



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2016-0079143
(43) 공개일자 2016년07월05일

- | | |
|---|--|
| <p>(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/02 (2012.01)</p> <p>(52) CPC특허분류
G06Q 30/0242 (2013.01)
G06Q 30/0267 (2013.01)</p> <p>(21) 출원번호 10-2016-7016909(분할)</p> <p>(22) 출원일자(국제) 2011년08월12일
심사청구일자 없음</p> <p>(62) 원출원 특허 10-2013-7006768
원출원일자(국제) 2011년08월12일
심사청구일자 2013년03월15일</p> <p>(85) 번역문제출일자 2016년06월23일</p> <p>(86) 국제출원번호 PCT/US2011/047598</p> <p>(87) 국제공개번호 WO 2012/024184
국제공개일자 2012년02월23일</p> <p>(30) 우선권주장
12/856,764 2010년08월16일 미국(US)</p> | <p>(71) 출원인
헬컴 인코포레이티드
미국 92121-1714 캘리포니아주 샌 디에고 모어하우스 드라이브 5775</p> <p>(72) 발명자
카사르고드 카비르
미국 92121 캘리포니아주 샌디에고 모어하우스 드라이브 5775</p> <p>미니어 브라이언
미국 92121 캘리포니아주 샌디에고 모어하우스 드라이브 5775</p> <p>(74) 대리인
특허법인코리아나</p> |
|---|--|

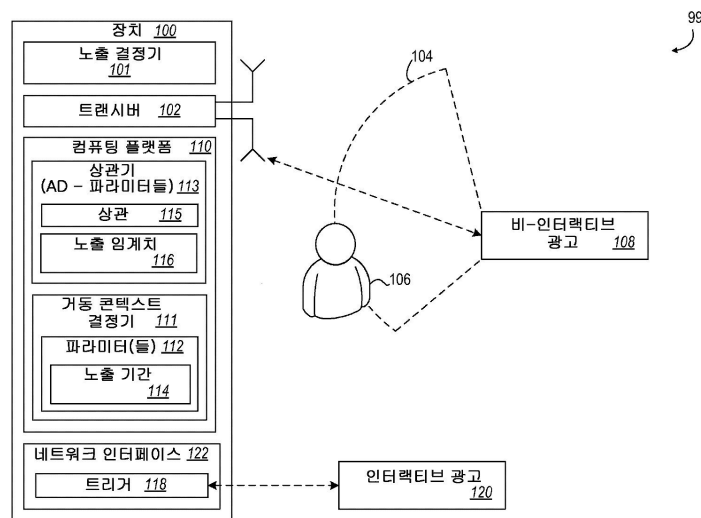
전체 청구항 수 : 총 1 항

(54) 발명의 명칭 비-인터랙티브 광고들의 인터랙티브 광고들로의 콘텍스트 변환

(57) 요약

장치 및 방법들은 사용자의 비-인터랙티브 광고에 대한 노출에 기초하여 무선 모바일 디바이스들과 같은 디바이스들로의 인터랙티브 광고의 전달을 트리거한다. 비-인터랙티브 광고들은 공개적으로 디스플레이된 광고판들 또는 방송 프로그램에 삽입된 비디오 광고들과 같은 광고들을 포함할 수도 있다. 디바이스 사용자가 광고에 노출될 수도 있고, 종종 사용자가 광고와 연관된 정보를 보유하는 능력을 가지지 않는 다양한 장소들 및 다양한 경우가 존재한다. 단지 사용자 위치 또는 사용자 프로파일 정보에 제한된 콘텍스트 정보를 활용하는 것보다, 장치 및 방법들은 비-인터랙티브 광고에 대한 사용자 관심 및 따라서 대응하는 인터랙티브 광고를 수신하기 위한 적합성을 확인하기 위해 노출 기간을 포함하여 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들을 노출과 상관시킨다.

대표도



(52) CPC특허분류

G06Q 30/0272 (2013.01)

G06Q 30/0276 (2013.01)

G06Q 30/0277 (2013.01)

명세서

청구범위

청구항 1

발명의 상세한 설명에 기재된 발명.

발명의 설명

기술분야

[0001] 본 개시물은 인터랙티브 동작 환경에 관한 것이고, 더욱 상세하게는 비-인터랙티브 광고들을 경험하는 노출 및 콘텍스트에 기초하여 디바이스의 사용자들에게 인터랙티브 광고들을 생성하는 개선된 장치 및 방법들을 제공하는 것에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 수년 동안, 회사들은 그들의 제품들을 브랜드화하고, 기존의 소비자들을 만족시키고, 종래의 수단들을 통해 잠정적인 신규 소비자들에게 도달하기 위해 노력해 왔다. 그 발달은, 신문, 잡지, 브로셔, 회보, 보도자료 및 광고판과 같은 인쇄물 형식으로부터 후원, 세미나, 판매 시점, 및 프로모션 프로그램들과 같은 이벤트-관련 활동들까지, 라디오, 텔레비전, 케이블 및 최근의 위성 케이블과 같은 방송 미디어까지의 범위를 가지는 광고를 포함한다.

[0003] 최근 몇 년간, 이전의 이른바 직접적인 광고의 새로운 형태로 개별 소비자들에게 더 타겟화되고 맞춤화된 광고가 증가하고 있다. 새로운 노력들은 풀 (pull) 캠페인과 푸시 (push) 캠페인을 통해 소비자들과 직접 인터랙팅하고, 소비자 구매 습관들, 트렌드들 및 예측되는 향후 습관들과 관련된 특정 소비자 데이터 마이닝 정보를 광고주들에게 제공하기 위해 광고들을 더 측정가능하도록 만들려고 했다. 마케팅 독창성과 결합된 기술적 수단들에 있어서의 진보들은 이전의 직접적인 메일 마케팅 캠페인들을, 텔레마케팅, 판매 시점 캠페인, 컴퓨터 플랫폼, 및 가장 최근의 원격통신 네트워크를 통한 분포 및 측정을 포함하는 새로운 분야들로 확장시켜왔다.

[0004] 후자들에 대하여, 아마도 새로운 마케팅 분야에 대한 최상의 플랫폼은 지난 10 년 내에 정보 교환을 위한 최상의 플랫폼, 즉 인터넷과 동일하다. 몇 가지 예를 들어, 브랜드 웹사이트들, 배너 광고들, 팝업 광고들, 타겟화된 이메일들, 포털 협찬들로서의 이러한 애비뉴 (avenue) 들을 통해, 광고주들은 타겟 시청자들에게 집중할 수 있었다. 몇 가지 예를 들어, 주어진 인상, CTR (click-through rate), CPA (cost per action), CPC (cost per click), CPS (cost per sale) 및 CPM (cost per thousand) 와 같은 정의된 메트릭들 및 혁신적인 시맨틱들을 통해, 광고주들은 타겟 광고들의 결과들을 측정하고, 성능 결과들에 기초하여 객관적으로 요금들을 설정할 수 있었다. 이러한 새로운 진보들과 함께, 사업, 지정학 (geopolitics) 및 통합된 원격통신 네트워크들의 증가하는 종합적 속성으로 인해, 광고의 종합적 속성이 증가된다.

[0005] 광고판들과 같은 종래의 고정된 광고 장소들은 동적으로 변화하는 광고들에 대하여 능동적인 전자 엘리먼트들을 통합함으로써 일부 개선들을 수용해왔다. 따라서, 미디어 콘텐츠는 더 흥미롭게 되고, 타겟 시청자에 대한 광고들에 더 맞도록 변경될 수 있다. 예를 들면, 업무를 위해 시내를 통근하는 운전자들은 정오의 운전자들과 비교할 때 상이한 청취자 바이오메트릭을 구성한다. 이러한 부가된 역동성은 종래의 광고 장소들의 광고 가치를 증가시키지만, 이러한 동적 광고 장소들은 여전히, 더 인터랙티브한 광고 채널들에 의해 얻는 타겟화 및 마케팅 피드백의 정도가 부족하다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0006] 특히, 비-인터랙티브 미디어로서, 광고들 (예컨대, 텔레비전, 광고판들 등) 을 수동적으로 시청하거나 청취할 수 있는 잠정적인 소비자들에 의한 관심을 확인하는 것은 어렵다.

과제의 해결 수단

- [0007] 이하 내용은 하나 이상의 양태들의 간략화된 요약물 이러한 양태들의 기본적인 이해를 제공하기 위해 제시한다. 이러한 요약은 모든 고려되는 양태들의 광범위한 개관이 아니며, 모든 양태들의 중요하거나 필수적인 요소들을 식별하려는 것도 아니고, 임의의 또는 모든 양태들의 범위를 감축시키려는 것도 아니다. 유일한 목적은 하나 이상의 양태들의 일부 개념들을 하기에 제시되는 더 상세한 설명에 대한 서두로서 간략화된 형태로 제시하는 것이다.
- [0008] 일 양태에서, 광고들을 전달하는 방법이 제공된다. 그 방법은 비-인터랙티브 광고에 대한 노출을 결정하는 단계를 포함한다. 그 방법은 또한, 비-인터랙티브 광고에 대한 노출에 대응하는 적어도 하나의 거동 콘텍스트 (behavioral context) 파라미터를 결정하는 단계를 포함한다. 적어도 하나의 거동 콘텍스트 파라미터는 비-인터랙티브 광고에 대한 노출의 노출 기간을 포함한다. 그 방법은 또한, 비-인터랙티브 광고와 적어도 하나의 거동 콘텍스트 파라미터 사이에 상관관계가 존재하는지 여부를 결정하는 단계를 포함한다. 상관관계는 적어도 부분적으로, 노출 기간이 노출 임계치를 달성함을 결정하는 것을 포함한다. 부가적으로, 그 방법은 상관관계가 존재한다면, 비-인터랙티브 광고에 대응하는 인터랙티브 광고를 획득하기 위한 트리거를 생성하는 단계를 포함한다.
- [0009] 다른 양태에서, 광고들을 전달하는 적어도 하나의 프로세서가 제공된다. 제 1 모듈은 비-인터랙티브 광고에 대한 노출을 결정한다. 제 2 모듈은 비-인터랙티브 광고에 대한 노출에 대응하는 적어도 하나의 거동 콘텍스트 파라미터를 결정한다. 적어도 하나의 거동 콘텍스트 파라미터는 비-인터랙티브 광고에 대한 노출의 노출 기간을 포함한다. 제 3 모듈은 비-인터랙티브 광고와 적어도 하나의 거동 콘텍스트 파라미터 사이에 상관관계가 존재하는지 여부를 결정한다. 상관관계는 적어도 부분적으로, 노출 기간이 노출 임계치를 달성함을 결정하는 것을 포함한다. 제 4 모듈은 상관관계가 존재한다면, 비-인터랙티브 광고에 대응하는 인터랙티브 광고를 획득하기 위한 트리거를 생성한다.
- [0010] 다른 양태에서, 컴퓨터 판독가능 저장 매체를 포함하는, 광고들을 전달하기 위한 컴퓨터 프로그램 제품이 제공된다. 그 컴퓨터 판독가능 저장 매체는, 컴퓨터로 하여금 비-인터랙티브 광고에 대한 노출을 결정하게 하는 적어도 하나의 명령을 포함한다. 그 컴퓨터 판독가능 저장 매체는 또한, 컴퓨터로 하여금 비-인터랙티브 광고에 대한 노출에 대응하는 적어도 하나의 거동 콘텍스트 파라미터를 결정하게 하는 적어도 하나의 명령을 포함한다. 적어도 하나의 거동 콘텍스트 파라미터는 비-인터랙티브 광고에 대한 노출의 노출 기간을 포함한다. 그 컴퓨터 판독가능 저장 매체는 또한 컴퓨터로 하여금 비-인터랙티브 광고와 적어도 하나의 거동 콘텍스트 파라미터 사이에 상관관계가 존재하는지 여부를 결정하게 하는 적어도 하나의 명령을 포함한다. 상관관계는 적어도 부분적으로, 노출 기간이 노출 임계치를 달성함을 결정하는 것을 포함한다. 그 컴퓨터 판독가능 저장 매체는 또한, 컴퓨터로 하여금 상관관계가 존재한다면, 비-인터랙티브 광고에 대응하는 인터랙티브 광고를 획득하기 위한 트리거를 생성하게 하는 적어도 하나의 명령을 포함한다.
- [0011] 추가의 양태에서, 광고들을 전달하는 장치가 제공된다. 그 장치는 비-인터랙티브 광고에 대한 노출을 결정하는 수단을 포함한다. 그 장치는 또한 비-인터랙티브 광고에 대한 노출에 대응하는 적어도 하나의 거동 콘텍스트 파라미터를 결정하는 수단을 포함한다. 적어도 하나의 거동 콘텍스트 파라미터는 비-인터랙티브 광고에 대한 노출의 노출 기간을 포함한다. 또한, 그 장치는 비-인터랙티브 광고와 적어도 하나의 거동 콘텍스트 파라미터 사이에 상관관계가 존재하는지 여부를 결정하는 수단을 포함한다. 상관관계는 적어도 부분적으로, 노출 기간이 노출 임계치를 달성함을 결정하는 것을 포함한다. 추가로, 그 장치는 상관관계가 존재한다면, 비-인터랙티브 광고에 대응하는 인터랙티브 광고를 획득하기 위한 트리거를 생성하는 수단을 포함한다.
- [0012] 다른 양태에서, 광고들을 전달하는 장치가 제공된다. 그 장치는 노출 결정기, 거동 콘텍스트 결정기, 상관관계 및 네트워크 인터페이스를 포함한다. 노출 결정기는 비-인터랙티브 광고에 대한 노출을 결정한다. 거동 콘텍스트 결정기는 비-인터랙티브 광고에 대한 노출에 대응하는 적어도 하나의 거동 콘텍스트 파라미터를 결정한다. 적어도 하나의 거동 콘텍스트 파라미터는 비-인터랙티브 광고에 대한 노출의 노출 기간을 포함한다. 상관관계는 비-인터랙티브 광고와 적어도 하나의 거동 콘텍스트 파라미터 사이에 상관관계가 존재하는지 여부를 결정한다. 상관관계는 적어도 부분적으로, 노출 기간이 노출 임계치를 달성함을 결정하는 것을 포함한다. 상관관계는 추가로 트리거를 생성한다. 네트워크 인터페이스는 트리거에 기초하여 상관관계가 존재한다면, 비-인터랙티브 광고에 대응하는 인터랙티브 광고를 획득한다.
- [0013] 진술된 목적 및 관련된 목적의 달성을 위해, 하나 이상의 양태들은 하기에 상세히 설명되고 특히 청구항들에서 지시되는 특징들을 포함한다. 하기의 설명 및 첨부된 도면들은 본 명세서 내에서 하나 이상의 양태들의 특정한 예시적인 특징들을 상세히 설명한다. 그러나 이러한 특징들은 다양한 양태들의 원칙들이 채용될 수

수 있는 다양한 방식들 중 일부를 표시하며, 이러한 설명은 상기 모든 양태들 및 그 등가물들을 포함하도록 의도된다.

발명의 효과

[0014] 비-인터랙티브 광고들을 경험하는 노출 및 콘텍스트에 기초하여 디바이스의 사용자들에게 인터랙티브 광고들을 생성하는 개선된 장치 및 방법들을 제공하는 것에 관한 것이다.

도면의 간단한 설명

[0015] 개시된 양태들은 그 양태들을 예시하고 제한하지 않도록 제공된 첨부된 도면을 참조하여 하기에 설명될 것이다.

도 1 은 일 양태에 따른, 광고들의 전달을 위한 장치의 개략도를 도시한다.

도 2 는 일 양태에 따른, 인터랙티브 광고들의 전달을 위한 동작 시퀀스 또는 방법의 흐름도를 도시한다.

도 3 은 일 양태에 따른, 인터랙티브 광고들의 전달을 수행하는 서버 및 클라이언트의 분산형 시스템의 개략도를 도시한다.

도 4 는 일 양태에 따른, 인터랙티브 광고들의 타겟화된 전달을 위한 예시적인 방법의 흐름도를 도시한다.

도 5 는 도 4 의 방법의 일 양태에 따른, 비-인터랙티브 광고의 오디오 또는 비디오 타입과 연관된 충분한 노출 및 적용가능한 경험적 트리거들을 결정하는 하나 이상의 양태들의 개략도를 도시한다.

도 7 은 도 4 의 방법의 일 양태에 따른, 노출 및 경험적 트리거들을 인정하거나 무시하기 위해 다른 사용자들에 대한 사용자 콘텍스트를 결정하는 하나 이상의 양태들의 개략도를 도시한다.

도 8 은 도 4 의 방법의 일 양태에 따른, 노출 및 경험적 트리거들을 인정하거나 무시하기 위해 디바이스 이용에 기초하여 사용자를 결정하는 하나 이상의 양태들의 개략도를 도시한다.

도 9 는 도 4 의 방법의 일 양태에 따른, 노출 및 경험적 트리거들을 인정하거나 무시하기 위해 히스토리 또는 시간 윈도우에 기초하여 사용자 콘텍스트를 결정하는 하나 이상의 양태들의 개략도를 도시한다.

도 10 은 도 4 의 방법의 일 양태에 따른, 비-인터랙티브 광고에 대응하는 인터랙티브 광고를 사용자에게 송신하는 하나 이상의 양태들의 개략도를 도시한다.

도 11 은 일 양태에 따른, 광고들의 전달을 위한 전기적인 컴포넌트들의 논리적인 그룹을 갖는 모바일 디바이스와 같은 시스템의 개략도를 도시한다.

도 12 는 일 양태에 따른, 모바일 디바이스에서 떨어진 네트워크 서버와 같은 예시적인 컴퓨팅 환경의 개략도를 도시한다.

도 13 은 일 양태에 따른, 원격 네트워크 서버와 통신하기 위한 모바일 디바이스와 같은 예시적인 컴퓨팅 환경의 개략도를 도시한다.

도 14 는 일 양태에 따라 비-인터랙티브 광고에 대한 노출을 검출하고, 적절한 노출 및 거동 콘텍스트가 결정될 경우에 대응하는 인터랙티브 광고를 수신하기 위한 분산형 아키텍처의 개략도를 도시한다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0016] 사용자가 붐비는 쇼핑물 또는 뉴욕 타임스퀘어의 중앙에서 걷고 있을 경우, 사용자는 제품들 또는 서비스들에 대한 물리적인 광고들에 노출된다. 설명되는 장치 및 방법들은 이러한 물리적인 광고들의 인터랙티브 광고들로의 변환을 가능하게 하여, 사용자가 광고된 제품 또는 서비스에 관하여 더 많이 학습하거나 이들을 구매하도록 유도한다. 일 양태에서, 인터랙티브 광고는 사용자가 인근의 물리적인 상점에 들어가거나 광고된 제품 또는 서비스를 시도하도록 유도할 수도 있다. 다른 양태에서, 사용자가 TV 에서 특정 채널을 시청할 경우, 사용자가 시청하고 있는 비-인터랙티브 TV 광고를 인터랙티브 광고로 변환할 기회가 있다. 본 개시물에서, 거동 콘텍스트 정보는 비-인터랙티브 광고에서 사용자의 관심을 결정하고, 비-인터랙티브 광고의 인터랙티브 광고로의 변환을 획득하는 것을 트리거하는데 이용된다.

[0017] 본 명세서에서 이용된 것과 같이, 광고는 광범위하게 특정 제품 또는 서비스에 있어서 소비자 관심을 끌어내고 브랜드 식별을 향상시키기 위한 목적으로 통신, 프로모션, 캠페인 등을 포함하는 것으로 정의된다. 시각적

인 광고들이 예시적인 방식으로 도시되지만, 광고들은 하나 이상의 감각 모드들 (예컨대, 점자를 포함하는 촉각, 냄새, 그래픽 이미지, 텍스트, 구어 및 음악을 포함하는 오디오, 등) 을 활용할 수 있음이 인식되어야 한다.

[0018] 본 명세서에서 이용되는 것과 같이, 비-인터랙티브 광고는 사용자 피드백을 허용하지 않는 임의의 광고이다. 예를 들면, 비-인터랙티브 광고는 예컨대, 상점에서, 거리를 걸으면서, 쇼핑물에서 청취될 수 있는 오디오 광고 또는 시청될 수 있는 물리적인 광고를 포함하지만 이에 제한되지 않는다. 비-인터랙티브 광고에 대한 사용자의 액션들, 다른 사용자들에 대한 사용자의 액션들, 비-인터랙티브 광고에 대한 사용자의 액션들과 다른 사용자들의 액션들 간의 차이, 광고 위치, 사용자의 위치, TV 채널 및 사용자의 무선 네트워크, 및 하나 이상의 콘텍스트-관련 임계치들을 포함하지만 이에 제한되지 않는 거동 콘텍스트 정보를 이용하여, 본 명세서에 설명된 장치 및 방법들은 비-인터랙티브 광고에 대응하는 유료의, 인터랙티브의, 무선의, 연속하는 광고를 획득하는 것을 촉발한다.

[0019] 일 양태에서, 기술된 장치 및 방법들은 비-인터랙티브 광고에서 관심 레벨을 결정하기 위해 활용될 수 있는 사용자 콘텍스트의 하나 이상의 디멘션들을 정의하기 위해 거동 콘텍스트 정보를 활용한다. 예를 들어, 하나의 디멘션에서, 거동 콘텍스트 정보는 다른 사용자들에 대하여 사용자 콘텍스트를 정량화한다. 다시 말해서, 이러한 디멘션은 다른 사용자들이 실행하고 있는 것과 비교하여 사용자가 실행하는 것을 결정한다. 또한, 예를 들어, 다른 디멘션에서, 거동 콘텍스트 정보는 사용자 자체에 대하여 사용자 콘텍스트를 정량화한다. 다시 말해서, 이러한 디멘션은 어떤 현재의 콘텍스트 파라미터가 현재 사용자 콘텍스트를 정의하는 다른 현재 콘텍스트 파라미터들과 관련되는 방식을 결정한다. 추가로, 예를 들어, 또 다른 디멘션에서, 거동 콘텍스트 정보는 사용자 히스토리에 대하여 사용자 콘텍스트를 정량화한다. 다시 말해서, 이러한 디멘션은 패턴이 존재하는지 여부를 결정하거나, 그렇지 않으면 사용자 거동을 설명하기 위해, 현재의 사용자 콘텍스트 또는 현재의 사용자 콘텍스트 파라미터를 이전의 사용자 콘텍스트들 또는 콘텍스트 파라미터들과 비교하는 방식을 결정한다. 따라서, 각각의 디멘션은 거동 콘텍스트 정보가 사용자가 비-인터랙티브 광고에 관심이 있는 것을 나타냄을 결정하고, 따라서 대응하는 인터랙티브 광고의 획득을 트리거하기 위해 개별적으로 또는 하나 이상의 다른 디멘션들과 결합하여 이용될 수도 있다.

[0020] 본 개시물의 다양한 양태들이 하기에서 추가로 설명된다. 본 명세서의 교시는 광범위한 형태들로 구현될 수 있고, 임의의 특정 구조 또는 기능은 단지 전형적인 것임이 인식되어야 한다. 본 명세서의 교시들에 기초하여, 당업자는 본 명세서에 개시된 일 양태가 다른 양태들과 독립적으로 구현될 수 있고, 이러한 양태들 중 2 이상의 양태들이 다양한 방식들로 결합될 수 있음을 인식해야 한다. 예를 들면, 본 명세서에 설명된 임의의 수의 양태들을 이용하여 장치가 구현될 수 있거나 방법이 실행될 수 있다. 또한, 본 명세서에 설명된 하나 이상의 양태들에 부가하거나 이들이 아닌 다른 구조 또는 기능을 이용하여 장치가 구현될 수 있거나 방법이 실행될 수 있다. 일 예로서, 본 명세서에 설명된 방법들, 디바이스들, 시스템들, 및 장치들의 다수가 모바일 통신 환경에서 동적 질의들 및 권고들을 제공하는 맥락에서 설명된다. 당업자는 유사한 기술들이 다른 통신 및 비-통신 환경들에도 적용될 수 있음을 인식해야 한다.

[0021] 본 개시물에서 이용된 것과 같이, 용어 "콘텐츠" 및 "오브젝트들" 은 임의의 타입의 애플리케이션, 멀티미디어 파일, 이미지 파일, 실행가능 (executable), 프로그램, 웹페이지, 스크립트, 문서, 프리젠테이션, 메세지, 데이터, 메타-데이터, 또는 디바이스에서 렌더링되거나, 프로세싱되거나, 실행될 수도 있는 임의의 다른 타입의 미디어 또는 정보를 기술하는데 이용된다.

[0022] 본 개시물에서 이용된 것과 같이, 용어들 "컴포넌트", "시스템", "모듈" 등은 하드웨어, 소프트웨어, 실행중 소프트웨어, 펌웨어, 미들웨어, 마이크로 코드, 또는 이들의 임의의 조합 중 하나인 컴퓨터 관련 엔티티를 지칭하도록 의도된다. 예를 들어, 컴포넌트는 프로세서에서 실행중인 프로세스, 프로세서, 오브젝트, 실행가능 (executable), 실행 스레드, 프로그램, 및/또는 컴퓨터가 될 수도 있지만, 이에 제한되지 않는다. 하나 이상의 컴포넌트들은 프로세스 및/또는 실행 스레드 내에 상주할 수 있고, 하나의 컴포넌트는 하나의 컴퓨터에 국한되거나 2 이상의 컴퓨터들 사이에 분배될 수도 있다. 또한, 이러한 컴포넌트들은 다양한 데이터 구조들이 저장되는 다양한 컴퓨터 판독가능 매체로부터 실행할 수 있다. 컴포넌트들은 예컨대, 하나 이상의 데이터 패킷들 (예컨대, 로컬 시스템에서, 분배 시스템에서 또는 신호를 통해 다른 시스템들과의 인터넷과 같은 네트워크 전체에서 다른 컴포넌트와 인터랙팅하는 하나의 컴포넌트로부터의 데이터) 을 가지는 신호에 따라 로컬 또는 원격 프로세스들을 경유하여 통신할 수 있다. 추가로, 본 명세서에 설명된 시스템들의 컴포넌트들은, 당업자에 의해 인식되는 것과 같이, 그에 관련하여 설명된 다양한 양태들, 목적들, 장점들 등을 달성하는 것을 용이하게 하기 위해 추가의 컴포넌트들에 의해 재배열되거나 고려될 수 있고, 소정의 도면에서 설명된 정확한

구성들에 제한되지 않는다.

[0023] 추가로, 본 명세서에 개시된 양태들과 관련하여 설명된 다양한 예시적인 로직들, 논리 블록들, 모듈들, 및 회로들은 범용 프로세서, 디지털 신호 프로세서 (DSP), 주문형 반도체 (ASIC), 필드 프로그램가능 게이트 어레이 (FPGA), 또는 다른 프로그램가능 로직 디바이스, 이산 게이트 또는 트랜지스터 로직, 이산 하드웨어 컴포넌트들, 또는 본 명세서에서 설명된 기능들을 수행하도록 설계된 이들의 임의의 조합을 사용하여 구현되거나 수행될 수 있다. 범용 프로세서는 마이크로프로세서일 수도 있지만, 대안적으로 프로세서는 임의의 종래의 프로세서, 제어기, 마이크로제어기, 또는 상태 머신일 수도 있다. 프로세서는 또한 예를 들어, DSP와 마이크로프로세서의 조합, 복수의 마이크로프로세서들, DSP 코어와 결합된 하나 이상의 마이크로프로세서들, 또는 임의의 다른 구성과 같은 컴퓨팅 디바이스들의 조합으로서 구현될 수도 있다. 추가로, 적어도 하나의 프로세서는 본 명세서에 설명된 동작들 또는 액션들 중 하나 이상을 수행하도록 동작가능한 하나 이상의 모듈들을 포함할 수 있다.

[0024] 또한, 본 명세서에 설명되는 다양한 양태들 또는 특징들은 표준 프로그래밍 및/또는 엔지니어링 기술들을 이용하여 방법, 장치 또는 제조물로서 구현될 수 있다. 또한, 본 명세서에 개시된 양태들과 관련하여 설명된 방법 또는 알고리즘의 동작들 또는 액션들은 하드웨어에서 직접, 프로세서에 의해 실행되는 소프트웨어 모듈에서, 또는 이들의 조합에서 구현될 수 있다. 추가로, 일부 양태들에서, 방법 또는 알고리즘의 동작들 또는 액션들은 컴퓨터 프로그램 제품 내에 통합될 수 있는 머신 판독가능 매체 또는 컴퓨터 판독 가능 매체 상에 코드들 또는 명령들의 세트 중 적어도 하나 또는 임의의 조합으로서 상주할 수 있다. 또한, 본 명세서에서 이용되는 것과 같은 용어 "제조물"은 임의의 컴퓨터-판독가능 디바이스, 캐리어, 또는 매체로부터 접속가능한 컴퓨터 프로그램을 포함하도록 의도된다. 예를 들어, 컴퓨터-판독가능한 매체는 자기 저장 디바이스들 (예컨대, 하드 디스크, 플로피 디스크, 자기 스트리프들, 등등), 광학 디스크들 (예컨대, 휴대용 디스크 (CD), 디지털 다용도 디스크 (DVD), 등등), 스마트 카드들, 및 플래시 메모리 디바이스들 (예컨대, 카드, 스틱, 키 드라이브 등등)을 포함하지만 이에 제한되지 않을 수 있다. 추가로, 본 명세서에 설명되는 다양한 저장 매체는 정보를 저장하기 위한 하나 이상의 디바이스들 또는 다른 기계-판독가능한 매체를 나타낼 수 있다. 용어 "컴퓨터-판독가능 매체"는 명령 또는 데이터를 저장하거나, 포함하거나, 또는 전달할 수 있는 무선 채널들 및 다양한 다른 매체를 포함하지만, 이에 제한되지 않을 수 있다. 비-일시적인 컴퓨터 판독가능 매체는 연장된 기간 동안 컴퓨터 데이터 구조들, 명령들 및 코드를 보유하는 프로그램 제품은 유형의 매체를 포함할 수 있다.

[0025] 추가로, 다양한 양태들은 모바일 디바이스와 관련하여 본 명세서에서 설명된다. 모바일 디바이스는 또한 시스템, 가입자 유닛, 가입자국, 이동국, 모바일, 모바일 디바이스, 셀룰러 디바이스, 멀티-모드 디바이스, 원격국, 원격 단말기, 액세스 단말기, 사용자 단말기, 사용자 에이전트, 사용자 디바이스, 또는 사용자 장비 등으로 불릴 수 있다. 가입자국은 셀룰러 전화기, 무선 전화기, 세션 초기화 프로토콜(SIP) 전화기, 무선 로컬 루프 (WLL) 스테이션, 개인 휴대정보 단말기 (PDA), 무선 접속 능력을 가진 휴대용 디바이스, 또는 무선 모뎀에 접속된 다른 프로세싱 디바이스 또는 프로세싱 디바이스와의 무선 통신을 용이하게 하는 무선 메커니즘일 수 있다.

[0026] 앞의 설명에 부가하여, 용어 "예시적인"은 "일 예, 예시, 또는 예증으로서 제공되는"을 의미하도록 이용된다. 본 명세서에서 "예시적인" 것으로 설명되는 임의의 양태 또는 설계는 다른 양태들 또는 설계들에 비해 바람직하거나 유리한 것으로 간주될 필요는 없다. 오히려, 용어 "예시적인"의 이용은 개념들을 구체적인 방식으로 제시하도록 의도된다. 추가로, 본 출원 및 청구항들에서 이용되는 것과 같이, 용어 "또는"은 배타적인 "또는"보다 포괄적인 "또는"을 의미하도록 의도된다. 즉, 달리 특정되지 않거나 문맥에서 명확하지 않다면, "X는 A 또는 B를 채용한다"는 임의의 자연스럽고 포괄적인 치환들을 의미하도록 의도된다. 즉, 이 예에서, X는 A를 채용할 수 있거나, X는 B를 채용할 수 있거나, X는 A와 B 양자를 채용할 수 있고, 따라서 표현 "X는 A 또는 B를 채용한다"는 전술된 예시들 중 임의의 것에서 만족된다. 추가로, 본 출원 및 청구항들에서 이용되는 것과 같은 관사 "a" 및 "an"는 달리 특정되지 않거나 문맥에서 단수 형태로 지시되도록 명확하지 않다면 "하나 이상"을 의미하도록 일반적으로 간주되어야 한다.

[0027] 본 명세서에서 이용되는 것과 같이, 용어들 "추론하다" 또는 "추론"은 일반적으로 이벤트들 또는 데이터를 통해 캡처된 것과 같은 관측들의 세트로부터 시스템, 환경 또는 사용자에게 관한 추론 프로세스 또는 추론 상태들을 지칭한다. 추론은 특정 컨텍스트 또는 액션을 식별하는데 채용될 수 있거나, 예컨대, 상태들에 대한 확률 분포를 생성할 수 있다. 추론은 확률적일 수 있으며, 즉 데이터 및 이벤트들의 고려에 기초하여 관심 상태들에 대한 확률 분포의 계산이다. 추론은 또한 이벤트들 또는 데이터의 세트로부터 더 높은 레벨의 이벤트들을 구성하기 위해 채용된 기술들을 지칭할 수 있다. 이러한 추론의 결과, 이벤트들이 시간에 근접하여 상

관되는지 여부와 이벤트들 및 데이터가 하나 또는 몇몇 이벤트 및 데이터 소스들로부터 생성되는지 여부에 따라 이벤트가 관측된 이벤트들 또는 저장된 이벤트 데이터의 세트로부터 새로운 이벤트들 또는 액션들의 구성을 생성한다.

[0028] 다양한 양태들이 도면들을 참조하여 설명된다. 하기의 설명에서, 설명의 목적으로, 복수의 특정 세부사항들이 하나 이상의 양태들의 철저한 이해를 제공하기 위해 설명된다. 그러나, 다양한 양태들은 이러한 특정 세부사항들 없이 실행될 수도 있음이 명백할 수도 있다. 다른 경우에, 널리 알려진 구조들 및 디바이스들은 이러한 양태들을 설명하는 것을 용이하게 하기 위해 블록도 형태로 도시된다.

[0029] 먼저 도 1 을 참조하여, 인터랙티브 광고들을 획득하는 것을 가능하게 하는 시스템 (99) 은 사용자 (106) 의 비-인터랙티브 광고 (108) 에 대한 노출 (104) 을 결정하는 노출 결정기 (101) 를 가지는, 장치 (100) 를 포함한다. 예를 들어, 트랜시버 (102) 는 장치 (100) 에 중계된 원격 감지된 정보에 기초하여 이러한 노출 (104) 을 결정하는 것을 보조할 수 있다. 대안적으로, 또는 부가적으로, 노출 (104) 은 부분적으로 비-인터랙티브 광고 (108) 의 존재를 직접 검출함으로써 (예컨대, 비-인터랙티브 광고 (108) 로부터 발신되는 전자기 신호를 검출함으로써) 결정될 수 있다. 다른 대안으로서, 또는 다른 부가로서, 노출 (104) 은 부분적으로 로케이션 정보를 전달하는 신호 (예컨대, 포지션/로케이션 시스템 신호, 고정된 브로드캐스트 소스들에 기초하여 발견한 방향, 등등) 를 수신하는데 기초할 수 있다. 장치 (100) 는 추가로 비-인터랙티브 광고 (108) 에 대한 노출 (104) 에 대응하는 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 (112) 을 결정하는 거동 콘텍스트 결정기 (111) 를 가지는, 컴퓨팅 플랫폼 (110) 을 포함할 수도 있고, 여기서 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 (112) 은 비-인터랙티브 광고 (108) 에 대한 노출 (104) 의 노출 기간 (114) 을 포함한다. 컴퓨팅 플랫폼 (110) 은 또한, 비-인터랙티브 광고 (108) 와 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 (112) 사이에 상관 (115) 이 존재하는지 여부를 결정하는 상관기 (113) 를 가지며, 여기서 상관 (115) 은 적어도 부분적으로 노출 기간 (114) 이 노출 임계치 (116) 를 달성함을 결정하는 것을 포함한다. 상관기 (113) 는 상관 (115) 이 존재하는 경우, 예컨대 네트워크 인터페이스 (122) 를 통해 비-인터랙티브 광고 (108) 에 대응하는 인터랙티브 광고 (120) 를 획득하는 트리거 (118) 를 생성한다.

[0030] 일 양태에서, 장치 (100) 는 전체적으로 또는 대체로 인터랙티브 광고들 (120) 및 필수적인 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 (112) 을 자체적으로 획득하고 노출 기간 (114) 을 결정할 수 있는 핸드셋을 포함한다. 다른 양태에서, 인터랙티브 광고들 (120) 은 원격으로 수행되는 프로세싱 전체에 의해 또는 상당한 부분에 의해 장치 (100) 로 푸시된다. 또 다른 양태에서, 장치 (100) 는 분산형 컴퓨팅 플랫폼이며, 여기서 특정 기능들이 원격으로 수행되거나, 로컬로 및 원격으로 협력하여 수행된다.

[0031] 명확함을 위해, 예시적인 양태들은 모바일 디바이스와 관련하여 본 명세서에 설명된다. 그러나, 본 발명의 장점으로, 특정 구현들은 고정형, 분산형, 또는 휴대용 시스템들 또는 디바이스들을 활용할 수 있다. 예를 들면, 시설 또는 보행자 영역은 개시된 양태들의 일부를 수행할 수 있는, 하나 이상의 인터랙티브 키오스크들, 워크스테이션들, 또는 디바이스들을 가질 수 있다. 예를 들면, 하나의 디바이스는 다른 디바이스가 사용자에게 인터랙티브 광고를 제시하는 동안 노출 기간을 감지할 수 있다.

[0032] 도 2 에서는 일 양태에 따라 인터랙티브 광고들을 획득하기 위한 방법 또는 동작 시퀀스 (200) 가 제공된다. 204 에서, 비-인터랙티브 광고에 대한 노출을 결정하는 것이 수행된다. 206 에서, 비-인터랙티브 광고에 대한 노출에 대응하는 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들이 결정된다. 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들은 예컨대, 비-인터랙티브 광고에 대한 노출의 노출 기간을 포함한다.

[0033] 방법 또는 동작 시퀀스 (200) 는 또한, 208 에서, 비-인터랙티브 광고와 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 간에 상관 (115) 이 존재하는지 여부를 결정하는 것을 포함한다. 상관 (115) 은, 적어도 부분적으로는, 노출 기간이 노출 임계치를 달성함을 결정한다. 일 양태에서, 예컨대 노출 기간이 노출 임계치를 달성함을 결정하는 것은, 노출 기간이 복수의 사용자들로부터 종합된 비-인터랙티브 광고에 대응하는 복수의 사용자 노출 시간들의 함수인 샘플 모집단 노출 시간보다 크음을 결정하는 것을 포함할 수도 있다. 추가로, 예컨대, 샘플 모집단 노출 시간은 일정 기간 내에 비-인터랙티브 광고 부근의 복수의 사용자들에 의해 소비되는 평균 노출 시간을 포함할 수도 있다. 복수의 사용자들은 그 기간 내에 비-인터랙티브 광고 부근의 모든 사용자들 또는 그 기간 내에 비-인터랙티브 광고 부근의 모든 사용자들의 서브세트를 포함할 수도 있다. 다른 양태들에서, 노출 기간이 노출 임계치를 달성함을 결정하는 것은, 노출 기간이 일정 기간 내에 다른 위치들에서 사용자가 소비한 평균 시간보다 크음을 결정하는 것; 노출 기간이 최소 노출 시간보다 크음을 결정하는 것; 노출 기간과 결합하고 일정 기간에 걸친 사용자 이동들의 이력 정보에 기초하여, 이력 노출 기간들의 패턴이 비-인터랙티브 광고에 대응함을 결정

하는 것; 노출 기간이 무선 디바이스와 사용자 인터랙션에 대응하여 일정 기간 동안 발생하지 않음을 결정하는 것; 노출 기간이 광고 기간의 최소 부분보다 큰 것을 결정하는 것, 및 비-인터랙티브 광고에 시간상 인접한 다른 광고들에 대한 다른 광고 노출 정보가 다른 광고 노출의 부족을 나타냄을 결정하는 것; 또는 사용자 거동 광고 히스토리과 결합된 노출 기간이 비-인터랙티브 광고에 대한 관심을 나타냄을 결정하는 것 중 하나 이상을 포함할 수도 있다. 사용자 거동 광고 히스토리는 비-인터랙티브 광고가 일정 기간에 걸친 최소 시청 시간보다 오랫동안 1 회 이상 시청되는 것을 나타내는 정보, 비-인터랙티브 광고가 일정 기간에 걸쳐 다중 채널들을 통해 1 회 이상 시청되는 것을 나타내는 정보, 비-인터랙티브 광고가 일시정지되거나, 되감기되거나, 다시보기되는 것을 나타내는 정보, 또는 최소 등급 임계치보다 큰 사용자 등급이 노출 기간 동안 수신되는 것을 나타내는 정보 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.

[0034] 또한, 방법 또는 동작 시퀀스 (200) 는 추가로, 210 에서 상관이 존재할 경우에 비-인터랙티브 광고에 대응하는 인터랙티브 광고를 획득하기 위한 트리거를 생성하는 것을 포함한다. 일 양태에서, 인터랙티브 광고는 사용자의 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들에 기초하여 결정된 로케이션에서 획득된다. 다른 양태에서, 인터랙티브 광고는, 무선 디바이스의 로케이션 정보가 노출 기간 동안 비-인터랙티브 광고의 부근에 대응할 경우에 무선 디바이스에서 수신하는 것; 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들이 인터랙티브 광고의 대상을 유선 통신 디바이스를 이용하여 인터넷을 통한 이력 구매들에 대응하는 것으로 식별할 경우에 이메일 계정 또는 유선 통신 디바이스에서 수신하는 것; 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들이 속도 임계치보다 큰 사용자 속도를 식별할 경우에 이메일 계정 또는 유선 통신 디바이스에서 수신하는 것; 텍스트 메시지를 통해 수신하는 것; 또는 인터넷 프로토콜 텔레비전 팝업 메뉴를 통해 수신하는 것에 의해 획득될 수도 있다.

[0035] 도 3 을 참조하여, 설명된 양태들은 일 양태에 따른, 인터랙티브 광고들 (302) 을 획득하는 시스템 (300) 에서 구현될 수도 있다. 더욱 상세하게는, 시스템 (300) 은 비-인터랙티브 광고 (308) 에 대한 노출을 결정할 수 있는 노출 결정기 (306) 를 포함하는 통신 디바이스 (304), 예컨대 모바일 전화, 개인 휴대정보 단말기 (PDA), 또는 텔레비전을 포함한다. 통신 디바이스 (304) 및 비-인터랙티브 광고 (308) 는 각각 도 1 의 개별 장치 (100) 와 비-인터랙티브 광고 (108) 와 동일하거나 유사할 수도 있음에 유의한다. 비-인터랙티브 광고 (308) 는 예컨대, 광고판, 간판, 텔레비전 커머셜, 또는 사용자 인터랙션을 허용하지 않는 임의의 다른 광고를 포함할 수도 있다. 추가로, 예컨대 통신 디바이스 (304) 는 사용자 (312) 가 그 로케이션이 광고 서버/데이터베이스 (310) 로부터 또는 사용자 (312) 가 튜닝되는 채널로부터 알려질 수 있는 비-인터랙티브 광고 (308) 의 부근 또는 인근에 있는지 식별하기 위한 노출 결정기 (306) 를 포함할 수도 있다. 노출 결정기 (306) 는 노출 결정기 (101; 도 1) 와 동일하거나 유사할 수도 있다. 예를 들면, 노출 결정기 (306) 는 위성-기반 또는 지상 네트워크-기반의 포지션-로케이션 시스템으로부터 로케이션 정보를 획득하고, 노출 기간 (307) 을 결정하기 위해 그 로케이션을 그 로케이션의 특정 범위 내의 광고들의 알려진 로케이션들과 상관할 수도 있다. 예를 들면, 범위는 광고의 가시성에 의존하여 변화할 수도 있고, 예컨대 상점 창문의 간판은 광고판에 대한 제 2 범위보다 작은 제 1 범위를 가질 수도 있다. 또한, 노출 결정기 (306) 는 사용자 (312) 가 비-인터랙티브 광고 (308) 에 노출되는 시간의 양 또는 노출 기간을 결정할 수 있다. 예를 들면, 노출 결정기 (306) 는 중요한 비-인터랙티브 광고 (308) 를 시청하거나 청취하기 위한 범위에서 고정되거나 이동하면서 소비된 지속기간을 확인할 수 있다.

[0036] 추가로, 시스템 (300) 은 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 (313) 로 지칭된, 사용자와 연관된 하나 이상의 콘텍스트 정보를 식별할 수 있는 거동 콘텍스트 결정기 (314) 를 포함한다. 예를 들어, 하나 이상의 콘텍스트 정보 또는 거동 콘텍스트 파라미터들 (313) 은 시간에 걸친 사용자 이동들, 사용자 (312) 가 호출을 수행하거나 통신 디바이스 (304) 상의 프로그램을 이용하는지 여부와 같은, 통신 디바이스 (304) 와의 사용자 인터랙션들, 등을 포함할 수도 있다. 추가로, 예를 들어, 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 (313) 은 다른 사용자들이 비-인터랙티브 광고 (308) 와 관련하여 실행하고 있는 것에 관한 정보, 예컨대 비-인터랙티브 광고 (308) 부근에서 소비되는 시간 또는 비-인터랙티브 광고 (308) 를 시청하면서 소비된 시간과 같은 모집단 콘텍스트 정보를 포함할 수도 있다. 예를 들면, 광고 서버/데이터베이스 (310) 는 광고 소비자들 (비도시) 의 데이터베이스와 상관될 수 있는 핸드셋 가입자들의 모집단으로부터 로케이션 정보를 수신할 수 있다. 대안적으로 또는 부가적으로, 개별 핸드셋들은 비-인터랙티브 광고 (308) 부근을 인식하고, 광고 서버/데이터베이스 (310) 에 적절한 보고를 수행할 수도 있다. 또한, 모집단 콘텍스트 정보는 비-인터랙티브 광고 (308) 에 노출된 모든 다른 사용자들, 사용자의 지정된 친구들과 같은 모든 다른 사용자들의 선택된 그룹 또는 서버세트와 관련될 수도 있다. 거동 콘텍스트 결정기 (314) 는 거동 콘텍스트 결정기 (111; 도 1) 와 동일하거나 유사할 수도 있다.

[0037] 또한, 시스템 (300) 은 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 (313) 을 거동 콘텍스트 결정기 (314) 에 제공하는 콘텍스트 컴포넌트들 (316) 을 포함한다. 예를 들면, 콘텍스트 컴포넌트들 (316) 은 음성 호출 애플리케이션, 웹 브라우저, 글로벌 포지셔닝 시스템 (GPS) 또는 포지션/로케이션 애플리케이션, 텍스트 메세징 애플리케이션, 미디어 플레이어 애플리케이션 등등과 같은 통신 디바이스 (314) 상의 다른 애플리케이션들을 포함하지만 이에 제한되지 않을 수도 있다. 추가로, 콘텍스트 컴포넌트들 (316) 은 임의의 소정 시간에 통신 디바이스 (304) 부근에서 일어나는 일에 관한 정보를 저장하는 데이터베이스를 포함하지만, 이에 제한되지 않을 수도 있다. 예를 들어, 이러한 정보는 자동차 트래픽 정보, 정지 표지판들 또는 표시등들의 존재 및 정지등의 상태와 같은 로컬 트래픽 제어 정보, 기차 정보, 장소 정보, 또는 통신 디바이스 (304) 의 부근에서 일어나는 일을 설명하는 것을 도울 수 있는 임의의 다른 정보를 포함하지만, 이에 제한되지 않을 수도 있다. 이와 같이, 거동 콘텍스트 결정기 (314) 는 콘텍스트 컴포넌트들 (316) 로부터 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 (313) 을 수집하고, 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 (313) 에 기초하거나, 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 (313) 에 규칙들 또는 알고리즘들을 적용하는 것에 기초하여, 임의의 소정 시간에 통신 디바이스 (304) 부근에서 일어나는 일을 설명하는 거동 콘텍스트 (317) 를 결정할 수 있다.

[0038] 또한, 시스템 (300) 은 비-인터랙티브 광고 (308) 와 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 (313) 간에 상관 (319) 이 존재하는지 여부를 결정하는, 광고/콘텍스트 결정기 또는 상관기 (318) 를 포함한다. 광고/콘텍스트 결정기 또는 상관기 (318) 는 상관기 (101; 도 1) 와 동일하거나 유사할 수도 있다. 예를 들면, 광고/콘텍스트 결정기 또는 상관기 (318) 는 상관 (319) 을 결정하기 위해 규칙들, 휴리스틱 (heuristic) 들, 퍼지 로직 (fuzzy logic), 등을 포함할 수도 있다. 상관 (319) 은 사용자 (312) 가 비-인터랙티브 광고 (318) 의 대상에 대해 관심이 있는 것을 나타낸다. 다시 말해서, 광고/콘텍스트 결정기 또는 상관기 (318) 는 사용자 활동들이 비-인터랙티브 광고 (308) 에 대한 관심에 대응하는지 여부 또는 사용자 활동들이 일부 다른 인자로 인한 것인지 여부를 결정하기 위해, 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 (313) 을 참조하여 비-인터랙티브 광고 (308) 에 대한 노출을 평가한다. 예를 들면, 비-인터랙티브 광고 (308) 에 대한 관심보다, 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 (313) 은 사용자가 비-인터랙티브 광고 (308) 에 의해 판매 촉진되는 제품 또는 서비스에 대한 관심에 응답하여 중지하는 것보다, 적색등에서 대기중이었거나 음성 호출을 실행하기 위해 정지되는 것을 나타낼 수 있다. 따라서, 상관 (319) 이 존재하는 것으로 결정되면, 광고/콘텍스트 결정기 또는 상관기 (318) 는 예컨대, 광고 서버/데이터베이스 (310) 를 포함하지만 이에 제한되지 않는 멀리 위치된 소스로부터 비-인터랙티브 광고 (308) 에 대응하는 인터랙티브 광고 (302) 의 획득을 초기화하는 트리거 (320) 를 생성한다. 예를 들면, 일 양태에서, 인터랙티브 광고 (302) 는 사용자 (312) 가 예컨대, 인터랙티브 광고 (302) 가 내장된 링크들 상을 클릭하는 것, 전화 번호를 자동으로 다이얼링하는 것, 등등에 의해 사용자 인터페이스 (324) 를 통해 인터랙티브 광고 (302) 와 인터랙팅하게 한다.

[0039] 일 양태에서, 비-인터랙티브 광고 (308) 및 관심 있는 사용자 (312) 또는 사용자 통신 디바이스 (304) 를 식별하는 트리거 (320) 는 통신 네트워크 (326) 를 통해 전송되고, 예컨대 광고 서버/데이터베이스 (310) 에 의해 수신된다. 일부 양태들에서, 광고 서버/데이터베이스 (310) 는 트리거 (320) 를 수신하는데 응답하여 비-인터랙티브 광고 (308) 에 대응하는 인터랙티브 광고 (302) 를 생성하는, 광고 변환기 (328) 를 포함한다. 다른 양태들에서, 광고 서버/데이터베이스 (310) 는 비-인터랙티브 광고 (308) 에 대하여 식별된 관계를 가지는 인터랙티브 광고 (302) 를 저장하며, 따라서 비-인터랙티브 광고 (308) 를 식별할 수도 있거나, 로케이션 정보와 같이 비-인터랙티브 광고 (308) 의 식별을 허용하는 파라미터들을 포함하는, 트리거 (320) 를 수신하는데 응답하여 스토리지로부터 인터랙티브 광고를 취출한다. 임의의 경우에, 광고 서버/데이터베이스 (310) 는 통신 디바이스 (304) 에 의한 수신 또는 사용자 (312) 와 연관된 다른 디바이스, 예컨대 비-모바일 또는 유선 디바이스에 의한 수신을 위해 통신 네트워크 (326) 를 통해 인터랙티브 광고 (302) 를 전송한다. 예를 들면, 인터랙티브 광고 (302) 의 목적지는 사용자가 인터랙티브 광고 (302) 에 작용할 수 있는 위치에 기초하여 결정될 수도 있다.

[0040] 따라서, 시스템 (300) 은 비-인터랙티브 광고들 (308) 에 대한 노출에 기초하고 비-인터랙티브 광고 (308) 에 대한 사용자 관심의 가능성을 나타내는 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 (313) 을 고려하여 인터랙티브 광고들 (302) 을 전달하는 장치 및 방법들을 제공한다.

[0041] 일 양태에서, 도 4 를 참조하면, 일 양태에 따라 비-인터랙티브 광고에 대한 사용자의 명확한 관심을 결정하는데 기초하여 인터랙티브 광고의 타겟화된 전달을 위한 방법 (400) 이 제공된다. 401 에서, 사용자에게 의한 비-인터랙티브 광고에 대한 노출은 정량화된다. 예를 들면, 사용자는 모바일 텍스트 메세지를 수신하는 것, 고정되거나 동적인 광고판 부근에 있는 것, 인터넷 프로토콜 텔레비전 (IPTV) 팝업을 시청하는 것, 이메일, 오

디오 광고를 청구하는 것 또는 일부 다른 방법과 같이 비-인터랙티브 광고에 노출되며, 이에 제한되지 않는다.

일 양태에서, 특정 소매상업시설에 있는 것 자체가 특정 상품들 및 서비스들에 대한 비-인터랙티브 광고이다. 비-인터랙티브 광고를 위해 이용된 미디어는 사용자 피드백을 허용하지 않기 때문에, 402 에서, 방법은 비-인터랙티브 광고에 대한 사용자 관심을 추론하기 위해 충분한 노출 및 적용가능한 경험적 트리거들을 결정한다. 노출이 충분하고 경험적 트리거들이 사용자 관심을 나타내지만, 사용자가 비-인터랙티브 광고에 대한 관심의 초기 발견을 인정하는지 또는 무시하는지 여부에 대하여 추가의 평가가 실행될 수 있다 (403).

관심을 확증하는 사용자 콘텍스트에 의해, 그 후에, 비-인터랙티브 광고에 대응하는 인터랙티브 광고가 액세스된다 (404). 이는 비-인터랙티브 광고에 대응하는 인터랙티브 광고를 생성함으로써 수행될 수 있다.

405 에서, 인터랙티브 광고는 적절한 디바이스를 통해 사용자에게 송신된다. 예를 들면, 인터랙티브 광고는 사용자와 연관된 선택된 디바이스로 및/또는 사용자가 인터랙티브 광고에 작용할 수 있을 확률이 클 시간과 같은 선택된 시간에 송신된다. 또한, 옵션의 양태에서, 비-인터랙티브 광고의 유효성이 추정될 수 있다 (406).

- [0042] 도 5 및 도 6 을 참조하여, 충분한 노출 및 적용가능한 경험적 트리거들을 결정하는 방법 (도 4, 402) 은 예컨대, 비-인터랙티브 광고의 타입에 의존하여 변화할 수도 있다.
- [0043] 예컨대, 도 5 에서, 충분한 노출 및 적용가능한 경험적 트리거들을 결정하는 하나 이상의 양태들은, 오디오 및/또는 비디오 타입의 비-인터랙티브 광고에 대한 사용자 노출과 관련하여 추론될 수 있다 (408). 오디오 및/또는 비디오 비-인터랙티브 광고를 인터랙티브 광고로 컨버팅하기 위한 경험적 트리거는 하기에서 설명되는 것과 같은 하나 이상의 기준에 기초할 수 있다. 그러나, 하기의 목록은 예시적인 것이며, 반드시 포괄적인 것은 아님이 인식되어야 한다.
- [0044] 충분한 노출 및 적용가능한 경험적 트리거들은 하기의 평가들 중 하나 이상을 수행함으로써 오디오 및/또는 비디오 비-인터랙티브 광고 (예컨대, 라디오, 텔레비전) 에 대하여 결정될 수도 있다:
- [0045] (a) 409 에서, 오디오 및/또는 비디오 콘텐츠 (비-인터랙티브 광고)가 전체적으로 소비된 것을 결정한다. 일 양태에서, 예컨대 소정의 TV 광고는 소정의 TV 채널에서 전체적으로 시청되며, 소정의 TV 광고 바로 이전 또는 바로 이후에는 어떤 광고도 전체적으로 시청되지 않는다;
- [0046] (b) 410 에서, 오디오 및/또는 비디오 콘텐츠가 반복적으로 소비된 것을 결정한다. 예컨대, TV 광고 시나리오에서, 소정의 TV 광고는 상이한 시청 시간에 소정 채널에서 1 회 이상 전체적으로 시청된다;
- [0047] (c) 411 에서, 오디오 및/또는 비디오 콘텐츠가 예컨대 소정 기간에 다중 채널들을 통해 전체적으로 소비된 것을 결정한다;
- [0048] (d) 412 에서, 오디오 및/또는 비디오가 사용자에게 의해 능동적으로 다시보기 되었는지 결정한다. 예를 들면, 사용자는 소정의 오디오 및/또는 비디오 광고를 전체적으로 일시정지, 되감기 및 다시보기 한다; 또는
- [0049] (e) 413 에서, 비디오 콘텐츠가 사용자에게 의해 높은 등급을 수신한 것을 결정한다. 예를 들면, 사용자는 예컨대 소정의 TV 광고가 진행중인 동안 IPTV 제어기들을 이용하여 소정의 TV 광고를 높은 스코어로 평가한다.
- [0050] 대안적으로 또는 부가적으로, 비-인터랙티브 광고는 고정된 콘텐츠, 예컨대 광고판 광고 또는 소매점 간판일 수도 있다. 이러한 양태들에서, 노출은 사용자의 위치와 더 관련될 수도 있다. 일 양태에서, 이러한 광고는 사용자가 휴대한 임의의 모바일 디바이스 외부에서 사용자가 수송중에 공개적으로 시청된다. 다른 양태에서, 이러한 광고는 고정적이거나, 일정 기간에 걸쳐 고정적일 수 있다.
- [0051] 예를 들면, 도 6 에서, 충분한 노출 및 적용가능한 경험적 트리거들을 결정하는 하나 이상의 양태들은 고정 타입의 비-인터랙티브 광고에 대한 사용자 노출과 관련하여 추론될 수 있다 (415). 고정된 비-인터랙티브 광고를 인터랙티브 광고로 컨버팅하기 위한 경험적 트리거는 하기의 기준 중 하나 이상에 기초할 수 있지만: 하기의 목록은 예시적인 것이며, 반드시 포괄적인 것은 아님이 인식되어야 한다.
- [0052] (a) 416 에서, 소정의 사용자가 특정 기간 내에 소정의 영역에 있는 모든 사용자들에 의해 소비된 평균 시간보다 큰 시간 길이 동안 광고판/상점에 매우 근접하여 서있었던 것을 결정한다;
- [0053] (b) 417 에서, 소정의 사용자가 특정 기간 내에 다른 어느 곳에 있는 소정의 사용자가 소비한 평균 시간보다 큰 시간 길이 동안 광고판/상점에 매우 근접하여 서있었던 것을 결정한다; 또는
- [0054] (c) 418 에서, 소정의 사용자가 특정 기간 내에 상점/상점 통로에 있는 모든 사용자들에 의해 소비된 평균 시간

보다 큰 시간 길이 동안 상점에 들어가고 상점 또는 상점 통로에 머물렀던 것을 결정한다.

- [0055] 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들에 기초하여 노출 시간 또는 경험적 파라미터들을 인정하거나 무시하는 방법 (도 4, 블록 403)은 이러한 거동 콘텍스트 파라미터들이 비-인터랙티브 광고에 대한 사용자의 관심과 상관하는지 여부를 평가하기 위한 결정들을 포함할 수도 있다. 따라서, 경험적 트리거는 하기의 예시적이지만 반드시 포괄적이지 않은 기준들 중 하나 이상에 의해 좌우될 수도 있다.
- [0056] 도 7 을 참조하여, 일 양태에서, 방법 (도 4, 블록 403)은 노출 및 경험적 트리거들을 인정하거나 무시하기 위해 다른 사용자 콘텍스트들에 대하여 사용자 콘텍스트를 결정하는 것을 포함할 수도 있다 (420). 다른 사용자 콘텍스트들에 대하여 사용자 콘텍스트를 결정하는 것은, 421 에서 일반 모집단에 대한 기준 또는 427 에서 모집단의 서브 세트에 대한 기준 중 하나 이상을 포함할 수도 있지만, 이에 제한되지 않는다.
- [0057] 일반 모집단 (블록 421)에 대한 기준의 특정 예들이 다음과 같은 시나리오들을 포함할 수도 있지만, 이에 제한되지 않는다:
- [0058] (a) 422 에서, 횡단 보도에서 긴 정지가 발생한 것을 결정한다. 예컨대, 모든 사용자들이 교통 신호등, 정지 표지, 정지등, 지하철 입구, 버스 정류장, 등과 같은 물리적인 특징들로 인해 소정 위치에 정지하지만, 소정의 사용자는 소정 시간에 그 위치에서 다른 사용자들이 소비한 평균 시간을 초과한다;
- [0059] (b) 423 에서, 사용자가 반대 방향으로 이동한 것을 결정한다. 예를 들면, 물리적인 광고에 접근하는 나머지 사용자들과 반대되는 방향으로 사용자가 이동하는 것은 사용자 관심의 가능성을 증가시킬 수 있다;
- [0060] (c) 424 에서, 사용자가 일반 모집단에 대한 통상적인 것보다 오랫동안 비-인터랙티브 광고에 의해 정지한 것을 결정한다. 예를 들면, 사용자는 일반 모집단 보다 더 오랫동안 디지털 제품 전시장에 정지한다;
- [0061] (d) 425 에서, 사용자가 (예컨대, 무관심을 보여주거나 노출 관심 스코어를 낮추는) 일반 모집단의 액션에 반대되는 액션을 수행한 것을 결정한다; 또는
- [0062] (e) 426 에서, 인근에서 사용자의 존재가 특정 상품들 또는 서비스들과 연관된 것을 결정한다. 예를 들면, 환경/인근 특징들 (예컨대, 여행사들, 다이아몬드형 지역, 등)은 연관된 광고들에 대한 사용자의 관심을 모집단으로서 결정한다.
- [0063] 427 에서, 일반 모집단의 서브세트에 대한 사용자 거동을 결정하기 위해 평가될 수 있는 기준, 예컨대 사용자와 연관된 소셜 네트워크는, 선호도를 추론하기 위해 비-인터랙티브 광고에 관하여 사용자의 친구들의 관심들에 관한 결정 (428)을 포함할 수도 있지만, 이에 제한되지 않는다. 예를 들면, 사용자의 친구들은 사용자 등급들 및/또는 사회적 권고들을 통해 소정의 광고에 대한 강한 관심을 표현할 수 있고, 이러한 선호도는 사용자에게 추론될 수도 있다.
- [0064] 도 8 에서 계속하여, 도 7 에서 전술된 양태들에 대안적으로 또는 부가하여, 노출 및 경험적 트리거들을 인정하거나 무시하는 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들을 결정하는 것 (도 4, 403)은, 430 에서 무선 디바이스에 대한 사용자의 이용 또는 인터랙션들에 기초할 수 있다. 이러한 결정은 다음 중 하나 이상을 포함할 수도 있지만, 이에 제한되지 않는다:
- [0065] (a) 431 에서, 사용자가 음성 호출중인지 여부를 결정한다. 예컨대, 사용자가 음성 호출중이면서 광고에 의해 정지하거나 텔레비전을 보는 것을 결정한다;
- [0066] (b) 432 에서, 사용자가 메시지를 시청/청취하고 있는지 여부를 결정한다. 예를 들어, 사용자가 메시지 (단문 메시지 서비스 (SMS), 멀티미디어 메세징 서비스 (MMS), 이메일)를 획득하고, 따라서 전화기 상의 메시지를 읽기 위해 광고에 의해 정지하거나 TV 광고를 일시중지한다. 예를 들면, 그래픽 사용자 인터페이스 (GUI)에 대한 사용자 입력들에 기초하여, 사용자가 비-인터랙티브 광고를 시청하지 않고 SMS, MMS, 또는 이메일에 의해 충분히 선점된 것이 결정될 수 있다;
- [0067] (c) 433 에서, 사용자가 네비게이션 지원을 이용하였는지 여부를 결정한다. 예를 들면, 사용자는 방향들이 정확한 것을 보장하기 위해 전화기 상의 지도를 보고 있다;
- [0068] (d) 434 에서, 사용자가 카메라를 이용하였는지 여부를 결정한다. 예를 들면, 사용자는 무선 디바이스로 인근 장소의 화상을 클릭하고 있다;
- [0069] (e) 435 에서, 사용자가 애플리케이션을 이용하는지 여부를 결정한다. 예를 들면, 상용자는 전화기 상의 애

플리케이션 (예컨대, 게임) 을 이용하고 있다;

- [0070] (f) 436 에서, 사용자가 비-인터랙티브 광고의 등급을 입력하였는지 여부를 결정한다. 예를 들면, 사용자는 원터치 썸 업다운 (one-touch thumb-up-down) 응답/의도 또는 숫자 또는 알파벳 등급을 무선 디바이스를 통해 소정 광고에 제공한다;
- [0071] (g) 437 에서, 사용자가 표현된 기분을 갖는지 여부를 결정한다. 예를 들면, 사용자의 기분에 기초한 사용자의 존재 정보는 "나는 행복하다" 를 상태 표시자로서 표시한다;
- [0072] (h) 438 에서, 사용자의 표현되지 않은 기분을 결정한다. 예를 들면, 무선 디바이스가 무선 건강 모니터링 컴포넌트들을 포함하는 양태들에서, 검출가능한 바이오메트릭 트리거들/바디 랭귀지 - 심장 박동 증가, 확대된 동공, 혈압 변화 등; 또는
- [0073] (i) 435 에서, 비-인터랙티브 광고에 대한 사용자 궤적을 결정한다. 예를 들면, 궤적은 예컨대, 사용자가 자전거를 타고, 차량을 운전하고, 걷고 있을 경우 사용자의 노출 및 시선에 관하여 더 많이 알고 있을 때 사용자의 속도에 기초할 수 있다 (435).
- [0074] 도 9 에서 계속하여, 도 7 및 도 8 에 진술된 양태들에 대안적으로 또는 부가적으로, 노출 및 경험적 트리거들을 인정하거나 무시하는 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들을 결정하는 것 (도 4, 403) 은 438 에서 히스토리 및/또는 시간 윈도우에 기초하는 결정들을 포함할 수 있다. 이러한 결정들은 다음 중 하나 이상을 포함할 수도 있지만, 이에 제한되지 않는다:
- [0075] (a) 439 에서, 일정 기간에 걸쳐 비-인터랙티브 광고에 대한 반복되는 사용자 액션을 결정한다. 예를 들면, 소정의 기간에 걸쳐, 사용자는 (예컨대, 고정된 비-인터랙티브 광고를 청취하거나 시청하기 위해) 동일한 위치에 정지하거나, (예컨대, 오디오/비디오 비-인터랙티브 광고를 청취/시청하기 위해) TV 상의 광고를 일시정지 및 재생하는 것과 같이, 광고와 관련된 동일한 액션을 반복한다; 또는
- [0076] (b) 440 에서, 사용자가 광고를 싫어하는 것을 결정한다. 예를 들면, 사용자는 TV 상의 광고를 빨리감기 하거나, 상점에서 기프트 카드/쿠폰을 이용하는 것을 회피하며, 이는 광고에 대한 관심/적합성의 부족을 나타낸다.
- [0077] 도 10 을 참조하면, 비-인터랙티브 광고에 대응하는 인터랙티브 광고를 송신하는 방법 (도 4, 405) 은 예컨대, 사용자가 인터랙티브 광고와 인터랙팅할 수 있는 것으로 예상될 수도 있는 시간 또는 디바이스에 의존하여 변화할 수도 있다. 인터랙티브 광고의 이러한 송신은 다음 중 하나 이상을 포함할 수도 있지만, 이에 제한되지 않는다:
- [0078] (a) 445 에서, 인터랙티브 광고를 예상된 위치에 있는 다른 디바이스로 전달한다. 예를 들면, 사용자의 속도와 방향에 기초하여, 사용자는 집으로 가는 중이고, 따라서 사용자의 전화기 상에 광고를 텍스트 메시지로 전달하는 대신, 광고는 사용자의 집 컴퓨터에 이메일로서 전달된다;
- [0079] (b) 446 에서, 전달의 지연 또는 우회를 결정한다. 예를 들면, 사용자가 비행기 위에서와 같이 수송중일 경우, 인터랙티브 광고로의 액세스를 포함하는 텍스트 메시지는 대기되고 사용자가 착륙할 경우 사용자에게 송신된다. 비행기가 WiFi 와 같은 무선 접속을 가지면 인터랙티브 광고로의 링크를 갖는 이메일이 사용자에게 제공될 수도 있다;
- [0080] (c) 447 에서, 이용되고 있는 무선 디바이스에 인터랙티브 콘텐츠를 전달한다. 예를 들면, 사용자는 그의 컴퓨터 또는 모바일 전화기에서 TV 를 시청하기 위해 캘리포니아, 샌디에고의 QUALCOMM Incorporated 에 의한 SKIFTA™ 의 SLINGBOX 와 같은 미디어-쉬프트 애플리케이션을 이용하고 있다; 또는
- [0081] (d) 448 에서, 소정의 디바이스에 액세스할 수 있는 가능성을 결정한다. 예를 들면, 전달 디바이스 (집의 컴퓨터, 모바일 디바이스, 직장 컴퓨터) 앞에 있을 가능성은 사용자의 이동성과 관련된 이력 정보에 기초하여 모델링된다.
- [0082] 앞의 설명들의 장점에 의해, 방법들은 수동적으로 나타난 관심이 비-인터랙티브 광고에서 입증된 것으로 적절히 결정될 경우에 인터랙티브 광고들을 획득할 수 있다. 모바일 디바이스 또는 원격 디바이스 사이의 일부 협력 또는 모바일 디바이스 또는 원격 디바이스 단독의 노력들에 의해, 비-인터랙티브 광고에 대한 노출이 결정된다. 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들은 비-인터랙티브 광고에 대한 노출에 대응하도록 결정된다. 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들은 비-인터랙티브 광고에 대한 노출의 노출 기간을 포함한다. 비-인

터랙티브 광고와 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 사이에 상관성이 존재하는지 여부가 결정된다. 상관성은 적어도 부분적으로 노출 기간이 노출 임계치를 달성하는 것을 결정하는 것을 포함한다. 상관성이 존재한다면, 트리거는 비-인터랙티브 광고에 대응하는 인터랙티브 광고를 획득하기 위해 생성된다.

[0083] 도 11 을 참조하여, 일 양태에 따라 사용자에게 광고를 전달하기 위한 시스템 (500) 이 도시된다. 예를 들면, 시스템 (500) 은 적어도 부분적으로 모바일 내에 상주할 수 있다. 시스템 (500) 은 컴퓨팅 플랫폼, 프로세서, 소프트웨어, 또는 이들의 조합 (예컨대, 펌웨어) 에 의해 구현되는 기능들을 나타내는 기능적인 블록일 수도 있는, 기능 블록들을 포함하는 것으로 표현될 수 있음이 인식될 것이다. 시스템 (500) 은 함께 활동할 수 있는 전기적인 컴포넌트들의 논리적인 그룹 (502) 을 포함한다. 예를 들면, 논리적인 그룹 (502) 은 비-인터랙티브 광고에 대한 노출을 결정하는 전기적인 컴포넌트 (504) 를 포함할 수 있다. 또한, 논리적인 그룹 (502) 은 비-인터랙티브 광고에 대한 노출에 대응하는 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들을 결정하는 전기적인 컴포넌트 (506) 를 포함할 수 있다. 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들은 비-인터랙티브 광고에 대한 노출의 노출 기간을 포함한다. 다른 예로서, 논리적인 그룹 (502) 은 비-인터랙티브 광고와 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 사이에 상관성이 존재하는지 여부를 결정하는 전기적인 컴포넌트 (508) 를 포함할 수 있다. 상관은, 적어도 부분적으로 노출 기간이 노출 임계치를 달성하는 것을 결정하는 것을 포함한다. 추가의 예로서, 논리적인 그룹 (502) 은 상관성이 존재할 경우에 비-인터랙티브 광고에 대응하는 인터랙티브 광고를 획득하기 위한 트리거를 생성하는 전기적인 컴포넌트 (510) 를 포함할 수 있다. 추가로, 시스템 (500) 은 전기적인 컴포넌트들 (504, 506, 508, 510) 과 연관된 기능들을 실행하기 위한 명령들을 저장하는 메모리 (520) 를 포함할 수 있다. 메모리 (520) 외부에 있는 것으로 도시되지만, 하나 이상의 전기적인 컴포넌트들 (504, 506, 508, 510) 이 메모리 (520) 내에 존재할 수 있는 것이 이해될 것이다.

[0084] 도 12 를 참조하여, 청구 대상의 다양한 양태들을 구현하기 위한 예시적인 컴퓨팅 환경 (600) 은 네트워크 서버와 같지만 이를 포함하지 않는 컴퓨터 (612) 를 포함한다. 컴퓨터 (612) 는 프로세싱 유닛 (614), 시스템 메모리 (616) 및 시스템 버스 (618) 를 포함한다. 시스템 버스 (618) 는 시스템 메모리 (616) 를 포함하지만 이에 제한되지 않는 시스템 컴포넌트들을 프로세싱 유닛 (614) 에 커플링한다. 프로세싱 유닛 (614) 은 다양한 사용가능 컴퓨터들 중 임의의 것 일 수 있다. 듀얼 마이크로프로세서들 및 다른 마이크로프로세서 아키텍처들은 또한 프로세싱 유닛 (614) 으로서 채용될 수 있다.

[0085] 시스템 버스 (618) 는 산업 표준 아키텍처 (ISA), 마이크로-채널 아키텍처 (MSA), 확장형 ISA (EISA), 인텔리전트 드라이브 전자기기 (IDE), VESA 로컬 버스 (VLB), 어드밴스드 그래픽 포트 (AGP), 퍼스널 컴퓨터 메모리 카드 국제 협회 버스 (PCMCIA), 파이어와이어 (IEEE 694), 및 소형 컴퓨터 시스템 인터페이스 (SCSI) 를 포함하지만 이에 제한되지 않는 임의의 다양한 사용가능 버스 아키텍처들을 이용하여, 메모리 버스 또는 메모리 제어기, 주변 버스 또는 외부 버스, 및/또는 로컬 버스를 포함하는 몇 가지 타입의 버스 구조(들) 중 임의의 것일 수 있다.

[0086] 시스템 메모리 (616) 는 휘발성 메모리 (620) 와 비휘발성 메모리 (622) 를 포함한다. 예컨대, 스타트업 동안 컴퓨터 (612) 내의 엘리먼트들 사이에 정보를 전송하기 위한 기본 루틴들을 포함하는, 기본 입력/출력 시스템 (BIOS) 은 비휘발성 메모리 (622) 에 저장된다. 제한이 아닌 예시로서, 비휘발성 메모리 (622) 는 판독 전용 메모리 (ROM), 프로그래밍가능 ROM (PROM), 전기적으로 프로그래밍 가능한 ROM (EPROM), 전기적으로 소거가능한 프로그래밍가능 ROM (EEPROM), 또는 플래시 메모리를 포함할 수 있다. 휘발성 메모리 (620) 는 외부 캐시 메모리로서 작용하는 랜덤 액세스 메모리 (RAM) 를 포함한다. 제한이 아닌 예시로서, RAM 은 정적 RAM (SRAM), 동적 RAM (DRAM), 동기식 DRAM (SDRAM), 더블 데이터 레이트 SDRAM (DDR SDRAM), 향상된 SDRAM (ESDRAM), 동기링크 SRAM (SLDRAM), 램버스 다이렉트 RAM (RDRAM), 다이렉트 램버스 동적 RAM (DRDRAM) 및 램버스 동적 RAM (RDRAM) 와 같은 다양한 형태로 이용가능하다.

[0087] 컴퓨터 (612) 는 또한 탈착가능/비-탈착가능, 휘발성/비휘발성 컴퓨터 저장 매체를 포함한다. 도 12 는 예컨대, 디스크 스토리지 (624) 를 도시한다. 디스크 스토리지 (624) 는 자기 디스크 드라이브, 플로피 디스크 드라이브, 테이프 드라이브, Jaz 드라이브, Zip 드라이브, LS-100 드라이브, 플래시 메모리 카드, 또는 메모리 스틱과 같은 디바이스들을 포함하지만 이에 제한되지 않는다. 추가로, 디스크 스토리지 (624) 는 콤팩트 디스크 ROM 디바이스 (CD-ROM), CD-R 드라이브 (CD recordable drive), CD-RW 드라이브 (CD rewritable drive) 또는 DVD-ROM (digital versatile disk ROM drive) 와 같은 광학 디스크 드라이브를 포함하지만 이에 제한되지 않는 다른 저장 매체와 결합하거나 개별적으로 저장 매체를 포함할 수 있다. 디스크 저장 디바이스들 (624) 의 시스템 버스 (618) 로의 접속을 용이하게 하기 위해, 인터페이스 (626) 와 같은 탈착가능 또는 비-탈착가능

인터페이스가 통상적으로 이용된다.

[0088] 도 12 에 설명된 소프트웨어는 적절한 컴퓨팅 환경 (600) 에서 설명된 사용자와 기본 컴퓨터 리소스들 간에 중재자로서 작용한다. 이러한 소프트웨어는 운영 시스템 (628) 을 포함한다. 디스크 스토리지 (624) 에 저장될 수 있는 운영 시스템 (628) 은 컴퓨터 (612) 의 리소스들을 제어 및 할당하도록 동작한다. 시스템 애플리케이션들 (630) 은 시스템 메모리 (616) 또는 디스크 스토리지 (624) 에 저장된 프로그램 모듈들 (632) 및 프로그램 데이터 (634) 를 통해 운영 시스템 (628) 에 의한 리소스들의 관리를 이용한다. 청구 대상은 다양한 운영 시스템들 또는 운영 시스템들의 조합에 의해 구현될 수 있다.

[0089] 일 양태에서, 예를 들면, 시스템 애플리케이션들 (630) 은 본 명세서에서 설명된 것과 같이 비-인터랙티브 광고 (108) 에 대한 관심을 결정하고 대응하는 인터랙티브 광고 (120) 를 전달하는 것과 관련된 기능을 실행하기 위해 도 1 에서 앞서 설명된 것과 같은 노출 결정기 (101), 상관기 (113) 및 거동 콘텍스트 결정기 (111) 전부 또는 일부를 포함할 수도 있다. 그러나, 전송된 컴포넌트들은 대신에 프로세싱 유닛 (614) 에 내장되는 것과 같지만 이에 제한되지 않는 컴퓨팅 환경 (600) 의 하드웨어의 일부일 수도 있음이 이해되어야 한다.

[0090] 도 12 에 도시된 것과 같이, 사용자는 입력 디바이스(들)(636) 을 통해 컴퓨터 (612) 에 커맨드들 또는 정보를 입력한다. 입력 디바이스(들)(636) 은 마우스, 트랙볼, 스타일러스, 터치 패드, 키보드, 마이크로폰, 조이스틱, 게임 패드, 위성방송 수신안테나, 스캐너, TV 튜너 카드, 디지털 카메라, 디지털 비디오 카메라, 웹 카메라 등을 포함하지만 이에 제한되지 않는다. 이러한 및 다른 입력 디바이스들은 인터페이스 포트(들)(638) 을 경유하여 시스템 버스 (618) 를 통해 프로세싱 유닛 (614) 에 접속한다. 인터페이스 포트(들)(638) 은 예를 들면, 직렬 포트, 병렬 포트, 게임 포트 및 범용 직렬 버스 (USB) 를 포함한다. 출력 디바이스(들)(640) 은 입력 디바이스(들)(636) 과 동일한 타입의 포트들 중 일부를 이용한다. 따라서, 예를 들면, USB 포트는 입력을 컴퓨터 (612) 에 제공하고, 컴퓨터 (612) 로부터 정보를 출력 디바이스 (640) 에 출력하도록 이용될 수도 있다. 출력 어댑터 (642) 는 특정 어댑터들을 요구하는 다른 출력 디바이스들 (640) 중에서 모니터들, 스피커들, 및 프린터들과 같은 일부 출력 디바이스들 (640) 이 존재하는 것을 예시하도록 제공된다. 출력 어댑터들 (642) 은 제한이 아닌 예시로서, 출력 디바이스 (640) 와 시스템 버스 (618) 사이에 접속 수단을 제공하는 비디오 및 사운드 카드들을 포함한다. 다른 디바이스들 및/또는 디바이스들의 시스템들은 원격 컴퓨터(들)(644) 과 같이 입력 및 출력 성능들 양자를 제공한다.

[0091] 컴퓨터 (612) 는 원격 컴퓨터(들)(644) 과 같은 하나 이상의 원격 컴퓨터들로의 논리적인 접속들을 이용하여 네트워크 환경에서 동작할 수 있다. 원격 컴퓨터(들)(644) 은 퍼스널 컴퓨터, 서버, 라우터, 네트워크 PC, 워크스테이션, 마이크로프로세서 기반의 기기, 피어 디바이스 또는 다른 공통 네트워크 노드 동일 수 있고, 통상적으로 컴퓨터 (612) 와 관련하여 설명된 엘리먼트들 다수 또는 전부를 포함한다. 간결함을 위해, 오직 메모리 저장 디바이스 (646) 만이 원격 컴퓨터(들)(644) 과 함께 도시된다. 원격 컴퓨터(들)(644) 은 네트워크 인터페이스 (648) 를 통해 컴퓨터 (612) 에 논리적으로 접속되고, 통신 접속 (650) 을 통해 물리적으로 접속된다. 네트워크 인터페이스 (648) 는 근거리 네트워크 (LAN) 및 광역 네트워크들 (WAN) 과 같은 유선 및/또는 무선 통신 네트워크들을 포함한다. LAN 기술들은 파이버 분산형 데이터 인터페이스 (FDDI), 코퍼 (Copper) 분산형 데이터 인터페이스 (CDDI), 이더넷, 토큰 링 등을 포함한다. WAN 기술들은 포인트-대-포인트 링크들, 통합 서비스 디지털 네트워크 (ISDN) 및 그 변형과 같은 회로 교환 네트워크들, 패킷 교환 네트워크들 및 디지털 가입자 라인들 (DSL) 을 포함하지만 이에 제한되지 않는다.

[0092] 통신 접속(들)(650) 은 네트워크 인터페이스 (648) 를 시스템 버스 (618) 에 접속하기 위해 채용된 하드웨어/소프트웨어를 지칭한다. 컴퓨터 (612) 내의 예시적인 명확성을 위해 통신 접속 (650) 이 도시되지만, 컴퓨터 (612) 외부에 있을 수도 있다. 네트워크 인터페이스 (648) 로의 접속을 위해 필요한 하드웨어/소프트웨어는 오직 예시의 목적으로, 정규 전화 그레이드 모뎀들, 케이블 모뎀들 및 DSL 모뎀들을 포함하는 모뎀들, ISDN 어댑터들 및 이더넷 카드들과 같은 내부 및 외부 기술들을 포함한다.

[0093] 도 13 은 모바일 디바이스 (702) 의 하드웨어, 소프트웨어 및 다른 리소스들의 구성을 갖는 예시적인 통신 시스템 (700) 을 도시하며, 이는 본 교시들의 하나 이상의 구성들과 일치한다. 모바일 디바이스 (702) 는 (예컨대, 모바일 호출 초기화 또는 다른 핸드셰이크, 핸드셰이크 응답, 모바일 애플리케이션 데이터 전송, 데이터 이벤트, 데이터 이벤트 응답, 핸드셰이크 종료 등에 관계된) 신호를 수신하는 적어도 하나의 안테나 (704)(예컨대, 송신 수신기 또는 입력 인터페이스를 포함하는 이러한 수신기들 등) 및 수신된 신호 상에 액션들 (예컨대, 필터링, 증폭, 다운-컨버팅 등) 을 수행하는 수신기 (706) 를 포함할 수 있다. 안테나 (704) 는 신호들을 송신하기 위한 송신기 (708) 에 추가로 커플링될 수 있다. 안테나 (704) 는 예컨대, 핸드셰이크

요청, 데이터 이벤트 요청, 등등에 대한 응답을 송신하거나 수신할 수 있다. 송신 또는 수신된 신호들은 본 명세서에서 설명된 것과 같은 사용자 활동 정보 (710) 의 세트 및 다른 데이터, 예컨대 모바일 디바이스 (702) 에 의해 또는 모바일 디바이스 (702) 와 떨어진 통신 시스템 (700) 에 의해 각각 수집된 정보일 수 있거나, 이들을 포함할 수 있다. 안테나 (704) 및 수신기 (706) 는 또한 수신된 신호들을 복조하여 복조된 정보를 프로세싱을 위해 프로세서 (714) 에 제공할 수 있는 복조기 (712) 와 커플링될 수 있다. 모바일 디바이스 (702) 는 추가로, 송신되고, 수신될 데이터를 저장할 수 있는, 프로세서 (714) 에 커플링된 메모리 (720) 를 포함할 수 있다.

[0094] 프로세서 (714) 는 모바일 디바이스 (702) 의 안테나 (702) 또는 사용자 인터페이스 (716) 에 의해 수신된 사용자 활동 정보 (710) 를 분석하고 및/또는 변조기 (718) 를 통해 송신기 (708) 에 의한 송신을 위한 사용자 활동 정보 (710) 또는 다른 데이터를 생성할 수 있다. 추가로, 프로세서 (714) 는 모바일 디바이스 (702) 의 하나 이상의 리소스들 또는 컴포넌트들 (예컨대, 722, 724 등등) 을 제어 및/또는 액세스할 수 있다. 프로세서 (714) 는 QUALCOMM Incorporated 로부터 입수가 가능한 Brew[®] 런타임 환경과 같은 런타임 환경 (722) 및 하나 이상의 애플리케이션 세트 (724) 또는 다른 소프트웨어, 모듈들, 애플리케이션들, 로직, 코드, 또는 기타 등등을 실행할 수 있다. 하나 이상의 양태들에서, 애플리케이션 세트 (724) 는 클라이언트 또는 사용자 선호도들 (730) 및/또는 다른 애플리케이션들 또는 리소스들을 포함할 수도 있다. 또한, 일 양태에서, 예를 들면, 애플리케이션 세트 (724) 는 본 명세서에서 설명된 것과 같이, 비-인터랙티브 광고 (108) 에 대한 관심을 결정하고 대응하는 인터랙티브 광고 (120) 를 전달하는 것과 관련된 기능을 실행하기 위해, 도 1 에서 전술된 것과 같은 노출 결정기 (101), 상관기 (113) 및 거동 콘텍스트 결정기 (111) 의 전부 또는 일부를 포함할 수 있다. 그러나, 전술된 컴포넌트들은 대신 프로세서 (714) 에서 구현되고 있는 것과 같지만 이에 제한되지 않는 모바일 디바이스 (702) 의 하드웨어 부분의 일부일 수도 있다. 프로세서 (714) 는 하나 이상의 구현들에서, 사용자에게 대한 로케이션 픽스들을 포함하는, 로케이션 관련 정보를 수신하고 처리하기 위해, 글로벌 포지셔닝 시스템 (GPS) 모듈 또는 칩과 같은 로케이션 모듈 (726) 과 통신할 수 있다. 프로세서 (714) 는 추가로 콘텐츠 서비스 애플리케이션 프로그래밍 인터페이스 (API; 728) 와 통신하여 사용자 활동 정보 (710) 를 추출하기 위한 기능 호출들을 실행하고 본 발명의 교시들에 따른 다른 액션들을 수행하기 위한 카탈로그 프로세싱 기능들을 적용한다. 프로세서 (714) 는 유사하게 비-인터랙티브 광고 (108; 도 1) 및/또는 인터랙티브 광고 (120; 도 1), 그래픽들, 비디오, 호출 관련 데이터, 본 명세서에 설명된 것과 같은 사용자 활동 피드들 및 다른 정보를 디스플레이하기 위해, 그래픽 사용자 인터페이스 또는 다른 그래픽 디스플레이와 같은 사용자 인터페이스 (716) 와 커플링할 수 있다.

[0095] 도 14 에서, 일 양태에 따라 비-인터랙티브 광고들에 대한 노출에 기초하여 적절한 것으로 간주되는 인터랙티브 광고를 전달하기 위한 고정된 인프라구조를 포함하는 분산형 센서들 및 프로세서들을 이용하기 위한 시스템 (800) 이 도시된다. 시스템 (800) 은 또한 시스템의 상이한 컴포넌트들 사이에 분배 프로세싱을 수반하는 사용자 케이스를 포함할 수도 있다.

[0096] 일 양태에서, 자판기 (808) 상에서 보여지는 제 1 비-인터랙티브 광고 (806) 에 인접한 제 1 위치 (804) 에 있는 사용자 (802) 를 고려한다. 유사하게, 다른 양태에서, 사용자 (802) 는 소매점 창문 (812) 에서 보여지는 제 2 비-인터랙티브 광고 (811) 에 노출된 제 2 위치 (810) 에 있는 것으로 검출될 수 있다. 이러한 2 가지 양태들이 하기에서 함께 논의되지만, 각각의 양태가 개별적으로 발생할 수 있음이 이해되어야 한다.

[0097] 얼굴 인식 능력을 가지는 감시 카메라 시스템 (814) 은 예컨대 직원 바이오메트릭 데이터베이스 (816) 에 접속함으로써 사용자 (802) 를 인식한다. 대안적으로, 무선 주파수 식별기 (RFID) 안테나 (818) 는 사용자 (802) 가 소지한 직원 식별자 (ID) 뱃지 (820) 를 검출한다. 대안적으로 또는 부가적으로, 모바일 캐리어 (822) 는 사용자 (802) 가 소지한 WWAN 모바일 디바이스 (824) 에 의해 송신된 GPS 값을 검출한다. 모바일 캐리어 (822) 는 또한 센서 (827) 에 기초하여 자판기 (808) 또는 상점 창문 (812) 에 근접하는 것으로 상관된 모바일 디바이스 (824) 에 대한 코오스 (coarse) 로케이션 좌표를 검출할 수 있다. 예를 들면, 자판기 (808) 는 그 디바이스의 앞에 누군가가 서있는 것을 검출하고, 모바일 캐리어 (822) 는 그 영역 내에 있는 오직 한 명의 사람을 검출할 수 있다. 노출 기간은 사용자 (802) 가 소지한 WLAN-가능 디바이스 (825) 가 액세스 포인트 (826) 커버리지 영역 내에 있는 기간에 기초하여 검출될 수 있다.

[0098] 노출 결정기 (828) 는 비-인터랙티브 광고 (806 및/또는 811) 에 대한 노출을 검출한다. 예를 들면, 원격 서버 (832) 내의 직원 출근 트래킹 시스템 (830) 의 서버루틴은 사용자 (802) 를 각각 로케이션 (포지션) (804 및/또는 810) 및 비-인터랙티브 광고 (806 및/또는 811) 에 연관시킴으로써 비-인터랙티브 광고 (806 및/또는

811) 에 대한 노출을 결정한다. 노출 결정기 (828) 는 노출 결정기 (101, 도 1) 와 동일하거나 유사할 수도 있다. 대안적으로, 이러한 연관은 사용자 (802) 가 소지한 개별 디바이스 (824 및/또는 825) 에 의해 단독으로 수행될 수 있다. 추가의 대안으로서, 노출 결정기 (828) 는 개별 디바이스 (824 또는 825) 와 원격 서버 (832) 사이에 분산될 수 있다.

[0099] 원격 서버 (832) 내의 거동 콘텍스트 결정기 (834) 는 비-인터랙티브 광고들 (806 및/또는 811) 에 대한 노출에 대응하여, 노출 기간을 포함하는 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들을 결정한다. 거동 콘텍스트 결정기 (834) 는 거동 콘텍스트 결정기 (111, 도 1) 와 동일하거나 유사할 수도 있다. 대안적으로, 이러한 콘텍스트는 사용자 (802) 가 소지한 개별 디바이스 (824 및/또는 825) 에 의해 단독으로 결정될 수 있다. 추가의 대안으로서, 노출 결정기 (828) 는 개별 디바이스 (824 또는 825) 와 원격 서버 (832) 사이에 분산될 수 있다.

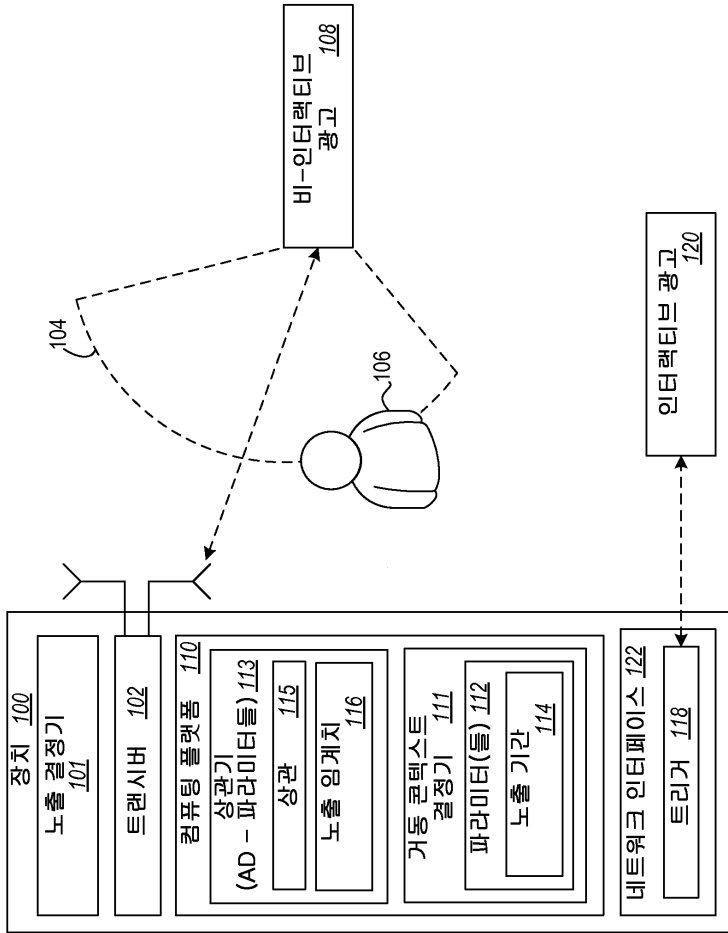
[0100] 원격 서버 (832) 내의 상관기 (836) 는 비-인터랙티브 광고 (806 및/또는 811) 와 하나 이상의 거동 콘텍스트 파라미터들 사이에 상관기 존재하는지 여부를 결정한다. 상관기, 적어도 부분적으로 노출 기간이 노출 임계치를 달성함을 결정하는 것을 포함한다. 상관기 (836) 는 상관기 (113, 도 1) 와 동일하거나 유사할 수도 있다. 상관기는 트리거 (838) 를 생성한다. 대안적으로, 상관기는 사용자 (802) 가 소지한 개별 디바이스 (824 및/또는 825) 에 의해 단독으로 결정될 수 있다. 추가의 대안으로서, 노출 결정기 (828) 는 개별 디바이스 (824 또는 825) 와 원격 서버 (832) 사이에 분산될 수 있다.

[0101] 사용자 인터페이스 (840) 는 트리거 (838) 에 의해 프롬프트되는 것으로 존재하는 상관기에 응답하여, 비-인터랙티브 광고에 대응하는 인터랙티브 광고 (844) 를 획득하는 네트워크 인터페이스 (842) 를 갖는다. 예를 들면, 사용자의 워크스테이션 (846) 은 코어 네트워크 (848) 를 통해 푸시된 인터랙티브 광고 (844) 를 수신할 수 있다. 대안적으로, 사용자 (802) 가 소지한 디바이스 (824) 는 모바일 캐리어 (822) 로부터 인터랙티브 광고 (844) 를 풀 (pull) 할 수 있다.

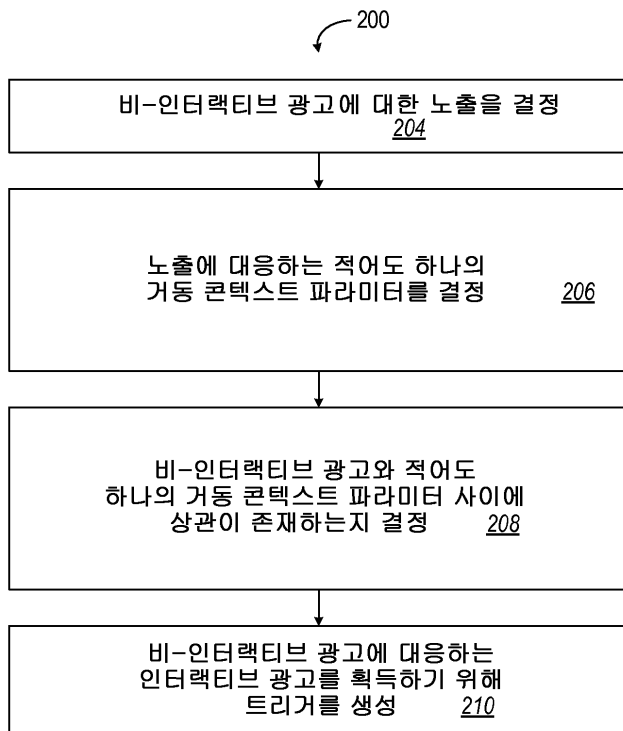
[0102] 본 명세서에서 설명된 내용의 변형들, 수정 및 다른 구현들은 청구된 것과 같이 본 개시물의 사상 및 범위로 부터 벗어나지 않고 당업자에게 발생할 것이다. 따라서, 본 개시물은 앞의 예시적인 설명에 의해 정의되는 것이 아니라, 대신에 하기의 청구항들의 사상 및 범위에 의해 정의될 것이다.

도면
도면1

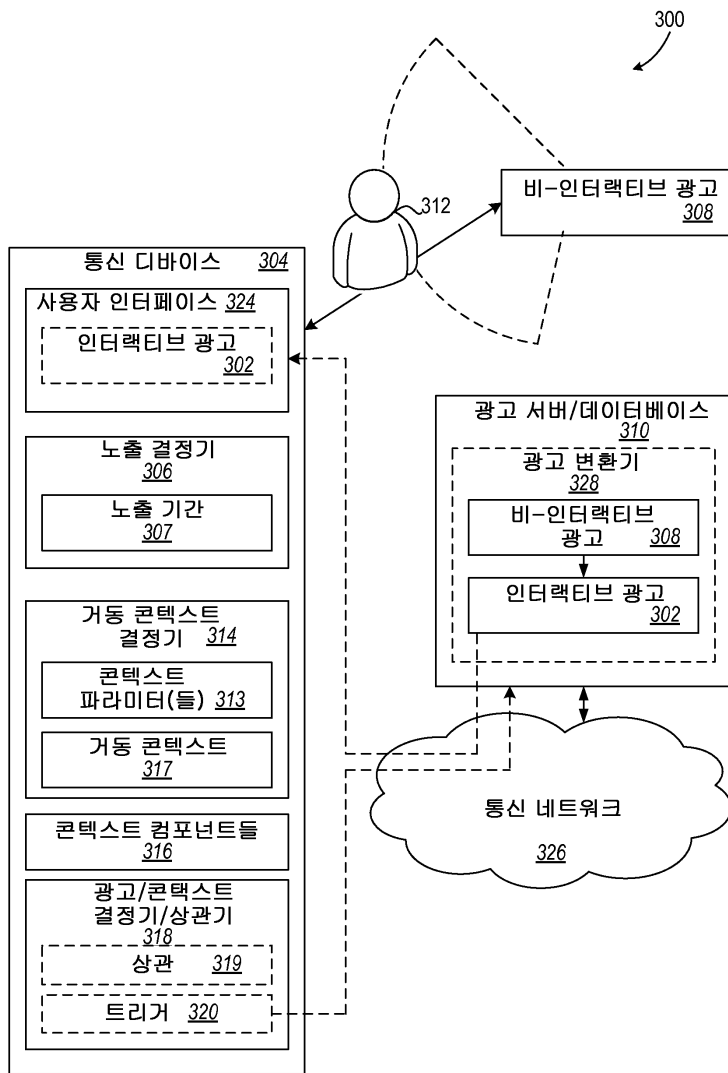
99



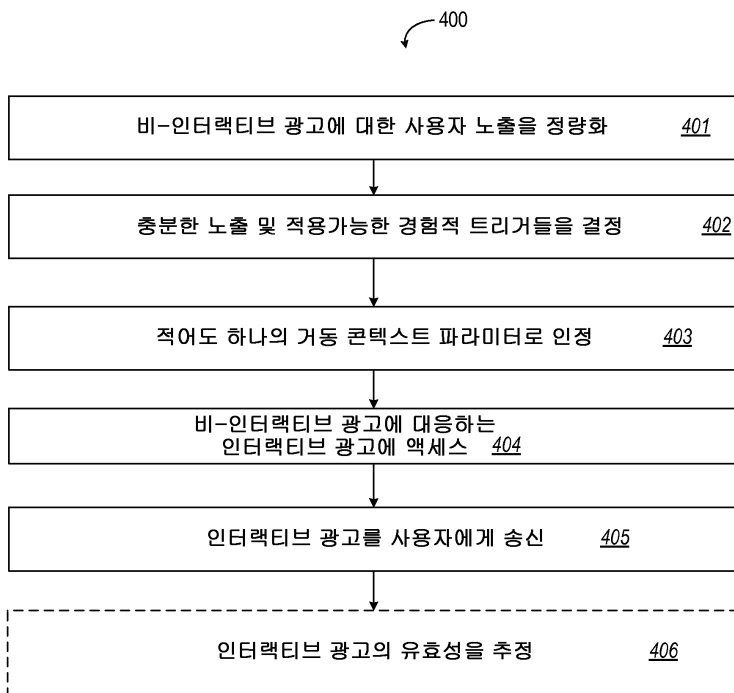
도면2



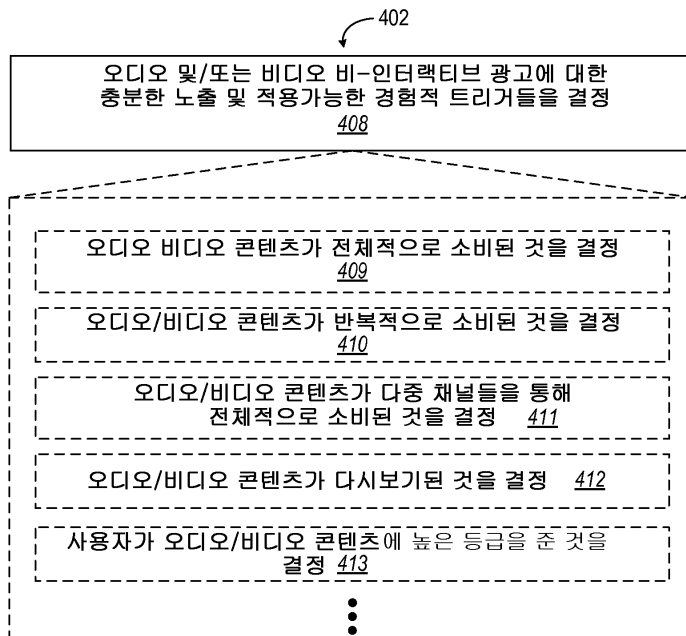
도면3



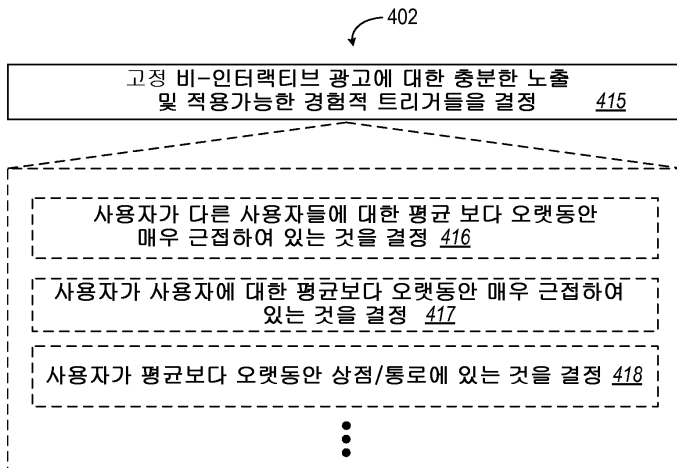
도면4



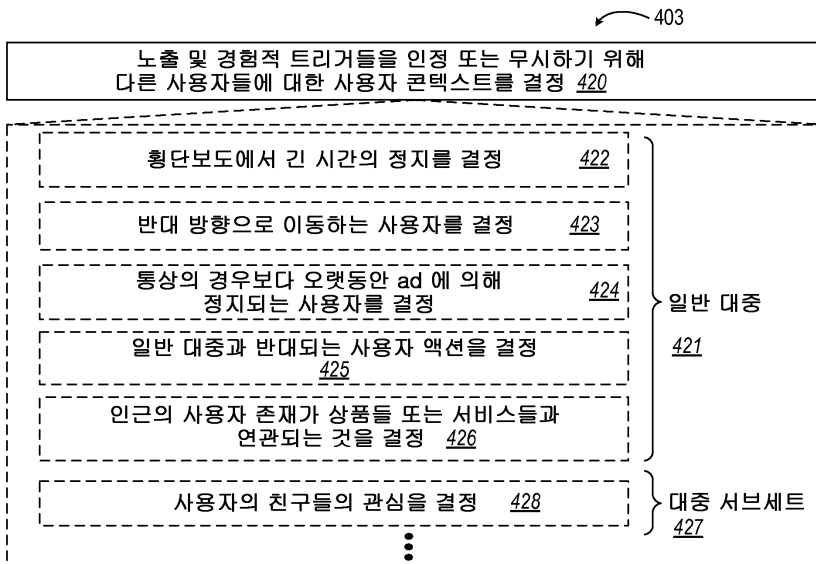
도면5



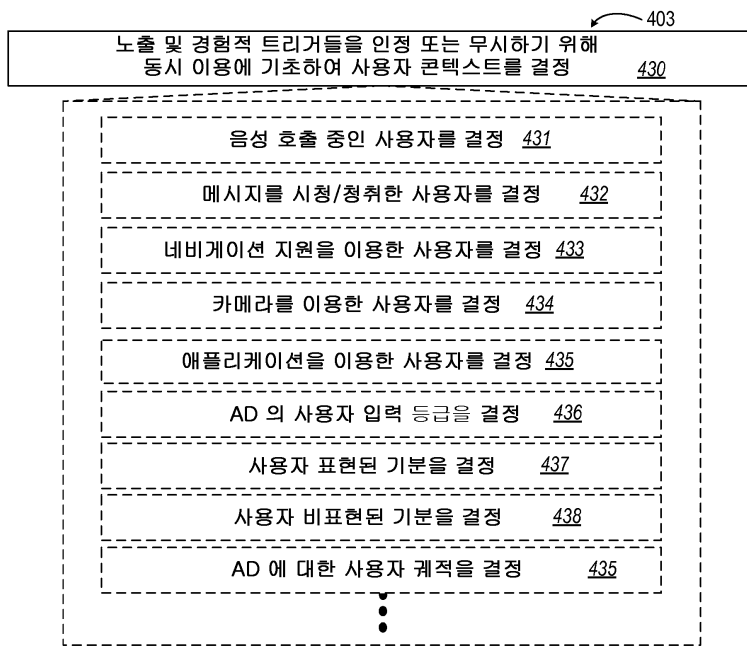
도면6



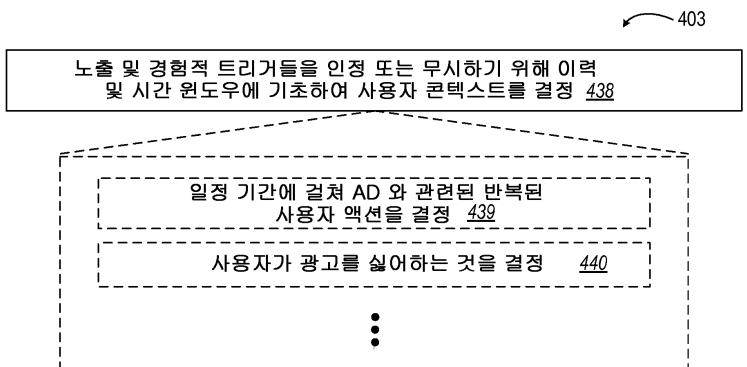
도면7



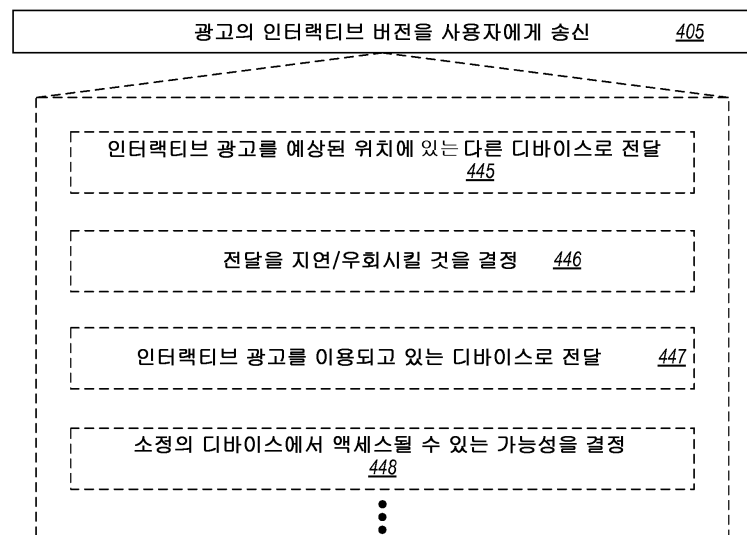
도면8



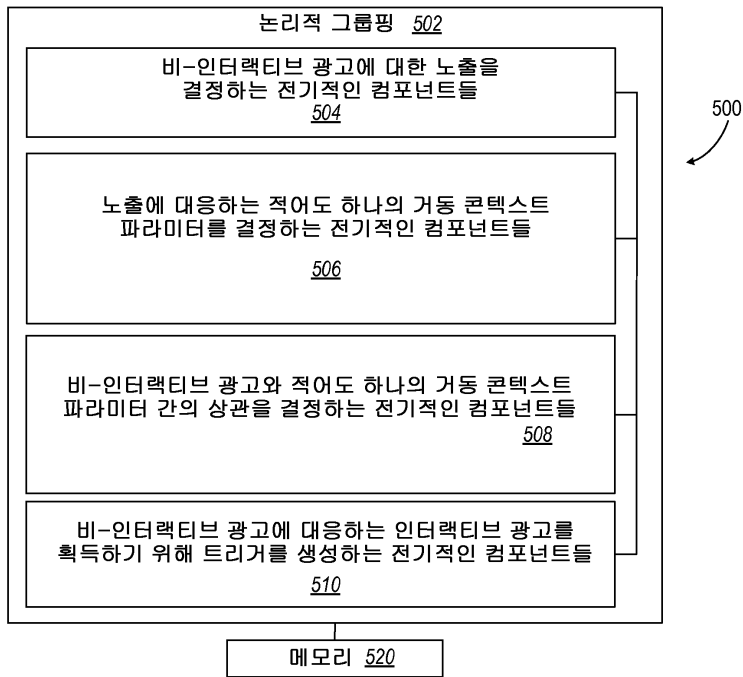
도면9



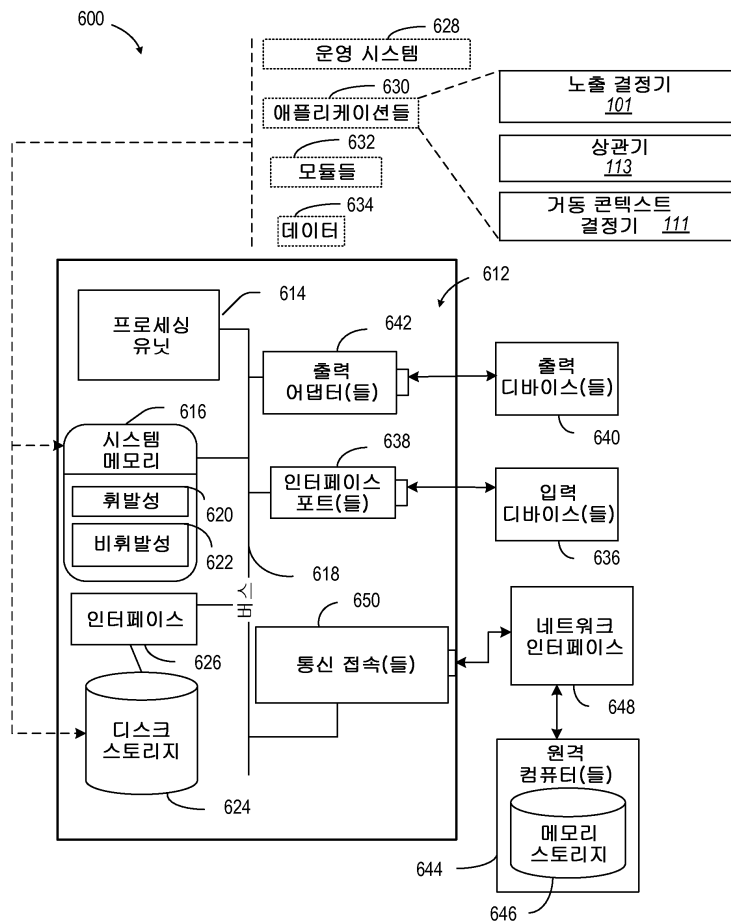
도면10



도면11



도면12



도면13

700 ↷

