(19)中华人民共和国国家知识产权局

(12)发明专利申请

(10)申请公布号 CN 105719169 A
(43)申请公布日 2016.06.29

(21)申请号 201510943396.8

(22)申请日 2015.12.16

(30)优先权数据
62/092,624 2014.12.16 US
14/812,356 2015.07.29 US

(71)申请人 奥托格拉夫有限责任公司
地址 美国佛罗里达州

(72)发明人 托马斯·J·沃特斯
罗伯特·N·巴雷特

(74)专利代理机构 北京安信方达知识产权代理有限公司 11262
代理人 张瑞 郑霞

(51)Int.Cl.
G06Q 30/06(2012.01)
G06Q 30/00(2012.01)

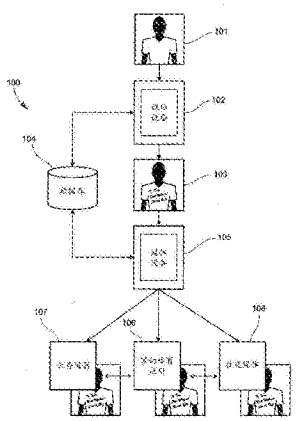
权利要求书3页 说明书10页 附图5页

(54)发明名称

用于个性化数字梦幻体育纪念品的系统和方法

(57)摘要

本申请涉及用于个性化数字梦幻体育纪念品的系统和方法。公开了产生数字梦幻体育纪念品的方法和系统，包括：给数字梦幻体育纪念品先生提供数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合；从数字梦幻体育纪念品先生接收电子签名或电子书写消息中的至少一个以嵌入数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合；将数字梦幻体育纪念品先生的电子签名或电子书写消息中的至少一个嵌入数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合以形成产生的数字梦幻体育纪念品；将含电子签名和电子书写消息的产生的数字梦幻体育纪念品发送到验证服务以验证其中的电子签名和电子书写消息的真实性；以及将产生的梦幻体育纪念品传送到数字梦幻体育接收者。



CN 105719169 A

1.一种用于产生数字梦幻体育纪念品的方法,所述方法包括:

(a)给数字梦幻体育纪念品先生提供数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合;

(b)从所述数字梦幻体育纪念品先生接收待被嵌入所述数字梦幻体育照片、所述数字梦幻体育运动衫或其组合中的电子签名、电子书写消息或其组合;

(c)从所述数字梦幻体育纪念品先生可选地接收也将被嵌入所述数字梦幻体育照片、所述数字梦幻体育运动衫或其组合中的语音消息、视频消息或其组合;

(d)将来自所述数字梦幻体育纪念品先生的所述电子签名、所述电子书写消息或其组合嵌入到所述数字梦幻体育照片、所述数字梦幻体育运动衫或其组合中以形成产生的数字梦幻体育纪念品;其中所述产生的数字梦幻体育纪念品可选地将所述语音消息、视频消息或其组合包括在所述数字梦幻体育照片中;

(e)将包括所述电子签名、所述电子书写消息或其组合的所述产生的数字梦幻体育纪念品发送到验证服务以验证所述产生的数字梦幻体育纪念品中的所述电子签名和所述电子书写消息的真实性;以及

(f)在验证了所述产生的数字梦幻体育纪念品中的所述电子签名、所述书写消息或其组合的真实性之后,实时地将所述产生的数字梦幻体育纪念品传送到数字梦幻体育纪念品接收者,或

(g)存储所述产生的数字纪念品用于根据请求传送到所述数字梦幻体育纪念品接收者。

2.如权利要求1所述的方法,其中验证包括通过产生与数字梦幻体育纪念品先生识别验证相关的得分数来验证所述产生的数字梦幻体育纪念品的所述电子签名或电子书写消息的真实性,其中所述电子签名和所述电子书写消息必须基于X、Y阵列坐标达到至少90%的置信水平,所述X、Y阵列坐标包括坐标之间的速度和坐标之间的点的相对位置的统计比较,以及所述语音消息、视频消息或其组合如果存在的话,则当与所述数字梦幻体育纪念品先生的参考样本比较时,必须基于振幅和频率和/或面部识别达到至少90%的置信水平。

3.如权利要求2所述的方法,其中所述电子签名或所述电子书写消息必须基于X、Y阵列坐标达到至少95%的置信水平,所述X、Y阵列坐标包括坐标之间的速度和坐标之间的点的相对位置的统计比较,以及所述语音消息、视频消息或其组合如果存在的话,则当与所述数字梦幻体育纪念品先生的参考样本比较时,必须基于振幅和频率和/或面部识别达到至少95%的置信水平。

4.如权利要求2所述的方法,其中所述电子签名和所述电子书写消息必须基于X、Y阵列坐标达到至少99%的置信水平,所述X、Y阵列坐标包括坐标之间的速度和坐标之间的点的相对位置的统计比较,以及

其中所述语音消息或视频消息中的至少一个存在于所述产生的数字梦幻体育纪念品中,且当与所述数字梦幻体育纪念品先生的参考样本比较时,必须基于振幅和频率和/或面部识别达到至少99%的置信水平。

5.如权利要求1所述的方法,其中所述产生的数字梦幻纪念品包括所述语音消息,且当与所述数字梦幻体育纪念品先生的参考样本比较时,所述语音消息必须基于振幅和频率达到至少95%的置信水平。

6.如权利要求1所述的方法，还包括通过监控代理来监控电子签名、语音消息或电子书写消息中的至少一个。

7.如权利要求6所述的监控代理，还包括至少部分地基于所述监控代理来确定具有所述语音消息和所述电子签名或电子书写消息的所述产生的数字梦幻体育纪念品是否被传送到所述数字纪念品接收者。

8.如权利要求3所述的方法，还包括产生所述产生的数字纪念品的真实性的证书，所述真实性的证书包括真实性的置信度的百分比。

9.如权利要求8所述的监控代理，还包括通过所述数字梦幻体育纪念品先生进行的可定制的设置。

10.如权利要求1所述的方法，还包括：

(h)在将所述产生的数字梦幻体育纪念品传送到所述数字梦幻体育纪念品接收者之后，与梦幻体育联盟中的其他参与者共享所述产生的数字梦幻体育纪念品。

11.如权利要求1所述的方法，还包括：

(h)在将所述产生的数字梦幻体育纪念品传送到所述数字梦幻体育纪念品接收者之后，与另一梦幻体育联盟中的参与者共享所述产生的数字梦幻体育纪念品。

12.如权利要求1所述的方法，还包括：

(h)在将所述产生的数字梦幻体育纪念品传送到所述数字梦幻体育纪念品接收者之后，用所述产生的数字梦幻体育纪念品与同一或不同的梦幻体育联盟中的其他人换取激励，所述激励选自包含下列项的组：其它数字梦幻体育纪念品、联盟分数、来自其他团队的选手或其任意组合。

13.一种用于产生数字梦幻体育纪念品的系统，所述系统包括：

存储器，其用于存储可执行指令；

处理器，其用于执行所述可执行指令，所述可执行指令包括：

内容模块，其：

向数字梦幻体育先生提供数字梦幻体育纪念品，所述数字梦幻体育纪念品选自包含下列项的组：数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合；

从所述数字梦幻体育纪念品先生接收电子签名或电子书写消息中的至少一个，并且，所述内容模块可选地配置成从所述数字梦幻体育纪念品先生接收语音消息、视频消息或其组合；

嵌入模块，其将来自所述数字梦幻体育纪念品先生的电子签名或电子书写消息中的至少一个嵌入到所述数字梦幻体育纪念品中以形成产生的数字梦幻体育纪念品；

存储模块，其存储所述产生的数字梦幻体育纪念品；以及

传送模块，其将所述产生的数字梦幻体育纪念品传送到数字梦幻体育纪念品接收者，其中：

所述内容模块将所述电子签名或电子书写消息发送到验证服务，所述验证服务通过产生与数字梦幻体育纪念品先生识别验证相关的得分数来验证所述产生的数字纪念品的所述电子书写消息或电子签名的真实性，其中所述电子签名或所述电子书写消息必须基于X、Y阵列坐标达到至少90％的置信水平，所述X、Y阵列坐标包括坐标之间的速度和坐标之间的点的相对位置的统计比较，以及，如果存在所述语音消息、视频消息或其组合，则当与参考

样本比较时所述语音消息、视频消息或其组合必须基于振幅和频率和/或面部识别达到至少90％的置信水平。

14.如权利要求13所述的系统，其中所述传送模块基于所述得分数将产生的数字梦幻体育纪念品传送到所述数字梦幻体育纪念品接收者。

15.如权利要求13所述的系统，所述处理器还包括用于监控代理的可执行指令，所述监控代理监控电子签名、语音消息或电子书写消息中的至少一个。

16.如权利要求13所述的系统，其中所述内容模块将所述电子签名和电子书写消息发送到验证服务，所述验证服务通过产生与数字梦幻体育纪念品先生识别验证相关的得分数来验证所述产生的数字纪念品的所述电子书写消息和电子签名的真实性，其中所述电子签名或所述电子书写消息必须基于X、Y阵列坐标达到至少99％的置信水平，所述X、Y阵列坐标包括坐标之间的速度和坐标之间的点的相对位置的统计比较，以及当与参考样本比较时，所述语音消息、视频消息或其组合必须基于振幅和频率和/或面部识别达到至少99％的置信水平。

17.如权利要求13所述的系统，所述内容模块还包括产生所述产生的数字梦幻体育纪念品的真实性的证书的可执行指令。

18.如权利要求17所述的系统，其中所述内容模块配置成同时将所述真实性的证书与所述产生的数字梦幻体育纪念品一起传送到所述数字梦幻体育接收者。

19.如权利要求17所述的系统，其中所述内容模块配置成在将所述产生的数字梦幻体育纪念品传送到所述数字梦幻体育接收者之后传输所述真实性的证书。

20.一种非临时计算机可读介质，其体现在计算设备中可执行的用于产生数字梦幻体育纪念品的程序，所述程序包括：

(a)用于给数字梦幻体育纪念品先生提供数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合的程序代码；

(b)用于从所述数字梦幻体育纪念品先生接收待嵌入所述数字梦幻体育照片、所述数字梦幻体育运动衫或其组合中的电子签名、电子书写消息或其组合的程序代码；

(c)用于从所述数字梦幻体育纪念品先生可选地接收也将嵌入所述数字梦幻体育照片、所述数字梦幻体育运动衫或其组合中的语音消息的程序代码；

(d)用于将来自所述数字梦幻体育纪念品先生的所述电子签名、所述电子书写消息或其组合嵌入到所述数字梦幻体育照片、所述数字梦幻体育运动衫或其组合中以形成产生的数字梦幻体育纪念品的程序代码；其中所述产生的数字梦幻体育纪念品可选地将所述语音消息、视频消息或其组合包括在所述数字梦幻体育照片中；

(e)用于将包括所述电子签名、所述电子书写消息或其组合的所述产生的数字梦幻体育纪念品发送到验证服务以验证所述产生的数字梦幻体育纪念品中的所述电子签名和电子书写消息的真实性的程序代码；以及

(f)用于实时地或根据请求将所述产生的数字梦幻体育纪念品传送到数字梦幻体育纪念品接收者的程序代码。

用于个性化数字梦幻体育纪念品的系统和方法

[0001] 相关申请的交叉引用

[0002] 本申请要求2014年12月16日提交的美国临时专利申请号62/092,624的优先权，该临时专利申请的内容通过引用被全部并入本文。

技术领域

[0003] 本发明通常涉及数字纪念品的领域，且更具体地涉及用于个性化数字梦幻体育(fantasy sport)纪念品的系统和方法。

[0004] 背景

[0005] 在过去的20年，数字场地、数字活动和数字纪念品以指数速率增长，直接与互联网的出现和不断增加的流行性一致。在互联网出现之前，这些数字场地和数字活动不存在。例如，梦幻体育团队和联盟在数字时代之前不存在。然而，梦幻体育团队和联盟受到极大的欢迎，如由2014年梦幻体育行业协会(FSTA)统计的美国和加拿大有4千2百万的12岁和12岁以上的玩梦幻体育的人的惊人统计数据所证明的。

[0006] 梦幻体育是参与者充当体育团队所有者的游戏，体育团队所有者组成来自现实团队的真实世界名单的选手的虚拟团队。这些虚拟团队使用在职业或大学体育运动中由真实个人(或团队)产生的游戏统计数据与其它虚拟团队“比赛”。爱好者可根据他们的个人联盟的规则来削减或交换选手，且在现实游戏比赛期间由指定的联盟被委任者或(越来越多地)由计算机软件应用来手动地编译分数。

[0007] 随着这些梦幻体育团队和联盟的受欢迎程度增加，职业运动员变得更知道其极大的受欢迎程度，且到目前为止，职业运动员频繁地直接参与这些联盟。

[0008] 虽然运动员可为了报酬而亲笔签名各种形式的物质纪念品，但到目前为止，还没有用于梦幻体育应用、联盟和团队数字地完成这件事的方式。

[0009] 简要概述

[0010] 因此，存在提供用于对数字梦幻体育纪念品亲笔签名并认证这样的亲笔签名的方法和系统的需要。这样的方法和系统的优点包括但不限于进一步货币化一个未开发的收入来源，同时进一步为当前没有会见的爱好者提供服务。通过认证亲笔签名的数字梦幻体育纪念品，总是存在的欺骗风险可被避免或高度降低，从而提供这个数字梦幻体育纪念品的真实性的进一步支持和保证以及所公开的方法和系统的使用。例如，用于将个性化数字媒体合并到梦幻体育纪念品内的所公开的方法和系统包括可由选手为爱好者个性化的并在一定范围的现实和梦幻平台中进行共享的在梦幻体育软件应用中的选手的图像。此外，在这些方法和系统中，运动员可参与这些平台并给爱好者提供对参与的激励和奖励。

[0011] 运动员可在体育赛事或其它直播出场时为爱好者亲笔签名并个性化数字纪念品(照片、视频、语音消息等)。这个个性化的数字纪念品可在梦幻体育平台上被共享，且如果需要的话，可进一步在选手的制服、运动衫、头盔或帽子上定制虚拟团队的标志。根据各个体育运动、联盟、团队和主办组织的安排，真实和梦幻体育选手的个性化纪念品可在电视广播、在线流媒体上被展出或贴到任何数量的社交媒体平台，例如YouTube、Facebook、

Instagram或Pinterest,因而提供来自所公开的方法和系统的额外收入来源。

[0012] 公开了用于产生数字梦幻体育纪念品的方法,该方法包括:(a)给数字梦幻体育纪念品先生(digital fantasy sports memorabilia signor)提供(例如该先生的现实团队的)数字照片、数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合;(b)从数字梦幻体育纪念品先生接收待嵌入到(例如该先生的现实团队的)数字照片、数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合中的电子签名、电子书写消息或其组合;(c)从数字梦幻体育纪念品先生可选地接收也将嵌入到(例如该先生的现实团队的)数字照片、数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合中的语音消息、视频消息或其组合;(d)将来自数字梦幻体育纪念品先生的电子签名、电子书写消息或其组合嵌入到(例如该先生的现实团队的)数字照片、数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合中以形成所产生的数字梦幻体育纪念品;其中所产生的数字梦幻体育纪念品可选地将语音消息、视频消息或其组合包括在数字梦幻体育照片中;(e)将包括电子签名、电子书写消息或其组合的所产生的数字梦幻体育纪念品发送到验证服务以验证在所产生的数字梦幻体育纪念品中的电子签名和电子书写消息的真实性;以及(f)在验证了在所产生的数字梦幻体育纪念品中的电子签名、电子书写消息或其组合的真实性之后,将所产生的数字梦幻体育纪念品实时地传送到数字梦幻体育纪念品接收者,或(g)存储所产生的数字纪念品用于根据请求传送到数字梦幻体育纪念品接收者。在某些方面中,步骤(a)、步骤(b)、步骤(c)、步骤(d)、步骤(e)、步骤(f)、步骤(g)中的至少一个或其任何组合被实时地执行。

[0013] 在某些方面中,验证包括通过产生与数字梦幻体育纪念品先生识别验证相关的得分数来验证所产生的数字梦幻体育纪念品的电子签名或电子书写消息的真实性,其中电子签名和电子书写消息必须基于X、Y阵列坐标达到至少90%的置信水平,X、Y阵列坐标包括坐标之间的速度和坐标之间的点的相对位置的统计比较,以及当与数字梦幻体育纪念品先生的参考样本比较时,语音消息、视频消息或其组合(如果存在的话)则必须基于振幅和频率和/或面部识别达到至少90%的置信水平。

[0014] 在某些方面中,电子签名或电子书写消息必须基于X、Y阵列坐标达到至少95%的置信水平,X、Y阵列坐标包括坐标之间的速度和坐标之间的点的相对位置的统计比较,以及当与数字梦幻体育纪念品先生的参考样本比较时,语音消息、视频消息或其组合(如果存在的话)则必须基于振幅和频率和/或面部识别达到至少95%的置信水平。在某些方面中,语音消息、视频消息或其组合存在。

[0015] 在某些方面中,电子签名和电子书写消息必须基于X、Y阵列坐标达到至少99%的置信水平,X、Y阵列坐标包括坐标之间的速度和坐标之间的点的相对位置的统计比较,以及语音消息、视频消息或其组合存在于所产生的数字梦幻体育纪念品且当与数字梦幻体育纪念品先生的参考样本比较时,必须基于振幅和频率和/或面部识别达到至少99%的置信水平。在某些方面中,验证——包括但不限于验证电子签名、电子书写消息或其组合——包括比较先生的签名与查找表中的参考以及在贝斯统计分析上验证真实性。在某些方面中,在每次对先生成功认证时,该查找表优选地实时地被更新。这个验证特征在认证过程期间有利地识别随着时间的过去在先生的签名中的潜在变化并有利地避免错误肯定、错误否定或其组合。本文公开的面部识别还包括上面提到的认证特征(例如,基于贝斯统计分析)并可被实时地更新以将在给定的一段时间期间的面部特征变化考虑在内,而同时避免错误肯

定、错误否定或其组合。

[0016] 在某些方面中，该方法还包括通过监控代理来监控电子签名、语音消息或电子书写消息中的至少一个。

[0017] 在某些方面中，该方法还包括至少部分地基于监控代理来确定具有语音消息和电子签名或电子书写消息的所产生的数字梦幻体育纪念品是否被传送到数字纪念品接收者。

[0018] 在某些方面中，该方法还包括产生所产生的数字纪念品的真实性的证书，包括真实性的置信度的百分比。

[0019] 在某些方面中，该方法还包括将真实性的证书传送到数字梦幻体育纪念品接收者(即数字梦幻体育爱好者/参与者)。在某些方面中，所产生的数字纪念品可在以后的将纪念品传送到接收者之前的某个时间被归档并验证和/或认证。

[0020] 在某些方面中，该方法还包括通过数字梦幻体育纪念品先生进行的可定制的设置。

[0021] 在某些方面中，该方法还包括(h)在将所产生的数字梦幻体育纪念品传送到数字梦幻体育纪念品接收者之后，与梦幻体育联盟中的其他参与者共享所产生的数字梦幻体育纪念品。除了或可选地，该方法还可进一步包括(h)在将所产生的数字梦幻体育纪念品传送到数字梦幻体育纪念品接收者之后，与另一梦幻体育联盟中的其他参与者共享所产生的数字梦幻体育纪念品。除了或可选地，该方法还可进一步包括(h)在将所产生的数字梦幻体育纪念品传送到数字梦幻体育纪念品接收者之后，用所产生的数字梦幻体育纪念品与同一或不同的梦幻体育联盟中的其他人换取激励，该激励选自包含下列项的组：其它数字梦幻体育纪念品、联盟分数、来自其他团队的选手或其任何组合。

[0022] 还公开了用于产生数字梦幻体育纪念品的系统，该系统包括：用于存储可执行指令的存储器；用于执行可执行指令的处理器，可执行指令包括：内容模块，其：向(例如先生的现实团队的)数字照片、数字梦幻体育先生提供数字梦幻体育纪念品，数字梦幻体育纪念品选自包含下列项的组：穿着先生的现实队服的先生的数字照片、数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合；从数字梦幻体育纪念品先生接收电子签名或电子书写消息中的至少一个，并可选地配置成从数字梦幻体育纪念品先生接收语音消息、视频消息或其组合；嵌入模块，其将来自数字梦幻体育纪念品先生的电子签名或电子书写消息中的至少一个嵌入到数字梦幻体育纪念品中以产生所产生的数字梦幻体育纪念品；存储模块，其存储所产生的数字梦幻体育纪念品；以及传送模块，其将所产生的数字梦幻体育纪念品传送到数字梦幻体育纪念品接收者，其中，内容模块将电子签名或电子书写消息发送到验证服务，验证服务通过产生与数字梦幻体育纪念品先生识别验证相关的得分数来验证所产生的数字纪念品的电子书写消息或电子签名的真实性，其中电子签名或电子书写消息必须基于X、Y阵列坐标达到至少90％的置信水平，X、Y阵列坐标包括坐标之间的速度和坐标之间的点的相对位置的统计比较，以及当与参考样本比较时，语音消息、视频消息或其组合(如果存在的话)则必须基于振幅和频率和/或面部识别达到至少90％的置信水平。在某些方面中，上面提到的模块的任何组合可同时或顺序地实时地执行所公开的任务。

[0023] 在某些方面中，系统配置成使得传送模块基于得分数将所产生的数字梦幻体育纪念品传送到数字梦幻体育纪念品接收者。

[0024] 在某些方面中，系统还包括用于监控电子签名、语音消息或电子书写消息中的至

少一个的监控代理的可执行指令。

[0025] 在某些方面中，系统的内容模块将电子签名和电子书写消息发送到验证服务，验证服务通过产生与数字梦幻体育纪念品先生识别验证相关的得分数来验证所产生的数字纪念品的电子书写消息和电子签名的真实性，其中电子签名或电子书写消息必须基于X、Y阵列坐标达到至少99％的置信水平，X、Y阵列坐标包括坐标之间的速度和坐标之间的点的相对位置的统计比较，以及当与参考样本比较时，语音消息、视频消息或其组合(如果存在的话)则必须基于振幅和频率和/或面部识别达到至少99％的置信水平。

[0026] 在某些方面中，内容模块还包括产生所产生的数字梦幻体育纪念品的真实性的证书的可执行指令。

[0027] 在某些方面中，内容模块配置成将真实性的证书与所产生的数字梦幻体育纪念品一起同时传送到数字梦幻体育接收者。

[0028] 在某些方面中，内容模块配置成在将所产生的数字梦幻体育纪念品传送到数字梦幻体育接收者之后传输真实性的证书。

[0029] 在本文还公开了非临时计算机可读介质，其体现在计算设备中可执行的用于产生数字梦幻体育纪念品的程序，该程序包括(a)用于给数字梦幻体育纪念品先生提供(例如该先生的现实团队的)数字照片、数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合的程序代码；(b)用于从数字梦幻体育纪念品先生接收待嵌入到(例如该先生的现实团队的)数字照片、数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合中的电子签名、电子书写消息或其组合的程序代码；(c)用于从数字梦幻体育纪念品先生可选地接收也将嵌入到(例如该先生的现实团队的)数字照片、数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合中的语音消息、视频消息或其组合的程序代码；(d)用于将来自数字梦幻体育纪念品先生的电子签名、电子书写消息或其组合嵌入到(例如该先生的现实团队的)数字照片、数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合中以形成所产生的数字梦幻体育纪念品的程序代码；其中所产生的数字梦幻体育纪念品可选地将语音消息、视频消息或其组合包括在数字梦幻体育照片中；(e)用于将包括电子签名、电子书写消息或其组合的所产生的数字梦幻体育纪念品发送到验证服务以验证在所产生的数字梦幻体育纪念品中的电子签名和电子书写消息的真实性的程序代码；以及(f)用于将所产生的数字梦幻体育纪念品实时地或根据请求传送到数字梦幻体育纪念品接收者的程序代码。在某些方面中，刚刚提到的程序代码的任何组合同时或并行地被实时地执行。

[0030] 上面提到的方法和系统允许由名人或运动员产生数字纪念品(例如独特的个性化数字纪念品)，且更具体地允许由运动员产生数字梦幻体育纪念品。这些方法和系统允许货币化以前未开发的收入来源，同时为当前没有会见的爱好者进一步提供服务。通过认证上面的数字梦幻体育纪念品，总是存在的欺骗风险可被避免或高度降低，从而提供这个数字梦幻体育纪念品的真实性的支持和保证。

[0031] 本发明的实施方式可包括上述特征和配置的一个或多个或任何组合。

[0032] 本发明的额外特征、方面和优点将在接下来的详细描述中被阐述，且从该描述中在某种程度上将对本领域中的技术人员容易明显或通过如本文所述的实施本发明来被认识到。应理解，前述一般描述和接下来的详细描述提供本发明的各种实施方式，且被预期提供用于理解本发明所声称的性质和特征的概述或框架。附图被包括以提供对本发明的进一

步理解，且合并在本说明书中并构成本说明书的一部分。

[0033] 附图的简要说明

[0034] 当本发明的下面的详细描述参考附图被阅读时，本发明的这些和其它特征、方面和优点将被更好地理解，其中：

[0035] 图1描绘根据本发明来个性化数字纪念品并共享和/或存储个性化数字纪念品；

[0036] 图2描绘在参与所公开的系统和方法的两个人之间共享个性化数字纪念品；

[0037] 图3描绘在多个梦幻体育联盟中个性化数字纪念品并共享这个个性化数字纪念品；

[0038] 图4描绘数字地亲笔签名的纪念品而没有在梦幻体育联盟中使用的个性化；以及

[0039] 图5描绘在梦幻体育联盟内的队之间交换数字地亲笔签名的纪念品。

[0040] 详细描述

[0041] 现在将在下文中参考示出本发明的示例性实施方式的附图更充分地描述本发明。特别是，下面参考方法、系统和设备的方框图以及操作图示描述本发明以选择并呈现与特定主题有关的媒体。应理解，方框图或操作图示中的每个块和在方框图或操作图示中的块的组合可借助于模拟或数字硬件和计算机程序指令来实现。这些计算机程序指令可被提供到通用计算机、专用计算机、ASIC的处理器或其它可编程数据处理装置，使得指令在经由计算机的处理器或其它可编程数据处理装置执行时实现在方框图或一个或多个操作块中指定的功能/动作。在一些可选实现中，在块中指示的功能/动作可不同于在操作图示中指示的顺序出现。例如，连续示出的两个块可实际上实质上同时被执行，或块有时可以按相反的顺序执行，取决于所涉及的功能/动作。此外，所呈现的方法的实施方式作为例子被提供，以便提供对技术的更完全理解。所公开的方法不限于本文呈现的操作和逻辑流程。设想了可选的实施方式，其中各种操作的顺序被改变，并且其中被描述为较大操作的部分的子操作被独立地执行。本发明可以很多不同的形式进行体现，且不应被解释为限于本文阐述的代表性实施方式。示例性实施方式被提供，使得本公开将是充分和完整的，且将完全传达本发明的范围并使本领域中的技术人员能够做出、使用和实践本发明。相似的参考数字在全部各种附图中始终指相似的元件。

[0042] 通常，从下面公开的电子设备的硬件结构的方面看，计算设备包括经由本地接口通信地耦合的处理器、存储器和一个或多个输入和/或输出(I/O)设备(或外围设备)。如本领域中已知的，本地接口可以是一个或多个总线或其它有线或无线连接件。本地接口可具有为了简单而省略的额外的元件，例如控制器、缓冲器(高速缓存器)、驱动器、发射机和接收机以便于与其它相似或不相似的计算设备的外部通信。此外，本地接口可包括地址、控制和/或数据连接件以实现在其它计算机部件当中的内部通信。

[0043] 处理器是用于执行软件、特别是存储在存储器中的软件的硬件设备。处理器可以是任何定制的或市场上可买到的处理器，例如由英特尔公司制造的Core series或vPro处理器或由超威半导体(Advanced Micro Devices)公司制造的Phenom、Athlon或Sempron处理器。在计算设备是服务器的情况下，处理器可以是例如来自英特尔的Xeon或Itanium处理器或来自超威半导体公司的Opteron系列处理器。处理器也可代表和谐地工作的多个并行或分布式处理器。处理器还可代表位于多个计算设备中的并行地、和谐地或串行地工作的多个处理器以便实现所公开的方法。

[0044] 存储器可包括易失性存储器元件(例如随机存取存储器(RAM、例如DRAM、SRAM、SDRAM等))和非易性存储器元件(例如ROM、硬盘驱动器、闪存驱动器、CDROM等)的任一个或组合。它可合并电子磁性、光学和/或其它类型的存储介质。存储器可具有分布式体系结构,其中各种部件远离彼此定位,但仍然由处理器访问。这些其它部件可存在于位于网络上或云布置中的其它地方的设备上。

[0045] 存储器中的软件可包括一个或多个单独的程序。单独的程序包括用于实现逻辑功能的可执行指令的有序列表。存储器中的软件可包括根据本发明的系统和合适的操作系统(O/S)。合适的市场上可买到的操作系统的例子是从微软公司可得到的Windows操作系统、从苹果计算机公司可得到的Mac OS X、来自AT&T的Unix操作系统或Unix衍生的例如BSD或Linux。操作系统O/S将取决于计算设备的类型。例如,如果计算设备是PDA或手持计算机(例如智能电话),操作系统可以是用于操作来自苹果计算机公司的某些设备的iOS、用于来自Palm Computing公司的设备的PalmOS、来自微软公司的Windows Phone 8、来自谷歌公司的Android或来自诺基亚公司的Symbian。操作系统本质上控制其它计算机程序例如系统的执行,并提供调度、输入-输出控制、文件和数据管理、存储器管理和通信控制及相关服务。

[0046] 如果计算设备是PC兼容的计算机、Apple®计算机、手持设备等,在存储器中的软件还可包括基本输入输出系统(BIOS)。BIOS是在启动时初始化并测试硬件、启动操作系统并支持在硬件设备当中的数据的传输的一组基本软件程序。BIOS存储在ROM中,使得BIOS可在计算设备被激活时被执行。

[0047] 可使用源程序、可执行程序(对象代码)、脚本或包括待执行的一组指令的任何其它实体来实现本发明的步骤和/或元件和/或其部分。此外,体现本发明的软件可被写为(a)面向对象的编程语言,其具有数据和方法的类,或(b)过程编程语言,其具有程序、子程序和/或函数,例如但不限于C、C++、C#、Pascal、Basic、Fortran、Cobol、Perl、Java、Ada、Python、Swift和Lua。

[0048] I/O设备可包括输入设备,例如键盘、鼠标、扫描仪、麦克风、触摸屏、条形码读取器或红外读取器。它也可包括输出设备,例如打印机、视频显示器、音频扬声器或头戴式耳机端口或投影仪。I/O设备还可包括与输入或输出通信的设备,例如短距离收发机(RFID、蓝牙等)、电话接口、蜂窝通信端口、路由器或其它类型的网络通信设备。I/O设备可以在计算设备内部,或可以是外部的并无线地或经由连接电缆例如通过通用串行总线端口被连接。

[0049] 当计算设备在操作中时,处理器配置成执行存储在存储器内的软件,以从存储器来回传递数据,并通常依据软件控制计算设备的操作。系统和操作系统全部或部分地可由处理器读取、缓存在处理器内并然后被执行。

[0050] 在本文档的上下文中,“计算机可读介质”可以是可存储、传递、传播或传送用于由系统使用或结合系统使用的数据对象的任何装置。计算机可读介质可以是例如电子、磁性、光学、电磁、红外或半导体系统、装置、设备、传播介质或具有类似功能的任何其它设备。计算机可读介质的更具体的例子(非排他列表)将包括下列项:具有一条或多条线的电连接件(电子的)、随机存取存储器(RAM)(电子的)、只读存储器(ROM)(电子的)、可擦除可编程只读存储器(EPROM、EEPROM或闪存)(电子的)、光纤(光学的)和便携式光盘只读存储器(CDROM)(光学的)。注意,计算机可读介质可以甚至是纸或其上打印有程序的另一合适介质,因为程序可经由例如纸或其它介质的光学扫描被电子地捕获,然后被编译、解译或如果必要的话

另外以合适的方式被处理并存储在计算机存储器中。系统可体现在任何类型的计算机可读介质中用于由或结合指令执行系统或装置例如计算机来使用。

[0051] 为了连接到其它计算设备的目的，计算设备配备有网络通信设备和电路。在优选实施方式中，网络通信设备包括网卡，例如以太网卡或无线连接卡。在优选网络环境中，在网络上的多个计算设备中的每个配置成使用互联网协议组(TCP/IP)来彼此通信。然而将理解，也可使用各种网络协议，例如IEEE 802.11Wi-Fi、地址解析协议ARP、生成树协议STP或光纤分布数据接口FDDI。也将理解，虽然本发明的优选实施方式是使每个计算设备有到互联网的宽带或无线连接件(例如DSL、电缆、无线、T-1、T-3、OC3或卫星等)，本发明的原理也可对通过标准调制解调器或其它连接装置的拨号连接可行。也设想无线网络连接，例如无线以太网、卫星、红外、射频、蓝牙、近场通信和蜂窝网络。在某些方面中，也设想不需要到其它系统的连接的独立系统。

[0052] 图1-5描绘用于产生数字梦幻体育纪念品的示例性系统和方法。图1是用于实现用于产生数字梦幻体育纪念品的方法和系统的示例性环境100的方框图。在这个环境100中，使用所公开的方法和系统，包括名人和更优选地运动员的数字纪念品先生在他们的媒体设备102上接收数字纪念品(例如非个性化数字纪念品)101。纪念品可包括但不限于数字照片(例如，穿着先生的现实队服的先生的照片)、数字梦幻体育照片、数字运动衫、数字梦幻体育运动衫、数字标志或其任何组合，且媒体设备102可包括但不限于智能电话、膝上型计算机和个人数字助理。在接收到数字纪念品101之后，数字纪念品101随后由例如运动员在数字媒体设备102上进行个性化。运动员的数字媒体设备102还可包括用于亲笔签名纪念品、用于在纪念品中写个人消息或其组合(例如个性化纪念品)的手写笔，且运动员的数字媒体设备还可包括用于记录个性化语音和/或视频消息的音频和/或视频能力，这些消息也可嵌入数字纪念品101中以随后用于所产生的数字梦幻体育纪念品103。在某些方面中，数字媒体设备102可链接到单独的数据库104用于归档、取回和个性化数字纪念品101，和/或个人媒体设备102可配置成独立于数据库104实时地直接个性化数字纪念品101以产生所产生的数字梦幻体育纪念品103。特别是，来自运动员的电子签名、电子书写消息或其组合可被嵌入数字纪念品内，并且还进一步可选地包括来自运动员的被嵌入数字纪念品内的语音消息、视频消息或其组合以产生所产生的数字梦幻体育纪念品103。

[0053] 在某些方面中且在产生所产生的数字梦幻体育纪念品103时或之后，验证和证实数字纪念品先生的真实性是必要的。这可通过将包括电子签名、电子书写消息或其组合的所产生的数字梦幻体育纪念品103发送到验证服务以验证在所产生的数字梦幻体育纪念品中的电子签名和电子书写消息的真实性来实现。在某些方面中，通过经由产生与数字梦幻体育纪念品先生识别验证相关的得分数验证所产生的数字梦幻体育纪念品的电子签名或电子书写消息的真实性来进行证实，其中电子签名和电子书写消息必须基于X、Y阵列坐标达到至少90％的置信水平，X、Y阵列坐标包括坐标之间的速度和坐标之间的点的相对位置的统计比较，以及当与数字梦幻体育纪念品先生的参考样本比较时，语音消息、视频消息或其组合(如果存在的话)则必须基于振幅和频率和/或面部识别达到至少90％的置信水平。可使用比较数字纪念品先生的X、Y阵列坐标并比较这些值与对照的、参考样本的二维映射矩阵来计算面部识别。在其它方面中，电子签名或电子书写消息必须基于X、Y阵列坐标达到至少95％的置信水平，X、Y阵列坐标包括坐标之间的速度和坐标之间的点的相对位置的统

计比较，以及当与数字梦幻体育纪念品先生的参考样本比较时，语音消息、视频消息或其组合(如果存在的话)则必须基于振幅和频率和/或面部识别达到至少95％的置信水平。在另外的方面中，电子签名和电子书写消息必须基于X、Y阵列坐标达到至少99％的置信水平，X、Y阵列坐标包括坐标之间的速度和坐标之间的点的相对位置的统计比较，以及其中语音消息、视频消息的至少一个或其组合存在于所产生的数字梦幻体育纪念品中，且当与数字梦幻体育纪念品先生的参考样本比较时，必须基于振幅和频率和/或面部识别达到至少99％的置信水平。

[0054] 在验证了在所产生的数字梦幻体育纪念品103中的电子签名、电子书写消息或其组合的真实性之后，将所产生的数字梦幻体育纪念品103传送到数字梦幻体育纪念品接收者的设备105(例如梦幻体育参与者的电话、计算机、膝上型计算机等)，这可包括将这个所产生的数字梦幻体育纪念品直接传送到在数字梦幻体育纪念品接收者的设备105上的应用106。在某些方面中，可经由来自设备105的社交媒体108共享所产生的数字梦幻体育纪念品103，和/或可例如经由云计算(107)存储所产生的数字梦幻体育纪念品103用于以后使用。在某些可选的方面中，所产生的数字梦幻体育纪念品可在验证/认证之前传送到接收者。随后的认证/验证可发生，且然后经认证的所产生的数字纪念品可被传送到接收者。

[0055] 参考图2，数字纪念品先生例如运动员如上所述的个性化数字纪念品101以形成所产生的数字梦幻体育纪念品103。如上面提及的，个性化可包括并入亲笔签名、个性化书写消息、视频、个性化视频或其任何组合，但通常，所产生的数字梦幻体育纪念品103一般按名字被具体针对数字纪念品接收者(即一个或多个梦幻体育爱好者)。在认证之后，所产生的数字梦幻体育纪念品103可被传送到在接收者的设备105上的梦幻体育应用106，其中所产生的数字梦幻体育纪念品103可随后使用包括在梦幻体育应用106中的可定制选项被进一步定制。例如，这个所产生的数字梦幻体育纪念品103可通过并入梦幻体育的团队标志、徽章、颜色、变化的颜色或其任何组合来被进一步定制109。

[0056] 参考图3，数字纪念品先生例如运动员针对数字纪念品接收者来个性化数字纪念品101以形成所产生的数字梦幻体育纪念品103，且然后这个所产生的数字梦幻体育纪念品可在数字纪念品接收者所参与的多个梦幻体育联盟(共同称为207)之间被共享。可选地，所产生的数字梦幻体育纪念品103可在同一梦幻体育联盟中被共享或交换。例如，如图2所示，所产生的数字梦幻体育纪念品103可由媒体设备105接收和/或传递到媒体设备105上的应用106。这个所产生的数字梦幻体育纪念品103还可通过并入梦幻体育团队的标志、徽章、颜色、或其任何组合来在应用106中被进一步定制109，且这个定制的纪念品109可在一个或多个数字活动中使用，包括但不限于在多个梦幻体育联盟207中使用。在某些方面中，同一运动员的图像和个性化可针对数字纪念品接收者(即梦幻体育的爱好者)的每个虚拟团队并入每个虚拟团队的制服、标志、徽章或其任何组合207。

[0057] 图4和5描述本发明的另一实施方式300，其中数字纪念品101可由数字纪念品先生使用媒体设备102亲笔签名，但数字纪念品101未被个性化。在这个实施方式中，数字纪念品可以只由数字纪念品先生亲笔签名，包括一般非个性化消息或其组合，以形成所产生的数字纪念品303。因为所产生的数字梦幻体育纪念品303未被个性化，例如被书写和/或被直接针对某人和/或包括直接针对某人的视频，则可与参与梦幻体育平台/联盟的任何人进行共享。例如，可与在同一梦幻联盟308中的其他选手交换所产生的数字梦幻体育纪念品303，或

可选地，所产生的数字梦幻体育纪念品303可在联盟之间被交换到想要这个纪念品的人。当被交换到在同一或不同联盟中的某人时，这个纪念品可由获取者通过修改团队标志、颜色、制服或其任何组合来进一步定制。在某些方面中，对共享和交换的限制存在。例如，一次可只与一个用户、一次可只与一个联盟共享所产生的数字梦幻体育纪念品303，或其组合，因为将只有所产生的数字梦幻体育纪念品303的一次重复。这个特征防止所产生的数字梦幻体育纪念品的复制和随后贬值。

[0058] 特别参考图5，运动员可数字地亲笔签名数字运动衫、数字交易卡、数字照片(例如数字梦幻体育运动衫、数字梦幻体育交易卡等)或其任何组合，产生如上面公开的所产生的数字梦幻体育纪念品303，其首先被认证，然后被传递到媒体设备105。然后所产生的数字纪念品303可随后在同一梦幻联盟中的对309之间被交换，或可选地，这个所产生的数字梦幻体育纪念品303可在不同的梦幻联盟之间被交换，如例如由图3中的207所示的。如上面提及的，交换和/或共享这个所产生的数字梦幻体育纪念品303优选地被限制到仅仅出现一次以防止这个所产生的数字梦幻体育纪念品的复制和随后贬值并进一步维持运动员的公开权。在某些方面中，当在梦幻体育联盟之间交换和/或共享这个数字梦幻体育纪念品时，所产生的数字梦幻体育纪念品可以被定型且不能改变。然而，当在同一联盟的队之间交换和/或共享这个纪念品时，可通过采用任何虚拟团队的标志、颜色、专门制服或其任何组合(共同地为309)来修改这个纪念品。

[0059] 就所产生的数字纪念品103、303中的任一个而言，这个纪念品也可在适当法律、规则和法规的规限下在运动员、团队或联盟可选择来创建的奖励或激励程序中使用。这些奖励和/或激励可包括但不限于接收其它数字梦幻体育纪念品、团队分数、来自其它名单的选手或其任何组合。

[0060] 在本发明的一个实施方式中，运动员对真实世界数字交易卡签名，该运动员的图像在该交易卡上。这种个性化则被添加到同一选手的爱好者的虚拟团队卡。

[0061] 在另一实施方式中，运动员为爱好者亲笔签名他的数字交易卡，且个性化图像在爱好者参与的多个梦幻体育联盟当中被共享。

[0062] 在另一实施方式中，视频剪辑(也许特定的比赛或系列)由选手在数字媒体中亲笔签名。亲笔签名的视频剪辑然后也与爱好者的梦幻体育联盟进行共享。

[0063] 在一个实施方式中，运动员使用的亲笔签名的或个性化的数字纪念品在梦幻体育联盟中被使用作为奖励和激励程序、礼品程序或其组合的部分。

[0064] 在另一实施方式中，所产生的数字梦幻体育纪念品103、303是时间编码的，使得它在预设的时间例如在真实运动季结束时或每月或每星期或甚至基于每日到期和/或消失。

[0065] 在另一实施方式中，亲笔签名的或个性化的数字纪念品的预设到期可通过流行的消息发送应用(Snapchat、Message Me、Kik等)被传送和显示。

[0066] 还公开了用于产生数字梦幻体育纪念品的系统，该系统包括：用于存储可执行指令的存储器；用于执行可执行指令的处理器，可执行指令包括：内容模块，其：向数字梦幻体育先生提供数字梦幻体育纪念品，数字梦幻体育纪念品选自包含下列项的组：数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合；从数字梦幻体育纪念品先生接收电子签名或电子书写消息中的至少一个，并可选地配置成从数字梦幻体育纪念品先生接收语音消息；嵌入模块，其将来自数字梦幻体育纪念品先生的电子签名或电子书写消息中的至少一个嵌入数

字梦幻体育纪念品中以产生所产生的数字梦幻体育纪念品；存储模块，其存储所产生的数字梦幻体育纪念品；以及传送模块，其将所产生的数字梦幻体育纪念品传送到数字梦幻体育纪念品接收者，其中：内容模块将电子签名或电子书写消息发送到验证服务，验证服务通过产生与数字梦幻体育纪念品先生识别验证相关的得分数来验证所产生的数字纪念品的电子书写消息或电子签名的真实性，其中电子签名或电子书写消息必须基于X、Y阵列坐标达到至少90％的置信水平，X、Y阵列坐标包括坐标之间的速度和坐标之间的点的相对位置的统计比较，以及当与参考样本比较时，语音消息必须基于振幅和频率达到至少90％的置信水平。

[0067] 在又一方面中，公开了非临时计算机可读介质，其体现在计算设备中可执行的用于产生数字梦幻体育纪念品的程序，该程序包括(a)用于给数字梦幻体育纪念品先生提供数字照片(例如，穿着先生的现实队服的该先生的照片)、数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合的程序代码；(b)用于从数字梦幻体育纪念品先生接收电子签名、电子书写消息或其组合以嵌入到数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合中的程序代码；(c)用于从数字梦幻体育纪念品先生可选地接收语音消息以同样嵌入数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合中的程序代码；(d)用于将来自数字梦幻体育纪念品先生的电子签名、电子书写消息或其组合嵌入数字梦幻体育照片、数字梦幻体育运动衫或其组合中以形成所产生的数字梦幻体育纪念品的程序代码；其中所产生的数字梦幻体育纪念品可选地将语音消息包括在数字梦幻体育照片中；(e)用于将包括电子签名、电子书写消息或其组合的所产生的数字梦幻体育纪念品发送到验证服务以验证在所产生的数字梦幻体育纪念品中的电子签名和电子书写消息的真实性的程序代码；以及(f)用于将所产生的数字梦幻体育纪念品实时地或根据请求传送到数字梦幻体育纪念品接收者的程序代码。

[0068] 前述描述仅作为例子提供了本发明的实施方式。设想其它实施方式可执行类似的功能和/或实现类似的结果。任何和所有这样的等效实施方式和例子在本发明的范围内并被规定为由所附权利要求涵盖。

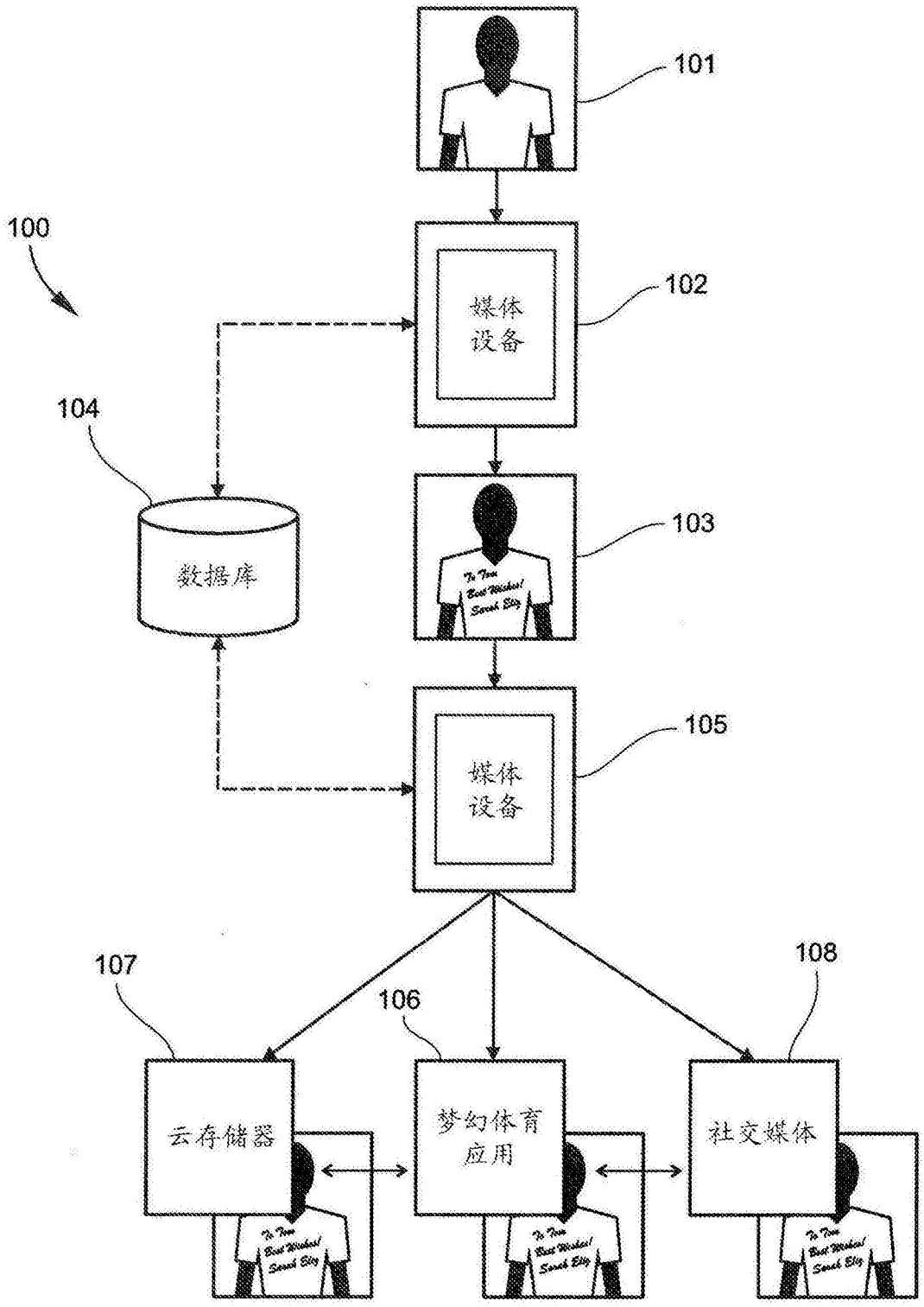

101
100
媒体
设备
102
104
数据库
103
媒体
设备
105
107
106
108
云存储器
梦幻体育
应用
社交媒体

图1

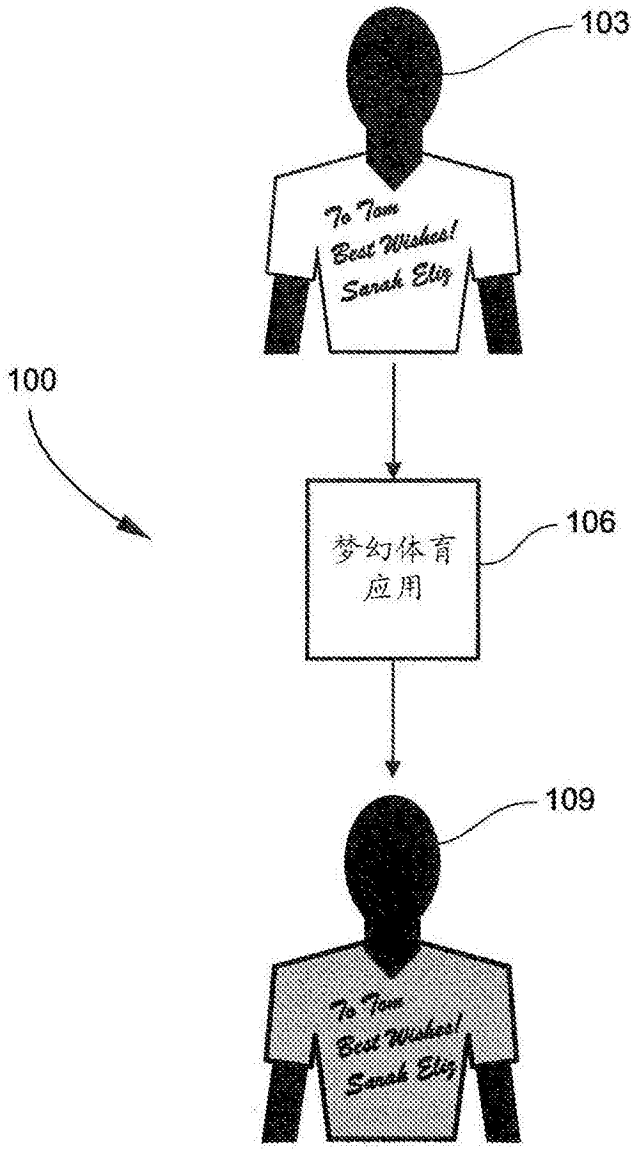

103
To Tom
Best Wishes!
Sarah Etty
100
梦幻体育
应用
106
109
To Tom
Best Wishes!
Sarah Etty

图2

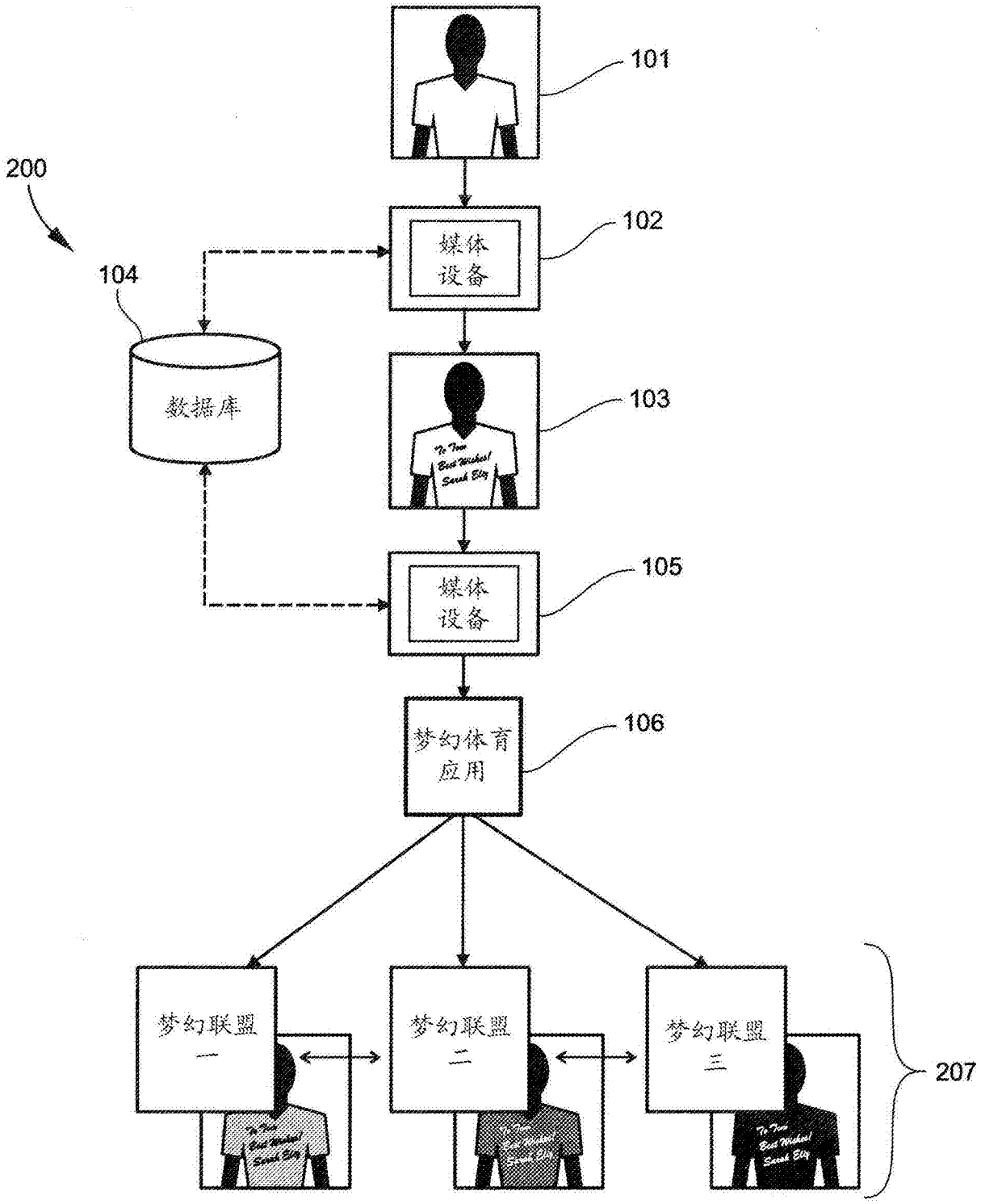

101
200
媒体
设备
102
104
数据库
103
媒体
设备
105
梦幻体育
应用
106
梦幻联盟
一
梦幻联盟
二
梦幻联盟
三
207

图3

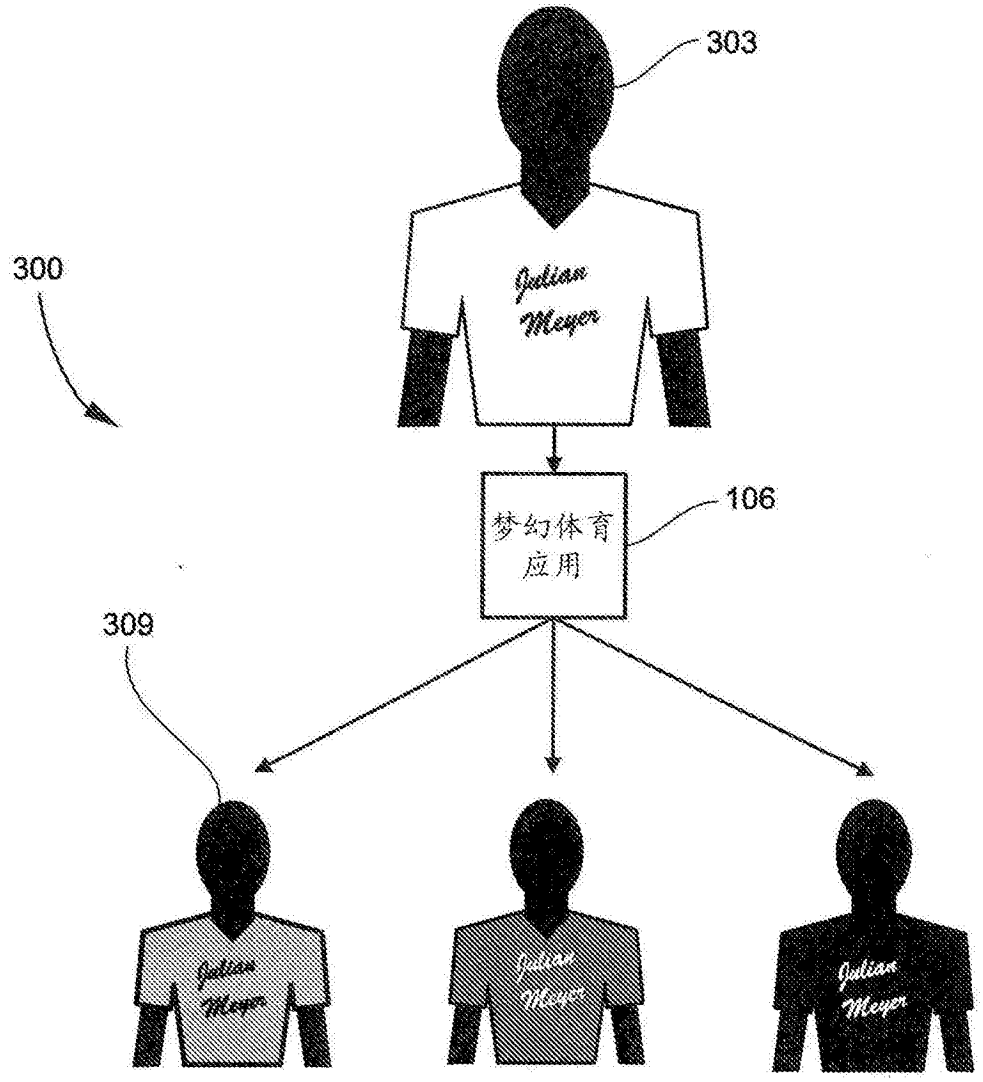

303
300
Julian Meyer
106
梦幻体育应用
309
Julian Meyer
Julian Meyer
Julian Meyer

图4

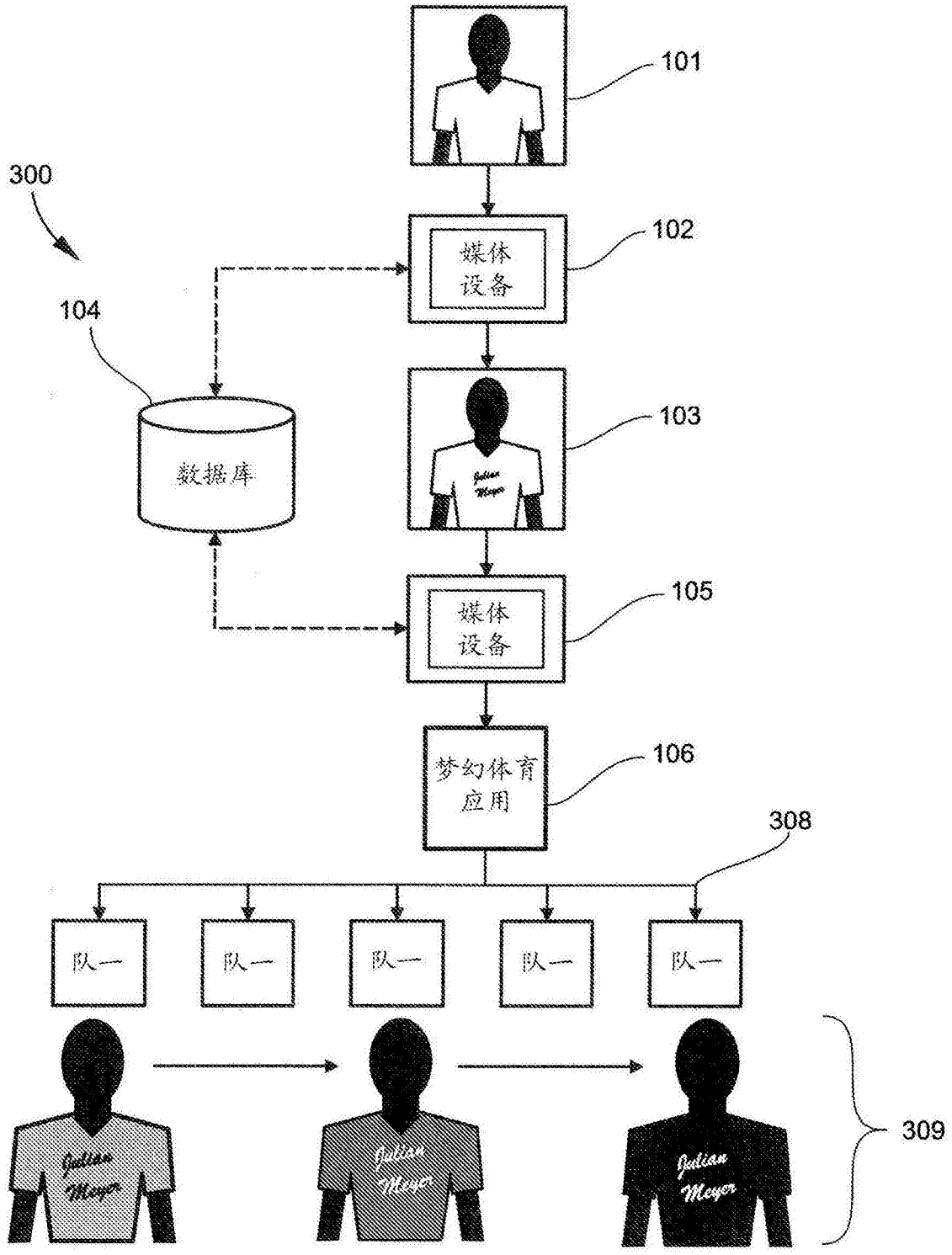

101
300
媒体设备
102
104
数据库
103
媒体设备
105
梦幻体育应用
106
308
队一
队一
队一
队一
队一
309

图5