



(12)

CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: **a 2016 00815**

(22) Data de depozit: **11/11/2016**

(41) Data publicării cererii:
30/06/2017 BOPI nr. **6/2017**

(71) Solicitant:
• **ELSACO SOLUTIONS S.R.L.**,
STR. CUZA VODĂ NR. 3, BL. M3D,
BOTOȘANI, BT, RO

(72) Inventatori:
• **POPA DORU**, STR. I. PILLAT NR. 9, SC. B,
ET. 3, AP. 6, BOTOȘANI, BT, RO;

• **JITĂRAȘU OVIDIU**,
SAT CATĂMĂREȘTI-DEAL,
COMUNA MIHAI EMINESCU, BT, RO;
• **STRATULAT GELU**, STR. CUZA VODĂ
NR. 2, SC. A, AP. 7, BOTOȘANI, BT, RO;
• **AURSULESEI CORNELIU**,
STR. BUCOVINA NR. 8, SC. A, ET. 3,
AP. 10, BOTOȘANI, BT, RO;
• **POPA DANIEL**,
STR. CRONICAR NECULGE NR. 10,
BOTOȘANI, BT, RO

(54) **METODĂ ȘI SISTEM DE PARTICIPARE INTERACTIVĂ
A SPECTATORILOR LA UN EVENIMENT SPORTIV,
CULTURAL SAU ASEMENEA**

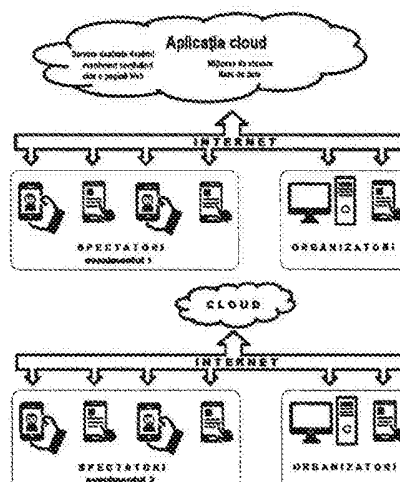
(57) Rezumat:

Invenția se referă la o metodă și un sistem de participare interactivă a spectatorilor la un eveniment sportiv, cultural sau altele asemenea. Sistemul conform invenției cuprinde o pagină web oferind posibilitatea de înregistrare simultană a solicitanților de servicii interactive, pagina web incluzând o multitudine de sub-pagini dedicate fiecărui eveniment înregistrat, fiecare sub-pagină web cuprinzând o multitudine de module predefinite cuprinzând informații statice și dinamice, o aplicație de tip "cloud" incluzând o rețea de comunicație bidirecțională pentru fiecare locație de desfășurare a unui eveniment, prin intermediul căreia oricare dintre spectatori poate comunica, cu ajutorul unui echipament de utilizator propriu, cu organizatorii sau cu alți spectatori, în care aplicația de tip "cloud" include o multitudine de rețele de comunicații bidirecționale și servere dedicate fiecărui eveniment, pentru a permite desfășurarea simultană a unei multitudini de evenimente în locuri diferite, și în care fiecare spectator autentificat pe sub-pagina web are posibilitatea să transmită, într-o perioadă de timp predeterminată, un "selfie" care să certifice prezența spectatorului în locația de desfășurare a evenimentului, sistemul cuprinzând suplimentar mijloace pentru colectarea fotografiilor transmise și mijloace pentru desemnarea unuia sau mai multor câștigători pe baza voturilor electronice ale specta-

torilor, transmise către sub-pagina web a evenimentului, într-o perioadă de timp prestabilită, și mijloace pentru anunțarea câștigătorilor.

Revendicări: 12

Figuri: 1



Cu începerea 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).



48

OFICIUL DE STAT PENTRU INVENȚII ȘI MĂRCI
Cerere de brevet de invenție
Nr. 0 216 0815
Data depozit 11-11-2016

METODĂ ȘI SISTEM DE PARTICIPARE INTERACTIVĂ A SPECTATORILOR LA UN EVENIMENT SPORTIV, CULTURAL SAU ASEMENEA

Descriere

Prezenta invenție se referă la o metodă și un sistem de participare interactivă a spectatorilor la un eveniment sportiv, cultural sau asemenea. Mai precis, prezenta invenție își propune să asigure o metodă și un sistem care să facă interactive aceste evenimente, publicul să devină activ, și anume o „*smart event presence*”, ideile/mesajele unui spectator putând fi recepționate atât de moderatorul evenimentului menționat, cât și de ceilalți spectatori.

Prezența spectatorilor la un eveniment, de exemplu sportiv, reprezintă nu doar o sursă importantă de venituri pentru organizatori, ci și un puternic sprijin moral pentru sportivii gazdă care evoluează în fața propriilor suporter.

Din păcate pentru sportivi, dezvoltarea transmisiilor televizate a condus la reducerea drastică a numărului de spectatori domicili să-și susțină favoriții pe terenul de sport, de exemplu un stadion.

Mai mult decât atât, recente evenimente geo-politice, cum ar fi atentatele teroriste, au determinat organizatorii de evenimente sportive, culturale sau asemenea să adopte măsuri drastice de control al participanților la aceste evenimente, culminând cu măsuri ce impun, de exemplu, prezența pe un stadion cu cel puțin 1 oră înainte de începerea spectacolului. Este de înțeles că toate aceste măsuri contribuie suplimentar la reducerea numărului de spectatori.

În scopul creșterii numărului de spectatori participanți la un eveniment sportiv, cultural sau asemenea, sunt cunoscute deja câteva soluții.

O primă soluție o reprezintă comercializarea de abonamente, care să permită suporterilor să participe la toate meciurile echipei favorite, desfășurate pe teren propriu, la un preț preferențial.

Totuși, această măsură are ca scop recompensarea suporterilor fideli, care oricum ar fi participat la evenimentul sportiv.

Este cunoscută de asemenea o metodă de recompensare a participanților la un eveniment sportiv prin organizarea unei tombole pe baza unui cod înscris pe biletul de intrare la eveniment. Deși eficientă prin captarea atenției spectatorilor în timpul momentelor în care evenimentul sportiv este întrerupt (de exemplu, în pauza meciului), metoda de mai sus implică costuri destul de ridicate prin necesitatea imprimării codurilor menționate pe toate biletele puse în vânzare. În plus, există posibilitatea ca numărul sau numerele extrase la tombolă să nu se regăsească printre cele aflate pe biletele

vândute, și ca urmare tombola să nu aibă nici un câștigător. Acest lucru scade încrederea participanților în corectitudinea concursului. Mai mult, o astfel de metodă nu asigură posibilitatea de interacțiune între spectatori, ci doar o comunicație cvasi-unidirecțională: de la moderator către public.

Alte metode de recompensare a spectatorilor participanți la un eveniment sportiv sunt dezvăluite în documentele US20090100104 și US20070288316.

Sunt cunoscute de asemenea diferite metode și sisteme care facilitează buna desfășurare a conferințelor tematice, prin care lectorul sau lectorii invitați au posibilitatea să interacționeze cu publicul prezent în sală.

Dezavantajele principale ale acestor metode și sisteme cunoscute constau în aceea că nu asigură posibilitatea de a gestiona desfășurarea simultană a mai multor evenimente, cu număr extrem de diferit de participanți, precum și posibilitatea participanților de a putea interacționa facil între ei.

În cadrul conferințelor tematice, este cunoscut faptul că mulți dintre participanți sunt prezenți în principal din dorința de a stabili legături/contacte de afaceri cu alți participanți, și mai puțin datorită subiectelor prezentate în cadrul conferințelor menționate.

Metodele și sistemele menționate mai sus nu asigură mijloacele tehnice care să permită stabilirea facilă a contactelor între participanții având subiecte de interes comun, în special în situația în care aceștia nu se cunosc.

Obiectivul principal al prezentei invenții constă în asigurarea unei metode și a unui sistem care să permită interacțiunea și între spectatorii participanții la un eveniment sportiv, cultural sau asemenea, nu doar între spectatori și organizatorii evenimentului menționat.

Un alt obiectiv al prezentei invenții constă în asigurarea unei metode și a unui sistem adaptate să susțină desfășurarea simultană a mai multor evenimente sportive, culturale sau asemenea, chiar și în situația în care numărul participanților prezenți la fiecare eveniment menționat diferă semnificativ, de la câteva zeci la câteva zeci de mii.

Încă un obiectiv al prezentei invenții este acela de asigura o metodă și un sistem care să poată fi adaptabile facil la tipul de eveniment dorit a fi organizat.

Un obiectiv suplimentar al prezentei invenții constă în asigurarea unei metode și a unui sistem care să asigure o recompensare a unora dintre participanții la un eveniment sportiv, cultural sau asemenea.

Prezenții inventatori au observat, de asemenea, că un număr destul de mare de suporterii vin însoțiți, de exemplu pe un stadion, de prieteni sau rude care, fie nu sunt la fel de interesate de jocul sportiv, fie își pierd răbdarea în momentele când jocul este întrerupt, apelând de fiecare dată la echipamente electronice, de exemplu telefonul mobil, pentru ocuparea timpului.

În acest sens, un alt obiectiv al invenției este acela de a permite persoanelor menționate mai sus să desfășoare o activitate cât mai plăcută și mai reconfortantă pe durata cât spectacolul sportiv este întrerupt și/sau nu a început.

Într-un alt context, prezenții inventatori au remarcat că „*fenomenul selfie*” se manifestă cu precădere în cadrul evenimentelor sportive sau culturale majore, momente în care o multitudine de persoane dorește să-și asocieze portretul cu spectacolul din jur.

Din stadiul tehnicii, de exemplu din documentele US20160125476, WO2016092383 sau WO 2015120380, sunt cunoscute soluții de recompensare a cumpărătorilor unui produs pe baza trimiterii unui *selfie* care să conțină și produsul menționat. Totuși, aceste soluții tehnice sunt îndreptate către stimularea consumului respectivului produs și nu către susținerea interacțiunii/comunicației facile între participanții la un eveniment sportiv, cultural sau asemenea.

Prin urmare, prezenta invenție are de asemenea ca obiectiv interacțiunea/comunicația facilă între spectatori participanți la un eveniment sportiv, cultural sau asemenea, pe baza „*fenomenului selfie*”.

Într-un prim aspect, obiectivele menționate sunt atinse de către o metodă de participare interactivă a spectatorilor la un eveniment sportiv, cultural sau asemenea cuprinzând etapele de:

- asigurare a unei pagini Web oferind posibilitatea de înregistrare simultană a unei multitudini de solicitanți de servicii interactive pentru evenimentele organizate, pagina Web menționată incluzând o multitudine de sub-pagini dedicate fiecărui eveniment înregistrat,

- configurare pe fiecare sub-pagină Web menționată a unei multitudini de module predefinite cuprinzând informații statice și dinamice prin intermediul cărora participanții la eveniment pot comunica cu organizatorii sau cu alți participanți,

- asigurare a unei aplicații *cloud* cuprinzând o rețea de comunicație bidirecțională pentru fiecare locație de desfășurare a unui eveniment sportiv, cultural sau asemenea, înregistrat pe pagina Web menționată, și o multitudine de servere dedicate,

- autentificare a spectatorilor pe sub-pagina Web dedicată evenimentului prin intermediul echipamentului de utilizator,

în care, odată spectatorii autentificați pe sub-pagina Web dedicată evenimentului, metoda cuprinde etapele de:

- invitare a spectatorilor să transmită, într-o perioadă de timp predeterminată, un *selfie* care să certifice prezența spectatorului în locația de desfășurare a evenimentului,

- colectare a fotografiilor transmise și desemnarea unuia sau mai multor câștigători pe baza unui vot electronic al spectatorilor transmis către sub-pagina Web a evenimentului, într-o perioadă de timp prestabilită, și

- anunțare a câștigătorilor.

Într-un exemplu preferat de realizare a metodei conform invenției, etapa de înregistrare pe pagina Web a unui solicitant de servicii interactive pentru un eveniment organizat cuprinde:

- rezervarea unei sub-pagini Web cu denumirea evenimentului organizat;
- furnizarea de informații cu privire la locația, data și ora de desfășurare a evenimentului;
- furnizarea de informații cu privire la numărul de spectatori prognozat pentru care trebuie asigurat accesul simultan la sub-pagina Web dedicată evenimentului;
- confirmarea înregistrării evenimentului și furnizarea unui cont de acces în calitate de organizator.

În mod avantajos, comunicația bidirecțională între spectatori și fiecare sub-pagină Web dedicată sau între mai mulți spectatori are loc cu ajutorul unei rețele wireless sau o rețea GSM/GPRS prevăzută cu parametri de securizare a accesului sau identificare a utilizatorilor.

Într-un exemplu preferat de realizare, multitudinea de module predefinite configurate pe fiecare sub-pagină Web menționată cuprinde cel puțin un modul solicitare selfie de la spectatori furnizând cel puțin informații referitoare la intervalul orar de transmitere a selfie-lor, un modul de vot electronic furnizând informații referitoare cel puțin la intervalul orar de recepționare a voturilor de la spectatori și elementele care vor face obiectul votului, un modul întrebări și răspunsuri, un modul solicitare opinie spectatori având scopul de a îmbunătăți calitatea evenimentului organizat și un modul de chat privat pentru spectatori.

Într-un alt exemplu preferat de realizare, evenimentul sportiv este un meci de fotbal, iar informațiile statice afișate pe sub-pagina Web dedicată evenimentului cuprind informații despre jucătorii celor două echipe, informații despre arbitri, informații despre jucători de rezervă, informații despre echipe, precum și orice alte informații tip Web care au legătură cu evenimentul.

Într-un alt exemplu preferat de realizare, informațiile dinamice cuprind răspunsul la o întrebare afișată de organizatori în acel moment, solicitări de selfie de la spectatori într-un interval de timp dat, informații cu privire la votul electronic, precum și alte tipuri de evenimente dinamice prin care organizatorii interacționează în timp real cu participanții la acel eveniment, prin intermediul sub-paginii Web dedicate evenimentului și a echipamentului de utilizator.

De preferință, cel puțin o parte dintre informațiile menționate sunt afișate pe tabela de marcaj a stadionului unde se desfășoară evenimentul sportiv.

Într-un alt aspect, obiectivele invenției sunt atinse prin intermediul unui sistem de participare interactivă a spectatorilor la un eveniment sportiv, cultural sau asemenea, cuprinzând o pagină Web oferind posibilitatea de înregistrare simultană a unei multitudini de solicitanți de servicii interactive pentru evenimentele organizate, pagina Web menționată incluzând o multitudine de sub-pagini dedicate

fiecărui eveniment înregistrat, fiecare sub-pagină Web menționată cuprinzând o multitudine de module predefinite cuprinzând informații statice și dinamice, o aplicație *cloud* incluzând o rețea de comunicație bidirecțională pentru fiecare locație de desfășurare a unui eveniment sportiv, cultural sau asemenea prin intermediul căreia oricare dintre spectatori poate comunica, prin intermediul unui echipament de utilizator propriu, cu organizatorii sau cu alți spectatori, în care aplicația *cloud* menționată include o multitudine de rețele de comunicații bidirecționale și servere dedicate fiecărui eveniment pentru a permite desfășurarea simultană a unei multitudini de evenimente în locații diferite, și în care fiecare spectator autentificat pe sub-pagina Web menționată are posibilitatea să transmită, într-o perioadă de timp predeterminată, un *selfie* care să certifice prezența spectatorului în locația de desfășurare a evenimentului, sistemul cuprinzând suplimentar mijloace pentru colectarea fotografiilor transmise și mijloace pentru desemnarea unuia sau mai multor câștigători pe baza unui vot electronic al spectatorilor transmis către sub-pagina Web a evenimentului, într-o perioadă de timp prestabilită, și mijloace pentru anunțarea câștigătorilor.

Într-un exemplu preferat de realizare a sistemului conform invenției, rețeaua de comunicație bidirecțională între spectatori și administratorul paginii Web sau între mai mulți spectatori constă într-o rețea wireless sau o rețea GSM/GPRS prevăzută cu parametri de securizare a accesului sau identificare a utilizatorilor.

Într-un alt exemplu preferat de realizare a sistemului conform invenției, multitudinea de module predefinite configurate pe fiecare sub-pagină Web menționată cuprinde cel puțin un modul solicitare selfie de la spectatori furnizând cel puțin informații referitoare la intervalul orar de transmitere a selfie-ilor, un modul de vot electronic furnizând informații referitoare cel puțin la intervalul orar de recepționare a voturilor de la spectatori și elementele care vor face obiectul votului, un modul întrebări și răspunsuri, un modul solicitare opinie spectatori având scopul de a îmbunătăți calitatea evenimentului organizat și un modul de chat privat pentru spectatori.

De preferință, sistemul este dedicat unui meci de fotbal, iar informațiile statice afișate pe pagina web a evenimentului cuprind informații despre jucătorii celor două echipe, informații despre arbitri, informații despre jucătorii de rezervă, informații despre echipe, precum și orice alte informații tip web care au legătură cu evenimentul.

Într-un alt exemplu preferat de realizare, informațiile dinamice cuprind răspunsul la o întrebare afișată de organizatori în acel moment, solicitări de *selfie* de la spectatori într-un interval de timp dat, informații cu privire la votul electronic, precum și alte tipuri de evenimente dinamice prin care organizatorii interacționează în timp real cu participanții la acel eveniment, prin intermediul paginii Web a evenimentului și a echipamentului de utilizator.

Într-un alt exemplu preferat de realizare, informațiile menționate sunt afișate pe tabela de marcaj a stadionului unde se desfășoară evenimentul sportiv.

Avantajele invenției sunt evidente. Aplicația *cloud* utilizată în conformitate cu prezenta invenția include un număr de servere, capacități de stocare și bandă Internet corespunzătoare fiecărui eveniment funcție de numărul participanților și facilitățile de comunicație media alocate evenimentului. În acest fel este asigurat fluxul de date de bună calitate cu fiecare dintre participanții la un eveniment, și mai mult decât atât posibilitatea de a susține simultan desfășurarea mai multor evenimente având un număr de participanți extrem de diferit. Doar cu titlu de exemplu, invenția asigură posibilitatea desfășurării simultane a unui eveniment tip meci de fotbal cu un număr de spectatori de ordinul zecilor de mii și a unei conferințe având doar câțiva zeci de participanți, indiferent dacă cele două evenimente se desfășoară într-o aceeași locație, sau în locații complet diferite. În plus, pentru fiecare eveniment în parte, organizatorul are la dispoziție o serie de module predefinite care combinate pot asigura o configurare particulară a modalității de interacțiune cu participanții la evenimentul menționat, fără nici un fel de interferență între două sau mai multe evenimente desfășurate simultan. În plus, participanții la eveniment pot interacționa cu organizatorii prin adresarea de întrebări și pot discuta prin chat privat cu alți spectatori prezenți la eveniment.

Mai mult, comunicația bidirecțională asigurată între spectatori și organizatori sau între spectatori participanți la eveniment conferă un caracter interactiv evenimentului, astfel încât perioadele inactive, de dinaintea spectacolului sau din pauza/pauzele acestuia, pot fi depășite cu ușurință. În plus, pentru spectatorii/suporterii mai puțin fideli evenimentului în desfășurare, invenția asigură un mijloc extrem de eficient de ocupare a timpului și posibila recompensare pentru participarea la eveniment. Utilizarea „*fenomenului selfie*” drept mijloc de recompensare a spectatorilor va aduce cu siguranță un plus de participanți de sex feminin la un eveniment sportiv, de exemplu un meci de fotbal, unde spectatorii de sex masculin erau majoritari. Nu în ultimul rând, interacțiunea spectatorilor cu sub-pagina Web dedicată evenimentului facilitează transmiterea de informații utile, într-un volum incomparabil mai mare decât cele posibile în formatul tipărit. Suplimentar, informațiile afișate sunt apoi stocate și pot fi accesate ulterior, eventual pe baza unui cod de utilizator și parolă.

Alte obiective, caracteristici și avantaje ale prezentei invenții vor deveni mai clare din lecturarea descrierii detaliate care urmează, prezentată în legătură cu figura anexată, a unui exemplu ilustrativ, dar nelimitativ de realizare a invenției.

Figura 1 prezintă o vedere schematică a sistemului, conform prezentei invenții, ce asigură participarea interactivă a spectatorilor la un eveniment sportiv, cultural sau asemenea, sistemul susținând derularea simultană a mai multor evenimente cu număr de participanți diferiți, evenimente desfășurate în aceeași locație sau în locații diferite.

Metoda de participare interactivă a spectatorilor la un eveniment, în conformitate cu prezenta invenție, va fi descrisă în legătură cu un spectacol sportiv, de exemplu un meci de fotbal, desfășurat în paralel cu o conferință tematică. Este înțeles însă că exemplul prezentat în cele ce urmează are doar un caracter ilustrativ și nu limitativ, și că metoda conform prezentei invenții poate fi aplicată la orice alt tip eveniment sportiv și/sau cultural sau asemenea.

În esență, metoda conform invenției cuprinde crearea unei pagini Web centrale (de exemplu: www.smarteventpresence.com) unde este găzduită aplicația ce stă la baza prezentei invenții. Unul sau mai mulți organizatori de evenimente sportive, culturale sau asemenea își poate rezerva la adresa menționată un „*smart event*” în datele și intervalele orare pre-stabilite, menționând condițiile de desfășurare a evenimentului, respectiv locația, numărul estimat de spectatori și regia după care doresc să se desfășoare interacțiunea între spectatori și organizatori respectiv între spectatori. Odată confirmate rezervările, metoda conform prezentei invenții cuprinde etapa de alocare a unei sub-pagini Web proprii evenimentului. Într-un exemplu pur ilustrativ, clubul de fotbal FC Botoșani va avea alocată sub-pagina: www.smarteventpresence.com/fcbotosani/. De preferință, fiecare eveniment are o sub-pagina Web cu o denumire aleasă de organizatorul înregistrat, de exemplu pentru evenimentul meci de fotbal FC Botosani - CSM Iași din luna noiembrie 2016: www.smarteventpresence.com/fcbotosani/bt-is-nov2016/.

Organizatorul unui eveniment care dorește să folosească facilitățile oferite de prezenta invenție procedează în felul următor:

De exemplu, cu 24 ore înainte de începerea evenimentului va solicita rezervarea sub-paginii Web dedicate evenimentului programat. Datele necesare rezervării evenimentului pot fi, de exemplu:

- denumirea evenimentului (în exemplu de mai sus cu organizator clubul FC Botoșani, numele evenimentului pentru care clubul va solicita rezervarea este: **bt-is-nov2016**),
- tipul evenimentului: sportiv (fotbal), cultural, politic, întrunire, curs, etc.,
- data și ora de începere a evenimentului, data și ora când se termină evenimentul,
- numărul estimat de spectatori pentru care este necesar să se asigure accesul simultan la sub-pagina Web a evenimentului,

Din partea responsabililor care gestionează pagina Web, solicitantul va primi o confirmare, împreună cu un cont de acces pentru evenimentul respectiv în calitate de organizator.

Funcție de tipul de eveniment selectat, organizatorul va avea acces la un anumit set de module predefinite pentru organizarea regiei evenimentului. Exemple de astfel de module pot fi:

- un modul solicitare selfie de la spectatori. Acest modul va avea: tema selfie (exemplu: cel mai simpatic fan, tatăl și fiul, cea mai frumoasă suporteră, etc.), data și ora începerii, data și ora limită pentru recepționarea selfie-unilor, data și ora pentru afișarea rezultatelor votului, etc.

- modulul de votare. Acest modul va avea: subiectul votului, data și ora începerii, introducerea elementelor care vor face obiectul votului, data și ora limită pentru recepționarea votului de la spectatori, selectarea modului de prezentare a rezultatului, data și ora pentru afișarea rezultatului;

- modulul întrebări și răspunsuri. Acest modul va solicita organizatorilor să definească: setul de întrebări, pentru fiecare întrebare o selecție de răspunsuri, adică răspunsuri corecte și răspunsuri greșite, precizarea la fiecare răspuns dacă este corect sau greșit, data și ora de începere a concursului, data și ora de sfârșit a concursului, data și ora pentru afișarea rezultatelor,

- modulul solicitare opinie spectatori. Acest modul are rolul de a colecta sugestiile de la spectatori în scopul îmbunătățirii calității evenimentului. Sunt incluse data și ora de start, data și ora de stop,

- modulul de chat privat pentru spectatori. Acest modul are rolul de a facilita cunoașterea spectatorilor între ei. Sunt incluse data și ora de start, solicitare date spectator: selfie, date personale pe care spectatorul este de acord să le facă publice (nume, vârstă, hobby, domeniul de interes, etc.), data și ora stop.

În conformitate cu invenția, metoda cuprinde suplimentar o etapă de asigurare a unei aplicații *cloud* incluzând o rețea de comunicație bidirecțională pentru fiecare locație de desfășurare a unui eveniment, respectiv în zona stadionului pe care se desfășoară meciul de fotbal și în sala în care se desfășoară conferința. Rețelele de comunicație bidirecționale preferate sunt rețelele wireless sau GSM/GPRS prevăzute cu parametri de securizare a accesului sau identificare a utilizatorilor. Doar cu titlu exemplificativ, poate fi utilizat sistemul de verificare dezvăluit în documentul US 2016249212.

Prin intermediul rețelilor de comunicație menționate, oricare dintre participanții la eveniment poate comunica, prin intermediul unui echipament de utilizator propriu, cu un server dedicat evenimentului, găzduit de aplicația *cloud*, sau cu alți spectatori. În contextul prezentei invenției, prin echipament de utilizator se înțelege, într-o manieră preferată, dar nelimitativă, un telefon inteligent capabil să ofere utilizatorului posibilitatea de a comunica pe rețeaua menționată.

Metoda conform invenției cuprinde configurarea pe fiecare sub-pagină Web menționată a unei multitudini de informații pentru fiecare eveniment în parte, informații găzduite pe serverul dedicat menționat, și prin intermediul cărora participanții la eveniment pot comunica cu organizatorii sau cu alți spectatori,

Informațiile menționate sunt informații statice (ca pe orice pagina Web, și anume informații utile referitoare la eveniment) și informații dinamice (și anume informații prin care organizatorii comunică bidirecțional cu participanții la eveniment). Într-o manieră preferată, pagina Web conține și informații de tip chat privat.

În felul acesta, pe sub-pagina Web dedicată evenimentului și afișată pe telefonul inteligent, utilizatorul va avea posibilitatea să ia parte activ la eveniment prin răspunsurile pe care le dă la informațiile dinamice propuse de organizatori.

Informațiile statice menționate sunt informații standard ca la toate paginile Web, informații organizate în menu-uri și submenu-uri prin care sunt puse la dispoziția participanților la eveniment diverse informații referitoare la acel eveniment și/sau la personalitățile care contribuie la realizarea evenimentului. Toate materialele de informare pentru evenimente care erau până acum tipărite pot să fie afișate pe această sub-pagina Web ca informații statice. În felul acesta, prezentarea evenimentului poate fi cu mult mai cuprinzătoare, oferind pagini cu informații sau link-uri către pagini cu informații relevante pentru eveniment.

Exemplele nelimitative de informații statice pentru un meci de fotbal cuprind:

- jucătorii titulari de la cele 2 formații (nume, vârsta, link-uri către paginile Web ale fotbaliștilor pentru mai multe detalii, formula probabilă de așezare în teren, etc.),
- jucătorii de rezervă de la cele 2 formații (nume, vârsta, link-uri către paginile Web ale fotbaliștilor pentru mai multe detalii, postul pe care evoluează, etc.),
- nume arbitri, vârsta, localitatea (eventual link-uri către paginile lor Web),
- informații despre echipe (prezentări ale evoluțiilor din etapele precedente, date de ultimă oră despre fotbaliști, declarații de la oficialii echipelor, poziții în clasament, informații statistice despre jucători și echipe, etc.),
- orice alte informații tip Web care au legătură cu evenimentul și pe care organizatorii se decid să le pună pe pagina Web a evenimentului (informație scrisă, imagine, film, audio, etc.)

Referitor la informațiile dinamice găzduite de pagina Web menționată, acestea sunt pregătite în avans de către organizatori. Există o regie a acestor informații dinamice, care vor fi afișate pe pagina Web a evenimentului, regia fiind executată de către personalul autorizat de la organizatori.

Exemplele nelimitative de informații dinamice cuprind:

- răspunsul la o întrebare afișată de organizatori în acel moment,
- un sistem de vot electronic pe o temă propusă de organizatori în acel moment,
- întrebări de la spectatori relativ la o temă propusă de organizatori în acel moment,
- solicitări de *selfie* de la spectatori într-un interval de timp fixat de organizatori,
- alte tipuri de evenimente dinamice prin care organizatorii interacționează în timp real cu participanții la acel eveniment, prin intermediul paginii Web a evenimentului și telefonul inteligent din dotarea spectatorilor.

Informațiile tip chat privat vor fi activate la evenimentele la care organizatorii consideră că se pretează (de exemplu, conferințe, cursuri, etc.). Folosind informațiile de tip chat privat publicul prezent la

conferință se poate autentifica și se pot stabili comunicații tip chat privat prin care doi oameni din audiență se pot cunoaște, dacă sunt ambii de acord pe baza unor teme comune de discuții. Așa cum a fost menționat mai sus, prin intermediul prezentei invenții este posibil ca participanții prezenți la o conferință să stabilească legături/contacte de afaceri, de exemplu, cu alți participanți.

Într-o altă etapă, metoda conform prezentei invenții asigură autentificarea spectatorilor pe sub-pagina Web dedicată, prin intermediul echipamentului de utilizator, de exemplu un telefon inteligent. Odată autentificat pe sub-pagina Web dedicată evenimentului, spectatorii sunt invitați să transmită, într-o perioadă de timp predeterminată, un *selfie* care să certifice prezența spectatorului în locația de desfășurare a evenimentului.

În contextul prezentei invenții, expresiile „*fenomen selfie*” și „*selfie*” sunt folosite într-o manieră interschimbabilă și semnifică o fotografie pe care o persoana și-o face sieși, în mod obișnuit cu un smartphone și care este distribuită pe Internet.

Metoda conform prezentei invenții include de asemenea etapa de colectare a fotografiilor transmise de către spectatori și/sau participanți la conferință. În continuare, metoda include desemnarea unuia sau mai multor câștigători pe baza unor criterii prestabilite sau a unei selecții aleatoare și anunțarea câștigătorilor.

Varianta preferată privind selecția câștigătorilor constă în invitarea spectatorilor prezenți la eveniment, să voteze electronic pe sub-pagina Web a evenimentului, într-o perioadă de timp prestabilită.

Sistemul electronic de vot poate fi selectat, de exemplu, dintre soluțiile dezvoltate în documentele GB 2533067 sau CA 2937679.

În situația exemplificativă în care unul dintre evenimente este un meci de fotbal, informațiile menționate sunt afișate pe tabela de marcaj a stadionului unde se desfășoară evenimentul sportiv.

În conformitate cu prezenta invenția, metoda menționată mai sus este implementată prin intermediul unui sistem ce asigură participarea interactivă a spectatorilor la un eveniment sportiv, cultural sau asemenea, care cuprinde o aplicație *cloud* incluzând o rețea de comunicație bidirecțională pentru fiecare locație de desfășurare a unui eveniment sportiv, cultural sau asemenea prin intermediul căreia oricare dintre spectatori poate comunica, prin intermediul unui echipament de utilizator propriu, cu un server dedicat fiecărui eveniment aparținând aplicației *cloud* sau cu alți spectatori.

Așa cum a fost menționat, rețelele de comunicație bidirecționale preferate sunt rețelele wireless sau GSM/GPRS prevăzute cu parametri de securizare a accesului sau identificare a utilizatorilor.

Aplicația *cloud* include o multitudine de servere, capacități de stocare și rețele de comunicație capabile să deservească simultan o multitudine de evenimente. Fiecare spectator având un echipament de utilizator, de exemplu un telefon inteligent se poate autentifica pe sub-pagina Web dedicată

evenimentului, spectatori autentificați fiind invitați să transmită, într-o perioadă de timp predeterminată, un *selfie* care să certifice prezența spectatorului în locația de desfășurare a evenimentului.

Sistemul conform invenției cuprinde de asemenea mijloace pentru stocarea fotografiilor transmise și mijloace pentru desemnarea unuia sau mai multor câștigători pe baza unor criterii prestabilite sau a unei selecții aleatoare și anunțarea câștigătorilor. Mijloacele de stocare a fotografiilor constau în una sau mai multe baze de date dedicate evenimentelor menționate, în sine cunoscute.

Obiectele prezentei invenții au fost descris aici cu referire la exemplele preferate de realizare a acestora. Este înțeles că pot exista alte exemple de realizare asociabile la același concept inventiv, toate încadrându-se în interiorul scopului protecției definit de revendicările prezentate în cele ce urmează.

REVENDICĂRI

1. Metodă de participare interactivă a spectatorilor la un eveniment sportiv, cultural sau asemenea cuprinzând etapele de:

- asigurare a unei pagini Web oferind posibilitatea de înregistrare simultană a unei mulțitudini de solicitanți de servicii interactive pentru evenimentele organizate, pagina Web menționată incluzând o mulțitudine de sub-pagini dedicate fiecărui eveniment înregistrat,

- configurare pe fiecare sub-pagină Web menționată a unei mulțitudini de module predefinite cuprinzând informații statice și dinamice prin intermediul cărora participanții la eveniment pot comunica cu organizatori sau cu alți participanți,

- asigurare a unei aplicații *cloud* cuprinzând o rețea de comunicație bidirecțională pentru fiecare locație de desfășurare a unui eveniment sportiv, cultural sau asemenea, înregistrat pe pagina Web menționată, și o mulțitudine de servere dedicate,

- autentificare a spectatorilor pe sub-pagina Web dedicată evenimentului prin intermediul echipamentului de utilizator,

în care, odată spectatorii autentificați pe sub-pagina Web dedicată evenimentului, metoda cuprinde etapele de:

- invitare a spectatorilor să transmită, într-o perioadă de timp predeterminată, un *selfie* care să certifice prezența spectatorului în locația de desfășurare a evenimentului,

- colectare a fotografiilor transmise și desemnarea unuia sau mai multor câștigători pe baza unui vot electronic al spectatorilor transmis către sub-pagina Web a evenimentului, într-o perioadă de timp prestabilă, și

- anunțare a câștigătorilor.

2. Metodă conform revendicării 1, **caracterizată prin aceea că** etapa de înregistrare pe pagina Web a unui solicitant de servicii interactive pentru un eveniment organizat cuprinde:

- rezervarea unei sub-pagini Web cu denumirea evenimentului organizat;

- furnizarea de informații cu privire la locația, data și ora de desfășurare a evenimentului;

- furnizarea de informații cu privire la numărul de spectatori prognozat pentru care trebuie asigurat accesul simultan la sub-pagina Web dedicată evenimentului;

- confirmarea înregistrării evenimentului și furnizarea unui cont de acces în calitate de organizator.

3. Metodă conform revendicării 1, **caracterizată prin aceea că** comunicația bidirecțională între spectatori și fiecare sub-pagină Web dedicată sau între mai mulți spectatori are loc cu ajutorul unei rețele wireless sau o rețea GSM/GPRS prevăzută cu parametri de securizare a accesului sau identificare a utilizatorilor.

4. Metodă conform revendicării 1, **caracterizată prin aceea că** multitudinea de module predefinite configurate pe fiecare sub-pagină Web menționată cuprinde cel puțin un modul solicitare selfie de la spectatori furnizând cel puțin informații referitoare la intervalul orar de transmitere a selfie-lor, un modul de vot electronic furnizând informații referitoare cel puțin la intervalul orar de recepționare a voturilor de la spectatori și elementele care vor face obiectul votului, un modul întrebări și răspunsuri, un modul solicitare opinie spectatori având scopul de a îmbunătăți calitatea evenimentului organizat și un modul de chat privat pentru spectatori.

5. Metodă conform oricăreia dintre revendicările precedente, **caracterizată prin aceea că** evenimentul sportiv este un meci de fotbal, iar informațiile statice afișate pe sub-pagina Web dedicată evenimentului cuprind informații despre jucătorii celor două echipe, informații despre arbitri, informații despre jucătorii de rezervă, informații despre echipe, precum și orice alte informații tip Web care au legătură cu evenimentul.

6. Metodă conform revendicării 1, **caracterizată prin aceea că** informațiile dinamice cuprind răspunsul la o întrebare afișată de organizatori în acel moment, solicitări de selfie de la spectatori într-un interval de timp dat, informații cu privire la votul electronic, precum și alte tipuri de evenimente dinamice prin care organizatorii interacționează în timp real cu participanții la acel eveniment, prin intermediul sub-paginii Web dedicate evenimentului și a echipamentului de utilizator.

7. Metodă conform oricăreia dintre revendicările 5 sau 6, **caracterizată prin aceea că** cel puțin o parte dintre informațiile menționate sunt afișate pe tabela de marcaj a stadionului unde se desfășoară evenimentul sportiv.

8. Sistem de participare interactivă a spectatorilor la un eveniment sportiv, cultural sau asemenea, cuprinzând o pagină Web oferind posibilitatea de înregistrare simultană a unei multitudini de solicitanți de servicii interactive pentru evenimentele organizate, pagina Web menționată incluzând o multitudine de sub-pagini dedicate fiecărui eveniment înregistrat, fiecare sub-pagină Web menționată

cuprinzând o multitudine de module predefinite cuprinzând informații statice și dinamice, o aplicație *cloud* incluzând o rețea de comunicație bidirecțională pentru fiecare locație de desfășurare a unui eveniment sportiv, cultural sau asemenea prin intermediul căreia oricare dintre spectatori poate comunica, prin intermediul unui echipament de utilizator propriu, cu organizatorii sau cu alți spectatori, în care aplicația *cloud* menționată include o multitudine de rețele de comunicații bidirecționale și servere dedicate fiecărui eveniment pentru a permite desfășurarea simultană a unei multitudini de evenimente în locații diferite, și în care fiecare spectator autentificat pe sub-pagina Web menționată are posibilitatea să transmită, într-o perioadă de timp predeterminată, un *selfie* care să certifice prezența spectatorului în locația de desfășurare a evenimentului, sistemul cuprinzând suplimentar mijloace pentru colectarea fotografiilor transmise și mijloace pentru desemnarea unuia sau mai multor câștigători pe baza unui vot electronic al spectatorilor transmis către sub-pagina Web a evenimentului, într-o perioadă de timp prestabilită, și mijloace pentru anunțarea câștigătorilor.

9. Sistemul conform revendicării 7, **caracterizat prin aceea că** rețeaua de comunicație bidirecțională între spectatorii și administratorul paginii Web sau între mai mulți spectatori constă într-o rețea wireless sau o rețea GSM/GPRS prevăzută cu parametri de securizare a accesului sau identificare a utilizatorilor.

10. Sistemul conform revendicării 7, **caracterizat prin aceea că** multitudine de module predefinite configurate pe fiecare sub-pagină Web menționată cuprinde cel puțin un modul solicitare selfie de la spectatori furnizând cel puțin informații referitoare la intervalul orar de transmitere a selfie-ilor, un modul de vot electronic furnizând informații referitoare cel puțin la intervalul orar de recepționare a voturilor de la spectatori și elementele care vor face obiectul votului, un modul întrebări și răspunsuri, un modul solicitare opinie spectatori având scopul de a îmbunătăți calitatea evenimentului organizat și un modul de chat privat pentru spectatori.

11. Sistemul conform revendicării 7, **caracterizat prin aceea că** mijloacele pentru colectarea pozelor transmise constau într-o bază de date găzduită pe un server dedicat evenimentului menționat.

12. Sistemul conform revendicării 7, **caracterizat prin aceea că** evenimentul menționat este un meci de fotbal, iar mijloace pentru anunțarea câștigătorilor constau în tabela de marcaj a stadionului unde se desfășoară meciul de fotbal.

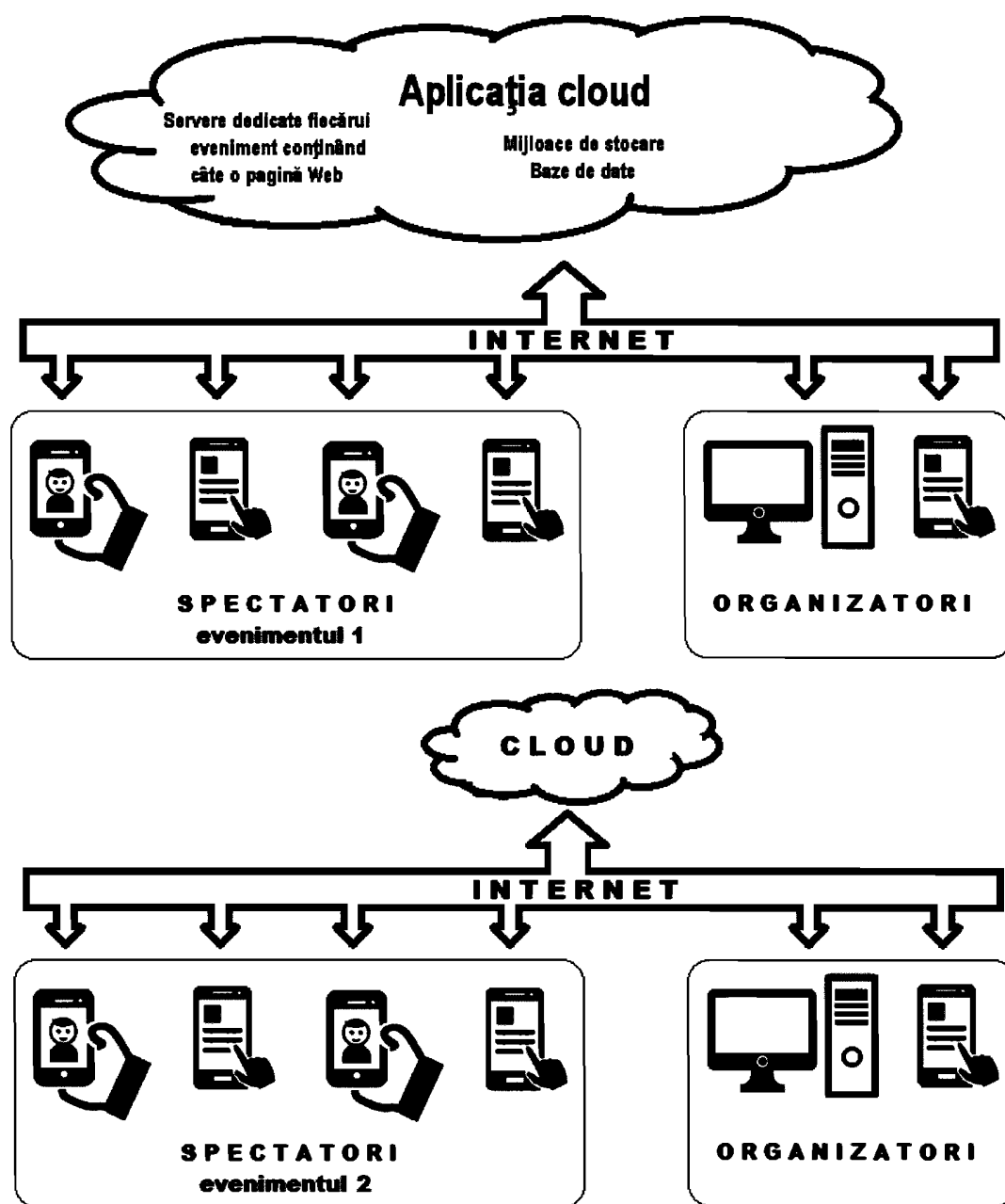


Figura 1