



(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公開本

(11)公開編號：TW 201723964 A

(43)公開日：中華民國 106 (2017) 年 07 月 01 日

(21)申請案號：106108604

(22)申請日：中華民國 102 (2013) 年 10 月 04 日

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

(30)優先權：2012/10/08 美國

13/647,275

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

美國

(72)發明人：帕里哈皮提亞 查瑪斯 PALIHAPITIYA, CHAMATH (CA)；葛拉翰 瑪麗
GRAHAM, MARY (US)

(74)代理人：許世正

申請實體審查：有 申請專利範圍項數：20 項 圖式數：6 共 43 頁

(54)名稱

具社群付費的線上廣告

ON-LINE ADVERTISING WITH SOCIAL PAY

(57)摘要

一種方法，包含了接收有關廣告的報酬引起事件的通知。報酬引起事件包含使用者與廣告互動的行動。此方法更包含依照報酬引起事件來決定分配給使用者的報酬數值。

指定代表圖：

- 符號簡單說明：
- 100 . . . 網路環境
 - 110 . . . 聯網
 - 130 . . . 用戶系統
 - 150 . . . 網路連接方式
 - 160 . . . 社群網路系統
 - 162 . . . 伺服器
 - 164 . . . 資料庫
 - 170 . . . 第三方系統

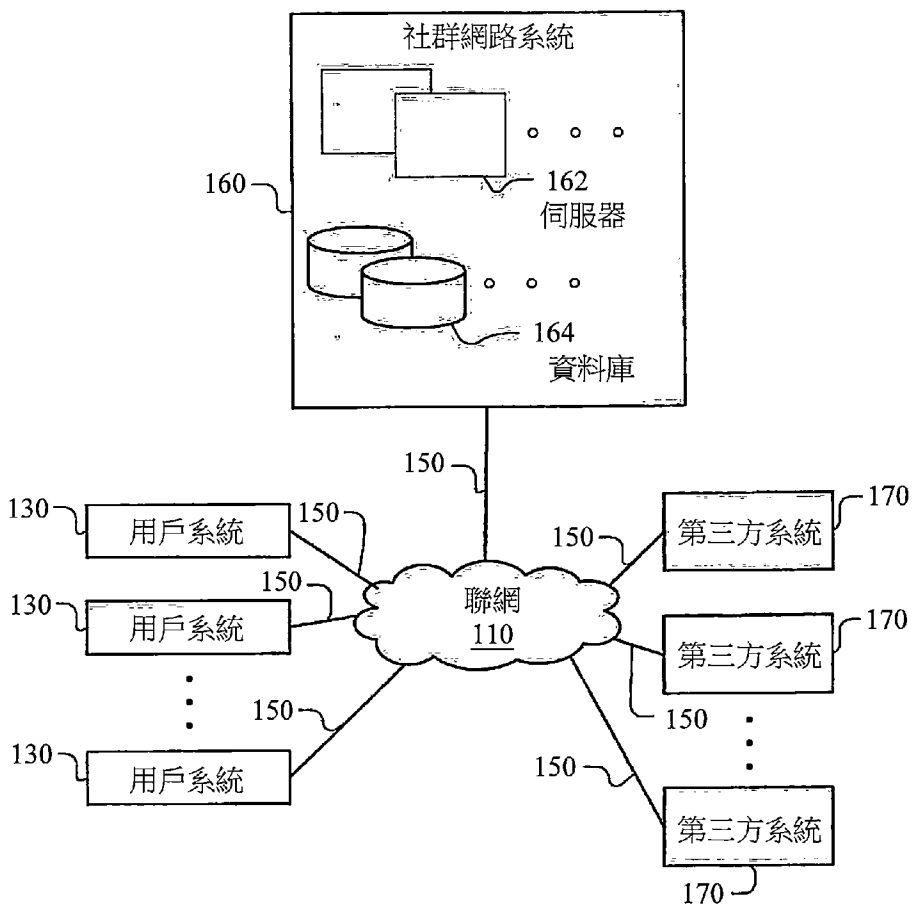


圖1

201723964

【發明摘要】

【中文發明名稱】 具社群付費的線上廣告

【英文發明名稱】 ON-LINE ADVERTISING WITH SOCIAL PAY

【中文】

一種方法，包含了接收有關廣告的報酬引起事件的通知。報酬引起事件包含使用者與廣告互動的行動。此方法更包含依照報酬引起事件來決定分配給使用者的報酬數值。

【英文】

【指定代表圖】 第1圖

【代表圖之符號簡單說明】

- 100 網路環境
- 110 聯網
- 130 用戶系統
- 150 網路連接方式
- 160 社群網路系統
- 162 伺服器
- 164 資料庫
- 170 第三方系統

【特徵化學式】

無

【發明說明書】

【中文發明名稱】 具社群付費的線上廣告

【英文發明名稱】 ON-LINE ADVERTISING WITH SOCIAL PAY

【技術領域】

【0001】 本揭露之諸實施例係有關社群網路系統。

【先前技術】

【0002】 社群網路通常是一個由實體組成的社會結構。實體可包括個人或是由各種互相依賴關係組成的組織。此關係可以像是朋友關係、血族關係、擁有共同興趣的關係、財務交易的關係、討厭對方的關係、或是共同信仰、知識、或威望的關係。近年來，社群網路利用了網際網路。現在有社群網路系統以社群網站的型態在網際網路上生存。社群網路系統像是社群網站讓使用者能與社群網路系統本身以及系統中其他使用者進行交流。

【發明內容】

【0003】 特定實施方式會力促使用者執行一些對社群網路系統、電信提供者、廣告客戶有益的行動。舉例來說，力促使用者執行的行動包括點閱傳送給使用者的廣告、透過 WI-FI 而非電信服務來連接網際網路、或是提供有關使用者的資訊給社群網路系統並加入社群網路系統中的社會關係圖。舉例來說，社群網路系統會付費(或是提供另一種報酬)給點閱廣告的使用者。另外，電信提供者或是社群網站系統也可能會付費(或是提供另一種報酬)給透過 WI-FI 連線的使用者。特定實施方式會力促電信提供者提供網路連線給使用者來接收廣告以及與廣告交流。舉例來說，社群網路系統可能會付費(或是提供另一種報酬)給提供網路連線給使用者來接收廣告以及與廣告交流的電信提供者。上述給電信提供者和使用者的付款可能有一部分是來自張貼廣告的廣告客戶。在另一個實施方式裡，付款是由報酬生產方針(像是某些特別規定)來計算的，而此報酬生產方針會明確說明各種行動的報酬方式以及報酬對象。使用者可以使用收到的報酬來為電話賬單付款、或是將報酬存起來、或是用在遊戲中。此付款可以是任何

形式，例如社群網路系統的信用、電信提供者的信用、遊戲中的信用、免費的通話時間、免費的網路數據使用、或是金錢。

【圖式簡單說明】

【0004】

圖 1 所示為社群網路系統的網路環境之一例。

圖 2 所示為在使用者與社群網路系統之間分配廣告張貼的方法之一例。

圖 3 所示為在使用者、電信提供者、以及社群網路系統之間分配廣告張貼的方法之一例。

圖 4 所示為在使用者、電信提供者、以及社群網路系統之間分配廣告張貼的方法之一例。

圖 5 所示為在使用者、電信提供者、以及社群網路系統之間分配廣告張貼的呼叫流程之一例。

圖 6 所示為電腦系統之一例。

【實施方式】

【0005】 以下在實施方式中詳細敘述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，且依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。

綜觀

【0006】 圖 1 所示為社群網路系統的網路環境之一例。網路環境 100 包括用戶系統 130、社群網路系統 160、和第三方系統 170，並且由聯網 110 將這些系統連結。雖然在圖 1 中用戶系統 130、社群網路系統 160、第三方系統 170、和聯網 110 有著獨有的安排，此揭露考慮了任何用戶系統 130、社群網路系統 160、第三方系統 170、和聯網 110 適合的安排。舉例但不受限，二或多個用戶

系統 130、社群網路系統 160、和第三方系統 170 也可以不經過聯網 110 來與各自連結。舉另一個例子，二或多個用戶系統 130、社群網路系統 160、和第三方系統 170 也可能實際或邏輯上的共同屬於同個地方。除此之外，雖然圖 1 描述了特定數量的用戶系統 130、社群網路系統 160、第三方系統 170、和聯網 110，此揭露考慮了任何適合的用戶系統 130、社群網路系統 160、第三方系統 170、和聯網 110 之數量。舉例但不受限，網路環境 100 可包含多個用戶系統 130、多個社群網路系統 160、多個第三方系統 170、和多個聯網 110。

【0007】 此揭露考慮了任何適合的聯網 110。舉例但不受限，一或多個部份的聯網 110 可包含隨意網路、內部網、外部網、虛擬私人網路(VPN)、區域網(LAN)、無線區域網(WLAN)、廣域網(WAN)、無線廣域網(WWAN)、城域網(MAN)、一部分的網際網路、一部分的公共交換電話網(PSTN)、行動電話網、或是上述兩者以上之結合。聯網 110 可能包含一或多個聯網 110。

【0008】 網路連接方式 150 可將用戶系統 130、社群網路系統 160、和第三方系統 170 連結於聯網 110 或是其他網路系統。此揭露考慮了任何適合的網路連接方式 150。在特定實施例中，一或多個網路連接方式 150 包括一或多個電線(像是數位用戶迴路(DSL))、有線電纜資料服務介面規範(DOCSIS)、無線連線(像是 WI-FI 或是 WIMAX)、光纖連線(像是同步光網路(SONET))、或是同部數位階層(SDH)。在特定實施例中，一或多個網路連接方式 150 各自包含隨意網路、內部網、外部網、虛擬私人網路(VPN)、區域網(LAN)、無線區域網(WLAN)、廣域網(WAN)、無線廣域網(WWAN)、城域網(MAN)、一部分的網際網路、一部分的公共交換電話網(PSTN)、行動電話網、衛星通訊網、另一個網路連接方式 150、或是上述兩者以上之結合網路連接方式。在網路環境 100 中，網路連接方式 150 不需要都是同樣地。一或多個第一網路連接方式 150 可能不同於一或多個第二網路連接方式 150。

【0009】 在特定實施例中，電信提供者提供一或多個部份的聯網 110、一或多個部分的一或多個網路連接方式 150、一或多個部份的聯網 110 的使用、或

一或多個部分的一或多個網路連接方式 150 的使用。舉例但不受限，在合理的情況下，無線通訊業者、行動電話或普通電話業者、多系統經營商(MSO)、或是網際網路服務提供商(ISP)都可以是電信提供者。舉另一個例子，一個提供無線存取點(例如 IEEE 802.11 無線路由器)給某空間(例如住家或是咖啡廳)的實體也可以是電信提供者。用戶系統 130 中的使用者可能持有電信提供者之帳號或是訂閱。雖然此揭露描述了特定的電信提供者，但此揭露考慮了任何適合的電信提供者。

【0010】 在特定實施例中，用戶系統 130 可為電子裝置。此電子裝置包括硬體、軟體、或嵌入式邏輯部件、或是上述兩者以上之結合且具有執行功能的部件。舉例但不受限，用戶系統 130 可包括電腦系統像是桌上型電腦、筆記型電腦、小筆電、平板電腦、電子書、GPS 裝置、相機、個人數位輔助(PDA)、掌上型電子裝置、行動電話、智慧型手機、或是其他適合的電子裝置、或是上述任何的組合。此揭露考慮了任何適合的用戶系統 130。用戶系統 130 能讓在用戶系統 130 中的使用者連接於聯網 110。用戶系統 130 也能讓使用者與其他用戶系統 130 中的使用者進行通訊。

【0011】 用戶系統 130 會透過應用程式來顯示廣告，而應用程式可以是網頁瀏覽器、簡訊、或是其他適合的應用程式。在特定實施例中，廣告可以是文字(可能是 HTML 連結)、一或多張圖片(可能是 HTML 連結)、一或多段影片、聲音檔、一或多個 ADOBE FLASH 檔、上述適合的組合、或任何在網頁上、電子郵件中、或是使用者搜尋結果上任何適合的廣告。此外，廣告也可能是一或多個贊助頭條(像是社群網路系統 160 中的動態消息或是即時動態欄)。贊助頭條可能是使用者任何的社交行動(像是“按讚”、留言、對活動“RSVP”、在調查貼文上投票、在某地方“打卡”、使用應用程式或玩遊戲、或分享網頁以及對該網頁“按讚”)。廣告客戶利用各種方法像是將社交行動發布在預先決定的使用者之主頁、發布有關廣告客戶的額外資訊、在動態消息或即時動態欄中提升順序或是特別加註、或其他方法將該社交行動調升。廣告客戶可以經由付款來將需要的社交

行動調升，而社交行動的調升是位於社群網路系統裡或之上。此外，在合理的情況下，社交行動的調升也可以位於社群網路系統外。在特定實施例中，頁面可以是一種網上型態(像是網頁或是在社群網路系統內、外的網頁)，而這網上型態像是商業、組織、或是廠牌會推動並且分享需要的頭條以及與使用者交流。頁面可以透過例如增加應用程式、張貼頭條、或主持活動來將頁面個人化。贊助頭條可被使用者動態消息的頭條啟動並且調升至使用者網路瀏覽頁的特定位置。贊助頭條有較高的可能性會被使用者看到，至少部分是因為贊助頭條通常比較會涉及到使用者之間的交流、不同的粉絲專頁、或是其他的連結。有關於贊助頭條的一些特定實施例可能會運用以下揭露，例如美國專利申請號 13/327557 之文獻、美國專利公開號 2012/0203831 之文獻、美國專利申請號 13/020745 之文獻、美國專利公開號 2012/0233009 之文獻、美國專利申請號 13/044506 之文獻中一或多個系統、部件、元素、公式、方法、操作手法、或步驟為參考之範例但不設限。在特定實施例中，贊助頭條會運用美國專利申請號 13/212356 之文獻中的電腦視覺法則來探測上傳的圖片或相片的明確度，而此運用為參考之範例但不設限。

【0012】 雖然此揭露描述了特定的廣告傳送模式，但此揭露考慮了任何適合的廣告傳送模式。內容性的廣告可在搜尋引擎中的網頁顯示、調幅廣告可在適合的網頁中顯示、空間廣告可顯示於載入網頁的之前與之後、或是電子訊息(電子郵件)也可顯示廣告。在特定實施例中，用戶系統 130 可包含網頁瀏覽器 132 例如微軟 IE、GOOGLE CHROME、或是 MOZILLA FIREFOX，也可能包含一或多個附加功能像是工具欄、YAHOO 工具欄。用戶系統 130 的使用者可輸入統一資源定位符(URL)或其他相關網址來指使網頁瀏覽器 132 到某特定伺服器(例如伺服器 162、或是有關第三方系統 170 的伺服器)，而網頁瀏覽器 132 發送 HTTP 請求給伺服器並且與其溝通。伺服器可接受該 HTTP 請求並且回覆一或多個與請求相關的 HTML 檔案給用戶系統 130。接下來用戶系統 130 則提供含有相關 HTML 檔案並且透過網頁呈現給使用者。此揭露考慮了任何適合的網頁

檔。舉例但不受限，根據特別需求網頁可提供 HTML 檔、XHTML 檔、或是 XML 檔。舉例但不設限，其他網頁也可執行電腦語言像是 JAVASCRIPT、JAVA、微軟 SILVERLIGHT、AJAX，或其他類似的電腦語言。在此，在合理的情況下，網頁包含一或多個對應的網頁檔案(瀏覽器會用於提供各種網頁)。

【0013】 如同上述，廣告可以是文字(可能是 HTML 連結)、一或多張圖片(可能是 HTML 連結)、一或多段影片、聲音檔、一或多個 ADOBE FLASH 檔、上述適合的組合、或任何適合的廣告。在特定實施例中，廣告可能會被要求於第三方網頁、社群網路系統之網頁、或其他網頁中顯示。廣告可以顯示於網頁中不同的部分，像是網頁上方的條幅區、網頁邊緣的專欄、網頁的圖形使用者介面(GUI)、彈起視窗中、網頁內容上方、或是網頁上其他地方。除此之外，廣告也可以在應用程式與遊戲中顯示。廣告可能在專用頁面中顯示，迫使使用者在使用應用程式或遊戲之前與廣告互動以及觀看該廣告。舉例來說，使用者可以透過網頁瀏覽器觀看該廣告。

【0014】 使用者能用各種方式來跟廣告互動。使用者可以點擊或是選擇該廣告，而廣告也會指示使用者(或是使用者使用的瀏覽器或是應用程式)到廣告相關的頁面。在廣告相關的頁面中，使用者可以再執行更多行動，像是購買產品或是與廣告相關的服務、接收有關廣告的資訊、或是訂閱有關廣告的商務通訊。如果選擇廣告中的某部件(像是“撥放按鈕”)有聲音檔或影片檔的廣告就可以被播放。在特定實施例中，廣告可包含一或多個遊戲，而使用者或是其他應用程式可以與廣告連線並遊玩。廣告可能包含回答廣告中民調或問題的功能。

【0015】 廣告能包含使用者能互動的社群網路系統功能。舉例來說，廣告可以允許使用者對此廣告“按讚”，或是選擇特定的圖標或連結來替該廣告背書。同樣地，使用者也可與其他使用者分享此廣告(例如透過社群網路系統 160)或 RSVP(例如透過社群網路系統 160)到與廣告有關連的活動中。除此之外，廣告也可包含社群網路系統的內容。舉例來說，廣告可能會顯示有關使用者在社群網路系統中的好友對該廣告所執行的行動的資訊。

【0016】 社群網路系統之功能或內容可與廣告有任何形式的關連。舉例來說，廣告系統(可包含硬體、軟體、或兩者結合且用來接受廣告邀請以及選擇廣告並回覆)會在提供使用者廣告之前回收社群網路系統之功能或內容並且附加在廣告上。有關廣告系統提供或選擇各種社群網路系統之功能或內容的揭露美國專利公開號 2012/0084160 之文獻、美國專利申請號 12/898662 之文獻、美國專利公開號 2012/0232998 之文獻、美國專利申請號 13/043424 之文獻均為參考範例且不受限。當使用者與社群網路系統之功能或內容相關的廣告進行互動時，使用者與廣告互動的資訊可能會顯示於使用者在社群網路系統的主頁面裡。

【0017】 在特定實施例中，社群網路系統 160 可能為可定址網路電算系統，而此可定址網路電算系統可控管一個網上社群網路。社群網路系統 160 可生產、儲存、接收、和傳送社群網路數據，例如使用者主頁數據、概念主頁數據、社會關係圖資訊、或其他適合的網上社群網路數據以及資訊。社群網路系統 160 可被網路環境 100 中的其他部件直接地或透過聯網 110 地使用。在特定的實施例中，社群網路系統 160 可能包含一或多個伺服器 162。這些伺服器 162 可為單一式的伺服器或是分散在多個電腦以及數據庫的分散式的伺服器。伺服器 162 可以是各種不同種類的，例如但不設限，網路伺服器、新聞服務器、郵件伺服器、訊息伺服器、廣告伺服器、檔案伺服器、應用程式伺服器、交易伺服器、數據庫伺服器、代理伺服器、其他適合的伺服器、或上述任何之結合。在特定的實施例中，伺服器 162 可包含硬體、軟體、嵌入式邏輯部件或以上兩者之結合且被伺服器 162 支援的部件。在特定的實施例中，社群網路系統 160 可包含一或多個資料庫 164。資料庫 164 可用於儲存各種不同的資料。在特定的實施例中，資料庫 164 可以是關係形資料庫、列式資料庫、相關形資料庫、或其他適合的資料庫。雖然此揭露描述了特定種類的資料庫，但此揭露考慮了任何適合的資料庫種類。特定的實施例會提供介面好讓用戶系統 130、社群網路系統 160、或第三方系統 170 能管理、回收、更改、增加、或刪除在資料庫 164 的數據和資料。

【0018】 在特定實施例中，社群網路系統 160 可將一或多個社會關係圖

儲存於一或多個資料庫 164。在特定實施例中，社會關係圖中可包含多個節點，而此節點可包含多個使用者節點(每一個節點對應某特定使用者)、多個概念節點(每一個節點對應某特定概念)、和多個連結眾多節點的邊緣。社群網路系統 160 可提供網上社群網路使用者與其他使用者通訊和互動的能力。在特定實施例中，使用者可透過社群網路系統 160 加入網上社群網路，之後就可以與社群網路系統 160 中的其他使用者進行連結。在此，“好友”這一個詞語可以是任何在社群網路系統 160 中與使用者有連結、交誼、或是感情關係的其他使用者。

【0019】 在特定實施例中，社群網路系統 160 可提供使用者對社群網路系統 160 中不同種類的物件執行行動的能力。舉例但不受限，社群網路系統 160 中不同種類的物件可包含社群網路系統 160 中的社團、使用者感興趣的活動、使用者可使用的應用程式、提供使用者購物的服務、與使用者交流的廣告、或是其他適合的物件。使用者可以與社群網路系統 160 或第三方系統 170 中的外部系統的任何物件進行互動。第三方系統 170 中的外部系統是透過聯網 110 連結於社群網路系統 160。

【0020】 在特定實施例中，社群網路系統 160 有能力與不同的實體連結。舉例但不受限，社群網路系統 160 不只可以讓使用者與其他使用者進行互動，還可以接收第三方系統 170 或其他實體的內容，也可以讓使用者透過應用程式介面(API)或其他通訊方法來與這些實體進行互動。

【0021】 在特定實施例中，第三方系統 170 可包含一或多種的伺服器、一或多個資料庫、一或多個介面(例如但不受限，應用程式介面(API))、一或多個網路服務、一或多個內容來源、一或多個聯網、或是其他合適的部件。執行第三方系統 170 的實體可能與執行社群網路系統 160 的實體不同。不過，在特定實施例中，第三方系統 170 與社群網路系統 160 可被連結地執行並且提供第三方系統 170 與社群網路系統 160 的使用者社群網路的服務。既然如此，社群網路系統就可提供平台或是中樞給其他系統像是第三方系統 170 來提供社群網路服務以及功能給網際網路上的使用者。

【0022】 在特定實施例中，第三方系統 170 可包含第三方內容物件提供者。第三方內容物件提供者可包含一或多個內容物件來源，而此內容物件來源可以與用戶系統 130 作通訊。舉例但不受限，內容物件可包含關於使用者興趣的資訊像是電影時刻表、電影評價、餐廳評價、餐廳菜單、商品資訊、或是其他適合的資訊。舉另一個例子但不設限，內容物件可包含激勵內容物件像是優惠卷、折價卷、禮卷、或是其他適合的激勵物件。

【0023】 在特定實施例中，社群網路系統 160 也可包含使用者生產的內容物件，而此內容物件可提升使用者與社群網路系統 160 之間的互動。使用者生產的內容物件可包括使用者在社群網路系統 160 中加入、上傳、傳送、或“貼文”的任何物件。舉例但不受限，使用者從用戶系統 130 傳送“貼文”到社群網路系統 160。“貼文”可包含各種資料像是狀態更新、地點資訊、相片、影片、連結、音樂、或其他類似的資料。第三方也可透過像是動態消息或串流動態的通信頻道來將各種內容加入社群網路系統 160 中。

【0024】 在特定實施例中，社群網路系統 160 可包含各種不同的伺服器、次要系統、程式、模組、日誌、和資料庫。在特定實施例中，社群網路系統 160 可包含一或多個以下部件：網路伺服器、行動日誌管理器、應用程式介面請求 (API-request) 伺服器、關聯與等級之引擎、內容物件歸類器、通知控制器、行動日誌、第三方內容物件顯示日誌、推論模組、授權/隱私伺服器、搜尋模組、廣告目標模組、使用者介面模組、使用者主頁資料庫、關係資料庫、第三方內容資料庫、或地點資料庫。社群網路系統 160 也可包含適合的部件像是網路介面、保安機制、負載平衡器、故障轉移伺服器、管理與網路執行操作器、其他適合的部件、或是上述組合的部件。在特定實施例中，社群網路系統 160 可包含一或多個用於儲存使用者主頁的使用者主頁資料庫。使用者主頁可包含例如生平簡介、人口統計資訊、行為的資訊、社交的資訊、或其他可被描述的資訊像是工作經驗、學歷、興趣、偏愛、喜好、或地點。喜好資訊可包含各種一般或特定的喜好。舉例但不受限，假如使用者對一篇有關某品牌的鞋子的文章“按讚”，

這可以代表對品牌特定的喜好，也可以代表對鞋子或是物品的一般喜好。關係資料庫可被使用於儲存使用者之間的關係。關係資料庫中的資訊可以顯示使用者之間共同或相似的工作經驗、社團會員、興趣、學歷、或是其他可能共同或相似的資訊。關係資料庫中的資訊也可包含使用者定義的關係(使用者與內容之間的關係)。網路伺服器可被使用於將社群網路系統 160 透過聯網 110 連結到一或多個用戶系統 130、或是一或多個第三方系統 170。網路伺服器可包含郵件伺服器或是其他在社群網路系統 160 與一或多個用戶系統 130 之間傳送訊息的功能。應用程式介面請求(API-request)伺服器可允許第三方系統透過一或多個應用程式介面來使用社群網路系統 160 中的資訊。行動日誌管理器是用於接收使用者在社群網路系統 160 內外所執行的行動資訊。在與行動日誌連結下，第三方內容物件日誌也可保留使用者對第三方內容物件的揭露。通知控制器可提供內容物件的資訊給用戶系統 130，而這些資訊可被以通知形式推送給用戶系統 130，或是用戶系統 130 依照收到的請求自行取出需要的資訊。授權伺服器可被用於建立一或多個使用者在社群網路系統 160 中的隱私設定。隱私設定可以決定使用者某些特定的資訊能不能被分享。授權伺服器可以透過各種隱私設定讓使用者有權利決定自己在社群網路系統 160 中的行動資訊可否被其他系統分享(像是第三方系統 170)。第三方內容物件資料庫是用於儲存第三方收到的內容物件(像是第三方系統 170)。地點資料庫是用於儲存在用戶系統 130 中有關於使用者位置的資訊。廣告目標模組可透過使用者的社交資訊、時間、位置、或其他適合的資訊來提供合適的廣告(以通知的形式)給使用者。

【0025】 廣告商會盡量將廣告提供給可能會感興趣的使用者。舉例來說，廣告商會察覺當廣告是提供給特定的一群對廣告有興趣的使用者時，轉化率會比較高(廣告的投資報酬率就會比較高)。廣告商可能會使用社群網路系統 160 中使用者主頁的資訊來鎖定適合的使用者。除此之外，社群網路系統 160 也會使用使用者主頁的資訊來幫助廣告商找出適合的使用者。舉例但不受限，特定實施例可能會透過以下的內容來鎖定使用者：活動的建議或邀請、優惠的建

議、或是想要的物品之清單、好友活動的建議、社團的建議、廣告、或是社群廣告。在合理的情況下，鎖定使用者的行動可以在社群網路系統 160 內、外、或是使用者行動電算裝置上執行。當在社群網路系統內執行時，鎖定使用者的行動可以透過動態消息、搜尋引擎、郵件、通知頻道、或網頁上的一處執行。此網頁上的一處可以是網頁都右邊(可能與其他關連的廣告在一起)或是 NETWORK-EGO 區(依照使用者當時瀏覽的網頁來決定)。當在社群網路系統外執行時，鎖定使用者的行動可以透過第三方網站來提供。當在使用者行動電算裝置上時，鎖定使用者的行動可以透過推送特定的通知到行動電算裝置。

【0026】 鎖定使用者的依據可包含直接地鎖定，像是透過社群網路系統 160 中使用者的興趣或是使用者與節點、物件、實體、品牌、或頁面之間的關係。除此之外，此依據也可包含間接的，像是透過社群網路系統 160 中使用者的歷史、人口統計、社群活動、或是其他活動、訂閱、或是其他使用者之間的資訊。特定實施例可運用平台鎖定，像是“按讚”的資訊、讀文訊號(例如看過或正在看某頁面的使用者)、輕量關係(像是“打卡”)、類似關係、愛好者、EMU 廣告、預期廣告、喜好、或是其他社會關係圖的資訊、使用者之間的關係、優惠、投票、家庭收入、社團、圖片或影片中的產品、使用者主頁的瀏覽次數、更新的狀態(可能會掃描當中的關鍵字)、活動的資訊、或是共同篩選。鎖定使用者的依據也可包含隱私設定、數據雜湊、或是數據匿名化。

【0027】 鎖定對廣告有興趣的使用者，特定實施例會運用以下所揭露的一或多個系統、部件、元素、公式、方法、操作、或方法，而在此為範例而不設任何限制：美國專利公開號 2009/0119167 之文獻、美國專利申請號 12/193702 之文獻、美國專利公開號 2009/0070219 之文獻、美國專利申請號 12/195321 之文獻、美國專利公開號 2012/0158501 之文獻、美國專利申請號 12/968786 之文獻、美國專利公開號 2012/0166532 之文獻、美國專利申請號 12/978265 之文獻。

【0028】 特定實施例會促請使用者執行一些對社群網路系統 160、傳送廣告的電信業者、或是廣告客戶有幫助的行動。舉例來說，使用者可能會被促請

選擇某廣告、使用某 WI-FI 連結(某電信業者提供的)、或是提供任何可以加入社群網路系統 160 的社會關係圖中的資訊。舉例來說，社群網路系統 160 會付款(或是提供某種報酬)給點擊廣告的使用者。另外，電信業者或是社群網路系統 160 可能會付款(或是提供某種報酬)使用 WI-FI 連線並與廣告互動的使用者。特定實施例會促請電信業者提供網路連線給使用者好讓廣告能傳送給使用者並與其互動。舉例來說，社群網路系統 160 可能會付款(或是提供某種報酬)給提供網路連線給使用者與廣告互動的電信業者。上述付給使用者與電信業者的報酬可能有一部分是來自廣告客戶的出價。使用者可用這報酬來繳交電話賬單、儲存起來、或是用於遊戲中。此報酬可以是任何適合的形式，例如社群網路系統的信用、電信業者的信用、遊戲中的信用、免費通話時間、免費網路數據、或是金錢。付給使用者或是電信業者的報酬有可能有一部分是來自廣告客戶的出價(如下述)。雖然此揭露描述了特定實體的特定促請，但此揭露考慮了任何實體的任何促請。

【0029】 圖 2 描述了決定給使用者報酬數量的方法之一例。此方法可以從步驟 202 開始。步驟 202 是決定報酬引起事件的發生。舉例來說，社群網路系統 160 可從報酬引起事件的日誌中找尋符合條件的事件，而此條件是由社群網路系統 160、一或多個實體(電信業者或是廣告客戶)、或上述之結合所規定的。此條件可能會註明使用者得到報酬的情況，而此情況可包含多個報酬引起事件(如下述)。舉例來說，報酬引起事件可以是使用者在社群網路系統 160 內、外所執行的某些行動。

【0030】 步驟 204 是決定分配給使用者的報酬，同時此步驟也是方法中的結尾。分配給使用者的報酬可包括社群網路系統 160 付款給提供社會關係圖資訊(例如學校的位置或是餐廳的等級)的使用者還有執行報酬引起事件的使用者。報酬條件可能會規劃一系列的報酬以及不同的規範，然後在條件被達成時啟動報酬付款。報酬條件的規範會註明報酬的接收者(可能是社群網路系統 160 的使用者)和該行動。舉例來說，使用者使用 WI-FI 而非電信網路連線網際網路

的分鐘數值就可做為分配報酬的規範。此分鐘數值可以附加在使用者電信服務計畫裡。

【0031】 除此之外，分配給使用者的報酬可包含與報酬引起事件有關的廣告之出價的一部分。舉例來說，電信業者推動的報酬引起事件(像是提供一或多個網路連線讓與使用者與廣告進行互動)。在合理的情況下，特定實施例可能會重複圖 2 中的方法之一或多個步驟。特定實施例可能增加圖 3、4 方法中或是圖 5 流程的一或多個適合的步驟。雖然此揭露描述了圖 2 中特定步驟的方法的發生順序，但此揭露考慮了任何適合的步驟發生順序。另外，雖然此揭露描述了用於圖 2 中方法的特定部件、裝置、或系統，但此揭露考慮了任何適合的部件、裝置、系統、或是任何組合。

【0032】 圖 3 說明了分配廣告得標的方法之一例。使用者、電信業者、社群網路系統 160 都可能是被分配的對象。此方法由步驟 210 開始，而步驟 210 是說明將廣告傳送給使用者。廣告客戶可能是因為得標才將廣告傳送給使用者，而社群網路系統 160 也可能選擇了將該廣告傳送給使用者。廣告的競標可能會註明廣告的種類、一或多種的規範、以及競標價格(可能是一元或是其他金額)。廣告的規範可能是廣告客戶想要廣告在網頁上所佔的空間(可能是一部分的網頁)、廣告客戶鎖定的使用者一或多種的習性(像是使用者的社群資訊)、廣告客戶想要廣告出現的時間、廣告之間競爭的規定、或是其他適合廣告的規範。雖然此揭露描述了特定廣告的特定規範，但此揭露考慮了任何適合的廣告規範。

【0033】 競標價格可能是一元或是廣告客戶願意支付的其他金額好讓該廣告能被傳送、被點閱、或是廣告有關的行動(像是購買或是填表格)。廣告客戶可能會依照印象成本(CPI)、千人成本(CPM)、每點擊付費(PPC)、每行動成本(CPA)、或是每行動付費(PPA)的付款機制來付款。

【0034】 競標價格可包含廣告競標部件以及社群付款部件。廣告競標部件可以是廣告客戶願意付給刊登廣告者的第一個金額。刊登廣告者可以是提供刊登廣告的空間並且向廣告客戶收費的實體。舉例來說，刊登廣告者可以是提

供網頁或是提供傳送廣告給使用者的媒介的實體(像是社群網路系統 160 或是第三方系統 170)。舉例來說，廣告可以透過網頁的附加功能或是其他應用程式像是動態消息、即時動態欄、通知(包括例如郵件、短訊(SMS)、或通知)、或其他介質來傳送給使用者。廣告可以透過行動電話或是其他電算裝置傳送給使用者。在傳送廣告的同時，特定實施例會運用以下揭露的一或多個係統、部件、元素、公式、方法、操作、或是步驟，但此運用為範例而不設限制：美國專利公開號 2012/0159635 之文獻、美國專利申請號 12/969368 之文獻; U.S. Patent Application Publication No. US 美國專利公開號 2012/0158753 之文獻、美國專利申請號 12/969408 之文獻、美國專利號 7,669,123 之文獻、美國專利申請號 11/503242、美國專利公開號 2008/0040475 之文獻、美國專利申請號 11/503093 之文獻、美國專利公開號 2012/0072428 之文獻、美國專利申請號 12/884010 之文獻、美國專利公開號 2001/0004692 之文獻、美國專利申請號 12/496606 之文獻、美國專利公開號 2008/0065701 之文獻、美國專利申請號 11/531154 之文獻、美國專利公開號 2008/0065604, 之文獻、美國專利申請號 11/624088 之文獻、美國專利號 8,244,848 之文獻、美國專利申請號 12/763171 之文獻、美國專利公開號 2011/0083101, 之文獻、美國專利申請號 12/574614 之文獻、美國專利號 8,150,844, 之文獻、美國專利申請號 12/858718 之文獻、美國專利申請號 13/051286 之文獻、美國專利申請號 13/096184 之文獻、美國專利申請號 13/276248 之文獻、美國專利公開號 2012/0197709 之文獻、美國專利申請號 13/019061 之文獻。雖然此揭露描述了特定的廣告內容以及特定的傳送方式，但此揭露考慮了任何適合的廣告內容以及傳送方式。社群付款部件可以是廣告客戶願意付給刊登廣告者的第二個金額。除此之外，付給使用者的數值可以由接收廣告的使用者的反彈來決定，而此報酬可以是任何大小。

【0035】 選擇傳送給使用者的廣告是至少部分依照與使用者有關連的廣告分數。社群網路系統 160 可提供各個廣告相關的廣告分數。有

較高廣告分數的廣告會幫助社群網路系統 160(刊登廣告者)創造較高個收入，而社群網路系統 160 會將廣告分享給使用者、電信業者、或是兩者。廣告的廣告分數是依據使用者位置、社會關係圖的各種關係和資訊、或其他因素來評分的。除此之外，廣告分數也可依據廣告的競標價格以及使用者點閱該廣告的機率。除此之外，廣告分數也可依據廣告品質分數、廣告的競標價格、和使用主頁或其他的資訊。舉例來說，廣告分數的數值可以透過此公式：

$AdScore = W_1Quality + W_2Bid + W_3ValueToUser$ 來計算。雖然在此廣告分數是用一特定數學表達方式，但此廣告分數可由任何數學表達方式(包括任和數學公式)來計算。

【0036】 在上方的公式中， W_1 、 W_2 、和、 W_3 是可變極數(Weight Variables)。Quality 可以是廣告的品質分數。品質分數可以代表廣告本身與刊登廣告的網頁(或是一或多個網頁的屬性)之間的相互關係。除此之外，品質分數也可代表廣告的點進率(CTR)。除此之外，品質分數也可代表使用者主頁資訊跟廣告本身的合適度。在上方的公式中，Bid 可能是廣告的競標價格(如上述可包含廣告競標部件以及社群付款部件)。ValueToUser(可被社群付款部件影響)可以是有關使用者主頁或是其他資訊的數值(包括使用者當下的資訊)。使用者當下的資訊可包括使用者的位置、使用者與一或多個其他使用者的感情關係、或是使用者用互係統 130 上傳感器的數據。另外，使用者當下的資訊可包括一或多個天氣輸入(可能會顯示使用者當下的天氣情況)、使用者與用戶系統 130 的互動狀況、其他電腦裝置、或是社群網路系統 160 和第三方系統 170 中的軟體或服務。如果廣告與使用者當下的資訊較有關聯的話，使用者相對的就會對此廣告比較感興趣。除此之外，特定實施例會運用以下揭露的一或多個競標以及傳送廣告的系統或方法，但此運用為範例而不設限制：美國專利申請號 13/294052 之文獻。

【0037】 當在眾多廣告中選擇傳送給使用者時，社群網路系統 160 可能會選擇廣告分數最高的廣告。當廣告被選擇時，廣告就可以傳送給使用者，例如透過文字(可以是 HTML 連結)、一或多個圖像(可以是 HTML 連結)、一或多個影片、聲音檔、一或多個 ADOBE FLASH 檔、上述適合的組合、或是其他適合在社群網路系統 160 或第三方系統 170 中呈現且能被用戶系統 130 中的使用者取得的數位形式。除此之外，廣告可能會被傳送到用戶系統 130 中的應用程式，之後再由應用程式呈現給使用者。舉例來說，廣告可能會先被傳送到用戶系統 130 中的臉書形動(FACEBOOK MOBILE)應用程式，之後再由應用程式的圖形用戶介面(GUI)呈現給使用者。廣告可能被儲存於社群網路系統 160 或第三方系統 170 中，而且廣告可以透過推送或是拉取的通訊方式傳送給用戶系統 130。舉例來說，廣告可以是動態消息中社群網路系統 160 提供給使用者的贊助頭條。社群網路系統 160 可以將贊助頭條推送給用戶系統 130，之後用戶系統 130 再透過動態消息傳送給使用者。舉另一個例子，廣告也可以是即時動態中社群網路系統 160 提供給使用者的贊助頭條。用戶系統 130 可以由拉取的方式向社群網路系統 160 取得贊助頭條並透過即時動態呈現給使用者。

【0038】 在步驟 220 中，社群網路系統 160 決定廣告報酬引起事件的發生。報酬引起事件可以包括一種印象、點擊、點進、或其他使用者與廣告適合的互動，而此事件可能至少部分在用戶系統 130、社群網路系統 160、第三方系統 170、或上述的組合系統中發生。雖然此揭露描述了特定的報酬引起事件，但此揭露考慮了任何適合的報酬引起事件。

【0039】 舉一個報酬引起事件的例子，假設用戶系統 130 中的某使用者在社群網路系統 160 中的網站瀏覽，電信業者提供使用者與網站之間的網路連線。使用者可能會從網站中要求某一網頁，而社群網路系

統 160 可能會選取一個廣告呈現在使用者要求的網頁中。如同上述，廣告的選擇可能是依照與使用者有關的廣告分數來決定。將下來廣告就可以附加在網頁上一起呈現給使用者。一部分或是全部的網頁以及廣告可能會由電信業者提供的網路連線來傳送。當廣告在網頁上呈現給使用者時，使用者可能會觀看以及點閱廣告，而用戶系統 130 可能就會被帶到廣告所屬的頁面。此頁面可能是由第三方系統執行的。使用者之後可能會購買廣告主頁面或其他頁面上的商品。廣告的印象、使用者的點擊、或是使用者的購買都可以是單一的或是集體的報酬引起事件。使用者購買之後，第三方系統 170 會傳送一個報酬引起事件訊息給社群網路系統 160。報酬引起事件訊息會標示廣告、廣告的競標價格、電信業者、第三方系統 170、用戶系統 130、使用者、或其他有關的資訊。社群網路系統 160 會判斷使用者是不是社群網路系統 160 的成員。假如是，那有關這報酬引起事件的資訊就會被儲存於報酬引起事件日誌裡。社群網路系統 160 不需要使用者登入系統或是分享資訊就可以判斷出使用者是否為社群網路系統 160 的成員，而報酬引起事件的資訊可包含一部分或全部的報酬引起事件訊息中的資訊。雖然此揭露描述了特定的報酬引起事件以及特定的情況，但此揭露考慮了任何適合的報酬引起事件以及事件的情況。舉例來說，印象會自己產生報酬引起事件。舉另一個例子，推送通知到用戶系統 130 也可能會產生報酬引起事件。

【0040】 在步驟 230 中，社群網路系統 160 會在廣告、使用者、和電信業者中分配廣告的競標價格(包含廣告競標部件以及社群付款競標部件)。如同上述，廣告競標部件可以是廣告客戶願意付給刊登廣告者的第一個金額。刊登廣告者在此則是社群網路系統 160。社群付款部件可以是廣告客戶願意付給報酬引起事件的使用者、電信業者、或是兩者的第二個金額。付給使用者的數值可以由接收廣告的使用者的反彈來決定，而此報酬可以是任何大小。社群網路系統 160 可將廣告競標部件

分配給刊登廣告者的自己。社群網路系統 160 也可將社群付款部件分配給刊登廣告者的自己。另一個選擇是社群網路系統 160 可以將一部分的社群付款部件(例如 50%)分配給使用者以及剩下的(剩下的 50%)給電信業者。社群網路系統 160 也可將全部的社群付款部件分配給使用者或是電信業者。付給使用者的數值可以由接收廣告的使用者的反彈來決定，而此報酬可以是任何大小。相對地，社群網路系統 160 也可以將一部分或是全部的社群付款部件退還給廣告客戶。雖然此揭露描述了特定廣告競標價格的分配，但此揭露考慮了任何適合的廣告競標價格的分配。

【0041】 分配到使用者或是電信業者的數量會至少部分在廣告競標中註明，而這數量可以由社群網路系統 160 和使用者決定(像是社群網路系統 160 的使用規定)、由社群網路系統 160 和廣告客戶決定、由社群網路系統 160 和電信業者決定、或是由其他適合的來源決定。舉例來說，廣告的競標可能會註明社群付款部件對使用者報酬引起事件是\$ 0.10，而對電信業者是\$ 0.01。社群網路系統 160 會有根據地分配社群付款部件。付給使用者的數值可以由接收廣告的使用者的反彈來決定，而此報酬可以是任何大小。舉例一個例子，廣告的競標可能會註明社群付款部件的\$ 0.10 由社群網路系統 160 在使用者與電信業者之間分配。社群網路系統 160 可能與使用者達成協議當使用者報酬引起事件發生時，讓使用者得到 90%的社群付款部件。社群網路系統 160 也可能與電信業者達成協議當電信業者報酬引起事件(提供網路連線)發生時，讓電信業者得到 10%的社群付款部件。相應地，社群網路系統 160 會分配\$ 0.09 的社群付款部件給使用者以及\$ 0.01 的社群付款部件給電信業者。付給使用者的數值可以由接收廣告的使用者的反彈來決定，而此報酬可以是任何大小。

【0042】 除此之外，分配給使用者或是電信業者的數量至少部分可以由報酬引起事件的行動來決定。舉例來說，如果報酬引起事件只是對

廣告的印象，社群網路系統 160 可能就會保留社群付款部件而不分配給使用者或電信業者。舉另一個例子，假如報酬引起事件是使用者選擇了廣告(使用者點閱了廣告)，但使用者並沒有在廣告頁面執行任何行動(像是購買或是填寫問卷)，社群網路系統 160 可能會分配 50% 的社群付款部件給使用者，再把剩下的保留。付給使用者的數值可以由接收廣告的使用者的反彈來決定，而此報酬可以是任何大小。舉另一個例子，假如報酬引起事件是使用者選擇了廣告之後的行動(使用者選擇了廣告，瀏覽了頁面，然後執行購買或是填寫問卷)，社群網路系統可能會分配 90% 的社群付款部件給使用者以及 10% 的社群付款部件給電信業者。雖然此揭露描述了分配給使用者和電信業者的特定數量以及決定此數量的特定因素，但此揭露考慮了任何分配給使用者和電信業者適合的數量以及決定此數量的方法。

【0043】 社群網路系統 160 會在自己、使用者、以及電信業者之間分配廣告的競標價格，像是在分享廣告的收入。在合理的情況下，競標價格的分配可以是一次性發生也可以是實時發生。在合理的情況下，特定的實施例可能會重複一或多個在圖 3 中方法的步驟。雖然此揭露描述了圖 3 中方法的特定步驟發生順序，但此揭露考慮了任何適合的方法的發生順序。另外，雖然此揭露描述了特定的部件、裝置、或系統執行圖 3 中方法的特定步驟，但此揭露考慮了任何適合執行圖 3 中方法的步驟的部件、裝置、或系統。

【0044】 圖 4 說明了一個分配廣告競標價格給使用者、電信業者、和社群網路系統 160 的方法。圖 4 的方法與在特定實施例中圖 3 方法中的步驟 230 互相對應。圖 4 的方法是由步驟 300 開始，而此步驟決定分配第一部分的廣告競標價格給社群網路系統 160。如同圖 3 的敘述，廣告客戶可能得到刊登廣告給使用者的競標(競標可能註明廣告競標價格)；社群網路系統 160 可能選擇了某廣告來傳送給使用者；報酬引起

事件可能發生(例如印象、點擊、點進、或其他與廣告互動的行動)；報酬引起事件的訊息有可能會在社群網路系統 160 中傳送；而社群網路系統 160 可能將報酬引起事件的資訊(可能是報酬引起事件的訊息)儲存於報酬引起事件日誌中。

【0045】 在步驟 300 中，特定實施例會分析報酬引起事件日誌的帳目來決定第一部分的競標價格。舉例來說，報酬日誌的帳目可能會顯示廣告競標的部件以及社群網路系統 160 將廣告競標的部件分配給自己。在步驟 302 中，社群網路系統 160 會鑑定與報酬引起事件有關的使用者，而特定實施例會分析報酬引起事件日誌的帳目來鑑定。舉例來說，報酬引起事件日誌的帳目可以認出與報酬引起事件有關的使用者，如同上述。

【0046】 在步驟 304 中，特定實施例會分析報酬引起事件日誌的帳目以及其他社群網路系統 160 的資訊來決定第二部分的競標價格。舉例來說，報酬引起事件日誌的帳目會顯示廣告競標價格的社群付款部件以及與報酬引起事件相關的行動種類。另外，社群網路系統 160 中的資料庫 164 可包含協議的資訊像是社群網路系統 160 與使用者之間的協議(例如社群網路系統 160 的使用規定)、社群網路系統 160 與廣告客戶的協議(除了廣告競標之外)、社群網路系統 160 與電信業者的協議、或是其他適合來源或適合的組合的協議。社群網路系統 160 可能會用一部分或是全部的這些資訊來決定第二部分的競標價格的數值，如同上述。在特定實施例中，社群網路系統 160 會將第二部分以數值或是其他形式來分配給使用者，而使用者往後可以將其所得使用於商品、服務、或是其他合法的使用。在這些實施例中，使用者可以透過社群網路系統 160 來贖回所屬的第二部分以及其他的數值。

【0047】 在步驟 306 中，社群網路系統 160 會分析報酬引起事件日誌的帳目來識別與報酬引起事件有關的電信業者(可能是提供網路連

線給用戶系統 130 的使用者)。舉例來說，報酬引起事件日誌的帳目會顯示與報酬引起事件相關的電信業者，如同上述。

【0048】 在步驟 308 中，特定實施例會分析報酬引起事件日誌的帳目以及其他社群網路系統 160 的資訊來決定第三部分的競標價格。舉例來說，報酬引起事件日誌的帳目會顯示廣告競標價格的社群付款部件以及與報酬引起事件相關的行動種類。另外，社群網路系統 160 中的資料庫 164 可包含協議的資訊像是社群網路系統 160 與使用者之間的協議(例如社群網路系統 160 的使用規定)、社群網路系統 160 與廣告客戶的協議(除了廣告競標之外)、社群網路系統 160 與電信業者的協議、或是其他適合來源或適合的組合的協議。社群網路系統 160 可能會用一部分或是全部的這些資訊來決定第三部分的競標價格的數值，如同上述。

【0049】 在步驟 310 中，第一、第二、和第三部分的競標價格會被分配給社群網路系統 160、使用者、和電信業者，而此步驟也是此方法的結尾。在特定實施例中，第一、第二、和第三部分的競標價格的分配可以是一次性發生也可以是實時發生。在分配第二以及第三部分的同時，社群網路系統 160 可能會告知使用者或是電信業者。在合理的情況下，社群網路系統 160 會將第一、第二、和第三部分的競標價格分配於使用者、電信業者、以及自己之間，而此分配可以是一次性發生也可以是實時發生。

【0050】 在合理的情況下，特定實施例會重複圖 4 中方法的一或多個步驟。雖然此揭露描述了圖 4 中方法的特定步驟的特定發生順序，但此揭露考慮了圖 4 中方法的任何步驟的任何發生順序。除此之外，雖然此揭露描述了特定的部件、裝置、或系統來執行圖 4 中方法的特定步驟，但此揭露考慮了任何適合的部件、裝置、或系統來執行圖 4 中方法的任何步驟。

【0051】 圖 5 說明了在用戶系統 130 使用者、電信業者 440、和社

群網路系統 160 之間分配廣告競標的呼叫流程。在流程 402 中，廣告客戶 430 將廣告競標傳送給社群網路系統 160，而廣告競標中可能會註明廣告內容、一或多個廣告的規範、以及廣告競標價格(可能包含廣告競標部件以及社群付款部件)。註明的廣告內容中可能會是廣告本身的檔案或是文件、或是標示廣告所在的位置(可能在一或多個伺服器例如第三方系統 170)的標籤。社群網路系統 160 可將廣告競標先保留並之後再傳送給使用者。在流程 404 中，用戶系統 130 中的使用者透過電信業者 440 的網路連線來向社群網路系統 160 要求網頁。此要求可以是 HTTP 要求，而此要求可被傳送到社群網路系統 160 範圍內的全球資源定位器(URL)。在接收到要求之後，社群網路系統 160 會選擇一個廣告與網頁一起傳送給用戶系統 130 的使用者。如同上述，社群網路系統 160 會依照關於使用者的廣告分數來選擇該傳送的廣告。社群網路系統 160 會依照特定需求在選擇過程中或是選擇過程之前計算廣告分數。在流程 406 中，社群網路系統 160 會透過電信業者 440 提供的網路連線來傳送含有廣告的網頁給用戶系統 130 中的使用者。傳送的網頁可以是一或多個對應 HTTP 要求的 HTML 檔，而用戶系統 130 會使用收到的 HTML 檔來提供網頁給使用者。這些 HTML 檔可能包含廣告或是顯示廣告來源的資訊(例如廣告的統一資源標誌符(URI))，而廣告來源的資訊可用於幫助用戶系統 130 拿取廣告並呈現在網頁上。

【0052】 在流程 408 中，有關於廣告的報酬引起事件發生之後，社群網路系統 160 會收到報酬引起事件的資訊。舉例來說，當廣告在網頁上被呈現時，使用者可能會看到並且點擊此廣告。點擊之後，用戶系統 130 可能會被導引到廣告的主頁。這使用者點擊的行動可以構成報酬引起事件，而社群網路系統 160 也會把此行動的資訊記錄在報酬引起事件的日誌裡。儲存在日誌裡的資訊可包含廣告的內容、廣告的競標、電信業者 440、用戶系統 130、使用者、或是報酬引起事件行動的種類。

在收到報酬引起事件的資訊之後，社群網路系統 160 會鑑定使用者以及電信業者 440 的身分，以及決定分配給使用者、電信業者 440、或是自己的第一、第二、和第三部分的廣告競標價格(包括廣告競標部件和社群付款部件)，而這可以依照圖 2 以及圖 3 的方法來完成。在流程 410 中，社群網路系統 160 會將分配給使用者以及電信業者 440 的數值分發給使用者以及電信業者 440。

【0053】 在合理的情況下，特定實施例會重複圖 5 中呼叫流程中的一或多個流程。雖然此揭露描述了特定的流程的特定發生順序，但此揭露考慮了圖 5 中呼叫流程中的任何流程的任何發生順序。雖然此揭露描述了特定的部件、裝置、或系統來執行圖 5 中呼叫流程的特定流程，但此揭露考慮了任何適合的部件、裝置、或系統來執行圖 5 中呼叫流程的任何流程。

【0054】 圖 6 說明了電腦系統 500 之一例。在特定實施例中，一或多個電腦系統 500 執行了在此描述的一或多個方法中的一或多個步驟。在特定實施例中，一或多個電腦系統 500 提供在此描述的功能。在特定實施例中，一或多個電腦系統 500 中的軟體執行了在此描述的一或多個方法中的一或多個步驟、以及提供了在此描述的功能。特定實施例包含一或多個電腦系統 500 中的一或多個部分。在合理的情況下，在此相關的電腦系統可包含電算裝置。除此之外，相關的電腦系統可包含一或多個電腦系統。

【0055】 此揭露考慮了任何適合的電腦系統 500 數量。此揭露考慮了任何適合的電腦系統 500 表現方式。舉例但不設限，電腦系統 500 可以是嵌入式電腦系統、系統晶片(SOC)、單板機(SBC)(像是電腦模組(COM)或是系統模組(SOM))、桌上型電腦系統、筆記型電腦系統、資訊服務站(Kiosk)、主機、電腦系統網、行動電話、個人數位助理(PDA)、伺服器、平板電腦系統、或是上述兩者以上之結合。在合理的情況下，

電腦系統 500 可包含一或多個電腦系統 500，而這些電腦系統 500 可以是單一或是分散的、跨越多個位置的、跨越多個機器的、跨越多個資料庫的、或是駐在雲端(可包含一或多個雲端部件位於一或多個網路中)中的。在合理的情況下，一或多個電腦系統 500 可以在沒有在此一或多個方法或步驟中的限制之下執行。舉例但不受限，一或多個電腦系統 500 可以實時性或是一次性的執行在此描述的一或多個方法以及步驟。在合理的情況下，一或多個電腦系統 500 可能在不同的時間或是不同的位置執行在此描述的方法以及步驟。

【0056】 在特定實施例中，電腦系統 500 包含處理器 502、記憶體 504、存儲器 506、輸入輸出介面 508、通訊介面 510、和匯流排 512。雖然此揭露描述了特定的電腦系統包含特定數量的部件以及特定的安排方式，但此揭露考慮了任何適合的電腦系統包含適合數量的部件以及適合的安排方式。

【0057】 在特定實施例中，處理器 502 包含了執行指令的硬體。舉例但不受限，當執行指令時，處理器 502 會從內部暫存器、內部快取、記憶體 504、或是存儲器 506 中拿取指令並且解碼與執行，之後再將一或多個結果寫入內部暫存器、內部快取、記憶體 504、或是存儲器 506。在特定實施例中，處理器 502 可能包含一或多個內部快取用於儲存數據、指令、或是地址。在合理的情況下，此揭露考慮了含有任何數量以及種類之內部快取的處理器 502。舉例但不受限，處理器 502 可包含一或多個指令快取、一或多個數據快取、和一或多個轉譯後備緩衝區 (TLB)。指令快取中的指令可能是記憶體 504 或是存儲器 506 中指令的複製，因此指令快取能幫助處理器 502 更快速的取得需要的指令。數據快取中的數據可能是記憶體 504 或是存儲器 506 中數據的複製，而此數據可能是處理器 502 執行指令的數據、之前執行指令(可能是寫入或是載出)的數據、或是其他適合的數據。數據快取可以幫助處理器 502 更

快地進行讀取或寫入的工作。轉譯後備緩衝區(TLB)能幫助處理器更快地轉譯虛擬地址。在特定實施例中，處理器 502 可包含一或多個內部暫存器用於數據、指令、或地址。此揭露考慮了含有任何數量以及種類的內部暫存器的處理器 502。在合理的情況下，處理器 502 可包含一或多個算術邏輯單元(ALU)、可是多核心處理器、也可包含一或多個處理器 502。雖然此揭露描述了特定的處理器，但此揭露考慮了任何適合的處理器。

【0058】 在特定實施例中，記憶體 504 包含儲存處理器 502 執行的指定的主記憶體。舉例但不受限，電腦系統 500 可能會從存儲器 506 或是其他來源(例如另一個電腦系統 500)載入指令到記憶體 504。處理器 502 就可將指令從記憶體 504 載入到內部暫存器或是內部快取。當要執行指令時，處理器 502 可從內部暫存器或是內部快取中拿取指令並解碼與執行。在指令執行的過程中、或是之後，處理器 502 會將一或多個結果(可能是暫時的或是最後的)寫入內部暫存器或是內部快取。處理器 502 可能將一或多個結果寫入記憶體 504。在特定實施例中，處理器 502 只執行在一或多個內部暫存器、內部快取、或是記憶體 504(而不是存儲器 506 或是其他位置)的指令並且只在一或多個內部暫存器、內部快取、或是記憶體 504(而不是存儲器 506 或是其他位置)中的數據上操作。一或多個記憶體匯流排(可能是地址或是數據匯流排)可能將處理器 502 與記憶體 504 連接。匯流排 512 可包含一或多個記憶體匯流排，如同下述。在特定實施例中，一或多個內存管理單元(MMU)駐在處理器 502 與記憶體 504 之間並且協助處理器 502 在記憶體 504 的操作。在特定實施例中，記憶體 504 包含隨機存取記憶體(RAM)。在合理的情況下，這隨機存取記憶體(RAM)可以是揮發性的、也可以是動態隨機存取記憶體(DRAM)或是靜態隨機存取記憶體(SRAM)。除此之外，在合理的情況下，此隨機存取記憶體(RAM)可以是單口或是多口。此揭露考慮了任何

適合的隨機存取記憶體(RAM)。在合理的情況下，記憶體 504 可包含一或多個記憶體 504。雖然此揭露描述了特定的記憶體，但此揭露考慮了任何適合的記憶體。

【0059】 在特定實施例中，存儲器 506 包含大容量存儲器。舉例但不受限，存儲器 506 可包含硬碟(HDD)、軟碟機、快閃記憶體、光碟、磁光碟、磁帶、或是快閃隨身碟(USB)、或是上述兩者以上之結合。在合理的情況下，存儲器 506 可包含可移動式或是不可移動式(固定式)的媒介。存儲器 506 可以在電腦系統 500 的內部或外部。在特定實施例中，存儲器 506 是非揮發性以及故態的。在特定實施例中，存儲器包含唯讀記憶體(ROM)。在合理的情況下，這唯讀記憶體(ROM)可以是遮罩程序唯讀記憶體(Mask-Programmed ROM)、可程序唯讀記憶體(PROM)、可消除唯讀記憶體(EPROM)、電子可消除唯讀記憶體(EEPROM)、電子可修改唯讀記憶體(EAROM)、或是快閃記憶體、或是上述兩者以上之結合。

【0060】 在特定實施例中，輸入輸出介面 508 包含硬體、軟體、或是兩者皆包含。輸入輸出介面 508 提供電腦系統 500 與一或多個輸入輸出裝置之間一或多個通訊的介面。在合理的情況下，電腦系統 500 可包含一或多個這種輸入輸出介面。一或多個這種輸入輸出介面可提供使用者與電腦系統 500 之間的通訊以及互動。舉例但不設限，輸入輸出裝置可包含鍵盤、鍵板、麥克風、螢幕、滑鼠、印表機、掃描器、音響、相機、電子筆、電腦板、觸碰螢幕、追蹤球、攝影機、其他適合的輸入輸出裝置、或是以上兩者之結合的裝置。輸入輸出系統可含有一或多個傳感器，而此揭露考慮了任何適合的輸入輸出裝置以及輸入輸出介面 508。在合理的情況下，輸入輸出介面 508 可包含一或多個裝置或是軟體驅動程式，而這一或多個裝置或是軟體驅動程式是讓處理器 502 能驅動一或多個輸入輸出裝置。在合理的情況下，輸入輸出介面 508 可包含

一或多個輸入輸出介面 508。雖然此揭露描述了特定的輸入輸出介面，但此揭露考慮了任何適合的輸入輸出介面。

【0061】 在特定實施例中，通訊介面 510 包含硬體、軟體、或是兩者皆包含。通訊介面 510 可提供電腦系統 500 與一或多個電腦系統 500 或一或多個聯網之間一或多個通訊(例如封包通訊)的介面。舉例但不受限，通訊介面 510 可包含網路介面控制器(NIC)或是網路適配器，而這網路介面控制器(NIC)或是網路適配器是提供與乙太網路、或是其他有線網路的通訊。通訊介面 510 也可包含無線網路介面控制器(Wireless NIC)或是無線網路適配器，而這無線網路介面控制器(Wireless NIC)或是無線網路適配器是提供與無線網路(例如 WI-FI)的通訊。此揭露考慮了任何適合的網路以及其通訊介面 510。舉例但不受限，電腦系統 500 可與臨時網路、個人區域網路(PAN)、區域網(LAN)、廣域網(WAN)、城域網(MAN)、一或多個部分的網路、或是上述兩者之結合。這一或多個部分的網路可以是有線或是無線的。舉例來說，電腦系統 500 可通訊於無線個人區域網路(WPAN)(例如藍芽 WPAN)、WI-FI 網路、WI-MAX 網路、行動電話網路(像是全球行動通訊系統(GSM))、其他適合的無線網路、或是上述兩者以上之結合。在合理的情況下，電腦系統 500 可包含任何適合的通訊介面 510。通訊介面 510 可包含一或多個通訊介面 510。雖然此揭露描述了特定的通訊介面，但此揭露考慮了任何適合的通訊介面。

【0062】 在特定實施例中，匯流排 512 包含硬體、軟體、或是兩者皆包含，而匯流排 512 可將電腦系統 500 中的部件連結在一起。舉例但不受限，匯流排 512 可包含加速影像處理埠(AGP)或是其他影像匯流排、擴展工業標準結構(EISA)匯流排、前端匯流排(FSB)、HT(HyperTransport)匯流排、工業標準結構(ISA)匯流排、INFINIBAND 匯流排、LPC 匯流排、內存匯流排、微通道架構(MCA)

匯流排、外設互聯(PCI)匯流排、PCI-E(PCI Express)匯流排、SATA(Serial ATA)匯流排、VESA 本地(VLB)匯流排、其他適合的匯流排、或是上述兩者之結合。在合理的情況下，匯流排 512 可包含一或多個匯流排 512。雖然此揭露描述了特定的匯流排，但此揭露考慮了任何適合的匯流排。

【0063】 在此，電腦可讀性存儲介質包含一或多個非暫態的具體介質。舉例但不設限，電腦可讀性存儲介質可包含半導體或其他積體電路(IC)(例如現場可程式邏輯門陣列(FPGA))、應用程式特別的積體電路(ASIC)、硬碟、硬碟機、混合式硬碟(HHD)、光碟、光碟機、磁光碟、磁光碟機、軟碟、軟碟機、磁帶機、全息儲存介質、固態硬碟、隨機存取記憶體、SD(SECURE DIGITAL)卡、SD 碟、或任何其他適合的電腦可讀性存儲介質或是上述兩者以上之結合。在合理的情況下，電腦可讀性非暫態存儲介質可為揮發性、非揮發性、或是兩者結合。

【0064】 在此，除非上下文有特別說明，任何的“或”都是非單一性地。所以，除非上下文有特別說明，在此的“A 或 B”的意思包含“A”、“B”、或“兩者”。除此之外，除非上下文有特別說明，“和”是連帶地和分開地。所以，除非上下文有特別說明，在此的“A 和 B”的意思包含 A 和 B 是連帶地或 A 和 B 是分開地。

【0065】 此揭露包含了對範例實施例的各種改變、替換、變化、爭論、和調整。同樣地，在合理的情況下，申請的專利範圍也包含了對範例實施例的各種改變、替換、變化、爭論、和調整。另外，申請的專利範圍中提及的裝置、系統、裝置的部件、或是系統執行的功能都包含了該裝置、系統、裝置的部件、或是系統執行的功能。

【符號說明】

【0066】

100 網路環境

110	聯網
130	用戶系統
150	網路連接方式
160	社群網路系統
162	伺服器
164	資料庫
170	第三方系統
202	步驟
204	步驟
210	步驟
220	步驟
230	步驟
300	步驟
302	步驟
304	步驟
306	步驟
308	步驟
310	步驟
402	流程
404	流程
406	流程
408	流程
410	流程
430	廣告客戶
440	電信業者
500	電腦系統

502	處理器
504	記憶體
506	存儲器
508	輸入輸出介面
510	通訊介面
512	匯流排

【發明申請專利範圍】

【第1項】一種方法，包含：

接收一報酬引起事件的一通知，該報酬引起事件包含一社群網路系統之一第一使用者響應於向該第一使用者呈現的一廣告而完成的一行動，其中該社群網路系統至少部分基於一廣告客戶的一競標價格而選擇該廣告；

基於該報酬引起事件更新該社群網路系統之一社會關係圖，其中該社會關係圖包含複數個節點與連接該等節點之複數個邊緣，每一節點對應與該社群網路系統相關之一實體或一內容物件，其中該第一使用者對應該等節點之一第一節點，以及其中更新該社會關係圖包含將連接該第一節點之一邊緣增加至該廣告對應的複數個節點之一第二節點或者該廣告相關之一實體；

判定該競標價格之一第一部分以分配給該第一使用者以及判定該競標價格之一第二部分以分配給該社群網路系統，其中該第一部分與該第二部分係至少部分基於該報酬引起事件；以及

分配該競標價格之該第一部分至該第一使用者以及該競標價格之該第二部分至該社群網路系統。

【第2項】如請求項 1 所述之方法，其中該競標價格指定該廣告客戶同意支付以交換該報酬引起事件之金額。

【第3項】如請求項 1 所述之方法，其中該報酬引起事件包含該第一使用者瀏覽、選擇、按讚或分享該廣告。

【第4項】如請求項 1 所述的方法，其中該報酬引起事件包含：

對該廣告的一印象；

對該廣告的一點擊；

對該廣告的一點進；

對該廣告的一改變；或是

透過一無線保真（Wireless Fidelity，Wi-Fi）連線與該廣告關聯之一或多個。

【第5項】如請求項 1 所述的方法，更包含：

將該報酬引起事件儲存於該社群網路系統維護的一報酬引起事件日誌中。

【第6項】如請求項 5 所述的方法，其中該競標價格之該第一部分與該競標價格之該第二部分係基於該報酬引起事件對應之該報酬引起事件日誌中的一或多個登錄。

【第7項】如請求項 6 所述的方法，其中該報酬引起事件日誌中的該一或多個登錄指定用於一轉換事件之一第一部分以及用於一印象事件之一第二部分，其中該第一部分大於該第二部分。

【第8項】如請求項 1 所述的方法，其中該競標價格之該第一部分與該競標價格之該第二部分係基於該社群網路系統與該使用者之間或者該社群網路系統與該廣告客戶之間的一協議。

【第9項】如請求項 1 所述的方法，其中被分配至該第一使用者的該競標價格之該第一部分可透過該社群網路系統被兌換。

【第10項】如請求項 1 所述的方法，其中該社群網路系統更基於該第一使用者相關的該社會關係圖中的資訊選擇該廣告。

【第11項】如請求項 1 所述的方法，更包含：

判定該競標價格之一第三部分以分配給促進向該第一使用者傳送該廣告之一電信業者；以及

將該競標價格之該第三部分分配給該電信業者。

【第12項】如請求項 11 所述的方法，其中該電信業者係為提供語音或資料服務至該第一使用者的一實體。

【第13項】如請求項 1 所述的方法，其中該競標價格之該第一部分為 0，以及其中該競標價格之該第二部分為整個該競標價格。

【第14項】如請求項 1 所述的方法，其中該競標價格之該第二部分為 0，以及該競標價格之該第一部分為整個該競標價格。

【第15項】如請求項 1 所述的方法，其中更基於該使用者關於該社群網路系統相關的一或多個內容物件所作出的一或多個互動而選擇該廣告。

【第16項】如請求項 1 所述的方法，更包含：

將與該第一使用者完成的該報酬引起事件相關的資訊發送至一第二使用者的一用戶裝置用於顯示，其中該第一使用者與該第二使用者具有彼此之間的一第一級連接。

【第17項】如請求項 1 所述的方法，其中基於一報酬生產方針判定該競標價格之該第一部分與該競標價格之該第二部分。

【第18項】如請求項 1 所述的方法，該廣告包含：

一事件邀請；

商品或服務之折扣；

一想要的物品的清單；

該第一使用者加入一特定社團之建議；或者

該第一使用者瀏覽一特定設定檔頁面之建議之一或多個。

【第19項】一或多個電腦可讀性非暫態存儲媒介，包含可操作的軟件當被執行時將：

接收一報酬引起事件的一通知，該報酬引起事件包含一社群網路系統之一第一使用者響應於向該第一使用者呈現的一廣告而完成的一行動，其中該社群網路系統至少部分基於一廣告客戶的一競標價格而選擇該廣告；

基於該報酬引起事件更新該社群網路系統之一社會關係圖，其中該社會關係圖包含複數個節點以及連接該等節點之複數個邊緣，每一節點對應與該社群網路系統相關之一實體或一內容物件，其中該第一使用者對應該等節點之一第一節點，以及其中更新該社會關係圖包含將連接該第一節點之一邊緣增加至該廣告對應的複數個節點之一第二節點或者該廣告相關之一實體；

判定該競標價格之一第一部分以分配給該第一使用者以及該競標價格之一第二部分以分配給該社群網路系統，其中該第一部分與該第二部分係至少部分基於該報酬引起事件；以及

分配該競標價格之該第一部分至該第一使用者以及該競標價格之該第二部分至社群網路系統。

【第20項】 一種系統，包含：一或多個處理器；以及與該一或多個處理器耦合的一記憶體，該記憶體包含該一或多個處理器可執行的指令，當執行該等指令時該一或多個處理器可操作以：

接收一報酬引起事件的一通知，該報酬引起事件包含一社群網路系統之一第一使用者響應於向該第一使用者呈現的一廣告而完成的一行動，其中該社群網路系統至少部分基於一廣告客戶的一競標價格而選擇該廣告；

基於該報酬引起事件更新該社群網路系統之一社會關係圖，其中該社會關係圖包含複數個節點以及連接該等節點之複數個邊緣，每一節點對應與該社群網路系統相關之一實體或一內容物件，其中該第一使用者對應該等節點之一第一節點，以及其中更新該社會關係圖包含將連接該第一節點之一邊緣增加至該廣告對應的複數個節點之一第二節點或者該廣告相關之一實體；

判定該競標價格之一第一部分以分配給該第一使用者以及該競標價格之一第二部分以分配給該社群網路系統，其中該第一部分與該第二部分係至少部分基於該報酬引起事件；以及

分配該競標價格之該第一部分至該第一使用者以及該競標價格之該第二部分至該社群網路系統。

【發明圖式】

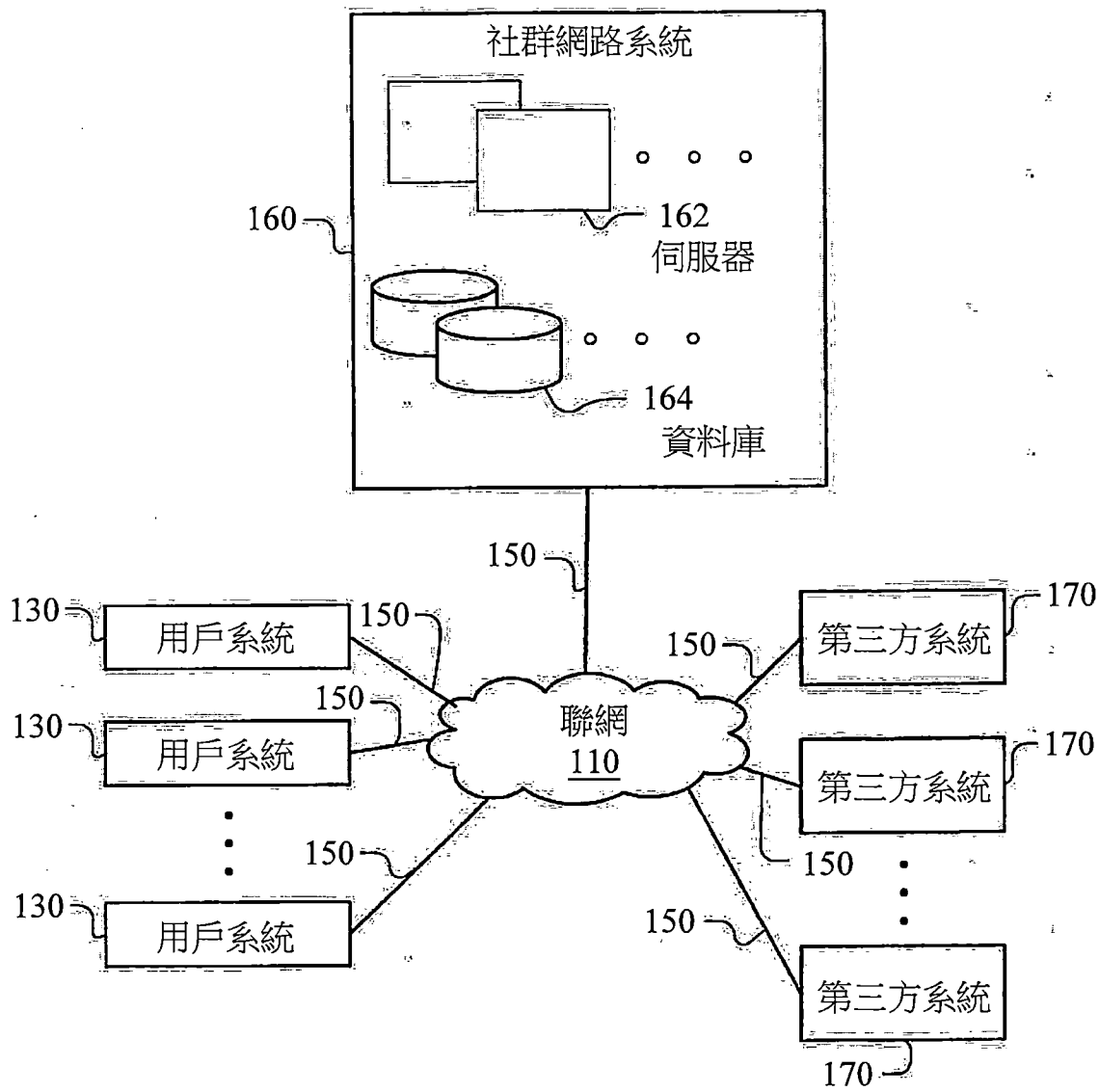


圖1

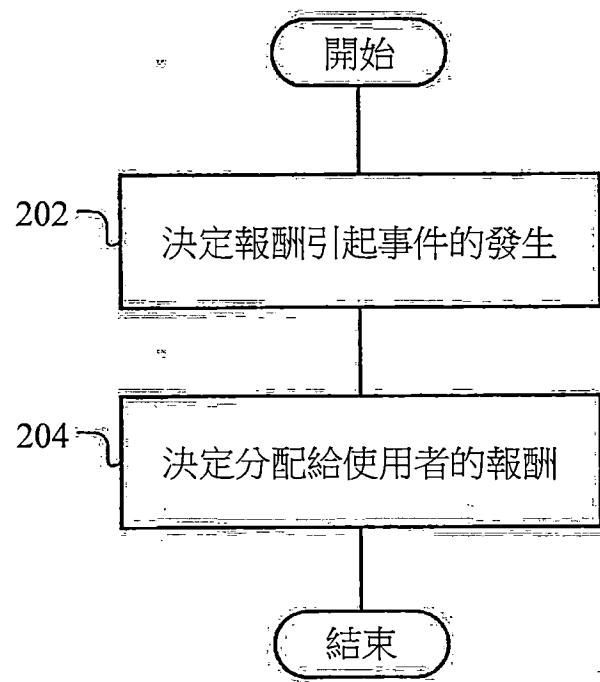


圖2

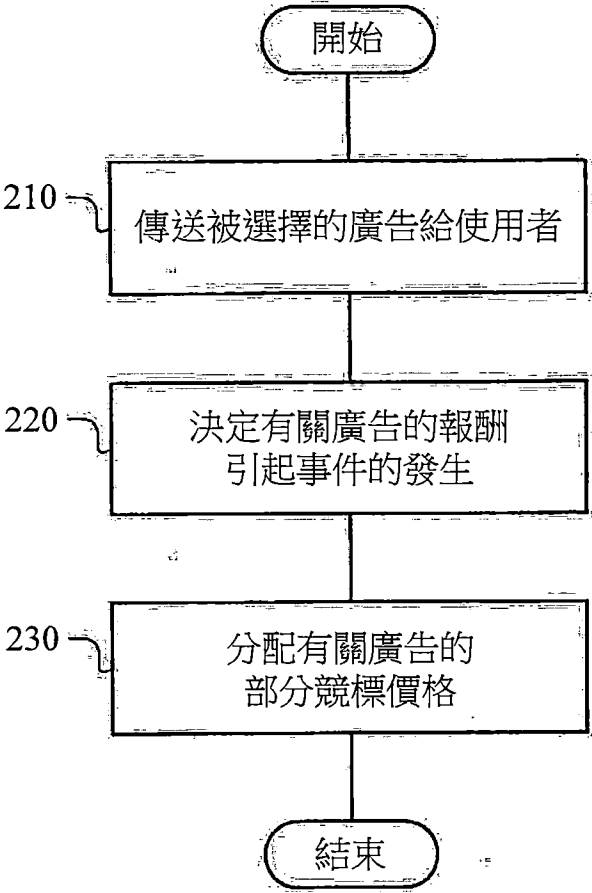


圖3

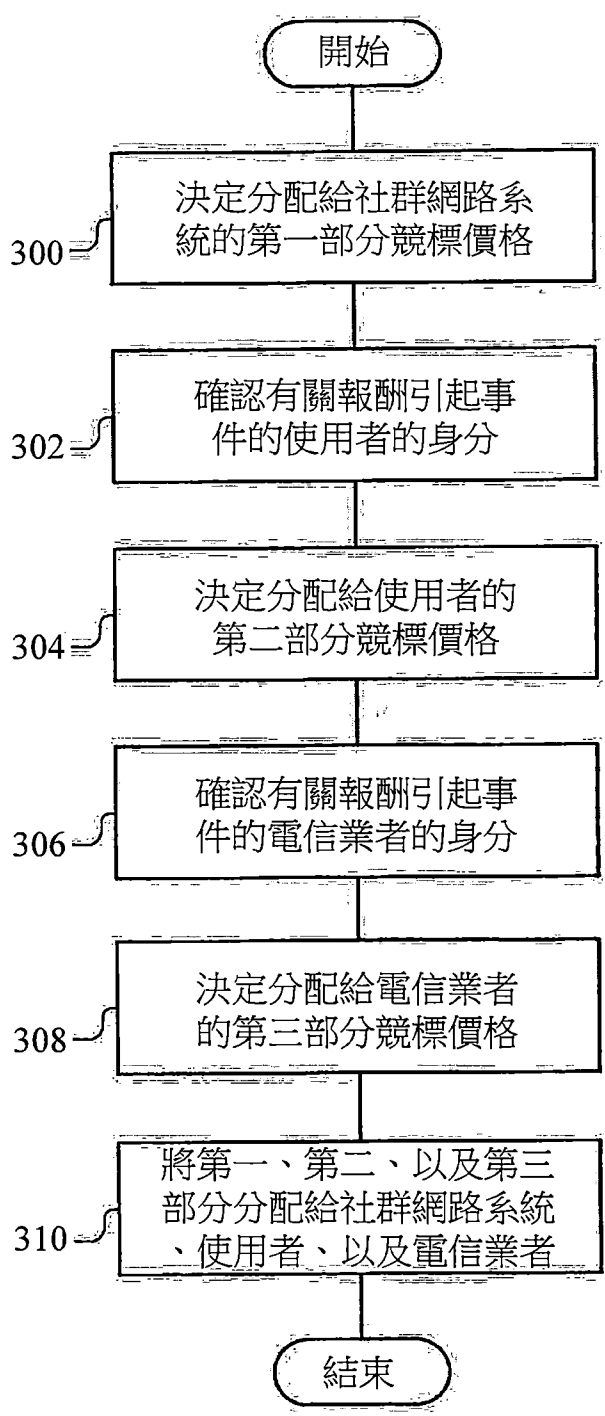


圖4

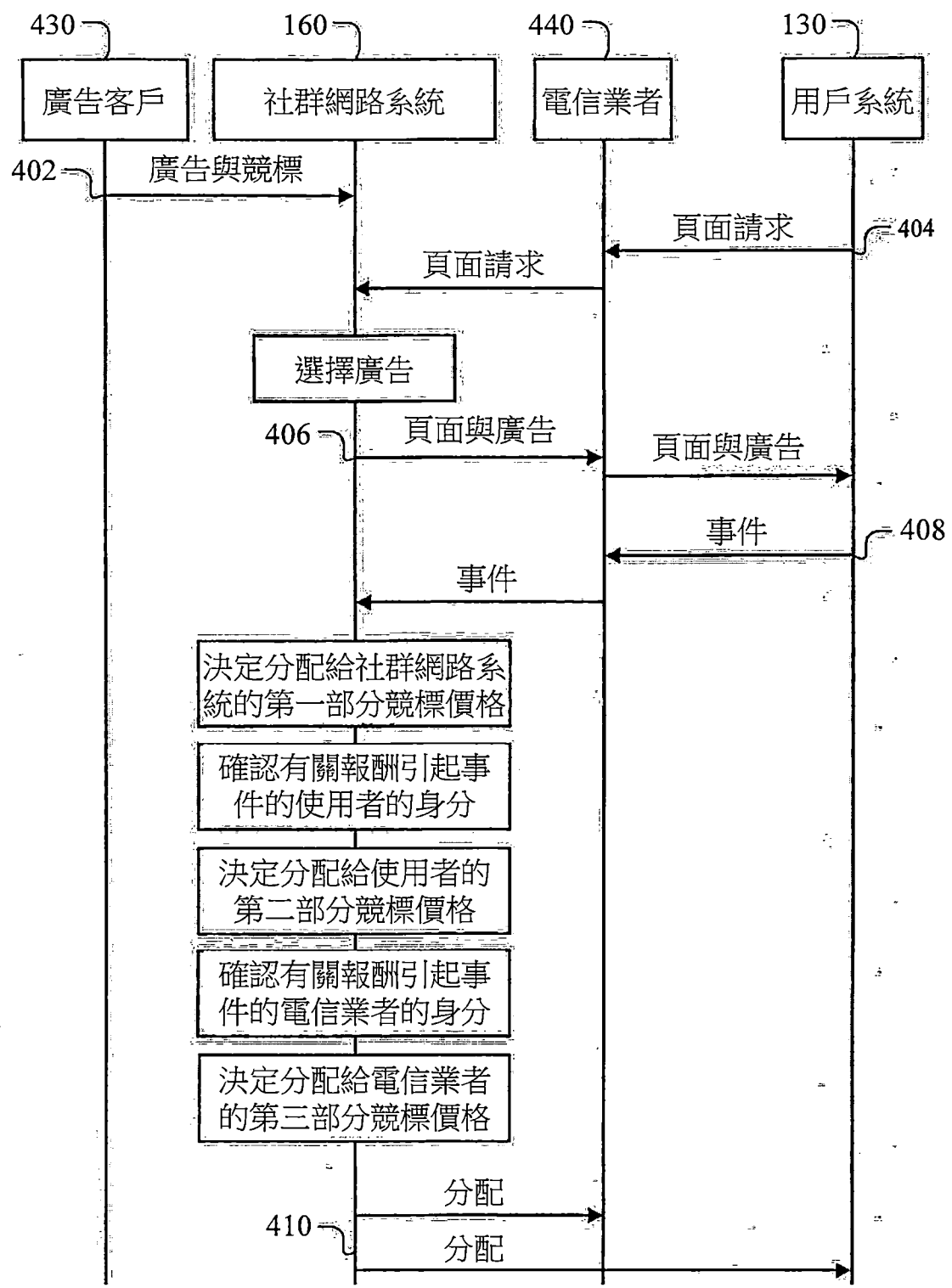


圖5

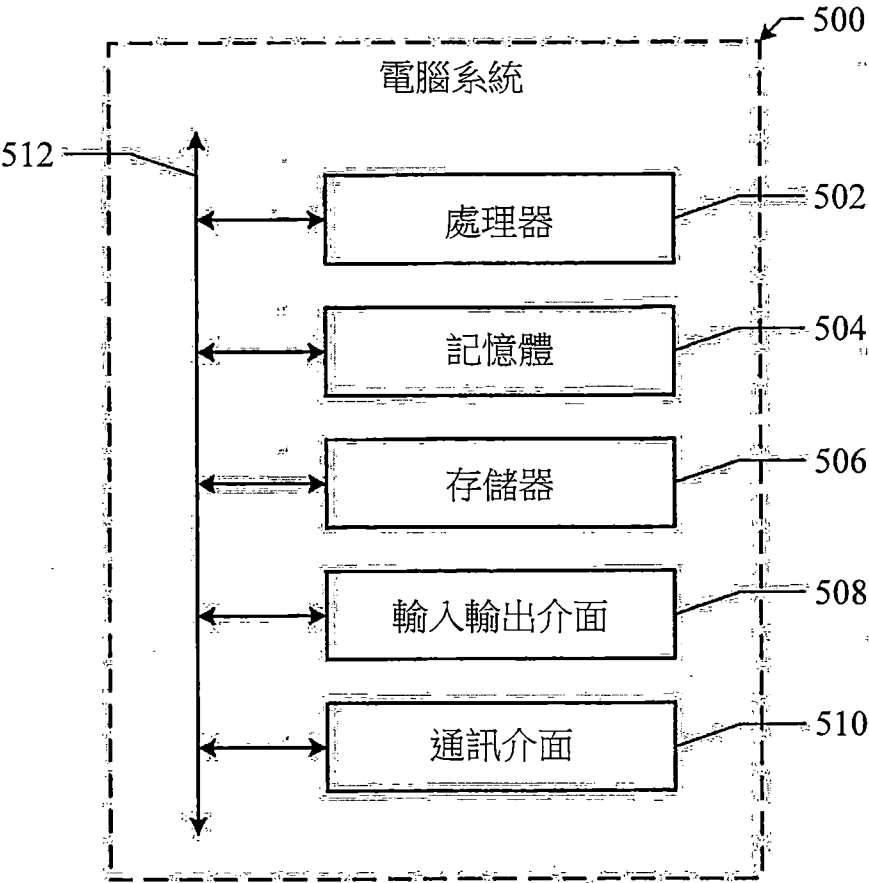


圖6