



(21)申請案號：098101689

(22)申請日：中華民國 98 (2009) 年 01 月 16 日

(51)Int. Cl. : **G01C21/34 (2006.01)****G08G1/065 (2006.01)**

(30)優先權：2008/02/19 美國

12/033,652

(71)申請人：微軟公司 (美國) MICROSOFT CORPORATION (US)

美國

(72)發明人：塔緒芙伊凡 J TASHEV, IVAN J. (BG)；考克庫伊特傑佛瑞 D COUCKUYT, JEFFREY D. (CA)；克姆約翰 C KRUMM, JOHN C. (US)；帕那巴克羅斯頓 PANABAKER, RUSTON (CA)；薛爾特茲爾麥可李維斯 SELTZER, MICHAEL LEWIS (US)；布萊克尼爾 W BLACK, NEIL W. (US)

(74)代理人：蔡坤財；李世章

(56)參考文獻：

TW 200503520A

US 6571216B1

US 2001/0037271A1

US 2005/0132024A1

US 2006/0129313A1

審查人員：施孝欣

申請專利範圍項數：17 項 圖式數：10 共 44 頁

(54)名稱

用於路徑之獎勵提升的系統及方法

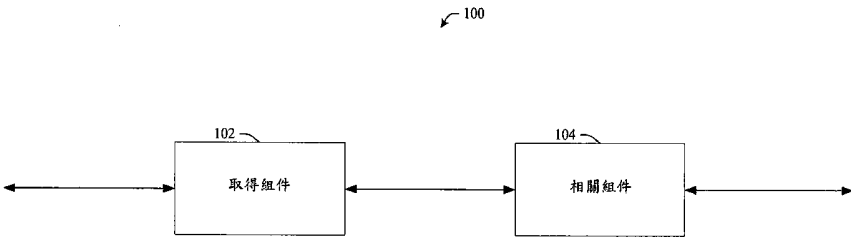
SYSTEM AND METHOD FOR ROUTE REWARD AUGMENTATION

(57)摘要

對於一使用者可提供不同的動機給該使用者來採取不同的路徑。關於一使用者之特定狀況的資訊可被收集，且一獎勵可相關於一路徑。一使用者可以輸入一想要的目的地，並可採取不同的路徑，其中該等路徑具有多種特性。該路徑可被分析，並可做出決定那些路徑可相關於使用者採取一特定路徑。通常不同的公司可供應獎勵，使得該使用者行經通過他們的廣告或停留在他們的商店。

Different incentives can be provided to a user for the user to take different routes. Information related to a user's specific situation can be gathered and a reward can be associated with a route. A user can input an intended destination and different routes can be taken, where the routes have various characteristics. The route can be analyzed and a determination can be made as to what routes can be associated with a user taking a particular route. Commonly, different companies can supply rewards such that the user travels past their advertisement or makes a stop at their store.

- 100 . . . 系統
- 102 . . . 取得組件
- 104 . . . 相關組件



第 1 圖

六、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

本發明概略關於流量路徑化，特別是獎勵一使用者採取一特定路徑。

【先前技術】

電腦驅動的路徑規劃應用被用來輔助使用者定位出地標，像是特定建築物、地址等等。此外，在數個既有的商業應用中，使用者可以改變一縮放位準，藉此在當一地圖的縮放位準改變時可以改變內容及細節。例如，當一使用者拉近到一特定位置上時，可提供細節給該使用者，像是當地道路的名稱、警察局及消防隊的識別及位置、公共服務之識別及位置，像是圖書館、博物館等等。當拉遠時，該使用者可以收集來自該地圖之資訊，像是在一市政局、州/縣、及/或國家內地標的位置，主要高速公路之地標附近，一特定城市之地標附近等等。

再者，習用的電腦實施的地圖應用時常包括路徑規劃應用，其可用於提供使用者不同位置之間的指引。根據一範例，一使用者可提供一路徑規劃應用，其具有一旅行的起點與旅行的終點(即開始及終止地址)。該路徑規劃應用可以包括或利用道路及交會點之表示，及一或多個演算法來輸出一建議的旅行路徑。這些演算法可根據使用者選擇的參數來輸出路徑。例如，一商務路徑規劃應用可以包括一點選盒，其使得一使用者可指定她想要避開高速公路。類似地，一使用者可以通知該路徑規劃應用她想要在最短的路徑上行進，或在耗費最少時間(其

有底層的演算法所決定)的路徑上行進。在過去數年中，已經有更多人更加地依賴路徑規劃應用來輔助他們從定位朋友家或規劃跨國道路行程的任何事。

【發明內容】

以下將揭示本發明之簡短內容，藉以提供對本發明一些態樣的基本瞭解。此內容並非本發明的廣泛概述。其並非是要識別本發明的關鍵或重要元件，也並非要描述本發明的範疇。唯一的目的係要以一簡化的型式做為一序言來揭示本發明一些觀念，而更為詳細的說明將在稍後揭示。

利用所揭示的發明，一使用者可被提供特定的動機來沿著某個路徑行進，或沿著該路徑執行一動作。該路徑可就使用者歷史來分析，且可決定一獎勵而有可能說服一使用者採取該路徑/動作。一取得組件收集多種大量資訊，其範圍由可利用的路徑到該使用者之情境特性。一獎勵可相關於該路徑來決定，並呈現給該使用者。該使用者的行為可被監視，以決定她是否依照設定的條件，且因此可給與該獎勵。通常該獎勵可結合廣告，使得如果一使用者行駛過一長路徑，並通過一廣告時，她將被獎勵(例如一被廣告機構的折價券折扣)。

初始時，路徑資訊、獎勵資料、內容細節等等可由多個來源收集。該等收集的材料由相關於採取某些路徑之可能的獎勵做分析。一獎勵及一路徑可基於該分析的結果來選擇並相關在一起，使得如果該使用者採取該路徑，則她接收該獎勵。該使用者可被通知該路徑及獎勵，該使用者之動作被監視來決定是否依照該路徑。如果該

使用者依照該路徑，則該獎勵被指定給該使用者，並可提供一通知已成功地完成獎勵條件。

以下的說明及附屬圖式提出本發明之某些例示性態樣。但是這些態樣只是代表可以利用本發明之原理的多種方式當中的一些方式。本發明的其它好處及創新特徵將可配合該等圖式由以下本發明的實施方式來更加瞭解。

【實施方式】

現在將參考圖式說明所主張的標的，其中類似的參照編號用於參照到所有類似的元件。在以下的說明中，為了解釋起見，提出許多特定細節，藉以提供對於所主張標的之完整瞭解。但是顯然所主張的標的可以不使用這些特定細節來實施。在其它例證中，熟知的結構及裝置以區塊圖形式顯示，藉此用於說明所主張的標的。

如本申請案中所使用的術語「組件」、「模組」、「系統」、「介面」或類似者概略係要代表一電腦相關的實體，其可為硬體、硬體及軟體的組合、軟體或執行中的軟體。例如，一組件可為(但不限於)在一處理器上執行的一程序、一處理器、一物件、一可執行檔、一執行緒、一程式及/或一電腦。藉由例示，在一控制器上執行的一應用與該控制器可為一組件。一或多個組件可存在於一程序及/或一執行緒之中，且一組件可位在一電腦上及/或分散在兩個以上的電腦之間。在另一範例中，一介面可包括I/O組件以及相關的處理器、應用及/或API組件。

如此處所使用之術語「推論」概略代表關於推理的程序，或該系統、環境及/或使用者之推論狀態，其來自

透過事件及/或資料捕捉的一組觀察。推論可用於識別一特定內容或動作，或可產生例如對於狀態的一機率分佈。該推論可為機率性，即基於考慮資料及事件而在有興趣的狀態當中運算一機率分佈。推論亦可稱為用於自一組事件及/或資料構成較高階事件的技術。這種推論造成自一組觀察的事件及/或儲存的事件資料建構新的事件或動作，不論該等事件是否關聯於暫時的鄰近性，且是否該等事件及資料來自一或數個事件及資料來源。

再者，所主張的標的可以實施成一方法、裝置、或使用標準程式化製造的商品，及/或工程化技術來製造軟體、韌體、硬體或其任何組合，以控制一電腦來實施所揭示的標的。在此處所使用的術語「製造商品」係要涵蓋可由任何電腦可讀取裝置、載具或媒體所存取之電腦程式。例如，電腦可讀取媒體可包括但不限於磁性儲存裝置(例如硬碟機、軟碟機、磁帶...)、光碟片(如光碟(CD, "Compact disk")、數位多功能碟片(DVD, "Digital versatile disk")...)、智慧卡、及快閃記憶體裝置(例如卡、棒、鍵裝置...)。此外，必須瞭解到一載波可用於承載電腦可讀取電子資料，像是那些用於傳送及接收電子郵件，或用於存取一網路，像是網際網路或一區域網路(LAN, "Local area network")。當然，本技藝專業人士將可瞭解到在不背離所主張之標的之範疇或精神下可對此組態進行多種修正。

再者，在此處使用的用語「示例性」係代表做為一範例、實例或例示。在此所述之任何態樣或設計做為「示例性」者並不需要被視為比其它態樣或設計要較佳或較有利。而是使用用語示例性係要以具體的方式來揭示觀

念。如在本申請書中所採用的術語「或」係要代表一包含式「或」而非一排除式「或」。也就是說，除非另有指明或由內容清楚可知，「X 使用 A 或 B」係要代表任何一種自然的包含式排列。也就是說，如果 X 使用 A；X 使用 B；或 X 同時使用 A 及 B，則「X 使用 A 或 B」在任何前述的實例中皆可滿足。此外，在本申請書中以及附屬申請專利範圍使用的冠詞「a」及「an」必須一般性地視為代表「一或多個」，除非另有指明或由內容清楚指出係為一單一型式。可瞭解到在整個本發明中參照的決定或推論可透過使用人工智慧技術來實施。

現在請參照第 1 圖，揭示一範例性系統 100，用於相關一獎勵於一路徑，使得如果一使用者在該路徑上執行一動作時，則她可被給與該獎勵。以往，一使用者在汽車中沿著一路徑行進，並未在該路徑上採取動作，或任意地採取一動作。本發明允許一使用者採取一路徑及/或沿著一路徑採取一動作而被獎勵，藉此提供該使用者的激勵。

一取得組件 102 可以收集路徑資訊(例如一使用者被排程來採取的一指引集)、獎勵資料(例如提供獎勵給該使用者在沿著該指引集上的商店停留的公司資訊)、內容細節(例如使用者個人歷史)或其組合。一路徑可根據輸入資訊產生，像是使用者位置及所要的目的地，並轉移到取得組件 102。取得組件 102 可以分析該路徑，並決定預期該使用者會通過的位置。使用者歷史可被檢視來決定有特定可能性該使用者會有興趣的位置。該等決定的位置可徵集獎勵，及相關於可以供應提議之位置的商店。

該等收集的資料可轉移到一相關組件 104，其可基於

取得組件 102 之收集的至少一部份來鏈結一獎勵到一路徑。根據一具體實施例，所有收到的獎勵提議可鏈結於該路徑。但是，因為其有可能有大量的獎勵而最終會混淆一使用者，可以進行選擇而限制被鏈結的獎勵。例如，獎勵可基於使用者的興趣(例如結合於該使用者高度可能會有興趣的位置之獎勵)、金額(具有最高價值的獎勵)等等來選擇。

再者，該使用者可結合於系統 100，並供應輸入(例如由取得組件 102 收集)，使得該使用者指定系統 100 運作之特性。例如，該使用者可做出請求一獎勵為了特定目的被鏈結於一路徑。該使用者會想要停車吃午餐，並請求一獎勵被結合於一吃飯場所。可做出不同的推論，像是如果一使用者為素食者，則可推論要避免專門供應漢堡的場所。基於該等推論，相關組件 104 可鏈結相關於一餐廳的一特殊獎勵於該路徑。通常，由系統 100 對一使用者產生的一路徑可為一標準路徑的變化，該變化的路徑與標準路徑一般並不相同，其中該標準路徑被改變，使得該使用者行進到一位置而允許她得到鼓勵。

獎勵可相關於一路徑，使得一使用者被提供一激勵來採取一路徑。例如，一使用者可被提供一金額來採取非常省油的路徑、採取可輔助交通負荷平衡的路徑等等。其它種類的獎勵可被提供給使用者使用一路徑，其設計來減輕交通負荷平衡擁塞，像是在一道路上有折扣的過路費，或不需要使用者支付過路費。

現在請參照第 2 圖，其揭示一種範例性系統 200，用於相關一獎勵於一路徑，其強調了一範例性細部的取得組件 102。取得組件 102 可收集路徑資訊、獎勵資料、內

成許多不同組態，包括隨機存取記憶體、電池支援的記憶體、硬碟機、磁帶等。許多特徵可實施在儲存器 212 上，像是壓縮及自動備份(例如使用冗餘獨立驅動器陣列組態)。一相關組件 104 可基於取得組件 102 之收集的至少一部份來鏈結一獎勵到一路徑。為了賺取該獎勵，該使用者可完成該路徑，執行在該路徑上的動作，以及其它組態。

現在請參照第 3 圖，其揭示一種範例性系統 300，用於相關一獎勵於一路徑，其強調了一範例性細部的相關組件 104。一取得組件 102 可收集路徑資訊、獎勵資料、內容細節或其組合。該收集的資料中至少一部份可轉移到一相關組件 104，其基於取得組件 102 之收集的至少一部份鏈結一獎勵到一路徑。

一分析組件 302 可評估由取得組件 102 收集的資料；該評估的結果可用於選擇鏈結於該路徑上的獎勵。取得組件 102 可徵集廣告商來提供一獎勵給一使用者採取一路徑或採取在一路徑上的動作。回應可由分析組件 302 收集及評估，以決定一可能的獎勵之特性。

一運算組件 304 可執行關於決定一獎勵來鏈結於一路徑之計算，且計算結果可用於獎勵選擇。計算可以相當簡單，像是決定提供了最高價值的獎勵。但是，其可執行更為複雜的計算，像是預測使用者基於一獎勵採取一動作之可能性。

一選擇組件 306 可選擇一獎勵來鏈結於該路徑上。根據一具體實施例，選擇組件 306 使用該分析的結果來選擇該獎勵，像是結果為一使用者想要取得燃料的地方。可做出選擇來說服一使用者用不同方式行動(例如嘗

公路出口來取得一杯咖啡。如果該使用者採用該出口，購買一杯咖啡、購買其它物品等，則可做出不同金額的付款到一廣告主控服務。

一安全組件 406 可調整交易組件 402 之運作。時常交易組件 402 可由一公司的銀行帳號轉移一獎勵到一使用者的帳號。因為此可視為敏感性資訊，安全組件 406 可經由實施加密、密碼保護等等來保護此轉移。再者，安全組件 406 可檢查會計作業的持續性，並執行修正作業。如果自一方傳送錯誤的金額，則安全組件 406 可識別一錯誤，並傳送一通知必須傳送不同的金額。

一互動組件 408 可使得一使用者輸入資訊到系統 400。通常互動組件 408 可實施成揭示組件 404 之觸控螢幕、鍵盤、喇叭及麥克風等等。當顯示成交易組件 402 之一部份(例如用於輸入一識別碼)，互動組件 408 可實施成取得組件 102 之一部份來收集其它資訊種類(例如一想要的目的地)。

一揭示組件 404 可提供該路徑到一使用者(例如運作一汽車乘客或操作者做為步行者等)。揭示組件之一非窮盡列表包括一顯示螢幕、觸控螢幕、喇叭系統、虛擬實境環境、布拉耶點字(Braille)製作系統、印表機等。此外，揭示組件 404 可用多種格式呈現資訊，像是顯示具有音訊能力之視訊。再者，揭示組件 404 以及其它在本發明中揭示的其它組件可在一個人電子裝置(例如行動電話、個人數位助理等)、在一車輛(例如汽車、摩托車、腳踏車、飛機、直昇機、汽艇、自我平衡運輸裝置等)等等上實施。根據一具體實施例，相關組件 104 基於取得組件 102 之收集的至少一部份鏈結至少兩個獎勵到一路徑：一第一

獎勵被鏈結到一第一使用者，及一後續的獎勵被鏈結到一後續使用者。例如，一獎勵藉由放置在一道路左側上的廣告而提供給一駕駛者，而對於觀看在道路右側上的廣告之乘客則提供一不同的獎勵。

現在請參照第 5 圖，其揭示一種在一路徑上實施一獎勵之系統 500。一產生組件 204 經常透過建構一新路徑或改變一既有路徑而可產生一路徑。該使用者可被要求在利用系統 500 中的路徑之前認可該路徑。如果該使用者並未認可，則可產生一新的路徑。產生組件 204 可實施成用於產生該路徑之手段。

一取得組件 102 可收集關於一使用者、實施系統 500 之車輛、由產生組件 204 產生的一路徑等等的許多資訊。取得組件 102 可做為收集路徑資訊、獎勵資料、內容細節或其組合之手段。除了收集資訊之外，取得組件 102 可利用過濾資訊來保留其它單元的資源。

一分析組件 302 可評估由取得組件 102 收集的資料，其通常為透過取得組件 102 過濾的資料。一結果包裝可經由包括許多統計資訊(例如廣告競標、使用者歷史等)的評估所產生。分析組件 302 可操作成用於分析該收集的資料之至少一部份的手段。分析組件 302 可決定用於鏈結一獎勵以及評估該路徑之路徑。

一選擇組件 306 可決定適用於一使用者之獎勵。根據一具體實施例，選擇組件 306 可平衡一使用者想要對於一獎勵提供者改變動作而想要花較少錢的獎勵之估計。選擇組件 306 可運作成選擇一獎勵的手段，該選擇係基於該分析的結果。

一抉擇組件 502 可決定一使用者要做什麼來賺取一

獎勵。此可由提供一獎勵的請求方來提出，由先前結合於一請求方所推論，由觀察使用者動作所決定及類似者。抉擇組件 502 可做為用於選擇一使用者的至少一動作來依照一路徑藉以得到一獎勵之手段，該選擇係基於該分析的一結果。

一相關組件 104 可鏈結由選擇組件 306 選擇的獎勵於由產生組件 204 產生的路徑。相關組件 104 可要求一使用者在操作之前認可一獎勵鏈結。相關組件 104 可操作成鏈結該選擇的獎勵於該路徑之手段。

一監視組件 504 可觀察該使用者的動作，並產生關於該觀察的資訊。在典型的作業中，該觀察係關於該使用者是否依照至少一條件來賺取由抉擇組件 502 提出的獎勵。監視組件 504 可實施成監視該使用者之手段。

一檢查組件 506 可總結一使用者是否已經用符合賺取該獎勵的方式執行，該鏈結的獎勵之轉移即在正面結論時發生(例如一使用者通過一位置，一使用者進行一採購等)。根據一具體實施例，符合實際的條件，但是有可能用於其它種實施，像是要符合之條件實質數量(例如沿著一路徑行進 95%，經過沿著一路徑之某些廣告等等)。檢查組件 506 可運作成用於基於該監視的結果決定該使用者是否依照被選擇的動作之手段。

如果檢查組件 506 決定一使用者已經符合一適當的標準來賺取一獎勵，則一指定組件 508 可採取動作來供應該獎勵。例如，如果該獎勵為一折價券，則指定組件 508 可傳送一信號到一揭示組件 404，其操作成一印表機來列印該折價券。指定組件 508 可實施成用於指定該獎勵給該使用者之手段。

揭示組件 404 可傳送獎勵資訊給該使用者，包括該獎勵是什麼，該使用者需要執行什麼來賺取該獎勵等等。揭示組件 404 可呈現資料給該使用者以及其它個體，像是傳送一訊息到一使用者的電子裝置(例如行動電話、電子郵件帳號等等)。揭示組件 404 可做為用於揭示該路徑給該使用者之手段。

根據一具體實施例，系統 500 可動態地運作，其中不同數量的資訊改變該獎勵的參數。例如，一使用者可被提供約 \$1 的獎勵來停留在沿著一路徑之公司的加油站，其中在該路徑上有兩個加油站。監視組件 504 可觀察通過一第一加油站的駕駛者，且分析組件 302 可推論該使用者並不想要停在該加油站。選擇組件 306 可決定該獎勵必須增加到約 \$2 來激勵該駕駛者來停在第二個加油站。

現在請參照第 6 圖，一範例性方法 600 被揭示來鏈結一獎勵於一路徑，並決定一使用者要賺取該獎勵之至少一條件。一路徑可在事件 602 建構，其通常基於一地圖資料庫與使用者輸入。一使用者可輸入一想要的目的地，且一目前位置可經由一全球定位系統所決定。一地圖資料庫被分析，且一路徑使用常用的路徑化演算法來產生。

可特定於一使用者的一獎勵係在步驟 604 中決定。不同的獎勵可用於激勵一使用者以某個方式動作。例如，如果該使用者約會遲到，則可選擇一較高的獎勵或不同種類的獎勵，因為該使用者不太可能想要沿著一路徑做出額外的停留。可發生多種計算，像是對先前行為執行統計分析。

該獎勵係關聯於該路徑，如事件 606。通常做出一指定來代表一使用者藉由依照透過電腦碼產生至少一條條件來賺取一獎勵。當在本發明中揭示的方法討論一使用者符合條件時，可瞭解到可使用一單一條件。

該使用者可賺取該獎勵的條件於步驟 608 中建立。此可包括建立一使用者可依照來賺取該獎勵的至少一條條件，其中該條件包括在該路徑上採取的至少一動作。範例性動作可為沿著一路徑行進、在一路徑上停留、在位於沿著一路徑上的商店進行採購、沿著一路徑以低於最高速度行進等等。

在區塊 610 中，該獎勵及/或路徑資訊被呈現給該使用者。根據一具體實施例，一使用者被呈現該路徑，且口頭上一獎勵配合該建立的條件宣告給該使用者。該使用者的認可可被請求，且該獎勵在當該使用者並未接受一獎勵提供時被保留。

在步驟 612 中對於一使用者是否符合所建立之條件做出決定。例如，條件可以包括該使用者沿著一特定道路以低於一最高速度行進。一全球定位系統可以決定是否該使用者停留在該路徑上，且可使用一感測器來監視一使用者沿著該路徑以多快的速度行進。根據一具體實施例，該使用者可被警告她已關閉/已經破壞條件，並給定一機會來進行修正。例如，如果該最高速度約為每小時 30 英哩，且一使用者達到約每小時 31 英哩時，可呈現一警告，且一使用者可被提供一機會在約 5 秒鐘內降低到該最高速度以下，且仍可得到該獎勵。

如果該使用者已經符合該條件，則該獎勵在步驟 614 實施。此可包括在不同帳戶之間轉換金錢，像是一公司

提供一獎勵並記帳該使用者之帳戶。但是，此較不複雜，像是列印一折價券或傳送一通知到銀行來進行一特殊交易。

現在請參照第 7 圖，其揭示一範例性方法 700，用於決定一使用者是否已經以符合賺取一獎勵的方式來執行。獎勵條件可在步驟 702 中收集，像是在第 6 圖之步驟 608 中建立的條件。此可用無線方式透過自本地或可移除式儲存器擷取資料等等來完成。

該收集的條件可在事件 704 中檢查。有可能接收到一請求一使用者要停留在沿著一路徑之商店。但是，如果有施工且該商店不能夠由該路徑到達，則做出決定該條件可能不符合。一訊息可被傳送到一請求部，並可選擇不同的獎勵/條件。

一使用者可被監視關於該使用者是否符合該條件，如步驟 706。通常可利用感測器來由條件的角度決定使用者行為。在一不同具體實施例中，如果條件包括一使用者停留在一商店處來賺取一獎勵，一訊息可被傳送給在該商店的店員來請求確認該使用者有做出適當停留。

一檢查 708 可發生在當該使用者符合該條件時。如果該使用者並未符合該條件，則檢查 708 可做出一返回迴圈，並連續地檢查使用者狀態。在方法 700 未顯示出檢查使用者狀態的一迴圈可以在多種狀況下結束。在一具體實施例中，可發生一時序檢查來決定該使用者是否實際上將可符合該條件，或是否被指定來完成該條件的時間到期，如果時間超過時，方法 700 即結束。在一不同具體實施例中，可使用一全球定位系統而進行一檢查，以決定該使用者是否已經通過一商店，其中它們被

假設要基於步驟 702 中收集的獎勵條件而停留。如果該使用者被決定已經通過該商店，方法 700 即結束。

一檢查 710 亦可發生來決定一獎勵是否可被處理。有可能該獎勵不能被立即處理，例如該獎勵可為一銀行交易，但是與該銀行的通訊暫時中斷。類似於檢查 708，在當該獎勵被處理時可進行一連續迴圈。一成功的通訊可在步驟 712 中傳送，時常檢查 708 及 710 可產生正面結果。此可為相關於該獎勵的一第三方或產生該獎勵的一本地單元(例如輸出一折價券的一印表機)。

現在請參照第 8 圖，其揭示一範例性方法 800 來建立一獎勵配合一行進路徑來使用。使用者資訊在事件 802 中傳送。此可包括使用者喜好、先前使用者歷史等等。一指引集可於步驟 804 產生，其可用符合於本發明之其它部份的方式執行。

在步驟 806 中可進行一計算，一使用者有多少可能性來依照一路徑。此可包括機率統計以及立即詢問一使用者她是否會考慮採取一路徑。一檢查 808 可發生來決定是否有一合理的機會該使用者將會依照該路徑。如果檢查 808 產生一正面結果，則一獎勵在步驟 810 中建立。如果檢查 808 產生一負面結果，則被傳送的指引可根據一非獎勵標準來揭示，如事件 812 所示。

為了簡化解釋，顯示可根據所揭示之標的而實施的方法，並以一系列區塊說明。但是，可瞭解及體會到所主張的標的並不限於該等區塊的順序，因為一些區塊可用不同順序發生，及/或同時與此處所述及描述的其它區塊發生。再者，並非所有例示的區塊皆需要用來實施以下所述的方法。此外，另可瞭解到在整個說明書中揭示

它電腦系統組態來實施，其中包括單一處理器或多處理器電腦系統、迷你級電腦、主機級電腦、以及個人電腦、掌上型運算裝置、微處理器式或可程式化的消費性電子產品等等，其每一個皆可以在運作上耦合於一或多個相關的裝置。

本發明所例示的態樣亦可實施在分散式運算環境中，其中某些工作係由透過一通訊網路鏈結的遠端處理裝置執行。在一分散式運算環境中，程式模組可以同時位於本地及遠端記憶體儲存裝置中。

一電腦基本上包括多種電腦可讀取媒體。電腦可讀取媒體可為任何可由電腦存取的媒體，其同時包括揮發性與非揮發性媒體，可移除與不可移除媒體。例如(但非限制)電腦可讀取媒體可包含電腦儲存媒體與通訊媒體。電腦儲存媒體包括揮發性與非揮發性，可移除與不可移除媒體，其可實施成儲存資訊的任何方法或技術，像是電腦可讀取指令、資料結構、程式模組或其它資料。電腦儲存媒體包括(但不限於)RAM、ROM、EEPROM、快閃記憶體或其它記憶體技術，CD-ROM、數位多功能碟片(DVD)或其它光碟儲存、磁性卡匣、磁帶、磁碟儲存或其它磁性儲存裝置，或任何其它媒體，其可用於儲存所要的資訊，並可由該電腦存取。

通訊媒體基本上包含電腦可讀取指令、資料結構、程式模組或其它在一調變的資料信號中的資料，像是載波或其它輸送機制，並包括任何資訊傳遞媒體。該術語「調變資料信號」代表一信號中其一或多項特性為利用在該信號中編碼資訊之方法設定或改變。藉由範例(而非限制)，通訊媒體包括有線媒體，像是有線網路或直接線

路連線，以及無線媒體，像是聲波、RF、紅外線及其它無線媒體。任何上述的組合亦必須包含在電腦可讀取媒體的範疇內。

請再次參照第 10 圖，用於實施本發明多種態樣的範例性環境 1000 包括一電腦 1002、電腦 1002 包括一處理單元 1004、一系統記憶體 1006 及一系統匯流排 1008。系統匯流排 1008 耦合系統組件，其包括但不限於系統記憶體 1006 到處理單元 1004。處理單元 1004 可為多種市面上的處理器中或專用特定設置的處理器中任何一種。雙微處理器及其它多處理器架構亦可做為處理單元 1004。

系統匯流排 1008 可為數種匯流排結構中任何一種，其另可互連到一記憶體匯流排（一記憶體控制器可有可無）、一周邊匯流排，及使用多種市面上匯流排架構中任一種的一本地匯流排。系統記憶體 1006 包括唯讀記憶體（ROM, “Read-only memory”）1010 及隨機存取記憶體（RAM, “Random access memory”）1012。一基本輸入/輸出系統（BIOS, “Basic input/output system”）儲存在一非揮發性記憶體 1010，像是 ROM、EPROM、EEPROM，其 BIOS 包含基本例式，該例式有助於在電腦 1002 內的元件之間傳遞資訊，像是在開機期間。RAM 1012 亦可包括一高速 RAM，像是靜態 RAM 來快取資料。

電腦 1002 另包括一內部硬碟機（HDD, “Hard disk drive”）1014（例如 EIDE、SATA），內部硬碟機 1014 亦可在一適當的機殼（未示出）中經配置成外部使用；一磁性軟碟機（FDD, “Floppy disk drive”）1016，（如向一可移除碟片 1018 讀取或寫入），及一光碟機 1020（如讀取一

CD-ROM 碟片 1022，或由像是 DVD 的其它高容量光學媒體讀取或寫入)。硬碟機 1014、磁碟機 1016 及光碟機 1020 分別透過硬碟機介面 1024、磁碟機介面 1026 及光碟機介面 1028 連接到系統匯流排 1008。用於外部驅動實施的介面 1024 包括通用序列匯流排(USB, “Universal Serial Bus”)及 IEEE 1394 介面技術中至少一項或兩項。其它的外部驅動器連接技術皆在本發明的考量之內。

該等驅動器及其相關的電腦可讀取媒體提供資料、資料結構、電腦可執行指令等之非揮發性儲存。對於電腦 1002，該等驅動器及媒體可用一適當的數位格式容納任何資料的儲存。雖然以上對於電腦可讀取媒體的描述參照到一 HDD、可移除磁碟片、及一可移除的光學媒體，像是 CD 或 DVD，本技藝專業人士應可瞭解其它可由一電腦讀取之媒體種類，像是 zip 碟機、磁性卡匣、快閃記憶卡、卡匣等等，皆亦可用於範例性作業環境中，再者，任何這些媒體可包含用於執行本發明方法之電腦可執行指令。

一些程式模組可儲存在驅動器及 RAM 1012 中，包括一作業系統 1030、一或多個應用程式 1032、其它程式模組 1034 及程式資料 1036。所有或部份的作業系統、應用、模組及/或資料亦可快取在 RAM 1012 中。其可瞭解到本發明可利用多種專用或市面上的作業系統或作業系統的組合來實施。

一使用者可經由一或多個有線/無線輸入裝置來輸入指令及資訊到電腦 1002，例如鍵盤 1038 及一指向裝置，像是滑鼠 1040。其它輸入裝置(未示出)可包括一麥克風、紅外線遙控、搖桿、遊戲板、光筆、觸控螢幕等等。這

些及其它輸入裝置通常連接到該處理單元 1004，其透過耦合到系統匯流排 1008 之一輸入裝置介面 1042，但亦可由其它介面做連接，像是平行埠、IEEE 1394 序列埠、遊戲埠、USB 埠、紅外線介面等。

一監視器 1044 或其它種類的顯示裝置亦可透過一介面連接到系統匯流排 1008，像是一視訊配接卡 1046。除了監視器 1044 之外，一電腦基本上包括其它周邊輸出裝置(未示出)，像是喇叭及印表機等。

電腦 1002 可在使用經由有線及/或無線通訊到一或多個遠端電腦之邏輯連線的一網路化環境中運作，像是遠端電腦 1048。遠端電腦 1048 可為一工作站、一伺服器電腦、一路由器、一個人電腦、攜帶式電腦、微處理器式娛樂設備、一端點裝置或其它共用網路節點，且基本上包括前述關於電腦 1002 之許多或所有元件，雖然為了簡短起見，僅例示一記憶體/儲存裝置 1050。所述的邏輯連線包括有線/無線連接到一區域網路(LAN)1052 及/或較大型網路，例如廣域網路(WAN, “Wide area network”)1054。這種 LAN 及 WAN 網路化環境常見於辦公室及公司，並實施全企業的電腦網路，像是企業內網路，其所有皆可連接到一全球通訊網路，如網際網路。

當使用於 LAN 網路化環境時，電腦 1002 經由一有線及/或無線通訊網路介面或配接卡 1056 連接到區域網路 1052。配接卡 1056 可實施有線或無線通訊到 LAN 1052，其亦可包括放置於其上的一無線存取點，用於與無線配接卡 1056 通訊。

當使用於 WAN 網路化環境時，電腦 1002 可包括數據機 1058，或連接到在 WAN 1054 上的一通訊伺服器，

或具有其它手段在 WAN 1054 上建立通訊，像是藉由網際網路。數據機 1058，其可為內部或外部及一有線或無線裝置，經由輸入裝置介面 1042 連接至系統匯流排 1008。在一網路化環境中，相對於電腦 1002 所述的程式模組或其部份，可儲存在遠端記憶體/儲存裝置 1050 中。將可瞭解到所示的網路連線皆為範例，且可使用建立電腦之間通訊鏈結的其它手段。

電腦 1002 可用於與任何可運作地置於無線通訊中的無線裝置或實體，例如印表機、掃描器、桌上型及/或攜帶式電腦、攜帶式資料助理、通訊衛星、任何相關於一無線偵測標籤(如服務亭、新聞架、盥洗室)及電話之設備或位置的任何片段。此包括至少 Wi-Fi 及 Bluetooth™ 無線技術。因此，通訊可為如同與一習用網路之一預先定義的結構，或僅為至少兩個裝置之間的一即插即用通訊。

無線保真度(Wi-Fi 或 Wireless Fidelity)可允許由家中的沙發、旅館房間內的床鋪、或一工作場合的會議室無線式地連線到網際網路。Wi-Fi 為一種無線技術，類似於用於行動電話的技術，其可使得像是電腦這類裝置在室內及室外傳送及接收資料，只要在一基地台的範圍內。Wi-Fi 網路使用稱為 IEEE 802.11(a、b、g 等)之無線電技術來提供安全可靠及快速的無線連接。一 Wi-Fi 網路可用於將電腦彼此連接，連接到網際網路，及連接到有線網路(其使用 IEEE 802.3 或乙太網路)。Wi-Fi 網路在無執照的 2.4 及 5 GHz 無線電波段中運作，例如其為 11 Mbps(802.11a)或 54 Mbps(802.11b)資料速率之下運作，或利用包含兩種波段(雙波段)的產品，所以該等網路可提供類似於在許多辦公室中使用的基本 10BaseT 有線乙太

網路的現實效能。

前述的系統已經利用數個組件之間的互動來描述。必須瞭解到這些系統及組件可包括在其中所指定的組件或次組件，所指定的組件或次組件中的一些，及/或額外的組件。次組件亦可實施成通訊式耦合至其它組件之組件，而非包括在父組件當中。此外，必須注意到一或多個組件可被組合成提供聚集功能性的一單一組件。該等組件亦可與此處未特定描述但已為本技藝專業人士熟知的一或多個其它組件互動。

以上所描述的包括本發明的範例。當然，不可能為了說明本發明而描述每一項可以想到的組件或方法之組合，但本技藝專業人士應可瞭解本發明另有可能有許多其它的組合及排列。因此，本發明係要包含所有這些改變、修正及變化，其位在後附申請專利範圍的精神及範疇內。再者，某種程度上術語「包括」係使用在實施方式或申請專利範圍中，這些術語係要與類似於術語「包含」的方式來涵蓋，因為「包含」在一申請專利範圍內做為一轉換詞時所轉譯的意義。

【圖式簡單說明】

第 1 圖為根據本發明之一態樣中一獎勵與一路徑相關的代表性系統。

第 2 圖為根據本發明之一態樣中一獎勵與具有一詳細取得組件之一路徑相關的代表性系統。

第 3 圖為根據本發明之一態樣中一獎勵與具有一詳細相關組件之一路徑相關的代表性系統。

第 4 圖為根據本發明之一態樣中一獎勵與具有一交

易組件及揭示組件之一路徑相關的代表性系統。

第 5 圖為根據本發明之一態樣中一獎勵與一路徑相關而能夠產生該路徑以及監視動作的代表性系統。

第 6 圖為根據本發明之一態樣的代表性獎勵關聯方法。

第 7 圖為根據本發明之一態樣的代表性監視方法。

第 8 圖為根據本發明之一態樣的代表性獎勵相關性方法。

第 9 圖為根據本發明之一態樣的一運算環境的示意區塊圖之範例。

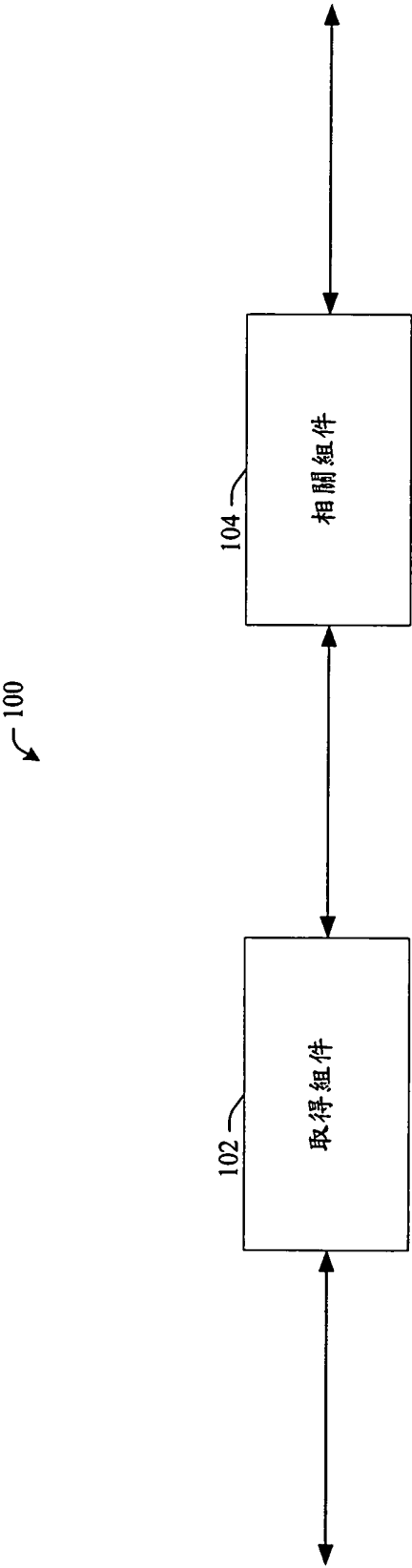
第 10 圖為可用於執行所揭示架構的一電腦之區塊圖的範例。

【主要元件符號說明】

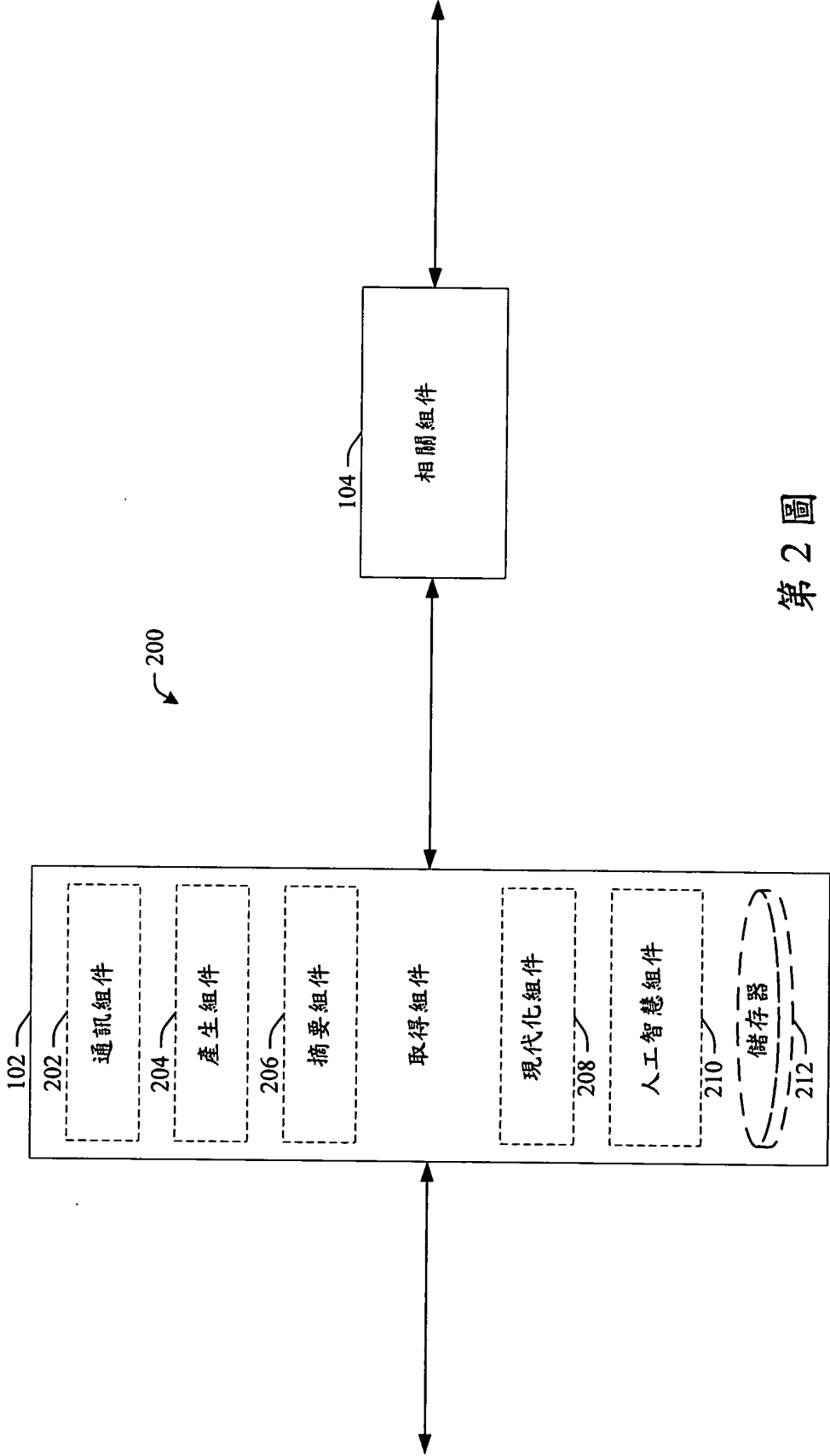
100 系統	306 選擇組件
102 取得組件	308 實施組件
104 相關組件	400 系統
200 系統	402 交易組件
202 通訊組件	404 揭示組件
204 產生組件	406 安全組件
206 摘要組件	408 互動組件
208 現代化組件	500 系統
210 人工智慧組件	502 抉擇組件
212 儲存器	504 監視組件
300 系統	506 檢查組件
302 分析組件	508 指定組件
304 運算組件	900 運算環境

- 902 客戶端
- 904 伺服器
- 906 通訊架構
- 908 客戶端資料儲存舖
- 910 伺服器資料儲存舖
- 1000 運算環境
- 1002 電腦
- 1004 處理單元
- 1006 系統記憶體
- 1008 系統匯流排
- 1010 唯讀記憶體
- 1012 隨機存取記憶體
- 1014 內部硬碟機
- 1016 磁性軟碟機
- 1018 可移除碟片
- 1020 光碟機
- 1022 CD-ROM 碟片
- 1024 硬碟機介面
- 1026 磁碟機介面
- 1028 光碟機介面
- 1030 作業系統
- 1032 應用程式
- 1034 程式模組
- 1036 程式資料
- 1038 鍵盤
- 1040 滑鼠
- 1042 輸入裝置介面
- 1044 監視器
- 1046 視訊配接卡
- 1048 遠端電腦
- 1050 記憶體/儲存裝置
- 1052 區域網路
- 1054 廣域網路
- 1056 無線配接卡
- 1058 數據機

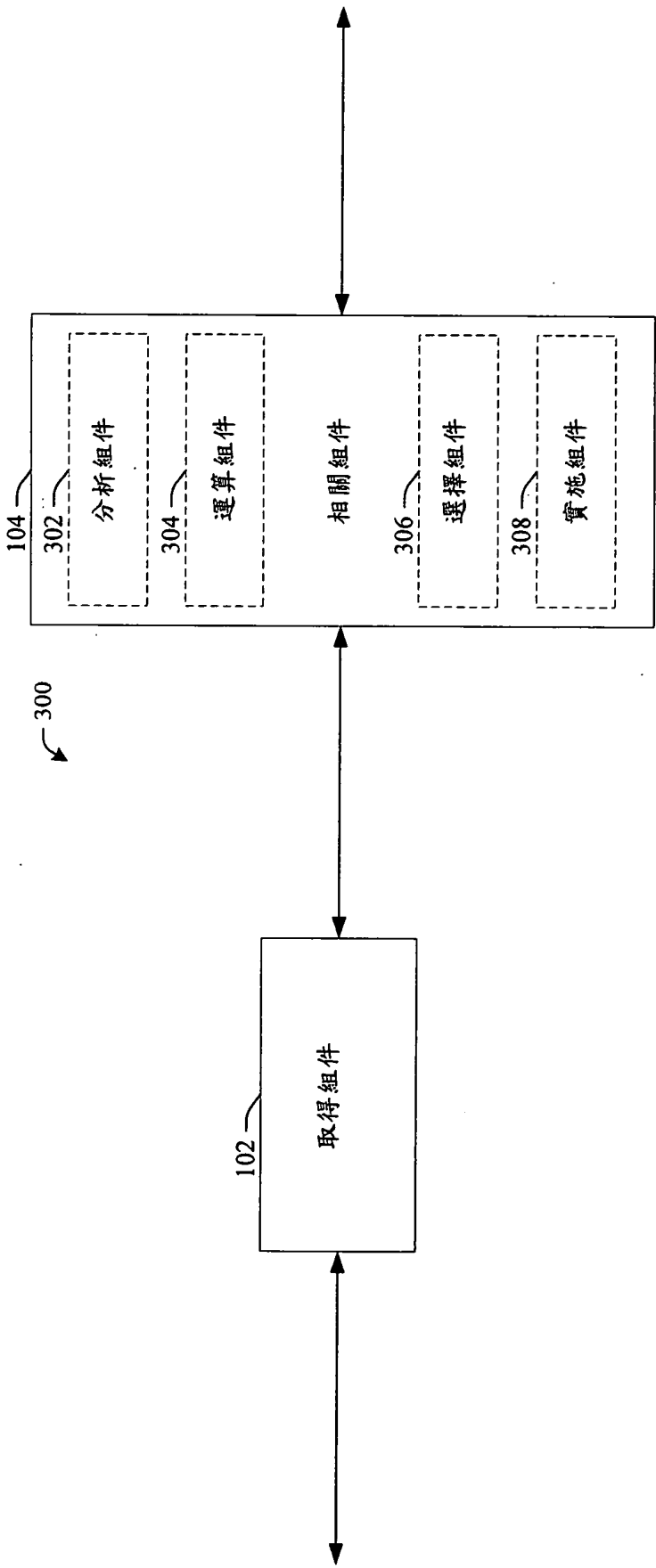
analyzed and a determination can be made as to what routes can be associated with a user taking a particular route. Commonly, different companies can supply rewards such that the user travels past their advertisement or makes a stop at their store.



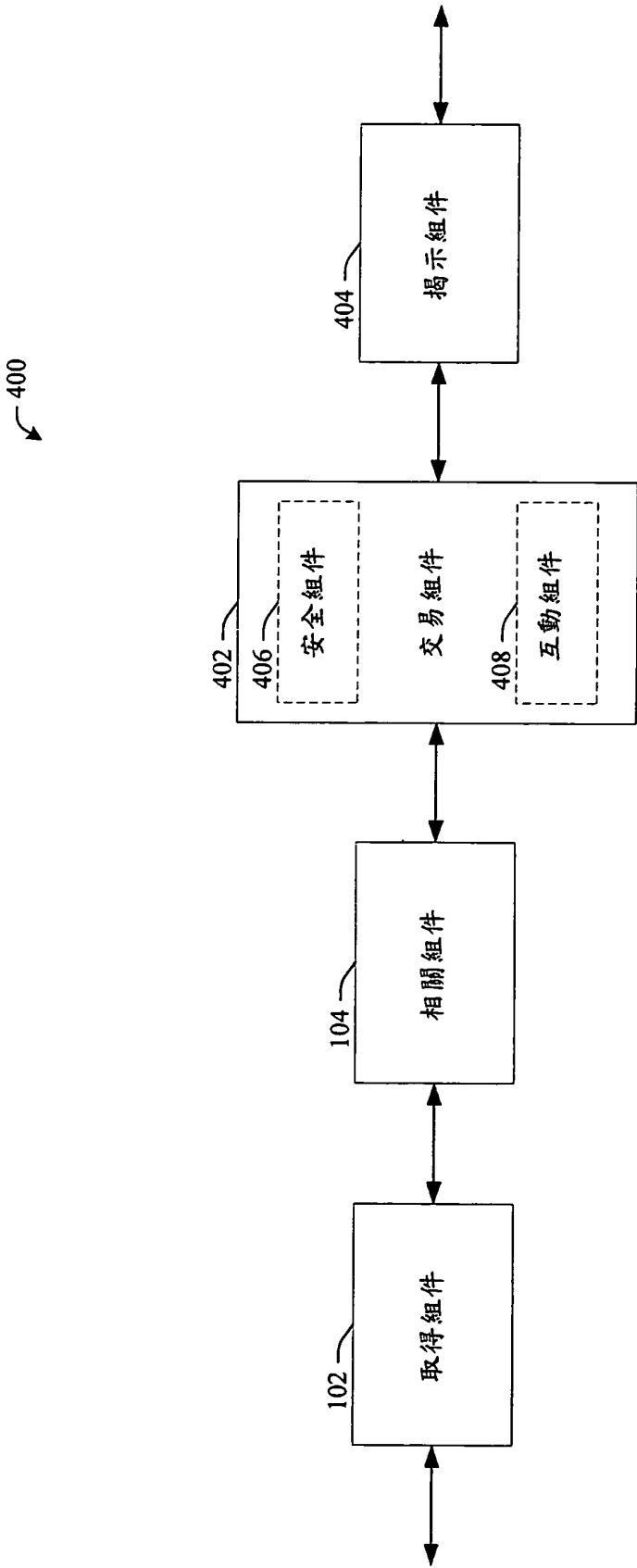
第 1 圖



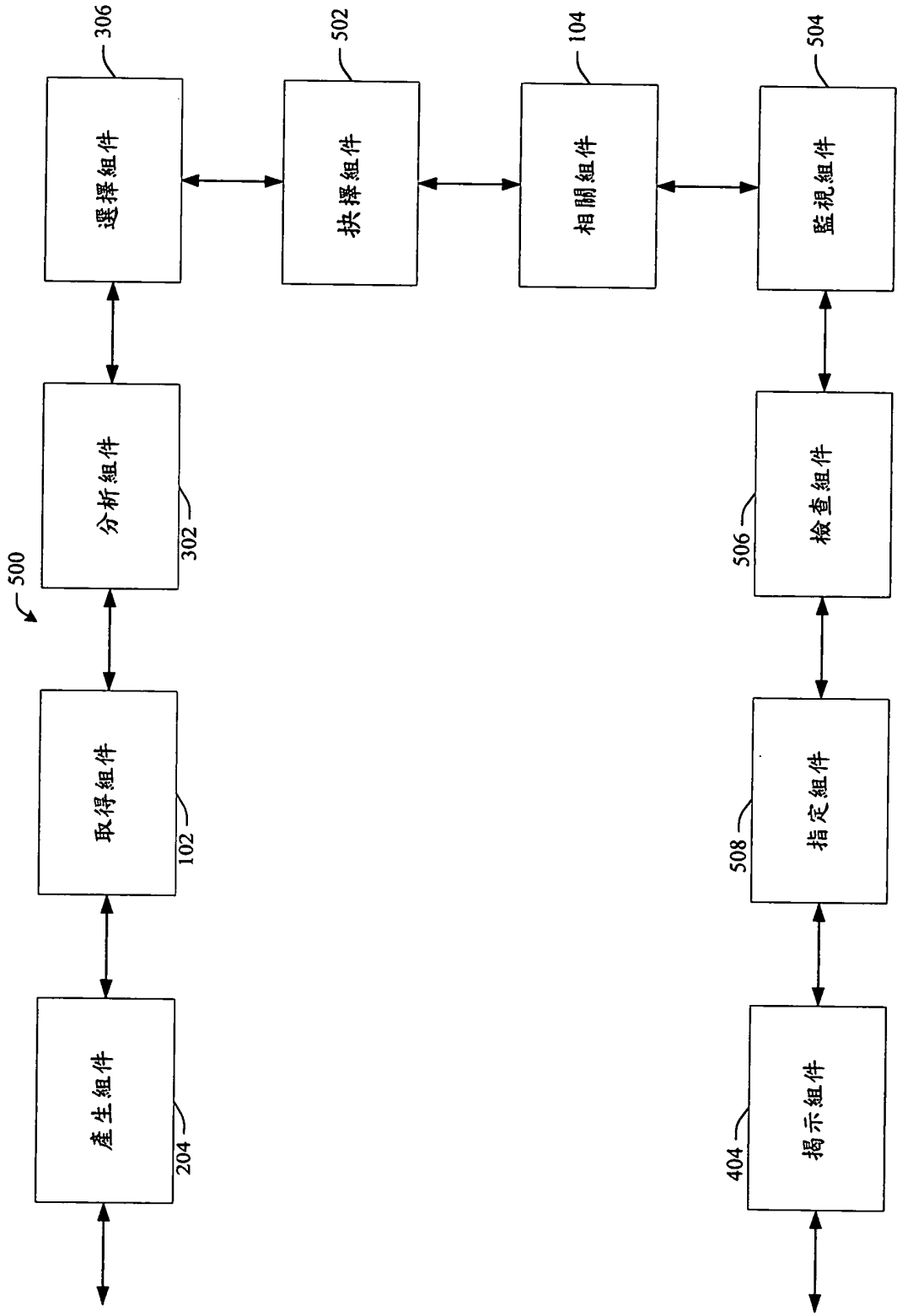
第 2 圖



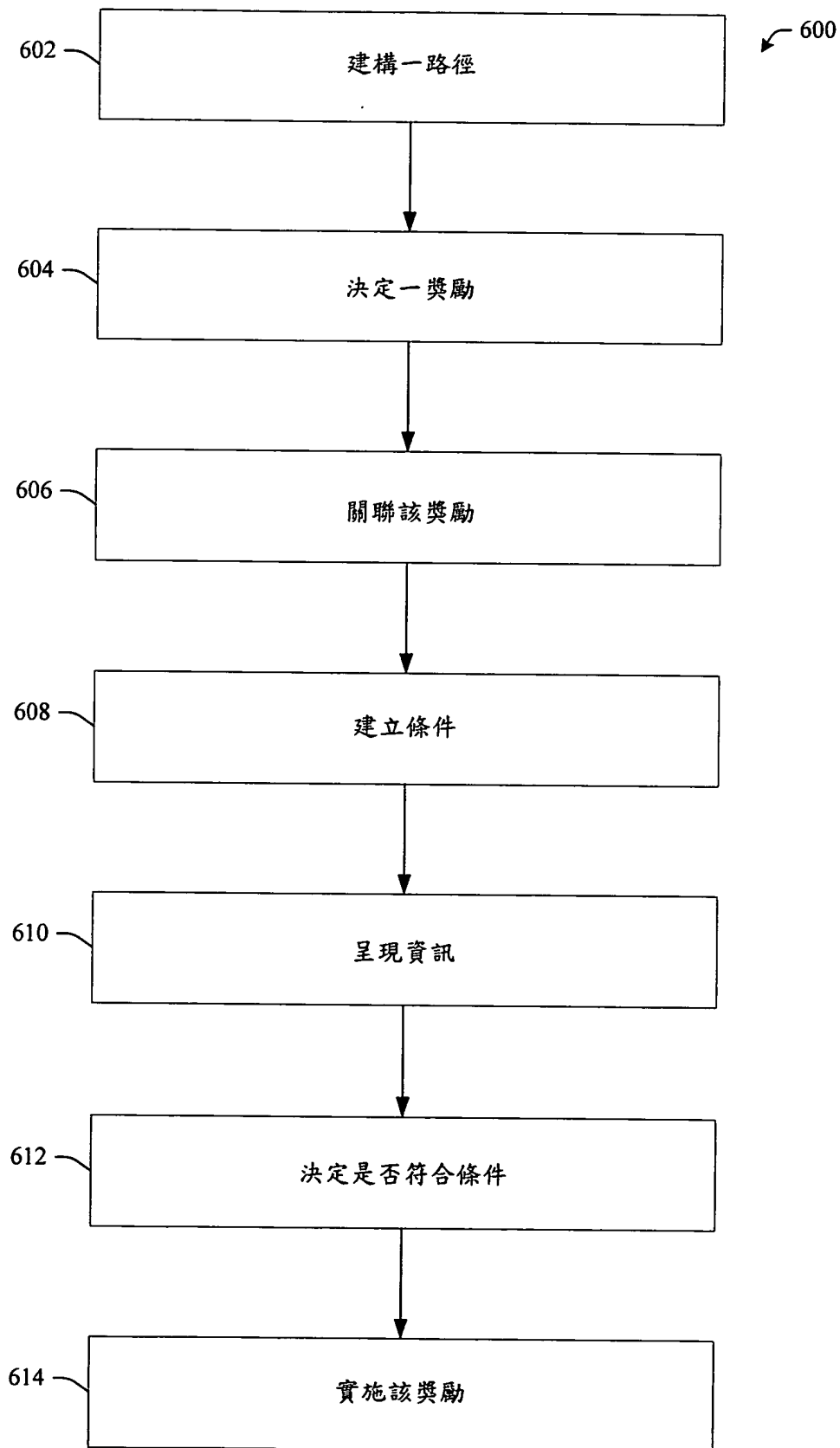
第 3 圖



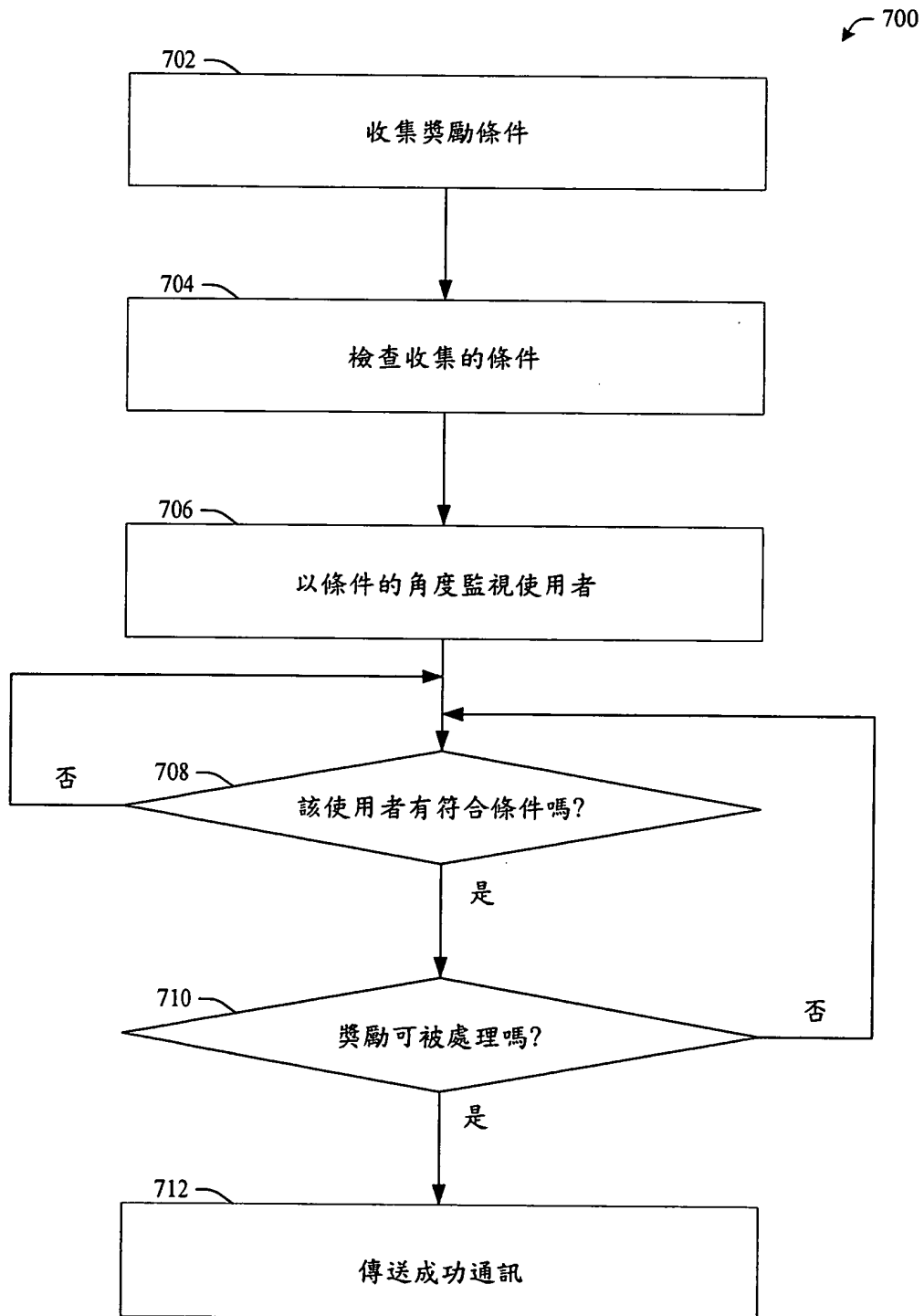
第 4 圖



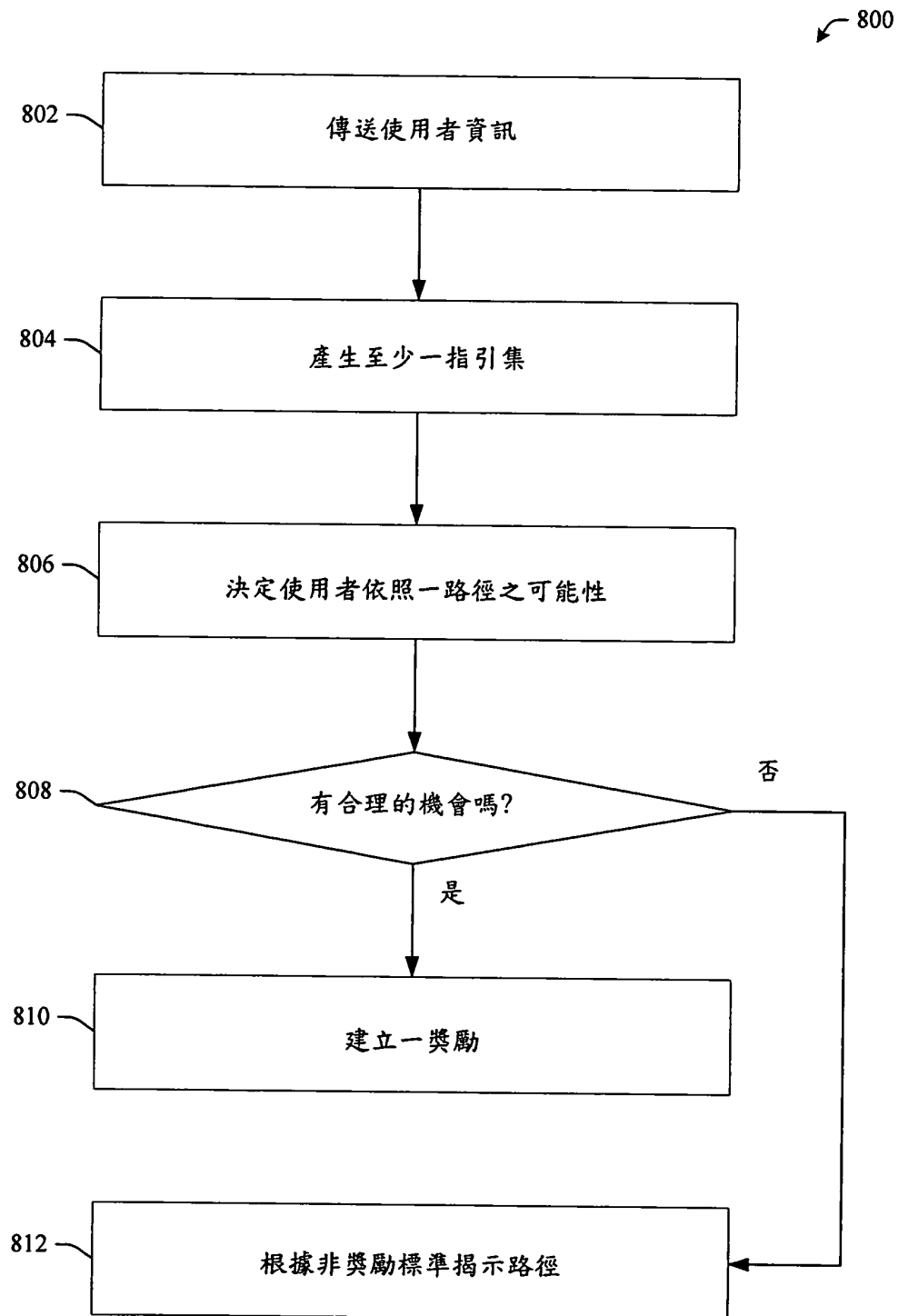
第 5 圖



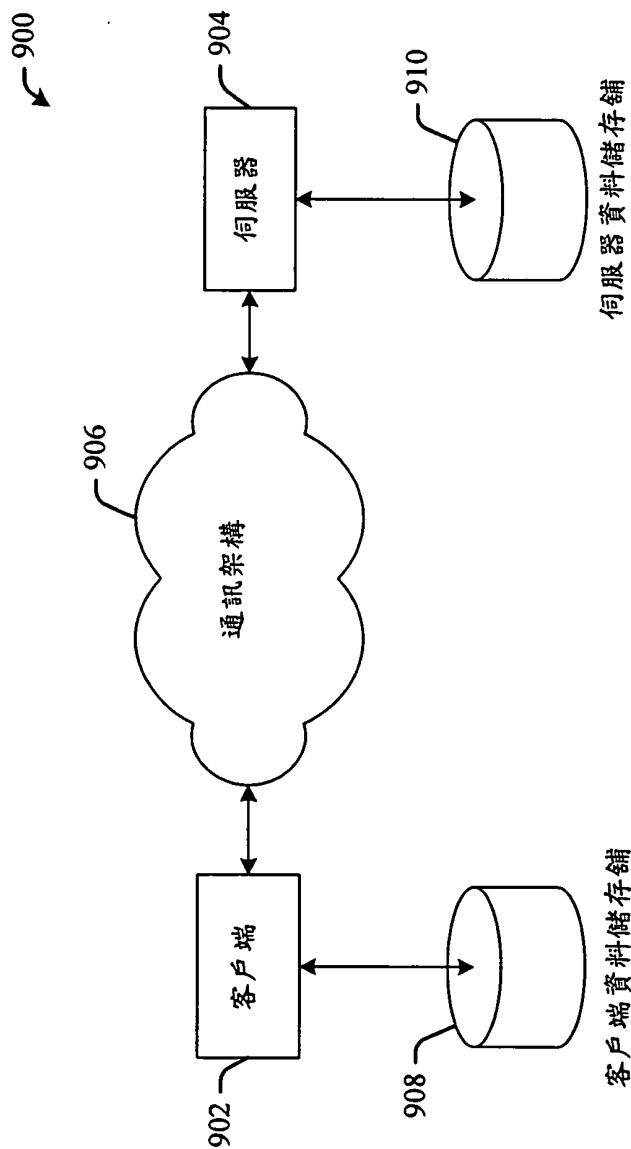
第 6 圖



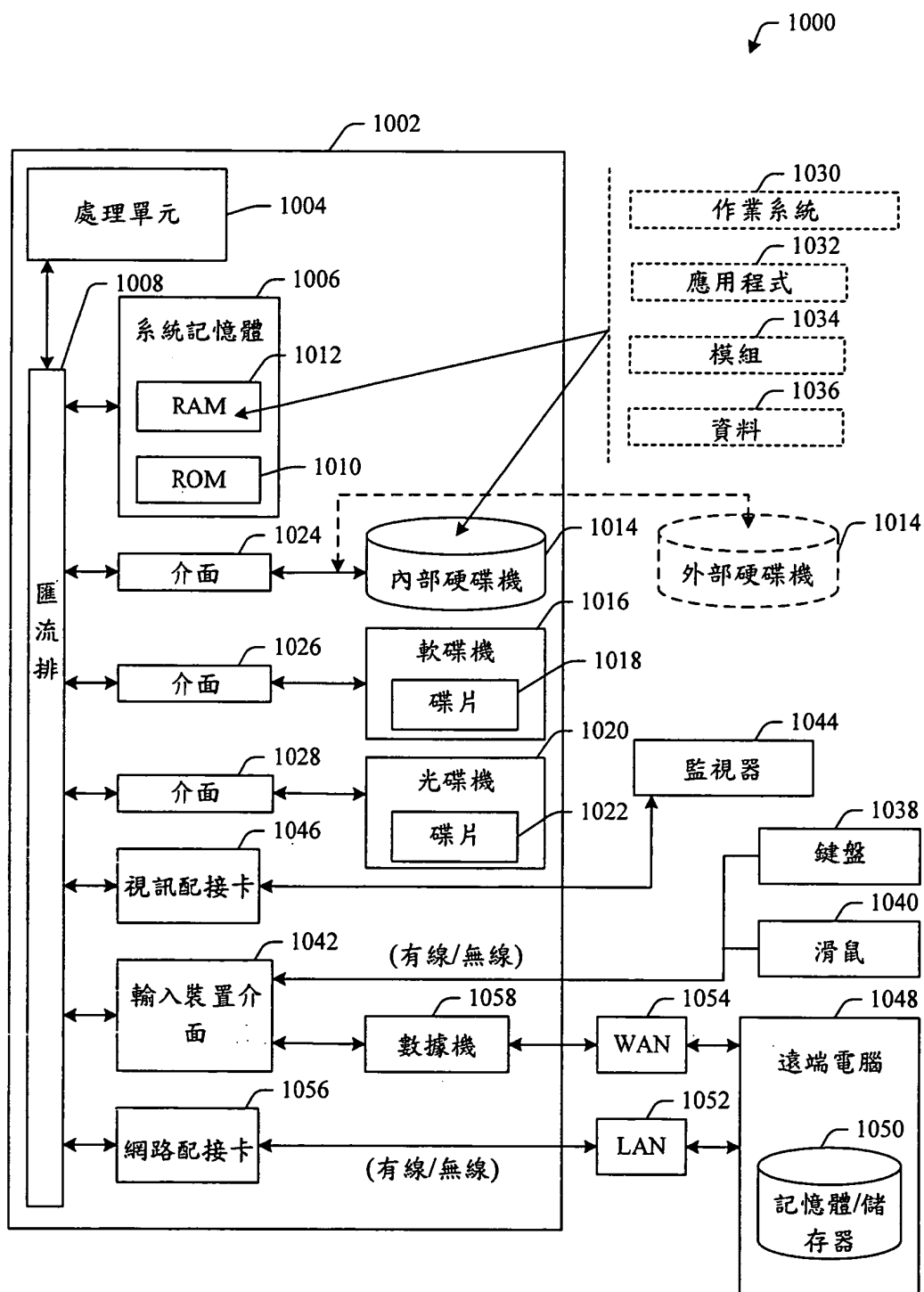
第 7 圖



第 8 圖



第 9 圖



第 10 圖

四、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第(1)圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

100 系統

104 相關組件

102 取得組件

五、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：

無

103年6月11日修正頁(7)

容細節或其組合。一通訊組件 202 可結合於其它裝置來轉移資訊，像是傳送一資訊的請求，自一輔助來源接收資訊等。作業可以無線式、以一硬接線方式或利用安全性技術(例如加密)等來進行。資訊轉移可為主動式(例如查詢/回應)或被動式(例如監視公共通訊信號)。再者，通訊組件 202 可以利用多種保護特徵，像是對所收集的資料執行病毒掃描，並阻隔具有病毒的資訊。

一路徑可經由一產生組件 204 產生，其時常基於由一使用者提供的限制(例如到一所要目的地之路徑、具有最少交通的路徑等等)。產生組件 204 可存取一地圖資料庫，並決定必須被組合來產生一指引集的路徑。多種特徵可整合產生組件 204 來增進功能性。產生組件 204 可預測一使用者所要的目的地(例如經由實施人工智慧技術)，並產生一路徑到該預測的所想要目的地。根據一具體實施例，產生組件 204 產生多個路徑來使得一使用者達成一激勵。該使用者可選擇一路徑，或一路徑可對於該使用者經由一自動化組態來決定。

一摘要組件 206 可維持一使用者的概述，其中概述資訊時常由取得組件 102 所收集。該概述資訊的範例可包括個人喜好、可激勵該使用者以某種方式執行的獎勵之統計資料、使用者時程(例如一使用者想要一獎勵，但不想要約會遲到)等等。根據一具體實施例，摘要組件 206 產生該概述，並保留該概述在記憶體中。

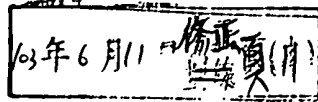
此外，一現代化組件 208 可更新由摘要組件 206 保留的該使用者之概述。當發生變化時，該維持的概述可被改變來符合於該等改變。例如，如果一使用者曾迷戀於一特定商店，但該商店現在已非該使用者之最愛(例如

透過基於觀察到的特性之決定來學習)，則現代化組件 208 可以改變該概述而成為更具代表性。明確的喜好亦可由現代化組件 208 所考慮。如果一使用者持續拒絕一特定咖啡店的獎勵，則會停止提供對該咖啡店的獎勵(例如如果拒絕超過一特定數目之後)。此外，現代化組件 208 可加入新資料到該概述而使該資料可以使用。

一人工智慧組件 210 能夠執行關於資訊的收集、資料的收集、細節的收集、獎勵鏈結或其組合之至少一推論或至少一決定。例如，人工智慧組件 210 可基於該概述推論該使用者所想要的目的地，其中產生組件 204 使用該推論的目的地來產生一路徑。此外，人工智慧組件 210 可決定來自一來源的資訊是否可靠，且是否該資訊必須用於獎勵鏈結。

人工智慧組件 210 可利用由資料學習的許多種方法之一，然後進行關於應用一服務(例如 Hidden Markov 模型(HMM, "Hidden Markov Model")，及相關的樣本性相關模型，更一般性而言為機率圖形模型(像是貝氏(Bayesian)網路)，其可由使用貝氏模型分數或近似值的結構搜尋來產生；線性分類器，像是支援向量機器(SVM, "Support vector machine")；非線性分類器；像是稱為「神經網路」方法之方法、模糊邏輯方法，及其它執行資料融合之方法等)之推論及/或做出決定，其根據實施此處所述之多種自動化態樣來得到推論。方法亦包括用於補捉邏輯關係的方法，像是理論證明器或更為啟發規則式專家系統。

不同片段的資訊，像是收集的資料、組件操作指令(例如產生組件 204 之指令)、來源位置、由摘要組件 206 所維護的概述等，可保持在儲存器 212。儲存器 212 可配置



試位在該路徑上的新餐廳)，或鼓勵持續性的使用者行為（例如提供位在該路徑上該使用者喜愛的餐廳之折價券，來勸阻她嘗試新的餐廳）。最後，第 2 圖的摘要組件 206 可維持一使用者的概述，其中概述資訊由取得組件 102 收集、由分析組件 302 評估，並用於選擇一獎勵。

一實施組件 308 可實施符合於鏈結該獎勵到該路徑之動作。例如，電腦碼可由實施組件 308 撰寫，使得該獎勵與路徑可連接。但是，可實施其它組態，像是通知觀察駕駛者操作之一單元，一獎勵係要相關於一動作，且當/如果該駕駛者執行該動作時必須傳送一信號。

現在請參照第 4 圖，其揭示一種範例性系統 400，用於相關一獎勵於一路徑，其強調了一範例性交易組件 402 及一範例性揭示組件 404。一取得組件 102 可收集路徑資訊、獎勵資料、內容細節或其組合。該收集的資訊可由一相關組件 104 利用，其基於取得組件 102 之收集的至少一部份鏈結一獎勵到一路徑。

一交易組件 402 可執行一財務作業，其關於資訊的收集、資料的收集、細節的收集、獎勵鏈結或其組合。交易組件 402 可執行動作來符合限制，像是記帳到一使用者帳戶，並提款到一供應商帳戶。當會計帳戶被經常交易時，要瞭解到可交換其它商品，像是折價券、契約性義務的會議（例如取消要被執行的工作）、稅務信用等。

該財務作業可包括基於一使用者依照該路徑至少一部份、該使用者依照大約所有的路徑、該使用者採取在該路徑上指定的動作或其組合來轉移該鏈結的獎勵。再者，一獎勵功能可關於使用者回應於一商務細節而發生。例如，可播放一廣告為一使用者應該停留在一高速

103年6月11日修正頁(十)

的該等方法皆能夠儲存在一製造文件上來將這些方法移轉及轉換到電腦。在此處所使用的術語(製造文件)係要涵蓋可由任何電腦可讀取裝置、載具或媒體所存取之電腦程式。

為了提供所揭示標的之多種態樣的內容，第 9 圖及第 10 圖及以下的討論係要提供一適當運算環境的簡短一般性描述，其中可以實施所揭示標的之多種態樣。當該標的已經在上述關於在一或多部電腦上執行的一程式之電腦可執行指令之一般性內容中說明時，本技藝專業人士將可瞭解此處所述之標的亦可結合其它程式模組來實施。概言之，程式模組包括例式、程式、組件、資料結構等，其可執行特殊工作及/或實施特定的摘要資料型態。再者，本技藝專業人士將可瞭解到本發明方法可利用其它電腦系統組態來實施，其包括單一處理器、多處理器或多重核心處理器電腦系統、迷你級運算裝置、主機型電腦、以及個人電腦、掌上型運算裝置(如個人數位助理(PDA, "Personal digital assistant")、電話、手錶等)，微處理器式或可程式化消費性產品或工業電子產品等等。所例示的態樣亦可實施在分散式運算環境中，其中工作係由透過一通訊網路鏈結的遠端處理裝置執行。但是，其中若非全部，一些所主張標的之態樣可在單獨運作之電腦上實施。在一分散式運算環境中，程式模組可以同時位於本地及遠端記憶體儲存裝置中。

現在請參照第 9 圖，所示為根據本發明之一運算環境 900 的示意區塊圖。運算環境 900 包括一或多個客戶端 902。客戶端 902 可為硬體及/或軟體(如執行緒、程序、運算裝置)。客戶端 902 例如藉由使用本發明而包含小程

式(cookies)及/或相關的內容資訊。

運算環境 900 亦包括一或多個伺服器 904。伺服器 904 亦可為硬體及/或軟體(如執行緒、程序、運算裝置)。伺服器 904 可包含例如執行緒來藉由利用本發明以執行轉換。在客戶端 902 及伺服器 904 之間一種可能的通訊的形式可為用於在兩個以上的電腦程序之間傳送的一資料封包的型式。該資料封包可包括例如一小程式及/或相關的內容資訊。運算環境 900 包括一通訊架構 906(如一全球通訊網路，像是網際網路(Internet))，其可用於實施客戶端 902 與伺服器 904 之間的通訊。

通訊可透過一有線(包括光纖)及/或無線技術來實施。客戶端 902 可以在操作上連接到一或多個客戶端資料儲存舖 908，其可用於在客戶端 902 的本地端儲存資訊(如小程式及/或相關的內容資訊)。類似地，伺服器 904 可在操作上連接到一或多個伺服器資料儲存舖 910，其可用於在伺服器 904 本地處儲存資訊。

現在請參照第 10 圖，其例示可用於執行所揭示架構的一電腦之區塊圖。為了提供本發明之多種態樣的額外內容，第 10 圖及以下的討論係要提供一適當運算環境 1000 之一簡短概略性的描述，其中可以實施本發明的多種態樣。當本發明在先前已由可在一或多部電腦上運轉的電腦可執行指令的一般性內容做說明時，本技藝專業人士將可瞭解到本發明亦可結合其它程式模組及/或硬體及軟體的組合來實施。

概言之，程式模組包括例式、程式、組件、資料結構等，其可執行特殊工作或實施特定的摘要資料型態。再者，本技藝專業人士將可瞭解到本發明方法可利用其

103年6月11日修正
對線頁(共)

公告本

發明專利說明書

(本說明書格式、順序，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫；惟已有申請案號者請填寫)

※ 申請案號：98101689

※ 申請日期：2009 年 1 月 16 日

※IPC 分類：G01C 21/34 (2006.01)

G08G 1/065 (2006.01)

一、發明名稱：(中文/英文)

用於路徑之獎勵提升的系統及方法 / SYSTEM AND
METHOD FOR ROUTE REWARD AUGMENTATION

二、中文發明摘要：

對於一使用者可提供不同的動機給該使用者來採取不同的路徑。關於一使用者之特定狀況的資訊可被收集，且一獎勵可相關於一路徑。一使用者可以輸入一想要的目的地，並可採取不同的路徑，其中該等路徑具有多種特性。該路徑可被分析，並可做出決定那些路徑可相關於使用者採取一特定路徑。通常不同的公司可供應獎勵，使得該使用者行經通過他們的廣告或停留在他們的商店。

三、英文發明摘要：

Different incentives can be provided to a user for the user to take different routes. Information related to a user's specific situation can be gathered and a reward can be associated with a route. A user can input an intended destination and different routes can be taken, where the routes have various characteristics. The route can be

七、申請專利範圍：

103年6月11日修正頁(終)
糾線

1. 一種用於路徑之獎勵提升的電腦系統，該電腦系統包括一處理器，該處理器耦合至一電腦儲存媒體，該電腦儲存媒體具有儲存於其上的複數個電腦軟體組件，該等電腦軟體組件可由該處理器所執行，該等電腦軟體組件包含：
 - 一取得組件，其收集路徑資訊、獎勵資料、內容細節或其組合；
 - 一抉擇組件，其建立用以賺取至少兩個獎勵的條件；及
 - 一相關組件，其基於該取得組件之收集的至少一部份鏈結該等至少兩個獎勵到一路徑，一第一獎勵係鏈結至一駕駛者且一不同的獎勵係鏈結至一乘客，該駕駛者觀看一道路一側上之一廣告，該乘客觀看該道路另一側之一廣告，其中該駕駛者與該乘客係在同一汽車中。
2. 如申請專利範圍第 1 項所述之系統，另包含一揭示組件，其呈現該鏈結的路徑給一使用者。
3. 如申請專利範圍第 1 項所述之系統，另包含一交易組件，其執行關於資訊的收集、資料的收集、細節的收集、獎勵鏈結或其組合之一財務作業。
4. 如申請專利範圍第 3 項所述之系統，該財務作業包括基於一使用者依照該路徑至少一部份、該使用者依照

103年6月11日 修正 對條頁(案)

大約所有的路徑、該使用者採取在該路徑上指定的動作或其組合來轉移該鏈結的獎勵。

5. 如申請專利範圍第4項所述之系統，另包含一檢查組件，其推斷如果一使用者以符合賺取該獎勵之方法執行時，即在一正向結論時發生該鏈結的獎勵之轉移。
6. 如申請專利範圍第5項所述之系統，另包含一分析組件，其評估由該取得組件收集的材料，該評估的結果即用於選擇鏈結在該路徑上的獎勵。
7. 如申請專利範圍第6項所述之系統，另包含一摘要組件，其維持一使用者的概述，而概述資訊係由該取得組件收集、由該分析組件評估，並用於選擇一獎勵。
8. 如申請專利範圍第1項所述之系統，另包含一選擇組件，其選擇鏈結在該路徑上的獎勵。
9. 一或更多個電腦硬體儲存媒體，其儲存電腦可用的指令，該等電腦可用的指令係當由一或更多個電腦裝置所使用時，造成該等一或更多個計算裝置執行一種用於對於採取一路徑而獎勵一使用者的方法，該方法包含以下步驟：

關聯至少兩個獎勵於一路徑，一第一獎勵係鏈結至一駕駛者且一不同的獎勵係鏈結至一乘客；及

建立至少一條件，其中可由一使用者依照該條件來賺取該等獎勵。

10. 如申請專利範圍第9項所述之方法，另包含：建構該路徑。

11. 如申請專利範圍第9項所述之方法，另包含：呈現該路徑與獎勵元資料給該使用者。
12. 如申請專利範圍第9項所述之方法，另包含：決定該使用者是否已經依照該條件。
13. 如申請專利範圍第12項所述之方法，另包含：如果決定該使用者已經依照該條件時，實施該獎勵。
14. 如申請專利範圍第9項所述之方法，另包含：決定一獎勵來關聯於該路徑，該獎勵被修改給至少一使用者。
15. 一種用於路徑之獎勵提升的電腦系統，該電腦系統包括一處理器，該處理器係耦合至一電腦儲存媒體，該電腦儲存媒體具有儲存於其上的複數個電腦軟體組件，該等電腦軟體組件可由該處理器所執行，該等電腦軟體組件包含：
 - 一獲得組件，用於收集路徑資訊、獎勵資料、內容細節或其組合；
 - 一分析組件，用於分析收集的材料中的至少一部份；
 - 一選擇組件，用於選擇至少兩個獎勵，該選擇係基於分析之結果；
 - 一抉擇組件，用於抉擇一使用者的至少一動作來依照一路徑，藉以得到一獎勵，其中該至少一動作包括低於一最大速度旅行；
 - 一關聯組件，用於基於該獲得組件之該收集的至

103年6月11日修正 起線頁(本)

少一部份，鏈結該等至少兩個獎勵至該路徑，一第一獎勵係鏈結至一駕駛者且一不同的獎勵係鏈結至一乘客，其中該駕駛者與該乘客係在同一汽車中；

一監視組件，用於監視該使用者；

一現代化組件，其考慮關於對一特定商店之獎勵的明確喜好；

一檢查組件，用於基於監視的結果決定該使用者是否依照該選擇的動作；及

一指定組件，用於指定該獎勵給該使用者。

16. 如申請專利範圍第 15 項所述之系統，另包含一揭示組件，用於揭示該路徑給該使用者。

17. 如申請專利範圍第 16 項所述之系統，另包含一產生組件，用於產生該路徑。