(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2014-0043408
(43) 공개일자 2014년04월09일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
H04N 21/458 (2011.01)
(21) 출원번호 10-2013-7034799
(22) 출원일자(국제) 2012년06월06일
심사청구일자 없음
(85) 번역문제출일자 2013년12월27일
(86) 국제출원번호 PCT/US2012/041154
(87) 국제공개번호 WO 2012/170574
국제공개일자 2012년12월13일
(30) 우선권주장
61/493,619 2011년06월06일 미국(US)

(71) 출원인
웹튜너 코포레이션
미국 워싱턴, 레드몬드 스위트 101 엔이, 윌로우 로드 11121
(72) 발명자
자슬라브스키 에듀워드
미국 98027 워싱턴주 이사쿠아 엔더블유 코요테 크릭 레인 2120
베이즈먼 아더
미국 95138 캘리포니아주 산 호세 헤더 브룩 코트 2196
(74) 대리인
유미특허법인

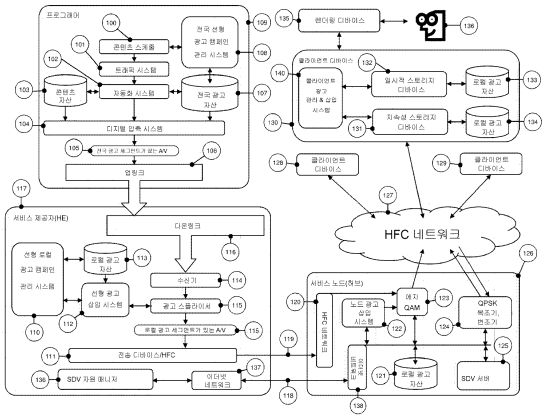
전체 청구항 수 : 총 17 항

(54) 발명의 명칭 **비디오 광고를 증강시키고 연장하는 시스템 및 방법**

(57) 요 약

표적화된 및/또는 대화형 및/또는 트랜잭션 가능 능력을 가지는 비디오 광고 시스템 및 방법이 개시된다. 본 발명은 시간에서 비디오 광고의 트랜잭션적 컴포넌트를 제품 또는 서비스 메시지(예를 들어 상업광고)로부터 분리한다. 상업광고로부터 비디오 광고의 트랜잭션 컴포넌트를 분리함으로써, 비디오 광고에 의하여 의도된 바와 같은 시청자의 경험이 보존된다. 추가적으로, 사용자 경험은 트랜잭션적 컴포넌트가 비디오 스크린 상에서 엑스트라 실-자산을 차지하도록 허용함으로써 트랜잭션적 컴포넌트에 대하여 최적화되어, 시청자가 상업광고에 의하여 방해받지 않으면서 트랜잭션적 컴포넌트에 집중하도록 하고, 트랜잭션적 컴포넌트의 소유자가 추가적 양태, 예를 들어 오디오 트랙 또는 이동 엘리먼트를 추가하여 트랜잭션적 컴포넌트의 효과를 개선하도록 한다.

대 표 도



특허청구의 범위

청구항 1

트랜잭션 가능 비디오 광고로서,

시작 시간 및 종료 시간을 가지는 메시지 컴포넌트; 및

시작 시간 및 종료 시간을 가지는 트랜잭션적 컴포넌트(transactional component)로서, 상기 트랜잭션적 컴포넌트의 시작 시간은 상기 메시지 컴포넌트의 종료 시간 이후인, 트랜잭션적 컴포넌트를 포함하는, 트랜잭션 가능 비디오 광고.

청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 트랜잭션적 컴포넌트는 적어도 하나의 대화형 엘리먼트를 포함하는, 트랜잭션 가능 비디오 광고.

청구항 3

제 1 항에 있어서,

상기 트랜잭션적 컴포넌트의 지속시간은 상기 메시지 컴포넌트의 지속시간 보다 더 적은, 트랜잭션 가능 비디오 광고.

청구항 4

제 1 항에 있어서,

상기 트랜잭션적 컴포넌트는 청중의 멤버에 타겟화된 광고인, 트랜잭션 가능 비디오 광고.

청구항 5

제 1 항에 있어서,

상기 광고는 텔레비전, 컴퓨터, 태블릿, 스마트 폰, 게임 콘솔, 무선 수신기, 및 MP3 플레이어 중 적어도 하나 상의 디스플레이를 위한 것인, 트랜잭션 가능 비디오 광고.

청구항 6

비디오 광고를 생성하는 방법으로서, 프로세서 상에서:

광고의 메시지 컴포넌트를 프로그래밍 내의 광고 휴지기간 도중의 프리젠테이션을 위하여 수신하는 단계;

상기 메시지 컴포넌트와 관련된 트랜잭션적 컴포넌트를 수신하는 단계; 및

상기 메시지 컴포넌트 및 상기 트랜잭션적 컴포넌트를 상기 광고 휴지기간 도중의 별개의 시간 슬롯 내에 제시하는 단계를 포함하는, 방법.

청구항 7

제 6 항에 있어서,

상기 트랜잭션적 컴포넌트는 상기 메시지 컴포넌트의 프리젠테이션 도중에 오버레이, 중첩, 또는 디스플레이되지 않는, 방법.

청구항 8

제 6 항에 있어서,

상기 트랜잭션적 컴포넌트는 적어도 하나의 대화형 엘리먼트를 포함하는, 방법.

청구항 9

제 6 항에 있어서,

상기 트랜잭션적 컴포넌트의 지속시간은 상기 메시지 컴포넌트의 지속시간 보다 더 적은, 방법.

청구항 10

제 6 항에 있어서,

상기 트랜잭션적 컴포넌트는 청중의 멤버에 타겟화된 광고인, 방법.

청구항 11

제 6 항에 있어서,

상기 광고는 텔레비전, 컴퓨터, 태블릿, 스마트 폰, 게임 콘솔, 무선 수신기, 및 MP3 플레이어 중 적어도 하나 상의 디스플레이를 위한 것인, 방법.

청구항 12

비디오 광고를 생성하는 방법으로서, 프로세서 상에서:

광고 세그먼트를 가지는 프로그램의 송신(transmission)을 수신하는 단계;

상기 광고의 메시지 컴포넌트를 상기 프로그램의 광고 세그먼트 내에 삽입하는 단계; 및

상기 트랜잭션적 컴포넌트를 상기 프로그램의 광고 세그먼트 내에 삽입하는 단계를 포함하고,

상기 메시지 컴포넌트 및 트랜잭션적 컴포넌트는 상기 광고 세그먼트 내의 별개의 포지션에 있는, 방법.

청구항 13

제 12 항에 있어서,

상기 트랜잭션적 컴포넌트는 상기 메시지 컴포넌트의 프리젠테이션 도중에 오버레이, 중첩, 또는 디스플레이되지 않는, 방법.

청구항 14

제 12 항에 있어서,

상기 트랜잭션적 컴포넌트는 적어도 하나의 대화형 엘리먼트를 포함하는, 방법.

청구항 15

제 12 항에 있어서,

상기 트랜잭션적 컴포넌트의 지속시간은 상기 메시지 컴포넌트의 지속시간 보다 더 적은, 방법.

청구항 16

제 12 항에 있어서,

상기 트랜잭션적 컴포넌트는 청중의 멤버에 타겟화된 광고인, 방법.

청구항 17

제 12 항에 있어서,

상기 광고는 텔레비전, 컴퓨터, 태블릿, 스마트 폰, 게임 콘솔, 무선 수신기, 및 MP3 플레이어 중 적어도 하나 상의 디스플레이를 위한 것인, 방법.

명 세 서

기 술 분 야

[0001] 관련 출원에 대한 상호 참조

[0002] 본 출원은 2011 년 6 월 6 일에 출원되고 발명의 명칭이 "System and Method for Enhancing and Extending Video Advertisements with Targeted and/or Interactive and/or Transaction Enabled Capabilities"인 미국 가출원 일련 번호 제 61/493619 호에 대한 우선권을 주장하는데, 이 출원은 본 명세서에서 구체적이고 전체적으로 참조에 의하여 원용된다.

[0003] 발명의 분야

[0004] 본 발명은 텔레비전 광고에 직결된다. 구체적으로 설명하면, 본 발명은 텔레비전 광고의 효과를 증강시키는 것에 직결된다.

배 경 기 술

[0005] 발명의 배경

[0006] 현존 텔레비전(TV) 시스템에서는 오디오 및/또는 비디오 및/또는 양방향 확장(예를 들어 EBIF(Enhanced TV Binary Interchange Format) 애플리케이션)을 포함하는 광고(애드(ads) 또는 상업광고)는 수 개의 포인트에서 주입된다. 광고는, 예를 들어 전국 방송국(즉 NBC 또는 ABC), 프로그래밍 네트워크(예를 들어 ESPN), 로컬 프로그래밍 네트워크 연합, 헤드-엔드에 집중형 광고 주입을 가지는 케이블 운영자(또는 이와 균등한 회사), 교환된 디지털 비디오 기반구조 상의 분산형 주입을 가지는 표적화된 광고가 있는 케이블 운영자, 디지털 비디오 레코더(DVR)에 저장되고 생방송 또는 녹화된 스트림에 주입되는 표적화된 광고가 있는 케이블 운영자, 주문형 비디오(VOD) 운영자, 또는 인터넷 비디오 스트리밍 운영자에 의하여 주입될 수 있다.

[0007] 도 1 은 비디오 광고의 삽입, 전달, 및 재생 및 트랜잭션적 컴포넌트(transactional component)에 의하여 증강된 비디오 광고에 통상적으로 수반되는 메인 컴포넌트 및 엘리먼트를 묘사한다. 전국 선형 광고 캠페인 관리 시스템(national linear ad campaign management system; 108)을 사용하는 프로그래머(109)는 비즈니스 규칙 및 두드러진 광고 계약을 고려하면서 콘텐츠 스케줄 모듈(100) 및 전국 광고 자산 데이터베이스(107)와 통신하여 광고 삽입 스케줄을 결정하고 생성한다. 프로그래머(109)는 이 스케줄을 콘텐츠 스케줄 모듈(100)을 통하여 트래픽 시스템(101)으로 전달한다. 자동화 시스템 모듈(102)은, 모듈(102)이 콘텐츠 자산 모듈(103), 전국 광고 자산 모듈(107)로부터 가져오는 콘텐츠 및 광고 자산, 및 트래픽 시스템(101)으로부터의 메타데이터를 디지털 압축 시스템(104)으로 전달한다. 모듈(104)은, 콘텐츠 및 광고 모두의 오디오, 비디오, 및 메타데이터 정보를 보통 포함하는 다중화된 스트림을 생성하고, 이 스트림을 업링크 모듈(106)로 전달한다.

[0008] 서비스 제공자(117)는 다중화된 스트림을 다운링크 모듈(116) 및 수신기 모듈(114)을 사용하여 프로그래머(109)로부터 수신한다. 광고 스플라이서 모듈(115)은 전국 광고 스폿들에 대한 메타데이터를 추출하고 이 메타데이터를 전국 광고를 로컬 광고로 대체하는 선형 광고 삽입 시스템(112)으로 건네주는데, 이것은 모듈(110)과 통신한다. 모듈(110)은 비즈니스 규칙 및 계약을 고려하여 광고 스플라이서(115)에게 어떤 광고를 로컬 광고 자산 모듈(113)로부터 언제 추출할지를 지시한다.

[0009] 광고 스플라이서(115), 콘텐츠 및 광고 모두에 대한 오디오, 비디오, 및 메타데이터 정보를 포함하는 최종 다중화된 스트림을 생성하고, 이 스트림을 전송 디바이스 모듈(111)로 전달한다. 비디오 프로그래밍에 추가하여, 스트림은 전국 및 로컬 광고 및 상관된 메타데이터를 포함할 수도 있다. 모듈(111)은 스트림을 서비스 노드 모듈(126)로 전달한다. 그러면, 최종 다중화 스트림이 HFC(hybrid fiber-coaxial) 네트워크(127)를 통하여 에지 QAM(quadrature amplitude modulations) 모듈(123)로부터 클라이언트 디바이스(128, 129, 및 130)로 전달된다. 또한, 클라이언트 디바이스(128, 129, 및 130)는 지속성 스토리지 모듈(131) 또는 일시적 스토리지 모듈(132) 내에 저장되는 로컬 광고를 클라이언트 광고 관리 삽입 시스템 모듈(140)을 사용하여 삽입한다. 각각의 클라이언트 디바이스는 최종 다중화 스트림을 시청자(136)에게의 디스플레이를 위하여 렌더링 디바이스(135) 상에서 렌더링한다.

[0010] 애초에 수동 전국으로 브로드캐스트된 비디오 광고로서 생성된 텔레비전 광고는 표적화되고 트랜잭션 가능한 인터넷 광고들과 경쟁하여야 하는 부담을 가진다. 경쟁적인 도전을 만족하기 위해서, 몇몇 비디오 광고는 원본 비디오 광고 상단에 디스플레이된 오버레이를 가지는 이미 생성된 비디오 광고에 대한 사후 오버레이로서 보통 구현되는 대화형 능력을 가지고 증강되고 있다.

[0011] 예를 들어, 도 2 는 대화형 오버레이(202)가 있는 현존하는 전국적으로 삽입된 광고를 묘사한다. 보통, 광고(201)는 시간(205)에서 시작할 것이고 오버레이는 시간(206)(예를 들어 상업광고 내의 3 초)에서 나타날

것이다. 오버레이는 보통 대화형 엘리먼트(203)를 포함한다. 시간(207)에서, 오버레이는 시간(208)에서 광고가 끝나기 이전에 스크린으로부터 사라진다.

[0012] 도 3 은 도 2 에서의 광고(201)와 동일한 광고(301)를 묘사한다. 그러나, 광고(301)는 로컬로 삽입된다. 광고(301)도 역시 대화형 오버레이(202)를 포함한다. 보통, 광고(301)는 시간(205)에서 시작할 것이고 오버레이는 시간(206)(예를 들어 상업광고 내의 3 초)에서 나타날 것이다. 오버레이는 보통 대화형 엘리먼트(203)를 포함한다. 시간(207)에서, 오버레이는 시간(208)에서 광고가 끝나기 이전에 스크린으로부터 사라진다.

[0013] 대화형 피쳐는 현존 광고 상에 오버레이되는데, 이것은 TV 비디오 광고가 하나의 광고 세그먼트 내의 특정 초의 길이 내에 맞춤될 것이 기대된다는 전 세계적인 묵시적 합의가 TV 비디오 광고주, 광고 제작자, 및 광고 유통업자들 사이에 존재하기 때문이다. 광고 세그먼트가 역사적으로 1 분 증분 내에서 측정되기 때문에, TV 비디오 광고는 보통 1 분, 30 초, 20 초, 또는 15 초 스폿 내에 맞춤되기 위한 독립적(self-contained) 스토리로서 생성된다. 산업계는 프리-롤(pre-roll) 또는 포스트-롤(post-roll) 엘리먼트를 광고하면서 여전히 상업광고 모두를 하나의 할당된 광고 세그먼트에 맞춤할만한 여유가 없다고 믿는다. 부분적으로, 광고 제작 및 배포 체인이 현재는 위에서 언급된 시간 세그먼트 근처에서 최적화되고 있기 때문에, 이러한 실무는 시간의 압박을 견뎌왔다. 트랜잭션적 능력을 광고에 삽입하기 위하여, 산업계는 일반적인, 템플릿 기초 오버레이를 이미 생성된 비디오 광고에 구현함으로써 다른 더 효과적인 옵션을 무시하는 것을 선택한다.

[0014] 트랜잭션적 오버레이를 이미 생성된 비디오 광고 상단에 추가하는 것의 몇 가지 문제는: 방해되는 비디오 광고 사용자 경험, 대화형 오버레이 컴포넌트에 대한 수준 이하의 사용자 경험, 및 사후적 오버레이에 의한 더 큰 시청자 불편함을 포함하며, 결과적으로 가능한 것보다 더 낮은, 디스플레이 비디오 광고에 대한 응답 레이트 및 이와의 트랜잭션 레이트를 초래한다. 대화형 컴포넌트 및 비디오 광고 자체가 상이한 엔티티에 의하여 생성되기 때문에 사용자의 경험은 방해될 수도 있다. 대화형 컴포넌트는 통상적으로 각각 그리고 모든 광고에 맞춤되도록 지정된 "공통 분모"가 있는 템플릿 기초 일반적 오버레이로서 생성된다. 일반적 오버레이는 흔히, 각각 그리고 모든 원본 비디오 광고의 외관, 느낌, 및 사상에 맞춤될 수 없다. 더욱이, 보통, 일반적 오버레이는 각각 그리고 모든 비디오 광고의 외관, 느낌 및 사상에 맞춤되도록 조절될 수 없는데, 이것은 비디오 광고가 오버레이 컬러, 형상, 및 위치를 조절하기 위하여 필요한 메타데이터를 소지하지 않기 때문이다.

[0015] 원본 비디오 광고가 완전 몰입형 및 수동적 경험을 위하여 생성되기 때문에, 사용자의 경험은 수준 이하일 수도 있다. 그러나, 대화형 오버레이는 시청자가 수동 비디오 소비로부터 대화형 오버레이를 이용한 능동 참가로 초점을 옮기도록 요구하는 능동 시청자 참가를 요청함으로써 경험을 방해한다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0016] 발명의 개요

[0017] 본 발명은 현재 전략 및 디자인과 연관된 문제 및 단점을 극복하며, 텔레비전 광고를 증강시키는 신규한 툴 및 방법을 제공한다.

과제의 해결 수단

[0018] 본 발명의 일 실시예는 트랜잭션 가능 비디오 광고에 직결된다. 이 광고는, 시작 시간 및 종료 시간을 가지는 메시지 컴포넌트, 및 시작 시간 및 종료 시간을 가지는 트랜잭션적 컴포넌트로서, 상기 트랜잭션적 컴포넌트의 시작 시간은 상기 메시지 컴포넌트의 종료 시간 이후인, 트랜잭션적 컴포넌트를 포함한다.

[0019] 바람직한 실시예에서, 상기 트랜잭션적 컴포넌트는 적어도 하나의 대화형 엘리먼트를 포함한다. 바람직하게는, 상기 트랜잭션적 컴포넌트의 지속시간은 상기 메시지 컴포넌트의 지속시간 보다 더 적다. 바람직하게는, 트랜잭션적 컴포넌트는 청중의 멤버에게 표적화된 광고이다. 바람직한 실시예에서, 상기 광고는 텔레비전, 컴퓨터, 태블릿, 스마트 폰, 게임 콘솔, 무선 수신기, 및 MP3 플레이어 중 적어도 하나 상의 디스플레이를 위한 것이다.

[0020] 본 발명의 다른 실시예는 비디오 광고를 생성하는 방법에 직결된다. 이 방법은, 광고의 메시지 컴포넌트를 프로그래밍 내의 광고 휴지기간 도중의 프리젠테이션을 위하여 수신하는 단계, 상기 메시지 컴포넌트와 관련된 트랜잭션적 컴포넌트를 수신하는 단계, 및 상기 메시지 컴포넌트 및 상기 트랜잭션적 컴포넌트를 상기 광고 휴지기간 도중의 별개의 시간 슬롯 내에 제시하는 단계를 포함한다.

[0021] 바람직하게는, 상기 트랜잭션적 컴포넌트는 상기 메시지 컴포넌트의 프리젠테이션 도중에 오버레이, 중첩, 또는 디스플레이되지 않는다. 바람직한 실시예에서, 상기 트랜잭션적 컴포넌트는 적어도 하나의 대화형 엘리먼트를 포함한다. 바람직하게는, 상기 트랜잭션적 컴포넌트의 지속시간은 상기 메시지 컴포넌트의 지속시간 보다 더 적다. 바람직하게는, 메시지 컴포넌트는 청중에 의한 수동 소비를 위하여 생성된다. 바람직하게는, 트랜잭션적 컴포넌트는 청중의 멤버에게 표적화된 광고이다. 바람직하게는, 상기 광고는 텔레비전, 컴퓨터, 태블릿, 스마트 폰, 게임 콘솔, 무선 수신기, 및 MP3 플레이어 중 적어도 하나 상의 디스플레이를 위한 것이다.

[0022] 본 발명의 다른 실시예는 비디오 광고를 생성하는 방법에 직결된다. 이 방법은, 프로세서 상에서, 광고 세그먼트를 가지는 프로그램의 송신(transmission)을 수신하는 단계, 상기 광고의 메시지 컴포넌트를 상기 프로그램의 광고 세그먼트 내에 삽입하는 단계, 및 상기 트랜잭션적 컴포넌트를 상기 프로그램의 광고 세그먼트 내에 삽입하는 단계를 포함하고,

[0023] 상기 메시지 컴포넌트 및 트랜잭션적 컴포넌트는 상기 광고 세그먼트 내의 별개의 포지션에 있다.

[0024] 바람직한 실시예에서, 상기 트랜잭션적 컴포넌트는 상기 메시지 컴포넌트의 프리젠테이션 도중에 오버레이, 중첩, 또는 디스플레이되지 않는다. 바람직하게는, 상기 트랜잭션적 컴포넌트는 적어도 하나의 대화형 엘리먼트를 포함한다. 바람직하게는, 상기 트랜잭션적 컴포넌트의 지속시간은 상기 메시지 컴포넌트의 지속시간 보다 더 적다. 바람직하게는, 트랜잭션적 컴포넌트는 청중의 멤버에게 표적화된 광고이다. 바람직하게는, 상기 광고는 텔레비전, 컴퓨터, 태블릿, 스마트 폰, 게임 콘솔, 무선 수신기, 및 MP3 플레이어 중 적어도 하나 상의 디스플레이를 위한 것이다.

[0025] 본 발명의 다른 실시예 및 장점은 부분적으로는 다음 발명을 실시하기 위한 구체적인 내용에서 설명되며, 그리고 부분적으로 이러한 설명으로부터 명백하거나, 또는 본 발명의 실시로부터 지득될 수도 있다.

도면의 간단한 설명

[0026] 본 발명은 첨부된 도면들을 참조하여 오직 예를 드는 것을 통하여 더욱 상세하게 설명된다:

도 1 은 비디오 광고의 삽입, 전달, 및 재생에 수반되는 컴포넌트들을 묘사한다.

도 2 및 도 3 은 현존하는 트랜잭션 가능 비디오 광고를 묘사한다.

도 4 는 본 발명의 트랜잭션 가능 비디오 광고의 일 실시예를 묘사한다.

도 5 는 본 발명의 트랜잭션 가능 비디오 광고를 포함하는 광고 블록의 일 실시예를 묘사한다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0027] 본 명세서에서 구체화되고 광범위하게 설명되는 바와 같이, 본 명세서의 개시물은 본 발명의 상세한 실시예를 제공한다. 그러나, 개시된 실시예는 다양하고 대안적인 형태로 구현될 수도 있는 본 발명의 단순한 예이다. 그러므로, 특정한 구조적 및 기능적 세부 사항들이 한정하는 것이라는 것이 의도되지 않으며, 오히려 이들이 청구항들에 대한, 그리고 대표성 측면에서 당업자가 다양한 본 발명을 채용하도록 교시하기 위한 기초를 제공한다는 것이 의도이다.

[0028] 본 발명의 실시예에 의하여 해결될 수 있는 당업계의 문제는 비디오 광고의 트랜잭션적 컴포넌트(를 들어 대화형 오버레이)에 대한 사용자의 가능한 것보다 낮은 응답 레이트이다.

[0029] 트랜잭션 가능 비디오 광고는 두 개의 기능 부분을 가지는데, 이것은 1) 시청자의 수동 소비 용으로 디자인되는 비디오로서 전달되는 제품 또는 서비스 메시지(메시지 컴포넌트), 및 2) 시청자들이 광고에 능동적으로 참가하고 응답하도록 하는 트랜잭션적 컴포넌트이다. 바람직하게는, 트랜잭션적 컴포넌트는 대화형이며, 시청자가 제안된 제품 또는 서비스에 참여하도록 선택하게 한다. 예를 들어, 트랜잭션적 컴포넌트는 판매 중인 아이템을 매입하고 서비스에 대한 쿠폰 또는 시청자를 웹-사이트로 디렉팅하는 웹-링크를 수신하는 버튼일 수 있다.

[0030] 놀랍게도, 시간적으로 비디오 광고의 트랜잭션적 컴포넌트를 제품 또는 서비스 메시지(예를 들어 상업광고)로부터 분리함으로써, 시청자 응답 레이트가 증가한다는 것이 발견되었다.

[0031] 상업광고로부터 비디오 광고의 트랜잭션 컴포넌트를 분리함으로써, 비디오 광고에 의하여 의도된 바와 같은 시청자의 경험이 보존된다. 추가적으로, 사용자 경험은 트랜잭션적 컴포넌트가 비디오 스크린 상에서 엑스트라 실-자산을 차지하도록 허용함으로써 트랜잭션적 컴포넌트에 대하여 최적화되어, 시청자가 상업광고에 의하여 방

해받지 않으면서 트랜잭션적 컴포넌트에 집중하도록 하고, 트랜잭션적 컴포넌트의 소유자가 추가적 양태, 예를 들어 오디오 트랙 또는 이동 엘리먼트를 추가하여 트랜잭션적 컴포넌트의 효과를 개선하도록 한다. 비디오 광고의 트랜잭션 컴포넌트를 상업광고로부터 분리하는 것은, 로컬 광고들 중 하나에 대하여 사전 할당된 시간 세그먼트(가능 광고(ad avail))를 하나의 또는 수 개의 전국 및/또는 로컬 광고 스폿으로 추가된 다수 개의 표적화된 트랜잭션 세그먼트에 대하여 사용함으로써 달성된다.

[0032] 추가적으로, 본 발명은, 몇몇 비디오 렌더링 디바이스가 트랜잭션적 컴포넌트를 지지할 수 있지만 다른 것들은 할 수 없는 현존 비디오 배포 네트워크(예를 들어 케이블, 위성, IPTV, 또는 브로드밴드 TV 네트워크) 상에 구현될 수 있는 것이 바람직하다.

[0033] 예를 들어, 도 1 은 본 발명의 비디오 광고 삽입의 일 실시예를 묘사한다. 선형 광고 삽입 시스템(112)이 있는 서비스 제공자(117)는 전국적으로 삽입된 광고가 있는 원본 프로그래머 스트림을 수신하는데, 이들 중 몇몇은 프로그래머와의 콘텐츠 배포 약속에 따라 서비스 제공자(117)에 의하여 로컬 광고들로 대체된다. 이러한 교체들 중 하나의 시간 슬롯은 출력 프로그래밍 스트림(510)에서 사용되어 전국 광고 스폿(512, 514, 516)을 대응하는 트랜잭션적 세그먼트(513, 515, 517)로써 증강시키는 중이다. 동일한 기능이 다른 네트워크 모듈, 예컨대 서비스 노드(126) 내의 노드 광고 삽입 시스템(122) 및/또는 클라이언트 디바이스(128, 129, 및 130) 내의 클라이언트 광고 관리 및 삽입 시스템(140)에서 수행될 수 있다.

[0034] 도 4 는 어떻게 전체 비디오 광고(즉 메시지(201) 더하기 트랜잭션적 컴포넌트(403))의 지속기간이 트랜잭션적 컴포넌트에 대한 시간을 포함하도록 증가되는지를 묘사한다. 트랜잭션적 컴포넌트(403)의 지속시간은 한 광고로부터 다른 광고까지 변동할 수도 있는데, 그러나 지속기간은 바람직하게는 5, 10, 또는 15 초일 것이다. 시간(400)에서, 메시지(201)가 시작한다. 메시지(201)는 완전히 재생되고, 그리고, 시간(401)에서 트랜잭션적 컴포넌트(403)가 시작한다. 트랜잭션 컴포넌트(403)는, 시간(402)에서 트랜잭션 컴포넌트(403)가 끝날 때까지 선결정된 지속기간 동안 표시된다. 바람직하게는, 트랜잭션적 컴포넌트(403)는 적어도 하나의 대화형 피처(203)(예를 들어 버튼 또는 웹-링크)를 포함한다. 트랜잭션 컴포넌트(403)는 도 4 에서 묘사되는 바와 같은 상업광고를 시청하는 시청자에게 표적화될 수도 있다.

[0035] 각각의 상업광고의 길이가 증가되는 반면에, 전체 상업광고 휴지기간은 증가되지 않는 것이 바람직하다. 대신에, 더 적은 상업광고가 상업광고 휴지기간 당 표시되는 것이 바람직하다. 디스플레이된 광고의 전체 개수가 (이러한 시 분할의 결과로서) 감소되지만, (지속기간에 있어서)동일한 상업광고 휴지기간을 판매함으로써 생성되는 전체 수익은 증가할 것이다. 바람직하게는, 수익 증가는, 시간에 있어서 대응하는 비디오 광고로부터 분할된 트랜잭션 가능 표적화된 광고가 트랜잭션적 컴포넌트가 원본 비디오 광고 상에 오버레이되는 전통적인 비-트랜잭션 가능 광고 또는 트랜잭션 가능 광고보다 비교할 때 더 높은 프리미엄을 제공할 것이기 때문에 가능하다.

[0036] 도 5 는 본의 트랜잭션 가능 광고를 가지는 상업광고 휴지기간(521)에 대한 진보적인 달성(510)과 비교되는, 상업광고 휴지기간(521)의 통상적 달성(501)의 예시적인 비교를 제공한다. 동일한 180 초 광고 휴지기간(521) 내에서, 통상적 상업광고 휴지기간 달성(501)은 6 개의 상업광고를 가질 수도 있는데, 반면에 본 발명(510)의 트랜잭션 가능 광고를 사용할 때에는 5 개 이하의 상업광고가 존재할 수도 있다.

[0037] 예를 들어 상업광고 휴지기간(501) 내에서는, 프로그래밍 세그먼트들(502 및 509) 사이에, 3 개의 30 초 전국 광고 스폿(503, 504, 및 505) 및 3 개의 30 초 로컬 광고 스폿(506, 507, 및 508)이 존재할 수 있다. 그러나, 상업광고 휴지기간(510) 내에서는, 프로그래밍 세그먼트들(511 및 520) 사이에, 각각 상업광고(513, 515, 및 517)에 후속하는 10 초의 표적화된 트랜잭션적 광고 기간이 있는 3 개의 30 초 전국 광고(512, 514, 및 516), 및 두 개의 30 초 로컬 광고 스폿(518 및 519)이 존재할 수도 있다.

[0038] (상업광고 휴지기간의 시작으로부터 프로그래밍의 온-시간 재개 까지의) 방해받지 않는 시청자 경험을 달성하기 위하여, 비디오 전달 네트워크 및 광고 주입 및 관리 시스템은 바람직하게는 연장된 재생 시간을 가지는 광고의 삽입 및 비균일 배포에 의하여 야기되는 프로그램 시간 천이를 수용할 것이다. 결과적인 프로그램 시간 천이는 공지된 시간 천이 방법, 예컨대(클라이언트 디바이스 또는 백엔드 광고 삽입 디바이스 상에서의) 비디오 버퍼링에 의하여 중화될 수 있다.

[0039] 적합하고 정확한 트랜잭션적 컴포넌트 삽입의 완전한 자동화를 달성하기 위하여, 프로그램은 현존 DPI 방법론(예를 들어 디지털 프로그램 삽입 표준: SCTE30/35/67/118)에 따르는 메타데이터를 제공하는 것이 바람직하다.

[0040] 비록 본 명세서에서 제공된 예들이 TV 시청 시스템에 대한 것이지만, 본 발명은, PC에서의 비디오 시청,

태블릿, 스마트 폰, 게임 콘솔, 무선 수신기, MP3 플레이어, 및 다른 스트리밍 및 선형 프로그래밍 디바이스를 포함하지만 이들로 제한되는 것은 아닌 다른 비디오 및 오디오 애플리케이션에도 역시 적용가능하다.

[0041] 비록 본 명세서에서 설명되는 예시적인 환경이 하드 디스크 데이터베이스를 채용하지만, 컴퓨터에 의하여 액세스가능한 데이터를 저장할 수 있는 컴퓨터 판독가능 미디어의 다른 타입, 예컨대 자기적 카세트, 플래시 메모리 카드, 디지털 다기능 디스크, 카트리지, 랜덤 액세스 메모리(RAMs), 판독 전용 메모리(ROM), 비트 스트림 및 기타 등등을 포함하는 케이블 또는 무선 신호가 예시적인 동작 환경에서 역시 사용될 수도 있다는 것을 당업자들은 이해할 것이다.

[0042] 설명의 명확화를 위하여, 예시적인 시스템 실시예는("프로세서"라고 명명된 기능성 블록을 포함하는) 개개의 기능성 블록을 포함하고 있는 것으로 제시된다. 이러한 블록이 나타내는 기능은 소프트웨어를 실행할 수 있는 하드웨어를 포함하지만 이에 한정되는 것은 아닌, 공유 또는 전용 하드웨어를 사용함으로써 제공될 수도 있다. 예를 들어, 도 1 에서 제공된 하나 이상의 프로세서의 기능은 단일 공유 프로세서 또는 다중 프로세서에 의하여 제공될 수도 있다. ("프로세서"라는 용어를 사용하는 것은 소프트웨어를 실행할 수 있는 하드웨어를 배타적으로 지칭하는 것으로 이해되어서는 안 된다.) 예시적인 실시예는 마이크로프로세서 및/또는 디지털 신호 프로세서(DSP) 하드웨어, 아래에서 논의되는 동작을 수행하는 소프트웨어를 저장하기 위한 판독-전용 메모리(ROM), 및 결과를 저장하기 위한 랜덤 액세스 메모리(RAM)를 포함할 수도 있다. 초고밀도 집적 회로(VLSI) 하드웨어 실시예, 및 범용 DSP 회로와 조합된 맞춤형 VLSI 회로부도 역시 제공될 수도 있다.

[0043] 본 발명의 범위 내에 속하는 실시예는 또한 그것에 저장된 컴퓨터-실행가능 명령 또는 데이터 구조체를 운반하거나 가지는 컴퓨터-판독가능 미디어를 포함할 수도 있다. 이러한 컴퓨터-판독가능 미디어는 범용 또는 특수 목적 컴퓨터에 의하여 액세스될 수 있는 임의의 이용가능한 매체들일 수 있다. 비한 정적인 예로서, 이러한 컴퓨터-판독가능 저장 미디어는 RAM, ROM, EEPROM, CD-ROM 또는 기타의 광 디스크 저장소, 자기 디스크 저장소, 또는 다른 자기 저장 디바이스, 플래시 메모리, 또는 원하는 프로그램 코드 수단을 컴퓨터-실행가능 명령어 또는 데이터 구조체의 형태로 운반하거나 저장하기 위하여 사용될 수 있는 임의의 다른 매체를 포함할 수 있는데, 이에 한정되는 것은 아니다. 정보가 네트워크 또는 다른 통신 접속(하드와이어드, 무선, 또는 이들의 조합 중 하나일 수 있음)을 통하여 컴퓨터로 전달 또는 제공되는 경우, 이 컴퓨터는 이러한 접속을 컴퓨터-판독가능 매체라고 적합하게 간주한다. 그러므로, 임의의 이러한 접속이 컴퓨터-판독가능 매체라고 적절하게 명명된다. 상기한 것들의 조합도 역시 컴퓨터-판독가능 미디어의 범위 내에 포함되어야 한다.

[0044] 컴퓨터-실행가능 명령은, 예를 들어, 범용 컴퓨터, 특수 목적 컴퓨터, 또는 특수 목적 처리 디바이스가 어떤 기능 또는 기능들의 그룹을 수행하도록 하는 명령 및 데이터를 포함한다. 컴퓨터-실행가능 명령은 또한 독립형으로 또는 네트워크 환경에서 컴퓨터에 의하여 실행되는 프로그램 모듈을 포함한다. 일반적으로, 프로그램 모듈은 특정 태스크를 수행하거나 특정 추상적 데이터 타입을 구현하는 루틴, 프로그램, 오브젝트, 컴포넌트, 및 데이터 구조체, 등을 포함한다. 컴퓨터-실행가능 명령, 연관된 데이터 구조체, 및 프로그램 모듈은 본 명세서에서 설명된 방법의 단계를 실행하는 프로그램 코드 수단의 예를 나타낸다. 이러한 실행가능한 명령의 특정 시퀀스 또는 연관된 데이터 구조체는 이러한 단계에서 설명된 기능을 구현하기 위한 대응하는 동작의 예를 나타낸다.

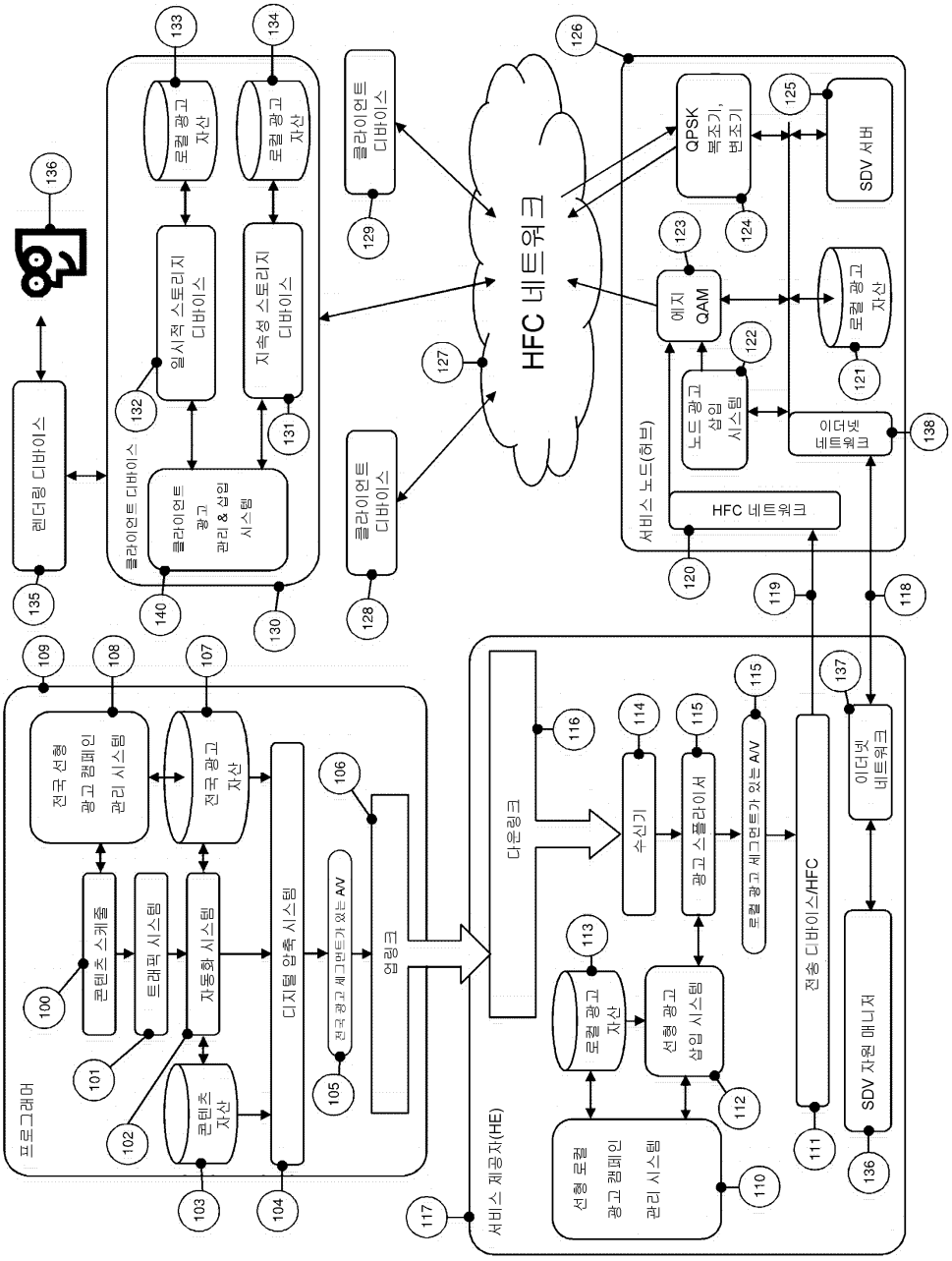
[0045] 당업자들은 본 발명의 다른 실시예가, 개인용 컴퓨터, 핸드-헬드 디바이스, 멀티-프로세서 시스템, 마이크로프로세서-기초 또는 프로그래밍가능한 소비자 전자제품, 네트워크 PC, 미니컴퓨터, 메인프레임 컴퓨터, 및 기타 등등을 포함하는 컴퓨터 시스템 구성의 많은 타입을 가지는 네트워크 컴퓨팅 환경에서 실시될 수도 있다는 것을 이해할 것이다. 네트워크는 인터넷, 하나 이상의 근거리 네트워크("LAN"), 하나 이상의 대도시 네트워크("MAN(Metropolitan Area Network)"), 하나 이상의 광역 네트워크("WAN(Wide Area Network)"), 하나 이상의 인트라넷, 등을 포함할 수도 있다. 실시예는 또한 태스크가(하드와이어드 링크, 무선 링크에 의하여, 또는 이들의 조합에 의하여) 통신 네트워크를 통하여 링크되는 로컬 및 원격 처리 디바이스에 의하여 수행되는 분산 컴퓨팅 환경에서 실시될 수도 있다. 분산 컴퓨팅 환경에서, 프로그램 모듈은 로컬 및 원격 메모리 스토리지 디바이스 모두에 위치될 수도 있다.

[0046] 본 발명의 다른 실시예 및 용법들은 본 명세서에서 개시된 본 발명의 명세서 및 실시를 고려하는 것으로부터 당업자들에게 명확해질 것이다. 모든 간행물, 미국 및 외국 특허, 및 특허 출원을 포함하는, 본 명세서에서 인용된 모든 참조 문헌들은 참조에 의하여 구체적이고 전체적으로 본원에 통합된다. 본 발명의 진정한 범위 및 사상은 다음 청구항에 의해서 표시되며, 발명을 실시하기 위한 구체적인 내용 및 예들은 오직 예시적으로 간주될 것이 의도된다. 더욱이, "~을 포함하는"이라는 용어는 "~으로 이루어지는" 및 "본질적으로 ~으로 이루어지는"

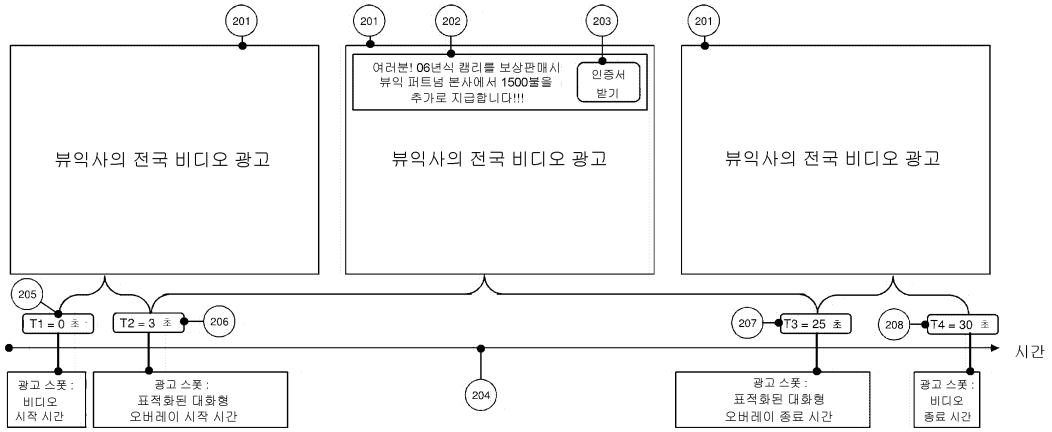
이라는 용어를 포함한다.

도면

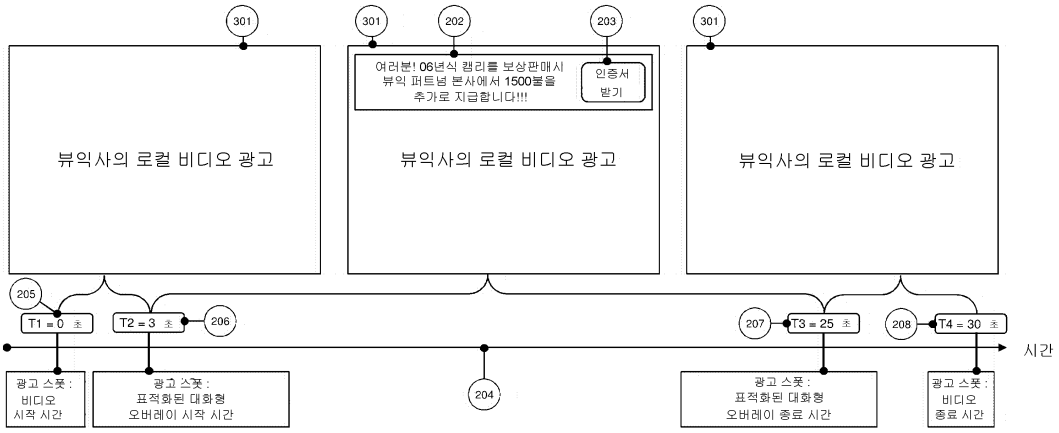
도면1



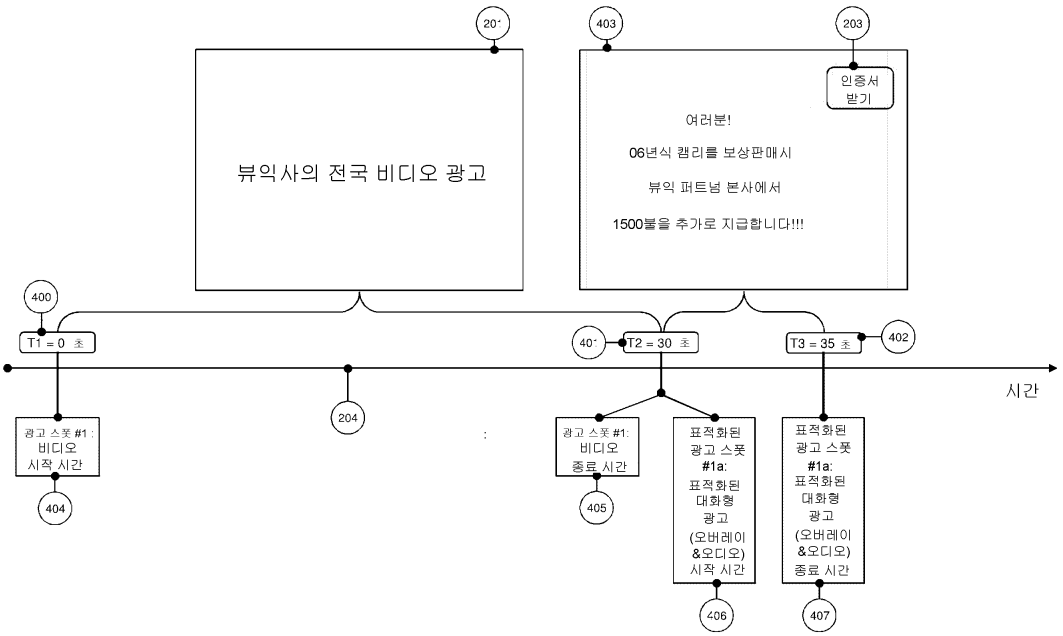
도면2


201
201
202
203
201
여러분! 06년식 캠리를 보상판매시 뷰익 퍼트넘 본사에서 1500불을 추가로 지급합니다!!!
인증서 받기
뷰익사의 전국 비디오 광고
뷰익사의 전국 비디오 광고
뷰익사의 전국 비디오 광고
205
T1 = 0 초
T2 = 3 초
206
207
T3 = 25 초
208
T4 = 30 초
시간
광고 스폿 : 비디오 시작 시간
광고 스폿 : 표적화된 대화형 오버레이 시작 시간
204
광고 스폿 : 표적화된 대화형 오버레이 종료 시간
광고 스폿 : 비디오 종료 시간

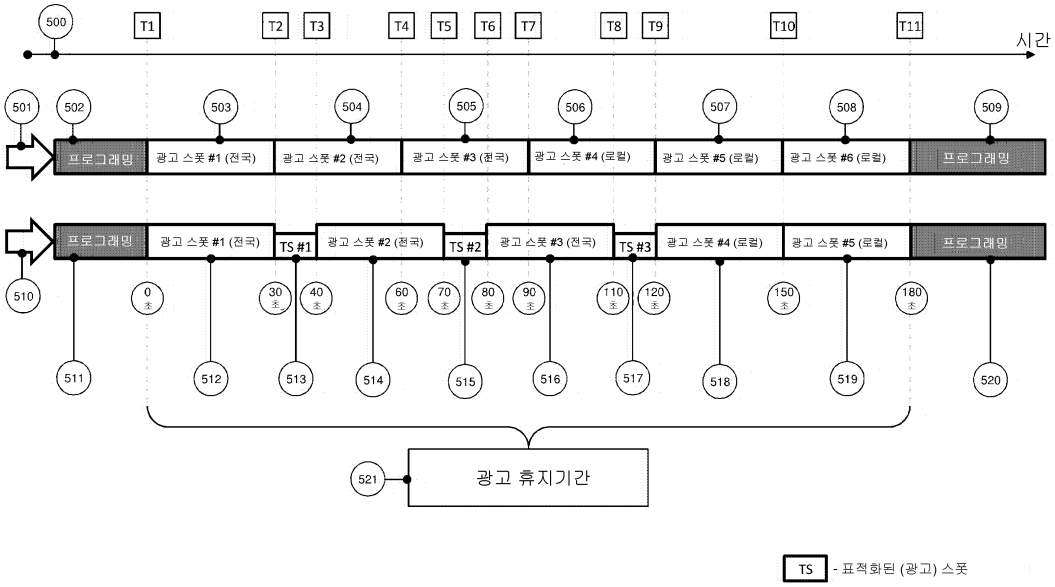
도면3


301
301
202
203
301
여러분! 06년식 캠리를 보상판매시 뷰익 퍼트넘 본사에서 1500불을 추가로 지급합니다!!!
인증서 받기
뷰익사의 로컬 비디오 광고
뷰익사의 로컬 비디오 광고
뷰익사의 로컬 비디오 광고
205
T1 = 0 초
T2 = 3 초
206
207
T3 = 25 초
208
T4 = 30 초
시간
광고 스폿 : 비디오 시작 시간
광고 스폿 : 표적화된 대화형 오버레이 시작 시간
204
광고 스폿 : 표적화된 대화형 오버레이 종료 시간
광고 스폿 : 비디오 종료 시간

도면4


20:
403
203
인증서 받기
여러분!
06년식 캠리를 보상판매시
뷰익 퍼트넘 본사에서
1500불을 추가로 지급합니다!!!
뷰익사의 전국 비디오 광고
400
T1 = 0 초
40:
T2 = 30 초
T3 = 35 초
402
시간
204
광고 스폿 #1: 비디오 시작 시간
404
광고 스폿 #1: 비디오 종료 시간
405
표적화된 광고 스폿 #1a: 표적화된 대화형 광고 (오버레이 &오디오) 시작 시간
406
표적화된 광고 스폿 #1a: 표적화된 대화형 광고 (오버레이 &오디오) 종료 시간
407

도면5


500
T1
T2
T3
T4
T5
T6
T7
T8
T9
T10
T11
시간
501
502
503
504
505
506
507
508
509
프로그래밍
광고 스폿 #1 (전국)
광고 스폿 #2 (전국)
광고 스폿 #3 (전국)
광고 스폿 #4 (로컬)
광고 스폿 #5 (로컬)
광고 스폿 #6 (로컬)
프로그래밍
프로그래밍
광고 스폿 #1 (전국)
TS #1
광고 스폿 #2 (전국)
TS #2
광고 스폿 #3 (전국)
TS #3
광고 스폿 #4 (로컬)
광고 스폿 #5 (로컬)
프로그래밍
510
0 초
30 초
40 초
60 초
70 초
80 초
90 초
110 초
120 초
150 초
180 초
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
광고 휴지기간
TS - 표적화된 (광고) 스폿