関数的に離間する、請求項2に記載の方法。

【請求項 4】

LDPCコードの前記ファミリーに関連付けられた前記異なる基本グラフが、完全なハイブリッド自動再送要求(HARQ)拡張においてほぼ等しい最大数のベース変数ノードを有する、請求項2に記載の方法。

【請求項 5】

リフトされたLDPCコードの各ファミリーが、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の前記タワーによってサポートされるブロック長の範囲とそのファミリーに関連付けられた前記基本グラフの拡張によってサポートされるコードレートの範囲とに対応するリフトされたLDPCコードのセットを含む、請求項3に記載の方法。

【請求項 6】

サポートされるブロック長の前記範囲が、リフトされたLDPCコードの前記ファミリーに関連付けられたクラスタ化されたリフティングのサイズ値の前記セットによって定義され、

サポートされるコードレートの前記範囲が、リフトされたLDPCコードの前記ファミリーに関連付けられた前記基本グラフをパンクチャーリングすることによって取得されるコアグラフに対応するリフトされたLDPCコードの前記ファミリーの前記コードレートおよびハイブリッド自動再送要求(HARQ)拡張ビットを前記基本グラフに追加することによって取得される拡張されたグラフに対応する最低コードレートによって定義される、 30

請求項5に記載の方法。

【請求項 7】

前記第1の基本グラフを選択するステップが、

送信コードレートの前記範囲の最高送信コードレートに最も近い前記コードレートをサポートする前記基本グラフを選択する、または、複数の基本グラフが前記コードレートをサポートしている場合には、より小さい基本グラフサイズを有する前記基本グラフを選択するステップ 40

を含む、請求項6に記載の方法。

【請求項 8】

前記少なくとも1つのリフトされたLDPCコードを使用して前記情報ビットを符号化するステップが、

送信コードレートの前記範囲における前記最高送信コードレートに関して、前記コードレートに対応する、リフトされたLDPCコードの前記第1のファミリーからの前記リフトされたLDPCコードを使用するステップと、

送信コードレートの前記範囲における他の送信コードレートに関して、前記選択された第1の基本グラフの前記拡張された基本グラフから取得されるより低いコードレートに対応する、リフトされたLDPCコードの前記第1のファミリーからのリフトされたLDPCコード 50

を使用するステップと
を含む、請求項7に記載の方法。

【請求項 9】

前記選択回路によって、基本グラフの前記セットから第2の基本グラフを選択するステップであって、前記第2の基本グラフが、送信コードレートの別の範囲での送信のための他の情報ビットを符号化するために、リフトされたLDPCコードのファミリーの前記セットのうちのリフトされたLDPCコードの第2のファミリーに関連付けられ、前記第2の基本グラフが、リフトされたLDPCコードの前記第2のファミリーによってサポートされるコードレートの範囲と送信コードレートの前記別の範囲との比較に基づいて選択される、ステップをさらに含む、請求項1に記載の方法。

10

【請求項 10】

ワイヤレス通信のための装置であって、

基本グラフのセットから第1の基本グラフを選択するための手段であって、前記第1の基本グラフが、情報ビットに対応する変数ノードの列とパリティチェックに対応するチェックノードの行とを有するパリティチェック行列を定義し、基本グラフの前記セットが、リフトされた低密度パリティ検査(LDPC)コードのファミリーのセットに関連付けられ、前記第1の基本グラフが、送信コードレートの範囲での送信のための情報ビットを符号化するために、リフトされたLDPCコードのファミリーの前記セットのうちのリフトされたLDPCコードの第1のファミリーに関連付けられ、前記第1の基本グラフが、リフトされたLDPCコードの前記第1のファミリーによってサポートされるコードレートの範囲と送信コードレートの前記範囲との比較に基づいて選択される、手段と、

20

1つまたは複数のコードワードを生成するために、送信コードレートの前記範囲における少なくとも1つの送信コードレートでの送信のために前記選択された第1の基本グラフに関連付けられたリフトされたLDPCコードの前記第1のファミリーからの少なくとも1つのリフトされたLDPCコードを使用して情報ビットを符号化するための手段と、

前記1つまたは複数のコードワードを復号するための受信機に前記少なくとも1つの送信コードレートで媒体を介して前記1つまたは複数のコードワードを送信するための手段とを含み、

前記第1の基本グラフを選択するための手段が、同一の送信コードレートをサポートする複数の基本グラフに関して、前記送信のブロック長のための最大リフティングサイズ値に関連付けられた前記基本グラフを選択するための手段を含む、装置。

30

【請求項 11】

リフトされたLDPCコードのファミリーの前記セットの各ファミリーが、基本グラフの前記セットのうちの異なる基本グラフに関連付けられる、請求項10に記載の装置。

【請求項 12】

リフトされたLDPCコードのファミリーの前記セットの各ファミリーが、そのファミリーに関連付けられた前記基本グラフのクラスタ化されたリフティングのサイズ値のタワーに対応するLDPCコードを含み、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の前記タワーが、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の複数のセットを含み、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の各セットが、互いの因数にリフティングサイズ値を含み、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の前記複数のセットが指数関数的に離間する、請求項11に記載の装置。

40

【請求項 13】

LDPCコードの前記ファミリーに関連付けられた前記異なる基本グラフが、完全なハイブリッド自動再送要求(HARQ)拡張においてほぼ等しい最大数のベース変数ノードを有する、請求項11に記載の装置。

【請求項 14】

リフトされたLDPCコードの各ファミリーが、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の前記タワーによってサポートされるブロック長の範囲とそのファミリーに関連付けられた前記基本グラフの拡張によってサポートされるコードレートの範囲とに対応するリフト

50

されたLDPCコードのセットを含む、請求項12に記載の装置。

【請求項 15】

サポートされるブロック長の前記範囲が、リフトされたLDPCコードの前記ファミリーに関連付けられたクラスタ化されたリフティングのサイズ値の前記セットによって定義され、

サポートされるコードレートの前記範囲が、リフトされたLDPCコードの前記ファミリーに関連付けられた前記基本グラフをパンクチャーリングすることによって取得されるコアグラフに対応するリフトされたLDPCコードの前記ファミリーの前記コードレートおよびハイブリッド自動再送要求(HARQ)拡張ビットを前記基本グラフに追加することによって取得される拡張されたグラフに対応する最低コードレートによって定義される、

10

請求項14に記載の装置。

【請求項 16】

前記第1の基本グラフを選択するための手段が、

送信コードレートの前記範囲の最高送信コードレートに最も近い前記コードレートをサポートする前記基本グラフを選択する、または、複数の基本グラフが前記コードレートをサポートしている場合には、より小さい基本グラフサイズを有する前記基本グラフを選択するための手段

を含む、請求項15に記載の装置。

【請求項 17】

前記少なくとも1つのリフトされたLDPCコードを使用して前記情報ビットを符号化するための手段が、

20

送信コードレートの前記範囲における前記最高送信コードレートに関して、前記コードレートに対応する、リフトされたLDPCコードの前記第1のファミリーからの前記リフトされたLDPCコードを使用するための手段と、

送信コードレートの前記範囲における他の送信コードレートに関して、前記選択された第1の基本グラフの前記拡張された基本グラフから取得されるより低いコードレートに対応する、リフトされたLDPCコードの前記第1のファミリーからのリフトされたLDPCコードを使用するための手段と

を含む、請求項16に記載の装置。

【請求項 18】

30

ワイヤレス通信のための装置であって、

メモリに結合された少なくとも1つのプロセッサであって、

基本グラフのセットから第1の基本グラフを選択することであって、前記第1の基本グラフが、情報ビットに対応する変数ノードの列とパリティチェックに対応するチェックノードの行とを有するパリティチェック行列を定義し、基本グラフの前記セットが、リフトされた低密度パリティ検査(LDPC)コードのファミリーのセットに関連付けられ、前記第1の基本グラフが、送信コードレートの範囲での送信のための情報ビットを符号化するために、リフトされたLDPCコードのファミリーの前記セットのうちのリフトされたLDPCコードの第1のファミリーに関連付けられ、前記第1の基本グラフが、リフトされたLDPCコードの前記第1のファミリーによってサポートされるコードレートの範囲と送信コードレートの前記範囲との比較に基づいて選択される、ことと、

40

1つまたは複数のコードワードを生成するために、送信コードレートの前記範囲における少なくとも1つの送信コードレートでの送信のために前記選択された第1の基本グラフに関連付けられたリフトされたLDPCコードの前記第1のファミリーからの少なくとも1つのリフトされたLDPCコードを使用して情報ビットを符号化することとをするように構成された、少なくとも1つのプロセッサと、

前記1つまたは複数のコードワードを復号するための受信機に前記少なくとも1つの送信コードレートで媒体を介して前記1つまたは複数のコードワードを送信するように構成された送信機と

を含み、

50

前記少なくとも1つのプロセッサが、同一の送信コードレートをサポートする複数の基本グラフに関して、前記送信のブロック長のための最大リフティングサイズ値に関連付けられた前記基本グラフを選択することによって、前記第1の基本グラフを選択するように構成される、装置。

【請求項 19】

リフトされたLDPCコードのファミリーの前記セットの各ファミリーが、基本グラフの前記セットのうちの異なる基本グラフに関連付けられる、請求項18に記載の装置。

【請求項 20】

リフトされたLDPCコードのファミリーの前記セットの各ファミリーが、そのファミリーに関連付けられた前記基本グラフのクラスタ化されたリフティングのサイズ値のタワーに10対応するLDPCコードを含み、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の前記タワーが、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の複数のセットを含み、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の各セットが、互いの因数にリフティングサイズ値を含み、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の前記複数のセットが指数関数的に離間する、請求項19に記載の装置。

【請求項 21】

LDPCコードの前記ファミリーに関連付けられた前記異なる基本グラフが、完全なハイブリッド自動再送要求(HARQ)拡張においてほぼ等しい最大数のベース変数ノードを有する、請求項19に記載の装置。

【請求項 22】

リフトされたLDPCコードの各ファミリーが、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の前記タワーによってサポートされるブロック長の範囲とそのファミリーに関連付けられた前記基本グラフの拡張によってサポートされるコードレートの範囲とに対応するリフトされたLDPCコードのセットを含む、請求項20に記載の装置。

【請求項 23】

前記少なくとも1つのプロセッサが、

送信コードレートの前記範囲における最高送信コードレートについて、前記コードレートに対応する、リフトされたLDPCコードの前記第1のファミリーからの前記リフトされたLDPCコードを使用し、

送信コードレートの前記範囲における他の送信コードレートについて、前記選択された第1の基本グラフの拡張された基本グラフから取得されるより低いコードレートに対応する、リフトされたLDPCコードの前記第1のファミリーからのリフトされたLDPCコードを使用する

ことによって、前記情報ビットを符号化するように構成される、請求項18に記載の装置。

【請求項 24】

ワイヤレス通信のためのコンピュータ実行可能コードを記憶したコンピュータ可読記憶媒体であって、前記コードが、

基本グラフのセットから第1の基本グラフを選択するためのコードであって、前記第1の基本グラフが、情報ビットに対応する変数ノードの列とパリティチェックに対応するチェックノードの行とを有するパリティチェック行列を定義し、基本グラフの前記セットが、リフトされた低密度パリティ検査(LDPC)コードのファミリーのセットに関連付けられ、前記第1の基本グラフが、送信コードレートの範囲での送信のための情報ビットを符号化するために、リフトされたLDPCコードのファミリーの前記セットのうちのリフトされたLDPCコードの第1のファミリーに関連付けられ、前記第1の基本グラフが、リフトされたLDPCコードの前記第1のファミリーによってサポートされるコードレートの範囲と送信コードレートの前記範囲との比較に基づいて選択される、コードと、

1つまたは複数のコードワードを生成するために、送信コードレートの前記範囲における少なくとも1つの送信コードレートでの送信のために前記選択された第1の基本グラフに関連付けられたリフトされたLDPCコードの前記第1のファミリーからの少なくとも1つのリフトされたLDPCコードを使用して情報ビットを符号化するためのコードと、

10

20

30

40

50

前記1つまたは複数のコードワードを復号するための受信機に前記少なくとも1つの送信コードレートで媒体を介して前記1つまたは複数のコードワードを送信するためのコードと
を含み、

前記第1の基本グラフを選択するためのコードが、同一の送信コードレートをサポートする複数の基本グラフに関して、前記送信のブロック長のための最大リフティングサイズ値に関連付けられた前記基本グラフを選択するためのコードを含む、コンピュータ可読記憶媒体。

【請求項25】

リフトされたLDPCコードのファミリーの前記セットの各ファミリーが、そのファミリーに関連付けられた前記基本グラフのクラスタ化されたリフティングのサイズ値のタワーに対応するLDPCコードを含み、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の前記タワーが、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の複数のセットを含み、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の各セットが、互いの因数にリフティングサイズ値を含み、クラスタ化されたリフティングのサイズ値の前記複数のセットが指数関数的に離間する、請求項24に記載のコンピュータ可読記憶媒体。 10

【請求項26】

送信コードレートの前記範囲における最高送信コードレートに関して、前記コードレートに対応する、リフトされたLDPCコードの前記第1のファミリーからの前記リフトされたLDPCコードを使用するためのコードと、 20

送信コードレートの前記範囲における他の送信コードレートに関して、前記選択された第1の基本グラフの拡張された基本グラフから取得されるより低いコードレートに対応する、リフトされたLDPCコードの前記第1のファミリーからのリフトされたLDPCコードを使用するためのコードと

をさらに含む、請求項24に記載のコンピュータ可読記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

関連出願の相互参照および優先権主張

本出願は、2016年6月14日に出願した、米国仮特許出願第62/349,784号(163764P1)、2016年8月12日に出願した、米国仮特許出願第62/374,514号(164403P1)、および2017年6月13日に出願した、米国特許出願第15/622,008号(164403)の利益および優先権を主張するものであり、それら3つの出願は全体が、すべての適用可能な目的のために参照により本明細書に組み込まれている。 30

【0002】

以下で論じる技法のいくつかの態様は、一般に、高性能、フレキシブル、かつコンパクトな低密度パリティ検査(LDPC)コードのための方法および装置に関する。より詳細には、いくつかの態様は、ファインインクリメンタル(fine incremental)冗長ハイブリッド自動再送要求(IRA-HARQ)拡張が可能であり、良好なエラーフロア(error floor)性能、高いスループット性能のためのハイレベルの並列性、および低い記述複雑性を維持しながら、広範囲のコードレート、ブロック長、および粒度のためのLDPCコード設計に関する技法を提供する。 40

【背景技術】

【0003】

ワイヤレス通信システムは、音声、ビデオ、データ、メッセージング、放送などの様々なタイプの通信コンテンツを提供するために広く展開されている。これらのシステムは、利用可能なシステムリソース(たとえば、帯域幅および送信電力)を共有することによって、複数のユーザとの通信をサポートすることができる多元接続技術を採用することができる。そのような多元接続システムの例は、符号分割多元接続(CDMA)システム、時分割同期CDMA(TD-SCDMA)、時分割多元接続(TDMA)システム、周波数分割多元接続(FDMA)システム、 50

シングルキャリアFDMA(SC-FDMA)システム、直交周波数分割多元接続(OFDMA)システム、オンラインタームエボリューション(LTE)システム、第3世代パートナーシッププロジェクト(3GPP)LTEシステム、およびLTEアドバンスト(LTE-A)システムを含む。これらの多元接続技術は、異なるワイヤレスデバイスが都市、国家、地域、さらには地球レベルで通信することを可能にする共通プロトコルを提供するために、様々な電気通信規格において採用されている。新しい電気通信規格の一例は、ニューラジオ(NR)、たとえば5G無線アクセスである。NRは、3GPPによって公表されたLTEモバイル規格の拡張のセットである。5G無線アクセスは、スペクトル効率を改善し、コストを削減し、サービスを改善し、新しいスペクトルを使用し、またダウンリンク(DL)およびアップリンク(UL)上でOFDMAをサイクリックプレフィックス(CP)とともに使用する他のオープン規格とよりうまく統合することによって、モバイルブロードバンドインターネットアクセスをよりうまくサポートし、ならびにビームフォーミング、多入力多出力(MIMO)アンテナ技術、およびキャリアアグリゲーションをサポートするように設計されている。

【0004】

一般に、ワイヤレス多元接続通信システムは、複数のワイヤレスノードのための通信を同時にサポートすることができる。各ノードは、順方向リンクおよび逆方向リンク上の送信を介して1つまたは複数の基地局(BS)と通信する。順方向リンク(または、ダウンリンク)は、BSからノードへの通信リンクを指し、逆方向リンク(または、アップリンク)は、ノードから基地局への通信リンクを指す。通信リンクは、单入力单出力、多入力单出力またはMIMOシステムを介して確立され得る。

【0005】

いくつかの例では、ワイヤレス多元接続通信システムは、ユーザ機器(UE)としても知られている複数の通信デバイスのための通信を各々が同時にサポートする、いくつかのBSを含み得る。LTEネットワークまたはLTE-Aネットワークでは、1つまたは複数のBSのセットがeNodeB(eNB)として定義されてもよい。他の例(たとえば、次の世代、NR、または5Gネットワーク)では、ワイヤレス多元接続通信システムは、いくつかの中央ユニット(CU)(たとえば、中央ノード(CN)、アクセスノードコントローラ(ANC)など)と通信する、いくつかの分散ユニット(DU)(たとえば、エッジユニット(EU)、エッジノード(EN)、ラジオヘッド(RH)、スマートラジオヘッド(SRH)、送信受信点(TRP)など)を含んでもよく、CUと通信する1つまたは複数のDUのセットがアクセスノード(たとえば、BS、NR BS、5G BS、NB、eNB、NR NB、5G NB、アクセスポイント(AP)、ネットワークノード、gNB、TRPなど)を定義してもよい。BS、AN、またはDUは、(たとえば、BSからUEへの送信のための)ダウンリンクチャネル上で、および(たとえば、UEからBS、AN、またはDUへの送信のための)アップリンクチャネル上で、UEまたはUEのセットと通信し得る。

【0006】

2進値(たとえば、1および0)は、ビデオ、オーディオ、統計情報など、様々なタイプの情報を表し、それらを通信するために使用される。残念ながら、2進データを記憶、送信、および/または処理する間、非意図的に誤りが生じる場合があり、たとえば、「1」が「0」に変更される場合、またはその逆が生じる場合がある。

【0007】

概して、データ送信の場合、受信機は、雑音またはひずみが存在する場合に受信された各ビットを観測し、そのビットの値の指示のみが取得される。これらの状況下で、観測された値は「ソフト」ビットのソースと解釈される。ソフトビットは、そのビットの値(たとえば、1または0)の好適な推定値を、その推定値の信頼度の何らかの指示とともに示す。誤りの数は比較的少ない可能性があるが、少数の誤りまたはひずみレベルですら、データを未使用にする場合があり、送信誤りの場合、データの再送信を必要にし得る。

【0008】

誤りを検査し、場合によっては、誤りを訂正するための機構を提供するために、2進データをコーディングして、慎重に設計された冗長性を取り入れることができる。データの単位のコーディングは、通常、コードワードと呼ばれるものを生成する。その冗長性によ

10

20

30

40

50

り、コードワードは、しばしば、そこからコードワードが生成されたデータの入力単位よりも多くのビットを含むことになる。冗長ビットは、エンコーダによって送信ビットストリームに追加されて、コードワードを生成する。送信コードワードから生じる信号が受信または処理されるとき、その信号内で観測されるそのコードワード内に含まれる冗長情報を使用して、元のデータユニットを復元するために、受信信号内の誤りを識別および/もしくは訂正すること、またはそこからのひずみを除去することができる。そのような誤りの検査および/または訂正は、復号プロセスの一環として実装され得る。誤りがない場合、または訂正可能な誤りまたはひずみの場合、復号を使用して、処理されているソースデータから、符号化された元のデータユニットを復元することができる。復元不可能な誤りの場合、復号プロセスは、元のデータが完全に復元され得ないという何らかの指示を生成することができる。復号失敗のそのような指示は、データの再送信を開始することができる。

【0009】

データ通信のための光ファイバーラインの使用が増大し、データがデータ記憶デバイス(たとえば、ディスクドライブ、テープなど)から読み取られ、それらに記憶され得るレートが増大するにつれて、データ記憶および送信容量の効率的な使用だけでなく、高速度でデータを符号化および復号する能力を増加する必要性が存在する。

【先行技術文献】

【非特許文献】

【0010】

【非特許文献1】Tom RichardsonおよびRuediger Urbankeによる、2008年3月17日に出版された「Modern Coding Theory」

【発明の概要】

【課題を解決するための手段】

【0011】

以下では、論じる技術の基本的理解を与えるために本開示のいくつかの態様を要約する。この要約は、本開示のすべての企図された特徴の広範な概観ではなく、本開示のすべての態様の主要または重要な要素を識別するものでもなく、本開示のいずれかまたはすべての態様の範囲を定めるものでもない。その唯一の目的は、後で提示するより詳細な説明の前置きとして、本開示の1つまたは複数の態様のいくつかの概念を概要の形で提示することである。この議論を考察した後、詳細には「発明を実施するための形態」と題するセクションを読んだ後、本開示の特徴が、ワイヤレスネットワーク内のアクセスポイントと局との間の通信の改善を含む利点をどのようにもたらすかが理解されよう。

【0012】

符号化効率および高データレートは重要であるが、符号化および/または復号システムが幅広いデバイス(たとえば、消費者デバイス)における使用のために実際的になるには、エンコーダおよび/またはデコーダが合理的なコストで実装され得ることが重要である。

【0013】

通信システムは、しばしば、いくつかの異なるレートで動作する必要がある。調整可能な低密度パリティ検査(LDPC)コードは、異なるレートでコーディングおよび復号を提供する単純な実装のために使用され得る。たとえば、より低いレートのLDPCコードをパンクチャすることによって、より高いレートのLDPCコードが生成され得る。

【0014】

モバイルブロードバンドアクセスに対する需要が増大し続けるにつれて、NR技術におけるさらなる改善が必要である。好ましくは、これらの改善は、他の多元接続技術、およびこれらの技術を採用する電気通信規格に適用可能であるべきである。改善のための1つの領域は、NRに適用可能な、符号化/復号の領域である。たとえば、NRのための高性能LDPCコードに関する技法が望ましい。

【0015】

本開示のいくつかの態様は、一般に、高性能、フレキシブル、かつコンパクトな低密度

10

20

30

40

50

パリティ検査(LDPC)コード設計のための方法および装置に関する。LDPCコード設計は、ファインインクリメンタル冗長ハイブリッド自動再送要求(IR-HARQ)拡張が可能であり、良好なエラーフロア性能、高いスループット性能を与えるためのハイレベルの並列性、および低い記述複雑性を維持しながら、広範囲のコードレート、ブロック長、および粒度をサポートし得る。

【0016】

一態様では、送信デバイスによるワイヤレス通信のための方法が提供される。この方法は、一般に、情報ビットを送信するために使用されるべき送信レートに関連付けられた複数の送信レート領域を判定するステップを含む。送信デバイスは、送信レート領域の各々に関する情報ビットを符号化するためにリフトされたLDPCコードのファミリーのセットのリフトされたLDPCコードのファミリーを選択し、1つまたは複数のコードワードを生成するために、各それぞれの送信レート領域内の送信のためのリフトされたLDPCコードの選択されたファミリーからの少なくとも1つのリフトされたLDPCコードを使用して情報ビットを符号化し、媒体を介して1つまたは複数のコードワードを送信する。

10

【0017】

一態様では、ワイヤレス通信のための送信デバイスなどの装置が提供される。この装置は、一般に、情報ビットを送信するために使用されるべき送信レートに関連付けられた複数の送信レート領域を判定するための手段を含む。送信デバイスは、送信レート領域の各々に関する情報ビットを符号化するためにリフトされたLDPCコードのファミリーのセットのリフトされたLDPCコードのファミリーを選択するための手段と、1つまたは複数のコードワードを生成するために、各それぞれの送信レート領域内の送信のためのリフトされたLDPCコードの選択されたファミリーからの少なくとも1つのリフトされたLDPCコードを使用して情報ビットを符号化するための手段と、媒体を介して1つまたは複数のコードワードを送信ための手段とを含む。

20

【0018】

一態様では、ワイヤレス通信のための送信デバイスなどの装置が提供される。この装置は、一般に、メモリに結合された少なくとも1つのプロセッサを含む。少なくとも1つのプロセッサは、情報ビットを送信するために使用されるべき送信レートに関連付けられた複数の送信レート領域を判定する。少なくとも1つのプロセッサはまた、送信レート領域の各々に関する情報ビットを符号化するためにリフトされたLDPCコードのファミリーのセットのリフトされたLDPCコードのファミリーを選択し、1つまたは複数のコードワードを生成するために、各それぞれの送信レート領域内の送信のためのリフトされたLDPCコードの選択されたファミリーからの少なくとも1つのリフトされたLDPCコードを使用して情報ビットを符号化する。送信デバイスはまた、媒体を介して1つまたは複数のコードワードを送信するように構成された送信機を含む。

30

【0019】

一態様では、コンピュータ可読媒体が提供される。コンピュータ可読媒体は、送信デバイスによるワイヤレス通信のためにコンピュータ実行可能コードを記憶している。このコードは、一般に、情報ビットを送信するために使用されるべき送信レートに関連付けられた複数の送信レート領域を判定するためのコードを含む。このコードはまた、送信レート領域の各々に関する情報ビットを符号化するためにリフトされたLDPCコードのファミリーのセットのリフトされたLDPCコードのファミリーを選択するためのコードと、1つまたは複数のコードワードを生成するために、各それぞれの送信レート領域内の送信のためのリフトされたLDPCコードの選択されたファミリーからの少なくとも1つのリフトされたLDPCコードを使用して情報ビットを符号化するためのコードと、媒体を介して1つまたは複数のコードワードを送信ためのコードとを含む。

40

【0020】

上記の目的および関係する目的を達成するために、1つまたは複数の態様は、以下で十分に説明され、特に特許請求の範囲で指摘する特徴を含む。以下の説明および添付の図面は、1つまたは複数の態様のいくつかの例示的な特徴を詳細に記載している。しかしながら

50

ら、これらの特徴は、様々な態様の原理が採用され得る様々な方法のほんのいくつかを示すものであり、この説明は、すべてのそのような態様およびそれらの均等物を含むものとする。

【0021】

本開示の上記の特徴が詳細に理解できるように、添付の図面にその一部が示される態様を参照することによって、上記で概略的に説明した内容についてより具体的な説明を行う場合がある。添付の図面は、本開示のいくつかの典型的な態様のみを示すが、この説明は他の同様に有効な態様にも当てはまる場合があるので、したがって、本開示の範囲を限定するものと見なされるべきではない。

【図面の簡単な説明】

10

【0022】

【図1】本開示のいくつかの態様による、例示的なワイヤレス通信システムを概念的に示すブロック図である。

【図2】本開示のいくつかの態様による、分散RANの例示的な論理アーキテクチャを示すブロック図である。

【図3】本開示のいくつかの態様による、分散RANの例示的な物理アーキテクチャを示す図である。

【図4】本開示のいくつかの態様による、例示的な基地局(BS)およびユーザ機器(UE)の設計を概念的に示すブロック図である。

【図5】本開示のいくつかの態様による、通信プロトコルスタックを実装するための例を示す図である。

20

【図6】本開示のいくつかの態様による、ダウンリンク(DL)セントリック(centric)サブフレームの一例を示す図である。

【図7】本開示のいくつかの態様による、アップリンク(UL)セントリックサブフレームの一例を示す図である。

【図8】本開示のいくつかの実施形態による、例示的な低密度パリティ検査(LDPC)コードのグラフィカル表現である。

【図8A】本開示のいくつかの態様による、図8の例示的なLDPCコードの行列表現である。

【図9】本開示のいくつかの態様による、図8のLDPCコードのリフティングのグラフィカル表現である。

30

【図10】いくつかの態様による、準巡回(quasi-cyclic)802.11 LDPCコードに関する行列の整数表現である。

【図11】本開示のいくつかの態様による、例示的なエンコーダを示す簡素化ブロック図である。

【図12】本開示のいくつかの態様による、例示的なデコーダを示す簡素化ブロック図である。

【図13】本開示のいくつかの態様による、送信デバイスによって実行され得る基本グラフ構造を使用してコードワードを符号化および送信するための例示的な動作を示す流れ図である。

40

【図14】本開示のいくつかの態様による、送信デバイスによって実行され得る基本グラフ構造を使用してコードワードを符号化および送信するための例示的な動作を示す流れ図である。

【図15】本開示の態様による、ワイヤレスデバイスによって実行され得る例示的な動作を示す流れ図である。

【図16】本開示の態様による、例示的なベースパリティチェック行列(PCM)の構造を示す図である。

【図17】本開示の態様による、例示的な最適化された基本グラフを示す図である。

【図18】本開示のいくつかの態様による、高レートコードに対する次数3のチェックおよびパンクチャーリングを示す表である。

50

【図18A】本開示のいくつかの態様による、図18に示した表を得るために使用される、図17の最適化された基本グラフに関するPCMのコア部分を示す表である。

【図19】本開示のいくつかの態様による、例示的なコードファミリーのコアを示す図である。

【図19A】本開示のいくつかの態様による、図19に示したコアの短縮部分行列の行次数を示す表である。

【図20】本開示のいくつかの態様による、別の例示的なコードファミリーのコアを示す図である。

【図20A】本開示のいくつかの態様による、図20に示したコアの短縮部分行列の行次数を示す表である。

10

【図21】本開示のいくつかの態様による、さらに別の例示的なコードファミリーのコアを示す図である。

【図21A】本開示のいくつかの態様による、図21に示したコアの短縮部分行列の行次数を示す表である。

【図22】本開示のいくつかの態様による、中間コードレートに対する次数3のチェックおよびパンクチャーリングを示す表である。

【図22A】本開示のいくつかの態様による、図22に示した表を得るために使用される、8のリフティングサイズ値を有する、PCMのコア部分を示す表である。

【図23】本開示のいくつかの態様による、低レートコードに対する次数3のチェックおよびパンクチャーリングを示す表である。

20

【図23A】本開示のいくつかの態様による、図23に示した表を得るために使用される、8のリフティングサイズ値を有する、PCMのコア部分を示す表である。

【図24】本開示のいくつかの態様による、送信デバイスによって情報を符号化するために使用するためのLDPCコードのファミリーを選択するための例示的な動作を示す流れ図である。

【図25】本開示のいくつかの態様による、送信デバイスによるワイヤレス通信のための例示的な動作を示す流れ図である。

【図26】本開示のいくつかの態様による、8のリフティングサイズ値を有する例示的なコアアリフトされたPCMを示す図である。

【図27】本開示のいくつかの態様による、単一のエッジが除去された、図25に示したコアアリフトされたPCMの例を示す図である。

30

【発明を実施するための形態】

【0023】

理解を促すために、可能な場合、図面に共通する同一要素を指すために、同一の参照番号が使用されている。特定の具陳なしに、一実施形態で開示する要素が他の実施形態に関して有利に利用される場合があると考えられる。

【0024】

本開示の態様は、ニューラジオ(NR)アクセス技術(たとえば、5G無線アクセス)に関する符号化(および/または復号)のための装置、方法、処理システム、およびコンピュータプログラム製品を提供する。NRは、新しいエアインターフェースまたは固定トランスポートレイヤに従って動作するように構成された無線を指す場合がある。NRは、広帯域幅(たとえば、80MHz以上)をターゲットにする拡張型モバイルブロードバンド(eMBB)サービス、高いキャリア周波数(たとえば、60GHz)をターゲットにするミリメートル波(mmW)サービス、非後方互換性MTC技法をターゲットにするマッシブマシンタイプ通信(mMTC:massive machine type communication)サービス、および/または超信頼型低レイテンシ通信(URLLC:ultra-reliable low-latency communications)サービスをターゲットにするミッションクリティカル(MiCr)サービスに対するサポートを含み得る。これらのサービスは、レイテンシ要件および信頼性要件を含み得る。NRは、低密度パリティ検査(LDPC)符号化および/またはポーラ符号(polar code)を使用することができる。

40

【0025】

50

本開示のいくつかの態様は、一般に、高性能、フレキシブル、かつコンパクトであり得るLDPCコード設計を使用した符号化および/または復号のための方法および装置に関する。LDPCコード設計は、広範囲のコードレート、ブロック長、および粒度をサポートし得る。LDPCコード設計は、ファインインクリメンタル冗長ハイブリッド自動再送要求(IR-HARQ)拡張をサポートし得る。LDPCコード設計は、良好なフロア性能、高いスループット性能を与えるためのハイレベルの並列性、および低い記述複雑性を有し得る。

【0026】

本開示の様々な態様について、添付の図面を参照しながら、以下でより十分に説明する。しかしながら、本開示は、多くの異なる形態で具現化されてもよく、本開示全体にわたって提示される任意の特定の構造または機能に限定されるものと解釈されるべきではない。むしろ、これらの態様は、本開示が周到で完全になり、本開示の範囲を当業者に十分に伝えるように与えられる。本開示の教示に基づいて、本開示の範囲は、本開示の任意の他の態様とは無関係に実装されるにせよ、本開示の任意の他の態様と組み合わせて実装されるにせよ、本明細書で開示する本開示の任意の態様を包含するものであることを、当業者は諒解されたい。たとえば、本明細書に記載の任意の数の態様を使用して、装置が実装されてもよく、または方法が実践されてもよい。加えて、本開示の範囲は、本明細書に記載した本開示の様々な態様に加えて、またはそれらの態様以外に、他の構造、機能、または構造および機能を使用して実践されるそのような装置または方法を包含するものとする。本明細書で開示する本開示のいずれの態様も、請求項の1つまたは複数の要素によって具現化され得ることを理解されたい。「例示的」という語は、本明細書では「一例、事例、または例示としての働きをすること」を意味するために使用される。本明細書で「例示的」と説明される任意の態様は、必ずしも他の態様よりも好ましいまたは有利であると解釈されるべきではない。

10

【0027】

特定の態様について本明細書で説明するが、これらの態様の多くの変形および置換が、本開示の範囲内に入る。好ましい態様のいくつかの利益および利点について言及するが、本開示の範囲は特定の利益、使用、または目的に限定されるものではない。むしろ、本開示の態様は、異なるワイヤレス技術、システム構成、ネットワーク、および伝送プロトコルに広く適用可能であるものとし、そのうちのいくつかが例として図面および好ましい態様の以下の説明において示される。発明を実施するための形態および図面は、限定的でなく、本開示の例示に過ぎず、本開示の範囲は、添付の特許請求の範囲およびその同等物によって定義される。

20

【0028】

本明細書で説明する技法は、ロングタームエボリューション(LTE)、符号分割多元接続(CDMA)ネットワーク、時分割多元接続(TDMA)ネットワーク、周波数分割多元接続(FDMA)ネットワーク、直交FDMA(OFDMA)ネットワーク、シングルキャリアFDMA(SC-FDMA)ネットワークなどの様々なワイヤレス通信ネットワークに使用することができる。「ネットワーク」とおよび「システム」という用語は、しばしば互換的に使用される。CDMAネットワークは、ユニバーサル地上無線アクセス(UTRA)、CDMA2000などの無線技術を実装することがある。UTRAは、広帯域CDMA(W-CDMA)および低チップレート(LCR)を含む。CDMA2000は、IS-2000規格、IS-95規格、およびIS-856規格を対象とする。TDMAネットワークはモバイル信用グローバルシステム(GSM(登録商標))などの無線技術を実装し得る。OFDMAネットワークは、NR(たとえば、5G RA)、発展型UTRA(E-UTRA)、IEEE802.11、IEEE802.16、IEEE802.20、Flash-OFDM(登録商標)などの無線技術を実装してもよい。UTRA、E-UTRA、およびGSM(登録商標)は、ユニバーサルモバイルテレコミュニケーションシステム(UMTS)の一部である。3GPP LTEおよびLTEアドバンスト(LTE-A)は、E-UTRAを使用するUMTSのリリースである。UTRA、E-UTRA、UMTS、LTE、LTE-A、およびGSM(登録商標)は、「第3世代パートナーシッププロジェクト」(3GPP)と称する組織からの文書に記載されている。CDMA2000は、「第3世代パートナーシッププロジェクト2」(3GPP2)と称する組織からの文書に記載されている。NRは、5G技術フォーラム(5GTF)とともに開発中の新しく出現したワイヤレス通信技術である。

30

40

50

これらの通信ネットワークは、本開示で説明する技法が適用され得るネットワークの例として列挙されているに過ぎず、本開示は、上記で説明した通信ネットワークに限定されない。明快のために、本明細書では3Gおよび/または4Gワイヤレス技術に一般的に関連する用語を使用して態様を説明する場合があるが、本開示の態様は、5G以降を含めて、ニューラジオ(NR)技術

など、他の世代ベースの通信システムにおいて適用できることに留意されたい。

【0029】

明確にするために、本明細書では一般に3Gおよび/または4Gワイヤレス技術に関連する用語を使用して態様が説明されることがあるが、本開示の態様は、NR技術を含めて、5G以降のものなどの他の世代ベースの通信システムにおいて適用され得ることに留意されたい

10

。

【0030】

例示的なワイヤレス通信システム

図1は、本開示の態様が実行される場合がある例示的なワイヤレス通信ネットワーク100を示す。ワイヤレス通信ネットワーク100は、ニューラジオ(NR)または5Gネットワークであり得る。ワイヤレス通信ネットワーク100は、ユーザ機器(UE)120または基地局(BS)110などの送信デバイスを含み得る。送信デバイスは、コードワードを生成するために低密度パリティ検査(LDPC)コードに基づいて情報ビットのセットを符号化することができ、LDPCコードは、第1の数の変数ノードおよび第2の数のチェックノードを有する行列によって定義される。送信デバイスによって使用されるLDPCコードは、高性能、フレキシブル、かつコンパクトなLDPCコードのための本明細書で説明するLDCコード設計に従って設計され得る。LDPCコード設計は、広範囲のコードレート、ブロック長、および粒度をサポートするために、情報ビットのセットを符号化するために送信デバイスによって使用され得る。

20

【0031】

図1に示すように、ワイヤレス通信ネットワーク100は、いくつかのBS110と他のネットワークエンティティとを含み得る。BSは、UEと通信する局であり得る。各BS110は、特定の地理的領域に通信有効範囲を提供し得る。3GPPでは、「セル」という用語は、この用語が使用される状況に応じて、このカバレージエリアにサービスしているノードBおよび/またはノードBサブシステムのカバレージエリアを指すことがある。NRシステムでは、「セル」およびgNB、ノードB、5G NB、AP、NR BS、TRPなどの用語は交換可能であり得る。いくつかの例では、セルは、必ずしも静止しているとは限らないことがあり、セルの地理的エリアは、モバイルBSのロケーションに従って移動し得る。いくつかの例では、BSは、任意の好適なトランスポートネットワークを使用して、直接物理接続、仮想ネットワークなど、様々なタイプのバックホールインターフェースを通して、ワイヤレス通信ネットワーク100内で互いに、および/または1つまたは複数の他のBSもしくはネットワークノード(図示せず)に相互接続され得る。

30

【0032】

一般に、任意の数のワイヤレスネットワークが、所与の地理的エリアにおいて展開される場合がある。各ワイヤレスネットワークは、特定の無線アクセス技術(RAT)をサポートしてもよく、1つまたは複数の周波数で動作してもよい。RATは、無線技術、エアインターフェースなどと呼ばれることがある。周波数は、キャリア、周波数チャネルなどと呼ばれることがある。各周波数は、異なるRATのワイヤレスネットワーク間の干渉を回避するために、所与の地理的領域において単一のRATをサポートしてもよい。場合によっては、NRまたは5G RATネットワークが展開され得る。

40

【0033】

BSは、マクロセル、ピコセル、フェムトセル、および/または他のタイプのセルのための通信カバレージを提供し得る。マクロセルは、比較的大きい地理的エリア(たとえば、半径数キロメートル)をカバーすることができ、サービスに加入しているUEによる無制限アクセスを可能にしてもよい。ピコセルは、比較的小さい地理的エリアをカバーすることができ、サービスに加入しているUEによる無制限アクセスを可能にしてもよい。フェムト

50

セルは、比較的小さい地理的エリア(たとえば、自宅)をカバーすることができ、フェムトセルとの関連を有するUE(たとえば、限定加入者グループ(CSG)内のUE、自宅内のユーザのためのUEなど)による制限付きアクセスを可能にしてもよい。マクロセルのためのBSは、マクロBSと呼ばれることがある。ピコセルのためのBSは、ピコBSと呼ばれることがある。また、フェムトセルのためのBSは、フェムトBSまたはホームBSと呼ばれることがある。図1に示す例では、BS110a、BS110b、およびBS110cは、それぞれ、マクロセル102a、マクロセル102b、およびマクロセル102cに関するマクロBSであってもよい。BS110xは、ピコセル102xのためのピコBSであり得る。BS110yおよびBS110zは、それぞれ、フェムトセル102yおよびフェムトセル102zのためのフェムトBSであり得る。BSは1つまたは複数(たとえば、3つ)のセルをサポートしてもよい。

10

【0034】

ワイヤレス通信ネットワーク100はまた、中継局を含み得る。中継局は、アップストリーム局(たとえば、BS110またはUE120)からデータおよび/または他の情報の送信を受信し、ダウンストリーム局(たとえば、UE120またはBS110)にデータおよび/または他の情報の送信を送る局である。また、中継局は、他のUEのための送信を中継するUEであってもよい。図1に示す例では、中継局110rは、BS110aとUE120rとの間の通信を容易にするために、BS110aおよびUE120rと通信してもよい。中継局はまた、リレー、リレーeNBなどとも呼ばれることがある。

【0035】

ワイヤレス通信ネットワーク100は、異なるタイプのBS、たとえば、マクロBS、ピコBS、フェムトBS、リレーなどを含む異種ネットワークとすることができます。これらの異なるタイプのBSは、異なる送信電力レベル、異なるカバーレージエリア、およびワイヤレス通信ネットワーク100中の干渉に対する異なる影響を有してもよい。たとえば、マクロBSは高い送信電力レベル(たとえば、20ワット)を有することがあり、一方で、ピコBS、フェムトBS、およびリレーはより低い送信電力レベル(たとえば、1ワット)を有することがある。

20

【0036】

ワイヤレス通信ネットワーク100は、同期動作または非同期動作をサポートすることができる。同期動作の場合、BSは、同様のフレームタイミングを有することができ、異なるBSからの送信は、時間的にほぼ整合させることができる。非同期動作の場合、BSは、異なるフレームタイミングを有する場合があり、異なるBSからの送信は、時間的に整合していない場合がある。本明細書で説明する技法は、同期動作と非同期動作の両方に使用されてもよい。

30

【0037】

ネットワークコントローラ130は、BSのセットに結合し、これらのBSのための調整および制御を実現してもよい。ネットワークコントローラ130は、バックホールを介してBS110と通信し得る。BS110はまた、たとえば、直接的または間接的にワイヤレスバックホールまたはワイヤラインバックホールを介して互いに通信し得る。

【0038】

UE120(たとえば、UE120x、UE120yなど)は、ワイヤレス通信ネットワーク100の全体にわたって分散されてよく、各UEは静止であってよく、またはモバイルであってもよい。UEは、移動局、端末、アクセス端末、加入者ユニット、局、カスタマ構内設備(CPE:Customer Premises Equipment)、セルラーフォン、スマートフォン、携帯情報端末(PDA)、ワイヤレスモデム、ワイヤレス通信デバイス、ハンドヘルドデバイス、ラップトップコンピュータ、コードレスフォン、ワイヤレスローカルループ(WLL)局、タブレット、カメラ、ゲームデバイス、ネットブック、スマートブック、ウルトラブック、医療デバイスまたは医療機器、生体センサー/デバイス、スマートウォッチ、スマート衣料、スマートグラス、スマートリストバンド、スマートジュエリー(たとえば、スマートリング、スマートブレスレットなど)などのウェアラブルデバイス、娛樂デバイス(たとえば、音楽デバイス、ビデオデバイス、衛星無線など)、車両コンポーネントもしくは車両センサー、スマートメータ/センサー、工業生産機器、全地球測位システムデバイス、またはワイヤレス媒体またはワ

40

50

イヤード媒体を介して通信するように構成された任意の他の好適なデバイスと呼ばれる場合もある。一部のUEは、発展型デバイスもしくはマシンタイプ通信(MTC)デバイスまたは発展型MTC(eMTC)デバイスと見なされる場合がある。MTC UEおよびeMTC UEは、BS、別のデバイス(たとえば、遠隔デバイス)、または何らかの他のエンティティと通信することができる、たとえば、ロボット、ドローン、遠隔デバイス、センサー、メータ、モニタ、ロケーションタグなどを含む。ワイヤレスノードは、たとえば、ワイヤード通信リンクまたはワイヤレス通信リンクを介して、ネットワーク(たとえば、インターネットまたはセルラーネットワークなどのワイドエリアネットワーク)のための、またはネットワークへの接続性を提供し得る。一部のUEは、モノのインターネット(IoT)デバイスと見なされ得る。

【0039】

10

図1では、両側に矢印がある実線は、UEとサービングBSとの間の所望の送信を示し、BSは、ダウンリンクおよび/またはアップリンク上でUEにサービスするように指定されたeNBである。両側に矢印がある細い破線は、UEとBSとの間の干渉送信を示す。

【0040】

特定のワイヤレスネットワーク(たとえば、LTE)は、ダウンリンク上で直交周波数分割多重化(OFDM)を利用し、かつアップリンク上でシングルキャリア周波数分割多重化(SC-FDM)を利用する。OFDMおよびSC-FDMは、システム帯域幅を、一般に、トーン、ビンなどとも呼ばれる、複数の(K個の)直交サブキャリアに区分する。各サブキャリアは、データによって変調されてもよい。一般に、変調シンボルは、OFDMでは周波数ドメインにおいて、SC-FDMでは時間ドメインにおいて送られる。隣接するサブキャリア同士の間の間隔は固定される場合があり、サブキャリアの総数(K)は、システム帯域幅に依存する場合がある。たとえば、サブキャリアの間隔は15kHzであってもよく、最小のリソース割振り(「リソースロック」(RB)と呼ばれる)は12個のサブキャリア(すなわち、180kHz)であってもよい。結果的に、公称の高速フーリエ変換(FFT)サイズは、1.25MHz、2.5MHz、5MHz、10MHz、または20MHzのシステム帯域幅に対して、128、256、512、1024、または2048にそれぞれ等しい場合がある。システム帯域幅はまた、サブバンドに区分されてもよい。たとえば、サブバンドは、1.08MHz(すなわち、6個のRB)をカバーすることができ、1.25MHz、2.5MHz、5MHz、10MHz、または20MHzのシステム帯域幅に対して、それぞれ、1、2、4、8、または16個のサブバンドが存在し得る。

20

【0041】

30

NRは、アップリンクおよびダウンリンク上でCPを用いてOFDMを利用することができ、TDDを使用して半二重動作に対するサポートを含み得る。100MHzの単一のコンポーネントキャリア帯域幅がサポートされ得る。NR RBは、0.1msの持続時間にわたり75kHzのサブキャリア帯域幅を有する12個のサブキャリアに及ぶ場合がある。各無線フレームは、10msの長さを有する50個のサブフレームで構成され得る。結果として、各サブフレームは0.2msの長さを有することができる。各サブフレームは、データ送信のためのリンク方向(すなわち、ダウンリンクまたはアップリンク)を示し得、各サブフレームに関するリンク方向を動的に切り替えることができる。各サブフレームは、DL/ULデータならびにDL/UL制御データを含み得る。NRに関するULサブフレームおよびDLサブフレームについては、図6および図7を参照して以下により詳細に説明され得る。ビームフォーミングがサポートされ得、ビーム方向が動的に構成され得る。プリコーディングを用いたMIMO送信もサポートされ得る。DLにおけるMIMO構成は、最高で8個のストリームおよびUEごとに最高で2個のストリームを用いたマルチレイヤDL送信で最高で8個の送信アンテナをサポートし得る。UEごとに最高で2個のストリームを用いたマルチレイヤ送信がサポートされ得る。最高で8個のサービングセルを用いて複数のセルのアグリゲーションがサポートされ得る。代替として、NRは、OFDMベース以外の異なるエアインターフェースをサポートし得る。

40

【0042】

いくつかの例では、エアインターフェースに対するアクセスがスケジュールされ得る。たとえば、スケジューリングエンティティ(たとえば、BS110またはUE120)は、いくつかのまたはすべてのデバイスおよびそのサービスエリアまたはセル内の機器の間の通信のため

50

にリソースを割り振る。本開示内で、以下でさらに論じるように、スケジューリングエンティティは、1つまたは複数の従属エンティティのためのリソースのスケジューリング、割当て、再構成、および解放を担い得る。すなわち、スケジュールされた通信のために、従属エンティティは、スケジューリングエンティティによって割り振られるリソースを利用する。BSは、スケジューリングエンティティとして機能し得る唯一のエンティティではない。すなわち、いくつかの例では、UEが、1つまたは複数の従属エンティティ(たとえば、1つまたは複数の他のUE)のためのリソースをスケジュールする、スケジューリングエンティティとして機能し得る。この例では、UEは、スケジューリングエンティティとして機能しており、他のUEは、ワイヤレス通信のためにUEによってスケジュールされたリソースを利用する。UEは、ピアツーピア(P2P)ネットワーク内、および/またはメッシュネットワーク内で、スケジューリングエンティティとして機能し得る。メッシュネットワーク例では、UEは、スケジューリングエンティティと通信することに加えて、場合によっては互いに直接通信し得る。

【 0 0 4 3 】

したがって、時間-周波数リソースへのスケジュールされたアクセスを伴い、セルラー構成、P2P構成、およびメッシュ構成を有するワイヤレス通信ネットワークでは、スケジューリングエンティティおよび1つまたは複数の従属エンティティは、スケジュールされたリソースを利用して通信し得る。

【 0 0 4 4 】

NR無線アクセスネットワーク(RAN)は、1つまたは複数の中央装置(CU)および分散ユニット(DU)を含み得る。NR BS(たとえば、gNB、5G NB、NB、TRP、AP)は1つまたは複数のBSに対応し得る。NRセルは、アクセスセル(ACell)またはデータオンリーセル(DCell)として構成され得る。DCellは、キャリアアグリゲーションまたは二重接続性のために使用されるが、初期アクセス、セル選択/再選択、またはハンドオーバのために使用されないセルであり得る。

【 0 0 4 5 】

図2は、図1に示したワイヤレス通信システム100内で実装され得る分散RAN200の例示的な論理アーキテクチャを示す。5Gアクセスノード(AN)206は、アクセスノードコントローラ(ANC)202を含み得る。ANC202は分散RAN200のCUであってよい。次世代コアネットワーク(NG-CN)204に対するバックホールインターフェースはANC202において終結し得る。隣接の次世代アクセスノード(NG-AN)に対するバックホールインターフェースはANC202において終結し得る。ANC202は、1つまたは複数のTRP208を含むことができる。

【 0 0 4 6 】

TRP208はDUを備える。TRP208は、1つのANC(ANC202)に接続されてよく、または2つ以上のANC(図示せず)に接続されてもよい。たとえば、RAN共有、ラジオアズアサービス(RaaS: radio as a service)などの無線、およびサービス固有のAND展開の場合、TRPは2つ以上のANC202に接続され得る。TRP208は、1つまたは複数のアンテナポートを含んでもよい。TRP208は、個々に(たとえば、動的選択)または一緒に(たとえば、ジョイント送信)UE(たとえば、UE120)に対するトラフィックをサービスするように構成され得る。

【 0 0 4 7 】

分散RAN200の例示的な論理アーキテクチャは、フロントホール定義を示すために使用され得る。論理アーキテクチャは、異なる展開タイプにわたるフロントホールソリューションをサポートし得る。たとえば、論理アーキテクチャは、送信ネットワーク容量(たとえば、帯域幅、レイテンシ、および/またはジッタ)に基づき得る。論理アーキテクチャは、特徴および/または構成要素をLTEと共有し得る。NG-AN210はNRとの二重接続性をサポートし得る。NG-AN210はLTEおよびNRに対する共通フロントホールを共有し得る。論理アーキテクチャは、TRP208同士の間のおよびその中の協働を可能にし得る。たとえば、協働はANC202を介してTRP208内でかつ/またはTRP208にわたって事前構成され得る。TRP間インターフェースは存在し得ない。

【 0 0 4 8 】

10

20

30

40

50

分散RAN200に関する論理アーキテクチャは、スプリット論理関数の動的構成を含み得る。図5を参照してより詳細に説明するように、無線リソース制御(RRC)レイヤ、パケットデータコンバージェンスプロトコル(PDCP)レイヤ、無線リンク制御(RLC)レイヤ、媒体アクセス制御(MAC)レイヤ、および物理(PHY)レイヤは、DU(たとえば、TRP208)またはCU(たとえば、ANC202)に位置し得る。

【0049】

図3は、本開示のいくつかの態様による、分散RAN300の1つの例示的な物理アーキテクチャを示す。図3に示すように、分散RAN300は、集中型コアネットワークユニット(C-CU)302、集中型RANユニット(C-RU)304、およびDU306を含む。

【0050】

C-CU302は、コアネットワーク機能をホストし得る。C-CU302は、中央に展開され得る。C-CU302機能は、ピーク容量を処理するために、(たとえば、アドバンストワイヤレスサービス(AWS)に)オフロードされ得る。C-RU304は、1つまたは複数のANC機能をホストし得る。オプションで、C-RU304は、コアネットワーク機能をローカルにホストし得る。C-RU304は、分散型展開を有し得る。C-RU304は、ネットワークのエッジ付近に位置し得る。DU306は、1つまたは複数のTRP(エッジノード(EN)、エッジユニット(EU)、無線ヘッド(RH)、スマート無線ヘッド(SRH)など)をホストし得る。DU306は、無線周波数(RF)機能を備えたネットワークのエッジに位置し得る。

【0051】

図4は、高性能、フレキシブル、かつコンパクトなLDPCコーディングのための本開示の態様を実装するために使用され得る、図1に示すBS110およびUE120の例示的な構成要素を示す。図4に示す、BS110およびUE120の1つまたは複数の構成要素は、本開示の態様を実践するために使用され得る。たとえば、UE120のアンテナ452a～452r、復調器/変調器454a～454r、TX MIMOプロセッサ466、受信プロセッサ458、送信プロセッサ464、および/もしくはコントローラ/プロセッサ480、ならびに/またはBS110のアンテナ434a～434t、復調器/変調器432a～434t、TX MIMOプロセッサ430、送信プロセッサ420、受信プロセッサ438、および/もしくはコントローラ/プロセッサ440は、それぞれ、本明細書で説明し、図13～図15、図24、および図25を参照して示す動作1300～1500、2400、および2500を実行するために使用され得る。

【0052】

制限された関連付けシナリオの場合、BS110は図1のマクロBS110cであり得、UE120はUE120yであり得る。BS110はまた、何らかの他のタイプのBSであってもよい。BS110は、アンテナ434a～434tを備えてもよく、UE120は、アンテナ452a～452rを備えてもよい。

【0053】

BS110において、送信プロセッサ420は、データソース412からデータを受信し、コントローラ/プロセッサ440から制御情報を受信することができる。制御情報は、物理プロードキャストチャネル(PBCH)、物理制御フォーマットインジケータチャネル(PCFICH)、物理ハイブリッドARQインジケータチャネル(PHICH)、物理ダウンリンク制御チャネル(PDCCH)、または他の制御チャネルもしくは制御信号に関する場合がある。データは、物理ダウンリンク共有チャネル(PDSCH)または他のデータチャネルもしくはデータ信号に関する場合がある。送信プロセッサ420は、データおよび制御情報を処理(たとえば、符号化およびシンボルマッピング)して、それぞれ、データシンボルおよび制御シンボルを取得することができる。たとえば、送信プロセッサ420は、以下でより詳細に論じるLPDCコード設計を使用して情報ビットを符号化することができる。送信プロセッサ420は、たとえば、プライマリ同期信号(PSS)、セカンダリ同期信号(SSS)、およびセル固有基準信号(CRS)に関する基準シンボルを生成してもよい。送信(TX)多入力多出力(MIMO)プロセッサ430は、適用可能な場合、データシンボル、制御シンボル、および/または基準シンボルに対する空間処理(たとえば、ブリコーディング)を実行することができ、変調器(MOD)432a～432tに出力シンボルストリームを提供することができる。各変調器432は、(たとえば、OFDMなどのための)それぞれの出力シンボルストリームを処理して、出力サンプルストリームを取得す

10

20

30

40

50

ることができる。各変調器432は、出力サンプルストリームをさらに処理(たとえば、アナログに変換、増幅、フィルタ処理、およびアップコンバート)し、ダウンリンク信号を取得してもよい。変調器432a～432tからのダウンリンク信号は、それぞれ、アンテナ434a～434tを介して送信されてもよい。

【0054】

UE120において、アンテナ452a～452rは、BS110からダウンリンク信号を受信してもよく、受信信号を、それぞれ復調器(DEMOD)454a～454rに提供してもよい。各復調器454は、それぞれの受信信号を調整(たとえば、フィルタ処理、増幅、ダウンコンバート、およびデジタル化)し、入力サンプルを取得することができる。各復調器454は、(たとえば、OFDMなどのための)入力サンプルをさらに処理して、受信シンボルを取得することができる。MIMO検出器456は、すべての復調器454a～454rから受信シンボルを取得し、適用可能な場合、受信シンボルに対してMIMO検出を実行し、検出されたシンボルを提供することができる。受信プロセッサ458は、検出されたシンボルを処理(たとえば、復調、デインターリーブ、および復号)し、UE120のための復号されたデータをデータシンク460に提供し、復号制御情報をコントローラ/プロセッサ480に提供することができる。

【0055】

アップリンク上では、UE120において、送信プロセッサ464が、データソース462からの(たとえば、物理アップリンク共用チャネル(PUSCH)または他のデータチャネルもしくはデータ信号のための)データと、コントローラ/プロセッサ480からの(たとえば、物理アップリンク制御チャネル(PUCCH)または他の制御チャネルもしくは制御信号のための)制御情報とを受信し、処理することができる。送信プロセッサ464はまた、基準信号のための基準シンボルを生成することができる。送信プロセッサ464からのシンボルは、適用可能な場合、TX MIMOプロセッサ466によってプリコーディングされ、(たとえば、SC-FDM用などに)復調器454a～454rによってさらに処理され、BS110に送信され得る。BS110において、UE120からのアップリンク信号は、アンテナ434によって受信され、変調器432によって処理され、適用可能な場合、MIMO検出器436によって検出され、受信プロセッサ438によってさらに処理されて、UE120によって送られた復号されたデータおよび制御情報を取得することができる。受信プロセッサ438は、復号データをデータシンク439に供給し、復号制御情報をコントローラ/プロセッサ440に供給することができる。

【0056】

メモリ442は、BS110に関するデータおよびプログラムコードを記憶することができ、メモリ482は、UE120に関するデータおよびプログラムコードを記憶することができる。スケジューラ444は、ダウンリンクおよび/またはアップリンク上でのデータ送信のためにUEをスケジュールし得る。

【0057】

図5は、本開示の態様による、通信プロトコルスタックを実装するための例を示す図500を示す。示された通信プロトコルスタックは、5Gシステム(たとえば、アップリンクベースのモビリティをサポートするシステム)内で動作するデバイスによって実装され得る。図500は、RRCレイヤ510、PDCPレイヤ515、RLCレイヤ520、MACレイヤ525、およびPHYレイヤ530を含む、通信プロトコルスタックを示す。一例では、プロトコルスタックのレイヤは、ソフトウェアの個別のモジュール、プロセッサもしくはASICの部分、通信リンクによって接続された非コロケートデバイスの部分、またはそれらの様々な組合せとして実装され得る。コロケート実装形態および非コロケート実装形態は、たとえば、ネットワークアクセスデバイス(たとえば、AN、CU、および/またはDU)またはUEのためのプロトコルスタックの中で使用されてよい。

【0058】

第1のオプション505-aは、プロトコルスタックの実装が集中ネットワークアクセスデバイス(たとえば、ANC202)と分散ネットワークアクセスデバイス(たとえば、DU208)との間で分割される、プロトコルスタックの分割実装形態を示す。第1のオプション505-aでは、RRCレイヤ510およびPDCPレイヤ515は、CUによって実装されてよく、RLCレイヤ520、MACレ

10

20

30

40

50

イヤ525、およびPHYレイヤ530は、DUによって実装されてよい。様々な例では、CUおよびDUは、コロケートされてよく、またはコロケートされなくてもよい。第1のオプション505-aは、マクロセル配置、マイクロセル配置、またはピコセル配置において有用であり得る。

【0059】

第2のオプション505-bは、プロトコルスタックが単一のネットワークアクセスデバイス(たとえば、アクセスノード(AN)、NB BS、NR NB、ネットワークノード(NN)、TRP、gNBなど)の中で実装される、プロトコルスタックの統合実装形態を示す。第2のオプションでは、RRCレイヤ510、PDCPレイヤ515、RLCレイヤ520、MACレイヤ525、およびPHYレイヤ530は各々、ANによって実装され得る。第2のオプション505-bは、フェムトセル配置において有用であり得る。 10

【0060】

ネットワークアクセスデバイスがプロトコルスタックの一部を実装するのかまたはプロトコルスタックの全部を実装するのかにかかわらず、UEは、全プロトコルスタック(たとえば、RRCレイヤ510、PDCPレイヤ515、RLCレイヤ520、MACレイヤ525、およびPHYレイヤ530)を実装してよい。

【0061】

図6は、DLセントリックサブフレーム600の一例を示す図である。DLセントリックサブフレーム600は、制御部分602を含み得る。制御部分602は、DLセントリックサブフレーム600の初期部分または開始部分中に存在し得る。制御部分602は、DLセントリックサブフレーム600の様々な部分に対応する、様々なスケジューリング情報および/または制御情報を含み得る。いくつかの構成では、制御部分602は、図6に示すように、物理DL制御チャネル(PDCCH)であり得る。DLセントリックサブフレーム600はまた、DLデータ部分604を含み得る。DLデータ部分604は、DLセントリックサブフレーム600のペイロードと呼ばれることがある。DLデータ部分604は、スケジューリングエンティティ(たとえば、UEまたはBS)から下位エンティティ(たとえば、UE)にDLデータを通信するために利用される通信リソースを含み得る。いくつかの構成では、DLデータ部分604は、物理DL共有チャネル(PDSCH)であり得る。 20

【0062】

DLセントリックサブフレーム600はまた、通常のUL部分606を含み得る。通常のUL部分606は、ULバースト、通常のULバースト、および/または様々な他の好適な用語で呼ばれることがある。通常のUL部分606は、DLセントリックサブフレーム600の様々な他の部分に対応するフィードバック情報を含み得る。たとえば、通常のUL部分606は、制御部分602に対応するフィードバック情報を含み得る。フィードバック情報の非限定的な例は、肯定応答(ACK)信号、否定応答(NACK)信号、HARQインジケータ、および/または様々な他の好適なタイプの情報を含み得る。通常のUL部分606は、追加または代替として、ランダムアクセスチャネル(RACH)手順、スケジューリング要求(SR)に関する情報、および様々な他の好適なタイプの情報を含み得る。図6に示すように、DLデータ部分604の終端は通常のUL部分606の始端から時間の点で分離され得る。この時間分離は、ギャップ、ガード期間、ガード間隔、および/または様々な他の好適な用語で呼ばれることがある。この分離は、DL通信(たとえば、下位エンティティ(たとえば、UE)による受信動作)からUL通信(たとえば、下位エンティティ(たとえば、UE)による送信)への切替えのために時間を提供する。上記は、DLセントリックサブフレームの単なる一例であり、本明細書で説明する態様から必ずしも逸脱せずに、同様の特徴を有する代替構造が存在し得る。 30

【0063】

図7は、ULセントリックサブフレーム700の一例を示す図である。ULセントリックサブフレーム700は、制御部分702を含み得る。制御部分702は、ULセントリックサブフレーム700の初期部分または開始部分中に存在し得る。図7の制御部分702は、図6を参照して上記で説明した制御部分602と同様であり得る。ULセントリックサブフレーム700はまた、ULデータ部分704を含み得る。ULデータ部分704は、ULセントリックサブフレーム700のペイロー 40

ドと呼ばれることがある。ULデータ部分704は、下位エンティティ(たとえば、UE)からスケジューリングエンティティ(たとえば、UEまたはBS)にULデータを通信するために利用される通信リソースを指す場合がある。いくつかの構成では、制御部分702はPDCCHであり得る。

【 0 0 6 4 】

図7に示すように、制御部分702の終端はULデータ部分704の始端から時間の点で分離され得る。この時間分離は、ギャップ、ガード期間、ガード間隔、および/または様々な他の好適な用語で呼ばれることがある。この分離は、DL通信(たとえば、スケジューリングエンティティによるによる受信動作)からUL通信(たとえば、スケジューリングエンティティによる送信)への切替えのために時間を提供する。ULセントリックサブフレーム700はまた、通常のUL部分706を含み得る。図7の通常のUL部分706は、図6を参照して上記で説明した通常のUL部分606と同様であり得る。通常のUL部分706は、追加または代替として、チャネル品質インジケータ(CQI)、サウンディング基準信号(SRS)、および様々な他の好適なタイプの情報に関する情報を含み得る。上記は、ULセントリックサブフレームの単なる一例であり、本明細書で説明する態様から必ずしも逸脱せずに、同様の特徴を有する代替構造が存在し得る。

10

【 0 0 6 5 】

いくつかの状況では、2つ以上の下位エンティティ(たとえば、UE)はサイドリンク信号を使用して互いに通信することができる。そのようサイドリンク通信の現実世界の適用例は、公共安全、近接サービス、UE-ネットワーク中継、車両間(V2V)通信、あらゆるモノのインターネット(IoE)通信、IoT通信、ミッションクリティカルなメッシュ、および/または様々な他の好適な適用例を含み得る。一般に、サイドリンク信号は、スケジューリングおよび/または制御のためにスケジューリングエンティティが利用され得るにもかかわらず、スケジューリングエンティティ(たとえば、UEまたはBS)を通じてその通信を中継せずに、ある下位エンティティ(たとえば、UE1)から別の下位エンティティ(たとえば、UE2)に通信される信号を指す場合がある。いくつかの例では、サイドリンク信号は、(一般に、無認可スペクトルを使用するワイヤレスローカルエリアネットワーク(WLAN)とは異なり)認可スペクトルを使用して通信され得る。

20

【 0 0 6 6 】

UEは、リソースの専用セットを使用してパイロットを送信することに関連する構成(たとえば、無線リソース制御(RRC)専用状態など)、またはリソースの共通セットを使用してパイロットを送信することに関連する構成(たとえば、RRC共通状態など)を含む、様々な無線リソース構成において動作することが可能である。RRC専用状態において動作するとき、UEは、パイロット信号をネットワークに送信するために、リソースの専用セットを選択し得る。RRC共通状態において動作するとき、UEは、パイロット信号をネットワークに送信するために、リソースの共通セットを選択し得る。いずれの場合も、UEによって送信されるパイロット信号は、ANもしくはDU、またはそれらの部分などの、1つまたは複数のネットワークアクセセデバイスによって受信され得る。各受信ネットワークアクセセデバイスは、リソースの共通セット上で送信されるパイロット信号を受信および測定するとともに、ネットワークアクセセデバイスがUEのためのネットワークアクセセデバイスの監視セットのメンバーであるUEに割り振られたリソースの専用セット上で送信されるパイロット信号も受信および測定するように構成され得る。受信ネットワークアクセセデバイスのうちの1つもしくは複数、または受信ネットワークアクセセデバイスがパイロット信号の測定値を送信する先のCUIは、UE用のサービングセルを識別するために、またはUEのうちの1つもしくは複数のためのサービングセルの変更を開始するために、測定値を使用し得る。

30

【 0 0 6 7 】

例示的な誤り訂正コーディング

多くの通信システムは誤り訂正コードを使用する。具体的には、誤り訂正コードは、データストリーム内に冗長性を取り入れることによってこれらのシステム内の情報転送の固

40

50

有の不信頼性を補償する。低密度パリティ検査(LDPC)コードは、反復コーディングシステムを使用する特定のタイプの誤り訂正コードである。具体的には、Gallagerコードは、「正規」LDPCコードの初期の例である。正規LDPCコードは、そのパリティチェック行列の要素Hの大部分が「0」である線形ブロックコードである。

【0068】

LDPCコードは、2部グラフ(「Tannerグラフ」と呼ばれることが多い)によって表すことができる。2部グラフでは、変数ノードのセットは、コードワードのビット(たとえば、情報ビットまたはシステムティックビット(systematic bit))に対応し、チェックノードのセットは、そのコードを定義するパリティチェック制約のセットに対応する。グラフ内のエッジは、変数ノードをチェックノードに接続する。したがって、グラフのノードは、2つの特徴的なセットに分離され、そのエッジは2個の異なるタイプのノード、すなわち、可変およびチェックを接続する。

【0069】

リフトされたグラフは、プロトグラフとして知られている場合もある、2部基本グラフ(G)がある回数、すなわち、Z回(本明細書では、リフティング、リフティングサイズ、またはリフティングサイズ値と呼ばれることがある)コピーすることによって生成される。グラフ内で変数ノードおよびチェックノードが「エッジ」(すなわち、変数ノードとチェックノードを接続するライン)によって接続される場合、変数ノードおよびチェックノードは「隣接」と見なされる。加えて、2部基本グラフ(G)の各エッジ(e)に関して、 G のZ個のコピーを相互接続するために、置換(一般に、エッジ置換に関連する整数値は、 k によって表され、リフティング値と呼ばれる)がエッジ(e)のZ個のコピーに適用される。各チェックノードに関して、すべての隣接変数ノードに関連するビットの合計が0モジュロ2である(すなわち、それらが偶数個の1を含む)場合のみ、変数ノードシーケンスとの1対1の関連性を有するビットシーケンスは、有効なコードワードである。使用される置換(リフティング値)が巡回である場合、結果として生じるLDPCコードは準巡回(QC)であり得る。

【0070】

図8～図8Aは、本開示のいくつかの実施形態による、例示的なLDPCコードのグラフィカル表現および行列表現をそれぞれ示す。たとえば、図8は、LDPCコードを表す2部グラフ800を示す。2部グラフ800は、4個のチェックノード820(正方形によって表される)に接続された5個の変数ノード810(円によって表される)のセットを含む。2部グラフ800内のエッジは、変数ノード810をチェックノード820に接続する(エッジは、変数ノード810をチェックノード820に接続するラインによって表される)。2部グラフ800は、 $|E|=12$ 個のエッジによって接続された、 $|V|=5$ 変数ノードおよび $|C|=4$ チェックノードからなる。

【0071】

2部グラフ800は、パリティチェック行列(PCM)としても知られている場合がある、簡素化された隣接行列によって表され得る。図8Aは、2部グラフ800の行列表現800Aを示す。行列表現800Aは、パリティチェック行列Hとコードワードベクトルxとを含み、この場合、 $x_1 \cdots x_5$ はコードワードxのビットを表す。受信信号が普通に復号されたかどうかを判定するために、Hが使用される。Hはj個のチェックノードに対応するC個の行と、i個の変数ノードに対応するV個の列とを有し(すなわち、復調シンボル)、この場合、行は方程式を表し、列はコードワードのビットを表す。図8Aでは、行列Hは、それぞれ、4個のチェックノードおよび5個の変数ノードに対応する、4個の行と5個の列を有する。第j番目のチェックノードがエッジによって第i番目の変数ノードに接続されている(すなわち、2個のノードが隣接している)場合、パリティチェック行列Hの第i番目の列内および第j番目の行内に「1」が存在する。すなわち、第i番目の行および第j番目の列の交差部は「1」を含み、この場合、エッジは対応する頂点を結合し、「0」の場合、エッジは存在しない。 $Hx=0$ である場合のみ、たとえば、各制約ノードに関して、(変数ノードとのそれらの関連性により)その制約ノードに隣接するビットの合計が0モジュロ2($0 \bmod 2$)である、すなわち、それらが偶数の「1」を含む場合のみ、コードワードベクトルxは有効なコードワードを表す。したがって、コードワードが正確に受信された場合、 $Hx=0 \pmod 2$ である。コーディングされた

10

20

30

40

50

受信信号とPCM Hの積が「0」になるとき、これは何の誤りも生じなかったことを示す。

【0072】

復調シンボルまたは変数ノードの数はLDPCコード長である。行(列)内の非ゼロ要素の数は行(列)重み $d(c)d(v)$ として定義される。

【0073】

ノードの次数は、そのノードに接続されたエッジの数を指す。この特徴は、変数ノード810に伴うエッジの数が対応する列内の「1」の数に等しく、変数ノード次数 $d(v)$ と呼ばれる、図8Aに示した行列H内に示されている。同様に、チェックノード820に接続されたエッジの数は、対応する行内のチェックノードの数に等しく、チェックノード次数 $d(c)$ と呼ばれる。

10

【0074】

正規のグラフまたはコードは、すべての変数ノードが同じ次数 j を有し、すべての制約ノードが同じ次数 k を有するものである。他方で、非正規コードは、異なる次数の制約ノードおよび/または変数ノードを有する。たとえば、いくつかの変数ノードは、次数4のもの、他の変数ノードは次数3のもの、さらに他の変数ノードは次数2のものであってよい。

【0075】

「リフティング」は、LDPCコードが、一般に、大きいLDPCコードに関連する複雑性をやはり低減させながら、並列符号化および/または復号実装形態を使用して実装することを可能にする。リフティングは、比較的コンパクトな記述を依然として有しながら、LDPCデコーダの効率的な並列化を可能にするのに役立つ。より具体的には、リフティングは、より小さいベースコードの複数のコピーから比較的大きいLDPCコードを生成するための技法である。たとえば、リフトされたLDPCコードは、基本グラフ(たとえば、プロトグラフ)の Z 個の並列コピーを生成し、次いで、基本グラフの各コピーのエッジバンドルの置換により並列コピーを相互接続することによって生成され得る。基本グラフは、コードの(マクロ)構造を定義し、ある数(K)の情報ビット列およびある数(N)のコードビット列からなる。基本グラフをリフティングの数 Z だけリフトすることは、結果として、 KZ の最終ブロック長をもたらす。したがって、より大きなグラフは、基本グラフの複数のコピーが作られて接続されて、単一のリフトされたグラフを形成する「コピーおよび置換」動作によって取得され得る。複数のコピーの場合、単一の基本エッジのコピーのセットである同様のエッジが置換されて接続されて、基本グラフよりも Z 倍大きな接続されたグラフ Z を形成する。

20

【0076】

図9は、図8の2部グラフ800の3個のコピーのリフティングを示す2部グラフ900である。3個のコピーはコピー同士の間で同様のエッジを置換することによって相互接続され得る。置換が巡回置換に制限される場合、結果として生じる2部グラフ900はリフティング $Z=3$ である準巡回LDPCに対応する。3個のコピーが作成された元のグラフは、本明細書では基本グラフと呼ばれる。異なるサイズのグラフを取得するために、「コピーおよび置換」動作を基本グラフに適用することができる。

30

【0077】

ベースパリティチェック行列内の各エントリを $Z \times Z$ 行列と置換することによって、リフトされたグラフの対応するパリティチェック行列を基本グラフのパリティチェック行列から構築することができる。「0」エントリ(基本エッジを有さないエントリ)は0行列と置換され、1エントリ(基本エッジを示す)は $Z \times Z$ 置換行列と置換される。巡回リフティングの場合、置換は巡回置換である。

40

【0078】

巡回リフトされたLDPCコードは、バイナリ多項式モジュロ x^z+1 のリング上のコードと解釈することもできる。この解釈では、バイナリ多項式 $(x)=b_0+b_1x+b_2x^2+\dots+b_{z-1}x^{z-1}$ は、基本グラフ内の各変数ノードに関連付けられ得る。バイナリベクトル $(b_0, b_1, b_2, \dots, b_{z-1})$ は、リフトされたグラフ内の Z 個の対応する変数ノード、すなわち、単一の基本変数ノードの Z 個のコピーに関連するビットに対応する。バイナリベクトルの k (グラフ内のエッジ

50

に関連するリフティング値と呼ばれる)による巡回置換は、対応するバイナリ多項式を x^k で乗算することによって達成され、この場合、乗算はモジュロ x^z+1 をとる。基本グラフ内の次数dのパリティチェックは、隣接のバイナリ多項式 $B_1(x), \dots, B_d(x)$ に対する線形制約と解釈することができ、

【数1】

$$x^{k_1}B_1(x) + x^{k_2}B_2(x) + \dots + x^{k_d}B_d(x) = 0x^{k_1}B_1(x) + x^{k_2}B_2(x) + \dots + x^{k_d}B_d(x) = 0$$

と書かれ、値 k_1, \dots, k_d は、対応するエッジに関連する巡回リフティング値である。

10

【0079】

結果的に生じるこの式は、基本グラフ内の単一の関連するパリティチェックに対応する巡回リフトされたTannerグラフ内のZ個のパリティチェックに等しい。したがって、リフトされたグラフに関するパリティチェック行列は、1のエントリが x^k の形の名目値と置換され、0のエントリが0としてリフトされる、基本グラフに関する行列を使用して表現可能であるが、ここで、0は、0バイナリ多項式モジュロ x^z+1 と解釈される。そのような行列は、 x^k の代わりに値kを与えることによって書き込まれる。この場合、0の多項式は「-1」と表現されることがあり、それを x^0 と区別するために、別の記号として表現されることもある。

【0080】

20

一般に、パリティチェック行列の正方部分行列はコードのパリティビットを表す。相補列は、符号化の時点で、符号化されるべき情報ビットに等しく設定された情報ビットに対応する。符号化は、パリティチェック方程式を満たすために、前述の正方部分行列内の変数を求めるこによって達成され得る。パリティチェック行列Hは、2つの部分MおよびNに区分することができ、この場合、Mは正方部分である。したがって、符号化は $M_c=s=Nd$ を求めるこに帰着し、この場合、cおよびdはxを含む。準巡回コードまたは巡回リフトされたコードの場合、上記の代数はバイナリ多項式モジュロ x^z+1 のリングに関する解釈され得る。準巡回である802.11LDPCコードの場合、符号化部分行列Mは、図10に示すように整数表現を有する。

【0081】

30

受信LDPCコードワードを復号して、元のコードワードの再構築バージョンを生成することができる。誤りがない場合、または訂正可能な誤りの場合、復号を使用して、符号化された元のデータユニットを復元することができる。デコーダは、冗長ビットを使用して、ビット誤りを検出および訂正することができる。LDPCデコーダは、概して、局所計算を反復的に実行して、エッジとともに、2部グラフ800内のメッセージを交換して、着信メッセージに基づいてノードにおいて計算を実行することでこれらのメッセージを更新することによって、それらの結果を通すことによって動作する。これらのステップは、一般に、数回繰り返されてよく、メッセージパッシングステップと呼ばれることがある。たとえば、グラフ800内の各変数ノード810に、通信チャネルからの観測によって判定された関連ビットの値の推定を示す「ソフトビット」(たとえば、コードワードの受信ビットを表す)を最初に提供することができる。これらのソフトビットを使用して、LDPCデコーダは、それら、またはそれらのいくつかの部分をメモリから反復的に読み取り、更新メッセージ、またはそれらのいくつかの部分をメモリに再度書き込むことによって、メッセージを更新することができる。更新動作は、一般に、対応するLDPCコードのパリティチェック制約に基づく。リフトされたLDPCコードに対する実装形態では、同様のエッジ上のメッセージは並列で処理されることが多い。

40

【0082】

高速アプリケーション用に設計されたLDPCコードは、符号化動作および復号動作において高い並列性をサポートするために、大きいリフティング係数と比較的小さい基本グラフとを用いた準巡回構成を使用することが多い。より高いコードレート(たとえば、コード

50

ワード長に対するメッセージ長の比率)を有するLDPCコードは、比較的少ないパリティチェックを有する傾向がある。ベースパリティチェックの数が変数ノードの次数(たとえば、変数ノードに接続されたエッジの数)よりも小さい場合、基本グラフ内で、変数ノードは、2個以上のエッジによってベースパリティチェックのうちの少なくとも1つに接続される(たとえば、変数ノードは「ダブルエッジ」を有し得る)。ベースパリティチェックの数が変数ノードの次数(たとえば、変数ノードに接続されたエッジの数)よりも小さい場合、基本グラフ内で、変数ノードは、2個以上のエッジによってベースパリティチェックのうちの少なくとも1つに接続される。2個以上のエッジによって接続されたベース変数ノードおよびベースチェックノードを有することは、概して、並列ハードウェア実装のためには望ましくない。たとえば、そのようなダブルエッジは、同じメモリロケーションに対して複数の同時読み取り動作および書き込み動作を生じさせる可能性があり、これは、データコピー問題を生み出す可能性がある。ベースLDPCコード内のダブルエッジは、単一の並列パリティチェック更新の間に、メモリロケーション内の同じソフトビット値の並列読み取りを2度トリガし得る。したがって、両方の更新を適切に組み込むことができるよう、メモリに再度書き込まれるソフトビット値を組み合わせるために、一般に、追加の回路が必要とされる。LDPCコード内のダブルエッジの除去することは、この過剰な複雑性の回避に役立つ。

【0083】

巡回リフティングに基づくLDPCコード設計は、多項式モジュロのリング上のコードがバイナリ多項式モジュロ x^Z+1 であり得ると解釈することができ、式中、Zはリフティングサイズ(たとえば、準巡回コード内のサイクルのサイズ)である。したがって、そのようなコードの符号化は、しばしば、このリング内の代数的演算として解釈され得る。

【0084】

標準的な非正規LDPCコードアンサンブル(次数分布)の定義では、Tannerグラフ表現内のすべてのエッジは統計的に相互交換可能であり得る。言い換えれば、単一の統計的同値類エッジが存在する。リフトされたLDPCコードのより詳細な議論は、たとえば、Tom RichardsonおよびRuediger Urbankeによる、2008年3月17日に出版された「Modern Coding Theory」という表題の書籍に見出すことができる。マルチエッジLDPCコードの場合、複数の同値類エッジが可能であり得る。標準的な非正規LDPCアンサンブル定義では、グラフ内のノード(可変と制約の両方)は、エッジ次数がベクトルであるマルチエッジタイプ設定では、それらの次数、すなわち、それらのノードが接続されるエッジの数によって指定されるが、その次数は、各エッジ同値類(タイプ)からのノードに独立して接続されたエッジの数を指定する。マルチエッジタイプアンサンブルは、有限数のエッジタイプからなる。制約ノードの次数タイプは、(非負)整数のベクトルであり、このベクトルの第i番目のエントリは、そのようなノードに接続された第i番目のタイプのソケットの数を記録する。このベクトルは、エッジ次数と呼ばれることがある。変数ノードの次数タイプは、(非負)整数のベクトルと見なされ得るが、この次数タイプは2つの部分を有する。第1の部分は、受信分布に関し、受信次数と呼ばれることになり、第2の部分はエッジ次数を指定する。エッジ次数は、制約ノードに関するのと同じ役割を果たす。エッジは、それらが同じタイプのソケットをペアリングするとして分類される。ソケットは同様のタイプのソケットとペアリングすべきであるという制約は、マルチエッジタイプ概念を特徴づける。マルチエッジタイプ記述では、異なるノードタイプは異なる受信分布を有し得る(たとえば、関連するビットは異なるチャネルを通過し得る)。

【0085】

パンクチャーリングは、より短いコードワードを生み出すために、コードワードからビットを除去する行為である。したがって、パンクチャーリングされた変数ノードは、実際に送信されていないコードワードビットに対応する。LDPCコード内の変数ノードのパンクチャーリングは、チェックノードをやはり効果的に除去すると同時に、(たとえば、ビットの除去により)短縮コードを生成する。具体的には、パンクチャーリングされるべき変数ノードが1の次数を有する、パンクチャーリングされるべきビットを含む、LDPCコードの行列表現(

10

20

30

40

50

そのような表現は、コードが適切であることを条件に行結合によって可能であり得る)の場合、変数ノードのパンクチャーリングは、コードから関連ビットを除去し、グラフからその単一の隣接チェックノードを効果的に除去する。結果として、グラフ内のチェックノードの数は1だけ低減される。

【 0 0 8 6 】

図11は、本開示のいくつかの態様による、エンコーダを示す簡素化ブロック図である。図11は、ワイヤレス送信のための符号化メッセージを含む信号を提供するように構成され得る無線周波数(RF)モデム1150の一部分を示す簡素化ブロック図1100である。一例では、BS110(または、逆経路上のUE120)内の畳み込みエンコーダ1102は送信のためのメッセージ1120を受信する。メッセージ1120は、受信デバイス向けのデータおよび/もしくは符号化音声または他のコンテンツを含み得る。エンコーダ1102は、一般に、BS110または別のネットワークエンティティによって定義された構成に基づいて選択された好適な変調およびコーディング方式(MCS)を使用してメッセージを符号化する。エンコーダ1102によって生成される符号化ビットストリーム1122は、次いで、別個のデバイスもしくは構成要素であってよく、またはエンコーダ1102と一体型であってもよいパンクチャーリングモジュール1104によって選択的にパンクチャされ得る。パンクチャーリングモジュール1104は、ビットストリームが、送信に先立ってパンクチャされるべきか、またはパンクチャーリングなしで送信されるべきかを判定することができる。ビットストリーム1122をパンクチャする判定は、ネットワーク条件、ネットワーク構成、RAN定義された選好に基づいて、かつ/または他の理由で行われ得る。ビットストリーム1122は、パンクチャーリングパターン1112に従ってパンクチャされ、メッセージ1120を符号化するために使用され得る。パンクチャーリングパターン1112は、以下でより詳細に説明するように。LDPCコード設計に基づき得る。パンクチャーリングモジュール1104は、Txシンボル1126のシーケンスを生成するマッパー1106に出力1124を提供し、Txシンボル1126のシーケンスは、Txチェーン1108によって変調され、増幅され、さもなければ処理され、アンテナ1110を通して送信するためのRF信号1128が生成される。

【 0 0 8 7 】

モデム部分1150がビットストリーム1122をパンクチャするように構成されるかどうかに応じて、パンクチャーリングモジュール1104の出力1124は、非パンクチャーリングされたビットストリーム1122、またはビットストリーム1122のパンクチャーリングされたバージョンであってよい。一例では、パリティおよび/または他の誤り訂正ビットは、RFチャネルの限定された帯域幅内でメッセージ1120を送信するために、エンコーダ1102の出力1124内でパンクチャされ得る。別の例では、ビットストリーム1122は、干渉を回避するために、または他のネットワーク関連の理由で、メッセージ1120を送信するために必要とされる電力を低減するためにパンクチャされ得る。これらのパンクチャーリングされたコードワードビットは送信されない。

【 0 0 8 8 】

デコーダおよびLDPCコードワードを復号するために使用される復号アルゴリズムは、エッジとともにグラフ内のメッセージを交換して、着信メッセージに基づいてノードにおいて計算を実行することでこれらのメッセージを更新することによって動作する。グラフ内の各変数ノードに、たとえば、通信チャネルからの観測によって判定された関連ビットの値の推定を示す、受信値と呼ばれるソフトビットを最初に提供することができる。理想的には、別個のビットに関する推定値は統計的に独立している。この理想は、実際にはそむかれる。受信ワードは、受信値の収集物からなる。

【 0 0 8 9 】

図12は、本開示のいくつかの態様によるデコーダを示す簡素化ブロック図である。図12は、パンクチャーリングされた符号化メッセージを含む、ワイヤレスに送信された信号を受信および復号するように構成され得るRFモデム1250の一部分を示す簡素化概略図1200である。パンクチャードワードビットは消去されるとして扱われてよい。たとえば、パンクチャーリングされたノードのLLRは初期化において「0」に設定され得る。デパンクチャリン

10

20

30

40

50

グはまた、短縮ビットの短縮解除を含み得る。これらの短縮ビットは、送信内に含まれず、受信機において、短縮ビットは、一般に「0」に設定される、知られているビットとして扱われ、LLRの大きさが最大可能値に設定されることを可能にする。様々な例では、信号を受信するモデム1250は、アクセス端末(たとえば、UE120)に、基地局(たとえば、BS110)に、または説明する機能を実行するための任意の他の適切な装置もしくは手段に存在し得る。アンテナ1202はRF信号1220を受信機に提供する。RFチェーン1204は、RF信号1220を処理および復調し、シンボル1222のシーケンスをデマッパ1206に提供することができ、デマッパ1206は符号化メッセージ(たとえば、メッセージ1120)を表すビットストリーム1224を生成する。

【0090】

10

デマッパ1206はデパンクチャリングされたビットストリーム1224を提供することができる。一例では、デマッパ1206は、パンクチャリングされたビットが送信機によって削除されたビットストリーム内のロケーションにヌル値を挿入するように構成され得るデパンクチャリングモジュールを含み得る。送信機においてパンクチャリングされたビットストリームを生成するために使用されるパンクチャバーン1210が知られているとき、デパンクチャリングモジュールを使用することができる。パンクチャバーン1210を使用して、畳み込みデコーダ1208によってビットストリーム1224の復号の間に無視され得るLLR1228を識別することができる。LLRはビットストリーム1224内のデパンクチャビットロケーションのセットに関連付けられ得る。したがって、デコーダ1208は、識別されたLLR828を無視することによって処理オーバーヘッドを低減させて復号メッセージ1226を生成することができる。LDPCデコーダは、パリティチェック動作または変数ノード動作を並列で実行するための複数の処理要素を含み得る。たとえば、リフティングサイズZでコードワードを処理するとき、LDPCデコーダは、いくつか(Z個)の処理要素を利用して、リフトされたグラフのすべてのエッジ上でパリティチェック動作を同時に実行することができる。

【0091】

20

デコーダ1208の処理効率は、パンクチャリングされたビットストリーム1222内で送信されたメッセージ内のパンクチャリングされたビットに対応するLLR1228を無視することによって改善され得る。パンクチャリングされたビットストリーム1222は、符号化メッセージから除去されるべきいくつかのビットを定義するパンクチャリング方式に従ってパンクチャされている場合がある。一例では、いくつかのパリティビットまたは他の誤り訂正ビットを除去することができる。パンクチャリングパターンは、各メッセージ内のパンクチャされるべきビットのロケーションを識別するパンクチャリング行列またはパンクチャリング表の形で表現され得る。通信チャネル上のデータレートおよび/またはネットワークによって設定された送信電力制限に準拠したままでありながら、メッセージ1226を復号するために使用される処理オーバーヘッドを低減させるためのパンクチャリング方式を選択することができる。結果として生じるパンクチャリングされたビットストリームは、一般に、高レートの誤り訂正コードの誤り訂正特性を示すが、冗長性はより小さい。したがって、チャネル条件が雑音比(SNR)に対して比較的高い信号を生成するとき、受信機内のデコーダ1208における処理オーバーヘッドを低減するためにはパンクチャリングを効果的に採用することができる。

30

【0092】

40

いくつのビットがパンクチャされているかにかかわらず、受信機において、パンクチャリングされたビットストリームを復号するために、非パンクチャリングされたビットストリームを復号するために使用される同じデコーダを一般に使用することができる。従来の受信機では、一般に、パンクチャリングされた状態またはパンクチャリングされた位置に関するLLR(デパンクチャリングされたLLR)をゼロで充填することによって復号が試みられる前に、LLR情報がデパンクチャされる。デコーダは、何のビットがパンクチャリングされているかに部分的に基づいて、何の情報も効果的に搬送しないデパンクチャリングされたLLRを無視することができる。デコーダは、短縮ビットを(たとえば、「0」に設定された)知られているビットとして扱うことができる。

50

【0093】

例示的な高性能、フレキシブル、かつコンパクトな低密度パリティ検査(LDPC)コード

本開示のいくつかの態様は、高性能を与え、フレキシブル、かつコンパクトな低密度パリティ検査(LDPC)コード設計を提供する。以下により詳細に説明するように、LDPCコードは、ファインインクリメンタル冗長ハイブリッド自動再送要求(IR-HARQ)拡張が可能であり、良好なエラーフロア性能、高いスループット性能に対するハイレベルの並列性、および低い記述複雑性を維持しながら、広範囲のコードレート、ブロック長、および粒度のために使用され得る。

【0094】

LDPCコードを効率的にリフトするための例示的な独立クラスタリング方式

10

ワイヤレス通信システム(たとえば、ワイヤレス通信システム100)では、たとえば、使用されるべき様々な範囲のブロック長および/またはコードレートに対して、エラー訂正コード(たとえば、LDPCコード)のセットが使用され得る。記述の実装およびコンパクト性の点で効率を高めるために、コードのセットが関係づけられることが望ましい。

【0095】

図9に関して上記で説明したように、リフトされたLDPCコードを提供するために、基本グラフまたはパリティチェック行列(PCM)(K個の情報ビット列およびN個の総送信ビット列を有する)をコピーすることができ、任意の置換を各エッジバンドルに適用して、それらのコピーを相互接続することができる。実際的なコードは、巡回置換または循環置換行列を使用して、リフトされた基本グラフのコピーを相互接続し、結果として、ハードウェアにおける実装がより容易であり得る、準巡回コードをもたらす。一例として、リフティング値Zの場合、ベースPCM内の各エッジは、範囲[0,Z-1]内の整数リフティング値kに関連し得る。関連する整数は、その整数による単位行列の巡回シフトを表す。ビット列およびチェックノードに対するエントリを示すベースPCMに関する表を使用することができる。各エントリは、変数ノードとチェックノードとの間のエッジに関連する整数値によって巡回シフトされた単位行列である循環行列に対応する。ベース変数ノードとベースチェックノードとの間にエッジが存在しないとき、エントリ「.」が使用され得る。

20

【0096】

変更なしに基本グラフが再使用されるとき、(K/Nによって与えられる)コードレートは(リフティングの数または基本グラフのコピーの数に対応する)すべてのリフティングZに関して同じである。異なるリフティング値を使用することは、(KZによって与えられる)ある範囲のブロック長を達成するためにコードのセット(たとえば、コードファミリー)を提供し得る。したがって、変更されていない基本グラフに関して異なるリフティング値を使用することは、同様のコードレートを有するが、異なるブロック長に関する、コードのセットを達成し得る。異なるコードレートに関して、異なる基本グラフが使用され得る。

30

【0097】

コードレートの範囲および/またはブロック長に対するコードのセット(たとえば、コードファミリー)を生成/記述するためにコードファミリーを設計する1つの方法は、各コードレートおよび各リフト値に対して異なるベースPCMを設計することである。たとえば、802.11nでは、(27, 54, 81)のリフト値に対応する、4個のコードレート(1/2, 2/3, 3/4, 5/6)および3個のブロック長(648, 1296, 1944)が存在する。各「タプル」(すなわち、コードレートとリフト値の各対)に関してサイズ24ビット列の一意のベースPCMが存在し、結果として、(たとえばコードレートおよびリフト値の組合せ(1/2, 27)、(1/2, 54)、(1/2, 81)、…(5/6, 81)に関して)12個のベースPCMをもたらす。したがって、大きなZの場合、リフティングZとリフティング値Kのセットは大きな記述複雑性をもたらし得る。

40

【0098】

リフティングのセットを効率的に記述/生成するための技法が望ましい。

【0099】

単一のパリティ行列に関するリフティングのセットは、値の点で互いに間隔が密な増大された一連のリフティングとして効率的に記述され得る。これは、リフティングが、ビッ

50

トの共通セットを有する狭い範囲内で指定されることを可能にし、コンパクトな記述および良好な性能を可能にする。

【0100】

図13は、本開示のいくつかの態様による、基本グラフ構造を使用してコードワードを符号化および送信するための例示的な動作1300を示す流れ図である。動作1300は、たとえば、送信機/エンコーダデバイス(たとえば、BS110またはUE120)によって実行され得る。動作1300は、1302において、基底行列を判定することによって開始する。基底行列は、リフティングサイズ値のクラスタに関連する。1304において、送信機デバイスは、基底行列内のエッジの置換によってリフトされたLDPCコードを生成するために、リフティングサイズ値Zを選択する。リフティングサイズ値のクラスタ内のリフティングサイズ値は、互いの定義された範囲内である。1306において、送信機デバイスは、基底行列および選択されたリフティングサイズ値に少なくとも部分的に基づいて、リフトされた行列を生成する。1308において、送信機デバイスは、生成されたリフトされた行列を使用して、リフトされたLDPCコードを生成する。1310において、送信機デバイスは、コードワードを生成するために、リフトされたLDPCコードに基づいて情報ビットのセットを符号化する。1312において、送信機デバイスは、ワイヤレス媒体を介してコードワードを送信する。

10

【0101】

本開示の態様によれば、LDPCコードのファミリーを取得するための、単一の基本グラフまたはPCMに関するリフティングZのセットは、コンパクトな記述のために値の点で互いに近いリフティング値を使用して記述され(たとえば、判定され/生成され)得る。

20

【0102】

LDPCコードのファミリーは、本明細書でリフティングの「タワー」と呼ばれることがある、リフティング値 Z_1, Z_2, \dots, Z_n を用いた増大された一連のリフティングとともに基本グラフを使用して取得され得る。クラスタは、互いの定義された範囲内であるメンバーを含む。たとえば、クラスタのメンバーは、互いの一定の比率内であり得る。場合によっては、クラスタのメンバーの値は、互いの2の比率内であり得る。

【0103】

クラスタの一例は、7/4の最大比率を有するリフティング値のセット{4, 5, 6, 7}である。タワーは、2の幂など、指数幂(exponential power)を整数に施すことによって取得され得る。したがって、クラスタ化されたリフティングのタワーは、 $j=1, \dots, 7$ の場合、整数 $2^j \{4, 5, 6, 7\}$ からなる。これは、Zに関する28個の値のほぼ指数関数的に離間したセットを与える。言い換えれば、これは、タワー $Z_1, Z_2, \dots, Z_{28}=8(2^1*4), 10, 12, 14, \dots, 896(2^7*7)$ を与える。固定されたjの場合、4個のリフティング値は、互いの7/4の因数内であり、リフティング値のクラスタを形成し得る。 $j=1, \dots, 7$ の場合、クラスタ化されたリフティングのタワーは、 $2^j \{4, 5, 6, 7\}$ として表すことができる。この例は、クラスタ化されたとして2の因数内のリフトのセットを含むが、他の因数(たとえば、3, 4, ..., など)が使用され得る。これらの因数は連続的でなくてよいが、数値的に互いの定義された範囲内にあるべきである。

30

【0104】

いくつかの態様によれば、クラスタ化されたリフティングのセット内の任意のリフティングサイズZの場合、クラスタ化されたリフティングのセット内の他のリフティングのいずれかに対するエッジ置換に対して関連する整数リフティング値kを使用することができる。たとえば、リフティング値は、 $2^j \{5, 6, 7\}$ に対しても有効である $Z=2^j*4$ に対して設計され得る。したがって、LDPCコードのファミリーを記述すること(たとえば、判定すること/生成すること/示すこと/記憶すること)は、互いの因数(たとえば、因数2または3)内など、互いと近いクラスタ化された(基本グラフ内のエッジに関連する)リフト値のセットを識別することによって実施され得る。上記の例では、これは、リフティング値のセット{4, 5, 6, 7}、および互いの2の因数内である、リフティングのタワーの他のセット{16, 20, 24, 28}、{32, 40, 48, 56}、...{512, 640, 768, 896}を識別することに対応する。リフティングの各クラスタ化されたセットに関して、クラスタ内の最小リフト値(たとえば、Z=8)に関する

40

50

ベースPCMを最適化することができる。その最適化されたベースPCMをそのクラスタ内の他のリフト値(たとえば、 $Z=10$ 、 $Z=12$ 、 $Z=14$)に対して使用することができる。同様に、クラスタ化されたリフティングの他のセットに関して最適化されたベースPCMを判定することができる。

【0105】

これにより、互いの定義された範囲内のリフティングがビットの共通セットを有する他のリフティングに関して指定(たとえば、記憶され/示され)得る。たとえば、リフティング値ごとに $j+2$ ビットを使用して、クラスタ内の4つの述べたリフティング $2^j \{4, 5, 6, 7\}$ に対するすべてのリフトを指定することができる。

【0106】

これらのリフティングは、追加のビットを有することによってさらに改善され得る。たとえば、エッジ上のリフティング値 k を表すために $j+3$ ビット使用し、 $2^j \{4, 5, 6, 7\}$ 内の Z に関して $j+3$ ビット値モジュロ Z を利用することによってリフティングを定義することは、結果として、 $j+2$ より低次のビットおよびより高次のビットが他の3個のリフティングのみに影響を与えることによって、 $Z=2^j * 4$ に対するリフティングをもたらす。より高次のビットを同様に使用することができる。この例は、互いの因数内のリフティング範囲を表し、すべて $j+2$ (または、より若干大きな)ビットを使用して指定される。しかしながら、因数が数値的に互いの定義された範囲内にある限り、他の因数を使用することができる。

【0107】

概して、リフトおよびグラフの最適化は、LDPCコードのTannerグラフ内の小型ループの数を低減することを目標とする。リフトされたTannerグラフ内のループは、ループを基本グラフ上に投影することによる基本グラフ内のループに対応する。追加の最適化は、ループ内のノードの次数を考慮に入れることができる。整合されたリフトされたグラフ(たとえば、巡回リフトされたグラフ)の場合、基本グラフ内のループはまた、ループ内でトラバースするリフティング値が恒等置換に簡約化するときにまさにリフトされたTannerグラフのループである。

【0108】

いくつかの態様によれば、リフティングを表すために $j+3$ ビット使用し、 $2^j \{4, 5, 6, 7\}$ 内の Z に対して $j+3$ ビット値モジュロ Z を利用することによってリフティングを定義することは、結果として、 $j+2$ より低次のビットおよびより高次のビットが他の3個のリフティングのみに影響を与えることによって、 $Z=2^j * 4$ に対するリフティングをもたらす。

【0109】

クラスタ化されたリフティングのセットに対する基本グラフの最適化の場合、範囲 $[0, (2^j * 4) - 1]$ 内のリフティング値を選択することができる。言い換えれば、クラスタ化されたリフティングのセット内の最小リフティングサイズよりも小さい範囲からリフティング値を選択することができる。したがって、本明細書で説明する例では、 $j=1$ に対して、クラスタ化されたリフティングのタワーの場合、範囲 $[0:7]$ からリフティングサイズ値を選択することができる。

【0110】

巡回リフトされたグラフの場合、基本グラフ内の各エッジはリフティング値として関連する整数を有する。値は、エッジが変数対チェック方向にトラバースするとき正と見なされ、チェック対変数方向にトラバースするとき負と見なされる。基本グラフ内のループおよびリフティングサイズ Z を鑑みて、対応する整数のループ和(loop sum)が0であるかまたは因数として Z を有する場合、ベースループはまた、リフトされたループになる。したがって、リフティング値に対して範囲 $[0, 2^j * 4]$ 内で整数値を選定するとき、 $Z=2^j * 4$ に対する目標は、和が0になることまたはループ和において $2^j * 4$ の因数を有することを回避することである。小型ループの場合、和は、一般に、大きくならず、したがって、概して、大きさの和が $2^j * 2^j * 4$ または $3 * 2^j * 4$ である場合よりも、大きさの和が $2^j * 4$ である場合にそのようなループがより多く存在する。同様に、平均して、大きさの和 $2^j \{5, 6, 7\}$ およびその倍数の頻度はより低い。したがって、小型ループ回避設計問題は、範囲 $[0:2^j * 4]$ 内のリフト値が $Z=$

10

20

30

40

50

$2^j \{5, 6, 7\}$ の場合に利用可能な範囲の半分を超える範囲を使用する、これらの密に関係する値と同様である。はるかに大きなZの場合、使用される部分はより小さくなり、大きなZに関して利用可能な最高性能とリフティングをより小さなZに制限することによって達成可能な最高性能との間により大きなギャップが存在し得る。したがって、比較的小な範囲の(たとえば、2の因数内の)Z値に対してこの手法を適用することが賢明である。したがって、4個の値に対して良好な性能を同時に与えるリフト値を見出すことは可能である。

【0111】

$j=1, \dots, 7$ の場合、各 j に関するビットの独立したセットとともに数値的に定義された範囲内にあるリフティングの範囲を利用することによって、リフティングのすべてを指定するために必要とされるビットの数は、エッジごとに $3+4+5+6+7+8+9=42$ ビットである。 j の異なる値同士の間に依存性を生み出すことによって、この要件はさらに低減され得る。加えて、多くの場合、構造化LDPCグラフはそのリフティング値が直接的に判定され得る特殊なエッジを有することになる。たとえば、次数1の変数ノードを接続するエッジは、常に、リフティング値0を有し得る。符号化構造で累積チェーン上のエッジはやはり、多くの場合、0に設定される。そのような固定されたリフティング構造は、リフティングが変化するにつれて変化しない場合があり、特殊な不变構造を有すると言われることがある。そのようなエッジに関するリフティング値は、よりコンパクトに表すことができる。しかしながら、そのような特殊な不变構造を有するエッジの数は、グラフ内のエッジの総数のごく一部であり、特殊な不变構造を有さないエッジに対して上記の方法の恩恵をあまり損ねない。

10

【0112】

LDPCコードを効率的にリフトするための例示的なネスト型方式

上記で説明したように、リフティングのクラスタ化されたセット(たとえば、リフティングの「タワー」)内のリフティングは、同じリフティング値(エッジ置換に関連する整数)を使用してよく、したがって、リフティングおよびリフティング値のすべてを指定するために使用されるビットの数を低減し得る。このサイズ低減は、LDPCコードのすべての記述を記憶するためのメモリの量を低減させることを可能にし得る。

20

【0113】

本開示の態様によれば、ベースPCM内のエッジごとのビットの数をさらに低減する、LDPCコードを効率的にリフトするためのネスト方式を使用することができる。

30

【0114】

異なる j 値(たとえば、異なるクラスタ化されたセット内のリフティング)に関してすら、すべてのリフティングは同じ基本グラフに基づくため、小さな j 値に関して(すなわち、クラスタ化されたリフティングの対応するセット内のリフティングに関して)機能することが見出された構造をスケーリングして、より大きな j 値に関して(すなわち、別のセット内のより大きなリフティングに関して)再使用することができる。たとえば、より小さな j に関して見出された最適化されたビットを再使用するために、より小さな j に関して最適化された構造を保持して、より大きな j に関してスケーリングすることができる。

【0115】

図14は、本開示のいくつかの態様による、基本グラフ構造を使用してコードワードを符号化および送信するための例示的な動作1400を示す流れ図である。動作1400は、たとえば、送信機/エンコーダデバイス(たとえば、BS110またはUE120など)によって実行され得る。動作1400は、1402において、基底行列を判定することによって開始する。基底行列は、リフティングサイズ値のクラスタに関連する。1404において、送信デバイスは、基底行列内のエッジの置換によってリフトされた低密度パリティ検査(LDPC)コードを生成するために、リフティングサイズのクラスタから第1のリフティングサイズ値 Z を選択する。リフティングサイズ値のクラスタ内のリフティングサイズ値は、互いの定義された範囲内である。1406において、送信デバイスは、基底行列および選択された第1のリフティングサイズ値に少なくとも部分的に基づいて、第1のリフトされた行列を生成する。1408において、送信デバイスは、選択された第1のリフティングサイズ値に関連するビットのセットを選択する。

40

50

択する。1410において、送信デバイスは、リフティングサイズ値のクラスタから第2のリフティングサイズ値を選択する。1412において、送信デバイスは、基底行列、第2の選択されたリフティングサイズ値、およびビットのセットに少なくとも部分的に基づいて、第2のリフトされた行列を生成する。1414において、送信デバイスは、生成された第2のリフトされた行列を使用して、リフトされたLDPCコードを生成する。1416において、送信デバイスは、コードワードを生成するために、リフトされたLDPCコードに基づいて情報ビットのセットを符号化する。1418において、送信デバイスはコードワードを送信する。上記で説明した例では、 $j=1$ の場合、クラスタ化されたリフティングのセット $Z=\{8, 10, 12, 14\}$ は、範囲 $[0, 1, 2, \dots, 7]$ 内のリフティング値を使用して設計され得る。いくつかの態様によれば、 $j=1$ のグラフに関して選択されるリフティング値を、2で乗算し、 $j=2$ のグラフに関して使用することができ、ここで、クラスタ化されたリフティングのセットは $Z=\{16, 20, 24, 28\}$ である。この場合、より大きなリフトされたグラフ($j=2$ の場合)が継承し、より小さなグラフのループ構造を改善するが、これは、リフティング $2Z$ に関するより大きなグラフがリフティング Z を有する元のより小さなグラフの2個の並列コピーからなるためである。より小さなグラフはループが加算されて Z の因数になるのを回避するように設計されるため、より小さいグラフはループが加算されて $2Z$ の因数になることも回避する。 $j=1$ および $j=2$ は、単なる例示である。態様では、より大きなクラスタ化されたリフティングの別のセットに関してクラスタ化されたリフティングの任意のセットに関するリフティング値を使用することができ、リフティング値に、リフティングの2つのセットのリフティングサイズの差分の係数を乗じることができる。

10

20

【0116】

リフティング内の最低次ビットを変更することによって、より大きなグラフのさらなる最適化を達成することができる。たとえば、2による乗算の後で、すべてのリフティングは、それらの最低次ビットを0に設定させることになる。より一般的には、考えられる最高性能を達成するために、単なる最低次ビットを上回るビットを変更することができる。たとえば、2個または3個の最下位ビットを変更することができる。概して、3個の最下位ビットを最適化することは、結果として、ほぼ最適な性能をもたらす。これは、(2で乗算することによって)それに応じてスケールアップされた、リフティング(最上位)ビットの大規模な属性を保ち、次いで、細部(より低次のビット)を微細化して、クラスタ化されたリフティングの次のセットに対する基本グラフに対する最適なソリューションを見出す。

30

【0117】

一例では、3個の最低次ビットを再度最適化することができる。クラスタ化されたリフティングのセット $j=1$ に関して、エッジごとに3ビットの最適化されたリフトを取得することができる。ベース2(base 2)内の基本グラフ内のエッジに関する(たとえば、セット $j=1$ 内の最小リフティングに関する)リフティング値が、 a 、 y 、および z (すなわち、3ビット)である(すなわち、 a 、 y 、および z の各々が0または1の整数値である)場合、クラスタ化されたリフティングのセット $j=2$ に対する基本グラフに関して、同じエッジは a 、 b 、 w 、 x 、のリフティング値(すなわち、1ビットが $j=1$ ファミリーからコピーされた4ビット)を有し、クラスタ化されたリフティングのセット $j=3$ に対する基本グラフにおいて、エッジは、リフティング値 a 、 b 、 c 、 u 、 v (2ビットが $j=2$ ファミリーからコピーされた5ビット)を有する、等々である。したがって、クラスタ化されたリフティングのセット $j=7$ に対する基本グラフにおいて、エッジは、リフティング値 a 、 b 、 c 、 d 、 e 、 f 、 g 、 r 、 s (すなわち、7ビットが $j=6$ ファミリーからコピーされた9ビット)を有することになり、クラスタ化されたリフティングのより小さなセット j に関してビット a 、 b 、 c 、 d 、 e 、 f 、 g が再使用され、ビット r および s は $j=7$ に対して一意である。クラスタ化されたリフティングのセットに対する基本グラフは、 j 個の共通ビットおよび2個の一意ビットを使用する。したがって、ファミリー $j=1 \dots 7$ のすべてに対して、すべての7個のコードファミリーを記述するための合計21ビットに対して、合計で7個の共通ビットおよび14個の一意ビット(すなわち、各 j に対して2個の一意ビット)が存在する。これは、LDPCコードのファミリーを記述するための「ネスト型」方式と呼ばれる。2個の最低次ビットのみが再度最適化される場合、合計で14ビ

40

50

ットのみが必要とされることになる。いくつかの例では、LSBではなく、最上位ビット(MSB)または連続ビットのいずれかのサブセットを共通ビットとして使用することができる。両方の事例が42ビットの独立事例にかなりの改善を提供する。

【0118】

上記で論じたように、いくつかの構造化LDPCグラフは、特殊な不变構造を有する場合があり、たとえば、いくつかの特殊エッジは不变であるリフティングを有し得る。たとえば、802.11符号化構造は、値0および1のリフティングを使用する。この構造が保持される場合、より低次のビットのうちの少なくとも2つが最適化されるときのみ、構造は、より低次のビットの上記の最適化に一致する。これは $2 \times 1 = 2$ であるためであり、したがって、最低次ビットのみが最適化される場合、値1に達することはできないが、これは2および3のみが可能な値であるためである。この場合、1のリフティング値を保持することが好ましい場合がある。異なる j を通して低次ビットが保持され、より高次のビットが再度最適化される、同様の技法を使用することができる。概して、良好な性能を達成するために、より小さな j からのいくつかのビットを再使用して、最適化のために十分なビットを残しながら、より大きな j に関する値を定義することができる。

10

【0119】

LDPCコードの例示的なコンパクトに記述されたファミリー

上記で説明したように、リフティング値およびクラスタ化されたLDPCコードのセットに関するリフティングの大きな収集をコンパクトに記述すること(たとえば、表すこと/生成すること/判定すること/記憶すること)ができる。所与の基本グラフに関して、これは、大きな範囲のブロック長を取得するコンパクトな方法を提供する。しかしながら、多くの異なるコードレートをやはりサポートすることが望ましい場合があり、これは、多くの異なる基本グラフを必要とし得る。加えて、ブロック長の粒度は指數関数的である。実際に、ブロック長内により細かな粒度が望ましい場合がある。パンクチャーリングおよび短縮によって、より細かな粒度を達成することができ、したがって、コーディングシステムの高性能を確実にするために、パンクチャーリングおよび/または短縮を考慮した適切なコード設計が望ましい場合がある。HARQ拡張(たとえば、IR-HARQ拡張)を用いてLDPCコードを設計することができる。したがって、基本グラフ構造は、HARQシーケンス内の第1の送信のために使用され得る最高レートから一部の最低サポートレートまでのコードレートの範囲をサポートし得る。

20

【0120】

本開示の態様は、幅広いブロックサイズにわたるブロック長のシングルビット粒度のために、リフティングZのセットと(たとえば、クラスタ化されたリフティング値のセットまたはリフティングのファミリーと)組み合わせるための基本グラフ構造を提供する。

【0121】

図15は、本開示の態様による、基本グラフ構造を使用してコードワードを符号化および送信するための例示的な動作1500を示す流れ図である。動作は、ワイヤレスデバイス、たとえば、送信デバイス(たとえば、BS110またはUE120)によって実行され得る。動作1500は、1502において、K個の情報ビットおよび所望のクロックブロック長Nを取得することで開始する。1504において、ワイヤレスデバイスは、基本グラフのセットに関連するリフティングサイズのタワーからリフティングサイズ Z_i を選択する。基本グラフのセットの少なくとも1つの基本グラフは、最小数 $k_{b,min}$ の情報ビット列および最大数 $k_{b,max}$ の情報ビット列を有し、 $k_{b,min}$ が K/Z_i 以下であり、 K/Z_i が $k_{b,max}$ 以下であるように、 Z_i が選択される。1506において、ワイヤレスデバイスは、基本グラフのセットから基本グラフを選択し、選択された基本グラフは、 k_b 個の情報ビット列を有する。 k_b は、 K/Z_i 以上の最小整数に等しい。1508において、ワイヤレスデバイスは、K個の情報ビットに基づいて $N-K$ 個のパリティビットを生成し、コードワードを生成するために、選択された基本グラフを使用してK個の情報ビットおよび $N-K$ 個のパリティビットを符号化する。1510において、ワイヤレスデバイスは、ワイヤレス媒体を介してコードワードを送信する。

30

【0122】

40

50

図16は、本開示のいくつかの態様による、例示的なベースPCM1600の構造を示す。図16に示すように、例示的なベースPCM1600は、ともに情報ビット列1602のセットを形成する、より高い次数のものであるいくつかの状態(パンクチャーリングされた)ノード1604とともに、いくつかの次数3以上の変数ノードの「コア」構造1606を含む情報(システムティック)ビット列1602(すなわち、変数ノード)を有する。説明を簡単にするために、高次数のパンクチャーリングされた状態ノード以外のシステムティックビット列は、すべて次数3であるが、開示する技法はそのように限定されない。

【0123】

図16に示すように、PCM1600構造はパリティ構造1610を含む。パリティ構造1610は、(たとえば、IEEE 802.11n規格LDPCコードと同様の)次数3のノードによって終了する累積チェーンを含む。たとえば、よりディープなエラーフロアをサポートするために、代替の符号化構造を使用することができ、開示する技法は、符号化構造に関するそのような変形に適用され得る。図16に示すように、ベースPCM1600構造は、1つまたは複数の次数1のパリティビット1608も含み得る。次数1のパリティビット1608は、チェックノードを介して状態ノードのみに接続される。

【0124】

ビット列1602およびパリティ構造1610は、「コアグラフ」または「コアPCM」と呼ばれることがある。図16に示すように、追加のパリティビットさらなるIR-HARQ送信(IR-HARQ拡張1612)を使用してコアグラフを拡張して、コアグラフに関連するレートよりも低いコードレートのコードを定義することができる。完全なグラフまたはコアグラフを超えた何らかの部分は「拡張されたグラフ」と呼ばれることがある。コアグラフは、そのパラメータ(たとえば、変数ノード、チェックノード、エッジ、パンクチャーリングなど)によって判定される関連するコードレートを有する。コアグラフ内のいくつかのパリティビットをパンクチャーリングして、コアグラフのコードレートを超えるコードレートをサポートすることができる。コアグラフをパリティビットで拡張することによって、より低いコーディングレートが取得され得る。

【0125】

本開示の態様は、次数3のコア変数ノードに重点を置くが、関連する変数ノードのうちのいくつかが異なるコア次数を有する場合ですら、これらの態様が適用され得る。コア次数は、たとえば、3より高くてよい。基本グラフ設計をリフティング値の適切なセットと組み合わせて、ブロック長において細かな粒度(シングルビット粒度)を達成することができる。

【0126】

いくつかの態様によれば、基本グラフおよびリフトされたグラフの短縮を使用して、ブロック長においてより細かな粒度を達成することができる。コアグラフは、 $k_{b,\max}$ によって示される、最大数の情報列を有し得る。ベースコードが短縮されるとき、1つまたは複数の情報ビットは(たとえば、ビットを0に設定することによって)知られていると宣言され、これらのビットは送信コードにおいて使用されない。基本グラフ内のビットが知られているとき、リフトされたグラフ内のZビットの対応する列全体が知られていると宣言される。受信機は、0に固定されているビットを事前に知ることができ、復号プロセスでその知識を活用することができる。並列復号アーキテクチャでは、知られている列全体が復号プロセスにおいて省略されてよく、したがって、知られている列は受信機において何の動作も受けず、したがって、コーディングシステムは、基本グラフが実際により小さい場合と同様に動作し得る。これは、一般に、列全体に満たない短縮には適用されない。

【0127】

本開示の態様によれば、一部の範囲にわたる短縮に良好な性能を与える基本グラフ構造が提供される。基本グラフの短縮は、結果として、サポートされる情報列の範囲を $k_{b,\min}$ の最小値から $k_{b,\max}$ の最大値にする。短縮の構造は、リフトされたグラフの情報ビットのせいぜい1個のリフトされた列が部分的に短縮されることを保証する。すべての他の情報ビット列は、完全に使用され得るかまたは完全に短縮され得る(たとえば、基本グラフレ

10

20

30

40

50

ベルで短縮され得る)。

【0128】

本開示の態様によれば、慎重に選定されたリフト値と組み合わされたとき、コンパクトなコーディングソリューションを提供し、良好な性能で任意のレートおよびブロック長を使用した送信を可能にする基本グラフ構造が提供される。

【0129】

リフティングのタワーは離散セット $\{Z_1, Z_2, \dots, Z_m\}$ であり、 Z_1 は、最小リフティングサイズを示し、 Z_m は、最大リフティングサイズを示す。いくつかの態様によれば、 $k_{b,\min}$ および $k_{b,\max}$ は、比率 $k_{b,\max}/k_{b,\min}$ が、 i のすべての値に対して

【数2】

10

$$Z_{i+1}/Z_i$$

の最大値と少なくとも同じ大きさであるように選択され得る。これは、情報ブロック長における細かな粒度の基準を提供し得る。

【0130】

基本グラフ内の情報ビットに加えて、基本グラフ構造は、最小で $c_{b,\min}$ から最大で $c_{b,\max}$ までの範囲内のパリティビット数をサポートし得る。最小値は、より高い送信レートをサポートするためのコアグラフ内のパリティビット(たとえば、パンクチャーリングされ得るいくつかのパリティビット)の数未満であってよい。パリティビットの最大数 $c_{b,\max}$ は、拡張されたグラフ内の最大パリティビット数に対応し、コアグラフ内のパリティビット数よりもかなり大きい場合がある。

20

【0131】

本開示の態様によれば、基本グラフは、すべてのサポートされる短縮のために基本グラフが良好な性能を与えることを確実にするための連続的な最適化のプロセスによって設計され得る。最適化された基本グラフ1700を設計するための例示的な技法が図17に関して論じられる。最適化された基本グラフ1700を取得するためには、状態ノード1702およびコア1704を含めて、(コアグラフと拡張された基本グラフの両方に関する) $k_{b,\min}$ 個の情報ビット列1706を有する基本グラフを最適化することができる。パリティビットの総数は、 $c_{b,\max} - c_{b,\min}$ に等しく、基本グラフが設計された考えられる所望の最高のコーディングレートを与えるように、コアグラフ内の次数2のパリティビット列をパンクチャーリングすることによって取得され得る。 $k_{b,\min}$ 個の情報ビット列を有する基本グラフが取得されると、 $k_{b,\min} + 1$ 個の情報ビット列に対する性能に対して基本グラフを最適化するための列1710。ビット列1710を基本グラフに追加することは、 $k_{b,\max}$ 個の情報ビット列1708に関して最適化された基本グラフが取得されるまで、反復プロセスで繰り返される。

30

【0132】

ブロック長の範囲($k_{b,\min}$ から $k_{b,\max}$)内のすべてのブロック長をサポートし得る最大レートおよび最小レートは、 $r_{\max} = k_{b,\min}/(k_{b,\min} - p_b + c_{b,\min})$ および $r_{\min} = k_{b,\max}/(k_{b,\max} - p_b + c_{b,\max})$ によって与えられ、式中、 p_b は、パンクチャーリングされた情報列の数を示す。概して、 $c_{b,\min}$ は、コア内のパリティビットの数に満たなくてよいが、これはこの設計がコアパリティビットのパンクチャーリングをサポートし得るためにある。 $c_{b,\text{core}}$ を使用して、コア内のパリティビットの数を示すことができる。コアのコアレートは、コアビットをパンクチャーリングせずにすべての $k_{b,\min}$ k_b $k_{b,\max}$ によってサポートされ得る最高レートとして $r_{\text{core}} = k_{b,\min}/(k_{b,\min} - p_b + c_{b,\text{core}})$ によって与えられ得る。原則として、 $k_{b,\min}$ は非常に小さいと常に見なすことができるが、その場合、最高レート r_{\max} におけるコードの性能は劣化し得る。 $k_{b,\min}$ は、最高レートにおいて望ましい性能を提供するのに十分大きいものであるべきである。

40

【0133】

上記で説明したネスト型基本グラフ構築の技法は、 $r_{\min} \leq K/N \leq r_{\max}$ であるように、任意の $k_{b,\min} Z_1 \leq K \leq k_{b,\max} Z_m$ および任意の N を確実にし、望ましい性能を有する基本グラフ

50

からのコードが取得され得る。リフト Z_i および Z_{i+1} の任意の対について、構築により $k_{b,m} \leq Z_{i+1} \leq k_{b,max}Z_i$ 。したがって、所望の情報ブロック長サイズ K が範囲 $k_{b,min}Z_1 \leq K \leq k_{b,max}Z_m$ 内である限り、 $k_bZ_j \leq K \leq (k_b+1)Z_i$ であるように、 $k_{b,min} \leq k_b \leq k_{b,max}$ 内に k_b が存在し、 $Z_1 \leq Z_i \leq Z_m$ 内に Z_i が存在する。したがって、基本グラフを使用した後に、 k_b 個の情報ビット列の後に多くとも Z_i 個の情報ビットの短縮によって、所望の情報ブロック長 K を取得することができる。次いで、終端から多くとも Z_i 個のパリティビットをパンクチャーリングすることによって、パリティビットを取得することができる。ベースパリティビットの数がベースコアパリティビットの数未満である場合、この例外が生じ得る。この場合、コードの記述においてすべてのコアパリティビットを維持し、必要に応じてパンクチャーリングして所望のコードレートを達成することが望ましい場合がある。基本グラフは上記で説明したネスト型手順を使用して構築されたため、多くとも Z_i だけ短縮およびパンクチャーリングすることは、依然として望ましい性能を有し得る。10

【0134】

範囲 $[r_{min}, r_{max}]$ 内のレートおよび範囲 $k_{b,min}Z_1 \leq K \leq k_{b,max}Z_m$ 内のブロック長をサポートし得る、上記の最適化された基本グラフ構造は、ファミリーと呼ばれることがある。一般に、ファミリー内のリフトのセットは、前に説明したように、クラスタ化されたリフティングのタワーである。

【0135】

したがって、所望のブロック長 N (K 個の情報ビット)のコードを構成するために、 $k_{b,min} \leq K/Z_i \leq k_{b,max}$ を満たす Z_i を選択することができ、 $k_{b,max}/k_{b,min}$ であるため、これは常に可能である。基本グラフは、 $k_b=K/Z_i$ に設定され得る。概して、 $k_bZ_1 \leq K \leq (k_b+1)Z_i$ であり、したがって、多くとも1個の列を短縮することができる。範囲 $[c_{b,min}Z_i : c_{b,max}Z_i]$ 内のパリティビット $N-K$ を基本グラフに追加することができる。20

【0136】

一例では、基本グラフは、2個のパンクチャーリングされたビット $p_b=2$ を有する $[k_{b,min} : k_{b,max}] = [24 : 30]$ を有する情報ビット列と、 $[c_{b,min} : c_{b,max}] = [5 : 152]$ および $c_{b,core}=7$ を備えた各 k_b に関するパリティビット列とを有し得る。この例示的な基本グラフに関するPCMのコア1800が、図18に示される。

【0137】

図18は、本開示のいくつかの態様による、高レートコードに対する次数3のチェックおよびパンクチャーリングを示す表である。図18Aは、本開示のいくつかの態様による、図18に示した表を得るために使用される、図17の最適化された基本グラフに関するPCMのコア部分を示す表である。30

【0138】

範囲内のすべてのブロック長がサポートされる最大レートおよび最小レートは、 $r_{max}=8/9=24/27$ (2個の追加のコアパリティビットがパンクチャーリングされる場合)および $r_{min}=1/6$ である。 $2^j \leq 7$ の場合、 $Z=2^j \{4, 5, 6, 7\}$ によって与えられるリフティングサイズ(たとえば、上記のセクションで説明したようなクラスタ化されたリフティングのセット)の場合、 $Z_1, Z_2, \dots, Z_{max}=8, 10, 12, 14, 16, 20, 24, 28, 32, \dots, 512, 640, 768, 896$ である。 $=\max_i [Z_{i+1}/Z_i] = 5/4$ と定義する場合、 $k_{b,max}/k_{b,min}$ になる。したがって、基本グラフのこのファミリーは、すべての (K, N) をサポートするコードを生成することができる。この場合、 $192 \leq K \leq 26,880$ および $1/6 \leq K/N \leq 8/9$ である。このようにして、任意のレートとブロック長の対に対する望ましい性能を備えた、 $8/9$ から $1/6$ までのすべてのレートおよび最小で192から最大で26,880までのすべてのブロック長をサポートするコードの1つのファミリーが実現される。40

【0139】

正規チェック次数を使用したLDPCコードの例示的なコンパクトに記述されたファミリー ブロック長において細かな粒度を提供するために、リフトされたLDPCコード内のリフティングの大きな収集をコンパクトに表し、リフティング値のセットで基本グラフを短縮するための技法について上記で説明している。50

【0140】

短縮されたシーケンスにわたる性能に対する基本グラフを設計するための技法が本明細書で提供される。本開示の態様は、短縮を使用する基本グラフ内の高性能を実現するファミリーの基本グラフのための属性および構造について説明する。たとえば、本開示の態様は、短縮された情報ノードが基本グラフ内でどのように接続され得るかの例を説明する。

【0141】

(LDPC構造の漸近的性能を明らかにする)密度展開(density evolution)分析は、コアの次数3の部分の部分行列が行正規(row regular)であるとき、望ましい性能が達成され得ることを示す。行正規は、各行内のエッジの数が同じであることを意味する。正確な行正規性(regularity)は常に達成可能ではないが、これはエッジの数が行の数の因数でない場合があるためである。しかしながら、行次数は多くとも1だけ異なることを確実にすることは常に可能である。これに鑑みて、コアの次数3の部分が短縮によって引き起こされるすべての部分行列に關しほぼ行正規になることが望ましい。 $k_{b,\min}$ 個の情報列を有する部分行列は、コアの次数3の部分がほぼ行正規である属性を有し得る。より一般的には、 $i=0, 1, \dots, k_{b,\max} - k_{b,\min}$ の場合、情報列 $k_{b,\min} + i$ を有する部分行列は行正規(または、ほぼ行正規)であり得る。これは、短縮された基本グラフの望ましい性能を提供し得る。

10

【0142】

場合によっては、一般的な性能またはエラーフロア理由がコアの次数3の部分内に何らかのチェック非正規性を有することが望ましい場合がある。たとえば、単一のパンクチャーリングされた変数ノードに接続されたチェックノードのうちの1つまたは複数に最大数の次数3のコアエッジを有させることができることが望ましい場合がある。非正規の事例では、ネスト型シーケンス内の追加のコア次数3のノードは、所望の非正規性を保つようにそれらのエッジを配置させることができる。これは、一般に、正規の事例のように、すなわち、ネスト型シーケンスの第1のメンバー内に存在する次数の差分がそのシーケンスにわたって保たれるように、追加の次数3ノードを接続させることによって達成され得る。これは、いくつかの開始値に関する正規事例に一致する方法で、追加の次数3のノードを接続することによって達成され得る。

20

【0143】

図19～図21Aは、本開示のいくつかの態様による、例示的なコードファミリーを示す。例示的なコードファミリーは、 $Z=2^j \{4, 5, 6, 7\}$ によって与えられるクラスタ化されたリフティングの例示的なタワーに基づき、最大 Z_{i+1}/Z_i は $5/4=1.25$ である。図19、図20、および図21の例示的なコードファミリーは、 $(k_{b,\min}, k_{b,\max})=(24, 30)$ 、 $(16, 20)$ 、および $(8, 10)$ をそれぞれ有するPCMを使用する。

30

【0144】

図19に示すこの例示的なコードファミリーは、 $(k_{b,\min}, k_{b,\max})=(24, 30)$ を有する。グラフ1900内の最下行は、パンクチャーリングされたノードのパリティビットに関し、行正規になることが所望される次数3の部分行列の一部ではない。図19Aの表1900Aに示す、例示的なコードファミリーに関連する部分行列は、グラフ1900からの最初の6行および列3から30からなる。コードファミリーが $k_b=24$ に短縮される場合、列30から25は連続的に除去される。表1900Aに見られるように、部分行列内の各行は、多くとも1だけ異なるエントリを有し、したがって、すべての短縮された基本グラフに関してほぼ正規性が達成される。

40

【0145】

図20は、別の例示的なコードファミリーのコアを示すグラフ2000である。このコードファミリーは、 $(k_{b,\min}, k_{b,\max})=(16, 20)$ を有し、関連する行は最初の8行である。次数の対応する短縮された表が図20Aに示される。表2000Aに示すように、ほぼ行正規性が維持される。

【0146】

図21は、さらに別の例示的なコードファミリーのコアを示す。このコードファミリーは、 $(k_{b,\min}, k_{b,\max})=(8, 10)$ を有する。この場合、コードファミリーは、3個のHARQ拡張ビットを含む。最初の10行は、次数部分(列3から10)のほぼ行正規性が望ましい行である。

50

行次数の対応する表が図21Aに示される。Table表2100Aに示すように、ほぼ行正規性が維持される。

【0147】

ベースPCM内に、2個のパンクチャーリングされたノードが存在し得る。コア符号化パリティチェックノード、たとえば、2個のパンクチャーリングされたノードおよび次数1の変数ノード(たとえば、パリティビットとも呼ばれる)に接続された1個のコアチェックノードを除いたすべてのコアチェックノードは、高次数のパンクチャーリングされたノードに接続された1個のエッジ、または2個のそのようなエッジのいずれかを有する。高次数のパンクチャーリングされた変数ノードに接続された単一のエッジを有するチェックノードからのコア次数3のエッジの数が、一般に、高次数のパンクチャーリングされた変数ノードに接続された2個のエッジを有するチェックノードからのコア次数3のエッジの数を上回るとき、最高性能が達成され得る。これは、ネスト型基底行列のセット内のすべての基底行列に関する事例であり得る。10

【0148】

ネスト型基底行列のセットの接続性は、ネスト型シーケンス内の各基底行列に関して、任意のコアチェックノードからの次数3のコアエッジの最大数がパンクチャーリングされた変数ノードに対して単一のエッジを有するコアチェックノード上に見出されるようなものであるべきである。チェックノードのセットに関する平均次数3のコアは、それらの次数3のコア次数の平均と定義される。密度展開によって示される好ましい非正規性を特徴づけるもう1つの方法は、高次数のパンクチャーリングされたノードに対して単一のエッジを有するチェックノードの平均次数3のコア次数が高次数のパンクチャーリングされたノードに対して2個のエッジを有するチェックノードの平均次数3のコア次数を上回るべきであることである。20

【0149】

図18、図22、および23に示された、表1800、2200、および2300は、高レート事例、中レート事例、および低レート事例に関する例をそれぞれ示す。図18A、図22A、および図23Aは、それぞれ、表1800、表2200、および表2300に対応する、8のリフティングサイズ値を有する、PCMのコア部分をそれぞれ示す、グラフ1800A、2200A、および2300Aである。

【0150】

所望の送信レートに基づく符号化のための例示的なLDPCコードファミリー選択30

上記のセクションで説明したように、ブロック長の細かな粒度は、リフトされたベースパリティチェック行列(PCM)(基本グラフまたは基底行列とも呼ばれる)の短縮によって達成され得る。ハイブリッド自動再送要求(HARQ)拡張ビット(たとえば、IR-HARQ拡張)を基本グラフに追加することによって、より高いレートの基本グラフをより低いレートに拡張することができる。性能は、HARQ拡張のすべてのレベルにおいて達成され得る。したがって、単一の高レート基底行列から始めて、大規模なHARQ拡張を追加することによって、多くのコードレートおよびブロック長をカバーするLDPCコードを設計することが可能である。範囲 $[r_{\min}, r_{\max}]$ 内のコードレートおよび範囲 $k_{b,\min}Z_1 \dots K \dots k_{b,\max}Z_m$ 内のブロック長をサポートし得る、HARQ拡張を含む、基本グラフ構造から生成されるLDPCコードは、コードのファミリーと呼ばれることがある。コードファミリー内のリフティングのセットは、上記で説明したように、クラスタ化されたリフティングのタワーであり得る。40

【0151】

送信されるべき情報を符号化するためにLDPCコードの2つ以上のファミリーを使用することが望ましい場合がある。ベースPCMの最適化されたHARQ拡張は、コアPCMよりも高い次数のものであり得る。したがって、HARQ拡張を用いてより高いレートコードから形成された、より低いレートコードは、それらのより低いレートに対するコア設計よりも複雑であり得る。基本グラフ内のダブルエッジを回避するために、高レートコードに対する基本グラフが少数の変数ノードを有することが望ましい場合があるが、これは、チェックノードの数が少くないためである。高レートにおける少数の変数ノードの場合、チェックノードの数は少数である。低コードレートを達成するために、比較的多数の拡張ビットが必要50

とされる場合があるが、これは、より高い並列性(すなわち、より大きなZ)およびより小さな基本グラフが好ましい場合がある実装観点から望ましくない場合がある。

【0152】

したがって、LDPCコードの2つ以上のファミリーを使用するための技法が望ましい。

【0153】

送信のために所望されるレートに基づいて、送信されるべき情報を符号化するために使用するためのLDPCコードのファミリーを選択するための技法が本明細書で提供される。

【0154】

図24は、本開示のいくつかの態様による、情報を符号化するために使用するためのLDPCコードのファミリーを選択するための例示的な動作2400を示す流れ図である。動作2400は、送信デバイス(たとえば、BS110、またはUE120)によって実行され得る。送信は、送信のためのコードレートの範囲(たとえば、コードレート領域)のセットに分割され得る。2402において、送信デバイスは、基底行列のネスト型セットから基底行列を選択し、各基底行列は、低密度パリティ検査(LDPC)コードのファミリーを生成するためであり、選択は、LDPCコードのファミリーによってサポートされるコードレートの範囲と送信のためのコードレートの範囲の比較に基づく。基底行列は、異なる第1の送信レートに対応し得、完全なHARQ拡張においてほぼ等しい数のベース変数を有し得るか、またはほぼ等しい最低コードレートを達成し得る。送信のための異なる範囲のコードレートに対して異なる基底行列が選択され得る。基底行列は、コードレートのファミリー内の最高コードレートに対応するコア基底行列であり得る。LDPCコードの各ファミリーは、基底行列からファミリーのメンバーを生成するために使用されるリフティング値kのセットに関連し得る。送信のためのコードレートの範囲の最大コードレートを上回るコードレートの範囲内の最低最大コードレートを有するコードの範囲をサポートするLDPCコードのファミリーに関連付けられた基底行列が選択され得る。2404において、送信デバイスは、コードワードを生成するために、LDPCコードの選択されたファミリーに基づいて情報ビットのセットを符号化する。たとえば、選択された基底行列を使用して、コードレートの範囲に対応するコードレートを有するLDPCコードのファミリーのメンバーを生成することができる。2406において、送信デバイスは、ワイヤレス媒体を介してコードワードを送信する。

【0155】

いくつかの態様によれば、ファミリーの収集が符号化のために使用され得る。上記のセクションで説明したように、各ファミリーは、クラスタ化されたリフティングのタワー、および短縮をサポートする基本グラフ設計を含み得る。

【0156】

いくつかの態様によれば、基本グラフ(たとえば、ファミリーの収集に対応する)のセットを使用することができる。異なる基本グラフのコアは、異なる開始レートを有し得る。上記で説明したように、ファミリーは、最小で $k_{b,min}$ 個の情報列および最大で $k_{b,max}$ 個の情報列を有する基本グラフ、およびHARQのためのその拡張を含む。コアは、そのコードファミリー内の最高レートグラフを指す。

【0157】

前のセクションで説明した3つの例示的なコードファミリーに関する3つの例示的な基本グラフ1800、2200、および2300を再度参照すると、これらの3つの基本グラフは、情報ビット短縮を用いたチェックノード次数においてほぼ正規性を有する。これらの例示的なコードファミリーでは、コアは、7、9、および11にそれぞれの等しい数のパリティチェック、および、それぞれ24(30)、16(20)、および8(10)の $k_{b,min}$ ($k_{b,max}$)値を有する。各基本グラフは、2個の高次数のパンクチャーリングされたノードを有する。したがって、3つのコードファミリーに関する開始レートは、それぞれ、 $24/29((k_{b,min}=24)/(24\text{個の情報ビット}+7\text{個のパリティビット}-2\text{個のパンクチャーリングされたビット}=29))$ 、 $16/23((k_{b,min}=16)/(16\text{個の情報ビット}+9\text{個のパリティビット}-2\text{個のパンクチャーリングされたビット}=23))$ 、および $8/19((k_{b,min}=8)/(8\text{個の情報ビット}+11\text{個のパリティビット}-2\text{個のパンクチャーリングされたビット}=19))$ である。より高いコードレートは、コア変数ビットをパンクチャーリング

10

20

30

40

50

することによって達成され得る。たとえば、コードレート8/9は、24/29コードレートから24/27コードレート(すなわち、8/9コードレート)を達成するために、2個のベース次数2の変数ノードをパンクチャーリングすることによって、第1の例示的なコードファミリーに関して達成され得る。

【0158】

上記のセクションで説明したように、コアレートは、すべての $k_{b,\min}$ k_b $k_{b,\max}$ によってサポートされ得、 $r_{\max} = k_{b,\min} / (k_{b,\min} - p_b + c_{b,\min})$ によって与えられる、最高レートとして定義される。基本グラフの各々は、HARQ拡張パリティビットで拡張され得る。たとえば、上記の項で述べた、3つの例示的なグラフを122個の変数列に拡張することができる。この場合、図18に示した例示的なコードファミリーは、範囲[1/4, 8/9]内の最高コードレートをサポートし得、図22に示した例示的なコードファミリーは、範囲[1/6, 16/23]内の第2の最高コードレートをサポートし得、図23に示した例示的なコードファミリーは、範囲[1/12, 8/19]内の最低コードレートをサポートし得る。これらのレート領域は重複し、その結果、いくつかのブロック長およびコードレートに関して、複数のソリューションが存在することになる。時として、単一のコードファミリーですら複数のソリューションを有し得る。

10

【0159】

より低いレートのコアは、より高いコアレートのコードファミリー内の対応するコードよりも良好な性能を有し得るため、そのコードファミリーのコアコードレート未満から開始して、コードレートに対して最低レートコードファミリーを使用することが望ましい場合がある。より低いレートのコアに対する性能が良好でない場合ですら、ベース変数ノードの数はより少ないため、リフティングサイズZは所与のブロックサイズに対してより多いことになる。したがって、より低いレートのコアに対して、より高い並列性が利用可能である。加えて、Tannerグラフ内のエッジ密度によって測定される複雑性は、より低いレートのコアに対してより低い場合がある。

20

【0160】

図25は、本開示のいくつかの態様による、ワイヤレス通信のための例示的な動作2500を示す流れ図である。動作2500は、送信デバイス(たとえば、BS110、またはUE120)によって実行され得る。2502において、送信デバイスは、情報ビットを送信するために使用されるべき送信レートに関連付けられた複数の送信レート領域を判定する。2504において、送信デバイスは、送信レート領域の各々内で送信のための情報ビットを符号化するためのLDPCコードのファミリーのセットのリフトされたLDPCコードのファミリーを選択する。2506において、送信デバイスは、1つまたは複数のコードワードを生成するために、各それぞれの送信レート領域内の送信のためのリフトされたLDPCコードの選択されたファミリーからの少なくとも1つのリフトされたLDPCコードを使用して情報ビットを符号化する。2508において、送信デバイスは、(たとえば、ワイヤレス)媒体を介して1つまたは複数のコードワードを送信する。

30

【0161】

いくつかの態様によれば、(たとえば、第1の送信のための)所望の送信レート範囲を複数の部分またはレート範囲に分割することができる。たとえば、[1/12, 8/9]の所望のレート範囲を以下の4つの部分または範囲、すなわち、[1/12, 1/5]、[1/5, 2/5]、[2/5, 2/3]、[2/3, 8/9]に分割することができる。最大レートに対応する所望の送信レート範囲、この例では、[2/3, 8/9]の部分に関して、最高レートコードファミリー、この例では、範囲[1/4, 8/9]をサポートする第1のコードファミリーの拡張されたグラフを選択して、範囲[2/3, 8/9]内のすべての第1の送信レートに対するコードを取得することができる。例示的な所望の送信範囲[2/5, 2/3]に関して、コードを取得するために、第2の最大レート、この例では、[1/6, 16/23]に対応する第2の例示的なコードファミリーを選択することができる。第1の送信レートが2/5未満である場合、最低コアレートのコードファミリーが使用されることになる。したがって、例示的な所望の送信範囲[1/12, 1/5]および[1/5, 2/5]の場合、コードを取得するために、最低レート、この例では、[1/12, 8/19]に対応す

40

50

る第3の例示的なコードファミリーが選択され得る。

【0162】

所望の送信レートに対するLDPCコードのファミリーからのLDPCコードの例示的な選択

上記のセクションで説明したように、2つ以上のLDPCファミリー(すなわち、短縮およびパンクチャーリングを用いた複数のリフトされた基本グラフ)を使用するコーディング方式を使用することができ、ここで、所望の(開始)送信レート(および、他の要因)に応じて、送信されるべき情報を符号化するために異なるLDPCファミリーが使用され得る。

【0163】

所望のK(情報ビットの数)およびN(コードビット列の数)に対して、使用される基本グラフ列の数、リフティングの値、短縮された/パンクチャーリングされたビットの数を変更することによる複数のソリューションが存在し得る。上記のセクションで説明したように、所与のK、Nに対して、 $k_{b,min}$ および $k_{b,max}$ によって示された最小数および最大数の情報列を有するLDPCコードのファミリーを選択することができる。サポートされるリフトサイズは、 $\{Z_1, Z_2, \dots, Z_m\}$ によって与えられるタワーを形成する。したがって、所望のK、Nに対して、 $k_{b,min} \leq K \leq k_{b,max}$ を選定し、短縮を使用することによって、コードを構築する複数の方法が存在し得る。

10

【0164】

したがって、所望の送信レートに関する情報を符号化するための特定のコードをコードのファミリー内から選択するための技法が望ましい。

【0165】

20

いくつかの態様によれば、考えられるソリューションのうち、最小基本情報列を使用するLDPCを選択することができる。言い換えれば、リフティングの選択されたファミリー内の最大リフトサイズを使用するLDPCコードを選択することができる。これは、所望のK、Nに対してより高い並列性を可能にし、結果として、より大きなスループットをもたらし得る。代替として、複数のコードの性能を事前判定すること(知ること)ができ、最高性能を有するコードを使用のために選択することができる。

【0166】

累積チェーン内の次数3のパリティビットに対して異なる巡回置換を使用した低エラーフロアのためのコンパクトに記述されたLDPCコードのための例示的な符号化構造

30

上記で説明したように、最終グラフまたは最終PCMを取得するために、コードのマクロ構造(すなわち、基本グラフ内の変数ノードおよびチェックノードの数ならびにそれらの接続)を記述する基本グラフをリフトすることによって、準巡回リフトされたLDPCコードを構築することができる。基本グラフは、基本グラフをZ回コピーして(すなわち、リフティングサイズ)、任意の置換によってそれらのコピーを相互接続することによってリフトされ得る。使用される置換は、リフト値をモジュロとする整数の巡回群からである。

【0167】

LDPCコードワードは、多項式モジュロ x^z-1 の代数のサブグループと見なされ得る。符号化の問題は、線形システムの解決に簡約化され得る：

$$D(x) = M(x)C(x),$$

式中、 $M(x)$ は、 $m \times n$ PCM(H)の平方 $m \times m$ 部分行列であり、 $C(x)$ は、パリティビットに対応するコードワードの部分であり、 $D(x)$ は、システムティックビットを使用して取得されるシンドロームである。たとえば、802.11nでは、次数3のパリティビットを使用して終了する次数2のパリティビットの累積チェーンが存在する。これは、以下に示す多項式行列によって表される。

40

【0168】

【数3】

$$M(x) = \begin{bmatrix} x & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1 \\ x & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

10

【0169】

$M(x)$ 内のエントリに関して、すべてのゼロ行列は0によって表され、単位行列は1によって表され、 x は、 x によって巡回シフトされる単位行列を表す。

【0170】

$M(x)$ をベクトル[1 1 1 1 1 1]で乗算することによって符号化を実行して、 $C_1(x)=[1 1 1 1 1]D(x)$ を取得することができる。次いで、第1のパリティを解き、続いて、後退代入(back substitution)を使用してパリティの残りを解くことができる。 $|a-b|=1$ である限り、第1の列内の x 、1、 x シーケンスを任意のシーケンス xa 、 xb 、 xa と置換することによって同等の構造を取得することができる。この同等性を活用して、この符号化方式から、クラスタ化されたリフティングのタワーの先に説明したネスト型表現に一致する、上記で要約した符号化方式への変換を得ることができる。

20

【0171】

上記の符号化構造は、次数2のループおよび1個の次数3のチェックノードを有するサイズ m を作成する。場合によっては、この符号化構造は高いエラーフロアをもたらす。したがって、よりディープなエラーフロアが達成され得るように、この構造を修正することが望ましい。上記で説明したような、LDPCファミリーの場合、複数のリフティングの最適化をサポートするソリューションを提供することは簡単でない場合がある。したがって、本開示の態様は、複数のリフティングの最適化を同時に可能にする技法を提供する。これは、符号化行列における次数3のパリティビットのエッジに異なる置換を導入することを必要とし得る。

30

【0172】

次の形態の符号化部分行列を使用して、リフトされた符号化構造内の小さなループを回避することができる。

【0173】

【数4】

$$M(x) = \begin{bmatrix} x^{Z/4} & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 \\ x & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1 \\ 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

40

【0174】

この構造は、サイズ6のZ個のループを有する代わりに、サイズ $4*6=24$ の $Z/4$ 個のループを有する。

【0175】

$M(x)$ がベクトル[1 1 1 1 1 1]で乗算される場合、符号化式 $Q(x)C_1(x)=[1 1 1 1 1 1]D(x)$ が取得され、式中、 $Q(x)=1+x+x^{Z/4}$ である。わかるように、 $C_1(x)$ を解くために $Q(x)$ を反

50

転する必要がある。バイナリ多項式 $P(x)$ の一般的な属性は、 $(P(x))^2=P(x^2)$ であることである。したがって、 $Q(x^4)=x^4=Q(x^2)Q(x)Q(x)$ であり、 $x^{Z-4}Q(x^2)Q(x)$ によって、 $Q(x)$ の反転が与えられる。残念ながら、この手法を複数のリフティングに直接的に使用することはできないが、これは、 $x^{Z/4}$ の指数が Z に依存するためである。複数の Z に対して機能する同様の解を見出すことが課題である。

【0176】

上記の構築を模倣するために、解は多項式 $Q(x)=1+x^a+x^b$ の形態をとってよく、ここで、 $b>a$ であると仮定することができ、したがって、 h によって与えられる、2のある幕について、 $Q(x^h)$ がいくつかの Z に対する単項式モジュロ(monomial modulo) x^Z+1 である。特定の事例では、本開示の態様は、クラスタ化された値の特定のタワーに重点を置く場合があり、 $2^j\{4,5,6,7\}$ によって与えられる、その一例が上記で説明されている。

【0177】

$Q(x^h)=1+x^{ha}+x^{hb}$ を単項式モジュロ x^Z+1 に簡約化するために、 Z は「ha」、「hb」、または「hb-ha」のいずれかの因数でなければならない。これらの3つの項は、3の因数、5の因数、および7の因数を有さなければならない。「h」は2の幕であるため、これらの素数は「a」、「b」、または「b-a」の因数である。「a」および「b」は 2^j4 未満であり得る。特定の方式では、 2^j4 未満のリフティングを使用してグラフのすべてを最適化することができるため、符号化行列もこの条件を満たすと最適化に役立つ。場合によっては、 j が少なくとも2であるとき、望ましい解を見出すことができる。たとえば、1つの解は、 $a=5$ 、 $b=2$ であるが、これは、12は因数として3を有し、 $b-a=7$ であるためである。その場合、 $h=4$ について、 $Q(x^4)=1+x^{20}+x^{48}$ であり、これは、 $\{16,20,24,28\}$ において Z に対する単項式モジュロ x^Z+1 である。12は4の因数を有するため、 $h=4$ は事例 $Z=16$ を対象とする。本質的に等しい解は、 $a=7$ および $b=12$ である。 $h=4$ のもう1つの解は、 $(a,b)=(7,15)$ である。これらは $h=4$ に対する唯一の解であると確認することができる。 $h=8$ であるとき、 $(a,b)=(9,14)$ および $(a,b)=(7,10)$ ならびに $(a,b)=(7,15)$ など、他の解が生じる。

【0178】

いくつかの態様によれば、 Z のいくつかの選定に対して、より小さな「 h 」は十分であり得る。たとえば、 $(a,b)=(7,15)$ であるとき、 $h=2$ は、 $Z=16$ であるときに容認可能であり得る。加えて、 $x^0+x^a+x^b$ が解である場合、 $b+l<16$ であることを条件に、いずれの l に対しても $x^l+x^{a+l}+x^{b+l}$ であることに留意されたい。概して、「 h 」が2の何らかの幕である場合、 ha 、 hb 、または $hb-ha$ のうちの少なくとも1つが $\{16,20,24,28\}$ において Z に関する因数として Z を有し、「 b 」が16未満である場合、多項式 $x^l(1+x^a+x^b)$ を使用すべきであるということである。

【0179】

所与の「 h 」の場合、 $\{16,20,24,28\}$ において Z に対する解 (a,b) を仮定すると、これは、 $2^j h$ の場合、 $2^j\{16,20,24,28\}$ における Z に対する解でもある。より一般的には、 k に対して、多くとも j で、 $2^{j-k}h$ の場合、 $(2^k a, 2^k b)$ が解である。 $j>1$ の場合、ファミリー $Z=2^j\{4,5,6,7\}$ に対する好都合な解は $(2^{j-2}a, 2^{j-2}b)$ であり、式中、 (a,b) は、事例 $j=2$ に対する解である。たとえば、 $(a,b)=(5,12)$ を選定すると、タワー内のすべての Z に対して $Q(x^4)$ が単項式であるような解を得ることができる。

【0180】

上記の選定によって、 $\{16,20,24,28\}$ によって与えられる Z のセットに対する符号化行列は、

10

20

30

40

【数5】

$$M(x) = \begin{bmatrix} x^5 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1 \\ x^{12} & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

10

であり、 $j=3$ 、 $\{32, 40, 48, 56\}$ の場合、次の通りである。

【数6】

$$M(x) = \begin{bmatrix} x^{10} & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1 \\ x^{24} & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

20

【0181】

2で乗算することは、先に説明したクラスタ化されたリフティングのタワーのネスト型表現に一致する。したがって、上記で説明した符号化手順に従うことは、複数のリフティングの同時の最適化を可能にし得る。

【0182】

概して、 $j>1$ および $h=2^{j-2}$ の場合、第 j 番目のクラスタに対する対応する解のための第1の列における非ゼロ項は、 $1=x^0, x^{5h}$ および x^{12h} である。この解は、前述のネスト型戦略に一致する。しかしながら、この解は、事例 $j=1$ には及ばず、したがって、クラスタ化されたリフティングサイズのタワーに関連するリフティング値の圧縮表現に一致するような形でこの解はクラスタの完全なタワーに及ばない。

30

【0183】

符号化構造における上記の変更は、エラーフロア効果を低減するためであり、クラスタ内のより大きなリフティングサイズに対して最も有益である。より小さなリフティング値の場合、802.11符号化構造が適切であることがわかっている。したがって、リフティングサイズのタワーのネスト型表現に一致するような形で、 $j>1$ の場合、上記の解に遷移する、 $j=1$ に対する802.11符号化構造を使用する解を有することが有利であろう。第1の列内の項の順序が適切に設定され、802.11符号化構造と同等であるが、それに等しくない符号化構造が $j=1$ に対して使用される場合、そのような解が可能である。クラスタごとに2個の独立ビットを用いた圧縮リフティングの場合、解は次の通りである。まず、 $j=2$ の場合、 x^{12} が中央部分を占める形で項 x^0, x^5 、および x^{12} を異なる順序におく。4ビットのバイナリ表現において、シーケンス0、12、5は、0000、1100、0101であり、したがって、クラスタごとに2個の独立ビットを用いたネスト型リフティング戦略に一致するような $j=1$ 解は、0xx、1xx、0xxの形態をとるべきであり、ここで、xは、任意のビットを示す。

40

【0184】

802.11符号化方式と(リフトされたノードの再ラベリングまで)同等の解は、a、b、aの形態の任意のシーケンスであり、 $|b-a|=1$ である。整数シーケンス3、4、3である、3ビットのバイナリ表現で上記の制約下の1つの同等の解は、011、100、011である。したがって、 $j=1$ の場合の解は以下の形態をとる。

【0185】

50

【数7】

$$M(x) = \begin{bmatrix} x^3 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 \\ x^4 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1 \\ x^3 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

10

【0186】

また、 $j > 1$ の場合、解は次の通りである。

【0187】

【数8】

$$M(x) = \begin{bmatrix} x^{5h} & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 \\ x^{12h} & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1 \\ x^0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

20

【0188】

式中、 $h = 2^{j-2}$ である。この解は、クラスタ化されたリフティング値のタワーのネスト型表現に一致する。

【0189】

次数3のパリティビットを使用した低エラーフロアのためのコンパクトに記述されたLDPCコードのための例示的な符号化構造

前記のように、累積チェーン内の次数3のパリティビットに対する異なる巡回置換(すなわち、異なるリフティング値 k)を使用して、ディープなエラーフロアを取得することができる。場合によっては、累積チェーンを用いて達成可能なエラーフロア拳動よりも一層ディープなエラーフロア拳動を達成することが望ましい場合がある。たとえば、累積チェーンは、追加のエッジを変数ノードに追加することによって、累積チェーン内の変数ノードのうちの1つまたは複数を次数3のノードにプロモートすることによって短縮され得る。追加のエッジは、単純な符号化を促す方法で追加され得る。

30

【0190】

上記で説明したように、復号性能に対するループの影響を低減する1つの方法は、次数2のパリティビットのうちの1つを次数3のパリティビットに変換することによって、符号化構造内に追加のエッジを追加することである。次数2のループは、正確な値により速く収束し得、したがって、エラーフロアを除去し得る。PCMの $M(x)$ 部分行列に対する符号化(たとえば、単純な、複雑性がより低い実装)の容易さを確実にすることが望ましい場合がある。

40

【0191】

本開示の態様は、符号化の容易さを実現する $M(x)$ 部分行列設計を提供する。 $M(x)$ 部分行列は以下の形態を有し得る。

【0192】

【数9】

$$M(x) = \begin{bmatrix} x^a & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & x^{\frac{z}{4}} & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1 \\ x^b & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

10

【0193】

$M(x)$ をベクトル $[1, 1, 1, 1+x^{z/4}, 1+x^{z/4}, 1+x^{z/4}]$ で乗算して、 $Q(x)C(x)$ を取得することができ、式中、 $Q(x)=x^a+(1+x^{z/4})(1+x^b)$ である。 $Q(x^4)=x^{4a}$ であり、したがって、 $Q(x)$ を $Q(x^2)Q(x)$ で乗算すること $=Q(x^2)(Q(x))^2=Q(x^4)=x^{4a}$ である(たとえば、グランドフィールド(ground field)の記号2を活用することによって)。したがって、 $Q(x)$ は効率的に反転され得る。

【0194】

しかしながら、複数のクラスタ化されたリフティング(たとえば、タワー)が使用されるとき、これらの技法は単純でない場合がある。したがって、本開示の態様は、クラスタ化されたリフティングのタワーに適用するために構造を拡張する(すなわち、基本グラフ内に追加のエッジを追加する)ための技法を提供する。たとえば、(たとえば、リフティングサイズ Z に依存しない)クラスタ化されたリフティングのタワーに対する対応するソリューションが提供される。

20

【0195】

上記で説明したような、クラスタ化されたリフティングの例示的なタワーは、 $2^j\{4, 5, 6, 7\}$ によって与えられる。例示的な部分行列 $M(x)$ は、次の形態を有し得る。

【0196】

【数10】

30

$$M(x) = \begin{bmatrix} x^a & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & x^c & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1 \\ x^b & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

【0197】

40

$M(x)$ をベクトル $[1, 1, 1, 1+x^c, 1+x^c, 1+x^c]$ で左乗算して、 $Q(x)C(x)$ を取得することができ、式中、 $Q(x)=x^a+(1+x^c)(1+x^b)$ である。2の幕の「 h 」に対して、 $Q(x^h)$ は、クラスタ化されたリフティング $2^j\{4, 5, 6, 7\}$ のタワー内の Z をリフティングするための単項式モジュロ x^Z+1 であるべきである。たとえば、 $j=2$ (すなわち、 $Z=\{16, 20, 24, 28\}$)の場合、 $(1+x^{h^a})(1+x^{h^b})$ が0モジュロ x^Z+1 に簡約化される場合のみ、 $Q(x^h)$ は単項式に簡約化される。したがって、「 a 」(すなわち、 x^a における)の選定は任意である。単項式への簡約化は、 Z が、 hc または hb の因数であり、 Z が $hb-hc$ の因数であり、 $hb+hc$ の因数でもある場合のみに生じる。

【0198】

上記で説明した解のうちのいくつかは、複数のリフティングの事例に対して使用するこ

50

とができる。解が適切であるかどうかを判定するために、Zはhb-hcおよびhb+hcの因数であるという条件に照らして解を確認することができる。たとえば、12-5は、Z=28の事例をカバーするために使用された、7の因数であるが、12+5は7の因数ではないため、解(5,12)は引き継がれない。差分15-7=8はZ=16の事例をカバーするときのみ使用されるため、解(7,15)は引き継がれない。(c,b)=(7,15)の場合、 $Q(x)=x^{8a}+(1+x^{56})(1+x^{120})$ であり、これは、j=2におけるすべてのZに対する単項式モジュロ x^2+1 (すなわち、{Z=16,20,24,28})である。上記で説明したように、クラスタ化されたZのタワーに対して解を一般化することができる。たとえば、j=3クラスタ(すなわち、Z={32,40,48,56})の場合、不確定なxの次数で2の因数を導入することができる。したがって、結果として生じる部分行列符号化構造は次の通りである。

10

【0 1 9 9】

【数11】

$$M(x) = \begin{bmatrix} x^a & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & x^{2c} & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1 \\ x^{2b} & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

20

【0 2 0 0】

各連続的なj個のクラスタ化されたリフティングのタワーに対して、中間xの指数が2の因数だけ増分される。

【0 2 0 1】

別の例では、j>1の場合、追加のエッジを有する符号化構造は次の通りであり得る。

【0 2 0 2】

【数12】

30

$$M(x) = \begin{bmatrix} x^a & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & x^{15h} & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1 \\ x^{7h} & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

【0 2 0 3】

40

ネスト型リフティング値表現に一致する「a」に対する値を選定することができる。j=1のリフティングのクラスタの場合、部分行列は次の通りであり得る。

【0 2 0 4】

【数13】

$$M(x) = \begin{bmatrix} x^3 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & x^7 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1 \\ x^3 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

10

【0205】

このM(x)は、上記で説明した符号化技法をサポートする。たとえば、M(x)はベクトル[1, 1, 1, 1+x³, 1+x³, 1+x³]で左乗算され得、これは、結果として、第1の列を除いて、すべての列に対して0をもたらす。これは、Q(x)=x³+(1+x³)(1+x⁷)=1+x⁷+x¹⁰を与える。Q(x⁴)は、j=1の場合、単項式モジュロx²-1(すなわち、Z={8, 10, 12, 14})である。j=2の事例に対してa<8が選定される限り、これは、クラスタごとに2個の独立ビットを用いたリフティングのネスト型表現に一致する。

【0206】

いくつかの態様によれば、追加のエッジを導入して、中間「x」指数幕を2だけ上げることによって、上記で説明した符号化技法に従うことは、符号化手順の容易さを維持しながら、より低いエラーフロアを実現し得る。

20

【0207】

例示的な高レートコード設計

基本グラフを比較的小さく維持しながら、非常に高いレートコードを達成し、HARQ拡張をサポートしてレートをより低くするために、符号化構造内の次数2のノードのうちのいくつかをパンクチャーリングすることによって、最高送信レートを達成することができる。以下の行列が802.11nタイプの符号化部分行列を表す場合、第1の列以外のパリティビットはパンクチャーリングのための良好な候補である。

【0208】

30

【数14】

$$M(x) = \begin{bmatrix} 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 \\ x & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1 \\ 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

40

【0209】

図26および図27に示す、例示的な設計では、レート30/35のコアコードは、符号化構造内で2個の右端のパリティビットをパンクチャーリングして、30/33のレートを達成することを可能にする。例示的な設計は、24から30の情報列の範囲を対象とする基本グラフのネスト型シーケンスもある。これらの基本グラフの各々に対して、右端の符号化パリティビットのうちの1つまたは2つをパンクチャーリングして、高レートコードを達成することができる。

【0210】

図26は本開示のいくつかの態様による、Z=8のリフティングサイズ値を有するリフトさ

50

れたPCMの例示的なコア2600である。図26および図27では、第1の行は、列に関するインデックスを提供し、第2の行は、システムティックビット(1)またはパリティビット(0)を示し、第3の行は、送信ビット(1)またはパンクチャーリングされたビット(0)を示す。図26に示すように、第1の2個の列は、(パリティビットエッジをカウントせずに)次数5および6のパンクチャーリングされた変数ノードである。第1の6個のパリティビット(行)(パリティノード)は、符号化列である。第1のパリティチェックは、パンクチャーリングされた変数ノードに対して単一のエッジを有し、すべての他のパリティチェックは、パンクチャーリングされた変数ノードに対して2個のエッジを有する。図26に示す、リフトされたPCMに対応するコードは、レート30/35コードである。

【0211】

10

図27は、本開示のいくつかの態様による、単一のエッジが除去された、図26に示したコア2600の一例である。図27に示すように、パンクチャーリングされた次数がこのとき(たとえば、図26におけるように、5および6ではなく)5および5であるように、単一のエッジは除去されている。エッジ除去のために第5のチェックノードが選定されたが、これは、第5のチェックノードが、その3行上に示すように、より高い次数のコードを達成するために、右から左への順で、パンクチャーリングされた最後の2個の次数2の変数ノード(すなわち、右端の2個の列)であるためである。図27に示すコア2700に対応するコードは、レート30/33コードである。次数2の変数ノードを効果的にパンクチャーリングすることは、隣接するパリティチェックを効果的にマージする。したがって、次数2の変数ノードを効果的にパンクチャーリングすることは、2個のパリティチェックを結合して、はるかにより高い次数の単一のパリティチェックを生成する。

【0212】

20

(パンクチャーリングされた情報変数ノードのパリティに関するチェックをカウントせずに)コア内の6個のチェックノードを有する最高レートの例示的な設計の場合、各ベースパリティチェックに接続する(2個のパンクチャーリングされたノードのパリティを形成するために使用されるエッジをカウントせずに)次数6のパンクチャーリングされたノード、および5個のコアパリティチェックに接続する次数5のうちの1つのパンクチャーリングされたノードを用いて、最高の漸近的性能を達成することができる。次数6のパンクチャーリングされたノードに接続された単一のエッジを有する1個のパリティチェックは、パンクチャーリングされたノードの正確な復号の開始に依存するパリティチェックである。

30

【0213】

HARQ拡張では、パンクチャーリングされたノードに対して単一のエッジのみを有する2個のチェックノードを有することは、より小さなリフティンググラフ内の良好な性能にとって望ましい場合がある。したがって、次数6のパンクチャーリングされたノードを次数5のパンクチャーリングされたノードに簡約化して、図27に示すように、パンクチャーリングされたノードに対して単一のエッジのみを有する1個の追加のチェックノードを作成することができる。非パンクチャーリングされた事例に対する漸近的性能における影響は非常に小さいことが見出された。しかしながら、次数2のパリティビットがパンクチャーリングされる場合、損失ははるかに深刻であり得る。損失の増大は、チェックノード次数における効果的な変更に起因し得る。1個のコアチェックノードのみがパンクチャーリングされたノードに対して単一のエッジを有し、他の(5個)のコアチェックノードがパンクチャーリングされたノードに対して2個のエッジを有する、次数5および6のパンクチャーリングされたノードを仮定すると、パンクチャーリングされた次数2の変数ノードは2個のチェックノードに効果的にマージし、マージされたチェックノードはパンクチャーリングされたノードに対して4個のエッジを有する。

40

【0214】

パンクチャーリングされたノードに対して単一のエッジを有するチェックノードをマージすることは、すべてのチェックノードをパンクチャーリングされたノードに対して2個以上のエッジを有する状態に残し得る。その場合、復号は失敗し得る。パンクチャーリングされたノードを次数6から次数5に低減することによって、低減されたエッジがマージされたチ

50

エックノードのうちの1個に接続するか、または他のチェックノードのうちの1個に接続するかの点でかなりの差分が存在し得る。それが他のチェックノードのうちの1個である場合、マージの後で、パンクチャーリングされたノードに対する4個のエッジを有する1個のチェックノード、2個のエッジを有する1個のチェックノード、および1個のエッジを有する2個のチェックノードが存在する。他方で、それがそこからエッジが除去されたマージされたチェックノードのうちの1個である場合、マージの後で、パンクチャーリングされたノードに対して3個のエッジを有する1個のチェックノード、2個のエッジを有する2個のチェックノード、および1個のエッジを有する1個のエッジノードが存在する。復号の観点から、後者の事例は、パンクチャーリングされたノード次数を低減するためのエッジの除去に先立つ状況にはるかに類似し、結果として、はるかに良好な性能をもたらす。

10

【0215】

したがって、符号化構造に属する2個のチェックがパンクチャーリングされたノードに対して単一のエッジを有する高レート事例の場合、それらのチェックのうちの1つをマージしてより高いレートを達成することによって、非常に良好なソリューションを達成することができる。言い換えれば、単一のエッジを有するチェックのうちの1つは、より高いレートを達成するために最初にパンクチャーリングされることになる、次数2の変数ノードに接続される。例示的なコードでは、2個ほどの次数2の変数ノードがパンクチャーリングされ得る。2個のパンクチャーリングされた、次数2の変数ノードが符号化累積チェーンに隣接することが好ましい場合がある。2個の次数2の変数ノードをパンクチャーリングした後で、3個の効果的にマージされたチェックノードが存在する。これらのうちの1つは、パンクチャーリングされたノードに対して単一のエッジを有するチェックノードであるはずである。パンクチャーリングされたノードに対して1個のエッジを有する他のチェックノードは、すべてのパンクチャーリングのためにマージされない状態に残るはずである。

20

【0216】

したがって、本発明の一態様は、一方のチェックノードが、より高いコードレートを達成するために次数2の変数ノードをパンクチャーリングするときにマージされるチェックノードのうちの1つであり、他方のチェックノードがマージされないように、パンクチャーリングされたノードに対する単一のエッジを有するチェックノードを配置することである。

【0217】

エラーフロア性能のための例示的なHARQ拡張構成

30

パリティを形成するために使用されるビットの配置数を選定するために密度展開を使用して、コアグラフのHARQ拡張のために形成されたパリティビットを設計することができる。密度展開は、構造の漸近的性能が最適化されるように選定を行う。具体的には、密度展開は、ループを伴わない無限に大きなグラフに関して動作していたかのように機能し得る。有限LDPCグラフはループを有し得る。これらのループは、様々な方法で性能を低下し得る。トラッピングセットまたはニアコードワードと呼ばれる、LDPCグラフ内の小さな構造は、エラーフロア故障イベントをもたらし得る。密度展開によって実行される最適化はトラッピングセットを考慮しない場合があるが、これは、トラッピングセットは有限グラフ内のループから生じるためである。結果として、HARQパリティビットの密度展開最適化は、エラーフロアを受けやすい状態にソリューションを残す可能性がある。

40

【0218】

HARQ拡張を有するPCMは、リフティングZ=8の場合、密度展開によって最適化されるような構造を有する。この例は、高レートファミリーからである。いくつかの次数3のコアは他のコアよりもはるかに多くのHARQ拡張パリティに関与し、HARQ拡張への一部の関与に関して、パリティは多くのパリティが追加されるまで生じないが、他のコアは最初の少数のHARQ拡張パリティに関与するという点で、密度展開最適化は非正規HARQ拡張をもたらし得る。たとえば、例示的なPCMのいくつかの列(たとえば、列17および18)内の次数3のコアノードは、多数の最初のHARQパリティに対してHARQパリティにまったく関与しない場合がある。同様に、例示的なPCM内のいくつかの他の列(たとえば、列26)はいくつかのHARQパリティに関与しない場合があるが、その列は早期のHARQパリティに関与した場合がある。例

50

示的なPCM内のいくつかの次数2のパリティ列(たとえば、列35および36)は、早期のパリティの多くに対してHARQパリティ方程式に関与しない場合がある。

【0219】

変数ノードのこの組合せは、多数の最初の50個のパリティ拡張に対して不良エラーフロア性能をもたらし得る。たとえば、これらの変数ノードはすべて同じ3個のチェックノード(たとえば、例示的なPCMにおける行3、4、および5)に接続する。したがって、これらの変数ノードはチェックノードとともに、拡張における多くのビットに対するHARQ拡張ビットに接しない部分グラフを形成する。HARQ拡張ビットがコードに追加されるにつれて、コードレートは低減し、したがって、コードに対する動作信号対雑音比(SNR)は低減する。これにより、SNRの低減に伴ってトラッピングセットに関する失敗の確率が増大するにつれて、部分グラフ内の任意のトラッピングセットはさらに問題になり得る。

10

【0220】

密度展開最適化は、結果として、いくつかの他のノードが多くのHARQ拡張ビットを有する一方で、少数のHARQ拡張ビットを有するいくつかのノードを選択させ得る。次数3のコアでは、チェックノードに対してまさに同じ接続性を有するノードが最小の早期のHARQ拡張ビットを有するノードとして選択され得る。しかしながら、エラーフロアの観点から、同じ接続性を有するノードの部分グラフは、比較的小さなトラッピングセットを有する場合があり、これは不十分なエラーフロア性能をもたらし得る。

【0221】

この問題を補正することが可能である。HARQの密度展開最適化はノード接続性の詳細な知識を必要とするが、HARQエッジをどこに配置するかの選定の多くはほぼ任意であり得る。最適化は特定のノードの選択をもたらすが、その位置に別のノードを選択することによってもたらされる差分はわずかであり得る。いくつかのHARQエッジが配置されると、以前のエッジによって生成された非正規性によって追加のエッジ決定が影響を受ける場合があり、そのエッジ決定は性能を保持するために変更されるべきではない。したがって、それらのHARQ拡張シーケンス全体の次数3のノード同士の間のスワップは、潜在的にエラーフロアをかなり改善すると同時に、密度展開予測された漸近的性能に及ぼす悪影響はごくわずかであることが予想され得る。同様に、次数2のパリティノードのHARQエッジシーケンスは、密度展開予測された漸近的性能にあまり影響を及ぼさずにスワップされ得る。

20

【0222】

上記で示唆したようにHARQシーケンスをスワップすることは、以下の要件によって導くことができる。比較的少数のHARQ拡張パリティに関与するための、いくつかのコア次数3の変数ノードを選択することができる。それらの変数ノードは、理想的には、チェックノード内に重複をほとんど有さず、その結果、それらを含むトラッピングセットは、いくつかの次数2の変数ノード、およびHARQ拡張ビットに多く関与する他の次数3のコア変数ノードを含めて、比較的大きくなる。上記で与えられた高レート例の特定の事例では、最後の2個の次数2のコアパリティビットをパンクチャーリングして、高レートコードを達成することができる。したがって、それらの次数2の変数ノードに関連するコアトラッピングセットが比較的大きくなり得るように、コードを最適化することができる。したがって、それらの次数2のノードはHARQ拡張ビットに比較的少なく関与するノードであることが好ましい場合がある。

30

【0223】

HARQシーケンスをスワップした後で、HARQリフティング値を再度最適化することができる。たとえば、いくつかのノード(たとえば、ノード15および17、ノード18および19、ならびにノード35および37)のHARQパリティシーケンスをスワップすることができる。この構成ははるかに良好なエラーフロア性能をもたらし得る。

40

【0224】

したがって、いくつかの次数2のパリティ変数ノードがパンクチャーリングされ得るグラフ内で、最初にパンクチャーリングされるノードは、HARQパリティシーケンスに最後に関与するものであり得る。その間にそれらのノードがHARQパリティシーケンスに関与しない、

50

より長い初期期間を有する、次数3のコードノードは、チェックノードの同じセットに接続すべきではない。各々は、他に接続されていないチェックノードに接続する、少なくとも1つのエッジを有すべきであり、それらは、HARQパリティシーケンスに早期にほとんど関与しない次数2のパリティノードに接続されたチェックノードのみに接続すべきではない。上記で説明したスワッピングは、これらの条件を達成し、結果として、以前の良好な性能をエラーフロア領域よりも高い状態に保持しながら、はるかに良好なエラーフロア性能をもたらし得る。

【 0 2 2 5 】

結論

高性能、フレキシブル、かつコンパクトなLDPCコードのための本明細書で説明した符号化技法は、改善されたプロセッサ性能をもたらし得る。たとえば、これらの技法は、プロセッサが、(たとえば、少数のループを有する)良好なコードを使用して様々なブロック長およびコードレートの情報を効率的に符号化することを可能にし得る。たとえば、図1に示したBS110またはUE120内の処理システムなど、デバイスは、以前に知られていた態様に従ってコードワード符号化および/または復号するデバイスよりも、本開示の態様に従ってコードワードをより迅速にまたはより効率的に(たとえば、より少ない電力を消費して)符号化および/復号することができる。

10

【 0 2 2 6 】

本明細書で開示した方法は、説明した方法を達成するための1つまたは複数のステップまたはアクションを備える。方法ステップおよび/またはアクションは、特許請求の範囲の範囲から逸脱することなく互いに入れ替えられてもよい。言い換えれば、ステップまたはアクションの特定の順序が指定されない限り、特定のステップおよび/またはアクションの順序および/または使用は、特許請求の範囲の範囲から逸脱することなく修正されてもよい。

20

【 0 2 2 7 】

本明細書で使用する「判定すること」という用語は、幅広い様々なアクションを包含する。たとえば、「判定すること」は、算出すること、計算すること、処理すること、導出すること、調査すること、ルックアップすること(たとえば、テーブル、データベースまたは別のデータ構造においてルックアップすること)、確認することなどを含んでもよい。また、「判定する」は、受信する(たとえば、情報を受信する)、アクセスする(たとえば、メモリ内のデータにアクセスする)などを含み得る。また、「判定する」は、解決する、選択する、選出する、確立するなどを含み得る。

30

【 0 2 2 8 】

いくつかの場合には、デバイスは、フレームを実際に送信するのではなく、フレームを送信するように出力するインターフェースを有してもよい。たとえば、プロセッサは、バスインターフェースを介して、送信用のRFフロントエンドにフレームを出力してもよい。同様に、デバイスは、フレームを実際に受信するのではなく、別のデバイスから受信したフレームを取得するためのインターフェースを有してもよい。たとえば、プロセッサは、バスインターフェースを介して、送信用のRFフロントエンドからフレームを取得(または、受信)してもよい。

40

【 0 2 2 9 】

上述の方法の様々な動作は、対応する機能を実行することができる任意の好適な手段によって実行されてもよい。この手段は、限定はしないが、回路、特定用途向け集積回路(A-SIC)、またはプロセッサを含む、様々なハードウェアおよび/またはソフトウェア構成要素および/またはモジュールを含んでもよい。概して、図に示した動作がある場合、これらの動作は、同様の番号を付された対応する同等のミーンズプラスファンクション構成要素を有してもよい。

【 0 2 3 0 】

たとえば、符号化するための手段は、図4に示したBS110のTX MIMOプロセッサ430、送信プロセッサ420、および/もしくはコントローラ/プロセッサ440、図4に示したUE120内のTX

50

MIMOプロセッサ466、送信プロセッサ464、および/もしくはコントローラ/プロセッサ480、ならびに/または図11に示したエンコーダ1100のエンコーダ1102など、1つまたは複数のプロセッサを含み得る。パンクチャーリングするための手段は、図4のプロセッサのうちの1つまたは複数、および/または図11に示したエンコーダ1100のパンクチャーリングモジュール1104を含み得る、処理システムを備える。送信するための手段は、図4に示したBS110の送信プロセッサ420、TX MIMOプロセッサ430、変調器432a～432t、および/もしくはアンテナ434a～434t、図4に示したUE120の送信プロセッサ464、TX MIMOプロセッサ466、変調器454a～454t、および/もしくはアンテナ452a～452t、ならびに/または図11に示したエンコーダ1100のTXチェーン1108およびアンテナ1110を含み得る、送信機を備える。

【0231】

10

本開示に関して説明した様々な例示的な論理ブロック、モジュール、および回路は、汎用プロセッサ、デジタル信号プロセッサ(DSP)、特定用途向け集積回路(ASIC)、フィールドプログラマブルゲートアレイ(FPGA)もしくは他のプログラマブル論理デバイス(PLD)、ディスクリートゲートもしくはトランジスタロジック、ディスクリートハードウェア構成要素、または、本明細書で説明した機能を実行するように設計されたそれらの任意の組合せを用いて実装または実行されてもよい。汎用プロセッサは、マイクロプロセッサであってよいが、代替として、プロセッサは、任意の市販のプロセッサ、コントローラ、マイクロコントローラ、または状態機械であってもよい。プロセッサは、コンピューティングデバイスの組合せ(たとえば、DSPおよびマイクロプロセッサの組合せ、複数のマイクロプロセッサ、DSPコアと連携する1つもしくは複数のマイクロプロセッサ、または任意の他のそのような構成)として実装することもできる。

【0232】

20

ハードウェアとして実装される場合、例示的なハードウェア構成は、ワイヤレスノード内の処理システムを備えてよい。処理システムは、バスアーキテクチャを用いて実装されてもよい。バスは、処理システムの特定の適用例および全体的な設計制約に応じて、任意の数の相互接続バスおよびブリッジを含んでもよい。バスは、プロセッサ、機械可読媒体、およびバスインターフェースを含む、様々な回路を互いにリンクさせる場合がある。バスインターフェースは、バスを介して、とりわけ、処理システムにネットワークアダプタを接続するために使用されてもよい。ネットワークアダプタは、PHYレイヤの信号処理機能を実装するために使用されてもよい。ワイヤレスノード(図1参照)の場合、ユーザインターフェース(たとえば、キーパッド、ディスプレイ、マウス、ジョイスティックなど)もバスに接続され得る。バスは、タイミングソース、周辺装置、電圧調整器、電力管理回路などの様々な他の回路をリンクさせることもできるが、これらの回路は当技術分野でよく知られており、したがって、これ以上は説明しない。プロセッサは、1つまたは複数の汎用および/または専用プロセッサを用いて実装されてもよい。例としては、マイクロプロセッサ、マイクロコントローラ、DSPプロセッサ、およびソフトウェアを実行することができる他の回路がある。当業者は、特定の用途とシステム全体に課せられた全体的な設計制約とに応じて処理システムに関する上述の機能を最も適切に実装するにはどうすべきかを認識するであろう。

【0233】

30

ソフトウェアにおいて実装される場合、機能は、1つまたは複数の命令またはコードとしてコンピュータ可読媒体上に記憶されるか、またはコンピュータ可読媒体を介して送信され得る。ソフトウェアは、ソフトウェア、ファームウェア、ミドルウェア、マイクロコード、ハードウェア記述言語、またはその他の名称で呼ばれるかどうかにかかわらず、命令、データ、またはそれらの任意の組合せを意味するように広く解釈されるものである。コンピュータ可読媒体は、コンピュータ記憶媒体と、ある場所から別の場所へのコンピュータプログラムの伝達を容易にする任意の媒体を含む通信媒体の両方を含む。プロセッサは、機械可読記憶媒体に記憶されたソフトウェアモジュールの実行を含む、バスおよび一般的な処理を管理することを担い得る。コンピュータ可読記憶媒体は、プロセッサがその記憶媒体から情報を読み取ることができ、かつその記憶媒体に情報を書き込むことができ

40

50

るようプロセッサに結合されてもよい。代替として、記憶媒体は、プロセッサと一体であってもよい。例として、機械可読媒体は、送信線路、データによって変調された搬送波、および/またはワイヤレスノードとは別個の命令が記憶されたコンピュータ可読記憶媒体を含んでもよく、これらはすべて、バスインターフェースを介してプロセッサによってアクセスされる場合がある。代替としてまたは追加として、機械可読媒体またはその任意の部分は、キャッシュおよび/または汎用レジスタファイルと同様にプロセッサに統合されてよい。機械可読記憶媒体の例としては、RAM(ランダムアクセスメモリ)、フラッシュメモリ、ROM(読み取り専用メモリ)、PROM(プログラマブル読み取り専用メモリ)、EPROM(消去可能プログラマブル読み取り専用メモリ)、EEPROM(電気的消去可能プログラマブル読み取り専用メモリ)、レジスタ、磁気ディスク、光ディスク、ハードドライブ、もしくは他の任意の好適な記憶媒体、またはそれらの任意の組合せを含めてよい。機械可読媒体はコンピュータプログラム製品内で具現化されてもよい。

10

【0234】

ソフトウェアモジュールは、単一の命令または多くの命令を備えてよく、いくつかの異なるコードセグメントにわたって、異なるプログラム間で、また複数の記憶媒体にわたって、分散されてもよい。コンピュータ可読媒体は、いくつかのソフトウェアモジュールを含んでもよい。ソフトウェアモジュールは、プロセッサなどの装置によって実行されると、処理システムに様々な機能を実行させる命令を含む。ソフトウェアモジュールは、送信モジュールと受信モジュールとを含んでもよい。各ソフトウェアモジュールは、単一の記憶デバイス内に存在しても、または複数の記憶デバイスにわたって分散されてもよい。例として、トリガイベントが発生したときに、ソフトウェアモジュールは、ハードドライブからRAMにロードされてもよい。ソフトウェアモジュールの実行中、プロセッサは、アクセス速度を高めるために、命令のうちのいくつかをキャッシュにロードしてもよい。1つまたは複数のキャッシュラインが、次いで、プロセッサによって実行されるように汎用レジスタファイルの中にロードされてよい。以下でソフトウェアモジュールの機能に言及する場合、そのような機能は、そのソフトウェアモジュールからの命令を実行するときにプロセッサによって実装されることが理解されよう。

20

【0235】

また、あらゆる接続が、コンピュータ可読媒体と適切に呼ばれる。たとえば、ソフトウェアが、同軸ケーブル、光ファイバケーブル、ツイストペア、デジタル加入者回線(DSL)、または赤外線(IR)、無線、およびマイクロ波などのワイヤレス技術を使用して、ウェブサイト、サーバ、または他のリモートソースから送信される場合、同軸ケーブル、光ファイバケーブル、ツイストペア、DSL、または赤外線、無線、およびマイクロ波などのワイヤレス技術は媒体の定義に含まれる。本明細書において使用されるディスク(disk)およびディスク(disc)は、コンパクトディスク(disc)(CD)、レーザディスク(disc)、光ディスク(disc)、デジタル多用途ディスク(disc)(DVD)、フロッピーディスク(disk)、およびBlu-ray(登録商標)ディスク(disc)を含み、ディスク(disk)は、通常はデータを磁気的に再生し、ディスク(disc)は、レーザを用いてデータを光学的に再生する。したがって、いくつかの態様では、コンピュータ可読媒体は、非一時的コンピュータ可読媒体(たとえば、有形媒体)を備えてもよい。加えて、他の態様の場合、コンピュータ可読媒体は、一時的コンピュータ可読媒体(たとえば、信号)を備えてもよい。上記の組合せもコンピュータ可読媒体の範囲に含まれるべきである。

30

【0236】

したがって、いくつかの態様は、本明細書で提示した動作を実行するためのコンピュータプログラム製品を含んでもよい。たとえば、そのようなコンピュータプログラム製品は、本明細書で説明した動作を実行するように1つまたは複数のプロセッサによって実行可能である命令が記憶された(および/または符号化された)コンピュータ可読媒体を含んでもよい。

40

【0237】

さらに、本明細書で説明した方法および技法を実行するためのモジュールおよび/また

50

は他の適切な手段は、適用可能な場合にワイヤレスノードおよび/または基地局によってダウンロードおよび/または他の方法で取得され得ることを理解されたい。たとえば、そのようなデバイスは、本明細書で説明した方法を実行するための手段の転送を容易にするためにサーバに結合することができる。あるいは、本明細書で説明した様々な方法は、ワイヤレスノードおよび/または基地局が、記憶手段をデバイスに結合または提供する際に様々な方法を取得できるように、記憶手段(たとえば、RAM、ROM、コンパクトディスク(CD)またはフロッピーディスクなどの物理記憶媒体)を介して提供され得る。さらに、本明細書で説明した方法および技法をデバイスに提供するための任意の他の適切な技法が利用され得る。

【0238】

10

特許請求の範囲が上記で示した厳密な構成および構成要素に限定されないことを理解されたい。特許請求の範囲の範囲から逸脱することなく、上記で説明した方法および装置の構成、動作、および詳細において、様々な修正、変更、および変形が加えられてもよい。

【符号の説明】

【0239】

100 ワイヤレス通信ネットワーク、ワイヤレス通信システム

102a マクロセル

102b マクロセル

102c マクロセル

102x ピコセル

20

102y フェムトセル

102z フェムトセル

110 BS、基地局(BS)

110a BS

110b BS

110c BS

110r 中継局

110x BS

110y BS

110z BS

30

120 UE、ユーザ機器(UE)

120r UE

120x UE

120y UE

130 ネットワークコントローラ

200 分散RAN

202 アクセスノードコントローラ(ANC)

204 次世代コアネットワーク(NG-CN)

206 5Gアクセスノード(AN)

208 TRP、DU

40

210 NG-AN

300 分散RAN

302 集中型コアネットワークユニット(C-CU)

304 集中型RANユニット(C-RU)

306 DU

412 データソース

420 送信プロセッサ

430 TX MIMOプロセッサ、送信(TX)多入力多出力(MIMO)プロセッサ

432 变调器

432a ~ 432t 復調器/变调器

50

434 アンテナ	
434a ~ 434t アンテナ	
436 MIMO検出器	
438 受信プロセッサ	
439 データシンク	
440 コントローラ/プロセッサ	
442 メモリ	
444 スケジューラ	
452a ~ 452r アンテナ	10
454 復調器	
454a ~ 454r 復調器/変調器(DEMOD)	
456 MIMO検出器	
458 受信プロセッサ	
460 データシンク	
462 データソース	
464 送信プロセッサ	
466 TX MIMOプロセッサ	
480 コントローラ/プロセッサ	
482 メモリ	
500 図	20
505-a 第1のオプション	
505-b 第2のオプション	
510 RRCレイヤ	
515 PDCPレイヤ	
520 RLCレイヤ	
525 MACレイヤ	
530 PHYレイヤ	
600 DLセントリックサブフレーム	
602 制御部分	
604 DLデータ部分	30
606 通常のUL部分	
700 ULセントリックサブフレーム	
702 制御部分	
704 ULデータ部分	
706 通常のUL部分	
800 2部グラフ	
800A 行列表現	
801 変数ノード	
802 変数ノード	
803 変数ノード	40
804 変数ノード	
805 変数ノード	
810 変数ノード	
811 チェックノード	
812 チェックノード	
813 チェックノード	
814 チェックノード	
820 チェックノード	
900 2部グラフ	
1100 簡素化ブロック図、エンコーダ	50

1102	エンコーダ	
1104	パンクチャーリングモジュール	
1106	マッパ	
1108	Tx チーン	
1110	アンテナ	
1112	パンクチャーリングパターン	
1120	メッセージ	
1122	符号化ビットストリーム、ビットストリーム、非パンクチャーリングされたビットストリーム	10
1124	出力	
1126	Txシンボル	
1128	RF信号	
1150	無線周波数(RF)モデム、モデム部分	
1200	簡素化概略図	
1202	アンテナ	
1204	RF チーン	
1206	デマッパ	
1208	畳み込みデコーダ、デコーダ	
1210	パンクチャバターン	
1220	RF信号	20
1222	シンボル、パンクチャーリングされたビットストリーム	
1224	ビットストリーム、デパンクチャーリングされたビットストリーム	
1226	復号メッセージ、メッセージ	
1228	LLR	
1250	RFモデム、モデム	
1300	動作	
1400	動作	
1500	動作	
1600	ベースPCM	
1602	情報(システムティック)ビット列、情報ビット列	30
1604	状態(パンクチャーリングされた)ノード	
1606	コア構造、次数3以上のビット列のコア	
1608	次数1のパリティビット	
1610	パリティ構造	
1612	IR-HARQ拡張	
1700	基本グラフ	
1702	状態ノード	
1704	コア	
1706	情報ビット列	
1708	情報ビット列	40
1710	列、ビット列	
1800	コア、表、基本グラフ	
1800A	グラフ	
1900	グラフ	
1900A	表	
2000	グラフ	
2000A	表	
2200	表	
2200A	グラフ	
2300	表	50

2300A グラフ

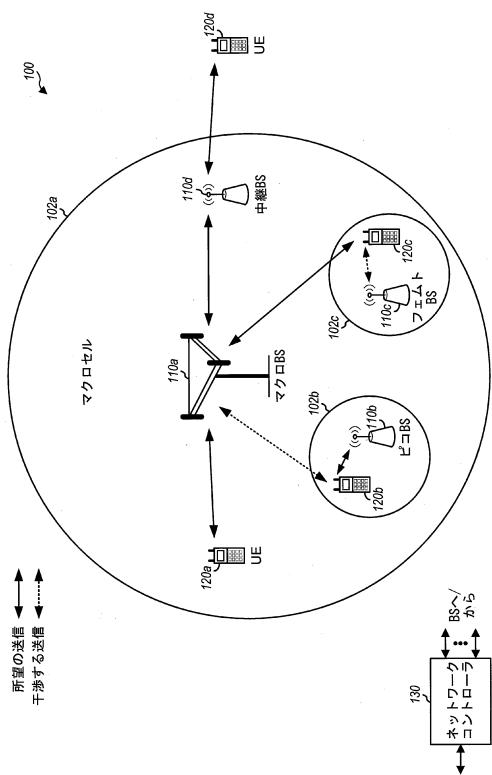
2400 動作

2500 動作

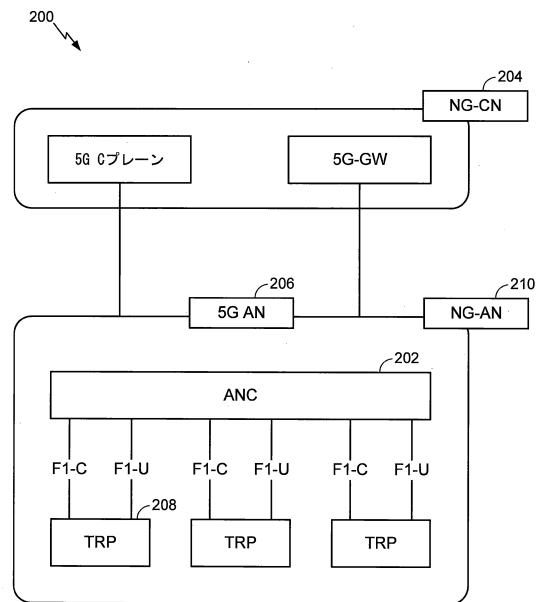
2600 コア

2700 コア

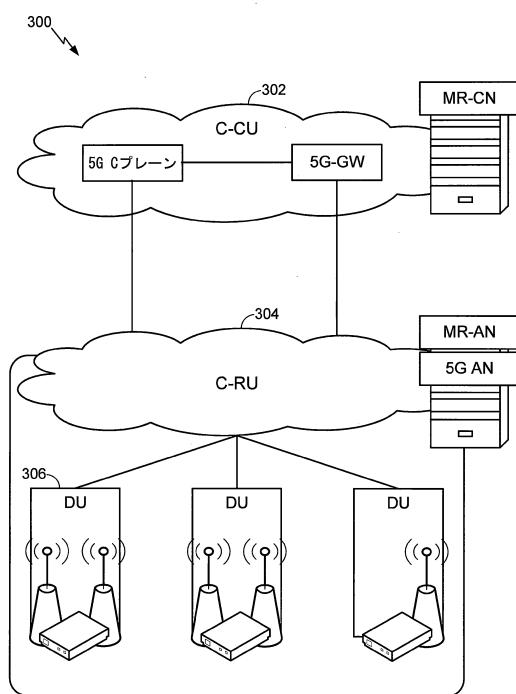
【図1】



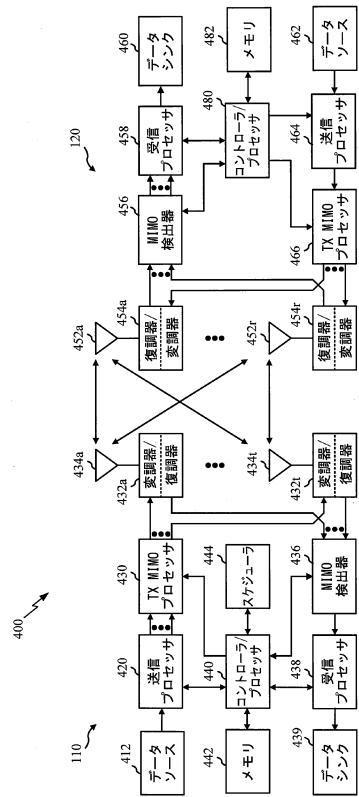
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

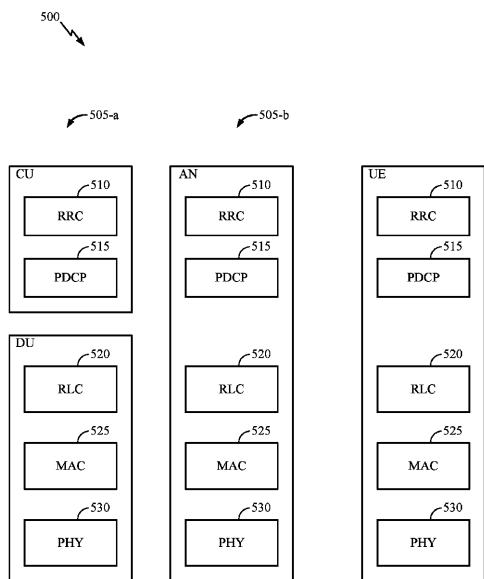
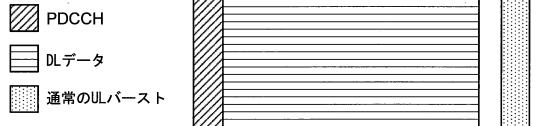
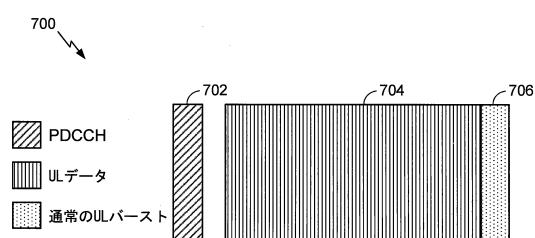


FIG. 5

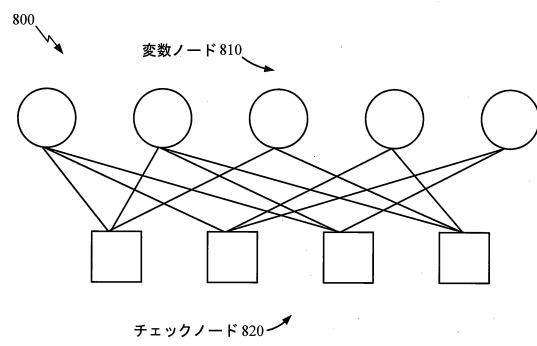
【図6】



【図7】



【 図 8 】



【図 8 A】

$$H = \begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 1 & 1 & 1 & 0 \end{bmatrix} \quad x = \begin{bmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \\ x_4 \\ x_5 \end{bmatrix}$$

FIG. 8A

【 四 9 】

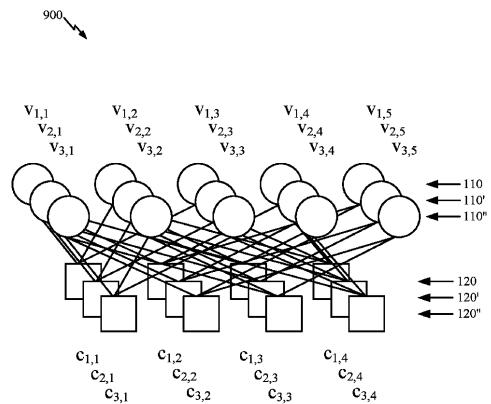


FIG. 9

【 図 1 0 】

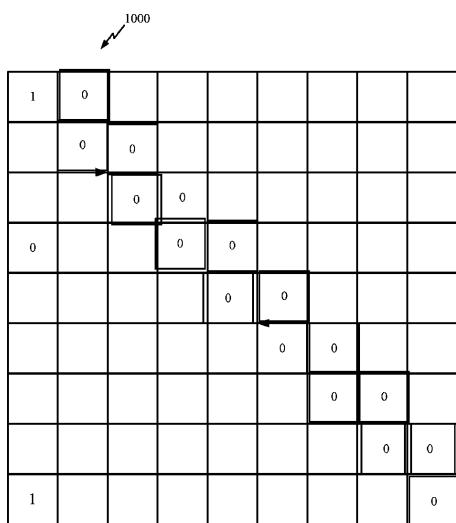
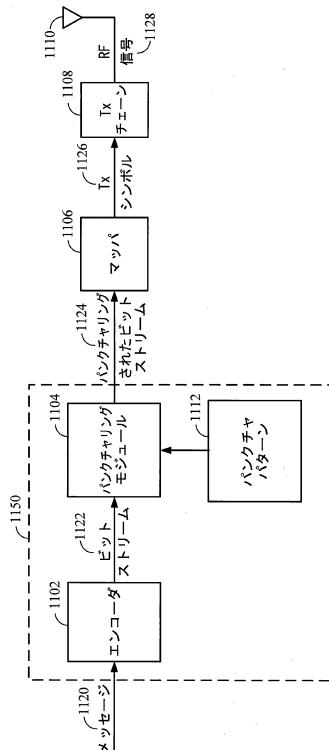
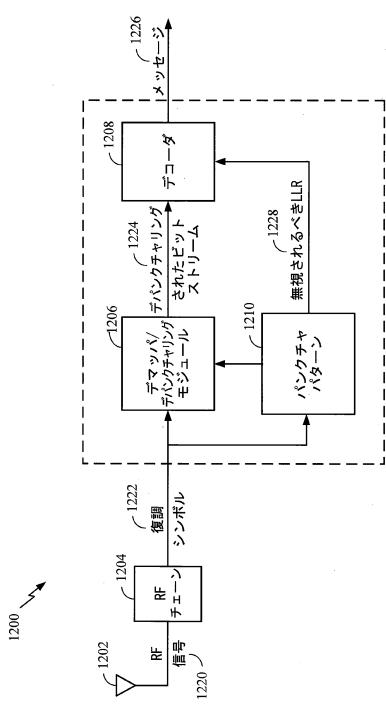


FIG. 10

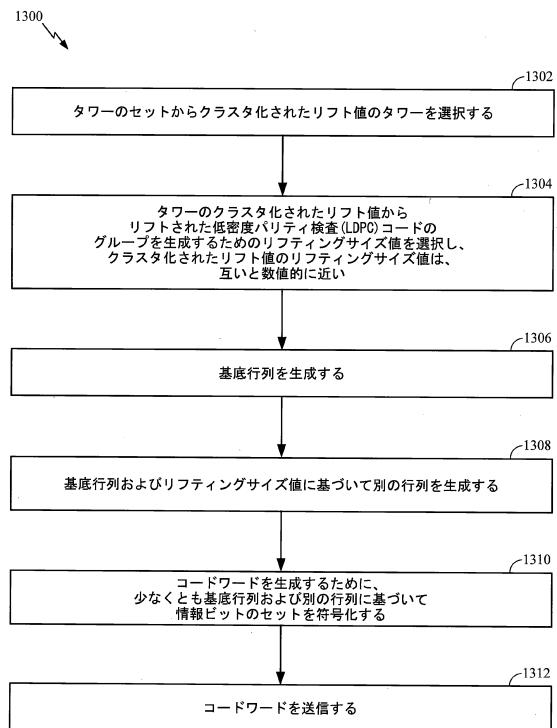
【 図 1 1 】



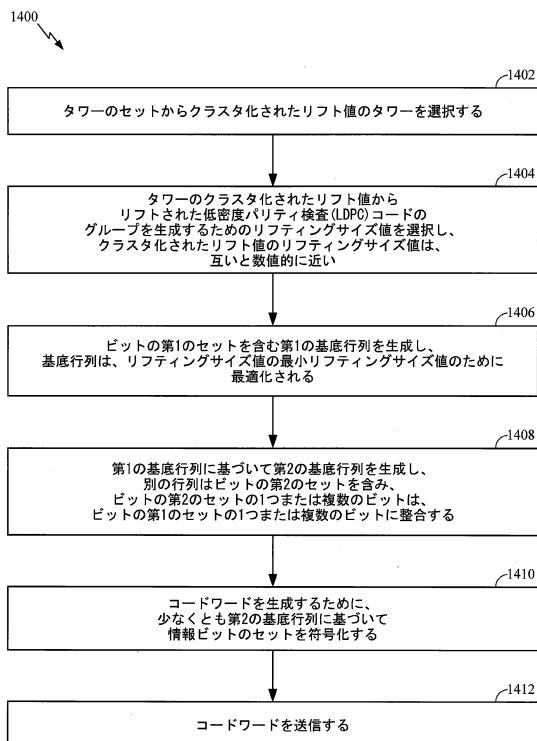
【図12】



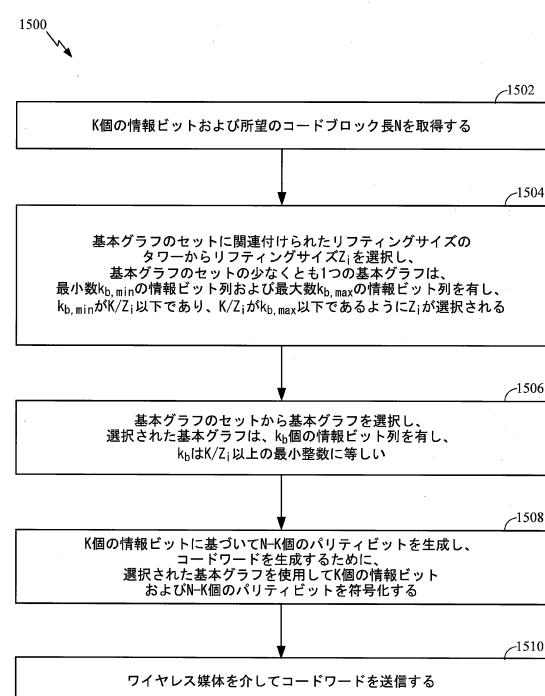
【図13】



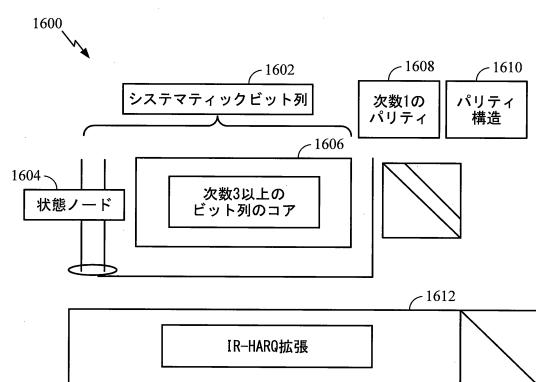
【図14】



【図15】



【図16】



【図17】

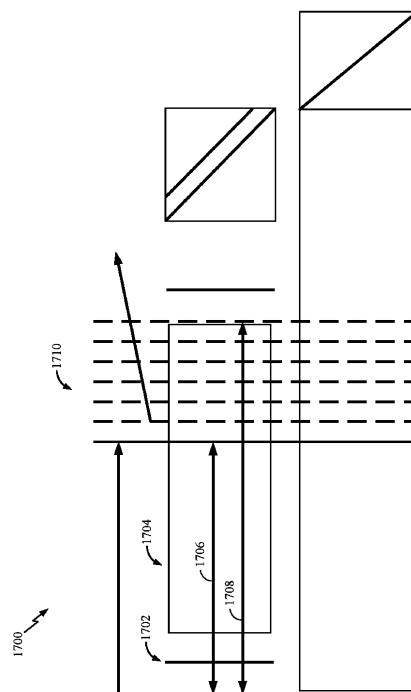
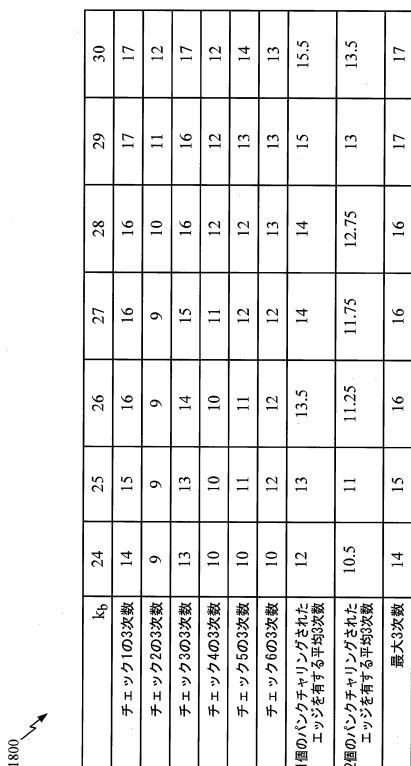


FIG.17

【図18】



【図18A】

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

FIG.18A

【図19】

【図19A】

kg _b	行1次數	行2次數	行3次數	行4次數	行5次數	行6次數
30	14	14	14	14	14	14
29	13	14	14	13	14	13
28	13	13	13	13	13	13
27	13	12	13	12	13	12
26	12	12	12	12	12	12
25	12	11	11	12	12	11
24	11	11	11	11	11	11

【図20】

【図20A】

k_b	行1	行2	行3	行4	行5	行6	行7	行8
20	7	7	6	7	7	7	6	
19	6	7	6	7	6	7	6	
18	6	6	6	6	6	6	6	
17	5	5	6	6	6	5	6	
16	5	5	6	6	5	5	5	

【図21】

【図21A】

FIG. 21

【図22】

【図22A】

k _b	16	17	18	19	20
チェック1の3次数	7	7	7	8	8
チェック2の3次数	7	8	8	8	8
チェック3の3次数	4	4	4	5	6
チェック4の3次数	5	6	7	7	7
チェック5の3次数	6	6	6	6	7
チェック6の3次数	4	4	5	6	6
チェック7の3次数	4	5	5	5	5
チェック8の3次数	5	5	6	6	7
1個のパンクチャーリングされたエッジを有する平均3次数	7	7.5	7.5	8	8
2個のパンクチャーリングされたエッジを有する平均3次数	4.67	5	5.5	5.83	6.3
最大3次数	7	8	8	8	8

FIG. 22A

【図23】

2300

k_b	8	9	10
チェック1の3次数	3	3	3
チェック2の3次数	3	3	4
チェック3の3次数	3	4	4
チェック4の3次数	3	3	3
チェック5の3次数	1	1	1
チェック6の3次数	1	1	1
チェック7の3次数	1	1	1
チェック8の3次数	1	1	2
チェック9の3次数	1	2	3
チェック10の3次数	1	2	3
1個のパンクチャーリングされたエッジを有する平均3次数	3	3.25	3.5
2個のパンクチャーリングされたエッジを有する平均3次数	1	1.33	1.83
最大3次数	3	4	4

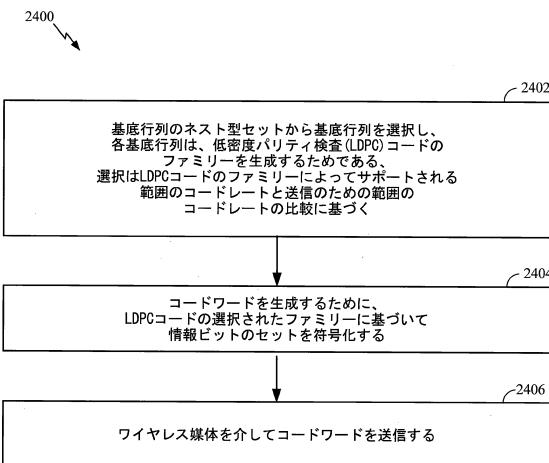
【図23A】

2300A

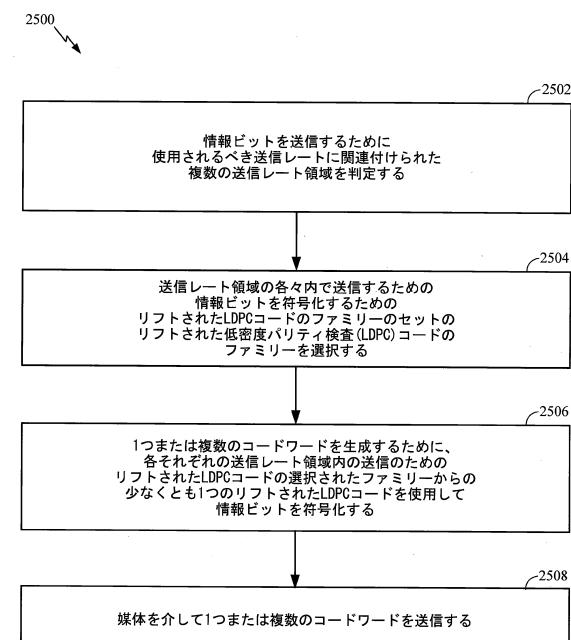
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

FIG.23A

【図24】



【図25】



【図26】

2600

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	5	4	0	5	3	4	7	5	4	1	4	7	0	1	1	0	0	5	1	0	0	5	1	0	0	5	1	0	0	2	1	0	0	1	0	0	0
5	2	0	2	1	3	0	5	4	1	1	5	4	0	1	1	1	1	6	7	4	3	4	6	3	1	3	1	5	1	0	0	0	0	0	0	0	0
7	3	0	0	5	0	5	2	5	1	1	1	6	7	4	3	4	0	0	4	5	1	0	0	6	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	5	6	6	4	1	3	0	4	1	1	1	6	7	4	3	4	0	0	5	1	0	0	6	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	6	0	0	0	1	7	3	7	1	2	1	1	0	4	1	5	1	1	2	1	1	1	2	5	1	6	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	4	7	1	2	7	5	0	1	0	1	7	3	7	1	2	1	1	0	4	1	5	1	6	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

FIG.26

【図27】

2700

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	5	4	0	5	3	4	7	5	4	1	4	7	0	1	1	0	0	5	1	0	0	5	1	0	0	5	1	0	0	2	1	0	0	1	0	0	0
5	2	0	2	1	3	0	5	4	1	1	5	4	0	1	1	1	1	6	7	4	3	4	6	3	1	3	1	5	1	0	0	0	0	0	0	0	0
7	3	0	0	5	0	5	2	5	1	1	1	6	7	4	3	4	0	0	4	5	1	0	0	6	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	5	6	6	4	1	3	0	4	1	1	1	6	7	4	3	4	0	0	5	1	0	0	6	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	6	0	0	0	1	7	3	7	1	2	1	1	0	4	1	5	1	1	2	1	1	1	2	5	1	6	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	4	7	1	2	7	5	0	1	0	1	7	3	7	1	2	1	1	0	4	1	5	1	6	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

FIG.27

フロントページの続き

(31)優先権主張番号 15/622,008
(32)優先日 平成29年6月13日(2017.6.13)
(33)優先権主張国・地域又は機関
米国(US)

早期審査対象出願

前置審査

(72)発明者 シュリニヴァス・クデカール
アメリカ合衆国・カリフォルニア・92121-1714・サン・ディエゴ・モアハウス・ドライ
ヴ・5775

審査官 原田 聖子

(56)参考文献 米国特許出願公開第2011/0047433(US, A1)
特表2010-517444(JP, A)
特表2016-507200(JP, A)
米国特許出願公開第2011/0239075(US, A1)
Qualcomm Incorporated, LDPC Design Overview[online], 3GPP TSG-RAN WG1#85 R1-16469
7, インターネット<URL:http://www.3gpp.org/ftp/tsg_ran/WG1_RL1/TSGR1_812/Docs/R1-16469-7.zip>, 2016年 5月
Tom Richardson, et al., LDPC Proposal Update, 3GPP2-Drafts, C30-20061218-004, 2006
年12月18日

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
H03M 13/19