



(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公告本

(11)證書號數：TW I644271 B

(45)公告日：中華民國 107 (2018) 年 12 月 11 日

(21)申請案號：102123291

(22)申請日：中華民國 102 (2013) 年 06 月 28 日

(51)Int. Cl. : G06Q30/02 (2012.01)

(30)優先權：2012/06/30 美國

13/539,410

(71)申請人：美商菲絲博克公司(美國)FACEBOOK, INC. (US)

美國

(72)發明人：李寧 LI, NING (CN)；齊勾瑞斯 菲利普安那斯塔席歐斯 ZIGORIS, PHILIP
ANASTASIOS (US)；包爾斯 倪維爾 BOWERS, NEVILLE (US)；金 羅柏特康
星 JIN, ROBERT KANG-XING (US)

(74)代理人：許世正

(56)參考文獻：

TW M392416

TW 201020951A

JP 2002-063474A

US 2010/0094878A1

US 2011/0029388A1

US 2011/0218847A1

US 2011/0231240A1

US 2012/0109757A1

US 2012/0158494A1

WO 2011/078975A1

審查人員：李京歡

申請專利範圍項數：15 項 圖式數：5 共 53 頁

(54)名稱

於社群網路系統中顯示動態贊助的方法

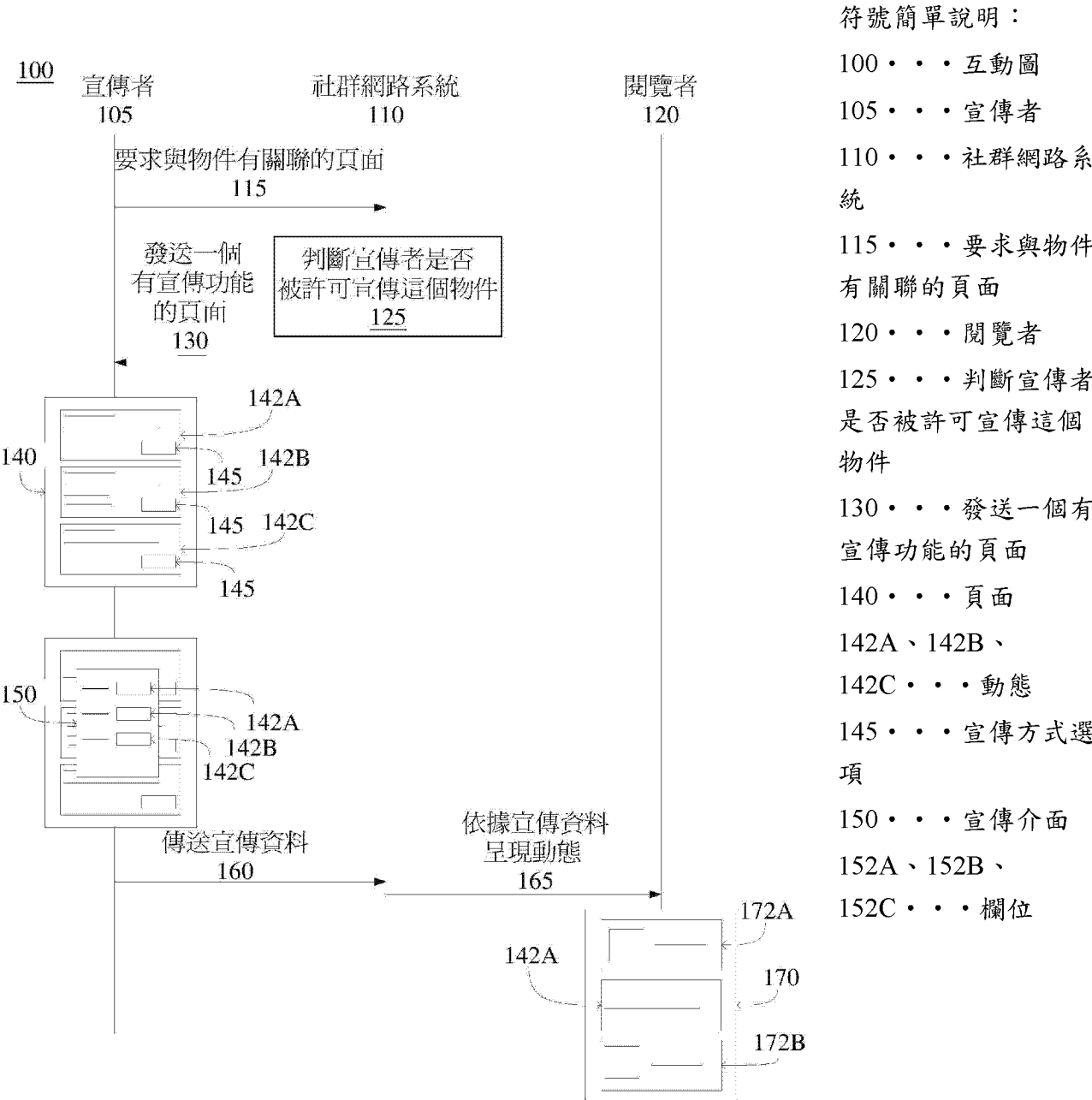
INTERFACE FOR SPONSORING STORIES WITHIN A SOCIAL NETWORKING SYSTEM

(57)摘要

本揭露提供一種於社群網路系統中嵌入動態的方法，以顯示關於物件的動態給存取與物件有關聯的頁面的使用者，並判斷使用者是否被許可宣傳物件。當使用者被許可宣傳物件時，便顯示宣傳方式選項於關於物件的動態附近，例如包含頁面中的動態的動態消息。使用者存取宣傳方式選項後，被許可的使用者會被提示指明參數以用於散佈與被存取的宣傳方式選項有關聯的內容。例如，宣傳介面被顯示給使用者以提供資料，例如目標條件、出價價位和預算。這會要求一個動態贊助，可被依據要求指令顯示給社群網路系統中的其他使用者。

A social networking system displays a story about an object to a user accessing a page associated with the object and determines whether the user is authorized to promote the object. If the user is authorized to promote the object, a promote option is displayed next to a story about the object included in the page, which may comprise a newsfeed of stories on the page. After accessing the promote option for a particular story, the user is prompted to provide data specifying how the story associated with the accessed promote option is to be distributed to other users. For example, a promotion interface is displayed to the user for providing data such as targeting criteria, bid amounts, and budget. The result generates a request for a sponsored story, which may then be displayed to other users of the social networking system in accordance with the request.

指定代表圖：



第1圖

發明專利說明書

【發明名稱】 於社群網路系統中顯示動態贊助的方法
INTERFACE FOR SPONSORING STORIES WITHIN A
SOCIAL NETWORKING SYSTEM

【技術欄位】

【0001】 本發明係關於社群網路系統，尤其關於利用社群網路系統宣傳的方法。

【先前技術】

【0002】 社群網路就是有社群功能能夠追蹤於使用者間（包括人、公司和其他實體）產生關係的網路。近幾年社群網路越來越發達，並讓使用者能夠更有效率地通訊資訊。例如一個社群網路系統的使用者可能於社群網路系統中發表自己的聯絡資訊、背景資訊、工作資訊、興趣和/或其他使用者資料。其他使用者可能透過閱覽這位使用者的個人檔案或搜尋具有某些特定資料的個人檔案，而查看這些被刊登的資料。社群網路系統更可以讓使用者與其他使用者建立關係，進而形成社群網路系統中的使用者關係網路。這些使用者間的關係可以被社群網路系統用以提供更多每個使用者列出的興趣較有關的資訊。

【0003】 另外，社群網路系統可以讓使用者透過許多動作，與其他使用者或物件互動。例如，使用者可能於其他使

用者有關聯的頁面上發表留言、閱覽圖片、閱覽影片、聽音樂或於社群網路系統中的其他物件執行其他動作。一個使用者所執行的動作常常被散佈給與這個執行動作的使用者有關係的其他使用者。通常，社群網路系統建立動態消息給使用者，動態消息呈現動作，這些動作為與閱覽動態消息的使用者（就是閱覽者）有關係的其他使用者所執行的。社群網路系統可能將的動態分級，而讓使用者較有可能有興趣的動態較容易被閱覽者閱覽到。例如，閱覽者常互動的使用者所執行的動作或於閱覽者有興趣的物件上執行的動作較容易在閱覽者的動態消息中出現。

【0004】 廣告宣傳者有嘗試利用社群網路系統的動態消息以達到廣告宣傳目的。例如，社群網路系統可能許可宣傳者於動態消息中贊助一個動態，這些動態可傳達給閱覽者其他使用者所完成的動作，或讓宣傳者可於閱覽者的動態消息中包含其他內容。藉此，宣傳者付給社群網路系統酬報以於閱覽者的動態消息中包含一個動態，或修改這個動態於閱覽者的動態消息中的優先位置。這種「動態贊助」的目的是藉由提供使用者可能有興趣的個人化內容，以增加使用者與贊助的宣傳商間的互動，這些個人化內容包含與宣傳者有關聯的其他使用者於社群網路系統中所做出的動作或於與宣傳者有關聯的物件或服務上執行的動作。

【0005】 但是，常見的動態贊助的宣傳方式會要求宣傳商提供完整的資訊，用以指示如何播放動態贊助與播放時間。通常，宣傳商使用應用程式界面（Application Program Interface，API）以提供給社群網路系統指示播放動態贊助的資訊。常見的狀況中，所使用的 API 可能很複雜，並需要比宣傳所需要的更多的資訊。這個裝配宣傳的複雜度可能使宣傳者在社群網路系統中宣傳的意願降低。

【發明內容】

【0006】 根據本揭露某些實施例中的方法，宣傳者可以宣傳於社群網路系統中的某些動作、文章或其他內容。這種宣傳可能以「動態贊助」的方式進行，而「動態贊助」可能包含一個傳送給社群網路系統中的使用者的動態，關於使用者的一個朋友與系統中的某個物件的互動。為了簡化動態贊助的宣傳，本揭露某些實施例中的方法讓宣傳者能夠更簡易地使用介面控制要求動態贊助，以宣傳特定的動作、文章或其他可於社群網路系統中閱覽的內容。

【0007】 社群網路系統讓一個閱覽者可以接收關於與閱覽者有關聯的其他使用者於社群網路系統中執行的動作，或與社群網路系統中管理的物件有關聯的內容描述。為了將這些資訊通訊給閱覽者，社群網路系統可能建立動態消息以呈現給使用者。動態消息包含關於使用者可能感興趣的動作、

物件或其他內容的動態。例如，動態消息包含關於與閱覽者有關係的其他使用者所執行的動作的描述。通常，社群網路系統會選擇播放在動態消息中的動態，依據具有閱覽者會對動態中可識別的動作、物件或其他內容感興趣的可能性。但是，宣傳者可以酬報社群網路系統以增加宣傳者所提供的動態出現在閱覽者的動態消息中的機率，或是使宣傳者所提供的動態更容易在閱覽者的動態消息中被注意到。

【0008】 社群網路系統中可能包含一個或多個與不同物件有關聯的頁面，使用者可以藉由閱覽或存取一個或多個與一些物件有關聯的頁面，以得到關於物件的資訊。例如，與一件活動有關聯的頁面包含照片、其他使用者關於活動的留言、關於活動的資訊或其他關於活動的內容。為了增加對物件的體認，頁面中展現與物件有關聯的內容，並可被散佈給社群網路系統中的使用者。例如，使用者可能接收動態消息中的動態解釋與物件有關聯的頁面的內容，或著接收通知與物件有關聯的頁面上包含的內容。為了促進關於物件內容的散佈，社群網路系統中的某些使用者可能被許可宣傳物件或是與物件有關聯的動作（這些使用者稱為宣傳者），宣傳者可以透過識別散佈給其他使用者的內容而宣傳。例如，一個宣傳者可能個人化關於物件或動作的資料該如何被散佈給其他使用者。被許可宣傳物件的使用者例如創造這個物件的使用

者、創造與這個物件有關聯的頁面的使用者、管理一個頁面的使用者或更新一個頁面的使用者。在某些實施例中，宣傳者可能被限制為只有創造與物件或動作有關的內容的使用者或管理或建立與物件有關聯的頁面的使用者。

【0009】 為了增加社群網路系統中使用者與物件互動的可能性，被許可宣傳物件的使用者可能個人化或客製化與物件有關聯的內容被散佈的方式。例如，被許可宣傳物件的使用者可能指定一個預算和/或出價價位，以酬報社群網路系統將與物件有關聯的動態播放於其他使用者的動態消息中。另一例中，被許可宣傳物件的使用者可能指定一個目標條件，以將關於物件的內容散佈給特定的一群使用者。為了簡化散佈與物件有關聯的內容的程序（也就是使宣傳物件更容易），社群網路系統於與內容有關聯的頁面上顯示內容時，也會共同顯示一個宣傳物件，於被許可宣傳物件的使用者在閱覽的頁面上。

【0010】 當使用者要求一個與物件有關聯的頁面，社群網路系統判斷使用者是否被許可宣傳物件。宣傳方式選項便與內容產生關聯，並被顯示於頁面中的內容附近。例如，若與使用者有關聯的個人檔案指示使用者被許可宣傳物件，則會於頁面上的不同內容附近顯示宣傳方式選項。被許可的使用者可能透過與內容有關聯的宣傳方式選項，而宣傳頁面上的

內容，例如動態。

【0011】 在一實施例中，存取宣傳方式選項後，被許可的使用者會被提示指明參數以用於散佈與被存取的宣傳方式選項有關聯的內容。這讓被許可的使用者可以快速又簡單地提供給社群網路系統參數或條件，用以有效地通知其他使用者這個物件的存在。例如，被許可的使用者存取宣傳方式選項時，會被顯示一個宣傳介面，以接受用以客製化內容的宣傳方式的參數。用以宣傳內容的參數的例子有預算、宣傳期間、出價價位或目標條件。這些參數被社群網路系統用於建立動態贊助要求指令。動態贊助要求指令依據內容中的動作或物件，用接收到的參數建立動態贊助，內容與宣傳方式選項有關聯。社群網路系統透過建立動態贊助要求指令，依據接收到的用以宣傳內容的參數，散佈內容給其他使用者。而動態贊助要求指令係針對與被存取的宣傳方式選項有關聯的內容，建立動態贊助要求指令係依據透過宣傳介面接收到的參數而建立。因此，宣傳方式選項讓使用者可以輕易地指明希望宣傳的內容與提供用以客製化這個內容的宣傳方式的參數。

【0012】 以上之關於本揭露內容之說明及以下之實施方式之說明係用以示範與解釋本發明之精神與原理，並且提供本發明之專利申請範圍更進一步之解釋，並未包含所有變化

方式。熟悉此技藝之人士可依據圖示、說明書與申請範圍變化出更多的特徵與功效。

【圖式簡單說明】

【0013】 第 1 圖係為根據本揭露一實施例之方法的互動圖，這個方法於社群網路系統中宣傳一個動態物件。

【0014】 第 2 圖係為根據本揭露一實施例之高階方塊圖，圖中的系統環境適合本揭露一實施例之社群網路系統。

【0015】 第 3 圖係為根據本揭露一實施例之社群網路系統的方塊圖。

【0016】 第 4A 圖係為根據本揭露一實施例之使用者介面，用以於社群網路系統中宣傳一個動態。

【0017】 第 4B 圖係為根據本揭露一實施例之宣傳介面，用以接收宣傳參數，以於社群網路系統中宣傳一個動態。

【0018】 第 5 圖係為根據本揭露一實施例之方法，用以於社群網路系統中宣傳內容。

【0019】 上述圖式描述之實施例係為僅供方便說明本發明之內容。本欄位技術人員可輕易由下列的討論中，找出替代這些實施例的結構與方法，亦可由實施例中據以實施，但皆不脫離本發明所述的基本原則。

【實施方式】

【0020】 以下在實施方式中詳細動態本發明之詳細特徵

以及優點，其內容足以使任何熟習相關技藝者了解本發明之技術內容並據以實施，且根據本說明書所揭露之內容、申請專利範圍及圖式，任何熟習相關技藝者可輕易地理解本發明相關之目的及優點。以下之實施例係進一步詳細說明本發明之觀點，但非以任何觀點限制本發明之範疇。

綜敘

【0021】 請參考『第 1 圖』，其係為根據本揭露一實施例之於社群網路系統 110 中宣傳一個動態物件的方法的互動示意圖 100。與不同物件有關聯的頁面皆儲存於社群網路系統 110 中，並由社群網路系統 110 所管理。這使社群網路系統 110 中的使用者能夠藉由存取一個與物件有關聯的頁面，而存取關於不同物件的資訊。例如，一個頁面與一個活動物件有關聯，這個頁面會含有使用者留的關於這個活動的留言、與活動有關聯的照片、描述這個活動的資訊或其他與活動有關聯的資訊。在某些實施例中，關於物件的資訊是以動態消息中不同動態的形式出現於與活動有關聯的頁面中。

【0022】 某些社群網路系統 110 中的使用者可能被許可對其他使用者宣傳一個物件。例如，被許可宣傳物件的使用者（稱為宣傳者）105，選擇與物件有關聯的內容以散佈給社群網路系統 110 中的其他使用者。舉例來說，宣傳者 105 包含：與這個物件有關聯的頁面的管理者、創造這個物件或頁面的

使用者、有修改這個物件或與物件有關聯的頁面的權限的使用者。宣傳者 105 還可能提供指示這些內容該如何被散佈給社群網路系統 110 中的其他使用者。例如，宣傳者 105 可能將目標條件與某些內容產生關聯，以呈現這些內容給某特定使用者群或在某特定時間內呈現這些內容。指明內容該如何被散佈的參數同時也可能指明宣傳經費和/或出價價目，這是為了酬報社群網路系統 110 將內容呈現給使用者，而使宣傳者 105 能夠提高其他使用者接收或讀取這些內容的可能性。

【0023】 在第 1 圖的例子中，步驟 115 中，宣傳者 105 要求一個由社群網路系統 110 管理的頁面，並使頁面與一個物件產生關聯。例如，步驟 115 可以是宣傳者 105 要求一個頁面與一件活動產生關聯。當接收到這個要求指令時，步驟 125，社群網路系統 110 判斷這個宣傳者 105 是否被許可宣傳這個物件。社群網路系統 110 管理社群網路系統 110 中的使用者的個人檔案，個人檔案含有使用者的統計資訊和其他與使用者有關的資訊。一個使用者的個人檔案可能包含一個物件識別符，物件識別符包含標示指示這個使用者是否被許可宣傳這個物件或其他適合的資料。在某些實施例中，社群網路系統 110 存取與宣傳者 105 有關聯的個人檔案，並使用個人檔案中的資料以進行步驟 125，判斷宣傳者 105 是否被許可宣傳這個物件，而物件與被要求的頁面有關聯。

【0024】 當宣傳者 105 有被許可宣傳這個物件時，步驟 130，社群網路系統 110 發送一個與物件有關聯的頁面 140，頁面 140 中包含宣傳功能，包含一個或多個與物件有關聯的動態 142A、142B、142C（這些動態的標號可能被分開論及、也可能被標號 142 同時提到）。例如，動態 142A、142B、142C 包含社群網路系統 110 中的使用者針對物件所發表的留言、與物件有關聯的照片、連往與物件有關聯的外部網站的連結、關於社群網路系統 110 中的使用者與物件的互動的描述或任何其他合適的資料。

【0025】 為了讓宣傳者 105 可以宣傳物件，步驟 130，頁面 140 傳送給宣傳者 105 可能包含可執行指示，當可執行指示被使用者所用的用戶端裝置執行時，會使頁面 140 由宣傳者 105 接收資料，這些資料指明一個物件的宣傳方式。這個頁面 140 可以被傳送給其他使用者，這些其他使用者在沒有上述可執行指示的情況下，沒有被許可宣傳這個物件。在第 1 圖的例子中，頁面 140 顯示一個宣傳方式選項 145，宣傳方式選項 145 與一個或多個顯示的動態 142A、142B、142C 有關聯，並被顯示於動態 142A、142B、142C 附近。雖然第 1 圖中的宣傳方式選項 145，被顯示於各個動態 142A、142B、142C 附近，在其他實施例中，被顯示於動態 142A、142B、142C 的部分的附近。宣傳方式選項 145 可能包含一個按鈕、連結、圖片或

任何其他使用者可存取的合適資料。第 4A 圖中將以一個動態 142 例子的宣傳方式選項 145 做更進一步的說明。

【0026】 當宣傳者 105 存取與動態 142A、142B、142C 有關聯的宣傳方式選項 145 時，會被提示提供參數，用以宣傳動態 142 給社群網路系統 110 中的其他使用者，這個動態 142 與被存取的宣傳方式選項 145 有關聯。在一實施例中，宣傳者 105 存取與動態 142 有關聯的宣傳方式選項 145 時，會被提供一個宣傳介面 150。在第 1 圖中，宣傳者 105 存取與被顯示的動態 142A 有關聯的宣傳方式選項 145，使宣傳介面 150 被顯示，以讓宣傳者 105 能夠提供參數，用以散佈被顯示的動態 142A 給社群網路系統 110 中的其他使用者。

【0027】 第 1 圖表示的實施例中，宣傳介面 150 與頁面 140 被一同顯示，但其他實施例中，宣傳介面 150 可能與頁面 140 分開顯示，或被顯示為頁面 140 中的一部分。例如，宣傳介面 150 可能為對話方塊或彈出視窗，顯示於頁面 140 的一部分。第 4B 圖中將以一個例子做宣傳介面 150 更進一步的說明。

【0028】 宣傳介面 150 識別不同的參數，被社群網路系統 110 用以散佈動態 142A 給其他使用者，並讓宣傳者 105 可以指明不同的參數的數值。為了簡化宣傳一個動態或其他內容的流程，宣傳介面 150 可能顯示社群網路系統 110 用於散佈動態 142 的參數中的部分而已，這使宣傳者 105 能夠輕易地提供

較少的參數以修改內容的散佈。因此，與其要求宣傳者 105 提供很完整的一組參數以散佈動態，宣傳介面 150 讓宣傳者 105 能夠提供較少的參數以客製化內容的散佈。為了方便解釋，這裡將宣傳介面 150 描述為接受用以宣傳動態贊助的參數，但是宣傳介面 150 也可以接受用以宣傳廣告或其他內容的給社群網路系統 110 的使用者的參數。

【0029】 例如，宣傳介面 150 包含一個或多個欄位 152A、152B、152C，這些欄位 152A、152B、152C 與社群網路系統 110 用以散佈內容的參數的類型有關聯。與宣傳介面 150 中的欄位 152A、152B、152C 有關的參數的例子包含：目標條件，此目標條件指明使用者的一個或多個特徵條件以接收與可存取之宣傳選項有關之動態；預算，此預算用以將與此存取之宣傳選項有關之動態顯示給社群網路系統 110 的其他使用者；出價價位，此出價價位用以補償社群網路系統 110 以將可存取之宣傳按鈕相關之動態顯示給其他使用者；位置，此位置與將受呈現動態的使用者群有關聯，其中動態與宣傳方式選項有關聯；時間範圍，此時間範圍用以將與此存取之宣傳選項有關之動態顯示給社群網路系統 110 的其他使用者；或其他合適的參數。第 4A 圖與第 4B 圖各分別提供更多關於頁面 140 與宣傳介面 150 的細節。

【0030】 透過宣傳介面 150 接收的宣傳者 105 提供的參數

再被步驟 160 傳送給社群網路系統 110，社群網路系統 110 進而利用接收到的參數建立動態贊助要求指令，用以一個動作和/或一個物件，而與被存取的宣傳方式選項 145 有關聯的動態就是根據這個動作和/或物件。動態贊助要求指令讓社群網路系統 110 能散佈這個動作和/或物件給社群網路系統 110 中的其他使用者。例如動態贊助要求指令被能被社群網路系統 110 用以建立一個動態贊助，並散佈給閱覽者 120，這當中閱覽者 120 與另一個執行了動態贊助要求指令中所指明的動作的使用者有關係。為了方便描述，第 1 圖中步驟 165，社群網路系統 110 呈現與宣傳方式選項 145 有關聯的動態 142A 給閱覽者 120。若宣傳者 105 透過宣傳介面 150 指明了目標條件，則閱覽者 120 為社群網路系統 110 中具有被指明的一個或多個目標條件的使用者。

【0031】 在一實施例中，步驟 165，當閱覽者 120 向社群網路系統 110 要求內容時，被呈現依據動態贊助要求指令形成的一個動態贊助，這個動態贊助要求指令與一個動態相應，這個動態與被存取的宣傳方式選項 145 有關聯。例如，閱覽者 120 要求一個動態消息 170，包含動態 172A 與 172B，描述社群網路系統 110 中與閱覽者 120 有關係的其他使用者所做的動作，而與宣傳方式選項 145 有關聯的動態 142A 也包含在動態消息 170 中。動態 142A 在動態消息 170 中的位置可能

取決於閱覽者 120 與動態 142A 中的使用者、物件或動作的相似度分數，也有可能取決於提供給社群網路系統 110 的酬報，酬報指明於宣傳介面 150 中，並用於顯示動態 142。動態 142A 在動態消息 170 中的位置也有可能取決於其他因素。在其他實施例中，當接收到提供頁面的要求，與被存取的宣傳方式選項 145 有關聯的動態 142A 可能被呈現。這裡的頁面可能描述使用者個人檔案、描述一件主題或社群網路系統 110 中的一個實體或其他由社群網路系統 110 所管理的內容。第 1 圖表示與宣傳方式選項 145 有關聯的動態 142A 呈現於動態消息 170 中。步驟 165，動態 142A 可能透過任何適當的管道被呈現，例如通知、訊息或廣告欄。

【0032】 例如，動態 142 為宣傳者 105 或宣傳者 105 所管理的頁面 140 所發表的一段電影的預告影片。透過存取與動態 142 有關聯的宣傳方式選項 145，宣傳者 105 可能提供一個出價價位、預算和/或目標條件，用以透過宣傳介面 150 為這段影片建立一個動態贊助要求指令。當與閱覽者 120 有關係的使用者與影片互動時，社群網路系統 110 利用動態贊助要求指令，建立動態贊助，並依據與閱覽者 120 有關係的使用者的動作呈現給閱覽者 120，而這個動態贊助要求指令係因與宣傳方式選項 145 和宣傳介面 150 的互動而建立。例如，與閱覽者 120 有關係的使用者在影片上留言時，因此而建立的動

態贊助可能呈現出「朋友 A 在這個影片上留言。你也可以點這裡觀賞。」並可能進一步的指明影片的名稱或其他描述資訊。

系統架構

【0033】 第 2 圖係為根據本揭露一實施例之高階方塊圖，圖中的系統環境適合本揭露一實施例之社群網路系統。系統環境 200 包含一或多個用戶端裝置 210、一個網路 220、一個或多個第三方網站 230 和社群網路系統 110。在其他架構中，不同和/或更多的元件可以被包含在系統環境 200 中。這裡的實施例也可以被用於不是社群網路系統的線上系統。

【0034】 用戶端裝置 210 包含一個或多個電腦裝置，這些電腦裝置能夠接收使用者輸入並發送和/或接收網路 220 中的資料。在一實施例中，用戶端裝置 210 為一個常見的電腦系統，例如桌上型電腦或筆記型電腦。在另一實施例中，用戶端裝置 210 為一個具有電腦功能的裝置，例如個人數位助理（personal digital assistant，PDA）、行動電話、智慧型電話或其他類似裝置。用戶端裝置 210 被裝配以與網路 220 通訊。在一實施例中，用戶端裝置 210 執行一個應用程式以讓用戶端裝置 210 的使用者能夠與社群網路系統 110 互動。例如，用戶端裝置 210 執行一個瀏覽器應用程式，以讓用戶端裝置 210 能夠透過網路 220 與社群網路系統 110 互動。在另一實施例

中，用戶端裝置 210 透過應用程式界面（application programming interface，API）與社群網路系統 110 互動，這個 API 執行於用戶端裝置 210 上，例如 iOS 或 ANDROID。

【0035】用戶端裝置 210 被裝配以與網路 220 通訊。網路 220 可能為區域性和/或廣域性的各種組合，利用有線或無線通訊系統。在一實施例中，網路 220 使用標準的通訊技術和/或協議。因此，網路 220 可能包含使用以下技術的連結，例如，乙太網路（ethernet）、802.11、全球互通微波存取網路（worldwide interoperability for microwave access，WiMAX）、3G、4G、分碼多工多重存取（CDMA）、數位用戶迴路（DSL）等。同樣地，用於網路 220 的網路協議可能包含多重標籤交換協定（multiprotocol label switching，MPLS）、傳輸控制協定/網際協定（transmission control protocol/internet protocol，TCP/IP）、使用者資料協定（user datagram protocol，UDP）、超文本傳輸協議（hypertext transfer protocol，HTTP）、標準郵遞傳輸協定（simple mail transfer protocol，SMTP）和檔案傳送協定（file transfer protocol，FTP）。透過網路 220 的資料傳輸可能有超文件標示語言（hypertext markup language，HTML）和可延伸標示語言（extensible markup language，XML）的技術和/或格式表示。另外，全部或部分的連結可以被常見的加密技術所保密，例如 SSL（secure sockets layer）、傳送層保全

(transport layer security, TLS) 和網際網路協定安全 (internet protocol security, IPsec)。第三方網站 230 可能耦接於網路 220 以與社群網路系統 110 通訊，以下將利用第 3 圖做更清楚的解釋。

【0036】 第 3 圖係為根據本揭露一實施例之社群網路系統的方塊圖。社群網路系統 110 包含使用者個人檔案庫 (user profile store) 305、物件庫 (object store) 310、動作紀錄模組 (action logger) 315、動作紀錄 (action log) 320、動態消息建立模組 (newsfeed generator) 325、互動關係庫 (edge store) 330、顯示建立模組 (display generator) 335、宣傳引擎 (promotion engine) 340 與網路主機 (web server) 345。在其他實施例中，社群網路系統 110 可能具有較多、較少或其他功能的模組。常見的模組如網路介面 (network interfaces)、防護介面 (security functions)、負載平衡 (load balancers)、故障轉移伺服器 (failover servers)、管理和網路操作控制台 (management and network operations consoles) 等，這裡不會全部列出以模糊系統的細節。

【0037】 社群網路系統 110 中的每個使用者與一個使用者個人檔案有關聯，而使用者個人檔案儲存於使用者個人檔案庫 305 中。使用者個人檔案包含這個使用者的清楚分享的宣告性資訊，並可能包含社群網路系統 110 推斷的個人檔案

資訊。儲存於使用者個人檔案庫 305 中的使用者個人檔案資訊描述於社群網路系統 110 中的使用者，含自傳性、統計性與其他類型的記載資訊，如工作經驗、教育過程、性別、興趣或喜好、地理位置等。再一實施例中，使用者個人檔案包含多個資料欄位，各描述於社群網路系統 110 中所代表的使用者的一個或多個特質。使用者個人檔案也可能存有其他使用者所提供的資訊，例如圖像或影片。在某些實施例中，使用者的圖像可能會被標記出圖像中所出現的社群網路系統 110 內的使用者的識別資訊。使用者個人檔案庫 305 並管理這個使用者做的動作的參照，動作執行於內容庫 212 中的物件，並儲存於動作紀錄 320 中。

【0038】 使用者個人檔案還可能包含指明使用者是否被許可宣傳一個物件的資料。例如，使用者個人檔案包含一個物件指示符或指往物件庫 310 的參照，參照指示使用者被許可宣傳的物件，或包含與符號（flag）或其他指示有關聯的物件指示，符號或其他指示指明使用者是否被許可宣傳物件。一個被許可宣傳物件的使用者可能指明與物件有關聯的內容，以呈現給社群網路系統 110 的其他使用者，也可能指明參數以控制與物件有關聯的內容被呈現給社群網路系統 110 的其他使用者的方式。於使用者個人檔案中包含宣傳許可資料，可以讓社群網路系統 110 快速地判斷該提供多少功能給

一位使用者，這位使用者正在存取一個與物件有關聯的頁面。這讓社群網路系統 110 可以限制或預防不被許可的使用者散佈與物件有關聯的內容，並同時讓被許可的使用者透過散佈內容而宣傳物件。

【0039】 社群網路系統 110 管理描述許多不同類型的物件的資料，這些物件都是社群網路系統 110 中的使用者可以互動的。物件的例子包含事件、計畫、照片、音訊檔案、影片檔案、群組或任何其他由社群網路系統 110 所管理的資料。物件庫 310 包含識別各個物件的資料，由社群網路系統 110 管理。例如，物件庫 310 包含與不同類型的物件有關聯的資訊欄位，而資訊欄位中的資料描述物件的特質的屬性。例如，針對事件物件，物件庫 310 包含指明事件的時間、事件的地點、受邀的使用者名單、與事件有關聯的照片和/或其他適合的資料的欄位。當某個類型的新物件被創造時，社群網路系統 110 可能起始資料結構，當中包含與對應的物件有關聯的欄位，並指配特定的物件識別符給物件，並加資料加入到欄位中。例如，當使用者定義一個新的事件，社群網路系統 110 於物件庫 310 中建立事件的新實例，並指配特定的識別符給這個事件，且將描述這個事件的資訊填於欄位內。

【0040】 包含於中或與其有關聯的資訊的例子有，重大生命事件如畢業典禮、婚禮或新生兒的誕生，也會有其他事件

例如使用者換地理位置、打卡、在其他社群網路系統 110 的項目上留言、標記照片與其他平常日會發生的事。物件也可能包含不與特定的使用者有直接關聯性的資訊。例如，一個物件可能描述法國巴黎，並可能上傳有巴黎鐵塔的照片，或描述一家公司或實體所提供的產品或服務。但是這些都只是含有社群網路系統 110 中的物件的資訊的部分例子而已，許多其他的例子還存在。

【0041】物件也可能與元資料（metadata）有關聯，元資料包含於物件庫 310 內，以讓社群網路系統 110 能更輕易地使用物件。元資料可能以物件的標記的形式包含，以依據內容的相似性將物件連結在一起。多個物件可能享有同一個元資料，使閱覽者 120 透過元資料，能輕易地於相關的物件間交換。

【0042】動作紀錄模組 315 接收關於使用者的動作的通訊，這些動作可於社群網路系統 110 中和/或社群網路系統 110 外。動作紀錄模組 315 並將使用者的動作的資訊填於動作紀錄 320 中。使用者的動作的例子包含新增與另一個使用者的關係、傳送一則訊息給另一個使用者、上傳一個圖像、讀取另一個使用者的訊息、閱覽與另一個使用者有關聯的內容、參加另一個使用者發表的活動等。並且，許多與物件有關係地被描述的互動是直接地關於特定的使用者。這些動作被儲

存於動作紀錄 320 中。

【0043】 動作紀錄 320 可能被社群網路系統 110 用於追蹤使用者於社群網路系統 110 中的動作，與追蹤與社群網路系統 110 通訊資訊的外部網站。使用者可能與社群網路系統 110 中的許多物件互動，包含文章上的留言、分享連結、透過行動裝置在實地打卡、存取一連串的內容項目或其他互動。這些動作中描述的資訊被儲存於動作紀錄 320 中。其他於社群網路系統 110 中的物件的互動包含在相本上留言、使用者間的通訊、加入一個音樂家的粉絲團、將一個活動加到行事曆中、加入一個社團、加入一個品牌的粉絲團、創造一個活動、許可一個應用程式、使用一個應用程式與進行一個交易。另外，動作紀錄 320 還紀錄一個使用者於社群網路系統 110 中與廣告的互動，與其他運作於社群網路系統 110 中的應用程式。在某些實施例中，動作紀錄 320 中的資料被用於推斷使用者的興趣或喜好，並將這些興趣加入到使用者的個人檔案中，以達到更完善的使用者喜好認知。

【0044】 動作紀錄 320 也可能儲存執行於外部網站中的動作，外部網站例如第三方網站 230。例如，一個主要販售折價運動用品的線上購物網站可能透過社群外掛識別一個社群網路系統 110 中的使用者。因為社群網路系統 110 中的使用者都可以被獨立識別，線上購物網站例如這個折價運動用品的

販售商，可能在使用者瀏覽購物網站時使用這些關於使用者的資訊。動作紀錄 320 紀錄關於這些使用者的資料，包含網頁閱覽史、曾經吸引過使用者的廣告、買過的產品和其他的購物和採買習慣。

【0045】動態消息建立模組 325 選擇性地提供給社群網路系統 110 中的使用者內容，並紀錄使用者對這些內容的利用量。在一實施例中，動態消息建立模組 325 建立描述其他社群網路系統 110 中與使用者有關係的使用者的動作的動態。例如，動態消息建立模組 325 為一個使用者建立的動態消息，包含其他與使用者有關係的使用者的留言。在另一例中，建立的動態消息包含其他社群網路系統 110 中與閱覽者 120 有關係的使用者發表的文章或其他與閱覽者 120 有關係的使用者的動作。社群網路系統 110 可能將動態消息建立模組 325 為一個使用者建立的動態消息分級與儲存。動態消息建立模組 325 可能透過網路 220 與用戶端裝置 210 通訊，以提供給社群網路系統 110 中的使用者內容。

【0046】建立一個動態消息時，動態消息建立模組 325 可能依據不同的資料而選取或將動態分級。例如，一個被許可宣傳物件的使用者所提供的資料，識別希望會閱覽某個特定的動態的使用者，或指明希望呈現這個動態的時間。動態消息建立模組 325 可能將這個呈現的資料與動態消息為他所建

立的使用者的特質做比較，或與其他資訊做比較，以判斷是否該將這則動態加入於動態消息內。另外，動態消息建立模組 325 也可能將宣傳者 105 定的與動態有關聯的出價價位或預算納入考量，並依據出價價位和/或預算修改動態可能被加入於動態消息內的可能性。因此，出價價位或預算可能讓宣傳者 105 或宣傳者可以藉由酬報社群網路系統 110 將動態加入於動態消息內（也就是讓使用者「贊助」這則動態），而提高動態可能被加入於動態消息內的可能性。因此，被許可宣傳物件的使用者可能提供資料給社群網路系統 110，這些資料客製化與物件的互動被呈現給不同使用者的方式。

【0047】 在一實施例中，一個互動關係庫 330 儲存描述使用者與社群網路系統 110 中的其他物件間的關係的資訊於互動關係（edge）中。有些互動關係可能被使用者定義，讓使用者能夠明確說明自己與其他使用者間的關係。舉例而言，使用者可能建立自己與其他使用者在現實生活相等的互動關係，例如朋友、同事、伴侶等。其他互動關係是當使用者與社群網路系統 110 中的其他物件互動時被建立的，例如對社群網路系統 110 中的頁面表示興趣，與社群網路系統 110 中的其他使用者分享連結和在社群網路系統 110 中的其他使用者發表的文章上留言。互動關係庫 330 儲存具有關於這個互動關係的資訊的互動關係物件，例如對物件的喜好分數、興趣

和其他使用者。喜好分數可能由社群網路系統 110 隨著時間由使用者所執行過的動作而估計使用者與物件、興趣或社群網路系統 110 中其他使用者的喜好度。在一實施例中，互動關係資料庫 330 的一個互動關係物件可能存有一個使用者和一個特定物件間的許多互動。在某些實施例中，使用者間的關係可能被儲存於使用者個人檔案庫 305 中，或使用者個人檔案庫 305 可能存取互動關係庫 330 以判斷使用者間的關係。

【0048】 儲存於使用者個人檔案庫 305、物件庫 310、動作紀錄 320 與互動關係庫 330 中的資料，讓社群網路系統 110 可以建立社群圖以利用節點（nodes）識別許多資訊項目與連結節點的互動關係，以識別不同資訊項目間的關係（例如，使用者與物件、使用者與使用者、物件與物件間等）。社群網路系統 110 中兩個節點間的互動關係代表這兩個節點間的某種關係，而這可能起因於其中一個節點執行於另一個節點上的動作。

【0049】 顯示建立模組 335 為一個正在閱覽內容的使用者（即，閱覽者）檢索並顯示客製化的內容。例如，當接收到來自閱覽者的要求指令時，顯示建立模組 335 從動態消息建立模組 325 中和/或來自物件庫 310 之物件中檢索動態消息，並將檢索到的內容顯示給閱覽者。顯示建立模組 335 可能提供一個網頁或其他適合的顯示模式以透過用戶端裝置

210 呈現內容給使用者。並且，顯示建立模組 335 可能建立一個宣傳介面 150，以由被許可宣傳這個物件的使用者接受資料，並修改與物件有關聯的內容的散佈。在一實施例中，使用者閱覽與物件有關聯的資料時，顯示建立模組 335 也提供如第 1 圖中所示的宣傳方式選項 145，給被許可宣傳物件的使用者。例如，當被許可宣傳物件的使用者閱覽內容時，顯示建立模組 335 於與物件有關聯的內容附近顯示一個按鈕，這讓使用者可以透過與按鈕互動而宣傳內容給其他使用者。顯示建立模組 335 所顯示的內容的例子會在第 4A 圖與第 4B 圖中做更詳細的介紹。

【0050】 宣傳引擎 340 儲存用於客製化與物件有關聯的內容的散佈。儲存於宣傳引擎 340 中的資料可能透過顯示建立模組 335 所提供的宣傳介面 150 而被接收。例如，宣傳引擎 340 存取使用者個人檔案庫 305 以識別具有一個或多個特質的使用者，這些特質被儲存於宣傳引擎 340 中的目標條件識別。另一例中，宣傳引擎 340 也可能存取之前儲存與動態或其他內容有關聯的預算資訊或出價價位，並提供給動態消息建立模組 325 這預算和/或出價價位，以依據預算和/或出價價位建立動態的分級列表。

【0051】 在某些實施例中，宣傳引擎 340 可能通訊內容，內容與宣傳給閱覽者 120 的用戶端裝置 210 的物件有關聯。例

如，若內容為動態贊助或其他廣告，宣傳引擎 340 可能依據與此內容有關聯的資料來提供這個動態贊助，有關聯的資料例如目標條件、出價價位或其他類似資料。因此，被許可宣傳物件的使用者透過宣傳介面 150 所提供的資料，被宣傳引擎 340 儲存與應用，以修改呈現內容給閱覽者 120 的方式。

【0052】 網路主機 345 透過網路 220 將社群網路系統 110 連結製一個或多個用戶端裝置 210，也連結一個或多個第三方網站 230。網路主機 345 伺服網頁，也伺服其它與網路有關的內容，如 Java、Flash、XML 等。網路主機 345 可以提供接收與遞送社群網路系統 110 與用戶端裝置 210 間的訊息，例如即時訊息、等候訊息（像電子郵件）、文字訊息與簡訊（short message service，SMS）或任何其他合式的訊息管道所發送的訊息。使用者可以發送給網路主機 345 一個上傳資訊的要求指令，以由用戶端裝置 210 散佈與物件有關聯的內容至社群網路系統 110 中。另外，網路伺服器 345 可以提供 API 功能以直接發送資料給使用者裝置的原作業系統，例如 iOS、Android、WebOS 和 RIM。

使用者介面

【0053】 第 4A 圖係為包含在頁面 140 中的一個動態 142 的例子。如第 4A 圖所示，動態 142 包含與物件有關聯的內容。在這裡的例子中，動態 142 描述一個事件，但動態 142 可以包

含任何物件的類型的資料。為了方便解說，第 4A 圖顯示與動態 142 有關聯的一個宣傳方式選項 145。這個宣傳方式選項 145 被顯示於動態 142 附近，並與動態 142 有關聯。如前所述，當閱覽頁面 140 的使用者被許可宣傳與頁面 140 有關聯的物件時，宣傳方式選項 145 會被顯示。而當閱覽頁面 140 的使用者並無被許可宣傳與頁面 140 有關聯的物件時，宣傳方式選項 145 就不會被顯示。在另一實施例中，宣傳方式選項 145 被顯示給建立或許可動態 142 的使用者，但不顯示給沒有建立或許可動態 142 的使用者。宣傳方式選項 145 的顯示可能又被限制於社群網路系統 110 中為頁面 140 或品牌的實體，或限制於社群網路系統 110 中管理或建立頁面 140 或品牌的使用者。雖然第 4A 圖中以「宣傳」的文字顯示宣傳方式選項 145，宣傳方式選項 145 可能有任何合適的顯示方式，例如圖片、圖像或任何其他可被用於由接收使用者輸入的元件。

【0054】 當被許可宣傳與頁面 140 有關聯的物件的使用者存取宣傳方式選項 145 時，第 4B 圖中所示的宣傳介面 150 被顯示給使用者。當接收到輸入表示宣傳方式選項 145 有被存取，或被閱覽頁面 140 的用戶端裝置 210 所建立並執行包含於頁面 140 上的指示，顯示建立模組 335 可能建立宣傳介面 150。第 4B 圖中所示的宣傳介面 150，包含與不同的資料類型有關聯的許多欄位，讓使用者可以透過修改欄位內的內容而

提供資料。如前所述，被許可宣傳的與頁面 140 有關聯的物件的使用者存取宣傳方式選項 145 時，宣傳介面 150 會被呈現，但當使用者沒有被許可宣傳物件時，宣傳介面 150 便不會被呈現。

【0055】 在第 4B 圖中的例子裡，宣傳介面 150 包含與宣傳方式選項 145 有關聯的動態 142，讓使用者可以閱覽動態 142 被呈現給其他使用者的樣子，並可以輕易地指示希望動態 142 被提供的樣式的參數。宣傳介面 150 也包含欄位，用以指示希望動態 142 被散佈的方式的參數，例如目標條件和預算。在一實施例中，宣傳介面 150 中的欄位指明一些可以被用於散佈動態 142 的參數，讓使用者可以因有效率的介面而加快對內容散佈方式的配置。

【0056】 在第 4B 圖中的宣傳介面 150 包含預算欄位（budget field）420，讓使用者可以指明一個金額，用以酬報社群網路系統 110 散佈動態 142。使用者可能提供酬報給社群網路系統 110，以提升動態 142 被呈現給其他使用者的可能性。預算欄位 420 也讓使用者可以指明一個酬報社群網路系統 110 的最高金額。在第 4B 圖中所示的宣傳介面 150 也包含一個或多個目標欄位，以讓使用者指明一個或多個目標條件，用以指明希望被呈現動態 142 的使用者。

【0057】 在第 4B 圖中表示了目標欄位的許多例子，讓使

用者可以指明不同目標條件。例如，位置欄位 425 讓一個使用者可以輸入內容，以限制動態 142 被依據個人檔案中的位置散佈給使用者，這些使用者的位置符合一個或多個位置欄位 425 所指明的位置，或於某指定距離內。期間欄位 430 讓使用者可以指明希望動態 142 被散佈給其他使用者的持續期間，以限制動態 142 的散佈。性別/年齡欄位 435 讓使用者可以限制動態 142 只散佈給個人檔案中的年齡和/或性別資料符合性別/年齡欄位 435 中指明的使用者。在一實施例中，性別/年齡欄位 435 包含文字輸入欄以接收年齡、年齡，用以識別要對其散佈動態 142 的使用者。觀眾欄位 440 接收用以識別其他指明要對其散佈動態 142 的使用者的資料，例如使用者是否為頁面 140 的粉絲或為頁面 140 的粉絲的好友。接受介面 445 接受輸入，以確認已輸入的參數。而取消介面 450 接受輸入，以取消已輸入於宣傳介面 150 內的參數，並取消將這則動態 142 宣傳給其他使用者。

客製化內容散佈的方式

【0058】 第 5 圖表示一方法 500，用以於社群網路系統 110 中宣傳內容。社群網路系統 110 管理的與物件有關聯的頁面 140，透過用戶端裝置 210 被步驟 510 呈現給使用者。例如，使用者要求一個與活動、產品或品牌有關聯的頁面，社群網路系統 110 中的一個顯示建立模組 335 便建立一個頁面 140，

以呈現給使用者。頁面 140 包含一個或多個描述與活動有關聯的內容的動態。含有內容的動態包括使用者的留言、圖片、使用者與物件或頁面間的互動。步驟 515，社群網路系統 110 存取與使用者有關聯的個人檔案，並儲存於使用者個人檔案庫 305 中，以於步驟 520 判斷使用者是否被許可宣傳與頁面 140 有關聯的物件。如前所述，社群網路系統 110 中的某些使用者被許可散佈關於物件的資訊給社群網路系統 110 中的其他使用者。被許可宣傳物件的使用者包含創造這個物件的使用者、創造與物件有關聯的頁面 140 的使用者、管理頁面 140 的使用者或更新物件的使用者。

【0059】 在一實施例中，使用者個人檔案包括資訊，用以指示這個使用者是否被許可宣傳與被呈現的頁面有關聯的物件。例如，個人檔案中的欄位包括一個物件指示符（object identifier）與一個欄位指明使用者是否被許可宣傳物件。當步驟 520 判斷使用者不被許可宣傳這個物件時，步驟 527 使得頁面 140 被呈現給使用者，且頁面 140 上不會有宣傳內容的選項。例如，顯示建立模組 335 建立頁面 140 時會省略呈現用以宣傳內容的介面的指示。

【0060】 但是，當步驟 520 判斷使用者被許可宣傳這個物件，步驟 525 在頁面 140 上呈現宣傳方式選項給使用者。在一實施例中，宣傳方式選項 145 與頁面上的多個動態有關聯，

而宣傳方式選項 145 被顯示於內容附近，這個內容包含於頁面 140 內並與一同顯示的附近的動態或其他內容有關聯。例如，步驟 525，宣傳方式選項 145 被呈現於頁面 140 上的不同的動態或其他內容附近。使用者可以透過選取一個宣傳方式選項 145，而散布與這個宣傳方式選項 145 有關聯的動態或其他內容（也就是呈現於被存取的宣傳方式選項 145 附近的動態或其他內容）給社群網路系統 110 中的其他使用者。第 1 圖與第 4A 圖顯示步驟 525 的例子，步驟 525 與頁面 140 的內容一同呈現宣傳方式選項 145。

【0061】 在其他實施例中，宣傳方式選項 145 可能接收資料，例如物件指示符，指明希望宣傳的特定物件。並且，宣傳引擎 340 可能由具有宣傳方式選項 145 的頁面上的內容，推斷宣傳方式選項 145 與物件間的關聯。例如，宣傳引擎 340 可能存取與頁面 140 有關聯的統一資源定位符（uniform resource identifier）或其他頁面 140 識別符（page identifier），以判斷有關聯的物件，這個頁面上顯示有宣傳方式選項 145。宣傳引擎 340 也可能存取具有宣傳方式選項 145 的頁面 140 中描述物件的資料，並依據頁面 140 上物件的描述而推斷宣傳方式選項 145 與物件間的關聯。

【0062】 當步驟 530，社群網路系統 110 接收宣傳方式選項 145 的選取時，便會進行步驟 535 向使用者要求用以宣傳動

態或其他內容的參數，這個宣傳動態或其他內容與被選取的宣傳方式選項 145 有關聯。例如，宣傳介面 150 被呈現給使用者，讓使用者指明參數，用以散佈被選取的動態給其他使用者。第 4B 圖中將介紹一個宣傳介面 150 的例子。在一實施例中，一組可用於散佈動態的參數被步驟 535 要求，這讓使用者可以更輕易地提供參數以使動態散佈的目標更清楚。例如，宣傳介面 150 包含步驟 535 要求常用的參數的欄位，用以客製化動態散佈，例如與第 4B 圖一同被描述的例子。但是在其他實施例中，步驟 535 宣傳介面 150 可能要求較多或較少的參數數量。

【0063】 步驟 535 接受動態或其他內容的參數後，步驟 540 社群網路系統 110 利用接收到的參數建立動態贊助要求指令，這個動態贊助要求指令與動態中的動作和/或物件有關聯，這個動態與被選取的宣傳方式選項 145 有關聯。例如，接收到的參數指明預算、出價價位和目標條件，用以宣傳動態中的動作或物件給其他使用者。而社群網路系統 110 建立動態贊助要求指令，這個動態贊助要求指令包含接收到的參數，並定義一個條件以提供動態贊助給閱覽者 120，這個條件描述與動態贊助要求指令中的動作或物件的互動。例如，動態贊助要求描述了用以提供動態贊助的條件，其中此動態贊助描述了使閱覽者與動態贊助要求所識別之動作或物件相關

聯之使用者的動作。

【0064】動態贊助要求指令被儲存於社群網路系統 110 中，並用以呈現動態贊助給閱覽者 120，這個閱覽者 120 有接收到的目標條件中指示的一個或多個特質。與動態贊助要求指令對應的動態贊助可能依據參數中的接收到的出價價位或預算，於一動態消息中被呈現於動態消息中給其他使用者。因此，透過建立宣傳方式選項 145 與頁面 140 中的與物件有關聯的內容的關聯性，並顯示宣傳方式選項 145 給被許可宣傳物件的使用者，社群網路系統 110 能夠簡單地客製化內容散佈給其他使用者的方式。

【0065】在一實施例中，動態贊助要求指令被建立，並且對應的動態贊助被呈現給使用者，被許可宣傳物件的使用者可能跟著被呈現有物件的頁面 140，頁面 140 中宣傳方式選項 145 被呈現於物件附近，而物件便是動態贊助被建立給的物件。透過選擇與動態贊助被建立給的物件有關聯的宣傳方式選項 145，系統可能呈現給被許可宣傳物件的使用者動態贊助的宣傳成果。例如，宣傳介面 150 可能被修改以顯示資料，這些資料用以描述對其他使用者宣傳與物件有關聯的動態贊助的成果，這個成果發生於動態贊助要求指令被建立後，或動態贊助被呈現給社群網路系統 110 中的使用者後。在一實施例中，宣傳方式選項 145 可能在動態贊助要求指令被建立

後被修改，以指明存取宣傳方式選項 145 呈現描述動態贊助的宣傳結果的資料。

小結

【0066】 雖然本揭露的前述之實施例以說明描述的目的被記載，然其並非詳盡無疑且非用以限定本揭露的系統與方法至揭露的那些確切的形式。熟悉此技術的人士能夠知道任何更動與潤飾於本揭露皆有可能因本揭露而完成。

【0067】 說明書中的部分以演算法和抽象代表來描述實施例的系統與方法。這些演算法的描述和代表為熟悉資料處理技術的人士常用於有效傳達他們工作內容給其他熟悉此技術的人士。這些操作雖然由機能面、運算面或邏輯面解釋，但是一般知道是由電腦程式或同等線路、或微程式碼等類似方法實施的。另外，有時為了方便性會稱呼這些操作為模組，但不失去一般性。所描述的操作和與這些操作有關聯的模組可能被實施於軟體、韌體、硬體或任何組合。

【0068】 所描述的任何步驟、操作或程序可能被與一個或多個硬體或軟體模組執行或履行，並可為單獨或與其他設施結合。在一實施例中一個軟體模組與一個包含具有電腦程式碼的電腦可讀取儲存媒體的電腦程式產品一同執行。這個電腦程式碼可以被電腦處理器執行以完成前述之任何或所有的步驟、操作或程序。

【0069】 系統與方法的實施例也可能與履行操作於中的設備有關。這個設備可為這個目的而特別製造和/或可具有一般用途運算設施，並被存於電腦內的電腦程式選擇性地活動或重新裝配。這樣的電腦程式可能被存於非變動型實體電腦可讀取儲存媒體或任何其他可儲存電子指示的媒體，再被耦接致電腦系統母線。此外，任何說明書中所提到的電腦系統可能具有單一處理器或被架構使用多處理器以增加運算能力。

【0070】 系統與方法的實施例也可能與描述的電腦程序製造出的產品有關。這種產品可能具有運算程序後得到的資訊，而這個資訊存於非變動型實體電腦可讀取儲存媒體並可能具有任何電腦程式產品的實施例或描述的其他資料組合。

【0071】 最後，說明書中所用的語言係由可讀性與教學目的而被選用，並可能非被選於畫出發明題材的界線或限制。因此系統與方法系統與方法的範圍並非被詳細說明限定，而被所申請的請求項限定。於是，系統與方法的實施例的揭露用意為說明而非限定揭露的範圍，關於本發明所界定之保護範圍請參考所附之申請專利範圍。

【符號說明】

【0072】

100 互動圖

- 105 宣傳者
- 110 社群網路系統
- 115 要求與物件有關聯的頁面
- 120 閱覽者
- 125 判斷宣傳者是否被許可宣傳這個物件
- 130 發送一個有宣傳功能的頁面
- 140 頁面
- 142、142A、142B、142C 動態
- 145 宣傳方式選項
- 150 宣傳介面
- 152A、152B、152C 欄位
- 160 傳送宣傳資料
- 165 依據宣傳資料呈現動態
- 170 動態消息
- 172A、172B 動態
- 200 系統環境
- 210 用戶端裝置
- 220 網路
- 230 第三方網站
- 305 使用者個人檔案庫
- 310 物件庫

- 315 動作紀錄模組
- 320 動作紀錄
- 325 動態消息建立模組
- 330 互動關係庫
- 335 顯示建立模組
- 340 宣傳引擎
- 345 網路主機
- 420 預算欄位
- 425 位置欄位
- 430 期間欄位
- 435 性別/年齡欄位
- 440 觀眾欄位
- 445 接受介面
- 450 取消介面
- 500 宣傳內容的方法
- 510 呈現頁面給使用者
- 515 存取與使用者有關聯的個人檔案
- 520 判斷使用者是否被許可宣傳
- 525 呈現有宣傳方式選項的頁面給使用者
- 527 呈現沒有宣傳方式選項的頁面給使用者
- 530 接收宣傳方式選項的選取

535 要求參數以宣傳與被選取的宣傳方式有關聯的動態

537 接受參數用以宣傳與被選取的宣傳方式有關聯的動態中的動作或物件

540 利用參數建立與動作或物件有關聯的動態贊助要求指令

發明摘要

※ 申請案號：102123291

※ 申請日：102/06/28

※IPC 分類：G06Q 30/02 (2012.01)

【發明名稱】 於社群網路系統中顯示動態贊助的方法
INTERFACE FOR SPONSORING STORIES WITHIN A
SOCIAL NETWORKING SYSTEM

【中文】

本揭露提供一種於社群網路系統中嵌入動態的方法，以顯示關於物件的動態給存取與物件有關聯的頁面的使用者，並判斷使用者是否被許可宣傳物件。當使用者被許可宣傳物件時，便顯示宣傳方式選項於關於物件的動態附近，例如包含頁面中的動態的動態消息。使用者存取宣傳方式選項後，被許可的使用者會被提示指明參數以用於散佈與被存取的宣傳方式選項有關聯的內容。例如，宣傳介面被顯示給使用者以提供資料，例如目標條件、出價價位和預算。這會要求一個動態贊助，可被依據要求指令顯示給社群網路系統中的其他使用者。

【英文】

A social networking system displays a story about an object to a user accessing a page associated with the object and determines whether the user is authorized to promote the object. If the user is authorized to promote the object, a promote option is displayed next to a story about the object included in the page, which may

comprise a newsfeed of stories on the page. After accessing the promote option for a particular story, the user is prompted to provide data specifying how the story associated with the accessed promote option is to be distributed to other users. For example, a promotion interface is displayed to the user for providing data such as targeting criteria, bid amounts, and budget. The result generates a request for a sponsored story, which may then be displayed to other users of the social networking system in accordance with the request.

【代表圖】

【本案指定代表圖】：第（ 1 ）圖。

【本代表圖之符號簡單說明】：

100 互動圖

105 宣傳者

110 社群網路系統

115 要求與物件有關聯的頁面

120 閱覽者

125 判斷宣傳者是否被許可宣傳這個物件

130 發送一個有宣傳功能的頁面

140 頁面

142A、142B、142C 動態

145 宣傳方式選項

申請專利範圍

1. 一種於社群網路系統中顯示動態贊助的方法，包括：

透過一社群網路系統，藉由一用戶端裝置將用於顯示的一動態消息呈現給一宣傳者，該動態消息包括一動態，該動態描述了對該社群網路系統中的一物件做出的一動作；

透過該社群網路系統，存取與該宣傳者相關且由該社群網路系統管理的一使用者個人檔案，該使用者個人檔案包含分別對應於該社群網路系統中一物件之一個或多個物件識別符，其中該宣傳者被許可透過該動態消息進行宣傳；

對該物件之識別符與所存取之該使用者個人檔案中的一個或多個識別符進行比較；

根據符合存取的該宣傳者的使用者個人檔案中包含之一個或多個物件識別符中的一個物件識別符之物件的該物件識別符，判斷該宣傳者被許可宣傳該物件；

當確定該宣傳者被許可宣傳該動作或該物件時，於該宣傳者之該用戶端裝置上提供使用該動態消息中描述對該物件做出的動作的該動態來顯示的一宣傳方式選項；

當響應於該宣傳者藉由該用戶端裝置選擇該宣傳方式選項而接收到存取該宣傳方式選項的輸入指令時，通過藉由該用戶端裝置呈現的一介面提示該宣傳者提供一或多個參數以定義一動態贊助要求指令，該動態贊助要求指令用於該動態中的至少一該動作和該物件，其中該或該些參數包括一出價價位；通過藉由該用戶端裝置呈現的該介面從該宣傳者接收該或該些參數，以定義該動態贊助要求指令；儲存該動態贊助要求指令於由該社群網路系統管理的一資料庫中，該動態贊助要求指令定義了提供一動態贊助給一閱覽者的條件，該閱覽者與該社群網路系統中的一動作者有關係，該動作者曾經與至少一該動作或該物件互動過，該動態贊助描述了該動作者與至少一該或該些動作與該物件的互動；以及至少部分根據與該動態贊助要求指令相關的該出價價位，由該社群網路系統確定是否將用於顯示的該動態贊助提供至該閱覽者。

2. 如請求項 1 所述的於社群網路系統中顯示動態贊助的方法，其中該或該些參數具有一預算以呈現該動態贊助，該動態贊助與該動態中的至少一該動作或該物件有關聯，該動態與被存取的該宣傳方式選項有關聯。

3. 如請求項 1 所述的於社群網路系統中顯示動態贊助的方法，更包括：

發送該動態贊助，以顯示給該閱覽者。

4. 如請求項 1 所述的於社群網路系統中顯示動態贊助的方法，其中於提示該宣傳者提供一或多個參數的步驟中，包括：

呈現一或多個領域給該宣傳者，每一該領域與一資料型式有關聯，該資料型式用以決定將該動態贊助呈現給該社群網路系統中的其他的使用者的方式。

5. 如請求項 4 所述的於社群網路系統中顯示動態贊助的方法，其中呈現給該宣傳者的該或該些領域與該動態消息一同被顯示。

6. 如請求項 4 所述的於社群網路系統中顯示動態贊助的方法，其中該些領域與下列群組中的一個或多個有關聯：一預算，以呈現該動態贊助給該社群網路系統中的一些其他使用者；一位置，與將受呈現該動態贊助的上述其他使用者有關聯；一期間，於該期間內呈現該動態贊助給該社群網路系統中的上述其他使用者；以及一或複數個特質，為該社群網路系統中將受呈現該動態贊助的上述其他使用者所具有的。

7. 一種於社群網路系統中顯示動態贊助的方法，包括：

透過一社群網路系統，藉由一用戶端裝置呈現用於顯示的一物件檔案頁面給一宣傳者，該物件檔案頁面包含與一物件有關的動態，每一動態描述了對該物件或該物件檔案頁面做出的一動作；

透過該社群網路系統，存取與該宣傳者相關的一使用者個人檔案，該使用者個人檔案包含分別對應於該社群網路系統中一物件之一個或多個物件識別符，其中該宣傳者被許可進行宣傳；

對該物件之識別符與所存取之該使用者個人檔案中的一個或多個識別符進行比較；

根據符合存取的該宣傳者的使用者個人檔案中包含之一個或多個物件識別符中的一個物件識別符之物件的該物件識別符，判斷該宣傳者被許可宣傳該物件檔案頁面的該物件；

當確定該宣傳者被許可宣傳該物件時，在該物件檔案頁面上呈現的至少一個動態附近提供一宣傳方式選項用於顯示；

當該社群網路系統通過藉由該用戶端裝置呈現的一介面接收到一輸入時，該輸入係存取與該些動態之一有關的一宣傳方式選項，提示該宣傳者提供一或複數個參數，以定義一動態贊助要求指令，該動態贊

助要求指令與該動態中的該動作有關聯，該動態與該宣傳方式選項有關聯，該些參數之一具有一出價價位；

從該宣傳者接收該或該些參數，以藉由利用該用戶端裝置呈現的介面定義該動態贊助要求指令；

儲存該動態贊助要求指令於由該社群網路系統管理的一資料庫中，該動態贊助要求指令定義一條件以提供一動態贊助給一閱覽者，該閱覽者於該社群網路系統中的一動作者有關係，該動作者與至少一該物件檔案頁面或該物件互動過，該動態贊助解釋該動作者與至少一該物件檔案頁面或該物件的互動；以及

至少部分根據與該動態贊助要求指令相關的該出價價位，由一電腦處理器確定是否將用於顯示的該動態贊助提供至該閱覽者。

8. 如請求項 7 所述的於社群網路系統中顯示動態贊助的方法，其中該或該些參數具有一預算，以呈現該動態贊助給該社群網路系統中的多個該使用者。
9. 如請求項 7 所述的於社群網路系統中顯示動態贊助的方法，其中在至少一個動態附近提供該宣傳方式選項用於顯示的步驟中，包括：

該社群網路系統存取該宣傳者有關聯的該使用者個人檔案，該使用者個人檔案具有資料，以識別該使用者所建立的該些動態；以及顯示該宣傳方式選項於該宣傳者所建立的該些動態附近。

10. 如請求項 7 所述的於社群網路系統中顯示動態贊助的方法，更包括：

發送該動態贊助，以顯示給該閱覽者。

11. 如請求項 7 所述的於社群網路系統中顯示動態贊助的方法，其中於提示該宣傳者提供一或複數個參數的步驟中，包括：

呈現一或複數個領域給該宣傳者，每一該領域與一資料型式有關聯，該資料型式用以判斷呈現該動態贊助給該社群網路系統中的其他的使用者的方式。

12. 如請求項 11 所述的於社群網路系統中顯示動態贊助的方法，其中呈現給該宣傳者的該或該些領域與該物件檔案頁面一同被顯示。

13. 如請求項 11 所述的於社群網路系統中顯示動態贊助的方法，其中該或該些領域與以下中的依樣或多樣有關聯：一預算，以呈現該動態贊助給該社群網路系統中的一些其他使用者；一位置，與將受呈現的上述其他使用者有

關聯；一期間，於該期間內呈現該動態贊助給該社群網路系統中的上述其他使用者；以及一或複數個特質，為該動態贊助於該社群網路系統中應該呈現給的上述其他使用者所具有的。

14. 如請求項 7 所述的於社群網路系統中顯示動態贊助的方法，其中在至少一個動態附近提供該宣傳方式選項用於顯示的步驟中，包括：

顯示文字資料於與該宣傳方式選項有關聯的該至少一個動態附近。

15. 如請求項 1 所述的於社群網路系統中顯示動態贊助的方法，其中該動態消息包含多個動態，以及與該些動態中的兩個或多個動態相關的一宣傳方式選項，每一動態與該社群網路系統之的一動作或一物件中至少之一相關。

comprise a newsfeed of stories on the page. After accessing the promote option for a particular story, the user is prompted to provide data specifying how the story associated with the accessed promote option is to be distributed to other users. For example, a promotion interface is displayed to the user for providing data such as targeting criteria, bid amounts, and budget. The result generates a request for a sponsored story, which may then be displayed to other users of the social networking system in accordance with the request.

【代表圖】

【本案指定代表圖】：第（ 1 ）圖。

【本代表圖之符號簡單說明】：

100 互動圖

105 宣傳者

110 社群網路系統

115 要求與物件有關聯的頁面

120 閱覽者

125 判斷宣傳者是否被許可宣傳這個物件

130 發送一個有宣傳功能的頁面

140 頁面

142A、142B、142C 動態

145 宣傳方式選項

150 宣傳介面

152A、152B、152C 欄位

【本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式】：

無