



(12) BẢN MÔ TẢ SÁNG CHẾ THUỘC BẰNG ĐỘC QUYỀN SÁNG CHẾ

(19) Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam (VN)
CỤC SỞ HỮU TRÍ TUỆ

(11)



1-0023636

(51)⁷ G06Q 30/02

(13) B

(21) 1-2015-04262

(22) 30/10/2013

(86) PCT/KR2013/009746 30/10/2013

(87) WO2014/178496A1 06/11/2014

(30) 10-2013-0048796 30/04/2013 KR

(45) 25/05/2020 386

(43) 25/02/2016 335A

(73) Buzzvil Co., Ltd. (KR)

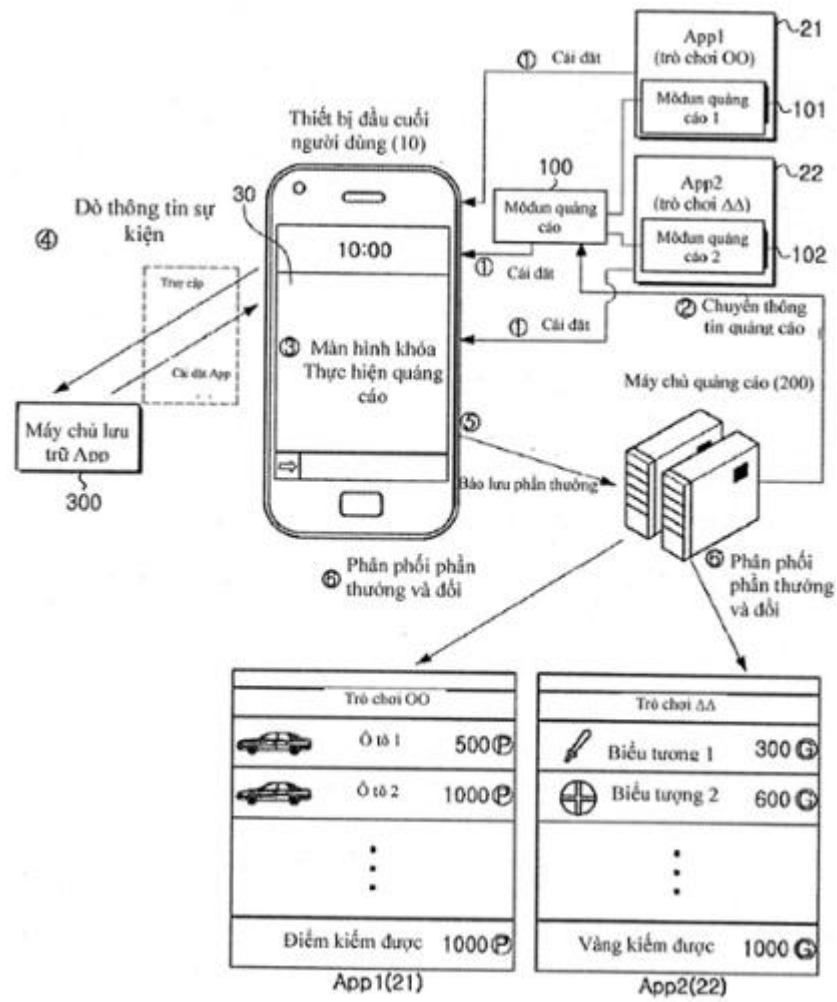
(Elim Bldg., Yeoksam-dong) 3F, 28, Teheran-ro 19-gil, Gangnam-gu, Seoul 135-909, Republic of Korea

(72) LEE, Young Ho (KR); LEE, Gwan Woo (KR)

(74) Công ty TNHH Trường Xuân (AGELESS CO.,LTD.)

(54) HỆ THỐNG VÀ PHƯƠNG PHÁP QUẢNG CÁO SỬ DỤNG MÔĐUN QUẢNG CÁO TRONG ỨNG DỤNG

(57) Sáng chế đề cập đến hệ thống và phương pháp quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo chứa trong ứng dụng. Hệ thống và phương pháp quảng cáo hiển thị quảng cáo trên màn hình khóa bởi môđun quảng cáo mà được cài vào trong một hoặc nhiều ứng dụng và được cài đặt song song với ứng dụng; và cho phép người dùng phân phối phần thưởng, được tích lũy theo số liệu đầu vào của người dùng thông qua màn hình khóa, trên đó quảng cáo được hiển thị, đến ứng dụng mà người dùng muốn và sử dụng dưới dạng điểm.



Lĩnh vực kỹ thuật được đề cập

Sáng chế đề cập đến hệ thống và phương pháp quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo trong ứng dụng (App) và cụ thể hơn, đề cập đến hệ thống và phương pháp quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo trong App, mà có khả năng hiển thị quảng cáo trên màn hình khóa thông qua môđun quảng cáo mà được cài vào một hoặc nhiều ứng dụng và được cài đặt song song với ứng dụng và phân phối phần thưởng được bảo lưu đến các ứng dụng theo số liệu đầu vào của người dùng thông qua màn hình khóa, trên đó sự quảng cáo được hiển thị, nhờ đó cho phép phần thưởng được bảo lưu được sử dụng dưới dạng điểm.

Tình trạng kỹ thuật của sáng chế

Với sự phát triển của điện thoại thông minh, nhiều mô hình dịch vụ quảng cáo sử dụng ứng dụng quảng cáo phát sinh. Ngoài ra, mô hình dịch vụ quảng cáo để cung cấp phần thưởng cho người sử dụng xem quảng cáo để thu hút việc xem quảng cáo tích cực của người sử dụng.

Hầu hết mô hình dịch vụ quảng cáo này tập trung vào chức năng cung cấp quảng cáo và phần thưởng bảo lưu thông qua ứng dụng quảng cáo được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng, và cho phép phần thưởng được bảo lưu theo việc xem quảng cáo để được sử dụng để mua hàng hóa ngoại tuyến.

Tuy nhiên, mô hình dịch vụ quảng cáo này phụ thuộc vào ứng dụng quảng cáo và cho phép phần thưởng thu được từ việc xem quảng cáo được cung cấp bởi ứng dụng quảng cáo được sử dụng chỉ để mua hàng hóa được cung cấp bởi ứng dụng quảng cáo.

Theo đó, vì ứng dụng quảng cáo này chỉ cung cấp những quảng cáo phù hợp, điều này có thể làm cho người sử dụng dễ buồn chán và tránh sử dụng chúng, các nhà quảng cáo ưu tiên phương án hiển thị quảng cáo ở dạng biểu ngữ trong các ứng dụng trong hợp đồng với nhà phát triển ứng dụng có thứ hạng cao trong ứng dụng phổ biến.

Tuy nhiên, đối với các quảng cáo sử dụng các ứng dụng quảng cáo hoặc các ứng dụng có thứ hạng phổ biến cao, vì quảng cáo dễ nhạy cảm với kiểu dáng do bản chất của các ứng dụng và giai đoạn ưu tiên của người sử dụng đối với ứng dụng thường ngắn, tính phổ biến của các ứng dụng có xu hướng thay đổi thường xuyên.

Theo đó, trong khi nhà quảng cáo tiến hành quảng cáo theo hợp đồng với nhà phát triển ứng dụng quảng cáo hoặc ứng dụng có thứ hạng phổ biến cao, nếu quảng cáo tác động làm giảm số người sử dụng, nhà quảng cáo có thể tiến hành quảng cáo theo hợp đồng khác với nhà phát triển ứng dụng hoặc các ứng dụng quảng cáo có thứ hạng phổ biến cao theo nhiều thứ hạng phổ biến, mà có thể là công việc khó khăn và có thể làm mất chi phí do tiến hành quảng cáo bổ sung.

Ngoài ra, nếu người sử dụng đã xem quảng cáo thông qua ứng dụng quảng cáo hoặc ứng dụng phổ biến, phần thưởng trả cho người sử dụng phụ thuộc vào ứng dụng được cung cấp cho quảng cáo, mà có thể tạo ra hạn chế lớn về phạm vi sử dụng.

Ngoài ra, khi nhà quảng cáo tiến hành quảng cáo thông qua các ứng dụng, có sự bất tiện trong việc sử dụng các ứng dụng do quảng cáo được cung cấp ở dạng biểu ngữ hoặc dạng bật lên trong các ứng dụng. Cụ thể, đối với ứng dụng trò chơi, sự bất tiện này trở lên nghiêm trọng hơn khi các quảng cáo làm nhiễu loạn việc chơi trò chơi.

Theo đó, đặt ra nhu cầu về mô hình dịch vụ quảng cáo được cải thiện mà có khả năng thỏa mãn cả nhà quảng cáo và người sử dụng bằng cách xử lý hiệu quả các quảng cáo sử dụng các ứng dụng và mở rộng phạm vi sử dụng các phần thưởng đạt được theo các quảng cáo.

Tài liệu tình trạng kỹ thuật

Tài liệu sáng chế

Tài liệu sáng chế 1: Đăng ký patent Hàn Quốc số 101102852

Bản chất kỹ thuật của sáng chế

Theo đó, mục đích của sáng chế là đề xuất hệ thống quảng cáo và phương pháp sử dụng mô đun quảng cáo trong ứng dụng (App) mà có khả năng hiển thị quảng cáo trên màn hình khóa bằng cách sử dụng mô đun quảng cáo tương ứng phụ thuộc vào nhiều ứng dụng khác nhau để ngăn cản quảng cáo làm nhiễu trong việc sử dụng các ứng dụng và ngăn cản quảng cáo được hiển thị phụ thuộc vào ứng dụng cụ thể.

Mục đích khác của sáng chế là đề xuất hệ thống quảng cáo và phương pháp sử dụng mô đun quảng cáo trong App mà có khả năng phân phối phần thưởng được tạo ra theo quảng cáo để xem đến các ứng dụng theo mong muốn của người sử dụng để mở rộng phạm vi sử dụng phần thưởng là sản phẩm được cung cấp bởi mỗi ứng dụng.

Mục tiêu khác của sáng chế là đề xuất hệ thống và phương pháp quảng cáo sử dụng mô đun quảng cáo trong App mà có khả năng xác định ứng dụng, trong đó mô đun

quảng cáo được lắp đặt và hiển thị quảng cáo liên quan đến các ứng dụng trên màn hình khóa, nhờ đó làm cho nhà phát triển ứng dụng thực hiện một phần hoạt động như nhà quảng cáo, đảm bảo rằng phần thưởng của người sử dụng có thể được sử dụng ở phạm vi rộng.

Mục tiêu khác của sáng chế là đề xuất hệ thống quảng cáo và phương pháp sử dụng môđun quảng cáo trong App mà có khả năng tăng hiệu quả quảng cáo cho các ứng dụng bằng cách thiết lập các điều kiện phát sinh phần thưởng ở dạng số liệu đầu vào của người dùng không chỉ liên quan đến việc xem quảng cáo được hiển thị trên màn hình khóa mà còn cả việc cài đặt ứng dụng sử dụng môđun quảng cáo.

Để đạt được các mục đích nêu trên, theo một khía cạnh, sáng chế đề xuất hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo trong App để hiển thị quảng cáo được cung cấp bởi máy chủ quảng cáo trên màn hình khóa của thiết bị đầu cuối người dùng, bao gồm: một hoặc nhiều ứng dụng được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng; môđun quảng cáo mà được cài vào trong mỗi ứng dụng, được cài đặt song song với mỗi ứng dụng, và được tạo cấu hình để hiển thị thông tin quảng cáo nhận được từ bên ngoài trên màn hình khóa, phát hiện thông tin sự kiện được tạo ra theo số liệu đầu vào của người dùng thông qua thiết bị đầu cuối người dùng, tạo ra phần thưởng nếu thông tin sự kiện phát hiện thỏa mãn các điều kiện phát sinh phần thưởng được thiết lập kết hợp với thông tin quảng cáo, và truyền phần thưởng được tạo ra đến máy chủ quảng cáo; và máy chủ quảng cáo được tạo cấu hình để cung cấp thông tin quảng cáo cho môđun quảng cáo, bảo lưu phần thưởng nhận được từ môđun quảng cáo kết hợp với thiết bị đầu cuối người dùng và truyền phần thưởng được bảo lưu sao cho phần thưởng được bảo lưu có thể được sử dụng ít nhất một ứng dụng.

Các điều kiện phát sinh phần thưởng có thể bao gồm thông tin sự kiện được thiết lập cho ít nhất một sự kiện được chọn từ nhóm bao gồm trạng thái khóa được nhả ra, cung cấp số liệu cho giao diện người dùng được cài trong thông tin quảng cáo, truy cập vào địa chỉ liên kết với thông tin quảng cáo thông qua số liệu đầu vào sử dụng, và sự cài đặt ứng dụng tương ứng với thông tin quảng cáo thông qua số liệu đầu vào của người dùng.

Nếu nhiều ứng dụng, trong đó môđun quảng cáo được cài vào được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng, môđun quảng cáo có thể được tích hợp với môđun quảng cáo được cài đặt thứ nhất và thông tin nhận dạng của ứng dụng trong bộ nhớ có

thể được lưu giữ trong môđun quảng cáo được cài trong mỗi ứng dụng, và môđun quảng cáo có thể bổ sung hoặc xóa thông tin nhận dạng của ứng dụng theo sự bổ sung hoặc xóa bỏ ứng dụng.

Môđun quảng cáo có thể truyền thông tin nhận dạng của ứng dụng thực hiện mới nhất trong khóa liên động với việc thực hiện của ứng dụng, và máy chủ quảng cáo có thể truyền phần thưởng được bảo lưu sao cho phần thưởng được bảo lưu có thể được sử dụng trong ứng dụng thực hiện mới nhất căn cứ vào thông tin nhận dạng.

Môđun quảng cáo có thể cung cấp thông tin nhận dạng của ứng dụng cho máy chủ quảng cáo và máy chủ quảng cáo có thể cung cấp thông tin quảng cáo căn cứ vào thông tin nhận dạng của ứng dụng.

Các điều kiện phát sinh phần thưởng được thiết lập khác nhau phụ thuộc vào thông tin quảng cáo.

Máy chủ quảng cáo có thể phân phối và truyền phần thưởng được bảo lưu ở tỷ lệ được thiết lập cho mỗi ứng dụng.

Máy chủ quảng cáo có thể khác nhau về tỷ lệ được thiết lập tự động căn cứ vào số lượng ứng dụng được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng.

Máy chủ quảng cáo có thể khác nhau về tỷ lệ được thiết lập theo số liệu đầu vào của người dùng nhận được từ thiết bị đầu cuối người dùng.

Máy chủ quảng cáo có thể truyền phần thưởng được bảo lưu đến máy chủ tương ứng với mỗi ứng dụng và đăng ký phần thưởng được bảo lưu trong máy chủ sao cho phần thưởng được bảo lưu có thể được sử dụng để mua sản phẩm hoặc hàng hóa.

Máy chủ quảng cáo có thể đổi phần thưởng được giao cho mỗi ứng dụng cho các điểm theo tỷ giá được thiết lập cho mỗi ứng dụng và đăng ký các điểm trong máy chủ tương ứng với mỗi ứng dụng kết hợp với thông tin người sử dụng của thiết bị đầu cuối người dùng.

Ứng dụng có thể cung cấp một hoặc nhiều sản phẩm mà có thể mua được bằng phần thưởng.

Môđun quảng cáo có thể được kích hoạt căn cứ vào số liệu đầu vào của người dùng thông qua thiết bị đầu cuối người dùng và hiển thị thông tin quảng cáo trên màn hình khóa.

Môđun quảng cáo có thể hiển thị nhiều thông tin quảng cáo nhận được từ máy chủ quảng cáo trên màn hình khóa theo khoảng cách được thiết lập.

Theo một khía cạnh khác, sáng chế cung cấp phương pháp quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo trong App để cung cấp quảng cáo cho thiết bị đầu cuối người dùng trong thông tin của môđun quảng cáo với máy chủ quảng cáo, môđun quảng cáo được cài trong một hoặc nhiều ứng dụng được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng và được cài đặt song song với mỗi ứng dụng, bao gồm: bước thứ nhất trong đó môđun quảng cáo yêu cầu máy chủ quảng cáo cung cấp thông tin quảng cáo; bước thứ hai trong đó môđun quảng cáo hiển thị thông tin quảng cáo nhận được từ máy chủ quảng cáo trên màn hình khóa của thiết bị đầu cuối người dùng; bước thứ ba, trong đó môđun quảng cáo phát hiện thông tin sự kiện được tạo ra theo số liệu đầu vào của người dùng thông qua thiết bị đầu cuối người dùng và so sánh thông tin sự kiện với các điều kiện phát sinh phần thưởng được thiết lập tương ứng với thông tin quảng cáo; bước thứ tư, trong đó môđun quảng cáo tạo ra phần thưởng căn cứ vào kết quả so sánh của bước thứ ba và truyền phần thưởng được tạo ra đến máy chủ quảng cáo; và bước thứ năm, trong đó máy chủ quảng cáo lưu phần thưởng nhận được từ môđun quảng cáo tương ứng với thiết bị đầu cuối người dùng và truyền phần thưởng được bảo lưu sao cho phần thưởng được bảo lưu có thể được sử dụng ít nhất một ứng dụng.

Bước thứ nhất có thể bao gồm: bằng môđun quảng cáo, truyền thông tin nhận dạng được lưu trữ của mỗi ứng dụng đến máy chủ quảng cáo, và bước thứ hai có thể bao gồm: nhận thông tin quảng cáo căn cứ vào thông tin nhận dạng của mỗi ứng dụng từ máy chủ quảng cáo.

Bước thứ nhất có thể bao gồm: bằng môđun quảng cáo, truyền thông tin nhận dạng của ứng dụng thực hiện mới nhất đến máy chủ quảng cáo, và bước thứ năm có thể bao gồm: bằng máy chủ quảng cáo, truyền phần thưởng được bảo lưu sao cho phần thưởng được bảo lưu có thể được sử dụng trong ứng dụng tương ứng với thông tin nhận dạng nhận được từ môđun quảng cáo.

Bước thứ năm có thể bao gồm: bằng máy chủ quảng cáo, phân phối và truyền phần thưởng được bảo lưu ở tỷ lệ được thiết lập cho mỗi ứng dụng sao cho phần thưởng được bảo lưu có thể được sử dụng trong mỗi ứng dụng.

Bước thứ năm có thể bao gồm: bằng máy chủ quảng cáo, làm thay đổi tự động tỷ lệ được thiết lập căn cứ vào số lượng ứng dụng được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng.

Bước thứ năm có thể bao gồm: bằng máy chủ quảng cáo, nhận số liệu đầu vào

của người dùng được cung cấp từ thiết bị đầu cuối người dùng và làm thay đổi tỷ lệ được thiết lập theo số liệu đầu vào nhận được của người sử dụng.

Bước thứ năm có thể bao gồm: bằng máy chủ quảng cáo, truyền phần thưởng được bảo lưu đến máy chủ tương ứng với mỗi ứng dụng và đăng ký phần thưởng được bảo lưu sao cho phần thưởng được bảo lưu có thể được sử dụng để mua sản phẩm hoặc hàng hóa.

Bước thứ năm có thể bao gồm: đổi phần thưởng được giao cho mỗi ứng dụng cho các điểm theo tỷ giá được thiết lập cho mỗi ứng dụng và ghi nhận các điểm kết hợp với thông tin người sử dụng của thiết bị đầu cuối người dùng tương ứng với mỗi ứng dụng.

Theo sáng chế, môđun quảng cáo được cài đặt song song với một hoặc nhiều ứng dụng trong thiết bị đầu cuối người dùng có thể hiển thị quảng cáo trên màn hình khóa mà không gây cản trở việc sử dụng ứng dụng bởi người sử dụng. Nếu nhiều ứng dụng được cài đặt, thậm chí khi một trong các ứng dụng bị xóa, quảng cáo có thể được cung cấp thích hợp. Ngoài ra, phần thưởng được tạo ra bằng môđun quảng cáo có thể được phân phối cho từng ứng dụng, nhờ đó mở rộng phạm vi sử dụng với nhiều ứng dụng mà không hạn chế phạm vi sử dụng với một ứng dụng, điều này có thể làm thỏa mãn cả người sử dụng và nhà quảng cáo.

Ngoài ra, theo sáng chế, vì nhà quảng cáo có thể trực tiếp cài môđun quảng cáo trong ứng dụng của anh ta/cô ta và cung cấp thông tin quảng cáo liên quan của anh ta/cô ta cho máy chủ quảng cáo, khi tần số cài đặt ứng dụng bởi người sử dụng trở nên cao, thông tin quảng cáo liên quan của anh ta/cô ta có thể được hiển thị tốt trên màn hình khóa của thiết bị đầu cuối người dùng, mà có thể làm tăng hiệu quả quảng cáo. Với cấu hình này sáng chế có thể chủ động tạo ra nhà quảng cáo để cài môđun quảng cáo trong ứng dụng của họ.

Ngoài ra, theo sáng chế, vì môđun quảng cáo có thể xuất ra thông tin quảng cáo thích hợp thậm chí khi một trong các ứng dụng bị xóa, nhà quảng cáo vẫn có thể tiến hành quảng cáo một cách ổn định nếu chỉ thông tin quảng cáo được cung cấp cho máy chủ quảng cáo, mà không bám vào sự ưu tiên của ứng dụng có thời hạn chu kỳ ngắn, ngoài ra, nếu sự ưu tiên của ứng dụng cụ thể trở nên cao, nhà quảng cáo có thể có lợi ích từ việc tăng sự ưu tiên của ứng dụng cụ thể mà không cần bất kỳ sự can thiệp riêng.

Ngoài ra, theo sáng chế, các điều kiện phát sinh phần thưởng đối với thông tin quảng cáo có thể được tạo cấu hình theo nhiều kế hoạch như sự cài đặt ứng dụng để tạo ra sự cài đặt đáng kể với ứng dụng, mà có thể tạo ra sự cải thiện lớn về hiệu quả quảng cáo đối với các ứng dụng.

Mô tả vắn tắt các hình vẽ

Các khía cạnh trên và/hoặc khác và ưu điểm của sáng chế sẽ trở nên rõ ràng và dễ dàng được đánh giá hơn từ phần mô tả sau của các phương án, thực hiện kết hợp với các hình vẽ đi kèm với nó:

FIG. 1 là hình chiếu môi trường cấu hình của hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo App theo một phương án của sáng chế.

FIG. 2 là hình chiếu cấu hình thể hiện sự cài đặt môđun quảng cáo tạo nên hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo App ở thiết bị đầu cuối người dùng theo một phương án của sáng chế.

FIG. 3 là hình chiếu cấu hình thể hiện sự tích hợp môđun quảng cáo của hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo trong App theo một phương án của sáng chế.

FIG. 4 là hình chiếu cấu hình sự điều khiển của môđun quảng cáo phụ thuộc vào sự thay đổi trạng thái ứng dụng theo một phương án của sáng chế.

FIG. 5 là hình chiếu cấu hình sự điều khiển của hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo trong App theo một phương án của sáng chế.

FIG. 6 là hình chiếu cấu hình thể hiện ứng dụng sự phân phối phần thưởng, theo số liệu đầu vào của người dùng, của hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo trong App theo một phương án của sáng chế.

FIG. 7 là hình chiếu cấu hình thể hiện sự lắp đặt song song, sự cài đặt và thông tin đầu ra quảng cáo của môđun quảng cáo trong App theo một phương án khác sáng chế.

FIG. 8 là hình chiếu cấu hình chi tiết của môđun quảng cáo theo một phương án của sáng chế.

FIG. 9 là hình chiếu cấu hình thể hiện sự phát hiện sự kiện phụ thuộc vào số liệu đầu vào của người dùng thông qua thông tin quảng cáo được hiển thị trên màn hình khóa của môđun quảng cáo theo một phương án của sáng chế.

FIG. 10 là hình chiếu cấu hình thể hiện sự tiếp nhận quảng cáo có chọn lọc của

môđun quảng cáo và thông tin quảng cáo các điều kiện phát sinh phần thưởng theo một phương án của sáng chế.

FIG. 11 là hình chiếu cấu hình chi tiết của máy chủ quảng cáo cấu thành lên hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo trong App theo một phương án của sáng chế.

FIG. 12 là hình chiếu cấu hình sự điều khiển thể hiện sự phân phối phần thưởng, theo số liệu đầu vào của người dùng, của hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo trong App theo một phương án của sáng chế.

FIG. 13 là hình chiếu cấu hình thể hiện sự thiết lập phân phối phần thưởng, theo số liệu đầu vào của người dùng, của hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo trong App theo một phương án của sáng chế.

FIG. 14 là hình chiếu cấu hình sự điều khiển thể hiện ứng dụng phần thưởng đổi của hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo trong App theo một phương án của sáng chế.

FIG. 15 là sơ đồ trình tự thể hiện phương pháp quảng cáo của hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo trong App theo một phương án của sáng chế.

Mô tả chi tiết sáng chế

Hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo trong App theo một phương án của sáng chế sẽ được mô tả chi tiết với sự tham khảo đến các hình vẽ.

FIG. 1 là hình chiếu môi trường cấu hình của hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo trong App theo một phương án của sáng chế. Tham khảo FIG. 1, hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo trong App bao gồm nhiều thiết bị đầu cuối người dùng 10, mỗi trong số chúng được cài đặt với nhiều ứng dụng 20, máy chủ lưu giữ App 300 để cung cấp nhiều ứng dụng 20 cho mỗi thiết bị đầu cuối người dùng 10 thông qua mạng, cơ sở dữ liệu thành viên (DB) 220 để lưu trữ thông tin người sử dụng (thông tin thành viên) của mỗi thiết bị đầu cuối người dùng 10, và DB quảng cáo 210 để lưu trữ quảng cáo, và máy chủ quảng cáo 200 để cung cấp quảng cáo được lưu trữ trong DB quảng cáo 210 đối với mỗi thiết bị đầu cuối người dùng 10 thông qua mạng.

Các ví dụ về thiết bị đầu cuối người dùng 10 được sử dụng ở đây có thể bao gồm điện thoại thông minh, PDA (thiết bị số hóa cá nhân - Personal Digital Assistants) và tương tự.

Hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo trong App có thể bao gồm

môđun quảng cáo 100 mà được cài vào trong ứng dụng 20 được lắp đặt trong mỗi thiết bị đầu cuối người dùng 10 và được cài đặt cùng với ứng dụng 20. Môđun quảng cáo 100 có thể được tạo cấu hình ở dạng App.

Như được thể hiện trong FIG. 2, khi môđun quảng cáo 100 được cài vào ứng dụng khác 21, 22 và 23 và các ứng dụng 21, 22 và 23 được lắp đặt trong mỗi thiết bị đầu cuối người dùng 10, môđun quảng cáo 100 có thể được lắp đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng 10 cùng với các ứng dụng 21, 22 và 23.

Ngoài ra, như được thể hiện, khi nhiều môđun quảng cáo 101, 102 và 103 được cài trong nhiều ứng dụng khác nhau 21, 22 và 23 được cài đặt song song, nhiều môđun quảng cáo có thể được tích hợp vào môđun quảng cáo duy nhất 100.

Trong trường hợp này, mỗi môđun quảng cáo 101, 102 và 103 có thể lưu trữ thông tin nhận dạng của các ứng dụng khác nhau và môđun quảng cáo duy nhất 100 có thể lưu trữ thông tin nhận dạng ứng dụng trên một hoặc nhiều ứng dụng khác nhau.

Chi tiết hơn, như được thể hiện trong FIG. 3A, nếu môđun quảng cáo 1 101 được lắp đặt đầu tiên trong thiết bị đầu cuối người dùng cùng với App1 21 tồn tại, môđun quảng cáo 2 102 và môđun quảng cáo 3 103 lần lượt được cài trong App2 22 và App3 23 được lắp đặt sau, không được cài đặt song song và các trị số ID (trị số quan trọng) của App2 22 và App3 23 lần lượt được lưu trữ trong môđun quảng cáo 2 và môđun quảng cáo 3 có thể được lưu trữ trong môđun quảng cáo 1 101. Đồng thời, môđun quảng cáo 2 102 và môđun quảng cáo 3 103 được chồng chập với môđun quảng cáo 1 101 và thông tin nhận dạng của App2 22 và App3 23 có thể được lưu trữ trong môđun quảng cáo 1 101.

Theo đó, môđun quảng cáo 1 101 lưu trữ thông tin nhận dạng của App1 đến App3 21, 22 và 23 để được tích hợp vào môđun quảng cáo duy nhất 100 như được thể hiện trong FIG. 3B và môđun quảng cáo 100 kết nối thông tin với máy chủ quảng cáo 200 để xuất ra thông tin quảng cáo nhận được từ máy chủ quảng cáo 200 trên màn hình khóa của thiết bị đầu cuối người dùng 10.

Theo đó, môđun quảng cáo 100 có thể cung cấp thông tin để xác định ứng dụng được lắp đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng 10 bằng cách truyền một hoặc nhiều thông tin khác nhau được lưu trữ ở đó đến máy chủ quảng cáo 200, và máy chủ quảng cáo 200 có thể xác định tình trạng của ứng dụng được lắp đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng căn cứ vào một hoặc nhiều thông tin nhận dạng nhận được từ môđun

quảng cáo 100.

Theo cách khác, môđun quảng cáo 100 được lắp đặt nguyên khối trong thiết bị đầu cuối người dùng có thể lưu trữ thông tin nhận dạng trên một hoặc nhiều ứng dụng 21 và 22 như được mô tả ở trên, và, như được thể hiện trong FIG. 4A, môđun quảng cáo 100 có thể nhận thông tin quảng cáo từ máy chủ quảng cáo 200 và xuất ra thông tin quảng cáo đã nhận đến màn hình khóa 30 của thiết bị đầu cuối người dùng 10.

Đồng thời, như được thể hiện trong FIG. 4B, nếu một 21 của ứng dụng được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng bị xóa bỏ, môđun quảng cáo 100 có thể xóa thông tin nhận dạng tương ứng với ứng dụng 21 đã xóa bỏ trong số các thông tin nhận dạng được lưu trữ.

Theo đó, môđun quảng cáo 100 có thể truyền một hoặc nhiều thông tin nhận dạng được lưu trữ hiện thời đến máy chủ quảng cáo 200 tại yêu cầu truyền thông tin quảng cáo đến máy chủ quảng cáo 200, và máy chủ quảng cáo 200 có thể xác định ứng dụng bị xóa căn cứ vào thông tin nhận dạng nhận được từ môđun quảng cáo 100.

Ngoài ra, môđun quảng cáo 100 có thể cung cấp giao diện người dùng để cho phép người sử dụng để xác định môđun quảng cáo 100 có kích hoạt hay không, như được thể hiện trong FIG. 4C, trong khóa liên động với thiết bị đầu cuối người dùng 10, trong đó hệ thống điều khiển động (OS) được cài đặt, và có thể kích hoạt môđun quảng cáo chọn lọc căn cứ vào số liệu đầu vào của người dùng nhận được thông qua thiết bị đầu cuối người dùng. Theo đó, nếu người sử dụng không muốn thông tin quảng cáo được hiển thị trên màn hình khóa, môđun quảng cáo bất hoạt để ngăn thông tin quảng cáo không hiển thị được trên màn hình khóa. Đồng thời, giao diện người dùng cho phép người sử dụng xác định có sự kích hoạt môđun quảng cáo 100 có thể được cung cấp tiếp thông qua ứng dụng đến OS di động được lắp đặt ở thiết bị đầu cuối người dùng.

Cấu hình hoạt động chi tiết của hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo có trong ứng dụng theo một phương án của sáng chế với cấu hình được mô tả trên sẽ được mô tả với sự tham khảo đến FIG. 5. Như được thể hiện, môđun quảng cáo 101 và môđun quảng cáo 102 lần lượt được cài trong các ứng dụng 21 và 22 được lắp đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng 10 được lắp đặt cùng với các ứng dụng và được tích hợp vào môđun quảng cáo duy nhất 100 trong thiết bị đầu cuối người dùng 10 (①). Ngoài ra, môđun quảng cáo 100 có thể được kích hoạt khi việc cài đặt được hoàn thiện

hoặc được kích hoạt theo số liệu đầu vào của người dùng thông qua thiết bị đầu cuối người dùng 10. Đồng thời, nếu ứng dụng, trong đó môđun quảng cáo được cài vào được lắp đặt đầu tiên trong thiết bị đầu cuối người dùng 10, môđun quảng cáo được cài đặt cùng với nhau mà không được tích hợp với ứng dụng.

Theo đó, môđun quảng cáo 100 đã kích hoạt có thể nhận thông tin quảng cáo từ máy chủ quảng cáo 200 (②) và hiển thị thông tin quảng cáo trên màn hình khóa 30 của thiết bị đầu cuối người dùng 10 (③).

“Màn hình khóa” 30 được sử dụng ở đây sẽ được mô tả chi tiết dưới đây. Thiết bị đầu cuối người dùng 10 được cài đặt để ở trạng thái khóa để ngăn thiết bị đầu cuối người dùng 10 khỏi sự trục trặc do việc tạo thông tin đầu vào liên tục thông qua màn hình chạm, nút thông tin đầu vào bên ngoài hoặc tương tự không kể đến mong muốn của người sử dụng. Theo đó, thiết bị đầu cuối người dùng 10 hiển thị màn hình khóa 30 trên màn hình hiển thị thiết bị đầu cuối người dùng theo trạng thái khóa tại ở điều khiển ban đầu và có thể sử dụng chức năng mong muốn bằng cách mở khóa chỉ khi dữ liệu đầu vào thiết lập trước tương ứng với việc mở trạng thái khóa.

Môđun quảng cáo theo sáng chế tốt hơn là được thực hiện trong iOS như OS di động của Apple, Android như OS di động của Google, hoặc tương tự như không bị hạn chế ở đó.

Kết quả là, không giống với mô hình dịch vụ quảng cáo hiện nay tiến hành quảng cáo ở dạng biểu ngữ hoặc dạng bật lên trên màn hình được cung cấp bởi ứng dụng, do đó làm cản trở việc sử dụng ứng dụng, môđun quảng cáo không làm cản trở việc sử dụng ứng dụng bằng cách hiển thị thông tin quảng cáo trên màn hình khóa được hiển thị trên màn hình hiển thị của thiết bị đầu cuối người dùng.

Cụ thể, đối với ứng dụng trò chơi có màn hình trò chơi trên đó số liệu đầu vào của người dùng được tạo ra ở dạng tổng thể, nếu thông tin quảng cáo được hiển thị trên một phần của màn hình trò chơi, sự cản trở sự phát triển của trò chơi do dữ liệu đầu vào sai về thông tin quảng cáo xảy ra thường xuyên. Tuy nhiên, sáng chế không tạo ra khả năng xuất hiện dữ liệu đầu vào sai bằng cách hiển thị thông tin quảng cáo trên màn hình khóa không hiển thị thông tin quảng cáo trên màn hình trên màn hình thực thi của ứng dụng và có thể cung cấp thông tin quảng cáo có hiệu quả hơn so với dạng quảng cáo hạn chế như biểu ngữ hoặc dạng bật lên bằng cách hiển thị thông tin quảng cáo trên màn hình khóa.

Ở đây, thông tin quảng cáo có thể bao gồm dữ liệu hình, dữ liệu video, dữ liệu nhấp nháy hoặc tương tự để cải thiện dạng quảng cáo tĩnh phụ thuộc vào màn hình được cung cấp bởi ứng dụng đang tồn tại, nhờ đó cung cấp mật độ quảng cáo cao.

Trong khi đó, môđun quảng cáo 100 có thể phát hiện thông tin sự kiện được tạo ra theo số liệu đầu vào của người dùng thông qua thiết bị đầu cuối người dùng 10 (④), so sánh thông tin sự kiện với điều kiện phát sinh phần thưởng được thiết lập trước để tương ứng với thông tin quảng cáo, phát sinh ra phần thưởng nếu thông tin sự kiện tương ứng với điều kiện phát sinh phần thưởng được phát hiện, và truyền phần thưởng được tạo ra đến máy chủ quảng cáo 200 (⑤).

Như được sử dụng ở đây, thuật ngữ “phần thưởng” để chỉ loại tiền trên mạng internet được thanh toán cho người sử dụng kết hợp với thông tin quảng cáo, mà có thể được sử dụng để sử dụng dịch vụ được cung cấp bởi các ứng dụng.

Ngoài ra, điều kiện phát sinh phần thưởng có thể được thiết lập với nhiều thông tin sự kiện căn cứ vào số liệu đầu vào của người dùng bao gồm việc mở trạng thái khóa, cung cấp số liệu cho giao diện người dùng được cài trong thông tin quảng cáo, truy cập vào địa chỉ liên kết với thông tin quảng cáo thông qua số liệu đầu vào sử dụng, truy cập vào máy chủ lưu trữ App 300 thông qua thông tin quảng cáo để cài đặt ứng dụng tương ứng với thông tin quảng cáo, v.v.

Sau đó, máy chủ quảng cáo 200 có thể bảo lưu phần thưởng được cung cấp từ môđun quảng cáo 100 được lắp đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng 10 và truyền phần thưởng được bảo lưu đến máy chủ tương ứng với ứng dụng sao cho phần thưởng được bảo lưu có thể được sử dụng ít nhất một ứng dụng 21 và 22 được lắp đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng 10 (⑥).

Trong quy trình mô tả nêu trên, môđun quảng cáo 100 có thể lưu trữ thông tin nhận dạng trên App1 21 và App2 22 và truyền đến máy chủ quảng cáo 200.

Theo đó, máy chủ quảng cáo 200 có thể nhận dạng App1 21 và App2 22 được lắp đặt ở thiết bị đầu cuối người dùng 10 căn cứ vào thông tin nhận dạng nhận được từ môđun quảng cáo 100 và cung cấp phần thưởng được bảo lưu sao cho phần thưởng được bảo lưu có thể được sử dụng trong ít nhất một App1 21 và App2 22.

Ví dụ, như được thể hiện trong FIG. 6, máy chủ quảng cáo 200 có thể cung cấp thông tin về phần thưởng được bảo lưu thông qua trên trang web của máy chủ quảng cáo 200 và cung cấp giao diện thiết lập để phân phối phần thưởng được bảo lưu đến

ứng dụng mong muốn thông qua trang web theo số liệu đầu vào của người dùng nhận được từ thiết bị đầu cuối người dùng 10 truy cập trang web.

Theo đó, máy chủ quảng cáo 200 truyền thông tin đầu vào của phần thưởng đổi với mỗi ứng dụng 21 và 22 đến máy chủ tương ứng với mỗi ứng dụng 21 và 22 căn cứ vào số liệu đầu vào của người dùng thông qua giao diện cài đặt sao cho phần thưởng có thể được sử dụng trong ứng dụng mong muốn bởi người sử dụng.

Ngoài ra, máy chủ quảng cáo 200 có thể phân phối tự động phần thưởng được bảo lưu đến mỗi ứng dụng 21 và 22 ở tỷ lệ được thiết lập trước và truyền phần thưởng được phân phối đến máy chủ tương ứng với mỗi ứng dụng, như được mong muốn dưới đây.

Ngoài ra, máy chủ quảng cáo 200 có thể đổi phần thưởng, mà được phân phối cho mỗi ứng dụng 21 và 22, trong đó môđun quảng cáo 101 và 102 lần lượt được cài vào, cho các điểm tương ứng với mỗi ứng dụng 21 và 22 và đăng ký và bảo lưu điểm trong máy chủ kết hợp với mỗi ứng dụng 21 và 22.

Đồng thời, rõ ràng là máy chủ quảng cáo 200 có thể cung cấp phần thưởng được phân phối mà không đổi đến mỗi ứng dụng liên quan đến máy chủ mà có thể hoàn thành việc đổi hoặc phần thưởng được sử dụng dưới dạng điểm.

Theo đó, người sử dụng có thể sử dụng phần thưởng được bảo lưu thông qua việc xem thông tin quảng cáo hoặc dữ liệu đầu vào cụ thể ở dạng điểm được sử dụng để mua hàng hóa như sản phẩm được cung cấp bởi mỗi ứng dụng.

Theo đó, như được thể hiện, phần thưởng được bảo lưu thông qua môđun quảng cáo duy nhất 100 trong đó môđun quảng cáo 1 101 và môđun quảng cáo 2 102 lần lượt được cài trong trò chơi App1 21 và trò chơi App2 22 được lắp đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng được tích hợp được phân phối đến các ứng dụng trò chơi 21 và 22 và được đổi cho các điểm tương ứng với trò chơi App1 21 và trò chơi App2 22 để mua sản phẩm được cung cấp bởi mỗi ứng dụng trò chơi 21 và 22. Ngoài ra, phần thưởng được bảo lưu có thể được phân bổ mạnh mẽ tới một ứng dụng mong muốn bởi người sử dụng.

Theo cách khác, tiếp theo cấu hình được mô tả ở trên, như được thể hiện trong FIG. 7, nếu nhiều môđun quảng cáo 101 và 102 được cài trong các ứng dụng khác nhau 21 và 22 được cài đặt song song, các môđun quảng cáo này có thể được cài đặt song song riêng rẽ mà không được tích hợp và môđun quảng cáo được lắp đặt tương

ứng có thể được thực thi khi mỗi ứng dụng được thực thi.

Tham khảo FIG. 7A chi tiết hơn, các ứng dụng 21 và 22 lần lượt tương ứng với các môđun quảng cáo 101 và 102 được lắp đặt và môđun quảng cáo tương ứng với ứng dụng được thực thi ở thiết bị đầu cuối người dùng có thể được thực thi để hiển thị quảng cáo trên màn hình khóa của thiết bị đầu cuối người dùng.

Đồng thời, khi mỗi môđun quảng cáo 21 và 22 lưu trữ thông tin nhận dạng của ứng dụng tương ứng và được kích hoạt với sự thực hiện của ứng dụng tương ứng, mỗi môđun quảng cáo có thể truyền thông tin nhận dạng được lưu trữ đến máy chủ quảng cáo 200. Theo đó, như sẽ được mô tả sau đây, máy chủ quảng cáo 200 có thể truyền thông tin quảng cáo liên quan đến thông tin nhận dạng nhận được đến môđun quảng cáo được kích hoạt.

Theo cách khác, nếu App2 22 được thực thi để kích hoạt môđun quảng cáo 102 trong khi môđun quảng cáo 101 được kích hoạt cùng với App1 21 tương ứng với môđun quảng cáo 101 để xuất ra thông tin quảng cáo trong FIG. 7A, môđun quảng cáo 102 dừng (bất hoạt) sự thực thi của môđun quảng cáo 101 và có thể được kích hoạt để hiển thị thông tin quảng cáo trên màn hình khóa 30 của thiết bị đầu cuối người dùng.

Đồng thời, mỗi môđun quảng cáo có thể khớp với ứng dụng và môđun quảng cáo có thông tin nhận dạng giống với ứng dụng được thực hiện mới nhất có thể được điều khiển để hiển thị thông tin quảng cáo trên màn hình khóa.

Theo đó, môđun quảng cáo 102 có thể thay thế thông tin nhận dạng của App1 21 được lưu trữ trong môđun quảng cáo 101 bằng thông tin nhận dạng của App2 22 được lưu trữ trong môđun quảng cáo 102, truyền thông tin nhận dạng của App2 22 đến máy chủ quảng cáo 200, nhận thông tin quảng cáo từ máy chủ quảng cáo 200, và hiển thị thông tin quảng cáo trên màn hình khóa 30 của thiết bị đầu cuối người dùng.

Theo đó, trong khi dừng môđun quảng cáo 101 để xuất ra thông tin quảng cáo liên quan đến App1 21, môđun quảng cáo 102 được kích hoạt có thể hiển thị thông tin quảng cáo liên quan đến App2 22 trên màn hình khóa 30 của thiết bị đầu cuối người dùng.

Ngoài ra, như được thể hiện trong FIG. 7B, môđun quảng cáo 101 và 102 được cài đặt độc lập song song để lần lượt tương ứng với ứng dụng 21 và 22 có thể được bổ sung hoặc xóa kết hợp với sự bổ sung hoặc xóa ứng dụng 21 và 22. Theo đó, như được

thể hiện, nếu App1 21 bị xóa, môđun quảng cáo1 101 được cài đặt song song với App1 21 có thể được xóa cùng nhau.

Thậm chí trong trường hợp này, không phân biệt việc xóa App1 và môđun quảng cáo1, khi App2 22 được thực thi, môđun quảng cáo2 202 được thực thi để vẫn hiển thị thông tin quảng cáo trên màn hình khóa 30 của thiết bị đầu cuối người dùng.

Theo cách khác, như được thể hiện trong FIG. 7C, mỗi ứng dụng 20 có thể nhận thông tin về việc có hay không có môđun quảng cáo 100 được cài đặt song song với ứng dụng 20 được kích hoạt, thông qua số liệu đầu vào của người dùng thiết bị đầu cuối người dùng, và, căn cứ vào thông tin kích hoạt, nó được xác định có thực thi môđun quảng cáo 100 hay không và, căn cứ vào sự xác định này, thông tin quảng cáo có thể được hiển thị chọn lọc trên màn hình khóa 30 của thiết bị đầu cuối người dùng.

Trong cấu hình của FIG. 7, mỗi môđun quảng cáo có thể bảo lưu phần thưởng trong máy chủ quảng cáo và phần thưởng được bảo lưu trong máy chủ quảng cáo có thể được phân phối đến các ứng dụng, mà có thể tạo ra sự mở rộng phạm vi sử dụng phần thưởng.

Theo cấu hình được mô tả ở trên, môđun quảng cáo được cài trong ứng dụng cụ thể và được cài đặt song song trong thiết bị đầu cuối người dùng. Tuy nhiên, phạm vi sử dụng của phần thưởng được tạo ra bằng môđun quảng cáo không bị hạn chế ở các ứng dụng cụ thể như phần thưởng có thể được sử dụng để mua hàng hóa của ứng dụng khác với môđun quảng cáo được cài đặt ở đây. Điều này có thể làm mở rộng phạm vi sử dụng phần thưởng bởi người sử dụng.

Ngoài ra, mặc dù một trong các ứng dụng, trong đó môđun quảng cáo bị xóa, vì môđun quảng cáo được lắp đặt trong ứng dụng khác có thể hiển thị thông tin quảng cáo nhất quán trên màn hình khóa, nhà quảng cáo có thể tiến hành quảng cáo một cách ổn định nếu chỉ thông tin quảng cáo được cung cấp cho máy chủ quảng cáo, mà không phụ thuộc vào sự ưu tiên của ứng dụng có chu kỳ ngắn hạn. Ngoài ra, nếu sự ưu tiên của ứng dụng cụ thể, trong đó môđun quảng cáo được cài vào trở nên cao, nhà quảng cáo có thể có lợi ích từ việc tăng sự ưu tiên của ứng dụng cụ thể mà không có bất kỳ sự can thiệp riêng nào.

FIG. 8 là hình chiếu cấu hình chi tiết của môđun quảng cáo 100 được mô tả ở trên. Như được thể hiện, môđun quảng cáo 100 có thể bao gồm bộ thu thập thông tin quảng cáo 110, bộ kích hoạt 120, bộ khóa liên động màn hình khóa 140, bộ phát hiện

sự kiện 150, bộ xử lý phần thưởng 160 và bộ điều khiển 130.

Thứ nhất, bộ thu thập thông tin quảng cáo 110 có thể nhận thông tin quảng cáo trong mỗi liên hệ thông tin với máy chủ quảng cáo 200 và cung cấp thông tin quảng cáo cho bộ điều khiển 130.

Bộ điều khiển 130 có thể cung cấp thông tin quảng cáo có thể truyền thông tin quảng cáo nhận được từ bộ thu thập thông tin quảng cáo 110 đến bộ khóa liên động màn hình khóa 140, và bộ khóa liên động màn hình khóa 140 có thể phát hiện trạng thái khóa của thiết bị đầu cuối người dùng 10 và hiển thị thông tin quảng cáo trên màn hình khóa căn cứ vào trạng thái khóa.

Bộ kích hoạt 120 có thể nhận số liệu đầu vào của người dùng thông qua thiết bị đầu cuối người dùng 10, nhận thông tin chọn lọc về sự kích hoạt hoặc bất hoạt môđun quảng cáo 100, và truyền thông tin chọn lọc đến bộ điều khiển 130.

Bộ điều khiển 130 có thể điều khiển bộ thu thập thông tin quảng cáo 110 căn cứ vào thông tin chọn lọc để xác định có hay không nhận được thông tin quảng cáo.

Bộ phát hiện sự kiện 150 có thể phát hiện thông tin sự kiện được tạo ra theo số liệu đầu vào của người dùng thông qua thiết bị đầu cuối người dùng, nhận các điều kiện phát sinh phần thưởng được thiết lập trước tương ứng với thông tin quảng cáo được hiển thị trên màn hình khóa từ bộ điều khiển 130, so với các điều kiện phát sinh phần thưởng với thông tin sự kiện, tạo ra thông tin thu được nếu thông tin sự kiện đáp ứng các điều kiện phát sinh phần thưởng, và truyền thông tin thu được đến bộ xử lý phần thưởng 160.

Đồng thời, các điều kiện phát sinh phần thưởng có thể được bảo lưu trong thông tin quảng cáo và các điều kiện phát sinh phần thưởng khác nhau có thể được thiết lập phụ thuộc vào loại thông tin quảng cáo.

Cấu hình của bộ phát hiện sự kiện 150 như được mô tả trên đây sẽ được mô tả chi tiết với sự tham khảo đến FIG. 9. Bộ phát hiện sự kiện 150 có thể nhận các điều kiện phát sinh phần thưởng tương ứng với thông tin quảng cáo 40 từ bộ điều khiển 130 khi thông tin quảng cáo 40 được hiển thị trên màn hình khóa 30, phát hiện sự kiện được tạo ra theo số liệu đầu vào của người dùng, tạo ra thông tin thu được căn cứ vào việc có hay không sự kiện được phát hiện phù hợp với các điều kiện phát sinh phần thưởng, và truyền thông tin thu được đến bộ xử lý phần thưởng 160.

Ví dụ, như được thể hiện trong FIG. 9A, nếu các điều kiện phát sinh phần

thường tương ứng với thông tin quảng cáo 40 được hiển thị trên màn hình khóa 30 là sự mở trạng thái khóa 31, bộ phát hiện sự kiện 150 có thể phát hiện sự kiện mở trạng thái khóa 31 theo số liệu đầu vào của người dùng và truyền thông tin thu được 50 đến bộ xử lý phần thưởng 160 nếu trạng thái khóa được mở.

Ngoài ra, như được thể hiện trong FIG. 9B, nếu các điều kiện phát sinh phần thưởng tương ứng với thông tin quảng cáo 40 được hiển thị trên màn hình khóa 30 là sự cài đặt ứng dụng tương ứng với thông tin quảng cáo, bộ phát hiện sự kiện 150 có thể phát hiện sự truy cập vào máy chủ lưu trữ App 300 thông qua số liệu đầu vào của người dùng đối với giao diện người dùng 51 được cài trong thông tin quảng cáo, phát hiện sự cài đặt ứng dụng 62 tương ứng với thông tin quảng cáo 40 từ máy chủ lưu trữ App 300, và truyền thông tin thu được đến bộ xử lý phần thưởng 160 khi hoàn thiện sự cài đặt. Đồng thời, bộ phát hiện sự kiện 150 có thể không tạo ra thông tin thu được nếu sự cài đặt không được hoàn thiện sau khi truy cập vào máy chủ lưu trữ App 300.

Nếu các điều kiện phát sinh phần thưởng là số liệu đầu vào của người dùng cho giao diện người dùng 51 được cài trong thông tin quảng cáo, bộ phát hiện sự kiện 150 có thể tạo ra thông tin thu được chỉ với dữ liệu đầu vào đối với giao diện người dùng được cài trong thông tin quảng cáo. Nếu các điều kiện phát sinh phần thưởng là sự truy cập vào địa chỉ liên kết với thông tin quảng cáo, bộ phát hiện sự kiện 150 có thể tạo ra thông tin thu được chỉ với địa chỉ truy cập thông qua thông tin quảng cáo.

Các điều kiện phát sinh phần thưởng có thể bao gồm thông tin sự kiện về các hoạt động như đánh dấu, gia nhập hội viên, kiến nghị chức năng được hỗ trợ bởi SNS (dịch vụ mạng xã hội - Social Networking Service), sự quảng cáo virus thứ cấp và v.v., mà có thể thu được với sự truy cập vào trang Web liên kết với thông tin quảng cáo theo CPA (Cost Per Action), thông tin sự kiện trên các hoạt động mua sản phẩm thực tế với sự truy cập vào trang Web theo CPS (giá bán - Cost Per SALE), và thông tin sự kiện về thành viên gia nhập thông qua thông tin quảng cáo theo CPL (giá hướng dẫn - Cost Per Lead). Các điều kiện phát sinh phần thưởng này có thể được thiết lập khác nhau cho thông tin quảng cáo khác nhau, như được mô tả trên đây.

Bộ xử lý phần thưởng 160 có thể nhận thông tin thu được, tạo ra phần thưởng căn cứ vào thông tin thu được, và truyền phần thưởng được tạo ra đến máy chủ quảng cáo 200 sau đó tích lũy phần thưởng.

Bộ phát hiện sự kiện 150 có thể thiết lập phần thưởng có giá trị khác nhau phụ

thuộc vào các điều kiện phát sinh phần thưởng khác nhau và cung cấp phần thưởng được thiết lập dưới dạng thông tin thu được, và bộ xử lý phần thưởng 160 có thể tạo ra phần thưởng căn cứ vào giá trị phần thưởng có trong thông tin thu được. Ngoài ra, bộ xử lý phần thưởng 160 có thể tạo ra phần thưởng có các giá trị khác nhau cho các thông tin quảng cáo khác nhau kết hợp với bộ điều khiển 130.

Căn cứ vào cấu hình được mô tả ở trên, mô đun quảng cáo có thể nhận quảng cáo chọn lọc liên quan đến ứng dụng được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng, một phương án của sẽ được mô tả chi tiết dưới đây với tham khảo đến FIG. 10.

Tham khảo FIG. 10, bộ điều khiển 130 có thể bao gồm bộ xác nhận App 131, bộ chọn lọc thông tin quảng cáo 132 và bộ thiết lập điều kiện tạo phần thưởng 133. Bộ xác nhận App 131 có thể lưu trữ thông tin nhận dạng trên một hoặc nhiều ứng dụng được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng 10 và truyền thông tin nhận dạng được lưu trữ cho bộ thu thập thông tin quảng cáo 110.

Sau đó, bộ thu thập thông tin quảng cáo 110 có thể truyền thông tin nhận dạng đến máy chủ quảng cáo 200. Máy chủ quảng cáo 200 có thể cung cấp quảng cáo liên quan đến ứng dụng được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng căn cứ vào thông tin nhận dạng. Ví dụ, máy chủ quảng cáo 200 có thể truyền thông tin quảng cáo được cung cấp bởi nhà quảng cáo, ví dụ, nhà phát triển ứng dụng được lắp đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng 10, đến bộ thu thập thông tin quảng cáo 110.

Ngoài ra đối với cấu hình được mô tả ở trên, bộ chọn lọc thông tin quảng cáo 132 có thể chọn lọc một trong số nhiều thông tin quảng cáo được cung cấp bởi bộ thu thập thông tin quảng cáo 110 và truyền thông tin quảng cáo chọn lọc đến bộ khóa liên động màn hình khóa 140. Bộ khóa liên động màn hình khóa 140 có thể hiển thị thông tin quảng cáo được chọn lọc trên màn hình khóa.

Bộ chọn lọc thông tin quảng cáo 132 có thể truyền nhiều thông tin quảng cáo đến bộ khóa liên động màn hình khóa 140 từng cái một ở các khoảng thời gian được thiết lập trước và hiển thị thông tin quảng cáo riêng lẻ liên tục trên màn hình khóa.

Ngoài ra, bộ chọn lọc thông tin quảng cáo 132 có thể truyền thông tin quảng cáo được chọn đến bộ thiết lập điều kiện phát sinh phần thưởng 133. Bộ thiết lập điều kiện phát sinh phần thưởng 133 có thể xuất ra các điều kiện phát sinh phần thưởng có trong thông tin quảng cáo và truyền các điều kiện phát sinh phần thưởng được xuất ra đến bộ phát hiện sự kiện 150.

Sau đó, bộ phát hiện sự kiện 150 có thể so sánh các điều kiện phát sinh phần thưởng với số liệu đầu vào của người dùng căn cứ vào thông tin sự kiện và tạo ra thông tin thu được căn cứ vào kết quả so sánh, như được mô tả trên đây.

FIG. 11 thể hiện cấu hình chi tiết của máy chủ quảng cáo 200 theo một phương án của sáng chế. Như được thể hiện, máy chủ quảng cáo 200 có thể bao gồm bộ quản lý App 201, bộ quản lý quảng cáo 202, bộ bảo lưu phần thưởng 203, bộ phân phối phần thưởng 204, bộ đổi phần thưởng 205, bộ đăng ký điểm 206, cơ sở dữ liệu thành viên 220 để lưu giữ thông tin thành viên liên quan đến thiết bị đầu cuối người dùng, và cơ sở dữ liệu quảng cáo 210 để lưu giữ thông tin liên quan đến quảng cáo.

Thứ nhất, bộ quản lý App 201 có thể xác định tình trạng sự cài đặt ứng dụng, trong đó môđun quảng cáo được cài vào trong số các ứng dụng được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng 10 liên kết thông tin với thiết bị đầu cuối người dùng 10. Đặc biệt là, môđun quảng cáo 100 được cài đặt song song một hoặc nhiều ứng dụng khác nhau có thể truyền một hoặc nhiều thông tin nhận dạng ứng dụng được lưu trữ đến bộ quản lý App 201, và sau đó, bộ quản lý App 201 có thể nhận dạng ứng dụng, trong đó môđun quảng cáo được cài vào, căn cứ vào một hoặc nhiều thông tin nhận dạng ứng dụng được truyền từ môđun quảng cáo 100 tương ứng với thiết bị đầu cuối người dùng. Theo đó, bộ quản lý App 201 có thể lưu trữ một hoặc nhiều thông tin nhận dạng ứng dụng, dưới dạng thông tin tình trạng cài đặt ứng dụng 221, trong thông tin thành viên của cơ sở dữ liệu thành viên DB 220 tương ứng với thiết bị đầu cuối người dùng 10.

Bộ quản lý quảng cáo 202 có thể truyền thông tin quảng cáo được lưu giữ trong cơ sở dữ liệu quảng cáo 210 đến môđun quảng cáo 100 được cài đặt song song với ứng dụng trong thiết bị đầu cuối người dùng. Đồng thời, thông tin nhận dạng ứng dụng 212 và nhiều thông tin quảng cáo 213 tương ứng với mỗi ứng dụng, trong đó môđun quảng cáo 100 được cài vào có thể được lưu trữ trong cơ sở dữ liệu quảng cáo 210. Sau đó, bộ quản lý quảng cáo 202 có thể so sánh thông tin tình trạng cài đặt ứng dụng 221 của cơ sở dữ liệu thành viên 220 với thông tin nhận dạng của ứng dụng để nhận dạng ứng dụng được lắp đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng 10 và truyền thông tin quảng cáo tương ứng với mỗi ứng dụng đến môđun quảng cáo 100 được lắp đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng 10. Đồng thời, thông tin quảng cáo có thể được lưu giữ trong cơ sở dữ liệu quảng cáo 210, không phân biệt ứng dụng, trong đó trường hợp mà rõ ràng rằng

bộ quản lý quảng cáo 202 có thể chọn ngẫu nhiên và truyền thông tin quảng cáo đến môđun quảng cáo 100.

Theo đó, vì nhà quảng cáo có thể cài trực tiếp môđun quảng cáo vào ứng dụng của họ và cung cấp thông tin quảng cáo liên quan của họ cho máy chủ quảng cáo, vì tần suất cài đặt ứng dụng của họ bởi người sử dụng trở nên cao, thông tin quảng cáo liên quan của họ có thể được hiển thị mạnh mẽ trên màn hình khóa của thiết bị đầu cuối người dùng, có thể làm tăng hiệu quả quảng cáo. Với cấu hình này, sáng chế có thể chủ động tạo ra nhà quảng cáo để cài môđun quảng cáo vào trong ứng dụng của họ.

Bộ bảo lưu phần thưởng 203 có thể bảo lưu phần thưởng được tạo ra bằng môđun quảng cáo và lưu giữ thông tin phần thưởng được tích lũy 222 trong thông tin thành viên của cơ sở dữ liệu thành viên 220 tương ứng với thiết bị đầu cuối người dùng 10, và bộ phân phối phần thưởng 204 có thể truyền phần thưởng được bảo lưu theo thông tin phần thưởng được tích lũy 222 đến máy chủ tương ứng với ứng dụng theo mong muốn của người sử dụng theo số liệu đầu vào của người dùng thông qua thiết bị đầu cuối người dùng, nhờ đó cho phép người sử dụng sử dụng phần thưởng trong ứng dụng tương ứng.

Ngoài ra, bộ phân phối phần thưởng 204 có thể phân phối phần thưởng được bảo lưu cho mỗi ứng dụng theo thông tin tình trạng cài đặt ứng dụng 221.

Đồng thời, như được thể hiện trong FIG. 12, bộ phân phối phần thưởng 204 có thể phân phối phần thưởng được bảo lưu đối với mỗi ứng dụng, trong đó mỗi môđun quảng cáo được cài vào, tỷ lệ được thiết lập căn cứ vào số lượng ứng dụng được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng theo thông tin tình trạng cài đặt ứng dụng 221.

Ví dụ, như được thể hiện trong FIG. 12A, bộ phân phối phần thưởng 204 có thể thiết lập tỷ lệ phân phối phần thưởng được bảo lưu cao cho App1 được lắp đặt thứ nhất và điều chỉnh tỷ lệ phân phối thành tỷ lệ được thiết lập theo App2 và App3 được lắp đặt sau đó, nhờ đó sự phân phối phần thưởng được bảo lưu ở tỷ lệ 4:3:3 (tổng số là 10) đối với App1 đến App3. Trong trường hợp này, tỷ lệ được thiết lập có thể được thiết lập khác nhau cùng với sự cài đặt mỗi ứng dụng. Ví dụ, bộ phân phối phần thưởng 204 có thể thiết lập tỷ lệ phân phối thành 10/10 theo tỷ lệ được thiết lập khi App1 được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng, sau đó, thiết lập tỷ lệ phân phối cho App1 đến 5/10 theo tỷ lệ được thiết lập khi App2 được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng,

và thiết lập tỷ lệ phân phối cho App1 đến 4/10 theo tỷ lệ được thiết lập khi App3 được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng.

Sau đó, nếu App3 bị xóa, bộ phân phối phần thưởng 204 có thể điều chỉnh tỷ lệ phân phối đối với App1 và App2 thành 5:5 (tổng số 10), như được thể hiện trong FIG. 12B, bằng cách điều chỉnh tỷ lệ phân phối thành tỷ lệ được thiết lập căn cứ vào số ứng dụng được lắp đặt.

Sau đây, nếu App4 được cài đặt, bộ phân phối phần thưởng 204 có thể điều chỉnh tỷ lệ phân phối App1, App2 và App4 thành 4:3:3 (tổng số là 10), như được thể hiện trong FIG. 12C, bằng cách điều chỉnh tỷ lệ phân phối với tỷ lệ được thiết lập căn cứ vào số lượng ứng dụng được cài đặt.

Sơ đồ phân phối mô tả nêu trên của FIG. 12 chỉ đơn thuần là một ví dụ. Hiển nhiên rằng bộ phân phối phần thưởng 204 có thể điều chỉnh tỷ lệ phân phối thành tỷ lệ được thiết lập căn cứ vào thông tin về bậc tải về hoặc bậc phổ biến của ứng dụng được cung cấp bởi máy chủ lưu trữ App 300, hoặc theo cách khác, có thể sử dụng sơ đồ khác. Hiển nhiên rằng sự khác nhau về sơ đồ có thể được áp dụng để điều chỉnh tỷ lệ phân phối cho việc xóa và bổ sung ứng dụng.

Ngoài ra, như được thể hiện trong FIG. 13, máy chủ quảng cáo 200 có thể cung cấp trang Web cho sự thiết lập sự phân phối phần thưởng và bộ phân phối phần thưởng 204 có thể nhận số liệu đầu vào của người dùng từ thiết bị đầu cuối người dùng 10 truy cập trang Web và điều chỉnh tỷ lệ phân phối của ứng dụng được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng 10 theo số liệu đầu vào của người dùng. Ngoài ra, bộ phân phối phần thưởng 204 có thể lưu trữ tỷ lệ phân phối được điều chỉnh theo số liệu đầu vào của người dùng, làm thông tin thiết lập sự phân phối phần thưởng 223, trong cơ sở dữ liệu thành viên 200 kết hợp với thông tin thành viên của thiết bị đầu cuối người dùng. Trong trường hợp này, dưới dạng đối tượng về tiến trình, tỷ lệ phân phối có thể được điều chỉnh sao cho phần thưởng được bảo lưu được giao cho chỉ cho một ứng dụng.

Kết quả là, phần thưởng có thể được giao dồn dập cho ứng dụng được mong muốn bởi người sử dụng.

Bộ đăng ký điểm 206 có thể truyền phần thưởng được giao cho mỗi ứng dụng trong đó môđun quảng cáo được cài vào, theo tỷ lệ phân phối, cho máy chủ liên quan đến ứng dụng 400 liên quan đến mỗi ứng dụng và, sau đó, người sử dụng có thể sử dụng phần thưởng để mua sản phẩm hoặc hàng hóa được cung cấp bởi máy chủ liên

quan đến ứng dụng 400 thông qua ứng dụng được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng.

Trong trường hợp này, vì các giá trị của phần thưởng cho các điểm được sử dụng để mua sản phẩm hoặc hàng hóa cho mỗi ứng dụng, trong đó môđun quảng cáo 100 được cài vào có thể khác nhau, máy chủ quảng cáo 200 theo sáng chế còn có thể bao gồm bộ đổi phần thưởng 205 để hỗ trợ đổi phần thưởng cho các điểm đối với mỗi ứng dụng. Trong trường hợp này, các điểm có thể bao gồm đơn vị tiền điện tử được hỗ trợ bởi mỗi ứng dụng. Ví dụ, các điểm có thể bao gồm nhiều tên như điểm, vàng, và v.v..

Dữ liệu quảng cáo 210 có thể lưu trữ thông tin đổi ứng dụng 211. Thông tin đổi ứng dụng 211 có thể bao gồm thông tin liên quan đến điểm được sử dụng để mua sản phẩm hoặc hàng hóa đối với mỗi ứng dụng, và thông tin về tỷ giá giữa phần thưởng và điểm.

Theo đó, bộ đổi phần thưởng 205 có thể đổi phần thưởng được giao cho mỗi ứng dụng cho các điểm được hỗ trợ bởi mỗi ứng dụng và truyền điểm đến bộ đăng ký điểm 206. Bộ đăng ký điểm 206 có thể truyền điểm đến máy chủ liên quan đến app 400 để bảo lưu.

Ví dụ về cấu hình hoạt động đối với bộ đổi phần thưởng 205 mô tả trên đây, như được thể hiện trong FIG. 14, nếu phần thưởng được bảo lưu “100” được phân phối ở tỷ lệ 5:5 đối với App1 và App2, bộ đổi phần thưởng 205 và nếu giá trị (tỷ giá) của điểm với phần thưởng trong App1 là 1:1, bộ đổi phần thưởng 205 có thể đổi được định “50 phần thưởng cho “50” điểm mà đơn vị điểm được hỗ trợ bởi ứng dụng. Ngoài ra, nếu giá trị điểm với phần thưởng trong App2 là 1:2, bộ đổi phần thưởng 205 có thể đổi được định “50 phần thưởng cho “25” điểm (trong ví dụ thể hiện, App2 thiết lập điểm là vàng).

Theo cách này, bộ đổi phần thưởng 205 có thể đổi phần thưởng cho các điểm theo tỷ giá đối với mỗi ứng dụng và truyền điểm đến bộ đăng ký điểm 205, và bộ đăng ký điểm 206 có thể truyền và đăng ký điểm cho máy chủ liên quan đến App 400 tương ứng với mỗi ứng dụng. Theo đó, người sử dụng có thể sử dụng phần thưởng được bảo lưu trong nhiều ứng dụng.

Thông qua cấu hình được mô tả ở trên, trong khi tiến hành quảng cáo thông qua nhiều ứng dụng trong hợp đồng với đối tượng máy chủ quảng cáo, nhà quảng cáo có

thể chèn và phân phối môđun quảng cáo trong ứng dụng của họ và, sau đó, nếu sự ưu tiên về ứng dụng tương đồng trở nên cao, sự bảo lưu phần thưởng lớn được tạo ra bởi người sử dụng trong ứng dụng tương ứng, nhờ đó cho phép phục hồi lại các chi phí quảng cáo chi tiêu trong phạm vi phần thưởng, mà có thể tiết kiệm chi phí quảng cáo cao.

Trong khi đó, nếu mỗi môđun quảng cáo 100 được cài đặt song song với mỗi ứng dụng, không tích hợp, trong thiết bị đầu cuối người dùng theo cấu hình của FIG. 7, máy chủ quảng cáo 200 có thể xác định môđun quảng cáo 100 truyền thông tin nhận dạng dưới dạng môđun quảng cáo 100 được kích hoạt trong thiết bị đầu cuối người dùng và cũng có phần thưởng trong ứng dụng tương ứng với môđun quảng cáo được kích hoạt.

Theo đó, máy chủ quảng cáo 200 có thể xác định ứng dụng thực hiện mới nhất và bảo lưu phần thưởng trong ứng dụng tương ứng.

Thậm chí trong trường hợp được tích hợp môđun quảng cáo, thông tin nhận dạng của ứng dụng thực hiện mới nhất trong sự khóa liên động với mỗi ứng dụng có thể được truyền đến máy chủ quảng cáo, nhờ đó cho phép phần thưởng được bảo lưu trong ứng dụng thực hiện mới nhất.

Theo đó, phần thưởng có thể được bảo lưu vững chắc trong ứng dụng cụ thể thông qua sự thi hành chắc chắn của ứng dụng cụ thể.

Đó là, nếu người sử dụng muốn bảo lưu phần thưởng vững chắc chỉ trong ứng dụng mong muốn có thể chắc chắn được thực hiện để cho phép phần thưởng được bảo lưu chắc chắn chỉ trong một ứng dụng.

Theo cách khác, cấu hình của bộ phân phối phần thưởng 204 của máy chủ quảng cáo 200 có thể có trong bộ xử lý phần thưởng 160 của môđun quảng cáo 100, và ứng dụng, trong đó môđun quảng cáo 100 được cài vào có thể khóa liên động với môđun quảng cáo 100 được cài đặt song song trong thiết bị đầu cuối người dùng và kích hoạt hoặc bất hoạt chọn lọc môđun quảng cáo 100.

Theo cấu hình được mô tả trên đây, môđun quảng cáo 100 có thể bảo lưu phần thưởng được tạo ra, phân phối phần thưởng được bảo lưu cho mỗi ứng dụng theo tình trạng của ứng dụng được lắp đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng 10, và truyền phần thưởng được phân phối đến máy chủ quảng cáo 200. Máy chủ quảng cáo 200 có thể truyền phần thưởng được phân phối cho mỗi ứng dụng đến máy chủ liên quan đến ứng

dụng 400 tương ứng với mỗi ứng dụng sao cho người sử dụng có thể sử dụng phần thưởng tương ứng trong ứng dụng.

Cụ thể, môđun quảng cáo 100 có thể phát hiện có hay không ứng dụng được thực thi, đem lại trọng lượng cao cho ứng dụng thực hiện mới nhất, và điều chỉnh tỷ lệ phân phối theo trọng lượng.

Theo đó, môđun quảng cáo 100 có thể bảo lưu phần thưởng được tạo ra và phân bổ chắc chắn phần thưởng được bảo lưu đến ứng dụng thực hiện mới nhất.

Trong trường hợp này, hiển nhiên rằng môđun quảng cáo 100 có thể nhận thông tin cài đặt về sự phân phối phần thưởng cho mỗi ứng dụng từ máy chủ quảng cáo 200 hoặc thông qua số liệu đầu vào của người dùng, và điều chỉnh tỷ lệ phân phối căn cứ vào thông tin cài đặt nhận được.

Ngoài ra, mỗi ứng dụng được lắp đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng 10 có thể kích hoạt hoặc bất hoạt chọn lọc môđun quảng cáo 100. Môđun quảng cáo 100 có thể nhận thông tin chọn lọc về kích hoạt hoặc bất hoạt của mỗi ứng dụng và truyền thông tin nhận dạng ứng dụng tương ứng với ứng dụng được kích hoạt căn cứ vào thông tin chọn lọc đến máy chủ quảng cáo 200. Sau đó, máy chủ quảng cáo 200 có thể hoạt động để truyền thông tin quảng cáo liên quan đến ứng dụng tương ứng với thông tin nhận dạng ứng dụng nhận được đến môđun quảng cáo và cung cấp chỉ thông tin quảng cáo trên ứng dụng mong muốn bởi người sử dụng.

FIG. 15 là sơ đồ trình tự phương pháp quảng cáo của hệ thống quảng cáo sử dụng môđun quảng cáo có trong ứng dụng mô tả trên đây. Như được thể hiện, khi ứng dụng, trong đó môđun quảng cáo được cài vào được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng (S1), môđun quảng cáo có thể tự động được kích hoạt (S2) hoặc được kích hoạt theo số liệu đầu vào của người dùng để kích hoạt môđun quảng cáo.

Môđun quảng cáo 100 được kích hoạt có thể truyền thông tin nhận dạng ứng dụng và tín hiệu đối với yêu cầu thông tin quảng cáo đến máy chủ quảng cáo 200 (S3) và máy chủ quảng cáo 200 có thể truyền thông tin quảng cáo đến môđun quảng cáo 100 (S4).

Môđun quảng cáo 100 có thể hiển thị thông tin quảng cáo nhận được từ máy chủ quảng cáo 200 trên màn hình khóa của thiết bị đầu cuối người dùng 10 (S5), phát hiện thông tin sự kiện được tạo ra theo số liệu đầu vào của người dùng (S6), so sánh thông tin sự kiện với các điều kiện phát sinh phần thưởng được thiết lập kết hợp với thông tin

quảng cáo, và, nếu cả hai trùng khớp với nhau, sẽ tạo ra phần thưởng (S7).

Môđun quảng cáo 100 có thể truyền và bảo lưu phần thưởng được tạo ra cho máy chủ quảng cáo 200 (S8). Máy chủ quảng cáo 200 có thể phân phối phần thưởng được tạo ra cho mỗi ứng dụng theo số liệu đầu vào của người dùng hoặc tỷ lệ thiết lập trước phụ thuộc vào tình trạng cài đặt của ứng dụng được lắp đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng thông qua thông tin nhận dạng của ứng dụng (S9).

Sau đây, môđun quảng cáo 100 có thể truyền phần thưởng được phân phối đến máy chủ liên quan đến ứng dụng tương ứng với mỗi ứng dụng (S10) sao cho người sử dụng có thể sử dụng phần thưởng để mua sản phẩm hoặc hàng hóa được cung cấp bởi mỗi ứng dụng.

Trong khi đó sáng chế được thể hiện cụ thể và được mô tả với sự tham khảo đến các phương án điển hình của nó, sẽ hiểu rằng người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực này thay đổi khác nhau về dạng và chi tiết có thể được tạo ra mà không lệch khỏi bản chất của sáng chế. Phương án điển hình được đề xuất để minh họa sáng chế, mà không hạn chế sáng chế. Do đó, mong đợi rằng sáng chế bao gồm cả sự biến đổi và biến thể của sáng chế được đề xuất trong phạm vi của các yêu cầu bảo hộ đi kèm và tương tự của chúng.

Yêu cầu bảo hộ

1. Hệ thống quảng cáo bao gồm máy chủ quảng cáo (200) và nhiều thiết bị đầu cuối người dùng (10) để cung cấp quảng cáo trên màn hình của thiết bị đầu cuối người dùng, bao gồm:

một hoặc nhiều ứng dụng (21, 22, 23) được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng (10), tương ứng;

các môđun quảng cáo (100, 101, 102), môđun quảng cáo được cài song song vào trong mỗi trong số một hoặc các ứng dụng (21, 22, 23), và được tạo cấu hình để lựa chọn và hiển thị thông tin quảng cáo (40) trên màn hình, phát hiện thông tin sự kiện được tạo ra kết hợp với thiết bị đầu cuối người dùng (10); và

máy chủ quảng cáo (200) được tạo cấu hình để cung cấp thông tin quảng cáo (40) cho môđun quảng cáo,

đặc trưng ở chỗ ;

các môđun quảng cáo (100, 101, 102) là các môđun quảng cáo trong ứng dụng, màn hình (30) của thiết bị người dùng (10) là màn hình khóa và các môđun quảng cáo (100, 101, 102) được cài vào mỗi ứng dụng (21, 22, 23) và còn được tạo cấu hình để phát sinh phần thưởng nếu phát hiện thông tin sự kiện đáp ứng các điều kiện phát sinh phần thưởng được thiết lập kết hợp với thông tin quảng cáo (40), và để truyền phần thưởng được tạo ra đến máy chủ quảng cáo (200);

máy chủ quảng cáo (200) còn được tạo cấu hình để bảo lưu phần thưởng nhận được từ các môđun quảng cáo kết hợp (101, 102) kết hợp với thiết bị đầu cuối người dùng (10) và truyền phần thưởng được bảo lưu sao cho phần thưởng được bảo lưu có thể được sử dụng ít nhất một trong số các ứng dụng (21, 22, 23),

trong đó điều kiện phát sinh phần thưởng được thiết lập khác nhau phụ thuộc vào thông tin quảng cáo, và

các môđun quảng cáo (100, 101, 102) còn được tạo cấu hình để cung cấp giao diện người dùng mà nhận số liệu đầu vào của người dùng thông qua thiết bị đầu cuối người dùng (10) để kích hoạt hoặc bất hoạt các môđun quảng cáo (100, 101, 102), giao diện người dùng được cung cấp thông qua mỗi ứng dụng (21, 22).

2. Hệ thống quảng cáo theo điểm 1, trong đó các điều kiện phát sinh phần thưởng bao gồm thông tin sự kiện được xác định trước cho ít nhất một lần mở khóa thiết bị đầu cuối người dùng, việc nhập vào giao diện người dùng được cài đặt trong thông tin

quảng cáo (40), việc truy cập vào địa chỉ liên kết trong thông tin quảng cáo (40), và việc cài đặt ứng dụng tương ứng với thông tin quảng cáo (40).

3. Hệ thống quảng cáo theo điểm 1, trong đó, khi một hoặc nhiều ứng dụng (21, 22, 23) được cài đặt trong nhiều thiết bị đầu cuối người dùng (10), các môđun quảng cáo (101, 102) được cài trong mỗi trong số các ứng dụng (21, 22, 23) được tích hợp vào môđun quảng cáo duy nhất là môđun quảng cáo duy nhất mà được tạo cấu hình để lưu trữ thông tin nhận dạng của một trong các ứng dụng (21, 22, 23), và bổ sung hoặc xóa, theo sự bổ sung hoặc xóa từng ứng dụng (21, 22, 23), thông tin nhận dạng của ứng dụng tương ứng.

4. Hệ thống quảng cáo theo điểm 1, trong đó máy chủ quảng cáo (200) truyền phần thưởng được bảo lưu đến ứng dụng thực hiện gần nhất trong thiết bị đầu cuối người dùng (10) dùng căn cứ vào thông tin nhận dạng của ứng dụng thực hiện gần nhất.

5. Hệ thống quảng cáo theo điểm 1, trong đó máy chủ quảng cáo (200) phân phối và truyền phần thưởng được bảo lưu tới ít nhất một trong số một hoặc nhiều ứng dụng (21, 22, 23) theo tỷ lệ được xác định trước.

6. Hệ thống quảng cáo theo điểm 5, trong đó máy chủ quảng cáo (200) tự động thay đổi tỷ lệ được xác định trước theo số lượng của một hoặc nhiều ứng dụng (21, 22, 23) được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng (10).

7. Hệ thống quảng cáo theo điểm 5, trong đó máy chủ quảng cáo (200) thay đổi về tỷ lệ được xác định trước theo số liệu đầu vào của người dùng được cung cấp từ thiết bị đầu cuối người dùng (10).

8. Hệ thống quảng cáo theo điểm 1, trong đó máy chủ quảng cáo (200) truyền phần thưởng được bảo lưu đến máy chủ tương ứng với ít nhất một trong số một hoặc nhiều ứng dụng (21, 22, 23) sao cho các phần thưởng được đăng ký trong máy chủ.

9. Hệ thống quảng cáo theo điểm 1, trong đó máy chủ quảng cáo (200) đổi phần thưởng được truyền đến ít nhất một trong số một hoặc nhiều ứng dụng (21, 22, 23) thành các điểm theo tỷ lệ đổi được xác định trước cho ít nhất một trong số một hoặc nhiều ứng dụng (21, 22, 23), và truyền các điểm được đổi đến máy chủ tương ứng với ít nhất một trong số một hoặc nhiều ứng dụng (21, 22, 23) sao cho các điểm được đăng ký trong máy chủ.

10. Hệ thống quảng cáo theo điểm 1, trong đó ít nhất một trong số một hoặc nhiều ứng dụng (21, 22, 23) cung cấp một hoặc nhiều hàng hóa có thể mua được bằng phần

thường.

11. Hệ thống quảng cáo theo điểm 1, trong đó môđun quảng cáo (100, 101, 102) hiển thị nhiều mẫu thông tin quảng cáo được cung cấp từ máy chủ quảng cáo (200) trên màn hình khóa ở khoảng thời gian được xác định trước.

12. Phương pháp cung cấp quảng cáo trên màn hình (30) của thiết bị đầu cuối người dùng, một hoặc nhiều ứng dụng (21, 22, 23) được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng (10), môđun quảng cáo (100, 101, 102) được lắp đặt song song với mỗi trong số một hoặc nhiều ứng dụng (21, 23, 23), và phương pháp bao gồm các bước:

yêu cầu, bằng môđun quảng cáo (100), máy chủ quảng cáo (200) để cung cấp thông tin quảng cáo (40);

hiển thị, bằng môđun quảng cáo (100, 101, 102), thông tin quảng cáo nhận được từ máy chủ quảng cáo trên màn hình (30) của thiết bị đầu cuối người dùng (10);

phát hiện, bằng môđun quảng cáo (100), thông tin sự kiện được sinh ra cùng với thiết bị đầu cuối người dùng (10);

đặc trưng ở chỗ:

các môđun quảng cáo (100, 101, 102) được cài vào một hoặc nhiều ứng dụng (21, 22, 23) được cài đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng (10), màn hình của thiết bị đầu cuối người dùng (10) là màn hình khóa (30) và trong bước phát hiện thông tin sự kiện của môđun quảng cáo so với thông tin sự kiện có điều kiện phát sinh phần thưởng được thiết lập theo thông tin quảng cáo, và

phương pháp còn bao gồm các bước:

tạo, bằng các môđun quảng cáo (100, 101, 102), phần thưởng dựa theo kết quả so sánh bởi bước phát hiện thông tin sự kiện và truyền thông tin phần thưởng được tạo ra đến máy chủ quảng cáo (200); và

bảo lưu, bằng máy chủ quảng cáo (200), các phần thưởng nhận được từ môđun quảng cáo tương ứng với thiết bị đầu cuối người dùng (10) và truyền các phần thưởng được bảo lưu sao cho các phần thưởng được bảo lưu có thể được sử dụng ít nhất một hoặc nhiều ứng dụng,

trong đó điều kiện phần thưởng được xác định khác nhau theo thông tin quảng cáo, và

trong đó các môđun quảng cáo (100, 101, 102) cung cấp giao diện người dùng được tạo cấu hình để nhận số liệu đầu vào của người dùng thông qua thiết bị đầu cuối người

dùng (10) để kích hoạt hoặc bất hoạt các môđun quảng cáo (100, 101, 102), giao diện người dùng được cung cấp thông qua một hoặc nhiều ứng dụng (21, 22, 23).

13. Phương pháp theo điểm 12, trong đó điều kiện phát sinh phần thưởng bao gồm thông tin sự kiện được xác định trước đối với ít nhất một việc mở khóa thiết bị đầu cuối người dùng, dữ liệu đầu vào cho giao diện người dùng được cài đặt trong thông tin quảng cáo, việc truy cập vào địa chỉ liên kết với thông tin quảng cáo, và sự cài đặt ứng dụng tương ứng với thông tin quảng cáo.

14. Phương pháp theo điểm 12, trong đó thông tin quảng cáo được cung cấp từ máy chủ quảng cáo theo thông tin nhận dạng của một hoặc nhiều ứng dụng.

15. Phương pháp theo điểm 12, trong đó, trong bước truyền phần thưởng được bảo lưu, máy chủ quảng cáo (200) truyền phần thưởng được bảo lưu đến ứng dụng thực hiện gần nhất trong thiết bị đầu cuối người dùng (10) căn cứ vào thông tin nhận dạng của các ứng dụng thực hiện gần đây.

16. Phương pháp theo điểm 12, trong đó, trong bước truyền phần thưởng được bảo lưu, máy chủ quảng cáo (200) phân phối và truyền phần thưởng được bảo lưu đến ít nhất một trong số một hoặc nhiều ứng dụng theo tỷ lệ được xác định trước.

17. Phương pháp theo điểm 16, trong đó máy chủ quảng cáo (200) tự động thay đổi, tỷ lệ được xác định trước theo số lượng của một hoặc nhiều ứng dụng được lắp đặt trong thiết bị đầu cuối người dùng (10).

18. Phương pháp theo điểm 16, trong đó máy chủ quảng cáo (200) thay đổi tỷ lệ được xác định trước theo số liệu đầu vào của người sử dụng từ thiết bị đầu cuối người dùng (10).

19. Phương pháp theo điểm 12, còn bao gồm bước:

truyền, bằng máy chủ quảng cáo (200), phần thưởng được bảo lưu đến máy chủ tương ứng với ít nhất một trong số một hoặc nhiều ứng dụng bằng máy chủ quảng cáo sao cho phần thưởng được đăng ký trong máy chủ.

20. Phương pháp theo điểm 12, trong đó, trong bước truyền phần thưởng được bảo lưu, máy chủ quảng cáo (200) đổi phần thưởng được truyền đến ít nhất một trong số một hoặc nhiều ứng dụng bằng máy chủ quảng cáo thành các điểm theo tỷ lệ đổi được xác định trước đối với ít nhất một trong số một hoặc nhiều ứng dụng, và truyền bằng máy chủ quảng cáo các điểm được đổi đến máy chủ tương ứng với ít nhất một trong số một hoặc nhiều ứng dụng sao cho các điểm được đăng ký trong máy chủ.

21. Phương pháp theo điểm 12, trong đó, trong bước hiển thị thông tin quảng cáo, môđun quảng cáo hiển thị nhiều mẫu thông tin quảng cáo được cung cấp từ máy chủ quảng cáo trên màn hình khóa tại khoảng thời gian được xác định trước.

FIG. 1

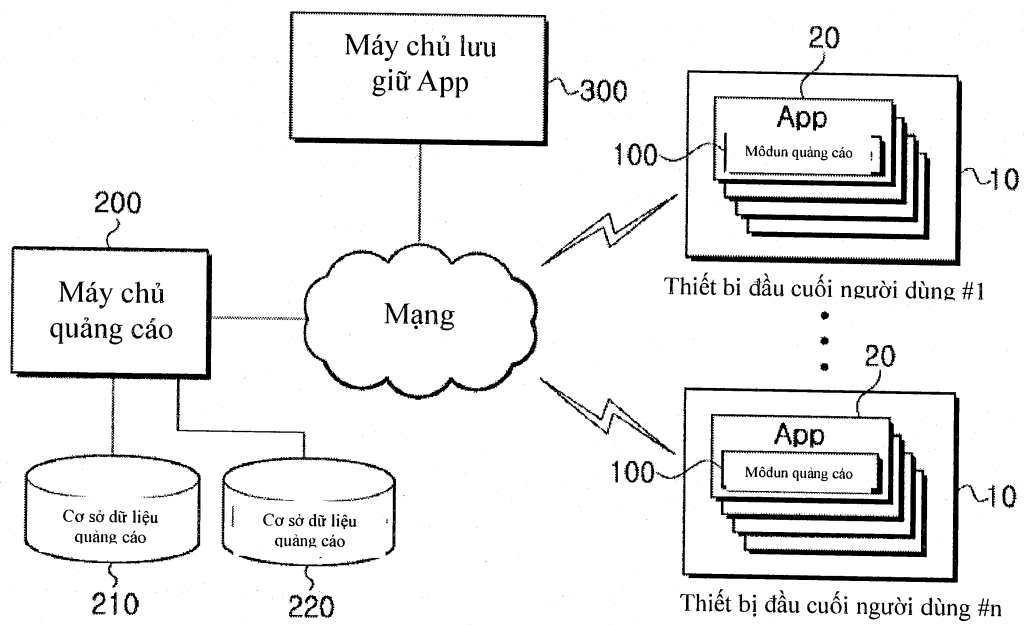


FIG. 2

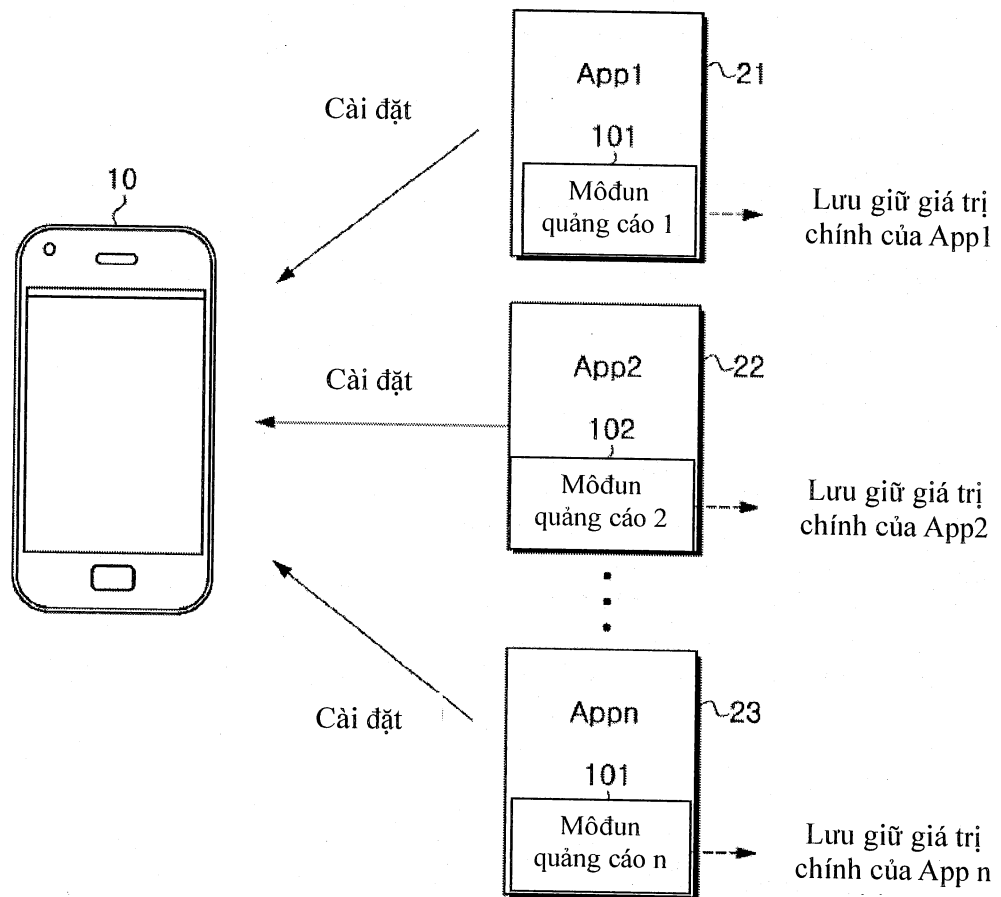


FIG. 3

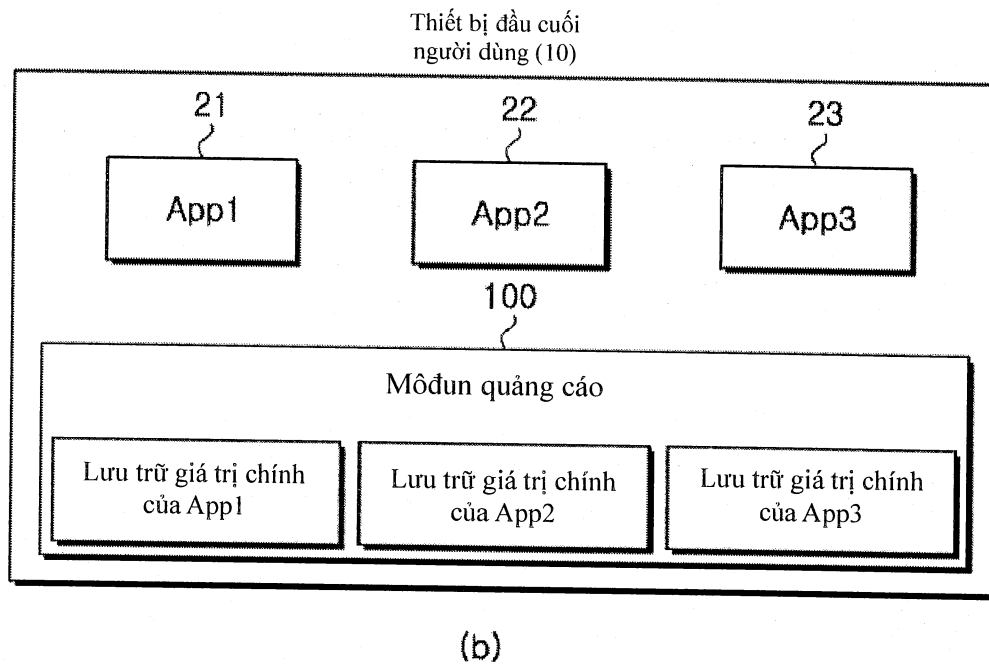
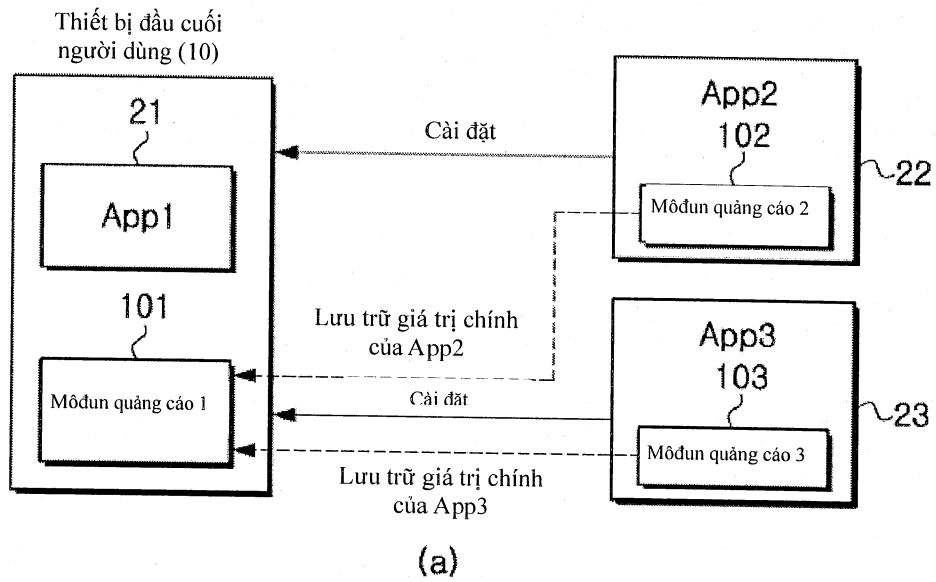


FIG. 4

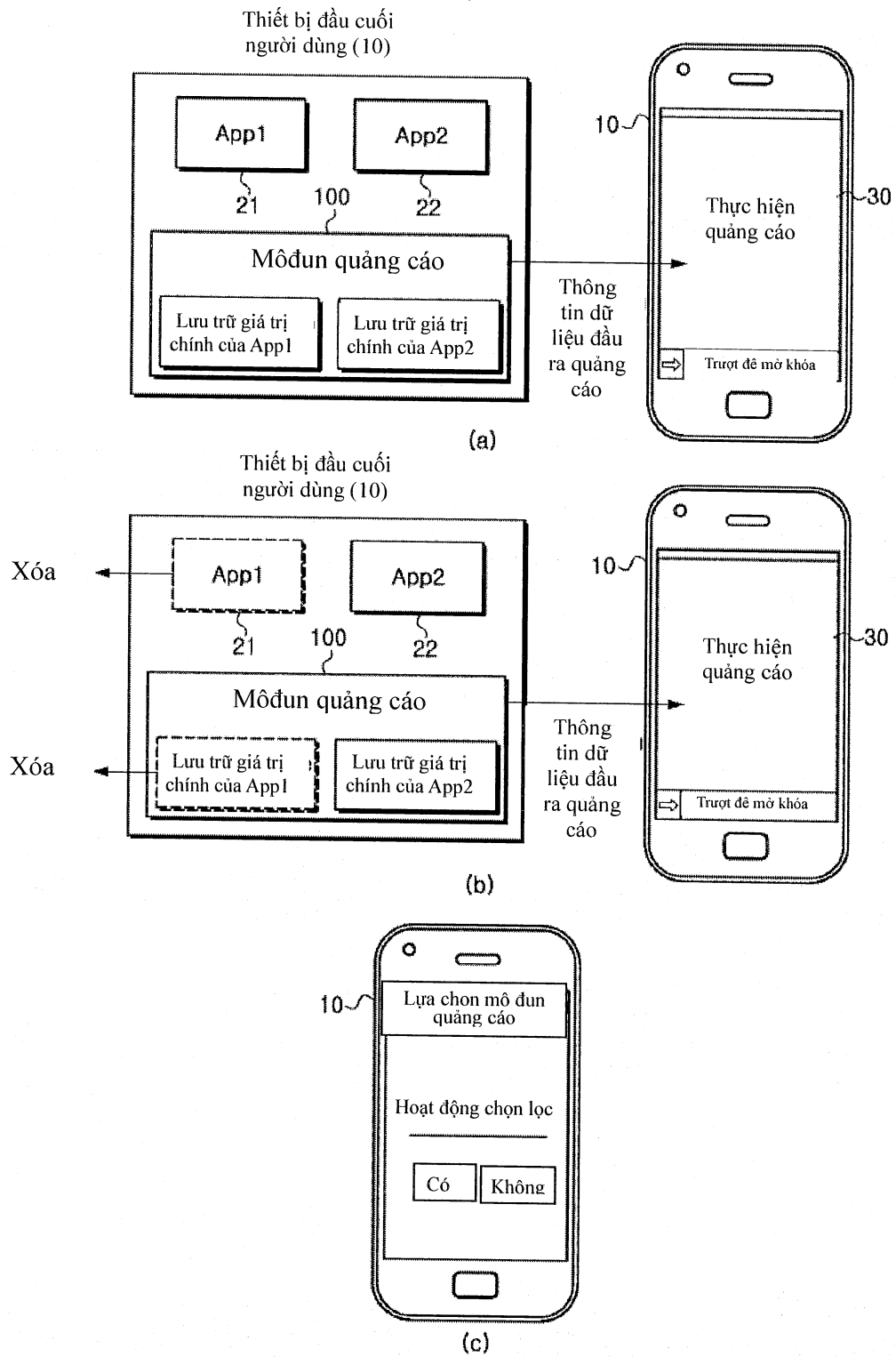


FIG. 5

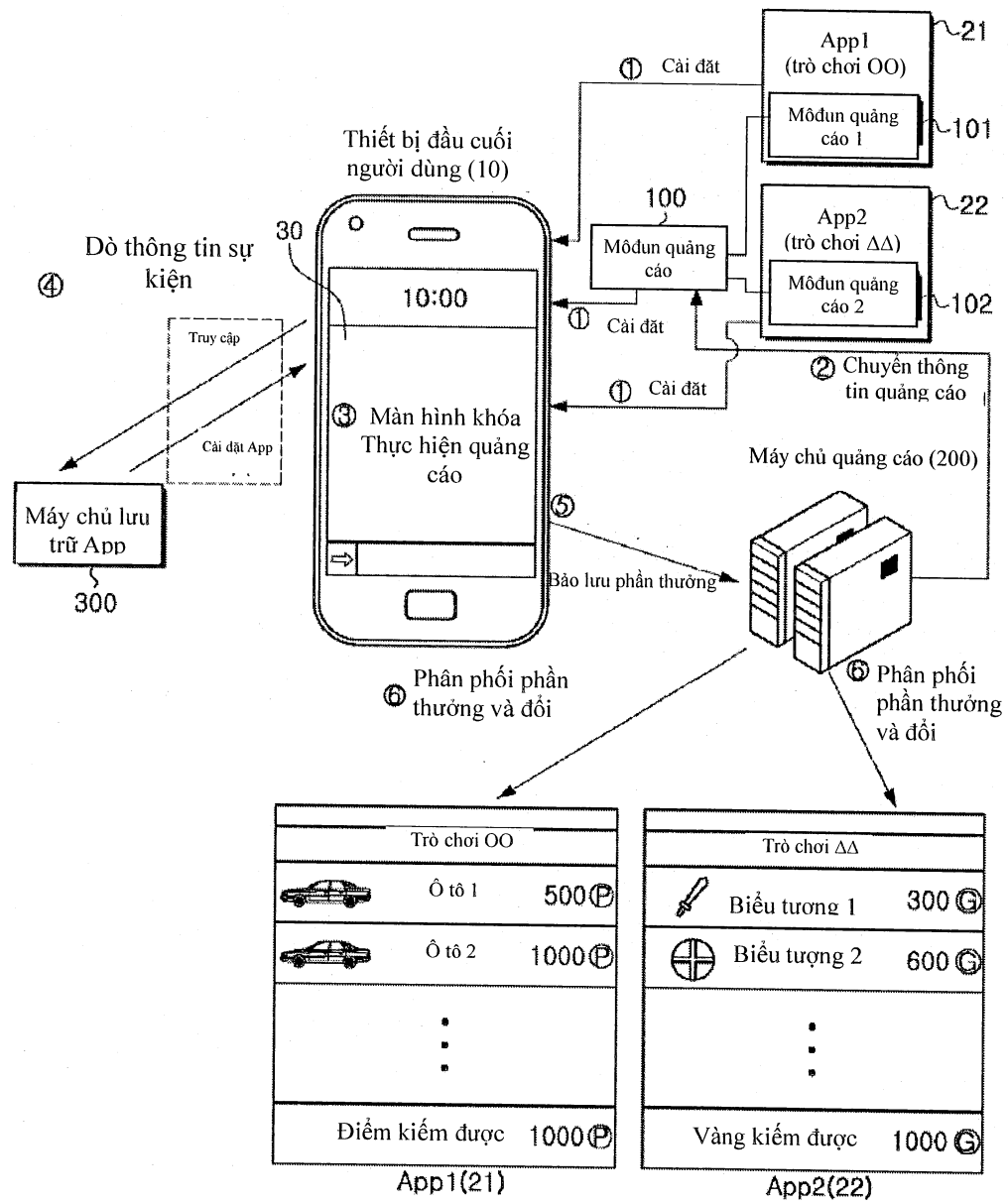


FIG. 6

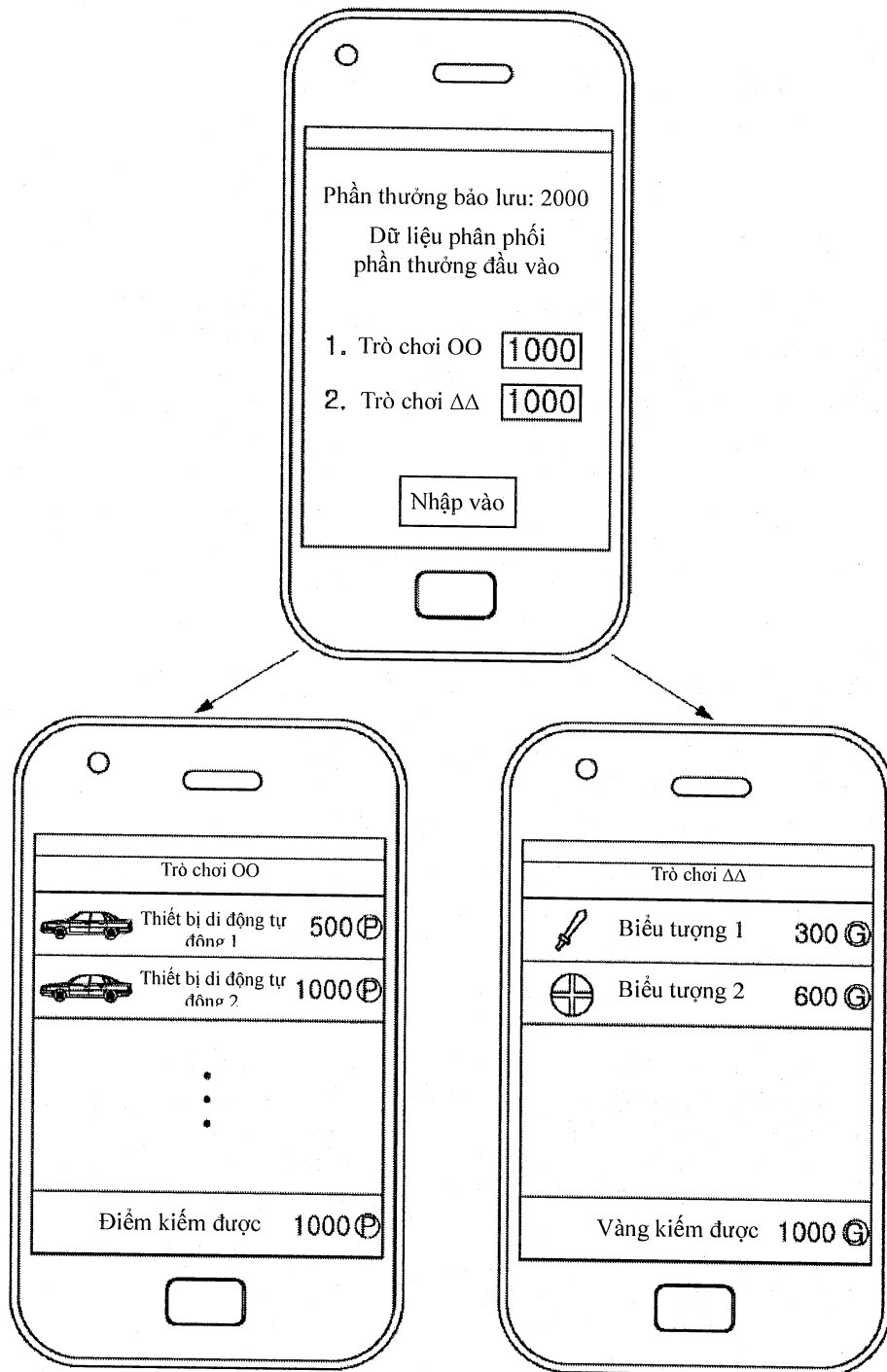


FIG. 7

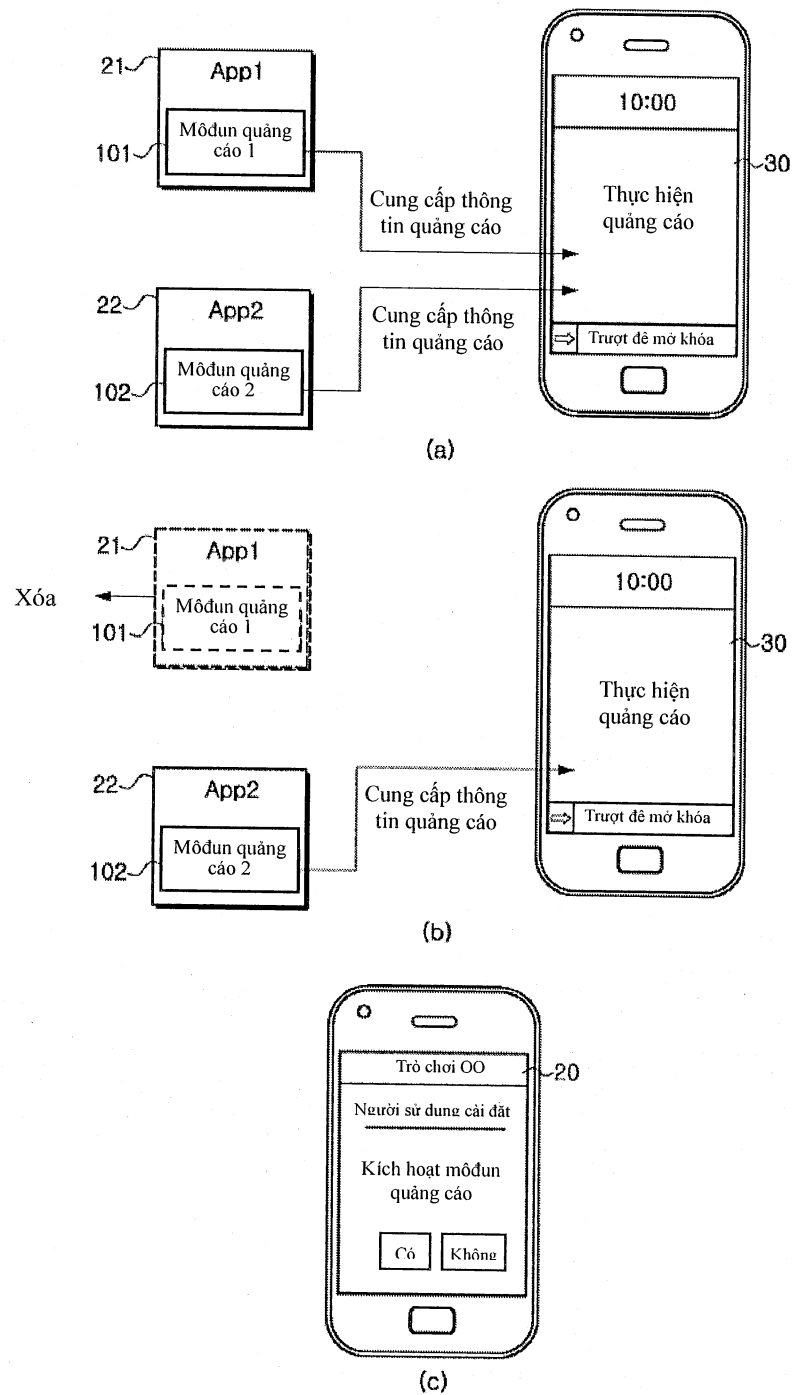


FIG. 8

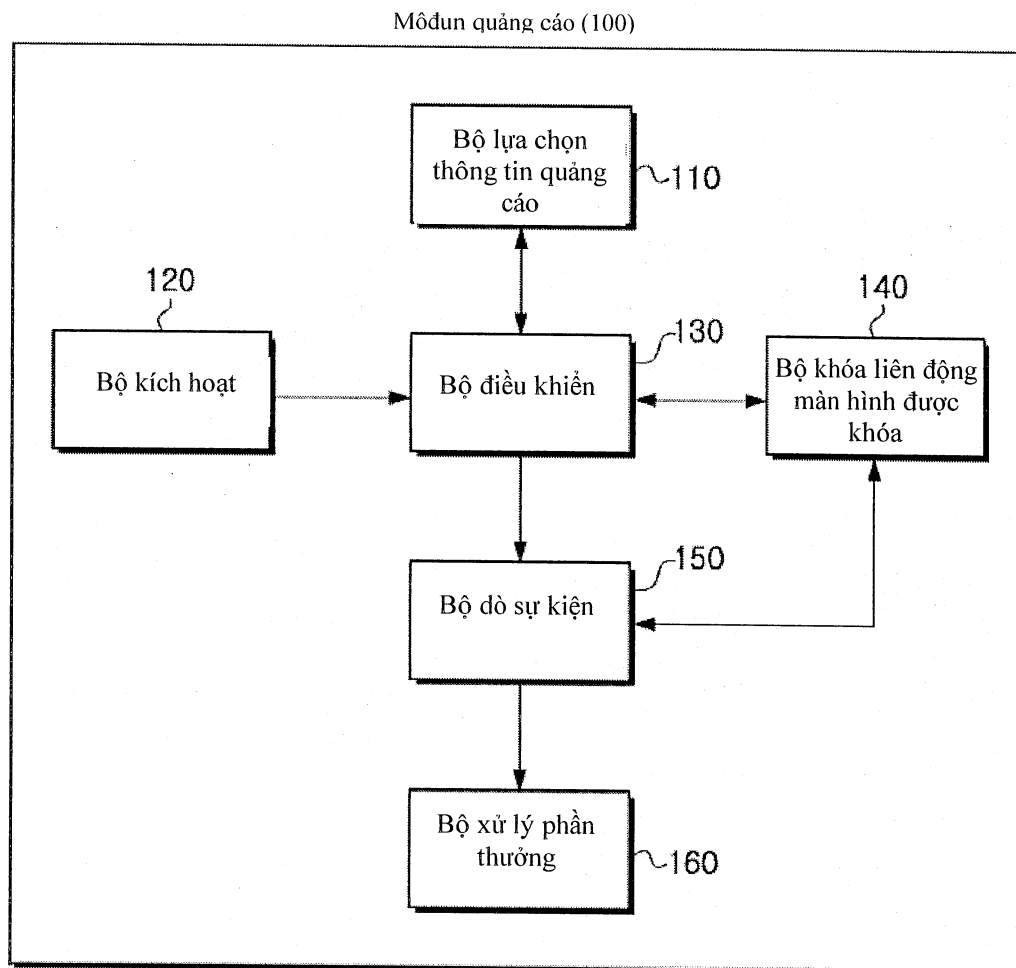


FIG. 9

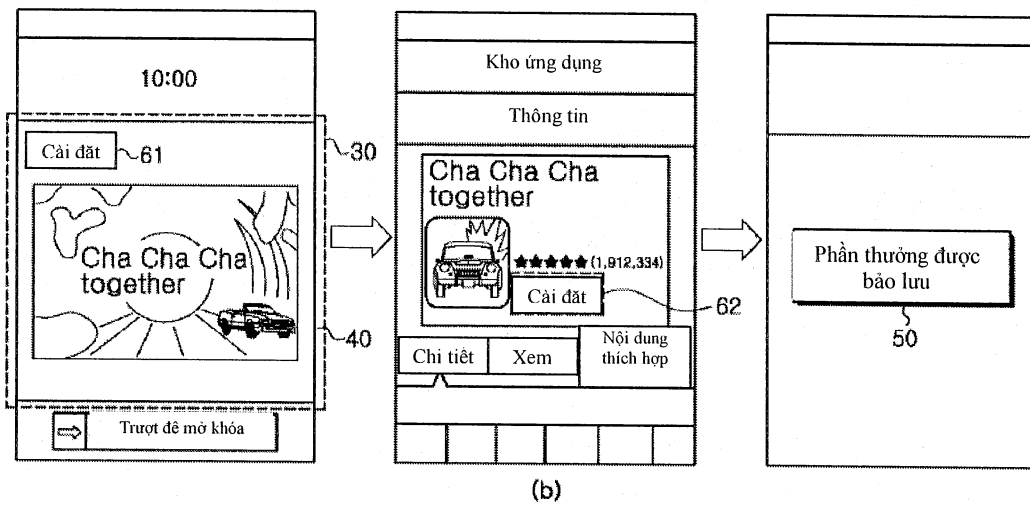
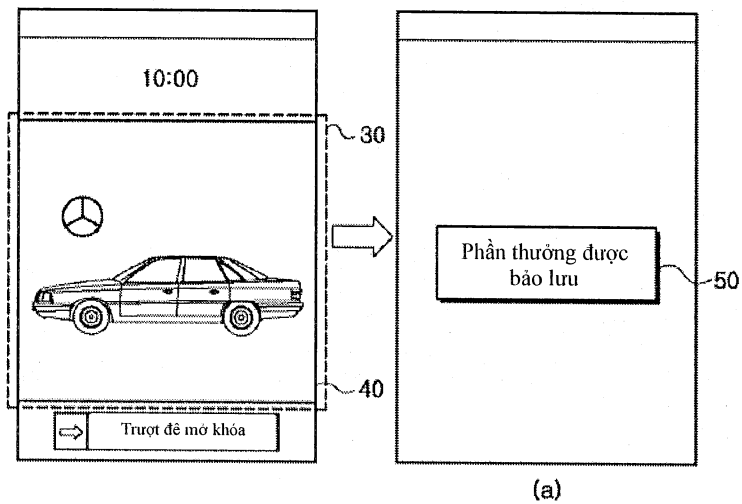


FIG. 10

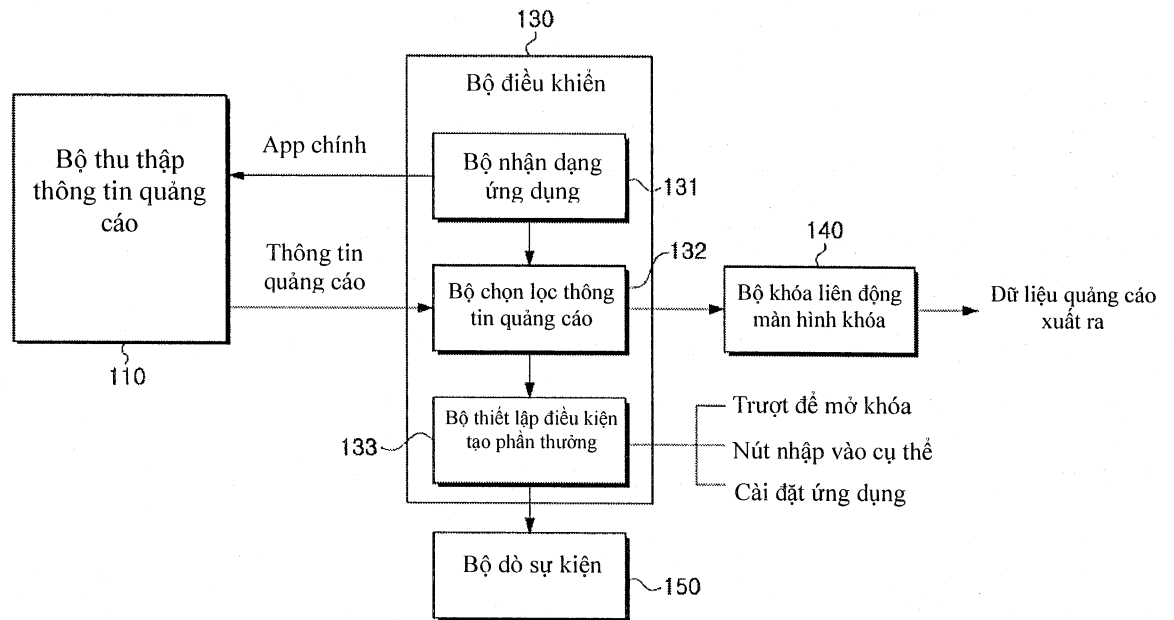


FIG. 11

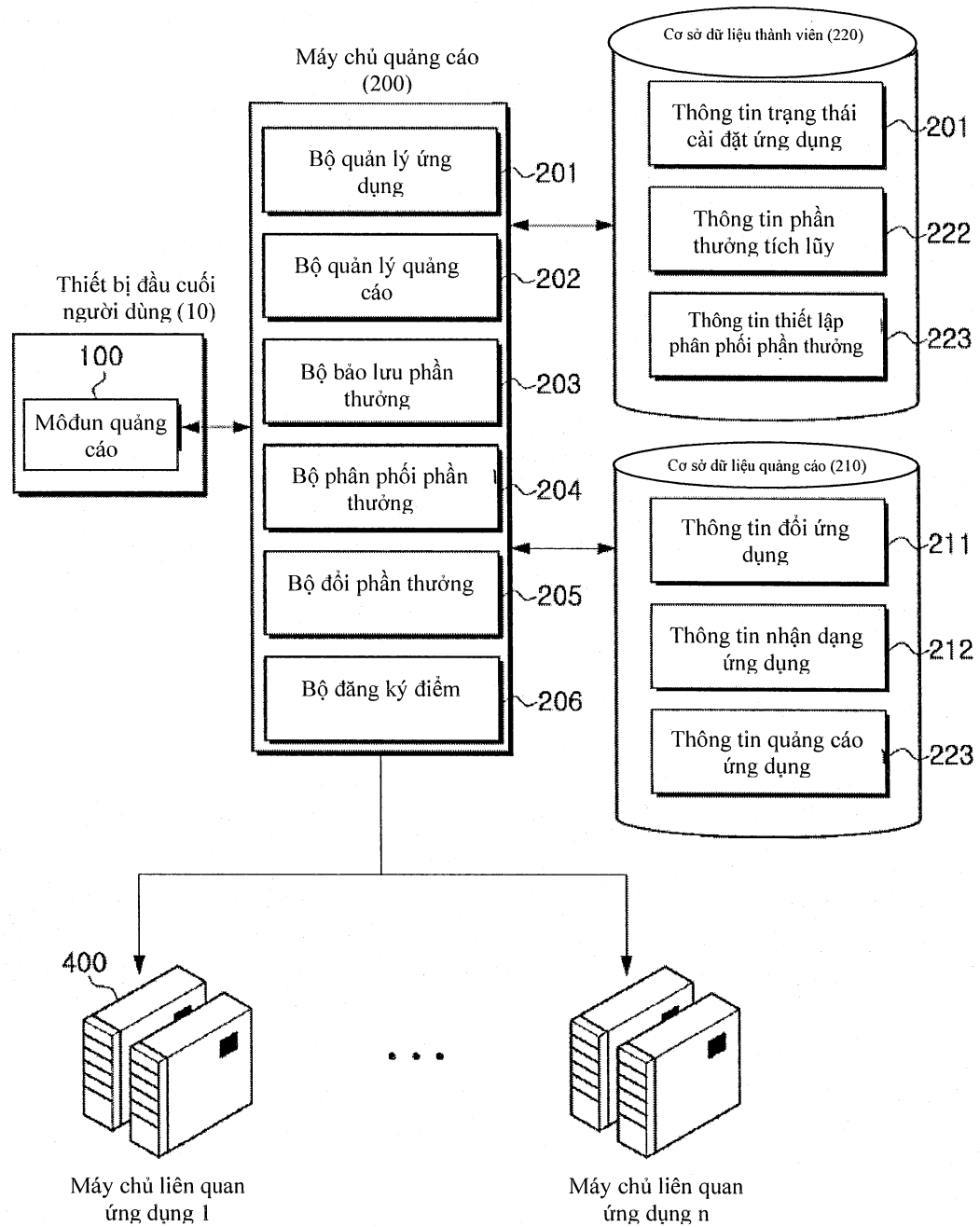


FIG. 12

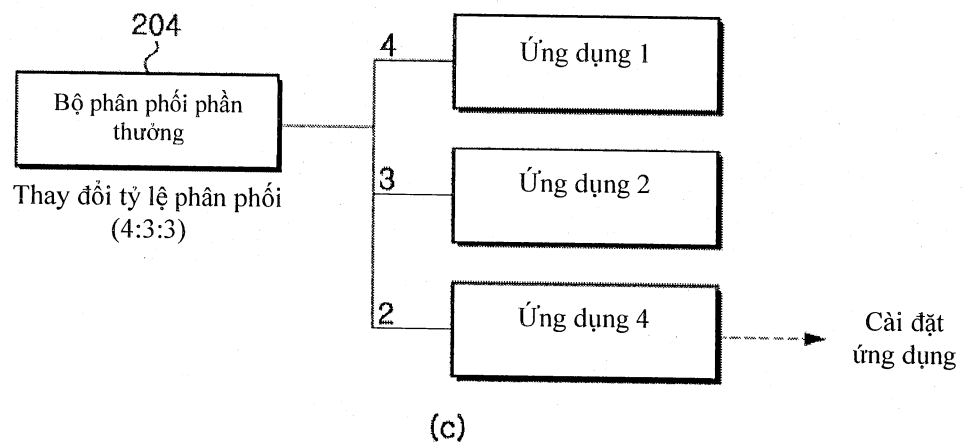
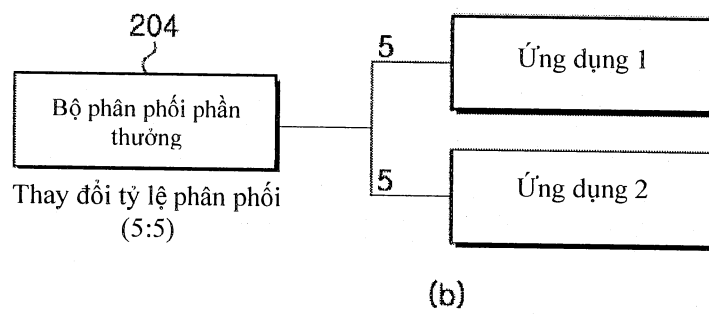
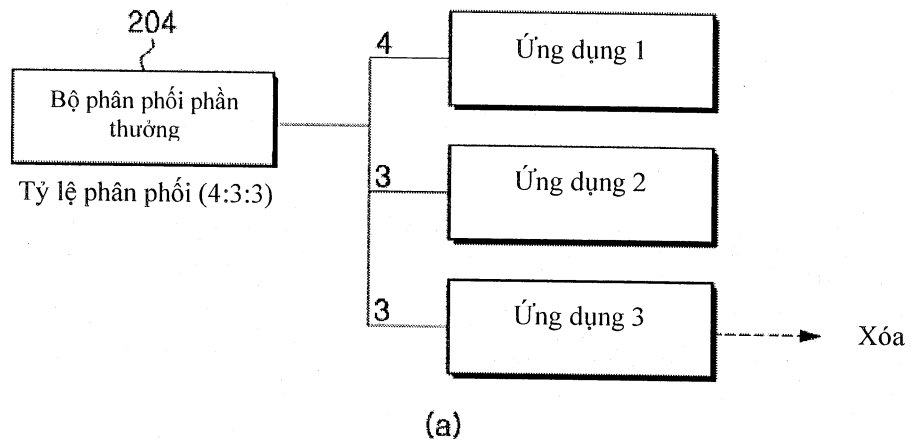


FIG. 13

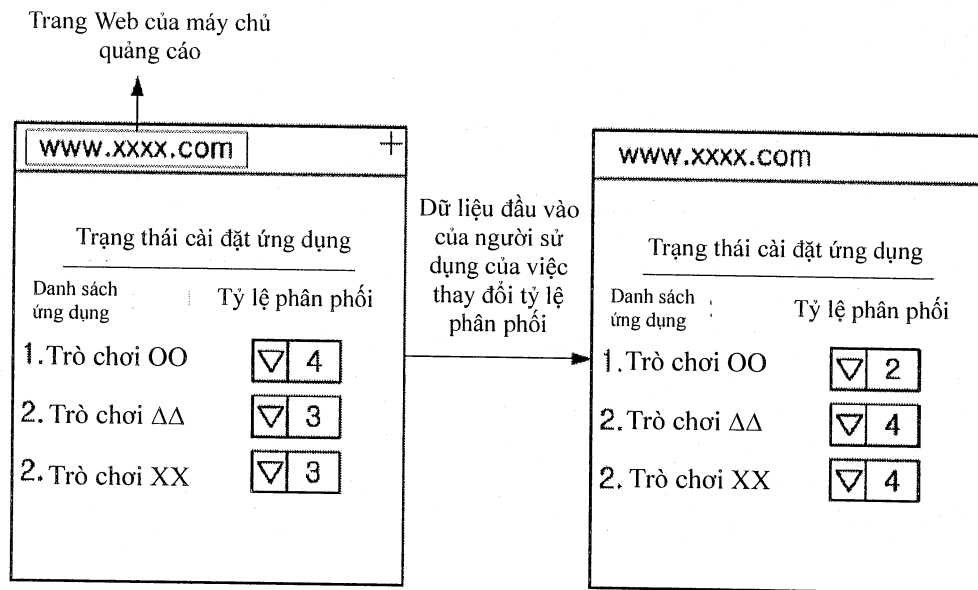


FIG. 14

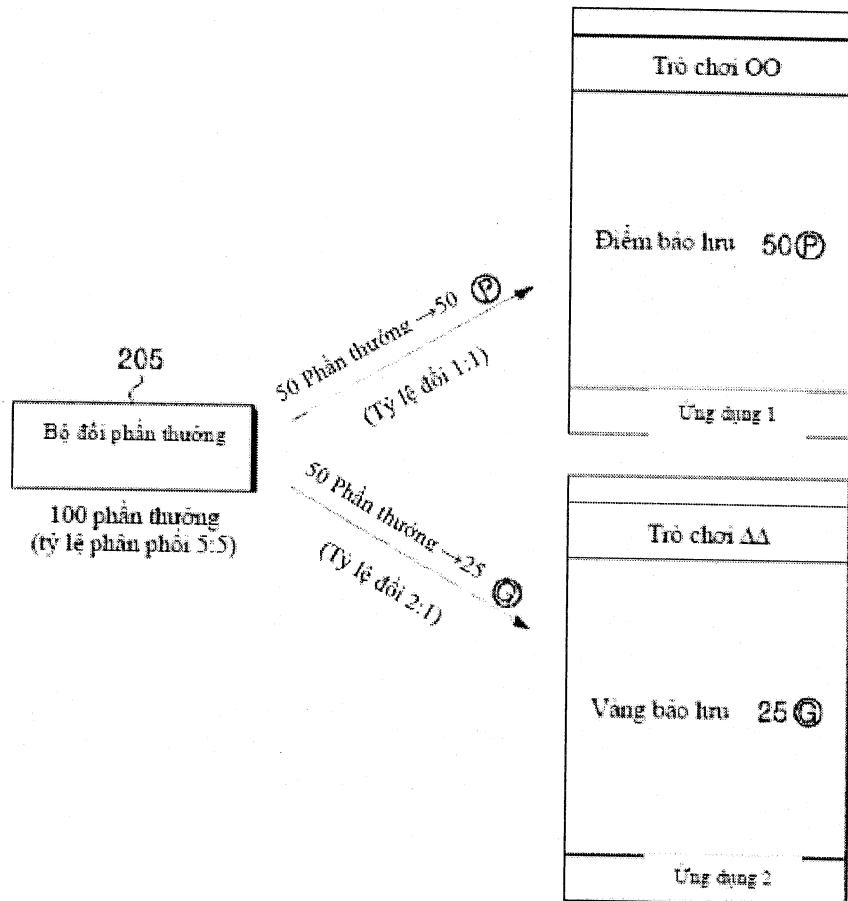


FIG. 15

