

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第6部門第3区分

【発行日】平成30年9月20日(2018.9.20)

【公表番号】特表2017-527906(P2017-527906A)

【公表日】平成29年9月21日(2017.9.21)

【年通号数】公開・登録公報2017-036

【出願番号】特願2017-510499(P2017-510499)

【国際特許分類】

G 06 F 3/041 (2006.01)

G 06 F 3/0488 (2013.01)

【F I】

G 06 F 3/041 5 3 4

G 06 F 3/0488

【手続補正書】

【提出日】平成30年8月13日(2018.8.13)

【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】

コンピュータデバイスが、タッチ表面を介した入力ツールによるタッチ入力を受け取るステップであって、前記入力ツールがスタイラス、ペン、または別の入力アイテムのうちの少なくとも1つを含む、ステップと、

前記入力ツールに関連付けられたユーザの手を識別するステップと、

前記コンピュータデバイスが、前記タッチ表面を介して現在表示されている選択可能なグラフィカル要素を識別するステップと、

前記コンピュータデバイスが、前記選択可能なグラフィカル要素の位置および前記入力ツールに関連付けられた前記ユーザの前記手に少なくとも部分的に基づいて、前記タッチ表面に非アクティブ領域を規定するステップであって、前記選択可能なグラフィカル要素の少なくとも一部の周りに前記非アクティブ領域を規定することを含む、ステップと、

前記選択可能なグラフィカル要素の選択を可能にするステップと、

前記非アクティブ領域で受け取られた前記ユーザによるタッチ入力を抑制するステップと、

を含む方法。

【請求項2】

前記非アクティブ領域は、

前記タッチ表面の形状、

筐体内の前記タッチ表面の位置、

前記ユーザによる前記タッチ入力または前記ユーザによる別のタッチ入力の幾何学的形状、

前記タッチ表面と相互作用しているユーザの数、

前記入力ツールと関連付けられた前記ユーザに関する情報、

現在動作しているアプリケーションに関する情報、

前記タッチ表面の配向、または

前記ユーザの言語、

のうちの少なくとも1つに基づいて規定される、請求項1に記載の方法。

【請求項 3】

前記入力ツールによる前記タッチ入力が前記タッチ表面上での位置を変更した場合に、前記入力ツールによる前記タッチ入力に関連させて前記非アクティブ領域を維持するステップをさらに含む、請求項 1 または 2 に記載の方法。

【請求項 4】

前記入力ツールによる前記タッチ入力が前記タッチ表面上に留まる間、前記タッチ表面において前記非アクティブ領域を維持するステップをさらに含む、請求項 1 ~ 3 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 5】

前記非アクティブ領域は、前記入力ツールの前記タッチ入力の前記位置から前記タッチ表面の底縁部まで延びるとともに、前記入力ツールの前記タッチ入力の前記位置から前記タッチ表面の上縁部まで延びる、請求項 1 ~ 4 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 6】

入力ツールによるタッチ入力を受け取るタッチ表面と、

前記タッチ表面に対して通信可能に結合された 1 つまたは複数のプロセッサと、

前記 1 つまたは複数のプロセッサに対して通信可能に結合されたメモリと、

を備えるシステムであって、前記メモリは、実行された場合に前記 1 つまたは複数のプロセッサに、

前記入力ツールによる前記タッチ入力に関連させた、前記タッチ表面の非アクティブ領域を規定することであって、前記システムが第 1 のタイプの入力を受け取ることが可能になったときに前記非アクティブ領域の第 1 のサイズまたは形状を規定すること、および、前記システムが第 2 のタイプの入力を受け取ることが可能になったときに前記非アクティブ領域の第 2 のサイズまたは形状を規定することを含む、ことと、

前記非アクティブ領域においてユーザから受け取られたタッチ入力を非意図的なものとして分類することと、

を含む動作を実行させるコンピュータ可読命令を格納する、システム。

【請求項 7】

前記非アクティブ領域は、前記入力ツールによる前記タッチ入力の位置および前記入力ツールによる前記タッチ入力の進行方向に少なくとも部分的に基づいて規定される、請求項 6 に記載のシステム。

【請求項 8】

前記非アクティブ領域は、当該システムの配向に少なくとも部分的に基づいて規定され、前記規定することは、当該システムが第 1 の配向に配向していることに応答して第 1 の特性を有するように前記非アクティブ領域を構成すること、および、当該システムが第 2 の配向に配向していることに応答して第 2 の特性を有するように前記非アクティブ領域を構成することを含み、前記第 1 の特性および前記第 2 の特性はそれぞれ、サイズ、形状、または位置のうちの少なくとも 1 つを含む、請求項 6 または 7 に記載のシステム。

【請求項 9】

前記非アクティブ領域は、前記ユーザの言語に少なくとも部分的に基づいて規定され、前記規定することは、前記ユーザが第 1 の言語でやり取りすることに応答して第 1 の特性を有するように前記非アクティブ領域を構成すること、および、前記ユーザが第 2 の言語でやり取りすることに応答して第 2 の特性を有するように前記非アクティブ領域を構成することを含み、前記第 1 の特性および前記第 2 の特性はそれぞれ、サイズ、形状、または位置のうちの少なくとも 1 つを含む、請求項 6 ~ 8 のいずれか一項に記載のシステム。

【請求項 10】

前記非アクティブ領域は、前記タッチ表面の幾何学的形状に少なくとも部分的に基づいて規定され、前記タッチ表面の前記幾何学的形状は、サイズ、形状、または位置のうちの少なくとも 1 つを含み、前記非アクティブ領域のサイズ、形状、または位置のうちの少なくとも 1 つは、前記タッチ表面の前記サイズ、前記形状、または前記位置のうちの少なくとも 1 つと関連する、請求項 6 ~ 9 のいずれか一項に記載のシステム。

【請求項 1 1】

前記非アクティブ領域は、前記ユーザによる前記タッチ入力の幾何学的形状に少なくとも部分的に基づいて規定され、前記ユーザによる前記タッチ入力の前記幾何学的形状は、サイズ、形状、または位置のうちの少なくとも 1 つを含み、前記非アクティブ領域のサイズ、形状、または位置のうちの少なくとも 1 つは、前記ユーザによる前記タッチ入力の前記サイズ、前記形状、または前記位置のうちの少なくとも 1 つと関連する、請求項 6 ~ 10 のいずれか一項に記載のシステム。

【請求項 1 2】

前記動作が、

前記非アクティブ領域において前記ユーザから受け取られた 1 つまたは複数の付加的なタッチ入力が、タッチ入力の速度、進行方向、または数のうちの少なくとも 1 つと関連する 1 つまたは複数の基準を満たすものと決定することと、

前記ユーザによる前記 1 つまたは複数の付加的なタッチ入力が前記 1 つまたは複数の基準を満たすとの決定に応答して、前記ユーザによる前記 1 つまたは複数の付加的なタッチ入力を意図的なものとして分類することと

をさらに含む、請求項 6 ~ 1 1 のいずれか一項に記載のシステム。

【請求項 1 3】

実行された場合に、

タッチ表面を介した入力ツールによるタッチ入力を受け取ることと、

前記タッチ表面を介して現在表示しているアプリケーションのタイプ少なくとも部分的に基づいて、前記入力ツールによる前記タッチ入力の位置に関連して、前記タッチ表面の特定領域を規定することであって、書き込み入力に関連付けられているアプリケーションのタイプに応答して、前記特定領域の第 1 のサイズまたは形状を規定すること、および、書き込み入力以外の別のタイプの入力に関連付けられているアプリケーションのタイプに応答して、前記特定領域の第 2 のサイズまたは形状を規定することを含み、前記第 1 のサイズまたは形状は、前記第 2 のサイズまたは形状よりも大きい、ことと、

前記タッチ表面の前記特定領域内でユーザから受け取られたタッチ入力の処理を無効化することと、

を含む動作の実行を 1 つまたは複数のプロセッサに指示するコンピュータ可読命令を格納した 1 つまたは複数のコンピュータ可読記憶媒体。

【請求項 1 4】

前記動作が、

前記入力ツールから一意の識別子を取得することと、

前記一意の識別子を利用してユーザ情報を取得することであって、前記ユーザ情報が、前記ユーザの設定、前記ユーザの四肢に関する特性、前記ユーザの利き手、または前記ユーザの言語のうちの少なくとも 1 つを示すことと、

をさらに含み、

前記タッチ表面の前記特定領域は、前記ユーザ情報に少なくとも部分的に基づいて規定される、請求項 1 3 に記載の 1 つまたは複数のコンピュータ可読記憶媒体。

【請求項 1 5】

前記動作が、

前記特定領域において、前記ユーザによる 1 つまたは複数の付加的なタッチ入力を受け取ることと、

(i) 前記ユーザによる前記 1 つまたは複数の付加的なタッチ入力の速度が速度基準を満たすとの決定、(i i) 前記ユーザによる前記 1 つまたは複数の付加的なタッチ入力の進行方向が特定の方向であるとの決定、または(i i i) 前記ユーザによる前記 1 つまたは複数の付加的なタッチ入力の数が数基準を満たすとの決定のうちの少なくとも 1 つを行うこと、

前記決定に応答して、前記ユーザによる前記 1 つまたは複数の付加的なタッチ入力の処理を有効化することと、

をさらに含む、請求項 1 3 または 1 4 に記載の 1 つまたは複数のコンピュータ可読記憶媒体。