

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2013-118661

(P2013-118661A)

(43) 公開日 平成25年6月13日(2013.6.13)

| | | |
|----------------------|----------------|-------------|
| (51) Int.Cl. | F I | テーマコード (参考) |
| HO4M 11/00 (2006.01) | HO4M 11/00 302 | 5K127 |
| GO9F 19/00 (2006.01) | GO9F 19/00 Z | 5K201 |
| HO4M 1/00 (2006.01) | HO4M 1/00 R | |

審査請求 有 請求項の数 8 O L 外国語出願 (全 29 頁)

| | | | |
|-------------------|-------------------------------------|----------|-----------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2013-737 (P2013-737) | (71) 出願人 | 595020643 |
| (22) 出願日 | 平成25年1月7日(2013.1.7) | | クアルコム・インコーポレイテッド |
| (62) 分割の表示 | 特願2011-510579 (P2011-510579) の分割 | | QUALCOMM INCORPORATED |
| 原出願日 | 平成21年5月12日(2009.5.12) | | アメリカ合衆国、カリフォルニア州 92 |
| (31) 優先権主張番号 | 12/122,897 | | 121-1714、サン・ディエゴ、モア |
| (32) 優先日 | 平成20年5月19日(2008.5.19) | | ハウス・ドライブ 5775 |
| (33) 優先権主張国 | 米国 (US) | (74) 代理人 | 100108855 |
| (特許庁注：以下のものは登録商標) | | | 弁理士 蔵田 昌俊 |
| 1. WCDMA | | (74) 代理人 | 100109830 |
| | | | 弁理士 福原 淑弘 |
| | | (74) 代理人 | 100088683 |
| | | | 弁理士 中村 誠 |
| | | (74) 代理人 | 100103034 |
| | | | 弁理士 野河 信久 |

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 広告表示の尤度 (likelihood) を増加させるためのシステム、方法、及び装置

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 広告表示の尤度を増加させることについての方法、システム及び装置を提供する。

【解決手段】 提示スケジュール、及び第1の広告を示す証印を含む広告情報を受信することと、広告情報に基づいて、第1の広告がモバイル・デバイス上にあるかどうかを判定することと、第1の広告がモバイル・デバイス上にあると判定された場合、遠隔デバイスから第1の広告を検索し、モバイル・デバイスの記憶モジュール上にそれを記憶することと、第1の広告をモバイル・デバイス上にレンダリングすることとを含み得る。方法はまた、検索スケジュールを含む広告情報を受信することと、検索スケジュールを参照することによって遠隔デバイスから第1の広告を検索することとを含み得る。他の方法及び装置は広告情報を判定することと、ブロードキャストすることを含む。

【選択図】 図5

図5

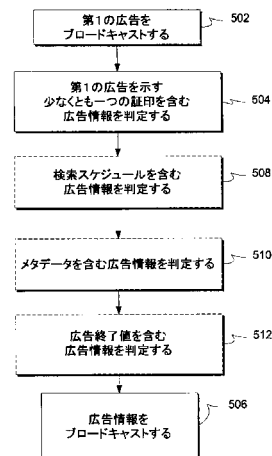


FIG. 5

500

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

モバイル・デバイスのディスプレイにおける、第 1 の広告の提示の尤度 (likelihood) を増加させるモバイル・デバイスについての方法であって、

第 1 のブロードキャスト通信リンク上で前記モバイル・デバイスの記憶モジュール内に、検索スケジュール及び第 1 の広告マルチメディア・アイテムを示す少なくとも一つの証印 (indicia) を含む広告情報を受信することと、

前記広告情報に基づいて、前記第 1 の広告マルチメディア・アイテムは、前記モバイル・デバイスの前記記憶モジュール内に無いと判定することと、

遠隔デバイスから前記第 1 の広告マルチメディア・アイテムを検索するように、前記モバイル・デバイスの動作モードを変更することと
を備える方法。

10

【請求項 2】

前記変更することは、前記検索スケジュールを参照することによる請求項 1 の方法。

【請求項 3】

前記変更することは、ユニキャスト・ネットワーク接続上で遠隔デバイスに接続することによる請求項 1 の方法。

【請求項 4】

前記判定することに応答して、前記広告情報によって特定された広告マルチメディア・アイテムの伝送をモニタすることと、

前記モニタされた広告マルチメディア・アイテムを前記モバイル・デバイスの前記記憶モジュールに記憶することと

を更に備える請求項 1 の方法。

20

【請求項 5】

前記広告情報内の広告終了値を特定すること、

前記広告終了値の経過に関連して、第 2 の広告マルチメディア・アイテムを検索することと

を更に備える請求項 1 の方法。

【請求項 6】

前記第 1 の広告マルチメディア・アイテムが前記モバイル・デバイス上に無いと判定することは、前記広告情報、及び前記モバイル・デバイスのユーザーのユーザー・プロフィールに基づく請求項 1 の方法。

30

【請求項 7】

前記広告情報は、前記第 1 の広告マルチメディア・アイテムの優先度を表すメタデータ、前記第 1 の広告マルチメディア・アイテムの一つまたはそれ以上の属性の優先度、または前記第 1 の広告マルチメディア・アイテムの人口統計の適用 (demographic applicability) を更に含む請求項 1 の方法。

【請求項 8】

モバイル・デバイス・ディスプレイに第 1 の広告を提示する尤度 (likelihood) を増加させる方法であって、

40

提示スケジュール及び第 1 の広告を示す証印を含む広告情報を受信することと、

前記広告情報に基づいて、前記第 1 の広告が前記モバイル・デバイス上に無いと判定することと、

遠隔デバイスから前記第 1 の広告を検索し、前記モバイル・デバイスの記憶モジュールに前記第 1 の広告を記憶することと、

前記モバイル・デバイスに前記第 1 の広告をレンダリング (render) することと

を備える方法。

【請求項 9】

前記モバイル・デバイスに前記提示スケジュールを記憶することと、

前記モバイル・デバイス上で前記第 1 の広告を再生した後、前記提示スケジュールをア

50

アップデートすることと

を更に備える請求項 8 の方法。

【請求項 10】

前記第 1 の広告がいつ提供されるべきかのインジケータを受信することを更に備え、
前記第 1 の広告を提供することは、前記インジケータの参照による請求項 8 の方法。

【請求項 11】

前記第 1 の広告が前記モバイル・デバイスに無いと判定することは、前記広告情報、及び前記モバイル・デバイスのユーザーのユーザー・プロフィールに基づく請求項 8 の方法。

【請求項 12】

前記広告情報は、前記第 1 の広告の優先度を表すメタデータ、前記第 1 の広告の一つまたはそれ以上の属性の優先度、または前記第 1 の広告の人口統計の適用 (demographic applicability) を更に含む請求項 8 の方法。

【請求項 13】

前記広告情報は、検索スケジュールを更に備え、前記検索することは、前記検索スケジュールの参照による請求項 8 の方法。

【請求項 14】

モバイル・デバイス・ディスプレイに第 1 の広告を提示する尤度 (likelihood) を増加させる方法であって、

前記第 1 の広告をブロードキャストすることと、

検索スケジュール、及び前記第 1 の広告を示す証印を含む広告情報を検索することと、
前記広告情報をブロードキャストすることと、

を備える方法。

【請求項 15】

前記検索スケジュールに従って、前記第 1 の広告についての要求を受信することと、
前記検索スケジュールに従って、前記第 1 の広告を送信することと
を更に備える請求項 14 の方法。

【請求項 16】

前記伝送することは、前記モバイル・デバイスとの直接接続上で前記第 1 の広告を送信することを備える請求項 15 の方法。

【請求項 17】

前記広告情報は、前記第 1 の広告の優先度を表すメタデータ、前記第 1 の広告の一つまたはそれ以上の属性の優先度、または前記第 1 の広告の人口統計の適用 (demographic applicability) を更に含む請求項 14 の方法。

【請求項 18】

モバイル・デバイス・ディスプレイに第 1 の広告を提示する尤度 (likelihood) を増加させる方法であって、

前記第 1 の広告をブロードキャストすることと、

提示スケジュール、及び前記第 1 の広告を示す証印を含む広告情報を判定することと、
前記広告情報をブロードキャストすることと

を備える方法。

【請求項 19】

検索スケジュールをブロードキャストすることと、

前記検索スケジュールに従って、前記第 1 の広告についての要求を受信することと、
前記検索スケジュールに従って、前記第 1 の広告を送信することと

を更に備える請求項 18 の方法。

【請求項 20】

前記モバイル・デバイスに前記第 1 の広告がいつレンダリング (render) されるべきかを判定することと、

前記第 1 の広告がいつレンダリングされるべきかのインジケータをブロードキャストす

10

20

30

40

50

ることと

を更に備える請求項 18 の方法。

【請求項 21】

前記広告情報は、前記第 1 の広告の優先度を表すメタデータ、前記第 1 の広告の一つまたはそれ以上の属性の優先度、または前記第 1 の広告の人口統計の適用 (demographic applicability) を更に含む請求項 18 の方法。

【請求項 22】

第 1 の広告を提示するためのモバイル・デバイスであって、
提示スケジュール、及び前記第 1 の広告を示す証印を含む広告情報を受信するように構成されたレシーバと、

前記第 1 の広告の少なくとも一つを記憶するように構成された記憶モジュールと、
前記広告情報に基づいて、前記第 1 の広告が前記記憶モジュールに記憶されるかどうかを判定し、前記第 1 の広告が前記記憶モジュールに記憶されていないと判定された場合、遠隔デバイスから前記第 1 の広告を検索し、前記記憶モジュール内に前記第 1 の広告を記憶するように構成されたプロセッサと、

前記モバイル・デバイスのディスプレイに前記第 1 の広告をレンダリング (render) するように構成されたレンダリング・モジュールと
を備えるモバイル・デバイス。

【請求項 23】

前記広告情報は、検索スケジュールを更に含み、
前記プロセッサは、前記検索スケジュールを参照することによって、前記第 1 の広告を、前記遠隔デバイスから検索するように構成されている請求項 22 のモバイル・デバイス。

【請求項 24】

前記プロセッサは、ユニキャスト・ネットワーク接続上で前記遠隔デバイスに接続するように、前記モバイル・デバイスの動作を変更することによって、前記検索スケジュールを参照することによって前記遠隔デバイスから前記第 1 の広告を検索するように構成されている請求項 23 のモバイル・デバイス。

【請求項 25】

前記プロセッサは更に、前記広告情報内の広告終了値を特定し、前記広告終了値の経過に
応答して、第 2 の広告を検索するように構成されている請求項 23 のモバイル・デバイス。

【請求項 26】

前記プロセッサは更に、前記記憶モジュール内に前記提示スケジュールを記憶し、前記レンダリング・モジュールが前記第 1 の広告をレンダリングした後に、前記提示スケジュールをアップデートするように構成されている請求項 22 のモバイル・デバイス。

【請求項 27】

前記レシーバは更に、ブロードキャスト広告を受信するように構成され、
前記プロセッサは更に、前記受信されたブロードキャスト広告が、前記広告情報によって特定されたと判定し、前記記憶モジュール内に前記受信されたブロードキャスト広告を記憶するように構成されている請求項 22 のモバイル・デバイス。

【請求項 28】

前記レンダリング・モジュールは更に、前記第 1 の広告がいつレンダリングされるべきかの、受信されたインジケータの参照により、前記第 1 の広告をレンダリングするように構成されている、請求項 22 のモバイル・デバイス。

【請求項 29】

プロセッサは、前記広告情報、及び前記モバイル・デバイスのユーザーのユーザー・プロフィールに基づいて、前記記憶モジュール内に前記第 1 の広告が記憶されているかどうかを判定するように構成されている請求項 22 のモバイル・デバイス。

【請求項 30】

10

20

30

40

50

前記広告情報は、前記第 1 の広告の優先度を表すメタデータ、前記第 1 の広告の一つまたはそれ以上の属性の優先度、または前記第 1 の広告の人口統計の適用 (demographic applicability) を更に含む請求項 2 2 のモバイル・デバイス。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、概して通信に関する。より具体的には、本開示は、モバイル・デバイスにおける表示についての広告の通信に関する。

【背景技術】

【0002】

携帯電話 (mobile telephone handset) 及び他のモバイル・デバイスのような電子デバイス (electronic device) は、スポーツ、エンタテインメント、情報の番組、または広告を含むマルチメディア・コンテンツ・アイテム (multimedia content item) のブロードキャスト (broadcast) を受信するように構成され得る。例えば、電子デバイスによって広告として表示され得るオーディオ及び/またはビデオ・データは、ブロードバンド・ブロードキャスト・通信リンクを用いて電子デバイスに通信され得る。従って、そのような電子デバイスにおいて、特に広告としてブロードキャスト・コンテンツ・アイテムの表示の尤度を増加し、表示し、提供するための装置、及び方法について必要性がある。

【発明の概要】

【0003】

本開示の方法及び装置はそれぞれ、望ましい特性を単に引き起こす唯一のものではない、いくつかの実施形態を有する。本発明の範囲に限定せず、例えば、添付した特許請求の範囲によって明白なように、そのより顕著な特徴はここで簡単に議論される。この議論を検討した後、及び、特に「発明を実施するための形態」と名付けられたセクションを読んだ後、検索 (retrieval) スケジュールまたは提示 (presentation) スケジュールを含み得る広告情報を用いることによって、モバイル・デバイスにおける広告表示の尤度を増加させることを含む利点を、本発明の特徴がどのように提供するかを当業者は理解するだろう。

【0004】

一実施形態は、モバイル・デバイスのディスプレイに第 1 の広告を提示する尤度 (likelihood) を増加するためのモバイル・デバイスの方法を含む。前記方法は、第 1 のブロードキャスト通信リンク上でモバイル・デバイスの記憶モジュール内に、検索スケジュール及び第 1 の広告マルチメディア・アイテムを示す少なくとも一つの証印 (indicia) を含む広告情報を受信することと、前記広告情報に基づいて、前記第 1 の広告マルチメディア・アイテムは、前記モバイル・デバイスの前記記憶モジュール内に無いと判定することと、遠隔デバイスから前記第 1 の広告マルチメディア・アイテムを検索するように、前記モバイル・デバイスの動作モードを変更することと、を備え得る。前記方法はまた、前記検索スケジュールを参照することによって、前記モバイル・デバイスの前記動作モードを変更することを備え得る。

【0005】

他の実施形態は、モバイル・デバイス・ディスプレイに第 1 の広告を提示する尤度を増加させる方法を含む。前記方法は、提示スケジュール及び第 1 の広告を示す証印を含む広告情報を受信することと、前記広告情報に基づいて、前記第 1 の広告が前記モバイル・デバイス上に無いと判定することと、遠隔デバイスから前記第 1 の広告を検索し、前記モバイル・デバイスの記憶モジュールに前記第 1 の広告を記憶することと、前記モバイル・デバイスに前記第 1 の広告を提供することと、を備え得る。前記方法はまた、前記モバイル・デバイスに前記提示スケジュールを記憶することと、前記モバイル・デバイスに前記広告をレンダリングした後、前記提示スケジュールをアップデートすることとを備え得る。

【0006】

他の実施形態は、モバイル・デバイス・ディスプレイに第 1 の広告を提示する尤度を増

10

20

30

40

50

加させる方法を含む。前記方法は、第1の広告をブロードキャストすることと、検索スケジュール、及び前記第1の広告を示す証印を含む広告情報を検索することと、前記広告情報をブロードキャストすることと、を備え得る。前記方法はまた、前記検索スケジュールに従って、前記第1の広告についての要求を受信することと、前記検索スケジュールに従って、前記第1の広告を送信することとを備え得る。

【0007】

他の実施形態は、モバイル・デバイス・ディスプレイに第1の広告を提示する尤度を増加させる方法を含む。前記方法は、第1の広告をブロードキャストすることと、提示スケジュール、及び前記第1の広告を示す証印を含む広告情報を判定することと、前記広告情報をブロードキャストすることとを備え得る。前記方法はまた、前記第1の広告が前記モバイル・デバイスにいつレンダリングされるべきかを判定することと、前記第1の広告がいつレンダリングされるべきかのインジケータをブロードキャストすることとを備え得る。

10

【0008】

他の実施形態は、検索及び/または提示スケジュールを参照することによって、モバイル・デバイス・ディスプレイに広告を提示する尤度を増加させる種々の方法で、広告情報をブロードキャストし、受信するための方法及び装置を備える。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】図1は、モバイル・デバイスにブロードキャスト・コンテンツ・アイテムを提供することについての例示的なシステムを示しているブロック・ダイアグラムである。

20

【図2】図2は、図1に図示したようなモバイル・デバイスの例を示しているブロック・ダイアグラムである。

【図3】図3は、図2に図示したようなモバイル・デバイスにおける広告表示の尤度を増加させるために広告情報を用いる方法の例を示しているフローチャートである。

【図4】図4は、図2に図示したようなモバイル・デバイスにおける広告表示の尤度を増加させるために広告情報を用いる方法の他の例を示しているフローチャートである。

【図5】図5は、図1に図示したようなブロードキャスト・システムに広告情報をブロードキャストさせる方法の例を示しているフローチャートである。

30

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下の発明を実施するための形態は、本開示のある実施形態に導かれる。しかしながら、本発明は、例えば、特許請求の範囲によって定義され、網羅されているような多数の異なる方法において具体化される可能性がある。本明細書で開示された実施形態は、広い種々の形態で具体化され、本明細書で開示されている任意の構造、機能、または両方は、単に代表例であるということは明白であるだろう。本明細書の教示に基づいて、当業者は、本明細書で開示された実施形態は、任意の他の実施形態から切り離して実施され、二つまたはそれ以上のこれらの実施形態は、種々の方法において組み合わせられ得るということとを正しく理解するだろう。例えば、本明細書に示すいくつかの実施形態を用いて、装置は実施され、または方法は実行され得る。加えて、本明細書に示す一つまたはそれ以上の実施形態を加える、またはそれ以外の他の構造、機能性、または構造及び機能性を用いて、そのような装置は実施され、そのような方法は実行され得る。

40

【0011】

電子デバイスは、ワイヤレス・ブロードキャスト・システムによって、コンテンツ・アイテム・ブロードキャストを受信し、表示するように構成され得る。いくつかの場合において、ブロードキャスト・コンテンツ・アイテムは、他の種類のコンテンツ・アイテムの中でも特に、スポーツ・プログラム、エンタテインメント・プログラム、情報プログラム、または広告のようなマルチメディア・コンテンツ・アイテムを含み得る。広告に関して、それは電子デバイスによって個々に表示され、または他のブロードキャスト・コンテンツ・アイテム内に統合され得る。例えば、広告は、スポーツ・プログラムの休憩(break)

50

の間、またはエンタテインメント・プログラムの開始の前に表示され得る。このようにして、広告は、他のブロードキャスト・コンテンツ・アイテムと連動して表示されることができ

【0012】

他のブロードキャスト・コンテンツ・アイテムと連動して広告を表示する場合、電子デバイスは、広告が表示されるべきである時間とほぼ同等な時間において広告を受信し、または、電子デバイスは、広告を表示するために、事前に広告を受信し、正確な時間まで広告を記憶し得る。広告が表示されるべきである時間とほぼ同等な時間において広告を受信すること、及び事前に広告を受信することは、共に利点及び不利な点を有している。

【0013】

広告が表示されるべきである時間、またはそれよりも少し前に広告を受信することは、電子デバイスによって表示するために、広告は利用可能であるだろうという利点がある。広告は、他のコンテンツ・アイテムと共に順にブロードキャストされ、電子デバイスは広告を受信し、殆どすぐその後に広告を表示し得る。電子デバイスが、ブロードキャスト・リンク上で他のコンテンツ・アイテムを受信している限り、それは広告を受信し、表示するだろう。このように広告をブロードキャストすることは、しかしながら、ブロードキャスト・システムに負荷を課すことになる。システムは、ブロードキャストするために正確な広告を決定し、次に、広告が表示されるべきである度に、広告を繰り返しブロードキャストする。

【0014】

特定の広告を電子デバイスまたは電子デバイスのユーザーに提供する限り、表示の充分前に広告を受信し、記憶することは、システムの負荷を減少する利点を有する。適切な広告は、システムが忙しくない時間に決定され、ブロードキャストされ、広告は、後に表示するためにモバイル・デバイスに記憶され得る。従って、ブロードキャスト・システムは、広告が保証される度に、正確な広告を決定する必要はなく、また広告のブロードキャストを繰り返す必要もない。そのような事前の広告のブロードキャスト及び記憶は、しかしながら、広告は、それが表示されるべきである場合それが利用可能であるように、事前に正確に受信されているということの保証に関して問題を引き起こす。例えば、電子デバイスは、広告がブロードキャストされた時、ブロードキャスト・システムのサービス・エリアが遮断されている、またはサービス・エリアの範囲外であるかもしれない、すなわち広告の品位が低下されている、または受信のときから削除されているかもしれない。

【0015】

広告が利用できないことは、いくつかの問題を引き起こす。そういうものの一つの問題は、ブロードキャスト・システムについての利益の損失である。失われた利益とは、スポンサーの支払いまたは、放送局が提供する更なるサービスを広告する機会の損失であり得る。これはなぜなら、広告が表示について利用できない場合、スポンサーはブロードキャスト広告に金を投資することを望まなくなり、ブロードキャスト・システムは、任意のブロードキャスト・システム自身の更なるサービスを広告することができなくなる。他の問題は、失われた広告によって引き起こされるブロードキャスト・コンテンツ・アイテムにおける途切れや中断に関する。例えば、電子デバイスのユーザーは、プログラムが再開するまで静かに終わりまで見ることが強要され、さもなければブロードキャストは中断され得る。従って、広告表示の尤度を増加させることについての必要性がある。

【0016】

一実施形態においてモバイル・デバイスは、提示スケジュール及び第1の広告を示す証印を含む広告情報を受信し、広告情報に基づいて、第1の広告が、モバイル・デバイス上にあるかどうかを判定し、第1の広告がモバイル・デバイス上に無いと判定された場合、遠隔デバイスから第1の広告を検索し、そして、第1の広告をレンダリングする。他の実施形態において、広告情報は更に、検索スケジュールを含み、モバイル・デバイスは、検索スケジュールを参照することによって、遠隔デバイスから第1の広告を検索する。

【0017】

10

20

30

40

50

図1は、一つまたはそれ以上のコンテンツ・プロバイダ112から配信(distribution)システム110を介して、ブロードキャスト・コンテンツ・アイテムをモバイル・デバイス102に提供するシステム100の例を示しているブロック・ダイアグラムである。図1には単一のモバイル・デバイス102が示されているが、システム100の例は、いくつものモバイル・デバイス102を用いるように構成され得る。配信システム110は、コンテンツ・プロバイダ112からマルチメディア・コンテンツ・アイテムを表すデータを受信し得る。マルチメディア・コンテンツ・アイテムは、ワイヤードまたはワイヤレス・コンテンツ通信リンク108上で通信され得る。一実施形態において、通信リンク108は、高速またはブロードバンド・リンクである。一実施形態において、コンテンツ・プロバイダ112は、同様のまたは異なる通信リンクを介して配信システム110を迂回することにより、コンテンツを直接モバイル・デバイス102に通信してもよい。他の実施形態において、複数のコンテンツ・プロバイダ112は、コンテンツ・アイテムを、複数の配信システム110を介して、モバイル・デバイス102に配信し得るといことが認識されるべきである。

10

20

30

40

50

【0018】

図1のシステム100の例において、コンテンツ通信リンク108は、単方向ネットワークとして図示されている。しかしながら、コンテンツ通信リンク108はまた、完全に対称的な双方向ネットワークであり得る。コンテンツ通信リンク108は、一つまたはそれ以上のワイヤード及び/またはワイヤレス・リンクを含み、一つまたはそれ以上のイーサネット(登録商標)、電話(例えばPOTS)、ケーブル、電力線、及び光ファイバ・システムを含み、及び/または、ワイヤレス・システムは、一つまたはそれ以上の符号分割多重接続(CDMAまたはCDMA2000(登録商標))通信システム、周波数分割多重接続(FDMA)システム、GSM(登録商標)/GPRS(汎用パケット無線サービス)/EDGE(エンハンスド・データGSM環境)のような時分割多重接続(TDMA)、TETRA(地上基盤無線)携帯電話システム、広帯域符号分割多重接続(WCDMA)システム、高データ・レート(1xEV-DOまたは1xEV-DOゴールド・マルチキャスト)システム、IEEE802.11システム、メディアFLOシステム、DMBシステム、直交周波数分割多重接続(OFDM)システム、またはDVB-Hシステムを含んでいる。

【0019】

システム100の例において、モバイル・デバイス102はまた第2の通信リンク106上に通信するように構成される。一実施形態において、第2の通信リンク106は、システム100の例において二つの方向がある通信リンクである。しかしながら、リンク106はまた、モバイル・デバイス102から配信システム110へ、及び/または、コンテンツ・プロバイダ112への第2のリンクを含み得る。第2の通信リンク106はまた、ヴォイス・トラフィック及び/またはデータ・トラフィックを通信するように構成されたワイヤレス・ネットワークであり得る。第2の通信リンク106は、配信システム110及びモバイル・デバイス102間でコンテンツ・ガイド及び他のデータを通信し得る。

【0020】

モバイル・デバイス102は、コンテンツ通信リンク108で受信されたマルチメディア・コンテンツ・アイテムをレンダリング(render)するように構成されるレンダリング・モジュール122を備えている。レンダリング・モジュール122は、アナログ、及び/またはデジタル技術を含み得る。レンダリング・モジュール122は、MPEG-x及びH.26xスタンダードのような国際スタンダードに基づいて、エンコーディング/デコーディング方法を用いるビデオ・エンコーダ/デコーダのような一つまたはそれ以上のマルチメディア信号処理システムを備え得る。そのようなエンコーディング/デコーディング方法は、概して、伝送する及び/または記憶するために、マルチメディア・データを圧縮することへ方向付けられる。

【0021】

コンテンツ・アイテムをモバイル・デバイス102に通信することに加えて、配信シス

テム 110 はまた、コンテンツ・ガイド・サービス 126 を含み得る。コンテンツ・ガイド・サービス 126 は、コンテンツ・プロバイダ 112 及び/または他のソースからコンテンツ・スケジュール及びデータに関するコンテンツを受信し、モバイル・デバイス 102 に、電子コンテンツ・ガイド 124 を定義するデータ表示を通信する。電子コンテンツ・ガイド 124 は、コンテンツ通信リンク 108 上で受信できる複数のコンテンツ・アイテムのブロードキャスト・スケジュールに関するデータを含み得る。電子コンテンツ・ガイド・データは、プログラムのタイトル、開始及び終了の時間、プログラムのカテゴリ分類（例えば、スポーツ、映画、コメディ、等）、クオリティ・レーティング、アダルト・コンテンツ・レーティング等を含み得る。EPG 124 はまた、コンテンツ通信リンク 108 上でモバイル・デバイス 102 に通信され、モバイル・デバイス 102 内に記憶され得る。

10

【0022】

図 2 は、図 1 に図示したようなモバイル・デバイス 102 の例を示しているブロック・ダイアグラムである。デバイス 102 は、メモリ 204 と通信するプロセッサ 202、及びコンテンツ通信リンク 108 上で通信するネットワーク・インタフェース 208 を備えている。ネットワーク・インタフェース 208 は、単方向コンテンツ通信リンク 108 を受信するように構成されたレシーバ 224 を備えている。ネットワーク・インタフェース 208 及びレシーバ 224 は、コンテンツ通信リンク 108 に関連して記載されたもののようなワイヤード及び/またはワイヤレス技術及び/またはリンクに従った信号を含み得る。

20

【0023】

モバイル・デバイス 102 は、第 2 の双方向通信リンク 106 を介した通信についての追加の第 2 のネットワーク・インタフェース 206 を含み得る。ネットワーク・インタフェース 206 は、例示的なデバイス 102 が、第 2 の通信リンク 106 上で一つまたはそれ以上のデバイスと通信できるように、任意の適当なアンテナ（図示せず）、レシーバ 220、及びトランスミッタ 222 を含み得る。任意的に、ネットワーク・インタフェース 206 はまた、プロセッサ 202 の処理要求を減少させるために処理能力を有し得る。

【0024】

デバイス 102 はまた、一つまたはそれ以上のディスプレイ 210、キー、タッチ・スクリーン、または他の適当な触知できる入力デバイスのようなユーザー入力デバイス 212、第 2 の通信リンク 106 で受信された信号に基づいて、可聴出力を提供するように適合された変換器を含んでいるラウド・スピーカー 214、及び/または、第 2 の通信リンク 106 及びコンテンツ通信リンク 108 の一つまたは両方上で伝送され得る聞こえる入力信号を提供するように適合された変換器を備えるマイクロホン 216 を備える。

30

【0025】

デバイス 102 は任意的に、一つまたはそれ以上のデバイス 102 の構成要素に電力を提供するバッテリー 231 を含み得る。デバイス 102 は、携帯用ハンドセット、携帯情報端末、ラップトップ・コンピュータ、ヘッドセット、車載用ハンズフリー・デバイスまたは任意の他の電子デバイスの少なくとも一つを含み得る。例えば、本明細書で教示された一つまたはそれ以上の態様は、電話（例えば、携帯電話）、携帯情報端末（PDA）、エンタテインメント・デバイス（例えば、音楽またはビデオ・デバイス）、ヘッドセット（例えば、ヘッドホン、イヤホン等）、マイクロホン、または任意の他の適当なデバイスに組み込まれ得る。

40

【0026】

本明細書に記載された構成要素は、種々の方法で実施され得る。図 2 を参照し、デバイスまたは装置 102 は、例えば、プロセッサ 202、ソフトウェア、いくつかのそれらの組み合わせ、または本明細書に教示されたようないくつかの他の方法で実施された機能を表し得る相互作用のある機能ブロックのシリーズとして表される。例えば、プロセッサ 202 は、入力デバイス 212 を介してユーザー入力を容易にし得る。更に、トランスミッタ 222 は、他のデバイス 102 に、伝送情報に関して種々の機能性を提供する伝送のた

50

めのプロセッサを備え得る。レシーバ220は、他のデバイス102からの受信情報に関して種々の機能性を提供する、受信するためのプロセッサを含み得る。

【0027】

デバイス102は、第2の通信リンク106及びコンテンツ通信リンク108の一つまたは両方からデータを同時に受信するように構成され得る。例えば、プロセッサ202は、ブロードバンド単方向インタフェース208がコンテンツ通信リンク108上で受信することと同時に双方向ネットワーク・インタフェース206の機能の受信及び/または伝送を実行できないかもしれない。従って、例えば、一実施形態において、プログラムのブロードキャストの受信または表示は、例えば電話呼び出しのような信号が第2の通信リンク106上で受信された場合、コンテンツ通信リンク108上で中止され得る。

10

【0028】

上述したように、図2は、いくつかの態様において、これらの構成要素は、適切なプロセッサ構成要素を介して実施され得るということを示している。これらのプロセッサ構成要素は、いくつかの態様において、本明細書に教示されたような構造を用いて、少なくとも一部分実施され得る。いくつかの態様において、一つまたはそれ以上のこれらの構成要素の一部または全ての機能性を実施するようにプロセッサは適合され得る。いくつかの態様において、破線の箱によって表された一つまたはそれ以上の構成要素は、任意である。

【0029】

いくつかの態様において、デバイスまたは装置102は集積回路を含み得る。従って、集積回路は、図2に図示されたプロセッサ構成要素の機能性を提供する一つまたはそれ以上のプロセッサを含み得る。例えば、いくつかの態様においては、単一のプロセッサが図示されたプロセッサ構成要素の機能性を実施し得る一方で、他の態様においては、一つよりも多くのプロセッサが図示されたプロセッサ構成要素の機能性を実施し得る。加えて、いくつかの態様において、集積回路は、図示されたプロセッサ構成要素の機能性のいくつかまたは全てを実施する他のタイプの構成要素を含み得る。

20

【0030】

図3は、図2に図示したようなモバイル・デバイス102上の広告表示の尤度を増加させるために、広告情報を用いる方法300の例を示しているフローチャートである。方法300と関連付けられた動作またはイベントは、本明細書に記載のものとは異なるモバイル・デバイス102の構成によって実行され得る。当業者は、記載された方法を、モバイル・デバイス102の異なる構成へ拡張する方法が分かるだろう、また、モバイル・デバイス102内の異なる構成要素は、本明細書に記載された方法を実行し得るということを理解するだろう。

30

【0031】

広告情報は、モバイル・デバイス102が、広告が表示されるべきである時間に先立って広告を検索することを可能にすることによって、広告表示の尤度を増加させる。そのような検索は、下記のような、種々の好み (preference) または優先度、または複数の通信の一つの使用に従い得る。加えて、検索された広告は、モバイル・デバイス102、またはモバイル・デバイス102のユーザーへの対象とされ得る。このようにして、モバイル・デバイス102は、特定または対象とされた広告をタイムリーに検索することができる。

40

【0032】

方法300のブロック302において、モバイル・デバイス102は、例えばレシーバ224またはレシーバ220を用いることによって、広告情報を受信する。広告情報は、コンテンツ通信リンク108または第2の通信リンク106上のようなブロードキャスト・システム100内の通信リンク上で受信される。広告情報を受信した後、モバイル・デバイス102は広告情報をメモリ204内に記憶し得る。広告情報は、第1の広告を示す少なくとも一つの証印 (indicia) を含む。

【0033】

第1の広告を示す証印は、広告の名前、広告の識別番号、広告において特徴付けられた

50

製品、広告を後援している会社、または、広告を特定する任意の他の情報であり得る。第1の広告が証印によって表されている限り、証印はまた、スポーツ用品に関する任意の広告、または任意の40秒の長さの広告のような広告のグループを表し得る。証印はまた、そのような情報の組み合わせであり得る。

【0034】

広告情報は、更にメタデータを含み得る。メタデータは、他の情報の中で、第1の広告の優先度、広告の一つまたはそれ以上の属性の優先度、または、広告の人口統計の適用(demographic applicability)に関する情報を含み得る。例えば、メタデータは、高い、中程度、または低い優先度として広告を特定し得る。メタデータはまた、その広告が3番目に好ましい広告であるということ特定し得る。さらにメタデータは、例えば、広告の長さまたは広告の件名が、他の広告または広告属性に関してある優先度を有しているということ特定し得る。これに加えることで、メタデータは、広告が適切である年齢層、広告が目的とされた地理的位置、モバイル・デバイス102のユーザーの関連する所属(affiliation)、または関連するメンバーシップを特定し得る。メタデータはまた、そのような情報の組み合わせを備え得る。

10

【0035】

第1の広告は、モバイル・デバイス102の表示を対象とする事が望ましい。それゆえに、証印及び/またはメタデータによって表される広告は、概して既にモバイル・デバイス102にある。広告は、いくつもの方法においてモバイル・デバイス102に記憶され得る。例えば、一つまたはそれ以上の広告は、モバイル・デバイス102の製造時、または、モバイル・デバイス102をユーザーに配信する前にメモリ204に記憶され得る。モバイル・デバイス102はまた、レシーバ224を用いてコンテンツ通信リンク108上のようなブロードキャストを介して事前に広告を受信し得る。広告は、モバイル・デバイス102が、サーバー・デバイスからの広告の要求によって事前に広告を受信することによる、または、他のデバイスとのユニキャスト・ネットワーク通信上、例えば第2の通信リンク106上でレシーバ220を用いて広告を受信することによるような、他のいくつもの方法において、モバイル・デバイス102上に記憶され得る。

20

【0036】

当業者は、証印及び/またはメタデータは、特定のモバイル・デバイス102またはモバイル・デバイス102のユーザーへの対象とされた広告を特定し得るということ正しく理解するだろう。デフォルトのブロードキャスト広告を表示する代わりに、モバイル・デバイス102上でそのような広告を表示することは、モバイル・デバイス102のユーザーがカスタマイズされ、適切な広告を経験(experience)するということを確認にする。

30

【0037】

広告情報はまた、広告終了値(advertisement expiration value)を含み得る。広告終了値は、第1の広告の期限が満了する時、または、広告がもはや表示されるべきでない時を特定し得る。例えば、広告終了値は、広告を表示する回数、日付、残り時間(remaining life)、または累積表示時間を表し得る。広告終了値が、経過、期限が満了、または、満たされた後、モバイル・デバイス102は、もはやその広告を表示しない。

40

【0038】

広告情報はまた、提示(presentation)スケジュールを含み得る。提示スケジュールは、ブロードキャスト・コンテンツが、モバイル・デバイス102上、例えばディスプレイ210上で表示されるべき、または例えばレシーバ224を用いてコンテンツ通信リンク108上で、またはレシーバ222を用いて第2の通信リンク106上で、モバイル・デバイス102によって受信されるべき時間または順番を特定するスケジュールであり得る。例えば、提示スケジュールは、予め決められた30分以上表示され、及び/または受信されるべきである特定のスポーツ・プログラムを特定し得る。一実施形態において、提示スケジュールはプログラム、及びそのプログラムの間に表示する広告の数を特定し得る。他の実施形態において、提示スケジュールは、プログラムと、広告が表示されるべきで

50

あるそのプログラムの間に特定の時間また場所とを特定し得る。更に他の実施形態において、提示スケジュールは、広告を表示する順序を特定し得る。

【0039】

ブロック304において、第1の広告がモバイル・デバイス102上にあるか否かが判定される。そのような判定は、例えば、広告がメモリ204に記憶されているかどうかを判断することで、プロセッサ202によって行われ得る。広告がモバイル・デバイス102にある場合、モバイル・デバイス102はブロック308へと進む。だが、モバイル・デバイス102は、ブロック308に進む前に、追加のブロック310に進み得る。広告がモバイル・デバイス102に無い場合、モバイル・デバイス102は、ブロック308または追加のブロック310に進む前に、まずブロック306に進む。

10

【0040】

ブロック304に関し、証印が広告の名前、または識別番号である場合のような、証印が特定の広告を特定する場合、当該技術で周知のように、プロセッサ202は、単に受信した証印を、メモリ204に記憶された任意の広告の名前または識別番号と比較する。証印が、特徴的な製品、後援している会社、またはいくつかの他のタイプのコンテンツを特定する場合、この情報はまた、ファイルの中、例えばメモリ204に記憶された添付ヘッダ・ファイル内に記憶され得る。広告のテーマまたは長さのような情報はまた、例えば、添付ヘッダ・ファイルにそのような情報を記憶することによって、記憶された広告に結び付けられ得る。これらの場合において、第1の広告がモバイル・デバイス102にあるかどうかを判断するために、プロセッサ202は、証印と、添付ヘッダ・ファイル、または記憶された属性情報の他のソースとを比較することができる。

20

【0041】

更にブロック304に関して、広告情報がメタデータを含んでいる場合、第1の広告がモバイル・デバイス102上にあるかどうかを判断するために、追加の処理が要求され得る。例えば、広告情報が、広告の優先度、または広告の属性の優先度を特定するメタデータを含んでいる場合、モバイル・デバイス102は、モバイル・デバイス102にある広告または広告の属性を比較する必要がある。例えば、そのような比較は、メモリ204に記憶された情報を参照することで、プロセッサ202によって実行され得る。

【0042】

第1の広告の優先度が提供される場合、広告は多くの方法で特定され得る。例えば、メタデータが中程度の優先度を含んでいる場合、第1の広告は、中程度の優先度の任意の広告、または少なくとも中程度の優先度の何らかの広告として特定され得る。メタデータが、特別に番号付けされた優先度を含む場合、第1の広告は、記憶された広告が優先度によって整理される場合、その番号の広告として特定され得る。一実施形態において、モバイル・デバイス102は、メタデータの優先度を満たす広告を探すことによって、まず第1の広告として記憶された広告を特定しようと試みる。しかし、モバイル・デバイス102は、メタデータの優先度を満たす他の記憶された広告が無い場合、正確にはメタデータの優先度を満たさない記憶された広告を優先度が同一のものとして扱う。

30

【0043】

第1の広告の一つまたはそれ以上の属性の優先度が提供される場合、広告は、多くの方法で特定され得る。一実施形態において、最も高い属性優先度番号を満たしている記憶された広告は、たとえその広告が全てのメタデータ属性優先度を満たしていない場合でも、第1の広告として特定される。他の実施形態において、記憶された広告は、メタデータ属性優先度の全てを満たさない場合、第1の広告として特定されることができない。本実施形態において、全てのメタデータ属性優先度を満たす記憶された広告は、第1の広告として特定されることができ、または、それが、メタデータ属性優先度を満たしている全ての記憶された広告のうち最も高い属性優先度を有する場合、それは、もっぱら第1の広告として特定され得る。さらに他の実施形態において、広告属性の全てのセットについての優先度の組み合わせが用いられる。

40

【0044】

50

広告情報が、第1の広告の人口統計の適用 (demographic applicability) を特定する場合、モバイル・デバイス102のユーザーのユーザー・プロフィールは、広告がモバイル・デバイス102上にあるかどうかを判断するためにアクセスされ得る。モバイル・デバイス102上、例えばメモリ204内に記憶された任意の広告の属性は、記憶された広告のいくつかが第1の広告であるかどうかを判断するために、人口統計の適用及び/またはユーザー・プロフィールと比較され得る。例えば、広告情報は、広告を表示すべき予め決められた年齢層を特定し、その広告が、モバイル・デバイス102のユーザーの年齢グループへの対象とされているということ特定し得る。

【0045】

モバイル・デバイス102のユーザーのユーザー・プロフィールは、年齢、地理的位置、またはユーザーの加盟または会員のような情報を含み得る。この情報のいくつかは、製造、または流通の間にモバイル・デバイス102上、例えばメモリ204内に記憶され得る。例えば、地理的位置は、デバイスが最初に、特定の地域でのみ販売できる場合、モバイル・デバイス102内に記憶され得る。または、年齢層は、モバイル・デバイス102が特定の年齢の子供用に設計される場合に記憶され得る。代替的に、モバイル・デバイス102のユーザーは、ユーザー・プロフィール情報を、例えば入力212を用いることによって手動で入力し得る。ユーザーはまた、ユーザー・プロフィール情報を、例えば販売場所で、またはインターネットを用いて小売店またはサービス・プロバイダに提供し得る。例えば、そのような提供された情報は、遠隔デバイスに記憶され、トランスミッタ222及びレシーバ220を用いて第2の通信リンク106上でモバイル・デバイス102によってアクセスされ得る。また、例えば、提供された情報は、モバイル・デバイス102に記憶するために、例えば、メモリ204に記憶するために第2の通信リンク106上でモバイル・デバイス102に伝送され得る。モバイル・デバイス102はまた、GPS、三角測量、または当該技術で知られた他の方法を含む方法を用いて地理的位置のようなユーザー・プロフィール・データを決定することができ得る。

【0046】

証印及び/またはメタデータの存在は、一方、または両方ともが用いられる必要はない。両方が用いられない状況、両方が用いられる状況、または他方を除外した結果一方が用いられる状況があると予想される。例えば、メモリ204に記憶された一つの広告が、証印またはメタデータを考慮することなく用いられる状況があり得る。一実施形態において、広告情報に任意のメタデータが存在するかどうかに関係なく、証印は、第1の広告がモバイル・デバイス102にあるされているかどうかを判断するために用いられる。代替的に、任意の証印が存在するかどうかに関係なく、または証印が存在しない場合にのみメタデータは用いられ得る。他の実施形態において、メタデータは、広告がモバイル・デバイス102にあるかどうかを決定するために証印を用いることに起因する任意の曖昧さを解明するために用いられる。更に他の実施形態において、証印は、広告情報の中にメタデータが無い場合、または広告がモバイル・デバイス102にあるされているかどうかを決定するためにメタデータを用いることに起因する任意の曖昧さを解明するためにのみ用いられる。また更に他の実施形態において、証印及びメタデータは共に、いつも考慮される。証印及び/またはメタデータの全ては用いられ、または証印及び/またはメタデータの一部のみが用いられ得る。

【0047】

第1の広告がモバイル・デバイス102上にあるされて無い場合、ブロック306において、広告は検索され、モバイル・デバイス102の記憶モジュール上に記憶される。広告の要求は、トランスミッタ222を用いて、例えば第2の通信リンク106上で遠隔デバイスに送信され得る。それに応じて、広告は、レシーバ224またはレシーバ220を用いて、例えばコンテンツ通信リンク108または第2の通信リンク106上で遠隔デバイスまたは、他の遠隔デバイスから受信され得る。検索された広告は、モバイル・デバイス102の記憶モジュール上、例えばメモリ204内、メモリ204のモジュール内、またはモバイル・デバイス102の任意の他の記憶モジュール (図示せず) に記憶される。

【 0 0 4 8 】

モバイル・デバイス 1 0 2 は、多くの方法を用いて広告を検索し得る。一実施形態において、モバイル・デバイス 1 0 2 は、複数の接続の一つを用いて、複数の遠隔デバイスの一つに接続し得る。特定の時間で第 1 の広告を検索できるモバイル・デバイス 1 0 2 の尤度を増加させるために、複数の遠隔デバイスは同様のコンテンツを含み、複数の接続は同様であり得る。この冗長性 (redundancy) は、広告が検索可能になるということの尤度を増加させる。代替的に、複数の遠隔デバイスは、異なるコンテンツを含み、または複数の接続は異なり得る。例えば、特定のタイプのコンテンツまたはデータは、特定の遠隔デバイスに記憶され、または、特定のタイプの接続を用いてよりよく検索され得る。

【 0 0 4 9 】

使用する接続または広告を検索する遠隔デバイスの指定 (designation)、好み (preference)、優先度 (priority) は、モバイル・デバイス 1 0 2 に記憶され、または、広告情報に含まれ得る。各遠隔デバイスまたは接続が利用可能な時間ウィンドウはまた、モバイル・デバイス 1 0 2 に記憶され、広告情報に含まれることができ得る。更に、そのような時間ウィンドウの指定、好み、優先度は、記憶され、受信され得る。

【 0 0 5 0 】

一実施形態において、モバイル・デバイス 1 0 2 は、広告を記憶している遠隔デバイスとの直接的な接続を用い得る。直接的な接続を用いることで、モバイル・デバイス 1 0 2 は、特定の広告をタイムリーに検索し得る。モバイル・デバイス 1 0 2 は、特定の広告のブロードキャスト待つ場合とは対照的に、必要な場合に広告を検索し得る。その上、モバイル・デバイス 1 0 2 は、全ての広告の伝送について待つというよりも、むしろ特定の広告、または特定の属性を有する広告を検索し得る。このような方法で、モバイル・デバイス 1 0 2 はブロードキャストに先立った時間に広告を受信し、または、モバイル・デバイス 1 0 2 またはモバイル・デバイス 1 0 2 のユーザーを対象とする広告を受信し得る。

【 0 0 5 1 】

ブロック 3 0 8 において、第 1 の広告は、例えばディスプレイ 2 1 0 への表示のために広告をレンダリングするレンダリング・モジュール 1 2 2 を用いて、モバイル・デバイス 1 0 2 上でレンダリングされる。レンダリング・モジュール 1 2 2 は、プロセッサ 2 0 2 の内部として、ディスプレイ 2 1 0 の一部として、または別々の回路、ソフトウェア、またはモバイル・デバイス 1 0 2 上の表示のための広告を提供するように構成された本明細書に記載のモジュールを用いることで実装され得る。

【 0 0 5 2 】

広告は、提示スケジュールに従ってレンダリングされ得る。例えば、提示スケジュールがブロードキャスト・プログラムの間に表示する多くの広告を特定する場合、モバイル・デバイス 1 0 2 は、プログラムの間、多くの広告のうち少なくとも一つとして第 1 の広告をレンダリングし得る。提示スケジュールが、ブロードキャスト・プログラムの間に広告が表示される特定の時間または場所を特定する場合、モバイル・デバイス 1 0 2 は、それらの特定の時間、または場所の少なくとも一つの間、間に広告をレンダリングし得る。提示スケジュールが、広告を再生する順番を特定する場合、モバイル・デバイス 1 0 2 は、その順番に従って広告をレンダリングし得る。

【 0 0 5 3 】

任意的に、ブロック 3 1 0 において、モバイル・デバイス 1 0 2 は、第 1 の広告がブロック 3 0 8 で広告を提供する前に、第 1 の広告がいつレンダリングされるべきかのインジケータを受信してもよい。例えば、提示スケジュールが、ブロードキャスト・プログラムの間に表示する多くの広告を特定する場合、モバイル・デバイス 1 0 2 は、第 1 の広告を含む、その数の広告がモバイル・デバイス 1 0 2 に記憶されると判断する。しかしながらモバイル・デバイス 1 0 2 は、ブロック 3 0 8 のインジケータを受信し終わるまで、なんらの広告もレンダリングしなくてもよい。インジケータは、広告がすぐに再生されるべきであるということを示してもよいし、または、広告が将来の時間または場所において表示されるべきであるということを示してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 4 】

ブロック 3 0 8 において第 1 の広告をレンダリングした後、スケジュールされた提示は、アップデートされ得る。一実施形態において、モバイル・デバイス 1 0 2 は、提示スケジュールを受信した後、メモリ 2 0 4 に提示スケジュールを記憶し得る。そして、モバイル・デバイス 1 0 2 は、例えばブロードキャスト・プログラムの間にこれから表示されていない広告の順番または数をアップデートすることによって、または、特定の時間または場所での広告表示の承認 (confirmation) を記憶することによって、メモリ 2 0 4 内の提示スケジュールをアップデートし得る。他の実施形態において、提示スケジュールは、遠隔デバイスに記憶され、モバイル・デバイス 1 0 2 は情報を、例えばトランスミッタ 2 2 2 を用いて第 2 の通信リンク 1 0 6 上で遠隔デバイスに伝送することで、それをアップデートし得る。本実施形態において、遠隔デバイスは、モバイル・デバイス 1 0 2 が正確な広告、広告の数、広告の順番を表示したということが保証されることができ

10

【 0 0 5 5 】

図 4 は、図 2 に図示したように、モバイル・デバイス 1 0 2 上の広告表示の尤度を増加させるために、広告情報を用いる方法 4 0 0 の他の例を示しているフローチャートである。方法 4 0 0 に関連する処理またはイベントは、モバイル・デバイス 1 0 2 の、本明細書に記載の構成とは異なる構成によって実行され得る。当業者は、記載された方法を、モバイル・デバイス 1 0 2 の異なる構成へ拡張する方法が分かるだろう、また、モバイル・デバイス 1 0 2 内の異なる構成要素は、本明細書に記載された方法を実行し得るということを理解するだろう。

20

【 0 0 5 6 】

方法 4 0 0 のブロック 4 0 2 において、モバイル・デバイス 1 0 2 は、レシーバ 2 2 4 またはレシーバ 2 2 0 を用いて、広告情報を受信する。広告情報は、ブロードキャスト・システム 1 0 0 内の通信リンク上、例えば、コンテンツ通信リンク 1 0 8、または第 2 の通信リンク 1 0 6 上で受信される。広告情報を受信した後、モバイル・デバイス 1 0 2 は、メモリ 2 0 4 内に広告情報を記憶し得る。広告情報は、第 1 の広告を示す証印及び検索スケジュールの少なくとも一つを含む。

【 0 0 5 7 】

第 1 の広告を示す証印は、方法 3 0 0 のブロック 3 0 2 における第 1 の広告を示す証印に関して記載された任意の証印であり得る。また、方法 3 0 0 のブロック 3 0 2 に関して記載されているように、広告情報はまた、メタデータ及び広告終了値 (advertisement expiration value) を含み得る。

30

【 0 0 5 8 】

検索スケジュールは、異なる多くのイベントまたはデバイスを特定し得る。例えば検索スケジュールは、広告を記憶し、広告についての要求を受信し、及び/または広告を伝送する遠隔デバイスが、いつ利用可能であるかを特定し得る。検索スケジュールはまた、提示スケジュールを参照し、または提示スケジュールに関連して決定される。このケースにおいて検索スケジュールは、提示スケジュールに従って広告が表示されるために、モバイル・デバイス 1 0 2 がいつ第 1 の広告を検索できるか、またはいつ検索を必要とするか、を特定し得る。さらに検索スケジュールは、モバイル・デバイス 1 0 2 がいつ利用可能であるべきか、を特定し得る。

40

【 0 0 5 9 】

検索スケジュールはまた、特定のタイプのコンテンツまたはデータにつきアクセスする遠隔デバイスまたは使用する接続だけでなく、広告を検索するための遠隔デバイスまたは、それらの広告を検索するための好ましい接続 (preferred connection) の好み (preference) または優先度 (priority) を特定し得る。そのような好みまたは優先度は、全てのモバイル・デバイスに適合され、または検索スケジュールにおける情報に基づいて、各モバイル・デバイス 1 0 2 によって決定され得る。例えば、検索スケジュールは、モバイル・デバイス 1 0 2 がデータを受信することができる速度に基づいて、利用可能な接続または、アクセス可能な遠隔デバイスのリストを含み得る。

50

【 0 0 6 0 】

ブロック 4 0 4 において、第 1 の広告がモバイル・デバイス 1 0 2 上にあるかどうか判定される。そのような判定は、例えばメモリ 2 0 4 に広告が記憶されたかどうかを判定することによって、プロセッサ 2 0 2 によって行われ得る。広告がモバイル・デバイス 1 0 2 にあるされる場合、モバイル・デバイス 1 0 2 はブロック 4 0 8 に進む。しかし、モバイル・デバイス 1 0 2 は、ブロック 4 0 8 に進む前に追加のブロック 4 1 0 に進み得る。広告がモバイル・デバイス 1 0 2 上に無い場合、モバイル・デバイス 1 0 2 はブロック 4 0 8 または追加のブロック 4 1 0 に進む前に、まずブロック 4 0 6 に進む。

【 0 0 6 1 】

ブロック 4 0 4 にて実行される判定は、方法 3 0 0 のブロック 3 0 4 に関連して記載された任意の判定に従い得る。そのような判定は、ブロック 3 0 4 に関して記載されたように、証印及び/またはメタデータの使用を含み得る。

10

【 0 0 6 2 】

第 1 の広告がモバイル・デバイス 1 0 2 上に無い場合、ブロック 4 0 6 において、モバイル・デバイス 1 0 2 の動作モードは、検索スケジュールを参照することによって、第 1 の広告を検索するように変形され得る。例えば、プロセッサ 2 0 2 は、例えばレシーバ 2 2 4 を用いてコンテンツ通信リンク 1 0 8 上でモバイル・デバイス 1 0 2 がブロードキャスト・コンテンツを受信しているモードからモバイル・デバイス 1 0 2 を解除し、例えばトランスミッタ 2 2 2 を用いて第 2 のコンテンツ通信リンク 1 0 6 上で第 1 の広告を要求することを許可するモード内にモバイル・デバイス 1 0 2 をセットし得る。プロセッサ 2 0 2 は、第 1 の広告を記憶し、第 1 の広告についての要求を受信し、及び/または第 1 の広告を伝送する遠隔デバイスがいつ可能であるか；モバイル・デバイス 1 0 2 での表示のために、いつ第 1 の広告を有する必要があるか；または、ブロック 3 0 2 で受信された検索スケジュールで特定されたように、いつモバイル・デバイス 1 0 2 が利用可能か、に従って、これを実行し得る。

20

【 0 0 6 3 】

第 1 の広告についての要求は、トランスミッタ 2 2 2 を用いて、例えば第 2 の通信リンク 1 0 6 上で、遠隔デバイスに送られ得る。一実施形態において、この要求はインターネット接続上に伝送され得る。他の実施形態において、要求は、ユニキャスト・ネットワーク接続上に伝送され得る。それに対して、広告は、レシーバ 2 2 4 またはレシーバ 2 2 0 を用いて、例えばコンテンツ通信リンク 1 0 8 または第 2 の通信リンク 1 0 6 上で、遠隔デバイス、または他の遠隔デバイスから受信され得る。例えば、広告は、インターネット接続上に伝送され得るまたは、ユニキャスト・ネットワーク接続上に伝送され得る。モバイル・デバイス 1 0 2 は、そのような伝送をモニタし、広告を受信した後、メモリ 2 0 4 または、例えばモバイル・デバイス 1 0 2 の他の記憶モジュールに広告を記憶し得る。

30

【 0 0 6 4 】

モバイル・デバイス 1 0 2 の動作モードは、遠隔デバイスとのユニキャスト接続を用いて、広告を検索するように変形され得る。ユニキャスト接続、または直接的な接続を用いることで、モバイル・デバイス 1 0 2 はタイムリーに特定の広告を受信し得る。モバイル・デバイス 1 0 2 は、広告のブロードキャストを待つ場合とは対照的に、必要な場合に広告を受信し得る。更に、モバイル・デバイス 1 0 2 は、特定の広告または、特定の属性を有する広告を検索し得る。このようにして、モバイル・デバイス 1 0 2 は、ブロードキャストに先立った時間に広告を検索し得るまたは、モバイル・デバイス 1 0 2 またはモバイル・デバイス 1 0 2 のユーザーへの対象とされた特定の広告を検索し得る。

40

【 0 0 6 5 】

モバイル・デバイス 1 0 2 の動作モードはまた、コンテンツを検索する遠隔デバイス、使用される接続、及び/または広告を検索する時間ウィンドウの指定 (designation)、優先度 (priority)、または好み (preference) に従って広告を検索するように変形され得る。そのような指定、優先度、好みの情報は、モバイル・デバイス 1 0 2 に記憶され、検索スケジュール内のような広告データ内に含まれ得る。

50

【 0 0 6 6 】

ブロック 4 0 8 において、第 1 の広告は、例えばディスプレイ 2 1 0 上の表示のために広告をレンダリングするレンダリング・モジュール 1 2 2 を用いて、モバイル・デバイス 1 0 2 上にレンダリングされる。レンダリング・モジュール 1 2 2 は、プロセッサ 2 0 2 の内部として、ディスプレイ 2 1 0 の一部としてまたは、別々の回路、ソフトウェア、またはモバイル・デバイス 1 0 2 上の表示のための広告をレンダリングするように構成された本明細書に記載のモジュールを用いることで実装され得る。

【 0 0 6 7 】

任意的に、ブロック 4 1 0 において、モバイル・デバイス 1 0 2 は、第 1 の広告を提供する前に広告終了値が期限切れになっているかどうかを判定してもよい。広告終了値は、ブロック 4 0 2 において受信された広告情報内に含まれ得る。判定は、プロセッサ 2 0 2 、及び/または例えばメモリ 2 0 4 を参照することでタイミングまたはカレンダー・モジュール（図示せず）によって行われ得る。例えば、メモリ 2 0 4 は、何回第 1 の広告が表示されたか、その広告表示をストップする日付、その広告が最初に表示された日付または、モバイル・デバイス 1 0 2 はその広告表示にどのくらいの時間を費やしたかを記憶し得る。

10

【 0 0 6 8 】

広告終了値が期限切れになった場合、モバイル・デバイス 1 0 2 は、広告を検索するためにブロック 4 0 6 に戻る。検索された広告は、第 1 の広告であるまたは、第 1 の広告ではないかもしれない。一実施形態において、検索された広告は、第 1 の広告と同様である。他の実施形態において、検索された広告は、第 1 の広告のアップデートされたバージョンである。更に他の実施形態において、検索された広告は、第 1 の広告と同じ会社によって資金援助され、第 1 の広告を交換することが予定される。そのまた更に他の実施形態において、検索された広告は、第 1 の広告に関連しない。検索された広告の他の実施形態は、当業者によって認識されるだろう。

20

【 0 0 6 9 】

広告を検索した後、モバイル・デバイス 1 0 2 は、ブロック 4 1 0 において、広告終了値が期限切れかどうかを再び判定し、またはブロック 4 0 8 において、検索された広告を提供し得る。ブロック 4 1 0 及びブロック 4 0 8 は、既に上述されている。

【 0 0 7 0 】

図 3 及び 4、またはその一部に関連して上述された方法例は、モバイル・デバイス 1 0 2 によって、断続的に、または一定間隔で実行され得る。例えば、モバイル・デバイス 1 0 2 は、広告情報を受信し、ブロードキャスト・コンテンツが表示される前、または新しいブロードキャスト・コンテンツが利用可能になる時に方法 3 0 0 を実行し得る。モバイル・デバイス 1 0 2 はまた、広告情報を受信し、8 時間毎のような周期的なサイクルにおいてまたは、真夜中のような毎日の予め決まった時間に方法 3 0 0 を実行し得る。

30

【 0 0 7 1 】

更に、ブロック 3 0 4 及び 4 0 4 に図示したように、第 1 の広告がモバイル・デバイス 1 0 2 上にあるかどうかを判定することは、ブロック 3 0 2 及び 4 0 2 に図示したように、広告情報が受信される度に複数回実行され得る。例えば、第 1 の広告を示す証印を含む広告情報を受信した後、モバイル・デバイス 1 0 2 は、連続する広告情報を受信する前に、モバイル・デバイス 1 0 2 上に第 1 の広告があるかどうかを繰り返し判定し得る。この判定は、一日に 2 回のような一定の間隔でなされ、または、第 1 の広告がモバイル・デバイス 1 0 2 上にあると判定されるまで続き得る。広告情報を受信した時、第 1 の広告がモバイル・デバイス 1 0 2 上にあるされていないかもしれないが、第 1 の広告は、第 1 の広告のその後続くブロードキャストの結果として、または、例えば交互 (alternate) 通信リンク上で第 1 の広告を検索するモバイル・デバイス 1 0 2 の結果として、モバイル・デバイス 1 0 2 に続いて記憶され得る。同様に、ブロック 3 0 8 及び 4 0 8 に図示するような、モバイル・デバイス 1 0 2 に広告を提供するような、方法 3 0 0 及び 4 0 0 の他の部分は、広告情報が受信される度に複数回実行され得る。

40

50

【 0 0 7 2 】

当業者は、図 3 及び 4 の単独または組み合わせに関連して上述された方法例が、モバイル・デバイス 1 0 2 に第 1 の広告を特定させ、モバイル・デバイス 1 0 2 上の広告を表示させることを可能にするということをして正しく理解する。広告が表示される前に広告は特定され、それによって、表示が要求される前に、必要な場合、モバイル・デバイス 1 0 2 が広告を検索することを可能とする。このようにして、ブロードキャスト・システム 1 0 0 に課せられた負荷は最小限にされることができ、モバイル・デバイス 1 0 2 はモバイル・デバイス 1 0 2 またはモバイル・デバイス 1 0 2 のユーザーに対して特定の広告を特定し、表示し得る。従って、図 3 及び 4 の単独または組み合わせに関連して上述された方法例が、モバイル・デバイス 1 0 2 の広告表示の尤度を増加させるであろうということを当業者は正しく理解するだろう。

10

【 0 0 7 3 】

図 5 は、図 1 に図示したようなブロードキャスト・システム 1 0 0 に広告情報をブロードキャストさせる方法の例を示すフローチャートである。方法 4 0 0 に関連付けられた処理またはイベントは、モバイル・デバイス 1 0 2 の、本明細書に記載のものとは異なる構成によって実行されてもよい。当業者は、記載された方法を、モバイル・デバイス 1 0 2 の異なる構成へ拡張する方法が分かるだろう、また、モバイル・デバイス 1 0 2 内の異なる構成要素は、本明細書に記載された方法を実行し得るということを理解するだろう。

【 0 0 7 4 】

ブロック 5 0 2 において、第 1 の広告はブロードキャストである。広告は、通信リンク 1 0 8 または第 2 の通信リンク 1 0 6 上のような、ブロードキャスト・システム 1 0 0 内の通信リンク上のブロードキャストである。ブロードキャストは、図 1 の配信システム 1 1 0 の実装において用いられるデバイスのようなブロードキャスト・デバイスによって実行される。配信システム 1 1 0 は、単一の配信システムまたは、複数のローカル配信システムを含み得る。広告は、コンテンツ・プロバイダ 1 1 2 によって配信システム 1 1 0 に供給され、広告は、マルチメディア・アイテムであり得る。

20

【 0 0 7 5 】

ブロック 5 0 4 において、第 1 の広告情報を示す少なくとも一つの証印を含む広告情報が判定される。証印は、方法 3 0 0 のブロック 3 0 2 に関連して記載されたように第 1 の広告を示し得る。証印は、ブロードキャスト・システム 1 0 0 内の種々のデバイスまたはモジュールによって判定され得る。例えば、配信システム 1 1 0 は、配信システムが位置される地理上の領域 (geographic area) に従った広告情報を判定し得る。コンテンツ・ガイド・サービス 1 2 6 は、特定されたコンテンツ・アイテムに従って、広告情報を判定し得る。コンテンツ・プロバイダ 1 1 2 は、コンテンツのスポンサーに従った広告情報を判定し得る。

30

【 0 0 7 6 】

任意のブロック 5 0 8 において、検索スケジュールを含む広告情報が判定される。検索スケジュールは、方法 4 0 0 のブロック 4 0 2 を参照して説明された通りのものであり得る。検索スケジュールは、ブロードキャスト・システム 1 0 0 内の種々のデバイスまたはモジュールによって判定され得る。例えば、配信システム 1 0 0 は、いつそれが広告をブロードキャストするように利用可能になるかによって、検索スケジュールを判定し得る。コンテンツ・ガイド・サービス 1 2 6 は、いつモバイル・デバイス 1 0 2 が動作モードを切り替え、そして広告を検索可能になるかに従って、検索スケジュールを判定し得る。コンテンツ・プロバイダ 1 1 2 は、いつ広告が利用可能となるかに従って、検索スケジュールを判定し得る。

40

【 0 0 7 7 】

提示スケジュールを含む広告情報はまた、任意のブロック 5 0 8 において判定され得る。提示スケジュールは、方法 3 0 0 のブロック 3 0 2 を参照して述べたように、ブロードキャスト・コンテンツがモバイル・デバイス 1 0 2 上で表示されるべきである時間または順序を特定するスケジュールであり得る。提示スケジュールは、ブロードキャスト・シス

50

テム100内の種々のデバイスまたはモジュールによって判定され得る。例えば、配信システム100は、コンテンツ・アイテムがモバイル・デバイス102にいつ配信されるか、に従って提示スケジュールを判定し得る。コンテンツ・ガイド・サービス126は、プログラム、または第1の広告の長さに従って、提示スケジュールを判定し得る。コンテンツ・プロバイダ112は、コンテンツの利用可能性に従って、提示スケジュールを判定し得る。

【0078】

任意のブロック510において、メタデータを含む広告情報が判定され得る。メタデータは、方法300のブロック302を参照して述べたように、他の情報のうちで、第1の広告の優先度、広告の一つまたはそれ以上の属性の優先度または、広告の人口統計適用に関する情報を含み得る。メタデータは、ブロードキャスト・システム100内の種々のデバイスまたはモジュールによって判定され得る。例えば、配信システム110は、メタデータをブロードキャストする地理上の領域に従ってメタデータを判定し得る。コンテンツ・ガイド・サービス126は、好ましい長さまたは属性に従って、メタデータを判定し得る。コンテンツ・プロバイダ112は、広告のスポンサーをしている会社の優先順位が付けられたリストに従って、メタデータを判定し得る。

10

【0079】

任意のブロック512において、広告終了値を含む広告情報が判定され得る。広告終了値は、方法300のブロック302を参照して述べたように、いつ第1の広告の有効期限が切れるか、または、いつその広告がもはや表示されるべきではなくなるか、を特定し得る。広告終了値は、ブロードキャスト・システム100内の種々のデバイスまたはモジュールによって判定され得る。例えば、配信システム110は、どの程度の頻度でそれが新しい広告をブロードキャストするのかということに従って、広告終了値を判定し得る。コンテンツ・ガイド・サービス126は、現在利用可能な異なるプログラムの数に従って、広告終了値を判定し得る。コンテンツ・プロバイダ112は、新しい広告がいつ利用可能になり得るか、に従って広告情報を判定し得る。

20

【0080】

当業者は、広告情報の判定は、本明細書に記載の方法とは別の方法を用いて達成されることが可能であるということ認識するだろう。上の例及び記載は、単に例示的なものである。ブロック504、508、510、及び512は本開示の範囲内で任意の順序で実行され得る。図示した数よりも多い、またはより少ない判定ブロックまたはステップがまたあり得る。更に、上の開示のデバイス、モジュール、機能、及び広告情報から、当業者によって認識されるように、図示したデバイスまたはモジュール以外のデバイスまたはモジュールは、広告情報を判定し得る。また、図示したデバイス及びモジュールは、上述した以外の方法で広告情報を判定し、記載されたものと異なる広告情報を判定し得る。そのような、上述からの逸脱は、本開示の範囲内である。

30

【0081】

ブロック506において広告情報はブロードキャストされる。広告情報は、ブロードキャスト・システム内の通信リンク上、例えばコンテンツ通信リンク108または第2の通信リンク106上でブロードキャストされる。ブロードキャストはブロードキャスト・デバイス、例えば図1の配信システム110の実装で用いられるデバイスによって実行される。配信システム110は、単一の配信システムであり得る、または複数のローカル配信システムを含み得る。広告情報は、ブロードキャスト・デバイスで、またはブロードキャスト・デバイスまたは配信システム110内で生成され、別のデバイスまたはモジュール、またはその両方から受信され得る。

40

【0082】

広告情報をブロードキャストした後、第1の広告がいつレンダリングされるかのインジケータが判定され、ブロードキャストされ得る。インジケータは、方法300のブロック310を参照して述べたようなものであり得る。インジケータは、ブロードキャスト・システム100内の種々のデバイスまたはモジュールによって判定され得る。例えば、配信

50

システム 110 は、システム・トラフィックが、いつ、それにコンテンツをブロードキャストさせることが困難であるか、に従ってインジケータを判定し得る。コンテンツ・ガイド・サービス 126 は、プログラミング (programming) の長さまたは、中断するコンテンツにおける適切な場所に従って、インジケータを判定し得る。コンテンツ・プロバイダ 112 は、スポンサーしている会社が、どの程度の頻度の広告マテリアルの表示が約束されているかに従って、インジケータ 112 を判定し得る。

【0083】

インジケータは、ブロードキャスト・システム 100 における通信リンク上、例えばコンテンツ通信リンク 108 または、第 2 の通信リンク 106 上でブロードキャストされ得る。ブロードキャストは、ブロードキャスト・デバイス、例えば単一の配信システムであり得る、または複数のローカル配信システムを含み得る図 1 の配信システム 110 の実装で用いられるデバイスによって実行され得る。

10

【0084】

インジケータの判定及びブロードキャストは、ブロードキャスト・システム 100 に、必要に応じていつ広告を表示するかを判定させることを可能にする。広告が表示される特定の時間または場所は、かなり前から特定される必要は無い。仕様 (specification) は、表示に近づくまで、または、表示の直前まで遅延されてもよい。このようにして、ブロードキャストの開始時におけるブロードキャスト・システム 100 に課せられた負荷は最小化され、そのような負荷はブロードキャストの至る所に分散されることが可能である。このようにして、状態変化はまた、考慮されることができ。これに加え、ブロードキャスト・システム 100 は、システム外部から、例えばスポンサーしている会社から受信した命令に応じて、広告が表示されるべきであるということを示すことができる。

20

【0085】

広告についての要求はまた、例えばモバイル・デバイス 102、及び要求デバイスによる承認 (reception) のために伝送された広告から受信され得る。一実施形態において、広告は、例えば図 1 の配信システム 110 の実装において用いられるブロードキャスト・デバイスによってブロードキャストされ得る。他の実施形態において、要求デバイスとの直接的な接続上、例えばコンテンツ・プロバイダ 112 によって広告は伝送され得る。この実施形態において、特定の広告または特定の属性の広告は、広告のブロードキャストを要求することなく、要求デバイスに供給されることができ。このようにして、要求デバイスまたは、要求デバイスのユーザーを対象とされた広告が提供され得る。

30

【0086】

当業者は、広告情報は広告よりもさらに小さいサイズであり得るということを知り得る。従って、広告情報は、システム・リソースを過度に占有することなく、広告よりも頻りにブロードキャストされ得る。更に、広告情報は、任意のコンテンツのブロードキャストの前にブロードキャストされ得る。その結果、場合によってはブロードキャスト接続とは異なる接続上で、モバイル・デバイス 102 が任意の要求された広告を検索することを可能にする。これに加え、広告情報は、例えば証印、メタデータ、及び広告終了値の組み合わせによって、モバイル・デバイス 102 上の広告のライブラリを制御するように用いられ得る。例えば、広告情報は、予め決められた時間及び/または日付におけるモバイル・デバイス 102 上の表示を対象とする一つまたはそれ以上の広告を示す証印を含み得る。モバイル・デバイス 102 は、広告がモバイル・デバイス 102 上にあるかどうかを判定し、それに従って、広告は、予め決まった時間及び/または日付で検索され、記憶されるということを確認する。

40

【0087】

当業者は、本開示の装置及び方法は、第 1 の広告がモバイル・デバイス 102 上にあるされるということを確認することで、対象とされた広告を提供し得るということを知り得る。具体的に、本開示のシステムは、第 1 の広告がモバイル・デバイス 102 上にあるかどうかについての不確実性が存在し得るモバイル・デバイス 102 上の広告表示の保証に関する課題を最小限にする。従って、ブロードキャスト・ネッ

50

トワーク上の表示の時間における広告の供給についてのネットワーク能力を占有する代わりに、本開示のシステムは、要求された広告を事前に特定すること、及びモバイル・デバイス102上の表示についての広告を提供するために、時間内に広告を検索することを可能にする。従って、広告表示の尤度の増加は達成されることが可能である。

【0088】

本明細書に開示された実施形態に関連して述べた様々な例示の論理ブロック、モジュール、及び回路は、集積回路（IC）、アクセス端末、またはアクセスポイント内で実装され、またはこれらによって実行され得る。ICは、本明細書で述べた機能を実行するように設計された汎用プロセッサ、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）、またはプログラマブル論理デバイス、ディスクリートまたはトランジスタ論理、ディスクリートハードウェア部品、電気部品、光学部品、機械部品、またはその任意の組み合わせを備えて良く、そしてICは、IC内部、IC外部、またはその両方にあるコードまたは命令を実行し得る。汎用プロセッサは、マイクロプロセッサであって良いが、これに代わるものでは、プロセッサは任意の従来プロセッサ、コントローラ、マイクロコントローラ、またはステートマシンであり得る。プロセッサはまた、計算デバイスの組み合わせ、例えば、DSPとマイクロプロセッサの組み合わせ、複数のマイクロプロセッサ、DSPコアと連係した一つまたはそれ以上のマイクロプロセッサ、または他の任意のそのような構成として実装され得る。

10

【0089】

当業者は、本明細書で開示された実施形態に関連して述べられた種々の例示的な論理ブロック、モジュール、回路、及びアルゴリズム・ステップが、電子的なハードウェア、コンピュータソフトウェア、またはこの組み合わせが実施され得るということを、認識するだろう。ハードウェア、及びソフトウェアのこの互換性を明確に例示するために、様々な例示的な要素部品、ブロック、モジュール、回路、及びステップは、一般的にそれらの機能に関して上で述べられてきた。そのような機能がハードウェアまたはソフトウェアとして実施されるか否かは、特定のアプリケーション及びシステム全体に課せられた設計制限に依存する。当業者は、記述した機能を特定の各アプリケーションのために様々な方法で実施し得るが、そのような実施の決定は、本開示の範囲から逸脱するものと解釈されるべきではない。

20

30

【0090】

本明細書に開示された実施形態に関連して述べた方法またはアルゴリズムのステップは、直接、ハードウェアにおいて、プロセッサによって実行されるソフトウェア・モジュールにおいて、またはその二つの組み合わせにおいて具体化され得る。ソフトウェア・モジュールは、RAMメモリ、フラッシュ・メモリ、ROMメモリ、EPROMメモリ、EEPROMメモリ、レジスタ、ハード・ディスク、リムーバブル・ディスク、CD-ROM、または当技術分野で既知である他の形のあらゆる記憶媒体に存在し得る。例となる記憶媒体は、記憶媒体から情報を読み取ることができ、記憶媒体に情報を書き込むことができるようなプロセッサに結合され得る。代替的に、記憶媒体は、プロセッサに不可欠であり得る。プロセッサと記憶媒体はASIC内にあっても良い。このASICはユーザー装置内にあっても良い。あるいは、プロセッサと記憶媒体は、ディスクリート部品としてユーザー装置内にあっても良い。

40

【0091】

上の詳細な記載は、種々の実施形態に適用するように本発明の新規の特徴を示し、記載し、及び指摘する一方で、図示されたデバイスまたはプロセスの形態及び詳細における、種々の省略、代用及び変更は、本開示の範囲から逸脱することなく、当業者によって行われ得るということが理解されるべきである。認識されるにつれ、本発明は、本明細書に示す特徴及び利点の全てを提供しない形態の中で具体化され得る。それゆえに、いくつかの特徴は他とは別々に用いられ、実行され得る。本開示の範囲は、添付された特許請求の範囲、前の記載または両方によって明らかにされる。特許請求の範囲と同等の効果（meanin

50

g) 及び範囲内で生じる全ての変化は、その範囲内に包含される。

【 図 1 】

図 1

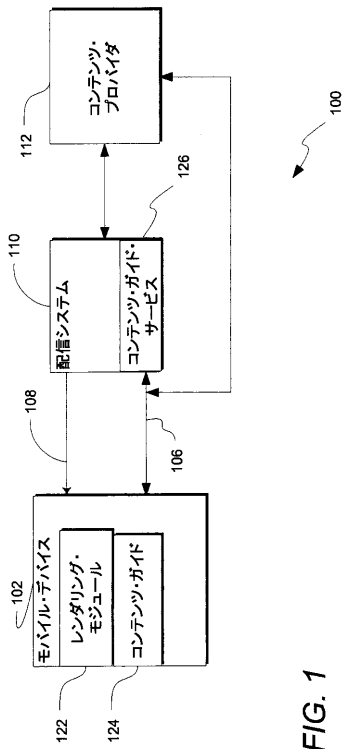


FIG. 1

【 図 2 】

図 2

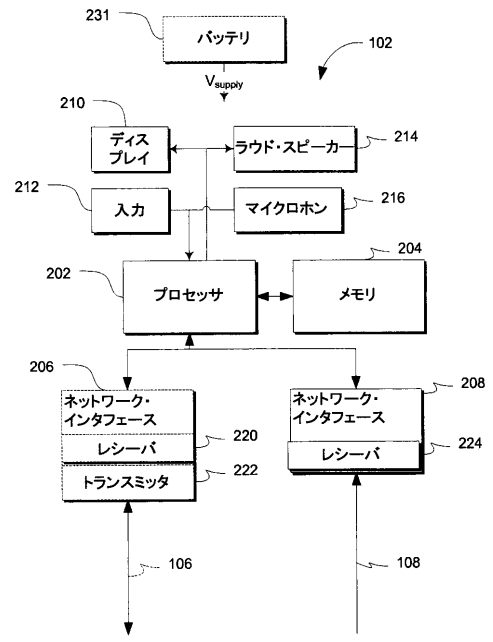
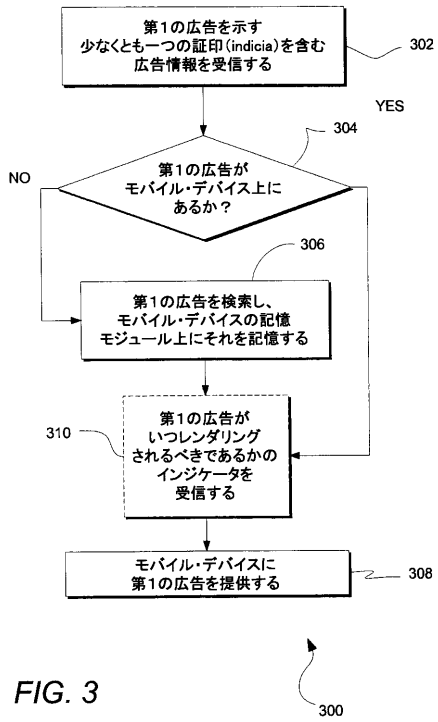


FIG. 2

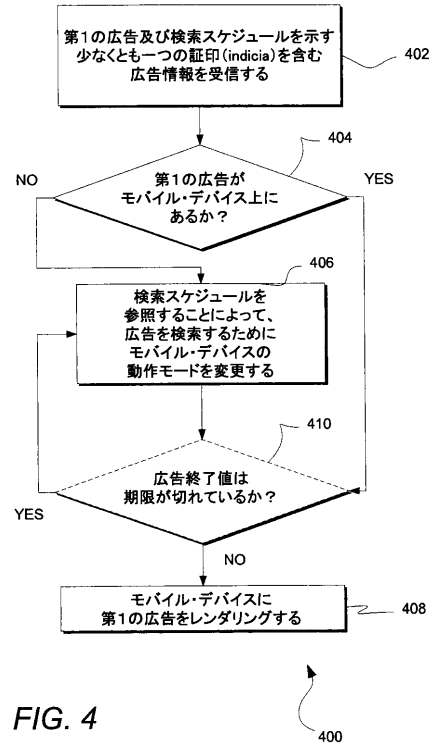
【 図 3 】

図 3



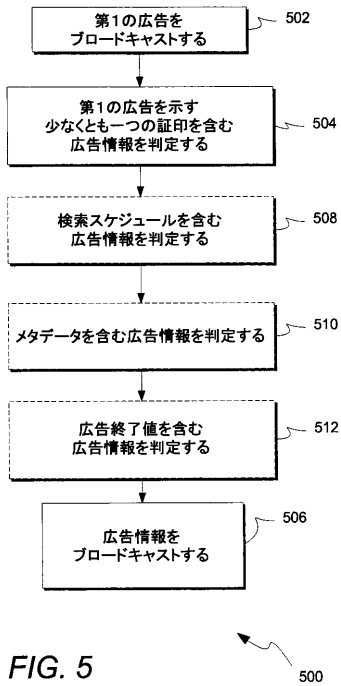
【 図 4 】

図 4



【 図 5 】

図 5



【手続補正書】

【提出日】平成25年2月6日(2013.2.6)

【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】

モバイル・デバイス・ディスプレイに第1のコンテンツ・アイテムを提示する尤度(likelihood)を増加させる方法であって、

前記第1のコンテンツ・アイテムをブロードキャストすることと、

前記第1のコンテンツ・アイテムの人口統計の適用(demographic applicability)、及び前記第1のコンテンツ・アイテムを示す証印を含むコンテンツ・アイテム情報を判定することと、

前記コンテンツ・アイテム情報を、前記第1のコンテンツ・アイテムとは別々にブロードキャストすることと、

を備える方法。

【請求項2】

前記第1のコンテンツ・アイテムに関連する検索スケジュールをブロードキャストすることと、

前記検索スケジュールから判定されることが出来る期間の間、前記第1のコンテンツ・アイテムについての要求を受信することと、

前記検索スケジュールから判定されることが出来る前記期間の間、前記第1のコンテンツ・アイテムを送信することと

を更に備える請求項1の方法。

【請求項3】

前記伝送することは、前記モバイル・デバイスとの直接接続上で前記第1のコンテンツ・アイテムを送信することを備える請求項2の方法。

【請求項4】

前記コンテンツ・アイテム情報は、前記第1のコンテンツ・アイテムの優先度を表すメタデータ、前記第1のコンテンツ・アイテムの一つまたはそれ以上の属性の優先度、または前記第1のコンテンツ・アイテムの人口統計の適用(demographic applicability)を更に含む請求項1の方法。

【請求項5】

モバイル・デバイス・ディスプレイに第1のコンテンツ・アイテムを提示する尤度(likelihood)を増加させる方法であって、

前記第1のコンテンツ・アイテムをブロードキャストすることと、

前記第1のコンテンツ・アイテムの人口統計の適用(demographic applicability)、提示スケジュール、及び前記第1のコンテンツ・アイテムを示す証印を含むコンテンツ・アイテム情報を判定することと、

前記コンテンツ・アイテム情報を、前記第1のコンテンツ・アイテムから別々にブロードキャストすることと

を備える方法。

【請求項6】

検索スケジュールをブロードキャストすることと、

前記検索スケジュールから判定されることが出来る期間の間に、前記第1のコンテンツ・アイテムについての要求を受信することと、

前記検索スケジュールから判定される期間の間、前記第1のコンテンツ・アイテムを送信することと

を更に備える請求項 5 の方法。

【請求項 7】

前記モバイル・デバイスに前記第 1 のコンテンツ・アイテムがレンダリング (render) されるべき時間を判定することと、

前記第 1 のコンテンツ・アイテムがレンダリングされるべき前記時間に、インジケータをブロードキャストすることと

を更に備える請求項 5 の方法。

【請求項 8】

前記コンテンツ・アイテム情報は、前記第 1 のコンテンツ・アイテムの優先度を表すメタデータ、前記第 1 のコンテンツ・アイテムの一つまたはそれ以上の属性の優先度、または前記第 1 のコンテンツ・アイテムの人口統計の適用 (demographic applicability) を更に含む請求項 5 の方法。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0091

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0091】

上の詳細な記載は、種々の実施形態に適用するように本発明の新規の特徴を示し、記載し、及び指摘する一方で、図示されたデバイスまたはプロセスの形態及び詳細における、種々の省略、代用及び変更は、本開示の範囲から逸脱することなく、当業者によって行われ得るということが理解されるべきである。認識されるにつれ、本発明は、本明細書に示す特徴及び利点の全てを提供しない形態の中で具体化され得る。それゆえに、いくつかの特徴は他とは別々に用いられ、実行され得る。本開示の範囲は、添付された特許請求の範囲、前の記載または両方によって明らかにされる。特許請求の範囲と同等の効果 (meaning) 及び範囲内で生じる全ての変化は、その範囲内に包含される。

(1) モバイル・デバイスのディスプレイにおける、第 1 の広告の提示の尤度 (likelihood) を増加させるモバイル・デバイスについての方法であって、

第 1 のブロードキャスト通信リンク上で前記モバイル・デバイスの記憶モジュール内に、検索スケジュール及び第 1 の広告マルチメディア・アイテムを示す少なくとも一つの証印 (indicia) を含む広告情報を受信することと、

前記広告情報に基づいて、前記第 1 の広告マルチメディア・アイテムは、前記モバイル・デバイスの前記記憶モジュール内に無いと判定することと、

遠隔デバイスから前記第 1 の広告マルチメディア・アイテムを検索するように、前記モバイル・デバイスの動作モードを変更することと

を備える方法。

(2) 前記変更することは、前記検索スケジュールを参照することによる (1) の方法。

(3) 前記変更することは、ユニキャスト・ネットワーク接続上で遠隔デバイスに接続することによる (1) の方法。

(4) 前記判定することに応答して、前記広告情報によって特定された広告マルチメディア・アイテムの伝送をモニタすることと、

前記モニタされた広告マルチメディア・アイテムを前記モバイル・デバイスの前記記憶モジュールに記憶することと

を更に備える (1) の方法。

(5) 前記広告情報内の広告終了値を特定すること、

前記広告終了値の経過に関連して、第 2 の広告マルチメディア・アイテムを検索することと

を更に備える (1) の方法。

(6) 前記第 1 の広告マルチメディア・アイテムが前記モバイル・デバイス上に無いと判定することは、前記広告情報、及び前記モバイル・デバイスのユーザーのユーザー・プロ

フィールドに基づく(1)の方法。

(7)前記広告情報は、前記第1の広告マルチメディア・アイテムの優先度を表すメタデータ、前記第1の広告マルチメディア・アイテムの一つまたはそれ以上の属性の優先度、または前記第1の広告マルチメディア・アイテムの人口統計の適用(demographic applicability)を更に含む(1)の方法。

(8)モバイル・デバイス・ディスプレイに第1の広告を提示する尤度(likelihood)を増加させる方法であって、

提示スケジュール及び第1の広告を示す証印を含む広告情報を受信することと、

前記広告情報に基づいて、前記第1の広告が前記モバイル・デバイス上に無いと判定することと、

遠隔デバイスから前記第1の広告を検索し、前記モバイル・デバイスの記憶モジュールに前記第1の広告を記憶することと、

前記モバイル・デバイスに前記第1の広告をレンダリング(render)することと

を備える方法。

(9)前記モバイル・デバイスに前記提示スケジュールを記憶することと、

前記モバイル・デバイス上で前記第1の広告を再生した後、前記提示スケジュールをアップデートすることと

を更に備える(8)の方法。

(10)前記第1の広告がいつ提供されるべきかのインジケータを受信することを更に備え、

前記第1の広告を提供することは、前記インジケータの参照による(8)の方法。

(11)前記第1の広告が前記モバイル・デバイスに無いと判定することは、前記広告情報、及び前記モバイル・デバイスのユーザーのユーザー・プロフィールに基づく(8)の方法。

(12)前記広告情報は、前記第1の広告の優先度を表すメタデータ、前記第1の広告の一つまたはそれ以上の属性の優先度、または前記第1の広告の人口統計の適用(demographic applicability)を更に含む(8)の方法。

(13)前記広告情報は、検索スケジュールを更に備え、前記検索することは、前記検索スケジュールの参照による(8)の方法。

(14)モバイル・デバイス・ディスプレイに第1の広告を提示する尤度(likelihood)を増加させる方法であって、

前記第1の広告をブロードキャストすることと、

検索スケジュール、及び前記第1の広告を示す証印を含む広告情報を検索することと、

前記広告情報をブロードキャストすることと、

を備える方法。

(15)前記検索スケジュールに従って、前記第1の広告についての要求を受信することと、

前記検索スケジュールに従って、前記第1の広告を送信することと

を更に備える(14)の方法。

(16)前記伝送することは、前記モバイル・デバイスとの直接接続上で前記第1の広告を送信することを備える(15)の方法。

(17)前記広告情報は、前記第1の広告の優先度を表すメタデータ、前記第1の広告の一つまたはそれ以上の属性の優先度、または前記第1の広告の人口統計の適用(demographic applicability)を更に含む(14)の方法。

(18)モバイル・デバイス・ディスプレイに第1の広告を提示する尤度(likelihood)を増加させる方法であって、

前記第1の広告をブロードキャストすることと、

提示スケジュール、及び前記第1の広告を示す証印を含む広告情報を判定することと、

前記広告情報をブロードキャストすることと

を備える方法。

- (1 9) 検索スケジュールをブロードキャストすることと、
前記検索スケジュールに従って、前記第 1 の広告についての要求を受信することと、
前記検索スケジュールに従って、前記第 1 の広告を送信することと
を更に備える (1 8) の方法。
- (2 0) 前記モバイル・デバイスに前記第 1 の広告がいつレンダリング (render) されるべきかを判定することと、
前記第 1 の広告がいつレンダリングされるべきかのインジケータをブロードキャストすることと
を更に備える (1 8) の方法。
- (2 1) 前記広告情報は、前記第 1 の広告の優先度を表すメタデータ、前記第 1 の広告の一つまたはそれ以上の属性の優先度、または前記第 1 の広告の人口統計の適用 (demographic applicability) を更に含む (1 8) の方法。
- (2 2) 第 1 の広告を提示するためのモバイル・デバイスであって、
提示スケジュール、及び前記第 1 の広告を示す証印を含む広告情報を受信するように構成されたレシーバと、
前記第 1 の広告の少なくとも一つを記憶するように構成された記憶モジュールと、
前記広告情報に基づいて、前記第 1 の広告が前記記憶モジュールに記憶されるかどうかを判定し、前記第 1 の広告が前記記憶モジュールに記憶されていないと判定された場合、
遠隔デバイスから前記第 1 の広告を検索し、前記記憶モジュール内に前記第 1 の広告を記憶するように構成されたプロセッサと、
前記モバイル・デバイスのディスプレイに前記第 1 の広告をレンダリング (render) するように構成されたレンダリング・モジュールと
を備えるモバイル・デバイス。
- (2 3) 前記広告情報は、検索スケジュールを更に含み、
前記プロセッサは、前記検索スケジュールを参照することによって、前記第 1 の広告を、
前記遠隔デバイスから検索するように構成されている (2 2) のモバイル・デバイス。
- (2 4) 前記プロセッサは、ユニキャスト・ネットワーク接続上で前記遠隔デバイスに接続するように、
前記モバイル・デバイスの動作を変更することによって、前記検索スケジュールを参照することによって前記遠隔デバイスから前記第 1 の広告を検索するように構成されている (2 3) のモバイル・デバイス。
- (2 5) 前記プロセッサは更に、前記広告情報内の広告終了値を特定し、前記広告終了値の経過に
応答して、第 2 の広告を検索するように構成されている (2 3) のモバイル・デバイス。
- (2 6) 前記プロセッサは更に、前記記憶モジュール内に前記提示スケジュールを記憶し、
前記レンダリング・モジュールが前記第 1 の広告をレンダリングした後に、前記提示スケジュールを
アップデートするように構成されている (2 2) のモバイル・デバイス。
- (2 7) 前記レシーバは更に、ブロードキャスト広告を受信するように構成され、
前記プロセッサは更に、前記受信されたブロードキャスト広告が、前記広告情報によって
特定されたと判定し、前記記憶モジュール内に前記受信されたブロードキャスト広告を
記憶するように構成されている (2 2) のモバイル・デバイス。
- (2 8) 前記レンダリング・モジュールは更に、前記第 1 の広告がいつレンダリングされるべきかの、
受信されたインジケータの参照により、前記第 1 の広告をレンダリングするように構成されている、
(2 2) のモバイル・デバイス。
- (2 9) プロセッサは、前記広告情報、及び前記モバイル・デバイスのユーザーのユーザー・
プロフィールに基づいて、前記記憶モジュール内に前記第 1 の広告が記憶されている
かどうかを判定するように構成されている (2 2) のモバイル・デバイス。
- (3 0) 前記広告情報は、前記第 1 の広告の優先度を表すメタデータ、前記第 1 の広告の一つ
またはそれ以上の属性の優先度、または前記第 1 の広告の人口統計の適用 (demographic applicability)
を更に含む (2 2) のモバイル・デバイス。

フロントページの続き

- (74)代理人 100095441
弁理士 白根 俊郎
- (74)代理人 100075672
弁理士 峰 隆司
- (74)代理人 100119976
弁理士 幸長 保次郎
- (74)代理人 100153051
弁理士 河野 直樹
- (74)代理人 100140176
弁理士 砂川 克
- (74)代理人 100158805
弁理士 井関 守三
- (74)代理人 100172580
弁理士 赤穂 隆雄
- (74)代理人 100179062
弁理士 井上 正
- (74)代理人 100124394
弁理士 佐藤 立志
- (74)代理人 100112807
弁理士 岡田 貴志
- (74)代理人 100111073
弁理士 堀内 美保子
- (74)代理人 100134290
弁理士 竹内 将訓
- (72)発明者 パー・ニールセン
アメリカ合衆国、カリフォルニア州 9 2 1 2 1、サン・ディエゴ、モアハウス・ドライブ 5 7
7 5
- (72)発明者 アミー・スザンヌ・マクガラガン
アメリカ合衆国、カリフォルニア州 9 2 1 2 1、サン・ディエゴ、モアハウス・ドライブ 5 7
7 5
- (72)発明者 スーザン・マクギャリー
アメリカ合衆国、カリフォルニア州 9 2 1 2 1、サン・ディエゴ、モアハウス・ドライブ 5 7
7 5
- Fターム(参考) 5K127 AA36 BA03 JA03 JA09 JA50 KA02
5K201 BA07 BB08 CB12 CC01 DA02 DC04 EC05 ED05

【外国語明細書】

2013118661000001.pdf