

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6820426号
(P6820426)

(45) 発行日 令和3年1月27日(2021.1.27)

(24) 登録日 令和3年1月6日(2021.1.6)

(51) Int. Cl. F I
G06F 3/0482 (2013.01) G O 6 F 3/0482
G06F 3/0484 (2013.01) G O 6 F 3/0484

請求項の数 20 (全 26 頁)

(21) 出願番号	特願2019-532735 (P2019-532735)	(73) 特許権者	518187455
(86) (22) 出願日	平成29年11月13日 (2017.11.13)		ソニー・インタラクティブエンタテインメント エルエルシー
(65) 公表番号	特表2020-502678 (P2020-502678A)		アメリカ合衆国、カリフォルニア州、94404、サン マテオ、ブリッジポイント
(43) 公表日	令和2年1月23日 (2020.1.23)		パークウェイ 2207
(86) 国際出願番号	PCT/US2017/061276	(74) 代理人	100107766
(87) 国際公開番号	W02018/118268		弁理士 伊東 忠重
(87) 国際公開日	平成30年6月28日 (2018.6.28)	(74) 代理人	100070150
審査請求日	令和1年6月17日 (2019.6.17)		弁理士 伊東 忠彦
(31) 優先権主張番号	15/384,108	(74) 代理人	100091214
(32) 優先日	平成28年12月19日 (2016.12.19)		弁理士 大貫 進介
(33) 優先権主張国・地域又は機関	米国 (US)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 デジタルメディアコンテンツ関連イベントに対してパーソナライズされたカレンダー

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

パーソナライズされたカレンダーを提供するシステムであって、
 サーバであり、該サーバは少なくとも1つのプロセッサと、コンピュータ実行可能プログラムコードを含む非一時的コンピュータ読取可能媒体と、前記サーバを複数のリモートユーザデバイスに動作上接続するように構成されたネットワークインターフェースとを含む、サーバと、

前記サーバによりホストされる少なくとも1つのデータベースであり、前記少なくとも1つのデータベースはデジタル製品イベントデータを記憶し、前記デジタル製品イベントデータは複数のデジタル製品をそれぞれのデジタル製品イベント日付に関連づけ、前記デジタル製品イベントデータは複数のリモートソースから選択され、前記サーバにより前記少なくとも1つのデータベースに記憶され、前記複数のリモートソースは前記複数のデジタル製品を提供する、データベースと、

を含み、

前記コンピュータ実行可能プログラムコードは前記少なくとも1つのプロセッサにより実行されたとき、前記少なくとも1つのプロセッサは、

前記少なくとも1つのデータベース内の前記デジタル製品イベントデータを繰り返し更新し、

ユーザアカウントのユーザにユーザインターフェースを提供し、前記ユーザインターフェースは前記ユーザのリモートユーザデバイスに表示可能であり、前記ユーザインター

フェースは前記ユーザアカウントに基づいて前記ユーザに対してパーソナライズされたカレンダーウィジェットを含み、前記カレンダーウィジェットは前記ユーザインターフェースの第1の部分に表示され、

前記デジタル製品イベントデータの少なくとも一部を1つ以上のグラフィカル要素に変換して、前記デジタル製品イベントデータの前記少なくとも一部を前記1つ以上のグラフィカル要素の形式で前記カレンダーウィジェットを通じて表示し、前記カレンダーウィジェットは複数の日ウィジェットを含み、前記複数の日ウィジェットの各々を前記ユーザにより選択すると、前記複数の日ウィジェットの各々は前記ユーザインターフェースの第2の部分に表示され、前記第2の部分は前記第1の部分と異なり、前記第1の部分及び前記第2の部分に表示される前記1つ以上のグラフィカル要素は、デジタル製品のタイプを示す前記ユーザからの入力にตอบสนองして切り替えられる、

10

システム。

【請求項2】

前記ユーザインターフェースは、前記ユーザが前記リモートユーザデバイスから1つ以上のデジタル製品をレビュー、購入、アクセス、及び少なくとも部分的にダウンロードすることを可能にする、請求項1に記載のシステム。

【請求項3】

前記複数の日ウィジェットの各々は特定の日又は時間に一意に関連づけられる、請求項1に記載のシステム。

【請求項4】

前記コンピュータ実行可能プログラムコードが前記少なくとも1つのプロセッサにより実行されたとき、前記少なくとも1つのプロセッサはさらに、

前記カレンダーウィジェットを変更して、前記デジタル製品イベントデータに基づいて選択された日ウィジェットの内側に前記デジタル製品の1つ以上のアイコンを表示し、前記アイコンの各々は前記デジタル製品のうち1つに関連づけられる、

請求項3に記載のシステム。

【請求項5】

前記アイコンのうち少なくとも1つがデジタル製品のリリース日付に関連づけられる、請求項4に記載のシステム。

【請求項6】

前記アイコンのうち少なくとも1つが特集されたデジタル製品に関連づけられる、請求項4に記載のシステム。

【請求項7】

前記コンピュータ実行可能プログラムコードが前記少なくとも1つのプロセッサにより実行されたとき、前記少なくとも1つのプロセッサはさらに、

前記ユーザの入力を受信し、前記入力とは特定の日付を示し、

前記データベースに記憶された前記デジタル製品イベントデータに基づいて前記入力の前記特定の日付に関連づけられた前記デジタル製品のうち少なくとも1つを識別し、

前記入力にตอบสนองして、前記ユーザインターフェースを変更して、前記カレンダーウィジェットに追加で少なくとも1つのデジタル製品ウィジェットを表示し、前記少なくとも1つのデジタル製品ウィジェットは少なくとも1つの識別されたデジタル製品に関連づけられる、

請求項3に記載のシステム。

【請求項8】

前記少なくとも1つのデジタル製品ウィジェットは、

それぞれのデジタル製品を識別するグラフィック要素と、

前記ユーザにより有効にされたときに前記それぞれのデジタル製品に対応するソフトウェアアプリケーションを起動することをもたらす第1のアクション可能ボタンと、

前記ユーザにより有効にされたときに前記それぞれのデジタル製品をライク又は特集することをもたらす第2のアクション可能ボタンと、

50

前記ユーザにより有効にされたときに前記それぞれのデジタル製品に関連づけられた通知ルールを作成することをもちたらず第3のアクション可能ボタンと、
を含む、請求項7に記載のシステム。

【請求項9】

前記コンピュータ実行可能プログラムコードが前記少なくとも1つのプロセッサにより実行されたとき、前記少なくとも1つのプロセッサはさらに、

前記通知ルールに基づいて前記ユーザインターフェースを介して通知メッセージを前記ユーザに提供する、

請求項8に記載のシステム。

【請求項10】

パーソナライズされたカレンダーを提供する、コンピュータにより実現される方法であって、

サーバにより、ユーザアカウントを維持するステップと、

前記サーバにより、デジタル製品イベントデータを記憶する少なくとも1つのデータベースを維持するステップであり、前記デジタル製品イベントデータは複数のデジタル製品をそれぞれのデジタル製品イベント日付に関連づけ、前記デジタル製品イベントデータは複数のリモートソースから選択され、前記サーバにより前記少なくとも1つのデータベースに記憶され、前記複数のリモートソースは前記複数のデジタル製品を提供する、ステップと、

前記サーバにより、前記少なくとも1つのデータベース内の前記デジタル製品イベントデータを繰り返し更新するステップと、

前記サーバにより、前記ユーザアカウントのユーザにユーザインターフェースを提供するステップであり、前記ユーザインターフェースは前記ユーザのリモートユーザデバイスに表示可能であり、前記ユーザインターフェースは前記ユーザアカウントに基づいて前記ユーザに対してパーソナライズされたカレンダーウィジェットを含み、前記カレンダーウィジェットは前記ユーザインターフェースの第1の部分に表示される、ステップと、

前記サーバにより、前記デジタル製品イベントデータの少なくとも一部を1つ以上のグラフィカル要素に変換して、前記デジタル製品イベントデータの前記少なくとも一部を前記1つ以上のグラフィカル要素の形式で前記カレンダーウィジェットを通じて表示するステップであり、前記カレンダーウィジェットは複数の日ウィジェットを含み、前記複数の日ウィジェットの各々を前記ユーザにより選択すると、前記複数の日ウィジェットの各々は前記ユーザインターフェースの第2の部分に表示され、前記第2の部分は前記第1の部分と異なり、前記第1の部分及び前記第2の部分に表示される前記1つ以上のグラフィカル要素は、デジタル製品のタイプを示す前記ユーザからの入力にตอบสนองして切り替えられる、ステップと、

を含む方法。

【請求項11】

前記ユーザインターフェースは、前記ユーザが前記リモートユーザデバイスから1つ以上のデジタル製品をレビュー、購入、及びアクセスすることを可能にする、請求項10に記載の方法。

【請求項12】

前記複数の日ウィジェットの各々は特定の日付に関連づけられる、請求項10に記載の方法。

【請求項13】

前記サーバにより、前記カレンダーウィジェットを変更して、前記デジタル製品イベントデータに基づいて選択された日ウィジェットの内側に前記デジタル製品の1つ以上のアイコンを表示するステップであり、前記アイコンの各々は前記デジタル製品のうち1つに関連づけられる、ステップ

をさらに含む請求項12に記載の方法。

【請求項14】

10

20

30

40

50

前記アイコンのうち少なくとも1つがデジタル製品のリリース日付に関連づけられる、請求項13に記載の方法。

【請求項15】

前記アイコンのうち少なくとも1つが特集されたデジタル製品に関連づけられる、請求項13に記載の方法。

【請求項16】

前記ユーザにより、前記ユーザの入力を受信するステップであり、前記入力は特定の日付を示す、ステップと、

前記サーバにより、前記データベースに記憶された前記デジタル製品イベントデータに基づいて前記入力の前記特定の日付に関連づけられた前記デジタル製品のうち少なくとも1つを識別するステップと、

前記入力にตอบสนองして、前記サーバにより、前記ユーザインターフェースを変更して、前記カレンダーウィジェットに追加で少なくとも1つのデジタル製品ウィジェットを表示するステップであり、前記少なくとも1つのデジタル製品ウィジェットは少なくとも1つの識別されたデジタル製品に関連づけられる、ステップと、

をさらに含む請求項12に記載の方法。

【請求項17】

前記少なくとも1つのデジタル製品ウィジェットは、それぞれのデジタル製品を識別するグラフィック要素と、前記ユーザにより有効にされたときに前記それぞれのデジタル製品に対応するソフトウェアアプリケーションを起動することをもたらす第1のアクション可能ボタンと、前記ユーザにより有効にされたときに前記それぞれのデジタル製品をライク又は特集することをもたらす第2のアクション可能ボタンと、前記ユーザにより有効にされたときに前記それぞれのデジタル製品に関連づけられた通知ルールを作成することをもたらす第3のアクション可能ボタンを含む、請求項16に記載の方法。

【請求項18】

前記サーバにより、前記通知ルールに基づいて前記ユーザインターフェースを介して通知メッセージを前記ユーザに提供するステップ、をさらに含む請求項17に記載の方法。

【請求項19】

前記複数のデジタル製品は、少なくともビデオオンデマンドコンテンツ及び少なくとも1つのネットワークコンピュータゲームを含む、請求項10に記載の方法。

【請求項20】

1つ以上のプロセッサに方法を実行させるコンピュータプログラムであって、前記方法は、

サーバにより、ユーザアカウントを維持するステップと、

サーバにより、デジタル製品イベントデータを記憶する少なくとも1つのデータベースを維持するステップであり、前記デジタル製品イベントデータは複数のデジタル製品をそれぞれのデジタル製品イベント日付に関連づけ、前記デジタル製品イベントデータは複数のリモートソースから選択され、前記サーバにより前記少なくとも1つのデータベースに記憶され、前記複数のリモートソースは前記複数のデジタル製品を提供する、ステップと

、前記サーバにより、前記少なくとも1つのデータベース内の前記デジタル製品イベントデータを繰り返し更新するステップと、

前記サーバにより、前記ユーザアカウントのユーザにユーザインターフェースを提供するステップであり、前記ユーザインターフェースは前記ユーザのリモートユーザデバイスに表示可能であり、前記ユーザインターフェースは前記ユーザアカウントに基づいて前記ユーザに対してパーソナライズされたカレンダーウィジェットを含み、前記カレンダーウィジェットは前記ユーザインターフェースの第1の部分に表示される、ステップと、

前記サーバにより、前記デジタル製品イベントデータの少なくとも一部を1つ以上のグラフィカル要素に変換して、前記デジタル製品イベントデータの前記少なくとも一部を前記1つ以上のグラフィカル要素の形式で前記カレンダーウィジェットを通じて表示するステ

10

20

30

40

50

ップであり、前記カレンダーウィジェットは複数の日ウィジェットを含み、前記複数の日ウィジェットの各々を前記ユーザにより選択すると、前記複数の日ウィジェットの各々は前記ユーザインターフェースの第2の部分に表示され、前記第2の部分は前記第1の部分と異なり、前記第1の部分及び前記第2の部分に表示される前記1つ以上のグラフィカル要素は、デジタル製品のタイプを示す前記ユーザからの入力にตอบสนองして切り替えられる、ステップと、

を含む、コンピュータプログラム。

【発明の詳細な説明】

【背景技術】

【0001】

本開示は、パーソナライズされたカレンダーに一般に関する。より詳細には、本開示は、デジタルメディアコンテンツイベントを自動的に表示するパーソナライズされたカレンダーを提供するシステム及び方法に関する。本開示のシステム及び方法は、例えば、プレイステーション（登録商標）^{T M} ストアなどのオンラインデジタルコンテンツストアに適用可能であり得る。

【0002】

顧客がコンピュータ又はモバイルデバイスを使用してオンラインで製品及びサービスを購入することは一般的である。オンラインで購入できる製品の中にはデジタル製品があり、コンピュータゲームや、ビデオ、オーディオ、テレビジョンショーなどのマルチメディアコンテンツが含まれる。ユーザが或るデジタル製品の購入を行うとき、それはユーザデバイスによりアクセスされ、あるいはユーザデバイスにダウンロードされ得る。デジタル製品のためのオンラインストア又はプラットフォームはそのデジタル製品の在庫を繰り返し更新するが、顧客はこれらの更新を複数のオンラインストア及びプラットフォームを通じて追跡するのに困難を感じることもある。

【発明の概要】

【0003】

本セクションは、以下で詳細な説明のセクションでさらに説明される概念のうち選択されたものを簡素化された形式で導入するために提供される。本発明の概要は、請求される対象事項の重要な特徴又は必須の特徴を識別することは意図されず、請求される対象事項の範囲を決定する助けとして使用されることも意図されない。

【0004】

本開示の一態様において、パーソナライズされたカレンダーを提供するシステムが提供される。1つの例示的な実施形態において、システムはサーバを含み、該サーバは少なくとも1つのプロセッサと、コンピュータ実行可能プログラムコードを含む非一時的コンピュータ読取可能媒体と、サーバを複数のリモートユーザデバイスに動作上（operatively）接続するように構成されたネットワークインターフェースとを含む。システムは、サーバによりホストされる少なくとも1つのデータベースをさらに含んでよい。少なくとも1つのデータベースは、デジタル製品イベントデータを記憶するように構成され、該デジタル製品イベントデータは、複数のデジタル製品をそれぞれのデジタル製品イベント日付に関連づける。コンピュータ実行可能プログラムコードが少なくとも1つのプロセッサにより実行されたとき、少なくとも1つのプロセッサは、少なくとも1つのデータベース内のデジタル製品イベントデータを繰り返し更新し、ユーザアカウントのユーザにユーザインターフェースを提供し、ユーザインターフェースはユーザのリモートユーザデバイスに表示可能であり、ユーザアカウントに基づいてユーザに対してパーソナライズされたカレンダーウィジェットを含み、デジタル製品イベントデータの少なくとも一部を変換して、デジタル製品イベントデータの少なくとも一部をカレンダーウィジェットを介して表示する。

【0005】

開示の別の態様において、パーソナライズされたカレンダーを生成する、コンピュータにより実現される方法が提供される。1つの例示的な実施形態において、方法は、ユーザアカウントを維持するステップと、デジタル製品イベントデータを記憶する少なくとも1つ

10

20

30

40

50

のデータベースを維持するステップであり、デジタル製品イベントデータは複数のデジタル製品をそれぞれのデジタル製品イベント日付に関連づける、ステップと、少なくとも1つのデータベース内のデジタル製品イベントデータを繰り返し更新するステップと、ユーザアカウントのユーザにユーザインターフェースを提供するステップであり、ユーザインターフェースはユーザのリモートユーザデバイスに表示可能であり、ユーザインターフェースはユーザアカウントに基づいてユーザに対してパーソナライズされたカレンダーウィジェットを含む、ステップと、デジタル製品イベントデータの少なくとも一部を変換して、デジタル製品イベントデータの少なくとも一部をカレンダーウィジェットを通じて表示するステップと、を含む。

【0006】

本開示のさらに追加的な態様において、1つ以上のプロセッサにより実行されたときに1つ以上のプロセッサに方法を実現させる命令を記憶させた非一時的プロセッサ読取可能媒体が提供され、該方法は、ユーザアカウントを維持するステップと、デジタル製品イベントデータを記憶する少なくとも1つのデータベースを維持するステップであり、デジタル製品イベントデータは複数のデジタル製品をそれぞれのデジタル製品イベント日付に関連づける、ステップと、少なくとも1つのデータベース内のデジタル製品イベントデータを繰り返し更新するステップと、ユーザアカウントのユーザにユーザインターフェースを提供するステップであり、ユーザインターフェースはユーザのリモートユーザデバイスに表示可能であり、ユーザインターフェースはユーザアカウントに基づいてユーザに対してパーソナライズされたカレンダーウィジェットを含む、ステップと、デジタル製品イベントデータの少なくとも一部を変換して、デジタル製品イベントデータの少なくとも一部をカレンダーウィジェットを通じて表示するステップと、を含む。

【0007】

例のさらなる対象、利点、及び新規の特徴が、続く説明において部分的に明記され、以下の説明及び添付図面を考察すると当業者に部分的に明らかになり、あるいは例の生産又は稼働により学習され得る。概念の対象及び利点は、別記の特許請求の範囲において具体的に指し示される方法論、手段、及び組み合わせを用いて実現され、達成され得る。

【図面の簡単な説明】

【0008】

実施形態は、添付図面の図において限定ではなく例として例示され、同様の参照は類似の要素を示す。

【図1】複数のオンラインサービス又はアプリケーションを有するオンラインゲーミングプラットフォームにおけるパーソナライズされたカレンダーの相互作用スキームを示すブロック図を示す。

【図2】パーソナライズされたカレンダーを提供するシステムを例示するブロック図を示す。

【図3】パーソナライズされたカレンダーのカレンダーウィジェットを示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェースの例示的な部分を示す。

【図4】図3におけるのと同じカレンダーウィジェットだが日ウィジェットの1つがユーザにより選択されている場合を示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェースの例示的な部分を示す。

【図5】「新しいゲーム」イベントのみを示すように調整されたパーソナライズされたカレンダーを示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェースの別の例を示す。

【図6】「新しいビデオ」イベントのみを示すように調整されたパーソナライズされたカレンダーを示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェースの別の例を示す。

【図7】選択された日付についてすべてのデジタル製品イベントを示すように調整されたパーソナライズされたカレンダーを示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェースの別の例を示す。

10

20

30

40

50

【図 8】選択された日付についてすべてのデジタル製品イベントを示すように調整されたパーソナライズされたカレンダーを示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェースのさらに別の例を示す。

【図 9】選択された日付についてデジタル製品イベントが存在しない場合のパーソナライズされたカレンダーを示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェースのさらに別の例を示す。

【図 10】選択された日付についてすべてのデジタル製品イベントを示すように調整されたパーソナライズされたカレンダーを示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェースのさらに別の例を示す。

【図 11】選択された日付について或るデジタル製品イベントを示すように調整されたパーソナライズされたカレンダーを示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェースのさらに別の例を示す。

【図 12】パーソナライズされたカレンダーを提供する方法を示す処理フロー図である。

【図 13】パーソナライズされたカレンダーを提供する方法を実現するために使用され得る一例示的なコンピュータシステムを示す。

【図 14】グラフィカルユーザインターフェースの例を示す。

【図 15】グラフィカルユーザインターフェースの例を示す。

【図 16】グラフィカルユーザインターフェースの例を示す。

【図 17】グラフィカルユーザインターフェースの例を示す。

【図 18】グラフィカルユーザインターフェースの例を示す。

【図 19】グラフィカルユーザインターフェースの例を示す。

【図 20】グラフィカルユーザインターフェースの例を示す。

【図 21】グラフィカルユーザインターフェースの例を示す。

【図 22】グラフィカルユーザインターフェースの例を示す。

【図 23】グラフィカルユーザインターフェースの例を示す。

【図 24】複数のオンラインサービス又はアプリケーションを有するオンラインゲーミングプラットフォームのパーソナライズされたカレンダーの相互作用を示すブロック図である。

【0009】

対応する参照文字は、図面のいくつかの図を通して対応するコンポーネントを示す。図内の要素が簡潔さ及び明りょうさのため例示されており、必ずしも縮尺どおり描かれていないことを当業者は十分理解するであろう。例えば、図内の要素のうちいくつかの寸法が、本発明の様々な実施形態の理解を向上させるのに役立つように、他の要素に対して誇張されていることがある。さらに、商業的に実現可能な実施形態において有用又は必要である一般的だが十分理解される要素は、本発明のこれら様々な実施形態のより分かりやすい図を容易にするために、しばしば表されない。

【発明を実施するための形態】

【0010】

実施形態の以下の詳細な説明は添付図面に対する参照を含み、該添付図面は詳細な説明の一部を形成する。本セクションにおいて説明される手法は特許請求の範囲に対して従来技術でなく、本セクションに含まれることにより従来技術であると認められない。本明細書を通しての「1つの実施形態」、「一実施形態」、「いくつかの実施形態」、「いくつかの実装」、又は同様の言語に対する参照は、一例示的な実装と関連して説明される特定の特徴、構造、又は特性が本開示の少なくとも1つの実施形態に含まれることを意味する。ゆえに、本明細書を通してのフレーズ「1つの実施形態において」、「一実施形態において」、「いくつかの実施形態において」、及び同様の言語の出現はすべて、同じ実施形態を参照し得るが、必ずではない。

【0011】

さらに、実施形態の説明される特徴、構造、又は特性は、1つ以上の実装において任意の適切な方法で組み合わせられてよい。以下の説明において、実施形態の完全な理解を提

10

20

30

40

50

供するために、プログラミング、ソフトウェアモジュール、ユーザ選択、ネットワークランザクション、データベースクエリ、データベース構造、ハードウェアモジュール、ハードウェア回路、ハードウェアチップ等などの多数の具体的な詳細が提供される。しかしながら、実施形態は具体的な詳細のうち1つ以上なしに、又は他の方法、コンポーネント、材料などを用いて実現できることを当業者は認識するであろう。他の例において、周知の構造、材料、又は動作は、発明の態様を分かりにくくすることを回避するために、詳細に図示又は説明されない。

【0012】

次に、実施形態の態様が、パーソナライズされた (personalized) カレンダを提供するシステム及び方法を参照して提示される。これらのシステム及び方法は、簡潔さのため集 10
 合的に「要素」と呼ばれる様々なブロック、コンポーネント、回路、ステップ、動作、処理、アルゴリズムなどにより、本セクションにおいて説明され、添付図面において例示される。これらの要素は、電子ハードウェア、コンピュータソフトウェア、又はこれらの任意の組み合わせを使用して実現されてよい。こうした要素がハードウェアとして実現されるか又はソフトウェアとして実現されるかは、全体システムに課される特定のアプリケーション及び設計制約に依存する。

【0013】

例として、要素、又は要素のうち任意の部分、又は要素の任意の組み合わせが、1つ以上 20
 のプロセッサを有するハードウェアで実現されてよい。プロセッサの例は、マイクロプロセッサ、マイクロコントローラ、中央処理ユニット、デジタル信号プロセッサ、フィールドプログラマブルゲートアレイ、プログラマブルロジックデバイス、状態機械、ゲート付きロジック、ディスクリートハードウェア回路、及び本開示を通して説明される様々な機能を実行するように構成された他の適切なハードウェアを含む。処理システム内の1つ以上 30
 のプロセッサが、ソフトウェア、ファームウェア、又はミドルウェア (集散的に「ソフトウェア」と呼ばれる) を実行してよい。用語「ソフトウェア」は、ソフトウェアと呼ばれるか、ファームウェアと呼ばれるか、ミドルウェアと呼ばれるか、マイクロコードと呼ばれるか、ハードウェア記述言語と呼ばれるか、又はその他の方法で呼ばれるかにかかわらず、命令、命令セット、コード、コードセグメント、プログラムコード、プログラム、サブプログラム、ソフトウェアコンポーネント、アプリケーション、ソフトウェアアプリケーション、ソフトウェアパッケージ、ルーチン、サブルーチン、オブジェクト、実行可能ファイル、実行スレッド、プロシージャ、関数等を意味するよう広く解釈されるものとする。

【0014】

したがって、1つ以上の例示的な実施形態において、説明される機能は、ハードウェア、ソフトウェア、又はこれらの任意の組み合わせで実現されてよい。ソフトウェアにおいて実現される場合、機能は、非一時的コンピュータ読取可能媒体上の1つ以上の命令又はコードに記憶され、あるいは該命令又はコードとしてエンコードされてよい。コンピュータ読取可能媒体はコンピュータ記憶媒体を含む。記憶媒体は、コンピュータによりアクセスできる任意の利用可能な媒体であってよい。限定でなく例として、こうしたコンピュータ読取可能媒体は、ランダムアクセスメモリ (RAM)、読取専用メモリ (ROM)、電 40
 氣的消去可能プログラマブルROM (EEPROM)、コンパクトディスクROM (CDROM) 若しくは他の光学ディスクストレージ、磁気ディスクストレージ、ソリッドステートメモリ、若しくは任意の他のデータ記憶デバイス、若しくは前述のタイプのコンピュータ読取可能媒体の組み合わせ、又はコンピュータによりアクセスできる命令又はデータ構造の形式のコンピュータ実行可能コードを記憶するために使用できる任意の他の媒体を含んでよい。

【0015】

本特許文献を目的として、用語「又は」及び「及び」は、別段示されず、あるいはこれらの使用の文脈により別段明らかに意図されない限り、「及び/又は」を意味するものとする。用語「一の」(a) は、別段示されず、あるいは「1つ以上」の使用が明らかに不 50

適切である場合でない限り、「1つ以上」を意味するものとする。用語「含む」、「含んでいる」、「含める」、「含めている」は交換可能であり、限定的であることは意図されない。例えば、用語「含めている」は、「含むがこれらに限られない」を意味するよう解釈されるものとする。さらに、用語「第1」、「第2」、「第3」などは本明細書において様々な要素を説明するために使用され得ることが理解されるべきである。これらの用語は、要素の要求されるシーケンスを示すためでなく、1つの要素を別のものから区別するために使用される。例えば、本教示の範囲から逸脱することなく、第1の要素は第2の要素と名付けられてよく、同様に、第2の要素は第1の要素と名付けられてよい。

【0016】

用語「ユーザデバイス」は、データを処理及び表示するように構成された任意の電子デバイスを意味するものとする。限定でなく例として、ユーザデバイスのいくつかの例は、モバイルデバイス、セルラーフォン、ユーザ装置 (user equipment)、ユーザ端末、モバイルフォン、スマートフォン、インターネットフォン、タブレットコンピュータ、ラップトップコンピュータ、デスクトップコンピュータ、汎用コンピュータ、ワークステーション、シンクライアント、パーソナルデジタルアシスタント、ミュージックプレーヤ、マルチメディアプレーヤ、ゲームコンソール、ゲーミングデバイス、ナビゲーションシステム、テレビジョンシステム、ホームゲートウェイ、ブロードバンドゲートウェイ、ネットワーク電化製品、ネットブック、セットトップボックス、アクセスゲートウェイ、ネットワークワーキングスイッチ、エンターテインメントシステム、及びインフォテインメントシステムを含む。用語「ユーザデバイス」及び「リモートユーザデバイス」は交換可能に使用できる。

【0017】

用語「デジタル製品」は、メディアコンテンツ、マルチメディアコンテンツ、エンターテインメントコンテンツ、ビデオ、ビデオオンデマンド、ペーパービュー (pay-per-view) ビデオ、オーディオ、ミュージック、テレビジョンショー、テレビジョンプログラム、映画、コンピュータゲーム、ネットワークコンピュータゲーム、ビデオゲーム、インターネットゲーム、ネットワークゲーム、トーナメント、コンソールゲーム、仮想現実コンテンツ、仮想現実ゲーム、電子ブック、及び電子マガジン、のうち1つ以上を意味するよう解釈されるものとする。本開示の実施形態によれば、デジタル製品は、購入のみに関してよい。用語「デジタルコンテンツ」及び「デジタル製品」は交換可能に使用できる。用語「コンピュータゲーム」及び「ビデオゲーム」は同じものを意味するものとする。

【0018】

用語「ユーザインターフェース」は、ソフトウェア、ディスプレイ画面、及び/又はユーザによりデジタル製品を少なくともアクセス、レビュー、ダウンロード、又は購入することを容易にする本開示の実施形態により提供される機能性を参照し得る。したがって、用語「ユーザインターフェース」は、ユーザがシステムと相互作用することを可能にするグラフィカルユーザインターフェースを参照してよく、あるいはユーザデバイスとサーバとの間のデータ通信を確立するコンピュータプログラミングインターフェース (API) を参照してよい。

【0019】

用語「デジタル製品イベント」は、ユーザ又はユーザのグループ (顧客又は見込み顧客) に向けられ、或る日付及び時間に関連づけられる、特定のデジタル製品を用いた活動を意味するものとする。デジタル製品イベントの1つの例は、或るデジタル製品のリリース日付を参照する。デジタル製品イベントの別の例は、スケジュールされたネットワークゲームトーナメントを参照する。用語「デジタル製品イベントデータ」は、特定のデジタル製品 (又は、特定のデジタル製品の対応する識別子) をデジタル製品イベントにリンクするデジタルデータを意味するものとする。例えば、デジタル製品イベントデータは、或るコンピュータゲームが或るユーザ、ユーザのグループ、又は一般大衆に対して特定の日付にリリースされることを提供することができる。

【0020】

本開示の実施形態は、1つ以上のオンラインストア又はオンラインデジタルコンテンツプラットフォームの特定のユーザに対してパーソナライズされたデジタル製品イベントの単一の及び相互作用的なカレンダーを提供する。カレンダーにおいて、各日付は、ユーザのためにグラフィカルに識別できる或るデジタル製品イベントに関連づけられる。カレンダーは、ユーザに相互作用能力をさらに提供し、それにより、ユーザは、或るデジタル製品をレビュー、アクセス、ダウンロード、留意、又は購入することができる。例えば、本開示のパーソナライズされた及び相互作用的なカレンダーは、複数のデジタル製品イベントを表示するようにプレイステーションTMオンラインプラットフォームに提供されてよく、該デジタル製品イベントは、他の異なるオンラインプラットフォーム、インターフェース、ストアなどに関連づけられる。したがって、本開示は、ユーザがカレンダーを使用して、或るコンピュータゲームがリリースされたとき、トーナメントゲームがスケジュールされたとき、或る映画、テレビジョン(TV)ショー、又はマルチメディアコンテンツがユーザに利用可能になったときなどにレビューすることを可能にする。ユーザは、カレンダーからすぐデジタル製品の注文、事前注文、又は購入を行うことができる。ユーザはさらに、通知を設定し、デジタル製品をシェアし(share)、ライクする(like)ことができる。ユーザは、さらに、カレンダーから或るデジタル製品を起動する(launch)ことができる。この意味において、本開示のカレンダーは、過去、現在、及び将来のデジタル製品と相互作用する能力を提供する。ゆえに、本開示の実施形態は、複数のソースからのデジタル製品イベントデータを統合することにより相互作用的なカレンダーをパーソナライズする技術的問題を解決することに役立ち、これは、ユーザが異種ソースを有するカレンダーイベントをより速く移動する(navigate through)ことを可能にすることにより、ゲームデバイスなどのコンピュータの動作をさらに向上させることができる。

【0021】

次に図面を参照し、例示的な実施形態が説明される。図面は、理想的な例示的な実施形態の概略的例示である。ゆえに、本明細書で論じられる例示的な実施形態は、本明細書で提示される特定の例示に限定されると解釈されるべきでなく、むしろ、これら例示的な実施形態は逸脱を含み、本明細書で提示される例示と異なる可能性がある。

【0022】

図1及び24は、複数のオンラインサービス又はアプリケーションを有するオンラインゲーミングプラットフォームにおけるパーソナライズされたカレンダーの相互作用スキーム100を例示するブロック図を示す。ここで、パーソナライズされたカレンダーは、「プレイステーションオラクル」(PlayStation Oracle)プラットフォーム105を通じてユーザに利用可能とすることができ、該プラットフォーム105は、カレンダーを表示し、及びユーザがカレンダーと相互作用的にやりとりすることを可能にするための、ユーザグラフィカルインターフェースを提供する。プレイステーションオラクルプラットフォーム105は、複数のソフトウェアアプリケーション、オンラインストア、ウェブサービス、オンラインマルチメディアコンテンツプラットフォーム、オンラインゲームプラットフォームなどに動作上接続され、あるいは関連づけられてよい。例えば、図1に示されるように、プレイステーションオラクルプラットフォーム105は、以下のウェブサービス、すなわち、「プレイステーションVue」(PlayStation Vue)オンラインプラットフォーム105A、「プレイステーションプラス」(PlayStation Plus)オンラインプラットフォーム105B、「プレイステーションビデオ」(PlayStation Video)オンラインプラットフォーム105C、「プレイステーションミュージック」(PlayStation Music)オンラインプラットフォーム105D、「プレイステーションナウ」(PlayStation Now)オンラインプラットフォーム105E、「プレイステーショントーナメント」(PlayStation Tournaments)オンラインプラットフォーム105F、エンターテインメントデバイス105G(例えば、プレイステーション仮想現実(VR)オンラインプラットフォーム、VRデバイス、ゲーミングコンソール等)、「プレイステーションインフォメーション」(PlayStation Information)オンラインプラットフォーム105H、「プレイステーションストア」(PlayStation Store)オンラインプラットフォーム105I、「プレイス

10

20

30

40

50

ーションブログ」(PlayStation Blog) オンラインプラットフォーム 105 J などにリンクされてよい。したがって、ユーザは、或るデジタル製品イベントについて習得するためにこれらのオンラインプラットフォーム 105 A ~ 105 J を個々に及び別個に訪れる必要がなく、なぜならば、ユーザはプレイステーションオラクルプラットフォーム 105 のみ訪れて、オンラインプラットフォーム 105 A ~ 105 J のすべてから取得され、かつ編成された及び有益な方法で提示されるデジタル製品イベントの情報にアクセスすることができるからである。

【0023】

図2は、1つの例示的な実施形態による、パーソナライズされたカレンダーを提供するシステム200を例示するブロック図を示す。システム200はサーバ205を含み、該サーバ205は、少なくとも1つのプロセッサと、データベース220及びコンピュータ実現可能命令を記憶するコンピュータ読取可能媒体と、サーバ205がシステム200の他の要素と通信することを可能にするネットワークインターフェースとを含む。サーバ205は、プレイステーションTM オンラインゲームプラットフォーム、又はデジタル製品をユーザに販売するプレイステーションTM ストアなどの、オンラインストア又はオンラインゲームプラットフォームを維持し、提供する。

10

【0024】

サーバ205は、1つ以上の通信ネットワーク215を介して1つ以上のユーザデバイス210と動作上通信することができる。上記で説明されたように、ユーザデバイス210はユーザにより操作され、パーソナルコンピュータ、ゲームコンソール、モバイルデバイスなどを参照することができる。通信ネットワーク215は、例えばインターネット、イントラネット、ローカルエリアネットワーク(LAN)、パーソナルエリアネットワーク(PAN)、ワイドエリアネットワーク(WAN)、仮想プライベートネットワーク(VPN)、セルラーフォンネットワーク(例えば、パケット交換通信ネットワーク、回線交換通信ネットワーク)、ブルートゥース(登録商標)無線、イーサネット(登録商標)ネットワーク、IEEE 802.11ベースの無線周波数ネットワーク、インターネットプロトコル(IP)通信ネットワーク、若しくはデータパケットを搬送するために物理層、リンク層能力、若しくはネットワーク層を利用する任意の他のデータ通信ネットワーク、又は上記で列挙されたデータネットワークの任意の組み合わせを含む、任意の有線、無線、又は光ネットワークを参照することができる。

20

30

【0025】

システム200は、デジタル製品を記憶することができるサーバコンピュータなどの1つ以上のコンテンツプロバイダ225をさらに含む。デジタル製品は、サーバ205から受信される命令に基づいて、選択されたユーザデバイス210に送信又はブロードキャストされてよい。例えば、ユーザデバイス210のうち1つのユーザが、サーバ205により維持されるオンラインストアにアクセスし、或るデジタル製品を購入したとき、それは、コンテンツプロバイダ225のうち1つからそれぞれのユーザデバイス210にダウンロードされてよく、あるいは、ユーザデバイス210は、購入したデジタル製品にアクセスするためにコンテンツプロバイダ225へのアクセスを許可されてよい。

【0026】

データベース220は、ユーザアカウント、ユーザ設定、ユーザ好み、ユーザ個人情報、ユーザ支払情報、任意選択でいくつかのデジタル製品、及びデジタル製品イベントデータを維持することができる。データベース220は、デジタル製品イベント日付とユーザ識別子とユーザアカウントとに関連づけられたデジタル製品の識別子又は参照を記憶する関係データベースとすることができる。

40

【0027】

本明細書で説明されるように、ユーザデバイス210のユーザは、サーバ205により維持されるオンラインプラットフォームにアクセスして、パーソナライズされたカレンダーにアクセスし、該カレンダーと相互作用することができる。ユーザは、カレンダー内の1つ以上のデジタル製品及びデジタル製品イベントをレビューすることができる。

50

【 0 0 2 8 】

ユーザデバイス 2 1 0 及びサーバ 2 0 5 の例示的な実装がさらに図 1 3 に示され、以下で説明される。以下の図 3 ~ 1 1 は、オンラインデジタルプラットフォームの様々なグラフィカルユーザインターフェース（表示画面）を示し、パーソナライズされたカレンダーを作成し該カレンダーと相互作用する処理を説明するのに役立つ。図 3 ~ 1 1 のグラフィカルユーザインターフェースは、ユーザデバイス 2 1 0 のディスプレイに表示できる。

【 0 0 2 9 】

図 3 は、1 つの実施形態による、パーソナライズされたカレンダーのカレンダーウィジェットを示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェース 3 0 0 の例示的な部分を示す。オンラインプラットフォームはサーバ 2 0 5 により維持又はホストされてよく、それにより、それは複数のユーザにより使用が可能である。オンラインプラットフォームの 1 つの例がプレイステーションオラクルである。代替的に、オンラインプラットフォームは、デジタル製品について複数のオンラインストアからのデータを集約するウェブサイトとすることができる。

10

【 0 0 3 0 】

グラフィカルユーザインターフェース 3 0 0 は複数の日ウィジェット（day widgets）3 0 5（例えば、アイコン）を含み、該ウィジェットの各々はパーソナライズされたカレンダー内の或る日付を表す。図示される例では、月全体（例えば、2 0 1 6 年の 7 月）に関して日ウィジェット 3 0 5 が提示されている。表示要素 3 1 0 が月を示すことができ、これがユーザにより現在見られている。日ウィジェット 3 0 5 は、任意の編成方法で、例えば、従来のカレンダーにおいて一般に使用される配列で配置されてよい。

20

【 0 0 3 1 】

グラフィカルユーザインターフェース 3 0 0 は、関心のある月及び関心のある年を切り替え、変更、又は選択することを（ユーザによる作動において）もたらしように構成された、クリックブルボタン 3 1 5 などの 1 つ以上のハイパーリンク又は他のクリックブル若しくはソフトボタンをさらに含む。代替的に、クリックブルボタン 3 1 5 は、作動されたとき、週又は日を切り替え、変更、又は選択することをもたらしすることができる。いくつかの実施形態において、カレンダーウィジェットは、1 つより多くの月、例えば 1 2 か月を表示することができる。

【 0 0 3 2 】

グラフィカルユーザインターフェース 3 0 0 において、1 つ以上の日ウィジェット 3 0 5 は、ユーザの関心のある特定のコンピュータゲームのリリースなどの或るデジタル製品イベントに関連づけられた 1 つ以上のグラフィカル要素又はアイコンを、該ユーザの好み、所定のルール、又はユーザアカウントに基づいて含むことができる。

30

【 0 0 3 3 】

グラフィカルユーザインターフェース 3 0 0 はさらに、ユーザが少なくとも 1 つの日ウィジェット 3 0 5 を選択し、1 つの日ウィジェット 3 0 5 から該ユーザの関心のある別の日ウィジェット 3 0 5 に移る（go over）ことを可能にすることができる。例えば、図 4 は、図 3 におけるのと同じパーソナライズされたカレンダーのカレンダーウィジェットだが日ウィジェット 3 0 5 の 1 つがユーザにより選択されている場合を示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェース 4 0 0 の部分を示す。この例示において、グラフィカルユーザインターフェース 4 0 0 は、選択された日ウィジェット 4 0 5 を、拡大されたインターフェース要素として表示している。選択された日ウィジェット 4 0 5 は、ユーザの関心のある特定のコンピュータゲームのリリースなどの或るデジタル製品イベントに関連づけられた 1 つ以上のグラフィカル要素又はアイコン 4 1 0 を、該ユーザの好み、所定のルール、又はユーザアカウントに基づいて含むことができる。図示される例において、アイコン 4 1 0 は、新しい映画のリリース、新しいコンピュータゲームのリリース、及び新しいミュージックアルバム（又は TV ショー）のリリースを象徴している。

40

【 0 0 3 4 】

或る実施形態において、ユーザは、グラフィカルユーザインターフェース 4 0 0 をプロ

50

グラムして、日ウィジェット内にすべての又は選択されたタイプのみのデジタル製品を示してよい。図4において、インターフェース要素320は、すべての可能なタイプのデジタル製品がカレンダーに表示されることを意味する「あらゆるもの」(Everything)を提供している。しかしながら、ユーザは、クリックボタン325などのハイパーリンク又は他のクリック若しくはソフトボタンを操作して、グラフィカルユーザインターフェース400に表示されるデジタル製品のタイプを切り替え、変更、又は選択することを(ユーザによる作動において)もたらしすることができる。

【0035】

図5は、1つの実施形態による、「新しいゲーム」(New Games)のみに関連づけられたデジタル製品イベントを示すように調整されたパーソナライズされたカレンダーを示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェース500の別の例を示す。グラフィカルユーザインターフェース500はカレンダーウィジェットを左側に含み、これは複数の日ウィジェット305を有する。日ウィジェット305は、所与の月におけるすべての日を示すように編成された配列で提示される。日ウィジェット305の1つ以上が、ユーザの関心のある特定のコンピュータゲームのリリースなどの或るデジタル製品イベントに関連づけられた1つ以上のグラフィカル要素又はアイコン410を、該ユーザの好み、所定のルール、又はユーザアカウントに基づいて含むことができる。グラフィカルユーザインターフェース500の右側は、1つ以上の拡大されたグラフィカル要素又は拡大されたアイコン515を示すユーザインターフェース要素505を含み、これらの各々は、所与の又は選択された日付の或るデジタル製品イベントに関連づけられる。選択された日付は、ユーザインターフェース要素510に表示される。日付は、ユーザデバイス210を操作することによりユーザにより選択できる。例えば、ユーザは、ハイパーリンク又はクリックボタン315を作動させ又はクリックして、カレンダーの月及び年を切り替え、変更、又は選択することをもたらしすることができる。ユーザはさらに、日ウィジェット305を移動し、これらのうち任意のものを選択して、ユーザインターフェース要素505が選択された日付に関連づけられた或るデジタル製品イベントの拡大されたグラフィカル要素又は拡大されたアイコン515を表示することをもたらしすることができる。デフォルトで、ユーザインターフェース要素505は、すべてのタイプのデジタル製品又はデジタル製品イベントを表示する。しかしながら、ユーザは、ハイパーリンク又はクリックボタン325を作動させ又はクリックして、ユーザインターフェース要素505に表示されるデジタル製品のタイプを切り替え、変更、又は選択することをもたらしすることができる。例えば、図5に示されるように、ユーザは、ユーザインターフェース要素505がコンピュータゲームのリリース又は他のイベントのみ表示するように、「新しいゲーム」を選択することができる。

【0036】

図6は、1つの実施形態による、「新しいビデオ」(New Videos)のみに関連づけられたデジタル製品イベントを示すように調整されたパーソナライズされたカレンダーを示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェース600の別の例を示す。したがって、図6は図5におけるものと実質的に同じであるが、図6において、ユーザはハイパーリンク又はクリックボタン325を操作して、「新しいビデオ」タイプのデジタル製品をユーザインターフェース要素505に表示されるように選択する。ゆえに、図6においてわかるように、ユーザインターフェース要素505は、新しいビデオ又は映画を特徴づける複数の拡大されたグラフィカル要素又は拡大されたアイコン515を含み、これらは、選択された日付(すなわち、2016年7月19日)にユーザに利用可能になる。

【0037】

図7は、1つの実施形態による、選択された日付についてすべてのデジタル製品イベントを示すように調整されたパーソナライズされたカレンダーを示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェース700のさらに別の例を示す。換言すると、グラフィカルユーザインターフェース700は図5又は図6におけるものと実質的に同じ

10

20

30

40

50

であるが、グラフィカルユーザインターフェース700は、選択された日付についてすべてのタイプのデジタル製品イベントを表示されるユーザインターフェース要素505を含む。例えば、ユーザインターフェース要素505は、選択された日付にリリースされることになるか又はリリースされた、新しいコンピュータゲームを示す拡大されたアイコン705及び新しい映画を示す拡大されたアイコン710を表示することができる。拡大されたアイコン515、705、及び710の各々はクリック可能なボタン又はハイパーリンクの役割を果たすことができ、これらは、ユーザにより有効にされたとき、対応するデジタル製品の所定の詳細を表示し又は対応するデジタル製品の再生若しくは起動をアクティブ化するように画面を切り替えることをもたらす。

【0038】

図8は、1つの実施形態による、選択された日付についてすべてのデジタル製品イベントを示すように調整されたパーソナライズされたカレンダーを示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェース800のさらに別の例を示す。上記で説明されたインターフェースと同様に、グラフィカルユーザインターフェース800は、配列で編成された複数の日ウィジェットを有するカレンダーの部分を示すカレンダーウィジェット805を含む。日ウィジェットの各々はクリック可能なボタンとすることができる。ユーザは見るべき或る日付を選択し、それにより、グラフィカルユーザインターフェース800の右部分は1つ以上の拡大されたアイコン810を表示することになり、該アイコンの各々は或るデジタル製品又はデジタル製品イベントを特徴づける。例えば、拡大されたアイコン810の各々は、デジタル製品の代表的画像、デジタル製品のタイトル、デジタル製品のタイプ（例えば、「フルゲーム」(full game)又は「映画」)、価格などを含むことができる。拡大されたアイコン810の各々はクリック可能なボタンとことができ、これは、ユーザにより作動されたとき、対応する製品又はデジタル製品イベントの詳細を表示することをもたらす。

【0039】

図9は、1つの実施形態による、選択された日付についてデジタル製品イベントが存在しない場合のパーソナライズされたカレンダーを示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェース900のさらに別の例を示す。この場合、グラフィカルユーザインターフェース900の右部分は、書かれた記述「イベントなし」(No Events)を表示するユーザインターフェース要素910を含み、所与の日付についてスケジュールされたデジタル製品イベントが存在しないことをユーザに知らせる(signal)。

【0040】

図10は、1つの実施形態による、選択された日付についてすべてのデジタル製品イベントを示すように調整されたパーソナライズされたカレンダーを示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェース1000のさらに別の例を示す。グラフィカルユーザインターフェース1000はグラフィカルユーザインターフェース800と実質的に同じであるが、グラフィカルユーザ要素の異なるレイアウトを有する。詳細には、グラフィカルユーザインターフェース1000は、インターフェースの左部にカレンダーウィジェットを、及びインターフェースの右部に複数のグラフィカルユーザインターフェース要素1005～1020を含む。グラフィカルユーザインターフェース要素1005は、選択された日付（例えば、図10に示される2016年7月16日）について、コンピュータゲームトーナメントなどの特集された(featured)デジタル製品イベントを示すことができる。グラフィカルユーザインターフェース要素1010は、選択された日付についてのTVに関連したすべての又は特集されたデジタル製品イベントを示す。グラフィカルユーザインターフェース要素1015は、選択された日付についての映画に関連したすべての又は特集されたデジタル製品イベントを示す。グラフィカルユーザインターフェース要素1020は、選択された日付についてのコンピュータゲームに関連したすべての又は特集されたデジタル製品イベントを示す。

【0041】

図11は、1つの実施形態に従う、選択された日付について或るデジタル製品イベント

10

20

30

40

50

を示すように調整されたパーソナライズされたカレンダーを示すオンラインプラットフォームのグラフィカルユーザインターフェース1100のさらに別の例を示す。グラフィカルユーザインターフェース1100はグラフィカルユーザインターフェース1000と実質的に同様である。詳細には、グラフィカルユーザインターフェース1100は、インターフェースの左部にカレンダーウィジェット1105を、及びインターフェースの右部に複数のグラフィカルユーザインターフェース要素1110を含む。グラフィカルユーザインターフェース要素1110の各々は、ユーザにより選択された日付について、コンピュータゲームなどのデジタル製品イベントを示すことができる。詳細には、グラフィカルユーザインターフェース要素1110の各々は、デジタル製品（例えば、コンピュータゲーム）を表す画像、デジタル製品のタイトル（例えば、「Call of Duty」）、デジタル製品の説明、デジタル製品の価格、デジタル製品のステータス（例えば、購入可能又は購入済み）、及び1つ以上のハイパーリンク又はクリックابل（ソフト）ボタンを含むことができる。例えば、グラフィカルユーザインターフェース要素1110の各々はハイパーリンク又はクリックابل（ソフト）ボタン1115を有して、選択されたデジタル製品を購入、注文、又は事前注文することをもたすことができる。グラフィカルユーザインターフェース要素1110の各々はハイパーリンク又はクリックابلボタン1120をさらに含むことができ、これは、ユーザにより有効にされたとき、グラフィカルユーザインターフェース要素1110のそれぞれのデジタル製品に対応するソフトウェアアプリケーションを起動することをもたす。例えば、ボタン1120をクリックすることにより、対応するデジタル製品を購入するためのオンラインストアが開かれてよく、あるいはコンピュータゲームソフトウェアアプリケーションが開始されてよく、それにより、対応するデジタル製品を起動する。グラフィカルユーザインターフェース要素1110の各々はハイパーリンク又はクリックابلボタン1125をさらに含むことができ、これは、ユーザにより有効にされたとき、ユーザによりそれぞれのデジタル製品をライクする（liking）又は特集する（featuring）ことをもたす。例えば、ユーザがボタン1125をクリックした場合、対応するデジタル製品は「ハート」シンボルでマークされた状態になり、ユーザの「私のもの」（My Stuff）フォルダに置かれた状態になることができる。グラフィカルユーザインターフェース要素1110の各々はハイパーリンク又はクリックابلボタン1130をさらに含むことができ、これは、ユーザにより有効にされたとき、それぞれのデジタル製品に関連づけられた通知ルールをユーザにより作成することをもたす。通知ルールは、アラート又はメッセージをユーザのユーザデバイス210に送信して、或るデジタル製品イベントについてユーザにリマインド又は通知してよい。例えば、ユーザは、或るデジタル製品がいつリリースされるかのリマインダを受信することができる。

【0042】

図14～23はグラフィカルユーザインターフェースの例を示し、これらは、図3～11に示されるグラフィカルユーザインターフェースと同様であり、本明細書で説明される技術の理解を容易にする。図14～23のグラフィカルユーザインターフェースはユーザデバイス210のディスプレイに表示されてよい。図14～23のグラフィカルユーザインターフェースとのユーザ相互作用は、図3～11を参照して上記で説明されたグラフィカルユーザインターフェースとのユーザ相互作用と同様である。

【0043】

図12は、一例示的な実施形態による、パーソナライズされたカレンダーを提供する方法1200を示す処理フロー図である。方法1200は、ハードウェア（例えば、意思決定ロジック、専用ロジック、プログラマブルロジック、特定用途向け集積回路）、ソフトウェア（汎用コンピュータシステム又は専用マシン上で動作するソフトウェアなど）、又は双方の組み合わせを含み得る、処理ロジックにより実行されてよい。1つの例示的な実施形態において、処理ロジックは図2のサーバ205を参照する。以下に記載される方法1200の動作は、図において説明され示されるのと異なる順序で実現されてよい。さらに、方法1200は本明細書に示されないさらなる動作を有してよく、このことは本開示から当業者に明らかになり得る。方法1200は、以下で概説され図12に示されるより少

10

20

30

40

50

ない動作を有してもよい。

【 0 0 4 4 】

方法 1 2 0 0 は動作 1 2 0 5 で開始し、サーバ 2 0 5 がユーザアカウントを維持する。或る実施形態において、ユーザアカウントは、ユーザ名、ユーザ識別子、ユーザクレデンシャル（例えば、ログイン及びパスワード）、デジタル製品に関するユーザ好み、ユーザ設定、通知、購入又は注文したデジタル製品（例えば、デジタル製品の識別子）、特集されたデジタル製品に関連したデータ、プラットフォームの他のユーザにリンクするデータなどを含むことができる。

【 0 0 4 5 】

サーバ 2 0 5 は、デジタル製品イベントデータを記憶するデータベース 2 2 0 などの少なくとも 1 つのデータベースをさらに維持する。デジタル製品イベントデータは、複数のデジタル製品をそれぞれのデジタル製品イベント日付に関連づけ又はリンクすることができる。換言すると、デジタル製品イベントデータは、或るデジタル製品が大衆又は或るユーザに対していつリリースされることになり又はリリースされたかを提供することができる。デジタル製品は、デジタル製品識別子により特徴づけられてよい。したがって、デジタル製品識別子は、関係データベースにおいてユーザ識別子及びデジタル製品イベントデータに関連づけられてよい。

【 0 0 4 6 】

動作 1 2 1 0 において、サーバ 2 0 5 は、データベース 2 2 0 などの少なくとも 1 つのデータベース内のデジタル製品イベントデータを繰り返し更新する。例えば、新しいデジタル製品が市場に出され又は市場に出されることになるとき、データベースは、或るデジタル製品の新しいリリース日付を含むように更新されてよい。デジタル製品イベントデータは、コンテンツプロバイダ 2 2 5 などの複数のリモートサーバ又はウェブサービスから獲得される情報に基づいて更新されてよい。

【 0 0 4 7 】

動作 1 2 1 5 において、サーバ 2 0 5 は、ユーザインターフェースをユーザアカウントのユーザに提供する。ユーザプロファイルの例は、図 3 ~ 1 1 を参照して上記で説明されている。したがって、ユーザインターフェースは、ユーザのユーザデバイス 2 1 0 に表示可能である。ユーザインターフェースは、ユーザアカウントに基づいてユーザに対してパーソナライズされたカレンダーウィジェットを少なくとも含むことができる。カレンダーウィジェットは複数の日ウィジェットを含み、日ウィジェットの各々は特定の日付に関連づけられてよい。例えば、カレンダーウィジェットは、ユーザ設定、好み、サブスクリプションなどに基づいてパーソナライズされてよく、それにより、カレンダーウィジェットは、ユーザにとって関心のある（又は利用可能である若しくは関連のある）デジタル製品のみイベントデータを表示する。例えば、カレンダーウィジェットは、ユーザと同じ国又は地域からの映画又は TV ショーのみのイベントデータを表示する。代替的に、すべてのデジタル製品のイベントデータがカレンダーウィジェットを通じて提供されてよい。

【 0 0 4 8 】

動作 1 2 2 0 において、サーバ 2 0 5 は、デジタル製品イベントデータの少なくとも一部を変換して、デジタル製品イベントデータの少なくとも一部をカレンダーウィジェットを通じて表示する。例えば、デジタル製品イベントデータは、それがユーザインターフェース要素又はウィジェットとして提示されユーザインターフェース内に示され得るように、変換される。他の変換処理がさらに許可される。

【 0 0 4 9 】

ユーザインターフェースはさらに、ユーザがリモートユーザデバイスから 1 つ以上のデジタル製品をレビュー、購入、及びアクセスすることを可能にすることができる。例えば、デジタル製品イベントデータに関連したユーザインターフェース要素又はウィジェットは、ユーザがこれらユーザインターフェース要素又はウィジェットをクリックしたときにサーバ 2 0 5 又はユーザデバイス 2 1 0 が選択されたデジタル製品を購入すること又は選択されたデジタル製品を購入するための対応するオンラインストアにリダイレクトするこ

10

20

30

40

50

とをもたらすように、アクション可能 (actionable) である。

【 0 0 5 0 】

動作 1 2 2 5 において、サーバ 2 0 5 は、カレンダーウィジェットを変更して、デジタル製品イベントデータに基づいて (例えば、要素 4 1 0 により示されるように) 選択された日ウィジェットの内側にデジタル製品の 1 つ以上のアイコンを表示し、アイコンの各々は、デジタル製品のうち 1 つと、そのデジタル製品のリリース日付とに関連づけられる。いくつかの実施形態において、アイコンの各々は、特集されたデジタル製品に関連づけられてよい。

【 0 0 5 1 】

動作 1 2 2 5 において、サーバ 2 0 5 はユーザの入力を受信し、該入力はカレンダーウィ
10 ジェット内の特定の日付を示す。例えば、ユーザはゲームコントローラ又はトラックボールを使用して、日ウィジェットのうち 1 つ (例えば、日ウィジェット 3 0 5) を選択又はクリックすることができる。

【 0 0 5 2 】

動作 1 2 2 5 において、ユーザの入力に応答して、サーバ 2 0 5 は、データベースに記憶されたデジタル製品イベントデータに基づいて入力の日付に関連づけられたデジタル製品のうち少なくとも 1 つを識別する。換言すると、ユーザがカレンダーウィジェット内の日のうち 1 つを選択したとき、サーバ 2 0 5 は、或るデジタル製品のうちいずれがその日付にリリースされることになり又はリリースされたかを決定又は識別する。

【 0 0 5 3 】

動作 1 2 3 0 において、ユーザの入力に応答して、サーバ 2 0 5 は、ユーザインター
20 フェースを変更して、カレンダーウィジェットに追加で (例えば、図 5 ~ 8、1 0、及び 1 1 に示されるように) 少なくとも 1 つのデジタル製品ウィジェットを表示し、少なくとも 1 つのデジタル製品ウィジェットは、少なくとも 1 つの識別されたデジタル製品に関連づけられる。図 1 1 を参照して上記で説明されたように、デジタル製品ウィジェットの少なくとも 1 つは、(a) それぞれのデジタル製品を識別するグラフィック要素、(b) ユーザにより有効にされたときにそれぞれのデジタル製品に対応するソフトウェアアプリケーションを起動することをもたらす第 1 のアクション可能ボタン、(c) ユーザにより有効にされたときにそれぞれのデジタル製品をライク又は特集することをもたらす第 2 のアクション可能ボタン、及び (d) ユーザにより有効にされたときにそれぞれのデジタル製品に
30 関連づけられた通知ルールを作成することをもたらす第 3 のアクション可能ボタン、を含むことができる。或る実施形態において、サーバ 2 0 5 は、通知ルールに基づいてユーザインターフェースを介して 1 つ以上の通知メッセージをユーザに提供することができる。

【 0 0 5 4 】

図 1 3 は、本明細書で説明される方法を実現するのに適したコンピューティングデバイス 1 3 0 0 を示す高レベルブロック図である。特に、コンピューティングデバイス 1 3 0 0 は、本明細書で説明されるようなパーソナライズされたカレンダーを提供する方法を実現するために使用されてよい。コンピューティングデバイス 1 3 0 0 は、他の中でも、汎用コンピュータ、デスクトップコンピュータ、ラップトップコンピュータ、タブレットコンピュータ、サーバ、ネットブック、モバイルフォン、スマートフォン、インフォテインメントシステム、スマートテレビジョンデバイスなどの、様々なタイプのデバイスのうち 1 つ以上を含んでよく、該 1 つ以上であってよく、あるいは該 1 つ以上の不可欠な部分であってよい。いくつかの実施形態において、コンピューティングデバイス 1 3 0 0 は、サーバ 2 0 5 又はユーザデバイス 2 1 0 の例とみなされてよい。

【 0 0 5 5 】

図 1 3 に示されるように、コンピューティングデバイス 1 3 0 0 は、1 つ以上のプロセッサ 1 3 1 0、メモリ 1 3 2 0、1 つ以上の大容量記憶デバイス 1 3 3 0、1 つ以上の出力デバイス 1 3 5 0、1 つ以上の入力デバイス 1 3 6 0、ネットワークインターフェース 1 3 7 0、1 つ以上の任意的な周辺デバイス 1 3 8 0、及び上記で列挙された要素を動作上相互接続する通信バス 1 3 9 0 を含む。プロセッサ 1 3 1 0 は、コンピューティングデ
40 50

バイス 1300 内での実行のための機能性を実現し、及び/又は命令を処理するように構成されてよい。例えば、プロセッサ 1310 は、メモリ 1320 に記憶された命令又は記憶デバイス 1330 に記憶された命令を処理してよい。こうした命令は、オペレーティングシステム又はソフトウェアアプリケーションのコンポーネントを含んでよい。

【0056】

メモリ 1320 は、1つの例によれば、動作の間にコンピューティングデバイス 1300 内の情報を記憶するように構成される。例えば、メモリ 1320 は、データベース 220、又はデジタル製品、デジタル製品データ、及びデジタル製品イベントデータなどのデジタルメディアコンテンツを記憶することができる。メモリ 1320 は、いくつかの例示的な実施形態において、非一時的コンピュータ読取可能記憶媒体又はコンピュータ読取可能記憶デバイスを参照してよい。いくつかの例において、メモリ 1320 は一時メモリであり、メモリ 1320 の主な目的が長期記憶でなくてよいことを意味している。メモリ 1320 は揮発メモリを参照してもよく、メモリ 1320 が電力を受信していないときにメモリ 1320 は記憶された内容を維持しないことを意味している。揮発メモリの例は、ランダムアクセスメモリ (RAM)、ダイナミックランダムアクセスメモリ (DRAM)、スタティックランダムアクセスメモリ (SRAM)、及び当該分野で知られる他の形式の揮発メモリを含む。いくつかの例において、メモリ 1320 は、プロセッサ 1310 による実行のためのプログラム命令を記憶するために使用される。メモリ 1320 は、1つの例において、ソフトウェアアプリケーションにより使用される。一般に、ソフトウェアアプリケーションは、本明細書で説明されるように意図パラメータを収集し及びダイアログシステムを動作させる方法の少なくともいくつかの動作を実現するのに適したソフトウェアアプリケーションを参照する。

【0057】

大容量記憶デバイス 1330 もまた、1つ以上の一時的又は非一時的コンピュータ読取可能記憶媒体又はコンピュータ読取可能記憶デバイスを含むことができる。例えば、メモリ 1330 は、データベース 220、又はデジタル製品、デジタル製品データ、及びデジタル製品イベントデータなどのデジタルメディアコンテンツを記憶することができる。いくつかの実施形態において、大容量記憶デバイス 1330 は、メモリ 1320 より多量の情報を記憶するように構成されてよい。大容量記憶デバイス 1330 は、情報の長期記憶に対して構成されてもよい。いくつかの例において、大容量記憶デバイス 1330 は不揮発記憶要素を含む。こうした不揮発記憶要素の例は、磁気ハードディスク、光ディスク、ソリッドステートディスク、フラッシュメモリ、電氣的プログラマブルメモリ (electrically programmable memories、EPROM) 又は電氣的消去可能及びプログラマブルメモリの形式、並びに当該分野で知られる他の形式の不揮発メモリを含む。

【0058】

さらに図 13 を参照し、コンピューティングデバイス 1300 は、1つ以上の入力デバイス 1360 をさらに含んでよい。入力デバイス 1360 は、触覚、オーディオ、ビデオ、又はバイオメトリックチャネルを通じてユーザから入力を受信するように構成されてよい。入力デバイス 1360 の例は、キーボード、キーパッド、マウス、トラックボール、タッチスクリーン、タッチパッド、マイクロフォン、ビデオカメラ、画像センサ、指紋センサ、又はユーザ若しくは他のソースからの入力を検出して該入力をコンピューティングデバイス 1300 若しくはそのコンポーネントに中継することができる任意の他のデバイスを含んでよい。出力デバイス 1350 は、視覚又は聴覚チャネルを通じて出力をユーザに提供するように構成されてよい。出力デバイス 1350 は、ビデオグラフィックスアダプタカード、液晶ディスプレイ (LCD) モニタ、発光ダイオード (LED) モニタ、若しくは有機 LED モニタなどのディスプレイ、サウンドカード、スピーカー、ライティングデバイス、プロジェクタ、又はユーザに理解でき得る出力を生成することができる任意の他のデバイスを含んでよい。出力デバイス 1650 は、タッチスクリーン、存在感知可能 (presence-sensitive) ディスプレイ、又は当該分野で知られる他の入力/出力可能ディスプレイを含んでもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 9 】

コンピューティングデバイス 1 3 0 0 は、ネットワークインターフェース 1 3 7 0 をさらに含むことができる。ネットワークインターフェース 1 3 7 0 は、例えば、他の中でもインターネット、イントラネット、ローカルエリアネットワーク、ワイドエリアネットワーク、セルラーフォンネットワーク（例えば、グローバルシステムフォーモバイルコミュニケーションズ（Global System for Mobile communications）ネットワーク、ロングタームエボリューション通信ネットワーク、パケット交換通信ネットワーク、回線交換通信ネットワーク）、ブルートゥース無線、及び IEEE 8 0 2 . 1 1 ベースの無線周波数ネットワークを含む、1 つ以上の有線、無線、又は光ネットワークなどの 1 つ以上のネットワークを介して外部デバイスと通信するために利用されてよい。ネットワークインターフェース 1 3 7 0 は、イーサネットカードなどのネットワークインターフェースカード、光トランシーバ、無線周波数トランシーバ、又は情報を送信及び受信することができる任意の他タイプのデバイスであってよい。

10

【 0 0 6 0 】

コンピューティングデバイス 1 3 0 0 のオペレーティングシステムは、コンピューティングデバイス 1 3 0 0 又はそのコンポーネントの 1 つ以上の機能性を制御してよい。例えば、オペレーティングシステムは、ソフトウェアアプリケーションと相互作用してよく、ソフトウェアアプリケーションとプロセッサ 1 3 1 0、メモリ 1 3 2 0、記憶デバイス 1 3 3 0、入力デバイス 1 3 6 0、出力デバイス 1 3 5 0、及びネットワークインターフェース 1 3 7 0 との間の 1 つ以上の相互作用を容易にしてよい。オペレーティングシステムは、ソフトウェアアプリケーション又はそのコンポーネントと相互作用し、あるいはその他の方法で結合されてよい。いくつかの実施形態において、ソフトウェアアプリケーションはオペレーティングシステムに含まれてよい。

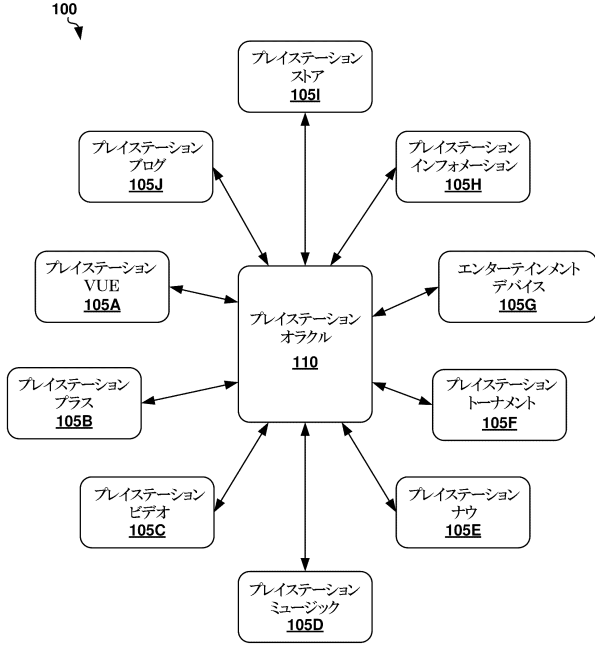
20

【 0 0 6 1 】

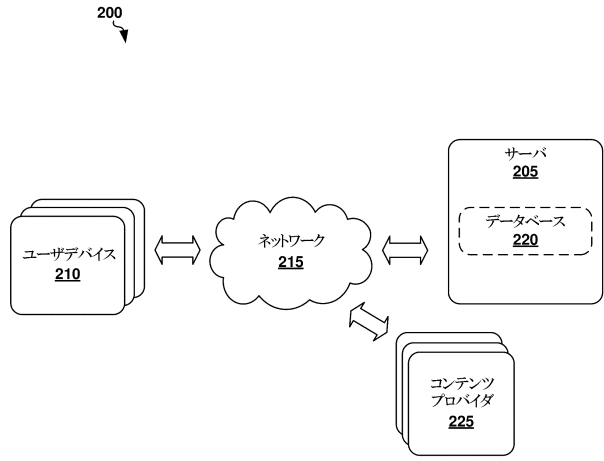
こうして、パーソナライズされたカレンダーを提供する方法及びシステムが説明された。実施形態が特定の例示的な実施形態を参照して説明されたが、本願のより広い主旨及び範囲から逸脱することなくこれら例示的な実施形態に対して様々な修正及び変更がなされ得ることが明らかであろう。したがって、明細書及び図面は限定的でなく例示的な意味において考慮されるべきである。

30

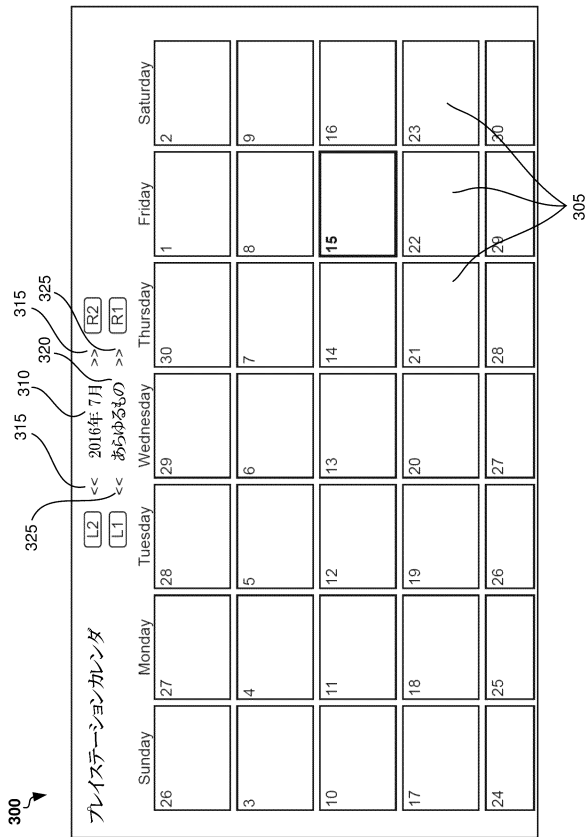
【図1】



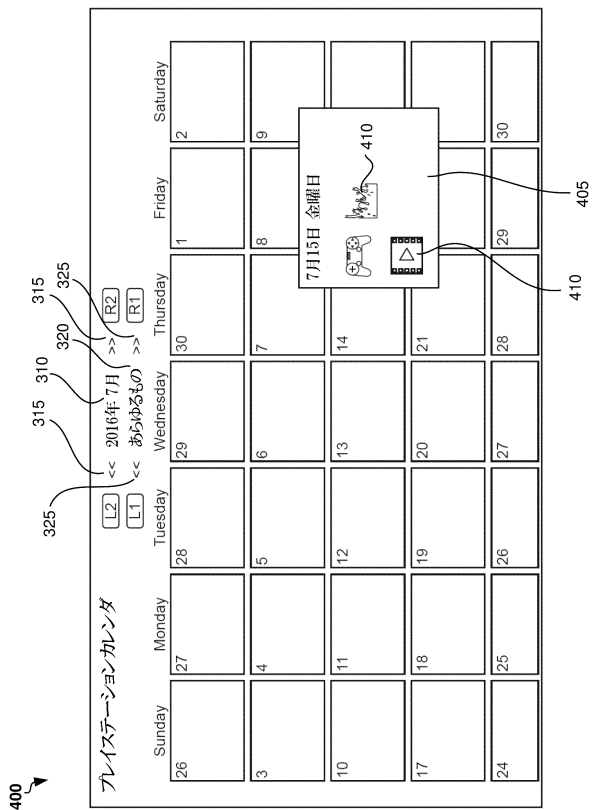
【図2】



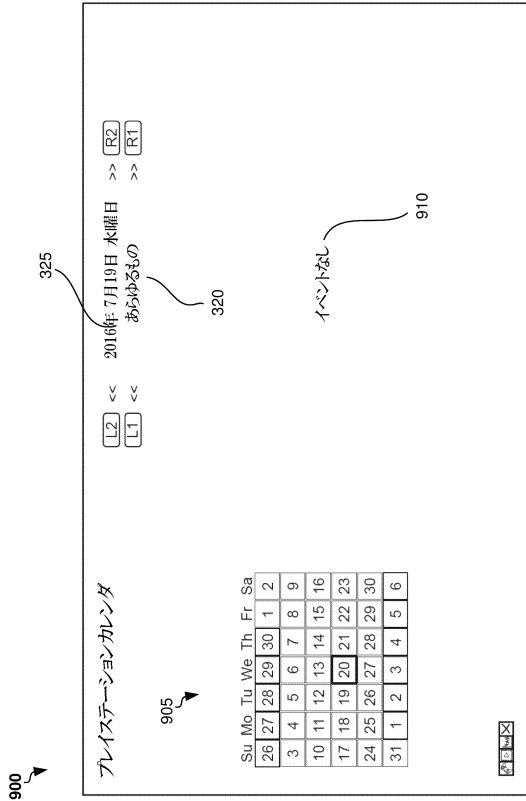
【図3】



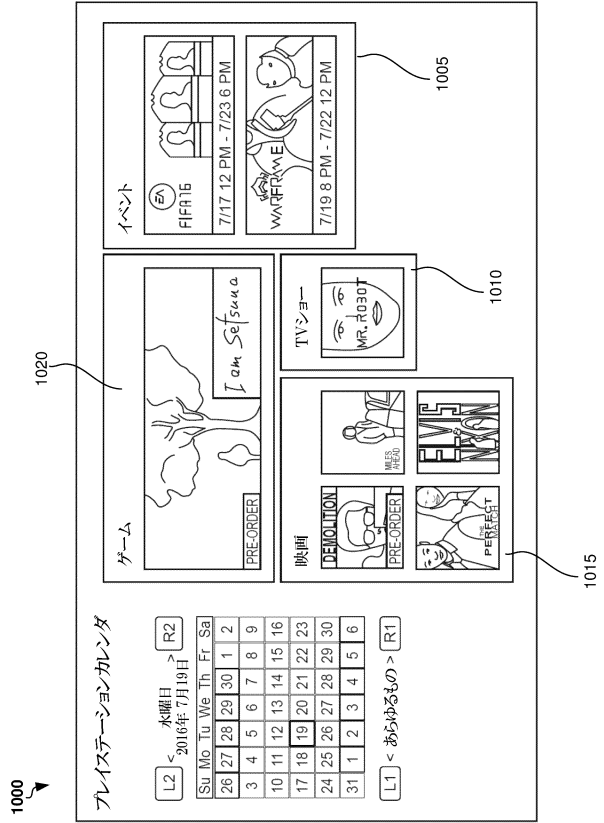
【図4】



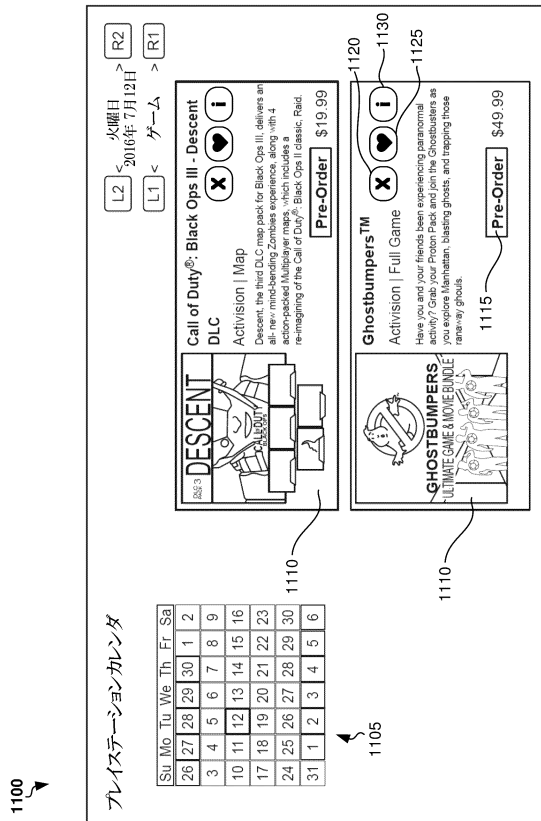
【図9】



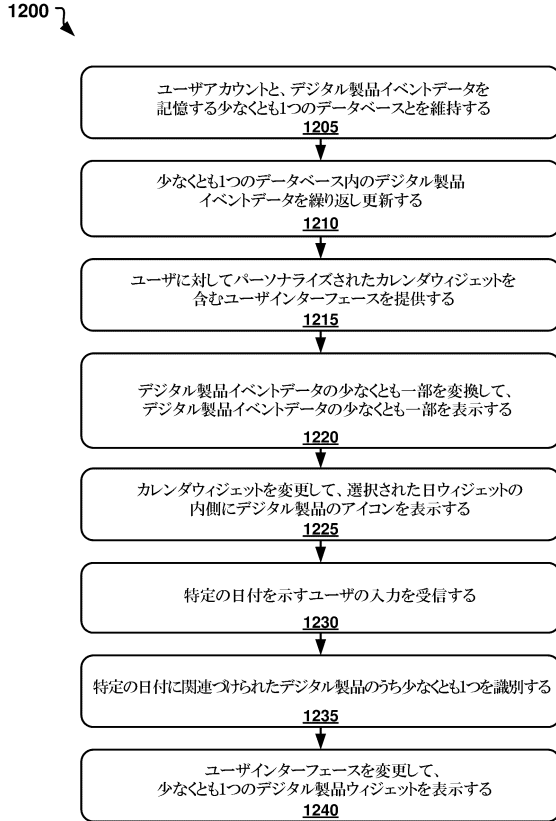
【図10】



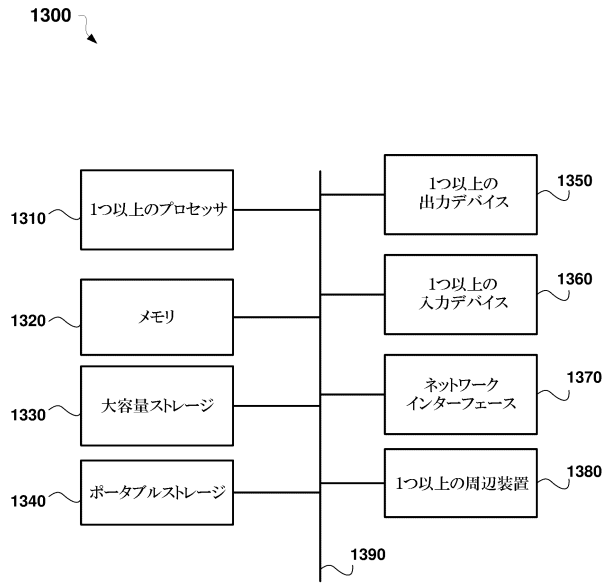
【図11】



【図12】



【図 13】



【図 14】

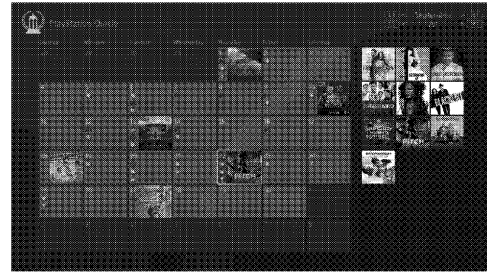


FIG. 14

【図 15】

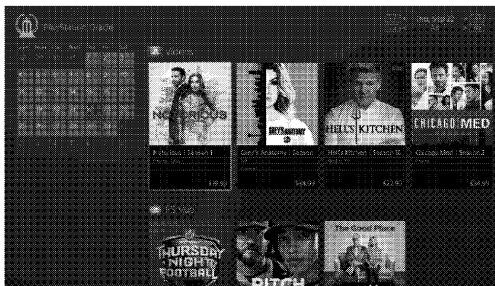


FIG. 15

【図 16】

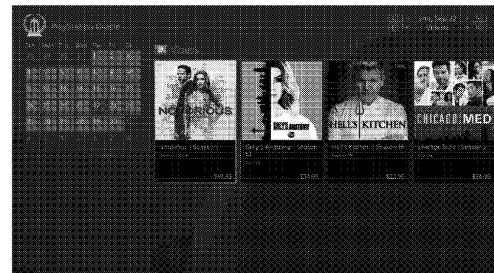


FIG. 16

【図 17】

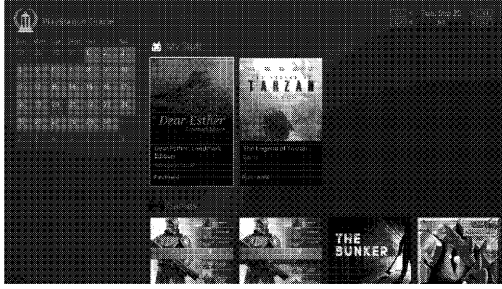


FIG. 17

【図 18】

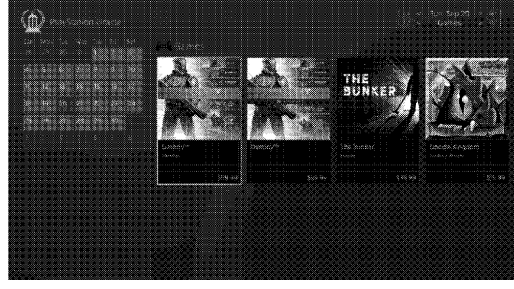


FIG. 18

【図 19】



FIG. 19

【図 20】

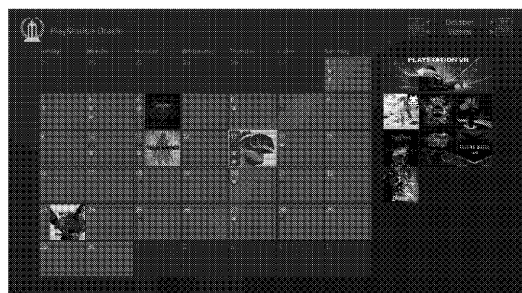


FIG. 20

フロントページの続き

- (72)発明者 ツベトコヴィッチ, ミラン
アメリカ合衆国 カリフォルニア州 94404, サン マテオ,ブリッジポイント パークウェイ 2207, ソニー インタラクティブ エンタテインメント エルエルシー
- (72)発明者 ヴォシエル, ウェスリー カーティス
アメリカ合衆国 カリフォルニア州 94404, サン マテオ,ブリッジポイント パークウェイ 2207, ソニー インタラクティブ エンタテインメント エルエルシー
- (72)発明者 コヤマ, アシュリー クリスティーン
アメリカ合衆国 カリフォルニア州 94404, サン マテオ,ブリッジポイント パークウェイ 2207, ソニー インタラクティブ エンタテインメント エルエルシー
- (72)発明者 イー, ヘレン
アメリカ合衆国 カリフォルニア州 94404, サン マテオ,ブリッジポイント パークウェイ 2207, ソニー インタラクティブ エンタテインメント エルエルシー

審査官 酒井 優一

- (56)参考文献 特開2010-176321(JP, A)
特表2008-527476(JP, A)
特開2002-329116(JP, A)
特開2004-054799(JP, A)
特開2003-150843(JP, A)
米国特許出願公開第2008/0250334(US, A1)
特開2009-147960(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

G06F 3/0482
G06F 3/0484