

【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 27 年 8 月 13 日 (2015.8.13)

【公表番号】特表 2014-525104 (P2014-525104A)
 【公表日】平成 26 年 9 月 25 日 (2014.9.25)
 【年通号数】公開・登録公報 2014-052
 【出願番号】特願 2014-522833 (P2014-522833)
 【国際特許分類】

G 0 6 Q 30/02 (2012.01)

G 0 6 Q 50/10 (2012.01)

G 0 6 F 13/00 (2006.01)

【F I】

G 0 6 Q 30/02 1 5 0

G 0 6 Q 50/10

G 0 6 F 13/00 6 5 0 A

【手続補正書】

【提出日】平成 27 年 6 月 26 日 (2015.6.26)

【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】

1 または複数の演算システムが、

ソーシャル・ネットワーキング・システムの第 1 のユーザから、コンテンツのスポンサーになるよう求めるリクエストを受け取る工程であって、前記リクエストは、前記ソーシャル・ネットワーキング・システムの他のユーザによって閲覧可能な 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトの識別情報を含む、工程と；

前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトを前記ソーシャル・ネットワーキング・システムの前記他のユーザに宣伝する工程と；

前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトの前記宣伝に基づいて前記第 1 のユーザのアカウントから引き落とす工程と、
 を備える方法。

【請求項 2】

前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトを宣伝する工程は、前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトを、前記他のユーザの各々のカスタマイズされたアクティビティストリームの所定箇所に固定することを含む、
 請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトは、所定の時間にわたって宣伝される、

請求項 2 に記載の方法。

【請求項 4】

前記所定の時間は、前記ソーシャル・ネットワーキング・システムへの所定回数のログインである、

請求項 3 に記載の方法。

【請求項 5】

支払いは、所定額のクレジットである、
請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトを宣伝する工程は、
前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトを、コンテンツ・ラン
キング・アルゴリズムにおいて、より大きく重み付けする工程を含む、
請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記コンテンツ・ランキング・アルゴリズムは、第 1 のノードと、1 組の第 2 のノード
の各々との間の少なくとも 1 つの係数に基づき、前記第 1 のノードは前記第 1 のユーザを
表し、各第 2 のノードは前記他のユーザのうちのひとりを表す、
請求項 6 に記載の方法。

【請求項 8】

前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトを宣伝する工程は、
前記コンテンツをスポンサー記事に変換する工程と；
広告システムにおいて前記スポンサー記事の入札を行う工程と；
前記入札の結果、前記スポンサー記事を 1 組の特定の他のユーザのページのスポンサー
記事領域に表示する工程と
を含む、
請求項 1 に記載の方法。

【請求項 9】

命令を格納する、非一時的なコンピュータ読取可能記憶媒体であって、1 または複数の
コンピュータシステムによって実行されると、前記命令は、
ソーシャル・ネットワーキング・システムの第 1 のユーザから、コンテンツのスポンサ
ーになるよう求めるリクエストを受け取る工程であって、前記リクエストは、前記ソーシ
ャル・ネットワーキング・システムの他のユーザによって閲覧可能な 1 または複数のソー
シャル・ネットワーキング・オブジェクトの識別情報を含む、工程と、
前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトを前記ソーシャル・
ネットワーキング・システムの前記他のユーザに宣伝する工程と、
前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトの前記宣伝に基づい
て前記第 1 のユーザのアカウントから引き落とす工程と、を行うように動作可能である、
非一時的なコンピュータ読取可能記憶媒体。

【請求項 10】

前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトを宣伝する工程は、
前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトを、前記他のユーザの
各々のカスタマイズされたアクティビティストリームの所定箇所に固定することを含む、
請求項 9 に記載の媒体。

【請求項 11】

前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトは、所定の時間にわ
たって宣伝される、
請求項 10 に記載の媒体。

【請求項 12】

前記所定の時間は、前記ソーシャル・ネットワーキング・システムへの所定回数のログ
インである、
請求項 11 に記載の媒体。

【請求項 13】

支払いは、所定額のクレジットである、
請求項 9 に記載の媒体。

【請求項 14】

前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトを宣伝する工程は、

前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトを、コンテンツ・ランキング・アルゴリズムにおいて、より大きく重み付けする工程を含む、

請求項 9 に記載の媒体。

【請求項 15】

前記コンテンツ・ランキング・アルゴリズムは、第 1 のノードと、1 組の第 2 のノードの各々との間の少なくとも 1 つの係数に基づき、前記第 1 のノードは前記第 1 のユーザを表し、各第 2 のノードは前記他のユーザのうちのひとりを表す、

請求項 14 に記載の媒体。

【請求項 16】

前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトを宣伝する工程は、前記コンテンツをスポンサー記事に変換する工程と；

広告システムにおいて前記スポンサー記事の入札を行う工程と；

前記入札の結果、前記スポンサー記事を 1 組の特定の他のユーザのページのスポンサー記事領域に表示する工程とを含む、

請求項 9 に記載の媒体。

【請求項 17】

システムであって、前記システムは、

1 または複数のプロセッサと；

命令を格納する 1 または複数の非一時的なコンピュータ可読媒体とを備え、

前記命令は、前記 1 または複数のプロセッサによって実行されると、

ソーシャル・ネットワーキング・システムの第 1 のユーザから、コンテンツのスポンサーになるよう求めるリクエストを受け取る工程であって、前記リクエストは、前記ソーシャル・ネットワーキング・システムの他のユーザによって閲覧可能な 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトの識別情報を含む、工程と、

前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトを前記ソーシャル・ネットワーキング・システムの前記他のユーザに宣伝する工程と、

前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトの前記宣伝に基づいて前記第 1 のユーザのアカウントから引き落とす工程と、
を行うように動作可能であるシステム。

【請求項 18】

前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトを宣伝する工程は、前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトを、前記他のユーザの各々のカスタマイズされたアクティビティストリームの所定箇所に固定することを含む、

請求項 17 に記載のシステム。

【請求項 19】

前記 1 または複数のソーシャル・ネットワーキング・オブジェクトは、所定の時間にわたって宣伝される、

請求項 18 に記載のシステム。

【請求項 20】

前記所定の時間は、前記ソーシャル・ネットワーキング・システムへの所定回数のログインである、

請求項 19 に記載のシステム。