



(12)

## CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: a 2009 00408

(22) Data de depozit: 29.05.2009

(41) Data publicării cererii:  
30.03.2011 BOPI nr. 3/2011

(71) Solicitant:

• **GRIGOROȘCUȚA CĂTĂLIN**,  
STR.CERNĂUȚI NR.11, BL.M12, SC.A,  
ET.3, AP.15, BUCUREȘTI, B, RO;  
• **COSTIN ALEXANDRU**,  
ȘOS.BUCUREȘTI-DOMNEȘTI NR.24,  
VILA 100, CARTIERUL CURTEA  
DOMNEASCĂ, BUCUREȘTI, B, RO;  
• **YDENS PHILLIP**, 263 WEST LATIMER  
AVENUE, CAMPBELL, CA, US;  
• **GREEN MITCH**, 3256 HWRIGHT AVENUE,  
BOULDER, CO, US;  
• **BURKETT DAVID**, 66  
MARIPOSA AVENUE, LOS GATOS, CA, US;  
• **PALANIAPPAN MURUGAPPAN**, 23589 SE  
52 ST, ISSAQUAH, WA, US

(72) Inventatori:

• **GRIGOROȘCUȚA CĂTĂLIN**,  
STR.CERNĂUȚI NR.11, BL.M12, SC.A,  
ET.3, AP.15, BUCUREȘTI, B, RO;  
• **COSTIN ALEXANDRU**,  
ȘOS.BUCUREȘTI-DOMNEȘTI NR.24,  
VILA 100, CARTIERUL CURTEA  
DOMNEASCĂ, BUCUREȘTI, B, RO;  
• **YDENS PHILLIP**, 263 WEST LATIMER  
AVENUE, CAMPBELL, CA, US;  
• **GREEN MITCH**, 3256 HWRIGHT AVENUE,  
BOULDER, CO, US;  
• **BURKETT DAVID**, 66  
MARIPOSA AVENUE, LOS GATOS, CA, US;  
• **PALANIAPPAN MURUGAPPAN**,  
23589 SE 52 ST, ISSAQUAH, WA, US

(74) Mandatar:

**CABINET ENPORA SRL** -  
STR. GEORGE CĂLINESCU NR. 52A,  
AP. 1, SECTOR 1, BUCUREȘTI

(54)

## SELECTAREA ȘI SERVIREA DE ANUNȚURI ÎNTR-UN DISPOZITIV DE REDARE VIDEO PE BAZA UNUI PROFIL DE UTILIZATOR CONCEPUT LOCAL

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un sistem și la o metodă pentru selectarea reclamelor bazate pe un profil de utilizator construit local. Sistemul conform invenției este constituit dintr-o rețea (100) cu sau fără fir, care poate cuprinde Internetul, la care se conectează diferite dispozitive (10, 20 și 30), dintre care unele sunt dispozitive (10, 30) furnizoare de conținut, iar celelalte sunt dispozitive (20) receptoare, configurate pentru a primi și/sau reda piese de conținut stocate și/sau distribuite electronic, pe fiecare dintre dispozitive (10, 20 și 30) putând fi executate aplicații tipice, care constituie componente funcționale sau de stocare rezidente în niște memorii (12, 22 și 32) volatile sau persistente, cuplate, fiecare, la câte un procesor (11, 21 și 31) care poate cuprinde un microprocesor, un ASIC, o mașină de stare și un mediu care poate fi citit de un calculator ce stochează instrucțiuni, care, atunci când sunt executate de procesor, îl determină pe acesta să execute selectarea de reclame pe baza unui profil (25) de utilizator, stocat local la nivelul dispozitivului (20) receptor de conținut. Metoda conform invenției cuprinde transmiterea unei cereri de conținut pentru a fi redată pe un aparat de calcul ce cuprinde un player de conținut, care furnizează instrucțiuni încorporate într-un mediu, care poate fi citit de calculator, ce configurează aparatul de calcul, pentru a reda conținutul electronic, urmată de primirea conținutului cerut și a informațiilor cu privire la o multitudine

de reclame, după care este realizată selectarea unei reclame din multitudinea de reclame, folosind un profil de utilizator, care este menținut pe aparatul de calcul, urmată de cererea și primirea reclamei selectate, dintr-o sursă aflată la distanță, și de redarea conținutului cerut și a reclamei selectate pe playerul de conținut al aparatului de calcul.

Revendicări: 24  
Figuri: 8

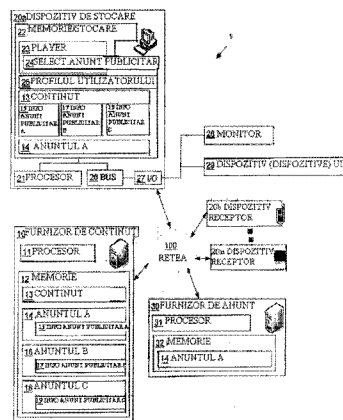


Fig. 1

Cu începere de la data publicării cererii de brevet, cererea asigură, în mod provizoriu, solicitantului, protecția conferită potrivit dispozițiilor art.32 din Legea nr.64/1991, cu excepția cazurilor în care cererea de brevet de invenție a fost respinsă, retrasă sau considerată ca fiind retrasă. Întinderea protecției conferite de cererea de brevet de invenție este determinată de revendicările conținute în cererea publicată în conformitate cu art.23 alin.(1) - (3).



## SELECTAREA ȘI SERVIREA DE ANUNȚURI ÎNTR-UN DISPOZITIV DE REDARE VIDEO PE BAZA UNUI PROFIL DE UTILIZATOR CONCEPUT LOCAL

### DOMENIUL INVENȚIEI

[0001] Această descriere se referă în general la software de calculator care rulează, afișează, furnizează sau utilizează în alt mod conținutul electronic.

### ISTORIC

[0002] Diferite tipuri de software sunt utilizate pentru rularea, afișarea, furnizarea și utilizarea în alt mod a conținutului electronic. Diferite programe de redare și citire includ, de exemplu Adobe® Reader®, Adobe® Flash Player®, Adobe Flash Lite™, Microsoft® Internet Explorer®, Microsoft® Windows Media® Player, Microsoft® Silverlight™, iTunes®, iMovie®, și RealPlayer®. Pentru simplificare, atât “players” cât și “readers” sunt utilizate aici ca “cititor”, și atât “conținut” cât și “aplicații” sunt utilizate aici ca “conținut”. Conținutul este de asemenea furnizat de o varietate de dispozitive și aplicații server pentru Internet.

[0003] Reclamele sunt frecvent anexate la sau incluse altfel în conținut. Beneficiarii de reclame și furnizorii de conținuturi au utilizat multe tehnici pentru a furniza reclame care sunt cele mai ademenitoare pentru spectatorii conținutului asociat. De exemplu, subiectul unui conținut este adesea utilizat pentru identificarea unor reclame care vor ținti mai bine audiența generală probabilă a piesei din conținut. În timp ce asemenea tehnici de potrivire a conținutului pot identifica în general subiectul posibil referitor la potrivirea reclamelor relevante, ele nu reușesc să țină seama de interesele particulare ale utilizatorilor individuali. În schimb, alte tehnici care iau în considerare interesele și comportamentul din trecut al utilizatorului fac aceasta cu prețul confidențialității utilizatorului. De exemplu, interacțiunea utilizatorului pe Internet cu diferite website-uri, filme, și alte conținuturi consumate poate fi urmărită pentru identificarea mulțumirii sau nemulțumirii utilizatorului. Această informație poate fi utilizată pentru crearea unui profil al utilizatorului pe server, profil care este apoi folosit la selectarea reclamelor care urmează a fi furnizate pentru acel utilizator. În general, tehnicile curente nu reușesc să înlesnească suficient țintirea reclamelor, protecția confidențialității utilizatorului, și/sau luarea în considerare a criteriilor privind transmisia și lățimea de bandă.

### REZUMAT

[0004] Sunt descrise sisteme și metode pentru selectarea și furnizarea reclamelor, bazate pe un profil de utilizator construit local în timp ce se reduce sau se elimină orice transmisie de informații privind utilizatorul în exteriorul aparatului local al utilizatorului. Un exemplu de schemă de flux poate utiliza o

aplicație software de redare de conținut local pe calculatorul propriu al unui utilizator pentru a construi și menține un profil de utilizator bazat pe date contextuale, de comportament, demografice și alte date legate de conținut, obiceiurile de vizionare ale utilizatorului, și/sau locația, printre altele. Când un utilizator vizionează un video, de exemplu, cu reclame în el, un server de reclame poate identifica reclamele posibile care se potrivesc cu conținutul video împreună cu informații despre fiecare reclamă posibilă. Playerul de conținut poate apoi selecta, regăsi și afișa reclama sau reclamele care se potrivesc cel mai bine cu profilul utilizatorului local folosind informația. În acest exemplu, confidențialitatea utilizatorului este protejată deoarece acțiunile și comportamentele din trecut ale utilizatorului sunt folosite pentru a selecta o reclamă potrivită fără trimiterea informațiilor despre acele comportamente din trecut în exteriorul dispozitivului local al utilizatorului.

[0005] O metodă tipică de selectare a unei reclame folosind un profil al utilizatorului local implică trimiterea unei cereri pentru conținutul ce urmează a fi redat, primirea conținutului cerut și a informațiilor despre reclamele posibile, selectarea unei reclame din reclamele posibile folosind un profil al utilizatorului local, cererea reclamei selectate dintr-o sursă aflată la distanță, și redarea împreună a conținutului cerut și a reclamei selectate. Un player de conținut pe un calculator, în anumite materializări, poate menține profilul utilizatorului bazat cel puțin în parte pe informațiile despre conținutul care a fost cerut anterior pentru redare pe calculator.

[0006] O altă metodă tipică de menținere a unui profil al utilizatorului local implică trimiterea unei cereri pentru conținutul care urmează a fi redat, primirea conținutului cerut, identificarea informațiilor privind conținutului cerut, și actualizarea unui profil al utilizatorului folosind informațiile despre conținutul cerut. Profilul utilizatorului, în anumite materializări, este menținut local pe calculator și nu este furnizat către dispozitivele de calcul aflate la distanță, cum sunt furnizorii de conținut sau furnizorii de reclamă aflați la distanță.

[0007] Aceste materializări tipice sunt menționate nu pentru a limita sau defini descrierea, ci pentru a oferi exemple de materializări care să ajute înțelegerea acesteia. Materializările sunt discutate în Descrierea Detaliată, și descrierea mai detaliată este prevăzută acolo. Avantajele oferite de diverse materializări pot fi mai departe înțelese prin examinarea acestei specificații.

## **SCURTA DESCRIERE A FIGURILOR**

[0008] Acestea și alte caracteristici, aspecte, și avantaje ale descrierii prezente sunt mai bine înțelese când următoarea Descriere Detaliată este citită cu referire la desenele însoțitoare, în care:

Figurile 1a-b sunt diagrame ale sistemului care ilustrează medii de rețea ilustrative, în conformitate cu anumite materializări;

29-05-2009

Figura 2 este o schemă de flux care ilustrează o metodă tipică de menținere a unui profil al utilizatorului local în conformitate cu anumite materializări;

Figura 3 este o schemă de flux care ilustrează o metodă tipică de selectare a reclamelor folosind un profil al utilizatorului local, în conformitate cu anumite materializări;

Figura 4 ilustrează o metodă tipică de furnizare a conținutului cu informații despre reclamele posibile pentru a facilita selecția unei reclame pe un dispozitiv al utilizatorului, în conformitate cu anumite materializări;

Figura 5 ilustrează un răspuns tipic la o astfel de cerere executată furnizor de conținut sau de reclame aflat la distanță, în conformitate cu anumite materializări;

Figura 6 este o schemă de flux care ilustrează o altă metodă tipică de selectare a reclamelor utilizând un profilul al unui utilizator local, în conformitate cu anumite materializări; și

Figura 7 ilustrează o metodă tipică de furnizare a conținutului și a reclamelor posibile pentru a facilita selectarea unei reclame pe dispozitivul utilizatorului, în conformitate cu anumite materializări.

## DESCRIEREA DETALIATA

[0009] Sunt descrise sisteme și metode pentru furnizarea reclamelor dorite de utilizator la destinatarii de conținut. Astfel de reclame pot fi selectate, de exemplu, utilizând un profil de utilizator care este menținut local la calculatorul sau la un alt dispozitive care consumă conținut al destinatarului. Un profil de utilizator poate include informații despre comportamentul de vizionare în trecut al utilizatorului. De exemplu, un profil poate include interese privind subiectele și alte informații despre un utilizator, identificate prin urmărirea faptului că utilizatorul urmărește anumite filme sau accesează anumite website-uri. Una dintre materializările tipice utilizează o aplicație software locală de player de conținut pentru a menține un profil de utilizator bazat pe date contextuale, de comportament, demografice și alte date legate de conținut, obiceiurile de vizionare ale utilizatorului, și/sau locația, printre altele. Anumite materializări protejează confidențialitatea utilizatorului prin limitarea informațiilor care sunt transmise de pe calculatorul utilizatorului. Informațiile privind profilului utilizatorului pot fi, de exemplu, limitate pentru utilizarea locală pentru protejarea în ceea ce privește confidențialitatea utilizatorului.

[0010] Un server care furnizează conținut sau un alt server sau dispozitiv poate identifica mai multe reclame posibile care sunt adecvate pentru conținutul furnizat la un utilizator destinat. Reclamele posibile sau potențiale se referă la un set de una sau mai multe reclame, dintre care cel puțin una poate fi prezentată de un player de conținut în conjuncție cu redarea conținutului cerut. Reclamele posibile pot fi identificate sau selectate altfel pentru utilizare pe baza gradul de potrivire / apropiere / relevanță

a reclamei respective în viziunea unui profil dat al utilizatorului local. Un player de conținut al unui destinatar poate selecta reclamele identificând care dintre reclamele posibile se potrivesc cel mai bine cu informațiile stocate local privind profilul unui utilizator. Playerul de conținut poate apoi să ceară reclamele selectate fără a trimite vreo informație privind profilul utilizatorului. În anumite materializări, un server trimite URL sau alți identificatori de reclame pentru fiecare din mai multe reclame posibile și/sau câteva metadate despre fiecare reclamă. Această informație permite playerului de conținut să selecteze și să ceară reclamele adecvate. Serverul primește cererea pentru acea reclamă particulară și o furnizează pentru utilizarea cu conținutul.

[0011] Informația despre reclame care este furnizată unui utilizator poate fi menținută de către furnizorul de conținut sau printr-o entitate sau un server separat. Un conținut poate externaliza complet procesul de publicitate. De exemplu, un utilizator care cere să redea un conținut video poate determina pe un furnizor de conținut să contacteze o altă parte sau server pentru a cere o listă de redare care va include conținutul și una sau mai multe reclame. Cealaltă parte sau server poate furniza informații despre informația posibilă furnizorului de conținut care poate apoi transmite lista de redare, conținutul cerut și informația despre reclamele posibile la utilizatorul destinatar care le-a cerut.

[0012] Anumite materializări permit ca reclamele țintite către utilizatori să fie furnizate împreună cu conținutul în timp ce se păstrează confidențialitatea utilizatorului concomitent cu reducerea cantității de material extern furnizată utilizatorului. De exemplu, informațiile despre reclamele posibile pot fi furnizate pentru a permite dispozitivului client să selecteze dintre reclamele posibile, fără să fie necesar ca dispozitivul utilizatorului să primească efectiv toate reclamele posibile.

[0013] În alte materializări, reclamele posibile sunt efectiv transmise sau livrate către dispozitivul utilizatorului cu sau fără informații separate sau meta-informații, iar playerul de conținut poate alege pur și simplu dintre ele prin utilizarea informațiilor și/sau prin interpretarea reclamelor. În aceste exemple de materializare, un player de conținut nu are nevoie să ceară separat una sau mai multe reclame selecționate, protejând în continuare confidențialitatea utilizatorului prin eliminarea posibilității că serverul de conținut ar putea introduce informații despre un utilizator în baza faptului că a fost cerută o anumită reclamă.

[0014] Aceste exemple ilustrative sunt date pentru a introduce cititorul în subiectul general discutat aici și nu intenționează să limiteze domeniul conceptelor descrise. Următoarele secțiuni descriu diferite materializări suplimentare și exemple de metode și sisteme de selectare a reclamelor utilizând un profil de utilizator local.

### ***Rețele ilustrative și Dispozitive de Consum de Conținut***

[0015] Referindu-ne acum la desenele în care aceleași numere indică peste tot aceleași elemente în diferite Figuri, Figura 1a este o diagramă de sistem care ilustrează un mediu ilustrativ de rețea, în conformitate cu anumite materializări. Pot fi utilizate alte materializări. Mediul 1 arătat în Figura 1a cuprinde o rețea cu fir sau fără fir 100 care conectează diferite dispozitive de rețea 10, 20a-n, 30. Aplicațiile tipice care se execută pe fiecare dintre dispozitivele 10, 20a-n, 30. sunt arătate ca componente funcționale sau de stocare rezidente în memorie 12, 22, 32 pe dispozitivele respective. Memoria 12, 22, 32 poate fi volatilă sau persistentă. După cum este știut de cineva instruit în tehnică, astfel de aplicații pot fi rezidente în orice mediu care poate fi citit în mod adecvat de calculator și pot fi executate pe orice procesor adecvat. De exemplu, dispozitivele de rețea 10,20,30 arătate pot cuprinde fiecare un mediu care poate fi citit de calculator, cum ar fi o memorie cu acces aleatoriu (RAM) 12, 22, 32 cuplată la un procesor 11, 21,3 1 care execută instrucțiunile de program executabile pe calculator și/sau accesează informațiile stocate în memoria 12, 22, 32. Astfel de procesoare pot cuprinde un microprocesor, un ASIC, o mașină de stare, sau un alt procesor, și poate exista orice număr de procesoare de calcul. Astfel de procesoare cuprind, sau pot fi în comunicare cu un mediu care poate fi citit de calculator care stochează instrucțiuni care, când sunt executate de procesor, determină procesorul să execute pașii descriși aici.

[0016] Un mediu care poate fi citit de calculator poate cuprinde, dar nu este limitat la, un dispozitiv de stocare electronic, optic, magnetic sau altul capabil să asigure un procesor cu instrucțiuni care pot fi citite de calculator. Alte exemple cuprind, dar nu sunt limitate la, un floppy disc, CD-ROM, DVD, un disc magnetic, un chip de memorie, ROM, RAM, un ASIC, un procesor configurat, o stocare optică, o bandă magnetică sau o altă stocare magnetică, sau orice alt mediu din care un procesor al calculatorului poate citi instrucțiuni. Instrucțiunile pot cuprinde instrucțiuni specifice pentru procesor generate de un compilator și/sau un interpretor din codul scris în orice limbaj adecvat programării pe calculator, incluzând, de exemplu, C, C++, C#, Visual Basic, Java, Python, Perl, JavaScript și ActionScript.

[0017] Rețeaua 100 arătată cuprinde Internetul. În alte materializări, pot fi utilizate alte rețele, intranet-uri, combinații de rețele, sau nici o rețea. Dispozitivele 10, 20a-n, 30 pot fi conectate la o rețea 100 așa cum este arătat. Configurații alternative sunt desigur posibile. Dispozitivele 10, 20, 30 pot de asemenea cuprinde un număr de dispozitive externe sau interne așa cum este un mouse, un CD-ROM, un DVD, o tastatură, un monitor, difuzoare audio, sau alte dispozitive de intrare și ieșire. De exemplu, dispozitivul receptor 20 include un monitor 28 și diferite interfețe utilizator 29. Dispozitivele furnizorului 10,30, descrise ca sisteme cu un singur calculator, poate fi implementate ca o rețea de

calculatoare, servere sau procesoare. Exemple ale unui dispozitiv server sunt servere, calculatoare mainframe calculatoare legate în rețea, un dispozitiv bazat pe procesor și tipuri similare de sisteme și dispozitive.

**[0018]** Un furnizor tipic de conținut 10 poate fi configurat pentru a furniza o piesă de conținut 13 pentru distribuirea la unul sau mai multe aparate de calcul, de exemplu, prin distribuirea piesei de conținut prin rețeaua 100 sau făcând conținutul disponibil pentru descărcarea printr-o rețea 100. Furnizorul de conținut poate asigura info reclamă 15, 17, 19 pentru reclamele posibile 14,16,18 care poate fi afișat sau furnizat altfel utilizatorului împreună cu conținutul 13. De exemplu, dacă conținutul 13 este un conținut video, reclamele posibile 14,16, 18 pot fi reclame video care vor fi redade către utilizatori, înainte, în timpul, sau după redarea conținutului video, sau în alte forme.

**[0019]** Receptorii 20a-n sunt dispozitive de calcul care pot fi configurate în mod specific pentru a primi și/sau reda piese de conținut stocate electronic și/sau distribuite electronic. De exemplu, un calculator tipic poate cuprinde software de redare a conținutului care furnizează instrucțiuni încorporate într-un mediu care poate fi citit de calculator. dacă este configurat în conformitate cu instrucțiunile software-ului de redare a conținutului, calculatorul este capabil să funcționeze ca un player de conținut 23 pentru a reda conținutul stocat electronic sau distribuit electronic. De exemplu, un dispozitiv poate afișa conținut grafic sau video care este stocat ca un fișier electronic. Ca un alt exemplu, un dispozitiv poate reda un conținut audio. Exemple de dispozitive includ, dar nu se limitează la calculatoare personale, asistenți digitali personali, telefoane celulare, telefoane mobile, telefoane inteligente, pagere, tablete digitale, laptopuri, dispozitive Internet, alte dispozitive bazate pe procesor, și dispozitive de vizionare de televiziune. În general, un dispozitiv poate fi orice tip de platformă bazată pe procesor care operează pe orice sistem de operare capabil să suporte una sau mai multe cereri ale clientului sau programe care consumă media.

**[0020]** Un destinatar tipic 20a cuprinde un player tipic 23. Acest player de conținut 23 include un selector de reclamă 24 care poate selecta reclamele care urmează a fi redade cu piese de conținut variate redade de către playerul 23. În acest exemplu, playerul 23 primește conținutul 13 de la un furnizor de conținut 10. Playerul 23 primește de asemenea informația reclamă 15, 17, 19 pentru trei reclame posibile 14, 16, 18 . dintre care una sau mai multe vor fi selectate pentru a fi redade cu conținutul 13. Selectorul de reclamă 24 utilizează informația de reclamă 15, 17, 19 și un profil al unui utilizator stocat local 25 pentru a selecta o reclamă adecvată. În acest exemplu, anunțul A 14 a fost selectat și descărcat la dispozitivul destinatarului 20a. Așa cum s-a ilustrat, furnizorul de conținut 10 poate furniza anunțul A 14 sau un furnizor separat de reclamă 30 poate furniza anunțul A 14 la

dispozitivul receptor 20a . De exemplu , anunțul A informația 15 poate include o adresă uniformă de locație a resursei care permite playerului 23 să contacteze direct furnizorul separat de reclamă 30.

**[0021]** Figura 1b este o altă diagramă de sistem care ilustrează un mediu rețea ilustrativ diferit 50, care cuprinde o rețea 100 care conectează dispozitive variate 60, 70a-n.

Dispozitivele 60, 70a-n pot cuprinde fiecare un mediu care poate fi citit de calculator, cum ar fi o memorie cu acces aleatoriu (RAM) 62, 72 cuplată la procesorul 61, 71 care execută instrucțiunile unui program de calculator și/sau accesează informația stocată în memoria 62, 72. Dispozitivele 60, 70 pot de asemenea să cuprindă un număr de dispozitive externe sau interne cum ar fi un mouse, un CD-ROM, un DVD, o tastatură, un monitor, difuzoare audio, sau alte dispozitive de intrare și ieșire. De exemplu, dispozitivul receptor 70a include un monitor 78 și variate interfețe utilizator 79. Dispozitivul furnizorului de conținut 60, descris ca un sistem cu un singur calculator, poate fi implementat ca o rețea de calculatoare, servere, sau procesoare.

**[0022]** Un dispozitiv tipic furnizor de conținut 60 poate fi configurat pentru a furniza o piesă de conținut 63 pentru distribuirea la unul sau mai multe aparate de calcul, de exemplu, prin distribuirea piesei de conținut 63 prin rețeaua 100 sau făcând conținutul 63 disponibil pentru descărcare printr-o rețea 100. Dispozitivul furnizor de conținut 60 poate de asemenea să stocheze o multitudine de reclame posibile 64, 66, 68 care pot fi afișate sau furnizate altfel utilizatorului cu conținutul 13. Un dispozitiv receptor, cum este dispozitivul receptor 70a, este configurat să primească și/sau să redea piese de conținut stocat electronic și/sau distribuit electronic. Un receptor tipic 70a cuprinde un player tipic 73. Acest player de conținut 73 include un selector de reclamă 74 care poate selecta reclamele ce sunt redade cu diverse piese de conținut redade de către playerul 73. În acest exemplu, playerul 73 primește conținutul 63 și reclamele posibile 64, 66, 68 de la furnizorul de conținut 60. Selectorul de reclamă 74 utilizează un profil de utilizator stocat local 75 pentru a selecta o reclamă adecvată din reclamele posibile 64, 66, 68. De exemplu, selectorul de reclamă 74 poate identifica informația despre reclamele posibile 64, 66, 68 din reclama însăși și/sau din altă sursă și compară informația cu informația din profilul de utilizator 75. Playerul 73 redă conținutul 63 cu o reclamă selectată. Reclamele care nu sunt selectate pentru redare cu conținutul pot fi șterse sau salvate pentru utilizare mai târziu pe dispozitivul receptor 70a .

**[0023]** Aceste configurații de rețele și dispozitive tipice 1, 50 sunt furnizate pur și simplu pentru a ilustra configurații variate potențiale care pot fi utilizate pentru implementarea unor anume realizări. Pot fi desigur utilizate și alte configurații.



***Metode Tipice de Menținere a unui Profil de Utilizator Local.***

[0024] Un player de conținut sau o altă aplicație de menținere a profilului de utilizator poate construi activ și menține un profil de utilizator în baza datelor contextuale, de comportament, demografice sau alte date legate de obiceiurile de vizionare a conținutului utilizatorului, de orar și/sau locație. În decursul timpului, cu cât este vizionat mai mult conținut, materializările pot păstra urmărirea unui volum vast de informații într-o varietate de moduri. De exemplu, conținutul poate fi astfel categorisit încât interesele unui utilizator pentru conținutul subiectului poate fi dedus utilizând categoriile de conținut pentru care utilizatorul a vizionat cel mai mult conținut. De asemenea, pot fi folosite alte tehnici, care includ celelalte tehnici tipice descrise aici.

[0025] Figura 2 este o schemă de flux care ilustrează o metodă tipică 200 de menținere a unui profil de utilizator local în conformitate cu anumite materializări. Metoda 200 din Figura 2 implică transmiterea unei cereri de conținut, așa cum este arătat în blocul 210. O asemenea cerere pot fi inițiată, de exemplu, de către un utilizator care utilizează calculatorul său pentru accesarea conținutului aflat la distanță (sau posibil stocat local). Ca exemplu particular, un utilizator ar putea folosi un dispozitiv receptor 20a pentru a cere conținutul (ca de exemplu un video de fotbal) de la un furnizor de conținut aflat la distanță 10 pentru a fi redat pe playerul dispozitivului receptor 23. Ca un alt exemplu, un utilizator poate cere conținut prin selectarea unui canal de difuzare pentru a primi conținut specific pe o televiziune prin cablu, pe o televiziune prin Internet, sau pe un alt dispozitiv electronic sau aplicație bazată pe canale.

[0026] Metoda tipică 200 din Figura 2 implică mai departe identificarea sau primirea conținutului cerut, așa cum este arătat în blocul 220. Identificarea sau primirea conținutului cerut poate implica primirea nici uneia, a câtorva sau a tuturor pieselor de conținut. De exemplu, pentru a reda un video, un player de conținut poate primi un identificator cum este un URL din care conținut poate fi regăsit progresiv. Playerul de conținut poate regăsi progresiv și reda conținutul sau părți din acesta de la acea locație. Ca exemple, descărcarea progresivă și streamingul sunt două prototipuri larg folosite în distribuția video pe web în acest scop. Furnizorii de conținut pot utiliza rețelele de livrare a conținutului (CDNs) pentru a păstra în memorie conținuturile lor la care se face acces frecvent mai aproape de utilizatori din punct de vedere geografic. Unele sau toate conținuturile pot fi descărcate/derulate continuu de la un server CDN

[0027] Metoda tipică 200 din figura 2 implică mai departe identificarea sau primirea informațiilor despre conținutul cerut, așa cum este arătat în blocul 230. Astfel de informații pot fi identificate în moduri variate. De exemplu, conținutul poate include informații cum sunt metadatele care pot fi identificate. Ca exemplu particular, un video cu o cursă de mașini poate identifica cuvinte cheie care

identifică aspectele conținutului video a subiectului, cum sunt, de exemplu “mașină”, “Ford”, etc. Alternativ, informațiile, cum sunt cuvintele cheie, pot fi identificate prin regăsirea acestora dintr-o locație separată. De exemplu, un player de conținut ar putea primi un video pentru a-l reda și a cere informații despre acel video de la o altă locație aflată la distanță decât de la cea care furnizează video. Ca altă alternativă, informația poate deriva dintr-o piesă de conținut prin tehnicile de recunoaștere a conținutului, de exemplu recunoașterea feței, recunoașterea vocii, recunoașterea decorului, etc.

**[0028]** În completare la informația de conținut particular, alte tipuri de date contextuale pot fi identificate. De exemplu, pot fi identificate informații care reflectă sau sugerează obiceiurile de vizionare ale utilizatorului. Exemple specifice includ timpul când este vizionat conținutul, unde este amplasat geografic utilizatorul, cât de mult urmărește sau ascultă utilizatorul conținutul (de exemplu 3 minute dintr-un program de 10 minute), și/sau dacă este închis înainte de terminare sau nu, etc. De exemplu, un player de conținut poate determina dacă utilizatorul este în Statele Unite sau în Europa sau chiar într-o anumită zonă, particulară utilizând de exemplu, informația de adresă Internet Protocol (IP) sau alte informații disponibile la calculatorul utilizatorului.

**[0029]** Metoda 200 arătată în Figura 2 cuprinde mai departe actualizarea profilului utilizatorului folosind informația despre conținutul cerut, așa cum este arătat în blocul 240. Aceasta ar putea implica simpla adăugare a cuvintelor cheie la profilul utilizatorului, cum sunt “mașină”, “Ford”, etc. care au fost identificate drept cuvinte cheie asociate cu conținutul vizionat. În completare sau ca o alternativă, pot fi folosiți algoritmi variați pentru a construi și a menține un profil de utilizator. Un exemplu implică menținerea unei histograme de cuvinte cheie care indică de câte ori a fost asociat un cuvânt cheie dat cu piese de conținut variate consumate de utilizator. Pot fi adăugate și cuvinte cheie pentru locație, oră și alte condiții de vizionare. Anumiți algoritmi tipici pot fi utilizați pentru a estima interesul utilizatorului privind piesa de conținut dată, de exemplu, prin identificarea conținutului care a fost vizionat de mai multe ori, conținutul care este terminat înainte de sfârșit, conținutul care este descărcat pentru utilizare off-line, etc. Profilul unui utilizator se poate schimba în timp pentru a reflecta cele mai noi subiecte de interes pentru spectator. De exemplu, în anumite materializări, profilul utilizatorului poate identifica interesul utilizatorului utilizând cuvintele cheie care sunt “în declin” de-a lungul timpului, de exemplu o valoare numerică asociată cu fiecare cuvânt cheie poate fi redusă de-a lungul timpului și utilizată pentru a cântări relevanța cuvântului cheie față de alte cuvinte cheie.

**[0030]** În anumite materializări, informația despre un utilizator este urmărită în conformitate cu tehnicile Cererii de Patent U.S. Nr. 12/127,981, intitulată “Sisteme și Metode pentru Monitorizarea Consumului de Conținut” încorporată aici integral prin această referință. Informația despre profilul

unui utilizator poate fi de asemenea regăsită din surse externe, de exemplu prin interogarea unei baze de date, de exemplu Baza de Date pentru Filme Internet (Internet Movie Database) (IMDb) sau alte website-uri pentru a identifica informația despre conținutul care este consumat.

### ***Metode Tipice pentru Selectarea Reclamelor Utilizând un Profil al Utilizatorului Local***

[0031] Figura 3 este o schemă de flux care ilustrează o metodă tipică 300 de selectare a reclamelor utilizând un profil al utilizatorului local, în conformitate cu anumite materializări. O astfel de metodă poate fi executată pe o varietate de diferite dispozitive electronice pentru vizionarea conținuturilor redade. În general, orice dispozitiv care utilizează, regăsește sau redă conținut poate executa câțiva sau toți acești pași tipici pentru a realiza avantaje și funcțiuni variate. Metoda 300 din Figura 3 implică transmiterea unei cereri de conținut, așa cum este arătat în blocul 310. O astfel de cerere poate fi inițiată, de exemplu, de către un utilizator utilizând calculatorul sau pentru a accesa conținutul aflat la distanță (sau stocat posibil local). Ca exemplu specific, un utilizator ar putea folosi un dispozitiv receptor 20a pentru a cere conținut (cum ar fi un video de fotbal) de la un furnizor de conținut aflat la distanță 10 pentru a fi redat pe playerul receptor 23.

[0032] Această metodă tipică 300 cuprinde mai departe primirea sau identificarea conținutului cerut și a informației despre reclamele posibile, cum este arătat în blocul 320. Primirea sau identificarea conținutului, de exemplu, poate implica primirea a nici uneia, a câtorva sau a tuturor pieselor de conținut. De exemplu, pentru redarea unui video, un player de conținut poate primi un identificator, cum ar fi un URL de la care conținutul video poate fi regăsit progresiv sau derulat continuu.

[0033] Figura 4 ilustrează o metodă tipică 400 de furnizare a conținutului cu informații despre reclamele posibile pentru a ușura selecția unei reclame pe dispozitivul unui utilizator. Într-o materializare tipică, metoda 400 din Figura 4 este executată de un server de conținut aflat la distanță care furnizează conținutul și/sau informația de reclamă la dispozitivul clientului care execută metoda de selecție a anunțului 300 din Figura 3. În Figura 4, metoda tipică 400 de furnizare a conținutului cu informația despre reclamele posibile implică primirea cererii pentru conținut, așa cum este arătat în blocul 410. O astfel de cerere poate fi primită printr-o rețea sau o altă interfață.

[0034] Metoda tipică 400 care furnizează conținutul cu informația despre reclamele posibile cuprinde mai departe identificarea posibilelor reclame pentru redarea cu conținutul cerut, așa cum este arătat în blocul 420. Reclamele posibile pot fi selectate utilizând conținutul cerut. De exemplu, dacă este cerut un video, cuvintele cheie asociate cu video, ca metadata sau altfel, pot fi folosite pentru a selecta reclamele posibile. În alte materializări, reclamele posibile sunt selectate fără referire la conținutul însuși cerut. Reclamele posibile pot fi selectate aleatoriu, secvențial, bazate pe un algoritm, sau altfel.

[0035] Metoda tipică 400 de furnizare conținut cu informația despre reclamele posibile cuprinde mai departe furnizarea conținutului cerut și a informației despre reclamele posibile, așa cum este arătat în blocul 430. Într-o materializare tipică, serverul trimite o listă a anunțurilor posibile care se potrivesc cu conținutul, împreună cu metainformația pentru fiecare anunț. Un asemenea server poate proceda astfel în cazul în care a identificat că un component al materialului video este un spot de publicitate care necesită a fi ocupat de o reclamă. De exemplu, serverul poate identifica trei reclame posibile pentru un spot publicitar identificat. Fiecare reclamă posibilă poate avea câteva cuvinte cheie care pot fi furnizate pentru a facilita potrivirea (pe dispozitivul receptor al utilizatorului) unei reclame adecvate bazată pe profilul utilizatorului.

[0036] Întorcându-ne la Figura 3, după trimiterea cererii de conținut, metoda tipică 300 de selectare a reclamelor care folosește un profil al utilizatorului local implică primirea conținutului cerut și informația despre reclamele posibile, așa cum este arătat în blocul 320. Această informație, ca exemplu, poate fi primită de către o aplicație a playerului de conținut sau modulului pe calculatorul utilizatorului. De exemplu, un player pe dispozitivul utilizatorului local poate primi un video și informația despre trei reclame, fiecare din ele putând fi redată cu video.

[0037] Metoda tipică 300 de selecție a reclamelor utilizând un profil al utilizatorului local implică mai departe selectarea unui reclame dintre reclamele posibile utilizând un profil stocat local al utilizatorului, așa cum este arătat în blocul 330. De exemplu, o reclamă poate fi selectată prin potrivirea cuvintelor cheie furnizate în informația despre o posibilă reclamă și cuvintele cheie asociate cu profilul utilizatorului. Procesul de potrivire poate lua în considerare alte informații alternativ sau în completare, așa cum este ora locală a utilizatorului, locația, etc.

[0038] În anumite materializări, dispozitivul utilizatorului ia în considerare care dintre utilizatori sunt logați la dispozitiv. Aceasta ar putea ajuta la adresarea unei circumstanțe în care, de exemplu, un calculator care este utilizat de diferiți membri ai familiei poate avea utilizatori cu interese foarte diferite. În alte materializări, un utilizator poate fi identificat în alte moduri. De exemplu, un utilizator specific poate fi identificat sugerând utilizatorul după nume sau prin deducerea unei identități a unui utilizator anume în baza acțiunii utilizatorului. În anumite materializări, un calculator va avea un singur profil de utilizator care este în general asociat cu dispozitivul. În alte materializări, un calculator poate avea mai mult decât un profil de utilizator asociat cu diferiți utilizatori specifici care utilizează dispozitivul.

[0039] În anumite materializări, informația care include cuvintele cheie, metadatele și alte informații despre conținut și/sau reclame este găsit în conformitate cu tehnicile cererii de Patent U.S.

Nr.12/101,621, denumit "Sisteme și Metode pentru Asocierea Metadatelor cu Media" incorporate aici în totalitatea lor.

**[0040]** Odată ce o reclamă este selectată dintre reclamele posibile, metoda tipică 300 de selectare a reclamelor care utilizează un profil al utilizatorului local implică mai departe cererea și primirea anunțului selectat, așa cum este arătat în blocul 340, și redarea conținutului cerut și a anunțului selectat, așa cum este arătat în blocul 350. De exemplu, un dispozitiv al clientului (de exemplu un player de conținut pe dispozitivul clientului) poate trimite o cerere la un dispozitiv aflat la distanță, așa cum este un server de conținut sau un server de reclame aflat la distanță pentru a regăsi anunțul care a fost selectat. Informația despre posibila reclamă poate include informația despre locul de unde poate fi cerută fiecare reclamă.

**[0041]** Figura 5 ilustrează un răspuns tipic la o astfel de cerere executată de către un furnizor de conținut sau de reclame aflat la distanță, în conformitate cu anumite realizări. Așa cum este arătat în blocurile 510 și 520, metoda tipică 500 implică primirea sau identificarea cererii pentru o reclamă specifică și furnizarea reclamei cerute la dispozitivul care o cere. În câteva realizări, cererea furnizează o indicație că este nevoie de reclamă rapid pentru utilizarea cu conținutul care este în curs de redare sau care așteaptă să fie redat. În astfel de cazuri, furnizorul de conținut sau de reclame poate prioritiza cererea față de alte cereri de conținut sau anunț.

**[0042]** Figura 6 este o schemă de flux care ilustrează o altă metodă tipică 600 de selectare a reclamelor utilizând un profilul utilizatorului local, în conformitate cu anumite realizări. O astfel de metodă 600 poate fi executată pe o varietate de dispozitive electronice de redare diferite pentru vizionarea conținuturilor. Metoda 600 din Figura 6 implică transmiterea unei cereri de conținut, așa cum este arătat în blocul 610. O astfel de cerere poate fi inițiată, de exemplu, de către un utilizator care folosește calculatorul său pentru a accesa un conținut. Ca exemplu specific, un utilizator ar putea utiliza dispozitivul receptor 20 pentru a cere conținutul de la un furnizor de conținut aflat la distanță 10 pentru a fi redat pe playerul dispozitivului receptor 23.

**[0043]** Această metodă tipică 600 cuprinde mai departe primirea sau identificarea conținutului cerut și a reclamelor posibile, așa cum este arătat în blocul 620. Figura 7 ilustrează o metodă tipică 700 de furnizare a conținutului și a posibilelor reclame pentru a facilita selecția unei reclame pe dispozitivul utilizatorului. Într-o realizare tipică, metoda 700 din Figura 7 este executată de către un server aflat la distanță care furnizează conținut și reclame la dispozitivul clientului executând metoda de selecție a reclamelor 600 din Figura 6. În Figura 7, metoda tipică 700 de furnizare a conținutului cu informația despre reclamele posibile implică primirea sau identificarea unei cereri de conținut, așa cum este arătat în blocul 710. O astfel de cerere poate fi primită printr-o rețea sau o altă interfață.

[0044] Metoda tipică 700 care furnizează conținutul cu reclamele posibile poate cuprinde mai departe identificarea reclamelor posibile pentru redarea cu conținutul cerut, așa cum este arătat în blocul 720. Reclamele posibile pot fi selectate utilizând conținutul cerut. De exemplu, dacă este cerut un video, cuvintele cheie asociate cu acel video, ca metadatele sau altele, pot fi utilizate pentru a selecta reclamele posibile. În alte materializări, reclamele posibile sunt selectate fără referire la conținutul cerut însuși. Reclamele posibile pot fi selectate aleatoriu, secvențial, pe baza unui algoritm care utilizează o combinație a acestor tehnici sau în alt mod.

[0045] Metoda tipică 700 de furnizare a conținutului cu reclame posibile cuprinde mai departe furnizarea conținutului cerut și a reclamelor posibile, așa cum este arătat în blocul 730. Într-o materializare tipică, serverul trimite reclamele posibile care se potrivesc cu conținutul, împreună cu conținutul. Un asemenea server poate proceda astfel, de exemplu, într-un caz în care a identificat că o componentă a unui fișier audio este un spot publicitar care necesită a fi ocupat de o reclamă. De exemplu, serverul poate identifica o sută de reclame posibile pentru spotul publicitar identificat.

[0046] Întorcându-ne la Figura 6, după transmiterea cererii pentru conținut, metoda tipică 600 de selecție a reclamelor care folosește un profil al utilizatorului local implică primirea conținutului cerut și a reclamelor posibile, așa cum este arătat în blocul 620. Reclamele posibile pot fi furnizate cuprinzând informațiile sau împreună cu informațiile despre acele reclame posibile. Informația despre reclamele posibile poate fi de asemenea derivată din însăși reclamele posibile.

[0047] Metoda tipică 600 de selecție a reclamelor care folosește un profil al utilizatorului local implică mai departe selectarea unei reclame dintre reclamele posibile folosind un profil de utilizator stocat local, așa cum este arătat în blocul 630. De exemplu, o reclamă poate fi selectată prin potrivirea cuvintelor cheie furnizate în informația despre reclama posibilă cu cuvintele cheie asociate cu profilul utilizatorului.

[0048] O dată ce o reclamă este selectată din reclamele posibile, metoda tipică 600 de selectare a reclamelor care folosește un profil al utilizatorului local implică mai departe redarea conținutului cerut și a reclamei selectate, așa cum este arătat în blocul 640. Reclama și conținutul pot fi redade consecutive, cu reclama ocupând o pauză comercială în mijlocul conținutului, și/sau simultan. În unele cazuri, o reclamă și conținutul vor fi redade simultan pe diferite părți ale afișajului electronic al monitorului.

[0049] În aceste materializări tipice, conținutul este furnizat cu informația despre reclamele posibile sau cu înseși reclamele posibile. Fiecare dintre aceste tehnici pot oferi anumite avantaje și dezavantaje cu referire de exemplu, la traficul de rețea și la confidențialitatea utilizatorului. De exemplu, primirea reclamelor înseși înainte de a face selecția poate face să nu fie necesară cererea

separată a unei reclame selectate, evitând orice interferență posibilă care poate fi făcută de către serverul care primește astfel de cerere. Totuși, primirea mai multor reclame care nu toate vor fi redade creează un trafic de rețea inutil sau nedorit. Mai mult, aceasta poate împiedica abilitatea furnizorului de reclame de a confirma că reclamele furnizate sunt redade în realitate. Deși acesta poate fi adresat, într-o materializare alternativă, prin furnizarea unei căi anonime de măsurarea a eficienței publicității prin, de exemplu, trimiterea informației anonimizate privind vizionarea anunțului la un server de colectare. În anumite materializări, preferințele utilizatorului, de exemplu cu referire la confidențialitate, sunt utilizate pentru a determina dacă este cazul să se furnizeze conținutul (a) cu informația despre reclamele posibile sau (b) cu reclamele posibile înseși.

[0050] În completare la furnizarea conținutului cu informația despre reclamele posibile sau reclamele posibile însele, alte materializări prevăd tehnici adiționale. De exemplu, conținutul poate fi furnizat cu un identificator care permite informația despre câteva sau despre toate reclamele posibile să fie regăsite separat. Un player selectează și afișează anunțul publicitar care se potrivește cel mai bine cu profilul utilizatorului local. În anumite materializări, informația care include cuvintele cheie, metadatele sau alte informații, despre conținut și/sau reclame este găsită în conformitate cu tehnicile din Cererea de Patent U.S. Nr.12/101,621, denumită "Sisteme și Metode pentru Asocierea Metadatelor cu Media", incorporată aici în totalitate prin această referință.

#### *Utilizare tipică a Listei de Redare și a Conținutului Aplicației*

[0051] Conținutul electronic poate fi organizat ca o listă de redare sau o aplicație pentru a facilita din partea utilizatorului adăugarea uneia sau mai multor reclame. O piesă de conținut, de exemplu, poate cuprinde o logică ce, în esență, permite conținutului să acționeze el însuși ca un video sau un alt player de conținut. Un asemenea video player poate include sau utiliza o listă de redare sau o altă logică specificând inserția unei reclame la un moment dat, de exemplu redare Video A timp de 5 minute, apoi redarea unei reclame, apoi redarea în continuare Video A. O piesă de conținut poate cuprinde informații sau instrucțiuni care facilitează redarea unei reclame de către o aplicație de redare de conținut a unui utilizator. O piesă de conținut poate cuprinde un grup de fișiere de calculator grupate împreună ca o singură unitate logică. Un component al unui astfel de grup de fișiere poate furniza o listă de redare, alt component poate cuprinde subiectul real al conținutului cerut, și încă alte componente pot furniza informația și/sau instrucțiunile despre specificând cum este redat conținutul. În general, însă, conținutul poate lua multe forme atât simple cât și complexe. De exemplu, pentru conținutul de calculator, sunt multe formate de fișiere care includ, dar nu se limitează la fișiere grafice,

fișiere de sunet, fișiere video. fișiere de liste de redare și fișiere de aplicație, printre multe altele. Conținutul poate de asemenea avea la fel de bine formate non-fișiere.

### **Generalități**

**[0052]** Numeroase detalii specifice sunt fixate aici pentru a asigura o înțelegere amănunțită a obiectului subiectului revendicat. Însă, va fi înțeles de cei instruiți în tehnică că obiectul subiectului revendicat poate fi practicat fără aceste detalii specifice. În alte situații, metodele, aparatele sau sistemele care ar putea fi cunoscute de către o persoană cu o instruire obișnuită nu au fost descrise în detaliu astfel ca să nu fie confuz obiectul subiectului revendicat. Câteva părți sunt prezentate în termeni de algoritmi sau reprezentări simbolice ale operațiilor, cum ar fi o memorie de calculator. Aceste descrieri algoritmice sau reprezentări sunt exemple de tehnica folosită de persoanele cu instruire obișnuită în tehnica procesării datelor pentru a transmite esența muncii lor la alții instruiți în tehnică. Un algoritm este o secvență autocompatibilă de operații sau procesări similare care conduc la rezultatul dorit. În acest context, operațiile sau procesarea implică manipularea fizică a cantităților fizice. În mod tipic, deși nu necesar, astfel de cantități pot lua forma unor semnale electrice sau magnetice capabile să fie stocate, transferate, combinate, comparate sau manipulate în alt mod. S-a dovedit convenabil în timp, în principal pentru motivul de utilizare comună, să se facă referire la astfel de semnale ca biți, date, valori, elemente, simboluri, caractere, termeni, numere, numerale, sau asemănător. Ar trebui înțeles, totuși, că toți acești termeni și alții similari trebuie asociați cu cantitățile fizice adecvate și sunt pur și simplu etichete convenabile. Numai dacă nu este specificat altfel, se apreciază că în toată această specificație, discuțiile care utilizează termeni ca “procesare”, “utilizare calculator”, “calculare”, “determinare” și “identificare” sau asemănătoare se referă la acțiuni sau procese ale platformei de utilizare a calculatorului, astfel că unul sau mai multe calculatoare sau dispozitive similare electronice care utilizează calculatorul sau dispozitivele care manipulează sau transformă datele reprezentate drept cantități fizice electronice sau magnetice în interiorul memoriilor, registrelor sau altor dispozitive de stocare informații, dispozitive de transmisie, sau dispozitive de afișare ale platformei de calcul.

**[0053]** Materializările descrise sunt numai ilustrative. Pe scurt, tehnicile și alte caracteristici descrise aici utilizează o varietate de contexte, pentru a nu fi limitate de ilustrațiile specifice prevăzute aici. Ar trebuie de asemenea notat că materializările pot cuprinde sisteme care au arhitectură și fluxuri de informații diferite față de cele arătate în Figuri. Sistemele arătate sunt numai ilustrative și nu sunt îndreptate să indice că orice component al sistemului, caracteristică sau flux de informație este esențială sau necesară la orice materializare sau care limitează scopul prezentei descrieri. . Descrierea



precedentă a materializărilor a fost prezentată numai pentru scopul ilustrării sau descrierii și nu este îndreptată să fie exhaustivă sau să limiteze descrierea la formele precise descrise. Numeroase modificări și adaptări sunt aparente acelorora instruiți în tehnică fără îndepărtarea de la spiritul și scopul descrierii.

## Revendicări

1. Metodă implementată pe calculator, cuprinzând:
  - transmiterea unei cereri pentru conținutul urmând a fi redat pe un aparat de calcul, aparatul de calcul cuprinzând un player de conținut care furnizează instrucțiuni încorporate într-un mediu care poate fi citit de calculator care configurează aparatul de calcul pentru a reda conținutul electronic;
  - primirea conținutului cerut și a informațiilor cu privire la o multitudine de reclame;
  - selectarea unei reclame din multitudinea de reclame utilizând un profil de utilizator care este menținut pe aparatul de calcul;
  - cererea și primirea reclamei selectate dintr-o sursă aflată la distanță; și
  - redarea conținutului cerut și a reclamei selectate pe playerul de conținut al aparatului de calcul.
2. Metoda conform revendicării 1, în care playerul de conținut al aparatului de calcul:
  - menține profilul de utilizator bazat cel puțin în parte pe informațiile privind conținutul care a fost cerut anterior pentru redarea pe aparatul de calcul; și
  - efectuează selectarea reclamei.
3. Metoda conform revendicării 1, în care informația privind multitudinea de reclame cuprinde cuvintele cheie ale anunțului, și în care selectarea unei reclame cuprinde potrivirea unuia sau mai multor cuvinte cheie ale reclamelor cu cuvinte cheie asociate cu profilul utilizatorului.
4. Metoda conform revendicării 1, în care selectarea unei reclame se bazează cel puțin în parte pe ora curentă și locație în care utilizatorul particular este logat în dispozitiv.
5. Metoda conform revendicării 1, în care:
  - aparatul de calcul cuprinde mai mult decât un profil de utilizator; și
  - selectarea reclamei din multitudinea de reclame folosind profilul utilizatorului cuprinde identificarea că profilul utilizatorului folosit în selecție este asociat cu un utilizator curent al calculatorului.
6. Metoda conform revendicării 1, în care aparatul de calcul are un singur profil de utilizator.
7. Metoda conform revendicării 1, în care informația despre multitudinea reclamelor cuprinde una sau mai multe locații de la care pot fi cerute una sau mai multe multitudini de reclame.
8. Metodă implementată pe calculator, cuprinzând:
  - transmiterea unei cereri pentru conținutul urmând a fi redat pe un aparat de calcul, aparatul de calcul cuprinzând un player de conținut care furnizează instrucțiuni încorporate într-un mediu care poate fi citit de calculator care configurează aparatul de calcul pentru a reda conținutul electronic;

primirea conținutului cerut și a informațiilor cu privire la o multitudine de reclame;  
selectarea unei reclame din multitudinea de reclame utilizând un profil de utilizator stocat local;  
și  
cererea și primirea reclamei selectate dintr-o sursă aflată la distanță; și  
redarea conținutului cerut și a reclamei selectate.

9 Metoda conform revendicării 8, în care playerul de conținut al aparatului de calcul menține profilul de utilizator bazat cel puțin în parte pe informațiile privind conținutul care a fost cerut anterior pentru redarea pe aparatul de calcul.

10. Metoda conform revendicării 8, în care selectarea unei reclame cuprinde potrivirea unuia sau mai multor cuvinte cheie identificate din reclame cu unul sau mai multe cuvinte cheie asociate cu profilul utilizatorului.

11. Metoda din revendicarea 8, în care playerul de conținut identifică informația despre multitudinea de reclame, informație care cuprinde cuvinte cheie despre reclame .

12. O metodă implementată pe calculator care cuprinde:  
primirea unei cereri pentru conținut, cerere primită la un calculator care cuprinde instrucțiuni încorporate într-un mediu care poate fi citit de calculator care configurează calculatorul pentru a selecta și a furniza un conținut electronic;

identificarea faptului că conținutul cerut cere includerea unei reclame;

identificarea unei multitudini de reclame ca alternative pentru redarea cu conținutul cerut ca reclama cerută a multitudinii de reclame selectate, bazată cel puțin în parte pe conținutul cerut; și

furnizarea conținutului cerut și a informației despre multitudinea de reclame ca răspuns la cererea de conținut.

13. Metoda conform revendicării 12, în care identificarea faptului că conținutul cerut cere includerea unei reclame cuprinde identificarea faptului că un spot publicitar dintr-o listă de redare asociată cu conținutul este necesar să fie completat de una din multitudinea de reclame.

14. Metoda conform revendicării 12, în care identificarea multitudinii de reclame cuprinde potrivirea cuvintelor cheie asociate cu conținutul cerut cu cuvintele cheie asociate cu una sau o multitudine de reclame.

15. Metoda conform revendicării 12, în care identificarea multitudinii de reclame cuprinde identificarea multitudinii de reclame fără a determina dacă multitudinea de reclame se referă la conținutul cerut.

16. Metoda conform revendicării 12, în care identificarea multitudinii de reclame cuprinde identificarea aleatorie a reclamelor dintr-un fond larg de reclame.

17. Metodă implementată pe calculator care cuprinde:

trimiterea unei cereri de conținut pentru a fi redat pe un calculator, calculatorul cuprinzând un player de conținut care furnizează instrucțiuni încorporate în mediul care poate fi citit de calculator care configurează calculatorul să redea conținutul electronic;

primirea conținutului cerut;

identificarea informației despre conținutul cerut; și

actualizarea unui profil de utilizator folosind informația despre conținutul cerut, în care profilul utilizatorului este menținut local pe calculator și nu este furnizat la calculatoarele aflate la distanță.

18. Metoda conform revendicării 17, în care identificarea informațiilor despre conținutul cerut cuprinde identificarea informațiilor despre obiceiurile de vizionare incluzând unul sau mai multe dintre cele ce urmează:

ora din zi la care este redat conținutul cerut;

locația geografică a calculatorului în timp ce este redat conținutul cerut;

durata de timp în care conținutul cerut a fost redat;

dacă conținutul a fost redat până la sfârșit fără a fi terminat înainte; și

conținutul care este furnizat cu / sau pe aceeași pagină web cu conținutul cerut.

19. Metoda conform revendicării 17, în care identificarea informației despre conținutul cerut cuprinde identificarea metadatelor încorporate ale conținutului cerut.

20. Metoda conform revendicării 17, în care identificarea informației despre conținutul cerut cuprinde cererea informației de la locația aflată la distanță bazată pe identitatea conținutului cerut, în care identitatea conținutului cerut este determinată prin regăsirea unui identificator din conținutul cerut.

21. Metoda conform revendicării 17, în care actualizarea profilului utilizatorului cuprinde adăugarea cuvintelor cheie la profilul utilizatorului care au fost identificate drept cuvinte cheie asociate cu conținutul cerut.

22. Metoda conform revendicării 17, în care actualizarea profilului utilizatorului cuprinde actualizarea histogramei cuvintelor cheie care indică de câte ori cuvintele cheie date au fost asociate cu diferitele piese de conținut redade de calculator.

23. Un calculator care cuprinde

un player de conținut care trimite cererile pentru conținutul destinat a fi redat pe calculator, playerul de conținut furnizând instrucțiunile încorporate în mediul care poate fi citit de calculator care configurează calculatorul să primească și să redea conținutul electronic; și

un selector de reclame pentru selectarea unei reclame din variatele reclame posibile folosind profilul de utilizator care este menținut local pe calculator și nu este furnizat la calculatorul aflat la distanță;

în care playerul de conținut redă conținutul primit cu reclama selectată de către selectorul de reclamă.

24. Un mediu care poate fi citit de calculator pe care este codificat codul programului, codul programului cuprinzând:

codul programului pentru trimiterea cererii pentru conținutul destinat a fi redat calculator, calculator care cuprinde un player de conținut care furnizează instrucțiunile încorporate în mediul care poate fi citit de calculator care configurează calculatorul să redea conținutul electronic;

codul programului pentru primirea conținutului cerut și a informației despre reclamele posibile ;

codul programului pentru selectarea unei reclame din reclamele posibile care utilizează profilul unui utilizator care este menținut local pe calculator și nu este furnizat la calculatorul aflat la distanță;

codul programului pentru cererea și primirea anunțului selectat de la sursa aflată la distanță; și

codul programului pentru redarea conținutului cerut și a anunțului selectat pe playerul de conținut al calculatorului.

29-05-2009

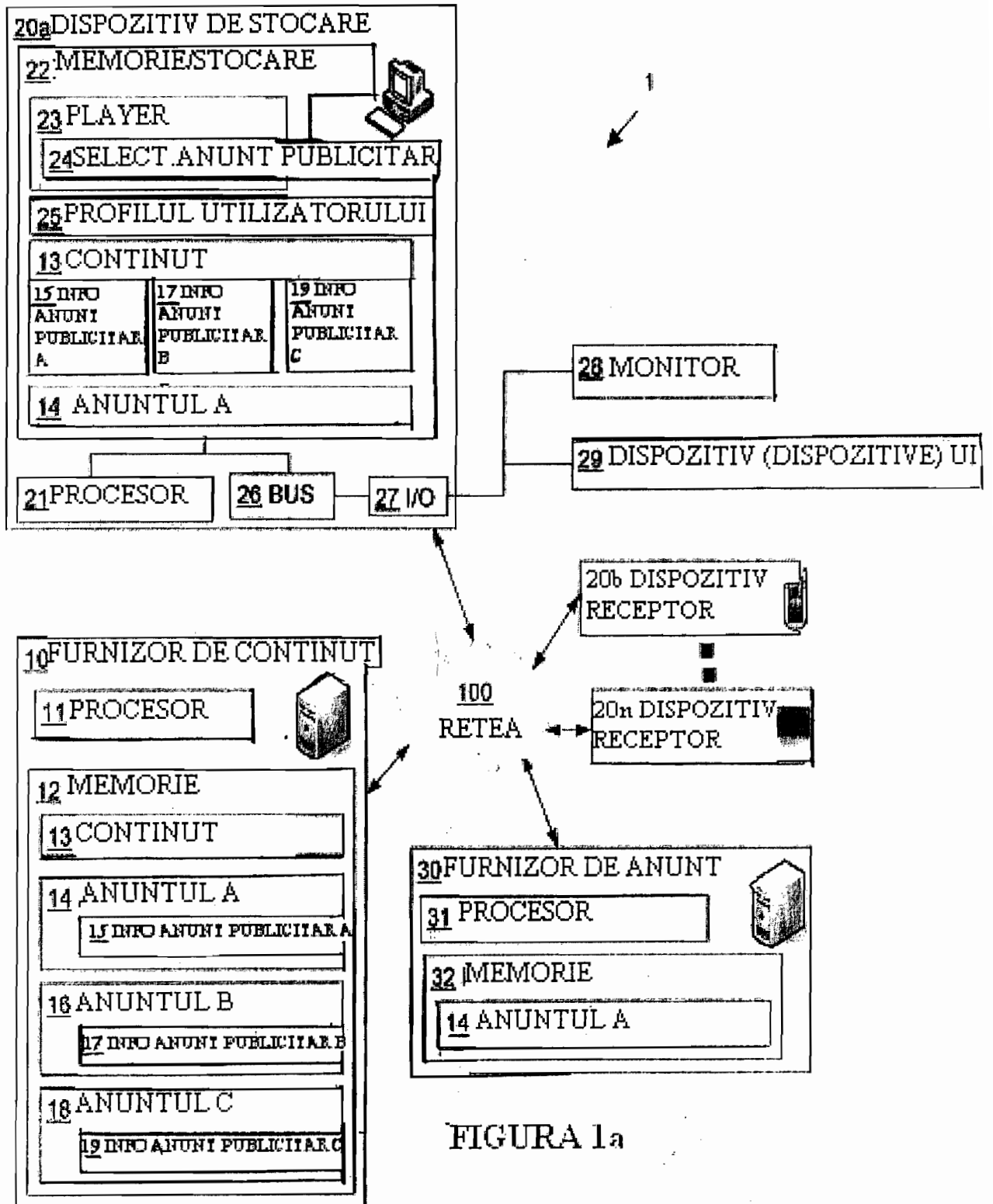


FIGURA 1a

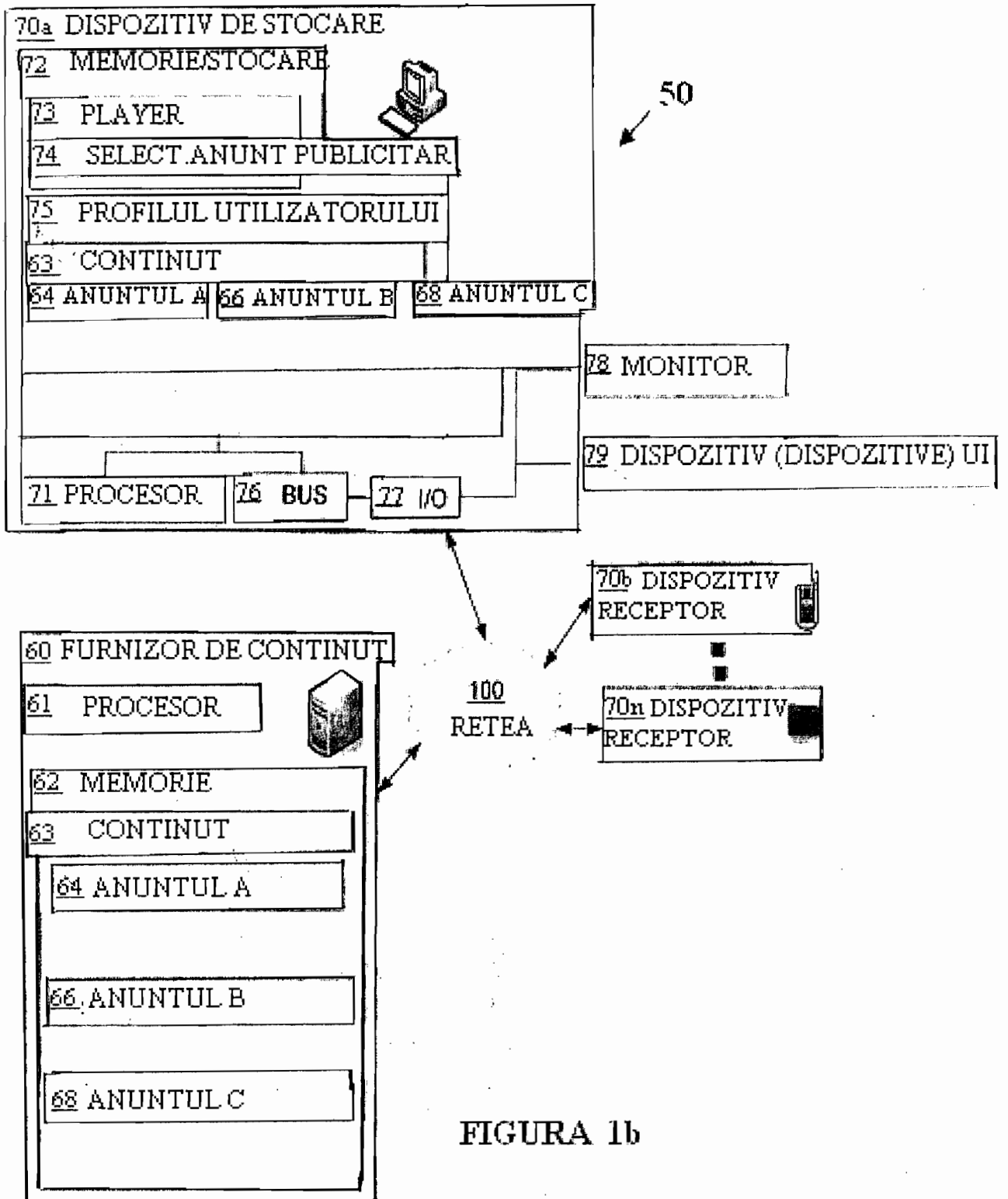


FIGURA 1b

200  
↓

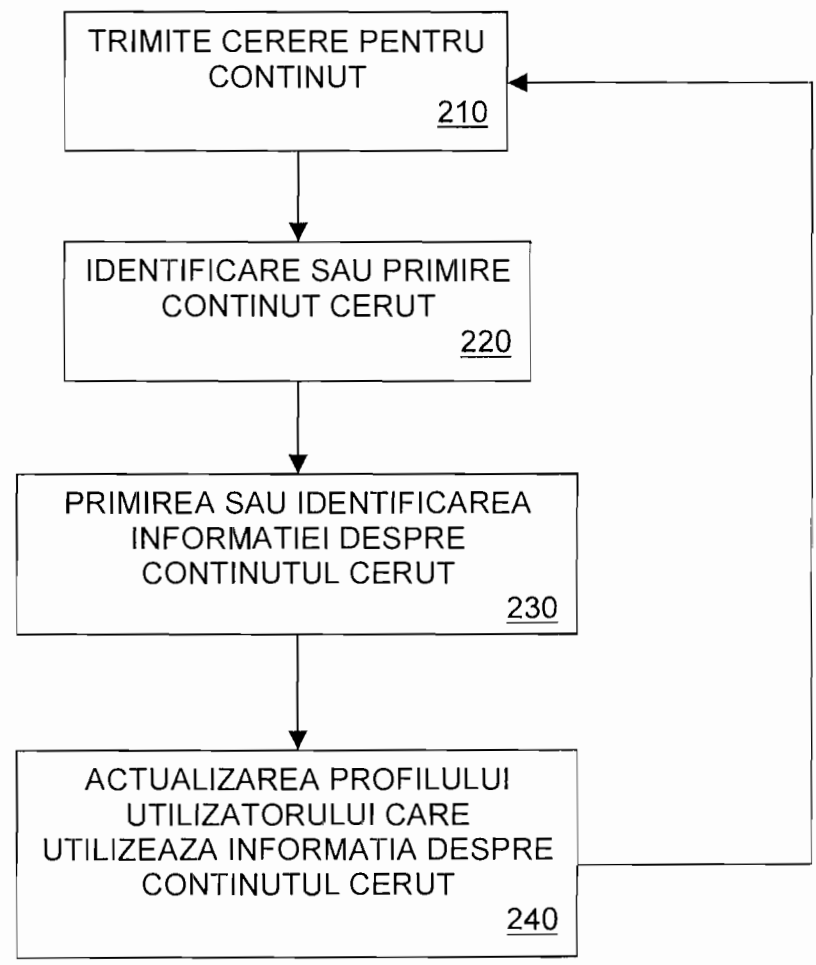


FIGURA 2



300  
↓

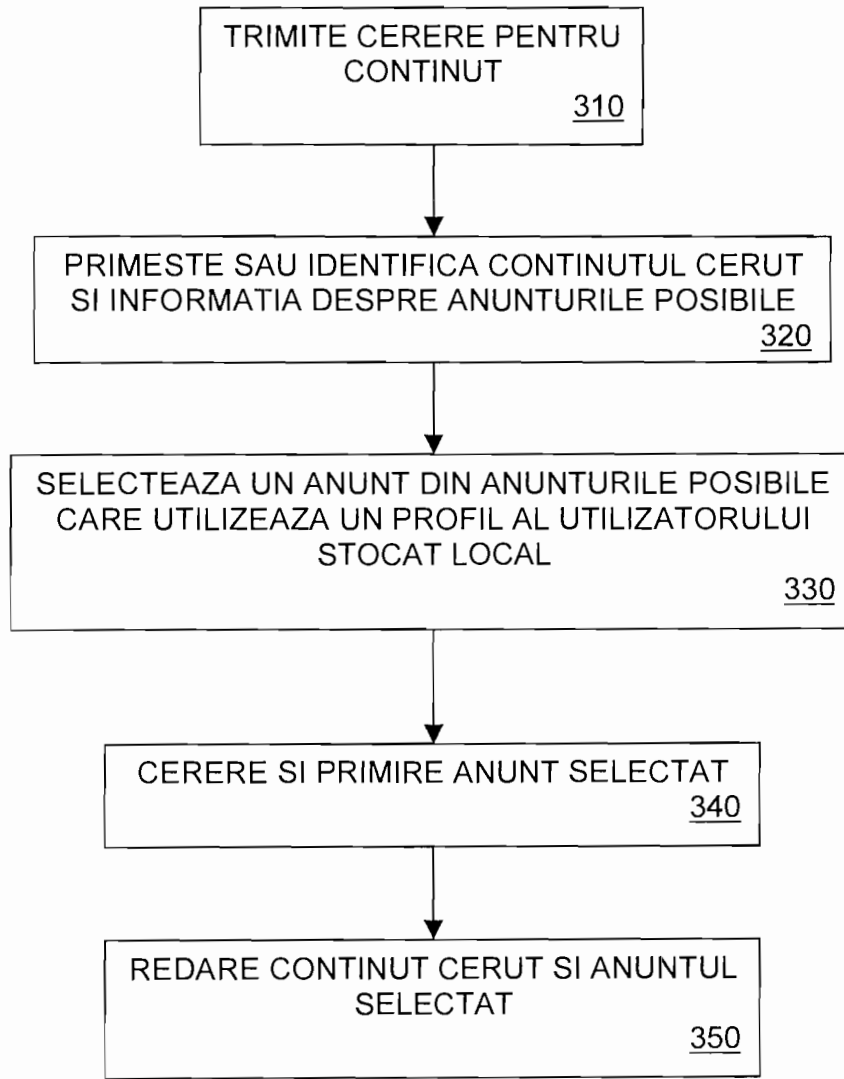


FIGURA 3

29-05-2009

400

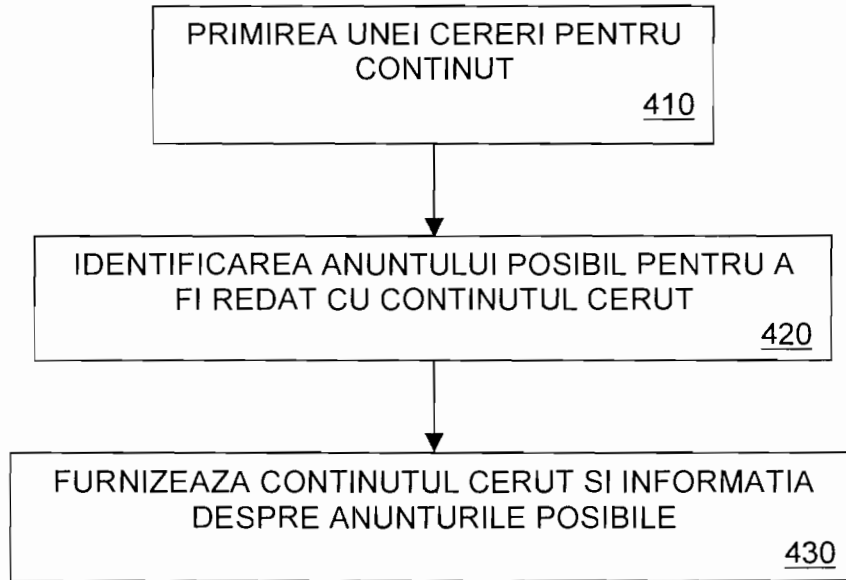


FIGURA 4

500

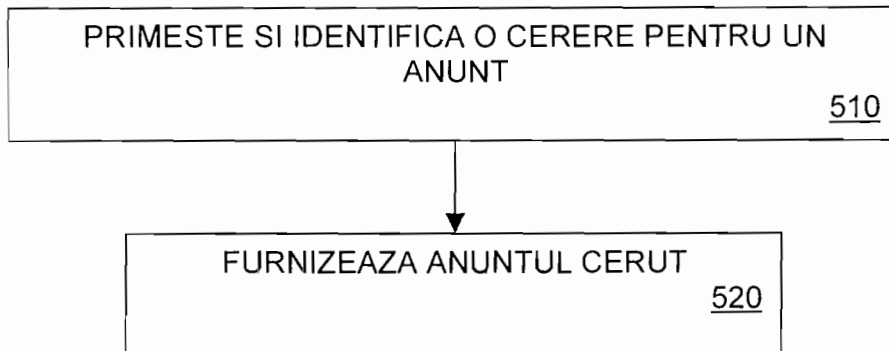


FIGURA 5

600

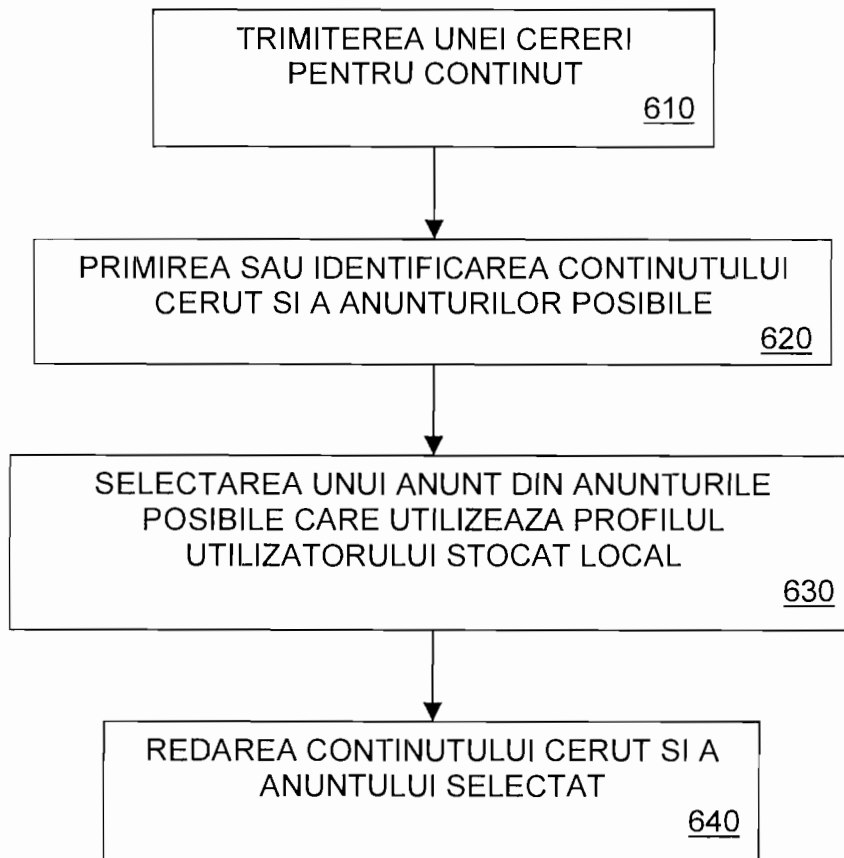


FIGURA 6

700  
↓

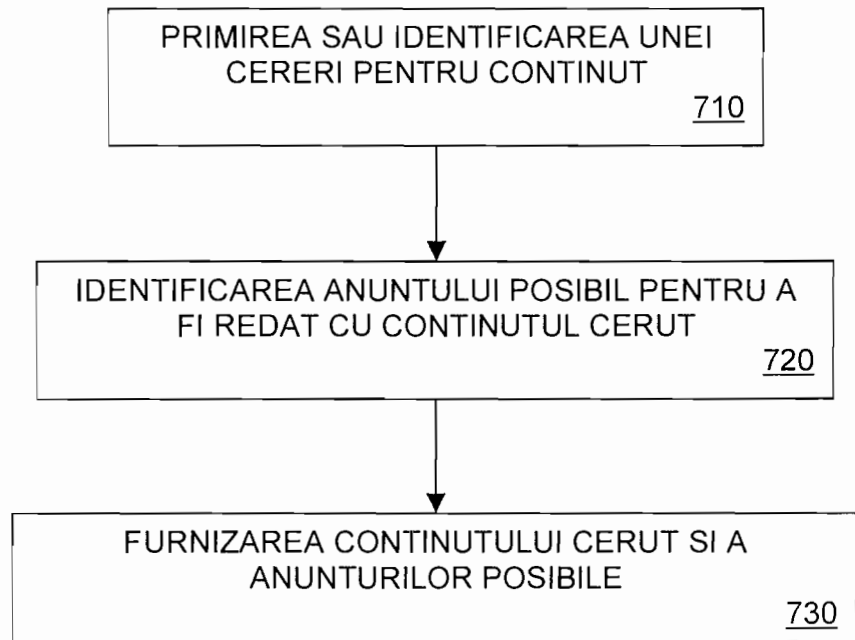


FIGURA 7