



República Federativa do Brasil

Ministério do Desenvolvimento, Indústria,
Comércio e Serviços

Instituto Nacional da Propriedade Industrial

(11) BR 112018009836-1 B1

(22) Data do Depósito: 29/12/2016

(45) Data de Concessão: 07/11/2023

(54) Título: MÉTODO, MEIO LEGÍVEL POR COMPUTADOR NÃO TRANSITÓRIO E SISTEMA PARA CONTROLE DE GESTO DE TOQUE DE REPRODUÇÃO DE VÍDEO

(51) Int.Cl.: G06F 3/0488; G06F 3/0484; H04N 21/472.

(30) Prioridade Unionista: 16/02/2016 US 15/044,900.

(73) Titular(es): GOOGLE LLC.

(72) Inventor(es): ANDREA ZVINAKIS; KURT WILMS; BRYCE GIBSON REID; MATTHEW TURNER SMITH.

(86) Pedido PCT: PCT US2016069154 de 29/12/2016

(87) Publicação PCT: WO 2017/142627 de 24/08/2017

(85) Data do Início da Fase Nacional: 15/05/2018

(57) Resumo: CONTROLE DE GESTO DE TOQUE DE REPRODUÇÃO DE VÍDEO. A presente invenção refere-se a um método de controle de gesto de toque de reprodução de vídeo. O método inclui proporcionar um item de vídeo para a reprodução. O método também recebe uma indicação de um gesto de toque produzido por um usuário de dispositivo móvel de usuário. O método adicionalmente determina se o gesto de toque é um gesto de deslizar dentro da porção de uma interface de usuário (UI) que inclui um reprodutor de mídia para reproduzir o item de vídeo. O método também move a reprodução do item de vídeo a partir de um primeiro ponto no tempo para um segundo ponto no tempo por uma determinada extensão de tempo em resposta a determinar que o gesto de toque é o gesto de deslizar dentro da porção da UI que compreende o reprodutor de mídia.

Relatório Descritivo da Patente de Invenção para
**"MÉTODO, MEIO LEGÍVEL POR COMPUTADOR NÃO
TRANSITÓRIO E SISTEMA PARA CONTROLE DE GESTO DE
TOQUE DE REPRODUÇÃO DE VÍDEO".**

CAMPO TÉCNICO

[0001] A presente descrição refere-se ao campo de plataformas de compartilhamento de conteúdo e, em particular, ao controle de exibição de itens de vídeo em um dispositivo de usuário usando gestos de toque.

ANTECEDENTES

[0002] Redes sociais que se conectam via a Internet permitem que os usuários se conectem a e compartilhem informação um com o outro. Muitas redes sociais incluem um aspecto de compartilhamento de conteúdo que permite que usuários façam carregamento, vejam e compartilhem conteúdo, tal como itens de vídeo, itens de imagem, itens de áudio, e assim por diante. Outros usuários de rede social podem comentar no conteúdo compartilhado, descobrir novo conteúdo, localizar atualizações, compartilhar conteúdo, e de outro modo interagir com o conteúdo proporcionado. O conteúdo compartilhado pode incluir conteúdo a partir de criadores de conteúdo profissional, por exemplo, conteúdos promocionais de cinema, conteúdos promocionais de TV, e vídeos de música, assim como conteúdo a partir de criadores de conteúdo amadores, por exemplo, blogs de vídeo e vídeos originais curtos.

[0003] O consumo de conteúdo, tal como itens de vídeo, usando plataformas de compartilhamento de conteúdo está cada vez mais sendo realizado em dispositivos de usuário, tal como dispositivos móveis. Um dispositivo de usuário pode incluir uma tela de toque. A tela de toque pode se referir a uma tela de exibição que inclui um dispositivo de entrada, integrado com uma tela de exibição, para

receber entradas de informação com base em toque a partir de um usuário e controlar o dispositivo de usuário em resposta às entradas de informação com base em toque. Por exemplo, um usuário pode usar um gesto de toque como uma entrada de informação para controlar o dispositivo móvel.

SUMÁRIO

[0004] O a seguir é um sumário simplificado da descrição de modo a proporcionar um entendimento básico de alguns aspectos da descrição. O referido sumário não é uma visão geral extensa da descrição. Não é pretendido nem se identificar os elementos chave ou fundamentais da descrição, nem delinear qualquer âmbito das implementações particulares da descrição ou qualquer âmbito das reivindicações. O seu único objetivo é de apresentar alguns conceitos da descrição em uma forma simplificada como um prelúdio para uma descrição mais detalhada que será apresentada posteriormente aqui.

[0005] Em uma implementação, um método para controlar a reprodução de um item de vídeo é descrito. O método inclui proporcionar um item de vídeo para reprodução em uma porção de uma interface de usuário (UI) de um aplicativo executado em um dispositivo de usuário. A porção da interface de usuário inclui um reprodutor de mídia para reproduzir o item de vídeo. O método também inclui receber uma indicação de um gesto de toque produzido por um usuário do dispositivo de usuário. O método continua por determinar se o gesto de toque é um gesto de deslizar dentro de uma porção da UI que inclui o reprodutor de mídia. O método move a reprodução do item de vídeo a partir de um primeiro ponto no tempo para um segundo ponto no tempo por uma predeterminada extensão de tempo em resposta a determinar o gesto de toque é um gesto de deslizar dentro da porção da UI que compreende o reprodutor de mídia.

[0006] Em outra implementação, determinar se o gesto de toque é o gesto de deslizar dentro da porção da UI que inclui o reprodutor de mídia inclui determinar que o gesto de toque é o gesto de deslizar e determinar se um ponto de partida do gesto de deslizar é localizado dentro do reprodutor de mídia.

[0007] Em outra implementação, determinar se o gesto de toque é o gesto de deslizar dentro da porção da UI que compreende o reprodutor de mídia inclui determinar o gesto de toque corresponde a um gesto de deslizar para a direita ou um gesto de deslizar para a esquerda iniciando em uma porção da UI que exibe o item de vídeo.

[0008] Em uma implementação, mover a reprodução do item de vídeo a partir do primeiro ponto no tempo para o segundo ponto no tempo pela predeterminada extensão de tempo inclui adiantar o item de vídeo uma predeterminada extensão de tempo em resposta a um gesto de deslizar para a direita ou retroceder o item de vídeo a predeterminada extensão de tempo em resposta a um gesto de deslizar para a esquerda.

[0009] Em outra implementação, mover a reprodução do item de vídeo a partir do primeiro ponto no tempo para o segundo ponto no tempo pela predeterminada extensão de tempo inclui determinar a extensão do item de vídeo. O método adicionalmente inclui em resposta a determinar que a extensão do item de vídeo é menor do que uma extensão limiar, ajustar a predeterminada extensão de tempo a uma primeira extensão de tempo para mover a reprodução do item de vídeo. O método também inclui em resposta a determinar que a extensão do vídeo é maior do que ou igual à extensão limiar, ajustar a predeterminada extensão de tempo para uma segunda extensão de tempo para mover a reprodução do item de vídeo. A segunda extensão de tempo é maior do que a primeira extensão de tempo. Em ainda outra implementação, a predeterminada extensão de tempo na

qual a reprodução do vídeo é movida é um único tempo fixo para diferentes itens de vídeo e independente da extensão dos diferentes itens de vídeo.

[0010] Em outra implementação, o reprodutor de mídia pode compreender um indicador de andamento para adiantar ou retroceder o item de vídeo.

[0011] Em uma implementação, o item de vídeo pode ser um vídeo de taxa de quadro completa exibido em ou maior do que 24 quadros por segundo.

[0012] Em outra implementação, o método pode adicionalmente incluir monitorar entrada de informação pelo usuário para a tela de toque do dispositivo de usuário por um gesto de toque. Monitorar a entrada de informação pelo usuário para a tela de toque do dispositivo de usuário para o gesto de toque pode compreender a leitura da tela de toque que exibe a UI, a leitura para detectar o gesto de toque produzido pelo usuário do dispositivo de usuário

[0013] Em outra implementação, o método inclui determinar que o gesto de toque é um gesto de deslizar não dentro da porção da UI que inclui o reprodutor de mídia. O método adicionalmente navega para outro item de vídeo em resposta a determinar o gesto de toque é o gesto de deslizar não dentro da porção da UI que compreende o reprodutor de mídia.

[0014] Em uma implementação, determinar que o gesto de toque é o gesto de deslizar não dentro da porção da UI que inclui o reprodutor de mídia inclui determinar o gesto de toque corresponde a um gesto de deslizar para a direita ou um gesto de deslizar para a esquerda iniciando em uma porção de borda da UI. A porção de borda é adjacente a e localizada fora do reprodutor de mídia.

[0015] Em ainda outra implementação, navegar para outro item de vídeo inclui prosseguir para o próximo item de vídeo em resposta a um

gesto de deslizar para a esquerda iniciando em uma porção de borda da UI. O método adicionalmente inclui prosseguir para o item de vídeo anterior em resposta a um gesto de deslizar para a direita iniciando em uma porção de borda da UI.

[0016] Em implementações adicionais, um ou mais dispositivos de processamento para realizar as operações das implementações acima descritas são descritos. Adicionalmente, em implementações da descrição, um meio de armazenamento não transitório que pode ser lido por computador armazena as instruções para realizar as operações das implementações descritas. Também em outras implementações, sistemas para realizar as operações das implementações descritas são também descritos. Será observado que implementações podem ser combinadas de modo que as características descritas no contexto de uma implementação podem ser combinadas com características de outras implementações. Em particular, embora o dito acima descreva várias implementações, será observado que as características descritas acima podem ser combinadas em uma ou mais combinações de características das implementações para proporcionar implementações adicionais.

DESCRIÇÃO DOS DESENHOS

[0017] A figura 1A é um diagrama de bloco que ilustra uma arquitetura de sistema, de acordo com uma implementação da descrição.

[0018] A figura 1B é um diagrama de bloco que ilustra uma arquitetura de sistema que inclui uma plataforma de compartilhamento de conteúdo para proporcionar itens de vídeo, de acordo com outra implementação da descrição.

[0019] A figura 2 é um exemplo de interface de usuário apresentada em um dispositivo móvel, de acordo com uma implementação da descrição.

[0020] A figura 3 é outro exemplo de interface de usuário apresentada em um dispositivo de usuário, de acordo com outra implementação da descrição.

[0021] A figura 4 é um diagrama de fluxo que ilustra um método de controle de gesto de toque de reprodução de vídeo, de acordo com alguma implementação da descrição.

[0022] A figura 5 é um diagrama de bloco que ilustra um exemplo de sistema de computação, de acordo com algumas implementações.

DESCRIÇÃO DETALHADA

[0023] Um reprodutor de mídia em um dispositivo de usuário, tal como um dispositivo móvel, pode ser usado para exibir um item de vídeo e pode incluir vários elementos de interface de usuário (UI) (por exemplo, botões, ícones, etc.) para controlar a reprodução do item de vídeo e outros elementos de UI para mover a partir de um item de vídeo para outro item de vídeo. Por exemplo, o reprodutor de mídia pode incluir um elemento de UI conhecido como um indicador de andamento para adiantar ou retroceder um item de vídeo. Um indicador de andamento pode ser reapresentado por um ícone que pode ser movido por um usuário para adiantar ou retroceder um item de vídeo proporcional à distância na qual o indicador de andamento é movido em uma respectiva direção. Em outro exemplo, um reprodutor de mídia pode incluir um elemento de UI (por exemplo, um botão) para mover a partir de um item de vídeo atual para outro item de vídeo. Controlar os elementos de UI do reprodutor de mídia em uma tela de toque de um dispositivo móvel pode ser particularmente difícil e complicado em virtude das limitações de tamanho da tela de toque e dos elementos de UI, em combinação com um objeto de toque relativamente grande, tal como um dedo. Em um exemplo, um usuário pode ter dificuldade de localizar o botão para mover a partir de um item de vídeo para outro item de vídeo. Em outro exemplo, um usuário

pode ter dificuldade de não só localizar um indicador de andamento com um dedo, mas também pode ter dificuldade de mover o indicador de andamento uma distância precisa para adiantar ou retroceder o item de vídeo uma quantidade desejada.

[0024] Aspectos da presente descrição vão de encontro às deficiências acima mencionadas e às outras deficiências por definir um conjunto de gestos que simplificam mover a um ponto preciso no vídeo durante a reprodução. Aspectos procuram ir de encontro aos problemas associados a como proporcionar uma interface aprimorada humano-computador, em particular, proporcionar uma interface de usuário aprimorada para controlar a reprodução de um item de vídeo.

[0025] Em uma implementação, um aplicativo (referido aqui como um visualizador de mídia) executado no dispositivo de usuário, tal como um dispositivo móvel, proporciona um item de vídeo para a reprodução na porção de uma interface de usuário (UI) apresentada na tela (tela de toque) do dispositivo móvel. Uma porção da interface de usuário inclui um reprodutor de mídia que reproduz o item de vídeo. O visualizador de mídia pode monitorar a tela de toque do dispositivo móvel para gestos de deslizar produzidos por um usuário do dispositivo móvel. Um gesto de deslizar pode se referir a um gesto de toque do usuário que tem uma direção particular, mas não em um alvo na tela.

[0026] Ao detectar um gesto de deslizar do usuário, o visualizador de mídia pode determinar se o gesto de deslizar está dentro de uma porção da interface de usuário que inclui o reprodutor de mídia. Por exemplo, o visualizador de mídia pode realizar a referida determinação com base em um ponto de partida do gesto de deslizar. Se o ponto de partida do gesto de deslizar está dentro do reprodutor de mídia (por exemplo, a porção da UI que exibe o item de vídeo), então o gesto de deslizar é determinado estar dentro do reprodutor de mídia. Em

resposta a determinar que o gesto de deslizar está dentro de uma porção da interface de usuário que inclui o reprodutor de mídia, o visualizador de mídia pode determinar se o gesto de deslizar é um gesto de deslizar para a direita ou um gesto de deslizar para a esquerda. Se o gesto de deslizar é um gesto de deslizar para a direita, o visualizador de mídia pode adiantar o vídeo uma determinada extensão de tempo, tal como 10 segundos. Se o gesto de deslizar é um gesto de deslizar para a esquerda, a interface de usuário pode retroceder o vídeo uma determinada extensão de tempo, tal como 10 segundos.

[0027] Alternativamente, se o ponto de partida do gesto de deslizar não está dentro de uma porção da interface de usuário que inclui o reprodutor de mídia, o visualizador de mídia pode determinar que o gesto de deslizar não está dentro de uma porção da interface de usuário que inclui o reprodutor de mídia. O visualizador de mídia pode então determinar se o gesto de deslizar é um gesto de deslizar para a direita ou um gesto de deslizar para a esquerda iniciando em uma porção de borda da UI. Uma porção de borda pode se referir a uma porção da interface de usuário que é adjacente (por exemplo, para a direita ou para a esquerda) para o reprodutor de mídia. Se o visualizador de mídia determina que o usuário realizou um gesto de deslizar para a esquerda na porção de borda da UI, o visualizador de mídia pode proporcionar um próximo item de vídeo para a reprodução, tal como o próximo item de vídeo em uma lista de reprodução ou um item de vídeo relacionado. Se o visualizador de mídia determina que o usuário realizou um gesto de deslizar para a direita na porção de borda da UI, o visualizador de mídia pode proporcionar um item de vídeo anterior para a reprodução, tal como um item de vídeo anterior na lista de reprodução ou um item de vídeo reproduzido anteriormente.

[0028] Assim sendo, aspectos da presente descrição permitem

que os usuários deslizem para a esquerda ou para a direita na superfície do vídeo para facilmente mover através da linha cronológica do vídeo por uma quantidade desejada. Em comparação à ação precisa de pegar o indicador de andamento para mover o mesmo a um ponto preciso no vídeo, os gestos de deslize acima proporcionados pelos aspectos da presente descrição significativamente simplificam a interação do usuário com vídeos, em especial com vídeos de menor tamanho tais como os vídeos mostrados em modo retrato.

[0029] A figura 1A é um diagrama de bloco que ilustra uma arquitetura de sistema 100, de acordo com uma implementação. A arquitetura de sistema 100 inclui um dispositivo de usuário 102 (por exemplo, um dispositivo móvel) em comunicação com um sistema servidor 104 sobre a rede 106. A rede 106 pode incluir um ou mais dispositivos de computador, tal como um ou mais dos dispositivos de computador que constituem a Internet. Em uma implementação, a rede 106 pode incluir uma rede pública (por exemplo, a Internet), uma rede privada (por exemplo, uma rede de área local (LAN) ou uma rede de área ampla (WAN)), uma rede com fio (por exemplo, rede de Ethernet), uma rede sem fio (por exemplo, uma rede 802.11 ou uma rede Wi-Fi), uma rede de celular (por exemplo, uma Rede com Evolução a Longo Prazo (LTE)), roteadores, concentradores, chaves, computadores servidores, e/ou uma combinação dos mesmos.

[0030] Em uma implementação, o sistema servidor 104 pode ser um ou mais dispositivos de computação (por exemplo, um servidor de montagem em estante, um computador servidor, etc.). Em uma implementação, o sistema servidor 104 pode ser incluído na plataforma de compartilhamento de conteúdo 126, como ilustrado na figura 1B.

[0031] O dispositivo de usuário 102 pode ser um dispositivo eletrônico que inclui um dispositivo de processamento e tela de toque.

Por exemplo, dispositivo de usuário 102 pode incluir um computador do tipo desktop, um dispositivo móvel, etc. um dispositivo móvel pode, por exemplo, ser um dispositivo computador tipo tablet, um telefone móvel, um fablet, ou outro dispositivo eletrônico portátil com a tela de toque.

[0032] O dispositivo de usuário 102 pode aproveitar uma interface de usuário 108a apresentada por um visualizador de mídia (não mostrado), que pode ser um navegador da web ou um aplicativo, (por exemplo, aplicativo móvel ou aplicativo para dispositivos móveis) associado com o sistema servidor 104.

[0033] Em uma implementação, o visualizador de mídia pode ser um aplicativo que permite que usuários vejam o conteúdo, tal como imagens, vídeos (por exemplo, conteúdo de vídeo pago), páginas da web, documentos, etc. Por exemplo, o visualizador de mídia pode ser um navegador da web que pode acessar, recuperar, apresentar, e/ou navegar conteúdo (por exemplo, páginas da web tais como páginas de Linguagem de Marcação de Hipertexto (HTML), itens de mídia digital ou itens de conteúdo, etc.) servidos por um servidor da web. O visualizador de mídia pode apresentar, exibir, e/ou apresentar o conteúdo (por exemplo, uma página da web, um visualizador de mídia) para um usuário em uma interface de usuário 108a. O visualizador de mídia pode também exibir um reproduutor de mídia incorporado (por exemplo, a Flash® player ou um reproduutor HTML5) que é incorporado em uma página da web (por exemplo, uma página da web que pode proporcionar informação sobre um produto vendido por um comerciante online) apresentada como uma interface de usuário 108a. Em outro exemplo, o visualizador de mídia pode ser um aplicativo independente (um aplicativo móvel ou aplicativo para dispositivos móveis) que apresenta a interface de usuário 108a permitindo que os usuários vejam os itens de mídia digital (por exemplo, vídeos digitais,

imagens digitais, livros eletrônicos, etc.). Detalhes adicionais de algumas implementações do visualizador de mídia são discutidos em referência pelo menos às figuras 2-4.

[0034] O sistema servidor 104 proporciona conteúdo (isto é, itens de mídia), tal como item de vídeo 108d e uma lista de itens de vídeo 108b que pode incluir item de vídeo 108d, para o dispositivo de usuário 102. Um item de vídeo pode incluir múltiplas fotos (por exemplo, quadros) apresentada em uma sequência temporizada para ilustrar imagens visuais em movimento. Um item de vídeo pode incluir um arquivo eletrônico que pode ser executado ou carregado usando software, firmware ou hardware configurado para apresentar o item de vídeo para um usuário. Em uma implementação, um item de vídeo é um vídeo de taxa de quadro completa exibido em ou maior do que 24 quadros por segundo. A descrição de conteúdo como itens de vídeo é usada para fins de ilustração em vez de limitação. Deve ser observado que outro conteúdo, tal como itens de áudio, pode ser apresentado pela interface de usuário 108a.

[0035] O sistema servidor 104 pode proporcionar a lista de itens de vídeo 108b para o dispositivo de usuário 102. O sistema servidor 104 pode também proporcionar uma página da web ou um documento de UI a ser apresentado como uma interface de usuário 108a do visualizador de mídia para apresentar uma lista de itens de vídeo 108b. Uma lista de itens de vídeo 108b pode incluir múltiplos itens de vídeo. Em um exemplo, o sistema servidor 104 pode proporcionar a lista de itens de vídeo 108b para o dispositivo de usuário 102 em resposta ao recebimento de uma solicitação de pesquisa a partir do dispositivo de usuário 102 para vídeos relacionados a um ou mais termos de pesquisa. O sistema servidor 104 pode incluir ou ter acesso a um índice de itens de vídeo e informação de item de vídeo correspondente. O sistema servidor 104 pode identificar um ou mais

vídeos para inclusão em uma lista de itens de vídeo 108b que são em resposta à solicitação de pesquisa com base em uma pesquisa do índice.

[0036] Alternativamente, a lista de itens de vídeo 108b pode ser uma lista de reprodução ou listagem de itens de vídeo relacionados proporcionados pelo sistema servidor 104 ou o sistema servidor 104 pode automaticamente sugerir os itens de vídeo em uma lista de itens de vídeo 108b. Em algumas implementações, o sistema servidor 104 garante que uma lista de itens de vídeo é proporcionada para o dispositivo de usuário 102, tal como por realizar uma pesquisa por itens de vídeo, recuperar os itens de vídeo associados com uma lista de reprodução, recuperar itens de vídeo associados com a listagem para um canal, ou recuperar itens de vídeo sugeridos para um usuário. Por exemplo, um usuário do dispositivo de usuário 102 pode dar entrada a uma pesquisa para itens de vídeo, selecionar uma lista de reprodução de itens de vídeo, ou selecionar um canal de itens de vídeo. O sistema servidor 104 então proporciona a lista de itens de vídeo 108b para o dispositivo de usuário 102 em resposta à informação de entrada de pesquisa, a lista de reprodução/seleção de canal, ou automaticamente como uma sugestão.

[0037] O dispositivo de usuário 102 recebe a lista de itens de vídeo 108b e apresenta a lista de itens de vídeo 108b para o usuário dentro da interface de usuário 108a do visualizador de mídia. O dispositivo de usuário 102 pode receber uma entrada de informação pelo usuário na interface de usuário 108a selecionando um item de vídeo 108d. Em resposta, o dispositivo de usuário 102 então envia uma solicitação 108c para o item de vídeo 108d para o sistema servidor 104 ou outro sistema se o item de vídeo é hospedado por um sistema que é separado a partir do sistema servidor 104. O sistema servidor 104, ou o sistema de hospedagem de vídeo separado, então

proporciona o item de vídeo 108d para o dispositivo de usuário 102 para apresentação em uma interface de usuário 108a do visualizador de mídia.

[0038] O visualizador de mídia pode monitorar a tela de toque do dispositivo de usuário 102 para gestos de deslizar produzido por um usuário do dispositivo de usuário 102. Ao detectar um gesto de deslizar do usuário, o visualizador de mídia pode determinar se o gesto de deslizar está dentro de uma porção da interface de usuário 108a que inclui o reprodutor de mídia 132 (por exemplo, um gesto de deslizar por objeto de toque 114). Em resposta a determinar que o gesto de deslizar está dentro de uma porção da interface de usuário 108a que inclui o reprodutor de mídia 132, o visualizador de mídia pode determinar se o gesto de deslizar é um gesto de deslizar para a direita ou um gesto de deslizar para a esquerda. Se o gesto de deslizar é um gesto de deslizar para a direita, o visualizador de mídia pode adiantar o vídeo uma determinada extensão de tempo, tal como 10 segundos. Se o gesto de deslizar é um gesto de deslizar para a esquerda, a interface de usuário pode retroceder o vídeo uma determinada extensão de tempo, tal como 10 segundos.

[0039] Se o gesto de deslizar está fora de uma porção da interface de usuário 108a que inclui o reprodutor de mídia 132 (não mostrado), o visualizador de mídia pode então determinar se o gesto de deslizar é um gesto de deslizar para a direita ou um gesto de deslizar para a esquerda iniciando em uma porção de borda da UI 108a. Se o visualizador de mídia determina que o usuário realizou um gesto de deslizar para a esquerda na porção de borda da UI 108a, o visualizador de mídia pode proporcionar um próximo item de vídeo para a reprodução, tal como o próximo item de vídeo na lista 108b. Se o visualizador de mídia determina que o usuário realizou um gesto de deslizar para a direita na porção de borda da UI 108a, o visualizador

de mídia pode proporcionar um item de vídeo anterior para a reprodução, tal como um item de vídeo anterior a partir da lista 108b ou um item de vídeo reproduzido anteriormente.

[0040] A figura 1B é um diagrama de bloco que ilustra uma arquitetura de sistema 120 que inclui uma plataforma de compartilhamento de conteúdo 126 para proporcionar itens de vídeo. A plataforma de compartilhamento de conteúdo 126 está em comunicação com múltiplos dispositivos móveis 122a-z, um banco de dados 124, e um sistema servidor 104 em uma rede 106. Em uma implementação, o banco de dados 124 pode ser uma memória (por exemplo, memória de acesso aleatório), a cache, uma unidade (por exemplo, um disco rígido), um pen drive, um sistema de banco de dados, ou outro tipo de componente ou dispositivo capaz de armazenar dados. O banco de dados 124 pode também incluir múltiplos componentes de armazenamento (por exemplo, múltiplos drives ou múltiplos bancos de dados) que podem também espalhar múltiplos dispositivos de computação (por exemplo, múltiplos computadores servidores).

[0041] Os dispositivos móveis 122a-z pode ser similar ao dispositivo de usuário 102 como descrito com relação à figura 1A. Cada um dos dispositivos móveis 122a-z inclui um visualizador de mídia proporcionando uma interface de usuário 108a com um reprodutor de mídia 132. A interface de usuário 108a e/ou o reprodutor de mídia 132 pode ser proporcionado para os dispositivos móveis 122a-z pelo sistema servidor 104 e/ou a plataforma de compartilhamento de conteúdo 126. Por exemplo, o reprodutor de mídia 132 pode ser um reprodutor de mídia incorporado que é incorporado na interface de usuário 108a proporcionada pela plataforma de compartilhamento de conteúdo 126.

[0042] Em geral, as funções descritas em uma implementação

como sendo realizadas pela plataforma de compartilhamento de conteúdo 126 podem também ser realizadas nos dispositivos móveis 122a-z em outras implementações, se apropriado. Adicionalmente, a funcionalidade atribuída a um componente particular pode ser realizada por um diferente ou por múltiplos componentes que trabalham juntos. A plataforma de compartilhamento de conteúdo 126 pode também ser acessada como um serviço proporcionado para outros sistemas ou dispositivos através de interfaces apropriadas de programação de aplicativo, e assim não é limitada ao uso em websites.

[0043] Em uma implementação, a plataforma de compartilhamento de conteúdo 126 pode ser um ou mais dispositivos de computação (tal como um servidor de montagem em estante, um computador roteador, um computador servidor, um computador pessoal, um computador de mainframe, um computador tipo laptop, um computador tipo tablet, uma televisão conectada à rede, um computador do tipo desktop, etc.), armazenamento de dados (por exemplo, discos rígidos, memórias, bancos de dados), redes, componentes de software, e/ou componentes de hardware que podem ser usados para proporcionar um usuário com acesso a conteúdo e/ou proporcionar o conteúdo para o usuário. Por exemplo, a plataforma de compartilhamento de conteúdo 126 pode permitir que um usuário consuma, carregue, pesquise, aprove ("gosto"), não gosto, e/ou comente no conteúdo, tal como itens de vídeo. A plataforma de compartilhamento de conteúdo 126 pode também incluir um website (por exemplo, uma página da web) ou proporcionar uma interface de usuário 108a de um aplicativo móvel que pode ser usado para proporcionar um usuário com acesso ao conteúdo.

[0044] Em implementações da descrição, um "usuário" pode ser representado como um único indivíduo. Entretanto, outras

implementações da descrição englobam um "usuário" sendo uma entidade controlada por um conjunto de usuários e/ou uma fonte automatizada. Por exemplo, um conjunto de usuários individuais federados como uma comunidade em uma rede social pode ser considerado um "usuário." Em outro exemplo, um consumidor automatizado pode ser um canal de ingestão automatizado, tal como um canal de tópico, da plataforma de compartilhamento de conteúdo 126.

[0045] A plataforma de compartilhamento de conteúdo 126 pode incluir múltiplos canais 134a-z. Um canal pode incluir conteúdo (ou itens de vídeo) oferecidos a partir de uma fonte comum ou conteúdo tendo um tópico, tema ou substância comum. O conteúdo pode ser um conteúdo digital escolhido por um usuário, conteúdo digital produzido oferecido por um usuário, conteúdo digital carregado por um usuário, conteúdo digital escolhido por um provedor de conteúdo, conteúdo digital escolhido por radiodifusores, etc. Um canal pode ser associado com um proprietário, que é um usuário que pode realizar ações no canal. Diferentes atividades podem ser associadas com o canal com base nas ações do proprietário, tal como o proprietário implementando conteúdo digital oferecido no canal, o proprietário selecionando (por exemplo, gostando) do conteúdo digital associado com outro canal, o proprietário comentando no conteúdo digital associado com outro canal, etc. As atividades associadas com o canal podem ser agrupadas em uma listagem de atividades para o canal. Usuários, diferentes do proprietário do canal, podem se inscrever em um ou mais canais nos quais estão interessados. O conceito de "inscrição" pode também ser referido como "gostar", "seguindo", "amizade", e assim por diante.

[0046] Uma vez que um usuário se inscreve em um canal, o usuário pode ser apresentado com informação a partir da listagem de

atividade do canal. Se um usuário se inscreve em múltiplos canais, a listagem de atividade para cada canal ao qual o usuário é inscrito pode ser combinada em uma listagem de atividade sindicada. Informação a partir da listagem de atividade sindicada pode ser apresentada para o usuário. Canais podem ter suas próprias listagens. Por exemplo, quando se navega a página inicial do canal 134a na plataforma de compartilhamento de conteúdo 126, os itens da listagem produzida pelo canal 134a podem ser mostrados na página inicial do canal. Os usuários podem ter uma listagem sindicada, que é uma listagem compreendida de pelo menos um subconjunto dos itens de conteúdo a partir de todos os canais aos quais o usuário está inscrito. Listagens sindicadas podem também incluir itens de conteúdo a partir de canais que o usuário não está inscrito. Por exemplo, a plataforma de compartilhamento de conteúdo 126 ou outras redes sociais podem inserir itens de conteúdo recomendados em uma listagem sindicada do usuário, ou pode inserir itens de conteúdo associados com uma conexão relacionada do usuário na listagem sindicada.

[0047] Cada um dos canais 134a-z pode incluir um ou mais itens de vídeo. Por exemplo, o canal 134a inclui itens de vídeo 136a-z e o canal 134z inclui itens de vídeo 137a-z. O conteúdo incluído nos canais 134a-z pode incluir, e não são limitados a, vídeo digital, cinemas digitais, fotos digitais, música digital, conteúdo de website, atualizações de mídia social, livros eletrônicos (ebooks), revistas eletrônicas, jornais digitais, áudio livros digitais, jornais eletrônicos, blogs da web, listagens de *Real Simple Syndication* (RSS), livros cômicos eletrônicos, aplicativos de software, tempos de vídeo, etc. Os itens de vídeo 136a-z podem ser consumidos via a Internet e/ou via um aplicativo de dispositivo móvel. Em uma implementação, a plataforma de compartilhamento de conteúdo 126 pode armazenar os itens de vídeo 136a-z no banco de dados 124.

[0048] Em uma implementação, o sistema servidor 104 pode ser incluído na plataforma de compartilhamento de conteúdo 126 ou ser parte de um sistema diferente. O sistema servidor 104 pode ser ou incluir o sistema servidor 104 que pode proporcionar a interface de usuário 108a para o visualizador de mídia de dispositivos móveis 122a-z. Cada um dos dispositivos móveis 122a-z pode incluir um dispositivo de processamento, uma memória, uma tela de toque, e um visualizador de mídia que proporciona uma interface de usuário 108 que inclui um reproduutor de mídia 132.

[0049] Como discutido acima, o visualizador de mídia pode monitorar a tela de toque do dispositivo de usuário 102 para gestos de deslizar produzidos por um usuário do dispositivo de usuário 102. Por exemplo, o objeto de toque 114 pode realizar um gesto de deslizar para a direita ou um gesto de deslizar para a esquerda. O uso de gestos de deslizar discutidos aqui permite que os usuários facilmente se movam para pontos desejados em um item de vídeo, mesmo quando o item de vídeo é um vídeo de menor tamanho tal como um vídeo mostrado no dispositivo móvel 122 em modo retrato.

[0050] Embora implementações da descrição sejam discutidas em termos de plataformas de compartilhamento de conteúdo, as implementações podem também ser em geral aplicadas a qualquer tipo de rede social que proporciona conexões entre usuários. Implementações da descrição são também não limitadas a plataformas de compartilhamento de conteúdo que proporcionam assinaturas de canal para usuários.

[0051] Em situações nas quais os sistemas discutidos aqui coletam informação pessoal sobre os usuários, ou pode realizar uso de informação pessoal, os usuários podem ser proporcionados com uma oportunidade de controlar se a plataforma de compartilhamento de conteúdo 126 coleta informação de usuário (por exemplo,

informação sobre a rede social de um usuário, ações ou atividades sociais, profissão, as preferências do usuário, o histórico de transações de compra de um usuário, ou o local atual do usuário), ou para controlar se e/ou como receber conteúdo a partir do servidor de conteúdo que pode ser mais relevante para o usuário. Adicionalmente, determinados dados podem ser tratados em um ou mais modos antes dos mesmos serem armazenados ou usados, de modo que informação identificável pessoalmente é removida. Por exemplo, a identidade do usuário pode ser tratada de modo que nenhuma informação identificável pessoalmente pode ser determinada para o usuário, ou a localização geográfica do usuário pode ser generalizada onde informação de localização é obtida (tal como a uma cidade, código de endereçamento postal, ou nível de estado), de modo que a localização particular de um usuário não pode ser determinada. Assim, o usuário pode ter controle sobre como a informação é coletada sobre o usuário e usada pela plataforma de compartilhamento de conteúdo 126.

[0052] A figura 2 ilustra um exemplo de interface de usuário 108a apresentada no dispositivo móvel 200, de acordo com uma implementação da descrição. O dispositivo móvel 200 pode ser similar aos dispositivos móveis descritos com relação às figuras 1A-1B. O dispositivo móvel 200 inclui uma tela de toque que exibe a interface de usuário 108a de um visualizador de mídia. A interface de usuário 108a inclui o reproduutor de mídia 132. A interface de usuário 108a pode aproveitar a lista de reprodução 212, que pode ser definida como uma coleção de um ou mais itens de vídeo a partir de usuários da plataforma de compartilhamento de conteúdo 126 que pode ser visto em ordem sequencial ou ordem embaralhada sem interação a partir do visualizador.

[0053] Um usuário que está visualizando pode interagir com a tela de toque do dispositivo móvel 200 usando a objeto de toque 214. O

objeto de toque 214 pode ser qualquer objeto de toque tal como um dedo, uma caneta passiva, uma caneta ativa, ou semelhante. Em uma implementação, o objeto de toque 215 é um objeto de toque passivo. Um objeto de toque passivo pode ser um objeto de condução que é desprovido de uma fonte de energia, tal como um dedo e uma caneta stylus passiva, capaz de conduzir um sinal elétrico.

[0054] O reprodutor de mídia 132 inclui um indicador de andamento 210 e elementos de controle 206 e 208. O indicador de andamento 210 é um elemento de UI que permite que um usuário ande através de um vídeo por usar o objeto de toque 214. Os elementos de controle 206 e 208 são elementos de UI na forma de botões, ícones, etc., que permitem que um usuário se mova entre os itens de mídia na lista de itens de mídia. Por exemplo, o botão 206, quando ativado por um toque a partir do objeto de toque 214, faz com que a interface de usuário 108a navegue para o próximo item de vídeo na lista de reprodução 212, para o próximo item de vídeo relacionado ao item de vídeo 108d atualmente exibido no reprodutor de mídia 132, etc. Em outro exemplo, o botão 208 quando ativado por um toque a partir de objeto de toque 214, faz com que a interface de usuário 108a exiba um item de vídeo anterior. Um item de vídeo anterior pode se referir a um item de vídeo que o usuário já tenha visto ou um item de vídeo anterior em uma lista, tal como a lista de reprodução 212.

[0055] O gesto de deslizar para a esquerda 216 ilustra um gesto de toque que está dentro da porção de interface de usuário 108a que inclui o reprodutor de mídia 132. O ponto de partida 220 de gesto de deslizar para a esquerda 216 é na superfície da tela de toque que exibe o item de vídeo 108d (isto é, dentro da porção de interface de usuário 108a que exibe o item de vídeo 108d). Um gesto de deslizar para a esquerda 216 com ponto de partida 220 dentro de reprodutor de mídia 132 pode fazer com que o reprodutor de mídia 132 retroceda

o item de vídeo 108d uma predeterminada extensão de tempo independente da extensão do gesto de toque, uma interação com indicador de andamento 210, ou a extensão do gesto de toque. Em um exemplo, o gesto de deslizar para a esquerda 216 pode fazer com que reprodutor de mídia 132 retroceda o item de vídeo 108d 10 segundos.

[0056] O gesto de deslizar para a direita 218 também ilustra um gesto de toque que está dentro da porção de interface de usuário 108a que inclui o reprodutor de mídia 132. O ponto de partida 220 do gesto de deslizar para a direita 218 é na superfície da tela de toque que exibe o item de vídeo 108d. Um gesto de deslizar para a direita 218 com o ponto de partida 220 dentro de reprodutor de mídia 132 pode fazer com que o reprodutor de mídia 132 adiante o vídeo uma predeterminada extensão de tempo independente da extensão do gesto de toque e independente de uma interação com indicador de andamento 210. Em um exemplo, o gesto de deslizar para a direita 218 pode fazer com que reprodutor de mídia 132 retroceda o item de vídeo 108d 10 segundos.

[0057] O gesto de deslizar para a esquerda 216 e o gesto de deslizar para a direita com um ponto de partida 220 dentro do reprodutor de mídia 132 pode ser parte do primeiro conjunto de predeterminados gestos de toque. Deve ser observado que para a direita e para a esquerda são termos relativos. Um item de vídeo 108d pode ser descrito como tendo um eixo x (horizontal) e um eixo y (vertical), onde para a direita é uma direção positiva ao longo do eixo x e para a esquerda é uma direção negativa ao longo do eixo y. Um gesto de deslizar para a direita pode ser um gesto de toque que move em uma direção positiva (por exemplo, a partir de um ponto de partida para um ponto final) ao longo do eixo x. Um gesto de deslizar para a esquerda pode ser um gesto de toque que move em uma direção negativa (por exemplo, a partir de um ponto de partida para um ponto

final) ao longo do eixo x.

[0058] Em uma implementação, o visualizador de mídia executado por um dispositivo de processamento (não mostrado) do dispositivo móvel 200 pode receber um item de vídeo 108d a partir do sistema servidor 104, como ilustrado nas figuras 1A-1B. O visualizador de mídia proporciona o item de vídeo 108d para a reprodução no reprodutor de mídia 132.

[0059] O visualizador de mídia monitora a entrada de informação pelo usuário para a tela de toque de dispositivo móvel 200 por um gesto de toque. O visualizador de mídia pode monitorar a leitura da tela de toque que exibe a interface de usuário 108a. O dispositivo móvel 200 pode ser a leitura a tela de toque para detectar um gesto de toque produzido pelo usuário de dispositivo móvel 200. Por exemplo, o dispositivo móvel 200 pode fazer a leitura de mudanças na capacitância em uma tela capacitiva de toque para detectar um gesto de toque próximo da tela capacitiva de toque.

[0060] O visualizador de mídia pode receber uma indicação de um gesto de toque produzido pelo usuário. Em um exemplo, o dispositivo móvel 200 pode proporcionar a tela de toque API para o visualizador de mídia para permitir o reconhecimento do gesto de toque pelo visualizador de mídia. A tela de toque API pode traduzir os gestos de toque produzidos pelo usuário na tela de toque do dispositivo móvel 200 em indicações (por exemplo, sinais de dados tais como valores de medição, dados de localização, dados de ponto de partida, dados de ponto final, etc.) que são compreensíveis para o visualizador de mídia.

[0061] O visualizador de mídia determina (por exemplo, usando a indicação acima) se o gesto de toque está dentro de uma porção da interface de usuário 108a que inclui o reprodutor de mídia 132. A interface de usuário 108a determina se um ponto de partida dos gestos de toque (por exemplo, onde na tela de toque o gesto de toque

iniciou) está dentro do reprodutor de mídia 132 ou fora do reprodutor de mídia. Em uma implementação, o local dentro do reprodutor de mídia 132 pode se referir à área de interface de usuário 108a que exibe o item de vídeo 108d. Em outra implementação, o local dentro do reprodutor de mídia 132 pode se referir à área de interface de usuário 108a que exibe o item de vídeo 108d assim como algum ou todo o reprodutor de mídia 132 em si (por exemplo, quadro de reprodutor de mídia, botões de reprodutor de mídia, etc.).

[0062] Deve ser observado que determinar se um ponto de partida 220 do gesto de toque está dentro de reprodutor de mídia 132 pode ser realizado de vários modos. Por exemplo, em outra implementação, o reprodutor de mídia 132 pode ser logicamente dividido em três seções, tal como a seção esquerda, a seção intermediária, e a seção direita. Um ponto de partida 220 do gesto de toque que está dentro de reprodutor de mídia 132 pode ser um gesto de toque que se inicia na seção intermediária do reprodutor de mídia 132.

[0063] Se o visualizador de mídia determina que o ponto de partida do gesto de toque está dentro de uma porção da interface de usuário 108a que inclui o reprodutor de mídia, o visualizador de mídia decide se o gesto de toque corresponde a um de um primeiro conjunto de predeterminados gestos de toque. O primeiro conjunto de predeterminados gestos de toque pode incluir gesto de deslizar para a direita 218 e o gesto de deslizar para a esquerda 216 com um ponto de partida 220 em uma porção da interface de usuário 108a que exibe o item de vídeo 108d.

[0064] Se o visualizador de mídia determina que o gesto de toque corresponde ao primeiro conjunto de predeterminados gestos de toque, o visualizador de mídia move a reprodução do item de vídeo 108d forma um primeiro ponto no tempo para um segundo ponto no tempo por uma predeterminada extensão de tempo. Por exemplo,

se o visualizador de mídia determina que o gesto de toque é um gesto de deslizar para a direita 218, o visualizador de mídia pode adiantar o item de vídeo 108d a partir de um tempo de reprodução atual de 2:00 minutos (min) a 2:10 min, onde 10 segundos é uma determinada extensão de tempo. Em outro exemplo, se o visualizador de mídia determina que o gesto de toque é um gesto de deslizar para a esquerda 216, o visualizador de mídia pode retroceder o item de vídeo 108d a partir de um tempo de reprodução atual de 2:00 min a 1:50 min, onde 10 segundos é a determinada extensão de tempo. Deve ser observado que o movimento de um tempo de reprodução do item de vídeo 108d pode ocorrer se o reprodutor de mídia 132 é que reproduz o item de vídeo 108d ou se o reprodutor de mídia 132 está pausando o item de vídeo 108d.

[0065] Em uma implementação, uma determinada extensão de tempo é um único tempo fixo para diferentes itens de vídeo e independente da extensão de um item de vídeo 108d. Por exemplo, todos os itens de vídeo da lista de reprodução 212, quando exibido usando o reprodutor de mídia 132, pode ser adiantado ou retrocedido por 10 segundos em resposta a determinar um gesto de deslizar para a direita 218 ou um gesto de deslizar para a esquerda 216, respectivamente. Um administrador, desenvolvedor, ou usuário pode selecionar a determinada extensão de tempo. Para fins de ilustração, e não para limitação, um determinado tempo de 10 segundos foi descrito. Deve ser observado que qualquer extensão de tempo pode ser usada para a determinada extensão de tempo, tal como 5 segundos, 15 segundos, 30 segundos, 1 minuto, etc.

[0066] Em outra implementação, a determinada extensão de tempo pode depender da extensão do item de vídeo 108d. Por exemplo, se item de vídeo 108d é 3:00 min de extensão total, retroceder ou adiantar o vídeo por 10 segundos pode ser adequado.

Entretanto, se item de vídeo 108d é 3 horas (hr), retroceder ou adiantar o vídeo por 10 segundos pode ter poucos benefícios para um usuário. A extensão do item de vídeo pode ser o tempo de exibição do item de vídeo. A interface de usuário 108a pode determinar a extensão de item de vídeo 108d, por exemplo, por examinar os metadados de item de vídeo 108d.

[0067] O visualizador de mídia pode comparar a extensão de item de vídeo 108d a uma extensão limiar. A extensão limiar pode, por exemplo, ser 5 minutos. Se a extensão de item de vídeo 108d satisfaz uma primeira condição limiar (por exemplo, é menos do que a extensão limiar de 5 minutos), o visualizador de mídia ajusta a predeterminada extensão de tempo a uma primeira extensão de tempo, por exemplo 10 segundos. Se a extensão de item de vídeo 108d satisfaz a segunda condição limiar (por exemplo, é maior do que ou igual à extensão limiar de 5 min), o visualizador de mídia ajusta a predeterminada extensão de tempo para uma segunda extensão de tempo, por exemplo 30 segundos. Deve ser observado que a extensão limiar pode ser qualquer extensão de tempo e ser determinado por um administrador, desenvolvedor ou usuário. Deve também ser observado que um ou mais limiares de extensão podem ser usados. Por exemplo, além da extensão limiar de 5 minutos como descrito acima, uma extensão limiar adicional de 1 hora pode ser usada. Se a extensão de item de vídeo 108d é menor do que a extensão limiar de 5 minutos, o visualizador de mídia ajusta a predeterminada extensão de tempo a uma primeira extensão de tempo, tal como 10 segundos. Se a extensão de item de vídeo 108d é maior do que ou igual a extensão limiar de 5 minutos, mas menos do que 1 hora, o visualizador de mídia ajusta a predeterminada extensão de tempo para uma segunda extensão de tempo de 30 segundos. Se a extensão de item de vídeo 108d é maior do que ou igual a extensão limiar de 1 hora, o

visualizador de mídia sets a predeterminada extensão de tempo para uma terceira extensão de tempo, tal como 1 minuto.

[0068] Em outra implementação, um usuário pode realizar um gesto de deslizar para a esquerda 216 múltiplas vezes em ordem sucessiva. Em resposta, o visualizador de mídia pode retroceder o item de vídeo 108d uma predeterminada quantidade para cada gesto de deslizar para a esquerda 216. Por exemplo, se um usuário faz um gesto de deslizar para a esquerda 216 cinco vezes em uma sequência, o visualizador de mídia irá retroceder o item de vídeo 108d cinco vezes em 10 segundos cada, por um total de 50 segundos. De modo similar, se um usuário faz gesto de deslizar para a direita 218 múltiplas vezes em ordem sucessiva, o visualizador de mídia pode adiantar o item de vídeo 108d uma predeterminada quantidade para cada gesto de deslizar para a direita 218.

[0069] A figura 3 é um exemplo de interface de usuário 108a apresentada no dispositivo de usuário 300, de acordo com outra implementação da descrição. O dispositivo móvel 300 pode ser similar para os dispositivos móveis descritos com relação às figuras 1A - 1B. A interface de usuário 108a de dispositivo móvel 300 ilustra gestos de toque, por exemplo, gesto de deslizar para a direita 318 e o gesto de deslizar para a esquerda 316, que não estão dentro da porção de interface de usuário 108a que inclui o reproduutor de mídia 132. O gesto de deslizar para a direita 318 é um gesto de toque que inicia em um ponto de partida 320 que está fora do reprodutor de mídia 132 e localizado dentro da porção de borda 340. O gesto de deslizar para a esquerda 316 é um gesto de toque que se inicia em um ponto de partida 320 que está fora do reprodutor de mídia 132 e localizado dentro da porção de borda 341. Em uma implementação, a porção de borda 340 e a porção de borda 341 podem incluir a porção de interface de usuário 108a diretamente para a esquerda e para a direita,

respectivamente, de item de vídeo 108d (por exemplo, uma porção da interface de usuário 108a diretamente adjacente para a esquerda e para a direita, respectivamente, de item de vídeo 108d). Em outra implementação, porção de borda 340 e porção de borda 341 pode incluir a porção de interface de usuário 108a diretamente para a esquerda ou para a direita, respectivamente, do reprodutor de mídia 132 (por exemplo, inclui algum ou todos de quadro e botões de reprodutor de mídia 132 assim como o item de vídeo 108d).

[0070] Em uma implementação, em resposta a um visualizador de mídia determinar que o gesto de toque não está dentro de uma porção da interface de usuário 108a que inclui o reprodutor de mídia, o visualizador de mídia determina que o gesto de toque corresponde a um segundo conjunto de predeterminados gestos de toque. Em um exemplo, o segundo conjunto de predeterminados gestos de toque inclui o gesto de deslizar para a esquerda 316 e o gesto de deslizar para a direita 318. Se o visualizador de mídia determina que o gesto de toque corresponde um gesto de deslizar para a esquerda 316 ou o gesto de deslizar para a direita 318, o visualizador de mídia navega para outro item de vídeo. Como descrito acima, o gesto de deslizar para a direita 318 e o gesto de deslizar para a esquerda 316 são gestos de toque que se iniciam na porção de borda 340 e na porção de borda 341, respectivamente.

[0071] Se o visualizador de mídia determina que o gesto de toque é o gesto de deslizar para a esquerda 316, o visualizador de mídia irá prosseguir para o próximo item de vídeo. Se o visualizador de mídia determina que o gesto de toque é um gesto de deslizar para a direita 318, a interface de usuário 108a irá prosseguir para o item de vídeo anterior.

[0072] A figura 4 é um diagrama de fluxo que ilustra um método de controle de gesto de toque de reprodução de vídeo, de acordo com

alguma implementação da descrição. O método 400 pode ser realizado por processar lógica que compreende hardware (por exemplo, circuito, lógica dedicada, lógica programável, microcódigo), software (por exemplo, instruções que rodam em um dispositivo de processamento para realizar simulação de hardware), ou uma combinação dos mesmos. Em uma implementação, a interface de usuário 108a que opera em um dispositivo móvel ou interface de usuário 108a que opera em um sistema servidor 104 pode realizar algumas ou todas as operações descritas aqui.

[0073] O método 400 se inicia no bloco 405 onde a lógica de processamento que realiza o método proporciona um item de vídeo 108d para a reprodução na porção de interface de usuário 108a de um aplicativo (visualizador de mídia) que executa em um dispositivo de usuário 102. No bloco 410, a lógica de processamento monitora a entrada de informação pelo usuário para a tela de toque do dispositivo de usuário 102 por um gesto de toque. No bloco 415, a lógica de processamento recebe uma indicação de um gesto de toque produzido por um usuário do dispositivo de usuário 102. No bloco 420, a lógica de processamento determina se o gesto de toque está dentro de uma porção da interface de usuário 108a que inclui um reproduutor de mídia 132.

[0074] A lógica de processamento se move para o bloco 420 se a lógica de processamento determina que o gesto de toque está dentro de uma porção da interface de usuário 108a que inclui o reproduutor de mídia 132. No bloco 425, a lógica de processamento determina se o gesto de toque corresponde a um primeiro conjunto de predeterminados gestos de toque (por exemplo, o gesto de deslizar para a esquerda 216 ou o gesto de deslizar para a direita 218 da figura 2). Se o gesto de toque não corresponde ao primeiro conjunto de predeterminados gestos de toque, a lógica de processamento retorna

para o bloco 410 para monitorar a entrada de informação pelo usuário de um gesto de toque. Se o gesto de toque corresponde ao primeiro conjunto de predeterminados gestos de toque, a lógica de processamento prossegue para o bloco 430 e move reprodução de item de vídeo 108d a partir de um primeiro ponto no tempo para um segundo ponto no tempo por uma predeterminada extensão de tempo. Por exemplo, se a lógica de processamento determina que o gesto de toque é um gesto de deslizar para a esquerda 216, a lógica de processamento pode adiantar o item de vídeo 108d em 10 segundos. Se a lógica de processamento determina que o gesto de toque é o gesto de deslizar para a direita 218, a lógica de processamento pode retroceder o item de vídeo 108d 10 segundos.

[0075] A lógica de processamento se move para o bloco 435 se a lógica de processamento determina que o gesto de toque não está dentro de uma porção da interface de usuário 108a que inclui o reprodutor de mídia 132. No bloco 435, a lógica de processamento determina se o gesto de toque corresponde a um segundo conjunto de predeterminados gestos de toque (por exemplo, gesto de deslizar para a direita 318 e o gesto de deslizar para a esquerda 316 da figura 3). Se o gesto de toque não corresponde ao segundo conjunto de predeterminados gestos de toque, a lógica de processamento retorna para o bloco 410 para monitorar a entrada de informação pelo usuário de um gesto de toque. Se o gesto de toque corresponde ao segundo conjunto de predeterminados gestos de toque, a lógica de processamento prossegue para o bloco 440 para navegar para outro item de vídeo. Se a lógica de processamento determina que o gesto de toque é um gesto de deslizar para a esquerda 316, a lógica de processamento prossegue para o próximo item de vídeo. Se a lógica de processamento determina que o gesto de toque é um gesto de deslizar para a direita 318, a lógica de processamento retorna para o

item de vídeo anterior.

[0076] Em uma implementação alternativa, após o bloco 410 a lógica de processamento determina se o gesto de toque é um gesto de deslizar dentro da porção da UI que inclui o reprodutor de mídia. Se a lógica de processamento determina que o gesto de toque é um gesto de deslizar dentro da porção da UI que compreende o reprodutor de mídia, move a reprodução do item de vídeo a partir de um primeiro ponto no tempo para um segundo ponto no tempo por uma predeterminada extensão de tempo. Se a lógica de processamento determina que o gesto de toque é um gesto de deslizar não dentro da porção da UI que compreende o reprodutor de mídia, a lógica de processamento navega para outro item de vídeo.

[0077] Por uma questão de maior simplicidade de explicação, os processos da presente invenção são ilustrados e descritos como uma série de atos. Entretanto, os atos de acordo com a presente descrição podem ocorrer em várias ordens e/ou concomitantemente, e com outros atos não apresentados e descritos aqui. Adicionalmente, nem todos os atos ilustrados podem ser necessários para implementar os processos de acordo com o assunto descrito. Adicionalmente, aqueles versados na técnica entenderão e observarão que os processos podem alternativamente ser representados como uma série de estados inter-relacionados por meio de um diagrama de estado ou eventos. Adicionalmente, deve ser observado que os processos descritos na presente especificação são capazes de ser armazenados em um artigo de fabricação para facilitar o transporte e a transferência dos referidos processos aos dispositivos de computação. O termo "artigo de fabricação", como usado aqui, é pretendido de modo a englobar um programa de computador acessível a partir de um dispositivo que pode ser lido por computador ou meio de armazenamento.

[0078] A figura 5 é um diagrama de bloco que ilustra um exemplo de sistema de computação 500. O sistema de computação 500 executa um ou mais conjuntos de instruções que fazem com que a máquina realize qualquer uma ou mais das metodologias discutidas aqui. O conjunto de instruções, as instruções, e semelhante podem se referir a instruções as quais, quando executadas no sistema de computação 500, fazem com que o sistema de computação 500 realize uma ou mais operações de interface de usuário 108a. A máquina pode operar na capacidade de um servidor ou a máquina de cliente em um ambiente de rede de cliente-servidor, ou como uma máquina de par em um ambiente de rede de par-a-par (ou distribuído). A máquina pode ser um computador pessoal (PC), um tablet PC, uma set-top box (STB), um assistente pessoal digital (PDA), um telefone celular, um aplicativo da Web, um servidor, um roteador de rede, chave ou ponte ou qualquer máquina capaz de executar um conjunto de instruções (sequenciais ou não) que especifiquem ações a serem tomadas por essa máquina. Além disso, enquanto apenas uma única máquina é ilustrada, o termo "máquina" deve também incluir qualquer coleção de máquinas que executem individualmente ou em conjunto os conjuntos de instruções para executar qualquer uma ou mais das metodologias discutidas aqui.

[0079] O sistema de computador 500 inclui um dispositivo de processamento 502, uma memória principal 504 (por exemplo, memória de apenas de leitura (ROM), memória flash, memória de acesso aleatório dinâmica (DRAM) como DRAM síncrona (SDRAM) ou Rambus DRAM (RDRAM), etc.), uma memória estática 506 (por exemplo, memória flash, memória estática de acesso aleatório (SRAM), etc.), e um dispositivo de armazenamento de dados 516, que se comunicam entre si através de um barramento 508.

[0080] O dispositivo de processamento 502 reapresenta um ou

mais dispositivos de processamento de objetivo geral tal como um microprocessador, unidade de processamento central, ou semelhante. Mais particularmente, o dispositivo de processamento 502 pode ser um microprocessador de computação de conjunto complexo de instrução (CISC), microprocessador de computação de conjunto de instrução reduzida (RISC), microprocessador de palavra de instrução muito longa (VLIW), ou um dispositivo de processamento que implementa outros conjuntos de instrução ou dispositivos de processamento que implementam uma combinação de conjuntos de instrução. O dispositivo de processamento 502 pode também ser um ou mais dispositivos de processamento de objetivo especial tal como um circuito integrado específico de aplicação (ASIC), uma estrutura de porta programável de campo (FPGA), um processador de sinal digital (DSP), processador de rede ou semelhante. O dispositivo de processamento 502 está configurado para executar instruções da arquitetura de sistema 100 e a interface de usuário 108a para realizar as operações e etapas aqui discutidas.

[0081] O sistema de computação 500 pode ainda incluir um dispositivo de interface de rede 522 que proporciona comunicação com outras máquinas através de uma rede 518, tal como uma rede de área local (LAN), uma intranet, uma extranet ou a Internet. O sistema de computação 500 também pode incluir um dispositivo de exibição 510 (por exemplo, um monitor de cristal líquido (LCD) ou um tubo de raios catódicos (CRT)), um dispositivo de entrada alfanumérico 512 (por exemplo, um teclado), um dispositivo de controle de cursor 514 , um mouse) e um dispositivo de geração de sinal 520 (por exemplo, um alto-falante).

[0082] O dispositivo de armazenamento de dados 516 pode incluir um meio de armazenamento não transitório legível por computador 524 no qual são armazenados os conjuntos de instruções da

arquitetura de sistema 100, a arquitetura de sistema 120 e a interface de usuário 108a que incorpora qualquer uma ou mais das metodologias ou funções descritas aqui. Os conjuntos de instruções da arquitetura de sistema 100, a arquitetura de sistema 120 e a interface de usuário 108a podem também residir, completamente ou pelo menos parcialmente, dentro da memória principal 504 e/ou dentro do dispositivo de processamento 502 durante a sua execução pelo sistema de computação 500, a memória principal 504 e o dispositivo de processamento 502 também constituem meios de armazenamento legíveis por computador. Os conjuntos de instruções podem ainda ser transmitidos ou recebidos através da rede 518 através do dispositivo de interface de rede 522.

[0083] Embora o exemplo do meio de armazenamento 524 legível por computador seja mostrado como um único meio, o termo "meio de armazenamento legível por computador" pode incluir um único meio ou múltiplas mídias (por exemplo, um banco de dados centralizado ou distribuído e/ou caches associados e servidores) que armazenam os conjuntos de instruções. O termo "meio de armazenamento legível por computador" pode incluir qualquer meio que seja capaz de armazenar, codificar ou transportar um conjunto de instruções para execução pela máquina e que faça com que a máquina execute uma ou mais das metodologias da presente descrição. O termo "mídia de armazenamento legível por computador" pode incluir, mas não estar limitado a memórias de estado sólido, mídia ótica e mídia magnética.

[0084] Na descrição anterior, numerosos detalhes são estabelecidos. Será evidente, no entanto, para aqueles versados na técnica que tenha o benefício desta descrição, que a presente descrição pode ser praticada sem os referidos detalhes específicos. Em alguns casos, as estruturas e os dispositivos bem conhecidos são mostrados na forma de diagrama de blocos, em vez de em detalhes, a

fim de evitar obscurecer a presente descrição.

[0085] Algumas partes da descrição detalhada foram apresentadas em termos de algoritmos e representações simbólicas de operações em bits de dados dentro de uma memória de computador. Estas descrições e representações algorítmicas são os meios utilizados pelos especialistas nas técnicas de processamento de dados para transmitir de forma mais eficaz a substância do seu trabalho a outros peritos na técnica. Um algoritmo é aqui e, em geral, concebido para ser uma sequência de etapas autoconsistentes que leva a um resultado desejado. As etapas são aquelas que exigem manipulações físicas de quantidades físicas. Normalmente, embora não necessariamente, essas quantidades assumem a forma de sinais elétricos ou magnéticos capazes de ser armazenados, transferidos, combinados, comparados e manipulados de qualquer outra forma. Tem-se mostrado conveniente, às vezes, principalmente por motivos de uso comum, referir-se a esses sinais como bits, valores, elementos, símbolos, caracteres, termos, números ou similares.

[0086] Deve-se ter em mente, entretanto, que todos esses termos e similares devem ser associados às quantidades físicas apropriadas e são meramente rótulos convenientes aplicados a essas quantidades. A menos que especificamente indicado de outra forma, é apreciado que ao longo da descrição, discussões utilizando termos tais como "receber", "fornecer", "determinar", "mover", "encaminhar", "retroceder", "ajustar", "monitorar", "navegação", "procedimento" ou similares, referem-se às ações e processos de um sistema de computação, ou dispositivo de computação eletrônica semelhante, que manipula e transforma dados representados como quantidades físicas (por exemplo, eletrônicas) dentro de memórias ou registros do sistema de computação em outros dados representados de forma similar como quantidades físicas dentro das memórias do sistema de computador

ou registros ou outros dispositivos de armazenamento, transmissão ou exibição de informações.

[0087] A presente divulgação também se refere a um aparelho para executar as operações aqui descritas. O referido aparelho pode ser especialmente construído para os fins requeridos, ou pode compreender um computador de uso geral seletivamente ativado ou reconfigurado por um programa de computador armazenado no computador. Um programa de computador pode ser armazenado em um meio de armazenamento legível por computador, tal como, mas não limitado a qualquer tipo de disco incluindo uma disquete, um disco ótico, uma memória de leitura de disco compacto (CD-ROM), um disco magnético, um disco ótico, uma memória de apenas leitura (ROM), uma memória de acesso aleatório (RAM), uma memória de leitura programável e apagável (EPROM), uma memória de leitura programável (EEPROM), apagável eletricamente, um cartão magnético ou ótico, ou qualquer tipo de mídia adequado para armazenar instruções eletrônicas.

[0088] As palavras "exemplo" ou "exemplar" são usadas aqui para significar servir como exemplo, instância ou ilustração. Qualquer aspecto ou desenho descrito aqui como "exemplo" ou "exemplar" não deve necessariamente ser interpretado como preferencial ou vantajoso em relação a outros aspectos ou projetos. Pelo contrário, o uso das palavras "exemplo" ou "exemplar" pretende apresentar conceitos de forma concreta. Conforme usado no presente pedido, o termo "ou" pretende significar um "ou" inclusivo ao invés de um exclusivo "ou". Isto é, a menos que especificado de outra forma, ou claro no contexto, "X inclui A ou B" significa qualquer uma das permutações inclusivas naturais. Isto é, se X incluir A; X inclui B; ou X inclui A e B, então "X inclui A ou B" é satisfeito sob qualquer uma das instâncias anteriores. Além disso, os artigos "a" e "um" como usados no presente pedido e

nas reivindicações anexas devem geralmente ser interpretados como significando "um ou mais", a menos que especificado de outra forma ou claro do contexto a ser direcionado para uma forma singular. Além disso, a utilização do termo "uma modalidade" ou "uma modalidade" ou "uma implementação" ou "uma implementação" não pretende significar a mesma modalidade ou implementação, a menos que seja descrita como tal. Será, no entanto, apreciado que os recursos descritos no contexto de uma implementação podem ser combinados com recursos descritos no contexto de outras implementações. Os termos "primeiro", "segundo", "terceiro", "quarto", etc., como usados aqui, significam como rótulos para distinguir entre elementos diferentes e podem não ter necessariamente um significado ordinal de acordo com sua designação numérica.

[0089] Deve ser entendido que a descrição acima se destina a ser ilustrativa e não restritiva. Outras implementações serão evidentes para aqueles versados na técnica ao ler e compreender a descrição acima. O escopo da descrição deve, portanto, ser determinado com referência às reivindicações anexas, juntamente com o escopo completo de equivalentes aos quais as referidas reivindicações são intituladas.

REIVINDICAÇÕES

1. Método, **caracterizado pelo fato de que** compreende:

proporcionar (405), por um dispositivo de processamento (502), um item de vídeo (108d) para a reprodução;

receber (415) uma indicação de um gesto de toque reproduzido por um usuário em relação a uma tela de toque de um dispositivo de usuário (102);

determinar (420) se o gesto de toque em relação à tela de toque do dispositivo de usuário (102) se qualifica como um gesto de deslizar que corresponde a uma linha reta em uma direção particular que pelo menos começa dentro de uma porção de uma interface de usuário (UI) (108a) que compreende um reprodutor de mídia (132) para reproduzir o item de vídeo (108d), em que outra porção da UI (108a) que está fora da porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132) está localizada em um lado ou abaixo da porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132); e

em resposta à determinação do gesto de toque em relação à tela de toque do dispositivo de usuário (102) qualifica-se como o gesto de deslizar que corresponde à linha reta na direção particular que pelo menos começa dentro da porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132), mover (430) a reprodução do item de vídeo (108d) de um primeiro ponto no tempo para um segundo ponto no tempo por um período de tempo predeterminado, independentemente de uma duração do gesto de toque qualificado que pelo menos começa dentro da porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132) e sem entrada adicional do usuário para selecionar o segundo ponto no tempo para a reprodução do item de vídeo (108d), em que a predeterminada extensão de tempo para mover a reprodução do vídeo é um mesmo tempo fixo para qualquer item de vídeo (108d), independente de uma duração de

quaisquer itens de vídeo (108d) e independente de uma seleção do usuário da predeterminada extensão de tempo.

2. Método, de acordo com a reivindicação 1, **caracterizado pelo fato de que** determinar se o gesto de toque em relação à tela de toque do dispositivo de usuário (102) se qualifica como o gesto de deslizar compreende:

determinar que o gesto de toque é o gesto de deslizar; e

determinar se um ponto inicial do gesto de deslizar está localizado dentro do reprodutor de mídia (132).

3. Método, de acordo com a reivindicação 1, **caracterizado pelo fato de que** determinar se o gesto de toque em relação à tela de toque do dispositivo de usuário (102) se qualifica como o gesto de deslizar compreende:

determinar o gesto de toque corresponde a um gesto de deslizar para a direita ou um gesto de deslizar para a esquerda começando na porção do item de vídeo (108d) de exibição da UI (108a).

4. Método, de acordo com a reivindicação 1, **caracterizado pelo fato de que** mover a reprodução do item de vídeo (108d) do primeiro ponto no tempo para o segundo ponto no tempo por um período de tempo predeterminado compreende:

adiantar o item de vídeo (108d) a predeterminada extensão de tempo em resposta a um gesto de deslizar para a direita; e

retroceder o item de vídeo (108d) a predeterminada extensão de tempo em resposta a um gesto de deslizar para a esquerda.

5. Método, de acordo com a reivindicação 1, **caracterizado pelo fato de que** o reprodutor de mídia (132) compreende um indicador de andamento para avançar ou retroceder o item de vídeo (108d).

6. Método, de acordo com a reivindicação 1, **caracterizado pelo fato de que** o item de vídeo (108d) é um vídeo de taxa de quadro completa exibido em ou maior do que 24 quadros por segundo.

7. Método, de acordo com a reivindicação 1, **caracterizado pelo fato de que** compreende ainda:

monitorar entrada do usuário em uma tela de toque do dispositivo de usuário (102) para o gesto de toque monitorando uma varredura da tela de toque exibindo a UI (108a), a varredura para detectar o gesto de toque feito pelo usuário do dispositivo de usuário (102).

8. Método, de acordo com a reivindicação 1, **caracterizado pelo fato de que** compreende ainda:

determinar que o gesto de toque é um gesto de deslizar que começa em uma porção da UI (108a) que não inclui o reprodutor de mídia (132) e termina dentro da porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132); e

navegar (440) para outro item de vídeo (108d) em resposta a determinar (435) que o gesto de toque é o gesto de deslizar que começa na porção da UI (108a) que não inclui o reprodutor de mídia (132) e termina na porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132).

9. Método, de acordo com a reivindicação 8, **caracterizado pelo fato de que** determinar que o gesto de toque é o gesto de deslizar que começa em uma porção da UI (108a) que não inclui o reprodutor de mídia (132) e termina dentro da porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132) que compreende:

determinar o gesto de toque corresponde a um gesto de deslizar para a direita ou um gesto de deslizar para a esquerda começando em uma porção da borda da UI (108a), em que a porção da borda é adjacente e localizada fora do reprodutor de mídia (132).

10. Método, de acordo com a reivindicação 8, **caracterizado pelo fato de que** navegar para outro item de vídeo (108d) compreende:

prosseguir para o próximo item de vídeo (108d) em resposta a um gesto de deslizar para a esquerda começando em uma porção da borda da UI (108a); e

prosseguir para um item de vídeo (108d) anterior em resposta a um gesto de deslizar para a direita começando na porção da borda da UI (108a).

11. Meio legível por computador não transitório, **caracterizado pelo fato de que** armazena instruções que, em resposta à execução por um dispositivo de processamento (502), fazem com que o dispositivo de processamento (502) execute operações que compreendem:

fornecer (405), pelo dispositivo de processamento (502), um item de vídeo (108d) para reprodução;

receber (415) uma indicação de um gesto de toque feito por um usuário em relação a uma tela de toque de um dispositivo de usuário (102);

determinar (420) se o gesto de toque em relação à tela de toque do dispositivo de usuário (102) se qualifica como um gesto de deslizar que corresponde a uma linha reta em uma direção particular que pelo menos começa dentro de uma porção de uma interface de usuário (UI) (108a) que compreende um reprodutor de mídia (132) para reproduzir o item de vídeo (108d), em que outra porção da UI (108a) que está fora da porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132) está localizada ao lado ou abaixo da porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132); e

em resposta a determinar o gesto de toque em relação a uma tela de toque do dispositivo de usuário (102) qualifica-se como o

gesto de deslizar que corresponde à linha reta na direção particular que pelo menos começa dentro da porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132), mover (430) a reprodução do item de vídeo (108d) de um primeiro ponto no tempo para um segundo ponto no tempo por um período de tempo predeterminado, independentemente de uma duração do gesto de toque qualificado que pelo menos começa dentro da porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132) e sem entrada adicional do usuário para selecionar o segundo ponto no tempo para a reprodução do item de vídeo (108d), em que a predeterminada extensão de tempo para mover a reprodução do vídeo é um mesmo tempo fixo para qualquer item de vídeo (108d), independente de uma duração de quaisquer itens de vídeo (108d) e independente de uma seleção do usuário da predeterminada extensão de tempo.

12. Meio legível por computador não transitório, de acordo com a reivindicação 11, **caracterizado pelo fato de que** compreende ainda:

monitorar entrada do usuário em uma tela de toque do dispositivo de usuário (102) para o gesto de toque monitorando uma varredura da tela de toque exibindo a UI (108a), a varredura para detectar o gesto de toque feito pelo usuário do dispositivo de usuário (102).

13. Meio legível por computador não transitório, de acordo com a reivindicação 11, **caracterizado pelo fato de que** compreende ainda:

determinar que o gesto de toque é um gesto de deslizar que começa em uma porção da UI (108a) que não inclui o reprodutor de mídia (132) e termina dentro da porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132); e

navegar para outro item de vídeo (108d) em resposta a

determinar o gesto de toque é o gesto de deslizar que começa na porção da UI (108a) que não inclui o reprodutor de mídia (132) e termina na porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132).

14. Meio legível por computador não transitório, de acordo com a reivindicação 11, **caracterizado pelo fato de que** mover a reprodução do item de vídeo (108d) do primeiro ponto no tempo para o segundo ponto no tempo por um período de tempo predeterminado, as operações compreendendo ainda:

adiantar o item de vídeo (108d) a predeterminada extensão de tempo em resposta a um gesto de deslizar para a direita; e

retroceder o item de vídeo (108d) a predeterminada extensão de tempo em resposta a um gesto de deslizar para a esquerda.

15. Sistema, **caracterizado pelo fato de que** compreende:

uma memória (504); e

um dispositivo de processamento (502), acoplado à memória (504), para:

fornecer um item de vídeo (108d) para reprodução;

receber uma indicação de um gesto de toque feito por um usuário em relação a uma tela de toque de um dispositivo de usuário (102);

determinar se o gesto de toque em relação à tela de toque do dispositivo de usuário (102) se qualifica como um gesto de deslizar que corresponde a uma linha reta em uma direção particular que, pelo menos, começa dentro de uma porção de uma interface de usuário (UI) (108a) que compreende um reprodutor de mídia (132) para reproduzir o item de vídeo (108d), em que outra porção da UI (108a) que está fora da porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132) está localizada ao lado ou abaixo da porção da UI (108a)

que compreende o reprodutor de mídia (132); e

em resposta à determinação do gesto de toque em relação à tela de toque do dispositivo de usuário (102) qualifica-se como o gesto de deslizar que corresponde à linha reta na direção particular que pelo menos começa dentro da porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132), mover a reprodução de o item de vídeo (108d) de um primeiro ponto no tempo para um segundo ponto no tempo por um período de tempo predeterminado, independentemente de uma duração do gesto de toque qualificado que pelo menos começa dentro da porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132) e sem entrada adicional do usuário para selecionar o segundo ponto no tempo para a reprodução do item de vídeo (108d), em que a predeterminada extensão de tempo para mover a reprodução do vídeo é o mesmo tempo fixo para qualquer item de vídeo (108d), independente da duração de quaisquer itens de vídeo (108d) e independente de uma seleção do usuário da predeterminada extensão de tempo.

16. Sistema, de acordo com a reivindicação 15, **caracterizado pelo fato de que** o dispositivo de processamento (502) é adicionalmente para:

monitorar a entrada do usuário em uma tela de toque do dispositivo de usuário (102) para o gesto de toque monitorando uma varredura da tela de toque exibindo a UI (108a), a varredura para detectar o gesto de toque feito pelo usuário do dispositivo de usuário (102).

17. Sistema, de acordo com a reivindicação 15, **caracterizado pelo fato de que** o dispositivo de processamento (502) é adicionalmente para:

determinar que o gesto de toque é um gesto de deslizar que começa em uma porção da UI (108a) que não inclui o reprodutor

de mídia (132) e termina na porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132); e

navegar para outro item de vídeo (108d) em resposta a determinar o gesto de toque é o gesto de deslizar que começa em uma porção da UI (108a) que não inclui o reprodutor de mídia (132) e termina dentro da porção da UI (108a) que compreende o reprodutor de mídia (132).

18. Sistema, de acordo com a reivindicação 15, **caracterizado pelo fato de que** mover a reprodução do item de vídeo (108d) do primeiro ponto no tempo para o segundo ponto no tempo por um período de tempo predeterminado, o dispositivo de processamento (502) sendo ainda para:

adiantar o item de vídeo (108d) a predeterminada extensão de tempo em resposta a um gesto de deslizar para a direita; e

retroceder o item de vídeo (108d) a predeterminada extensão de tempo em resposta a um gesto de deslizar para a esquerda.

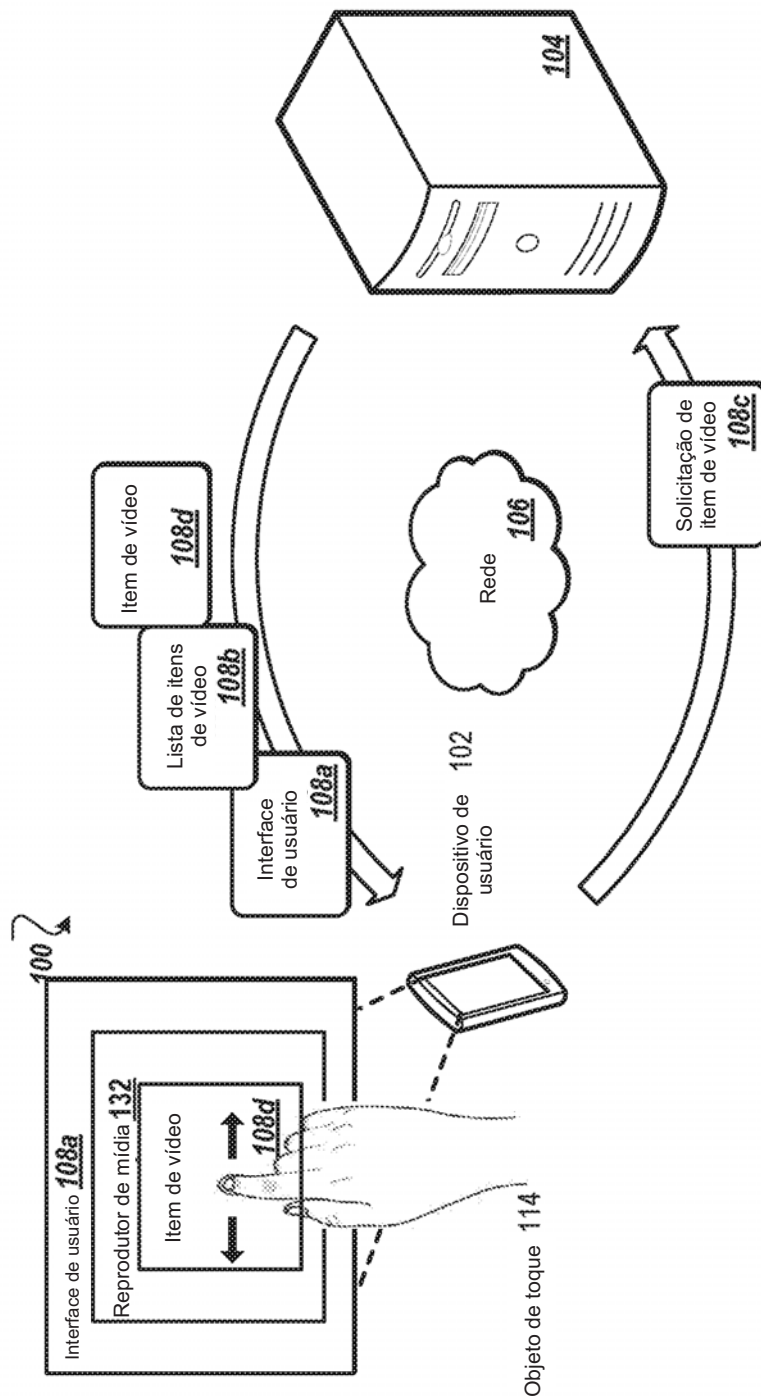


FIG. 1A

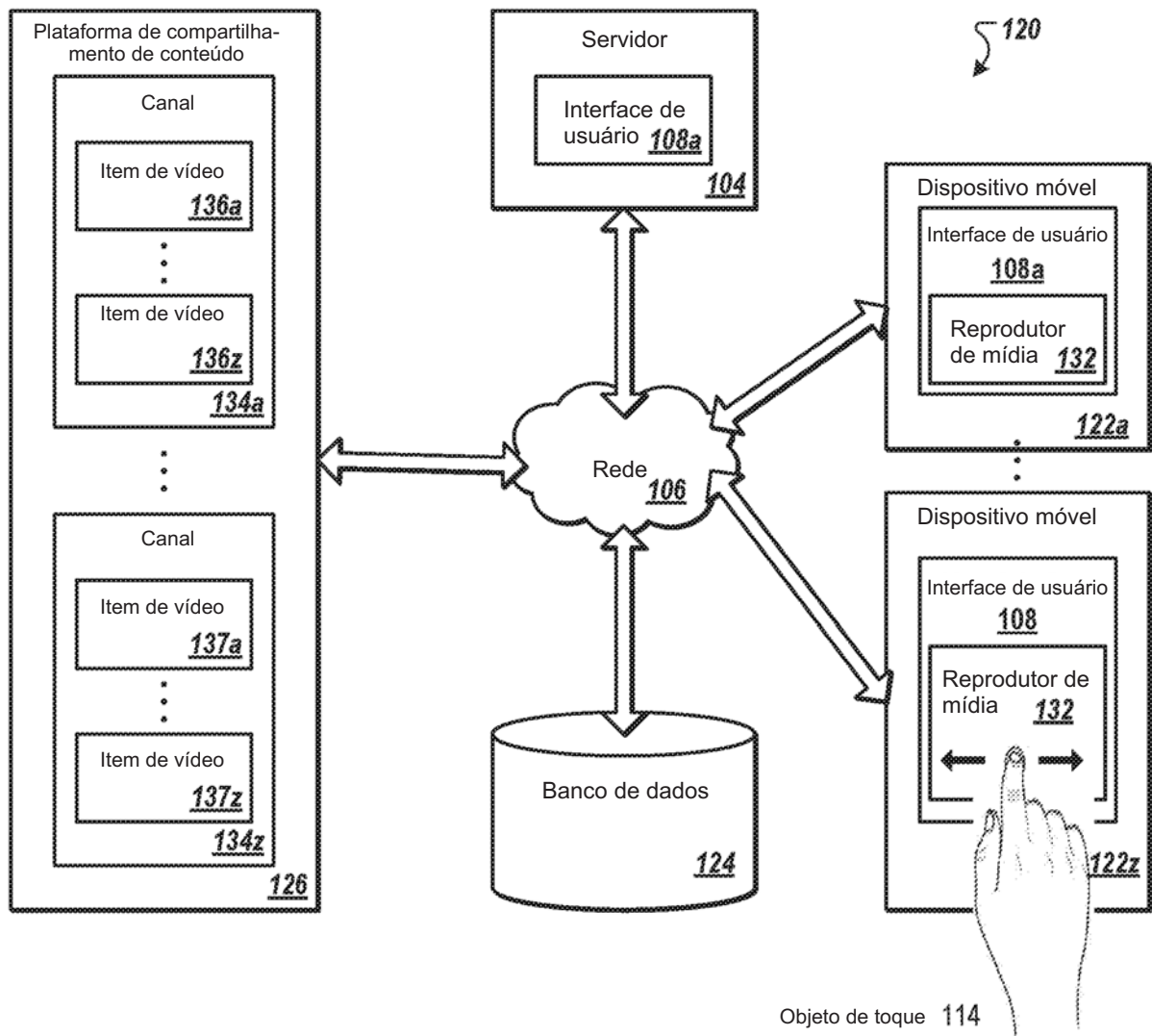


FIG. 1B

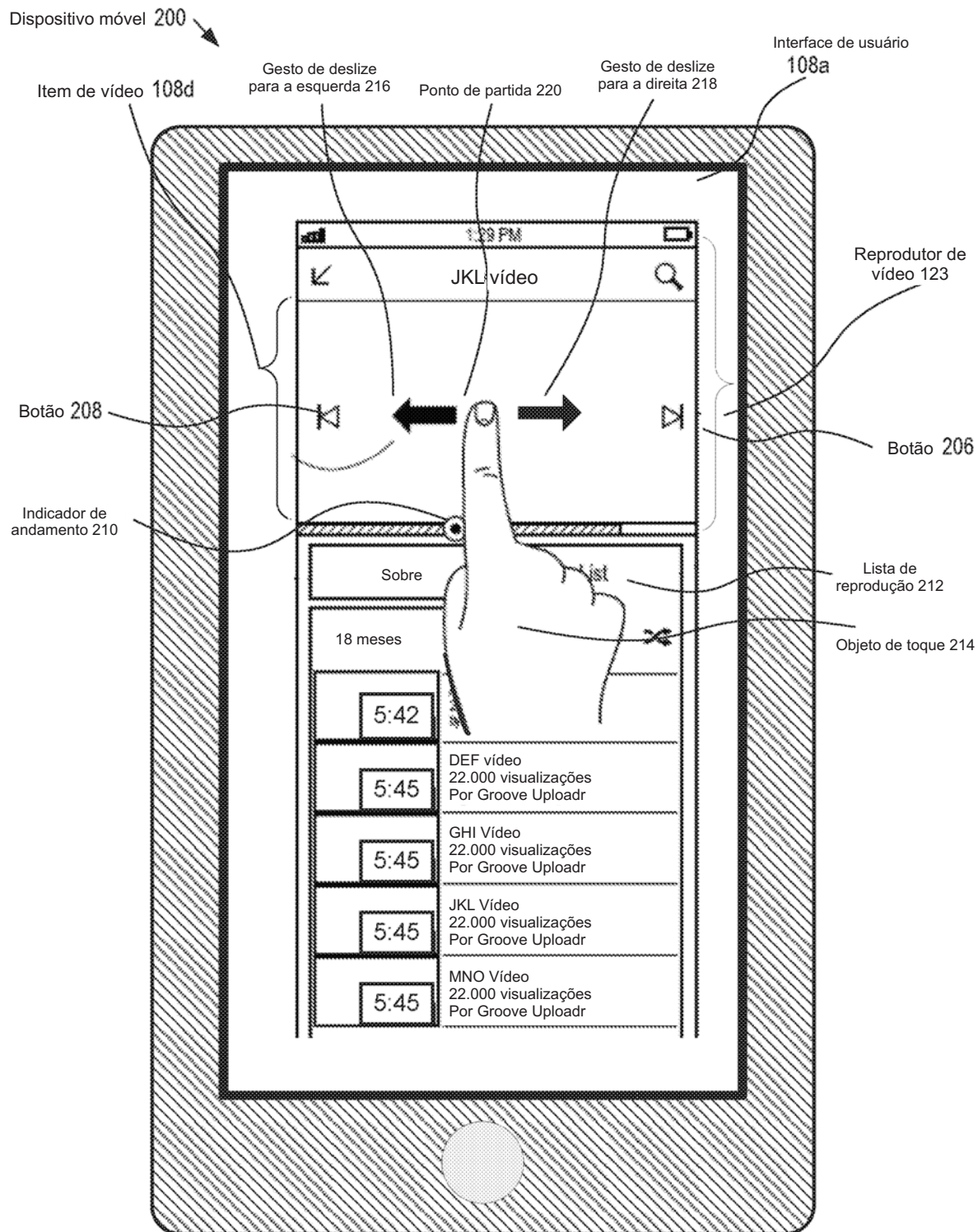


FIG. 2

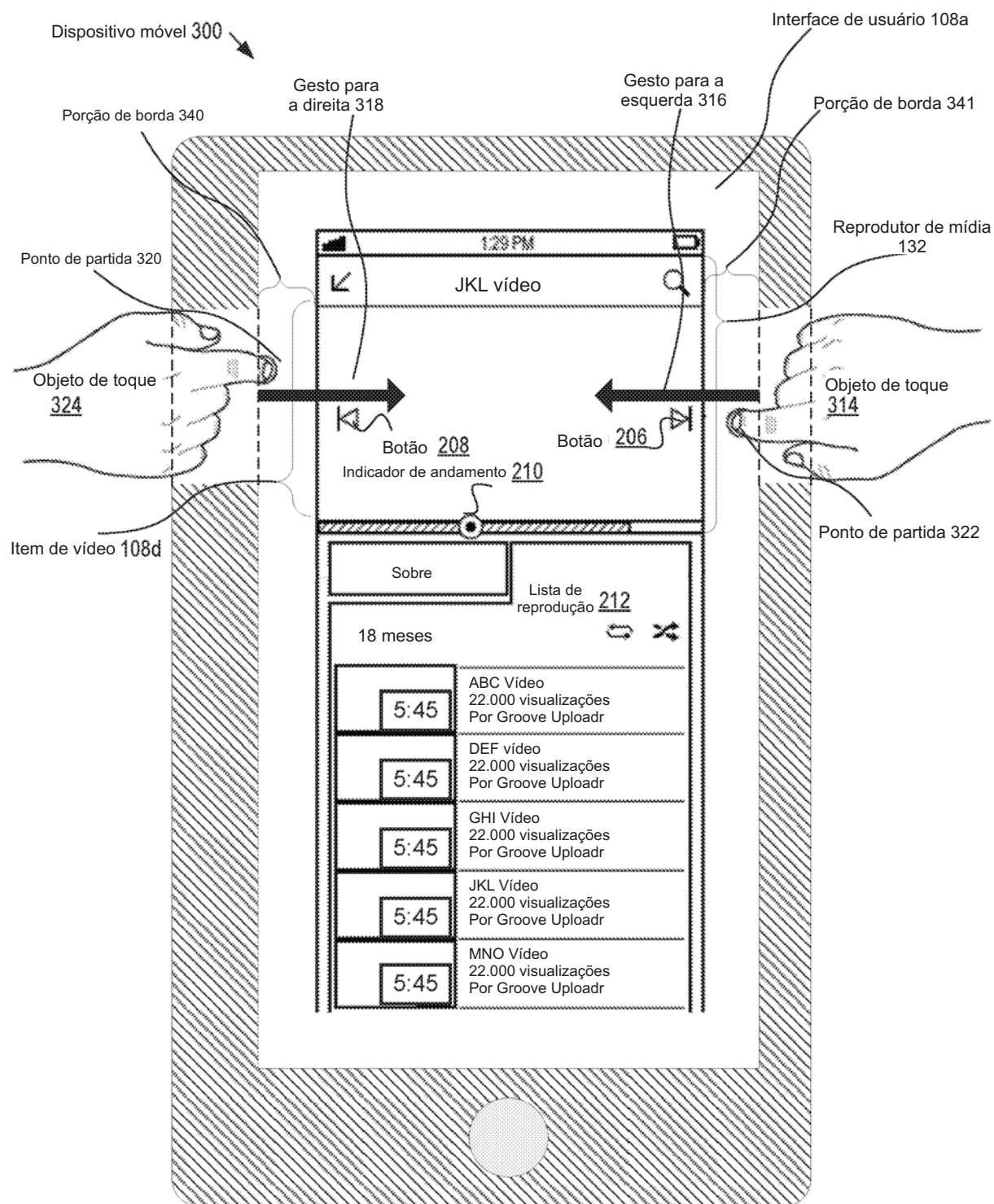


FIG. 3

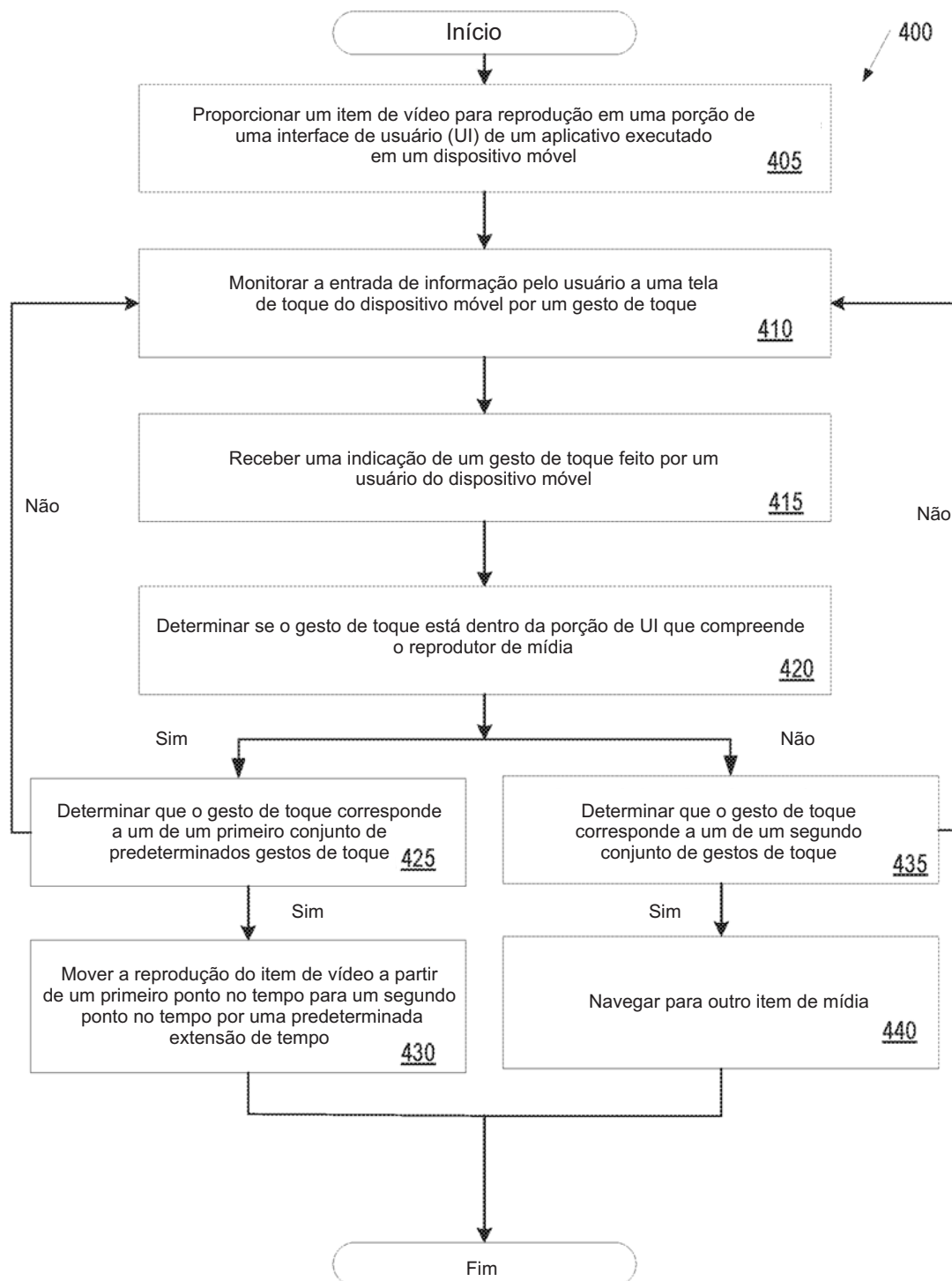


FIG. 4

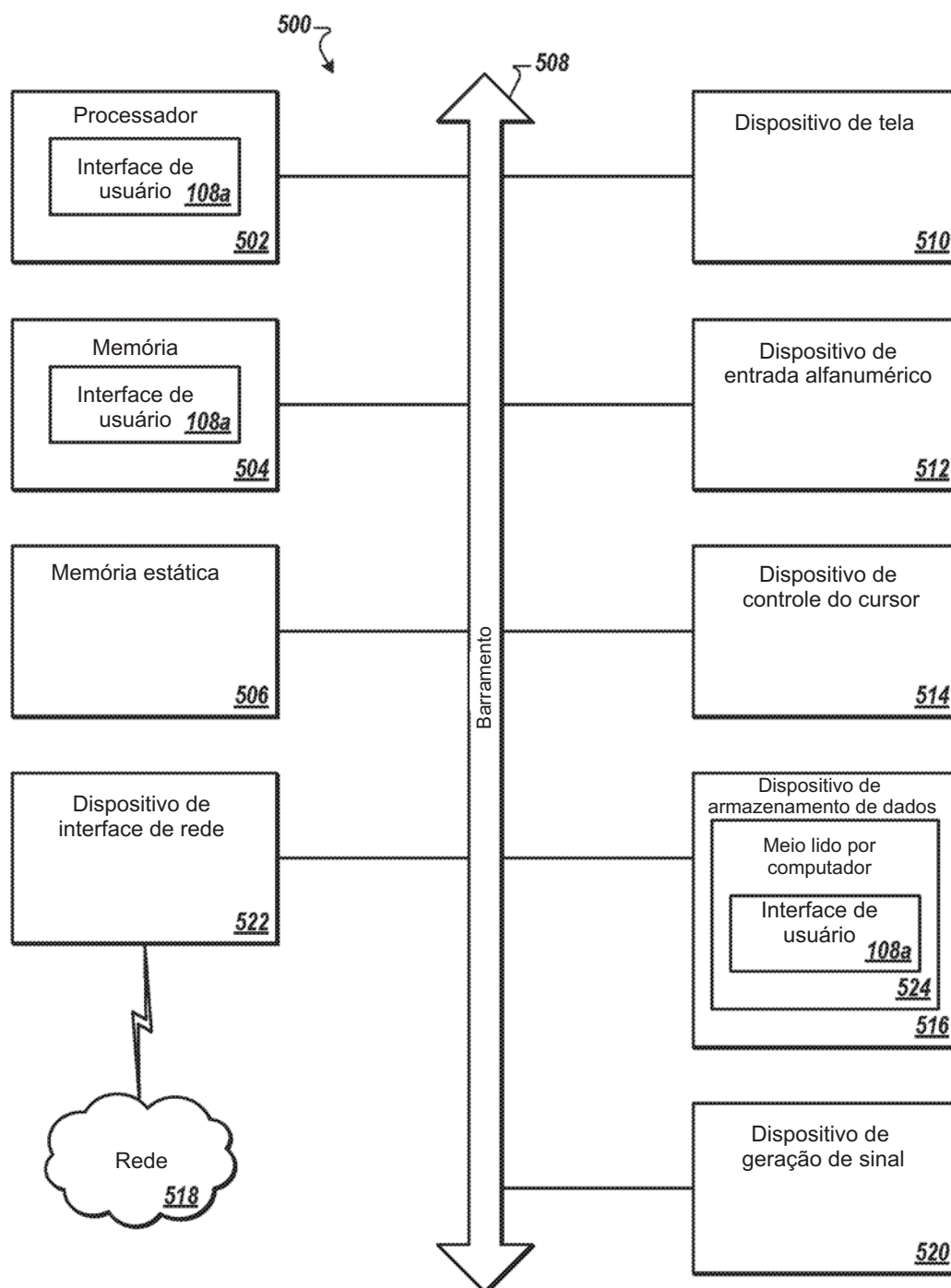


FIG. 5