

【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 2 区分

【発行日】平成21年9月10日 (2009.9.10)

【公表番号】特表2009-510532(P2009-510532A)

【公表日】平成21年3月12日 (2009.3.12)

【年通号数】公開・登録公報2009-010

【出願番号】特願2008-533798(P2008-533798)

【国際特許分類】

G 0 9 F 13/04 (2006.01)

G 0 6 Q 30/00 (2006.01)

G 0 6 F 17/30 (2006.01)

G 0 9 F 13/20 (2006.01)

G 0 9 F 19/00 (2006.01)

【 F I 】

G 0 9 F 13/04 Z

G 0 6 F 17/60 3 2 6

G 0 6 F 17/30 1 7 0 Z

G 0 6 F 17/30 3 4 0 A

G 0 9 F 13/20 D

G 0 9 F 19/00 Z

【手続補正書】

【提出日】平成21年7月23日 (2009.7.23)

【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】

コンピュータの実行によるプロモーションプログラムユニットを生成するための方法であって、

ユーザの好みに関するデータを受信するステップと、

前記ユーザの好みに関するデータに対応するプロモーションメディアアイテムであってオーディオ及び／又はビデオの商業広告を含むプロモーションメディアアイテムのリストを生成するステップと、

前記ユーザの好みに関するデータに対応するメディアデータアイテムのリストを所定のメディアアイテムデジタルデータファイル集から生成するステップと、

前記プロモーションメディアデータアイテムのリストの中の少なくともひとつのプロモーションメディアデータアイテムを選択するステップと、

前記メディアデータアイテムのリストの中の少なくともひとつのメディアデータアイテムを選択するステップと、

前記少なくともひとつのプロモーションメディアデータアイテムと前記少なくともひとつのメディアデータアイテムとを組み合わせるプロモーションプログラムユニットとするステップと、

前記ユーザへのネットワークを通してのその後の電送のために前記プロモーションプログラムユニットをメモリーに記憶するステップとを含み、

複数の前記選択ステップは、(a) 少なくとも選択される最小数のメディアアイテムを含むこと、(b) 選択される最大数を超えないプロモーションメディアアイテムを含むこ

と、及び(c)選択される最大コストを超えない純費用を負担すること、を要求するプロモーションプログラムユニットの特性に対する所定の制約を実行し、前記プロモーションプログラムユニットを生成するためのコストは、選択された前記メディアアイテムのライセンス料の合計から選択された前記プロモーションメディアアイテムによって発生すると予想できる収益の合計を減じて決定される、方法。

【請求項2】

前記ユーザの好みに関するデータは、再生リストのような、前記ユーザによって選択されるメディアアイテムのリストを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

前記ユーザの好みに関するデータは、前記ユーザのメディアプレーヤデバイス上で収集される前記ユーザのメディアアイテムプレイデータであって前記ユーザのメディアプレーヤデバイス上で再生されたメディアアイテムの履歴を示すメディアアイテムプレイデータを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項4】

さらに、複数の前記選択ステップは、(c)前記選択されるメディアアイテムは全体で少なくとも所定の最小の総再生時間を有すること及び(d)前記選択されるプロモーションメディアアイテムは全体で前記選択される総再生時間を超えない再生時間を有することを要求するプロモーションプログラムユニットの特性に対する所定の制約を実行する、請求項1に記載の方法。

【請求項5】

さらに複数の前記選択ステップは、前記選択されるメディアアイテムの総再生時間が前記プロモーションプログラムユニットの総再生時間の所定の比率又はパーセンテージ以上を表すことを要求するプロモーションプログラムユニットの特性に対する追加の制約を実行する、請求項1に記載の方法。

【請求項6】

さらに、前記メディアデータアイテムは、再生可能なメディアファイル及び/又は対応する再生可能なメディアファイルを識別するメタデータを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項7】

コンピュータの実行によりプロモーションプログラムユニットを生成するための方法であって、

ユーザ毎に該ユーザの好みに関するデータを受信するステップと、

前記ユーザの好みに関するデータに対応する推奨メディアアイテムの仮セットを決定するために、受信した前記ユーザの好みに関するデータにメディアアイテムレコメンダプロセスを適用するステップと、

広告主からのプロモーションメタデータを受信するステップと、

前記ユーザの好みに関するデータおよび前記プロモーションメディアデータに対応して、少なくともひとつのプロモーションメディアデータアイテムと少なくともひとつの推奨メディアアイテムの仮セットとを関連付けるステップと、

前記少なくともひとつのプロモーションメディアデータアイテムと前記関連付けられた推薦メディアアイテムとを組み合わせるプロモーションプログラムユニットとするステップと、

所定の全体的な作品内容についての制約を前記プロモーションプログラムユニットが満たすことについてテストし、前記プロモーションプログラムユニットが前記全体的な制約を満たしていないならば、前記推奨されたメディアアイテムの仮セットを拡張セットに拡張するように、再び前記メディアアイテムレコメンダプロセスを適用するステップと、

前記推奨されたメディアアイテムの拡張されたセットを使用して、前記関連付けステップ、組合せステップ及びテストステップを繰り返すステップとを含む、方法。

【請求項8】

前記関連付けステップは、前記プロモーションメタデータに対応する推奨されたプロモーションメディアアイテムのセットを決定するために、プロモーションメディアアイテム

レコメンダプロセスを前記受信したプロモーションメタデータに適用すること、推奨されたメディアアイテムの仮セットの少なくともひとつへの関連付けのために前記推奨されたプロモーションメディアアイテムの少なくともひとつを選ぶことを含む、請求項 7 に記載の方法。

【請求項 9】

前記プロモーションプログラムユニットをテストするための全体的な制約は、選択される最小限の総再生時間を有するメディアアイテムの選択される最小数を要求する、請求項 7 に記載の方法。

【請求項 10】

前記プロモーションプログラムユニットをテストするための全体的な制約は、前記プロモーションユニットが選択される総再生時間を超えず、選択されるプロモーションメディアアイテムの最大数を超えないこと含むことを要求する、請求項 7 に記載の方法。

【請求項 11】

前記プロモーションプログラムユニットをテストするための全体的な制約は、前記プロモーションユニットが選択された最大コストを超えない純費用を負うことを要求し、前記プロモーションプログラムユニットを生成するためのコストは、選択された前記メディアアイテムのライセンス料の合計として決定され、前記プロモーションプログラムユニットを形成するために組合せられる選択された前記プロモーションメディアアイテムによって発生すると予想できる収益の合計で減じられる、請求項 7 に記載の方法。

【請求項 12】

前記プロモーションプログラムユニットをテストするための全体的な制約は、適用可能な著作権法の下でライセンス又は免除の資格を得るために録音内容選択条件に従う録音に対する構成上の制約を満たすことを要求する、請求項 7 に記載の方法。

【請求項 13】

前記プロモーションプログラムユニットをテストするための全体的な制約は、前記プロモーションプログラムユニットが、選択された最大数未満の量で、選択されたメディアアイテムの合計ライセンス料を負うことを要求する、請求項 7 に記載の方法。

【請求項 14】

コンピュータの実行によるカスタマイズされたプロモーションプログラムユニットの構築に使用するためのプロモーションメディアデータアイテムのセットを特定する方法であって、

個人ユーザに関連するメディアデータアイテムの再生リストを入力として受信するステップと、

前記入力再生リストに対応する推奨メディアアイテムの仮セットを形成すべく前記再生リストを拡張するためにメディアアイテムレコメンダプロセスを前記入力再生リストに適用するステップと、

プロモーションメディアアイテムのセットを受信するステップと、

前記推奨メディアデータアイテムの仮セット及び前記プロモーションメディアアイテムのセットとの間の関連レベルを反映するメトリックを含む知識ベースにアクセスすることによって前記推奨メディアデータアイテムの仮セットと前記プロモーションメディアデータアイテムのセットとを比較するステップと、

前記メディアデータアイテムの比較に基づいてプロモーションメディアデータアイテムのサブセットを選択するステップと、

前記推奨メディアデータアイテムの仮セットの少なくともひとつを、前記カスタマイズされたプロモーションプログラムユニットを形成するプロモーションメディアデータアイテムの選択されたサブセットの少なくともひとつと一緒に組み合わせるステップと、

前記個人ユーザへのネットワークを通しての電送のために前記プロモーションプログラムユニットをメモリーに記憶するステップとを含む方法。

【請求項 15】

前記比較ステップは、第一のメディアデータアイテムと、プロモーションメディアデー

タアイテムに関して明示的類似値を有する第二のメディアアイテムデータアイテムとの間の類似値を使用して、前記第一のメディアデータアイテムと前記プロモーションメディアデータアイテムとの間の暗黙的類似値を生成するステップを含む、請求項 14 に記載の方法。

【請求項 16】

前記比較ステップは、

メディアデータアイテムのターゲットセットを受信するステップと、

前記メディアデータアイテムのターゲットセットを前記メディアアイテムレコメンダに供給することによりメディアデータアイテムの推奨セットを生成するステップと、を含み、

前記ターゲットセットは、少なくともひとつのターゲットプロモーションメディアデータアイテムと関連付けられることが広告主によって明示的に特定される少なくともひとつのメディアデータアイテムを含む請求項 14 に記載の方法。

【請求項 17】

前記メディアデータアイテムは、再生可能なメディアファイルを含む請求項 14 に記載の方法。

【請求項 18】

前記プロモーションメディアデータアイテムは、商業広告を含む請求項 14 に記載の方法。

【請求項 19】

前記メディアデータアイテムは、再生可能なメディアファイルを特定するメタデータを含む請求項 14 に記載の方法。

【請求項 20】

デジタルメディアプロモーションプログラムユニットを構成するためのシステム(102)であって、

ユーザの好みに関するデータ(112、114、116のいずれか)及び、広告主(120)によって提供されるプロモーションメディアアイテムを記載したメタデータ(122)へのアクセス又は受信のために接続された、プログラムユニットメディアアイテム選択構成要素(140)と、

前記プログラムユニットメディアアイテム選択構成要素からの出力に応じてデータ記憶装置からメディアアイテムデジタルデータファイル(145)をダウンロードし、またダウンロードした当該ファイルを推奨メディアアイテムデジタルデータファイル(152)に書き込むためのメディアアイテムファイル選択構成要素(150)と、

前記プログラムユニットメディアアイテム選択コンポーネントからの出力に応じてデータ記憶装置からプロモーションメディアアイテムデジタルデータファイル(124)をダウンロードし、またダウンロードした当該プロモーションファイルを推奨プロモーションメディアアイテムデジタルデータファイル(162)の記憶装置に書き込むための商業メディアアイテムファイル選択構成要素(160)と、

プロモーションプログラムユニットを形成するために前記推奨メディアアイテムデジタルデータファイル及び推奨プロモーションメディアアイテムデジタルデータファイルを組み立てるためのプロモーションプログラムユニット構築構成要素(170)と、

ユーザへのネットワークを通してのその後の電送のためにメモリーにプロモーションプログラムユニット(172)を記憶するための手段とを含むシステム。

【請求項 21】

前記プログラムユニットメディアアイテム選択構成要素(140)は、さらに、少なくともひとつのプログラムユニット制約(130)にアクセス又は受信するように接続され、前記選択構成要素は、前記プロモーションプログラムユニットを形成するために前記メディアアイテム及びプロモーションメディアアイテムの選択で前記制約を実行するように配置されている請求項 20 に記載のシステム。

【請求項 22】

前記制約は、前記プロモーションプログラムユニットが（a）少なくとも選択される最小数のメディアアイテムを含むこと、（b）選択される最大数を超えないプロモーションメディアアイテムを含むこと、及び（c）選択される最大コストを超えない純費用を負担することを要求し、前記プロモーションプログラムユニットを生成するためのコストは、選択された前記メディアアイテムのライセンス料の合計として決定され、選択された前記プロモーションメディアアイテムによって発生すると予想できる収益の合計で減じられる、請求項 2 1 に記載のシステム。

【請求項 2 3】

前記制約は、さらに、前記選択されたメディアアイテムは全体で少なくとも所定の最小の総再生時間を有し、前記選択されるプロモーションメディアアイテムは全体で前記選択される総再生時間を超えないことを要求する、請求項 2 2 に記載のシステム。

【請求項 2 4】

前記制約は、さらに、前記選択されたメディアアイテムの総再生時間が前記プロモーションプログラムユニットの総再生時間の所定の比率又はパーセンテージ以上を表すことを要求する、請求項 2 1 に記載のシステム。