

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 870 588**

51 Int. Cl.:

G06Q 30/00

(2012.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

86 Fecha de presentación y número de la solicitud internacional: **30.04.2012 PCT/US2012/035788**

87 Fecha y número de publicación internacional: **01.11.2012 WO12149527**

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **30.04.2012 E 12776680 (6)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **03.03.2021 EP 2702546**

54 Título: **Sistemas, procedimientos y aparatos para crear, editar, distribuir y visualizar tarjetas de felicitación electrónicas**

30 Prioridad:

29.04.2011 US 201161481028 P

13.05.2011 US 201161486050 P

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:
27.10.2021

73 Titular/es:

**AMERICAN GREETINGS CORPORATION (100.0%)
One American Road
Cleveland, OH 44114, US**

72 Inventor/es:

**ANGORN, MATTHEW, DAVID;
HOMMA, MASANAO;
REISS, DANIEL, JONATHAN y
MATOUSEK, ROBERT**

74 Agente/Representante:

PADIAL MARTÍNEZ, Ana Belén

ES 2 870 588 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín Europeo de Patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre Concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Sistemas, procedimientos y aparatos para crear, editar, distribuir y visualizar tarjetas de felicitación electrónicas

SOLICITUDES RELACIONADAS

- 5 Esta solicitud reivindica el beneficio y la prioridad de la solicitud provisional de EE. UU. n.º 61/481.028, titulada "ELECTRONIC GREETING SERVICE," que se presentó el 29 de abril de 2011 y la solicitud provisional de EE. UU. n.º 61/486.050, titulada "ELECTRONIC GREETING SERVICE," que se presentó el 13 de mayo de 2011.

CAMPO DE LA INVENCION

- 10 Los conceptos inventivos generales se refieren al servicio electrónico de felicitación y, más en particular, a sistemas, procedimientos y aparatos para crear, mostrar, editar, distribuir y visualizar tarjetas de felicitación electrónicas de alta resolución o "ecards" (tarjetas electrónicas).

ANTECEDENTES

- 15 Los dispositivos informáticos portátiles se han adoptado ampliamente en el mundo moderno impulsado por la tecnología. Los teléfonos "inteligentes" (por ejemplo, iPhone® de Apple, Droid® de Google, Blackberry® de Research in Motion) y las tabletas (por ejemplo, iPad® de Apple) son dos tipos de dispositivos informáticos portátiles. Mientras que los dispositivos informáticos portátiles combinan la funcionalidad de los asistentes digitales personales ("PDA") con la funcionalidad de los teléfonos celulares o móviles, las tabletas incorporan la mayoría de las funciones de la informática personal a una plataforma portátil. Junto con la llegada y la aceptación generalizada de los dispositivos informáticos portátiles, surgió la necesidad de aplicaciones ("apps") que funcionaran en dichos dispositivos y realizaran funciones específicas según lo deseara un consumidor ("usuario"). Una de esas apps es
- 20 una app para enviar y recibir felicitaciones electrónicas. El documento WO 2004/061814 divulga un sistema y un procedimiento para la generación de tráfico impulsado por eventos y servicios relacionados con el contexto. El documento US 2009/247195 divulga un procedimiento para mejorar un artículo impreso consumible en papel, tal como una tarjeta de felicitación con un paquete digital.

- 25 Actualmente, los usuarios pueden usar el correo electrónico ("email") para enviar y recibir felicitaciones electrónicas en sus dispositivos informáticos portátiles. Sin embargo, existe la necesidad de una app que se implemente en el sistema operativo nativo del dispositivo y que permita al usuario enviar y recibir una versión electrónica de una tarjeta de felicitación de alta definición.

- 30 En vista de lo anterior, existe una necesidad insatisfecha de sistemas, procedimientos y aparatos para crear, editar y distribuir tarjetas de felicitación electrónicas a través de una app que se ejecute de forma nativa en el sistema operativo del dispositivo informático portátil y que permita al usuario comunicarse con otros usuarios y no usuarios de múltiples formas.

BREVE SUMARIO

- 35 La invención está definida por las reivindicaciones. Los conceptos inventivos generales contemplan sistemas, procedimientos y aparatos para crear, mostrar, editar, distribuir y visualizar tarjetas de felicitación electrónicas de alta resolución para dispositivos informáticos portátiles actuales y futuros. A modo de ejemplo, para ilustrar diversos aspectos de los conceptos inventivos generales, se divulgan en el presente documento varios modos de realización ejemplares de procedimientos y/o aparatos de sistemas. De acuerdo con la invención, divulgamos una aplicación de tarjetas de felicitación electrónicas como se define en la reivindicación 1 y un sistema como se define en la reivindicación 2.

- 40 Los sistemas, procedimientos y aparatos, de acuerdo con un modo de realización ejemplar, permiten descargar una aplicación de tarjetas de felicitación electrónicas a un dispositivo informático portátil. El sistema de descarga comprende un servidor, una tarjeta de felicitación de papel y un código impreso en la tarjeta de felicitación de papel. La aplicación de tarjetas de felicitación electrónicas se descarga al dispositivo informático portátil desde el servidor en respuesta al dispositivo informático portátil que escanea el código de la tarjeta de felicitación de papel. La
- 45 aplicación de tarjetas de felicitación electrónicas también se puede descargar al dispositivo informático portátil directamente desde el servidor a través de una decisión o transacción en línea, por Internet, del consumidor para descargar la app de una tienda de apps sin comprar o escanear una tarjeta de felicitación de papel.

- 50 Los sistemas, procedimientos y aparatos, de acuerdo con un modo de realización ejemplar, proporcionan una categoría de tarjetas de felicitación en la aplicación de tarjetas de felicitación electrónicas. Como se incluye en la aplicación de tarjetas de felicitación electrónicas, la categoría de tarjetas de felicitación tiene al menos una tarjeta de felicitación. La tarjeta de felicitación comprende una pluralidad de páginas, teniendo al menos una de la pluralidad de páginas una opción para personalizar, y pudiéndose cada una de la pluralidad de páginas mover con el toque de un dedo. La tarjeta de felicitación personalizada se puede previsualizar y tiene un área para seleccionar un medio que se usará para enviar la tarjeta de felicitación.

Los sistemas, procedimientos y aparatos, de acuerdo con un modo de realización ejemplar, proporcionan el suministro de tarjetas de felicitación electrónicas a una aplicación de tarjetas de felicitación electrónicas. El suministro de tarjetas de felicitación electrónicas se logra por medio de entradas a un sistema de comercialización de contenido, que acepta nuevas categorías de tarjetas de felicitación y nuevas tarjetas de felicitación. Un servidor web se actualiza con las nuevas categorías de tarjetas de felicitación y las nuevas tarjetas de felicitación introducidas en el sistema de comercialización de contenido. Un dispositivo informático portátil mediante el funcionamiento de la app compara las nuevas categorías de tarjetas de felicitación y las nuevas tarjetas de felicitación con las categorías de tarjetas de felicitación de la aplicación. El dispositivo informático portátil a través del funcionamiento de la app descargada recupera los cambios en las categorías de tarjetas de felicitación de la aplicación y en las tarjetas de felicitación de la aplicación y las almacena en una memoria caché local, y actualiza el dispositivo informático portátil con información almacenada en la memoria caché local.

En la descripción siguiente se expondrán parcialmente en la descripción siguiente características y ventajas adicionales, y pueden resultar evidentes parcialmente a partir de la descripción, o se pueden descubrir a través de la práctica de los modos de realización divulgados en el presente documento. Los objetivos y las ventajas de los modos de realización divulgados en el presente documento se realizarán y conseguirán por medio de los elementos y combinaciones señalados en particular en las reivindicaciones adjuntas. Se ha de entender que tanto el breve sumario anterior como la siguiente descripción detallada son solo ejemplares y explicativos y no restringen los modos de realización divulgados en el presente documento o como se reivindica. Las reivindicaciones tienen todos sus significados ordinarios y las descripciones de los modos de realización en el presente documento no pretenden limitarlas de ninguna forma.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

Los dibujos adjuntos, que se incorporan en y constituyen una parte de esta memoria descriptiva, ilustran modos de realización divulgados en el presente documento y, junto con la descripción, sirven para explicar los principios de los modos de realización divulgados en el presente documento.

La **Figura 1** muestra un diagrama de un entorno de sistema ejemplar para comercializar electrónicamente y suministrar tarjetas de felicitación electrónicas a través de Internet, de acuerdo con los modos de realización de la presente divulgación.

La **Figura 2** muestra un Código ejemplar dispuesto en una tarjeta de felicitación de papel.

La **Figura 3** muestra el uso de un dispositivo informático portátil para escanear un Código QR.

La **Figura 4** muestra un Código QR que se captura en un dispositivo informático portátil.

La **Figura 5** representa un diagrama de flujo de un entorno de sistema ejemplar para la comercialización electrónica y el suministro de tarjetas de felicitación electrónicas a través de Internet.

Las **Figuras 6 a 33** muestran varios modos de realización ejemplares de las diversas pantallas de acuerdo con los modos de realización de la presente divulgación.

La **Figura 34** representa un diagrama de flujo para personalizar y suministrar electrónicamente tarjetas de felicitación electrónicas a través de Internet.

Las **Figuras 35 a 41** muestran varios diagramas de flujo que describen la aplicación y el flujo lógico en la app ecard.

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Los modos de realización divulgados en el presente documento se describirán ahora con referencia a algunos modos de realización más detallados, con referencia ocasional a los dibujos adjuntos. Sin embargo, estos modos de realización se pueden realizar de muchas formas diferentes y no deberían considerarse como limitados a los modos de realización expuestos en el presente documento. Por el contrario, estos modos de realización se proporcionan de modo que la presente divulgación sea exhaustiva y completa y para transmitir completamente el alcance de los modos de realización a los expertos en la técnica.

A menos que se defina de otro modo, todos los términos técnicos y científicos usados en el presente documento tienen el mismo significado como se entiende comúnmente por un experto ordinario en la técnica a la cual pertenecen estos modos de realización. La terminología usada en la descripción en el presente documento es para describir solo modos de realización en particular y está prevista para limitar los modos de realización. Como se usa en la memoria descriptiva y en las reivindicaciones adjuntas, las formas singulares “un”, “una” y “el” están previstas para incluir asimismo las formas plurales, a menos que el contexto indique claramente lo contrario.

Las siguientes son definiciones de términos ejemplares usados a lo largo de la divulgación. Tanto la forma singular como la plural de todos los términos se incluyen en cada significado:

- "Software" o "programa informático" como se usa en el presente documento incluye, pero no se limita a, una o más instrucciones legibles y/o ejecutables por ordenador o máquina que causan que un ordenador, microprocesador, circuito lógico u otro dispositivo electrónico realice funciones, acciones y/o se comporte de la manera deseada. Las instrucciones se pueden incorporar de diversas formas, tales como rutinas, algoritmos, módulos o programas que incluyan aplicaciones independientes o código de bibliotecas vinculadas dinámicamente. El software también se puede implementar de diversas formas, tales como un programa autónomo, una app, una llamada de función, un servlet, un subprograma, instrucciones almacenadas en una memoria o cualquier otro medio legible por ordenador, parte de un sistema operativo u otro tipo de instrucciones ejecutables. Un experto en la técnica apreciará que la forma del software depende, por ejemplo, de los requisitos de una aplicación deseada, del entorno en el que se ejecuta y/o los deseos de un diseñador/programador o similares.
- "Aplicación móvil" o "App móvil" o "App ", como se usa en el presente documento, incluye, pero no se limita a, aplicaciones que se ejecutan en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles. Los términos "Aplicación móvil" o "App móvil" o "App" se pueden usar como sinónimo de "software". Las aplicaciones móviles permiten a los usuarios conectarse a servicios que tradicionalmente están disponibles en plataformas de escritorio o portátiles. Típicamente, estos servicios acceden a Internet o intranet o a redes de fidelidad celular o inalámbrica (WiFi) para acceder, recuperar, transmitir y compartir datos.
- "Ordenador" o "unidad de procesamiento" como se usa en el presente documento incluye, pero no se limita a, cualquier dispositivo electrónico programado o programable, microprocesador, circuito lógico, que pueda almacenar, recuperar y procesar datos.
- Una "Red", como se usa en el presente documento, incluye, pero no se limita a, una colección de componentes de hardware y ordenadores o máquinas interconectadas por canales de comunicación que permiten compartir recursos e información, incluyendo, sin limitación, la web o Internet en todo el mundo.
- Un "navegador web", como se usa en el presente documento, incluye, pero no se limita a, un software para recuperar y presentar recursos de información en la World Wide Web. Un recurso de información puede ser una página web, una imagen, un vídeo o cualquier otro tipo de contenido electrónico.
- Un "Servidor", como se usa en el presente documento, incluye, pero no se limita a, un ordenador o una máquina o un dispositivo en una red que administra los recursos de la red. El término general "Servidor" puede incluir tipos específicos de servidores, tal como un Servidor de archivos (un ordenador y un dispositivo de almacenamiento dedicado a almacenar archivos), un Servidor de impresión (un ordenador que gestiona una o más impresoras), un Servidor de red (un ordenador que gestiona el tráfico de la red) y un Servidor de base de datos (un sistema informático que procesa las consultas de la base de datos). Aunque los servidores se dedican con frecuencia a realizar solo tareas de servidor, determinados sistemas operativos de multiprocesamiento permiten que un servidor gestione otros recursos no relacionados con el servidor.
- Un "servidor web", como se usa en el presente documento, incluye, pero no se limita a, un servidor que sirve contenido a un navegador web cargando un archivo desde un disco y sirviéndolo a través de una red al navegador web de un usuario, típicamente usando un protocolo de transferencia de hipertexto (HTTP).
- "E-greeting" o "tarjeta de felicitación electrónica" o "tarjeta E-greeting" o "ecard" como se usa en el presente documento, incluye, pero no se limita a, cualquier tarjeta de felicitación, o un mensaje personalizado, o un mensaje que suministre un elemento de comunicación de un usuario a otro usuario o no usuario a través de medios electrónicos.
- "SVG" o "archivo SVG" o "gráficos vectoriales escalables" o "archivo de gráficos vectoriales escalables" como se usa en el presente documento, incluye, pero no se limita a, un formato de archivo de gráficos vectoriales que permite la visualización de determinadas imágenes multidimensionales en páginas XML en la red.
- "XML" o "lenguaje de marcado extensible" como se usa en el presente documento incluye, pero no se limita a, un conjunto de reglas para codificar documentos en una forma legible por máquina.
- "Llamar" o "Llamada al sistema" o "Extraer" o "Extraído", como se usa en el presente documento, incluye, pero no se limita a, un mecanismo mediante el cual un programa solicita un servicio desde un sistema operativo o un programa o software de aplicación.
- "Archivos API" o "API" o "Interfaz de programación de aplicaciones", como se usa en el presente documento, incluye, pero no se limita a, una interfaz entre diferentes programas de software o archivos de software, lo que facilita la interacción de los diferentes programas de software o archivos de software por medio de un conjunto específico de reglas y especificaciones.
- "XINCLUDE", como se usa en el presente documento, incluye, pero no se limita a, un mecanismo mediante el cual se fusionan múltiples documentos XML. La fusión se logra incorporando etiquetas de inclusión en el documento XML de origen que solicita al documento XML de origen que incluya otros documentos o partes de otros documentos XML, lo que da como resultado un único Conjunto de información XML.

"Código fuente" o "Código de producto", como se usa en el presente documento, incluye, entre otros, un código de software textual o un código de máquina, o anotaciones en lenguajes de software gráfico, que especifican las acciones que debe realizar una máquina, que incluye, pero no se limita a, un ordenador.

- 5 "Producto" como se usa en el presente documento, incluye, pero no se limita a, una única tarjeta de felicitación electrónica o una colección de tarjetas de felicitación electrónicas. "Producto", como se usa en el presente documento, incluye, pero no se limita a, el servicio o el código, o la interfaz de usuario o las interacciones de pantalla relacionadas con las tarjetas de felicitación electrónicas.

DESCARGAR LA APP ECARD

- 10 Ahora, con especial referencia a los dibujos, a continuación se describen modos de realización ejemplares de la invención. La Figura 1 representa un diagrama de flujo de un entorno 100 ejemplar para adquirir y descargar electrónicamente una aplicación móvil de servicio electrónico de felicitación (la "app ecard"). En un modo de realización, el entorno 100 puede incluir un dispositivo informático portátil 104, una tienda de aplicaciones 106 y un Código 102 en una tarjeta de felicitación de papel 108. La tienda de aplicaciones 106 está marcada para representar en general cualquier tienda de aplicaciones móviles, pero debe entenderse que la identidad real de la tienda de aplicaciones 106, tal como una App Store® o Android Marketplace®, depende del sistema operativo que descargue la app ecard.

- 20 El código 102 se dispone en general en tarjetas de felicitación de papel. Por ejemplo, el Código 102 se puede disponer en la señalización de la tienda y en los materiales publicitarios. El código 102 puede ser un código de barras o un código de respuesta rápida (QR) o cualquier otro tipo de código que funcione para resolver una dirección de Localizador uniforme de recursos (URL) al escanear. Un URL es una referencia a un recurso o dirección de Internet, tal como una tienda de aplicaciones o una página web. En un modo de realización, el Código 102 se puede representar en base al sistema operativo que busca resolver la dirección al escanear. Específicamente, el Código 102 se puede representar de forma diferente para diferentes sistemas operativos móviles. De forma alternativa, el Código 102 puede ser neutral para el sistema operativo y se puede representar de forma similar para cualquier sistema operativo móvil.

Con más referencia a la Figura 1, el usuario puede desear descargar la app ecard escaneando el Código 102. El usuario puede elegir cualquier programa o aplicación de escaneo conocido para realizar el escaneo, siempre que el programa o la aplicación funcione para resolver una dirección al escanear, tal como la aplicación móvil "Escanear" (proporcionada por QR Code City).

- 30 En un modo de realización, donde existen diferentes Códigos 102 para diferentes sistemas operativos, después de que el usuario escanea el Código 102 del sistema operativo deseado, el dispositivo informático portátil 104 resuelve el escaneo como una llamada para descargar la app ecard de la tienda de aplicaciones 106. El dispositivo informático portátil 104 se enruta a la tienda de aplicaciones 106 dedicada al sistema operativo identificado, donde se solicita al usuario que descargue la app ecard.

- 35 En un modo de realización, en el que el Código 102 puede ser neutral para el sistema operativo, después de que el usuario escanea el Código 102, el dispositivo informático portátil 104 se enruta a una página web 110 (no mostrada). La página web 110 está alojada en un servidor 112 (no mostrado), que además interpreta automáticamente el sistema operativo del usuario y solicita al usuario que descargue la app ecard redirigiendo el dispositivo informático portátil 104 a la tienda de aplicaciones 106 dedicada al sistema operativo identificado.

- 40 En otro modo de realización, después de que el usuario escanea el Código 102, el dispositivo informático portátil 104 se enruta a una página web 114 (no mostrada) que contiene enlaces a varias tiendas de aplicaciones que el usuario puede seleccionar. La página web 114 está alojada en un servidor 112 (no mostrado). Una vez que el usuario selecciona el enlace apropiado de la tienda de aplicaciones, el dispositivo informático portátil 104 se enruta a la tienda de aplicaciones 106 dedicada al sistema operativo identificado, donde se le solicita al usuario que descargue la app ecard.

En otro modo de realización, el Código de escaneo 102 también se puede utilizar para capturar datos estadísticos y analíticos sobre los usuarios. Por ejemplo, el programa o aplicación de escaneo que se utiliza para escanear el Código 102 puede dirigir inicialmente el dispositivo informático portátil 104 a un sitio de agregación estadística y/o a un sitio de análisis 140 (no mostrado), tal como Google Analytics®.

- 50 En cada uno de los modos de realización descritos anteriormente, cuando se solicita al usuario que descargue la app ecard, el usuario puede hacerlo e *instalar* la aplicación en el dispositivo informático portátil 104 desde la tienda de aplicaciones 106.

- Para ilustrar más la captura de un Código en un dispositivo informático portátil, con referencia a la Figura 2, se dispone un Código ejemplar, denominado Código QR 200, en una tarjeta de felicitación de papel. Con referencia a la Figura 3, el usuario puede utilizar un dispositivo informático portátil 300 para escanear (por ejemplo, apuntando y disparando usando la cámara del dispositivo informático portátil) el Código QR 200. El código QR se captura a continuación como se muestra en el Código QR 400 ejemplar en la Figura 4.

Los diversos modos de realización de la descarga de una app ecard se describen con más detalle a continuación, con especial referencia a los diagramas de flujo que ayudan a ilustrar los modos de realización.

En un modo de realización, con referencia a la Figura 4A, existen diferentes Códigos 102 para diferentes sistemas operativos. Después de que el usuario escanea el Código 102 en el paso 402, el dispositivo informático portátil 104 resuelve el URL para descargar la app ecard en el paso 404. En el paso 406, el dispositivo informático portátil 104 se enruta luego a la tienda de aplicaciones 106 dedicada al sistema operativo identificado, donde se solicita al usuario que descargue la app ecard.

En otro modo de realización, con referencia a la Figura 4B, el Código 102 es neutral al sistema operativo. Después de que el usuario escanea el Código 102 en el paso 408, el dispositivo informático portátil 104 resuelve el URL de una página web 110 (no mostrada) en el paso 410. La página web 110 está alojada en un servidor 112 (no mostrado). La página web 110 interpreta automáticamente el sistema operativo del dispositivo informático portátil 104 en el paso 412, utilizando la información del paquete de encabezado proporcionada por el navegador 104 del dispositivo informático portátil. En el paso 414, el dispositivo informático portátil 104 resuelve el URL para descargar la app ecard. En el paso 416, el dispositivo informático portátil 104 se enruta a continuación a la tienda de aplicaciones 106 dedicada al sistema operativo identificado, donde se solicita al usuario que descargue la app ecard. En otro modo de realización, después de que la página web 110 interprete el sistema operativo del dispositivo informático portátil 104 en el paso 412, en lugar de que el dispositivo 104 resuelva un URL para descargar la app, el dispositivo 104 se puede dirigir a otra página web 160 (no mostrada), que contenga múltiples opciones de descarga. En la página web 160, el usuario puede elegir una opción antes de continuar con los pasos 414 y 416 descritos anteriormente, para resolver el URL para descargar la app y descargar la app, respectivamente.

En otro modo de realización, con referencia a la Figura 4C, el Código 102 es neutral para el sistema operativo. Después de que el usuario escanea el Código 102 en el paso 418, el dispositivo informático portátil 104 resuelve el URL de una página web 114 (no mostrada) en el paso 420. La página web 114 está alojada en un servidor 112 (no mostrado). La página web 114 presenta al usuario del dispositivo informático portátil 104 múltiples opciones de descarga en base al sistema operativo del usuario. En el paso 422, el usuario selecciona una única opción de descarga, tal como un enlace a la App Store®. En el paso 424, el dispositivo informático portátil 104 resuelve el URL para descargar la app ecard. En el paso 428, el dispositivo informático portátil 104 se enruta luego a la tienda de aplicaciones 106 dedicada al sistema operativo identificado, donde se solicita al usuario que descargue la app ecard. Una vez que la app ecard se descarga en el dispositivo informático portátil, gran parte del software que comprende la app se almacena dentro del dispositivo informático portátil.

PROPORCIONAR CONTENIDO A LA APP ECARD

Una vez que la app ecard se descarga a un dispositivo informático portátil 104, la app ecard proporciona un sistema para comercializar y suministrar tarjetas de felicitación electrónicas. La Figura 5 representa un diagrama de flujo de este entorno de sistema 500 ejemplar para comercializar electrónicamente y suministrar tarjetas de felicitación electrónicas a través de Internet, consecuente con los procedimientos ejemplares descritos en el presente documento. En un modo de realización, el entorno de sistema 500 puede incluir un sistema de comercialización de contenido 510, una plataforma de suministro de contenido 580 (no mostrada), un sistema de servicio en la nube 560 y una pluralidad de dispositivos informáticos portátiles 570.

El sistema de comercialización de contenido 510 puede consistir en cualquier número de ordenadores o servidores que el comerciante usa para programar y crear tarjetas de felicitación electrónicas y categorías de tarjetas para descargarlas a los dispositivos informáticos portátiles de los usuarios. La plataforma de suministro de contenido 580 es la plataforma de software que permite al comerciante de contenido programar y crear tarjetas de felicitación electrónicas y categorías de tarjetas para descargarlas en los dispositivos informáticos portátiles de los usuarios. Un comerciante de contenido puede incluir el propietario/anfitrión/proveedor de la app ecard, o un proveedor externo que proporcione contenido, tales como categorías de tarjetas y tarjetas de felicitación electrónicas, al propietario/anfitrión/proveedor para su uso en el sistema de comercialización de contenido 510. Un sistema de servicios en la nube 560 es una colección de servidores, incluyendo los servidores web 562.

Usando el sistema de comercialización de contenido 510, un comerciante de contenido programa categorías de tarjetas y tarjetas de felicitación electrónicas en la plataforma de suministro de contenido 580. La programación de categorías de tarjetas puede incluir, entre otras, la creación de nuevas categorías de tarjetas, la eliminación de categorías de tarjetas existentes y la modificación de categorías de tarjetas existentes. Las categorías pueden corresponder a cumpleaños, aniversarios o a cualquier otro tipo de festivos o eventos. De forma similar, la programación de tarjetas de felicitación electrónicas puede incluir, pero no se limitan a, la creación de nuevas tarjetas de felicitación electrónicas, la eliminación de tarjetas de felicitación electrónicas existentes y la modificación de tarjetas de felicitación electrónicas existentes.

Después de programar las categorías de tarjetas y/o las tarjetas de felicitación electrónicas en la plataforma de suministro de contenido 580, los "cambios" 520 se propagan o transmiten al sistema de servicios en la nube 560. Los cambios 520 incluyen cualquier edición, actualización, eliminación y adición a las categorías de tarjetas y/o tarjetas de felicitación electrónicas. El sistema de servicios en la nube 560 puede incluir o interactuar con una

pluralidad de servidores web 562 (no mostrados) que estén dispuestos en comunicación con el entorno del sistema 500.

Una pluralidad de dispositivos informáticos portátiles 570 con la aplicación ecard descargada monitorean el sistema de servicios en la nube 560 para detectar cambios 520. Una vez que los cambios 520 se reconocen por la pluralidad de dispositivos informáticos portátiles 570, cualquiera de dichos dispositivos 570 solicita los cambios 520 del sistema de servicio en la nube 560.

Dependiendo del tipo de dispositivo informático portátil 570 (por ejemplo, tabletas, teléfonos inteligentes y diversas marcas de los mismos, tales como Apple® o Motorola® o HP® o Android®) al realizar la petición de cambios 520, una interfaz de programación de aplicaciones (una API) de la plataforma de suministro de contenido 580 sirve o transmite cambios 520 que corresponden al tipo de dispositivo informático portátil 570 que realiza la petición. Los cambios 520 se almacenan en la memoria caché local 550 del dispositivo informático portátil 570, para su uso posterior. La memoria caché local 550 en cada dispositivo informático portátil puede ayudar a reducir el ancho de banda de la red, mejorar la capacidad de respuesta de la interfaz de usuario (UI), permitir el uso sin conexión y preservar la vida útil de la batería. Cuando la app ecard se carga inicialmente, la app ecard descargará un catálogo de contenido y el contenido de la tarjeta a través de la API. La app ecard también solicita contenido de tarjetas para nuevas categorías y tarjetas en base a los respectivos tamaños y resoluciones de pantalla del dispositivo (es decir, densidad de píxeles). La API proporciona una coincidencia más cercana para los tamaños pedidos, de modo que los recursos para una tableta, por ejemplo, ofrecerán contenido más grande que los recursos para dispositivos con pantalla más pequeños. En un modo de realización, las peticiones posteriores para los cambios de contenido 520 se realizan luego por comparación con la memoria caché local aplicable 550, verificando cada vez si el contenido existente ha cambiado. Si la caché ha cambiado, antes de descargar los nuevos cambios, la app comprobará con el servidor si el contenido se ha modificado o no. Este paso de validación ayuda a evitar peticiones innecesarias de datos redundantes. En otro modo de realización, las peticiones posteriores para los cambios de contenido 520 se realizan a la API sin verificar primero los cambios en el contenido existente en la memoria caché local 550. Aquí, el contenido nuevo simplemente se pide a la API, y cualquier contenido nuevo proporcionado por la API se almacena en caché en la memoria caché local 550.

En un modo de realización ejemplar, la API 540 se utiliza con el fin de facilitar la representación de gráficos vectoriales escalables (Imágenes) (SVG) en los dispositivos informáticos portátiles, incluyendo las imágenes externas que se almacenan en un formato SVG. El formato SVG es un tipo de formato que usa especificaciones de lenguaje de marcado extensible (XML) para representar gráficos vectoriales bidimensionales estáticos y dinámicos. La API se usa para, pero no se limita a, visualización, iconos escalables, gráficos escalables, texto escalable, imágenes escalables, texto dinámico escalable y otros usos que requieren datos escalables. Las interacciones del sistema entre varios archivos SVG, archivos que no son SVG y la API se manejan por medio de una red de comunicación, compuesta por un dispositivo informático portátil, Internet y el o los servidores de anfitrión que comprenden la nube 560. La red de comunicación usa la API como puente entre el dispositivo informático portátil del usuario y los gráficos SVG y otros archivos que comprenden el contenido de la tarjeta. El código fuente que comprende la app permite al usuario de la app interactuar y manipular los elementos dentro de un archivo SVG y cualquier archivo que no sea SVG a través de la API.

En varios modos de realización ejemplares, el usuario interactúa con, edita, muestra o realiza acciones con, o visualiza, o añade/edita/reemplaza información en la interfaz de usuario. Las interacciones del usuario están habilitadas por las interacciones del sistema entre varios archivos SVG, archivos API y el Código Fuente de la app. Incluyen mostrar, interactuar y administrar animaciones, cargar texto dentro de archivos SVG y cargar texto dinámico en los archivos SVG. Además, cuando el usuario desea interactuar con la pantalla del teléfono inteligente, dichas interacciones de usuario se habilitan mediante interacciones del sistema entre varios archivos SVG, archivos API y el Código Fuente de la app. En un modo de realización ejemplar, los archivos SVG se pueden escalar. A diferencia de los archivos con propiedades del Grupo Conjunto de Expertos en Fotografía (JPEG) y/o archivos con propiedades de Formato de Intercambio de Gráficos (GIF), los archivos SVG, y especialmente las imágenes SVG, son escalables al tamaño de la ventana donde se visualiza la imagen. Después de representarse, el archivo SVG se ajusta en tamaño y resolución al tamaño de la ventana de visualización. Adicionalmente, los archivos SVG son interactivos. En un modo de realización ejemplar, los archivos SVG se formatean de manera que el archivo SVG resultante cumpla con las especificaciones XML. Los archivos SVG se crean mediante comandos basados en texto. En un modo de realización ejemplar, los archivos SVG se utilizan con muchos fines, que incluyen, pero no se limitan a, transformaciones de objetos, colores de una forma o texto, opacidad de una forma o texto, degradados de una forma o texto, texturas de una forma o texto, rellenar una forma o texto, trazar una forma o texto (trazo), recortar una forma o texto, filtrar efectos en una forma o texto, insertar símbolos o imágenes en coordenadas, elementos interactivos, manejo de eventos dentro y fuera del guion, secuencias de comandos y funciones de animación.

En un modo de realización ejemplar, se puede usar un objeto de documento para acceder a un archivo SVG o a un archivo que no es SVG. Se puede usar un objeto de documento para consultar las propiedades del documento del archivo SVG o de un archivo que no es SVG, así como para crear nuevos elementos de documento dentro del documento al que se accede. En un modo de realización ejemplar, se pueden recuperar varias referencias dentro del documento al que se accede usando llamadas y extracciones. En este contexto, las llamadas se pueden

visualizar como peticiones de información y las extracciones se pueden visualizar como la recuperación de dicha información pedida. Se pueden usar varios procedimientos API para manipular los elementos SVG o los elementos que no son SVG, cada uno de los cuales está asociado con una propiedad o función definitiva. Los archivos API también se pueden usar para registrar oyentes de eventos para trabajar con archivos SVG o archivos que no son SVG. Un oyente de eventos escucha eventos tales como una llamada de 'retorno' (presionando la tecla de retorno) dentro del dispositivo informático portátil. En un modo de realización ejemplar, se extrae un archivo SVG (main.svg) de uno de los servidores en la nube 560. El archivo SVG extraído crea un punto de entrada en los datos SVG asociados con esa ecard extraída. El archivo SVG extraído puede hacer referencia a uno o más archivos SVG adicionales o archivos que no son SVG creando un *archivo resultante*. En un modo de realización ejemplar, la referencia del archivo SVG extraído a otro u otros archivos SVG o no SVG se logra mediante un mecanismo de extracción por medio de un XINCLUDE o cualquier otro medio de inclusión XML.

En un modo de realización ejemplar, el archivo resultante, como se describió anteriormente, se analiza en un modelo de producto. El modelo de producto como se usa en el presente documento incluye, pero no se limita a, una biblioteca de símbolos que contiene referencias a imágenes que se usarán en ecards. En un modo de realización ejemplar, la biblioteca de símbolos contiene referencias a imágenes para ecards, que incluyen, pero no se limitan a, sonidos, archivos, texto estático, texto dinámico, funciones e imágenes. En un modo de realización ejemplar, la biblioteca de símbolos contiene referencias al uso de las imágenes (activos) que incluyen, pero no se limitan a, identificar si la imagen es un fondo, una pegatina, una porción de la tarjeta e-greeting, un primer plano, una fuente, un elemento de firma, un elemento de texto, un elemento de imagen, un elemento de audio y un elemento que define la función de la imagen. En un modo de realización ejemplar, la biblioteca de símbolos contiene una lista de "escenas". Las escenas pueden corresponder a las páginas de una tarjeta de felicitación que se guarde en un medio físico (por ejemplo, papel). La lista de escenas incluye, pero no se limita a, una escena de portada, una escena interior izquierda, una escena interior derecha, una escena de contraportada y una escena de página central. En un modo de realización ejemplar, las escenas pueden estar compuestas principalmente de referencias a objetos en la biblioteca de símbolos. Por ejemplo, una escena de portada puede hacer referencia a una imagen de fondo de la biblioteca de símbolos. Asimismo, una escena de la portada puede hacer referencia a un clip de audio de la biblioteca de símbolos que se puede usar con fines de audio de fondo.

En un modo de realización ejemplar, el código de producto traduce el o los archivos SVG, el o los archivos que no son SVG, el archivo resultante y cualquier referencia a la biblioteca de símbolos en una serie de llamadas de "dibujo" que realiza la aplicación, que dirige la aplicación para dibujar o crear una página en la pantalla del dispositivo informático portátil. En un modo de realización ejemplar, la aplicación se dirige a dibujar o crear una página, sin identificar o "conocer" los datos SVG subyacentes.

FUNCIONAMIENTO DEL USUARIO Y FLUJO DE LA APP ECARD

Ahora se hará referencia en detalle al flujo de operación y función de un usuario de la app ecard en un dispositivo informático portátil después de que se haya descargado en el dispositivo. Las interacciones del usuario se hacen funcionar a través de los procedimientos y sistemas descritos anteriormente con respecto a la Figura 5.

En un modo de realización ejemplar, la pantalla Inicio de la app ecard muestra una o más tarjetas de felicitación electrónicas. El usuario puede navegar entre varias tarjetas de felicitación electrónicas interactuando con la interfaz de usuario. Por ejemplo, como se ilustra en la Figura 6, la interfaz de usuario es una pantalla táctil y el usuario puede tocar una tarjeta de felicitación electrónica 606 (o cualquier otra tarjeta, tal como 602 y 604) para abrir la *vista interactiva* de la tarjeta seleccionada. El usuario puede deslizar su dedo hacia la derecha o hacia la izquierda para visualizar, seleccionar y navegar entre cualquiera de las tarjetas de felicitación electrónicas disponibles en la ocasión seleccionada. Por tanto, por ejemplo, el usuario puede deslizar el dedo hacia la derecha para pasar de la primera tarjeta de felicitación electrónica 606 a la última tarjeta de felicitación electrónica, mientras que el usuario puede deslizar el dedo hacia la izquierda para pasar de la última tarjeta de felicitación electrónica a la primera tarjeta de felicitación electrónica 606 dentro de la ocasión seleccionada.

Con referencia adicional a la Figura 6, la app ecard puede mostrar una lista de categorías en respuesta a la interacción del usuario con la interfaz de usuario. Por ejemplo, en un modo de realización, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede interactuar con la pantalla táctil tocando y arrastrando cualquier parte de un icono gráfico de categorías, denominado *Ocasiones* 608, para visualizar una lista de las ocasiones principales 610 para las cuales se puede crear una tarjeta de felicitación electrónica. Además, el usuario puede, tocando y arrastrando cualquier parte de la pantalla Ocasiones 608, visualizar varias ocasiones 610, incluyendo, entre otras, las ocasiones de Cumpleaños, Bodas, Agradecimientos y Bebés. Un experto en la técnica apreciará que se pueden mostrar cualquier número y tipo de ocasiones en la app ecard. Por ejemplo, la pantalla de la interfaz de usuario de la app ecard puede mostrar un conjunto de 6 ocasiones o un conjunto de 12 ocasiones como se define por el usuario. Al seleccionar una sola ocasión, se mostrarán todas las tarjetas de felicitación electrónicas disponibles en la ocasión seleccionada. Por ejemplo, como se ilustra en la Figura 6, el usuario puede dar un solo toque a la ocasión de Cumpleaños para visualizar y seleccionar cualquiera de las tarjetas de felicitación electrónicas 612, 614, 616 disponibles en la ocasión de Cumpleaños.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede mostrar una lista de todos los recordatorios de eventos

del usuario. Por ejemplo, con referencia a la Figura 6, el usuario puede tocar el icono gráfico diseñado para mostrar recordatorios de cumpleaños 618. El toque en el icono gráfico de recordatorios 618 revelará una vista de los próximos recordatorios 620 del usuario.

- 5 En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede mostrar una lista de subcategorías en respuesta a la interacción del usuario con la interfaz de usuario. Por ejemplo, con referencia a la Figura 7, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede tocar cualquier ocasión de la lista de ocasiones para ver las subcategorías de dicha ocasión. El usuario se puede desplazar por la lista verticalmente (vista de retrato) u horizontalmente (vista de paisaje). Para ilustrar, el usuario puede tocar la ocasión Pensando en ti 702 para visualizar las subcategorías 704, bajo la ocasión 702 seleccionada. El usuario puede visualizar varias subcategorías 704, incluyendo, pero sin limitarse a, Romántica, Amistad, Te extraño y Perdón. Un experto en la técnica apreciará que se puede mostrar cualquier número de subcategorías en la app ecard. Por ejemplo, la pantalla de la interfaz de usuario de la app ecard puede mostrar un conjunto de 6 subcategorías o un conjunto de 12 subcategorías como se define por el usuario. Al seleccionar una sola subcategoría, se mostrarán todas las tarjetas de felicitación electrónicas disponibles en la subcategoría seleccionada.
- 10 15 En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario regresar a una pantalla de visualización anterior del dispositivo informático portátil, facilitando la interacción con la interfaz de usuario. Por ejemplo, en un modo de realización, con referencia a la Figura 7, el usuario puede tocar el icono gráfico designado para mover la pantalla del usuario detrás de una pantalla. El toque en el icono gráfico de "Atrás" revelará la última pantalla del usuario. Por ejemplo, un toque en el icono gráfico de Atrás 802 lleva al usuario de la pantalla de la categoría de tarjeta (Ocasiones) a la pantalla de subcategoría 864.
- 20 25 En un modo de realización ejemplar, el usuario también puede desear mostrar en la pantalla del dispositivo informático portátil una lista de todas las ocasiones, interactuando con la interfaz de usuario. Por ejemplo, con referencia a la Figura 7, el usuario puede tocar el icono gráfico designado para mostrar un determinado número fijo de ocasiones en la pantalla del usuario. El toque en el icono gráfico de Ocasiones 706 revelará una vista de la lista de ocasiones más popular o una lista predeterminada de ocasiones.
- 30 35 La app ecard puede mostrar una vista previa interactiva de una tarjeta de felicitación electrónica en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 8, el usuario puede tocar cualquier lugar dentro de un elemento listado 804, 806, 808, 810 (por ejemplo, una miniatura de una tarjeta de felicitación electrónica), para ver una vista previa interactiva de la tarjeta seleccionada.
- 40 45 En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede mostrar una vista de página de tarjetas de felicitación electrónicas en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 8, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede tocar un icono gráfico 812 que permita al usuario cambiar entre una vista de cuadrícula 814 y una vista de lista 864 de tarjetas de felicitación electrónicas. Un experto en la técnica apreciará que se puede crear cualquier número de vistas dentro de la interfaz de usuario y se podrían mostrar en la interfaz de usuario.
- 50 55 Con más referencia a la Figura 8, la app ecard también puede visualizar varias "Opciones" dentro de la vista previa interactiva, en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, el usuario puede tocar y mantener presionada la miniatura de una tarjeta de felicitación electrónica 804, 806, 808 u 810, lo que permite al usuario visualizar la vista previa interactiva de la tarjeta seleccionada o adquirir opciones para personalizar la tarjeta.
- En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede mostrar una *barra de iconos gráficos de navegación* en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 8, la barra de iconos gráficos de navegación 840 está dispuesta a lo largo de la sección inferior de la app ecard. La barra de iconos gráficos de navegación 840 le da al usuario la opción de navegar dentro de la aplicación ecard, por ejemplo, ocasiones, recordatorios, etc.
- En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede visualizar un Centro de personalización en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 9, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede tocar el icono gráfico de *Personalizar y enviar* 902 que permite al usuario ver el Centro de personalización para la tarjeta seleccionada.
- En un modo de realización, puede haber 4 páginas dentro de una tarjeta de felicitación electrónica. Por ejemplo, la página 1 es la portada, la página 2 es la página interior izquierda, la página 3 es la página interior derecha y la página 4 es la contraportada de la tarjeta de felicitación electrónica. La app ecard también puede permitir a los usuarios visualizar una página interior de una tarjeta de felicitación electrónica en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 9, el usuario puede tocar y arrastrar de derecha a izquierda en la página 1 de la tarjeta de felicitación electrónica 906, permitiendo al usuario visualizar la página interior derecha o la página 3. Por tanto, la tarjeta de felicitación electrónica 906 que se puede generar por la Aplicación es una representación de una tarjeta de papel de cuatro páginas plegada convencional con una portada (página 1) y una contraportada (página 4) y dos páginas interiores (páginas 2 y 3). Por tanto, después de que el destinatario recibe la tarjeta 906, el destinatario puede interactuar con la tarjeta 906 mediante el uso del dispositivo

electrónico del destinatario (por ejemplo, una pantalla táctil de un dispositivo informático móvil o portátil). La interacción del destinatario con la tarjeta 906 a través del dispositivo electrónico del destinatario se define como la "experiencia de recogida" del destinatario. El destinatario puede interactuar con las cuatro páginas de la tarjeta 906 "pasando las páginas" con toques con los dedos similares a pasar las páginas de una tarjeta de papel convencional.

La app ecard también puede permitir al usuario congelar una posición actual de una tarjeta de felicitación electrónica en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con más referencia a la Figura 9, el usuario puede dar un toque y arrastrar de derecha a izquierda en la página 1 de la tarjeta de felicitación electrónica 906, pero dejar de arrastrar menos de la mitad, lo que permite al usuario ver la página interior derecha o la página 3, en cualquier posición dejada abierta por el punto abierto actual. En un modo de realización similar, el usuario puede dar un toque y arrastrar la página más que el punto medio para encajar la tarjeta 906/completar la apertura de la tarjeta 906 hasta un punto abierto completo previamente diseñado.

La app ecard también puede permitir al usuario alternar la visualización de la página interior derecha y la página interior izquierda de una tarjeta de felicitación electrónica, o volver a la portada de una tarjeta de felicitación, o moverse desde y hacia la contraportada en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con más referencia a la Figura 9, el usuario puede dar un toque y arrastrar de derecha a izquierda en la página 1 de la tarjeta de felicitación electrónica 906 que permite al usuario visualizar la página interior derecha o la página 3 y un solo toque en la página 3 cambia al usuario para ver la página 2. Igualmente, el usuario que visualiza la página 2, puede, con un solo toque de la página 2, volver a una vista completa de la página 3. Un toque y un arrastre de izquierda a derecha mientras visualiza la página 3 cierra la tarjeta 906 a la página 1. Al tocar una vez la página 4, el usuario vuelve a la página 2.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard también puede permitir al usuario utilizar o visualizar señales visuales al ver una tarjeta de felicitación electrónica en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 9, el usuario puede usar señales visuales, tales como flechas, para moverse entre las páginas de una tarjeta de felicitación. Las señales visuales desaparecen de la vista después de un período de tiempo predeterminado. Por ejemplo, con referencia a la Figura 9, este período es de 1,5 segundos.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard también puede permitir al usuario añadir, editar, reemplazar o eliminar una foto de la tarjeta de felicitación electrónica en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 10, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede tocar el área de fotos 1002 que lleva al usuario a una pantalla de personalización de fotos 1004. Una vez que se ha añadido una foto en 1006, otro toque único permitiría al usuario volver atrás y editar, reemplazar o eliminar la foto que se ha añadido. La app ecard también puede permitir al usuario añadir, editar, reemplazar o eliminar un mensaje de la tarjeta de felicitación electrónica 1040 en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia adicional a la Figura 10, el usuario puede tocar el área de mensajes 1008 que lleva al usuario a un paso de personalización de mensajes. Una vez que se ha añadido un mensaje 1010, otro toque único permitiría al usuario volver atrás y editar, reemplazar o eliminar el mensaje que se ha añadido. La app ecard también puede permitir al usuario añadir, editar, reemplazar o eliminar una firma a la tarjeta de felicitación electrónica en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, en un modo de realización, con referencia adicional a la Figura 10, el usuario puede tocar el área de firma 1012 que lleva al usuario a un paso de personalización de firma. Una vez que se ha añadido una firma 1014, otro toque único permitiría al usuario volver atrás y actualizar, borrar o volver a dibujar la firma que se ha añadido. Además, con referencia a la Figura 13, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y la app ecard puede permitir al usuario controlar el grosor de la firma 1302 eligiendo una de las opciones de grosor 1304 presentadas al usuario en la pantalla del dispositivo informático portátil. Una alternativa para proporcionar opciones de grosor de firma es proporcionar un icono de tipo barra deslizante que cambie el grosor de la firma en base a mover el dedo del usuario a diversas posiciones en una barra deslizante. El usuario puede agitar el dispositivo informático portátil de lado a lado para borrar cualquier firma aplicada hasta ese punto. El usuario también puede desear tocar una vez el icono gráfico de 'borrar firma' 1306 para borrar la firma. Además, el usuario también puede usar gestos de forma libre para capturar los movimientos del usuario en el dispositivo informático portátil como una firma dibujada en tiempo real.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario visualizar varias opciones relacionadas con las actualizaciones que el usuario realiza en el área de usuario en la tarjeta de felicitación electrónica en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 10, el usuario puede dar un toque y mantener presionada cualquier área que se haya actualizado, que luego le presentará al usuario una hoja de acción con las opciones para eliminar los cambios existentes o realizar cambios.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario obtener una vista previa de la tarjeta de felicitación electrónica en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, en un modo de realización, con referencia a la Figura 10, el usuario puede tocar el icono gráfico de vista previa 1030 que luego proporciona al usuario la pantalla de vista previa interactiva, con la personalización del usuario incluida.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario realizar varias acciones relacionadas con la fotografía con la tarjeta de felicitación electrónica en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por

ejemplo, con referencia a la Figura 11, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede seleccionar una foto eligiendo una de un álbum de fotos 1102 o haciendo una foto 1104 con el dispositivo informático portátil. Además, el usuario puede optar por eliminar 1106, reemplazar 1108, editar la foto que ya se haya colocado en una tarjeta. El usuario puede optar por cancelar la opción de inserción de fotos 1110 en la tarjeta de felicitación electrónica. El usuario puede optar por usar la interfaz de la cámara para hacer una fotografía. Además, el usuario puede optar por usar una imagen del carrito de la cámara o del carrito de imágenes asociado con el dispositivo informático portátil. El usuario puede optar por tocar un icono gráfico de zoom para acercar y alejar extendiendo y pellizcando la pantalla respectivamente. Con los dedos del usuario, como es habitual en los dispositivos informáticos portátiles con pantalla táctil. El usuario puede optar por mover la fotografía de lado a lado dando un toque y arrastrando en la pantalla. El usuario puede optar por hacer rotar la foto interactuando con la pantalla del usuario. Además, el usuario puede optar por seleccionar varias opciones de un cuadro de diálogo/hoja de acción que se presenta al usuario que ha añadido previamente una foto y ha regresado para añadir otra foto. Las opciones de la hoja de diálogo/acción incluyen la opción de eliminar la foto, establecer una animación para la foto, crear un retardo en una animación en la foto, reemplazar una foto o seleccionar una foto diferente.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario utilizar el teclado de texto del sistema operativo estándar para introducir texto asociado con el envío de la tarjeta de felicitación electrónica en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 12, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede optar por usar el teclado de texto de sistema operativo 1202 estándar para introducir texto 1204 en la tarjeta de felicitación 1206. El usuario también puede desear ajustar el tamaño de un texto asociado con el envío de la tarjeta de felicitación electrónica en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con más referencia a la Figura 12, el usuario puede optar por tocar y arrastrar un deslizador 1210 que se proporcione en la pantalla y que permita al usuario ajustar el tamaño del texto más pequeño o más grande moviendo el control deslizante hacia la izquierda o hacia la derecha respectivamente.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario visualizar las diversas opciones y medios que se pueden usar para enviar la tarjeta de felicitación electrónica en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 14, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede tocar una vez el icono gráfico de correo electrónico 1402 para elegir la pantalla 'Enviar correo electrónico' o tocar una vez el icono gráfico de Facebook® 1404 para elegir la opción 'Publicar en Facebook' o tocar una vez el icono gráfico de Mensaje de texto 1406 para elegir la pantalla Enviar texto o tocar una vez el icono gráfico de Twitter® 1408 para elegir la pantalla 'Publicar en Twitter' o tocar una vez el icono gráfico de Correo Real 1410 para elegir la pantalla 'Correo real'. Por supuesto, otras páginas web de redes sociales o cualquier otro medio de suministro se podrían usar como opción en este menú.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario ver las diversas opciones asociadas con el suministro de la tarjeta de felicitación electrónica como un correo electrónico en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 15, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede tocar una vez el icono gráfico de "Para" 1502 para elegir la dirección de correo electrónico del receptor de la tarjeta de felicitación electrónica. El usuario también puede añadir múltiples direcciones de correo electrónico en este campo. El usuario también puede elegir una fecha 1504 para enviar el correo electrónico o elegir la fecha predeterminada proporcionada por la app. El usuario también puede elegir un cumpleaños para el receptor de la tarjeta de felicitación electrónica. El usuario puede tocar el icono gráfico de enviar que envíe la tarjeta de felicitación electrónica al destinatario de la tarjeta de felicitación electrónica a través de Internet. El usuario también puede ver un mensaje que notifique al usuario el estado de envío de la tarjeta de felicitación electrónica.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario visualizar las diversas opciones asociadas con el envío de la tarjeta de felicitación electrónica a una página web de redes sociales tal como Facebook®. Por ejemplo, con referencia a la Figura 16, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede acceder a los 'amigos' 1602 del usuario en 'Facebook®' dando un toque en el icono gráfico de 'Muro de mi amigo' 1604 en la interfaz de usuario. Además, el usuario puede elegir un 'amigo' de la lista de amigos 1602 en la pantalla de Facebook, que a continuación rellena previamente el nombre de dicho amigo 1606 en la pantalla de seguimiento 1608 donde el usuario puede introducir un mensaje personalizado 1610. Además, el usuario puede 'publicar' la tarjeta de felicitación electrónica en el muro de otro usuario o no usuario. Además, el usuario puede personalizar la 'publicación' 1612 en el muro del 'amigo' agregando un mensaje a la tarjeta de felicitación electrónica utilizando el teclado del sistema operativo estándar. El usuario también puede ver un mensaje que notifique al usuario el estado de envío de la tarjeta de felicitación electrónica.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario iniciar sesión en Facebook® con referencia al envío de la felicitación electrónica. Por ejemplo, con referencia a la Figura 17, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede utilizar el teclado del sistema operativo estándar para introducir la dirección de correo electrónico 1702 o el teléfono 1704 asociado con la cuenta de Facebook® y la contraseña asociada con la cuenta de Facebook® del remitente de la tarjeta de felicitación electrónica. Además, con referencia a la Figura 17, las opciones que están disponibles para el usuario se pueden ampliar en una fecha posterior y pueden incluir cualquier opción proporcionada por 'Facebook Connect®', un servicio de Facebook® u otro servicio o página web de redes sociales.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario ver las diversas opciones asociadas con el envío de la tarjeta de felicitación electrónica usando el Envío de texto SMS en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 18, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede tocar el campo 'Para' 1802 para abrir un teclado numérico para que el usuario introduzca manualmente un número de teléfono. La interfaz de usuario puede solicitar al usuario un número no válido si el número de teléfono no cumple con los límites de campo establecidos por el programa de software de interfaz de usuario o la app de interfaz de usuario. El campo 'Para' 1802 también puede permitir al usuario añadir múltiples números de teléfono ya sea manualmente o mediante la selección de números de teléfono del dispositivo informático portátil del usuario utilizando la base de datos de números de teléfono nativa del dispositivo informático portátil, una guía telefónica, por ejemplo. El usuario puede enviar el saludo electrónico utilizando el servicio de Envío de texto SMS dando un toque en el icono 1804 de Enviar gráfico. El usuario también puede ver un mensaje que notifique al usuario el estado de envío de la tarjeta de felicitación electrónica.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario enviar la tarjeta de felicitación electrónica a un destinatario utilizando una opción en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 19, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede seleccionar una opción de 'Enviarme un correo electrónico' 1902 o 'Enviarme un correo electrónico' 1904. Esta opción permite al usuario imprimir la tarjeta de felicitación electrónica como una tarjeta de papel convencional y enviarla al usuario o destinatario por el correo convencional de EE.UU. En cualquiera de las opciones, al usuario se le solicita inicialmente que introduzca los datos de dirección 1906 del destinatario. Se solicita además al usuario que introduzca los datos de dirección 1908 del usuario. Luego se solicita al usuario que revise los datos de dirección tanto del destinatario como del usuario en 1910, con una opción adicional para revisar 1912 y aprobar 1914 la tarjeta de felicitación personalizada.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario enviar la tarjeta de felicitación electrónica a múltiples usuarios utilizando una opción en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 20, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede tocar el icono gráfico de "Enviar de nuevo" 2002 para enviar la misma tarjeta de felicitación electrónica a otros usuarios y no usuarios. El usuario también puede optar por enviar una tarjeta de felicitación electrónica previamente personalizada a otro o al mismo destinatario, personalizando aún más la tarjeta de felicitación electrónica, como se ilustra en "Personalizar otro" 2004 en la Figura 20.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario ver y usar la información del servicio de saludo electrónico utilizando una opción en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 21, el usuario puede ver una lista de información de servicio seleccionando un icono gráfico de 'Más' 2104. Al tocar una vez el icono gráfico de 'Localizar una tienda' 2106, el usuario va a la pantalla Localizador de tiendas, como se describe en la Figura 22. Al tocar una vez el icono gráfico de 'Mi cuenta' 2108, los usuarios van a las pantallas Administración de cuentas como se describe en la Figura 24. Al tocar una vez el icono gráfico de Ajustes 2110, los usuarios van a una pantalla Ajustes como se muestra en la Figura 33. Al tocar una vez el icono gráfico de Ayuda 2112, los usuarios van a la pantalla Ayuda como se muestra en la Figura 29B. Al tocar una vez el icono gráfico de Comentarios 2114, los usuarios van a la pantalla Encuesta como se muestra en la Figura 29C. Al tocar una vez el icono gráfico de Acerca de la app 2116, los usuarios van a la pantalla Acerca de la App, como se muestra en la Figura 29A. Al tocar una vez el icono gráfico de Historial de ventas y pedidos 2118, los usuarios van a la pantalla Enviar un historial de pedidos como se describe en la Figura 28.

En un modo de realización ejemplar, el usuario puede desear localizar una tienda utilizando una opción en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 22, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede introducir un código postal 2202 usando el teclado en pantalla estándar 2204, para ver una lista de todas las tiendas 2206 en la proximidad geográfica del usuario, como se define por el programa de software o definido por la app. En un modo de realización, el usuario tiene la opción de ver una lista de tiendas 2206 que venden versiones de tarjetas de felicitación en papel de las tarjetas de felicitación electrónicas disponibles dentro de la aplicación ecard. El usuario también puede tocar el icono gráfico de Mapa para visualizar los resultados listados como puntos en un mapa y también puede tocar el icono gráfico de Mapa para visualizar un solo resultado como un punto en el mapa. El usuario también puede tocar un elemento de la lista para ver una vista detallada de la información del resultado, como se ilustra en la pantalla 2220. El usuario también puede tocar y mantener presionado el resultado para ver las opciones asociadas con el resultado, tales como 'Visualizar detalles de localización' y 'Mostrar indicaciones para llegar en coche'. La app ecard puede solicitar al usuario que dé permiso para usar la localización existente del usuario en el sistema de posicionamiento geográfico GPS o por medio de la proximidad del usuario a una torre de telecomunicaciones para localizar tiendas en la proximidad geográfica del usuario. La app ecard también puede desactivar el mensaje después de tres respuestas afirmativas del usuario a dicho mensaje.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario crear una cuenta de usuario, o navegar por tarjetas de felicitación electrónicas, o iniciar sesión usando Facebook® u otra página web de redes sociales, o iniciar sesión en una cuenta de usuario existente o solicitar una contraseña de reemplazo utilizando una opción correspondiente en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a las Figuras 23 a 27, el usuario puede optar por crear una cuenta proporcionando a la interfaz de usuario una dirección de correo

electrónico, nombre, apellido, contraseña y fecha de nacimiento (colectivamente, 2306); todos los cuales se pueden elegir usando la plataforma de teclado nativa del sistema operativo. También se proporcionan opciones para permitir al usuario suscribirse a una *newsletter* 2310, o detectar errores 2312 mientras se registra. El usuario también puede optar por crear una cuenta utilizando la función 'Facebook Connect®' 2502 que vincula el programa de software o la app móvil con las herramientas de desarrollo proporcionadas por 'Facebook®'. El usuario también puede optar por iniciar sesión en el servicio electrónico de felicitación introduciendo la información de inicio de sesión 2602 creada en dicho paso de creación anterior en la Figura 23. El usuario también puede optar por solicitar al servicio electrónico de felicitación que envíe por correo electrónico al usuario una copia de la contraseña mediante la función 'Olvidé mi contraseña' 2604 proporcionada por el programa de software o la app móvil (Véase la Figura 27 para obtener más ilustración). En un modo de realización, como se muestra en la Figura 24, el usuario también tiene la opción de revisar y editar su nombre 2402, la dirección de correo electrónico 2404, la contraseña 2406 y la fecha de nacimiento 2408, introducidos en el paso de Crear de la Figura 23, o introducidos a través de cualquier inicio de sesión posterior a la app ecard.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario visualizar la información de la cuenta del usuario, en particular el historial de pedidos, utilizando una opción en la pantalla del dispositivo informático portátil. Por ejemplo, con referencia a la Figura 28, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede utilizar la función 'Mis tarjetas' 2802 para visualizar una lista de tarjetas enviadas y/o programadas 2806 en cada ocasión y subcategoría. Un deslizamiento vertical de la lista de tarjetas enviadas y/o programadas revela elementos más antiguos en cada una de las ocasiones o subcategorías. El usuario también puede optar por eliminar las tarjetas de felicitación electrónicas de este menú en 2804. Eliminar una tarjeta programada evita que la tarjeta se envíe en el futuro, además de eliminarla de la lista actual que se muestra.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario visualizar más información sobre la aplicación, ver respuestas útiles a preguntas frecuentes e interactuar con la app ecard por medio de un mecanismo de comentarios/encuestas. Con referencia a la Figura 29A, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede utilizar los iconos gráficos en pantalla para visualizar información 2902 relacionada con el servicio electrónico de tarjetas de felicitación, que incluye, pero no se limita, Acerca del producto/empresa 2904, Condiciones de servicio de la Aplicación móvil 2906, Política de privacidad 2908 del servicio y la Aplicación móvil, así como otra información legal, técnica y corporativa que se ponga a disposición del usuario en el futuro. Con referencia a la Figura 29B, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede utilizar el icono gráfico en pantalla para encontrar las respuestas 2910 a las preguntas frecuentes 2912. Con referencia a la Figura 29C, la interfaz de usuario es una pantalla táctil, y el usuario puede utilizar el icono gráfico en pantalla para representar comentarios o participar en una encuesta 2916 para la app ecard.

En un modo de realización ejemplar, la app ecard puede permitir al usuario abrir el mensaje 'Conectarse a Facebook®' para personalizar e iniciar sesión en el servicio electrónico de felicitación usando las credenciales de inicio de sesión de Facebook. Con referencia a la Figura 30, el usuario puede usar la función de teclado nativo del sistema operativo para iniciar sesión en Facebook® usando Facebook Connect® 3002 y para visualizar y buscar 3006 una lista de los 'Amigos' 3004 del usuario en Facebook®. El usuario también tiene la capacidad de reducir la lista de Amigos 3004 mediante la selección de una función Sugerencia automática de Facebook®. El usuario también puede optar por mostrar la lista de Amigos en orden ascendente o descendente del cumpleaños, con las fechas calculadas por el programa de software como la fecha más cercana o más lejana a la fecha de hoy, respectivamente. El usuario tiene la capacidad de configurar recordatorios 3010 para permitir que Facebook® envíe recordatorios al usuario en base al cumpleaños de un amigo en Facebook®. Además, el usuario tiene la capacidad de establecer recordatorios 3010 de manera que el usuario reciba una notificación del recordatorio desde fuera de la app ecard. La notificación del recordatorio se puede establecer en distintos intervalos de tiempo, por ejemplo, una notificación el día del recordatorio y una notificación siete días antes del recordatorio.

En un modo de realización ejemplar, como se hace referencia en la Figura 31, la app ecard puede permitir al usuario ver recordatorios creados localmente 3102 en la app ecard, así como por medio de la aplicación de Facebook® 3104. Como se menciona en la Figura 32, la app ecard también permite al usuario crear un recordatorio 3206, añadir un evento asociado al recordatorio 3208 y visualizar el recordatorio 3210.

La Figura 33 muestra un modo de realización ejemplar de la configuración de la app ecard, incluyendo los ajustes que pertenecen al sistema operativo de un dispositivo informático portátil y a la app ecard.

La Figura 34 describe el ciclo de vida potencial de una tarjeta de felicitación electrónica como se ilustra en la app ecard. Como se describe en la Figura 34, la app ecard permite al usuario obtener una vista previa y personalizar una tarjeta de felicitación electrónica en 3402. Las tarjetas de felicitación electrónicas personalizadas se pueden recoger por los usuarios receptores e interactuar con ellas en sus dispositivos móviles, en 3404, o en sus ordenadores de escritorio, en 3406. La app ecard también permite a los usuarios recibir tarjetas de felicitación personalizadas a través del Servicio Postal de Estados Unidos (USPS), como se muestra en 3408. Las interacciones entre la personalización y la visualización de la tarjeta de felicitación electrónica se facilitan mediante el contenido de API y SVG, 3410, descrito anteriormente con referencia a la Figura 5.

La Figura 35 es un diagrama de flujo que describe el 'Flujo de envío' en la app ecard. En 3502, la categoría, los

datos del producto y el contenido o los activos se almacenan en la memoria caché en el disco del dispositivo informático portátil para una carga rápida. Además, los activos de categoría y producto se sirven de acuerdo con el dispositivo que ejecuta la app ecard y las categorías de tarjetas comercializadas se extraen de la API y se cargan en segundo plano. Esta es la pantalla 'Inicio'. En 3504, además de ver las Categorías de tarjetas, el usuario tiene la opción de iniciar sesión en el área de Recordatorios 3507 (Véase la Figura 37-39), o de visualizar información adicional en las páginas de seguimiento 3505 (Véase la Figura 36). En 3506, las páginas de Ocasiones se crean dinámicamente en base a los datos leídos de la memoria caché y la API. En 3508, se presenta una única tarjeta de felicitación electrónica seleccionada para su visualización. En 3510, el usuario introduce el paso de Personalización entrando en el Centro de creación de tarjetas. En 3512, el usuario personaliza la porción 'mensaje' de la tarjeta de felicitación electrónica. En 3514, el usuario personaliza la porción 'firma' de la tarjeta de felicitación electrónica. En 3516, el usuario personaliza la porción 'foto' de la tarjeta de felicitación electrónica. En 3518, se presenta al usuario una vista previa interactiva de la tarjeta de felicitación electrónica personalizada. Si el usuario elige enviar la tarjeta de felicitación personalizada en 3518, el usuario avanza a 3520, donde se verifica el estado de inicio de sesión del usuario. Si el usuario no ha iniciado sesión, el flujo de acceso del usuario en 3522 se describe en la Figura 41.

Como se describe en la Figura 41, si un usuario, que elige enviar el saludo personalizado, está registrado, el usuario se dirige a las Opciones de enviar 4106, que se describen con más detalle en la Figura 35, en el paso 3524. Si un usuario que elige enviar la felicitación personalizada no ha iniciado sesión, en 4100, se le indica al usuario que cree una nueva cuenta en 4102. Se verifica la validez de la nueva cuenta en 4104, de lo contrario, se redirige al usuario de nuevo a 4102. Si la validez de la nueva cuenta se comprueba positivamente, se dirige al usuario a las Opciones de enviar 4106, que se describen con más detalle en la Figura 35, en el paso 3524.

Con referencia al paso 3524 en la Figura 35, al usuario se le presenta una opción para Imprimir bajo demanda en 3526. La opción Imprimir bajo demanda se analiza con más detalle en la Figura 46. Como se describe en la Figura 46, se solicita al usuario que inicie sesión en la cuenta de la app ecard en 4602. La función 'Olvidé mi contraseña' está disponible para el usuario en 4604. Si la validez de la cuenta de usuario se verifica positivamente en 4606, el usuario pasa a 4608, donde se le solicita al usuario que acepte los términos de servicio de la app ecard. Si la validez de la cuenta de usuario se verifica negativamente en 4606, el usuario vuelve a 4602 para volver a iniciar sesión en la cuenta de la app ecard del usuario. En 4608, se solicita al usuario que acepte los términos de la app ecard, aceptando que el usuario se pasa a 4610, donde el usuario introduce la información de la dirección del remitente y del destinatario. En 4612, el usuario revisa el pedido y paga el pedido en 4614. El paso de confirmación del pedido 3534 finaliza en el diagrama de flujo de la Figura 35.

En la Figura 35, al usuario se le presenta una opción para enviar la tarjeta de felicitación electrónica por correo electrónico al 3528. Se solicita al usuario que confirme su elección de medio de envío (correo electrónico) en 3536, y se recibe una confirmación del correo electrónico enviado en 3538. De forma similar, al usuario se le presenta la opción de enviar la tarjeta de felicitación electrónica por SMS (mensaje de texto) al 3530. Se solicita al usuario que confirme su elección de medio de envío (correo electrónico) en 3536, y se recibe una confirmación del correo electrónico enviado en 3538. En cualquier opción, cuando un usuario receptor recoge la tarjeta de felicitación electrónica en 3540, la confirmación de recogida se transmite de vuelta al usuario por medio del paso 3538.

Con más referencia a la Figura 35, al usuario se le presenta la opción de enviar la tarjeta de felicitación electrónica por medio de Facebook® o de alguna otra página web de redes sociales en 3532. Si el usuario está conectado a Facebook®, se le pide al usuario que introduzca su mensaje personal en 3546. Si el usuario no está conectado a Facebook®, se le solicita que inicie sesión en el servicio en 3542 y 3544.

Con referencia a la Figura 36, el usuario tiene acceso a más flujos de navegación en la app ecard. En 3602, el usuario tiene la opción de obtener más información sobre la app ecard. En 3604, el usuario tiene la opción de cambiar los ajustes de la aplicación. En 3606, el usuario tiene la opción de revisar el historial de ventas y pedidos. En 3608, el usuario tiene la opción de revisar la información de 'ayuda'. En 3610, el usuario tiene la opción de proporcionar comentarios, que se completan y confirman en 3616. En 3612, el usuario tiene acceso a la cuenta de usuario. En 3614, el usuario tiene la opción de localizar una tienda. Con respecto a la localización de una tienda, en 3620, se verifican los permisos de localización geográfica. Si no hay permiso para la localización geográfica en 3620, se le solicita al usuario que introduzca un código postal para localizar una tienda, en 3622. Si el permiso para la localización geográfica se otorga en 3620, el usuario recibe una lista de resultados en 3624.

Las Figuras 37 a 40 divulgan los flujos de recordatorios en la app ecard. Con referencia a la Figura 37, se recuerda al usuario con una notificación en 3702. Es posible que el usuario desee cancelar la notificación en 3704. En 3706, el usuario opta por entrar en el panel de recordatorios. En 3708, el usuario opta por seleccionar un recordatorio para enviar una tarjeta de felicitación electrónica. En este punto, el flujo de la app ecard es idéntico al flujo descrito en la Figura 35. En 3710, se solicita al usuario que confirme el medio de envío, con una opción para ver recordatorios adicionales. En la Figura 38, el usuario inicia sesión en el panel de recordatorios en 3802. Una verificación del estado de inicio de sesión del usuario se verifica en 3804. Si no ha iniciado sesión, se le pedirá al usuario que se conecte a Facebook® en 3806 y 3808. En 3810, el usuario inicia sesión en el panel de recordatorios con la información de inicio de sesión de Facebook® del usuario (recordatorios de Facebook®). Cuando el usuario elige tocar un 'cumpleaños' en Facebook®, el usuario se dirige al flujo de envío como se describe en la Figura 35.

En la Figura 39, el usuario tiene la opción de visualizar o añadir un recordatorio. En 3902, el usuario está en el panel de recordatorios. En 3904, el usuario elige añadir un recordatorio. En 3908, se proporciona al usuario un recordatorio para un nuevo recordatorio. En 3910, el usuario introduce detalles adicionales para añadir un nuevo recordatorio. En 3914, se solicita al usuario que verifique su selección para cancelar el nuevo recordatorio. En 3906, el usuario elige visualizar un recordatorio. En 3912, el usuario visualiza la información en lo que respecta a un recordatorio existente. La Figura 40 muestra los diversos ajustes predeterminados de los recordatorios de la app ecard.

Las Figuras 42 a 45 muestran los diversos flujos de recogida del receptor. La Figura 42 muestra al destinatario recibiendo una tarjeta de felicitación electrónica en 4202. El destinatario recoge la tarjeta de felicitación electrónica en 4204. En 4206, el destinatario tiene la opción de compartir su recepción en Facebook®. En 4208, el destinatario tiene la opción de agradecer su recepción por correo electrónico. En 4210, el destinatario tiene la opción de visitar una página de destino para la app ecard. En la Figura 43, el destinatario recibe una tarjeta de felicitación electrónica en 4302. En 4304, el destinatario visualiza la tarjeta de felicitación electrónica en una página optimizada para dispositivos móviles. En 4306, el destinatario tiene la oportunidad de enviar una nota de agradecimiento. En 4308, el destinatario tiene la oportunidad de compartir la tarjeta en Facebook®. En 4310, el destinatario está vinculado a una página de destino móvil y, en 4312, el destinatario está vinculado a una página de destino móvil y, en 4312, el destinatario se sitúa en la página de destino móvil. En 4314, el destinatario está vinculado a un área para descargar la app ecard o cualquier otra aplicación móvil y, en 4316, el destinatario descarga la app ecard o cualquier otra aplicación móvil.

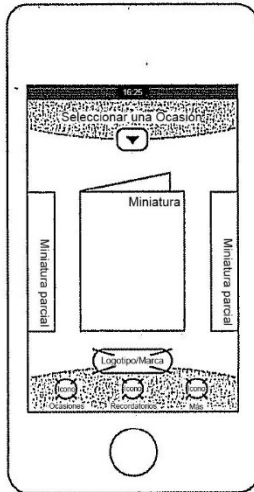
La Figura 44 muestra al destinatario que recibe la tarjeta de felicitación electrónica en 4402. En 4404, el destinatario ve la tarjeta de felicitación electrónica en la página web de la app ecard. En 4406, el destinatario tiene la oportunidad de compartir la tarjeta en Facebook®. En 4408, el destinatario tiene la oportunidad de enviar un mensaje de texto de agradecimiento. En 4410, el destinatario visita una página de destino móvil.

La Figura 45 muestra al destinatario que recibe la tarjeta de felicitación electrónica, ya sea por correo electrónico o mediante una 'publicación en el muro' de Facebook®, en 4502. La experiencia de recogida de la tarjeta de felicitación electrónica del destinatario se basa en el sistema operativo y/o el navegador del dispositivo que se usa para recoger y visualizar la tarjeta de felicitación electrónica. En 4504, por ejemplo, el destinatario visualiza la tarjeta de felicitación electrónica en una página de contenido envuelto en HTML5 para dispositivos habilitados con el sistema operativo iOS®. Para los dispositivos habilitados con el sistema operativo Android®, en 4504, el destinatario visualiza la tarjeta de felicitación electrónica usando JavaScript. De forma similar, para un destinatario que visualiza la tarjeta de felicitación electrónica en un navegador web, la experiencia de recogida está impulsada por Flash. En 4506, el destinatario tiene la oportunidad de darle a 'Me gusta' a la tarjeta en Facebook®. En 4508, el destinatario tiene la oportunidad de 'comentar' en la tarjeta en Facebook®. En el 4510, el destinatario tiene la oportunidad de visitar la página de la app ecard. En el 4512, el destinatario tiene la oportunidad de 'convertirse en seguidor' de la app ecard en Facebook®.

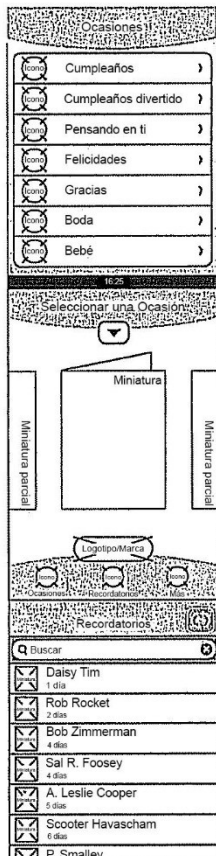
La descripción anterior de modos de realización específicos se ha proporcionado a modo de ejemplo. A partir de la descripción proporcionada, los expertos en la técnica no solo comprenderán los conceptos inventivos generales y las ventajas correspondientes, sino que también encontrarán diversos cambios y modificaciones evidentes en las estructuras y procedimientos divulgados. Por ejemplo, los conceptos inventivos generales no se limitan típicamente a ninguna interfaz particular entre un usuario y el dispositivo informático móvil del usuario. Por tanto, por ejemplo, el uso de mecanismos de entrada de usuario alternativos, tales como comandos de voz y entradas de teclado, está dentro del alcance de las reivindicaciones. La aplicación de tarjetas de felicitación electrónicas también se puede descargar al dispositivo informático portátil directamente desde el servidor a través de una decisión o transacción en línea, por Internet, del consumidor para descargar la app de una tienda de apps sin comprar o escanear una tarjeta de felicitación de papel. Como otro ejemplo, aunque los modos de realización descritos en el presente documento se han dirigido principalmente a un dispositivo informático portátil, los conceptos inventivos generales no reivindicados se podrían extender fácilmente a un ordenador personal (PC) o a otros ordenadores de consola relativamente fijos, y se pueden perseguir con referencia a una página web y/u otros mecanismos en línea o fuera de línea. Además, otros sitios de redes sociales distintos de los descritos específicamente en el presente documento se pueden usar como medios de suministro de ecards. Se busca, por lo tanto, cubrir todos los cambios y modificaciones de este tipo que caigan dentro del alcance de las reivindicaciones.

La invención y los modos de realización se logran a través de programas de software que residen como una app en el dispositivo informático portátil y los servidores web y los ordenadores del sistema de tarjetas y comercialización descrito en el presente documento. La descripción interactiva a continuación de este sistema de creación de ecards describe además las funciones y el flujo lógico de esos programas de software ejemplares.

bastidor



Pantalla de inicio



Pantalla de inicio con salidas deslizantes
(Se supone conexión a Facebook)

notas de interacción



Tocar y arrastrar (hacia abajo) de cualquier parte de los "sombreados de ventana" de Ocasión para obtener una vista de la lista o de las ocasiones principales (véase la Categoría principal).

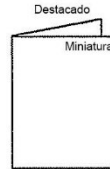


Tocar y arrastrar

Al tocar una vez el icono de flecha hacia abajo, se inicia una transición automática a la pantalla Categoría principal.



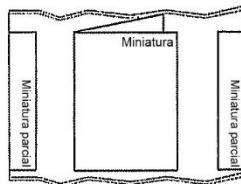
Tocar



Al tocar una vez la miniatura de la tarjeta destacada y/o el texto "Estoy destacado", se abre la Vista interactiva de esa tarjeta (véase Visualización y vista previa interactivas).



Tocar



Deslizar el dedo hacia la izquierda o hacia la derecha para avanzar a la siguiente tarjeta destacada de la serie. Una vez que una tarjeta está en el centro, posición destacada, con un solo toque se abre la Vista interactiva de la tarjeta (véase Interacción arriba). Un deslizamiento más largo hacia la izquierda o hacia la derecha puede hacer avanzar dos cartas a la vez.



Deslizar

A medida que se mueven las tarjetas, los bocadillos se colocan por encima de las tarjetas, dando la apariencia de que las cartas mantienen conversaciones entre sí. No hay interacciones físicas del usuario con estos bocadillos. Además, estos bocadillos se pueden actualizar, dependiendo de la época del año/versión de la app.



Tocar

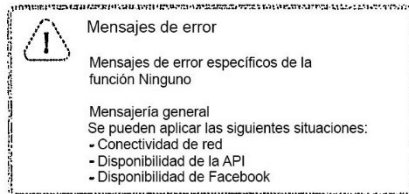


La navegación de la barra de pestañas por la parte inferior de la pantalla incluye enlaces a:



Tocar

Pestaña Ocasiones: véase Categoría principal + Subcategoría, pestaña Recordatorios: un solo toque lleva al usuario al panel de recordatorios (véase Recordatorios: Panel de control) Pestaña Más: un solo toque lleva al usuario a la pantalla Más (véase Navegación: Más).



bastidor



Categoría principal

Notas de interacción



Un solo toque de cualquier elemento de la lista desde la pantalla de categoría principal lleva al usuario a la pantalla Subcategoría de esa ocasión (véase más abajo, Subcategoría). En la vista horizontal, definitivamente será necesario el desplazamiento vertical. El desplazamiento también debería estar habilitado para la vista vertical (si es necesario).



Un solo toque de cualquier elemento de la lista de la pantalla de subcategoría lleva al usuario a la pantalla Categoría Tarjeta de la subcategoría (véase Categoría Tarjeta). En la vista horizontal, definitivamente será necesario el desplazamiento vertical. El desplazamiento también debe estar habilitado para la vista vertical (si es necesario).



Un solo toque de la pestaña Ocasiones en una pantalla Subcategoría devuelve al usuario a la pantalla Categoría principal. En la pantalla Categoría principal, dar un toque EN la pestaña Ocasiones no hace nada.

En las pantallas de Categoría principal y Subcategoría, la pestaña Ocasiones debería mostrarse activa.



La navegación de la barra de pestañas por la parte inferior de la pantalla es uniforme en ambas pantallas;

Pestaña Atrás: un solo toque devuelve al usuario a la Pantalla de Inicio en la categoría principal y su categoría principal de una subcategoría. Pestaña Ocasiones: véase categoría principal + Subcategoría, pestaña Recordatorios: un solo toque lleva al usuario al panel de recordatorios (véase Recordatorios; Panel de control) Pestaña Más: Un solo toque lleva al usuario a la pantalla Más (véase Navegación: Más). Un solo toque de la flecha Hacia arriba inicia una transición y devuelve al usuario a la Pantalla Inicio.



Subcategoría



Mensajes de error

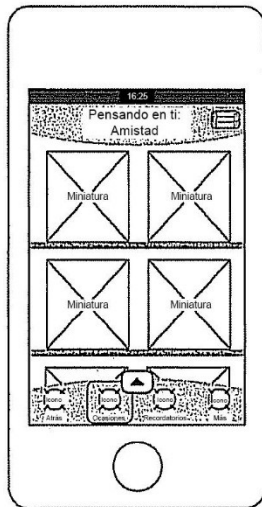
Mensajes de error específicos de la función
Ninguno

Mensajería general

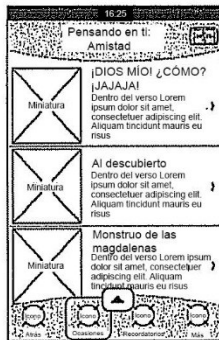
Se pueden aplicar las siguientes situaciones:

- Conectividad de red
- Disponibilidad de API/Sistema de gestión de contenido

bastidor



Categoría Tarjeta (cuadrícula)



Categoría Tarjeta (lista)

Notas de interacción



Con un solo toque en el botón Atrás en la barra de navegación, el usuario regresa a la pantalla Subcategoría.



Tocar



Al tocar una vez el icono Cuadrícula o Lista, se cambia la vista del usuario de la página en consecuencia. De forma predeterminada, la vista Cuadrícula aparece en el primer uso de la app y si/hasta que el usuario cambia la vista a Lista. Cuando el usuario cambia de vista, esa selección debe recordarse indefinidamente.



Tocar



Al tocar una vez la miniatura de la tarjeta, el usuario va a la Vista previa interactiva de esa tarjeta (véase Pantalla y vista previa interactivas).

OPCIONAL: Al tocar y mantener pulsado la miniatura de una tarjeta, se presentan a los usuarios opciones para ver la Vista previa interactiva o Personalizar la tarjeta.



Tocar



Tocar y mantener pulsado



Al tocar una vez la imagen en miniatura dentro de un elemento de la lista, el usuario va a la Vista previa interactiva de esa tarjeta (véase Visualización y vista previa interactivas).



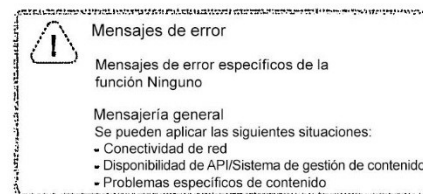
Tocar



La navegación de la barra de pestañas es uniforme por la parte inferior de todas las pantallas de Categoría Tarjeta. Véase Categoría principal + Subcategoría para obtener más detalles.

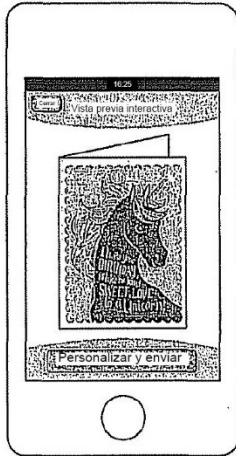


Tocar

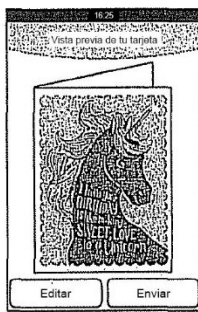


f

bastidor



Vista previa interactiva



Vista previa interactiva

Notas de interacción

Personalizar y enviar

Al tocar una vez el botón Personalizar y enviar, se avanza al usuario al Centro de personalización (véase el Centro de creación de tarjetas), si toca el botón Cerrar, el usuario regresa a la pantalla Categoría Tarjeta (Véase Categoría Tarjeta).



Tocar

Mientras se ve la portada (Página 1)... Tocar y arrastrar de derecha a izquierda en la página 1 de la tarjeta para abrir la tarjeta para ver la página Interior derecha (página 3). Al tocar una vez la página 1, también se abre completamente la tarjeta para ver la página 3.



Tocar y arrastrar

Una vez que la tarjeta está abierta más allá del punto medio, debe encajar/completar la apertura hasta un punto abierto completo prediseñado. De forma similar, si un usuario deja de arrastrar menos de la mitad, la tarjeta se detiene en cualquiera que sea el punto abierto actual. El usuario debe continuar un movimiento de arrastre para llegar a encajar el umbral abierto.



Tocar



Página 3

Mientras ve la página Interior derecha (Página 3)... Al tocar una vez la página 3, se cambia la vista del usuario a la página 2. Asimismo, si el usuario está viendo la página 2, un solo toque en la página 2 devuelve al usuario a una vista completa de la página 3.



Tocar y arrastrar

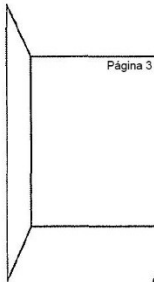
Al tocar y arrastrar de izquierda a derecha mientras ve la página 3, se cierra la tarjeta a la página 1.

Entre las páginas 2 y 3...

Cuando el usuario abre la tarjeta en la página 3 por primera vez, es posible que deba aparecer una señal visual sutil (2 flechas), que le indica al usuario que puede dar un toque y arrastrar en la página 3 para ver la página 2 (y viceversa). Las flechas desaparecen de la vista después de un segundo y medio.



Tocar



Página 2

Mientras se ve la portada interior (Página 2)... COMO ARRIBA. Al tocar una vez la página 2, se conmuta la vista del usuario a la página 3.

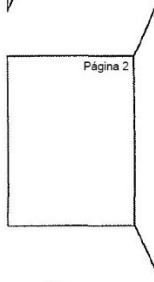


Tocar y arrastrar

Al tocar y arrastrar de izquierda a derecha, se cambia la vista a la página 3. Al tocar y arrastrar de derecha a izquierda, se cambia la vista a la última página (página 4).



Tocar



Página 4

Mientras ve la última página (Página 4)... Al dar un solo toque, el usuario regresa a la página 2.



Tocar

Tocar y arrastrar de izquierda a derecha en la página 4 para devolver al usuario a la página 2.

Tocar y arrastrar de derecha a izquierda para ir a la página 1.

Una vez que la tarjeta se arrastre más allá del punto medio, debería encajar/completar la apertura hasta el punto abierto completo prediseñado. Si el usuario deja de arrastrar menos de la mitad, la tarjeta se detiene en cualquiera que sea el punto abierto actual. El usuario debe continuar un movimiento de arrastre para que la tarjeta se abra.



Tocar y arrastrar

Para la vista previa de la tarjeta personalizada...

Los comportamientos descritos en la Vista previa interactiva son los mismos que los de la Vista previa personalizada de la tarjeta. Las diferencias clave son:

- Cualquiera de las personalizaciones del usuario se muestra junto con el contenido de la tarjeta.

Editar

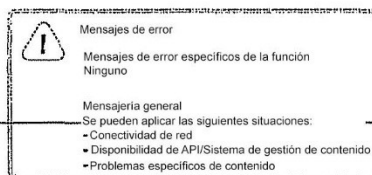
Al tocar una vez el botón Editar, el usuario vuelve al Centro de personalización (Centro de creación de tarjetas de mar).

Enviar

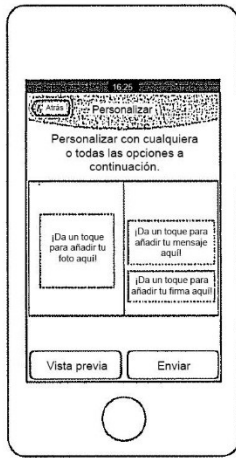
Al tocar una vez el botón Enviar, el usuario va a la pantalla Opciones de envío (véase Opciones de envío).



Tocar

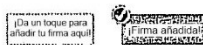
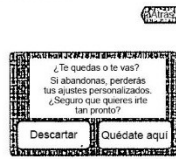


bastidor



Personalizar con estado

Notas de interacción



Toca una región para realizar cambios

Vista previa

Enviar

Tocar una vez el botón Atrás para volver a la pantalla Visualización interactiva (véase Visualización interactiva y vista previa).

Diálogo

Si un usuario presiona el botón Atrás después de que se haya realizado algún paso (o pasos) de personalización, aparece un cuadro de diálogo (véase contenido a la izquierda).



Tocar

Al tocar una vez el área de la foto, el usuario va al paso de personalización Añadir una foto (véase el módulo Añadir foto).

Una vez que una foto se ha añadido, un solo toque permite al usuario volver atrás y editar, reemplazar o eliminar la foto que se ha añadido.



Tocar

Al tocar una vez el área de mensajes, el usuario va al paso de personalización Añadir mensaje (véase módulo de Mensajes).

Una vez que se ha añadido un mensaje, un solo toque en el área de mensajes permite al usuario volver atrás y editar el texto que se haya añadido.



Tocar

Al tocar una vez el área de la firma, el usuario va al paso de personalización de la Firma (véase Módulo de firma).

Una vez que se ha añadido una firma, un solo toque en el área de mensaje permite al usuario retroceder y actualizar, borrar o volver a dibujar su firma.



Tocar

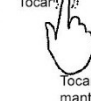
Al realizar la primera actualización de la página, se debe presentar un mensaje al usuario indicándole que dé un toque en una región para realizar cambios.

Cuadro de diálogo/acción

También puede ser útil añadir un gesto de dar un toque y mantener pulsado en cualquier área que se haya actualizado y presentar al usuario una hoja de acción con las opciones para Eliminar cambios existentes (Destructivo, botón rojo) o Realizar cambios.



Tocar



Tocar y mantener pulsado

Al tocar una vez el botón de Vista previa, el usuario va a una pantalla Vista previa interactiva con su personalización incluida (véase Pantalla interactiva y vista previa).

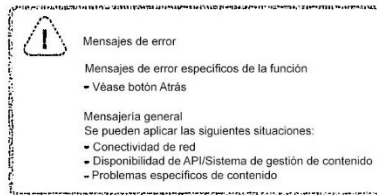


Tocar

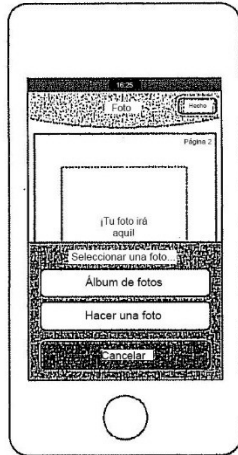
Al tocar una vez el botón Enviar, el usuario va a la pantalla Enviar opciones (Véase Enviar opciones), suponiendo que el usuario ha iniciado sesión.



Tocar



bastidor



Módulo fotográfico en carga (desde el Centro de personalización)

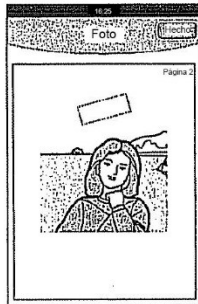
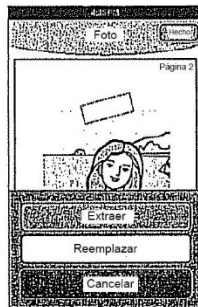


Foto añadida



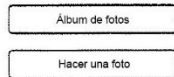
Revisión de fotos (ya sea desde el Centro de personalización o Tocar la foto)

Notas de interacción

Al cargar la página...

... Si no se ha añadido ninguna foto (cuadro de diálogo/hoja de acción): Se le presentará una hoja de acción al usuario para que seleccione una foto de un álbum de fotos o para hacer una foto. Para dispositivos sin cámaras, se suprimirá la opción de hacer una foto, si el usuario presiona Cancelar, regresa al Centro de creación de tarjetas (véase el Centro de creación de tarjetas).

... Si ya se agregó una foto (el usuario regresa desde el Centro de creación de tarjetas): Se le presentará una hoja de acción al usuario para Eliminar (Destructivo, botón rojo), Reemplazar o Cancelar la foto que se colocó en la tarjeta (véase más abajo para todas las Interacciones). Si el usuario toca Cancelar, regresa a la vista de página 2 solo.



Si el usuario selecciona Álbum de fotos, se le presentará el carrete de fotos de su dispositivo para seleccionar una foto existente.

Si el usuario selecciona Hacer una foto, se presentará la interfaz de la cámara del sistema.



Tocar



Al tocar una vez el botón Hecho, el usuario regresa a la pantalla Personalización (véase el Centro de creación de tarjetas). La pantalla Personalización se actualizará para mostrar que se añadió una foto.



Tocar



Una vez que se ha añadido una foto al diseño, el usuario puede acercar/alejar (ampliar/pellicar) y moverse de lado a lado (tocar y arrastrar) con la foto directamente. El usuario también puede rotar libremente la foto. La foto siempre está activa en la página y solo se 'acepta' como final una vez que el usuario selecciona el botón Hecho.

Al tocar una vez la foto una vez que se ha añadido, se presenta una hoja de acción con opciones para Reemplazar o Eliminar la foto.



Pellicar



Tocar

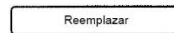
Volver a Agregar foto...



Cuadro de diálogo/acción

Los usuarios que han añadido una foto que regresan a la pantalla Agregar foto tienen las siguientes opciones:

Al tocar una vez el botón Eliminar, se elimina la hoja de acción actual y luego se presenta un cuadro de diálogo que pide al usuario que acepte o rechace la eliminación de la foto. Al aceptar la eliminación, la foto se elimina del diseño y el usuario vuelve a la pantalla Personalización (véase el Centro de creación de tarjetas).



Al dar un solo toque en el botón Reemplazar, se elimina la hoja de acción actual y se presenta la hoja de acción Seleccionar una foto..., lo que permite al usuario seleccionar un Álbum de fotos o Hacer una foto.



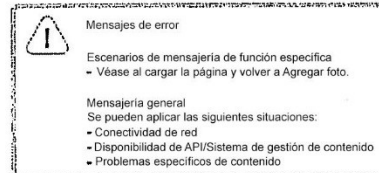
Al tocar una vez el botón Cancelar, el usuario vuelve a una vista de la página 2 solamente.



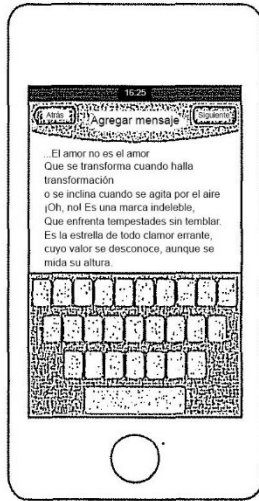
Tocar



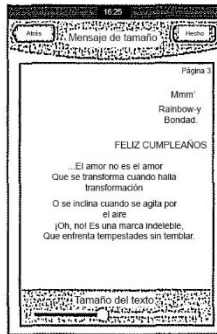
Tocar



bastidor



Entrada de mensaje



Tamaño del mensaje

Notas de interacción



Al tocar una vez el botón Atrás, el usuario regresa a la pantalla Personalización (véase el Centro de creación de tarjetas).



Tocar



Al tocar una vez el botón Siguiente, el usuario regresa a la pantalla Tamaño del mensaje (véase más abajo).

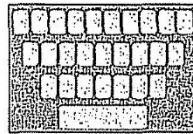


Tocar



Tocar

En la Entrada del mensaje...



El teclado de texto estándar del sistema operativo se usa para la entrada de texto.

En el paso uno, el usuario introdujo el texto que aparece en la pantalla en una fuente y color estándar del sistema operativo.

En un segundo paso, el texto introducido por el usuario se convertirá en la fuente y el color previstos en la tarjeta y luego se podrá cambiar de tamaño con la ilustración de la página 3 en el fondo (véase más abajo).

Sobre el tamaño del mensaje...



Al tocar una vez el botón Atrás, el usuario vuelve a la pantalla donde se introdujo el texto.



Al tocar una vez el botón Listo, se acepta el tamaño de fuente y el usuario vuelve al Centro de creación de tarjetas. La pantalla Personalización se actualizará para mostrar que se agregó un mensaje.



Tocar



Tocar



Tocar y arrastrar

Tocar y arrastrar el control deslizante hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar el tamaño del texto más pequeño o más grande, respectivamente. Durante la interacción, el texto cambia de tamaño en la pantalla en tiempo real.

Al regresar al mensaje...

A un usuario que regresa del Centro de creación de tarjetas después de que se haya introducido un mensaje se le presenta la primera pantalla de mensaje.

Mensajes de error

Escenarios de mensajes específicos de la función

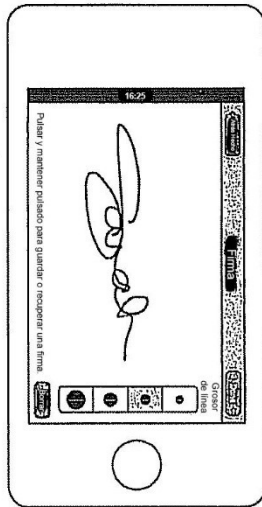
- Véase el botón Atrás para la pantalla 1.
- NOTA: NO hay mensajes de error relacionados con el tamaño del texto.

Mensajería general

Se pueden aplicar las siguientes situaciones:

- Conectividad de red
- Disponibilidad de API/sistema de gestión de contenido
- Problemas específicos de contenido

bastidor



Notas de interacción

NOTA: Esta página está predeterminada y permanece en orientación horizontal durante su uso.



Tocar una vez el botón Atrás para volver a la pantalla Personalización (véase el Centro de creación de tarjetas).



Tocar

Disparo de diálogo/acción

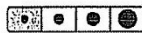
Si un usuario toca esto después de firmar, aparece una hoja de acción pidiéndole Eliminar firma (Destructivo, botón rojo) o Cancelar (y permanecer en esta pantalla).



Tocar una vez en el botón Hecho para aceptar la firma y volver a la pantalla Personalización (véase el Centro de creación de tarjetas). A continuación, se actualizará la pantalla Personalización.



Tocar



Al tocar una vez uno de los controles de opciones de grosor, se cambia el ancho de la línea visualizada en la pantalla cuando el usuario firma. Los usuarios pueden seleccionar una opción a la vez, sin embargo, seleccionar un grosor de línea diferente no elimina ningún trazo de dedo capturado en un grosor anterior.



Tocar

Pulsar y mantener pulsado para guardar o recuperar una firma.

Al tocar y mantener pulsado el espacio de la firma una vez que se ha añadido una firma, los usuarios pueden guardar una firma previamente añadida para más adelante. Una vez que se haya guardado la firma, aparecerá un cuadro de diálogo para informar a los usuarios que la firma se puede usar la próxima vez que intente añadir una firma.



Tocar y mantener pulsado



Al tocar el botón Borrar firma, también se elimina la firma.

Un movimiento de dispositivo de lado a lado borra cualquier golpe de dedo que se haya aplicado hasta ese punto.



Agitación del dispositivo



Los gestos de forma libre del dedo del usuario se capturan y dibujan en la pantalla en tiempo real. El color predeterminado es el negro, sin embargo, cuando el usuario visita la pantalla Vista previa, el color puede cambiar, ya que la tarjeta define el color de la firma (véase Visualización interactiva y vista previa).

Si un usuario agregó una firma y luego regresa a la pantalla de firmas, la firma introducida previamente permanecerá en la pantalla.



Tocar y arrastrar

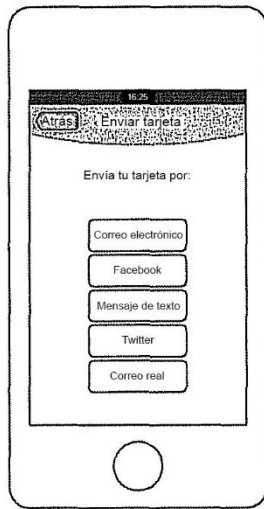


Mensajes de error

Escenarios de mensajería de función específica
- Véase botón Atrás.
- NOTA: NO hay error al borrar la firma.

Mensajería general
Se pueden aplicar las siguientes situaciones:
- Conectividad de red
- Disponibilidad de API/sistema de gestión de contenido
- Problemas específicos de contenido

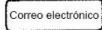
bastidor



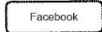
Notas de interacción



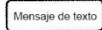
Al tocar una vez el botón Atrás, el usuario regresa a la pantalla Personalización (véase el Centro de creación de tarjetas).



Al tocar una vez el Botón de correo electrónico, el usuario va a la pantalla Enviar correo electrónico (véase Enviar correo electrónico).



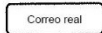
Al tocar el Botón de Facebook, el usuario va a las pantallas de Publicación en Facebook (véase Mi muro de Facebook o Muro de amigos).



Al tocar una vez el botón de texto, el usuario va a la pantalla Envío de SMS (véase Envío de SMS).



Al tocar una vez el Botón de Twitter, el usuario va a la pantalla Publicación en Twitter (véase Publicación en Twitter).



Al tocar una vez el botón de texto, el usuario va a la pantalla Correo real (véase Enviar correo real).



 Mensajes de error

Escenarios de mensajería de función específica

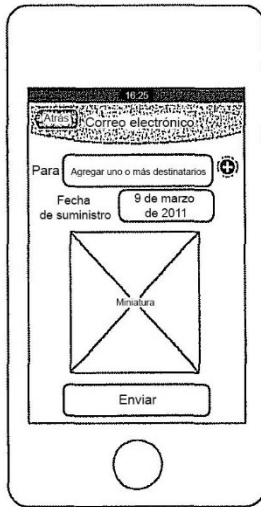
- Los problemas de conexión a Facebook pueden requerir mensajes (que se pueden enviar en las Opciones de envío de Facebook)

Mensajería general

Se pueden aplicar las siguientes situaciones:

- Conectividad de red
- Disponibilidad de API/sistema de gestión de contenido
- Problemas específicos de contenido

bastidor



notas de interacción



Al tocar una vez el botón Atrás, el usuario regresa a la pantalla Procedimiento de envío (véase Opciones de envío). Si el usuario ha introducido una dirección de correo electrónico (o varias), toca el botón Atrás y luego regresa a esta pantalla, sus direcciones introducidas anteriormente deberían permanecer en el campo Para.



Tocar

Para Agregar uno o más destinatarios

Al tocar una vez el campo, se abre el teclado estándar en pantalla para que el usuario introduzca manualmente una dirección de correo electrónico.

Mensajes de error (véase Límites de campos de mensajes).

Dirección de correo electrónico inválida: Una dirección de correo electrónico no es válida. Inténtalo de nuevo.



Tocar



Al tocar una vez el icono Agregar correo electrónico, se abren los contactos de los dispositivos y se permite al usuario añadir una o múltiples direcciones de correo electrónico. Después de seleccionar las direcciones de correo electrónico de los contactos del dispositivo, las direcciones seleccionadas se introducen en el campo de correo electrónico, separadas por comas.



Tocar

Fecha de suministro 9 de marzo de 2011

Al tocar una vez el campo Cumpleaños, se muestra un selector de datos del sistema operativo estándar. Ten en cuenta que la fecha predeterminada debe ser hoy. Mensajes de error

Fecha no válida (en el pasado): La fecha seleccionada debe ser hoy o en el futuro.



Tocar

Enviar

Al tocar una vez el botón Enviar, se envía la felicitación, una vez que el usuario ha añadido un correo electrónico. Si no se ha añadido ningún correo electrónico, aparece un cuadro de diálogo de error que indica al usuario que agregue al menos una dirección de correo electrónico.



Tocar



La preferencia es que la interfaz de usuario no se bloquee en esta pantalla durante el proceso de envío, por ejemplo, los procesos en segundo plano deben ejecutarse y ser transparentes para el usuario (véase Notificaciones de envío de correo electrónico de Android). Dicho esto, es probable todavía que sea necesario presentarle al usuario un control giratorio durante una parte del proceso de Envío.

Mensajes de error

Escenarios de mensajería de función específica

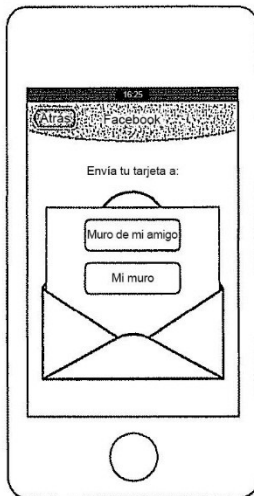
- NOTA: Ningún error para el botón Atrás
- Ver campo de correo electrónico
- Ver campo Envío futuro
- NOTA: Al enviar, se realiza la validación del formulario

Mensajería general

Se pueden aplicar las siguientes situaciones:

- Conectividad de red
- Disponibilidad de API/sistema de gestión de contenido
- Problemas específicos de contenido

bastidor



Selección de publicaciones en Facebook

Notas de interacción

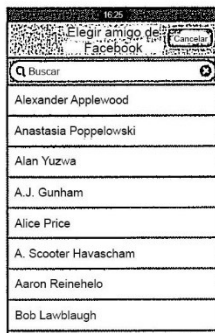
Muro de mi amigo

Al tocar una vez el Botón de muro de Mi amigo, se cierra esta hoja de acción y se muestra una lista alfabética de los amigos de Facebook del usuario (véase la Lista de amigos de Facebook, a continuación). Véase Facebook (No conectado) si el usuario no ha iniciado sesión en Facebook.



Mi muro

Al tocar una vez el botón Mi muro, se dosifica esta hoja de acción y el usuario va al mensaje del muro de Facebook, a continuación.



Lista de amigos de Facebook

Cancelar

Al tocar una vez el botón Cancelar, se descarta esta pantalla y al usuario vuelve a la pantalla Selección de publicaciones en Facebook.



Buscar

Al tocar una vez el cuadro de búsqueda, se muestra un teclado de sistema operativo estándar y se permite a los usuarios buscar en su lista de amigos de Facebook. La sugerencia automática de la lista de amigos disponibles reduce la lista, lo que permite al usuario seleccionar de una lista corta de amigos.



Bob Lawblough

Al tocar una vez el nombre de un amigo, el usuario va a la pantalla Mensajes en el muro de Facebook, precargada con el nombre del destinatario.



Mensaje en el muro de Facebook

Introduce tu mensaje:

Al tocar una vez el campo del mensaje, se muestra un teclado de pantalla del sistema operativo estándar, lo que permite al usuario escribir un mensaje.



Saltar

Las opciones para cancelar, publicar y/u omitir están definidas por Facebook Connect. Toca una vez cada una de estas para realizar la acción asignada.



Mensajes de error

Escenarios de mensajería de función específica

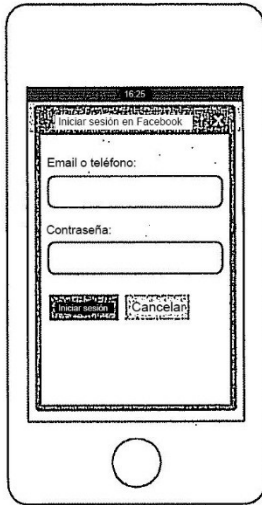
- Ninguno en la aplicación Just Wink (Facebook es posible)

Mensajería general

Se pueden aplicar las siguientes situaciones:

- Conectividad de red
- Disponibilidad de API/sistema de gestión de contenido
- Problemas específicos de contenido

bastidor



Notas de interacción

Email o teléfono:

Al tocar una vez el campo Correo electrónico o Teléfono, se abre el teclado estándar del sistema operativo y coloca el foco aquí. Esta opción está definida por Facebook Connect.



Contraseña:

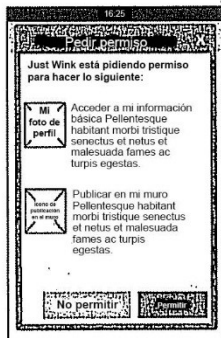
Al tocar una vez el campo Contraseña, se abre el teclado estándar del sistema operativo y se coloca el foco aquí. Esta opción está definida por Facebook Connect.



Las opciones para cancelar, publicar y/u omitir las define Facebook Connect. Tocar una vez cada uno de estos para realizar la acción asignada.



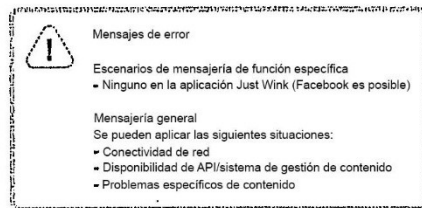
Modelo de publicación en Facebook



Permitir conexión con Facebook

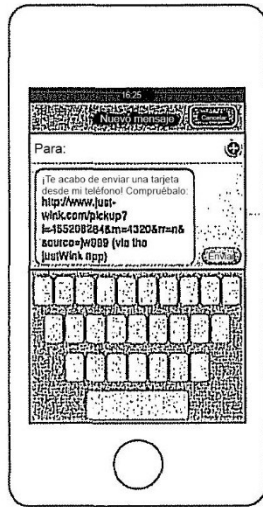


Las opciones para No permitir o Permitir están definidas por Facebook Connect. Tocar una vez cada uno de estos para realizar la acción asignada. Una vez que el usuario selecciona Permitir, puede publicar en Facebook a través de Mensaje en el muro de Facebook (véanse Facebook, Mi muro o Muro de mi amigo).



Hilo de conexión con Facebook

bastidor



Notas de interacción



Al tocar una vez el Botón Cancelar, el usuario regresa a la pantalla Opciones de envío (véase Opciones de envío). Si el usuario ha introducido un número de teléfono (o varios), presiona el Botón Atrás y luego regresa a esta pantalla, su número de teléfono introducido previamente. El número debe permanecer en el campo Para.



Tocar

Para

Al tocar una vez el campo, se abre un teclado numérico para que el usuario introduzca manualmente un número de teléfono

Mensajes de error (véase Límites de campos de mensajes).

Número de teléfono inválido: Un número de teléfono no es válido. Inténtalo de nuevo.



Tocar



Al tocar una vez el icono Agregar número de teléfono, se abren los contactos de los dispositivos y se permite al usuario añadir uno o varios números de teléfono. Después de seleccionar los números de teléfono de los contactos del dispositivo, los números seleccionados se introducen en el campo del número de teléfono, separados por comas.



Tocar

Enviar

Al tocar una vez el botón Enviar, se envía la felicitación, una vez que el usuario ha añadido un número de teléfono. Si no se ha añadido ningún número de teléfono, aparece un cuadro de diálogo de error que indica al usuario que agregue al menos un número de teléfono.



Tocar



La preferencia es que la UI no se bloquee en esta pantalla durante el proceso de envío, por ejemplo, los procesos en segundo plano deben ejecutarse y ser transparentes para el usuario (véase Notificaciones de envío de correo electrónico de Android). Dicho esto, es probable que sea necesario presentarle al usuario un control giratorio durante el proceso de envío.



Mensajes de error

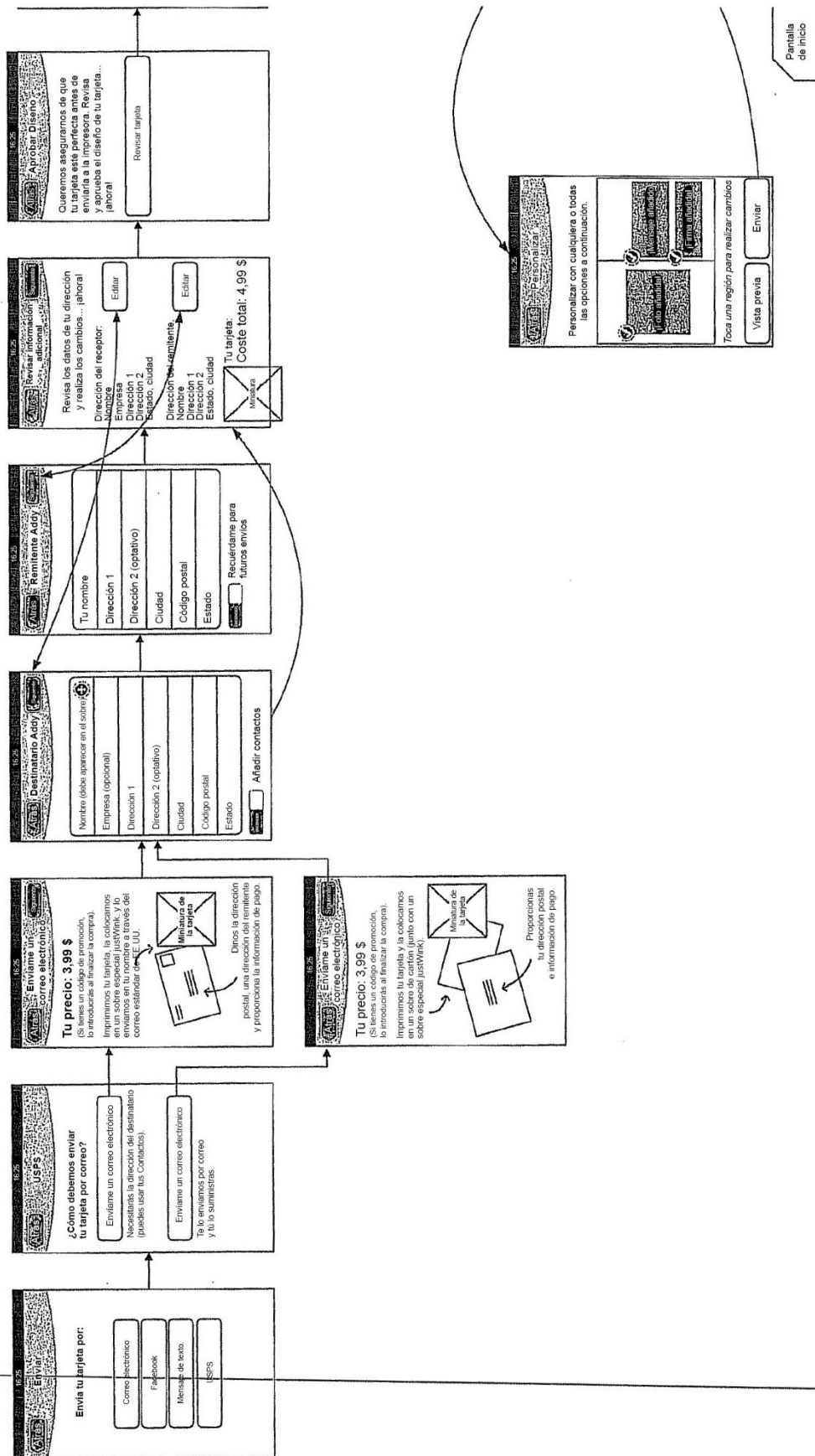
Escenarios de mensajería de función específica

- NOTA: Ningún error para el botón Atrás
- Véase campo de Teléfono
- NOTA: Al enviar, se realiza la validación del formulario

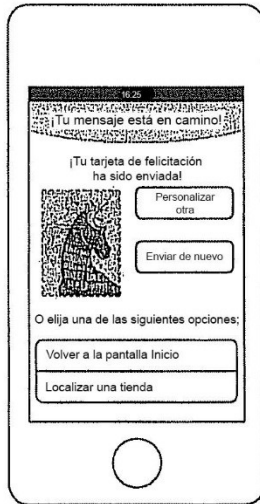
Mensajería general

Se pueden aplicar las siguientes situaciones:

- Conectividad de red
- Disponibilidad de API/sistema de gestión de contenido
- Problemas específicos de contenido



bastidor



Notas de interacción

Enviar de nuevo

Al tocar una vez el botón Enviar de nuevo, el usuario vuelve a la página Opciones de envío para seleccionar una opción de envío y con el proceso de envío correspondiente.



Personalizar otra

Al tocar una vez Personalizar otra, el usuario va al Centro de creación de tarjetas (véase Centro de creación de tarjetas) para la misma tarjeta que el usuario acaba de personalizar, con personalizaciones sensibles.



Volver a Inicio

Al tocar una vez Volver a inicio, el usuario va a la pantalla Inicio (véase pantalla Inicio).



Localizar una tienda

Al tocar una vez Localizar una tienda, el usuario va a la pantalla Localizador (véase Localizador de tiendas).



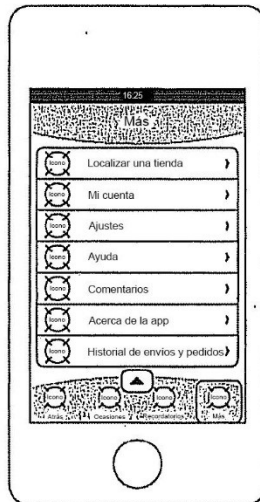
Mensajes de error

Mensajes de error específicos de la función
Ninguna

Mensajería general
Se pueden aplicar las siguientes situaciones:

- Conectividad de red
- Disponibilidad de la API

bastidor



Notas de interacción

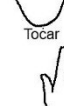
Localizar una tienda

Al tocar una vez el elemento de la lista Localizar un revendedor, los usuarios van a la pantalla Localizador de tiendas (véase Localizador de tiendas).



Mi cuenta

Al tocar una vez el elemento de la lista Acerca de Wink, los usuarios van a las pantallas de Administración de cuentas (véase Administración de cuentas).



Ajustes

Al tocar una vez el elemento de la lista de configuración, los usuarios van a la pantalla Ajustes de terceros (véase Ajustes de la app).



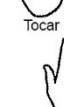
Ayuda

Al tocar una vez el elemento de la lista de ayuda, los usuarios van a la pantalla Ayuda/Preguntas frecuentes (véase Ayuda, Acerca de).



Comentarios

Al tocar una vez el elemento de la lista de Comentarios, los usuarios van a la encuesta de comentarios.



Acerca de la app

Al tocar una vez el elemento de la lista Acerca de la app, los usuarios van a una pantalla que proporciona más información sobre la app (véase Ayuda, Acerca de).



Historial de envíos y pedidos

Al tocar una vez el elemento de la lista Enviar e historial de pedidos, los usuarios van a una pantalla que captura las tarjetas enviadas anteriormente (véase Ayuda, Acerca de).



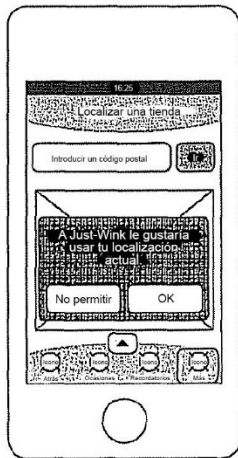
Mensajes de error

Mensajes de error específicos de la función
Ninguna

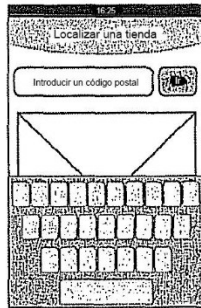
Mensajería general
Se pueden aplicar las siguientes situaciones:

- Conectividad de red
- Disponibilidad de API/sistema de gestión de contenido

bastidor



Localizador de tiendas (cargando)



Localizador de tiendas
(No permitió la localización geográfica)

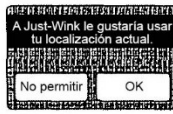


Lista de resultados del localizador



Resultados detallados del localizador

Notas de interacción



Al cargar la página, se presentará un cuadro de diálogo al usuario. Al tocar una vez el botón No permitir, se descarta el mensaje y se requiere que el usuario introduzca su código postal en la pantalla, tocar una vez el botón Aceptar, se descarta el cuadro de diálogo y se habilita la localización geográfica del dispositivo.



Tocar



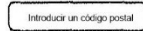
Para iOS, después de la tercera vez que permite la localización geográfica, el cuadro de diálogo ya no se presentará al usuario. Si el usuario luego desea introducir un código postal, puede hacerlo desde la página de resultados.

En el caso de que no se devuelvan resultados, aparecerá un cuadro de diálogo pidiendo al usuario que expanda el radio predeterminado. Al tocar una vez el botón Cancelar, se descarta el cuadro de diálogo, tocar una vez el botón Expandir, se reintenta la búsqueda con un radio predeterminado y más amplio.



Tocar

El comportamiento preferente sería transparente para el usuario. Si no se obtienen resultados, simplemente vuelve a intentar la búsqueda con un radio mayor.



Al tocar una vez el campo del Código postal, se muestra un teclado en pantalla estándar.

Mensajes de error (véase Límites de campos de mensajes).



Tocar

Código postal no válido, el código postal no es válido. Inténtalo de nuevo.



Al tocar una vez el campo del Código postal, se muestra un teclado en pantalla estándar.



Tocar



Al tocar una vez el botón Atrás, el usuario vuelve a la pantalla del Localizador de tiendas (arriba).



Tocar

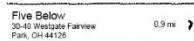


Al tocar una vez el botón Mapa (en la Lista de resultados de búsqueda), se avanza al usuario a una vista de los resultados enumerados como puntos de referencia en un mapa.



Tocar

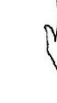
Al tocar una vez el Botón de Mapa (en Detalles de búsqueda), se avanza a la ID de usuario a una vista del resultado único como un punto en un mapa.



Un solo toque de un elemento de la lista avanza al usuario a una vista detallada de la información de ese resultado. Al tocar y mantener presionado el resultado, se proporcionan al usuario opciones para Ver detalles de localización y Mostrar indicaciones para llegar en coche.



Tocar



Tocar



Tocar



Tocar



Tocar



Tocar

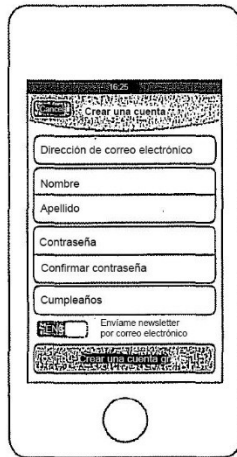


Tocar



Tocar

bastidor



Creación de cuenta



Confirmación de creación de cuenta

Mensajes de error

No se introducen uno o más campos:
Todos los campos son obligatorios.

Contraseña o dirección de correo electrónico no válida:
Uno o más campos no son válidos. Inténtalo de nuevo.

La contraseña y la contraseña de confirmación no coinciden: Las contraseñas no coinciden.

Dirección de correo electrónico ya registrada: Correo electrónico ya registrado. Introduce una dirección diferente o vuelve e inicia sesión.

Restricción de edad Lo sentimos, no puedes usar esta app.



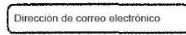
Notas de interacción



Al tocar una vez el botón Cancelar, el usuario vuelve a la pantalla de creación de cuenta por primera vez (dependiendo del punto en el que el usuario seleccionó el botón Crear cuenta gratuita (véase Administración de cuentas (primera vez)).



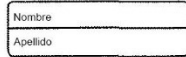
Tocar



Al tocar una vez el campo Dirección de correo electrónico, se muestra un teclado centrado en el correo electrónico en pantalla.



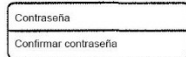
Tocar



Al tocar una vez los campos Nombre o Apellido, se abre un teclado en pantalla estándar.



Tocar



Al tocar una vez los campos de contraseña y Confirmar contraseña, se muestra el teclado en pantalla estándar (si aún no hay uno en la pantalla). Las contraseñas deben enmascarse a medida que se escriben usando comportamientos de enmascaramiento listos para usar (por ejemplo, en el caso de iOS, mostrar la letra escrita en la pantalla por una fracción de un segundo y luego reemplazarla con un carácter de bocadillo).



Tocar



Al tocar una vez el campo Cumpleaños, se muestra un selector de fecha estándar del sistema operativo. Ten en cuenta que no se introdujo una fecha predeterminada.



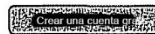
Tocar



Al tocar una vez el interruptor/casilla de verificación Envíame newsletter por correo electrónico anula la selección de un elemento estándar del sistema operativo que se excluye mutuamente (de forma predeterminada, se establecerá en activado/seleccionado).



Tocar



Al tocar una vez el botón Crear cuenta gratuita, se inicia un proceso de creación de cuenta. Es posible que se requiera un control giratorio en pantalla durante el procesamiento. Tras la creación exitosa de la cuenta, el usuario avanza a la pantalla de confirmaciones de creación de cuenta (véase a la izquierda).



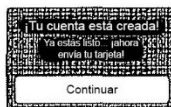
Tocar



Si el usuario crea una cuenta en la primera ejecución...



Tocar

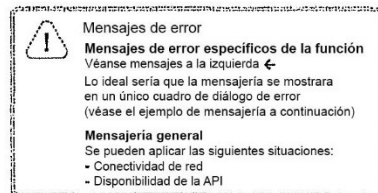


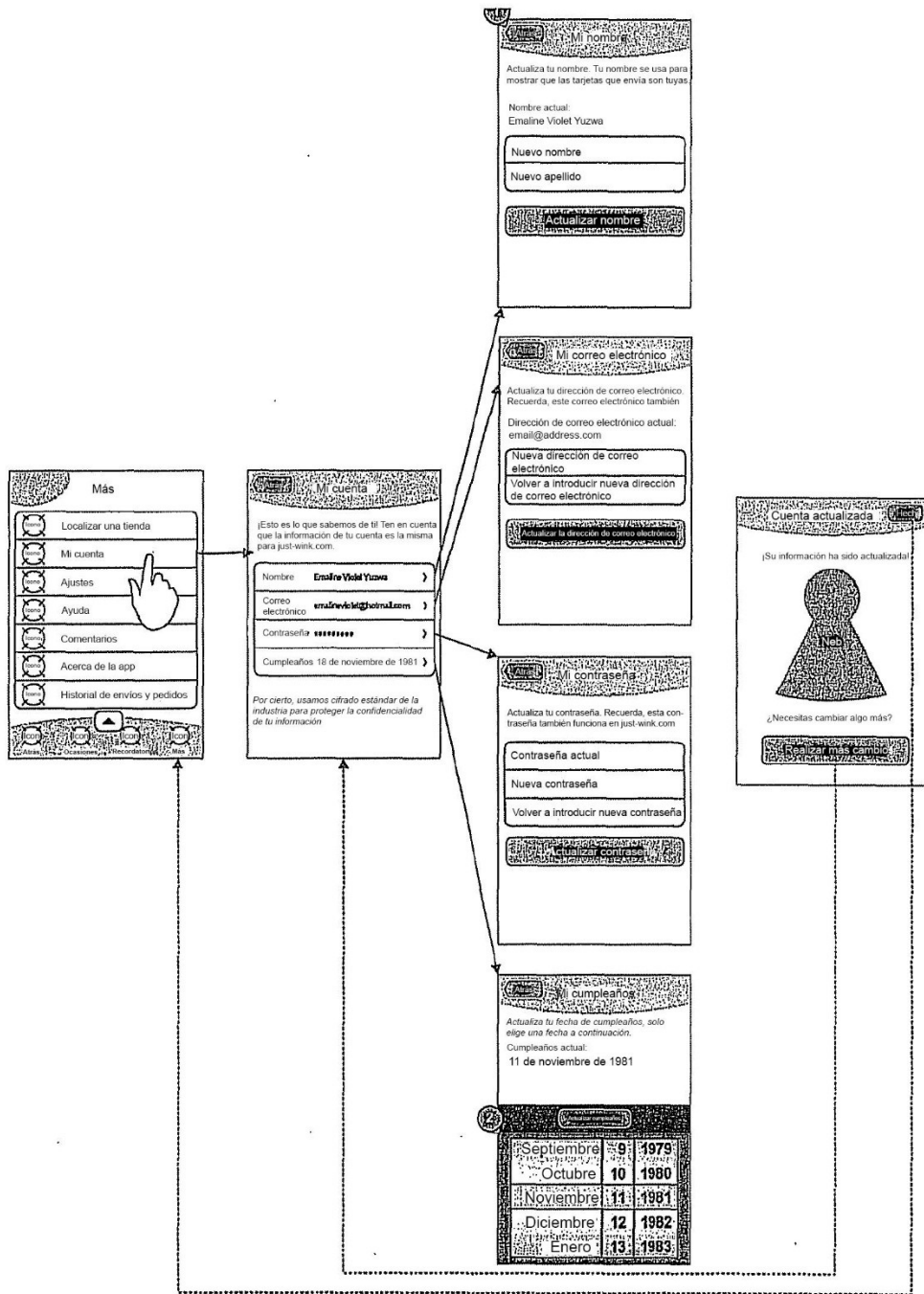
Si el usuario crea una cuenta después de personalizar una tarjeta...



Tocar

Al tocar una vez el botón Seguir enviando, se avanza al usuario a la pantalla Opciones de envío.

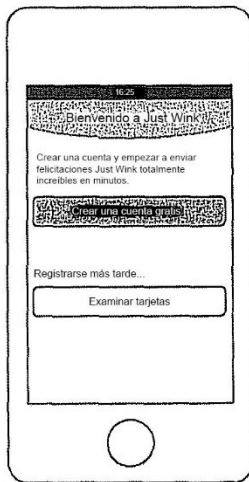




Nota:

- Todos los botones Atrás en las páginas de datos de información funcionan de la misma manera que lo hacen hoy (devolviendo al usuario a la pantalla Mi cuenta).
- La fecha que se muestra en el selector de fechas refleja la fecha introducida anteriormente.

bastidor

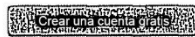


Primera ejecución
(después de la pantalla
Splash)



Primera ejecución
(después de la
personalización)

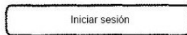
Notas de interacción



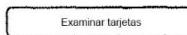
Al tocar una vez el botón Crear cuenta gratuita el usuario va a la pantalla de creación de cuenta (véase Creación de cuenta).



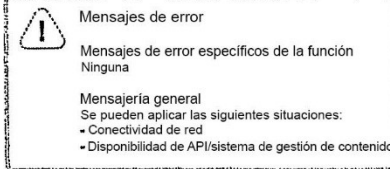
Al tocar una vez el botón Conectarse a Facebook, se abre la pantalla estándar de Facebook Connect para que el usuario inicie sesión en Facebook (véase personalizar; Facebook (no conectado)). Después de iniciar sesión correctamente, se dirige al usuario a la pantalla Creación de una cuenta con los datos del usuario completados.



Al tocar una vez el botón Iniciar sesión, los usuarios van a la pantalla Inicio de sesión de la cuenta (véase Iniciar sesión). Tarjetas marrones



Al tocar una vez el botón Examinar tarjetas, el usuario va a la pantalla Inicio (véase Pantalla de inicio). Con esta opción, el usuario DEBE iniciar sesión antes de enviar un saludo, la primera ejecución (después de la personalización), a continuación, se presenta después de los pasos de personalización.



bastidor



Iniciar sesión

Mensajes de error

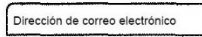
No se introdujo la contraseña ni la dirección de correo electrónico.
Se requiere una dirección de correo electrónico y una contraseña para iniciar sesión.



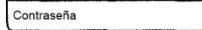
Notas de interacción



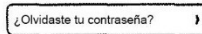
Al tocar una vez el botón Cancelar, el usuario vuelve a una de las dos pantallas de creación de cuenta (dependiendo del punto en el que el usuario seleccionó el botón Crear cuenta gratuita), véase Ejecución por primera vez.



Al tocar una vez el campo Dirección de correo electrónico, se muestra un teclado centrado en el correo electrónico en pantalla.



Al tocar una vez el campo Contraseña, se muestran un teclado en pantalla estándar (si uno no está ya en la pantalla), las contraseñas deben enmascarse a medida que se escriben usando comportamientos de enmascaramiento listos para usar (por ejemplo, en el caso de iOS, muestra la letra escrita en la pantalla durante una fracción de segundo y luego reemplázala con un carácter de bocadillo).



¿Tocar una vez la contraseña olvidada? El enlace abre una vista web de una herramienta de restablecimiento de contraseña (véase ¿Olvidó la contraseña?).



Al tocar una vez el botón Iniciar sesión, se inicia un proceso para validar la dirección de correo electrónico y la contraseña; si tiene éxito, se lleva al usuario a la pantalla Inicio o a la pantalla Opciones de envío (según su procedencia). Si no tiene éxito, se presenta el mensaje de error.



Mensajes de error

Mensajes de error específicos de la función

Véanse mensajes a la izquierda ←

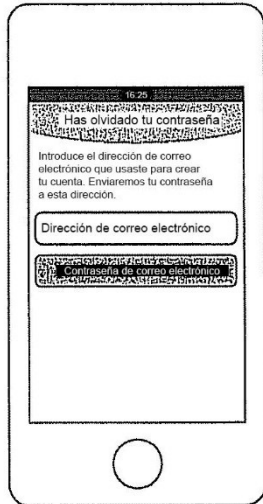
Lo ideal sería que la mensajería se mostrara en un único cuadro de diálogo de error (véase el ejemplo de mensajería a continuación).

Mensajería general

Se pueden aplicar las siguientes situaciones:

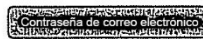
- Conectividad de red
- Disponibilidad de la API

bastidor

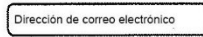


Has olvidado tu contraseña

Notas de interacción



Al tocar una vez el botón de contraseña de correo electrónico, se inicia un proceso para validar la dirección de correo electrónico. Si tiene éxito, se lleva al usuario a la pantalla Confirmación de contraseña olvidada (a continuación). Si no tiene éxito, se presenta un mensaje de error.



Al tocar una vez el campo Dirección de correo electrónico, se muestra un teclado centrado en el correo electrónico en pantalla.



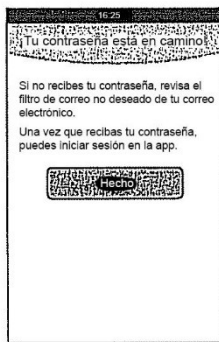
Al tocar una vez el botón Hecho, se descarta la pantalla de confirmación de contraseña olvidada (a continuación). El usuario vuelve a la pantalla Inicio.



Mensajes de error

Mensajes de error específicos de la función
Véanse mensajes a la izquierda ←
La mensajería debe mostrarse en línea y luego permitir que el usuario corrija.
Mensajería general
Se pueden aplicar las siguientes situaciones:

- Conectividad de red
- Disponibilidad de la API



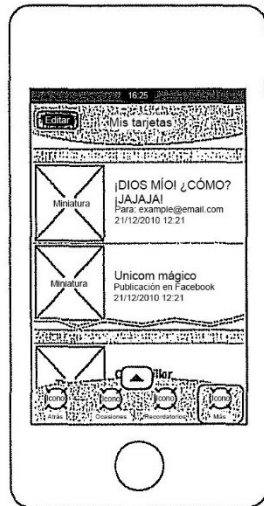
Confirmación de contraseña olvidada

Mensajes de error

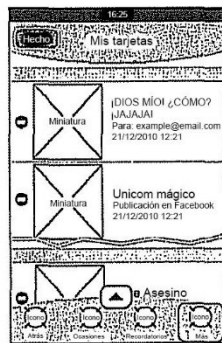
No se introdujo la dirección de correo electrónico: Se requiere una dirección de correo electrónico válida.

Dirección de correo electrónico inválida: Dirección de correo electrónico incorrecto. Inténtalo de nuevo.

bastidor



Mis tarjetas principales



Mis tarjetas
(modo de edición)



Mis tarjetas
(cancelar envío futuro)

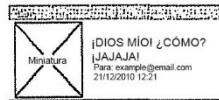
Notas de interacción



Al tocar una vez el botón Editar, se cambia la etiqueta del botón a Hecho (ver más abajo) y se permite al usuario eliminar un elemento de la lista a continuación (también, véase más abajo).



Tocar



El deslizamiento vertical de la lista de tarjetas enviadas y/o programadas revela elementos más antiguos debajo de cada subtítulo. El elemento de la lista incluye el verso de la portada de la tarjeta, la dirección de correo electrónico, el número de teléfono o si se publicó en Facebook, y la fecha y hora en que se envió el saludo.



Deslizar



Al tocar una vez el botón Hecho, el texto del botón vuelve a Editar y restringe a los usuarios la edición de las tarjetas enumeradas.



Tocar

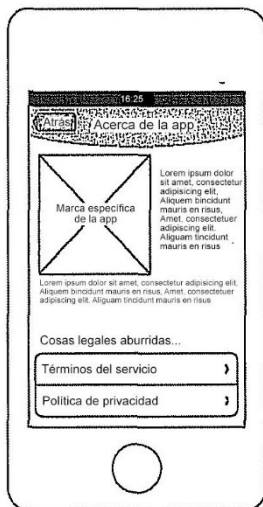


Al tocar una vez el icono Eliminar presenta al usuario un botón Eliminar para eliminar la tarjeta de la lista. En el caso de un envío programado, un solo toque en el botón Eliminar elimina la tarjeta de la lista y cancela el envío programado previamente.



Tocar

bastidor



Acerca de

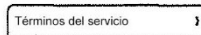
Notas de interacción



En todos los casos, un solo toque en el botón Atrás devuelve al usuario a la pantalla HMore (véase Más principal),



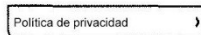
Tocar



Al tocar una vez el enlace Condiciones de servicio, se abre una vista web de las Condiciones de servicio de la app.



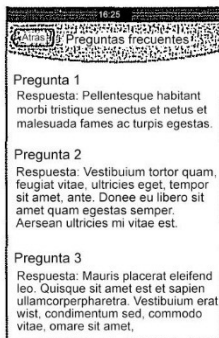
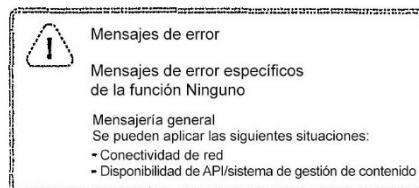
Tocar



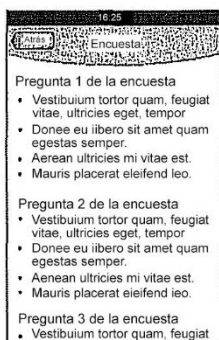
Al tocar una vez el enlace Política de privacidad, se abre una vista web de la Política de privacidad de la app.



Tocar

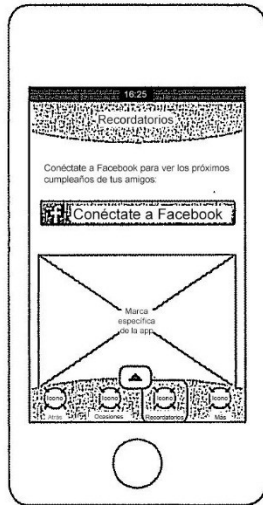


Preguntas frecuentes

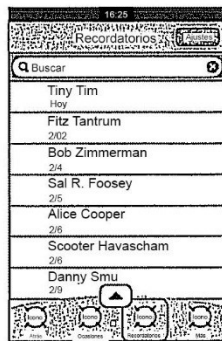


Encuesta

bastidor



Panel de recordatorios
(no conectado a Facebook)

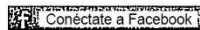


Panel de recordatorios
(Facebook conectado)

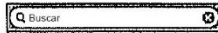


Ajustes de recordatorios

Notas de interacción



Al tocar una vez el botón Conectarse a Facebook, se abre la pantalla estándar de Facebook Connect (véase Personalizar: Facebook (no conectado)).



Al tocar una vez el cuadro de búsqueda, se muestra un teclado de sistema operativo estándar y se permite a los usuarios buscar en su lista de amigos de Facebook. La sugerencia automática de la lista de amigos disponibles reduce la lista, lo que permite al usuario seleccionar de una lista corta de amigos.



Se proporciona un deslizamiento vertical de amigos para que el usuario navegue verticalmente. La lista se proporciona en orden desde el cumpleaños más cercano al cumpleaños más lejano a la fecha de hoy.

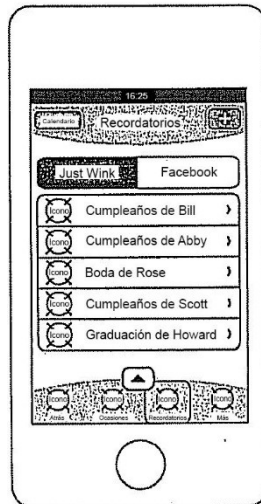


La navegación de la barra de pestañas es uniforme en la parte inferior de ambas pantallas de recordatorios.

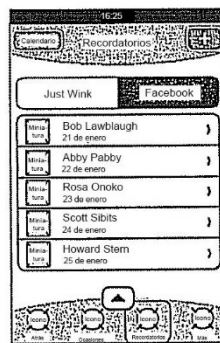


bastidor

Notas de interacción



Panel de recordatorios



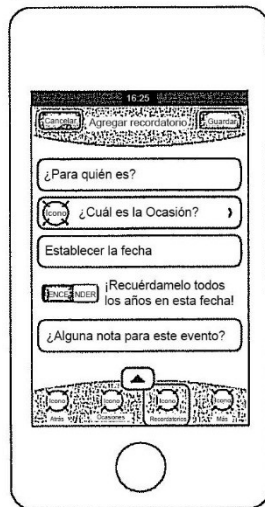
Recordatorios de Facebook
(sesión iniciada)



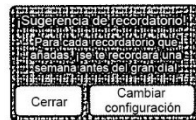
Recordatorios de Facebook
(sin iniciar sesión)

bastidor

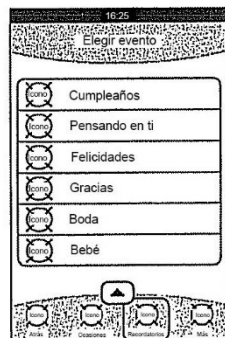
Notas de interacción



Agregar recordatorio



Agregar recordatorio
(primera ejecución)



Elegir evento
(¿Cuál es la Ocasión?)



Véase recordatorio



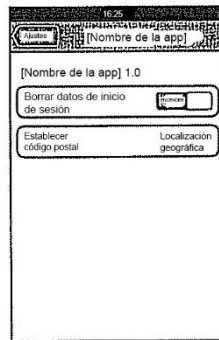
Véase recorda-
torio (Modo de

bastidor

Notas de interacción



Ajustes del
dispositivo iPhone



Ajustes de la app

REIVINDICACIONES

1. Un sistema de tarjetas de felicitación electrónicas que comprende:
 - un servidor;
 - una tarjeta de felicitación de papel;
 - 5 un código impreso en la tarjeta de felicitación de papel;
 - un programa de aplicación de tarjetas de felicitación electrónicas que se descarga a un dispositivo informático portátil desde el servidor en respuesta al dispositivo informático portátil que escanea el código en la tarjeta de felicitación de papel, el programa de aplicación de tarjetas de felicitación electrónicas que comprende instrucciones ejecutables y/o legibles por ordenador o máquina configuradas para:
 - 10 proporcionar una categoría de tarjetas de felicitación;
 - prever la visualización de al menos una tarjeta de felicitación dentro de la categoría de tarjetas de felicitación, en la que la al menos una tarjeta de felicitación comprende cuatro páginas, con al menos una de las cuatro páginas que tiene una opción de personalizar, y cada una de las cuatro páginas se puede mover con un toque de un dedo;
 - 15 proporcionar un medio para obtener una vista previa de la tarjeta de felicitación; y
 - proporcionar un medio para seleccionar un medio que se usará para enviar la tarjeta de felicitación.
2. El sistema de la reivindicación 1 en el que el medio que se usará para enviar la tarjeta de felicitación se selecciona de entre
 - 20 correo electrónico;
 - redes sociales, tales como Facebook® o Twitter®;
 - mensaje de texto; y
 - correo postal.
3. El sistema de la reivindicación 1 en el que el servidor forma parte de una red de servidores en un entorno informático en la nube.
4. El sistema de la reivindicación 1 en el que el código es un código de Respuesta rápida o un código de barras.
5. El sistema de la reivindicación 1 en el que la tarjeta de felicitación se representa usando gráficos vectoriales escalables.
6. El sistema de la reivindicación 1 en el que al menos una de las cuatro páginas de la tarjeta de felicitación está personalizada por uno o más de los siguientes:
 - añadir una firma electrónica;
 - añadir un mensaje personalizado;
 - añadir una fotografía digital.
7. El sistema de la reivindicación 1 que incluye además una opción para establecer recordatorios de usuario; y, opcionalmente,
 - incluir la opción de conectarse a un sitio de redes sociales, tal como Facebook (R), para configurar recordatorios para el usuario;
 - incluir la opción de crear recordatorios para el usuario desde la aplicación de tarjetas de felicitación electrónicas;
 - 40 incluir la opción de recibir una notificación de recordatorio el día del recordatorio, desde fuera de la aplicación de tarjetas de felicitación electrónicas; o
 - incluir la opción de recibir una notificación de recordatorio siete días antes del recordatorio, desde fuera de la aplicación de tarjetas de felicitación electrónicas.

- 5 8. Un sistema de acuerdo con la reivindicación 1 en el cual la aplicación está configurada para comunicarse con un servidor web que se actualiza con categorías de tarjetas de felicitación y tarjetas de felicitación y la aplicación está configurada para comparar las categorías de tarjetas de felicitación y las tarjetas de felicitación dispuestas en el servidor web con las categorías de tarjetas de felicitación y las tarjetas de felicitación de aplicaciones, recuperar cambios en las categorías de tarjetas de felicitación de aplicaciones y en las tarjetas de felicitación de aplicaciones y almacenarlas en una memoria caché local del dispositivo informático portátil, y actualizar el dispositivo informático portátil con información almacenada en la memoria caché local.
- 10 9. Un sistema de acuerdo con la reivindicación 1 en el cual la aplicación proporciona la interacción del usuario con la tarjeta a través del dispositivo informático portátil, en el que la interacción comprende pasar las páginas de la tarjeta con toques de dedo y en el que la tarjeta de felicitación se representa usando gráficos vectoriales escalables.

ADQUISICIÓN Y DESCARGA DE APPS

100

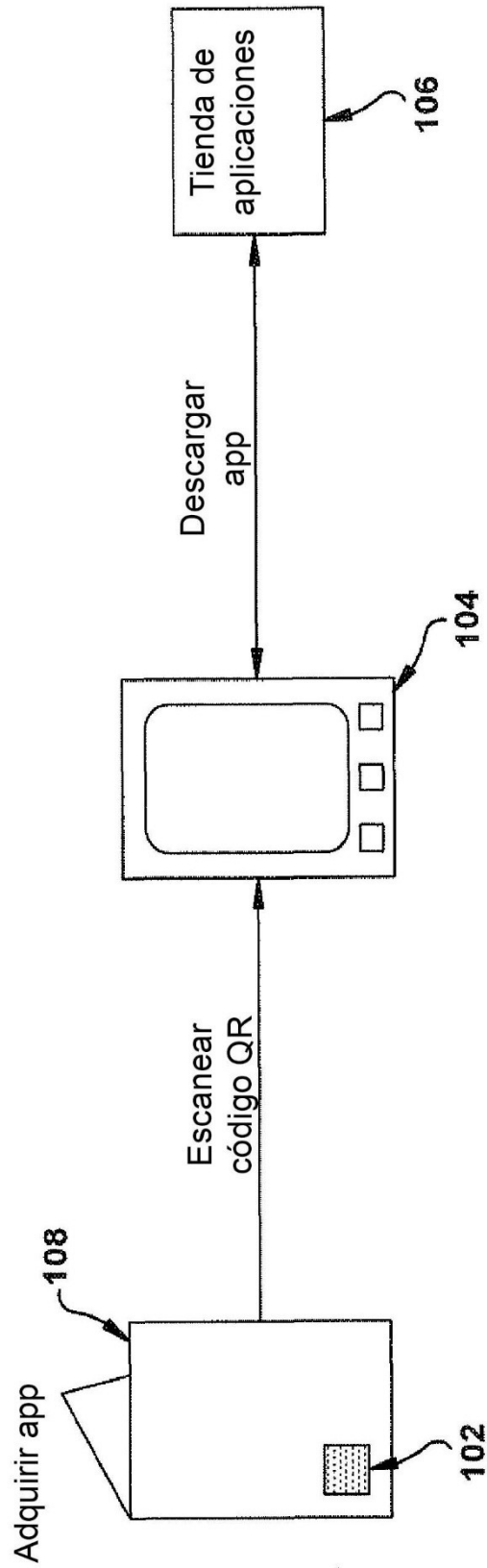


Fig. 1

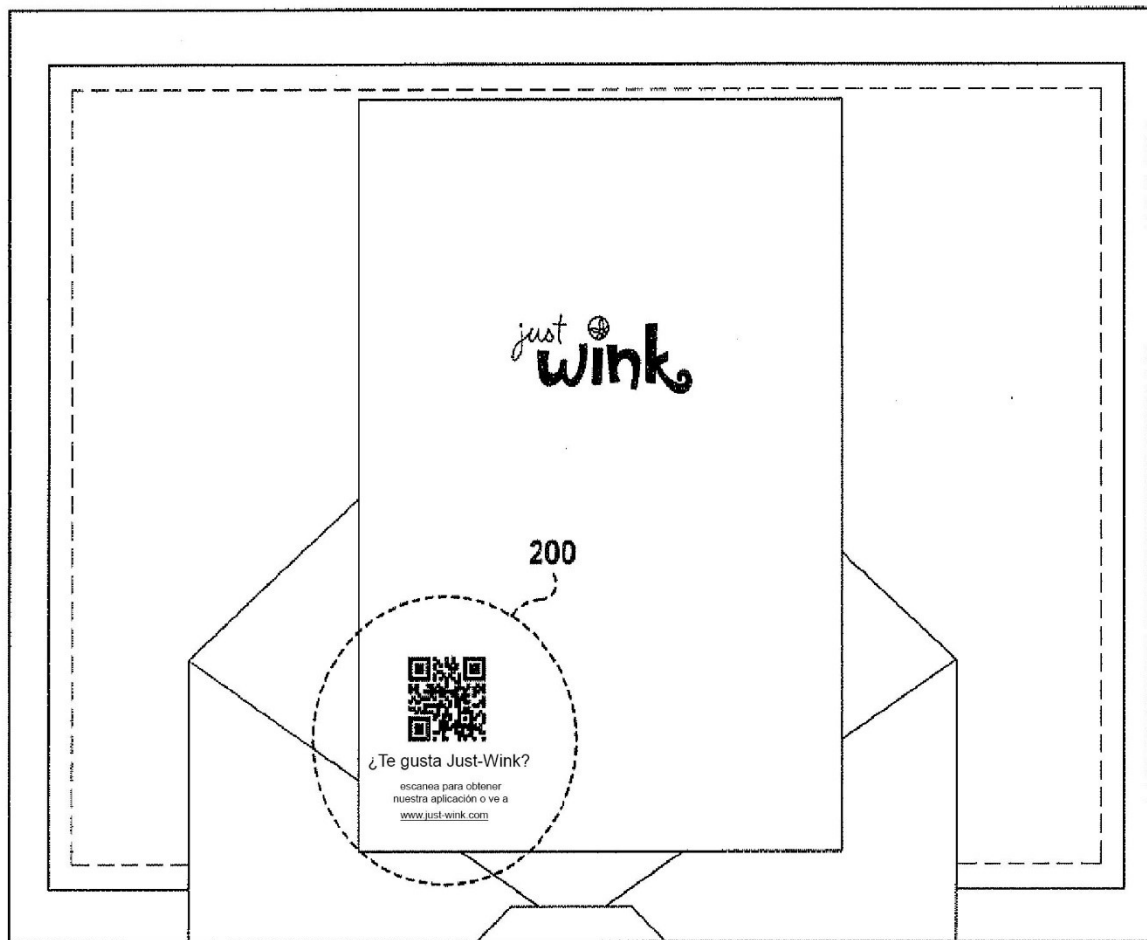


Fig. 2

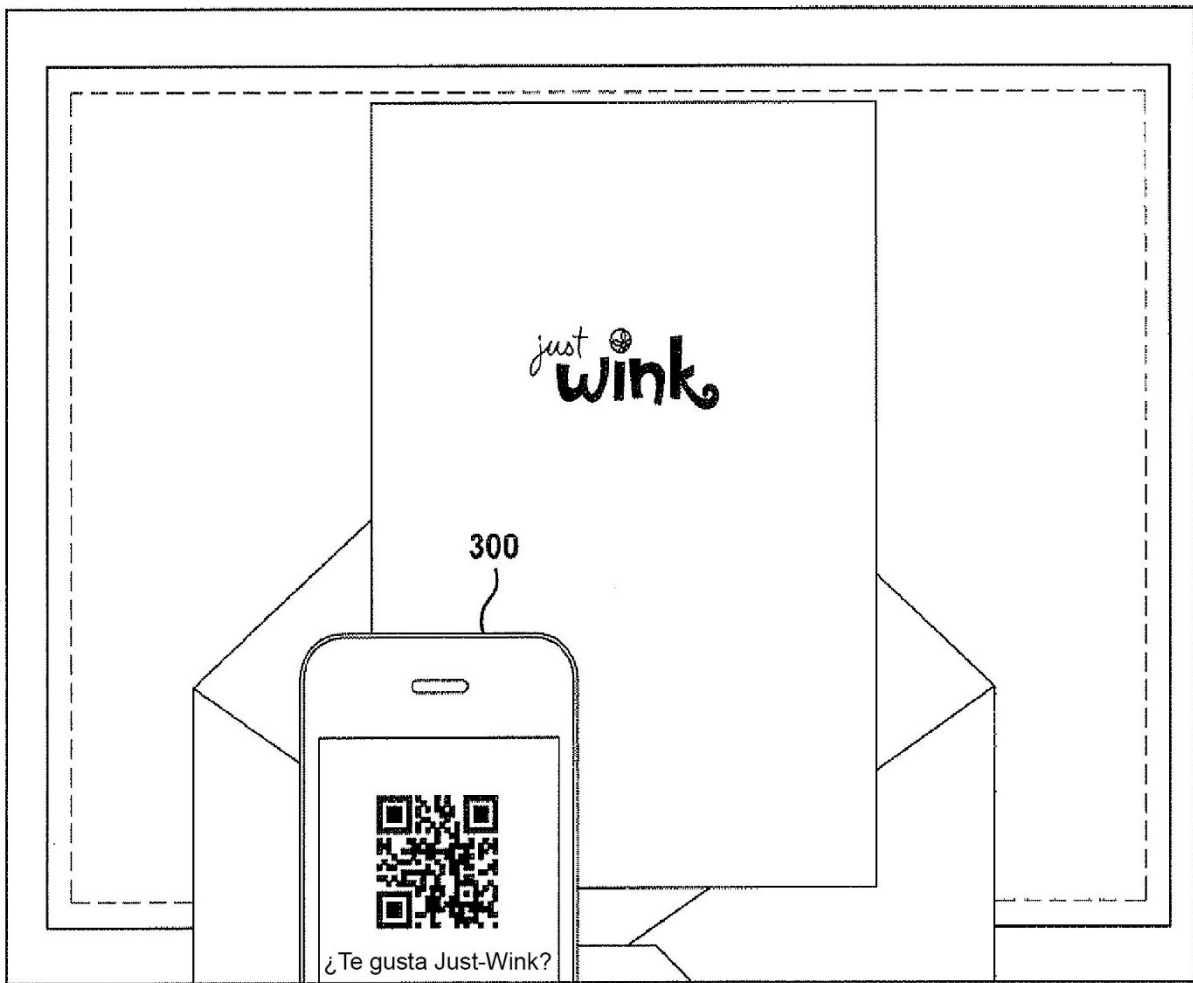


Fig. 3



Fig. 4

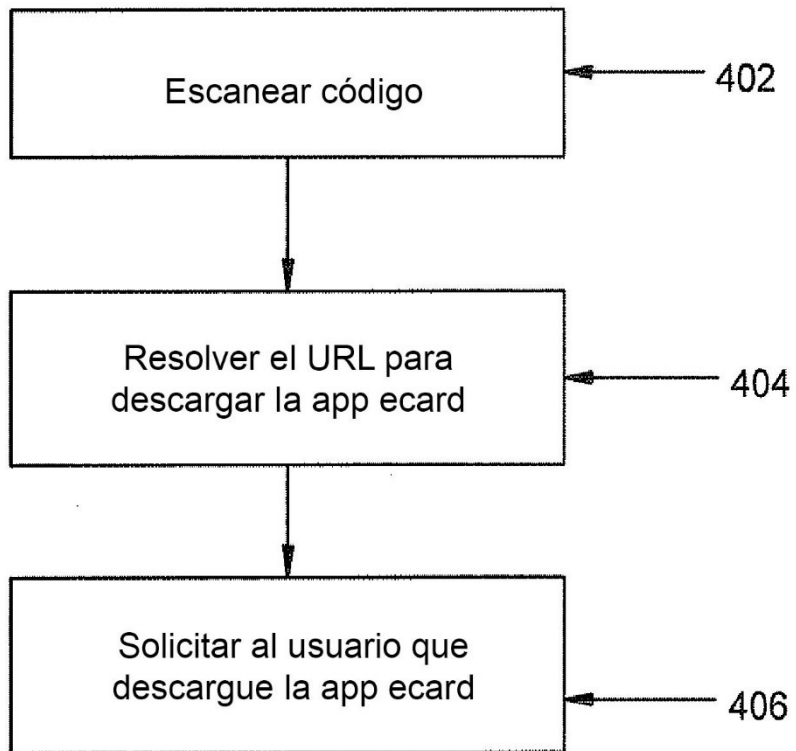


Fig. 4A

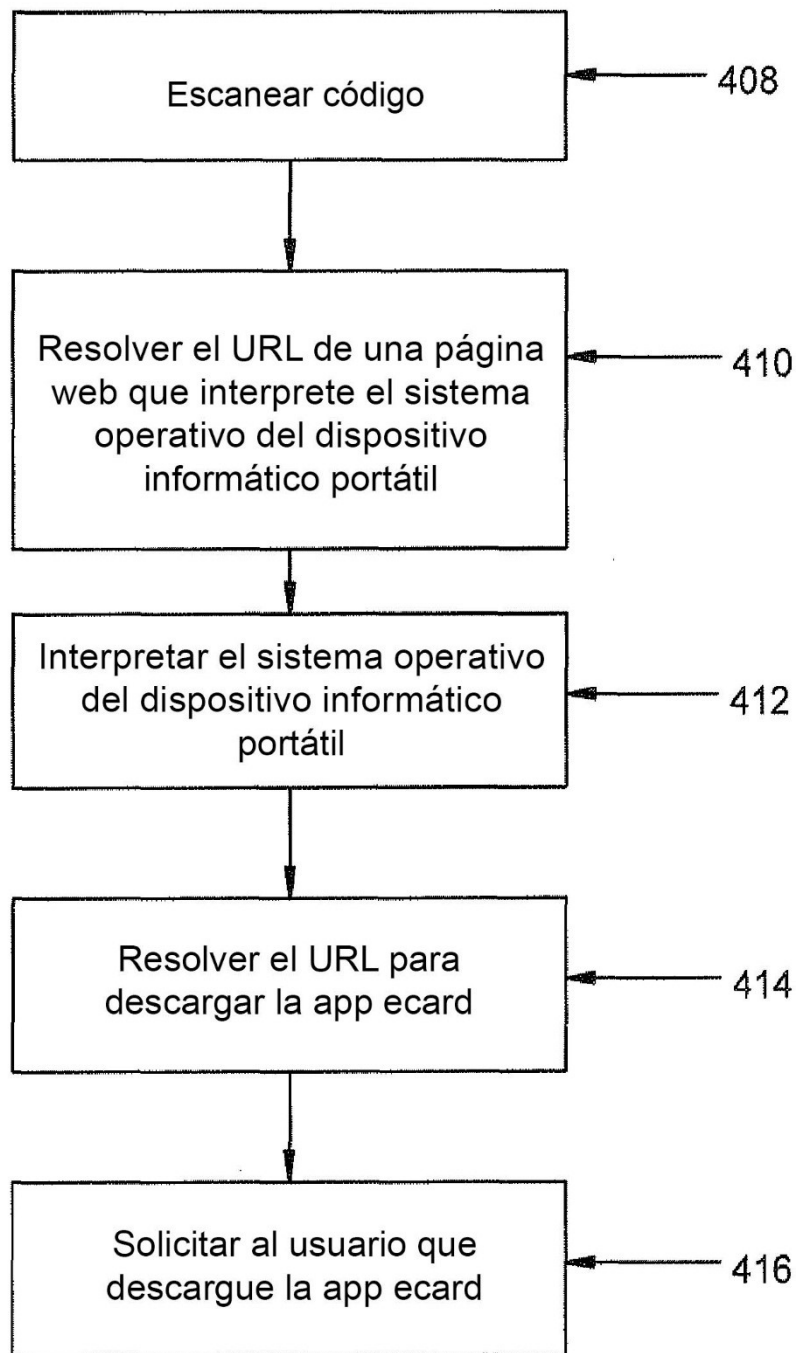


Fig. 4B

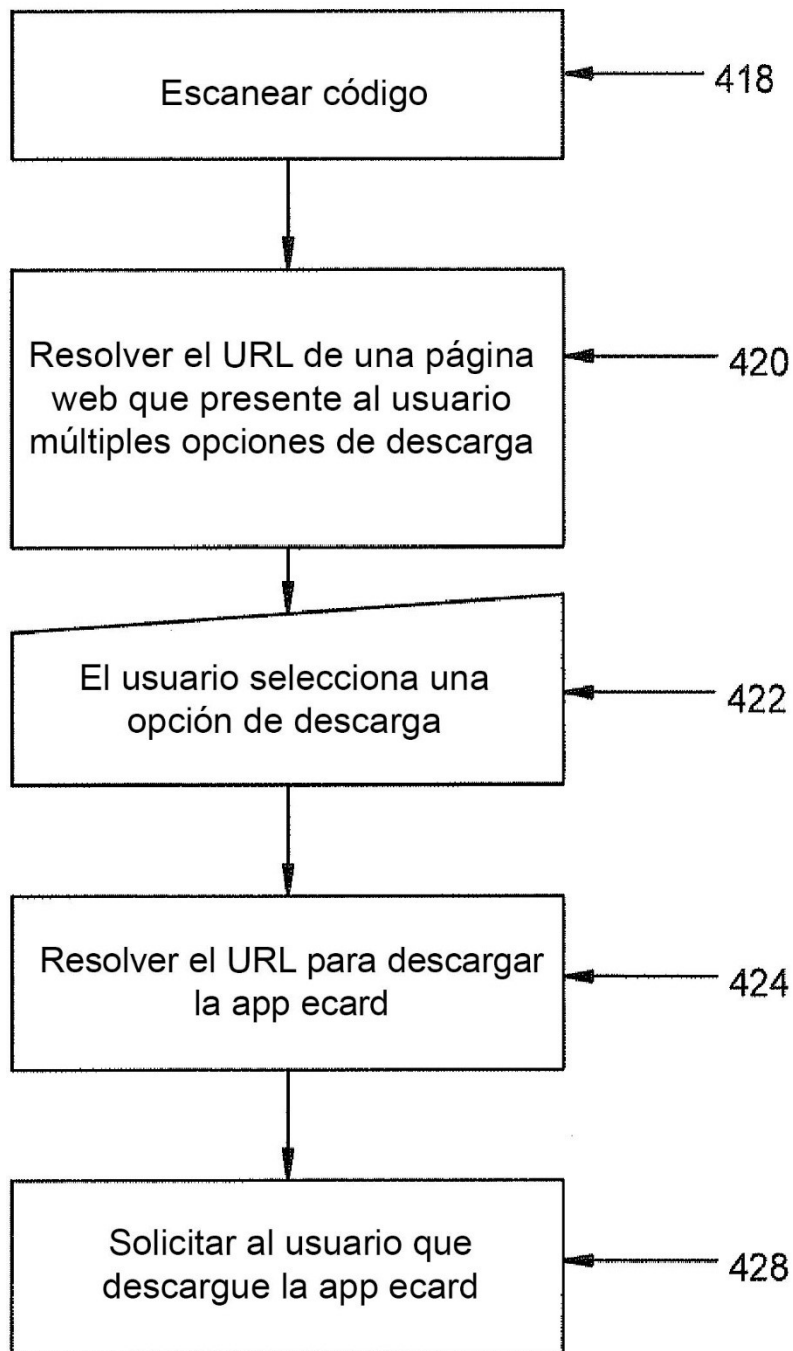


Fig. 4C

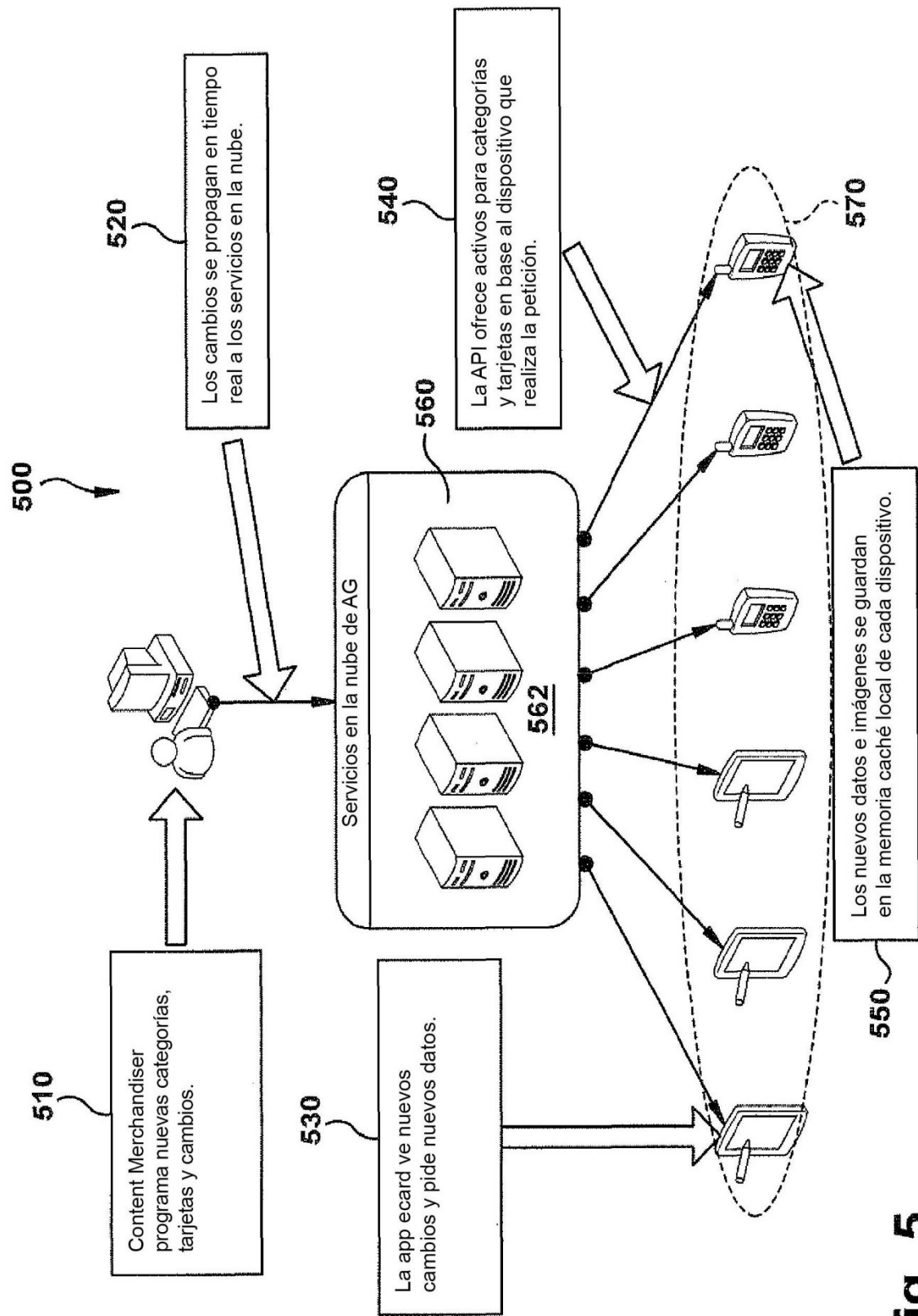
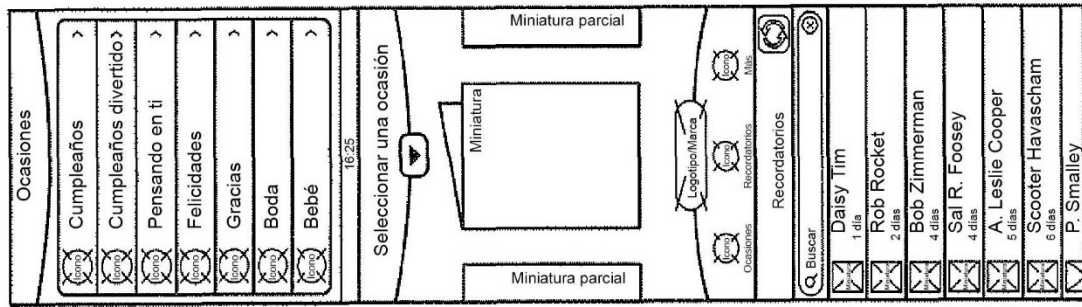


Fig. 5



Pantalla de inicio con salidas deslizantes (Se supone conexión a Facebook)

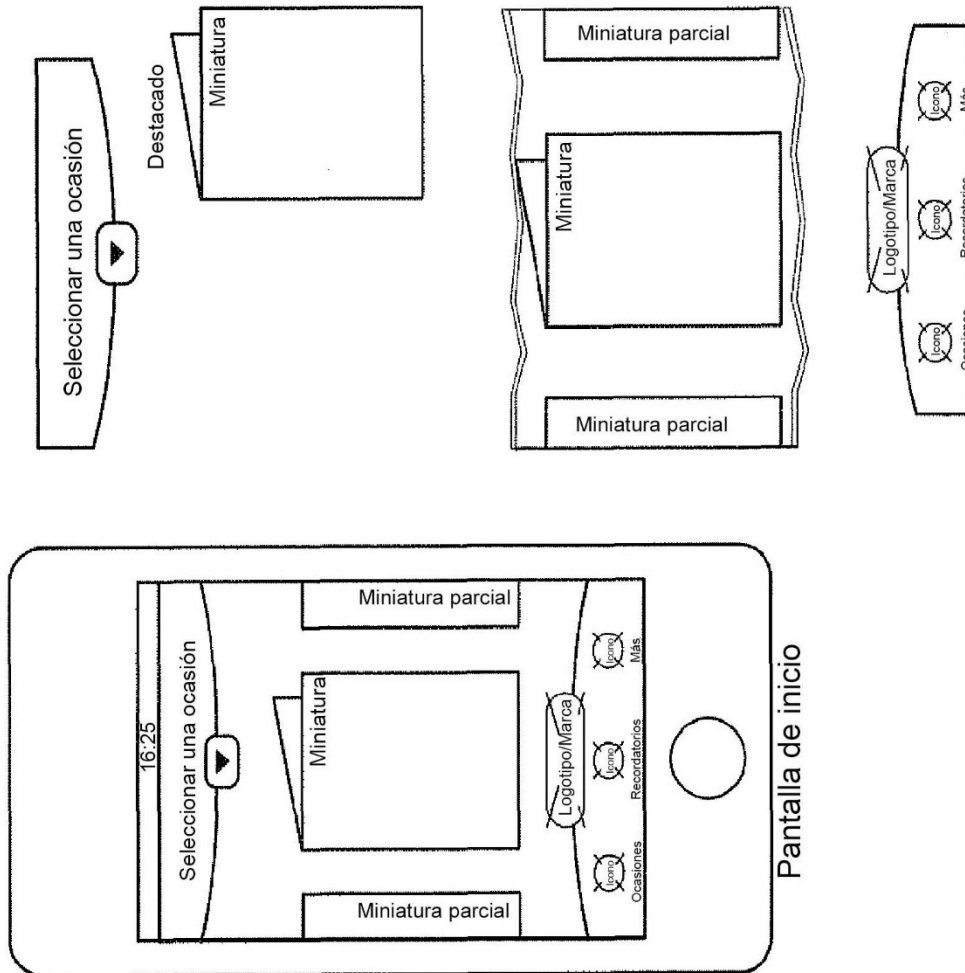
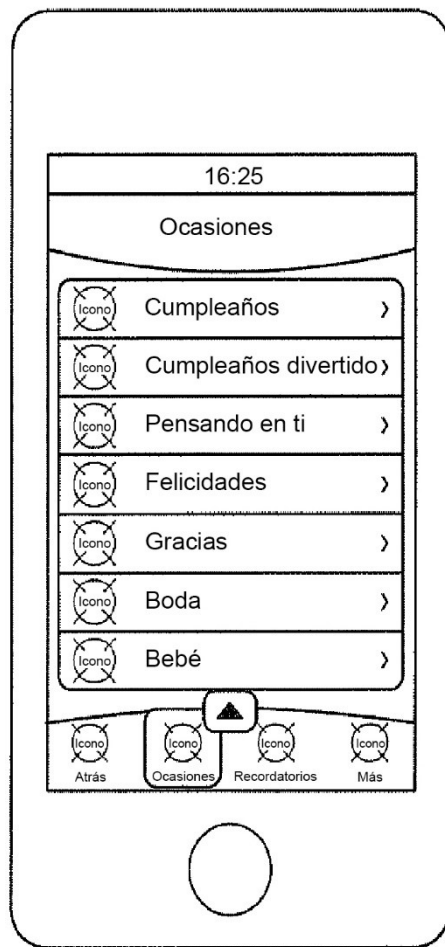
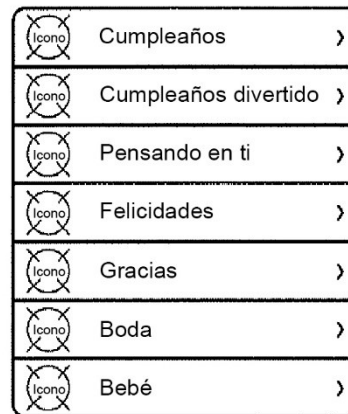


Fig. 6



Categoría principal



Subcategoría

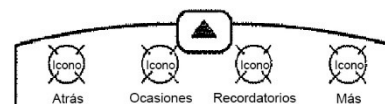
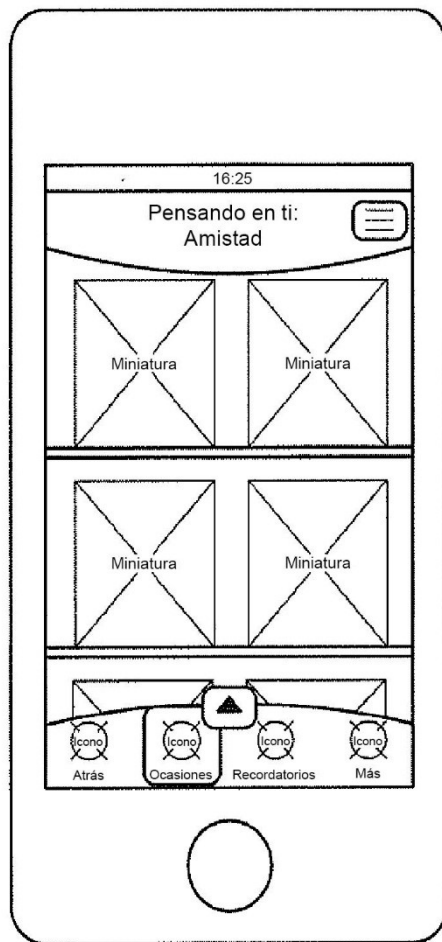
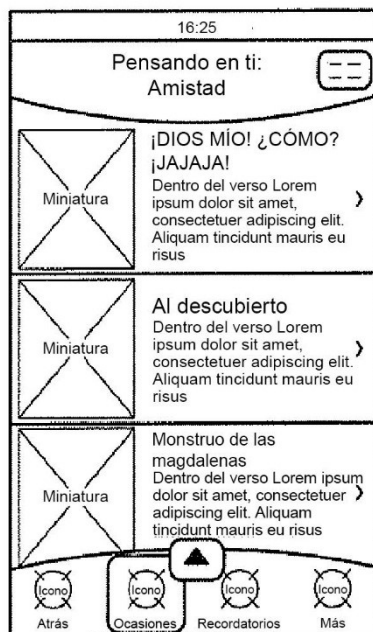
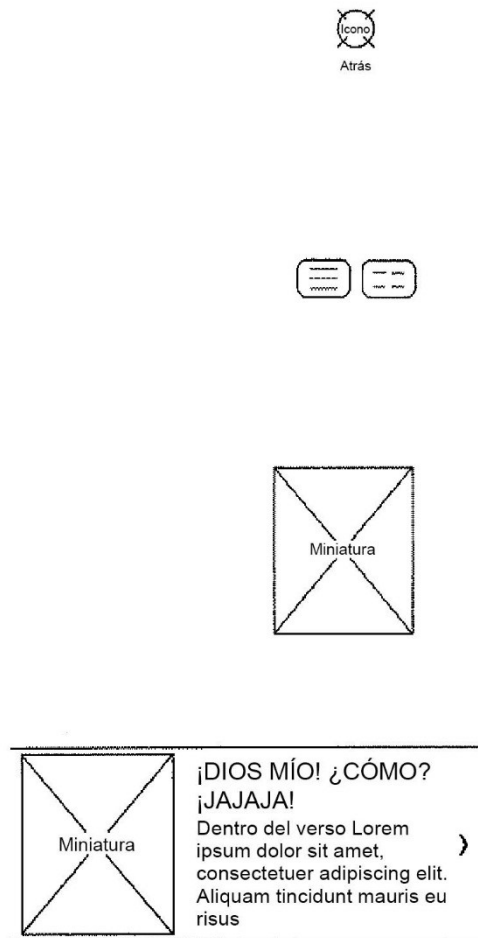


Fig. 7



Categoría Tarjeta (cuadrícula)



Categoría Tarjeta (lista)

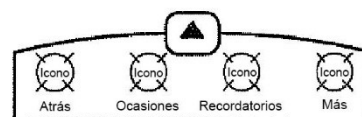
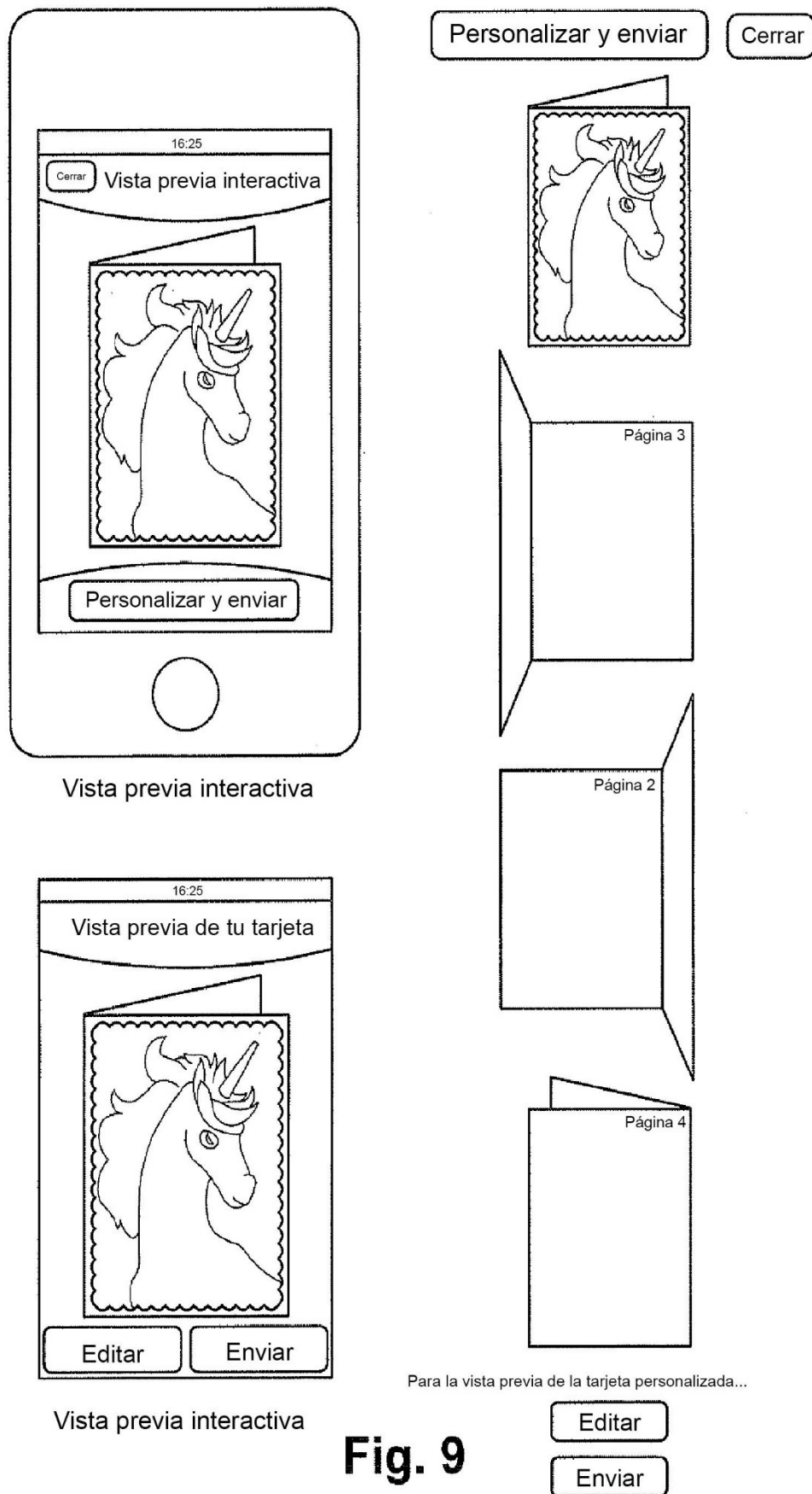
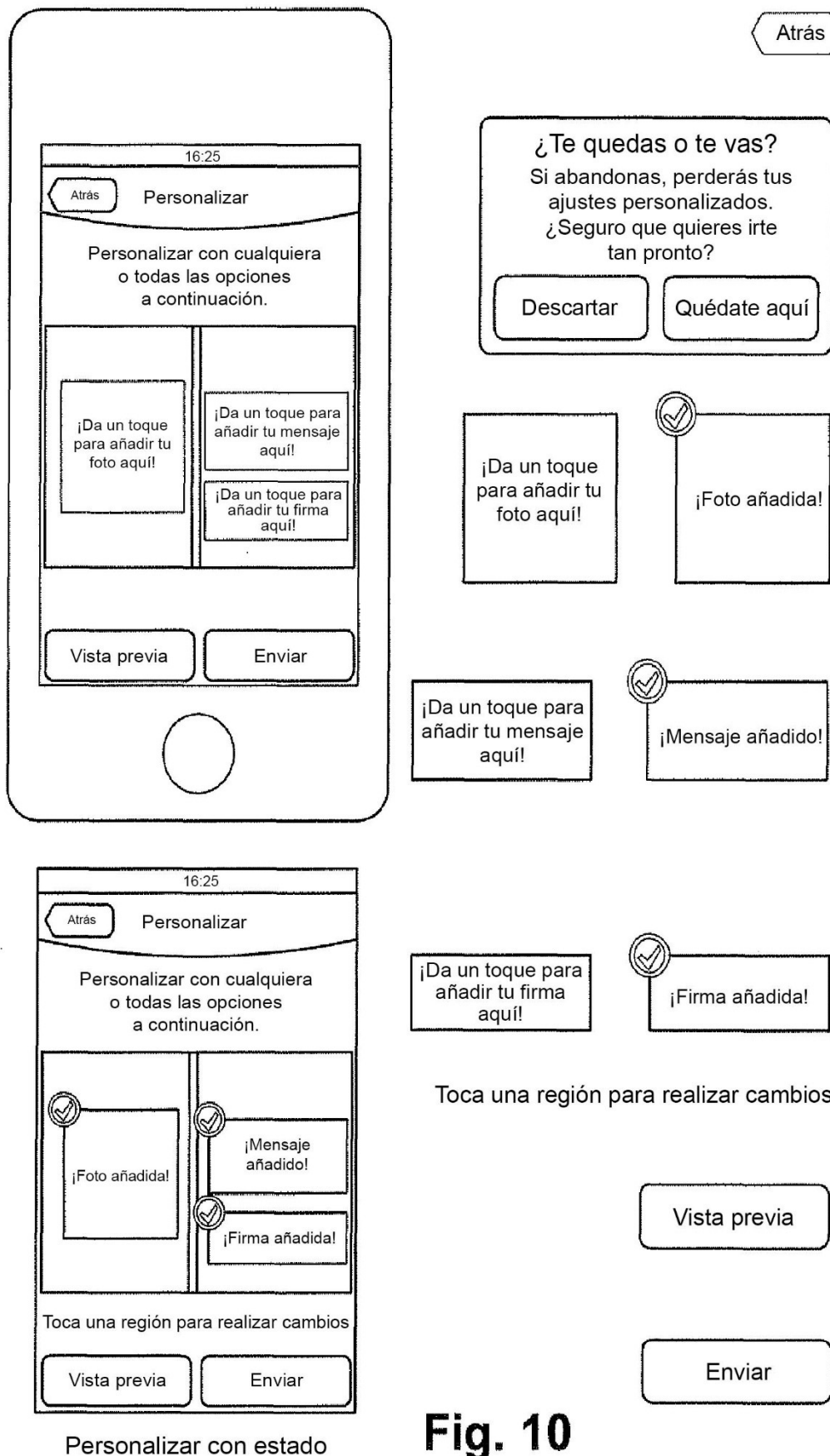


Fig. 8





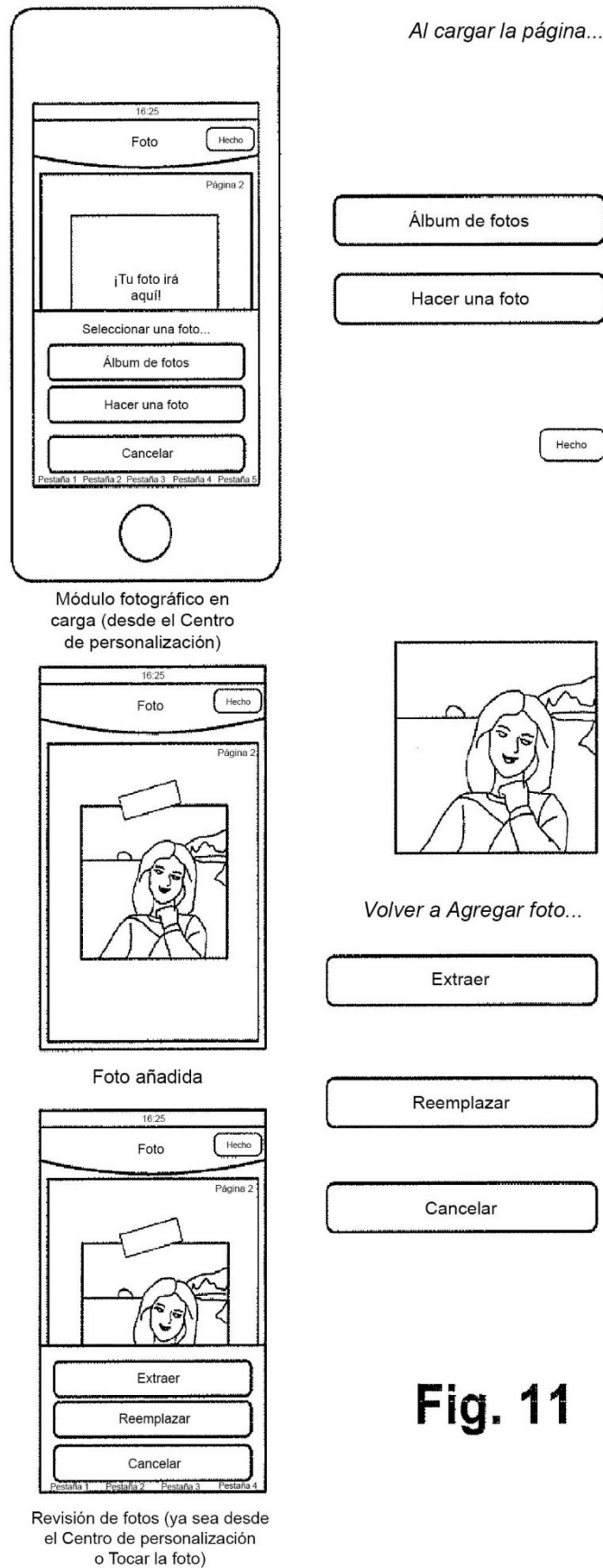
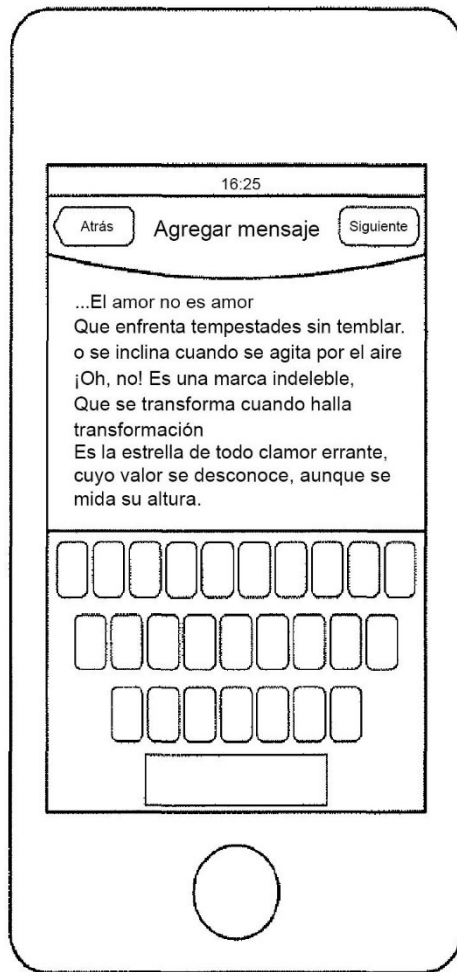
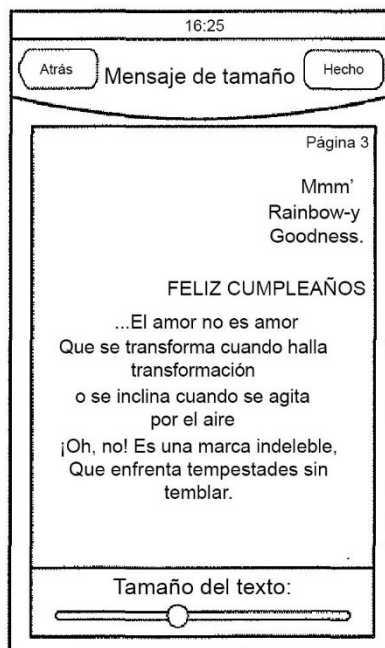


Fig. 11



Entrada de mensaje

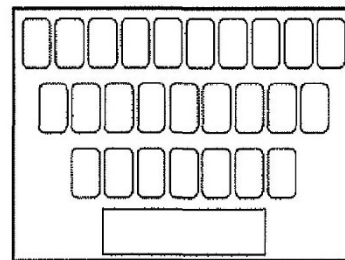


Tamaño del mensaje

Atrás

Siguiente

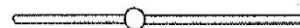
En la Entrada del mensaje...



Sobre el Tamaño del mensaje...

Atrás

Hecho



Al regresar al Mensaje...

Fig. 12

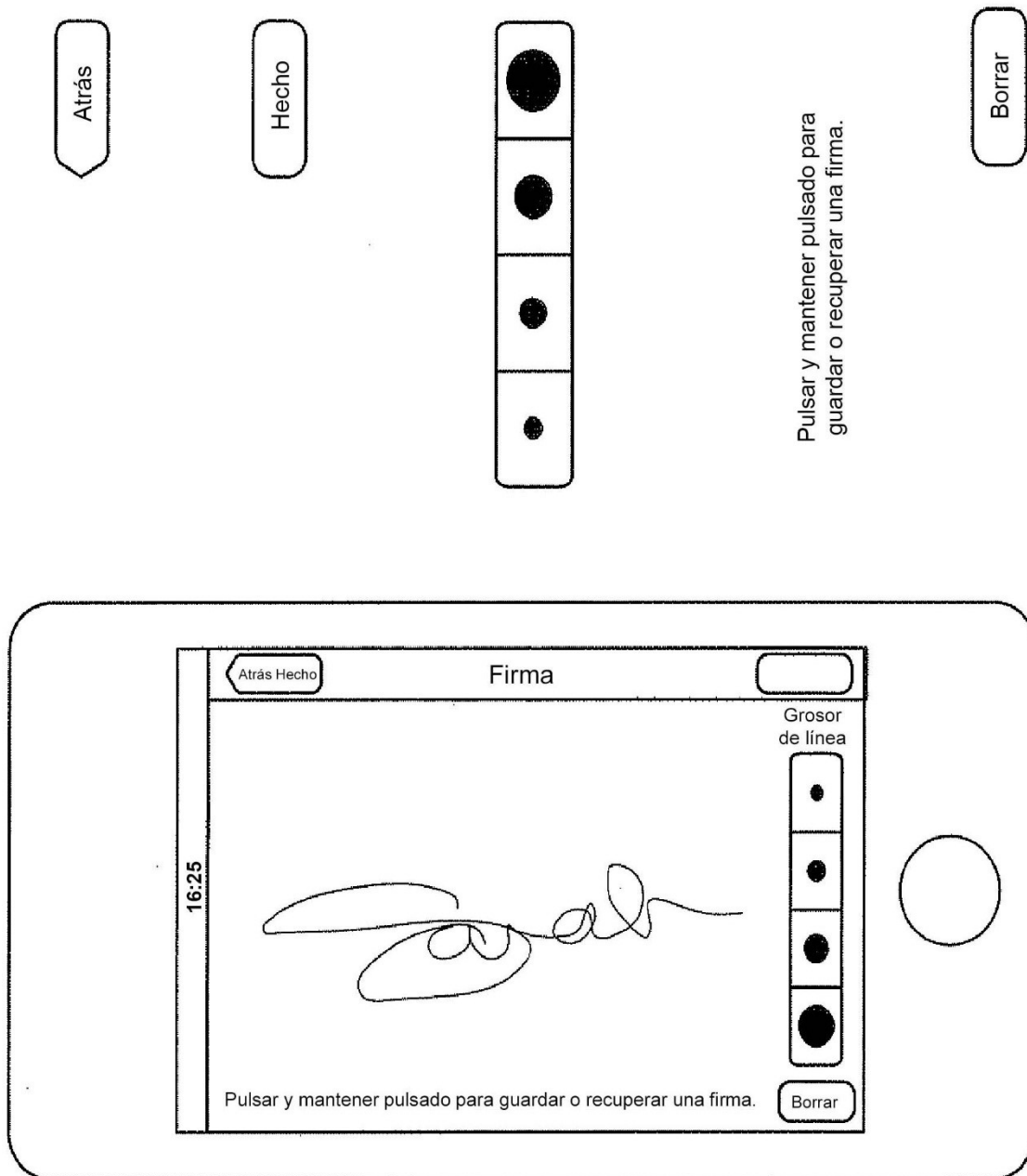


Fig. 13

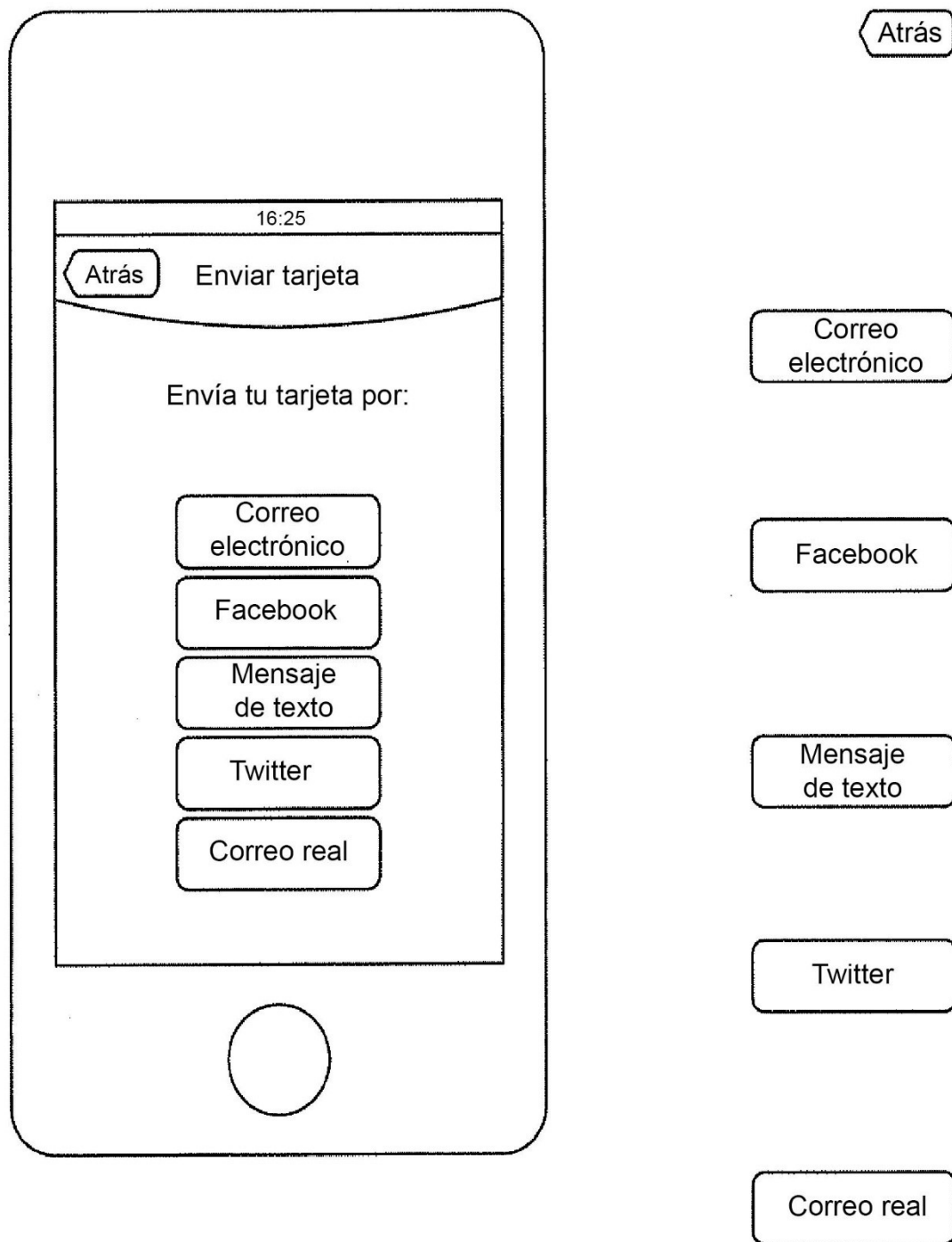


Fig. 14

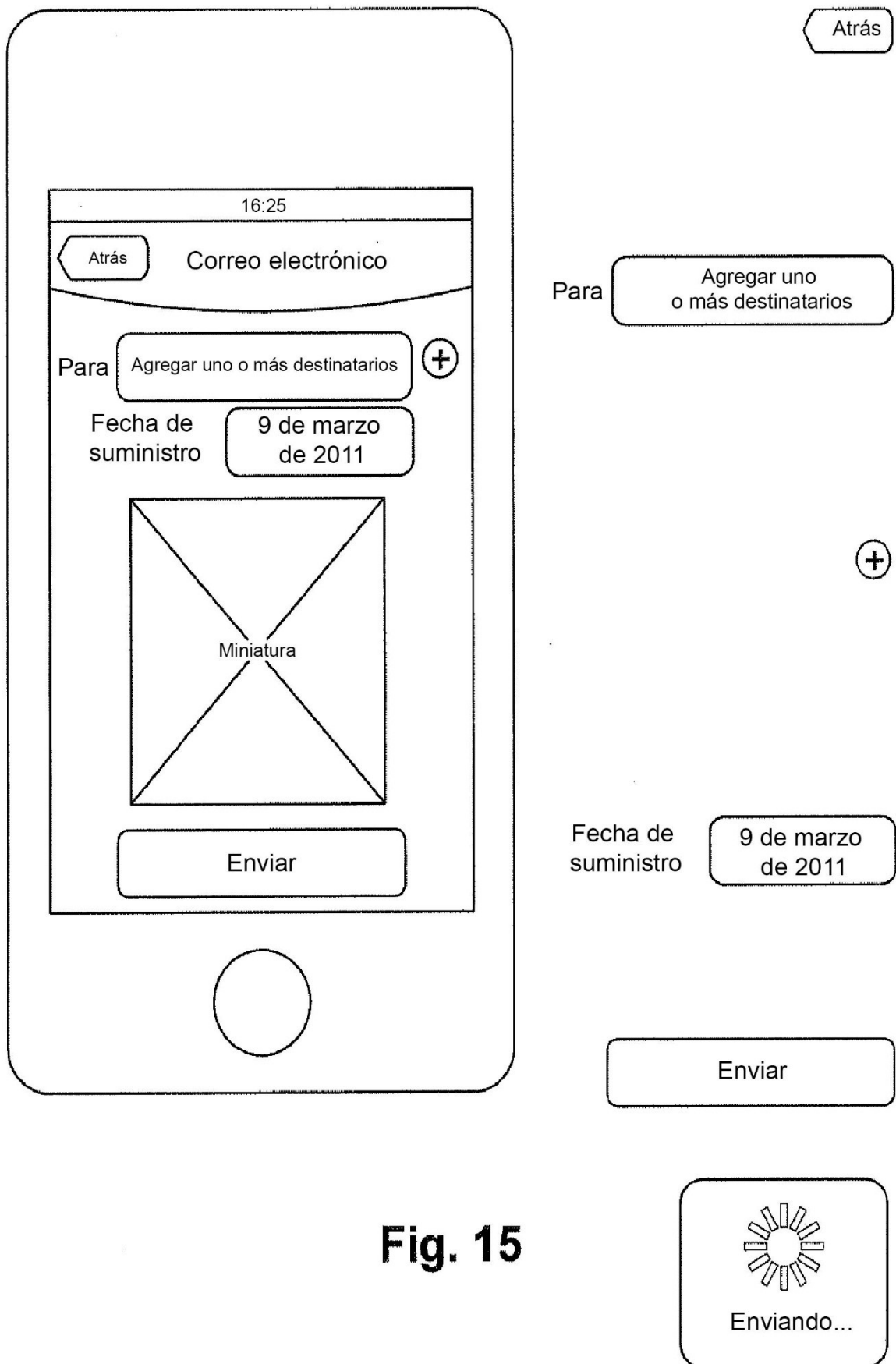


Fig. 15

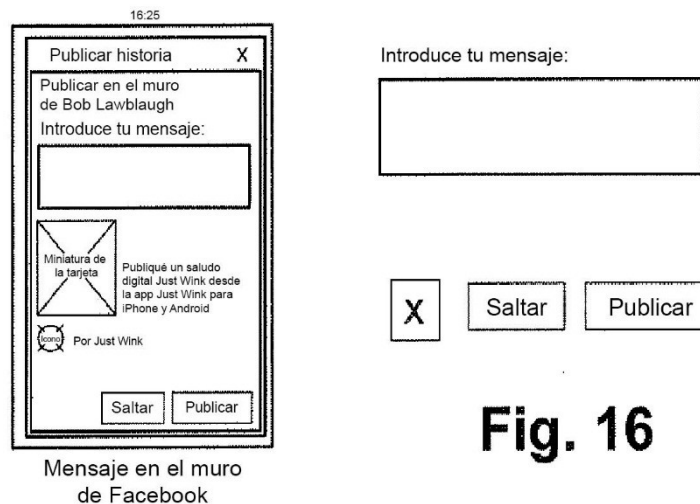
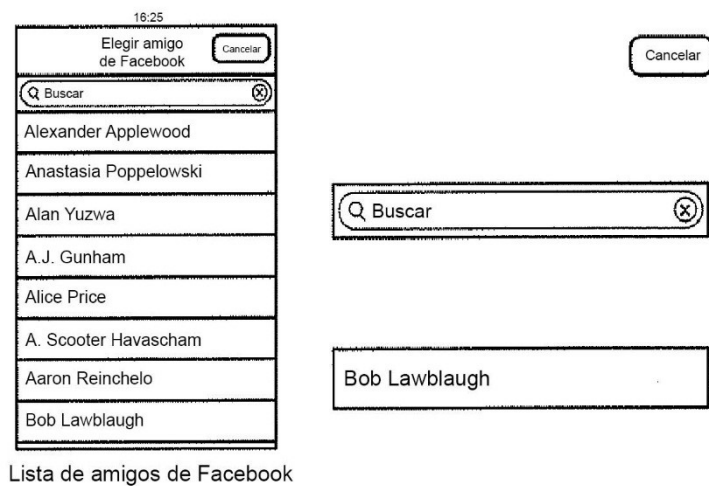
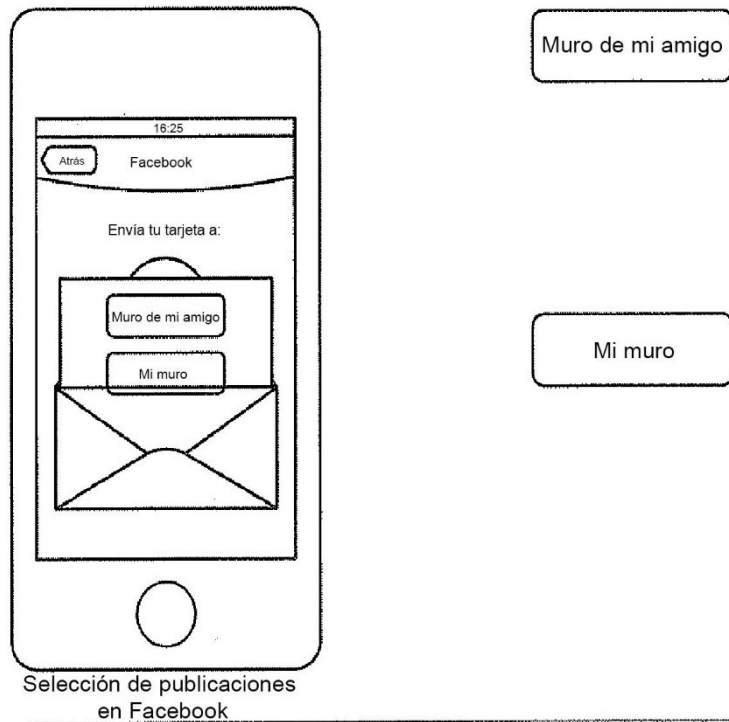
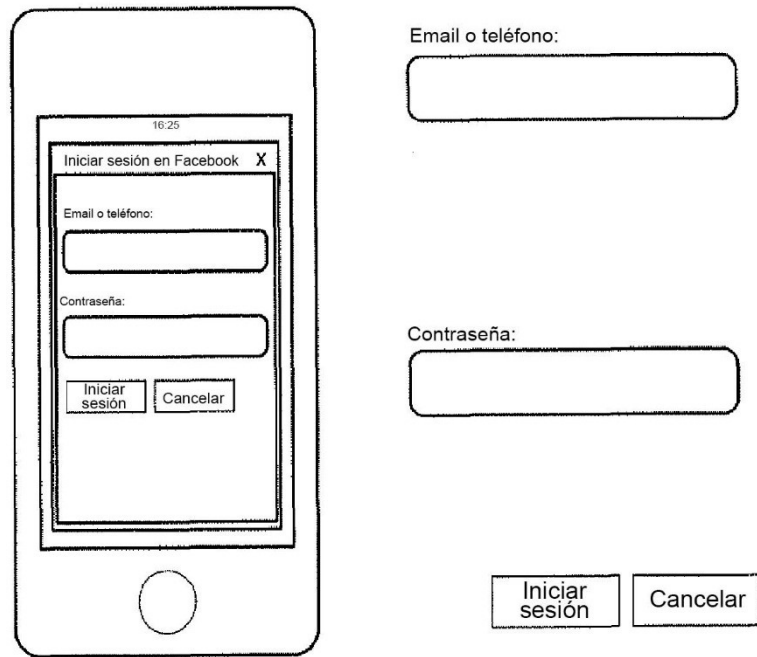
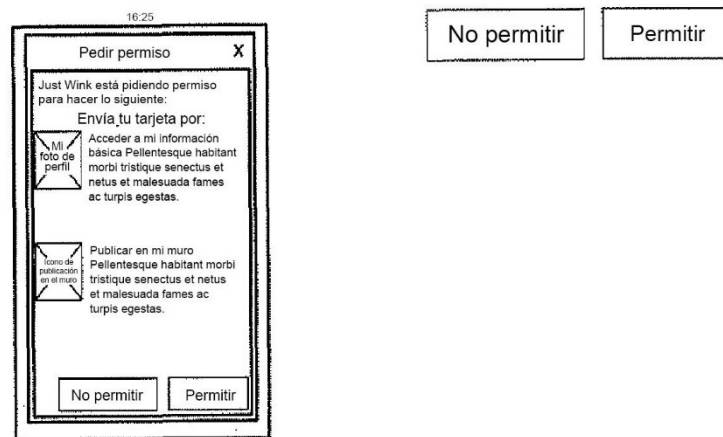


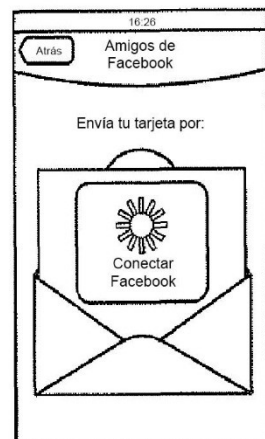
Fig. 16



Modelo de publicación en Facebook



Permitir conexión con Facebook



Hilo de conexión con Facebook

Fig. 17

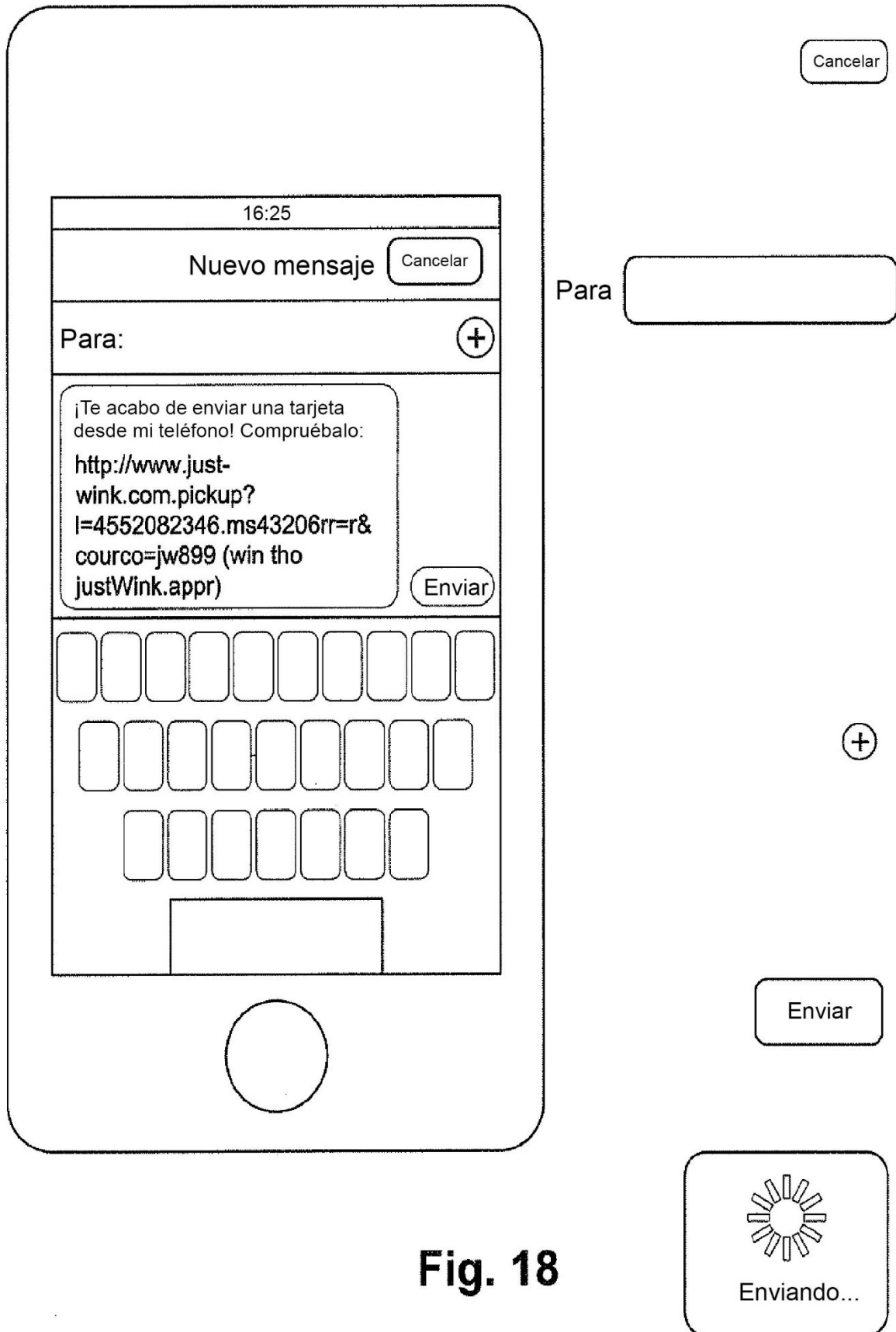


Fig. 18

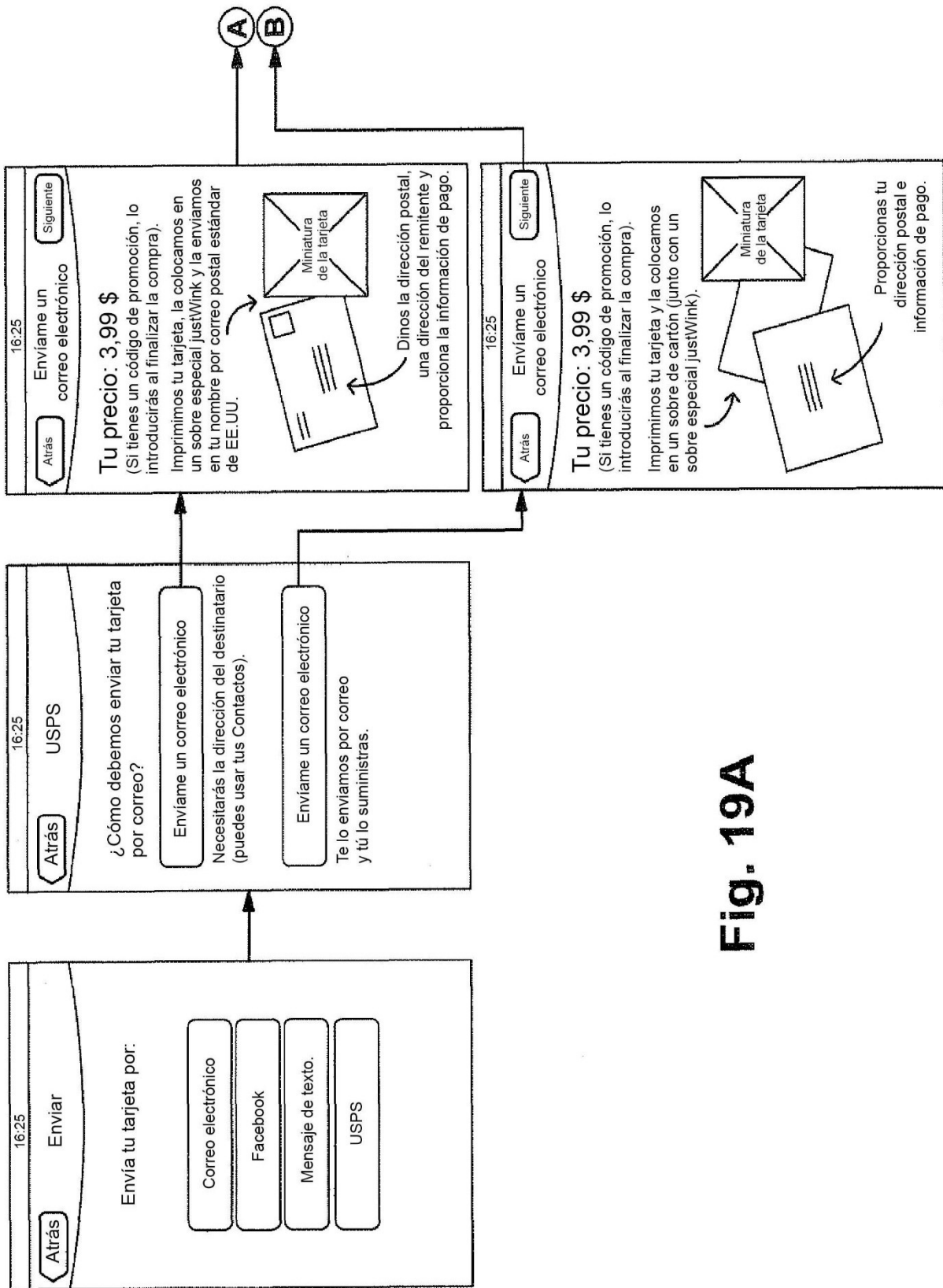


Fig. 19A

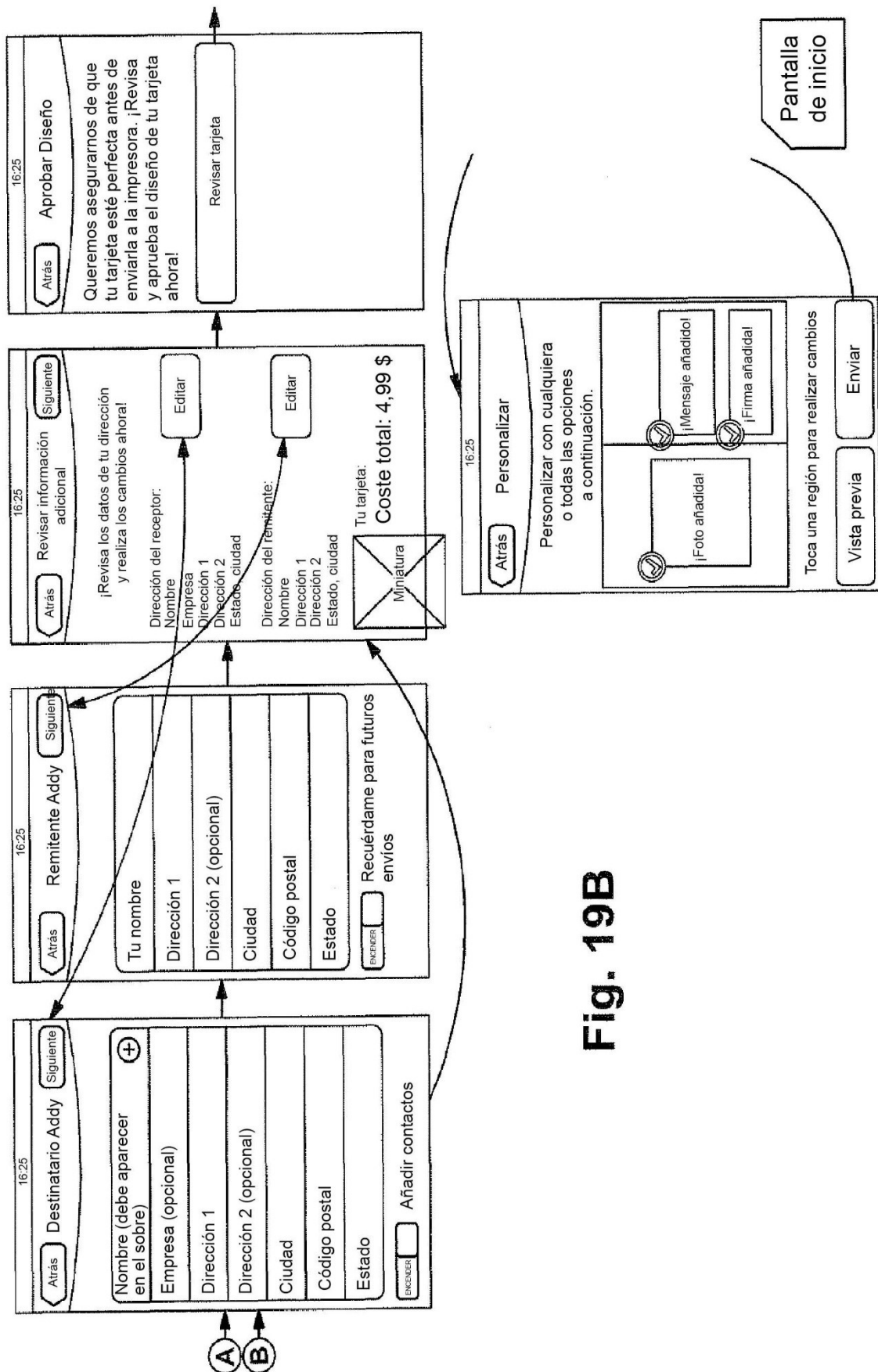


Fig. 19B

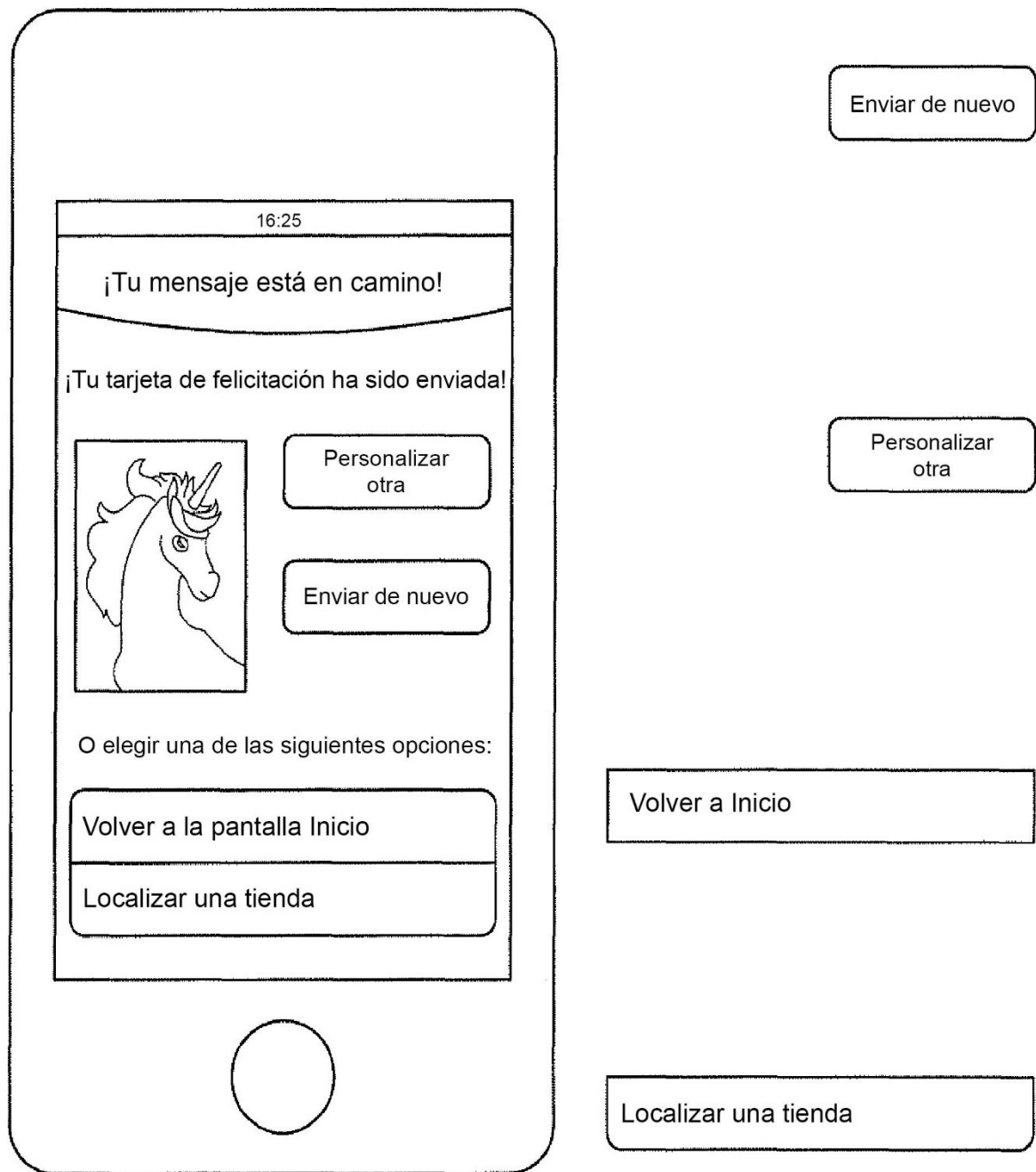


Fig. 20

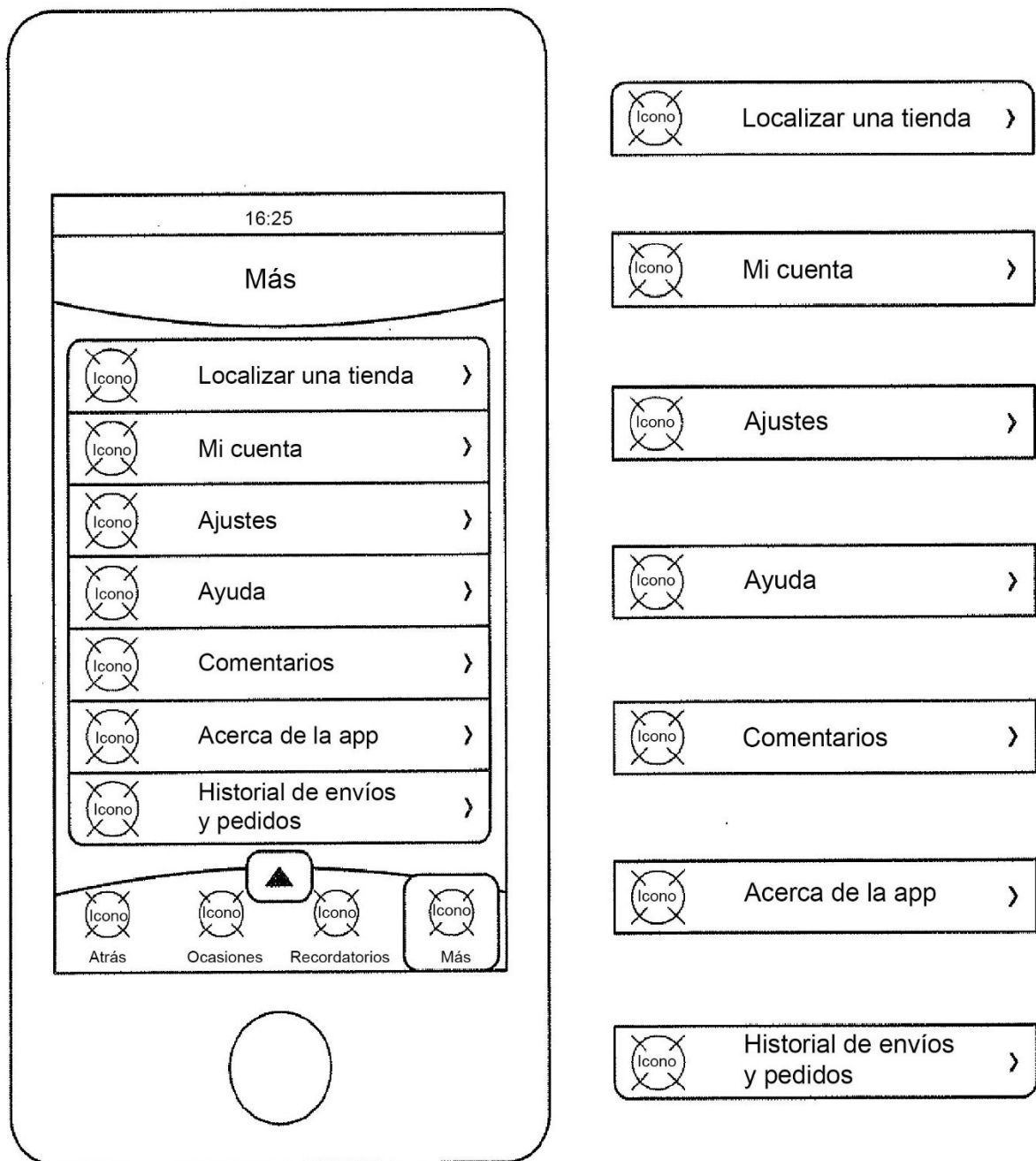
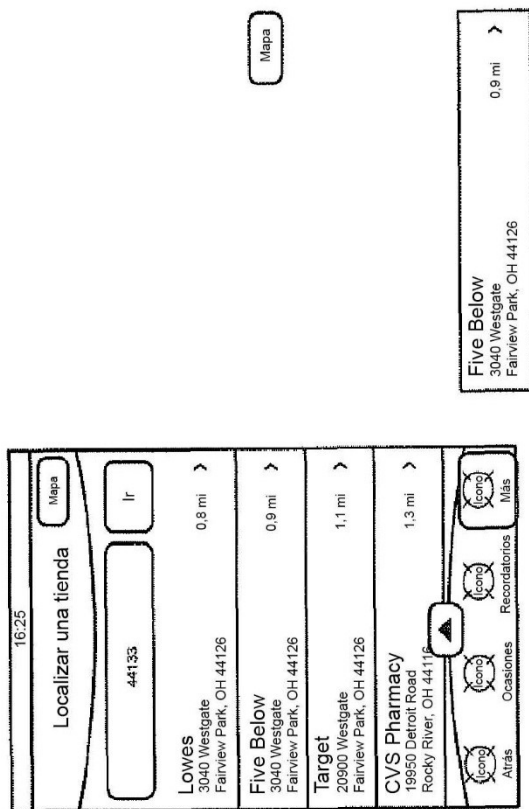
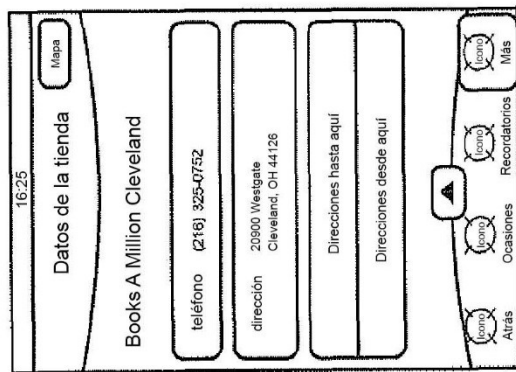


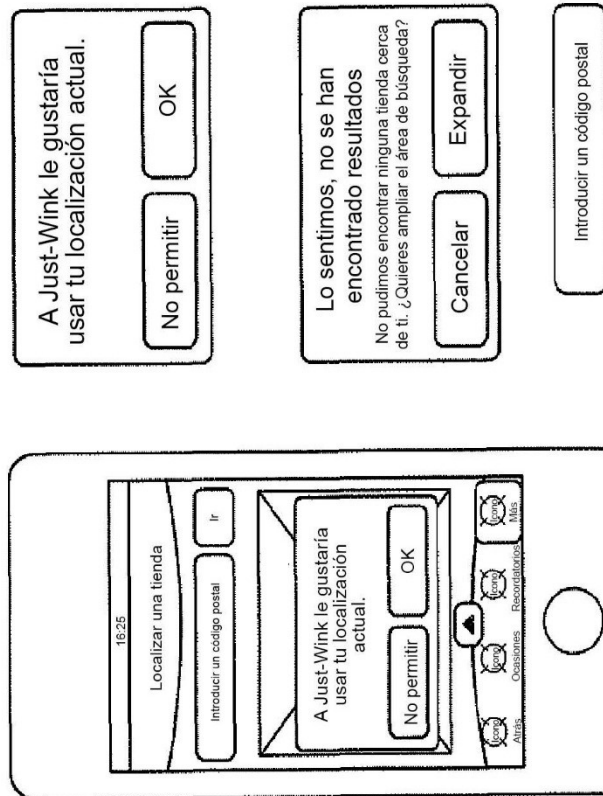
Fig. 21



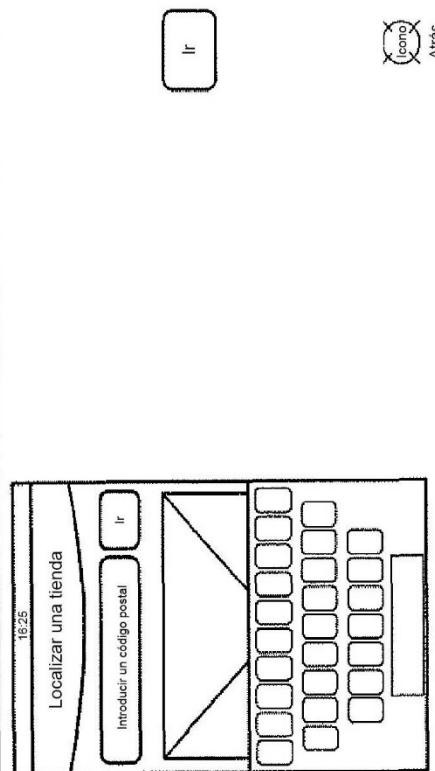
Lista de resultados del localizador



Resultados detallados del localizador

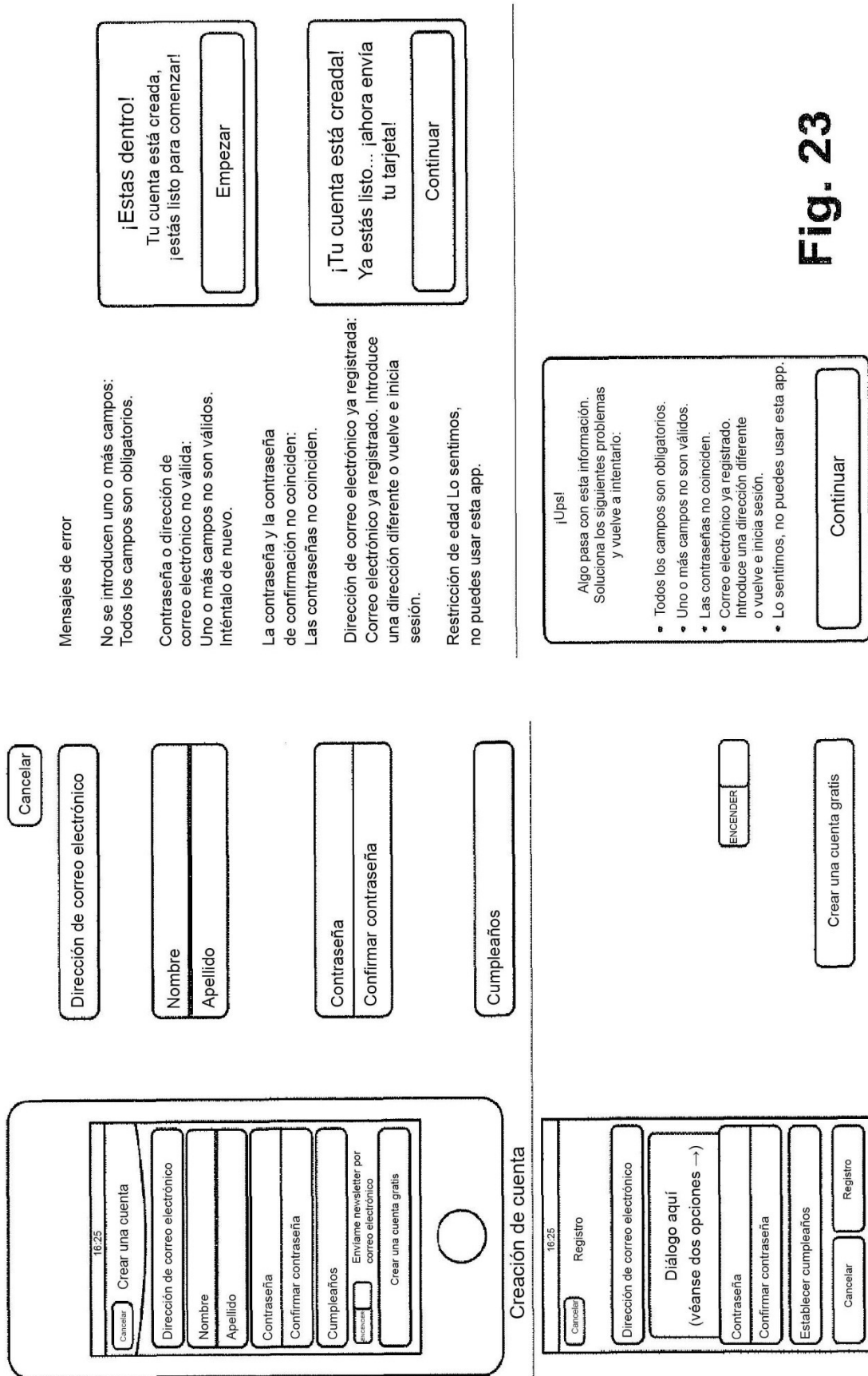


Localizador de tiendas (cargando)



Localizador de tiendas (No permitió la localización geográfica)

Fig. 22



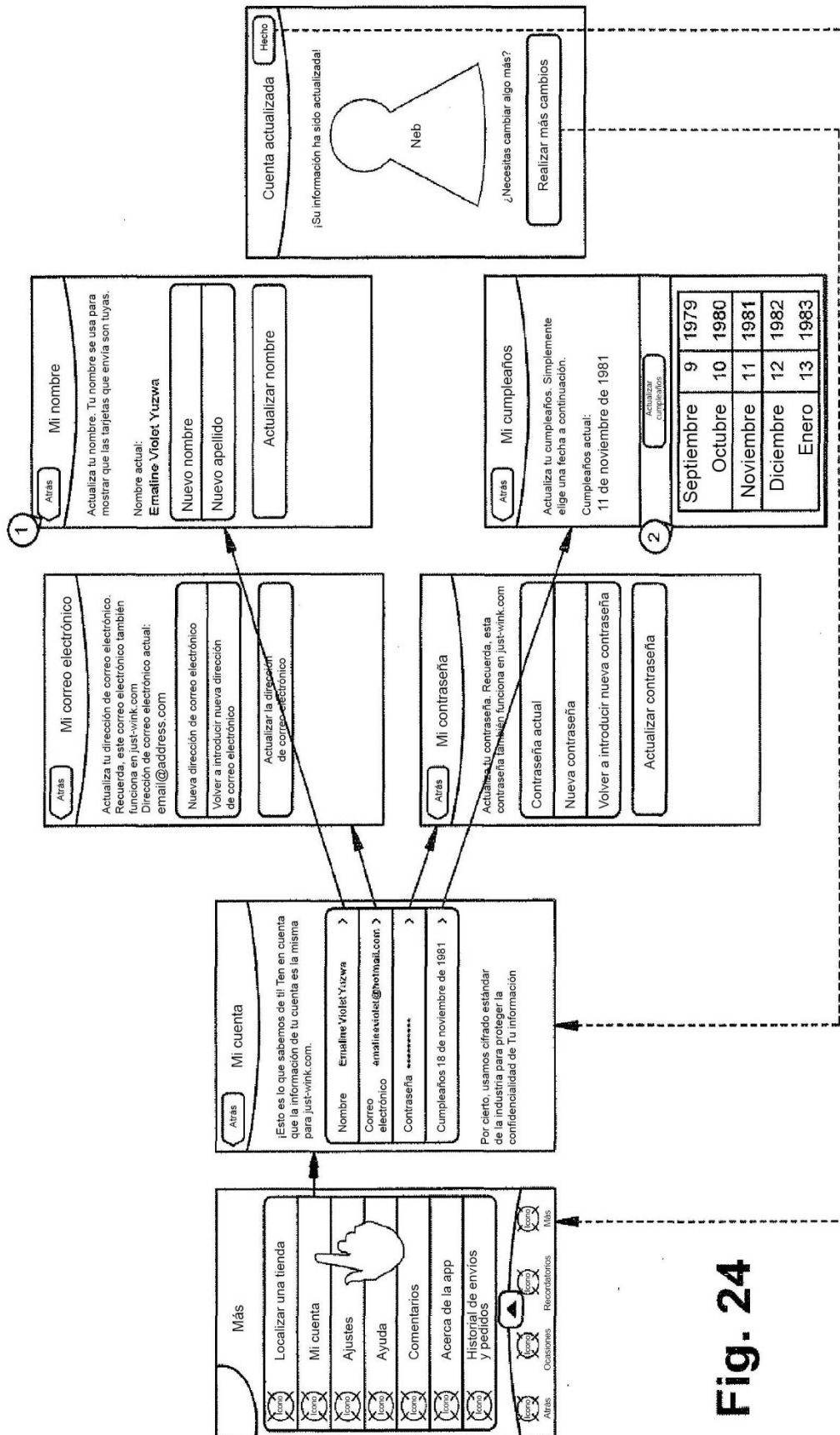
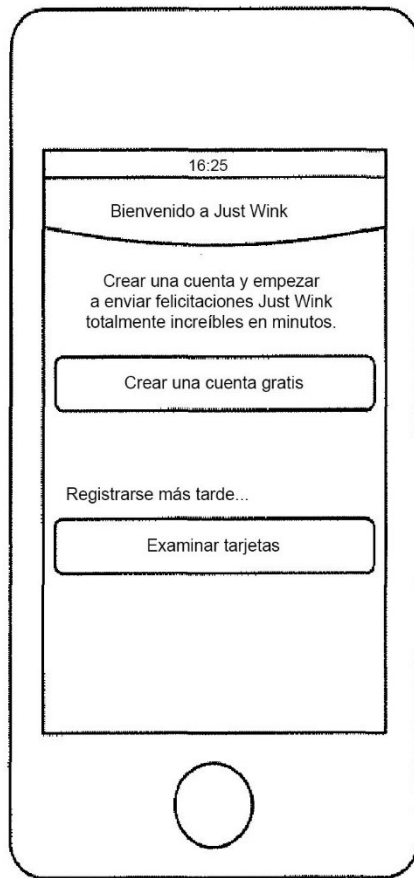


Fig. 24



Primera ejecución (después de la pantalla Splash)

Crear una cuenta gratis

f Conéctate a Facebook

Iniciar sesión

Examinar tarjetas



Primera ejecución (después de la personalización)

Fig. 25

16:25

Cancelar

Iniciar sesión

Debes iniciar sesión para enviar felicitaciones digitales Just Wink. Introducir la dirección de correo electrónico y la contraseña que usaste para crear tu cuenta.

Dirección de correo electrónico

Contraseña

¿Olvidaste tu contraseña? >

Iniciar sesión

Cancelar

Dirección de correo electrónico

Contraseña

¿Olvidaste tu contraseña? >

Iniciar sesión

Iniciar sesión

Mensajes de error

No se introdujo la contraseña ni la dirección de correo electrónico: Se requiere una dirección de correo electrónico y una contraseña para iniciar sesión.

Contraseña o dirección de correo electrónico no válida: Correo o contraseña incorrectos. Inténtalo de nuevo.

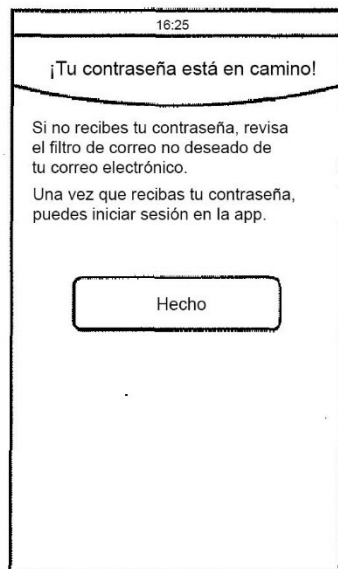
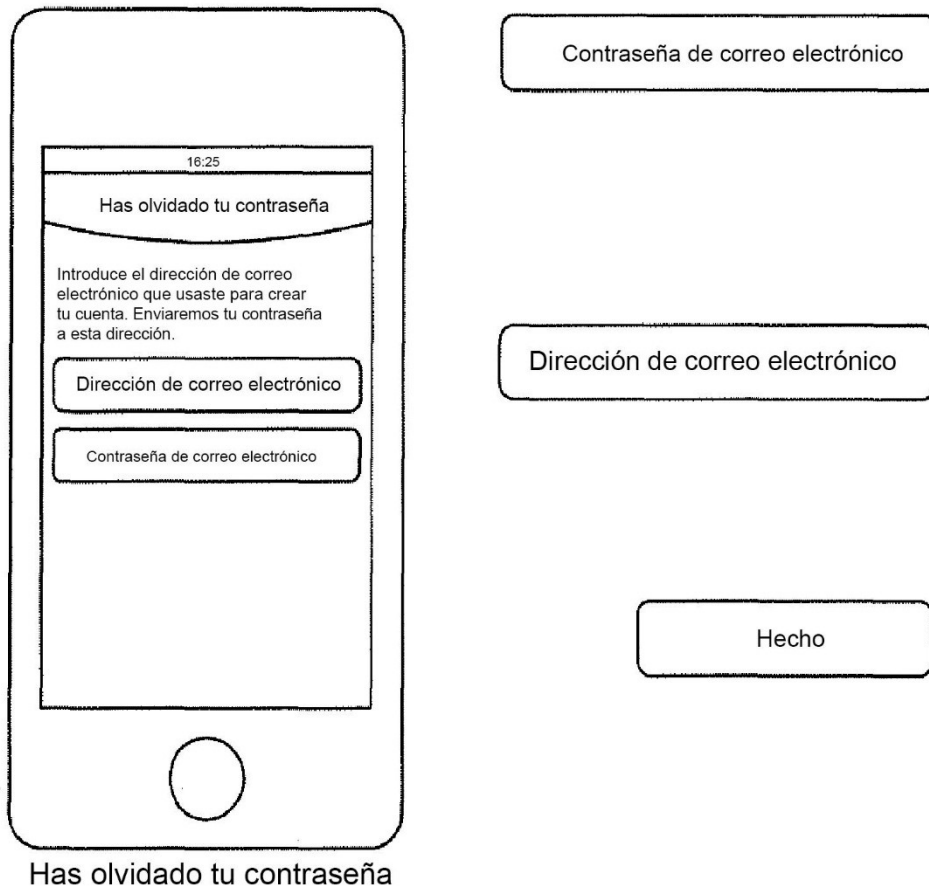
¡Ups!

Algo pasa con esta información. Soluciona los siguientes problemas y vuelve a intentarlo:

- Se requiere una dirección de correo electrónico y una contraseña para iniciar sesión.
- Correo o contraseña incorrectos. Inténtalo de nuevo.

Continuar

Fig. 26



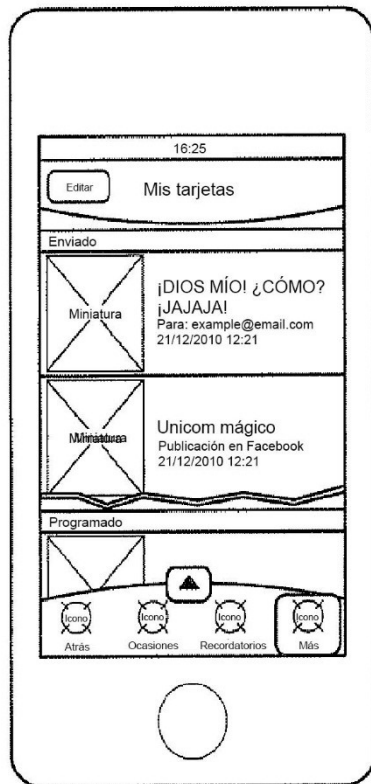
Confirmación de contraseña olvidada

Mensajes de error

No se introdujo la dirección de correo electrónico:
Se requiere una dirección de correo electrónico válida.

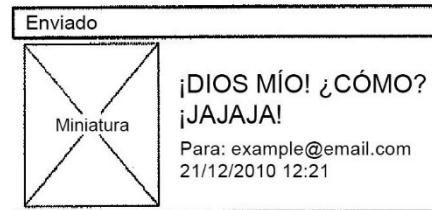
Dirección de correo electrónico inválida:
Dirección de correo electrónico incorrecto.
Inténtalo de nuevo.

Fig. 27



Mis tarjetas principales

Editar



Hecho



Mis tarjetas
(modo de edición)



Borrar



Mis tarjetas
(cancelar envío futuro)

Fig. 28

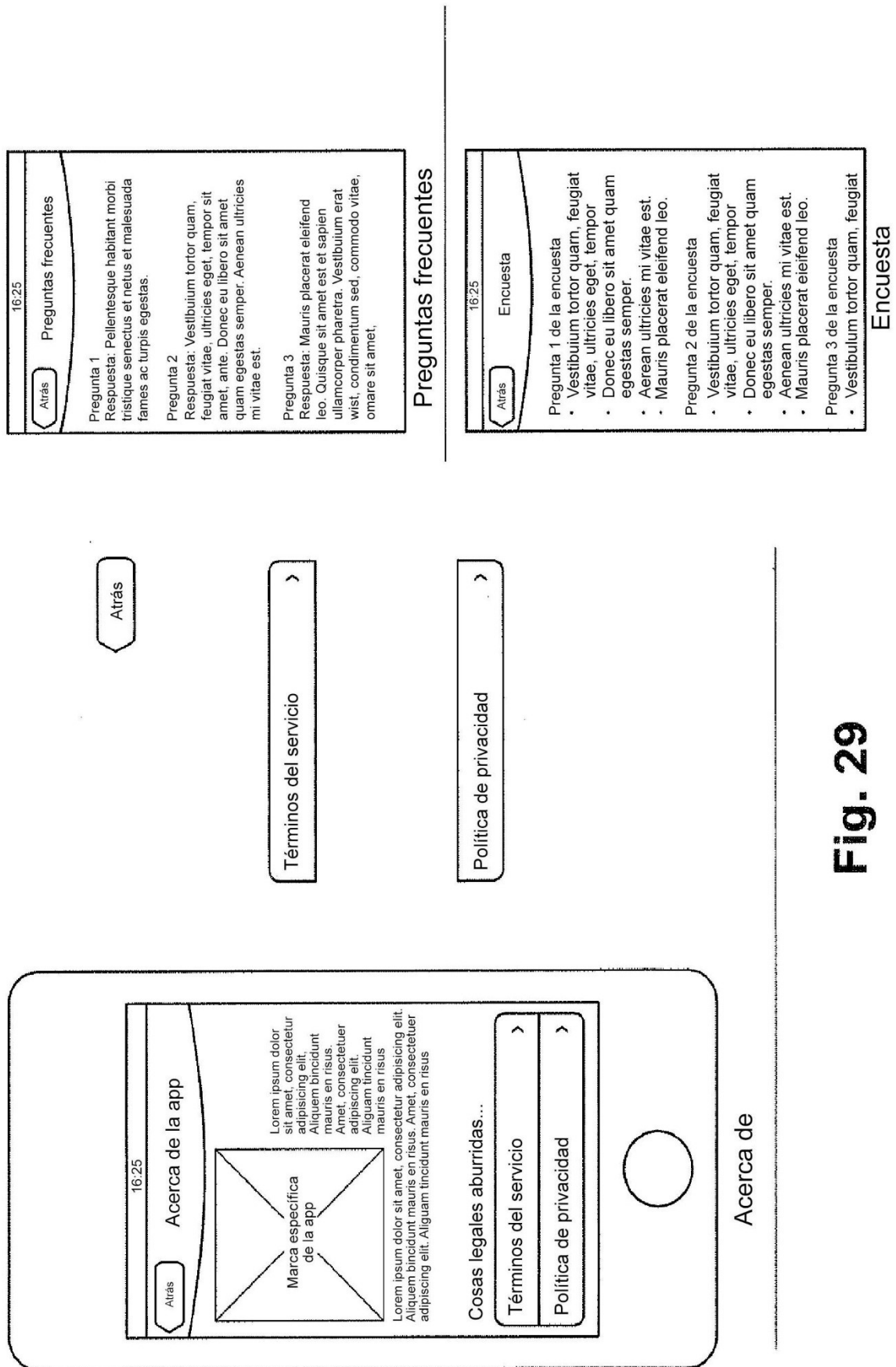
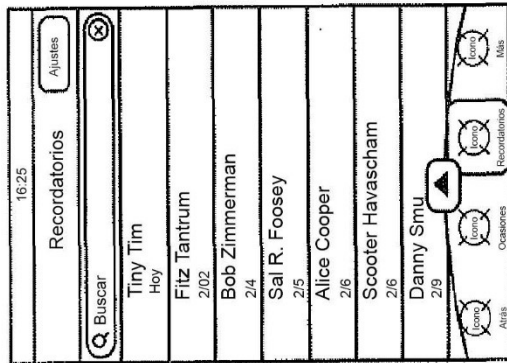
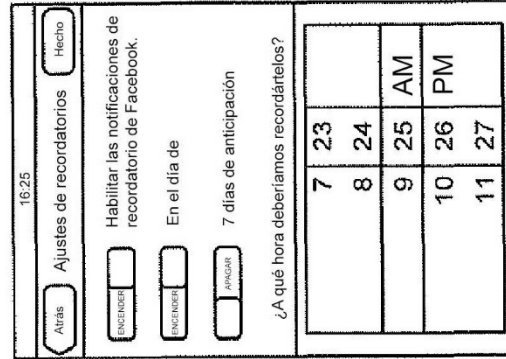


Fig. 29



Panel de recordatorios
(conectado a Facebook)



Ajustes de recordatorios

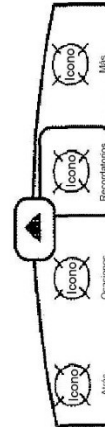
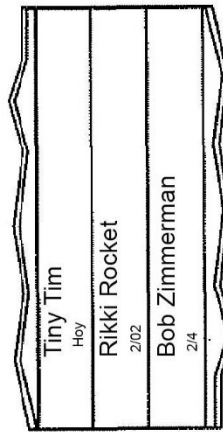
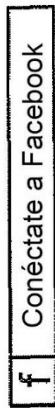
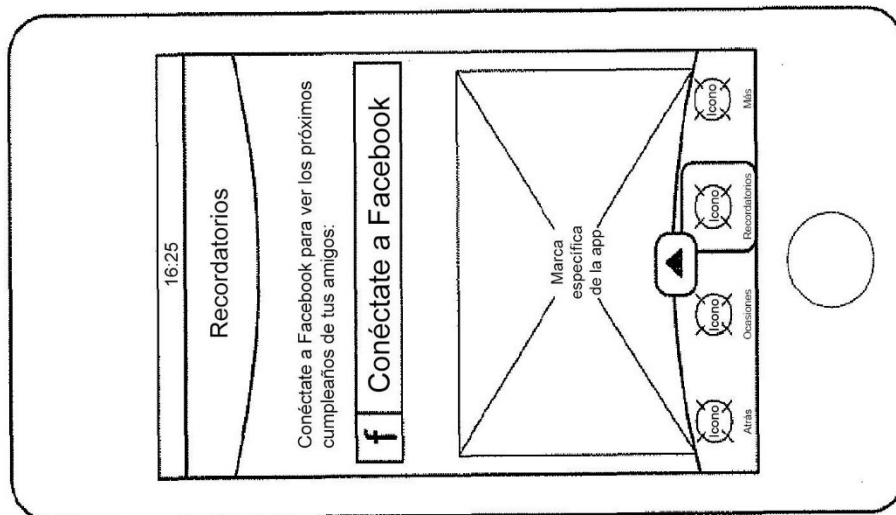
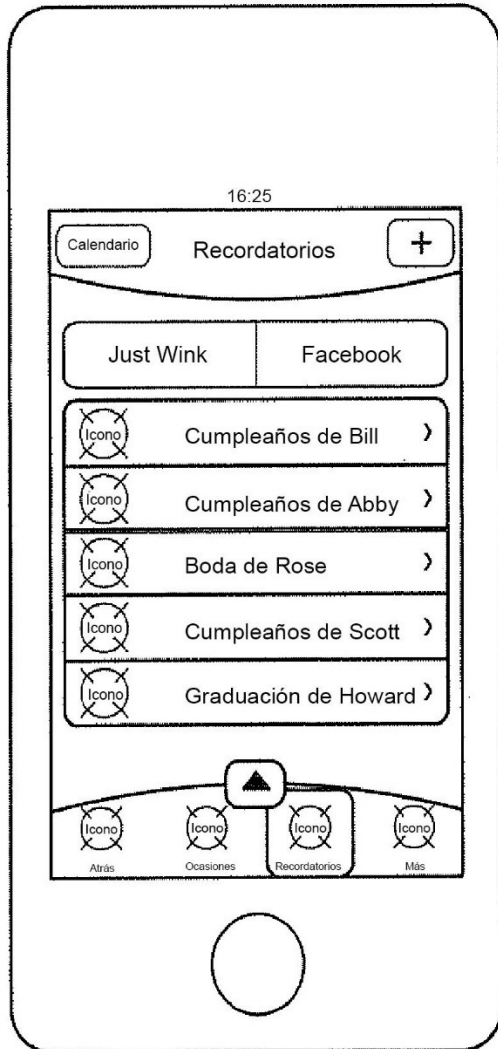


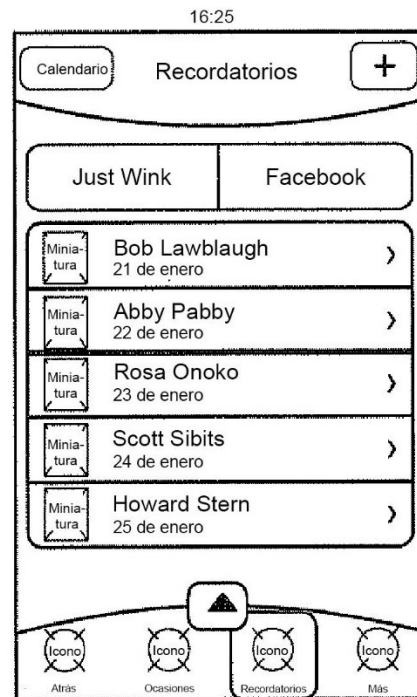
Fig. 30



Panel de recordatorios
(no conectado a Facebook)



Panel de recordatorios

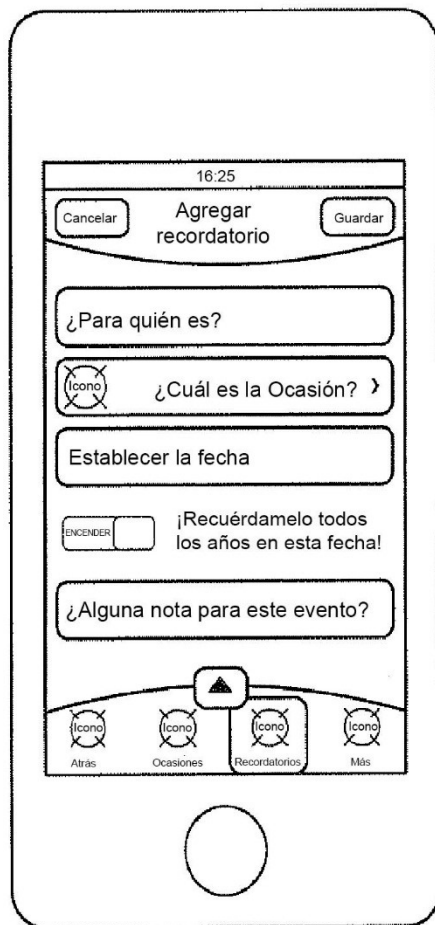


Recordatorios de Facebook
(sesión iniciada)

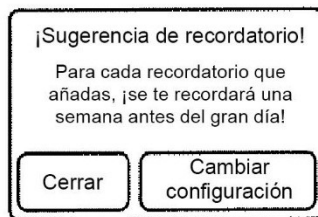


Recordatorios de Facebook
(sin iniciar sesión)

Fig. 31



Agregar recordatorio



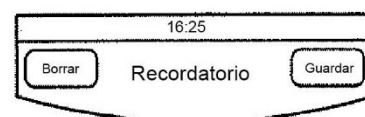
Agregar recordatorio
(primera ejecución)



Elegir evento
(¿Cuál es la Ocasión?)

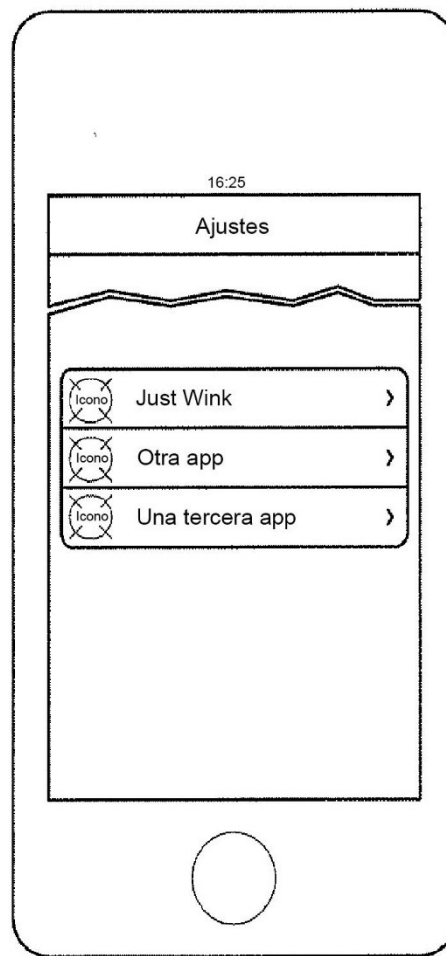


Véase recordatorio

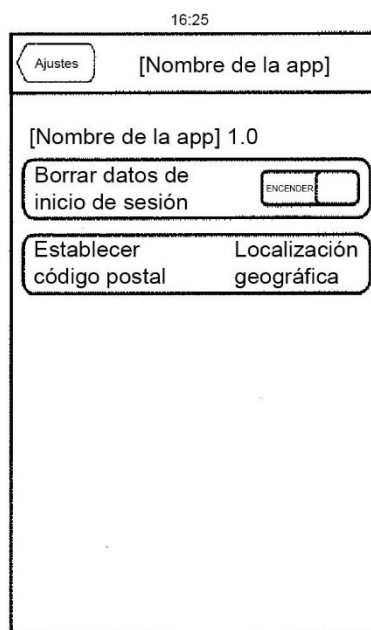


Véase recordatorio
(Modo de Edición)

Fig. 32



Ajustes del
dispositivo iPhone



Ajustes de la app

Fig. 33

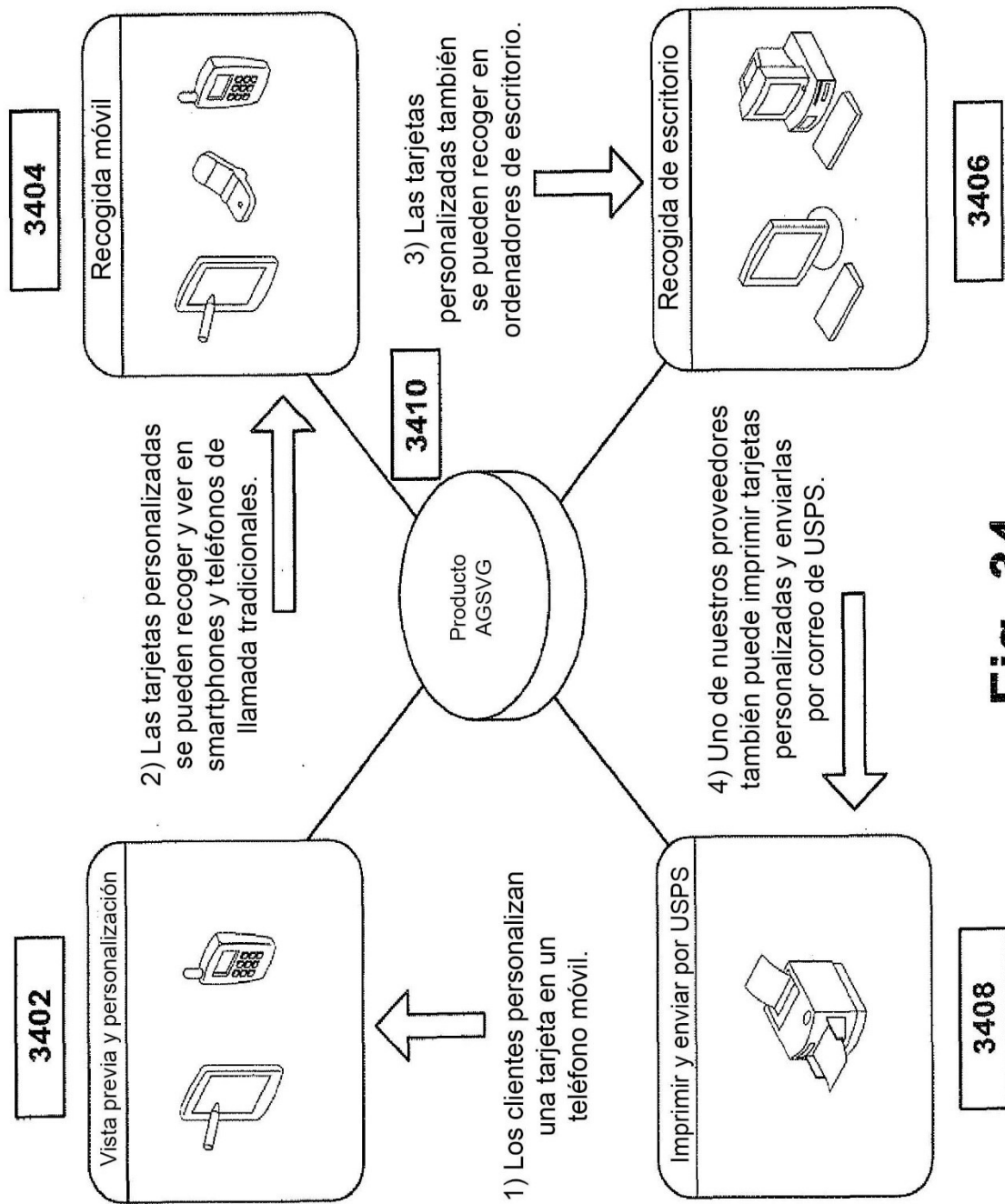


Fig. 34

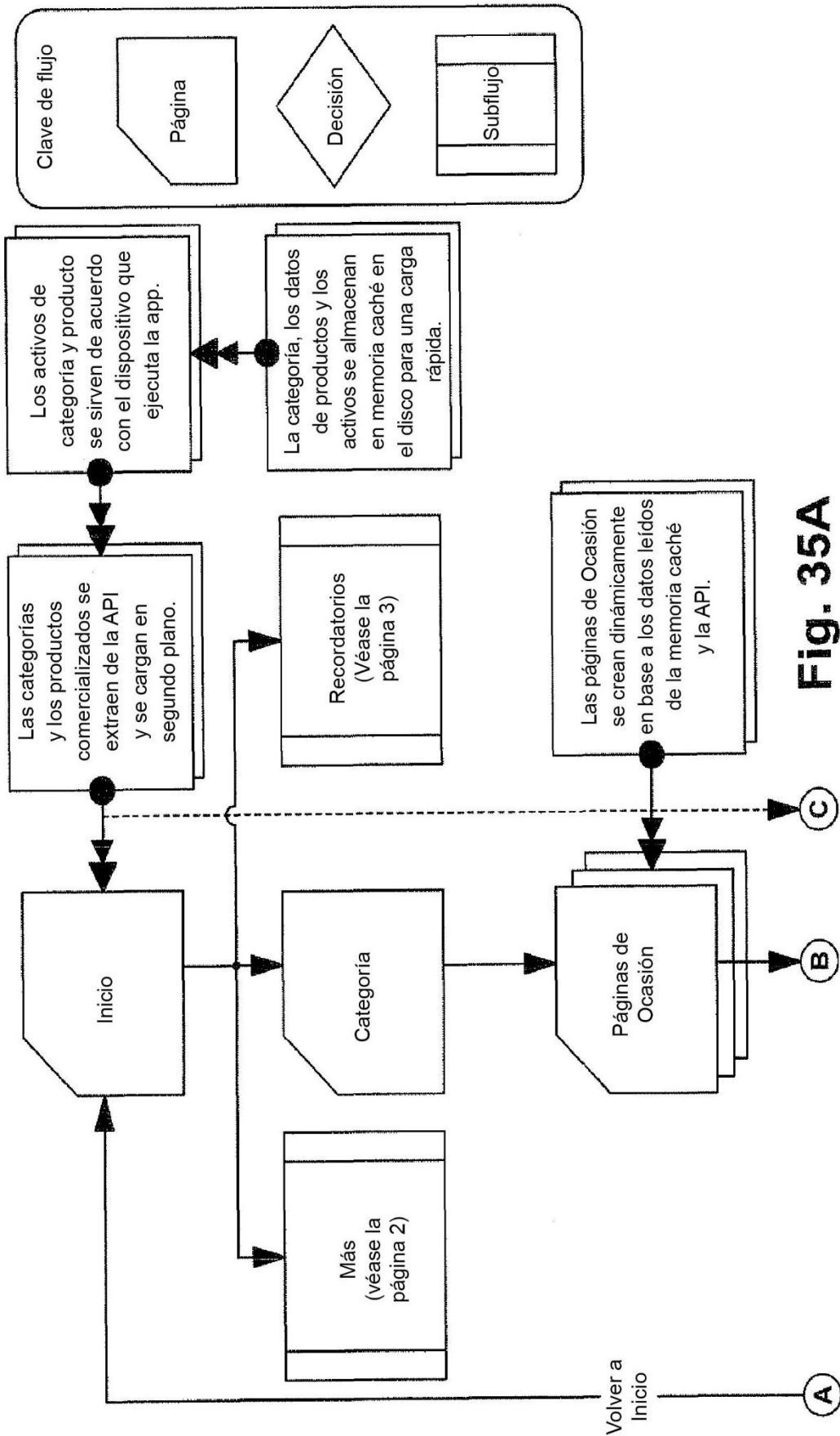


Fig. 35A

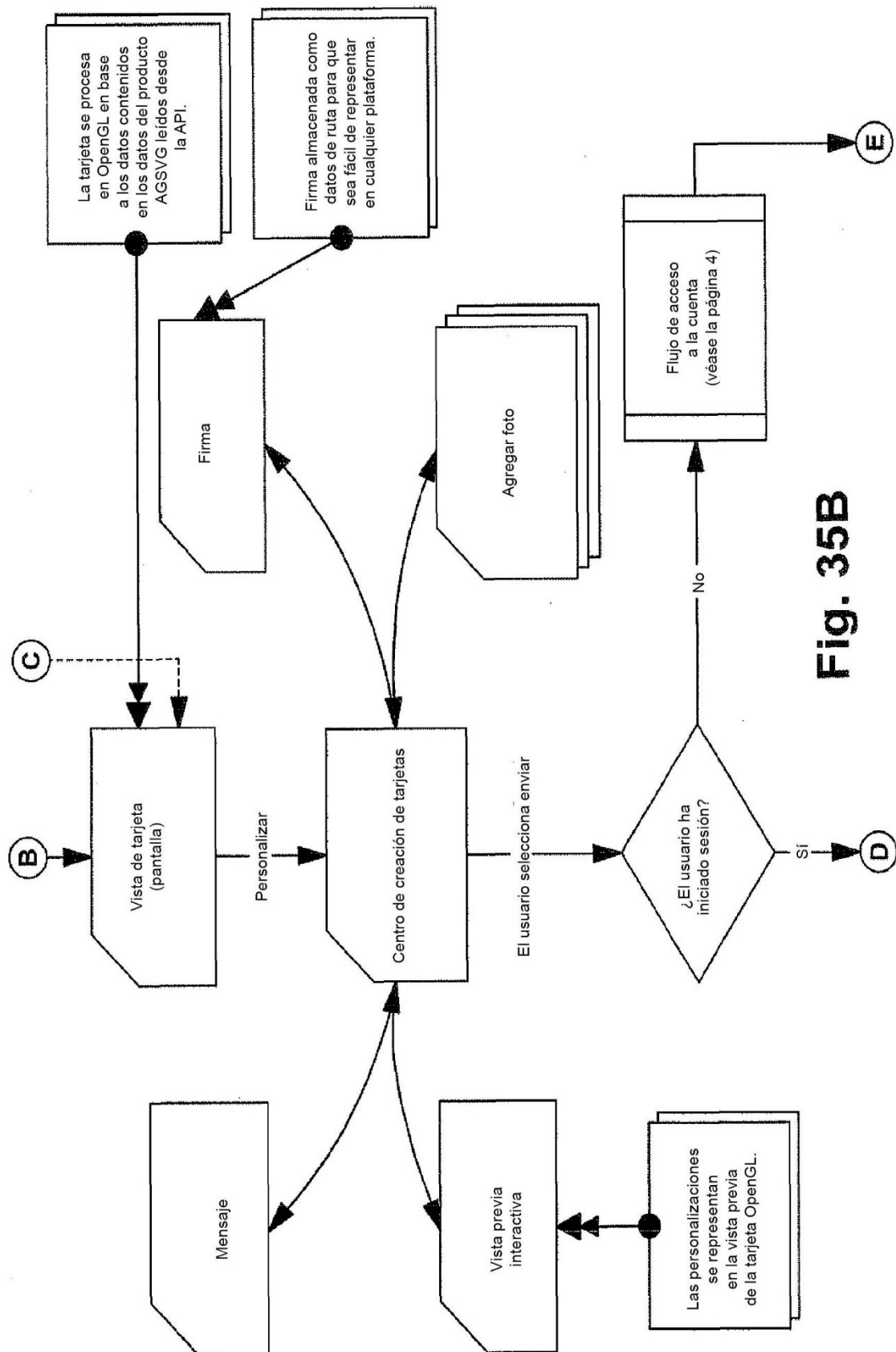


Fig. 35B

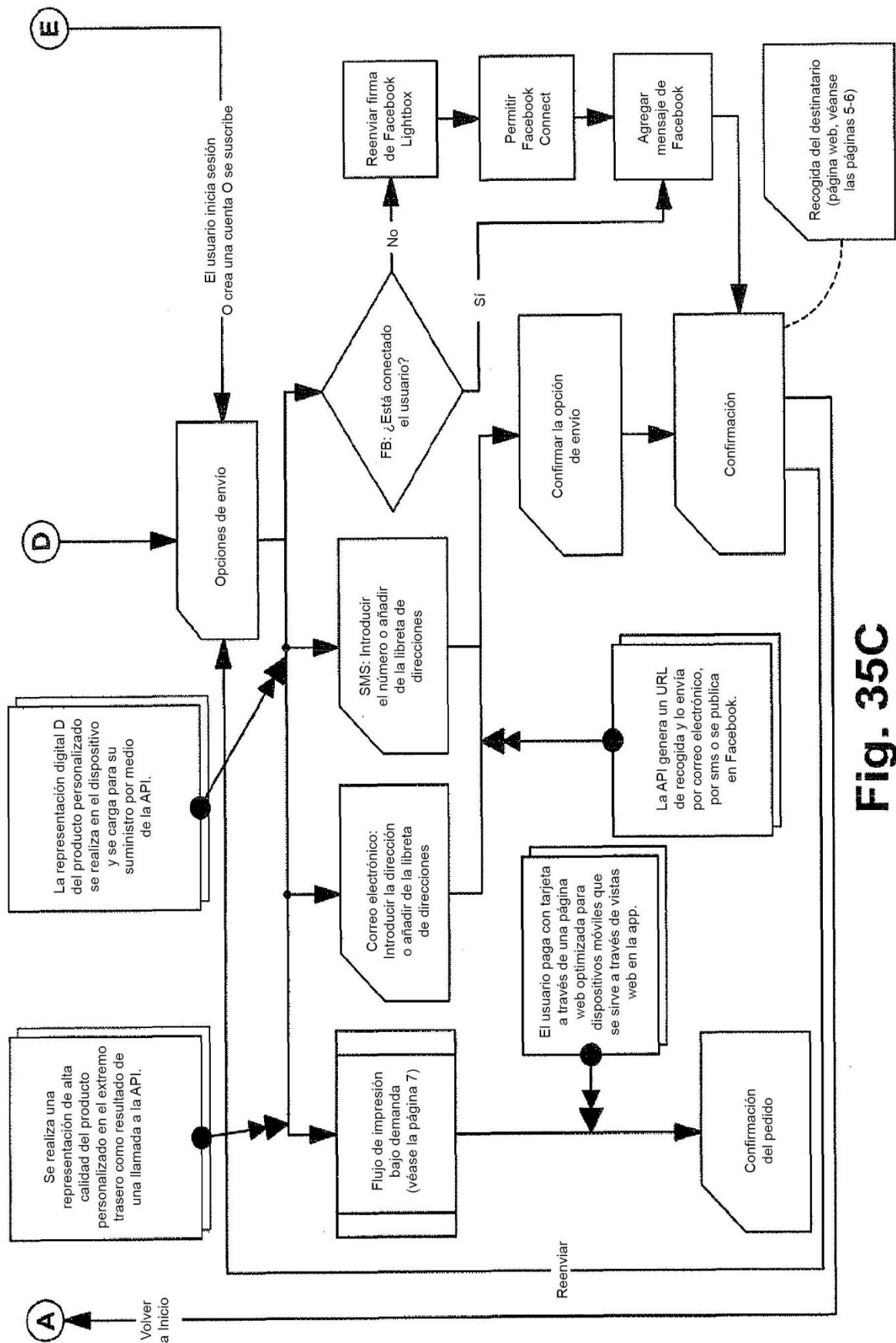


Fig. 35C

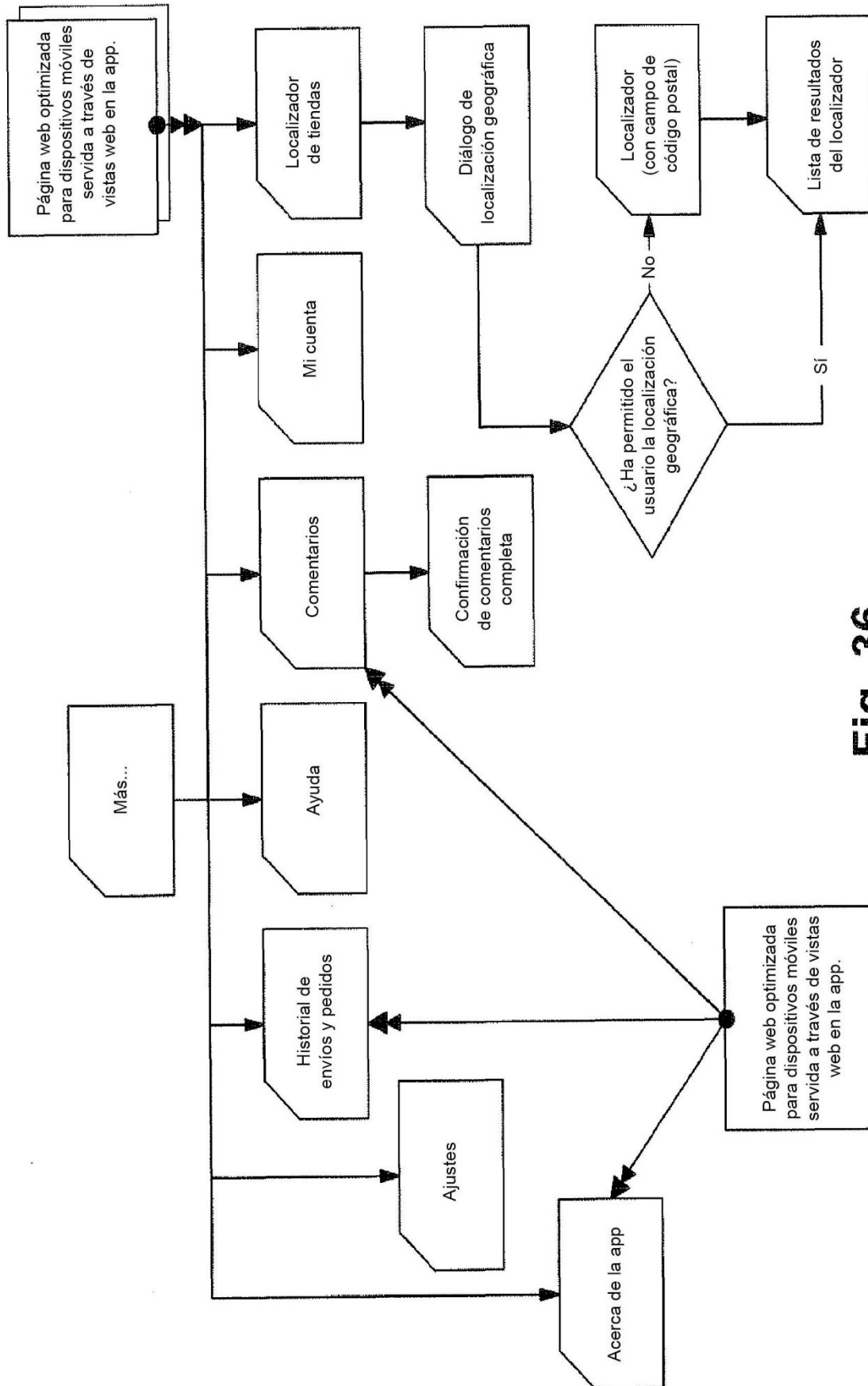


Fig. 36

Notificación de recordatorio

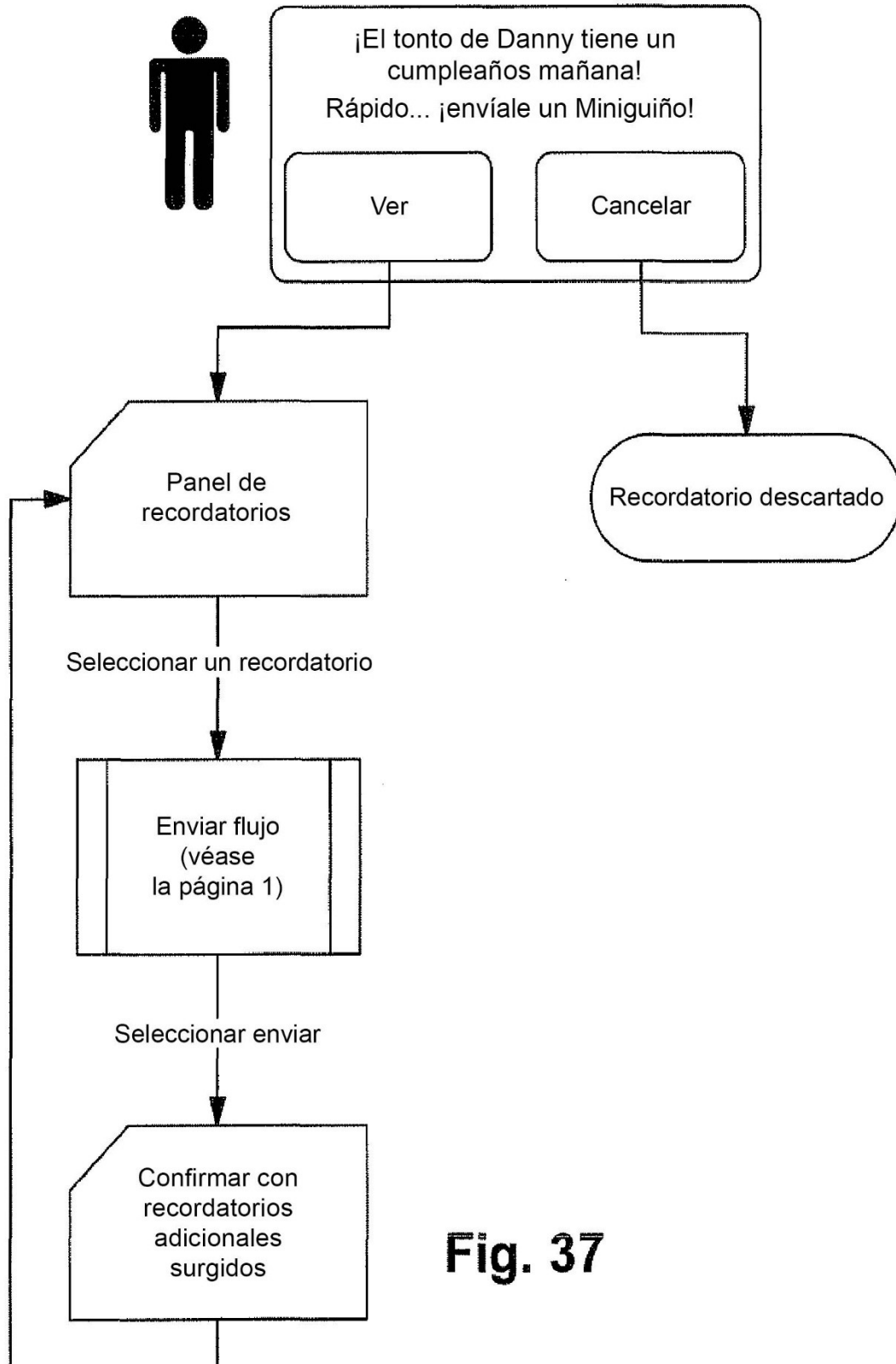


Fig. 37

Ver recordatorios

(con conexión única a Facebook)

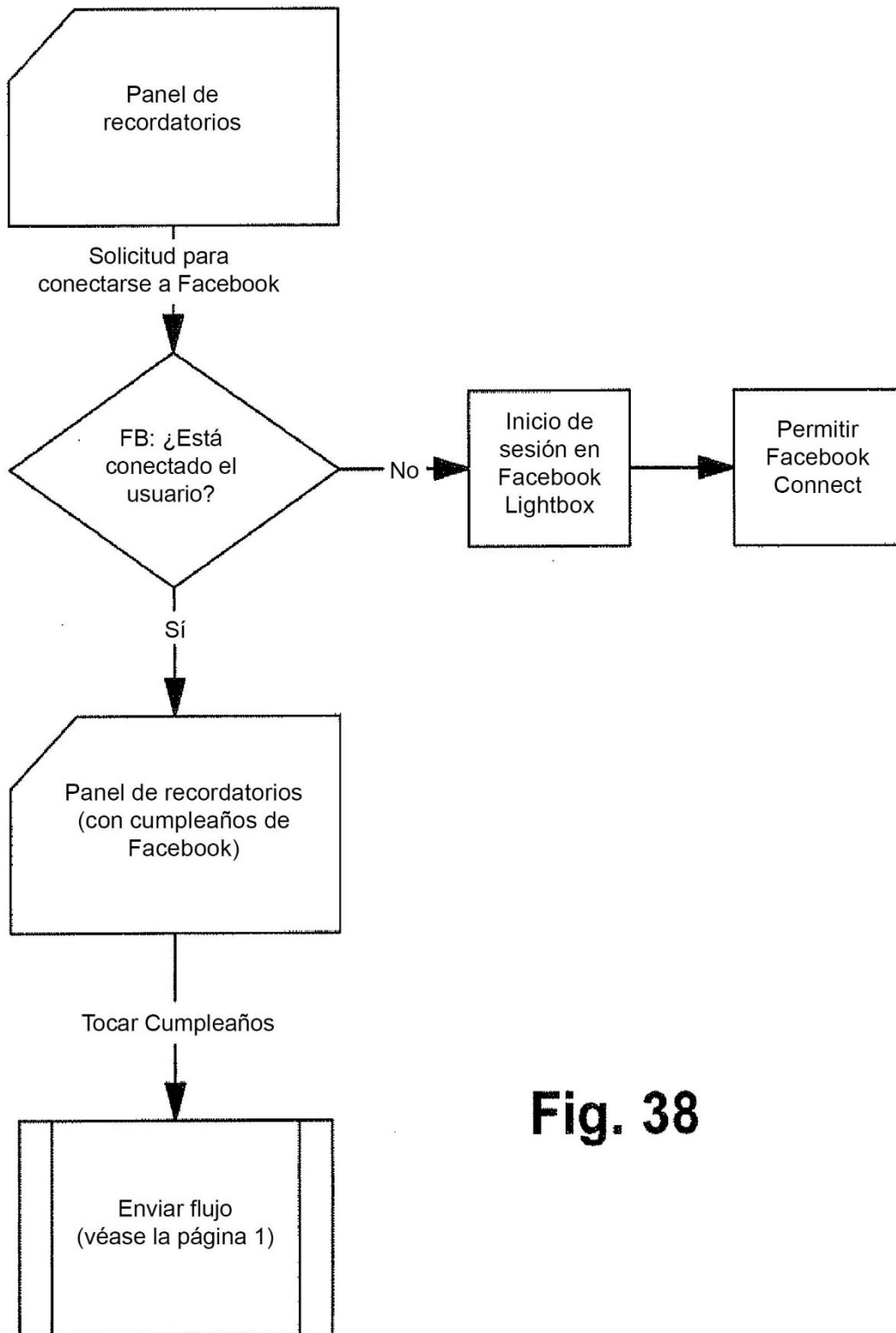


Fig. 38

Creación/edición de recordatorios

La primera vez que un usuario añade un recordatorio, ve la siguiente caja de luz:

Para cada recordatorio que añadas, ¡se te recordará una semana antes del gran día!

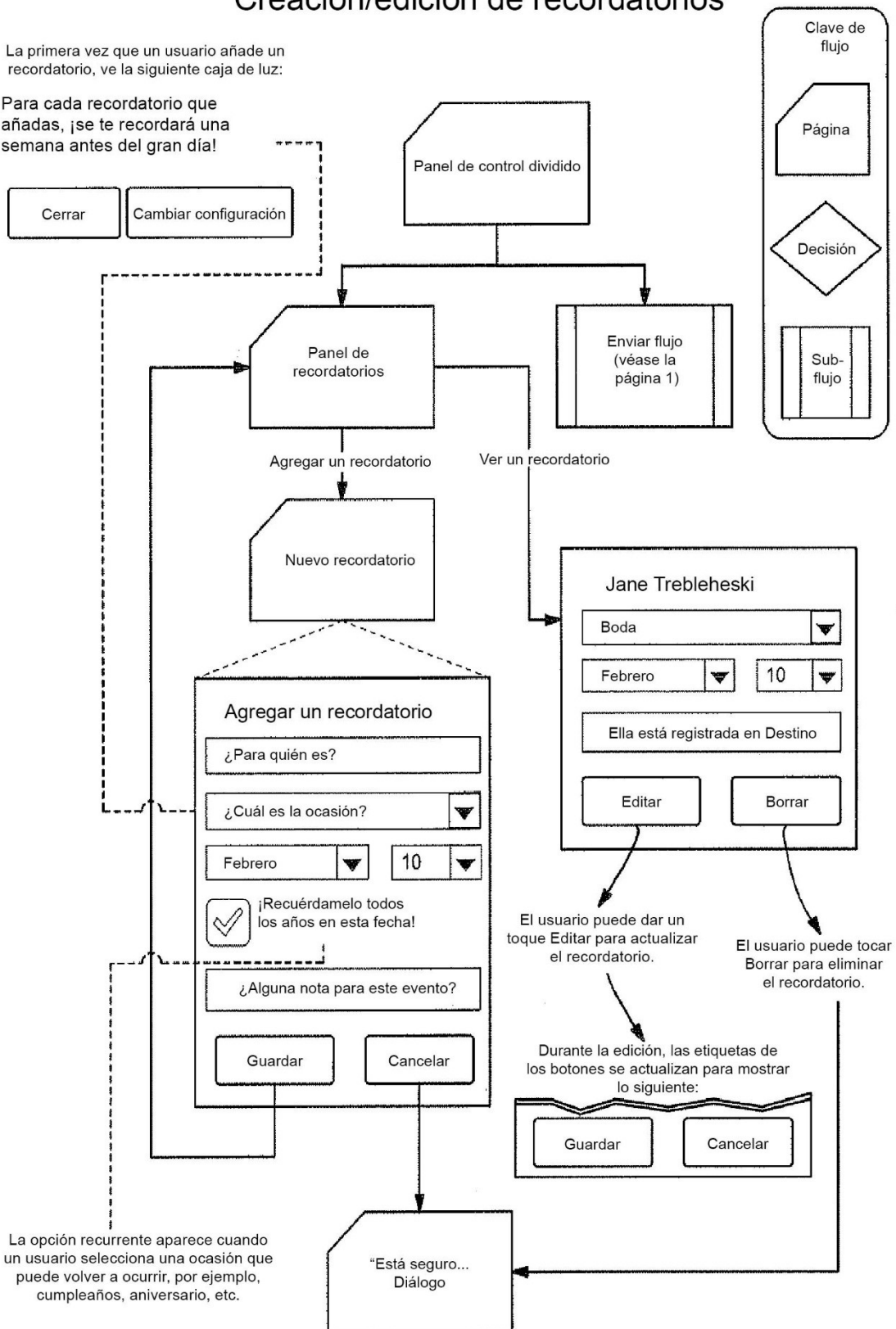


Fig. 39

Ajustes de la app

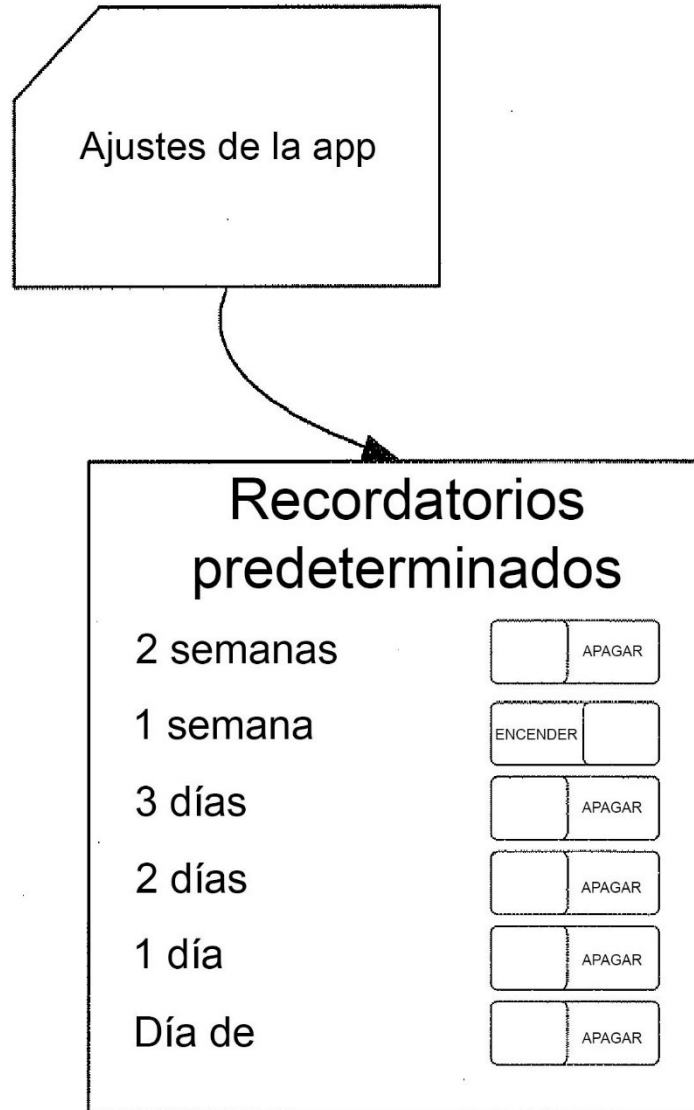


Fig. 40

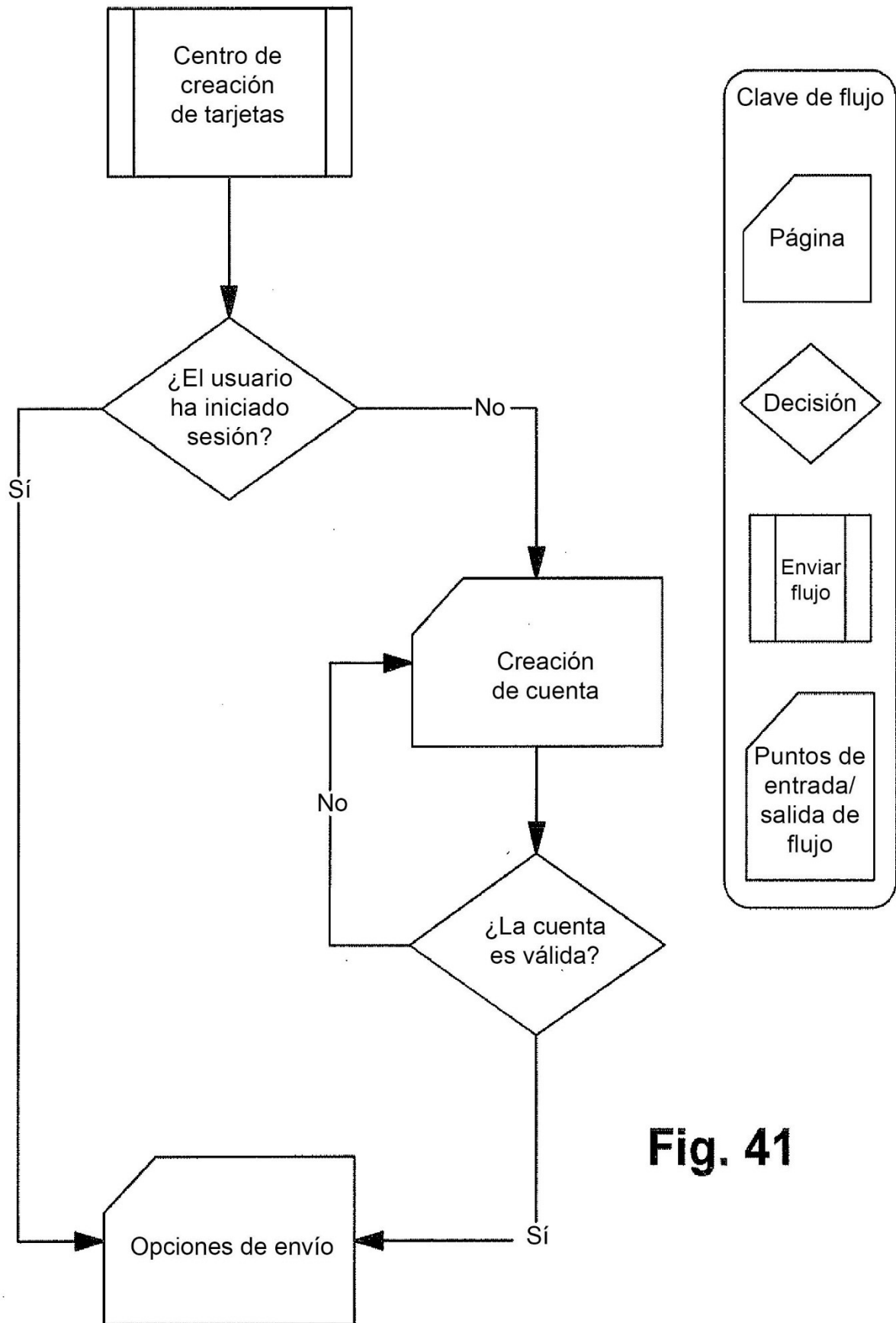


Fig. 41

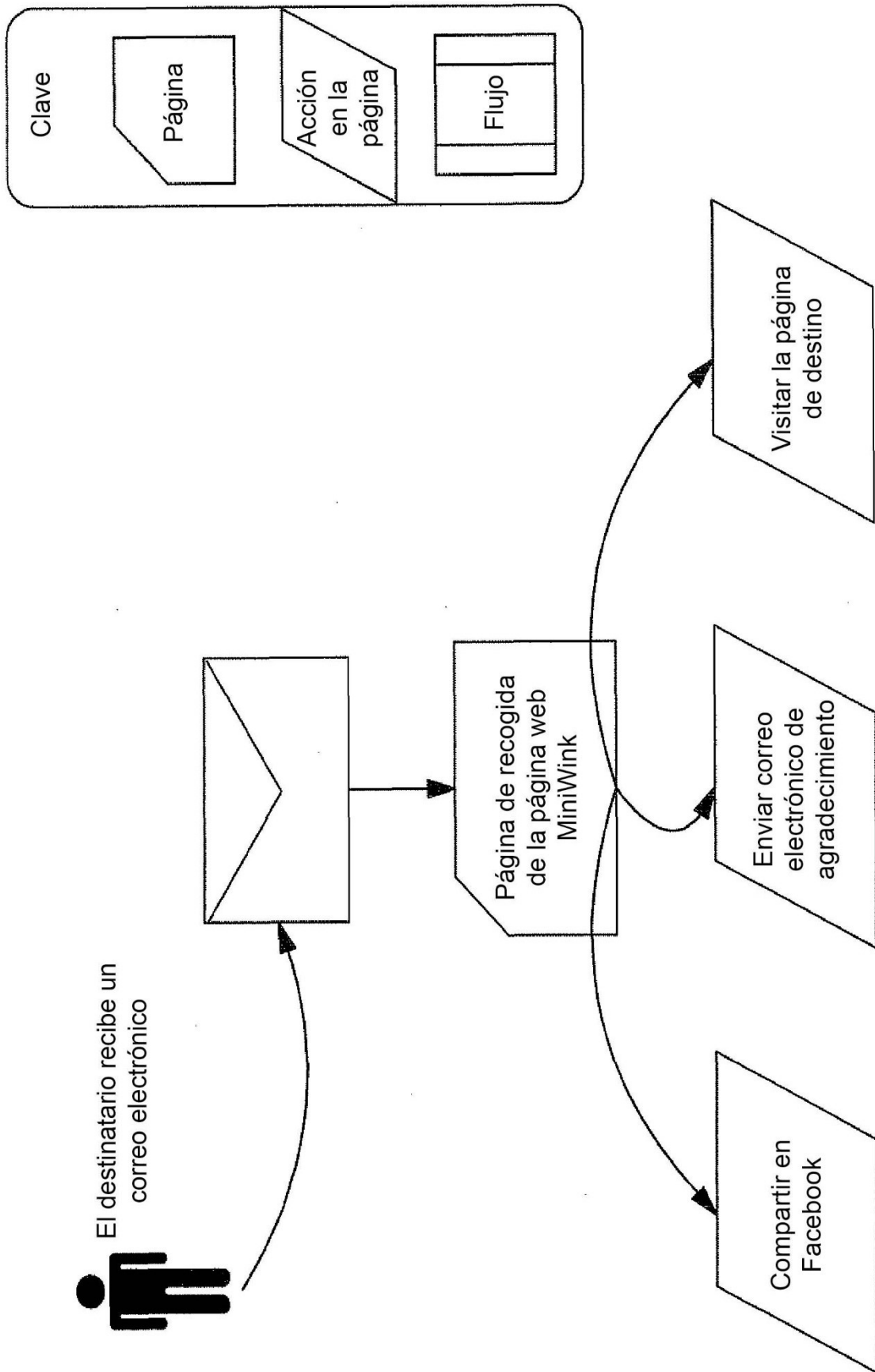


Fig. 42

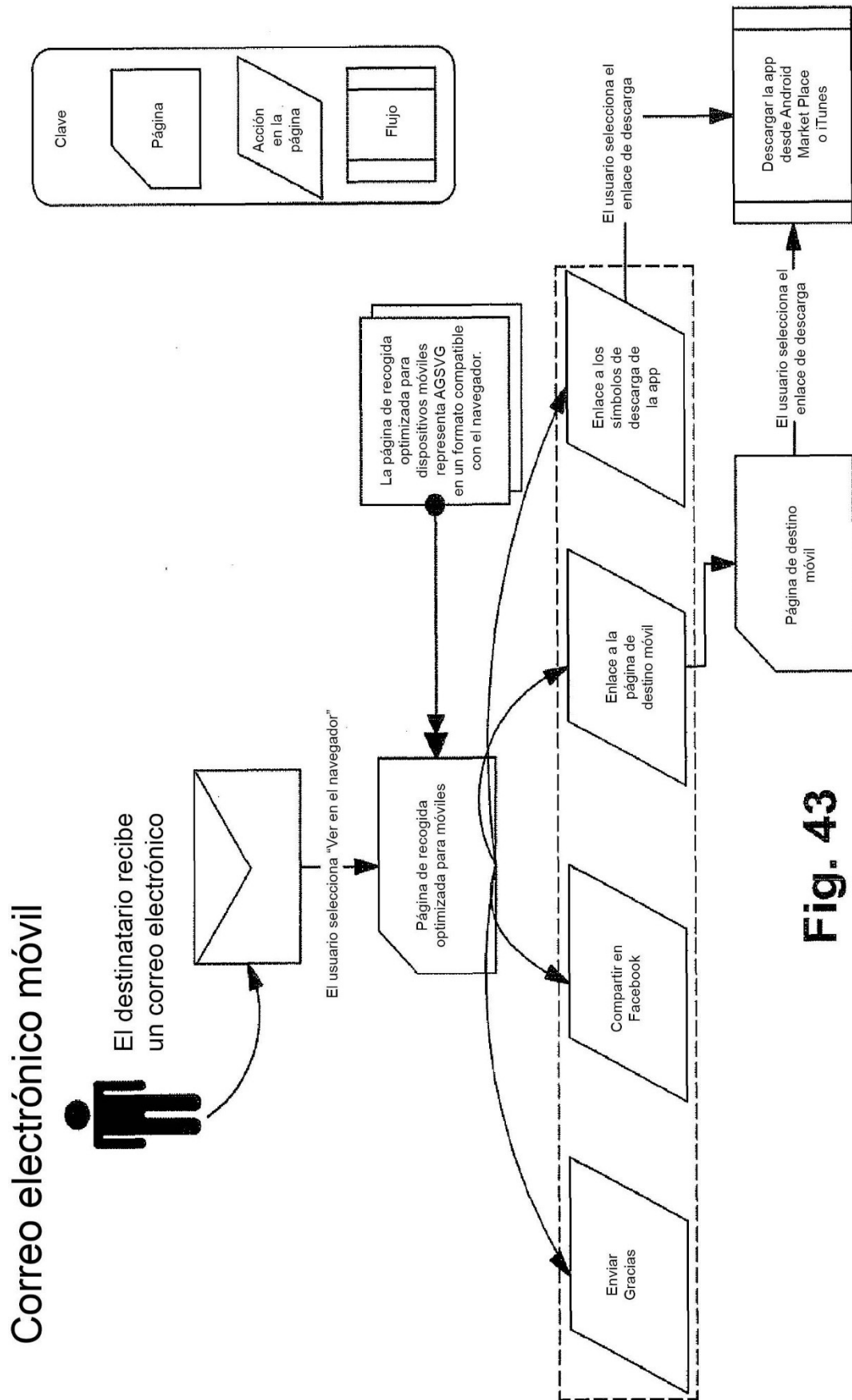
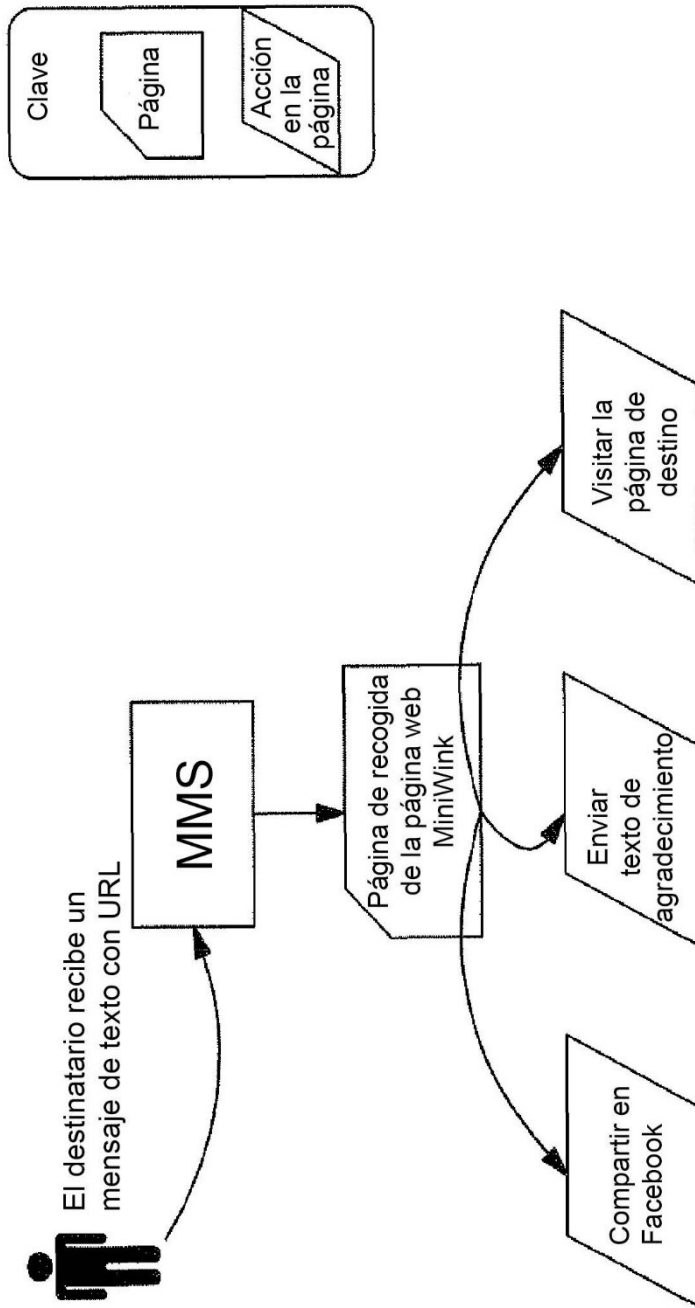
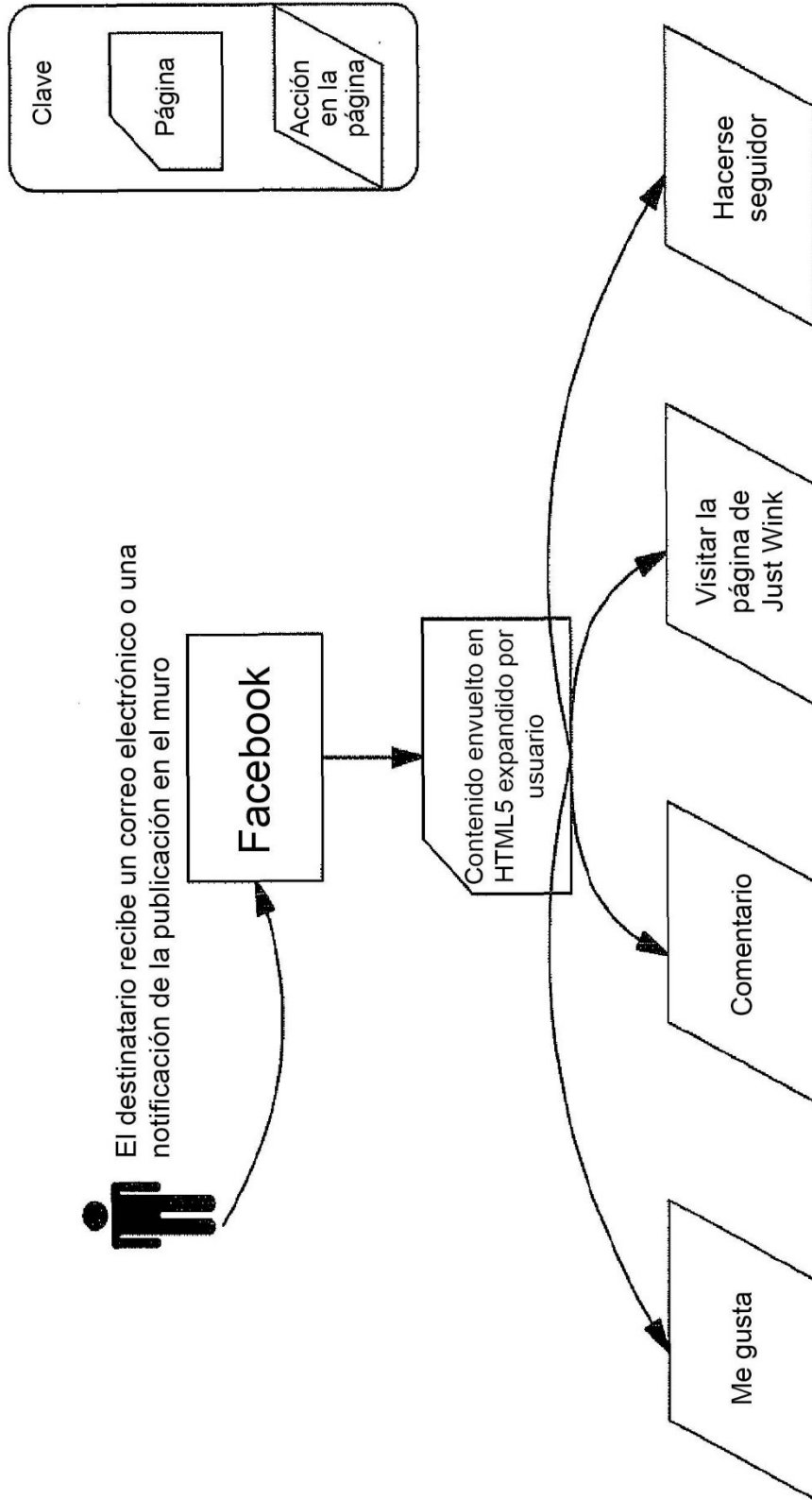


Fig. 43



Proyecto	Nombre de la página	Versión	Autor	Última actualización
App MiniWink	Pick Up Flow - Facebook (Mobile Web)	1.0	T. Bubnick	29/03/12 16:00:44

Fig. 44



Proyecto	Nombre de la página	Versión	Autor	Última actualización
App MiniWink	Pick Up Flow - Facebook App	1.0	T. Bubnick	29/03/12 16:00:44

Fig. 45

