(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4986379号
(P4986379)
(45)発行日　平成24年7月25日(2012.7.25)　(24)登録日　平成24年5月11日(2012.5.11)

(51)Int.Cl.　　F I
G06F 13/00 (2006.01)　　G06F 13/00 560A
G06F 12/00 (2006.01)　　G06F 12/00 520E
　　G06F 12/00 520P

請求項の数 19　(全 35 頁)

(21)出願番号　特願2003-505797 (P2003-505797)
(86)(22)出願日　平成14年5月16日 (2002.5.16)
(65)公表番号　特表2004-533076 (P2004-533076A)
(43)公表日　平成16年10月28日 (2004.10.28)
(86)国際出願番号　PCT/US2002/015822
(87)国際公開番号　WO2002/103548
(87)国際公開日　平成14年12月27日 (2002.12.27)
審査請求日　平成17年5月12日 (2005.5.12)
審判番号　不服2009-10443 (P2009-10443/J1)
審判請求日　平成21年6月1日 (2009.6.1)
(31)優先権主張番号　60/298,372
(32)優先日　平成13年6月15日 (2001.6.15)
(33)優先権主張国　米国 (US)
(31)優先権主張番号　09/906,023
(32)優先日　平成13年7月13日 (2001.7.13)
(33)優先権主張国　米国 (US)

(73)特許権者　596102126
ソニー　ピクチャーズ　エンターテインメント　インコーポレイテッド
アメリカ合衆国　カリフォルニア州　９０２３２　カルバー　シティ　ウエスト　ワシントン　ブルーバード　１０２０２
(73)特許権者　503393353
ソニー　コーポレーション
アメリカ合衆国　ニュージャージー州　０７６５６－８００２　パークリッジ　ソニー　ドライブ　１
(74)代理人　100082005
弁理士　熊倉　禎男
(74)代理人　100067013
弁理士　大塚　文昭
最終頁に続く

(54)【発明の名称】コンテンツ管理システム及び方法

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
ストレージ装置と、
表示装置と、
上記ストレージ装置に、ウェブページの低レベルから高レベルのウェブサイト要素を含む異なる階層レベルによるウェブサイト要素を保存及び保守し、該ウェブサイト要素を前記低レベルから高レベルの階層構造にソートし、少なくとも一つの高レベルのウェブサイト要素にメタデータを添付し、該メタデータを上記少なくとも一つの高レベルのウェブサイト要素から、少なくとも一つの低レベルのウェブサイト要素に渡し、該少なくとも一つの低レベルのウェブサイト要素と該少なくとも一つの高レベルのウェブサイト要素とを関連付け、上記階層構造を介したプロジェクトレベルまでの上位の方向に、該少なくとも一つの高レベルのウェブサイト要素と該少なくとも一つの低レベルのウェブサイト要素とをデータパッケージに統合するプロセッサとを備えるコンテンツ管理システム。
【請求項２】
上記プロセッサは、更に、上記メタデータに基づいてウェブサイト要素をソートすることを特徴とする請求項１記載のコンテンツ管理システム。
【請求項３】
上記表示装置は、上記プロセッサにローカルで接続されていることを特徴とする請求項１記載のコンテンツ管理システム。
【請求項４】

上記プロセッサと通信し、ユーザインタフェースを提供する少なくとも１つのサーバネットワーク機器と、
上記少なくとも１つのサーバネットワーク機器にネットワークを介して接続され、上記ユーザインタフェースにアクセスする少なくとも１つのユーザネットワーク機器とを更に備える請求項１記載のコンテンツ管理システム。
【請求項５】
上記表示装置は、上記少なくとも１つのユーザネットワーク機器にローカルで接続されていることを特徴とする請求項４記載のコンテンツ管理システム。
【請求項６】
上記ウェブサイト要素は、複数のプロジェクト、ポッパー、プロモート、ページを含むことを特徴とする請求項１記載のコンテンツ管理システム。
【請求項７】
上記メタデータは、複数の上記プロジェクト、上記ポッパー、上記プロモート、上記ページ情報を含むことを特徴とする請求項６記載のコンテンツ管理システム。
【請求項８】
上記情報は、名称、タイトル、アーチスト名、作者名、クレジット、キーワード、説明、ファイルタイプ、著作権情報、要約のうちの少なくとも１つを含むことを特徴とする請求項７記載のコンテンツ管理システム。
【請求項９】
上記ネットワークは、インターネットであり、上記ユーザインタフェースは、ウェブサイトであることを特徴とする請求項４記載のコンテンツ管理システム。
【請求項１０】
上記少なくとも一つの高レベル及び低レベルのウェブサイト要素は、オフラインでデータパッケージに統合されることを特徴とする請求項９記載のコンテンツ管理システム。
【請求項１１】
上記データパッケージは、ウェブサイトを介してオンラインで表示されることを特徴とする請求項９記載のコンテンツ管理システム。
【請求項１２】
上記データパッケージは、ウェブページ、ポッパー、プロモートのうちの少なくとも１つを含むことを特徴とする請求項１０記載のコンテンツ管理システム。
【請求項１３】
上記ウェブページは、フラッシュ（Flash）でプログラミングされることを特徴とする請求項１２記載のコンテンツ管理システム。
【請求項１４】
上記プロモートは、グラフィック画像を含むことを特徴とする請求項１２記載のコンテンツ管理システム。
【請求項１５】
上記プロモートは、テキストリンクを含むことを特徴とする請求項１２記載のコンテンツ管理システム。
【請求項１６】
上記ウェブページは、メディアコンテンツアイテム、ページ、ポッパー、広告、外部リンクのうちの少なくとも１つにリンクされた少なくとも１つのプロモートを含むことを特徴とする請求項１２記載のコンテンツ管理システム。
【請求項１７】
上記外部リンクは、ウェブサイトへのリンクとして選択可能であることを特徴とする請求項１６記載のコンテンツ管理システム。
【請求項１８】
上記メディアコンテンツアイテムは、オーディオ、ビデオ、写真、アニメーション、音楽のうちの少なくとも１つであることを特徴とする請求項１６記載のコンテンツ管理システム。

【請求項１９】
上記ポッパーは、上記メディアコンテンツアイテムを再生するメディアプレイヤを含むことを特徴とする請求項１６記載のコンテンツ管理システム。
【発明の詳細な説明】
【関連出願】
【０００１】
本出願は、２００１年6月１５日に出願された仮出願番号６０／２９８，３７２の優先権を主張する。この仮出願は、引用によってここに援用される。また、本出願は、２００１年7月１３日に出願された米国通常特許出願、代理人整理番号０４１８９２－０２１５、発明の名称「メディアコンテンツの作成及び編集システム及び方法（Media Content Creating and Editing System and Process）」に関連し、この出願の内容も、ここに引用によって援用される。
【技術分野】
【０００２】
本発明は、一般的にはメディアコンテンツを管理するコンテンツ管理システム及び方法に関し、特に実施例では、メディアコンテンツの作成、編集、共用及び公開するブロードバンド創造性プラットホームをオンラインで管理するシステム及び方法に関する。
【背景技術】
【０００３】
インターネットを含む最新のネットワーク環境において、ネットワークユーザは、メディアコンテンツを様々な形式で利用することができる。例えば、インターネットユーザは、様々なインターネットサイトにアクセスして、例えばメディアプレイヤ上で音楽、ビデオ、画像、写真又は他のメディアコンテンツを含む電子ファイルを再生することができる。一般的に、このようなファイルは大きい。また、一般的に、インターネットサイトは、インターネットユーザによってアクセスされたときに、このようなメディアコンテンツを表示するために用いられるメディアプレイヤポップアップウィンドウ及び他のウェブサイト要素（例えばウェブページ）を、オンラインで動的に生成する。したがって、このようなメディアコンテンツがインターネットユーザによってアクセスされたとき、通常、アクセスの遅延は長くない。更に、多くのインターネットウェブサイトのウェブページは、フラッシュアニメーションを含んでおり、フラッシュアニメーションは、ウェブサイトユーザによってアクセスされると、オンラインで動的に生成されることがある。これに応じて、アクセスは、長く遅延する。
【０００４】
アクセスが長く遅延することに加えて、ウェブサイト上でこのようなメディアコンテンツ及びフラッシュアニメーションの配信をプログラミング及び管理することは、複雑であり、プログラミング及びウェブサイトアニメーションの専門家を必要とすることから、コストがより高くなることもある。
【０００５】
インターネットのこのようなメディアコンテンツ及びフラッシュアニメーションを提供するウェブサイトが成功するかは、ウェブサイト管理者がウェブページ、ポップアップスクリーン及び他のウェブサイト要素を作成、編集、複製及び生成する容易さ及び速度に、少なくとも部分的に左右される。ウェブサイトが成功するかは、更に、メディアコンテンツファイル及びウェブページをアクセスする際の遅延をより短くするかに依存する。更に、ウェブサイトが成功するかは、ウェブサイト上でのメディアコンテンツのより効率的な管理及びウェブサイトファイルストレージシステムに格納されているファイルに対する十分な安全性に依存する。
【０００６】
安全でないファイルストレージシステムを備えるウェブサイトと同様に、複雑なプログラミングタスクを要するウェブサイト及び能率が悪いメディアコンテンツファイル管理システムは、今日のインターネット環境において勝ち残ることは困難である。更に、プログ

ラミングのエラー及び機密の漏洩は、ウェブサイトのダウン時間を引き延ばすことにつながる。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

したがって、最小限のプログラミングの複雑さでウェブページ及び他のウェブサイト要素を効率的に素早く生成するコンテンツ管理システム及び方法が、必要とされている。更に、より効率的にメディアコンテンツファイルを管理するコンテンツ管理システム及び方法が、必要とされている。それに加えて、ウェブサイトのファイルストレージシステムに格納されているファイルに対するより高い安全性を提供するコンテンツ管理システム及び方法が、必要とされている。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

本発明は、上述した従来の技術の問題を解決するために、メタデータをウェブサイト要素に添付し、このメタデータによりウェブサイト要素を階層構造にソートするコンテンツ管理システム及び方法を提供する。

【０００９】

本発明の実施例は、１つ以上のユーザネットワーク機器と、１つ以上のユーザネットワーク機器に通信リンクを介して接続された１つ以上のサーバネットワーク機器とを備えるオンライン環境内で実現される。

【００１０】

本発明の更なる実施例は、命名法（naming convention）に基づいて、ネットワークドライブに格納されているメディアコンテンツを自動的にアップロードし、及び取り込むコンテンツ管理システム及び方法を提供する。

【００１１】

本発明の更なる実施例は、ウェブサイト管理者が内部クロックを進め、将来の時刻におけるウェブサイトのスナップショットを撮ることを可能にするコンテンツ管理システム及び方法を提供する。

【００１２】

本発明の更なる実施例は、ウェブサイト要素を承認して生成するための階層的な承認レベルを有するコンテンツ管理システム及び方法を提供する。

【００１３】

本発明の更なる実施例は、ウェブサイト管理者がウェブサイトユーザのメディアコンテンツをデータベースに取り込み、ユーザのメディアコンテンツにメタデータを添付することを可能にするコンテンツ管理システム及び方法を提供する。

【００１４】

本発明の更なる実施例は、メディアコンテンツにランダム番号を割り当てることにより、ウェブサイトユーザのメディアコンテンツをアップロードしてデータベースに保存するコンテンツ管理システム及び方法を提供する。

【００１５】

本発明の更なる実施例は、ウェブサイト管理者が複数のメディアコンテンツのピースを１つの論理ユニットにパッケージ化することを可能にするコンテンツ管理システム及び方法を提供する。

【００１６】

本発明の一実施例においては、コンテンツ管理システム及び方法は、複数のウェブページ及びプログラミングされた要素をユーザに表示する、ユーザがアクセス可能なウェブサイトを管理する。このウェブサイトにより、ユーザは、メディアコンテンツアイテムを作成及び編集し、メディアコンテンツアイテムをユーザストレージ領域に保存し、ユーザストレージ領域内のメディアコンテンツアイテムを管理し、メディアコンテンツアイテムを他のユーザと共有し、メディアコンテンツアイテムを他のユーザに表示するためのユーザ

ショーケースページを構成及び管理でき、これによりメディアコンテンツの作成及び公開処理を容易にすることができる。

【００１７】

本発明のこれらの及びこの他の目的、特徴及び利点は、添付の図面及び請求の範囲とともに、以下に示す本発明の実施の形態の説明により、当業者に明らかとなる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１８】

以下、本発明を実施することができる特定の実施例を、添付の図面を参照して説明する。本発明の範囲から逸脱することなく、他の実施例を用い、また、構成を変更することができることは、明らかである。

【００１９】

本発明の実施例は、コンテンツをプログラミング、スケジューリング、アップローディング、格納及び管理するコンテンツ管理システム及び方法に関する。一実施例において、コンテンツ管理システム及び方法は、オンラインでメディアコンテンツアイテムを作成、編集、共用及び公開するブロードバンド創造性プラットホームの状況において、コンテンツをプログラム、スケジュール、アップロード、格納及び管理する。

【００２０】

具体的な実施例において、ブロードバンド創造性プラットホームは、ユーザ間でメディアコンテンツアイテムを共有するためのツールだけでなく、メディアコンテンツアイテムのオンライン及びオフライン作成及び編集のために、及びメディアコンテンツアイテムのオンライン公開のために必要とされるデジタル資産及びツールをユーザに提供するウェブサイトとして実現される。本明細書中で用いる用語「デジタル資産（digital assets）」は、ユーザ自身のメディアの作成において、ウェブサイトのユーザによって利用できるようにされたメディアコンテンツを指すものである。本明細書中で用いる用語「メディアコンテンツ（media content）」及び「メディアコンテンツアイテム（media content item）」は、これらに限定されるものではないが、デジタルのビデオ、オーディオ、写真、図形、テキスト及びアニメーションを含む全ての形式の電子コンテンツ（すなわち電子形式で読み出し、処理することができるコンテンツ）を指すものである。

【００２１】

コンテンツ管理システム及び方法の実施例では、これらに限定されるものではないが、以下の１つ以上の機能を提供する。（１）ウェブサイト管理者が、これらに限定されるものではないが、プロジェクト（project）、ポッパー（popper）、プロモート（promote）及びページを含むウェブサイト要素をプログラム、スケジュール及び管理するのを可能にする機能、（２）メタデータをウェブサイト要素に付加して、ウェブサイト要素を階層的にソートする機能、（３）命名法（naming convention）に基づいてメディアコンテンツを自動的にアップロード及び取り込む機能、（４）ウェブサイト管理者が、ウェブサイトのスナップショットを撮るために、内部クロックを将来の時間に進めるのを可能にする機能、（５）ウェブサイト管理者が階層的な許可レベルに基づいてウェブサイト要素を承認するのを可能にする機能、（６）最も高い許可レベルで承認したウェブサイト要素を生成する機能、（７）ウェブサイトユーザのメディアコンテンツをデータベースに取り入れ、ウェブサイトユーザのメディアコンテンツにメタデータを付加する機能、（８）メディアコンテンツに乱数を割り当てることによって、ウェブサイトユーザのメディアコンテンツをデータベースにアップロードして格納する機能、（９）メディアコンテンツの多数の部分をロジカルユニットにパッケージ化する機能。

【００２２】

コンテンツ管理システム及び方法の実施例は、コンピュータシステムのネットワークにおいて採用することができる。ネットワークの構成要素は、これに限定されるものではないが、インターネットのようなワイドエリアネットワーク全体に亘って相互接続することができる。トップレベルにおいて、サーバネットワーク機器（「サーバ」）は、ブロードバンド創造性プラットホームの動作をサポートして、プラットホームのユーザによってア

クセスすることができるデジタル資産及び他のメディアコンテンツを格納する。ウェブサイトは、独立プロバイダからのデジタル資産及び他のメディアコンテンツを認可又は所有することができる。サーバは、ユーザが作成し、プラットホームにアップロードすることができるユーザ作成のコンテンツ用の記憶空間を確保する。

【００２３】

ウェブサイトは、ホームページと、このホームページに根で互いにリンクした多数の更なるウェブページとを含むことができる。ウェブサイトのページは、これらに限定されるものではないが、例えばユーザ設定（settings）ページ、ユーザプロフィールページ、ユーザショーケース（showcase）ページ、ユーザ伝記（biography、「人物紹介（bio）」）ページ、チャンネル（ジャンル）ページ及び地域（zone）ページ等の様々な種類のページからなる。また、ユーザは、これらに限定されるものではないが、オーディオポッパー、ビデオポッパー及びツールポッパーを含むポップアップスクリーン（「ポッパー」）の機能をページ内で起動、視聴及び利用することができる。ユーザはウェブサイトのページの範囲内でリンクを辿ることにより、又はこれらに限定されるものではないが、例えば検索ツール、プラットホームのメディアコンテンツに対する図形ガイド、仮想ボタン（指定された選択可能なアイコン又は領域）のようなユーザが選択可能な操作子、メニュー、リスト等の様々なツールを用いることにより、ウェブサイトを介して閲覧することができる。

【００２４】

あらゆるソースからの、サイトの全てのメディアコンテンツアイテムは、「メタデータ」（すなわちユーザ又はウェブサイト管理者が入れることができるメディアコンテンツアイテムに関する記述又は分類データ）に関連させることができ、メタデータは、メディアコンテンツアイテムをアップロード、格納、編成及び管理するためにコンテンツ管理システム及び方法によって用いられる。例えば、メディアコンテンツ検索及びガイド機能は、このメタデータを用いて実現することができる。例えば、ユーザは、メディアコンテンツアイテムに関連したあるメタデータ、例えばこれらに限定されるものではないが、メディアコンテンツアイテムタイプ、メディアコンテンツアイテムキーワード及びメディアコンテンツアイテム作成者に基づいて、ウェブサイト上でメディアコンテンツアイテムを検索することができる。

【００２５】

ウェブサイトのホームページは、ウェブサイト上の他のページに対するリンクだけでなく、他のウェブサイトに対するリンクを含んでいる。ユーザは、お気に入りのリンクをアクセスし、追加、削除することによって、お気に入りのリンクを管理することができる。一実施例において、ホームページは、所望の機能を選択するためのユーザが選択可能な操作子を含むことができる。ホームページは、また、例えば宣伝ページ、ポッパー、広告、ウェブサイト又は他の宣伝エンティティにリンクされたグラフィックイメージであるユーザが選択可能な宣伝領域（「プロモート（promotes）」）を含むことができる。

【００２６】

本発明の具体的な実施例に係るシステム及び方法により、登録してウェブサイトにログオンしたウェブサイトのユーザが利用できるデジタル資産及びツールがあるウェブサイトを編成して管理することができる。一実施例において、ユーザは、利用できるデジタル資産及びツールにアクセスするために署名する（例えば、料金を払う）ことができる。他の実施例において、デジタル資産及びツールの縮小されたバージョンは、登録か未登録に関係なく、無料でウェブサイトのユーザに利用できるようにすることができる。これらのツールの完全版は、ウェブサイトから有料で購入するか、リースすることができる。

【００２７】

ある実施例において、メディア作成及び編集ツールは、ユーザ自身のメディアコンテンツアイテムをオンライン又はオフラインで作成及び編集するために、ユーザによってアクセスされ、ダウンロードされることができる。ウェブサイトユーザによって作成されるメディアコンテンツアイテムは、ユーザに利用できるようにウェブサイトにアップロードされ、記憶領域に格納されることができる。これらの格納されたメディアコンテンツアイテ

ムは、これらに限定されるものでないが、格納されたメディアコンテンツアイテムを定義し、ソートし、検索し、共有し、削除する等様々な方法でユーザによって編成され、管理されることができる。

【００２８】

ある実施例において、また、ウェブサイトは、例えば所定のスタイルを有するテンプレートでプラットホームの他のユーザに、このコンテンツを表示する「ショーケースページ」をユーザに提供することができる。ショーケースページは、プラットホームの他のユーザによって見えることができる。ショーケースページは、ユーザが他のユーザに個人的で他の情報を表示することができるユーザの「伝記ページ」にリンクされることができる。一実施例において、ユーザのショーケースページ上に表示されるメディアコンテンツアイテムが特に優れている場合、ウェブサイト管理者は、コンテンツ管理システム及び方法を用いて、それらのメディアコンテンツアイテムをウェブサイトのメイン表示ページに「取り込む（ingest）」ことを選択することができる。

【００２９】

一実施例において、ホームページは、ウェブサイト上のメディアコンテンツを「体験する」、「作成する」、「連結する」からなる選択肢をユーザに提供するユーザが選択可能な操作子を含んでいる。ユーザは、自分の目的に従い、これらの３つ操作子のうちの１つを選択することができる。

【００３０】

ユーザがメディアコンテンツを「体験する」ことを選択したとき、ユーザは、ウェブサイトのユーザによって作成されたメディアコンテンツだけでなく、独立したソースから許可されたメディアコンテンツを、体験する（すなわち見る、聞く、又は認識する）ことができる。一実施例において、ユーザがメディアコンテンツを体験することを選択したとき、それぞれが特別なチャンネルのホームページにリンクした、ユーザが選択可能な様々な操作子を選択する更なる選択肢を、ユーザに表示するようにしてもよい。あるチャンネルのホームページは、特別のジャンルのメディアコンテンツ（例えばコメディ、ドラマ、アクション、空想科学小説、ホラー又は音楽）が表されるメインページである。このメインページは、他のページにリンクする、又はユーザにメディアコンテンツを表示するプロモートを含んでいる。

【００３１】

ユーザがメディアコンテンツを「作成する」ことを選択したとき、ユーザは、メディアコンテンツを作成及び／又は編集するメディア作成及び編集ツールへのアクセスが提供される。また、ユーザは、デジタル資産が「資産パック（asset packs）」の形で提供されてもよい。これらの資産パックは、例えば、ユーザ自身のメディアコンテンツに組み込まれ、又は組み合わせられるビデオ及びオーディオの部分を含むことができる。例えば、各資産パックは、特定のジャンルに関連したオーディオ及びビデオの部分を含んでいてもよい。例えば、「アクション」資産パックは、爆発、カーチェイス及び銃撃戦のビデオ及び／又はオーディオの部分を含んでいてもよい。同様に、「コメディ」資産パックは、独演コメディアンのビデオ及び／又はオーディオ部分、テレビジョン及びラジオショーからの寸劇及びコメディ映画からの場面を含んでいてもよい。更なる実施例として、ポピュラー音楽のグループによって演奏されている音楽のビデオ及び／又はオーディオ部分を「音楽」資産パックは含んでいてもよい。メディア作成及び編集ツールを用いて、例えば、ユーザは、ビデオ、アニメーション、オーディオの他のデジタルメディアを所定のテンプレート及びスケジュールに挿入することができる。

【００３２】

チャンネルホームページは、そのチャンネルホームページ上のジャンルと関連したデジタル資産に接続させるユーザが選択可能な操作子を含むことができる。したがって、例えば、ユーザはアクションチャンネルホームページを経験することができ、そして、ユーザをアクション資産パックに接続させることができるそのページ上の作成されたユーザが選択可能な操作子を選択することができる。アクション資産パックは、これらには限定され

るものではないが、爆発、カーチェイス及び戦闘シーン含むアクションシーンの、例えばビデオ、オーディオ及びアニメーションの部分を含むことができる。そして、ユーザは、ユーザ自身で作成したアクション部分を用いることができる。例えば、ユーザは、自転車から落ちる子のビデオを見ることができる。ユーザは、ユーザのビデオで子が落ちるその瞬間に、ウェブサイトから得られる爆発のビデオ部分を挿入することができる。そして、ユーザは、ウェブサイト上のユーザ自身のユーザショーケースページ上でこのビデオを表示することができる。

【００３３】

ユーザが「接続」メディアコンテンツを選択すると、ユーザには、例えば、メディアコンテンツ（メタデータ）に関する情報を加入することができるアップロードページ又はポッパーが示される。そして、メディアコンテンツは、ウェブサイト上のユーザのショーケースページにアップロードされる。メディアコンテンツを選択すると、ユーザには、例えば、メディアコンテンツ（メタデータ）に関する情報を入力することができるアップロードページ又はポッパーが示される。そして、メディアコンテンツは、ウェブサイト上のユーザのショーケースページにアップロードされる。一実施例において、「ユーザ名（/USERNAME）」に続いてウェブサイトのユニフォームリソースロケータ（Uniform Resource Locator：ＵＲＬ）を入力することによって、ユーザショーケースページにアクセスすることができ、ここで、「ユーザ名」は、ショーケースページに関連したユーザに固有の名前である。特定のユーザショーケースページは、ウェブサイトのＵＲＬの後ろにそのユーザ名を入力することにより、ウェブサイトの他のユーザにアクセスできることができる。このように、ユーザは自身の創造的なメディアコンテンツを表示するショーケースページを持つこと及び他のユーザのショーケースページに検索及びアクセスすることができることによってウェブサイトの他のユーザと接続することができる。

【００３４】

システムハードウェア環境

図１は、コンテンツ管理システム及び方法を実現するための具体的なクライアントサーバ環境１００、例えばワールドワイドウェブ（ウェブ）の構成を示す図である。このウェブのアーキテクチャは、周知のクライアント－サーバモデルに従っている。用語「クライアント」及び「サーバ」は、データ（クライアント）の要求又はプロバイダのデータ（サーバ）の提供として、コンピュータの全体的な役割を指すために用いられる。また、このクライアントは、ユーザネットワークデバイス（User Network Device：以下、ＵＮＤという。）１０２及びハイパーテキストトランスファープロトコル（HyperText Transfer Protocol：以下、ＨＴＴＰという。）のようなプロトコルを使用して通信するウェブサーバ１０４を指す。ウェブ環境において、ウェブブラウザはクライアントに存在し及びウェブサーバによって供給されるウェブドキュメント（ページ）を提供する。クライアント／サーバモデルは、ＵＮＤ１０２及びウェブサーバ１０４間の情報の伝達に使用される。

【００３５】

ウェブサーバ１０４は、ネットワーク１１０（例えばインターネット）に接続されおり、そして、ウェブクライアントからの他の問合せ及び／又はドキュメント要求に応答する。他の実施例として、他のネットワークを用いてもよい。ウェブサイトのメインページに関するイベント及び作業の実際の手順は、具体例によって異なるが、一具体例においては、ユーザは、例えば、ネットスケープナビゲータ（Netscape Navigator）又はインターネットエクスプローラ（Internet Explorer）等のウェブブラウザを用いて、最初にウェブサイトに接続する。そして、ユーザは、利用者識別名及びパスワードでウェブサイトにログインし又はゲストとしてログインすることができる。また、新規のユーザは、利用者識別名及びパスワードを特定するためにウェブサイトで登録処理を行うことができる。

【００３６】

ログイン処理及び登録の間、メインのウェブサイトは、ユーザのインタラクションのための妥当なサポート（例えば、使用する最適の帯域幅の決定）を提供するために、ユーザのプロセッサ又はコンピュータシステムに関する情報を読み出すことができる。ユーザが

、そのＵＲＬを送信することによってドキュメントを選択すると、ウェブブラウザは、ウェブサーバ１０４への接続を開始し、ドキュメントの要求を始める（例えば、ＨＴＴＰを得る）。ウェブサーバ１０４は、一般的にハイパーテキストマークアップランゲージ（HyperText Markup Language：以下、ＨＴＭＬという。）等の標準マークアップ言語又はダイナミックＨＴＭＬ（Dynamic HTML：以下、ＤＨＴＭＬという。）でコード化されたテキストドキュメントの形で要求されたドキュメントを配信する。更に、ウェブサイトページは、Ｊａｖａ（登録商標）、ＪａｖａＳｃｒｉｐｔ、フラッシュ又は他のどの適切なプログラミング又はスクリプト言語でコード化してもよい。

【００３７】

ＵＮＤ１０２は、これらに限定されるわけではないが、例えば、デスクトップコンピュータ、ワークステーション、ラップトップ、メインフレームコンピュータ以外のコンピューティング装置を始めとするいかなる種類の機器であってもよい。更なる変形例として、携帯電話、個人情報携帯端末、メディアプレイヤのためのインタフェース及び衛星経由のダウンロードのためのインタフェースで実現してもよい。各ＵＮＤ１０２に１人以上のユーザ（図示せず）を関連付けてもよい。

【００３８】

デジタルコンテンツをユーザが認識できるメディアコンテンツに変えるために、ＵＮＤ１０２は、更に、ソフトウェア、ハードウェア、ファームウェア又はその組合せを含んでいてもよい。ＵＮＤ１０２がサーバ１０４に接続されると、ＵＮＤ１０２には、ウェブサイトがユーザインタフェースとして表示され、これによりユーザは、サーバ１０４から、ユーザによって認識できる情報を受け取ることができ、及びサーバ１０４に対して、以下に限定されるわけではないが、メディアコンテンツのダウンロード又はアップロードを要求し、若しくは、更なるページ、ポッパー又は他のウェブサイトへのリンクを要求することができる。

【００３９】

また、ウェブサーバ１０４は、これらに限定されるわけではないが、デスクトップコンピュータ、ワークステーション、ラップトップ、メインフレームコンピュータを始めとするいかなる種類のコンピュータ装置であってもよい。ウェブサイトの具体例においては、サーバ１０４は、ウェブサイトコンテンツを格納する記憶装置１０８を備え、又は記憶装置１０８と連携して動作する。ウェブサイトコンテンツは、テキスト、画像、デザイン、又は、以下に限定されるわけではないが、ショーケースページ、ユーザバイオグラフィページ、チャンネル（ジャンル）ページ、ゾーンページ及びポッパーを含む１つ以上のウェブサイト要素からなるこの他の情報を作成又は生成するためのデータを含む。記憶装置１０８に保存されたウェブサイト要素は、更に、ウェブサイトから供給されたメディアコンテンツ及び「個人用のメディアコンテンツ」（すなわち、ユーザによって選択され、作成され、編集されたメディアコンテンツアイテム）を含む。ウェブサーバ１０４をローカルの表示装置（図示せず）に接続し、ウェブサイト管理者にウェブサイト要素を表示し、これによりウェブサイトを管理し、検査し、メンテナンスできるようにしてもよい。

【００４０】

ここに開示されるシステム及び装置の機能、並びに処理は、マシンによって実行可能な命令として実現することができる。これらの命令を有するソフトウェアにより、汎用プロセッサ又は特定用途プロセッサをプログラミングし、ここに説明する機能及び処理をこれらのプロセッサに実行させることができる。或いは、この機能及び処理はファームウェア、ハードワイヤードロジックを備えているハードウェア又はこれらの任意の組合せによっても実現することができる。

【００４１】

一実施例においては、ユーザに対し、コンピュータ（又は上述したこの他のＵＮＤ）をプログラミングし、本発明に基づくメディアコンテンツアイテムの作成、編集、共有、公開に関する処理をＵＮＤに実行させるソフトウェアを格納するマシンにより読取可能な媒体を備えるコンピュータプログラム製品を提供する。マシンにより読取可能な媒体は、以

下に限定されるわけではないが、フロッピー（登録商標）ディスク、光ディスク、ＣＤ－ＲＯＭ、光磁気ディスク、ＲＯＭ、ＲＡＭ、ＥＰＲＯＭ、ＥＥＰＲＯＭ、磁気又は光カード、フラッシュメモリ、又は電子的命令の格納に適した他の種類のメディア／マシンにより読取可能な媒体を含む。

【００４２】

本発明の他の実施例においては、ＵＮＤは、コンピュータプログラム製品としてＵＮＤにダウンロードされたソフトウェアによってプログラミングされる。このソフトウェアは、例えば、メディア作成及び編集ツールであり、通信リンク（例えば、モデム又はこの他の有線又は無線リンク、衛星信号受信機、又はこの他の放送信号受信機等）を介して、搬送波又は他の伝送媒体によって表されたデータ信号として、リモートのプロセッサ（例えば、サーバ）から要求を行ったプロセッサ（例えば、ＵＮＤ）に、ダウンロード又は転送してもよい。ユーザは、ＵＮＤ１０２を用いて、インターネットを介してウェブサイトに接続することができる。一実施例においては、ＵＮＤ１０２は、標準的なウェブブラウザソフトウェアを用いて、ウェブサイトに接続し、ウェブサイトとインタラクトする。他の具体例においては、ＵＮＤ１０２において、サーバ１０４とインタラクトするためにカスタマイズされたソフトウェア、ハードウェア、ファームウェア、又はこれらの組合せを採用してもよい。

【００４３】

コンテンツ管理システム及び方法概観

ウェブサイト管理者は、コンテンツ管理システム（Content Management System：以下、ＣＭＳという。）を介して、ウェブサイトをプログラミングし、スケジューリングし、管理する。ＣＭＳは、ウェブサイトの要素（例えば、プロジェクト、ページ、ポッパー、リンク、プロモート、デジタル資産）を階層的に組織化する。メタデータは、階層構造内の親要素（parent element）に関連付けられる。ウェブサイト管理者が子要素（child element）をプログラミングする際、階層内の親要素は、階層内の子要素（child element）にこの親要素に関連するメタデータを渡す。

【００４４】

一具体例として、プロジェクトは、ウェブサイトにおいて利用可能な特定のショーであってもよい。また、プロジェクトは、コメディ、ドラマ、アクション、サイエンスフィクション等の特定のチャンネル（ジャンル）であってもよい。プロジェクトは、様々なウェブサイトページに関連付けることができる。一方、ページは、プロジェクトに関連付けられた様々な要素を表示する。例えば、プロモートは、以下に限定されるわけではないが、ページ、ポッパー、広告、デジタル資産、メディア作成及び編集ツール、他のプロジェクト関連ウェブサイトを含む様々なプロジェクト関連要素へのリンクを提供するページを含んでいてもよい。プロジェクトプロモートにリンクされているビデオ及び／又はオーディオポッパーは、ポッパーにリンクされているユーザにより認識可能な形式のメディアコンテンツを表示する。更に、ページ及び／又は関連するポッパーに様々なプロジェクト関連要素への他のリンクを含ませてもよい。これらの他のリンクは、例えば、テキストリンク及びグラフィックリンクを含む。

【００４５】

図２は、「アクション」チャンネルプロジェクトに関連するウェブサイトページ２００の具体例を示している。この例示的に示すアクションチャンネルのウェブサイトページ２００は、コンテンツ領域２０２と、「体験（experience）」チャンネル領域２０４（メディアコンテンツのジャンルを選択するためのユーザ選択操作子２１０（アクション）、２１２（コメディ）、２１４（ドラマ）、２１６（音楽）、２１８（サイエンスフィクション）を含む）と、「作成」ユーザ選択操作子２０６と、「接続」ユーザ選択操作子２０８と、インタラクティブ広告スペース２２０と、メニュー領域２２２とプロモート２２４、２２６、２２８、２３０とを備える。

【００４６】

コンテンツ領域２０２は、ユーザをウェブサイト内の他のページ又はポッパーにリンク

させるプロモートを備えていてもよい。これに代えて、プロモートは、ユーザを他のウェブサイトにリンクさせてもよい。インタラクティブ広告スペース２２０は、企業、サービス、製品に関する広告をユーザに表示する。インタラクティブ広告スペース２２０は、所定の間隔でスクリーン内及びスクリーン外にスライドし、及び／又は例えばスクリーンの周囲に沿って表示されるタブをクリック等によって選択するといった、ユーザによる何らかの操作によりスクリーン上に現れるブロードバンド広告ユニットを含んでいてもよい。

【００４７】

メニュー領域２２２は、以下に限定されるわけではないが、「お気に入り（favorites）」（ユーザが興味を持ち、ユーザが以前にお気に入りに指定した領域、ページ又はメディアコンテンツアイテムへのリンク）、「マイスタッシュ（My Stash）」（ウェブサイトによってユーザに提供された保存領域（スタッシュ）に、ユーザが以前に保存したメディアコンテンツへのリンク）、「ログイン（Log in）」（ユーザがウェブサイトにログインするためのログインページへのリンク）、「検索（search）」（ユーザが定義した条件により検索を行うことができる検索ページへのリンク）、「設定（settings）」（例えばユーザのパスワード及びユーザ名等の設定を入力及び編集するための設定ページへのリンク）、「アバウト（about）」（ウェブサイトに関する情報をユーザに提供するアバウトページ）、「ショップ（shop）」（ウェブサイト又は独立した業者によって提供される商品をユーザが購入することができるショッピングページへのリンク）等を含む。

【００４８】

チャンネルページ２００は、更に、ユーザが選択可能なプロモート２２４、２２６、２２８、２３０を備える。プロモート２２４、２２６、２２８、２３０は、例えば、ユーザをアクションデジタル資産パックに接続し、ユーザはこの資産パックをダウンロードし、編集し、ユーザが作成するメディアコンテンツで使用することができる。これに代えて、プロモート２２４、２２６、２２８、２３０は、アクションをテーマとする他のページ、ポッパー又はウェブサイトにユーザを接続し、若しくはユーザがアクションをテーマとする商品を購入するためのウェブサイトショッピングページにユーザを接続する。

【００４９】

幾つかの具体例においては、ユーザが選択可能な操作子のジャンルを選択する（例えば、マウスカーソルで）と、ユーザに対して、クリック又はユーザが選択することができるジャンルゾーンページのリストが表示される。ジャンルゾーンページは、特定のジャンル、例えば、アクションショーと一致するユーザに利用可能な特定のショー又は他のイベントである。リスト２３２は、このジャンルゾーンページリストの一例である。ユーザが体験領域２０４にある「アクション」ユーザ選択操作子２１０を選択すると、リスト２３２が表示される。

【００５０】

同様に、幾つかの具体例においては、ユーザがプロモートの１つを選択する（例えば、マウスカーソルを合わせる）と、ユーザには、「ロールオーバーテキスト（rollover text）」及び／又は「ロールオーバー画像（rollover image）」が表示される。ロールオーバーテキストは、例えば、ユーザがマウスカーソルをプロモート上に合わせると表示される、プロモートの説明又はプロモートに関する他の情報である。ロールオーバー画像は、プロモートに何らかの形で関係する画像であってもよく、例えば、プロモートが「アクション」資産パックにリンクされているときは、爆発を表す画像であってもよい。

【００５１】

ウェブサイト管理者がＣＭＳを介して、オフラインでプロジェクトをプログラミングする場合、ウェブサイト管理者は、プロジェクトにメタデータを割り当ててもよい。メタデータは、プロジェクト全体を説明し、又は分類するデータであってもよい。メタデータの具体例としては、以下に限定されるものではないが、プロジェクトタイトル、プロジェクトの説明、プロジェクトの作成者、プロジェクトのクレジット、著作権情報、プロジェクトに関連するキーワード、プロジェクトのジャンル（例えば、コメディ、ドラマ、ホラー）、プロジェクトのサブジャンル（例えば、ロマンチックコメディ、ゴシックホラー）等

がある。

【００５２】

ＣＭＳは、メタデータを用いて、プロジェクトを保存し、組織化し、管理する。例えば、メタデータを用いて、保存及び検索機能を実現することができる。これにより、ウェブサイト管理者は、データベース内に特定のプロジェクトを保存し、及びプロジェクトに関連付けられたメタデータに基づいて、データベース内で特定のプロジェクトを検索することができる。

【００５３】

親プロジェクトがプログラミングされ、メタデータがそのプロジェクトに割り当てられると、ウェブサイト管理者は、ＣＭＳを介して、ポッパーをプログラミングして、親プロジェクトに関連付けることができる。ＣＭＳは、親プロジェクトに割り当てられたメタデータを関連する子ポッパーに自動的に渡す。このメタデータは、親プロジェクトに関連するポッパーについて再び入力する必要はない（なお、ウェブサイト管理者は、ポッパーのメタデータを編集してもよい）。ウェブサイト管理者は、オフラインでポッパーを作成し、すなわち、ポッパーに関連するデータをメディアプレイヤインタフェースに統合する。

【００５４】

同様に、ポッパーがプログラミングされ、オフラインで作成された後、プロモート又はメディアプレイヤインタフェースを備えるポッパーウィンドウにリンクし、ポッパーウィンドウを起動する他のリンク（例えば、テキストリンク）をプログラミングしてもよい。これらのプロモートは、自らがリンクするポッパーから、親プロジェクトのメタデータを引き継いでもよい。更に、このメタデータは、親プロジェクトに関連するポッパーにリンクされたプロモートについて、再び入力する必要はない（なお、ウェブサイト管理者は、プロモートのメタデータを編集してもよい）。ウェブサイト管理者は、オフラインでプロモートを作成し、すなわちプロモートについて用いる画像又はその他の情報とポッパーリンクとを結びつける。

【００５５】

最後に、ウェブサイト管理者がＣＭＳを介して、プロジェクトページをプログラミングする際、プロジェクトメタデータは、関連するプロジェクトページによって引き継がれる。ウェブサイト管理者がプロジェクトページをオフラインで作成する際、ＣＭＳは、プロジェクトメタデータに基づいて、親プロジェクトに関連する全ての様々な子要素を自動的に相互に結びつける。これにより、作成されたプロジェクトページは、様々な子要素を含むこととなる。したがって、ウェブサイトユーザがオンラインでプロジェクトページにアクセスした際、プロジェクトページは、ウェブサイト管理者によってオフラインで事前に作成されたものであるため、プロジェクトページをそのときに動的に作成する必要はない。これにより、アクセス速度が著しく向上する。

【００５６】

このように、階層構造内でのメタデータの引き継ぎは、異なる階層レベルからの要素を含むウェブサイトページをオフラインで作成する際に役立つ。ウェブサイト管理者は、メタデータに基づいて、様々な要素を互いにリンクさせ、「データパッケージ」を作成することができる。このメタデータに基づくパッケージ化により、リンクされた様々な要素を含むウェブサイトページのオフラインでの動的な作成が容易になる。

【００５７】

ウェブサイトページのオフラインでの動的な作成を容易にすることに加えて、ＣＭＳにより、ウェブサイト管理者は、データベース内に保存された要素を容易に検索し、新たな要素を作成及びリンクさせ、及び以前に作成した要素を容易に編集することができる。更に、ＣＭＳにより、ウェブサイト管理者は、ウェブサイト上で要素が利用できる時間「利用可能性（availability）」をスケジューリングすることができる。更に、ＣＭＳにより、ウェブサイト管理者は、任意の日時に内部クロックを設定し、その日時にウェブサイトの「スナップショット」を撮ることによって、品質保証（quality assurance：ＱＡ）タスクを実行することができる。

【００５８】
一具体例においては、メディアコンテンツファイルは、ウェブサイトに関連付けられたデータベースに保存してもよい。データベース内の各メディアコンテンツファイルは、固有の識別子に関連付けてもよい。固有の識別子は、複数のデータフィールドを有していてもよく、各データフィールドは、複数のビットから構成されていてもよい。例えば、一具体例においては、固有の識別子は、それぞれが３～６ビットから構成される８個のデータフィールドを備える。
【００５９】
各データフィールドは、メディアコンテンツファイルに関する特定の種類の情報を表す。例えば、データフィールドの１つは、メディアコンテンツのタイトルを含む。他のデータフィールドは、例えば、複数のエピソードを含むメディアコンテンツのエピソード番号を含む。また、他のフィールドにより、ファイルタイプ（例えば、オーディオ又はビデオ）を表してもよい。
【００６０】
一具体例においては、ウェブサイトネットワークドライブ内の新たな又は更新されたメディアコンテンツは、定期的に又はウェブサイト管理者によって選択された時刻に、固有の識別子に基づいて、ウェブサイトのライブ辞書に自動的に取り込まれる。この取り込みの際、ＣＭＳは、取り込まれるメディアコンテンツの固有の識別子を読み取って解析し、この固有の識別子に含まれる情報に基づいて、ウェブサイトのライブ辞書にメディアコンテンツを割り当てる。ＣＭＳは、特定のサイズ、例えば１キロバイトファイルの参照ファイルを作成し、取り込まれたメディアコンテンツファイルに関連付けてデータベースに格納してもよい。ウェブサイト管理者は、メディアコンテンツファイルに関するメタデータ情報を参照ファイルに入力してもよい。
【００６１】
上述のように、幾つかの具体例においては、ウェブサイトは、ユーザがウェブサイトにアップロードする個人用のメディアコンテンツアイテムのためのデータベースの記憶空間を確保し、割り当ててもよい。メディアコンテンツをアップロードする際、ユーザは、（例えば、アップロード作業の間にユーザに表示されるポップアップウィンドウ内に設けられたフリーテキスト入力ボックスに）メディアコンテンツのメタデータを入力する。ＣＭＳは、ユーザが入力したメタデータに基づいて、ユーザのメディアコンテンツを保存し、組織化し、管理してもよい。
【００６２】
幾つかの具体例においては、ユーザのメディアコンテンツがアップロードされ、確保された記憶空間（例えば、図１に示すメモリシステム１０８）に保存される場合、このメディアコンテンツは、従来の階層的ファイルシステムではなく、ＣＭＳが参照を維持するファイルのデータベースに保存してもよい。これらのファイルは、ユーザ名又はアップロード日時に基づく順序ではなく、与えられた擬似ランダム名又は擬似ランダム数に基づき、記憶空間に擬似ランダム的な手法で保存される。このようなファイルシステムの利点の１つは、ハッカーが特定のウェブサイトのユーザのファイルにアクセスすることがより困難になるという点である。更に、多くのユーザが同じデータベースを共有してメディアコンテンツファイルを保存するため、保存されるファイルを擬似ランダム名又は擬似ランダム数によって指定することにより、ウェブサイトユーザが自らのメディアコンテンツに付けたファイル名間に衝突が生じることを回避することができる。
【００６３】
幾つかの具体例においては、ユーザは、自らの記憶空間に保存されたメディアコンテンツを選び、そのメディアコンテンツを例えばショーケースページ上で、他のウェブサイトユーザに表示することができる。ショーケースページは、プラットホームの他のユーザによって閲覧できるページである。一具体例において、ユーザのショーケースページに表示されてたメディアコンテンツアイテムが特に優れている場合、ウェブサイト管理者は、コンテンツ管理システム及び方法を用いて、これらのメディアコンテンツをウェブサイトの

メイン表示ページに取り込む。

【００６４】

一具体例においては、ウェブサイト管理者は、ユーザの記憶空間に保存されている所望のメディアコンテンツファイルの名称に接頭辞（prefix）として「user_」を加えることにより、ユーザのメディアコンテンツをメイン表示ページに取り込んでもよい。ＣＭＳは、ユーザの記憶空間から、接頭辞に基づいて所望のファイルを特定し、これに対応するメディアコンテンツをウェブサイトのメイン表示ページに取り込む。メディアコンテンツは、ユーザのメディアコンテンツが選択され、作成され又は編集されたときに、ウェブサイトユーザによって入力されたメタデータを含むデータ構造の関連するフィールドを自動的に収集することによってウェブサイトに取り込んでもよい。

【００６５】

コンテンツ管理システムユーザインタフェース

一具体例において、ウェブサイト管理者がＣＭＳユーザインタフェースにアクセスすると、管理者は、ＣＭＳにログインするよう要求される。図３は、ログインページ３００の具体例を示している。静的テキスト領域（static text area）３０２には、例えばページの説明が表示される。また、静的テキスト領域３０４には、ログインページのための指示が表示される。ウェブサイト管理者は、「ユーザ名（Username）」フリーテキスト入力ボックス３０６に、ウェブサイト管理者のウェブサイトユーザ名を入力するよう要求される。また、ウェブサイト管理者は、「パスワード（Password）」フリーテキスト入力ボックス３０８に、ウェブサイトパスワードを入力するよう要求される。入力が完了すると、ウェブサイト管理者は、「ログイン」ユーザ選択操作子３１０をクリック又は他の手法で選択する。ログインが完了すると、ウェブサイト管理者には、ＣＭＳホームページが表示される。

【００６６】

図４は、ＣＭＳグローバルナビゲーションページ４００の具体例を示している。静的テキスト領域４０２は、ページの説明を表示している。ウェブサイト管理者には、選択可能な選択肢を示すシステムメニュー４０４が表示される。幾つかの具体例においては、ウェブサイト管理者は、複数のＣＭＳアクセスレベルのうちの１つのレベルを有し、これによりＣＭＳに対するウェブサイト管理者の操作を制限してもよい。これらの具体例では、メニュー４０４に表示される選択肢は、現在のウェブサイト管理者に許可されている作業に対応している。

【００６７】

システムメニュー４０４により、ウェブサイト管理者は、ＣＭＳユーザインタフェース上で、利用可能な様々な選択肢をナビゲートすることができる。システムメニュー４０４における様々な選択肢を選択することにより、ウェブサイト管理者は、ウェブサイト要素をプログラミングし、スケジューリングし、アップロードし、保存し、管理するために用いることができる様々なページにアクセスすることができる。

【００６８】

ＣＭＳ機能ページは、システムメニュー４０４からアクセスでき、これによりウェブサイト管理者は、プロジェクト、デジタル資産、ポッパー、プロモート、ページ、外部リンク（例えば、他のウェブサイトへのリンク）及び広告へのリンク等を作成し、編集し、複製し、検索することができる。ウェブサイト管理者は、ウェブサイト上で個々の要素がアクセス可能となる時刻をスケジューリングするためのページを利用できる。更に、ウェブサイト管理者は、データベースに要素を保存し、又はデータベースに要素をアップロードするためのページを利用できる。

【００６９】

ＣＭＳユーザインタフェースの一具体例を示すために、アクションチャンネルホームページ２００（図２）を作成及び編集する処理について説明する。この具体例では、アクションチャンネルホームページ２００に関連するプロジェクトがまだ存在しておらず、ウェブサイト管理者は、まず、システムメニュー４０４の「プロジェクト」項目の下にある「

新規作成」をクリック又はその他の手法によって選択することにより、新たなプロジェクトを作成する。

【００７０】

これにより、図５に示すような「プロジェクト作成／編集／複製（Create/Edit/Duplicate Project）」ページ５００がウェブサイト管理者に表示される。プロジェクト作成／編集／複製ページ５００により、ウェブサイト管理者は、新たなプロジェクトを作成し、プロジェクトに関する情報（メタデータ）を入力することができる。ウェブサイト管理者は、このプロジェクトがウェブサイト上で利用可能になる日時をスケジューリングすることもできる。更に、プロジェクト作成／編集／複製ページ５００により、既存のプロジェクトを編集及び複製することもできる。

【００７１】

静的テキスト領域５０２は、ページに関する説明を表示する。「プロジェクトタイトル」フリーテキスト入力ボックス５０４、「プロジェクト名」フリーテキスト入力ボックス５０６、「作者／アーチスト」フリーテキスト入力ボックス５１０、「クレジット」フリーテキスト入力ボックス５１２、「著作権」フリーテキスト入力ボックス５４８には、それぞれプロジェクトタイトル、プロジェクト名、プロジェクト作成者、プロジェクトクレジット、プロジェクト著作権に関するメタデータを入力することができる。

【００７２】

プロジェクトのジャンル及びサブジャンルに関するメタデータは、指定可能なジャンル及びサブジャンルのリストを表示する「ジャンル／サブジャンル」プルダウンボックス５０８から選択することができる。「キーワード」フリーテキスト入力ボックス５１４には、プロジェクトのキーワードに関するメタデータを入力できる。幾つかの具体例においては、プロジェクトにプロジェクトコードを割り当ててもよい。このプロジェクトコードに関するメタデータは、「プロジェクトコード」フリーテキスト入力ボックス５４０に入力できる。

【００７３】

プロジェクトに関連付けるべきロゴ画像は、「閲覧（Browse）」ユーザ選択操作子５４４を介してアクセス可能な「画像ライブラリ」から選択してもよい。選択されたロゴ画像のファイル名は、「プロジェクトロゴ」表示ボックス５４２に表示される。同様に、「閲覧」ユーザ選択操作子５６４を介してアクセス可能な「画像ライブラリ」からプロジェクトに関連付けるべき画像を選択してもよい。選択された画像のファイル名は、「プロジェクト画像」表示ボックス５６２に表示される。

【００７４】

また、「閲覧」ユーザ選択操作子５５２を介してアクセス可能な「プロモートライブラリ」からプロジェクトに関連付けるべき外部リンクを選択することができる。選択されたプロモートのリンク名は、「外部リンク」表示ボックス５５０に表示される。外部リンクは、システムメニュー４０４の「外部リンク」項目の下にある「新規作成」を選択することによっても作成、編集又は複製することができる。ウェブサイト管理者が例えば外部リンクの名称、タイプ、説明及びＵＲＬを入力できる「外部リンク作成／編集／複製」ページを表示させてもよい。

【００７５】

同様に、「閲覧」ユーザ選択操作子５５６、５１８、５２２、５６０を介して、「プロモートライブラリ」から、プロジェクトに関連する「体験」プロモート、「作成」プロモート、「接続」プロモート、「ショッピング」プロモートを選択することができる。選択されたプロモートのファイル名は、それぞれ「体験」表示ボックス５５４、「作成」表示ボックス５１６、「接続」表示ボックス５２０、「ショッピング」表示ボックス５５８に表示される。

【００７６】

一具体例においては、ウェブサイト管理者は、プロジェクト作成／編集／複製ページ５００上で利用可能なプルダウンボックスを用いて、プロジェクトをウェブサイト上でいつ

利用できるようにするかについてスケジューリングすることができる。利用開始日は、選択されると日付を選択可能なカレンダーを表示するプルダウンボックス５３２から選択することができる。開始日が選択されると、この選択日は、プルダウンボックス５３２内に表示される。同様に、利用終了日は、プルダウンボックス５３４から選択することができる。利用開始時刻は、選択されると選択可能な時刻を表示するプルダウンボックス５３６から選択することができる。開始時刻が選択されると、この選択時刻は、プルダウンボックス５３６内に表示される。同様に、利用終了時刻は、プルダウンボックス５３８から選択することができる。

【００７７】

利用可能期間（すなわち、利用開始日時から利用終了日時まで）が選択されると、「追加」ユーザ選択操作子５３０を選択し、プロジェクトの利用可能期間を示す表示ボックス５２４に示されている期間に選択された期間を追加することができる。幾つかの具体例においては、プロジェクトは、複数の期間に亘って利用可能としてもよい。ウェブサイト管理者は、表示ボックス５２４によって、これらの期間を確認することができる。垂直スクロールバー５２６により、ウェブサイト管理者は、表示ボックス５２４内の利用可能期間をスクロールさせて確認することができる。ウェブサイト管理者は、表示ボックス５２４内の特定の期間を選択し、「削除」ユーザ選択操作子５２８を選択することにより、任意の期間を削除することもできる。

【００７８】

ウェブサイト管理者は、「資産」ユーザ選択操作子５６８を選択することにより、メディアコンテンツファイル（資産）を現在作成中のプロジェクトに関連付けることができる。図６は、ウェブサイト管理者に表示される「プロジェクト用資産」ページ６００の具体例を示している。プロジェクト用資産ページ６００は、ウェブサイト管理者に、現在プロジェクトに関連付けられているあらゆる資産のリストを提示するとともに、プロジェクト用資産ページ６００により、ウェブサイト管理者は、資産ライブラリを閲覧し、プロジェクトに関連付ける資産を選択することができる。ウェブサイト管理者は、更に、新たに作成又は編集され、プロジェクトに関連付けられた、ネットワークドライブ内の資産を、アップロードして更新することもできる。

【００７９】

静的テキスト領域６０２は、ページの説明を表示する。「プロジェクトタイトル」表示ボックス６０４は、現在作成中のプロジェクトのタイトルを表示する。同様に、「プロジェクト名」表示ボックス６０６、「ジャンル／サブジャンル」表示ボックス６０８、「プロジェクトコード」表示ボックス６１０は、それぞれ現在作成中のプロジェクトのプロジェクト名、ジャンル／サブジャンル、プロジェクトコードを表示する。一具体例においては、これらの表示ボックスは、ウェブサイト管理者によっては編集できないようになっている。

【００８０】

資産表示ボックス６１２は、現在のプロジェクトに関連付けられた資産のファイル名のリストを表示する。すなわち、現在のプロジェクトに関連付けるように既に選択された全ての資産のファイル名がここに表示される。ウェブサイト管理者が、現在のプロジェクトにいかなる資産も関連付けるよう選択していない場合、資産表示ボックス６１２には何も表示されない。一具体例においては、資産のファイル名に関する幾つかのカテゴリ情報をウェブサイト管理者に表示してもよい。例えば、ネットワークドライブへのファイルパス６１４、ファイル名６１６、ファイルの更新日時６１８、ファイルサイズ６２０、ファイルメディア種類６２２（すなわち、メディアプレイヤフォーマット）等を表示してもよい。ウェブサイト管理者は、垂直スクロールバー６２４によって、表示ボックス６１２内の資産をスクロールして見ることができる。

【００８１】

「閲覧」ユーザ選択操作子６２６により、ウェブサイト管理者は、資産ライブラリを閲覧することができ、資産ライブラリは、現在のプロジェクトに用いることができる利用可

能な資産のリストを表示してもよい。ウェブサイト管理者は、ここから現在のプロジェクトに関連付ける資産を選択してもよい。ウェブサイト管理者は、表示ボックス６１２内の特定の資産を選択した後、「削除」ユーザ選択操作子６２８を選択することにより、プロジェクトから特定の資産の関連付けを解除することができる。ウェブサイト管理者は、ディスプレイボックス６１２内の特定の資産を選択した後、「編集」ユーザ選択操作子６３０を選択することにより、特定の資産を編集することができる。

【００８２】

「マジックアップロード（Magic Upload）」ユーザ選択操作子６３２により、ウェブサイト管理者は、ネットワークドライブ上のデータベース外に存在する資産ファイルをアップロードできる。この資産ファイルは、先のこのようなアップロードから、新たに作成され又は編集されたものであってもよい。幾つかの具体例においては、ＣＭＳは、この機能を自動的に定期的に実行してもよい。

【００８３】

上述のように、一具体例においては、資産ファイルは、ウェブサイトに関連付けられたデータベース内に保存してもよい。データベース内の各資産ファイルには、固有の識別子を関連付けてもよい。固有の識別子は、複数のデータフィールドを有していてもよく、各データフィールドは、複数のビットから構成されていてもよい。例えば、一具体例においては、固有の識別子は、それぞれが３～６ビットから構成される８個のデータフィールドを備える。

【００８４】

各データフィールドは、資産ファイルに関する特定の種類の情報を表す。例えば、データフィールドの１つは、メディアコンテンツのタイトルを含む。他のデータフィールドは、例えば、複数のエピソードを含むメディアコンテンツのエピソード番号を含む。また、他のフィールドにより、ファイルタイプ（例えば、オーディオ又はビデオ）を表してもよい。

【００８５】

一具体例においては、ウェブサイト管理者がマジックアップロードユーザ選択操作子６３２を選択すると、ＣＭＳは、取り込まれた資産の固有の識別子を読み取って解析し、固有の識別子に含まれる情報に基づいて、この資産をウェブサイトライブ辞書に割り当てる。ＣＭＳは、アップロードされた各資産について、特定のサイズ（例えば１キロバイトファイル）の参照ファイルを作成し、対応する取り込まれた資産ファイルに関連付けてデータベースに格納してもよい。次に、ウェブサイト管理者は、アップロードされた各資産に関するメタデータ情報を対応する参照ファイルに入力してもよい。

【００８６】

現在のプロジェクトに関する資産ファイルの関連付け及び関連付け解除が完了すると、ウェブサイト管理者は、「保存」ユーザ選択操作子６３４を選択し、これによりあらゆる変更が保存され、画面は、プロジェクト作成／編集／複製ページ５００に戻る。ウェブサイト管理者は、「取消」ユーザ選択操作子６３６を選択することにより、変更を保存することなくプロジェクト作成／編集／複製ページ５００に戻ることもできる。

【００８７】

ウェブサイト管理者は、「ポッパー」ユーザ選択操作子５７０を選択することにより、現在作成中のプロジェクトにポッパーを関連付けることができる。図７は、ウェブサイト管理者に表示される「プロジェクト用ポッパー」ページ７００の具体例を示している。プロジェクト用ポッパーページ７００は、ウェブサイト管理者に、現在プロジェクトに関連付けられているあらゆるポッパーのリストを提示するとともに、プロジェクト用ポッパーページ７００により、ウェブサイト管理者は、ポッパーライブラリを閲覧し、プロジェクトに関連付けるポッパーを選択することができる。

【００８８】

静的テキスト領域７０２は、ページの説明を表示する。「プロジェクトタイトル」表示ボックス７０４は、現在作成中のプロジェクトのタイトルを表示する。同様に、「プロジ

ェクト名」表示ボックス７０６、「ジャンル／サブジャンル」表示ボックス７０８、「プロジェクトコード」表示ボックス７１０は、それぞれ現在作成中のプロジェクトのプロジェクト名、ジャンル／サブジャンル、プロジェクトコードを表示する。一具体例においては、これらの表示ボックスは、ウェブサイト管理者によっては編集できないようになっている。

【００８９】

ポッパー表示ボックス７１２は、現在のプロジェクトに関連付けられたポッパーのリストを表示する。すなわち、現在のプロジェクトに関連付けるように既に選択された全てのポッパーがここに表示される。ウェブサイト管理者が、現在のプロジェクトにいかなるポッパーも関連付けるよう選択していない場合、ポッパー表示ボックス７１２には何も表示されない。一具体例においては、ポッパーのファイル名に関する幾つかのカテゴリ情報をウェブサイト管理者に表示してもよい。ポッパー名７１４、ポッパータイプ７１６、ポッパーを作成するために用いたテンプレート７１８、ポッパーの利用開始日及び利用終了日７２０、とるべきアクション７２２（例えば、プロジェクトのためにポッパーを「使用する」）等を表示してもよい。ウェブサイト管理者は、垂直スクロールバー７２４によって、表示ボックス７１２内のポッパーをスクロールして見ることができる。

【００９０】

「閲覧」ユーザ選択操作子７２６により、ウェブサイト管理者は、ポッパーライブラリを閲覧することができ、ポッパーライブラリは、現在のプロジェクトに用いることができる利用可能なポッパーのリストを表示してもよい。ウェブサイト管理者は、ここから現在のプロジェクトに関連付けるポッパーを選択してもよい。ウェブサイト管理者は、表示ボックス７１２内の特定のポッパーを選択した後、「削除」ユーザ選択操作子７２８を選択することにより、プロジェクトから特定のポッパーの関連付けを解除することができる。ウェブサイト管理者は、ディスプレイボックス７１２内の特定のポッパーを選択した後、「編集」ユーザ選択操作子７３０を選択することにより、特定のポッパーを編集することができる。

【００９１】

現在のプロジェクトに関するポッパーの関連付け及び関連付け解除が完了すると、ウェブサイト管理者は、「保存」ユーザ選択操作子７３４を選択し、これによりあらゆる変更が保存され、画面は、プロジェクト作成／編集／複製ページ５００に戻る。ウェブサイト管理者は、「取消」ユーザ選択操作子７３６を選択することにより、変更を保存することなくプロジェクト作成／編集／複製ページ５００に戻ることもできる。

【００９２】

プロジェクトの作成、編集又は複製を完了すると、ウェブサイト管理者は、「保存」ユーザ選択操作子５６６を選択し、これによりあらゆる変更が保存され、画面は、ＣＭＳグローバルナビゲーションページ４００に戻る。ウェブサイト管理者は、「取消」ユーザ選択操作子５６８を選択することにより、変更を保存することなくＣＭＳグローバルナビゲーションページ４００に戻ることもできる。

【００９３】

プロジェクトが作成されると、ウェブサイト管理者は、ＣＭＳにより、データベースからプロジェクトを検索することができる。プロジェクト検索機能は、ＣＭＳグローバルナビゲーションページ４００のシステムメニュー４０４において、「プロジェクト」の項目の下にある「検索」を選択することによって実行することができる。これにより、ウェブサイト管理者には、「プロジェクト検索」ページが表示される。次に、ウェブサイト管理者は、所望のプロジェクトに関する検索条件を入力する。検索条件には、プロジェクトタイトル、プロジェクト名、プロジェクトジャンル／サブジャンル等が含まれる。ＣＭＳは、この条件に一致するプロジェクトを検索する。この検索の結果は、プロジェクトのリストとしてウェブサイト管理者に提示される。

【００９４】

同様に、ウェブサイト管理者は、データベースから既存のポッパーを検索することがで

きる。プロジェクト検索機能は、ＣＭＳグローバルナビゲーションページ４００のシステムメニュー４０４において、「ポッパー」の項目の下にある「検索」を選択することによって実行することができる。これにより、ウェブサイト管理者には、「ポッパー検索」ページが表示される。次に、ウェブサイト管理者は、所望のポッパーに関する検索条件を入力する。検索条件には、ポッパー名、ポッパータイプ、テンプレート等が含まれる。ＣＭＳは、この条件に一致するポッパーを検索する。この検索の結果は、ポッパーのリストとしてウェブサイト管理者に提示される。

【００９５】

既存のポッパーをプロジェクトに関連付けることに加えて、ウェブサイト管理者は、例えば、システムメニュー４０４の「ポッパー」項目の下の「新規作成」を選択することにより、ポッパーを作成、編集又は複製することができる。図８は、ウェブサイト管理者に表示される「ポッパー作成／編集／複製」ページ８００の具体例を示している。ポッパー作成／編集／複製ページ８００により、ウェブサイト管理者は、新たなポッパーを作成し、ポッパーに関する情報を入力することができる。ウェブサイト管理者は、このポッパーがウェブサイト上で利用可能になる日時をスケジューリングすることもできる。更に、ポッパー作成／編集／複製ページ８００により、既存のポッパーを編集及び複製することもできる。

【００９６】

ポッパー作成／編集／複製ページ８００は、静的テキスト領域８０２を備え、静的テキスト領域８０２は、ページの説明とともに、現在作成、編集又は複製されているポッパーに関する情報の入力を促す指示を表示している。「ポッパータイトル」フリーテキスト入力ボックス８０４、「ポッパー名」フリーテキスト入力ボックス８０６には、それぞれポッパータイトル及びポッパー名を入力することができる。「ジャンル／サブジャンル」プルダウンボックス８１０を選択すると、使用可能なジャンル／サブジャンルのリストが表示される。このリストから任意のジャンル／サブジャンルを選択すると、このジャンル／サブジャンルがプルダウンボックス８１０に表示される。「タイプ／テンプレート」プルダウンボックス８１２を選択すると、使用可能なタイプ／テンプレートのリストが表示される。このリストから任意のタイプ／テンプレートを選択すると、このタイプ／テンプレートがプルダウンボックス８１２に表示される。

【００９７】

「テンプレート説明」表示ボックス８１４は、タイプ／テンプレートプルダウンボックス８１２において選択されたタイプ／テンプレートの説明を静的テキストとして表示する。この説明は、例えば、選択されたタイプ又はテンプレートについて要求される資産の数を含んでいてもよい。

【００９８】

一具体例においては、ウェブサイト管理者は、ポッパー作成／編集／複製ページ８００において利用可能なプルダウンボックスを用いて、ウェブサイトでポッパーが利用できる期間をスケジューリングすることができる。利用開始日は、選択されると日付を選択可能なカレンダーを表示するプルダウンボックス８１６から選択することができる。開始日が選択されると、この選択日は、プルダウンボックス８１６内に表示される。同様に、利用終了日は、プルダウンボックス８２０から選択することができる。利用開始時刻は、選択されると選択可能な時刻を表示するプルダウンボックス８１８から選択することができる。開始時刻が選択されると、この選択時刻は、プルダウンボックス８１８内に表示される。同様に、利用終了時刻は、プルダウンボックス８２２から選択することができる。

【００９９】

利用可能期間が選択されると、「追加」ユーザ選択操作子８２４を選択し、ポッパーの利用可能期間を示す表示ボックス８２６に示されている期間に選択された期間を追加することができる。幾つかの具体例においては、ポッパーは、複数の期間に亘って利用可能としてもよい。ウェブサイト管理者は、表示ボックス８２６によって、これらの期間を確認することができる。垂直スクロールバー８２８により、ウェブサイト管理者は、表示ボッ

クス８２６内の利用可能期間をスクロールさせて確認することができる。ウェブサイト管理者は、表示ボックス８２６内の特定の期間を選択し、「削除」ユーザ選択操作子８３０を選択することにより、任意の期間を削除することもできる。

【０１００】

ウェブサイト管理者は、「プロジェクト」プルダウンボックス８０８を用いて、ポッパーをどのプロジェクトに関連付けるかを選択することができる。プロジェクトを選択すると、選択されたプロジェクトがプルダウンボックス８０８に表示される。一具体例においては、ＣＭＳは、プロジェクトに関連付けられたポッパーに、プロジェクトに既に関連付けられているメタデータを引き継がせる。これにより、プルダウンボックス８０８において、プロジェクトを選択すると、例えば、著作権、クレジット、作者／アーチスト、要約、説明、プロジェクトタイトル、ファイルタイプ、ファイルサブタイプ、プロジェクト画像、外部リンクがそれぞれ「著作権」フリーテキスト入力ボックス８３２、「クレジット」フリーテキスト入力ボックス８３４、「作者／アーチスト」フリーテキスト入力ボックス８３６、「要約」フリーテキスト入力ボックス８３８、「説明」フリーテキスト入力ボックス８４０、「プロジェクトタイトル」プルダウンボックス８４２、「ファイルタイプ」プルダウンボックス８４４、「ファイルサブタイプ」プルダウンボックス８４６、「プロジェクト画像」プルダウンボックス８４８、「外部リンク」プルダウンボックス８５０に表示される。これにより、ウェブサイト管理者は、関連付けられたポッパーについて、これらのメタデータを再入力する必要がない。なお、ウェブサイト管理者は、メタデータが引き継がれた後に、ポッパーのメタデータを編集することもできる。

【０１０１】

「ガイドアイコン」選択領域８５２により、ウェブサイト管理者は、ポッパーに関連付け、ウェブサイト上で利用可能な検索可能なガイドのポッパーリスト項目の次に表示すべきアイコンを選択することができる。利用可能なガイドアイコンは、例えば、「接続」アイコン、「体験」アイコン、「作成」アイコン、「ショッピング」アイコン等である。ガイドアイコンは、現在作成、編集又は複製されているポッパーの種類に基づいて（例えばラジオボタンによって）選択してもよい。例えば、ウェブサイトショッピングポッパーは、検索可能なガイド内のポッパーに関連付けられた「ショッピング」アイコンを有していてもよい。

【０１０２】

「フラグ」選択領域８５４は、ポッパーについて選択可能な条件のリストを提供する。例えば、一具体例においては、ウェブサイト管理者は、ポッパーが閲覧可能であるか、検索可能であるか、ダウンロード可能であるか、プロモート可能であるか及び／又はストリーミング可能であるかを選択することができる。

【０１０３】

一具体例においては、プロジェクトは、エピソード的な（すなわち、２つ以上のエピソードを含む）ショーから構成される。更に、プロジェクトは、ポッパー内に現れる２つ以上のクリップを含んでいてもよい。この具体例においては、エピソード番号及びクリップ番号は、それぞれ「エピソード番号」フリーテキスト入力ボックス８５６及び「クリップ番号」フリーテキスト入力ボックス８５８に入力される。

【０１０４】

「この点をここにプロモート（Promote That Point Here）」ユーザ選択操作子８５６を選択すると、「プロモート情報」ページが表示され、この「プロモート情報」ページは、この点（that point）をポッパーにプロモートするリストを表示する。「テンプレート要素」ユーザ選択操作子８５８を選択すると、図９に示すような「ポッパービルダ（Popper Builder）」ページ９００が表示される。ポッパービルダページ９００は、タイプ／テンプレートプルダウンボックス８１２において選択された特定のテンプレートを表示し、この特定のポッパーテンプレートにおいて利用可能な資産へのアクセスを提供する。

【０１０５】

例示的に示すポッパービルダページ９００は、静的テキスト領域９０２を備え、静的テ

キスト領域９０２は、ページの説明及び選択されたポッパーテンプレートのタイプ（例えば、メディアポッパー）とともに、テンプレートに関する情報の入力を促す指示を表示している。選択されたポッパーの種類に応じて、ウェブサイト管理者は、ポッパーの特定の寸法を選択することができる。例えば、図９に示すメディアポッパーについては、ウェブサイト管理者は、「長さ」フリーテキスト入力ボックス９０４に、ポッパーの長さを入力することができる。他の種類のポッパーテンプレートについては、ウェブサイト管理者は、他の寸法（例えば、高さ及び／又は幅）を選択できる場合もある。

【０１０６】

「資産選択」領域９０６は、例えば資産ライブラリから選択された資産を表示する複数の表示ボックスを備える。資産ライブラリは、「リッチメディア」（すなわち、リッチなグラフィクス）、「画像」、「広告」、「外部リンク」等の資産を含む。各表示ボックスは、例えば、メディアプレイヤのタイプと、そのメディアプレイヤの特定のフォーマットとを表示してもよい。

【０１０７】

メディアポッパーは、メディアプレイヤ及び例えばポッパーを表示するユーザのネットワーク機器に互換性を有するフォーマットに応じて、リストに挙げられたメディアプレイヤ／フォーマットの組合せのうちの１つを再生してもよい。ウェブサイト管理者は、各ディスプレイボックスに資産を挿入し、リストに挙げられているメディアプレイヤ／フォーマットのあらゆる組合せに関するユーザのネットワーク機器のメディアプレイヤ互換性を確認する。このようにメディアコンテンツのピースを１つのポッパーに「パッケージ化」することにより、ウェブサイトのユーザにメディアコンテンツを配信する効率が高められ、プログラミング処理が容易になる。

【０１０８】

このように、ウェブサイト管理者は、ウィンドウズ（登録商標）メディア１００ディスプレイボックス９０８の隣に設けられている「リッチメディアライブラリを見る」ユーザ選択操作子９１０を選択することにより、ウィンドウズメディア１００ディスプレイボックス９０８に資産を入力することができる。これにより、リッチメディアライブラリがウィンドウズメディア１００メディアプレイヤにおいて利用可能なリッチメディア資産のリストを表示するページとして表示される。ウェブサイト管理者が資産を選択すると、選択された資産がウィンドウズメディア１００ディスプレイボックス９０８に表示される。ウェブサイト管理者は、資産選択領域９０６内の残りのディスプレイボックスについて、この作業を繰り返し行う。

【０１０９】

ポッパービルダページ９００には、ウェブページ表現（Web page representation）９１２を表示してもよい。ウェブページ表現９１２は、ウェブページ内のポッパー表現（Popper representation）９１４を示す。ポッパー表現９１４は、実際のウェブページにメディアポッパーがどのように表示されるかを示す。したがって、この具体例のポッパーは、リッチメディア資産を再生するメディアプレイヤを備えていてもよい。

【０１１０】

一具体例においては、ポッパーは、例えばストリーミング広告等の広告を含んでいてもよい。ウェブサイト管理者は、「広告リンク」ディスプレイボックス９１６の隣に設けられている「広告ライブラリを見る」ユーザ選択操作子９１８を選択することにより、「広告リンク」ディスプレイボックス９１６に広告を入力することができる。広告ライブラリは、ポッパーテンプレートにおいて利用可能な広告のリストを表示するページとして表示される。ウェブサイト管理者が広告を選択すると、選択された広告は、「広告リンク」ディスプレイボックス９１６に表示される。広告リンクは、メニュー４０４の「広告リンク」項目の下の「新規作成」を選択することによっても作成、編集又は複製することができる。広告リンク作成／編集／複製ページを表示してもよく、これによりウェブサイト管理者は、例えば広告リンク名、タイプ、説明及びＵＲＬを入力することができる。

【０１１１】

「この点をここにプロモート（Promote That Point Here）」ユーザ選択操作子９２０を選択すると、「プロモート情報」ページが表示され、この「プロモート情報」ページは、この点（that point）をポッパーにプロモートするためのリストを表示する。「プレビュー」ユーザ選択操作子９２２を選択すると、図１０に示すような「プレビュー」ページ１０００が表示される。このプレビューページ１０００により、ウェブサイト管理者は、プレビュー日時を設定でき、選択された日時における残りのウェブサイトのコンテキスト内においてポッパーをプレビューすることができる。プレビュー日は、ウェブサイト管理者が「プレビュー日選択」フリーテキスト入力ボックス１００４に日付を入力することによって設定できる。また、プレビュー時刻は、ウェブサイト管理者が「プレビュー時刻選択」フリーテキスト入力ボックス１００６に時刻を入力することによって設定できる。ウェブサイト管理者は、「カレンダーを見る」ユーザ選択操作子１０１２を選択することによって、利用可能日カレンダーを見ることもできる。プレビュー日及びプレビュー時刻を入力すると、ウェブサイト管理者は、「プレビュー」ユーザ選択操作子１００８を選択し、ポッパーをプレビューする。「取消」ユーザ選択操作子１０１０を選択すると、プレビューが取り消され、ポッパービルダページ９００に戻る。

【０１１２】

このように、プレビューページ１０００により、ウェブサイト管理者は、プレビュー日時を設定し、選択された日時における残りのウェブサイトのコンテキスト内においてポッパーをプレビューすることができる。ウェブサイト管理者は、例えば、内部クロックを用いて、ポッパーがウェブサイト上で利用可能になるようスケジューリングされた時刻にジャンプすることにより、ポッパーにおいて問題が生じないかを確認することができる。このように、ＣＭＳにより、ウェブサイト管理者は、内部クロックを任意の日時に進め、その日時のウェブサイトの「スナップショット」撮ることができ、これにより、ＣＭＳは、ウェブサイト管理者による品質保証（ＱＡ）タスクの実行を容易にする。

【０１１３】

ポッパーのプレビューが終了すると、ウェブサイト管理者は、ポッパービルダページ９００に戻る。ポッパーに満足すると、ウェブサイト管理者は、「保存」ユーザ選択操作子９２４を選択し、全ての変更を保存し、ポッパー作成／編集／複製ページ８００に戻る。また、ウェブサイト管理者が「取消」ユーザ選択操作子９２６を選択すると、変更が保存されないまま、ポッパー作成／編集／複製ページ８００に戻る。

【０１１４】

ポッパー作成／編集／複製ページ８００上の「プレビュー」ユーザ選択操作子８６４を選択すると、「プレビュー」ユーザ選択操作子１００８に関連して上述したものと同じ機能が提供される。ポッパーの作成、編集又は複製が終了すると、ウェブサイト管理者は、「保存」ユーザ選択操作子８６０を選択し、全ての変更を保存する。ここで、ウェブサイト管理者は、「取消」ユーザ選択操作子８６２により、変更を保存しないことを選択することもできる。

【０１１５】

上述のように、ポッパーが作成されると、ＣＭＳにより、ウェブサイト管理者は、データベース内でポッパーを検索できるようになる。ポッパー検索機能は、ＣＭＳグローバルナビゲーションページ４００のシステムメニュー４０４において、「ポッパー」項目の下に示されている「検索」を選択することによってアクセスすることができる。

【０１１６】

ＣＭＳを用いて、ウェブサイト管理者は、例えば、システムメニュー４０４の「プロモート」項目の下の「新規作成」を選択することにより、既存のプロジェクトに関連付けられる新たなプロモートを作成することができる。図１１は、ウェブサイト管理者に表示される「プロモート作成／編集／複製」ページ１１００の具体例を示している。プロモート作成／編集／複製ページ１１００により、ウェブサイト管理者は、新たなプロモートを作成し、プロモートに関する情報を入力することができる。更に、ウェブサイト管理者は、このページを用いて、既存のプロモートを編集し又は複製することもできる。

【０１１７】
プロモート作成／編集／複製ページ１１００は、静的テキスト領域１１０２を備え、静的テキスト領域１１０２は、ページの説明とともに、作成、編集又は複製されるプロモートに関する情報の入力を促す指示を表示している。「リンク先（Points To）」テキストボックス１１０４は、プロモートがリンクされている（すなわち、プロモートが指示している）選択されたページ又はポッパーを表示する。ウェブサイト管理者は、「ページ／ポッパーライブラリを見る」ユーザ選択操作子１１０６を選択し、利用可能なページ又はポッパーのリストから、プロモートによってリンクするページ又はポッパーを選択することができる。

【０１１８】
ウェブサイト管理者は、「プロモートタイトル」フリーテキスト入力ボックス１１０８に、新たな、編集された又は複製されたプロモートのタイトルを入力することができる。同様に、ウェブサイト管理者は、「プロモート名」フリーテキスト入力ボックス１１１０に、新たな、編集された又は複製されたプロモートの名称を入力することができる。「ロールオーバーテキスト」フリーテキスト入力ボックス１１１２には、プロモート用のロールオーバーテキストを入力することができる。このロールオーバーテキストは、例えば、ユーザがマウスカーソルをプロモート上に重ねたときに表示されるテキストである。

【０１１９】
一具体例においては、ウェブサイト管理者は、複数のサイズのプロモートを使用することができる。使用できるプロモートのサイズの具体例としては、「特大（giant）」、「大（large）」、「中（medium）」、「小（small）」、「極小（petite）」等がある。図２に示すように、大のプロモートは、例えばコンテンツ領域２０２に適合するサイズを有する。プロモート２２４、２２６、２２８、２３０は、小のプロモートの具体例である。巨大なプロモートとは、例えば、ページ全体を埋めるプロモートである。

【０１２０】
更に、一具体例においては、種類が異なるプロモートを用いることができる。プロモートの種類としては、以下に限定されるわけではないが、「ゾーン（Zone）」プロモート（特定のゾーンページを指示するプロモート）、「フィーチャ（Feature）」プロモート（特定のフィーチャ又はショーを指示するプロモート）、「関連リンク（Related link）」プロモート（例えば、プロモートが表示されているページに関連するウェブサイトコンテンツを指示するプロモート）等がある。

【０１２１】
「プロモートタイプ」選択ボックス１１１６は、ユーザが選択可能なサイズ及びタイプを有するプロモートのリストを表示する。ウェブサイト管理者は、例えば、所望の選択肢の隣に設けられているラジオボタン（radio button）を選択することにより、所望のサイズ及び／又はタイプを選択できる。プロモートが関連リンクプロモートである場合、ウェブサイト管理者は、更に、「関連リンク」フリーテキスト入力ボックス１１１４に関連リンクを示すテキストを入力する。プロモートは、画像又はその他の選択可能な情報としてではなく、選択可能なテキストとして表示されてもよい。

【０１２２】
「画像」フリーテキスト入力ボックス１１１８に画像のファイル名を入力し、又は「画像ライブラリを見る」ユーザ選択操作子１１２０を選択して、表示されるプロモート画像のリストから画像を選択することにより、プロモート用の画像を選択することができる。同様に、「ロールオーバー画像」フリーテキスト入力ボックス１１２２にロールオーバー画像のファイル名を入力し、又は「画像ライブラリを見る」ユーザ選択操作子１１２４を選択して、表示される画像のリストから画像を選択することにより、プロモート用のロールオーバー画像を選択することができる。

【０１２３】
プロモートの作成、編集又は複製を終了すると、ウェブサイト管理者は、「保存」ユーザ選択操作子１１２６を選択し、全ての変更を保存することができる。また、ウェブサイ

ト管理者は、「取消」ユーザ選択操作子１１２８を操作することにより、変更を保存しないことを選択することができる。

【０１２４】

一具体例においては、ＣＭＳは、プロジェクトに関連付けられたページ又はポッパーを指示するプロモートに、プロジェクトに既に関連付けられているメタデータを引き継がせることができる。これにより、ウェブサイト管理者は、関連付けられたプロモートについて、メタデータを再入力する必要がなくなる。なお、ウェブサイト管理者は、メタデータが引き継がれた後に、プロモートのメタデータを編集することもできる。

【０１２５】

プロモートが作成されると、ＣＭＳにより、ウェブサイト管理者は、データベース内のプロモートを検索できるようになる。プロモート検索機能は、ＣＭＳグローバルナビゲーションページ４００のシステムメニュー４０４において、「プロモート」の項目の下にある「検索」を選択することによって実行することができる。

【０１２６】

これにより、ウェブサイト管理者には、「プロモート検索」ページが表示される。次に、ウェブサイト管理者は、所望のプロモートに関する検索条件を入力する。検索条件には、ページ／ポッパー名、タイプ／テンプレート、利用可能性等が含まれる。ＣＭＳは、この条件に一致するページ及び／又はポッパーを検索する。この検索の結果は、ページ及び／又はポッパーのリストとしてウェブサイト管理者に提示される。ページ及び／又はポッパーには、「編集」ユーザ選択操作子を関連付けてもよく、これを選択することにより、特定のページ又はポッパー用のプロモートにアクセスし、このプロモートを編集又は削除することができる。これらのユーザ選択操作子の１つが選択されると、「プロモート管理」ページが表示される。一具体例においては、プロモート管理ページにおいて、プロモートを編集し、削除し又は複製することができる。

【０１２７】

プロジェクト及びこれに関連するポッパー及びプロモートが作成されると、ウェブサイト管理者は、例えば、システムメニュー４０４の「ページ」項目の下の「新規作成」を選択することにより、ページを作成し、このページをプロジェクトに関連付けることができる。

【０１２８】

図１２は、「ページ作成／編集／複製」ページ１２００の具体例を示している。ページ作成／編集／複製ページ１２００により、ウェブサイト管理者は、新たなページを作成し、ページに関する情報を入力することができる。ウェブサイト管理者は、ページがウェブサイト上で利用可能となる日時をスケジューリングすることもできる。更に、ウェブサイト管理者は、既存のページをここで編集又は複製することもできる。

【０１２９】

ページ作成／編集／複製ページ１２００は、静的テキスト領域１２０２を備え、静的テキスト領域１２０２は、ページの説明とともに、現在作成、編集又は複製されているページに関する情報の入力を促す指示を表示している。「ページタイトル」フリーテキスト入力ボックス１２０４、「ページ名」フリーテキスト入力ボックス１２０６には、それぞれページタイトル及びページ名が入力される。「ジャンル／サブジャンル」プルダウンボックス１２０８を選択すると、利用可能なジャンル／サブジャンルのリストが表示される。このリストから任意のジャンル／サブジャンルを選択すると、このジャンル／サブジャンルがプルダウンボックス１２０８に表示される。「タイプ／テンプレート」プルダウンボックス１２１０を選択すると、使用可能なタイプ／テンプレートのリストが表示される。このリストから任意のタイプ／テンプレートを選択すると、このタイプ／テンプレートがプルダウンボックス１２１０に表示される。

【０１３０】

「テンプレート説明」表示ボックス１２１２は、タイプ／テンプレートプルダウンボックス１２１０において選択されたタイプ／テンプレートの説明を静的テキストとして表示

する。この説明は、例えば、選択されたタイプ又はテンプレートについて要求される資産の数を含んでいてもよい。「キーワード」フリーテキスト入力ボックス１２１４には、ページのキーワードが入力される。

【０１３１】

一具体例においては、ウェブサイト管理者は、ページ作成／編集／複製ページ１２００において利用可能なプルダウンボックスを用いて、ウェブサイトでポッパーが利用できる期間をスケジューリングすることができる。利用開始日は、選択されると日付を選択可能なカレンダーを表示するプルダウンボックス１２１６から選択することができる。開始日が選択されると、この選択日は、プルダウンボックス１２１６内に表示される。同様に、利用終了日は、プルダウンボックス１２１８から選択することができる。利用開始時刻は、選択されると選択可能な時刻を表示するプルダウンボックス１２２０から選択することができる。開始時刻が選択されると、この選択時刻は、プルダウンボックス１２２０内に表示される。同様に、利用終了時刻は、プルダウンボックス１２２２から選択することができる。

【０１３２】

利用可能期間（すなわち、開始日時及び終了日時）が選択されると、「追加」ユーザ選択操作子１２２４を選択し、ポッパーの利用可能期間を示す表示ボックス１２２６に示されている期間に選択された期間を追加することができる。幾つかの具体例においては、ページは、複数の期間に亘って利用可能としてもよい。ウェブサイト管理者は、表示ボックス１２２６によって、これらの期間を確認することができる。垂直スクロールバー１２２８により、ウェブサイト管理者は、表示ボックス１２２６内の利用可能期間をスクロールさせて確認することができる。ウェブサイト管理者は、表示ボックス１２２６内の特定の期間を選択し、「削除」ユーザ選択操作子１２３０を選択することにより、任意の期間を削除することもできる。

【０１３３】

ウェブサイト管理者は、「プロジェクトタイトル」プルダウンボックス１２３２を用いて、ページをどのプロジェクトに関連付けるかを選択することができる。プロジェクトを選択すると、選択されたプロジェクトがプルダウンボックス１２３２に表示される。一具体例においては、ＣＭＳは、プロジェクトに関連付けられたページに、プロジェクトに既に関連付けられているメタデータを引き継がせる。これにより、プルダウンボックス１２３２において、プロジェクトを選択すると、例えば、作者／アーチスト、クレジット、要約、説明、ファイルタイプ、ファイルサブタイプがそれぞれ「作者／アーチスト」フリーテキスト入力ボックス１２３４、「クレジット」フリーテキスト入力ボックス１２３６、「要約」フリーテキスト入力ボックス１２３８、「説明」フリーテキスト入力ボックス１２４０、「ファイルタイプ」プルダウンボックス１２４２、「ファイルサブタイプ」プルダウンボックス１２４４に表示される。これにより、ウェブサイト管理者は、関連付けられたページについて、これらのメタデータを再入力する必要がない。なお、ウェブサイト管理者は、メタデータが引き継がれた後に、ページのメタデータを編集することもできる。

【０１３４】

「ガイドアイコン」選択領域１２４６により、ウェブサイト管理者は、ページに関連付け、ウェブサイト上で利用可能な検索可能なガイドのページリスト項目の次に表示すべきアイコンを選択することができる。利用可能なガイドアイコンは、例えば、「接続」アイコン、「体験」アイコン、「作成」アイコン、「ショッピング」アイコン等である。ガイドアイコンは、現在作成、編集又は複製されているページの種類に基づいて、例えばラジオボタンによって選択してもよい。例えば、ウェブサイトショッピングページは、検索可能なガイド内のポッパーに関連付けられた「ショッピング」アイコンを有していてもよい。

【０１３５】

「フラグ」選択領域１２４８は、ページについて選択可能な条件のリストを提供する。

例えば、一具体例においては、ウェブサイト管理者は、ページが閲覧可能であるか、検索可能であるか、ダウンロード可能であるか、プロモート可能であるか及び／又はストリーミング可能であるかを選択することができる。

【０１３６】

「この点をここにプロモート（Promote That Point Here）」ユーザ選択操作子１２５２を選択すると、「プロモート情報」ページが表示され、この「プロモート情報」ページは、この点（that point）をページにプロモートするリストを表示する。「テンプレート要素」ユーザ選択操作子１２５０を選択すると、図１３に示すような「ページビルダ（Page Builder）」ページ１３００が表示される。ページビルダページ１３００は、タイプ／テンプレートプルダウンボックス１２１０において選択された特定のテンプレートを表示し、この特定のページテンプレートにおいて利用可能なプロモートへのアクセスを提供する。

【０１３７】

ページビルダページ１３００は、静的テキスト領域１３０２を備え、静的テキスト領域１３０２は、ページの説明及び選択されたページテンプレートのタイプ（例えば、大チャンネルページ）とともに、テンプレートに関する情報の入力を促す指示を表示している。プロモート選択領域１３０４は、例えばプロモートライブラリから選択されたプロモートを表示する複数の表示ボックスを備える。各表示ボックスは、ページビルダページ１３００に表示されるチャンネルページ表現１３１０内のプロモートに対応している。

【０１３８】

ウェブサイト管理者は、「大プロモート」表示ボックス１３０６の隣に設けられている「プロモートライブラリを見る」ユーザ選択操作子１３０８を選択することにより、大プロモート表示ボックス１３０６にプロモートを入力することができる。プロモートライブラリは、大プロモート表示ボックス１３０６に利用可能なプロモートのリストを示すページとして表示される。ウェブサイト管理者がプロモートを選択すると、大プロモート表示ボックス１３０６にプロモートが表示される。ウェブサイト管理者は、プロモート選択領域１３０４における残りのディスプレイボックスについても、上述のような操作を繰り返す。

【０１３９】

一具体例においては、ページは、例えばストリーミング広告等の広告を含んでいてもよい。ウェブサイト管理者は、「広告リンク」ディスプレイボックス１３１２の隣に設けられている「広告ライブラリを見る」ユーザ選択操作子１３１４を選択することにより、「広告リンク」ディスプレイボックス１３１２に広告を入力することができる。広告ライブラリは、ページテンプレートにおいて利用可能な広告のリストを表示するページとして表示される。ウェブサイト管理者が広告を選択すると、選択された広告は、「広告リンク」ディスプレイボックス１３１２に表示される。

【０１４０】

「この点をここにプロモート（Promote That Point Here）」ユーザ選択操作子１３１６を選択すると、「プロモート情報」ページが表示され、この「プロモート情報」ページは、この点（that point）をページにプロモートするためのリストを表示する。「プレビュー」ユーザ選択操作子１３１８を選択すると、図１０に示すような「プレビュー」ページ１０００が表示される。このプレビューページ１０００により、ウェブサイト管理者は、プレビュー日時を設定でき、選択された日時における残りのウェブサイトのコンテキスト内においてポッパーをプレビューすることができる。プレビュー日は、ウェブサイト管理者が「プレビュー日選択」フリーテキスト入力ボックス１００４に日付を入力することによって設定できる。また、プレビュー時刻は、ウェブサイト管理者が「プレビュー時刻選択」フリーテキスト入力ボックス１００６に時刻を入力することによって設定できる。プレビュー日及びプレビュー時刻を入力すると、ウェブサイト管理者は、「プレビュー」ユーザ選択操作子１００８を選択し、ポッパーをプレビューする。「取消」ユーザ選択操作子１０１０を選択すると、プレビューが取り消され、ページビルダページ１３００又は

ページ作成／編集／複製ページ１２００に戻る。

【０１４１】

ポッパーのプレビューについて上述したのと同様に、プレビューページ１０００により、ウェブサイト管理者は、プレビュー日時を設定し、選択された日時における残りのウェブサイトのコンテキスト内においてページをプレビューすることができる。ウェブサイト管理者は、例えば、内部クロックを用いて、ポッパーがウェブサイト上で利用可能になるようスケジューリングされた時刻にジャンプすることにより、ページにおいて問題が生じないかを確認することができる。このように、ＣＭＳにより、ウェブサイト管理者は、内部クロックを任意の日時に進め、その日時のウェブサイトの「スナップショット」撮ることができ、これにより、ＣＭＳは、ウェブサイト管理者による品質保証（ＱＡ）タスクの実行を容易にする。

【０１４２】

ページのプレビューが終了すると、ウェブサイト管理者は、ページビルダページ１３００に戻る。ページに満足すると、ウェブサイト管理者は、「保存」ユーザ選択操作子１３２０を選択し、全ての変更を保存し、ページ作成／編集／複製ページ１２００に戻る。また、ウェブサイト管理者が「取消」ユーザ選択操作子１３２２を選択すると、変更が保存されないまま、ページ作成／編集／複製ページ１２００に戻る。

【０１４３】

ページの作成、編集又は複製が終了すると、ウェブサイト管理者は、「保存」ユーザ選択操作子１２５４を選択し、全ての変更を保存する。ここで、ウェブサイト管理者は、「取消」ユーザ選択操作子１２５６により、変更を保存しないことを選択することもできる。

【０１４４】

ページが作成されると、ＣＭＳにより、ウェブサイト管理者は、データベースからページを検索することができる。ページ検索機能は、ＣＭＳグローバルナビゲーションページ４００のシステムメニュー４０４において、「ページ」の項目の下にある「検索」を選択することによって実行することができる。

【０１４５】

これにより「ページ検索／ページスケジューラ」ページがウェブサイト管理者に表示される。次に、ウェブサイト管理者は、所望のページに関する検索条件を入力する。検索条件には、例えば、ページ名、ページが関連付けられているプロジェクトのタイトル、ページのジャンル／サブジャンル、ページの利用可能性及びページのテンプレート等が含まれる。ＣＭＳは、この条件に一致するページを検索する。この検索の結果は、ページのリストとしてウェブサイト管理者に提示される。リスト内の各頁について、複数の異なるユーザ選択操作子を選択することができる。例えば、選択されたページについて、「編集」、「削除」、「複製」、「新規バージョン」、「プレビュー」ユーザ選択操作子を利用可能であり、これにより対応する機能を実行することができる。編集、削除、複製又は新規バージョンユーザ選択操作子が選択されたときは、「ページ情報」ページを表示してもよい。一具体例においては、ページ情報ページにおいて、ページを編集し、削除し、複製することができる。このページでは、ページの新たなバージョンを作成することもできる。

【０１４６】

ＣＭＳ承認及び生成処理（CMS Approval And Generation Process）

一具体例においては、ＣＭＳは、様々なウェブサイト要素について、複数の「承認（approval）」レベルを有する。ウェブサイト管理者らは、それぞれ異なるアクセスレベルを有し、このアクセスレベルに応じて、あるレベルのウェブサイト要素へのアクセスのみを承認するようにしてもよい。承認レベルの具体例としては、例えば「未完成（Incomplete）」、「完成（Complete）」、「ユーザ承認（User Approved）」、「制作者承認（Producer approved）」、「品質保証承認（Quality Assurance approved）」、「マネージャ承認（Manager Approved）」等がある。これらの階層的な承認レベルにより、ＣＭＳによって管理されるウェブサイトコンテンツの品質及び安全性を向上させることができる。

【０１４７】
承認処理の一具体例として、ウェブサイト要素、例えばページを作成する場合、そのページは、「未完成」の承認状態から開始される。上述のようにしてページが作成されると、ページの承認状態は「完成」に昇格する。ウェブサイト要素を「ユーザ承認」として指定できるアクセスレベルを有するウェブサイト管理者は、この指定を行う。
【０１４８】
作成されたページは、ウェブサイト要素を「制作者承認」として指定できるアクセスレベルを有するウェブサイト制作者に送信される。次に、作成されたページは、ウェブサイト要素を「品質保証承認」として指定できるアクセスレベルを有するＱＡチームに送信される。最後に、作成されたウェブページは、ウェブサイト要素を「マネージャ承認」として指定できるアクセスレベルを有するウェブサイトマネージャに送信される。一具体例においては、ウェブサイト要素が「マネージャ承認」を受けている場合のみ、そのウェブサイト要素、例えばチャンネルページ２００を生成することが許される。
【０１４９】
一具体例においては、各ウェブサイト要素は、ウェブサイト要素が作成され、マネージャ承認されると、その要素が生成される。なお、ここで言う生成（generation）とは、ウェブサイト管理者がＣＭＳを用いてウェブサイト要素を作成（creating）し、編集し又は複製している間に入力された、ウェブサイト要素に関する情報及びメタデータに関連付けられたウェブサイト要素を制作（producing）し、互いにリンクさせる処理を意味する。
【０１５０】
各ウェブサイト要素は、個別に作成し、生成することができる。例えば、チャンネルページ２００の作成に関して上述した手順において、プロジェクトは、まず作成された後に生成される。ポッパーは、作成され、メタデータを介してプロジェクトに関連付けられ、生成される。プロモートは、例えばポッパーにリンクされ、作成され、メタデータを介してプロジェクトに関連付けられ、生成される。そして、チャンネルページ２００は、作成され、メタデータを介してプロジェクトに関連付けられ、生成される。したがって、チャンネルページ２００は、階層構造において、プロジェクトレベルまでの上位の方向に関連付けられた全てのウェブサイト要素をパッケージ化している。
【０１５１】
一具体例においては、チャンネルページ２００を含む全てのウェブサイト要素の生成は、オフラインで行うこともできる。予め生成された要素は、ＣＭＳを用いてスケジューリングされ、所定の日時にオンライン上で利用可能にすることもできる。これにより、予め生成されたチャンネルページ２００は、そのスケジューリングされた日時において、オンライン上で利用可能となる。このチャンネルページ２００がオンライン上で利用可能となると、このチャンネルページ２００は、オンライン上で動的に生成する必要がないため、ウェブサイトユーザは、より高速にこのチャンネルページ２００にアクセスすることができる。
【０１５２】
上述したコンテンツ管理システム及び方法の具体例により、ウェブサイト管理者は、例えばプロジェクト、ポッパー、プロモート及びページ等を含むウェブサイト要素をより容易に且つ効率的にプログラミングし、スケジューリングし、管理することができる。更に、上述したコンテンツ管理システム及び方法の具体例により、プロジェクトの作成の間にウェブサイトプロジェクトにメタデータを添付することにより、ウェブサイト要素を管理することができる。プロジェクトのメタデータは、プロジェクトに関連付けられたウェブサイト要素に引き継がれる。ウェブサイト要素は、メタデータに基づいて、階層構造にソートされる。
【０１５３】
更に、上述したコンテンツ管理システム及び方法の具体例により、ウェブサイト管理者は、階層的な承認レベルに基づいて、ウェブサイト要素を承認することができる。ウェブサイト要素は、最も高い承認レベルで承認された後に生成してもよい。

【０１５４】
更に、上述したコンテンツ管理システム及び方法の具体例により、オフラインでウェブページを生成でき、ウェブページは、プロジェクトメタデータに基づいて、親プロジェクトに関連付けられた全ての様々な子要素を結びつけることができる。様々な親要素及び子要素の表示コードを表すデータは、コンテンツ管理システムによって、メタデータに基づいて「データパッケージ」として互いにリンクされる。メタデータによるパッケージ化により、リンクされた様々な要素を含むウェブサイトページをオフラインで動的に生成することが容易になる。
【０１５５】
更に、上述したコンテンツ管理システム及び方法の具体例により、ウェブサイト管理者は、内部クロックを進め、将来の時刻におけるウェブサイトのスナップショットを撮ることができる。ウェブサイト品質保証担当者は、ウェブサイトのコンテキスト内でウェブサイト要素を確認し、生成されたウェブサイト要素が、スケジューリングされた時刻において、ウェブサイト上で実際に利用可能となったときに、正しく機能及びインタラクトするか否かを確かめることができる。
【０１５６】
更に、上述したコンテンツ管理システム及び方法の具体例により、命名法（naming convention）に基づいて、メディアコンテンツを自動的にアップロードし、取り込むことができる。更に、コンテンツ管理システムは、ウェブサイトユーザのメディアコンテンツにメタデータを添付して、データベースに取り込むことができる。更に、コンテンツ管理システムは、ウェブサイトユーザのメディアコンテンツをアップロードし、ランダム数を割り当てて、データベースに格納することもできる。
【０１５７】
上述したコンテンツ管理システム及び方法の説明では、ワールドワイドウェブ及びインターネットを介して、ウェブサイトとしてアクセスできるネットワークサーバシステム（「ウェブサイト」と呼ぶ）を用いた実施例に焦点をあてた。しかしながら、上述したシステム及び方法の多く又は全ては、他のデータ接続形態にも容易に適応化することができる。この接続形態には、以下に限定されるものではないが、他のインターネット接続インタフェース（例えば、ＦＴＰサーバ）、プライベートネットワーク（例えば、加入者に対してＩＳＰによって提供されるネットワーク）、直接接続（例えば、ホテル、オフィスビルディング、教育施設等の限定された領域内で有線接続されたステーションの組）等が含まれる。
【０１５８】
更に、上述の具体例では、ウェブサイトユーザが、パーソナルコンピュータシステム又は他の適切なコンピュータシステムであるコンピュータシステムを用いてウェブサイトに接続する。しかしながら、上述したシステム及び方法の多く又は全ては、サーバにアクセスし、サーバからデータをダウンロードするために用いられる他のＵＮＤにも容易に適応化することができる。このようなＵＮＤには、以下に限定されるものではないが、ケーブルモデム及びハードディスクに接続され又はケーブルモデム及びハードディスクが内部に組み込まれたテレビジョン、個人用情報携帯端末（personal digital assistant：ＰＤＡ）、メディアプレイヤ、携帯電話機、及びコンテンツを保存するストレージ装置及び／又はユーザにメディアコンテンツを再生又は表示する表示メカニズムを備えるこの他の適切なネットワーク対応機器が含まれる。
【０１５９】
本発明の様々な実施の形態は、上述した特徴及び機能のうちの１つ以上の特徴又は機能を含んでいてもよい。実施の形態の一例は、上述した全ての特徴及び機能を含む。
【０１６０】
上述した本発明の実施の形態の詳細な説明と、添付の図面及び請求の範囲により、本発明の実施の形態の上述及びこの他の目的、特徴、利点は、当業者にとって明らかとなる。なお、上述の説明では、本発明の具体例の構造及び機能の詳細とともに、本発明の実施の

形態の多くの特徴及び利点を明らかにしたが、ここに開示した形態は、例示的なものにすぎない。添付の請求の範囲を表現する広範な意味の用語によって示される本発明の原理の最大限の範囲内において、特に構造の要素及び部分的な処理等の詳細を変更してもよい。

【０１６１】

本発明の最良の実施の形態を例示的に開示したが、添付の請求の範囲に定義される本発明の範囲から逸脱することなく、ここに開示した実施の形態を様々に修正し、変更することができる。

【図面の簡単な説明】

【０１６２】

【図１】本発明に基づくシステム及び方法が採用されるクライアント－サーバシステムを例示的に示す図である。

【図２】本発明に基づくコンテンツ管理システムのアクションチャンネルホームページの具体例を示す図である。

【図３】本発明に基づくコンテンツ管理システムのシステムログインページの具体例を示す図である。

【図４】本発明に基づくコンテンツ管理システムのグローバルナビゲーションページの具体例を示す図である。

【図５】本発明に基づくコンテンツ管理システムのプロジェクト作成／編集／複製ページの具体例を示す図である。

【図６】本発明に基づくコンテンツ管理システムのプロジェクト用資産ページの具体例を示す図である。

【図７】本発明に基づくコンテンツ管理システムのプロジェクト用ポッパーページの具体例を示す図である。

【図８】本発明に基づくコンテンツ管理システムのポッパー作成／編集／複製ページの具体例を示す図である。

【図９】本発明に基づくコンテンツ管理システムのポッパービルダページの具体例を示す図である。

【図１０】本発明に基づくコンテンツ管理システムのプレビューページの具体例を示す図である。

【図１１】本発明に基づくコンテンツ管理システムのプロモート作成／編集／複製ページの具体例を示す図である。

【図１２】本発明に基づくコンテンツ管理システムのページ作成／編集／複製ページの具体例を示す図である。

【図１３】本発明に基づくコンテンツ管理システムのページビルダページの具体例を示す図である。

【図１】

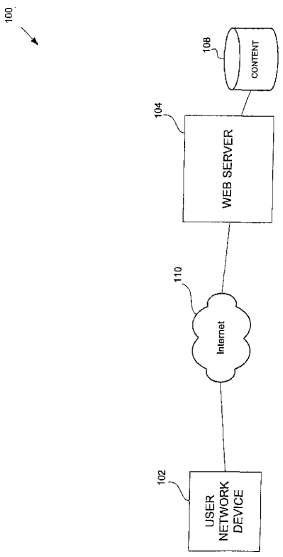

FIG. 1

【図２】

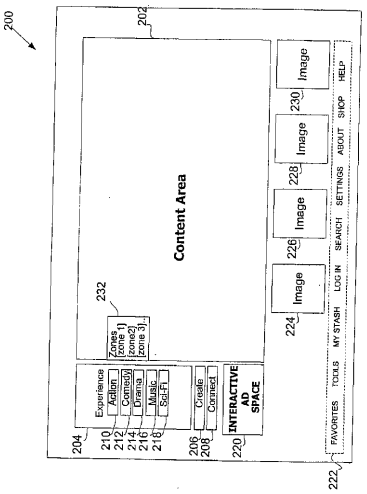

FIG. 2

【図３】

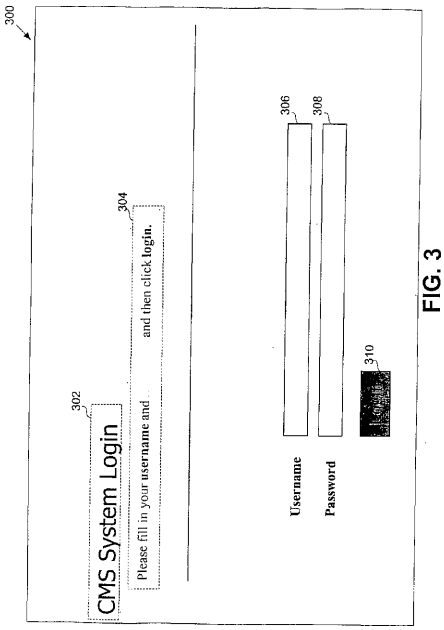

FIG. 3

【図４】

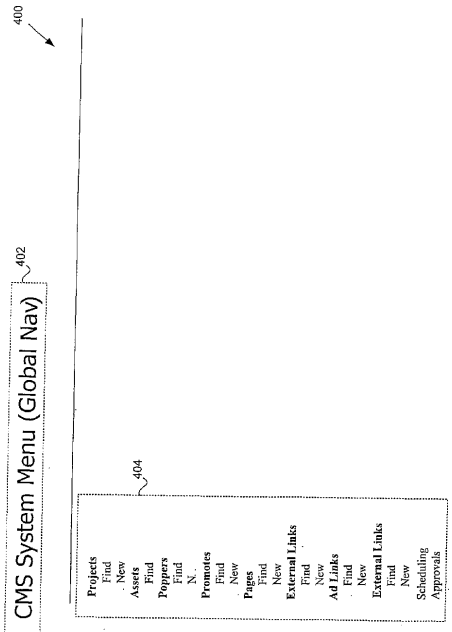

FIG. 4

【図５】

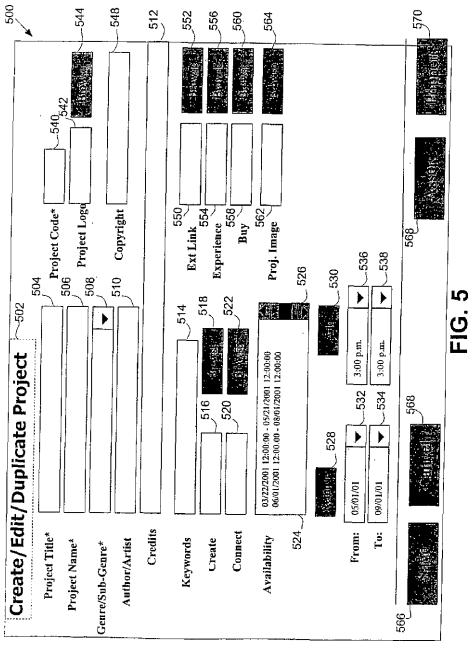

FIG. 5

【図６】

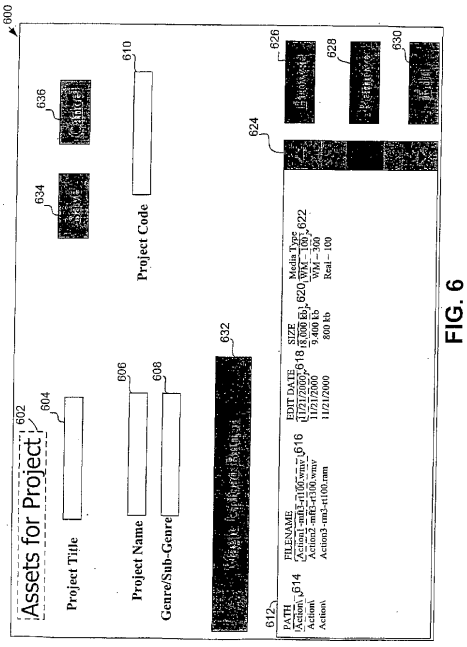

FIG. 6

【図７】

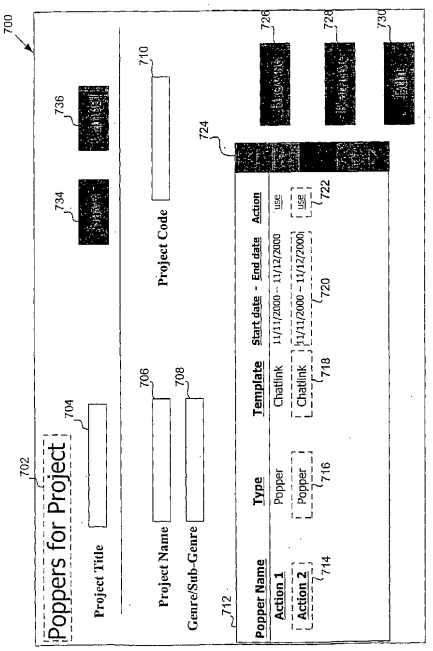

FIG. 7

【図８】

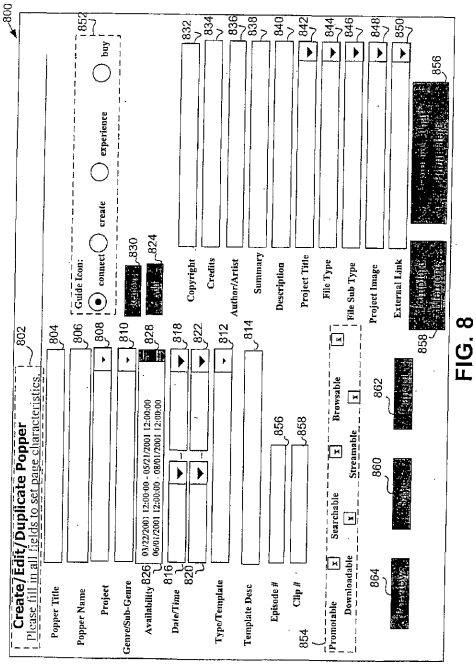

FIG. 8

【図９】

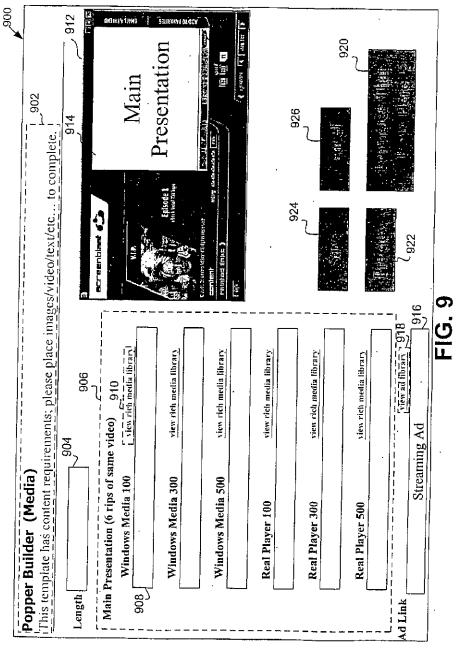

FIG. 9

【図１０】

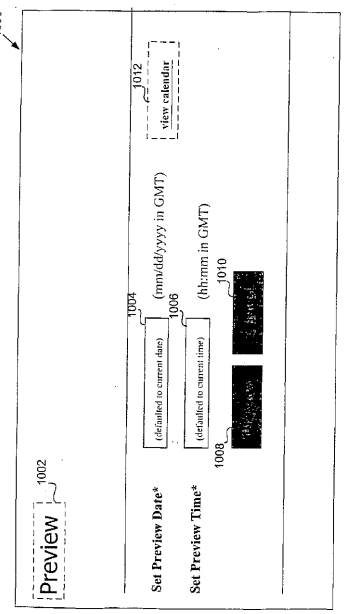

FIG. 10

【図１１】

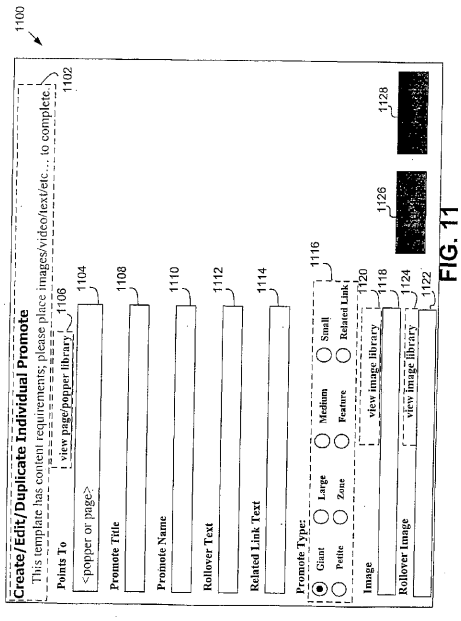

FIG. 11

【図１２】

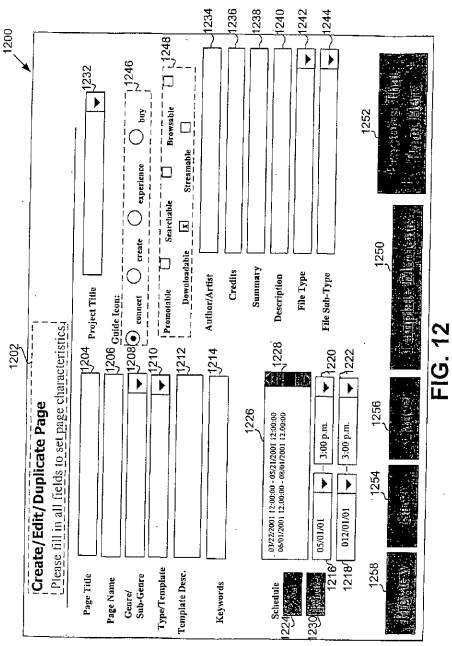

FIG. 12

【図１３】

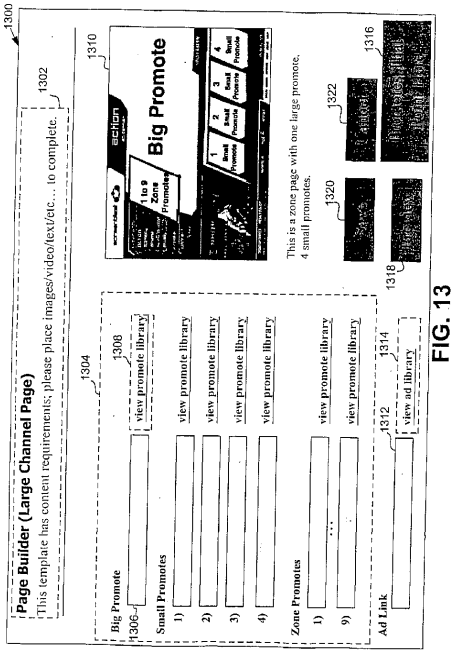
1300
Page Builder (Large Channel Page)
This template has content requirements; please place images/video/text/etc... to complete.
1302
1304
1306
Big Promote
1308
view promote library
Small Promotes
1) view promote library
2) view promote library
3) view promote library
4) view promote library
Zone Promotes
1) view promote library
...
9) view promote library
Ad Link
1312
1314
view ad library
1310
1 to 9 Zone Promotes
Big Promote
1 Small Promote
2 Small Promote
3 Small Promote
4 Small Promote
This is a zone page with one large promote.
4 small promotes.
1320
1322
1316
1318

FIG. 13

フロントページの続き

(74)代理人 100109070
弁理士 須田 洋之
(74)代理人 100151987
弁理士 谷口 信行
(72)発明者 フェントン、ニコラス、ダブリュー
アメリカ合衆国 カリフォルニア州 ９００６４ ロサンゼルス エス．ビバリー グレン ブルーバード ２２４５ アパートメント ２０１
(72)発明者 マンナリーノ、マイケル、エフ
アメリカ合衆国 カリフォルニア州 ９１６０２ ステュディオ シティ フェア アベニュー ４２３２ ナンバー４
(72)発明者 スプリンガー、ウェンディ
アメリカ合衆国 カリフォルニア州 ９００６４ ロサンゼルス クラークソン ロード １２１１６
(72)発明者 シュナイダー、アンドリュー
アメリカ合衆国 カリフォルニア州 ９００３４ ロサンゼルス シスコ ストリート ９７０２
(72)発明者 デイリー、マーロウ、ジェイ
アメリカ合衆国 カリフォルニア州 ９００２５ ロサンゼルス ロチェスター アベニュー １１５３５ ナンバー２０４
(72)発明者 シメリョフ、アレックス
アメリカ合衆国 カリフォルニア州 ９０２７２ パシフィック パリセーズ アンティオク ストリート １５３３２ ナンバー７２５
(72)発明者 タイ、ホリー
アメリカ合衆国 カリフォルニア州 ９１７３２ エルモンテ コグズウェル ロード ４９４７
(72)発明者 マナスター、ジェイコブ、エス
アメリカ合衆国 カリフォルニア州 ９０２１１ ビバリー ヒルズ エス．スウォル ドライブ ４７１
(72)発明者 ニュービー、ロドニー、シー
アメリカ合衆国 ニューヨーク州 １００２９ ニューヨーク イースト １０８ ストリート ３０９ アパートメント ３Ｈ
(72)発明者 バイアー、ジョン、ジェフリー
アメリカ合衆国 カリフォルニア州 ９１２０８ グレンデール ウォバッソ ウェイ １８０８

合議体
審判長 吉村 和彦
審判官 松尾 俊介
審判官 金子 幸一

(56)参考文献 国際公開第０１／０３３４３５号（WO，Ａ１）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
G06F13/00