



República Federativa do Brasil
Ministério do Desenvolvimento, Indústria
e do Comércio Exterior
Instituto Nacional da Propriedade Industrial

(21) **PI 1101266-8 A2**

(22) Data de Depósito: 23/03/2011
(43) Data da Publicação: 04/12/2012
(RPI 2187)



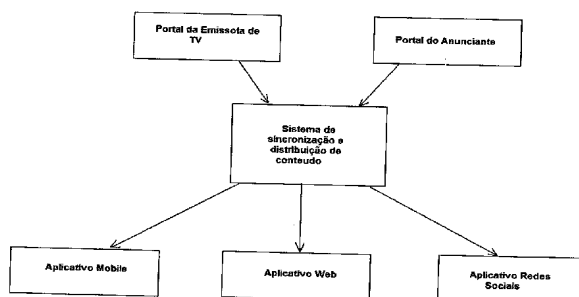
(51) *Int.Cl.:*
H04N 5/04

(54) Título: MÉTODO E SISTEMA PARA SINCRONIZAR E PERMITIR A INTERATIVIDADE DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E PUBLICIDADE VEICULADA NO MEIO TELEVISÃO COM MEIOS INTERATIVOS COMO A INTERNET, MOBILE E REDES SOCIAIS, IMPLEMENTADO ATRAVÉS DE SOFTWARE.

(73) Titular(es): GUSTAVO MILLS, JAN SCHNÜRLE, MARCELO SÉ DE FREITAS, RICARDO SÉ CESTARI

(72) Inventor(es): GUSTAVO MILLS, JAN SCHNÜRLE, RICARDO SÉ CESTARI

(57) Resumo: MÉTODO E SISTEMA PARA SINCRONIZAR E PERMITIR A INTERATIVIDADE DA PUBLICIDADE E CONTEÚDO PROGRAMÁTICO ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO COMO TELEVISÃO, INTERNET, REDES SOCIAIS E MOBILE IMPLEMENTADO, ATRAVÉS DE SOFTWARE. A presente patente corresponde a uma solução tecnológica integrada que envolve sistema e processo de sincronização entre o conteúdo programático e de publicidade veiculada no meio televisão, por meio temporal (data; hora, minutos, segundos e milissegundos), com um sistema web e/ou aplicativos mobile que permitem a disponibilização de mais informações e interatividade relacionada ao conteúdo exibido; método e sistema possibilitam que mini-aplicativos interativos em plataformas web, mobile e redes sociais, sejam apresentados em sincronia com a grade de programação e publicidade veiculados pelas emissoras de televisão, cujo objetivo é apresentar informações e possibilitar a relação entre telespectadores, programação e anunciantes ao permitir interação sincronizada a todo conteúdo exibido pela emissora de tv, em rede nacional ou regional.



MÉTODO E SISTEMA PARA SINCRONIZAR E PERMITIR A INTERATIVIDADE DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E PUBLICIDADE VEICULADA NO MEIO TELEVISÃO COM MEIOS INTERATIVOS COMO A INTERNET, MOBILE E REDES SOCIAIS, IMPLEMENTADO ATRAVÉS DE SOFTWARE.

Campo de Aplicação.

A presente Patente de Invenção refere-se a método e sistema que permitem sincronização do conteúdo programático e publicidade veiculada no meio televisão, através de aparelhos móveis, internet e redes sociais.

O método e sistema possibilitam que mini-aplicativos (widgets) interativos em plataformas web, móbile e redes sociais sejam apresentados ao usuário de forma sincronizada com a grade de programação e publicidade veiculada pelas emissoras de televisão. Deste modo, o usuário poderá obter informações detalhadas, adicionais e interativas ao conteúdo programático e anúncios publicitários exibidos na TV. Exemplos de informação e interação possibilitados por este método e sistema são: localização do anunciante, consulta ao preço, informações detalhadas e vídeos adicionais do produto, aquisição de produtos e serviços, publicação de comentários, disseminação do conteúdo em redes sociais, cadastro para a participação em concursos e promoções, compras coletivas, pagamentos, entre inúmeras outras possibilidades.

Informações e conteúdos interativos relacionados às peças publicitárias e conteúdos programáticos exibidos na TV são disponibilizados de forma sincronizada (data, hora, minutos, segundos e milissegundos) através de software e exibidas

em aparelhos móveis como, por exemplo celulares, smartphones, tablets, PCs, iPads, notebooks, desktops, ou qualquer dispositivo conectado à internet.

05 Este método e sistema é composto por: aplicativos em plataforma móvel, aplicativos web e em redes sociais, sistemas e subsistemas de servidores, e portais para interação com os terceiros envolvidos no processo.

Campo de aplicação.

10 O campo de aplicação desse método e sistema está voltado aos meios de comunicação de massa aplicado em inúmeros setores, direcionado principalmente para o segmento de publicidade.

15 O aumento do tempo dedicado ao consumo de conteúdo em meios interativos como internet e celular tem reduzido o tempo de atenção do consumidor dedicado a televisão. Por este motivo, em alguns países europeus, os investimentos em propaganda da internet são superiores aos da televisão. Os Estados Unidos seguem a mesma tendência e, no Brasil, o meio de comunicação de maior crescimento em 2010 foi a internet.

20 A penetração de celulares, smartphones, tablets e notebooks, no Brasil e no mundo, cresce exponencialmente. Consumidores compartilham o tempo dedicado à televisão com estes dispositivos, e os utilizam para encontrar maiores informações sobre conteúdos e mensagens da TV que lhe interessam.

25 A televisão como o meio de comunicação de maior penetração no Brasil, atualmente não permite interatividade entre seus telespectadores, programação e anunciantes.

O objetivo dessa patente é levar interatividade e relacionamento com consumidores através de mídias sociais para o meio televisão, sem a necessidade de significativos investimentos em infra-estrutura.

05 Estado da Técnica.

Os meios de comunicação tradicionais enfrentam o desafio de aumentar a interatividade com o seu público. Devido à disseminação da internet, existem algumas iniciativas de unir a TV com a internet.

10 Uma destas iniciativas é o Google TV (<http://www.google.com/tv>) e outra é o Yahoo! Connected TV (<http://connectedtv.yahoo.com/>). Estes softwares são instalados junto ao sistema operacional da própria TV, ou de um Set Top Box conectado à TV, e permite que o usuário acesse à internet e uso aplicativos que se conectam à internet, porém usando a própria TV. Estes aplicativos se conectam à internet, mas atualmente não possuem metodologia de sincronização com o conteúdo programático da TV ou sua publicidade.

20 Outras iniciativas são os sistemas de entrega de conteúdo para uma TV por meio de aplicativos instalados no sistema operacional da TV ou de Set Top Boxes conectados à TV (ex. Apple TV, Roku, etc.). Por meio destes sistemas, o usuário interage com menus na própria TV e seleciona filmes, programas, e conteúdo que deseja assistir. Porém, não há uma interação ou sincronia com a programação ou publicidade televisionada em sinal um-para-muitos (broadcasting) de TV aberta a cabo.

25 Conforme é de conhecimento geral, existem no mercado variados sistemas, processos e softwares de implementação

de vendas e de publicidade, além de variadas formas de sincronização de mídias, realizadas através de telefone, fax, e-mail, SMS, que permite ao usuário interferir no conteúdo da programação. A interatividade também já é realizada através de controle remoto e consoles de jogos eletrônicos, que permite que o usuário se aproprie do objeto transmitido para que possa jogar, gravar e programar para assistir o conteúdo do programa na hora que quiser, podendo citar exemplificadamente:

O pedido de patente PI0106484-3 intitulado "SISTEMA DE PARTICIPAÇÃO INTERATIVA EM PROGRAMAS DE TV A PARTIR DE MENSAGENS GERADAS EM TELEFONE CELULAR", trata-se particularmente de um sistema que promove a participação interativa das pessoas em geral em programas de televisão diversos, quer nas áreas de jornalismo, esporte, entretenimento, educativos e outros, mediante o envio de perguntas e respostas sob a forma de mensagens escritas geradas no próprio telefone celular; opera com celulares TDMA, CDMA e tecnologia GSM, podendo a tecnologia ser utilizada por emissoras de TV em canal aberto, como as TVs por assinatura, ou a cabo; o sistema contempla uma operadora, representada pelo módulo, e uma emissora de TV, representada pelo módulo, as quais utilizam, como interface, um sistema proprietário, representado pelo módulo; a operadora poderá funcionar nos sistemas TDMA/CDMA/GSM, mediante aparelhos de celulares correspondentes; no módulo operadora encontra-se, ainda, um servidor de mensagens da operadora, o qual é acionado pelos ditos telefones celulares e troca informações com o sistema proprietário, bem como com o sistema de atendimento ao cliente/bilhetagem e com a plataforma de assinantes pré-pagos; o

sistema proprietário, inclui um módulo de administração, manutenção e monitoramento, bem como um módulo de dados e estatísticas de participação, um módulo de geração de CDRs e, por fim, um módulo de publicação das mensagens na TV, este repassando a mensagem para a emissora de TV (2).

O pedido de patente PI0200376-7 intitulado "SISTEMA APLICADO EM TELEFONE CELULAR COM PRINCÍPIO DE INTERATIVIDADE", trata de um sistema incorporado dentro do telefone celular que possibilita a participação em tempo real do público participante, que uma vez memorizado o número dos veículos de comunicação participantes da região, possa naquele exato momento, acessar diretamente o programa que está realizando uma chamada, e por exemplo, votar em uma pesquisa nacional. Consiste essencialmente de um telefone celular interativo, que recebe a entrada sinal de telefonia, mediante o acionamento de seu painel alfanumérico, programando no mesmo os números desejados. Vez que as informações processadas internamente, e mediante um simples toque na tecla de envio, automaticamente seguem via canal de transmissão, conectando-se diretamente com os veículos de comunicação.

O pedido de patente MU7502472-1, intitulado "SISTEMA INTERATIVO DE HIPERMÍDIA DISTRIBUÍDO", visa viabilizar a interatividade em programas de TV, através do oferecimento por parte das respectivas emissoras ou de provedores de serviços, de hiperbases de informações e serviços enviados por rede de comunicação convencional bidirecional (rede telefônica por exemplo) e recebido pelos usuários por dispositivos microprocessados (microcomputador por exemplo). tais hiperbases

estarão sincronizadas com a programação levada ao ar pela emissora que sintonizada pelo usuário através de seu receptor de TV permitirá este interagir com a programação.

O pedido de patente PI0200376-7, intitulado

05 "SISTEMA APLICADO EM TELEFONE CELULAR COM PRINCÍPIO DE INTERATIVIDADE". Especialmente de um sistema incorporado dentro do telefone celular que possibilita a participação em tempo real do público participante, que uma vez memorizado o número dos veículos de comunicação participantes da região, possa naquele exa-

10 to momento, acessar diretamente o programa que está realizando uma chamada, e por exemplo, votar em uma pesquisa nacional. Consiste essencialmente de um telefone celular interativo, pode receber a entrada sinal de telefonia, mediante o acionamento de seu painel alfanumérico, programando no mesmo os números desejados.

15 Vez que as informações processadas internamente, e mediante um simples toque na tecla de envio, automaticamente seguem via canal de transmissão, conectando-se diretamente com os veículos de comunicação.

O pedido de patente MU8401500-4 intitulado

20 "PAINEL MÓVEL INTERATIVO PARA DEMONSTRAÇÃO DE MENSAGENS ENVIADAS POR TELEFONE CELULAR", pertencente ao setor tecnológico de painéis eletrônicos dispostos no interior de ambientes fechados, assim como outros locais apropriados e compreende uma estrutura adequada de painel nas dimensões de aproximadamente 0,9m de largura por 0,2m altura e 0,06m de espes-

25 sura em chapa metálica fina e leve fixado por alça feita em couro no corpo de uma pessoa e levado pelo ambiente interno de festas em geral, sendo caracterizado por uma superfície no qual existe um

display de leds ou jornal eletrônico, onde mostra mensagens ou 'torpedos' de paquera enviadas via celular pelos freqüentadores. Na parte superior do equipamento existe uma saída de áudio, para a conexão de um fone de ouvido no qual através de um bip informa a chegada de uma nova mensagem ou 'torpedo'. Na sua lateral encontram-se os botões de acesso, que são controlados pelo operador(a) e responsáveis pelo controle do sistema e possibilitam selecionar as funções do equipamento, e controlar as mensagens (dependendo do conteúdo) a serem ou não exibidas, pois através do visor o operador(a) tem acesso prévio às mensagens podendo o mesmo liberar as mesmas para o jornal eletrônico ou não, sendo que na mesma lateral, encontra-se instalado o botão de liga e desliga, responsável pelo controle da alimentação de energia do sistema.

O pedido de patente PI0402551-2, intitulado "SISTEMA ELETRÔNICO DE ANÚNCIOS CLASSIFICADOS UTILIZANDO APARELHO DE TELEFONIA CELULAR". Caracterizado por uma aplicação cliente/servidor entre o aparelho celular e um servidor de recepção de anúncios, interligados obrigatoriamente por uma rede de dados que opere sobre a rede de telefonia celular e opcionalmente complementada por uma rede Internet e/ou Intranet. Após receber o anúncio o sistema deverá ser capaz de processar o protocolo usado para enviar o anúncio, processar o anúncio, coloca-lo em uma fila por ordem de chega e envia-lo para pelo menos urna das saídas a saber: a) Sinal de vídeo b) Site de Internet c) Site Wap d) Publicação em papel.

O pedido de patente PI0404802-4, intitulado "PAINEL MÓVEL INTERATIVO PARA DEMONSTRAÇÃO DE MENSAGENS ENVIADAS POR TELEFONE CÉLULAR OU

PERIFÉRICOS". Pertencente ao setor tecnológico de painéis eletrônicos portáteis e compreende uma estrutura adequada de painel com dimensões reduzidas em chapa metálica fina e leve fixado por alça feita em couro ou material sintético no corpo de uma pessoa e levado pelo operador(a), sendo caracterizado por uma superfície no qual existe um display de leds ou jornal eletrônico, onde mostra mensagens ou 'torpedos' enviadas via celular pelos freqüentadores de festas ou mensagens pré - programadas por teclado ou PC para exibição de publicidade nas ruas. Na parte superior do equipamento existe uma saída de áudio, para a conexão de um fone de ouvido no qual através de um bip informa a chegada de uma nova mensagem ou 'torpedo' mostrada em um visor (8). Na sua lateral encontram-se os botões de acesso que são controlados pelo operador(a) e um conector DIN 05 pinos ou similar, para conexão de um teclado para programação, assim como um conector DB9 RS485 ou similar, se necessário a conexão em um PC para prévia programação das mensagens a serem exibidas, sendo que na mesma lateral, encontra-se instalado o botão de liga e desliga, responsável pelo controle da alimentação de energia do sistema.

O pedido de patente MU8900033-1 U2, trata-se de um aperfeiçoamento introduzido em rádio dotado de dispositivo para sintonia e execução, via acesso à internet, de emissoras nacionais e internacionais, que utiliza para tanto, respectivo hardware e software para acompanhamento.

O pedido de patente de privilegio de invenção PI0301396-0, que trata de software para logística de compras na internet, que consiste de um sistema via internet que viabiliza técnica e comercialmente a intermediação entre uma empresa de logística e

empresas interessadas nos serviços de cotação, compras e distribuição de produtos, praticamente terceirizando este tipo de serviço. O sistema de logística para compras pela internet é dividido em doze etapas. Tem como vantagem de oferecer ao cliente de maneira prática, versátil e a um baixo custo todas as etapas envolvidas em um sistema de compra.

O perdido de patente PI9906952-0 A2, intitulado "PROCESSO PARA FACILITAR UMA PROGRAMAÇÃO DE UM DISPOSITIVO DE CONTROLE, PROGRAMA DE SOFTWARE QUE ESTÁ CONTIDO EM UM MEIO LEGÍVEL POR COMPUTADOR PARA EXECUÇÃO EM UM COMPUTADOR, RESPECTIVO DISPOSITIVO DE CONTROLE, SOFTWARE OBJETO QUE ESTÁ CONTIDO EM UM MEIO LEGÍVEL POR COMPUTADOR EM UM SITE DE INTERNET, E, PROCESSO DE HABILITAÇÃO DE UM USUÁRIO PARA PERSONALIZAR O CONTROLE DE UM APARELHO" , trata de um serviço baseado na Internet é provido para atualizar um dispositivo de controle programável. Um site de Internet contém ligações com o controle subordinado ao aparelho e informações de opção característica que podem ser transferidas para o controle programável como uma interface de usuário gráfica (GUI) .

Uma interface de usuário é provida no site para que o usuário especifique facilmente um aparelho alvo, e subseqüentemente descarregar seletivamente a interface e informação de controle que estão disponíveis para o aparelho alvo. O site de Internet também contém ligações com outros provedores de configurações e macros, tais como integradores de sistema que proporcionam interfaces baseadas sobre um inventário de equipamento controlável do

usuário, aficionados que compartilham configurações e macros que acham serem úteis, e assim por diante.

O pedido de patente PI0301396-0 A2, intitulado "O SOFTWARE PARA LOGÍSTICA DE COMPRAS NA INTERNET".

05 Consiste de um sistema via internet que viabiliza técnica e comercialmente a intermediação entre uma empresa de logística e empresas interessadas nos serviços de cotação, compras e distribuição de produtos, praticamente terceirizando este tipo de serviço. O sistema de logística para compras pela internet é dividido,
10 em doze etapas. Tem como vantagem de oferecer ao cliente de maneira prática, versátil e a um baixo custo todas as etapas envolvidas em um sistema de compra.

O pedido de patente PI0411346-2 A2, intitulado "MÉTODO, SISTEMA E SOFTWARE PARA COMUNICAÇÃO INTER-
15 RATIVA E ANÁLISE", refere-se a um método, sistema e software para comunicação interativa para um usuário em resposta a sinais elétricos gerados pelo usuário incluem: (A) a provisão de uma exibição interativa para o usuário representativa de listas de itens alvos; (B) o recebimento dos sinais elétricos detectados gerados pelo
20 usuário em resposta à exibição interativa; (C) o processamento e a conversão dos sinais elétricos detectados em dados digitais; e (D) a análise dos dados digitais associados à seleção de usuário de uma das listas de itens alvos apresentadas para o usuário usando-se a exibição interativa. As etapas (A) a (D) são iterativamente repetidas,
25 com base em uma relação hierárquica de listas de itens alvos apresentadas ao usuário para a seleção de um item alvo desejado pelo usuário.

Os sistemas existentes e já conhecidos no mercado não possibilitam que o usuário tenha acesso sincronizado às informações mais detalhadas dos produtos/serviços veiculados em campanhas publicitárias na TV, como por exemplo, os dados do fabricante ou anunciante, locais de vendas, preço, fornecedores, etc. Desse modo, para que possa ter acesso a essas informações o usuário terá que fazer uma pesquisa paralela ou entrar em contato com a emissora de televisão.

O mesmo acontece com conteúdos de programas transmitidos, para que o usuário tenha acesso sincronizado as informações detalhadas de locais, pessoas, índices, objetos etc, terá que realizar sua própria pesquisa.

A perspectiva colaborativa dos usuários de produzirem conteúdos quebrando a verticalidade ainda predominante nos sistemas tradicionais de televisão analógica ainda é muito precária no mercado, não é realizada de forma efetivamente eficaz e satisfatória para o consumidor.

A interatividade realizada com o conteúdo da TV conhecida é realizada a partir de mensagens enviadas por email, telefone SMS, fax, controle remoto e consoles de jogos, mas não existe um processo de itneração a partir de um aparelho móvel, web ou redes sociais, que detém um widget (um widget é um componente de uma interface gráfica do usuário (GUI), o que inclui janelas, botões, menus, ícones, barras de rolagem, etc), específico que permite um canal direto, adequado e continuo com a programação e anunciantes de diversos meios de comunicação (como por exemplo TV, Rádio, Cinema, Mídia impressa, indoor e exterior).

Inovação Técnica.

Com o intuito de oferecer alternativas técnicas para suprir essas necessidades, o autor desenvolveu um método e sistema destinado a resolver os problemas anteriormente mencionados.

05 A invenção é uma solução de interatividade para ambientes móbile/web/rede sociais, e pode ser considerada uma revolução da relação entre telespectadores, programa e anunciantes ao permitir interação sincronizada a todo conteúdo exibido pela emissora de tv, por meio temporal (data, minutos, segundos e milisegundos), em rede nacional ou regional.

A intenção amplia o nível de concepção e produção de publicidade para plataformas web e móbile.

15 O serviço agrega valor aos tradicionais formatos publicitários comercializados na televisão, amplia a quantidade e o tipo de informações veiculada, conecta ao consumidor às marcas e produtos veiculados de maneira inovadora e representa um relevante crescimento de receita para a emissora e agências de publicidade.

20 O sistema do inventor utiliza de técnicas de disponibilização dos conteúdos específicos relacionado à propaganda lastreada em tecnologia de software para levar interatividade, mídias sociais e considerável aumento de receita para o meio televisão, sem a necessidade de significativos investimentos em infra-estrutura.

25 Uma das inovações do sistema e método do inventor é o uso do software instalado em dispositivos móveis ou disponível via web e integrado a redes sociais que permite a apresentação do conteúdo sincronizado com a programação e publicidade veiculada na TV, ou de outras mídias tradicionais (como

rádio, mídias impressas, etc.), sem a necessidade de interação com a TV ou o Set Top Box.

O conteúdo é apresentado em uma SEGUNDA TELA, diferente da TV, para o usuário. Neste caso, é possível receber
05 informações adicionais de uma publicidade sem interferir na experiência de outros telespectadores à mesma TV. Em um outro exemplo, usuários podem, em seus smartphones ou tablets pessoais, interagir com um widget de uma partida de futebol e comentarem ao mesmo tempo em suas redes sociais online sobre a partida, sem in-
10 terferir na tela da TV.

Outra diferença é o uso de sincronia premeditada via MÉTODO TEMPORAL (data, hora, minutos, segundos, e mili-segundos) para sincronizar um conteúdo relacionado à programação e publicidade da TV, disponibilizando-o nas platafor-
15 mas móbile e web.

Uma terceira diferença é o uso de sincronização de CONTEÚDO PUBLICITARIO da TV para uma plataforma de uso pessoal, como um smartphone, tablet, PC, notebook, desktop, ou qualquer dispositivo conectado à internet.

20 Assim, como exemplo elucidativo podemos citar os produtos anunciados em merchandising de novelas. As informações sobre o produto anunciado naquele momento, por esse sistema de aplicativo, poderão ser disponibilizadas com detalhes no celular do usuário, ou mesmo habilitando a venda do produto no mesmo mo-
25 mento, utilizando uma nova estratégia de possibilitar a utilização de dados gerados pela TV para disponibilização instantânea em aparelhos móveis dos usuários.

O sistema possibilita a participação ativa e mútua do usuário (telespectador-emissor-receptor) no conteúdo por meio da internet, em tempo real, que se efetiva em condições colaborativas de produção de conteúdo por parte do usuário.

05

Descrição do Sistema e dos Desenhos.

Para que se possa ter uma perfeita compreensão do que fora desenvolvido, são apensos desenhos ilustrativos aos quais fazem-se referências numéricas em conjunto com uma descrição pormenorizada que se segue, onde a:

10

Descrição da Figura 01 – Componentes do Método e Sistema do Inventor.

O "MÉTODO E SISTEMA PARA SINCRONIZAR E PERMITIR A INTERATIVIDADE DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E PUBLICIDADE VEICULADA NO MEIO TELEVISÃO COM MEIOS INTERATIVOS COMO A INTERNET, MOBILE E REDES SOCIAIS, IMPLEMENTADO ATRAVÉS DE SOFTWARE" possui os seguintes componentes, de acordo com a figura. 01:

15

(A) Um Portal da Emissora, onde a emissora de TV ou suas filiadas, especificam sua grade de programação e alocam espaços temporais para anunciantes e anúncios, de acordo com sua grade a ser televisionada. Este portal pode ser implementado em linguagem web ou como um software de desktop.

20

(B) Um portal do anunciante, onde o anunciante ou os agentes de publicidade do anunciante (agências de propaganda) submetem o conteúdo e os widgets a serem sincronizados com a programação da rede de TV. Este portal pode ser implementado em linguagem web ou como um software de desktop.

25

(C) O sistema de Sincronização e Distribuição de Conteúdo. Este sistema: 1. Recebe e armazena as informações dos Portais da Emissora e do Anunciante; 2. Organiza a sincronização de conteúdo e widgets submetidos pelos anunciantes; 05 3. Distribui o conteúdo e widgets aos aplicativos Mobile, Web e Redes Sociais; 4. Gerencia e atualiza versões de aplicativos e widgets em todos os portais e aplicativos. Este sistema é constituído por subsistemas de Bancos de Dados, Servidores Web, Distribuidores de Carga e Tráfego, Gerenciadores de Entrega de Conteúdo, Gerencia -
10 dores de Aplicativos, entre outros.

(D) Aplicativo Mobile, que será usado pelo público/usuário para receber o conteúdo e widgets sincronizados com a programação da TV. Serão desenvolvidas diversas versões de Aplicativos Mobile para celulares, smartphones, tablets e outros dispositivos móbile. Cada versão será desenvolvida em linguagem e 15 plataforma mais apropriada para o sistema operacional dos aparelhos em questão.

(E) Aplicativo Web, que também será usado pelo público/usuário para receber o conteúdo e widgets sincronizados com a programação da TV. Serão desenvolvidas versões ou 20 variações de Aplicativos Web para suportar os navegadores de internet mais usados pelo mercado.

(F) Aplicativo Redes Sociais, que também será usado pelo público/usuário para receber o conteúdo e widgets sincronizados com a programação da TV. Serão desenvolvidos Aplicativos 25 para as Redes Sociais mais usadas pelo mercado, em linguagem e plataforma mais apropriada a cada rede.

A figura 02 apresenta uma vista macro do Sistema:

05 Processo 1: Cliente/Anunciante contrata agência produtora para a criação e desenvolvimento de campanha publicitária. Agência compra inserções de televisão com sincronização ao sistema desenvolvido pelo inventor. Agência produz comercial de TV e mini aplicativo (widget) especialmente desenvolvido para o sistema do inventor.

10 Processo 2: Rede de televisão, utilizando o Portal da Emissora, libera espaço relacionado a sua grade de programação para inserção de widgets. Agência produtora submete widget no Portal do Anunciante. E o sistema homologa widget liberando para veiculação.

15 Processo 3: Conteúdo e widget são disponibilizados via componentes do Sistema de Sincronização e distribuição de Conteúdo.

20 Processo 4: No momento em que propaganda ou programa de TV relacionado é televisionando, o conteúdo é visualizado pelo usuário por meio de Aplicativo Mobile, Aplicativo Web ou Aplicativo Redes Sociais. Esse conteúdo e o respectivo widget também ficam disponíveis para visualização e utilização futura.

A figura 03 apresenta uma vista da instalação, configuração e uso do Aplicativo Mobile pelo usuário.

25 Processo 1: O usuário instala o Aplicativo Mobile desenvolvido pelo inventor.

 Processo 2: O aplicativo é atualizado, e necessário.

Processo 3: O usuário se cadastra, se necessário.

Processo 4: O aplicativo verifica a conexão a internet.

05 Processo 5: O aplicativo verifica conectividade com GPS e triangulação de rede de telefonia para determinar a geolocalização do usuário.

Processo 6: A grade da programação das emissoras de televisão é atualizada no aplicativo.

10 Processo 7: A grade de programação, com um índice de widgets dos anúncios/conteúdo programático, é apresentada ao usuário de forma sincronizada com a programação da televisão.

15 Processo 8: O usuário seleciona um item da grade de programação, acionando o seu widget passa por um processo de verificação e atualização, se necessário, e é apresentado ao usuário. O widget apresenta informações sobre o conteúdo/anúncio ao usuário.

Processo 9: Usuário interage com o widget.

20 Processo 10: Dependendo da interação do usuário, o widget apresenta opções de configurações do aplicativo. O usuário configura o aplicativo. O widget apresenta resultado da interação.

25 A figura 04 apresenta uma vista geral do uso dos Aplicativos Web ou Redes Sociais.

Processo 1: Usuário acessa o sistema do inventor via interface web ou via rede social.

Processo 2: A grade de programação, com um índice de widgets dos anunciantes/conteúdo programático, é apresentada ao usuário de forma sincronizada com a programação da televisão.

05

Processo 3: O usuário seleciona um item da grade de programação, acionando o seu widget. O widget apresenta informações sobre o conteúdo/anúncio ao usuário.

Processo 4: O usuário interage com o widget.

10

Processo 5: Dependendo da interação do usuário, o widget apresenta opções de configurações do aplicativo web do sistema do inventor. O usuário configura o aplicativo web do sistema do inventor. O widget apresenta resultado da interação.

Figura 5 – Visão completa do sistema.

15

A figura 5 apresenta uma visão completa do sistema e método da invenção.

Figura 6 – Objetivo e conceito macro da invenção.

A figura6 apresenta o objetivo da invenção e uma visão macro da experiência do usuário.

20

A tecnologia para Sincronizar e Permitir à Interatividade da Publicidade e Conteúdo Programático entre os Meios de Comunicação como Televisão, Internet, Redes Sociais e Móbile Implementando através de Software, é caracterizada pelos seguintes elementos.

25

O sistema permite acesso rápido e fácil do usuário aos comandos disponíveis no aplicativo. O usuário, por meio de um aplicativo móbile, web ou em redes sociais, tem acesso a notificações, anúncios e mini-aplicativos (widgets) apresentados de

forma sincronizada com a grade de programação nacional ou regional de uma ou mais emissoras de televisão.

05 Estes mini-aplicativos (widgets) apresentam informações relacionadas ao conteúdo da publicidade ou programação exibida na TV e permitindo interatividade de acordo com as necessidades dos anunciantes, suas respectivas agências de publicidade e emissoras de tv.

10 A veiculação de um mini-aplicativo de publicidade na plataforma específica, desenvolvida pelo inventor, condicionada à venda e liberação pela emissora de televisão, além de homologação das normas e padrões técnicos.

15 Quanto a sua tecnologia, a invenção utiliza as linguagens e os recursos nativos ou não, disponibilizados pela plataformas dos fabricantes de aparelhos móbile, dos fabricantes de sistemas operacionais, dos navegadores de internet(browsers), das APIs de redes sociais (ex. Facebook).

Acesso via Brower, Web, para cada consulta a informação em Real Time ou por meio temporal, em outras palavras, data, hora, minutos, segundos e milissegundos pré-derminados.

20 Os mini-aplicativos (widgets) podem ser desenvolvidos por terceiros com base em um SDK – Software Development Kit, ou seja, Kit de Desenvolvimento de Software, que é um pacote que inclui ferramentas (APIs, linguagem de scripting, manuais e interface gráfica de usuário) necessário para que desenvolvedores de software implementem aplicações que complementam um sistema operacional, adicionando valor a este sistema, que será
25 disponibilizado pelo titular da invenção.

O sistema possibilita ao usuário suspender esse processo de comunicação, de forma que as mensagens geradas na TV para seu celular estejam disponíveis somente quando ele definir, independente de estar em frente à um aparelho de TV, disponibilizando opções para que o usuário navegue e manuseie as operações de modo interativo com o próprio sistema.

O usuário poderá ter acesso as informações disponibilizadas no widget desenvolvido pelo usuário independente de estar em frente à um aparelho de TV.

O sistema permite que os usuários armazene e separe as informações de seu interesse para acessá-las de forma mais rápida posteriormente, permitindo interatividade com o conteúdo disponível em seu aparelho móvel.

Exemplos de Uso do Sistema.

15

Exemplo 1:

Usuário está assistindo televisão:

Televisão esta transmitindo a uma propaganda de um carro;]

20

Usuário pega seu smarthphone (conectado à internet e GPS);

Usuário seleciona aplicativo do inventor no seu smarthphone.

Usuário seleciona, dentro do aplicativo, o canal de TV que está assistindo.

25

Estarão disponibilizados ao usuário, apenas os canais previamente cadastrados, que adquiriram o software. Os canais que não adquiriram esse software não poderão disponibilizar esse sistema aos usuários.

Aplicativo mostra uma lista com os últimos itens da programação da TV na tela (itens são apresentados inicialmente como texto, ícones ou gráficos descrevendo o anúncio ou bloco da programação da TV. Itens da grade de programação podem ser: comerciais, novelas, telejornais, ou qualquer programa, inserção ou merchandising da TV).

O conteúdo que estiver sendo veiculado na TV naquele tempo real estará em primeiro lugar na lista de exibição no aparelho móvel. De modo que, quando um comercial (ou qualquer outro programa) que estava sendo exibido na tv termina, e entra um outro comercial na grade. Em segundo/milissegundos, o aplicativo mostra o novo item (comercial ou outro programa) que apareceu na tv no topo da lista da programação. Os outros itens da grade descem um pouco, dando lugar ao novo item que está na tv naquele momento. Esta sincronia acontece sem a necessidade de interação do usuário. Assim quando o comercial termina e entra uma novela. O aplicativo, automaticamente, em segundos/milissegundos, atualiza a lista e mostra o item da novela no topo da lista. E na novela, se aparece a protagonista tomando um refrigerante. O aplicativo atualiza-se automaticamente e mostra o item do refrigerante no topo da lista da programação, empurrando os outros itens para baixo.

Exemplo a:

O widget disponível no aparelho móvel poderá ser acessado pelo usuário da seguinte forma:

Usuário está em casa assistindo televisão;

Televisão transmite um comercial de um carro que interessa ao usuário.

Usuário pega seu smartphone (conectado à internet);

Usuário seleciona aplicativo do inventor no seu smartphone;]

05 Usuário seleciona, dentro do aplicativo, o canal de TV que está assistindo.

Aplicativo mostra uma lista com os últimos itens da programação da TV na tela;

10 O item que está passando na TV neste momento está em cima da lista, em primeiro lugar;

Usuário seleciona no aplicativo no item relacionado à propaganda que lhe interessa.

15 Um widget (mini-aplicativo) específico da propaganda é apresentado ao usuário dentro do aplicativo desenvolvido pelo inventor;

20 Este widget mostra um vídeo mais detalhado do conteúdo da propaganda, mostra também links para website do produto e do fabricante, endereços relacionados com esse conteúdo/produto como fornecedores, telefones. (O widget pode conter qualquer informação, mídia ou interatividade que o anunciante desenvolver para este widget).

25 Usuário assiste ao vídeo no widget dentro do aplicativo em seu smartphone e depois pressiona/clica no número de telefone disponibilizado no widget para ligar uma central telefônica do anunciante e agendar um test drive.

Exemplo 3:

O sistema permite ainda a interatividade do usuário com o conteúdo programático da emissora de TV, como

exemplo podemos citar o caso de uma partida de futebol que esteja sendo transmitida na TV em tempo real:

Usuário esta assistindo uma partida de futebol na TV;

05 Usuário pega seu tablet (ex. Ipad) e seleciona o aplicativo do inventor;

Aplicativo mostra lista/grade de programação, com a partida de futebol atual no topo da lista;

10 Usuário seleciona a partida de futebol na lista apresentada;

Widget da partida de futebol é apresentado ao usuário.

15 Widget mostra, via interface gráfica/texto, o placar do jogo, quem fez os gols, as últimas jogadas, e outras informações da partida.

Widget permite que usuário poste comentários diretamente em sua página do Facebook, Orkut, Twitter e outras redes sociais;

20 Widget permite também que usuário opine/selecione jogadores que devem sair de campo e jogadores que devem entrar em campo;

Widget informa também os jogadores que a maioria dos outros usuários querem que entrem e os jogadores que devem sair;

25 Inserções de comerciais ou merchandising durante a partida de futebol são apresentadas como propaganda dentro do widget de futebol;

Exemplo 4:

O sistema permite ainda a interatividade do usuário com o conteúdo disponível nos meios de comunicação, como exemplo podemos citar o caso de uma novela que esteja sendo transmitida na TV em tempo real:

- 05 Usuário está vendo sua novela favorita na TV;
 Usuário pega o seu notebook e entra no website do inventor (ou do aplicativo);
 Usuário seleciona o canal de TV que está assistindo (opcional).
- 10 Aplicativo web mostra a grade do canal de tv, com a novela que está no ar no topo da lista;
 Usuário seleciona a novela que esta assistindo;
 Widget da novela é mostrado à usuária.
 Widget mostra uma sinopse do capítulo atual, in-
- 15 formação e fotos dos principais atores, personagens, e outras informações da novela e do capítulo;
 Widget permite que o usuário comente, em tempo real, suas opiniões sobre o que está se passando na novela;
 Widget também mostra comentários de outros u-
- 20 suários (públicos em geral ou apenas aqueles selecionados pelo usuário, como amigo, dependendo da opção em configurações);
 Widget permite sincronizar comentários com outras redes sociais, como Twitter, Facebook, Orkut, etc.
- 25 Convêm esclarecer que a presente patente de privilegio de invenção apresentando é ilustrado em caráter demonstrativo e não principal inventivo do objeto cuja proteção ora reivindicada.

Destarte, restou que a referida patente de privilegio de invenção esta em consonância com o artigo 8 e 11 da Lei de Propriedade Industrial nº 9.279 de 14/05/1996, atendendo a todos os requisitos necessários e indispensáveis para o pedido de pa-
05 tente nos moldes de privilegio de invenção, por tratar-se de uma criação.

Por todo esses aspectos, o objeto do presente pedido de patente se faz merecedor da proteção como privilegio de invenção que ora se pleitea, de todo exposto são as seguintes suas
10 reivindicações.

REIVINDICAÇÕES.

05 1 - "MÉTODO E SISTEMA PARA
SINCRONIZAR E PERMITIR A INTERATIVIDADE DO CONTEÚDO
PROGRAMÁTICO E PUBLICIDADE VEICULADA NO MEIO TELEVI -
SÃO COM MEIOS INTERATIVOS COMO A INTERNET, MOBILE E
REDES SOCIAIS, IMPLEMENTADO ATRAVÉS DE SOFTWARE".,
caracterizado por uma solução tecnológica integrada, que envolve
sistema de sincronia do conteúdo programático e da publicidade
veiculada no meio de televisão com os aparelhos móveis dos usuá-
rios, como por exemplo os celulares, Smartphones, Tablet,
10 notebooks, desktops, ou qualquer dispositivo com acesso à internet,
por meio temporal (data, hora, minutos, segundos e milissegundos),
com um sistema web e/ou aplicativos móbile que permitem a
interatividade relacionada ao conteúdo exibido.

15 2 - "MÉTODO E SISTEMA PARA
SINCRONIZAR E PERMITIR A INTERATIVIDADE DO CONTEÚDO
PROGRAMÁTICO E PUBLICIDADE VEICULADA NO MEIO
TELEVISÃO COM MEIOS INTERATIVOS COMO A INTERNET,
MOBILE E REDES SOCIAIS, IMPLEMENTADO ATRAVÉS DE
20 SOFTWARE"., de acordo com a reivindicação (1) também
caracterizado por permitir que a interação sincronizada da publicidade
e conteúdo exibido pela emissora de tv, possa ser realizada em Real
Time ou por meio temporal, em outras palavras, data, hora, minutos,
segundos e milissegundos pré-determinados.

25 3 - "MÉTODO E SISTEMA PARA
SINCRONIZAR E PERMITIR A INTERATIVIDADE DO CONTEÚDO
PROGRAMÁTICO E PUBLICIDADE VEICULADA NO MEIO
TELEVISÃO COM MEIOS INTERATIVOS COMO A INTERNET,

MOBILE E REDES SOCIAIS, IMPLEMENTADO ATRAVÉS DE SOFTWARE”., de acordo com as reivindicações (1 e), também caracterizado por um sistema que permite a relação entre telespectadores, programação e anunciantes ao possibilitar interação sincronizada a todo conteúdo exibido pela emissora de tv, por meio temporal (data, hora, minutos, segundos e milissegundos), em rede nacional ou regional.

4 - “MÉTODO E SISTEMA PARA SINCRONIZAR E PERMITIR A INTERATIVIDADE DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E PUBLICIDADE VEICULADA NO MEIO TELEVISÃO COM MEIOS INTERATIVOS COMO A INTERNET, MOBILE E REDES SOCIAIS, IMPLEMENTADO ATRAVÉS DE SOFTWARE”., de acordo com as reivindicações (1, 2 e 3), também caracterizado por um sistemas de aplicativos que permite que os usuários possam ter acesso as informações das publicidades e conteúdos programáticos que estão sendo geradas nos meios de comunicação, como a TV, e que serão disponibilizadas nos seus próprios aparelhos móveis, em plataformas variadas, permitindo acesso mais detalhados dos produtos ou conteúdos para quem possam realizar operações posteriores, como a localização do anunciante, de sites e empresas relacionadas, preço, postos de venda etc.

5 - “MÉTODO E SISTEMA PARA SINCRONIZAR E PERMITIR A INTERATIVIDADE DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E PUBLICIDADE VEICULADA NO MEIO TELEVISÃO COM MEIOS INTERATIVOS COMO A INTERNET, MOBILE E REDES SOCIAIS, IMPLEMENTADO ATRAVÉS DE SOFTWARE”., de acordo com as reivindicações (1, 2, 3, e 4),

8 - "MÉTODO E SISTEMA PARA SINCRONIZAR E PERMITIR A INTERATIVIDADE DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E PUBLICIDADE VEICULADA NO MEIO TELEVISÃO COM MEIOS INTERATIVOS COMO A INTERNET, MOBILE E REDES SOCIAIS, IMPLEMENTADO ATRAVÉS DE SOFTWARE"., de acordo com as reivindicações (1, 2, 3, 4, 5, 6 e 7), também caracterizado – O sistema permite que o usuário armazene e separe as informações de seu interesse para acessá-las de forma mais rápida posteriormente, permitindo interatividade com o conteúdo disponível em seu aparelho móvel.

9 - "MÉTODO E SISTEMA PARA SINCRONIZAR E PERMITIR A INTERATIVIDADE DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E PUBLICIDADE VEICULADA NO MEIO TELEVISÃO COM MEIOS INTERATIVOS COMO A INTERNET, MOBILE E REDES SOCIAIS, IMPLEMENTADO ATRAVÉS DE SOFTWARE"., de acordo com as reivindicações (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8), também caracterizado pelo uso de software instalado em dispositivos móveis ou disponível via web ou redes sociais em uma SEGUNDA TELA, diferente da TV. Esse software permite a apresentação de conteúdo sincronizado com a programação e publicidade veiculada na TV, ou de outras mídias tradicionais (como rádio, mídias impressas, etc.), sem que o usuário interaja com a TV ou se Set Top Box diretamente, podendo o usuário receber informações adicionais de uma publicidade sem interferir com o que os outros usuários presentes estão vendo na mesma TV, podendo também o usuário em seus smartphones ou tablets pessoais, interagir com um widget de uma partida de futebol e comentarem ao mesmo tempo em suas redes sociais online sobre a partida sem interferir na tela da TV.

10 - "MÉTODO E SISTEMA PARA SINCRONIZAR E PERMITIR A INTERATIVIDADE DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E PUBLICIDADE VEICULADA NO MEIO TELEVISÃO COM MEIOS INTERATIVOS COMO A INTERNET, MOBILE E REDES SOCIAIS, IMPLEMENTADO ATRAVÉS DE SOFTWARE"., de acordo com as reivindicações (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9), também caracterizado pelo uso de sincronia premeditada via MÉTODO TEMPORAL (data, hora, minutos, segundos e milisegundos) para sincronizar um conteúdo relacionado à programação e publicidade da TV, disponibilizando-o nas plataformas móbile ou web, bem como o uso de sincronização do CONTEÚDO PUBLICITÁRIO da TV para uma plataforma de uso pessoal, como um smartphone, tablet, PC, motebook, desktop ou qualquer dispositivo conectado à internet.

Figura 1 – Componentes do Método e Sistema do Inventor

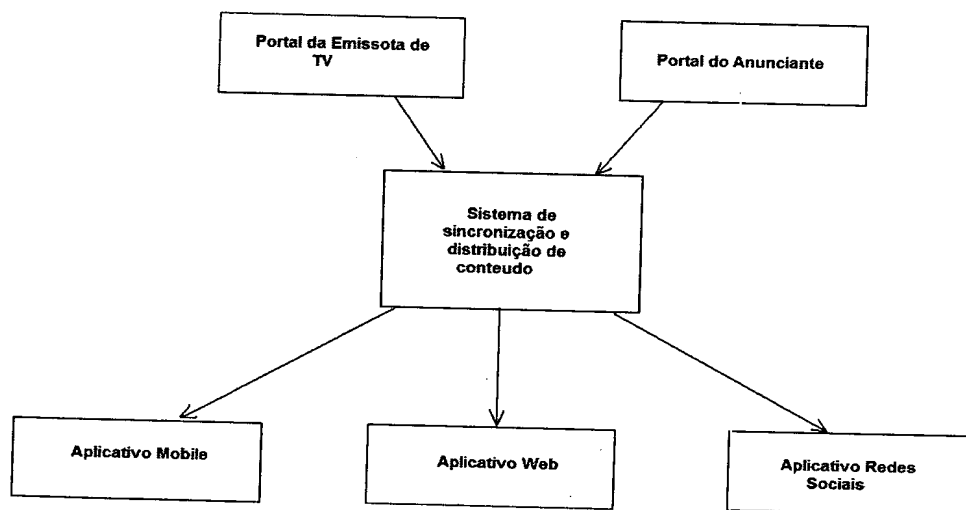


Figura 2 – Visão macro do sistema

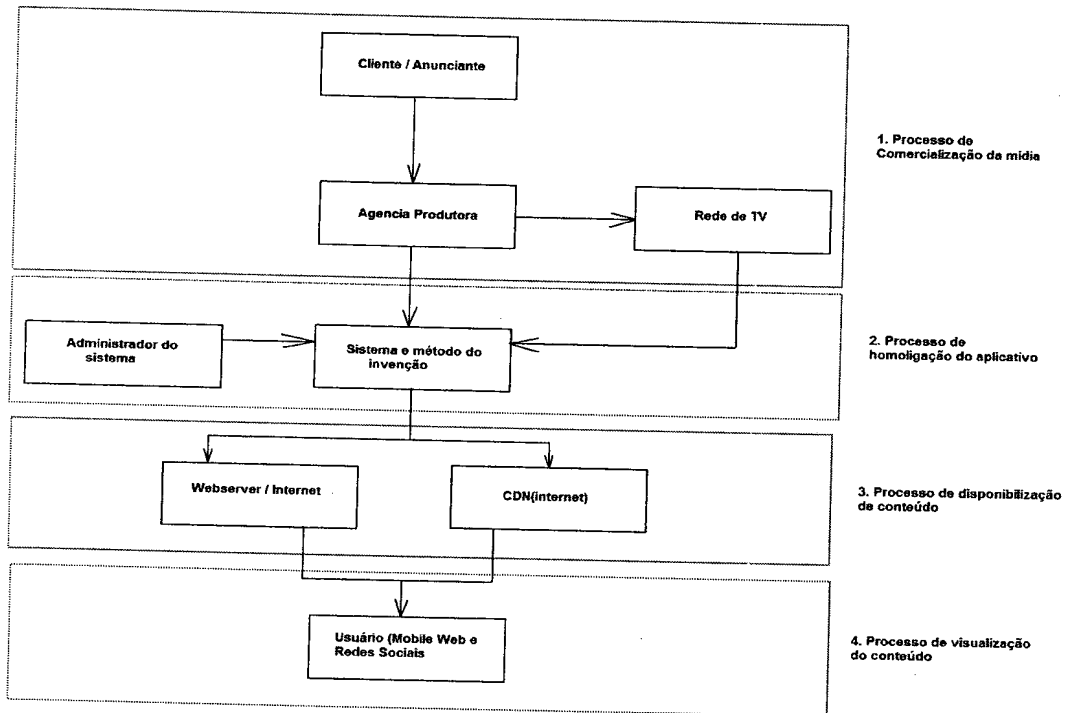


Figura 3 – Instalação, configuração e uso do mini aplicativo

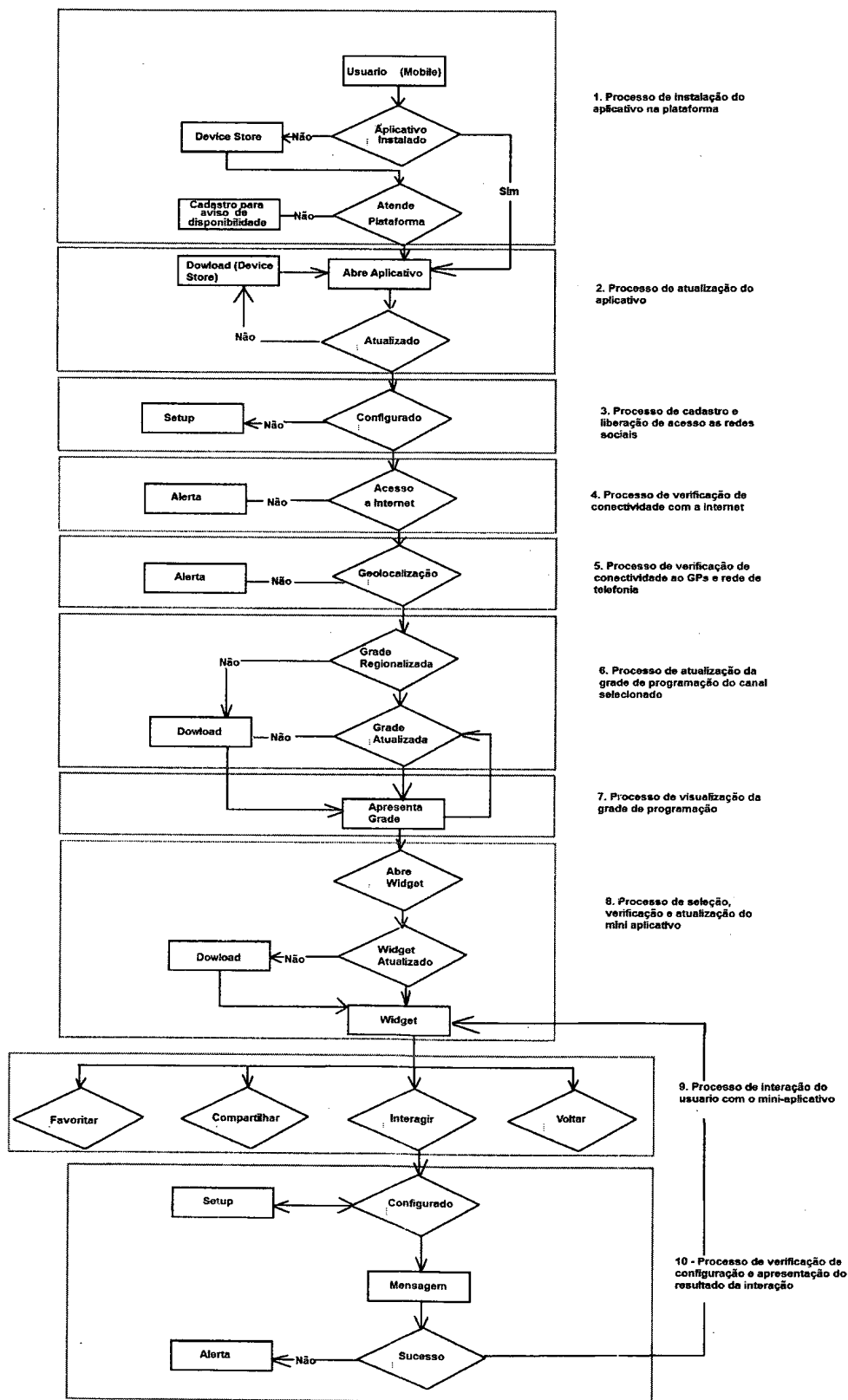


Figura 4 – Uso dos Aplicativos Web e Redes Sociais

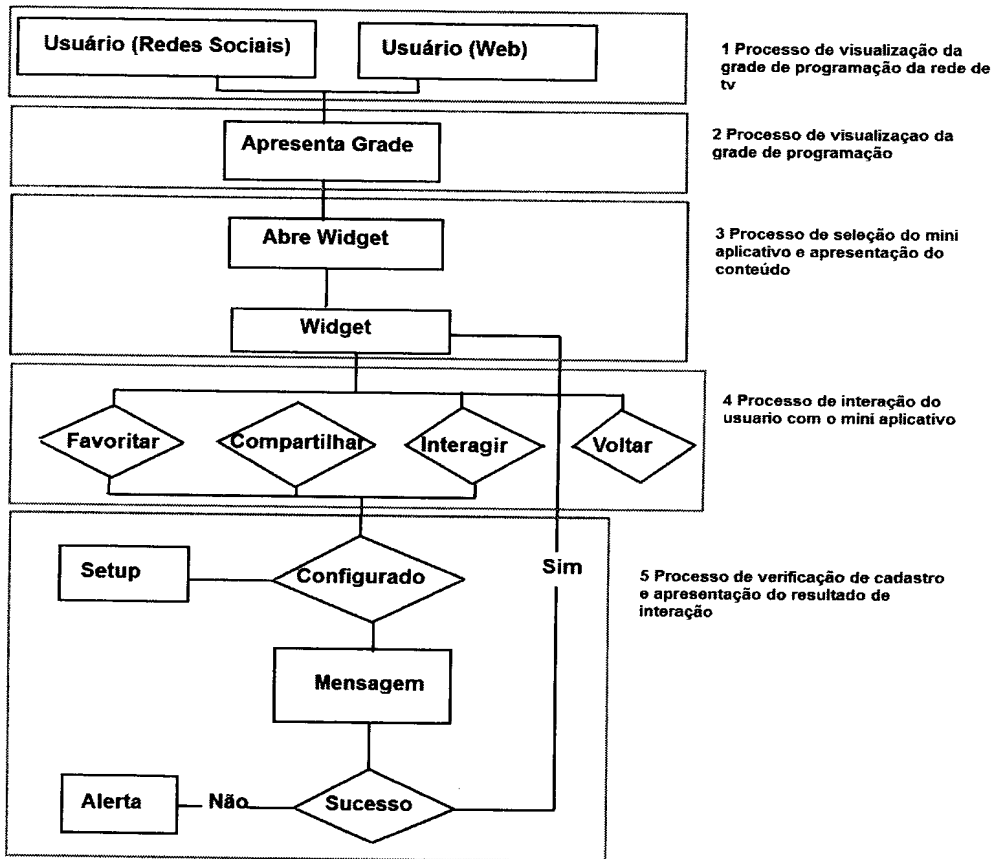


Figura 5 – Visão completa do Sistema

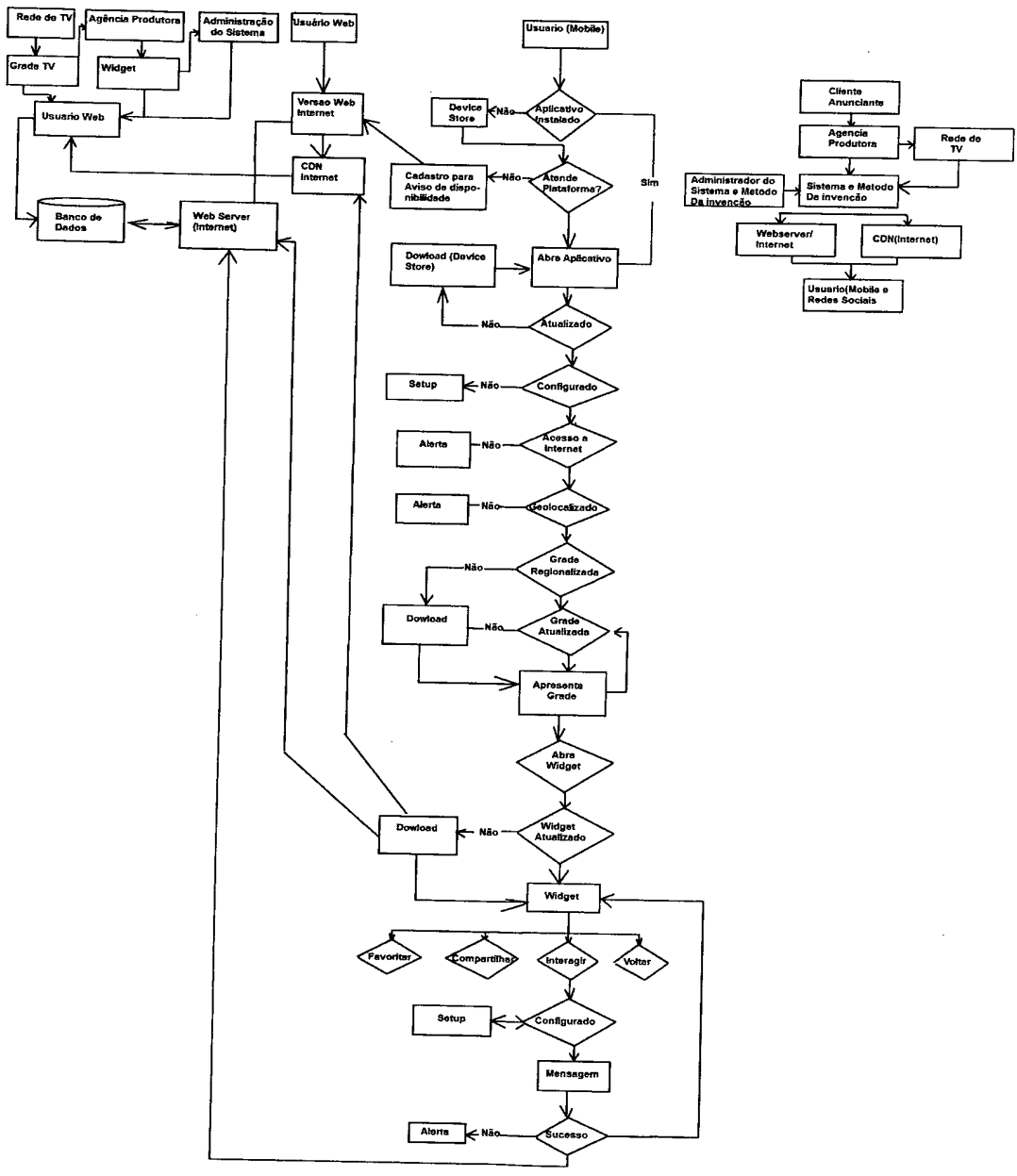
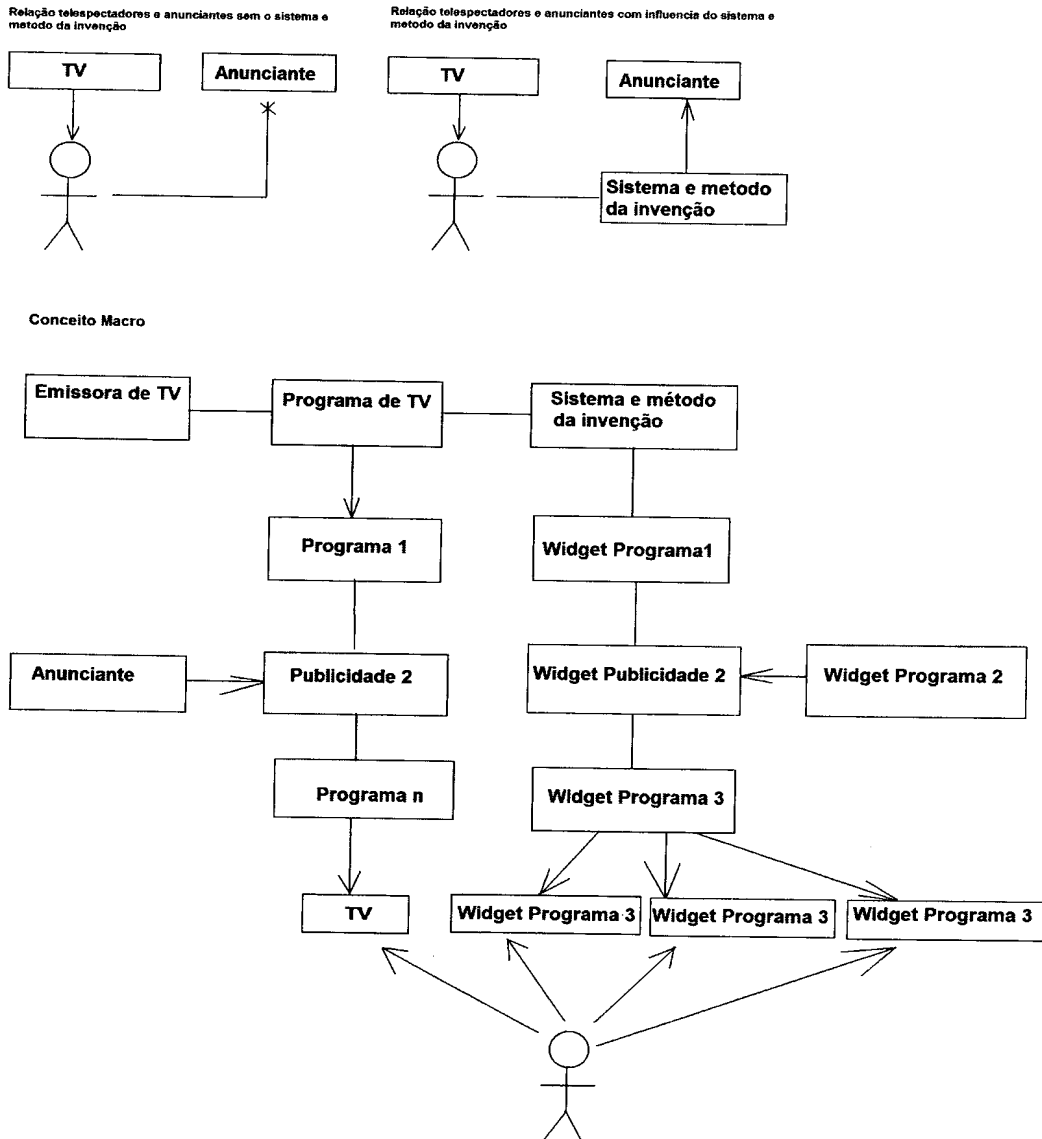


Figura 6 Objetivo e conceito macro da invenção



RESUMO

“MÉTODO E SISTEMA PARA SINCRONIZAR E PERMITIR A INTERATIVIDADE DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E PUBLICIDADE VEICULADA NO MEIO TELEVISÃO COM MEIOS INTERATIVOS COMO A INTERNET, MOBILE E REDES SOCIAIS, IMPLEMENTADO ATRAVÉS DE SOFTWARE”.

A presente patente corresponde a uma solução tecnológica integrada que envolve sistema e processo de sincronização entre o conteúdo programático e de publicidade veiculada no meio televisão, por meio temporal (data, hora, minutos, segundos e milissegundos), com um sistema web e/ou aplicativos móvel que permitem a disponibilização de mais informações e interatividade relacionada ao conteúdo exibido; método e sistema possibilitam que mini-aplicativos interativos em plataformas web, mobile e redes sociais, sejam apresentados em sincronia com a grade de programação e publicidade veiculados pelas emissoras de televisão, cujo objetivo é apresentar informações e possibilitar a relação entre telespectadores, programação e anunciantes ao permitir interação sincronizada a todo conteúdo exibido pela emissora de tv, em rede nacional ou regional.