

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公表特許公報(A)

(11) 特許出願公表番号

特表2017-505479
(P2017-505479A)

(43) 公表日 平成29年2月16日(2017.2.16)

(51) Int.Cl.		F I		テーマコード (参考)
G06F 13/00	(2006.01)	G06F 13/00	560A	5B084
G06Q 50/00	(2012.01)	G06Q 50/00	300	5L049

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 26 頁)

(21) 出願番号 特願2016-544848 (P2016-544848)
 (86) (22) 出願日 平成27年1月7日 (2015.1.7)
 (85) 翻訳文提出日 平成28年9月6日 (2016.9.6)
 (86) 国際出願番号 PCT/US2015/010499
 (87) 国際公開番号 W02015/105889
 (87) 国際公開日 平成27年7月16日 (2015.7.16)
 (31) 優先権主張番号 14/149,269
 (32) 優先日 平成26年1月7日 (2014.1.7)
 (33) 優先権主張国 米国 (US)

(71) 出願人 502208397
 グーグル 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 94
 043 マウンテン ビュー アンフィシ
 アター パークウェイ 1600
 (74) 代理人 100108453
 弁理士 村山 靖彦
 (74) 代理人 100110364
 弁理士 実広 信哉
 (74) 代理人 100133400
 弁理士 阿部 達彦
 (72) 発明者 ジャスティン・ルイス
 アメリカ合衆国・カリフォルニア・940
 43・マウンテン・ビュー・アンフィシ
 アター・パークウェイ・1600
 最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 オフラインコンテンツ共有

(57) 【要約】

コンテンツのオフライン共有が実行される。コンテンツ共有プラットフォームと関連するコンテンツを共有するためのソーシャルネットワーキングサービスへのオフラインリクエストは、ユーザデバイスの処理デバイスによって受信される。オフラインリクエストは、ユーザデバイスがネットワークに接続されていない間に受信される。共有リクエストは、ソーシャルネットワーキングサービスを考慮してコンテンツのために生成される。コンテンツのための共有リクエストは、ユーザデバイスがネットワークに接続されていない間に生成される。ネットワーク接続が利用可能であると判定すると、コンテンツのための共有リクエストは、ソーシャルネットワーキングサービスに提供される。

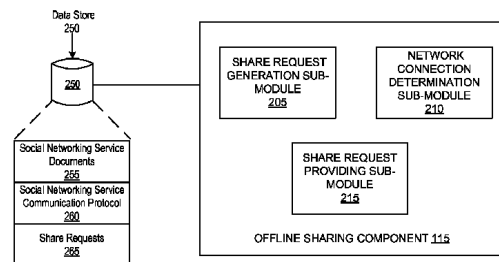


FIG. 2

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ソーシャルネットワーキングサービスに対するコンテンツ共有プラットフォームと関連するコンテンツを共有するためのオフラインリクエストを、ユーザデバイスの処理デバイスによって受信するステップであって、ここで、前記オフラインリクエストは、前記ユーザデバイスがネットワークに接続されていない間に受信される、ステップと、

前記ソーシャルネットワーキングサービスを考慮して前記コンテンツのための共有リクエストを、前記処理デバイスによって生成するステップであって、ここで、前記コンテンツのための前記共有リクエストは、前記ユーザデバイスが前記ネットワークに接続されていない間に生成される、ステップと、

ネットワーク接続が利用可能であることを判定すると、前記コンテンツのための前記共有リクエストを、前記ソーシャルネットワーキングサービスに提供するステップと、を含む、方法。

【請求項 2】

前記オフラインリクエストが、前記処理デバイスによって実行されるモバイルアプリケーションによって受信され、

前記ソーシャルネットワーキングサービスを考慮して前記共有リクエストを生成するステップは、

前記コンテンツ共有プラットフォームおよびソーシャルネットワーキングサービスによって使用される通信プロトコルを考慮して、前記共有リクエストを作成するステップと、

前記オフラインリクエストと関連するユーザ情報および前記共有リクエストの前記コンテンツと関連するコンテンツ情報を含めるステップと、を含む、

請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記方法がさらに、

前記モバイルアプリケーションによって、前記処理デバイスと関連するオペレーティングシステムに登録するステップと、

前記オフラインリクエストを受信し、前記共有リクエストを生成すると、前記モバイルアプリケーションによって、前記処理デバイスと関連するメモリに前記共有リクエストを保存するステップと、を含み、

ここで前記コンテンツのための前記共有リクエストを、前記ソーシャルネットワーキングサービスに対して提供するステップは、前記オペレーティングシステムから、前記ネットワークへの接続があるとの指示を受信すると、前記モバイルアプリケーションによって実行される、

請求項 2 に記載の方法。

【請求項 4】

前記方法がさらに、

前記ソーシャルネットワーキングサービスと関連する共有ユーザインタフェース（UI）ドキュメントを、前記コンテンツと関連するコンテンツ情報を含むように変更するステップと、

前記変更された共有UIドキュメントがユーザに提供されることをもたらすステップと、を含み、

ここで、前記オフラインリクエストは、前記変更された共有UIドキュメントを介して受信され、前記ソーシャルネットワーキングサービスに対する前記共有リクエストは、前記ユーザと関連する情報を含む、

請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

前記ユーザに提供される前記変更された共有UIドキュメントが、前記ネットワークに

10

20

30

40

50

対する接続が確立するまで、前記共有リクエストが前記ソーシャルネットワーキングサービスに提供されないという通知を含む、請求項 4 に記載の方法。

【請求項 6】

前記方法がさらに、
前記ユーザと関連する前記情報を、前記処理デバイスと関連するメモリに保存するステップと、
前記ユーザと関連する前記情報を、前記ソーシャルネットワーキングサービスに提供するステップと、
現在の状態情報のスナップショットを、前記ソーシャルネットワーキングサービスに提供するステップと、を含む、
請求項 4 に記載の方法。

10

【請求項 7】

前記方法がさらに、
オフライン共有を実行するために前記リクエストを送信したユーザが、以前に前記ソーシャルネットワーキングサービスに認証されたか否かを判定するステップを含む、
請求項 1 に記載の方法。

【請求項 8】

前記方法がさらに、
前記共有リクエストを前記ソーシャルネットワーキングサービスに提供するステップの前に、ユーザが前記共有リクエストを変更することを可能にするために、前記共有リクエストを前記ユーザに提供するステップを含み、ここで前記共有リクエストを変更することは、前記共有リクエストをキャンセルする、または前記共有リクエストを交換することを含む、
請求項 1 に記載の方法。

20

【請求項 9】

前記方法がさらに、
前記オフラインリクエストがモバイルアプリケーションによって受信された時間に対応するタイムスタンプを提供するステップを含む、
請求項 1 に記載の方法。

【請求項 10】

サードパーティプラットフォームに対するコンテンツ共有プラットフォームと関連する共有コンテンツのためのリクエストを、前記サードパーティプラットフォームがネットワーク接続を使用してアクセスできないときに、処理デバイスによって取得するステップと、
前記サードパーティプラットフォームが前記ネットワーク接続を使用してアクセスできるときに、ソーシャルネットワーキングサービスがコンテンツを共有することをもたらすために、前記ソーシャルネットワーキングサービスにメッセージを提供するステップと、
を含む、
方法。

30

【請求項 11】

処理デバイスによって実行されるとき、前記処理デバイスに動作の実行をもたらす命令を有する非一時的コンピュータ可読ストレージ媒体であって、前記動作は、
ソーシャルネットワーキングサービスに対するコンテンツ共有プラットフォームと関連するコンテンツをシェアするためのオフラインリクエストを、ユーザデバイスの前記処理デバイスによって受信することであって、ここで、前記オフラインリクエストは、前記ユーザデバイスがネットワークに接続されていない間に受信されることと、
前記ソーシャルネットワーキングサービスを考慮して前記コンテンツのための共有リクエストを、前記処理デバイスによって生成することであって、ここで、前記コンテンツのための前記共有リクエストは、前記ユーザデバイスが前記ネットワークに接続されていない間に生成される、ことと、

40

50

ネットワーク接続が利用可能であることを判定すると、前記コンテンツのための前記共有リクエストを、前記ソーシャルネットワーキングサービスに提供することを含む、非一時的コンピュータ可読ストレージ媒体。

【請求項 1 2】

前記オフラインリクエストが、前記処理デバイスによって実行されるモバイルアプリケーションによって受信され、ここで前記ソーシャルネットワーキングサービスを考慮して前記共有リクエストを生成することは、

前記コンテンツ共有プラットフォームおよびソーシャルネットワーキングサービスによって使用される通信プロトコルを考慮して、前記共有リクエストを作成することと、

前記オフラインリクエストと関連するユーザ情報および前記共有リクエストの前記コンテンツと関連するコンテンツ情報を含めることを含む、
請求項 1 1 に記載の非一時的コンピュータ可読ストレージ媒体。

10

【請求項 1 3】

前記処理デバイスによって実行されるとき、前記命令が、前記処理デバイスにさらに動作の実行をもたらし、前記動作は、

前記モバイルアプリケーションによって、前記処理デバイスと関連するオペレーティングシステムに登録することと、

前記オフラインリクエストを受信し、前記共有リクエストを生成すると、前記モバイルアプリケーションによって、前記処理デバイスと関連するメモリに前記共有リクエストを保存することと、を含み、

20

ここで前記コンテンツのための前記共有リクエストを、前記ソーシャルネットワーキングサービスに対して提供することは、前記オペレーティングシステムから、前記ネットワークへの接続があるとの指示を受信すると、前記モバイルアプリケーションによって実行される、

請求項 1 2 に記載の非一時的コンピュータ可読ストレージ媒体。

【請求項 1 4】

前記処理デバイスによって実行されるとき、前記命令が、前記処理デバイスにさらに動作の実行をもたらし、前記動作は、

前記ソーシャルネットワーキングサービスと関連する共有ユーザインタフェース (UI) ドキュメントを、前記コンテンツと関連するコンテンツ情報を含むように変更することと、

30

前記変更された共有 UI ドキュメントがユーザに提供されることをもたらすことと、を含み、

ここで、前記オフラインリクエストは、前記変更された共有 UI ドキュメントを介して受信され、前記ソーシャルネットワーキングサービスのための前記共有リクエストは、前記ユーザと関連する情報を含む、

請求項 1 1 に記載の非一時的コンピュータ可読ストレージ媒体。

【請求項 1 5】

前記処理デバイスによって実行されるとき、前記命令が、前記処理デバイスにさらに動作の実行をもたらし、前記動作は、

40

前記ユーザと関連する前記情報を、前記処理デバイスと関連するメモリに保存することと、

前記ユーザと関連する前記情報を、前記ソーシャルネットワーキングサービスに提供することと、

現在の状態情報のスナップショットを、前記ソーシャルネットワーキングサービスに提供することと、を含む、

請求項 1 4 に記載の非一時的コンピュータ可読ストレージ媒体。

【請求項 1 6】

処理デバイスによって実行されるとき、前記処理デバイスに動作の実行をもたらす命令を有する非一時的コンピュータ可読ストレージ媒体であって、前記動作は、

50

サードパーティプラットフォームに対するコンテンツ共有プラットフォームと関連する共有コンテンツのためのリクエストを、前記サードパーティプラットフォームがネットワーク接続を使用してアクセスできないときに、処理デバイスによって取得することと、

前記サードパーティプラットフォームが前記ネットワーク接続を使用してアクセスできないときに、ソーシャルネットワーキングサービスが前記コンテンツを共有することをもたらすために、前記ソーシャルネットワーキングサービスにメッセージを提供することと、を含む、

非一時的コンピュータ可読ストレージ媒体。

【請求項 17】

コンピュータデバイスであって、前記コンピュータデバイスは、メモリと、

10

前記メモリに連結された処理デバイスと、を含み、前記処理デバイスは、

ソーシャルネットワーキングサービスに対するコンテンツ共有プラットフォームと関連するコンテンツをシェアするためのオフラインリクエストを受信することであって、ここで、前記オフラインリクエストは、前記コンピュータデバイスがネットワークに接続されていない間に受信されることと、

前記ソーシャルネットワーキングサービスを考慮して前記コンテンツのための共有リクエストを生成することであって、ここで、前記コンテンツのための前記共有リクエストは、前記コンピュータデバイスが前記ネットワークに接続されていない間に生成されることと、

20

ネットワーク接続が存在することを判定すると、前記コンテンツのための前記共有リクエストを、前記ソーシャルネットワーキングサービスに提供することと、を行う、コンピュータデバイス。

【請求項 18】

前記オフラインリクエストが、前記処理デバイスによって実行されるモバイルアプリケーションによって受信され、前記ソーシャルネットワーキングサービスを考慮して前記共有リクエストを生成するコンピュータデバイスであって、前記処理デバイスは、さらに、

前記コンテンツ共有プラットフォームおよび前記ソーシャルネットワーキングサービスによって使用される通信プロトコルを考慮して、前記共有リクエストを作成し、

前記オフラインリクエストと関連するユーザ情報および前記共有リクエストの前記コンテンツと関連するコンテンツ情報を含めることを含むことができる、請求項 17 に記載のコンピュータデバイス。

30

【請求項 19】

前記処理デバイスが、さらに、

前記ソーシャルネットワーキングサービスと関連する共有ユーザインタフェース (UI) ドキュメントを、前記コンテンツと関連するコンテンツ情報を含むように変更することと、

前記変更された共有 UI ドキュメントがユーザに提供されることをもたらすことと、を含み、

ここで、前記オフラインリクエストは、前記変更された共有 UI ドキュメントを介して受信され、前記ソーシャルネットワーキングサービスに対する前記共有リクエストは、前記ユーザと関連する情報を含む、

40

請求項 17 に記載のコンピュータデバイス。

【請求項 20】

前記処理デバイスが、さらに、

前記ユーザと関連する前記情報を、前記処理デバイスと関連するメモリに保存し、

前記ユーザと関連する前記情報を、前記ソーシャルネットワーキングサービスに提供し、

、

現在の状態情報のスナップショットを、前記ソーシャルネットワーキングサービスに提供することを行う、

50

請求項 19 に記載のコンピュータデバイス。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示の実施形態は、コンテンツ視聴サービスの分野に関し、より具体的には、コンテンツのオフラインシェアリングのための方法に関する。

【背景技術】

【0002】

インターネット上で、ソーシャルネットワーキングサービスは、ユーザが互いに接続し、情報を共有することを可能にする。多くのソーシャルネットワーキングサービスは、ユーザが、例えばビデオコンテンツ、画像コンテンツ、音楽コンテンツ等のコンテンツをアップロード、閲覧、および共有することを可能にする特性を備える。ソーシャルネットワーキングサービスの他のユーザは、共有コンテンツにコメントする、新しいコンテンツを見つける、アップデートを示す、コンテンツをシェアすることができ、そうでなければ、提供されたコンテンツと対話することができる。シェアされたコンテンツは、例えば、映画クリップ、TVクリップ、および音楽ビデオといった専門のコンテンツ制作者からのコンテンツ、および、例えばビデオブログや短いオリジナルビデオといった素人のコンテンツ制作者からのコンテンツを含む。

10

【0003】

現在、ユーザは、コンテンツ共有プラットフォーム上で増大した時間を費やしている。コンテンツ共有プラットフォームのユーザ間および他のネットワーキングサービスのユーザとのコンテンツアイテムの「共有」は、コンテンツ共有プラットフォームのコンテンツアイテムの閲覧を駆動する、コンテンツ共有プラットフォーム上で閲覧セッションを開始する、およびコンテンツ共有プラットフォーム上のコンテンツアイテムの再生時間を増加させるために、重要である。共有は、コンテンツアイテムを、視聴の目的のために、コンテンツ共有プラットフォームの別のユーザまたは別のソーシャルネットワーキングサービスの別のユーザに促進及び/又は推奨する、コンテンツ共有プラットフォームのユーザを参照する。

20

【0004】

現在、コンテンツを共有するためにユーザによって使用されるデバイスがネットワークに接続されていないとき、ユーザはコンテンツアイテムを共有することができない。ネットワークへの接続が利用可能になるまで待たされることにより、ユーザはコンテンツアイテムを共有することを忘れるか、またはやる気をそがれ得る。

30

【発明の概要】

【課題を解決するための手段】

【0005】

一実施形態において、オフラインコンテンツ共有のための方法が、実行される。コンテンツ共有プラットフォームと関連するコンテンツを共有するための、ソーシャルネットワーキングサービスに対するオフラインリクエストが、ユーザデバイスの処理デバイスによって受信される。オフラインリクエストは、ユーザデバイスがネットワークに接続されていない間に、受信される。共有リクエストは、ソーシャルネットワーキングサービスを考慮してコンテンツのために生成される。コンテンツのための共有リクエストは、ユーザデバイスがネットワークに接続されていない間に生成される。ネットワーク接続が利用可能であると判定すると、コンテンツのための共有リクエストは、ソーシャルネットワーキングサービスに提供される。

40

【0006】

さらなる実施形態において、上記記載された実施形態の動作を実行するためのコンピュータデバイスもまた実装される。さらに、開示の実施形態において、コンピュータ可読ストレージ媒体は、上記記載された実施形態の動作を実行するための方法を保存する。

【図面の簡単な説明】

50

【0007】

本開示は、以下の詳細な説明および本開示の様々な実施形態の添付図面から、より完全に理解されるであろう。

【図1】本開示の一実施形態に従った、例示的なシステムアーキテクチャを示す図である。

【図2】本開示の一実施形態に従った、選択モジュールを示す図である。

【図3A】本開示の一実施形態に従った、ユーザインタフェースを示す図である。

【図3B】本開示の別の実施形態に従った、ユーザインタフェースを示す図である。

【図4】本開示の一実施形態に従った、オフラインコンテンツシェアリングの方法のための一実施形態を示す流れ図である。

【図5】本明細書に記載された1つ又は複数の動作を実行できる模範的なコンピュータシステムのブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

ソーシャルネットワーキングサービスは、ユーザがメディアアイテムまたはデータコンテンツを他のユーザと共有することを可能にし、さらにユーザが、メディアアイテムまたはデータコンテンツに関連するようなコメントや投稿メッセージといった、ソーシャル共有を作成することを可能にする。ソーシャル共有は、ソーシャルネットワーキングサービスまたはコンテンツ共有サービス上のコンテンツアイテムまたはメディアアイテム（例えば、類似のリクエスト、共有リクエスト、コメントリクエスト、タグリクエスト等を介して）といった、ユーザの共有コンテンツに起因するコンテンツ（例えば、コメントや投稿メッセージ）を示す。ソーシャル共有は、メディアアイテムまたはデータコンテンツに対する参照を含むことができる。例えば、グラフィカル・ユーザ・インタフェース（GUI）でビデオAを視聴しているユーザは、共有ボタンをクリックすることにより、友人とビデオAを共有することができる。ユーザがコンテンツを視聴するために使用しているデバイスが、無線またはデータネットワークといった、ネットワークに接続されていない間、ユーザはコンテンツをオフラインで視聴することができる。しかしながら、オフラインの間、ユーザはコンテンツを共有することができない。例えば、ユーザAがネットワーク接続のない国の一部を介して動かしている。ユーザAは、オフラインの間、自分のモバイルデバイス上でコンテンツシェアリングサービスによって提供される音楽ビデオを聴くことができる。音楽ビデオBを聴いている間、音楽は彼に子供時代の思い出を思い出させる。彼は、彼の友達に音楽ビデオBを共有したく、そしてそうするために停止する。しかしながら、彼のモバイルデバイスはオフライン（国の一部においてネットワーク接続がない）であるため、ユーザAは音楽ビデオBを共有できない。ビデオを共有するために、彼はすでに停止し、彼がしていたことをやめたが、彼は共有することができない。これはユーザAをイライラさせる。さらに、ユーザAは、彼のモバイルデバイスが（ネットワーク接続を有する）オンラインに戻ったとき、ビデオを共有することを忘れるか、ビデオを共有しないことを選択する可能性があり、これは新しいユーザセッションの損失、またはコンテンツ共有サービスまたはソーシャルネットワーキングサービスのための追加の共有の損失となる。さらに、コンテンツシェアリングサービスは、オンラインおよびオフラインの間、ユーザに同じエクスペリエンス（experience）を提供することができない。

【0009】

本開示の実施形態は、オフラインコンテンツ共有に関連する。モバイルデバイスがネットワーク接続を有しない共有を実行するために使用されている間に、ユーザはコンテンツを共有することができる。モバイルデバイス（コンテンツ共有サービスのモバイルアプリケーション、ソーシャルネットワーキングサービスのモバイルアプリケーション、ブラウザアプリケーション等の何れかを使用する）は、コンテンツ共有プラットフォームと関連するコンテンツを共有するための、ソーシャルネットワーキングサービスに対するオフラインリクエストを受信することができる。オフラインリクエストを送信したユーザの観点から、一旦オフラインの間にユーザがコンテンツの共有を送信すると、共有プロセスは完

10

20

30

40

50

了する。オフラインリクエストに回答して、共有リクエストは、ソーシャルネットワーキングサービスを考慮してコンテンツのために生成される。コンテンツのための共有リクエストは、モバイルデバイスがネットワーク接続を有しない間に生成される。一旦ネットワーク接続が利用可能になると、コンテンツのための共有リクエストは、ソーシャルネットワーキングサービスに提供され、これは、コンテンツがソーシャルネットワーキングサービスによって共有されることをもたらす。

【 0 0 1 0 】

従って、本開示の態様は、オフラインコンテンツの共有を可能にし、ユーザがオフラインの間にコンテンツを共有できるようにすることができる。モバイルデバイスがネットワーク接続を有するまでコンテンツはソーシャルネットワーキングサービスによって共有されていないが、ユーザの観点から、ネットワーク接続が一旦利用可能になると、ユーザは任意の動作を行う必要がないため、コンテンツのオフライン共有が実行される。従って、ユーザはオフラインの間にコンテンツを共有することができ、ネットワーク接続の欠如によってイライラすること、あるいはコンテンツの共有を忘れることがなくなる。また、ユーザの観点から、オンライン中の共有およびオフライン中の共有は、同じ手法で実行される。

【 0 0 1 1 】

本開示のいくつかの態様は、ビデオ及び/又はページに関して説明され、本開示は様々なタイプのメディアコンテンツ（例えば、ビデオ、音楽、テキスト、画像、実行可能命令など）及び/又は様々なタイプのGUIドキュメント（例えば、ウェブページ、モバイルアプリケーションドキュメントなど）に関することに注目しなければならない。

【 0 0 1 2 】

図1は、本開示の一実施形態に従って、オフラインコンテンツ共有のためのシステムアーキテクチャ例100を図示する。システムアーキテクチャ100は、クライアントデバイス110Aから110Z、ネットワーク105、データストア106、コンテンツ共有プラットフォーム120、サーバ130、および1つまたは複数の外部ソーシャルネットワークプラットフォーム140を含む。一実施形態において、ネットワーク105は、公衆ネットワーク（例えば、インターネット）、プライベートネットワーク（例えば、ローカルエリアネットワーク（LAN）または広域ネットワーク（WAN））、有線ネットワーク（イーサネット（登録商標）ネットワーク）、無線ネットワーク（例えば、802.11ネットワーク、またはWi-Fiネットワーク）、セルラーネットワーク（例えば、ロングタームエボリューション（LTE）ネットワーク）、ルータ、ハブ、スイッチ、サーバコンピュータ、及び/又はそれらの組合せを含んでもよい。一実施形態において、データストア106は、メモリ（例えば、ランダムアクセスメモリ）、キャッシュ、デバイス（例えば、ハードドライブ）、フラッシュドライブ、データベースシステム、またはデータ保存可能なコンポーネントあるいはデバイス別の種類であってもよい。データストア106は、複数のコンピューティングデバイス（例えば、複数のサーバコンピュータ）に及ぶことができる複数のストレージコンポーネント（例えば、複数のドライブまたは複数のデータベース）を含んでもよい。

【 0 0 1 3 】

一実施形態において、コンテンツ共有プラットフォーム120は、メディアアイテムへのアクセスをユーザに提供する及び/又はユーザにメディアアイテムを提供するために使用され得る、1つ又は複数のコンピューティングデバイス（ラックマウント型サーバ、ルータコンピュータ、サーバコンピュータ、パーソナルコンピュータ、メインフレームコンピュータ、ラップトップコンピュータ、タブレットコンピュータ、デスクトップコンピュータ等）、データストア（例えば、ハードディスク、メモリ、データベース）、ネットワーク、ソフトウェアコンポーネント、及び/又はハードウェアコンポーネントであってもよい。例えば、コンテンツ共有プラットフォーム120は、ユーザに、メディアアイテムについて消費し、更新し、検索し、承認（“好き”）し、好まない、及び/又はコメントすることを可能にしてもよい。コンテンツ共有プラットフォーム120は、ユーザにメデ

10

20

30

40

50

ィアアイテムへのアクセスを提供するために使用され得るウェブサイト（例えば、ウェブページ）を含んでもよい。

【0014】

コンテンツ共有プラットフォーム120は、複数のチャンネル（例えば、チャンネルAからZ）を含んでもよい。チャンネルは、共通のソースから利用可能なデータコンテンツまたは共通の話題やテーマを有するデータコンテンツであってもよい。データコンテンツは、ユーザによって選択されたデジタルコンテンツ、ユーザによって利用可能になるデジタルコンテンツ、ユーザによってアップロードされたデジタルコンテンツ、コンテンツプロバイダによって選択されたデジタルコンテンツ、放送局によって選択されたデジタルコンテンツ等であることができる。例えば、チャンネルXはビデオYおよびZを含むことができる。チャンネルは、チャンネル上で動作を実行できるユーザであるオーナーと関連することができる。異なる活動は、例えばオーナーがチャンネル上で利用可能なデジタルコンテンツを作る、オーナーが別のチャンネルと関連する（例えば、好きな）デジタルコンテンツを選択する、オーナーが別のチャンネルと関連するデジタルコンテンツにコメントする、等の、オーナーの動作に基づいてチャンネルに関連付けることができる。チャンネルと関連する活動は、チャンネルのためのアクティビティフィード（activity feed）に纏められることができる。チャンネルのオーナー以外のユーザは、彼らが関心のある1つ又は複数のチャンネルに加入することができる。一旦、ユーザがチャンネルに加入すると、ユーザはチャンネルのアクティビティフィードからの情報を提示されることができる。ユーザが複数のチャンネルに加入した場合、ユーザが加入している各チャンネルのためのアクティビティフィードは、供給されるアクティビティフィードに組み合わされることができる。供給されたアクティビティフィードからの情報は、ユーザに提示されることができる。

10

20

【0015】

各チャンネルは、1つまたは複数のメディアアイテム121を含んでもよい。メディアアイテム121の例として、デジタルビデオ、デジタル映画、デジタル写真、デジタル音楽、ウェブサイトコンテンツ、ソーシャルメディア更新、電子書籍（ebooks）、電子雑誌、デジタル新聞、デジタルオーディオブック、電子ジャーナル、ウェブブログ、リアルシンプルシンジケーション（real simple syndication, RSS）フィード、電子コミック本、ソフトウェアアプリケーション等を含むことができるが、これに限定されない。いくつかの実施形態において、メディアアイテム121は、メディアアイテムまたはコンテンツアイテムとしても参照される。

30

【0016】

メディアアイテム121は、インターネットを介して及び/又はモバイルデバイスアプリケーションを介して消費されてもよい。簡潔さ、および単純のために、オンラインビデオ（以下、ビデオとして参照もされる）は、本明細書を通じてメディアアイテム121の例として使用される。この中で使用されるように、メディア、メディアアイテム、オンラインメディアアイテム、デジタルメディア、デジタルメディアアイテム、コンテンツ、およびコンテンツアイテムは、実体にデジタルメディアアイテムを表示するように構成されたソフトウェア、ファームウェア、あるいはハードウェアを使用して実行またはロードされることができる、電子ファイルを含むことができる。一実施形態において、コンテンツ共有プラットフォーム120は、データストア106を使用するメディアアイテム121を保存してもよい。

40

【0017】

一般に、コンテンツ共有プラットフォームによって実行されているとして一実施形態において説明される機能は、適切な場合、別の実施形態において、110Zを通じてクライアントデバイス110A上で実行されることもできる。さらに、特定のコンポーネントに起因する機能性は、異なるまたは一緒に動作する複数のコンポーネントによって実行されることができる。コンテンツ共有プラットフォーム120は、適切なアプリケーションプログラミングインタフェースを通じて他のシステムまたはデバイスに提供されるサービス

50

としてアクセスされることもでき、従って、ウェブサイトでの使用に限定されない。

【0018】

一実施形態において、外部ソーシャルネットワークプラットフォーム140は、1つまたは複数のコンピューティングデバイス（例えば、ラックマウントサーバ、ルータコンピュータ、サーバコンピュータ、パーソナルコンピュータ、メインフレームコンピュータ、ラップトップコンピュータ、タブレットコンピュータ、デスクトップコンピュータなど）、データストア（例えば、ハードディスク、メモリ、データベース）、ネットワーク、ソフトウェアコンポーネント、及び/又はユーザにメディアアイテムについて共有またはコメントすることを可能にするために使用され得るハードウェアコンポーネントであってもよい。例えば、外部ソーシャルネットワークプラットフォーム140は、ユーザに、メディアアイテムについて検索し、承認（“好き”）し、好まない、及び/又はコメントすることを可能にしてもよい。外部ソーシャルネットワークプラットフォーム140は、メディアアイテムについて共有またはコメントするためにユーザによって使用されてもよいウェブサイト（例えば、ウェブページ）を含んでもよい。

10

【0019】

クライアントデバイス110Aから110Zは、パーソナルコンピュータ（PC）、ラップトップ、携帯電話、スマートフォン、タブレットコンピュータ、ネットブックコンピュータなどのようなコンピューティングデバイスをそれぞれ含んでもよい。いくつかの実施形態において、クライアントデバイス110Aから110Zは、「ユーザデバイス」として参照されてもよい。各クライアントデバイスは、メディアビューア111およびオフライン共有コンポーネント115を含む。一実施形態において、メディアビューア111は、ユーザが、例えばビデオ、ウェブページ、ドキュメントなどのコンテンツを閲覧することを可能にするアプリケーションであってもよい。例えば、メディアビューア111は、ウェブサーバによって供給されるコンテンツ（例えば、ハイパーテキストマークアップランゲージ（HTML）ページのようなウェブページ、デジタルメディアアイテムなど）について、アクセス、検索、示す、及び/又はナビゲートできるウェブブラウザであってもよい。メディアビューア111は、ユーザに対してコンテンツ（例えば、ウェブページ、メディアビューア）を描画、表示、及び/又は示してもよい。メディアビューア111は、ウェブページ（例えば、オンライン業者によって販売された製品についての情報を提供し得るウェブページ）に埋め込まれた埋め込みメディアプレーヤ（例えば、フラッシュ（登録商標）プレーヤまたはHTML5プレーヤ）を表示してもよい。別の例において、メディアビューア111は、ユーザにデジタルメディアアイテム（例えば、デジタルビデオ、デジタル画像、電子書籍など）の閲覧を許可するスタンドアロンアプリケーションであってもよい。

20

30

【0020】

メディアビューア111は、サーバ130、コンテンツ共有プラットフォーム120、及び/又は外部ソーシャルネットワークプラットフォーム140によって、クライアントデバイス110Aから110Zに提供されてもよい。例えば、メディアビューア111は、コンテンツ共有プラットフォーム120によって提供されるウェブページに埋め込まれた埋め込みメディアプレーヤであってもよい。別の例において、メディアビューア111は、サーバ130からダウンロードされるアプリケーションであってもよい。さらに別の例において、メディアビューア111は、外部ソーシャルネットワークプラットフォーム140からダウンロードされるアプリケーションであってもよい。

40

【0021】

オフライン共有コンポーネント115は、コンテンツ共有プラットフォーム120と関連するコンテンツのオフライン共有を実行できる。オフライン共有コンポーネント115は、サーバ130、コンテンツ共有プラットフォーム120、または外部ソーシャルネットワークプラットフォーム140によってクライアントデバイス110Aから110Zに提供されることができる。たとえば、オフライン共有コンポーネント115は、コンテンツ共有プラットフォーム120からダウンロードされるアプリケーションであってもよい。

50

別の例において、オフライン共有コンポーネント 115 は、外部ソーシャルネットワークプラットフォーム 140 からダウンロードされるアプリケーションであってもよい。さらに別の例において、オフライン共有コンポーネント 115 は、サーバ 130 からダウンロードされるアプリケーションであってもよい。

【0022】

一実施形態において、対応するクライアントデバイスがネットワーク 105 への接続を有しない（オフラインである）間、オフライン共有コンポーネント 115 は、コンテンツ共有プラットフォーム 120 または外部ソーシャルネットワークプラットフォーム 140 のようなソーシャルネットワーキングサービスのユーザのためにオフラインコンテンツ共有を実行する。オフライン共有コンポーネント 115 によって共有されるコンテンツは、コンテンツ共有プラットフォーム 120 と関連してもよい。オフラインコンテンツ共有コンポーネント 115 は、コンテンツを共有するための、ソーシャルネットワーキングサービスに対するオフラインリクエストを取得でき、および対応するクライアントデバイスがネットワーク 105 への接続を有しない間にソーシャルネットワーキングサービスに基づいて共有リクエストを生成できる。オフライン共有コンポーネント 115 は、一旦ネットワーク 105 への接続が利用可能になると、共有リクエストをソーシャルネットワーキングサービス（例えば、コンテンツ共有プラットフォーム 120 または外部ソーシャルネットワークプラットフォーム 140 など）に提供できる。オフライン共有コンポーネント 115 およびその特定の機能のさらなる説明は、図 2 に関連して以下でさらに詳細に説明されている。

10

20

【0023】

開示の実装は、コンテンツ共有プラットフォームおよびソーシャルネットワーキングサービスへのオフラインコンテンツ共有の観点から議論されているが、実装は、一般に、ユーザ間の接続を提供する任意のタイプのネットワークに適用されることもできる。開示の実装は、コンテンツ共有プラットフォームまたはソーシャルネットワーキングサービスに対して限定されるものではない。

【0024】

ここで議論される、ユーザに関する個人情報を収集し、個人情報の利用をさせることができるシステムの状態において、ユーザは、コンテンツ共有プラットフォーム 120 がユーザ情報（例えば、ユーザのソーシャルネットワーク、ソーシャル行動または活動、職業、ユーザの好み、あるいはユーザの現在位置に関する情報）を収集するか否かを制御する、またはユーザにとってより関連性の高い可能性があるコンテンツサーバから、コンテンツを受信することを制御するかどうか及び/又は受信する方法を制御する機会を提供されてもよい。さらに、特定のデータは、格納又は使用される前にひとつ又は複数の方法で処理されてもよく、そうすることによって、個人を特定できる情報が取り除かれる。例えば、ユーザの身元は、個人を特定できる情報がユーザに対して特定できないように、処理されることができる。あるいは、位置情報が取得されるユーザの地理的位置は、一般化（例えば、都市、郵便番号、または州レベルなど）されてもよく、それによってユーザの詳細な位置は決定されることができない。したがって、ユーザは、ユーザに関する情報について、収集されかつコンテンツ共有プラットフォーム 120 によって使用される方法に対する制御を有してもよい。

30

40

【0025】

図 2 は、本開示の一実施形態に従った、オフライン共有コンポーネント 115 を図示するブロック図である。一実施形態において、オフライン共有コンポーネント 115 は、静的選択モジュール 210 および応答配信モジュール 220 を含む。より多くの、または少ないコンポーネントは、情報選択コンポーネント 140 に一般性を失うことなく含まれてもよい。例えば、二つのモジュールは、単一のモジュール内に組み合わせることができ、またはモジュールの一方が二つ以上のモジュール内に分割されてもよい。一実施形態において、1つ又は複数のモジュールは、異なるコンピューティングデバイス（例えば、異なるサーバコンピュータ）上に常駐してもよい。

50

【0026】

オフライン共有コンポーネント115は、データストア250に通信可能に接続される。例えば、オフライン共有コンポーネント115は、オフライン共有コンポーネント115があるコンピューティングデバイス（例えば、クライアントデバイス110A）に直接接続されてもよい。別の例において、オフライン共有コンポーネント115は、オフライン共有コンポーネントが常駐するサーバに直接接続されてもよい（例えば、サーバ130に直接接続されてもよい）。データストア250は、メモリ（例えば、ランダムアクセスメモリ）、キャッシュ、ドライブ（例えば、ハードドライブ）、フラッシュドライブ、データベースシステム、あるいはデータを保存できるコンポーネント又はデバイスの別の種類であってもよい。データストア250は、複数のコンピューティングデバイス（例えば、複数のサーバコンピュータ）にわたることのできる複数のストレージコンポーネント（例えば、複数のドライブまたは複数のデータベース）を含んでもよい。データストア250は、ソーシャルネットワーキングサービス通信メッセージフォーマット255および共有リクエスト260を含む。

10

【0027】

上述したように、オフライン共有コンテンツ115は、オフラインコンテンツ共有を実行する。オフラインコンテンツ共有の実行は、ソーシャルネットワーキングサービスにコンテンツホスティングプラットフォームと関連するコンテンツアイテムを共有するためのオフラインリクエストを受信すること、ソーシャルネットワーキングサービスを考慮してコンテンツアイテムのための共有リクエストを生成すること、任意で共有リクエストを編集すること、および一旦ネットワーク接続が確立されると、ソーシャルネットワーキングサービスに共有リクエストを提供することを含んでもよい。

20

【0028】

一実施形態において、ソーシャルネットワーキングサービスへのコンテンツホスティングプラットフォームと関連するシェアコンテンツに対するオフラインリクエストを受信することに応答して、共有リクエスト生成サブモジュール205は、ソーシャルネットワーキングサービスに基づいて共有リクエストを生成する。

【0029】

一実施形態において、共有リクエスト生成サブモジュール205が、ユーザインタフェース要素を介してコンテンツを共有するためのオフラインリクエストを受信したとき、共有リクエスト生成サブモジュール205は、ソーシャルネットワーキングサービスと関連する共有ユーザインタフェースドキュメント（例えば、共有ウェブページ）の以前に保存されたバージョンを取得することによって共有リクエストを生成し、共有されるコンテンツと関連するコンテンツ情報を含めるために共有ユーザインタフェースドキュメントを編集し、次いで編集された共有ユーザインタフェースドキュメントがユーザに提供されることをもたらす。例えば、共有リクエスト生成サブモジュール205は、データストアから、例えばデータストア250内のソーシャルネットワーキングサービスドキュメント255のような、ソーシャルネットワーキングサービスと関連する共有ユーザインタフェースドキュメントの以前に保存されたバージョンを取得することができる。

30

【0030】

共有リクエスト生成サブモジュール205は、コンテンツのオフライン共有のための情報を含めるように共有ユーザインタフェースドキュメントの一部、例えば、コンテンツのタイトル、コンテンツの画像表示（例えば、サムネイル）、共有されるコンテンツの説明などを置き換えるか、変更することによって、ソーシャルネットワーキングサービスと関連する共有ユーザインタフェースドキュメントの以前に保存されたバージョンを編集することができる。

40

【0031】

共有ユーザインタフェースドキュメントがユーザに提供されることをもたらすことに応答して、共有リクエスト生成サブモジュール205は、例えば、変更された共有ユーザインタフェースドキュメント上の共有ユーザインタフェース要素（例えば、共有ボタン）を

50

選択することによって、ユーザがコンテンツを共有したいと指示したときにユーザから別のオフライン共有リクエストを受信することができる。

【0032】

共有リクエスト生成サブモジュール205は、ネットワークへの接続無しで（例えば、図1のネットワーク105への接続無しで）ソーシャルネットワーキングサービスを考慮してコンテンツアイテムのための共有リクエストを生成する。一実施形態において、共有リクエスト生成サブモジュール205は、例えばソーシャルネットワーキングサービス通信プロトコルフォーマットのような、ソーシャルネットワーキングサービスのための所定のフォーマットで共有リクエストを作成することによって共有リクエストを生成する。所定のフォーマットは、コンテンツアイテムおよびソーシャルネットワーキングサービスと関連するコンテンツホスティングプラットフォームによって使用される通信プロトコルに基づくことができる。共有リクエスト生成サブモジュール205は、ストレージから、データストア250内のソーシャルネットワーキングサービスプロトコル260のような、所定のフォーマットまたはプロトコルメッセージテンプレートを取得することができる。一実施形態において、共有リクエスト生成サブモジュール205は、例えばコンテンツアイテムについての情報、ユーザについての情報などのパラメータのセットを含む共有リクエストを作成することができる。一実施形態において、共有リクエスト生成サブモジュール205は、ストレージに、例えばデータストア250内の共有リクエスト265のような共有リクエストを保存することができる。代替の実施形態において、共有リクエスト生成サブモジュール205は、オペレーティングシステムまたはアプリケーションに共有リクエストを提供する。

10

20

【0033】

ネットワーク接続判定サブモジュール210は、オフラインリクエストが提供されたことを通じて、デバイスのためにネットワーク接続が利用可能であるか、または確立されているか否かを判定する。ネットワーク接続判定サブモジュール210は、ネットワーク接続が利用可能であるという指示をオペレーティングシステムから受信する、ネットワーク接続が利用可能であるという指示をアプリケーションまたは別のソースから受信する等で、周期的にネットワーク接続が利用可能であるか否かを判定する。ネットワーク接続判定サブモジュール210がネットワーク接続が利用可能でないと判定した場合、ネットワーク接続判定サブモジュール210は、ネットワーク接続が利用可能になるのを待ち続ける。

30

【0034】

共有リクエスト提供サブモジュール215は、ソーシャルネットワーキングサービスに共有リクエストを提供する。一実施形態において、共有リクエスト提供サブモジュール215は、例えば共有リクエスト265のような共有リクエストが保存されたメモリ位置にアクセスし、ネットワーク接続を使用してソーシャルネットワーキングサービスに（例えば、ソーシャルネットワーキングサービスと関連するサーバなどに）共有リクエストを送信することによって、ソーシャルネットワーキングサービスに共有リクエストを提供する。代替の実施形態において、共有リクエスト提供サブモジュール215は、ソーシャルネットワーキングサービスに共有リクエストを送信するために、オペレーティングシステム（図示せず）へ、オペレーティングシステムは共有リクエスト265のような共有リクエストが保存されるメモリ位置にアクセスできるという指示を提供することによって、ソーシャルネットワーキングサービスへ共有リクエストを提供する。別の代替の実施形態において、共有リクエスト提供サブモジュール215は、ソーシャルネットワーキングサービスに共有リクエストを提供せず、その代わりにオペレーティングシステム（図示せず）がソーシャルネットワーキングサービスに共有リクエストを提供する。ソーシャルネットワーキングサービスに共有リクエストを提供するための他の代替の実施形態は、本開示の範囲から逸脱することなく使用されることができる。ソーシャルネットワーキングサービスに共有リクエストを提供することによって、共有リクエスト提供サブモジュール215は、ソーシャルネットワーキングサービスが共有リクエストによって参照されるコンテンツ

40

50

アイテムを共有することをもたらす。いくつかの任意の実施形態において、共有リクエスト提供サブモジュール 215 は、共有リクエストまたは共有リクエストの一部に加えて、ユーザ情報、状態情報（例えば、閲覧活動、仮想ショッピングカードのアイテムなど）、オフラインリクエストが受信された日付及び/又は時間に対応するタイムスタンプ、共有リクエストが作成されたか又はソーシャルネットワークサービスに提供された日付及び/又は時間に対応するタイムスタンプなどを、ソーシャルネットワークサービスに情報を提供することができる。

【0035】

一つの任意の実施形態において、共有リクエストを提供する前に、サブモジュールモジュール 215 に提供する共有リクエストは、ユーザ入力に基づいて共有リクエストを変更することができる。ユーザ入力は、共有リクエストが交換、キャンセル等をされるべきか否かを示すことができる。

10

【0036】

図 3 A は、本開示の一実施形態に従ったユーザインタフェースの例 300 である。例えば、ユーザは、ユーザがコンテンツをリクエストするとき、ユーザインタフェース 300 を示されることができる。ユーザインタフェース 300 は、ウェブブラウザ、サードパーティウェブページに埋め込まれたアプリケーション（例えば、モバイルアプリ）などを介してユーザに提供されることができる。

【0037】

ユーザインタフェース 300 は、コンテンツ 305 と共有ボタン 310 を含む。コンテンツ 305 は、ビデオ、音楽ファイル、ブログなどである。共有ボタン 310 は、ネットワーク接続がない間にユーザにコンテンツ 305 を共有することを可能にするユーザインタフェース要素であることができる。一実施形態において、共有ボタン 310 を選択すると、ユーザは更なる行動をとる必要がなく、コンテンツ 305 は共有される。代替の実施形態において、共有ボタン 310 が選択されると、追加のユーザインタフェースがユーザに提供される。例示的な追加のユーザインタフェースは、図 3 B を参照して以下に説明される。

20

【0038】

図 3 B は、本開示の一実施形態に従ったユーザインタフェース例 350 である。例えば、ユーザは、ユーザが共有コンテンツを共有するためのオフラインリクエストを出したとき、ユーザインタフェース 350 を提示されることができる。ユーザインタフェース 350 は、サードパーティのウェブページに埋め込まれたウェブブラウザ、アプリケーション（例えば、モバイルアプリケーション）等を介して、ユーザに提供されることができる。

30

【0039】

ユーザインタフェース 350 は、コメント 355、サムネイル 360、連絡先ユーザインタフェース要素 365、共有ボタン 370、およびキャンセルボタン 375 を含む。コメント 355 は、コメントや他のテキストや視覚情報が共有リクエストによって生成されたソーシャル共有に含まれるようにすることができる。サムネイル 360 は、オフラインで共有されるようにコンテンツのために、例えばサムネイルやタイトル等のように、表示されることができる。ユーザインタフェース要素 365（任意の）は、ユーザがオフラインでコンテンツを共有したい人との連絡のための連絡先情報（名前、電子メールアドレスなど）をユーザが提供することを可能にする。共有ボタン 370 は、サムネイル 360 によって表示されたコンテンツを共有するためにオフラインリクエストを出すことをユーザが選択（例えばクリックなど）できるボタンのようなユーザインタフェース要素であることができる。キャンセルボタン 375 は、サムネイル 360 によって表示されたコンテンツを共有するためのオフラインリクエストをキャンセルするためにユーザが選択（例えばクリックなど）できるボタンのようなユーザインタフェース要素であることができる。

40

【0040】

図 4 は、オフラインコンテンツ共有の方法 400 の実施形態を図示するフロー図である

50

。方法400は、ハードウェア（例えば、回路、専用ロジック、プログラム可能ロジック、マイクロコードなど）、ソフトウェア（例えば、ハードウェアシミュレーションを実行するために処理デバイス上で実行する命令）、またはそれらの組み合わせを含み得る処理ロジックによって実行されてもよい。一実施形態において、方法400は、クライアントデバイス（例えば、図1のクライアントデバイス110A-110Z）によって実行される。

【0041】

説明を簡単にするために、本開示の方法は、一連の動作として図示および説明する。しかしながら、本開示に従った動作は、様々な順序で、及び/又は同時に発生することができる。並びに本明細書に提示および記載されていない他の動作と共に発生することができる。さらに、開示される主題に従った方法を実施するために例示された全ての動作が必要とされるわけではない。さらに、当業者は、方法が状態図またはイベントを介して一連の関連する状態として、代わりに表すことができることを理解するであろう。加えて、本明細書で開示される方法は、コンピューティングデバイスにそのような方法を容易に輸送および転送するために、製品上に格納されることが可能であることを理解されたい。本明細書で使用される「製品」という用語は、任意のコンピュータ可読デバイス、または記憶媒体からアクセス可能であるコンピュータプログラムを包含することが意図されている。一実施形態において、方法400は、図1に示された情報選択モジュール120によって実行され得る。

10

【0042】

ブロック405で、処理ロジックは、ソーシャルネットワーキングサービスへのコンテンツホスティングプラットフォームと関連するコンテンツを共有するためのオフラインリクエストを受信する。オフラインリクエストは、ロジックを進めるために利用可能であるネットワーク接続が無い、またはオフラインリクエストが作成されるデバイスへのネットワーク接続が無い間に、ソーシャルネットワーキングサービスを使用して、コンテンツを共有したいユーザによって作成されることができる。

20

【0043】

一実施形態において、処理ロジックは、ソーシャルネットワーキングサービスドキュメントまたはコンテンツホスティングプラットフォームドキュメント（例えば、ウェブページ）上で、ユーザインタフェース要素（例えば、ウェブページ上のユーザによって選択された共有ボタン）を介してコンテンツを共有するためのオフラインリクエストを受信する。例えば、処理ロジックは、ユーザがソーシャルネットワーキングサービスウェブページの一部として表示された共有ボタンをクリックしたとき、コンテンツを共有するためのオフラインリクエストを受信する。この実施形態において、コンテンツを共有するためのオフラインリクエストを受信することに対応して、処理ロジックは、ソーシャルネットワーキングサービスと関連する共有するユーザインタフェースドキュメントの、以前に保存されたバージョンを取得し、共有するユーザインタフェースドキュメントを、共有されるコンテンツと関連するコンテンツ情報を含むように変更し、および変更された共有するユーザインタフェースドキュメントがユーザに提供されることをもたらす。

30

【0044】

ソーシャルネットワーキングサービスと関連する共有するユーザインタフェースドキュメントは、静的および動的要素の両方を含む。静的要素は、共有するユーザインタフェースドキュメントに交換されない要素であることができ、およびソーシャルネットワーキングサービスについての情報を含むことができ、ボタン（コンテンツを共有するための共有ボタンを含む）、ボックス、ウィンドウ、ドロップダウンリスト等のようなユーザインタフェース要素を含むことができる。コンテンツを共有する人のために情報（例えば、名前、電子メールアドレス、ソーシャルネットワークグループなど）を特定する等、共有するユーザインタフェースドキュメントのユーザインタフェース要素は、コメントを提供するためにユーザによって使用されることができる。動的な要素は、共有されているものまたは共有している人に依存するので、共有するユーザインタフェースドキュメントに交換す

40

50

る要素を含むことができる。共有するユーザインタフェースドキュメントの動的要素は、コンテンツを共有するユーザなどの、共有されているコンテンツについての情報を含むことができる。共有するユーザインタフェースドキュメント上の多くの要素が静的であるため、共有するユーザインタフェースドキュメントは、事前にキャッシュされる、または保存されることができるか、または、その共有サイトのためのテンプレート（例えば、HTMLテンプレート）としてソーシャルネットワーキングサービスによって提供されることができる。処理ロジックは、メモリ（例えば、キャッシュ）から共有するユーザインタフェースドキュメントの以前に保存されたバージョンを取得することができる。

【0045】

処理ロジックは、コンテンツのオフライン共有のための情報を含めるために、共有するユーザインタフェースドキュメントの動的要素を置き換えるか又は変更することによって、ソーシャルネットワーキングサービスと関連する共有するユーザインタフェースドキュメントの以前に保存されたバージョンを変更することができる。例えば、処理ロジックは、コンテンツのタイトル、コンテンツの画像表示（例えば、サムネイル）、共有されているコンテンツの説明等を含むように、共有するユーザインタフェースドキュメントの動的要素を変更する。一実施形態において、共有するユーザインタフェースドキュメントの動的要素を置き換えまたは変更することに加えて、処理ロジックは、共有するユーザインタフェースドキュメントが、コンテンツの共有がネットワーク接続が利用可能になるまで、またはネットワークへの接続が確立するまで発生しない、という情報（例えば、通知）を含むようにさらに変更する。処理ロジックは、共有するユーザインタフェースドキュメントにこの情報を表示する要素を追加し、共有するユーザインタフェースドキュメントの存在する動的要素内における情報を含み、ポップアップウィンドウを作成し、およびポップアップウィンドウのこの情報を含むこと等によって、この情報を含めるように共有するユーザインタフェースドキュメントを変更することができる。

【0046】

一実施形態において、処理ロジックは、変更された共有するユーザインタフェースドキュメントをブラウザアプリケーションに提供する、および変更された共有するユーザインタフェースドキュメントを表示するためのリクエストをブラウザアプリケーションに提供することにより、変更された共有するユーザインタフェースドキュメントをユーザに提供されることをもたらす。代替の実施形態において、処理ロジックは、変更された共有するユーザインタフェースドキュメントをソーシャルネットワーキングサービスまたはコンテンツホスティングプラットフォームと関連するモバイルアプリケーションに提供することにより、および変更された共有するユーザインタフェースドキュメントを表示するためにモバイルアプリケーションにリクエストを提供することにより、変更された共有するユーザインタフェースドキュメントがユーザに提供されることをもたらす。別の代替実施形態において、処理ロジックは、変更された共有するユーザインタフェースドキュメントをオペレーティングシステムに送信するか、変更された共有するユーザインタフェースドキュメントをオペレーティングシステムによってアクセス可能なメモリに保存することによって、等、オペレーティングシステムに変更された共有するユーザインタフェースドキュメントを提供することによって、変更された共有するユーザインタフェースドキュメントがユーザに提供されることをもたらす。本実施形態において、オペレーティングシステムは、変更された共有するユーザインタフェースドキュメントを表示することができ、そうでなければ、変更された共有するユーザインタフェースドキュメントが表示されることをもたらすことができる。

【0047】

変更された共有するユーザインタフェースドキュメントがユーザに提供されることをもたらすことに応答して、ユーザがコンテンツを共有したいとき、処理ロジックは、例えば、変更された共有するユーザインタフェースドキュメント上の共有ユーザインタフェース要素を選択するなどによる、別のオフライン共有リクエストをユーザから受信することができる。例えば、オフラインの間にユーザがコンテンツアイテムAを含むページを閲覧し

10

20

30

40

50

、ソーシャルネットワーキングサービス B を使用してコンテンツアイテム A を共有するための共有ボタンをクリックする。処理ロジックは、コンテンツアイテム A を共有するためのオフラインリクエストをページを表示しているブラウザアプリケーションから受信する。コンテンツアイテム A を共有するためのオフラインリクエストに 응답して、処理ロジックは、ソーシャルネットワーキングサービス B のための以前に保存された共有ページを取得し、コンテンツアイテムの名前、コンテンツのサムネイル、および共有されるコンテンツアイテムの説明を含む、以前に保存された共有ページを変更する。処理ロジックは、次いで変更された共有ページと、ブラウザアプリケーションが変更された共有するページを表示するリクエストをブラウザアプリケーションに提供する。ユーザが共有リクエストを出すための変更された共有ページ上の共有ボタンを選択したとき、処理ロジックは、別のオフライン共有リクエストをユーザから受信してもよい。

10

【 0 0 4 8 】

任意で、一実施形態において、処理ロジックは、処理ロジックと関連するオペレーティングシステムに登録する。オペレーティングシステムに登録することによって、処理ロジックは、例えばネットワーク接続の有効性などの情報を、オペレーティングシステムから取得することができる。さらに、オペレーティングシステムに登録することによって、処理ロジックは、共有リクエスト、オフラインリクエスト等の情報を、オペレーティングシステムに提供することができる。処理ロジックは、アプリケーションプログラミングインタフェース (A P I) 等のインタフェースを使用してオペレーティングシステムに登録することができる。例えば、処理ロジックは、`add_event(event_id, call_back_method)` などのオペレーティングシステムに登録するための方法を使用する。この例において、`event_id` を備えたイベントが発生したとき、オペレーティングシステムは、"`call_back_method`" を呼び出し、`call_back_method` によってトリガされるイベントを処理する。処理ロジックは、共有コンテンツ等へのオフラインリクエストを、インストールし、開始し、受信すると、オペレーティングシステムに登録することができる。

20

【 0 0 4 9 】

任意で、一実施形態において、処理ロジックは、オフラインリクエストが以前に認証されたユーザによって出されたか否かを判定する。処理ロジックは、ユーザがモバイルアプリケーションまたはブラウザセッションを使用してソーシャルネットワーキングサービスやコンテンツホスティングプラットフォームにログインしていたか否かを確認することにより、オフラインリクエストが以前に認証されたユーザによって出されたか否かを判定することができる。一実施形態において、処理ロジックは、ユーザが、モバイルアプリケーションまたはブラウザセッションによって保存された状態情報 (例えば、クッキー) にアクセスすることにより、モバイルアプリケーションまたはブラウザセッションを使用して、ソーシャルネットワーキングサービスまたはコンテンツホスティングプラットフォームにログインしたか否かを確認することができる。状態情報 (例えば、クッキー) がユーザの認証または識別を含む場合、処理ロジックは、オフラインリクエストが以前に認証されたユーザによって出されたことを判定できる。処理ロジックは、状態情報、認証情報、およびユーザ情報をメモリに保存することができる。この任意の実施形態において、処理ロジックが、オフラインリクエストが以前に認証されていないユーザによって出されたと判定した場合、方法 4 0 0 は終了する。この任意の実施形態において、処理ロジックが、オフラインリクエストがソーシャルネットワーキングサービスに以前に認証されたユーザによって出されたと判定した場合、方法 4 0 0 はブロック 4 1 0 に進む。

30

40

【 0 0 5 0 】

ブロック 4 1 0 で、処理ロジックは、ソーシャルネットワーキングサービスを考慮してコンテンツアイテムのための共有リクエストを生成する。一実施形態において、処理ロジックは、利用可能なネットワーク接続なしに、コンテンツアイテムのための共有リクエストを生成する。一実施形態において、コンテンツアイテムのための第 1 オフラインリクエストを受信して、処理ロジックは、ソーシャルネットワーキングサービスを考慮してコンテンツアイテムのための共有リクエストを生成する。代替の実施形態において、ユーザが、

50

コンテンツアイテムのための変更された共有するユーザインタフェースドキュメントのコンテンツを共有したいという指示を出したとき、受信されたコンテンツアイテムのための第2のオフラインリクエストを受信すると、処理ロジックは、ソーシャルネットワーキングサービスを考慮してコンテンツアイテムのための共有リクエストを生成する。

【0051】

一実施形態において、処理ロジックは、所定のフォーマットで共有リクエストを作成し、ネットワーク接続が利用可能になるまで共有リクエストを保存することによって、共有リクエストを生成する。所定のフォーマットは、コンテンツアイテムおよびソーシャルネットワーキングサービスと関連するコンテンツホスティングプラットフォームによって使用される通信プロトコルに基づいてもよい。例えば、通信プロトコルは、ソーシャルネットワーキングサービスによって実行されるサブルーチンまたはプロシージャを引き起こす、リモートプロシージャコール(RPC)であってもよい。処理ロジックは、コンテンツアイテムについての情報、ユーザについての情報などのパラメータのセットを含むための共有リクエストを作成することができる。一実施形態において、共有リクエストに含まれるパラメータのセットは、通信プロトコルに基づく。代替の実施形態において、共有リクエストに含まれるパラメータのセットは、例えばオフラインリクエストと関連するユーザ情報、オフラインリクエストが受信された日付と時間のタイムスタンプ、共有リクエストが作成された日付と時間のタイムスタンプ等、通信プロトコルによって必要とされない、任意のパラメータであるが、コンテンツアイテムを共有するためのソーシャルネットワーキングサービスによって使用される。

10

20

【0052】

異なるソーシャルネットワーキングサービスは、異なる通信プロトコル及び/又は共有リクエストのためのフォーマットを使用することができる。処理ロジックは、共有リクエストが送信され、通信プロトコルに基づいて共有リクエストが生成される、ソーシャルネットワーキングサービスに基づいて通信プロトコルを決定することができる。例えば、コンテンツアイテムがコンテンツホスティングプラットフォームAによってホストされ、ユーザがソーシャルネットワーキングサービスBに対してコンテンツアイテムを共有している場合である。この例において、コンテンツホスティングプラットフォームAが、RPCを使用してソーシャルネットワーキングサービスBと接続する場合、処理ロジックは、コンテンツアイテムについての情報およびコンテンツホスティングプラットフォームAとソーシャルネットワーキングサービスBとの間のRPCによって必要とされる任意の他の情報を含む共有リクエストのためにRPCメッセージを作成する。

30

【0053】

一旦処理ロジックが共有リクエストを作成すると、(共有リクエストを送信するために使用するネットワーク接続が無いので)ソーシャルネットワーキングサービスに共有リクエストを送信するのではなく、処理ロジックは、共有リクエストを保存することができる。一実施形態において、処理ロジックは、共有リクエストを処理ロジックと関連するメモリ(処理ロジックに利用可能な、例えば、キャッシュ、ROM、RAM等)に保存する。代替の実施形態において、処理ロジックは、オペレーティングシステムに共有リクエストを提供する。本実施形態において、オペレーティングシステムは、ネットワーク接続が利用可能になるまで、共有リクエストを保存する。

40

【0054】

ブロック415で、処理ロジックは、ネットワーク接続が利用可能であるか否かを判定する。一実施形態において、処理ロジックは、デバイスの設定(例えば、ネットワーク設定)にアクセスし、設定が、デバイスがネットワークに接続されていると示しているか否かを判定することによって、ネットワーク接続が利用可能であるか否かを判定する。本実施形態において、処理ロジックは、ネットワーク接続が利用可能であるか否かを、周期的、例えば毎秒、毎分等のように判定することができる。代替の実施形態において、ネットワーク接続が利用可能であるという指示をオペレーティングシステムから受信すると、処理ロジックは、ネットワークが利用可能であることを判定する。本実施形態において、オペ

50

レーティングシステムは、オペレーティングシステムが利用可能なネットワークを検出したときに、指示を提供することができる。別の代替実施形態において、処理ロジックは、ネットワーク接続が利用可能であるという指示を、アプリケーションまたは別のソースから受信すると、ネットワーク接続が利用可能であるか否かを判定する。

【 0 0 5 5 】

処理ロジックが、利用可能なネットワーク接続が無いと判断した場合、方法 4 0 0 は、ネットワーク接続が利用可能になるのを待ち続ける。処理ロジックが、利用可能なネットワーク接続があると判断した場合、方法 4 0 0 は、ブロック 4 2 0 に進む。

【 0 0 5 6 】

任意のブロック 4 2 0 で、処理ロジックは共有リクエストを変更するか否かを判定する。処理は、ユーザが共有リクエストを変更したいか否かを判定するために、ユーザからの入力を要求することにより、共有リクエストを変更するか否かを決定することができる。一実施形態において、処理ロジックは、ユーザインタフェースに共有リクエストを変更するか否かをユーザに尋ねることを表示させることにより、ユーザからの入力を要求する。ユーザインタフェースは、例えば、共有されるコンテンツ、コンテンツを共有するためのオフラインリクエストが作成された時間及び/又は日付、オフラインリクエストを送ったユーザについての識別情報等の、共有リクエストについての情報を含むことができる。ユーザインタフェースは、ユーザに共有リクエストの変更を可能にする、1つ又は複数のユーザインタフェース要素（ボタン、選択ツール等）をさらに含むことができる。ユーザインタフェース要素は、共有リクエストを交換するための要素、または共有リクエストをキャンセルするための要素を含むことができる。処理ロジックが、共有リクエストを変更しないと判断した場合、方法 4 0 0 は、ブロック 4 3 0 に進む。処理ロジックが、共有リクエストを変更すると判断した場合、方法 4 0 0 は、ブロック 4 2 5 に進む。

【 0 0 5 7 】

任意のブロック 4 2 5 で、処理ロジックは、共有リクエストを変更する。処理ロジックは、ユーザ入力に基づいて共有リクエストを変更することができる。一実施形態において、処理ロジックは、ユーザ入力をキャプチャするユーザインタフェースからユーザ入力を取得する。代替の実施形態において、処理ロジックは、ユーザ入力を保存しているメモリからユーザ入力を取得することができる。例えば、ユーザ入力、共有リクエストをキャンセルすべきであることを示す場合、処理ロジックはメモリまたはキャッシュから共有リクエストをキャンセル（例えば、削除、除去）できる。別の例において、共有リクエストのための情報を更新する（例えば、共有に伴うテキストを変更する、共有リクエストのための全てのコンテンツを変更する、共有リクエストのためのメタデータを変更する、等）といった、ユーザ入力、共有リクエストを交換することを示す場合、処理ロジックは、ユーザ入力に基づいて共有リクエストのための情報を更新することができる。

【 0 0 5 8 】

ブロック 4 3 0 において、処理ロジックはソーシャルネットワーキングサービスに共有リクエストを提供する。一実施形態において、処理ロジックは、ソーシャルネットワーキングサービスに共有リクエストを直接提供することによって、ソーシャルネットワーキングサービスへ共有リクエストを提供する。代替の実施形態において、処理ロジックは、共有リクエストを含むメッセージをソーシャルネットワーキングサービスに提供することにより、ソーシャルネットワーキングサービスに共有リクエストを提供する。一実施形態において、処理ロジックは、共有リクエストが保存されたメモリ位置にアクセスし、ソーシャルネットワーキングサービスに（例えば、ソーシャルネットワーキングサービスと関連するサーバ等に）ネットワーク接続を使用して共有リクエストを送信することにより、ソーシャルネットワーキングサービスに共有リクエストを提供する。代替の実施形態において、処理ロジックは、オペレーティングシステムがソーシャルネットワーキングサービスに共有リクエストを送信すべきであるという指示をオペレーティングシステムに提供することによって、ソーシャルネットワーキングサービスに共有リクエストを提供する。別の代替実施形態において、処理ロジックは、ソーシャルネットワーキングサービスに共有リ

10

20

30

40

50

クエストを提供せず、その代わりに処理ロジックと関連するオペレーティングシステムがソーシャルネットワーキングサービスに共有クエストを提供する。ソーシャルネットワーキングサービスに共有クエストを提供するための他の代替実施形態は、本開示の範囲から逸脱することなく使用されることができる。ソーシャルネットワーキングサービスに共有クエストを提供することによって、処理ロジックは、ソーシャルネットワーキングサービスが共有クエストによって参照されるコンテンツアイテムを共有することをもたらす。コンテンツアイテムを共有するために、ソーシャルネットワーキングサービスは、ソーシャルネットワーキングサービスと関連するドキュメント（例えば、ウェブページ、ソーシャル共有など）のコンテンツアイテムを参照できる。例えば、ドキュメントは、ユーザの個人のウェブページであることができ、および画像、ビデオ、音楽、および共有する他のメディアアイテムを含むことができる。例えば、ソーシャル共有は、コメント、ポスト、あるいはソーシャルネットワークページと関連する任意の他の文脈であることができる。

10

【0059】

いくつかの任意の実施形態において、処理ロジックは、共有クエストに加えるかまたは共有クエストの一部としてソーシャルネットワーキングサービスに情報を提供する。一実施形態において、処理ロジックは、ソーシャルネットワーキングサービスへの共有クエストを作るユーザと関連する情報を提供する。ユーザと関連する情報は、ユーザのログイン証明書、ユーザのログイン情報（例えば、名前、パスワードなど）、ユーザの認証情報、あるいはユーザと関連する任意の他の識別情報を含むことができる。一実施形態において、処理ロジックは、現在の状態情報のスナップショットを含む情報を提供する。現在の状態情報は、ユーザの以前の閲覧活動または、仮想ショッピングカードの中のアイテムなど、別のステータフルな情報を含むことができる。ユーザの以前の閲覧活動は、特定のボタンのクリック、ログイン、UIDキュメントの記録、またはユーザによって訪問されたウェブページ等の活動を含むことができる。一実施形態において、処理ロジックは、オフラインクエストが受信された日時及び/又は時間に対応するタイムスタンプを含む情報を提供する。一実施形態において、処理ロジックは、共有クエストが作成されたまたはソーシャルネットワーキングサービスに提供された日時及び/又は時間に対応するタイムスタンプを含む情報を提供する。

20

【0060】

図5は、本明細書で説明される一つ以上の方法を機械に実行させるための、実行され得る命令のセットを含む典型的なコンピュータシステムの形式500の機会の図表示を図解する。代替の実施形態において、機械は、LAN、イントラネット、エクストラネット、またはインターネットで、他の機会と結合されてもよい。機械は、クライアント-サーバネットワーク環境で、サーバまたはクライアントコンピュータシステムの立場において動作してもよく、またはピアツーピア（または分散型の）ネットワーク環境におけるピア（peer）機械として操作してもよい。機械は、パーソナルコンピュータ（PC）、タブレットPC、セットトップボックス（STB）、パーソナルデジタルアシスタント（PDA）、携帯電話、ウェブ電化製品、サーバ、ネットワークルータ、スイッチまたはブリッジ、または、機械によって取得される動作を指定する命令のセット（逐次的またはそれ以外）を実行できる任意の機械であってもよい。さらに、単一の機械だけが図示されているが、「機械」という用語は、本明細書で説明される方法論の任意の一つ以上を実行するための命令のセット（もしくは多数のセット）を個別にまたは共同で実行する機械の任意の集合を含んでもよいと解釈されるべきである。

30

40

【0061】

例示的なコンピュータシステム500は、処理デバイス（プロセッサ）502、メインメモリ504（例えば、リードオンリーメモリ（ROM）、フラッシュメモリ、シンクロナスDRAM（SDRAM）またはラムバスDRAM（RDRAM）のようなダイナミックランダムアクセスメモリ（DRAM）など）、静的メモリ506（例えば、フラッシュメモリ、静的ランダムアクセスメモリ（SRAM）など）、およびデータストレージデバ

50

イス 5 1 8 を含み、これらはバス 5 3 0 を介して互いに接続している。

【 0 0 6 2 】

プロセッサ 5 0 2 は、マイクロプロセッサ、中央処理装置、または同種のものといった、一つ以上の汎用処理デバイスを表す。とりわけ、プロセッサ 5 0 2 は、復号命令セットコンピュータ (CISC) マイクロプロセッサ、縮小命令セットコンピュータ (RISC) マイクロプロセッサ、超長命令語 (VLIW) マイクロプロセッサ、または他の命令セットを実装するプロセッサまたは命令セットの組み合わせを実装するプロセッサであってもよい。プロセッサ 5 0 2 は、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)、デジタル信号プロセッサ (DSP)、ネットワークプロセッサ、または同種のもののような、一つ以上の専用処理デバイスも含んでもよい。プロセッサ 5 0 2 は、本明細書で説明された操作およびステップを実行するための命令 5 2 6 を実行するように構成される。

10

【 0 0 6 3 】

コンピュータシステム 5 0 0 は、ネットワークインタフェースデバイス 5 1 1 をさらにも含んでもよい。コンピュータシステム 5 0 0 は、ビデオディスプレイユニット 510 (例えば、液晶ディスプレイ (LCD) またはブラウン管 (CRT))、文字数字入力デバイス 5 1 2 (例えば、キーボード)、カーソル制御デバイス 5 1 4 (例えば、マウス)、および信号生成デバイス 5 2 0 (例えば、スピーカ) を含んでもよい。

【 0 0 6 4 】

データストレージデバイス 5 1 8 は、本明細書に記載された任意の 1 つ又は複数の手順または機能を具現化する 1 つ又は複数の命令セット 5 2 6 (例えば、ソフトウェア) を格納するコンピュータ可読ストレージメディア 5 2 4 を含んでもよい。命令 5 2 6 は、コンピュータシステム 5 0 0 によって実行される間、メインメモリ 5 0 4 及び / 又はプロセッサ 5 0 2 内に完全にまたは少なくとも部分的に存在してもよく、メインメモリ 5 0 4 およびプロセッサ 5 0 2 はコンピュータ可読ストレージメディアも構成する。命令 5 2 6 は、ネットワークインタフェースデバイス 5 2 2 を介してネットワーク 5 1 6 を通じてさらに送信または受信されてもよい。

20

【 0 0 6 5 】

一実施形態では、命令 526 は、オフライン共有モジュール 550 のための命令を含み、これは図 1 のオフライン共有コンポーネント 115 に相当し得、及び / 又はオフラインコンテンツ共有を実行する方法を含むソフトウェアライブラリに相当し得る。コンピュータ可読ストレージメディア 5 2 4 は、例示的な実施形態において、単一の媒体であることが示されているが、「コンピュータ可読ストレージメディア」という用語は、1 つまたは複数の命令のセットを格納する単一の媒体または複数の媒体 (例えば、集中または分散データベース、及び / 又は関連するキャッシュおよびサーバ) を含むと解釈されるべきである。「コンピュータ可読ストレージメディア」という用語は、機械によって実行するため、および本開示の任意の 1 つ又は複数の手順を機会に実行させるための命令のセットを、保存、符号化、または搬送することが可能な任意の媒体を含むと解釈されるべきである。「コンピュータ可読ストレージメディア」という用語は、固体メモリ、光媒体、および磁気媒体を含むものと解釈されるべきであるが、それに限定されない。

30

40

【 0 0 6 6 】

前述の説明では、多数の詳細を明記した。しかしながら、本開示の利益を有する当業者には、本開示をこれらの特定の詳細なしに実践することができるということが明白である。いくつかの例では、良く知られた構造とデバイスとを、本開示を曖昧にするのを避けるために、詳細としてよりも、ブロック図の形態で示した。

【 0 0 6 7 】

詳細な説明のいくつかの部分を、コンピュータメモリ内のデータビットに対する動作のアルゴリズムと象徴との観点から表した。このようなアルゴリズムによる説明や表現は、データ処理技術の分野における他の当業者に処理の内容を最も効果的に伝えるために当業者により用いられる手段である。アルゴリズムは、ここでは、一般に、所望の結果につな

50

がる、ステップの首尾一貫したシーケンスであると考えられる。ステップは、物理的量の物理的操作を必要とするものである。通常、必ずしもそうとは限らないが、これらの量は、記憶され、伝送され、結合され、比較され、そうでなければ操作され得る、電気信号または磁気信号の形態を取る。一般的な慣習から、これらの信号をビット、値、要素、記号、文字、期間、数字などと呼ぶことが時として都合が良いことが分かっている。

【0068】

しかしながら、これらの用語及び類似の用語は全て適当な物理量に関連付けられるものであり、該物理量に適用された便宜的な標識でしかないことを念頭に置くべきである。説明から明らかなように特に指定しない限り、詳細な説明全体にわたり、「判定」、「演算」、「計算」、「取得」、「特定」、「提出」、「受信」、「変更」、「減算」、「承認」、「提供」などの言葉を活用した説明が、コンピュータシステムのレジスタとメモリとの中の物理的(たとえば、電子)量として表されるデータを、コンピュータシステムのメモリまたはレジスタ、または他のそのような情報の記憶デバイス、伝送デバイス、または表示デバイスの中の物理的量として同様に表される他のデータに操作し、変換する、コンピュータシステムまたは類似の電子コンピューティングデバイスの動作と処理とを指すということが理解される。

10

【0069】

本開示は、本書での動作を実行するための装置にも関連する。この装置は、要求される目的で具体的に構成することも、選択的に起動されるかコンピュータ内に格納されたコンピュータプログラムによって再構成される、汎用コンピュータを備えることもできる。こうしたコンピュータプログラムは、フロッピー(登録商標)ディスク、光ディスク、CD-ROM、磁気光ディスク、読み取り専用メモリ(ROM)、ランダムアクセスメモリ(RAM)、EPROM、EEPROM、磁気カードまたは光カード、または電子的命令の格納に適した任意のタイプの媒体を含む任意のタイプのディスクなど(ただしこれに限定されない)のコンピュータ可読記憶媒体内に格納されることができる。

20

【0070】

本開示を通じて、「一実装形態」または「ある実装形態」に対する参照は、1つまたは複数の実装形態に関連して説明された特定の特徴、構造または特性が、少なくとも1つの実装形態に含まれることを意味する。したがって、本明細書を通じて、種々の位置における「一実装形態では」または「ある実装形態では」という慣用句の出現は、必ずしもすべてが同一の実装形態を指すわけではない。さらに、は、1つまたは複数の実装形態において任意の適切なやり方で組み合わせられてよい。

30

【0071】

上記の説明は例示であり、限定的ではないことを意図することが理解されるべきである。多くの他の実施形態は、上記の説明を読み、理解することにより当業者には明らかである。従って、本開示の範囲は、そのような請求項が権利を有しているために均等物の全範囲と共に、添付の特許請求の範囲を参照して決定されるべきである。

【符号の説明】

【0072】

- 100 システムアーキテクチャ
- 105 ネットワーク
- 106 データストア
- 110A クライアントデバイス
- 110Z クライアントデバイス
- 111 メディアビューア
- 115 オフライン共有コンポーネント
- 120 コンテンツ共有プラットフォーム
- 121 メディアアイテム
- 130 サーバ
- 140 外部ソーシャルネットワークプラットフォーム

40

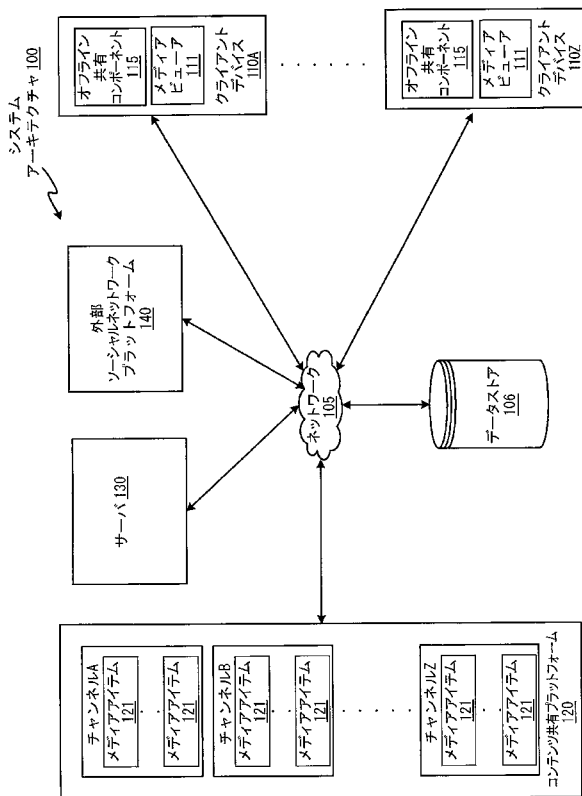
50

- 1 1 5 オフライン共有コンポーネント
- 2 0 5 共有リクエスト生成サブモジュール
- 2 1 0 ネットワーク接続判定サブモジュール
- 2 1 5 共有リクエスト提供サブモジュール
- 2 5 0 データストア
- 2 5 5 ソーシャルネットワーキングサービスドキュメント
- 2 6 0 ソーシャルネットワーキングサービス通信プロトコル
- 2 6 5 共有リクエスト
- 5 0 2 プロセッサ
- 5 0 4 メインメモリ
- 5 0 6 静的メモリ
- 5 1 0 ビデオディスプレイ
- 5 1 2 文字数字入力デバイス
- 5 1 4 カーソル制御デバイス
- 5 1 6 ネットワーク
- 5 1 8 データストレージデバイス
- 5 2 0 信号生成デバイス
- 5 2 2 ネットワークインタフェースデバイス
- 5 2 4 コンピュータ可読メディア
- 5 2 6 命令
- 5 3 0 バス
- 5 5 0 オフライン共有モジュール

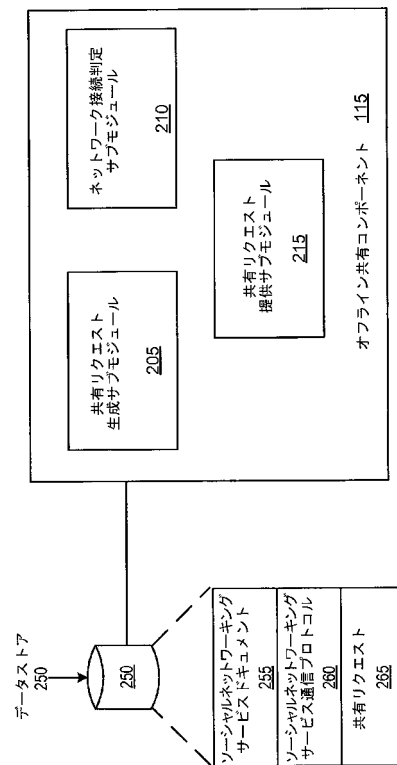
10

20

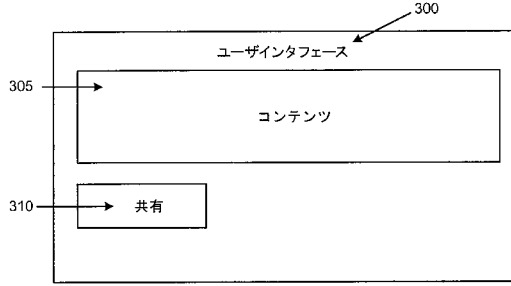
【 図 1 】



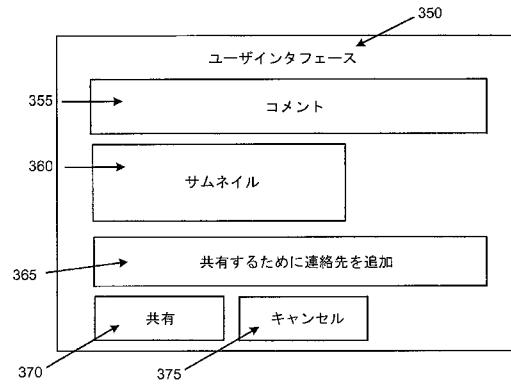
【 図 2 】



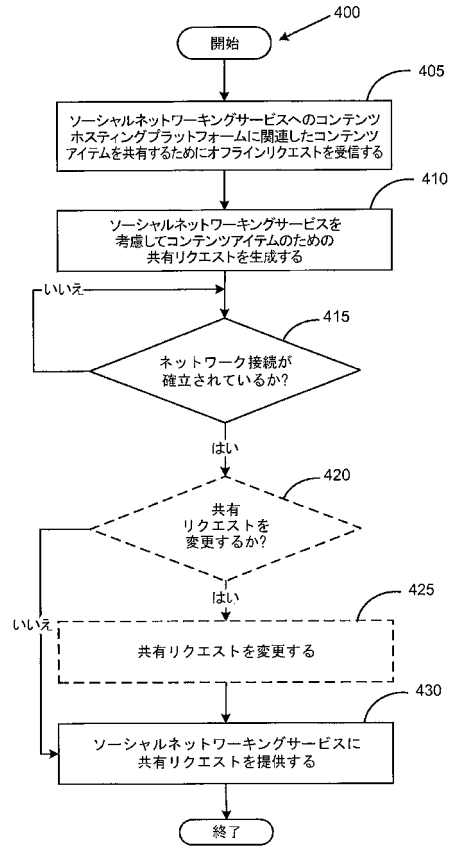
【図3A】



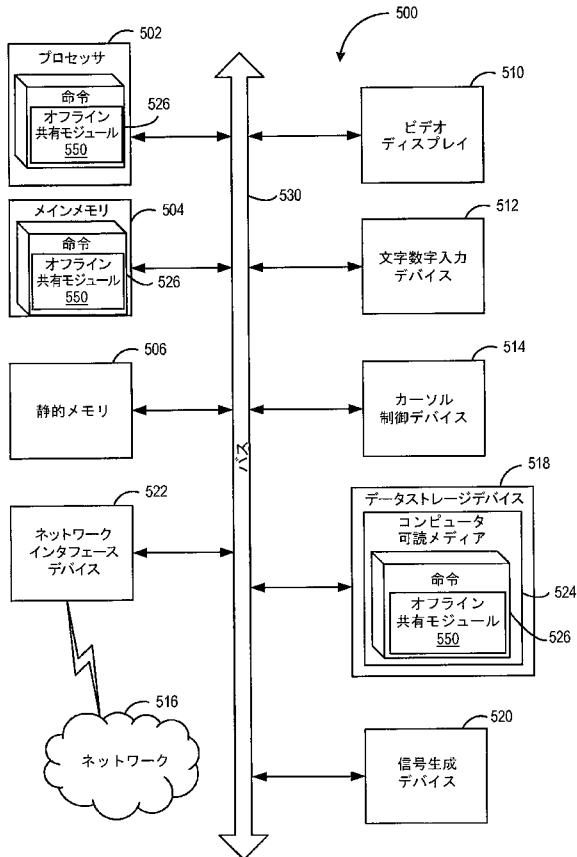
【図3B】



【図4】



【図5】



【 国際調査報告 】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/US15/10499
A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER IPC(8) - G06F 15/16; G06Q 30/00 (2015.01) CPC - G06F 15/16; G06Q 30/00 According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) IPC(8) Classification(s): G06F 15/16, 17/00; G06Q 30/00 (2015.01) CPC Classification(s): G06F 15/16, 15/173, 17/00; H04L 29/06; G06Q 30/00 USPC Classification(s): 709/219 Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used) PatSeer (US, EP, WO, JP, DE, GB, CN, FR, KR, ES, AU, IN, CA, INPADOC); ProQuest; IEEE/EEEXplore; Google/Google Scholar; offline, off-line, unavailable network, unconnected network, content sharing, share request, social sharing, social networking, social site, social media, third party, protocol, user interface, time stamp		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	US 2010/0153521 A1 (LOR, K et al.) 17 June 2010: abstract; paragraphs [0007], [0018]-[0021], [0023], [0025].	1-5, 7, 8, 10-14, 16-19
Y		6, 9, 15, 20
Y	US 2013/0238975 A1 (CHAN, A et al.) 12 September 2013: abstract; paragraph [0028].	6, 15, 20
Y	US 2011/0191253 A1 (PILSKALNS, O) 04 August 2011: abstract; paragraphs [0026], [0082], [0083].	9
A	US 6757706 B1 (DONG, L et al.) 29 June 2004: entire document.	1-20
A	US 2013/0006733 A1 (FISHER, R) 03 January 2013: entire document.	1-20
A	US 2012/0072855 A1 (BALDWIN, R et al.) 22 March 2012: entire document.	1-20
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.		
* Special categories of cited documents: "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier application or patent but published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed "I" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "&" document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search 19 March 2015 (19.03.2015)		Date of mailing of the international search report 29 APR 2015
Name and mailing address of the ISA/ Mail Stop PCT, Attn: ISA/US, Commissioner for Patents P.O. Box 1450, Alexandria, Virginia 22313-1450 Facsimile No. 571-273-3201		Authorized officer Shane Thomas PCT Helpdesk: 571-272-4300 PCT OSP: 571-272-7774

フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), EP(AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US

(72)発明者 ルクサンドラ・ジョージアナ・ポーン

アメリカ合衆国・カリフォルニア・94043・マウンテン・ビュー・アンフィシアター・パーク
ウェイ・1600

Fターム(参考) 5B084 AA01 AA02 AA12 AA17 AB04 AB06 AB07 AB27 AB32 BA03
BB01 CF12 DB01 DB10 DC03 DC19
5L049 CC11