

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第6部門第3区分

【発行日】平成29年6月1日(2017.6.1)

【公表番号】特表2016-524751(P2016-524751A)

【公表日】平成28年8月18日(2016.8.18)

【年通号数】公開・登録公報2016-049

【出願番号】特願2016-514994(P2016-514994)

【国際特許分類】

G 06 F	3/01	(2006.01)
G 06 F	3/16	(2006.01)
A 63 F	13/213	(2014.01)
A 63 F	13/215	(2014.01)
A 63 F	13/42	(2014.01)
A 63 F	13/30	(2014.01)
A 63 F	13/79	(2014.01)

【F I】

G 06 F	3/01	5 1 0
G 06 F	3/01	5 7 0
G 06 F	3/16	6 5 0
A 63 F	13/213	
A 63 F	13/215	
A 63 F	13/42	
A 63 F	13/30	
A 63 F	13/79	

【手続補正書】

【提出日】平成29年4月14日(2017.4.14)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

共有起動サーフェスに関連付けられたアプリケーションを制御することを目的とするアクションを検出することと、

前記アクションを、共有起動サーフェスに関連付けられた生体センサの視野内に位置する身体に関連付けることと、

前記生体センサによって送られるデータを使用して、前記身体のバイオメトリックアイデンティティを決定することと、

前記バイオメトリックアイデンティティに応じて前記アクションの帰属先ユーザを判定することと、

前記ユーザに関連付けられたコンテクストを特定することと、

前記アクションおよび前記コンテクストに応じて前記アプリケーションまたは前記共有起動サーフェスを選択的に制御することと

を含む方法であって、

前記アクションを前記身体に関連付けることが、

前記アクションが行われたゲームコントローラを特定することと、

前記ゲームコントローラがあった場所を特定することと、

前記場所に対応する身体を特定することと、
前記場所に対応する身体を前記アクションに対応付けることと
を含み、

前記アクションを検出することが、ボタンの押下を検出すること、仮想ボタンの押下を検出すること、ユーザインターフェースとの対話を検出すること、ゲームコントローラとの対話を検出すること、ゲームコントローラの操作を検出すること、音声コマンドを検出すること、眼の動きを検出すること、脳波を検出すること、またはジェスチャを検出することを含み、

前記アクションが、前記共有起動サーフェスからアプリケーションを起動し、前記アプリケーションまたは前記共有起動サーフェスを選択的に制御することが、前記コンテクストを使用して、前記共有起動サーフェスから前記アプリケーションを起動することを含む

方法。

【請求項 2】

前記アプリケーションがビデオゲームであり、前記共有起動サーフェスがビデオゲームのコンソールに関連付けられている請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記アクションが、前記共有起動サーフェスを通じて利用できるアプリケーション内で動作を発生させることを目的とし、前記アプリケーションまたは前記共有起動サーフェスを選択的に制御することが、前記コンテクストを前記アプリケーションに関連付け、その後前記動作を選択的に発生させるか、または発生を阻止することを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

前記共有起動サーフェスが、ラップトップコンピュータ、タブレットコンピュータ、または電話機で実行されるマルチユーザのオペレーティングシステムに関連付けられている請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

前記バイオメトリックアイデンティティを決定することが、顔認識、ジェスチャ認識、音声認識、指紋認識、触覚認識、呼吸パターンの認識、衣類の認識、身長の認識、耳形状の認識、または網膜認識を、リアルタイムで、またはアクション単位で行うことを含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

前記コンテクストが属性および状態を含み、前記属性は、ユーザ名、スクリーンネーム、データプランの識別子、課金識別子、アカウント識別子、ペアレンタルコントロールの設定、ディスプレイの好み、またはソーシャルメディアのデータであり、前記状態は、所在場所、データプランの残高、課金の残高、口座の残高、経験レベル、アクセス時間、利用時間、所在場所、ユーザの言語、保存されたゲーム、保存されたファイル、購入されたコンテンツ、または接続レベルである請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記アプリケーションまたは前記共有起動サーフェスを選択的に制御することが、前記共有起動サーフェスで実行されている第 1 のアプリケーションに関連付けられた第 1 のコンテクストを保持したまま、コンテクストを使用して第 2 のアプリケーションを起動すること、または、前記コンテクストに基づき、前記アクションに応答して前記アプリケーションを制御することを選択的に拒否すること、または、前記コンテクストに基づき、アプリケーションを起動することを選択的に拒否することを含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 8】

前記場所に対応する前記身体を特定することが、生体測定による識別を使用して前記身体を特定することを含む請求項 1 に記載の方法。