



(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 201137783 A1

(43)公開日：中華民國 100 (2011) 年 11 月 01 日

(21)申請案號：099131662

(22)申請日：中華民國 99 (2010) 年 09 月 17 日

(51)Int. Cl. : **G06Q30/00 (2006.01)**

G09F19/08 (2006.01)

G06F3/048 (2006.01)

(30)優先權：2009/10/16 美國

12/580,948

(71)申請人：微軟公司 (美國) MICROSOFT CORPORATION (US)

美國

(72)發明人：鄧恩蒙莉莎 W DUNN, MELISSA W. (US)；可蘭朵安比格艾咪 COLANDO, ABIGAIL AMY (US)

(74)代理人：蔡坤財；李世章

申請實體審查：無 申請專利範圍項數：20 項 圖式數：9 共 51 頁

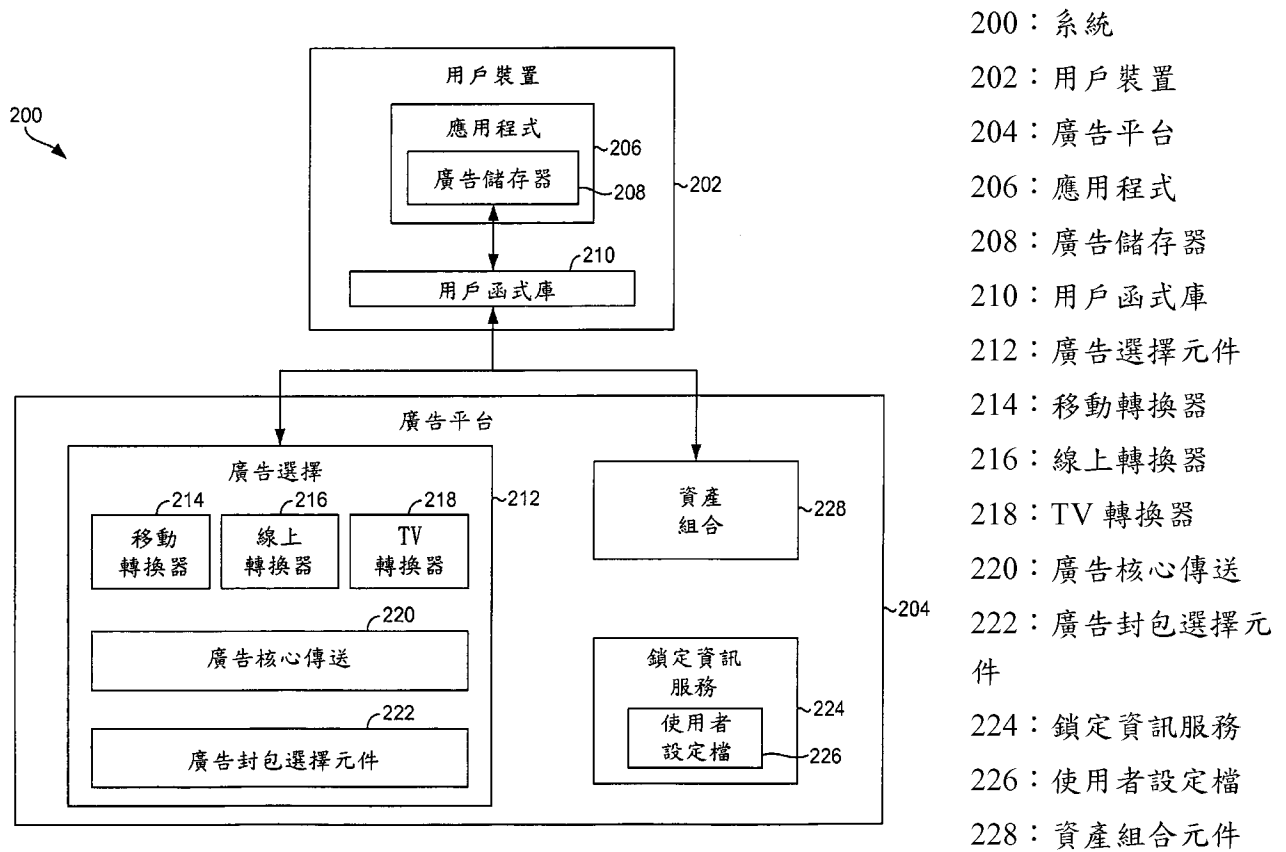
(54)名稱

廣告虛擬使用者

ADVERTISING AVATAR

(57)摘要

一廣告虛擬角色提供一具吸引力的廣告經驗。建立一廣告虛擬角色，一使用者提供可用來將廣告鎖定於該使用者的資訊。該資訊係儲存於一使用者設定檔內，且有關於一虛擬角色 ID。此外，依據該使用者提供的資訊建立一虛擬角色影像供該廣告虛擬角色。若該使用者提供的資訊越多，會得到越完全的特徵化的該虛擬角色影像的外觀。當一廣告係顯示於該使用者的用戶裝置上，依據該使用者設定檔內的資訊而選擇一廣告。當該廣告顯示於該使用者的用戶裝置上時，該使用者的廣告虛擬角色的該虛擬角色影像會顯示於該廣告內。該廣告中的該虛擬角色影像的顯示可用來提供該廣告支援使用者互動的一指示給該使用者。





(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 201137783 A1

(43)公開日：中華民國 100 (2011) 年 11 月 01 日

(21)申請案號：099131662

(22)申請日：中華民國 99 (2010) 年 09 月 17 日

(51)Int. Cl.：

G06Q30/00 (2006.01)

G09F19/08 (2006.01)

G06F3/048 (2006.01)

(30)優先權：2009/10/16

美國

12/580,948

(71)申請人：微軟公司 (美國) MICROSOFT CORPORATION (US)

美國

(72)發明人：鄧恩蒙莉莎 W DUNN, MELISSA W. (US)；可蘭朵安比格艾咪 COLANDO, ABIGAIL AMY (US)

(74)代理人：蔡坤財；李世章

申請實體審查：無 申請專利範圍項數：20 項 圖式數：9 共 51 頁

(54)名稱

廣告虛擬使用者

ADVERTISING AVATAR

(57)摘要

一廣告虛擬角色提供一具吸引力的廣告經驗。建立一廣告虛擬角色，一使用者提供可用來將廣告鎖定於該使用者的資訊。該資訊係儲存於一使用者設定檔內，且有關於一虛擬角色 ID。此外，依據該使用者提供的資訊建立一虛擬角色影像供該廣告虛擬角色。若該使用者提供的資訊越多，會得到越完全的特徵化的該虛擬角色影像的外觀。當一廣告係顯示於該使用者的用戶裝置上，依據該使用者設定檔內的資訊而選擇一廣告。當該廣告顯示於該使用者的用戶裝置上時，該使用者的廣告虛擬角色的該虛擬角色影像會顯示於該廣告內。該廣告中的該虛擬角色影像的顯示可用來提供該廣告支援使用者互動的一指示給該使用者。

六、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

本發明係關於一廣告虛擬角色。

【先前技術】

廣告是供商家接觸潛在客戶中的觀眾的一個既定的方式。理想情況下，商家渴望擁有自己的針對有可能購買商家的產品和服務的個人的廣告。因此，廣告業經歷了鎖定方法的一個變革。起初，廣告往往一般是非鎖定的。然而，隨著時間的推移，商家開始使用數個鎖定潛在客戶的方法。例如，商家常透過有選擇性地選擇媒體（如報紙、雜誌、廣播、電視等）鎖定特定的觀眾以打廣告。此外，廣告往往是透過選擇特定的環境（例如，電視上的特定節目、網際網路上的特定網頁等）以在其中打出該廣告。

線上廣告已成為一個重要的電腦環境的態樣，因為它為廣告商提出了一個強大的方式以行銷其產品和服務。例如，線上廣告往往比傳統媒體廣告如報紙、雜誌、廣播，更容易讓廣告商有效地提供廣告到到他們的目標觀眾。此外，還有各種各樣的廣告系統和方法以傳遞線上廣告以對使用者顯示。一般而言，線上廣告包括任意形式的使用電腦網路環境以傳遞廣告與其他行銷訊息給潛在客戶的廣告。例如，廣告可在網頁、搜尋引擎搜尋結果、線上電視

遊戲，以廣告為基礎的軟體應用程式、及電子郵件訊息中顯示，僅列舉幾例。存在各種各樣的額外的方法和環境提供對使用者顯示線上廣告。儘管現有的能顯示線上廣告的優勢，尚有待改進空間，例如，在將廣告鎖定至使用者及提供使用者一具吸引力的廣告經驗方面，係可能導致廣告商的轉變。

【發明內容】

此摘要提供介紹簡化形式的概念的一個選擇，進一步說明在下面詳細說明中。此摘要是不是為了確定請求保護的標的的主要特徵或基本特徵，也不是用來助於確定請求保護的標的範圍。

本發明之實施例有關於使用一虛擬角色用於廣告目的。一使用者透過提供資訊給一廣告系統及/或允許該廣告系統追蹤該使用者的行為資訊來建立一廣告虛擬角色。該資訊係儲存於一使用者設定檔，且係有關於一虛擬角色ID。此外，至少部分依據該提供的及/或追蹤該使用者的該資訊以建立一虛擬角色影像。如此，若該使用者提供的及/或允許去追蹤的資訊越多，會得到越完全的特徵化的該虛擬角色影像的外觀。一虛擬角色界面工具集係儲存於包含用以與一廣告系統互動及作為該使用者的用戶裝置上的該虛擬角色ID的一儲存器的代碼的該使用者的用戶裝置

上。當一廣告係顯示於該使用者的用戶裝置上，包括該虛擬角色 ID 的一廣告請求會傳送至一廣告系統。依據該虛擬角色 ID，識別一使用者設定檔，並依據該使用者設定檔中的資料選擇一廣告。該選擇的廣告係提供至該用戶裝置。在一些實施例中，當該廣告顯示於該用戶裝置上時，一虛擬角色影像係顯示於該廣告內。該廣告中的該虛擬角色影像的顯示可用來提供該廣告支援使用者互動的一指示。

【實施方式】

本發明的標的於此詳細地說明以符合法定要求。然而，說明本身非用以限定本發明專利的範圍。相反地，發明人設想請求的發明標的也可能以其他方式實現，包括不同的步驟或組合或此文件中描述的那些類似的步驟，並結合其他現在或未來的技術。此外，雖然此處的用語「步驟」及/或「方塊」可用於隱含此處的方法所採用的不同元素，除非為明確描述的個別步驟之外，其用語不應該被解釋為意味著本案的各個步驟之間的任何特定的順序。

本發明之實施例一般係關於一廣告虛擬角色，係利於提供一吸引力和娛樂性的廣告體驗給使用者。使用者藉由提供諸如人口統計資訊、個性特點、喜好、及厭惡等資訊至一廣告系統及/或藉由允許該廣告系統去追蹤行為的資訊而建立一廣告虛擬角色。該廣告系統依據該資訊而建立/

編輯一使用者設定檔，並且將一虛擬角色 ID 與該使用者設定檔進行關聯。此外，該廣告系統建立/編輯一虛擬角色影像，並將該虛擬角色影像與該使用者設定檔及虛擬角色 ID 進行關聯。在不同的本發明之實施例中，該虛擬角色影像的部分可明確地由該使用者控制，諸如，膚色及髮色，及其他該虛擬角色影像的部分，諸如，配件及動作，可依據該使用者提供的及/或追蹤到的及儲存於該使用者設定檔中的該資訊而由該廣告系統自動選擇。如此，若該使用者分享越多資訊給該廣告系統(直接或間接地透過行為追蹤)，會得到越完全的該虛擬角色影像的特徵及/或動作。該虛擬角色也因此成為對該使用者的一個誘因，使其提供更詳細的資料至該廣告系統，由該廣告系統使用以便更佳地將廣告鎖定於該使用者。

一廣告虛擬角色界面工具集可安裝於由該使用者擁有及操作的一或多個用戶裝置上。該廣告虛擬角色界面工具集提供代碼以利於一用戶裝置與一廣告系統之間的互動。此外，該廣告虛擬角色界面工具集可作為如一儲存器以儲存該使用者的虛擬角色 ID 於該用戶裝置上。當該用戶裝置上的一應用程式需要一廣告，一廣告的一請求可從該用戶裝置傳播至該廣告系統。該請求可包括該虛擬角色 ID。該廣告系統使用該虛擬角色 ID 以存取該對應的使用者設定檔，並依據包含於該使用者設定檔內的該資訊選擇一廣告。此外，在一些實施例中，一虛擬角色影像將顯示於其中的一廣告，可被認定為一種使得該虛擬角色影像作為該

廣告體驗的部分。在該些實施例中，該廣告係傳播至該用戶裝置並將對應於該虛擬角色 ID 的該虛擬角色影像顯示於其上。

因此，在一態樣中，本發明之一實施例係關於一種儲存有電腦可用指令之一或多個電腦可讀式媒體，當透過一或多個電腦裝置使用該些電腦可用指令時，使該一或多個電腦裝置執行一方法。該方法包括從一使用者接收個人資訊的步驟，該個人資訊描述至少下列一者：提供該使用者的人口統計資訊、該使用者的一個性特點、該使用者的一喜好、以及該使用者的一厭惡。該方法亦包括儲存該個人資訊於一使用者設定檔中的步驟，及將該使用者設定檔與一虛擬角色 ID 進行關聯的步驟。該方法進一步包括利用來自該使用者設定檔中的至少一部分該個人資訊來決定該使用者的至少一部分的一虛擬角色影像的一外觀的步驟。該方法還進一步包括利用來自該使用者設定檔中的至少一部分該個人資訊來選擇供電子傳送至該使用者的線上廣告的步驟。

在另一實施例中，本發明之一態樣係關於一種藉由一或多個伺服器裝置來執行以選擇並提供一廣告至一用戶裝置的方法。該方法包括從該用戶裝置接收用以在該用戶裝置上的一應用程式中顯示的一廣告的一請求的步驟。該方法亦包括依據對該廣告的該請求識別一虛擬角色 ID 的步驟。該方法進一步包括存取有關於該虛擬角色 ID 的一使用者設定檔的步驟，該使用者設定檔包含有關於該虛擬角色

ID 的一使用者的個人資訊。該方法亦包括至少部分依據來自該使用者設定檔的至少一部分該個人資訊而選擇一廣告的步驟。該方法進一步包括決定將於該廣告中顯示的一虛擬角色影像的步驟。該方法還進一步包括提供該廣告至該用戶裝置的步驟，以及提供一虛擬角色影像或將於該廣告中顯示的一虛擬角色影像的一指示至該用戶裝置的步驟，其中該虛擬角色影像係顯示於該用戶裝置上的該廣告內。

本發明之另一實施例係關於一種儲存有電腦可用指令之一或多個電腦可讀式媒體，當透過一或多個電腦裝置使用該些電腦可用指令時，使該一或多個電腦裝置執行一方法。該方法包括接收來自一使用者的個人資訊的步驟，該個人資訊描述至少下列一者：該使用者的人口統計資訊，該使用者的一個性特點，該使用者的一喜好，以及該使用者的一厭惡。該方法進一步包括依據來自該使用者的至少一部分該個人資訊建立該使用者的一廣告虛擬角色的步驟。該廣告虛擬角色包含一匿名識別符的一虛擬角色 ID。該廣告虛擬角色係亦有關於一虛擬角色影像，其中至少一部分之該虛擬角色影像係由該使用者明確地指定，且其中該虛擬角色影像包括依據來自該使用者的至少一部分該個人資訊而自動決定的一配件，而非由該使用者明確地指定該配件。該方法亦包括將一虛擬角色界面工具集傳播至一使用者裝置以儲存於該使用者裝置上的步驟。該虛擬角色界面工具集用來使該使用者裝置與一遠端廣告平台互動以利於傳送廣告至該使用者裝置以對該使用者顯示的代碼。

該虛擬角色界面工具集亦用作一儲存器用以儲存該虛擬角色 ID 於該使用者裝置上。該方法進一步包括從該使用者裝置接收一廣告的一請求的步驟，其中該請求包括該虛擬角色 ID。該方法亦包括至少部分依據從該使用者接收的至少一部分該個人資訊而選擇一廣告的步驟。該方法進一步包括決定該廣告係用來允許使用者與該廣告互動的步驟，及依據該廣告係用來允許使用者與該廣告互動之該決定，取回該虛擬角色影像的步驟。該方法還進一步包括提供該廣告與該虛擬角色影像給該使用者裝置的步驟，其中該虛擬角色影像係顯示於該使用者裝置上的該廣告內，以指示該使用者該廣告係允許使用者互動。

簡單概述本發明之實施例，以下描述本發明之實施例能於其中實施的一例示的操作環境，以提出本發明之不同態樣的一般性敘述。首先特別參照圖 1，其顯示了用來實施本發明實施例的一例示的操作環境，且通常指定為電腦裝置 100。電腦裝置 100 只是一個適宜的計算環境的例子，而非意圖去建議任何本發明的使用或功能性的限制範圍，以發明。也不應該將電腦裝置 100 解釋為具有與任一個或說明元件的組合的任何依附關係或必要條件。

本發明可以電腦代碼或機器可用指令的一般性文字來作描述，包括電腦可執行指令，如由電腦或其他設備如個人數據助理或其他手持裝置來執行的程式模組。一般而言，程式模組包括程序、程式、物件，元件，資料結構等，係指執行特定工作或實施特定的抽象資料類型的代碼。本

發明可在多種系統配置中執行，包括手持裝置、消費性電子產品、通用電腦、更專門的電腦裝置等。本發明也可在分佈式計算環境中執行，其中的工作係由一通訊網絡連接的遠端處理裝置來執行。

配合參照圖 1，電腦裝置 100 包括一匯流排 110，其係直接或間接地耦接至以下裝置：記憶體 112、一或多個處理器 114、一或多個顯示元件 116、輸入/輸出埠 118、輸入/輸出元件 120，以及一解釋性的電源供應 122。匯流排 110 代表可能是一或多個匯流排(諸如一位址匯流排、資料匯流排，或其組合)。雖然圖 1 中的不同方塊係以線條明確地表示，在現實中，這些方塊代表邏輯上元件，而非全然實際的元件。例如，可將一顯示元件視為如一 I/O 元件的一顯示裝置。處理器也具有記憶體。我們應理解其為技術的本身，並重申圖 1 只是解釋性的可用於與一或多個本發明之實施例的一例示電腦裝置的示意圖。在「工作站」、「伺服器」、「筆記型電腦」、「手持裝置」等這些類別之間並無任何區別，而都是在參照圖 1 的「電腦裝置」所考量的範圍之內。

電腦裝置 100 一般包括各種的電腦可讀式媒體。電腦可讀式媒體可為能透過電腦裝置 100 存取的任何可用的媒體，並包括以任何方法或技術執行資訊的儲存，如電腦可讀指令，資料結構，程式模組或其他資料的揮發性和非揮發性媒體，可抽取式和不可抽取式媒體。電腦可讀式媒體包括但不限於 RAM、ROM、EEPROM、快閃記憶體或其他

記憶體技術、CD-ROM，DVD 或其它光學磁碟儲存器、磁卡帶、磁帶、磁碟儲存器或其他磁性儲存器裝置，或任何其他可用於儲存所需資訊及可由電腦裝置 100 存取的媒體。任何上述的組合還應當包括在電腦可讀式媒體的範圍內。

記憶體 112 包括揮發性及/或非揮發性記憶體形式的電腦儲存媒體。該記憶體可為可抽取式、不可抽取式或其組合。例示的硬體裝置包括固態記憶體、硬碟、光碟機等。電腦裝置 100 包括從諸如記憶體 112 或輸入/輸出元件 120 的各種實體讀取資料的一或多個處理器。顯示元件 116 顯示出對一使用者或其他裝置的資料指示。例示的顯示元件包括一顯示裝置、喇叭、列印元件、振動元件等。

輸入/輸出埠 118 允許電腦裝置 100 邏輯上耦接至其他裝置，包括輸入/輸出元件 120，其中一些可為內建的。解釋性的元件包括一麥克風、搖桿、遊戲墊、衛星天線、掃描器、印表機，無線裝置等。

如前所述，本發明之實施例係針對提供使用者建立其各自的廣告虛擬角色的能力，並使用該廣告虛擬角色作為廣告目的。如在以下進一步細部說明中，一使用者可藉由提供關於該使用者的資訊給該廣告系統及/或允許該廣告系統追蹤該使用者的行為資訊，而建立並編輯一廣告虛擬角色。此資訊係由該廣告系統儲存於有關於一虛擬角色 ID 的該使用者之一使用者設定檔中，且由該廣告系統使用以決定至少一部分的該使用者的廣告虛擬角色的該虛擬角色

影像。因此，若該使用者提供給該廣告系統的資訊及/或該使用者允許該廣告系統追蹤的資訊越多，在外觀及/或動作上呈現出完全特徵化的該使用者的虛擬角色影像就越多。該使用者的設定檔中的該資訊亦由該廣告系統使用以選擇用來傳送並顯示給該使用者的廣告。

與本發明之實施例相符的是，一用戶框架(client framework)係安裝於一使用者所擁有與操作的用戶裝置上。該用戶框架包括一廣告虛擬角色界面工具集，其係包括於此所述的利於廣告功能的代碼。該廣告虛擬角色界面工具集作為該用戶裝置上的一虛擬角色 ID 的一儲存器。每當一使用者登錄，該虛擬角色 ID 會被嵌進該虛擬角色界面工具集。將該虛擬角色界面工具集使用作為該虛擬角色 ID 的一儲存器，提供了該虛擬角色 ID 可橫跨媒體、產品和服務使用的優點。

以下將進一步詳細描述，該虛擬角色 ID 可用於各種目的。一般而言，該虛擬角色 ID 係由該廣告系統使用以選擇用以傳送至該使用者的廣告。在一些實施例中，該虛擬角色 ID 可由該廣告系統使用以識別出用來置入一廣告內的一虛擬角色影像。此外，該虛擬角色 ID 供該廣告系統利用以追蹤行為的資訊。再者，該虛擬角色 ID 可供應用程式與申請目的的服務利用。在一些本發明之實施例中，該虛擬角色 ID 係一匿名識別符(anonymous identifier, ANID)，使得不會有個人可識別資訊(如，該使用者的名字、地址等)與該虛擬角色 ID 有關。在該些實施例中，該虛擬角色 ID

的一 ANID 的使用，允許該廣告系統提供一匿名的經驗給該使用者，使在使用該廣告系統所收到的與關於該虛擬角色 ID 所儲存的任何資訊時，不會識別出該使用者。

一使用者的廣告虛擬角色可橫跨於該使用者的用戶裝置中共用。尤其，包括該廣告虛擬角色界面工具集的該用戶框架可安裝於每一個該使用者的用戶裝置，且該使用者的虛擬角色 ID 可嵌進每個裝置上的該虛擬角色界面工具集。此外，該使用者的虛擬角色可使用例如由美商微軟 (Microsoft Corporation) 所提供的 LIVE MESH 同步化服務或其他類似的同步化服務，而同步橫跨於該使用者的裝置上。

如前所述，一使用者首先建立一廣告虛擬角色。該使用者能建立一新虛擬角色，使用該系統提供的一基本虛擬角色，或使用源自於其他電腦環境中的該使用者的一已存在的虛擬角色。如後者之一例，該使用者可能已經在一遊戲系統中建立過一虛擬角色，如美商微軟 (Microsoft Corporation) 所提供的 XBOX 遊戲系統。該使用者可選擇以使用之前已建立的虛擬角色作為他的/她的廣告虛擬角色。

一虛擬角色影像係建立以作為該使用者的廣告虛擬角色。在一些本發明之實施例中，該使用者可明確地指定該虛擬角色影像的某些視覺屬性。僅藉由實例且非限定，該使用者可指定該虛擬角色的膚色與髮色。在一例子中，該使用者從另一電腦環境選擇使用一已存在的虛擬角色，該使用者的廣告虛擬角色的該虛擬角色影像可依據該已存在

的虛擬角色的該虛擬角色影像。除了允許該使用者明確地指定該使用者的廣告虛擬角色的該虛擬角色影像的一些態樣，該系統依據該使用者明確地提供給該廣告系統的資訊及/或允許該廣告經由行為追蹤去追蹤的資訊，自動選擇該虛擬角色影像的附加態樣，且其可供該廣告系統使用以將廣告鎖定於該使用者。在一些實施例中，僅當該使用者提供資訊及/或允許該廣告系統去追蹤資訊時，該虛擬角色影像的這些附加態樣包括配件及/或該虛擬角色做出的動作，係由該廣告系統自動選擇並增加至該虛擬角色影像。換言之，該使用者無法明確地指定該虛擬角色影像的該些態樣，但若該廣告系統收到可用作廣告鎖定目的的資訊時，才能獲得該些態樣。藉此，該廣告虛擬角色誘使該使用者提供那些資訊及/或允許該廣告系統追蹤資訊。作為進一步誘因，在一些實施例中，當該使用者與該廣告系統所提供的廣告進行互動，可將用來得到該虛擬角色影像的進一步特徵的點數給予該使用者。

如前所述，在建立一廣告虛擬角色時，會給予該使用者機會以提供儲存於有關於該虛擬角色的一設定檔內的資訊。該使用者亦可在任何時間編輯有關於一虛擬角色的該設定檔資訊。符合本發明之各個實施例，該使用者可指定諸如人口統計資訊、個性特點、喜好、及厭惡的資訊。此資訊可供該廣告系統使用以將廣告鎖定於特定的使用者。如上所述，作為鼓勵該使用者提供資訊給該廣告系統，若該使用者提供給該系統的資訊越多，在外觀及/或動作上呈

現出的完全虛擬的該使用者的虛擬角色影像就越多。

在一實施例中，該廣告系統提供一個性測試，其允許該使用者將他/她自己置入與該使用者之一個性特點相符的一或多個具名的部分。如個性測試之部分，該使用者可從數個符合該使用者的個性的陳述當中作選擇。依據該使用者的選擇，一或多個個性特點係關於該使用者的虛擬角色。僅舉例而言但非限定，該具名的部分或個性特點可包括「滾石」、「運動狂」、「小器具怪咖」、「時髦人士」、「超級爸媽」、「賽車手」、及「心已所屬」。

使該使用者提供資訊作為個性測試部分的一個誘因，每一個個性特點可包括至少一個以該虛擬角色影像的部分來顯現的項目。因此，若該使用者完成該個性測試後，會得到多個與該使用者的廣告虛擬角色有關的個性特點，該虛擬角色影像會包括與該識別的個性特點相符的項目。此項目可以是該虛擬角色的一配件及/或該虛擬角色會做出的一動作。以下提出可供作為不同個性特點的一虛擬角色影像部分的多個項目的例子：一「滾石」的一飛機登機證、一「運動狂」的一棒球帽、一「小器具怪咖」的一個酷器具如電話、一「時髦人士」的一太陽眼鏡、「超級爸媽」的小孩照片，一「賽車手」的一部帥車、及「心已所屬」的一婚戒。

針對使用者提供資訊作為個性測試部分的一額外的獎勵，該廣告系統可依據個性特點建立社群，其中該社群的會員資格係以具有該對應的個性特點來篩選的。換言之，

只有在該使用者已完成該個性測試並被識別為具有與一社群相符的一個性特點，該使用者才能進入該社群。

該使用者經由該個性測試所提供的資訊係由該廣告系統使用，以適當地將廣告鎖定於該使用者。尤其，會傳送與該使用者的個性特點相符的廣告給該使用者，而與該使用者的個性特點不相符的廣告則不會。如前者之一例，若該使用者係識別為一「滾石」，會傳送關於旅遊的廣告給該使用者。如後者之一例，若該使用者係識別為「心已所屬」，該廣告系統將不會提供有關於約會服務的廣告。

在一些本發明之實施例中，該使用者可額外地或可替代地提供關於該使用者的喜好及/或厭惡的資訊。以該使用者所提供的該資訊作為個性測試的部分，由該使用者所提供關於該使用者的喜好及/或厭惡的資訊會加入該使用者的廣告經驗。尤其，由該使用者提供的關於該使用者的喜好及/或厭惡的資訊，將會影響已選擇的要傳送給該使用者的該廣告。例如，符合該使用者的喜好的廣告會被選擇以傳送，而符合該使用者的厭惡的廣告則不會。此外，關於該使用者的喜好及/或厭惡的資訊也可由該廣告系統使用以為該虛擬角色影像提供配件及/或動作。

可提供一分類法以允許該使用者從該分類法的選擇中去指定該使用者的喜好及/或厭惡。在一些實施例中，該分類法提供一階層式的項目以供該使用者選擇不同獨特性的項目。例如，該使用者可標示「食物」為一般喜好。可替代地，該使用者可更向下深入該分類法以提供更高的獨特

性，例如，將「中式餐廳」識別為一喜好。在另一替代方式中，該使用者可更進一步深入該分類法以提供將一特定批發商識別為一喜好(例如，一特定餐廳)。

於實施例中，該分類法係設計給該廣告系統的一預定階層。該使用者可僅瀏覽該分類法而指出喜好及/或厭惡。在一些實施例中，由使用者所使用以識別(identify)其喜好及/或厭惡的該分類法，與由應用程式開發者與網站出版者所使用以描述其內文的分類法及由廣告商所使用以描述其目標觀眾的分類法係為相同的分類法。允許使用者去使用相同於廣告商所用的分類法以識別喜好及/或厭惡，能在使用者所指示何者為喜好/厭惡與廣告商識別何者係在廣告選擇中為實用的兩者之間，提供直接相似性。如此，對每個使用者所選的廣告可特定地鎖定該使用者。

在一些實施例中，使用者可新增新元素至該分類法。新元素可由使用者新增至該分類法中的任一階層式層級。例如，該使用者可提供符合一般具體性(如，「衣物」)的新的的高層級元素。該使用者亦可提供符合特定具體性(如，指定一特定批發商)的新的的低層級元素。新增至該分類法的元素可接著由其他使用者、廣告商、應用程式開發者，及/或網站出版者使用。此外，新增至該分類法的元素可由該廣告系統供應者使用以吸引廣告商。例如，一使用者可新增一特定批發商至該分類法，而其他使用者可將該批發商識別為一喜好。該廣告系統供應者可提供這樣的資訊給該批發商以試圖吸引該批發商成為該廣告系統的一廣告商。

除了依據使用者明確地提供的資訊而提供一具吸引力的與有趣的廣告經驗，該廣告系統可利用行為追蹤來為使用者搜集資訊。與一些本發明之實施例相符的是，行為追蹤可包括，搜集該使用者拜訪的網頁的 URL、該使用者提出的搜尋詢問請求、使用者與廣告的互動、及應用程式環境(application context)等僅列舉幾例。經由行為追蹤所搜集的該資訊可新增至該使用者的設定檔，並用以決定該使用者的虛擬角色影像的態樣，及/或選擇供傳送至該使用者的廣告。在實施例中，對該使用者提供選擇以選擇進入(opt in)或選擇退出(opt out)行為追蹤。此外，該使用者可選擇進入或選擇退出可被追蹤的特定資訊。例如，該使用者可決定允許該廣告系統去追蹤該使用者提出的搜尋請求，但不允許該廣告系統去追蹤該使用者拜訪的網頁。更甚者，該使用者可全然選擇退出行為追蹤，或可於每一段時間基礎上選擇退出行為追蹤。

現在再參照圖 2，係提供本發明實施例使用於其中的一例示的系統 200 的一方塊圖。應理解的是，在此處描述的這個及其他安排僅作為例子。其他安排和元素(例如，機器、介面、功能、命令和功能群組等)可被使用以附加於或取代那些顯示的及一些全部省略的元素。更甚者，此處描述的許多元素是可被實施作為分離或分散的元件或與其他元件一道的功能個體，及在所有適當的組合和地點。此處描述的由一或多個個體執行的各種功能，係可由硬體、軟體、及/或軟體執行。例如，各種功能可由儲存在記憶體中

的執行指令的一處理器來執行。

在其他未圖示的元件中，系統 200 一般包括一用戶裝置 202 與一廣告平台 204。該用戶裝置 202 與廣告平台 204 可各包括任一類型的電腦裝置，例如，如參照圖 1 所示的電腦裝置 100。系統 200 的元件可經由包括但非限於一或多個區域網路 (LANs) 及 / 或廣域網路 (WANs) 的一網路進行相互通訊。該些網路環境係常見於辦公室中、企業中電腦網路、內部網路及網際網路。應當理解的是，在本發明範疇內的系統 200 中可使用任一數量的用戶裝置和廣告平臺，其每個均包含可在一分散式環境中協作的一單一裝置或多重裝置。例如，該廣告平台 204 可包含配置於一分散式環境中的多重裝置，其共同地提供本案中所述的該廣告平台的功能。此外，系統 200 內亦可包括其他未顯示出來的元件。

一般而言，系統 200 說明了一環境，在其中該用戶裝置 202 藉由利用一使用者的廣告虛擬角色以請求並從廣告平台 204 接收廣告。該用戶裝置 202 可為任一數量的由一使用者所擁有及操作的不同類型的裝置，諸如，一桌上型電腦、一膝上型電腦、或一移動裝置如一電話或媒體播放器。該用戶裝置 202 包括一應用程式 206，係提供以顯示一廣告的一環境。該應用程式 206 可包含可顯示一廣告的任一類型的應用程式。僅舉例而言但非限定，該應用程式可為一遊戲程式或網頁瀏覽程式。如圖 2 所示，該應用程式 206 包括一廣告儲存器 208。該廣告儲存器 208 代表該

應用程式 206 中可對該使用者顯示一廣告的一位置。

當一廣告將於該應用程式 206 中顯示，一廣告的一請求係發出至該用戶裝置 202 上的一用戶函式庫 210。在一些例子中，一或多個廣告可緩衝儲存於該用戶裝置 202。若一廣告緩衝儲存於該用戶裝置 202 上，該用戶函式庫 210 可回傳一緩衝儲存的廣告至該應用程式 206 以供顯示。可替代地，若一廣告非緩衝儲存於該用戶裝置 202 上，或者若因一些其他理由而希望從該廣告平台 204 取回一廣告，則會對該廣告平台 204 發出一廣告的一請求。更甚者，一或多個廣告的請求可於任何時間由用戶裝置 202 對廣告平台 204 發出，並緩衝儲存於該用戶裝置 202 之一應用程式中以供未來之用，如應用程式 206。

要從廣告平台 204 請求一廣告，用戶函式庫 210 會檢查存在於該用戶裝置 202 上的一虛擬角色 ID。若一虛擬角色 ID 係現有的，對該廣告平台的該請求包括該虛擬角色 ID。若一虛擬角色 ID 係非現有的，可由該廣告平台 204 利用以識別一虛擬角色 ID 的其他資訊可包含在該請求內。例如，一使用者 ID(如，有關於個人可識別的資訊的一 ID)及/或一機器特定 ID 可提供至該廣告平台 204，該廣告平台 204 可用來識別該虛擬角色 ID，例如，藉由對該使用者 ID 及/或機器特定 ID 使用一雜湊函數(hash function)。

該廣告平台 204 包含一廣告系統供傳送廣告至用戶裝置，如用戶裝置 202。如前所述，該廣告平台 204 可包含一單一電腦裝置，雖然在一分散式電腦環境下該廣告平台

204 可能係經由多個電腦裝置來實施。如圖 2 所示，該廣告平台 204 包括一廣告選擇元件 212 係利於傳送至使用者的廣告的選擇。廣告選擇元件 212 包括一移動轉換器 214、一線上轉換器 216、以及一 TV 轉換器 218，其作為一特定類型的裝置以利於識別該用戶裝置 202，並依據其類型而對該用戶裝置 202 適用該廣告經驗。廣告核心傳送 220 為虛擬角色處理來自用戶裝置，如該用戶裝置 202，的請求。該虛擬角色包含作為虛擬角色 ID 的儲存器的代碼，並提供至用戶裝置且由一虛擬角色界面工具集緩衝儲存於該用戶裝置上。

廣告選擇元件 212 包括一廣告封包選擇元件 222，係利於傳送至用戶裝置如用戶裝置 202 的廣告的選擇。廣告封包選擇元件 222 使用包含於一廣告請求內的或依據該廣告請求中的資訊而決定的一虛擬角色 ID，以在透過一鎖定資訊服務 224 而保持的一對應的使用者設定檔 226 中存取資料。來自該使用者設定檔 226 的資料包括該使用者的資訊，係描述例如該使用者的人口統計資訊、個性特點、喜好、及/或厭惡。該資訊係由廣告封包選擇元件 222 使用以選擇供傳送至該使用者裝置 202 的一廣告。在一些實施例中，該廣告封包選擇元件 222 亦依據該使用者設定檔外部的資訊選擇一廣告。例如，該廣告封包選擇元件 222 可選擇廣告，係依據來自該使用者設定檔 226 的資訊以及將顯示於該使用者裝置上之該廣告的一環境(context)。僅舉例而言但非限定，在一實施例中，其該廣告在一搜尋引擎結

果頁上與搜尋結果一起顯示，該廣告可部分依據該搜索引擎使用的搜尋詢問條件及/或搜尋引擎結果頁上所提供的搜尋結果而被選擇。

廣告封包選擇元件 222 所選的該廣告可包含一多種資產的封包。因此，依據廣告封包選擇元件 222 執行的該廣告選擇，該資產組合元件 228 執行流動資產取回及組合以傳送一廣告回應至該用戶裝置 202。在一些實施例中，會做出關於該使用者的廣告虛擬角色的一虛擬角色影像是否會包含於該廣告內的一決定。例如，去決定可能依據一使用者與該廣告互動的一指示，使得當對該使用者顯示該廣告，該虛擬角色影像作為對該使用者的指示使該使用者可與該廣告互動。在一些實施例中，其可包括一指示，係使用者與該廣告互動會得到使該使用者可用它來獲得進一步的該使用者的虛擬角色影像特徵的點數。

在一些實施例中，一使用者的廣告虛擬角色可包括多個虛擬角色影像狀態，每一虛擬角色影像狀態包含一不同虛擬角色影像。僅舉例而言但非限定，一廣告虛擬角色可包括一頭像狀態，其僅提供該虛擬角色影像的頭部，以及一全身狀態，其係提供整個虛擬角色影像。因此，在一虛擬角色影像將包含於一廣告內且多個虛擬角色影像狀態均可取得的事件中，則決定該虛擬角色影像狀態。

在選擇與組合一廣告回應之後，該廣告平台 204 提供該廣告回應至該用戶裝置 202。該廣告回應包括該廣告，係可包括一資產包裹。在一些實施例中，該廣告回應包括

顯示於該廣告內的一虛擬角色影像。在其他實施例中，該廣告回應包括會在該廣告內顯示一虛擬角色影像的一指示，且該用戶裝置 202 取回置入於該廣告內的一緩衝儲存的虛擬角色影像。該指示可包括在多個虛擬角色影像狀態係可取得的事件中的一特定虛擬角色影像狀態的一指示。在進一步實施例中，廣告回應不包括一虛擬角色影像或一虛擬角色影像會顯示於該廣告中的一指示，且該廣告不顯示一虛擬角色影像。

現在再參照圖 3，係符合本發明一實施例的用以說明建立一使用者的一廣告虛擬角色的方法 300 之一流程圖。如方塊 302 所示，一使用者提供個人資訊給提供廣告虛擬角色的一廣告系統供應者。如前所論及的，該使用者可提供各種不同的個人資訊。例如，該使用者可提供人口統計資訊、個性特點、喜好、及/或厭惡，以及其他資訊。與本發明之實施例相符的是，該使用者所提供之該資訊可用來選擇該使用者的廣告虛擬角色影像的外觀的態樣。例如，該虛擬角色影像可包括依據該使用者的個性特點的一或多個配件。此外，該虛擬角色影像可依據該使用者的個人資訊做出特定動作。

依據該使用者所提供之該資訊而對該使用者建立一使用者設定檔，如方塊 304 所示。此外，方塊 306 係有關於該使用者設定檔的一虛擬角色 ID。在一些本發明之實施例中，該虛擬角色 ID 係一匿名的 ID 使得不會有關於該虛擬角色的個人可辨識資訊(如，姓名、住址等)。反之，該虛

擬角色 ID 係有關於描述該使用者特性的資訊，諸如，該使用者的人口統計資訊、個性特點、喜好、及/或厭惡，但不允許個別地辨識出該使用者。

如方塊 308 所示，係建立了有關於該虛擬角色 ID 的一虛擬角色影像。在一些實施例中，該使用者可明確地指定該虛擬角色影像的該外觀的某些態樣，例如該虛擬角色影像的膚色及髮色。在一些實施例中，該虛擬角色影像可至少部分依據來自一其他應用程式或系統(如，來自 XBOX 電玩系統的一虛擬角色影像)的一已存在的該使用者的虛擬角色。在一些實施例中，來自該使用者設定檔的至少一部分該個人資訊係用來決定至少一部分的該虛擬角色影像的該外觀。例如，如前所述，該虛擬角色影像可由該系統依據來自該使用者設定檔的資訊而自動選擇包括一配件或可做出一動作。在一實施例中，該使用者提供的該個人資訊係由該系統使用，以將該使用者置入於具名的部分(例如，「滾石」、「運動狂」、「小器具怪咖」、「時髦人士」、「超級爸媽」、「賽車手」、及「心已所屬」等)，且該使用者的虛擬角色影像包括符合該具名的部分的一配件。如此，該使用者的虛擬角色影像反應出該使用者的個性。

在一些實施例中，一廣告虛擬角色可具有多個虛擬角色影像狀態。例如，一廣告虛擬角色可包括顯示不同數量或部份的一虛擬角色影像的虛擬角色影像狀態。僅舉例而言但非限定，在一實施例中，一廣告虛擬角色可包括一頭像狀態，其僅包括該虛擬角色影像的頭部，以及一全身狀

態，其係包括整個虛擬角色影像。對與各個本發明之實施例相符的一廣告虛擬角色，任一數量的虛擬角色影像狀態可包含於其中。透過包含不同的虛擬角色影像狀態，該系統可提供適於在該環境(context)中顯示該虛擬角色影像的一虛擬角色影像狀態。例如，若該虛擬角色影像會顯示在一有限空間的位置時，會選擇頭像狀態。

如方塊 310 所示，一虛擬角色界面工具集係與該使用者裝置進行通訊以儲存於該使用者裝置上。該虛擬角色界面工具集包含用來使該使用者裝置與一遠端廣告平台互動以利於傳送廣告至該使用者裝置以對該使用者顯示的代碼。此外，該虛擬角色界面工具集用作一儲存器用以儲存該虛擬角色 ID 於該使用者裝置上。如此，當請求置入於該使用者裝置上的一應用程式中的一廣告時，該虛擬角色 ID 可由該用戶裝置提供以利於廣告選擇以及將於後有更進一步詳述的在一些廣告中置入該虛擬角色影像。

接著參照圖 4，係提供符合本發明一實施例的一用戶於一廣告控制之起始即執行的方法 400 的一流程圖。首先，如方塊 402 所示，於該用戶裝置上開始執行一應用程式。當該應用程式在執行中，依據顯示一廣告於該應用程式中的需求而啟動一廣告控制，如方塊 404 所示。

如方塊 406 所示，決定包含一虛擬角色 ID 的一虛擬角色是否緩衝儲存於該用戶裝置上。若包含該虛擬角色 ID 的該虛擬角色係儲存於該用戶裝置上，包括該虛擬角色 ID 的一廣告請求會產生並傳送至一廣告平台，如方塊 408 所

示。若包含一虛擬角色 ID 的一虛擬角色非儲存於該用戶裝置上，接著會在方塊 410 中決定該使用者是否具有一虛擬角色 ID。若該用戶可決定一虛擬角色 ID 係存在，該廣告請求會包含具有方塊 412 中的該虛擬角色 ID 的該使用者的虛擬角色的一請求。該廣告請求將包括，諸如，一使用者 ID 或一機器特定 ID 的資訊，其係允許作為合適的虛擬角色 ID 的識別。若決定該使用者不具有一虛擬角色 ID，於方塊 414 中決定一虛擬角色界面工具集是否存在。若存在，會請求該虛擬角色界面工具集作為部分的該廣告請求，如方塊 416 所示。可替代地，傳送不具有任何指示及/或請求任何虛擬角色資訊的一廣告請求，如方塊 418 所示。

現在再參照圖 5，係提供符合本發明一實施例的由一廣告平台執行以選擇一廣告以回應來自一用戶裝置的一廣告請求的方法 500 的一流程圖。首先，如方塊 502 所示，從一用戶裝置接收一廣告請求。於方塊 504，決定該廣告請求是否包括一虛擬角色 ID。若該廣告請求不包括一虛擬角色 ID，決定該廣告請求是否包括可用來識別一虛擬角色 ID 的其他識別資訊(如，一使用者 ID 或機器特定 ID)，如方塊 506 所示。若該廣告請求不包括一虛擬角色 ID 或可用來識別一虛擬角色 ID 的其他資訊，則會選擇一基本廣告並提供至該用戶裝置，而不使用在一使用者設定檔中有關於一虛擬角色 ID 的資訊，且不具有一虛擬角色影像會，如方塊 508 所示。可替代地，若該請求包括允許一虛擬角色 ID 的識別的資訊，則於方塊 510 中識別該虛擬角色 ID。

如方塊 512 所示，包括該廣告請求或依據包含於該廣告請求內的其他資訊而決定的該虛擬角色 ID，係用以存取有關於該虛擬角色 ID 的一使用者設定檔。依據該使用者設定檔選擇一廣告，如方塊 514 所示。於方塊 516 中決定是否將一虛擬角色影像包含於部分的顯示的廣告。該是否將一虛擬角色影像包含於部分的該廣告的決定，在本發明之不同的實施例中係可依據數個的因素。例如，在一些實施例中，一虛擬角色影像可包含於部分的該廣告以作為一指示，使一使用者可與該廣告互動。在一些實施例中，一虛擬角色影像係包含於部分的該廣告以作為一指示，使該使用者可收到與該廣告互動的點數。在本發明實施例的範圍內，虛擬角色影像可以其他的目的而包含於廣告內。

若決定一虛擬角色影像不會顯示於該廣告內，則提供不具有一虛擬角色影像及不具有一虛擬角色影像會顯示於部分的該廣告的一指示的該廣告給該使用者裝置，如方塊 518 所示。可替代地，若決定一虛擬角色影像會以部分的該廣告顯示，取回一虛擬角色影像。於方塊 522 中，包括該虛擬角色影像的該廣告係提供給該用戶裝置。

在一些實施例中，不取回該虛擬角色影像並提供該虛擬角色影像給具有該廣告的該用戶裝置，該廣告平台會提供不具有該虛擬角色影像但具有一虛擬角色影像會以部分該廣告顯示的一指示的該廣告給該用戶裝置。該用戶裝置接著會取回可緩衝儲存於該用戶裝置上的該虛擬角色影像，並顯示包括該虛擬角色影像的該廣告。

在實施例中，一廣告虛擬角色包括多個虛擬角色影像狀態，該方法可進一步包括決定哪一個虛擬角色影像狀態供一給定廣告使用的步驟。該虛擬角色影像狀態可依據各種因素而選擇，諸如，顯示該廣告於其中的該環境及/或呈現該虛擬角色影像於其中的該廣告之態樣。符合選擇的虛擬角色影像狀態的合適的虛擬角色影像可接著提供給具有該廣告的該用戶裝置，或者提供給該用戶裝置的該廣告可包括該虛擬角色影像狀態的一指示，使得該用戶裝置可取回相符於顯示在該廣告內的該虛擬角色影像狀態的一緩衝儲存的虛擬角色影像。

參照回圖 6，係為符合本發明一實施例的在一用戶裝置上的一應用程式中顯示一廣告的方法 600 的一流程圖。如方塊 602 所示，決定該廣告是否需要一虛擬角色影像。例如，如上所論配合參照圖 5，來自該廣告平台的該廣告回應可包括一虛擬角色影像或可包括一虛擬角色影像會以部分的該廣告顯示的一指示。若決定不需要一虛擬角色影像，會顯示不具有一虛擬角色影像的該基本廣告，如方塊 604 所示。可替代地，若一廣告需要一虛擬角色影像，決定該虛擬角色影像是否提供為自該廣告平台至該用戶裝置的部分的廣告回應，如方塊 606 所示。若該廣告平台確實以部分的該廣告回應的一虛擬角色影像回傳，該廣告會顯示該虛擬角色影像，如方塊 608 所示。

若該虛擬角色影像非以部分的該廣告回應提供，於方塊 610 中決定該虛擬角色影像是否緩衝儲存於該用戶裝置

上。在一些實施例中，這可包括識別該顯示廣告的一特定虛擬角色影像狀態。若決定該虛擬角色影像係緩衝儲存於該用戶裝置上，該虛擬角色影像會從該用戶裝置上的該緩衝儲存取回，如方塊 612 所示。於方塊 608 中，該廣告接著會顯示該虛擬角色影像。若於方塊 610 中決定該虛擬角色影像不是緩衝儲存於該用戶裝置上，該虛擬角色影像係從伺服器中取回，如方塊 614 所示。於方塊 608 中，該廣告接著會顯示該虛擬角色影像。

有關於一使用者的廣告虛擬角色的一虛擬角色影像可顯示於各種不同的場景(settings)中。僅為了說明的目的，圖 7-9 包括例示的螢幕顯示，繪示符合本發明不同的實施例的廣告虛擬角色影像。該領域中之習知技藝者應可理解並領悟到圖 7-9 的螢幕顯示僅係舉例說明，而並非以同方式來限制本發明的範圍。

首先參照圖 7，係繪示一移動裝置的一解釋性的螢幕顯示 700。如圖 7 所示，螢幕顯示 700 中顯示的該使用者介面，包括一廣告虛擬角色界面工具集圖像 702。雖然該廣告虛擬角色界面工具集圖像 702 係顯示於圖 7 中的一移動裝置上，應可理解的是該廣告虛擬角色界面工具集圖像 702 可顯示於任一類型的電腦裝置上。該廣告虛擬角色界面工具集圖像 702 允許該使用者去存取有關於該使用者的廣告虛擬角色的資訊。例如，該使用者可存取及/或編輯該使用者的設定檔內的資訊。

如圖 8 所示，另一位置可顯示關於一使用者的廣告虛

擬角色的一虛擬角色影像 802 的係一進度條。圖 8 繪示了一移動裝置的一解釋性的螢幕顯示 800。雖然該虛擬角色影像 802 係顯示於圖 8 中之一移動裝置上，應可理解的是該虛擬角色影像 802 可顯示於任一類型的電腦裝置上。在一些實施例中，該虛擬角色影像 802 係一靜態影像，而在其他實施例中，該虛擬角色影像 802 被製成動畫。例如，該使用者可獲得他/她的虛擬角色的一動作。在這些例子中，該虛擬角色影像 802 係依據該動作而製成動畫。

圖 9 說明了在一廣告 902 中置入的一虛擬角色影像 904。為了簡化，該廣告 902 的內容未繪示於圖 9 中。於前所論，一廣告虛擬角色可有具有相應的影像的不同顯示狀態。在圖 9 的例子中，一頭像係提供作為該虛擬角色影像。在其他實施例中，置於一廣告內的該虛擬角色影像可為一全身虛擬角色影像。此外，在一些實施例中，若該使用者獲得該廣告虛擬角色的一動作，該虛擬角色影像可於該廣告內做出該動作。在進一步實施例中，該廣告影像可與該廣告的內容互動。任何變型應視為在本發明之實施例的範圍內。

圖 9 所示的該廣告 902，包括附加的圖像允許一使用者選擇特定功能。圖像 906 允許一使用者選擇觀看有關於該廣告的錄像。圖像 908 提供該使用者一選擇以購買有關於該廣告的產品或服務。

如可理解地，本發明之實施例提供了使用者具吸引力的與有趣的廣告經驗的一廣告虛擬角色。本發明係以相關

於特定的實施例來作描述，其係在各方面為解釋性的肥非限制性的。替代的實施例對於該領域中之習知技藝者為顯而易知的，而非悖離本發明之範圍。

從上述情況，可知本發明係能適於達到所有上述的目的和目標的，且其他的優勢是明顯的且是該系統及方法所具有的。這將能理解，這些功能和子集合是具有實用性的且不需參考其他特徵功能和子集合。應視為在申請權利範圍的範疇內。

【圖式簡單說明】

以下配合參照所附圖式詳細說明本發明的內容，其中：

圖 1 係適於應用於本發明實施例之一例示的計算環境的一方塊圖；

圖 2 係能應用本發明實施例的一例示的系統的一方塊圖；

圖 3 係繪示符合本發明一實施例的建立一使用者的一廣告虛擬角色的方法的一流程圖；

圖 4 係繪示符合本發明一實施例的由一用戶在一廣告控制的起始時執行的一方法的一流程圖；

圖 5 係繪示符合本發明一實施例的一廣告平台所執行的一方法以選擇一廣告用來回應來自一用戶裝置的一廣告請求的一流程圖；

圖 6 係為符合本發明一實施例的在一用戶裝置上的一應用程式顯示一廣告的方法的一流程圖；

圖 7 係為符合本發明一實施例的顯示一虛擬角色界面工具集/圖像的一解釋性的螢幕顯示；

圖 8 係為符合本發明一實施例的將一虛擬角色影像顯示成部分的一進度條的一解釋性的螢幕顯示；以及

圖 9 係為符合本發明一實施例的將一廣告虛擬角色影像顯示於一廣告內的一解釋性的螢幕顯示。

【主要元件符號說明】

100	電腦裝置
110	匯流排
112	記憶體
114	處理器
116	顯示元件
118	輸入/輸出埠
120	輸入/輸出元件
122	電源供應
200	系統
202	用戶裝置
204	廣告平台
206	應用程式
208	廣告儲存器
210	用戶函式庫

212	廣告選擇元件
214	移動轉換器
216	線上轉換器
218	TV 轉換器
220	廣告核心傳送
222	廣告封包選擇元件
224	鎖定資訊服務
226	使用者設定檔
228	資產組合元件
300、400、500、	方法
600	
302 ~ 310	步驟流程
402 ~ 418	步驟流程
502 ~ 522	步驟流程
602 ~ 612	步驟流程
700	螢幕顯示
702	廣告虛擬角色界面工具集圖像
800	螢幕顯示
802	虛擬角色影像
902	廣告
904	虛擬角色影像
906	圖像
908	圖像

發明專利說明書

(本說明書格式、順序，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫；惟已有申請案號者請填寫)

※申請案號：99131662

※申請日期：2010年9月17日

※IPC 分類：

一、發明名稱：(中文/英文)

廣告虛擬使用者

ADVERTISING AVATAR

G06Q 30/00 (2006.01)

G09F 19/08 (2006.01)

G06F 3/048 (2006.01)

二、中文發明摘要：

一廣告虛擬角色提供一具吸引力的廣告經驗。建立一廣告虛擬角色，一使用者提供可用來將廣告鎖定於該使用者的資訊。該資訊係儲存於一使用者設定檔內，且有關於一虛擬角色 ID。此外，依據該使用者提供的資訊建立一虛擬角色影像供該廣告虛擬角色。若該使用者提供的資訊越多，會得到越完全的特徵化的該虛擬角色影像的外觀。當一廣告係顯示於該使用者的用戶裝置上，依據該使用者設定檔內的資訊而選擇一廣告。當該廣告顯示於該使用者的用戶裝置上時，該使用者的廣告虛擬角色的該虛擬角色影像會顯示於該廣告內。該廣告中的該虛擬角色影像的顯示可用來提供該廣告支援使用者互動的一指示給該使用者。

三、英文發明摘要：

An advertising avatar provides an engaging advertising experience. To

create an advertising avatar, a user provides information that may be used to target advertisements to the user. The information is stored in a user profile and associated with an avatar ID. Additionally, an avatar image is created for the advertising avatar that is based on information provided by the user. The more information the user provides, the more fully featured the appearance of the avatar image becomes. When an advertisement is to be displayed on a user's client device, an advertisement is selected based on information in the user profile. The avatar image for the user's advertising avatar may be presented within the advertisement when the advertisement is presented on the user's client device. The presence of the avatar image within an advertisement may provide an indication to the user that the advertisement supports user interaction.

七、申請專利範圍：

1. 一種儲存有電腦可用指令之一或多個電腦可讀式媒體，當透過一或多個電腦裝置使用該些電腦可用指令時，使該一或多個電腦裝置執行一方法，該方法包含以下步驟：

從一使用者接收個人資訊，該個人資訊描述至少下列一者：該使用者的人口統計資訊、該使用者的一個性特點、該使用者的一喜好、以及該使用者的一厭惡；

儲存該個人資訊於一使用者設定檔中；

將該使用者設定檔與一虛擬角色 ID 進行關聯；

利用來自該使用者設定檔中的至少一部分該個人資訊來決定該使用者的至少一部分的一虛擬角色影像的一外觀；以及

利用來自該使用者設定檔中的至少一部分該個人資訊來選擇供電子傳送至該使用者的線上廣告。

2. 如請求項 1 之電腦可讀式媒體，其中從該使用者接收的至少一部分該個人資訊係透過該使用者使用一廣告系統供應者所提供的一分類法來指定，且其中該分類法亦由廣告商使用以描述該些廣告商的目標觀眾。

3. 如請求項 2 之電腦可讀式媒體，其中該分類法亦由應用程式開發者使用以描述置入廣告的應用程式的一環

境(context)，及由網站發佈者使用以描述置入廣告的網站的一環境(context)。

4. 如請求項 2 之電腦可讀式媒體，其中該方法進一步包含以下步驟：

從該使用者接收提供該分類法的一新元素；

新增該新元素至該分類法；以及

提供該新元素作為提供給其他使用者與廣告商的部分的該分類法。

5. 如請求項 1 之電腦可讀式媒體，其中該虛擬角色 ID 係一匿名識別符。

6. 如請求項 1 之電腦可讀式媒體，其中該利用來自該使用者設定檔中的至少一部分該個人資訊來決定該使用者的至少一部分的該虛擬角色影像的該外觀的步驟，包含以下步驟：

依據該使用者之一個性特點決定一具名的部分；以及

依據該具名的部分提供一配件的一影像作為部分的該虛擬角色影像。

7. 如請求項 1 之電腦可讀式媒體，其中該利用來自該使用者設定檔中的至少一部分該個人資訊來決定該使用者的至少一部分的該虛擬角色影像的該外觀的步驟，包含

以下步驟：

依據該使用者之一個性特點決定一具名的部分；以及
依據該具名的部分對該虛擬角色影像提供一動作。

8. 如請求項 1 之電腦可讀式媒體，其中該方法進一步包含提供點數給該使用者用來與一廣告互動，其中該點數係可由該使用者使用以獲得對該虛擬角色影像的進一步的配件與動作。

9. 如請求項 1 之電腦可讀式媒體，其中該方法進一步包含追蹤該使用者的行為資訊，並新增該行為資訊至該使用者設定檔。

10. 如請求項 9 之電腦可讀式媒體，其中至少一部分的該虛擬角色影像的該外觀係依據該行為資訊而自動決定。

11. 一種透過一或多個伺服器裝置執行用來選擇並提供一廣告至一用戶裝置的方法，該方法包含以下步驟：

從該用戶裝置接收用以在該用戶裝置上的一應用程式中顯示的一廣告的一請求；

依據對該廣告的該請求識別一虛擬角色 ID；

存取有關於該虛擬角色 ID 的一使用者設定檔，該使用者設定檔包含有關於該虛擬角色 ID 的一使用者的個人資

訊；

至少部分依據來自該使用者設定檔的至少一部分該個人資訊而選擇一廣告；

決定將於該廣告中顯示的一虛擬角色影像；

提供該廣告至該用戶裝置；以及

提供一虛擬角色影像或將於該廣告中顯示的一虛擬角色影像的一指示至該用戶裝置，其中該虛擬角色影像係顯示於該用戶裝置上的該廣告內。

12. 如請求項 11 之方法，其中對該廣告的該請求包括該虛擬角色 ID，且其中該依據對該廣告的該請求識別該虛擬角色 ID 的步驟包含於該請求中識別該虛擬角色 ID 的步驟。

13. 如請求項 11 之方法，其中對該廣告的該請求包括便利於該虛擬角色 ID 的識別的其他資訊。

14. 如請求項 11 之方法，其中該決定將於該廣告中顯示的該虛擬角色影像的步驟係依據該廣告允許該使用者直接與該廣告互動的一決定。

15. 如請求項 11 之方法，其中該提供該虛擬角色影像或將於該廣告中顯示的該虛擬角色影像的該指示至該用戶裝置的步驟，包含以下步驟：

依據該虛擬角色 ID 識別該虛擬角色影像；

將該虛擬角色影像置入該廣告內；以及

將含有該虛擬角色影像的該廣告傳播至該使用者裝置以對該使用者顯示。

16. 如請求項 11 之方法，其中該提供該虛擬角色影像或將於該廣告中顯示的一虛擬角色影像的該指示至該用戶裝置的步驟，包含提供將於該廣告中顯示的一虛擬角色影像的該指示至該使用者裝置的步驟，其中該使用者裝置依據該指示存取該虛擬角色影像並於該廣告內顯示該虛擬角色影像。

17. 如請求項 11 之方法，其中該方法進一步包含步驟：選擇於該廣告內顯示的該虛擬角色影像，該虛擬角色影像係選於有關於該虛擬角色 ID 的複數個虛擬角色影像狀態，每一個虛擬角色影像狀態係有關於一不同虛擬角色影像。

18. 如請求項 11 之方法，其中該廣告係至少部分依據該使用者設定檔之外部的資訊而選擇。

19. 如請求項 11 之方法，其中該廣告係至少部分依據一內文而選擇，在該內文中該廣告會顯示於該使用者裝置上。

20. 一種儲存有電腦可用指令之電腦可讀式媒體，當透過一或多個電腦裝置使用該些電腦可用指令時，使該一或多個電腦裝置執行一方法，該方法包含以下步驟：

接收來自一使用者的個人資訊，該個人資訊描述至少下列一者：該使用者的人口統計資訊，該使用者的一個性特點，該使用者的一喜好，以及該使用者的一厭惡；

依據來自該使用者的至少一部分該個人資訊建立該使用者的一廣告虛擬角色，其中該廣告虛擬角色係有關於包含一匿名識別符的一虛擬角色 ID，其中該廣告虛擬角色係有關於一虛擬角色影像，其中至少一部分之該虛擬角色影像係由該使用者明確地指定，且其中該虛擬角色影像包括依據來自該使用者的至少一部分該個人資訊而自動決定的一配件，而非由該使用者明確地指定該配件；

將一虛擬角色界面工具集傳播至一使用者裝置以儲存於該使用者裝置上，其中該虛擬角色界面工具集包含用來使該使用者裝置與一遠端廣告平台互動以利於傳送廣告至該使用者裝置以對該使用者顯示的代碼，且其中該虛擬角色界面工具集用作一儲存器用以儲存該虛擬角色 ID 於該使用者裝置上；

從該使用者裝置接收一廣告的一請求，其中該請求包括該虛擬角色 ID；

至少部分依據從該使用者接收的至少一部分該個人資訊而選擇一廣告；

決定該廣告係用來允許使用者與該廣告互動；

依據該廣告係用來允許使用者與該廣告互動之該決定，取回該虛擬角色影像；以及

提供該廣告與該虛擬角色影像給該使用者裝置，其中該虛擬角色影像係顯示於該使用者裝置上的該廣告內，以指示該使用者該廣告係允許使用者互動。

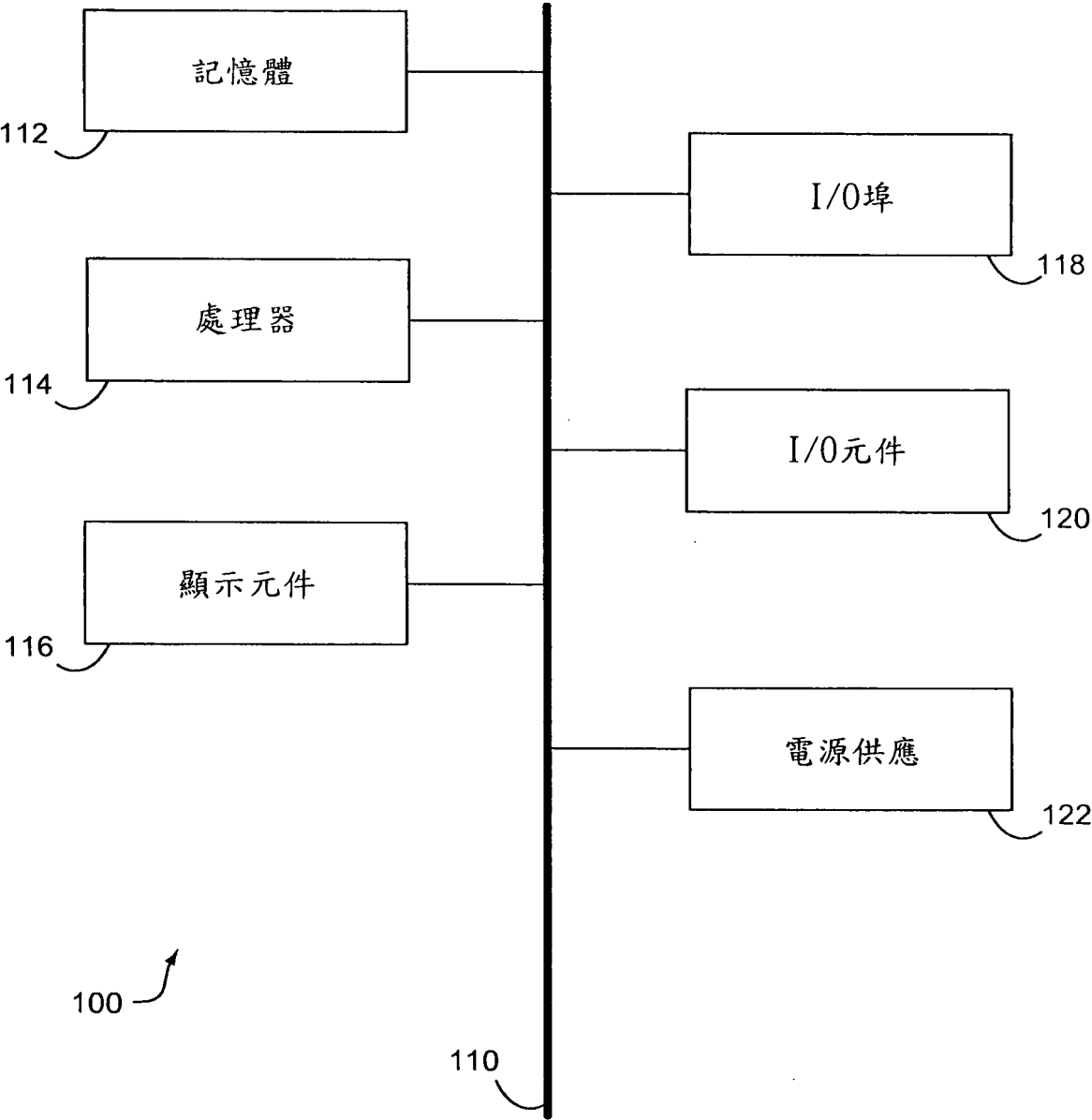


圖 1

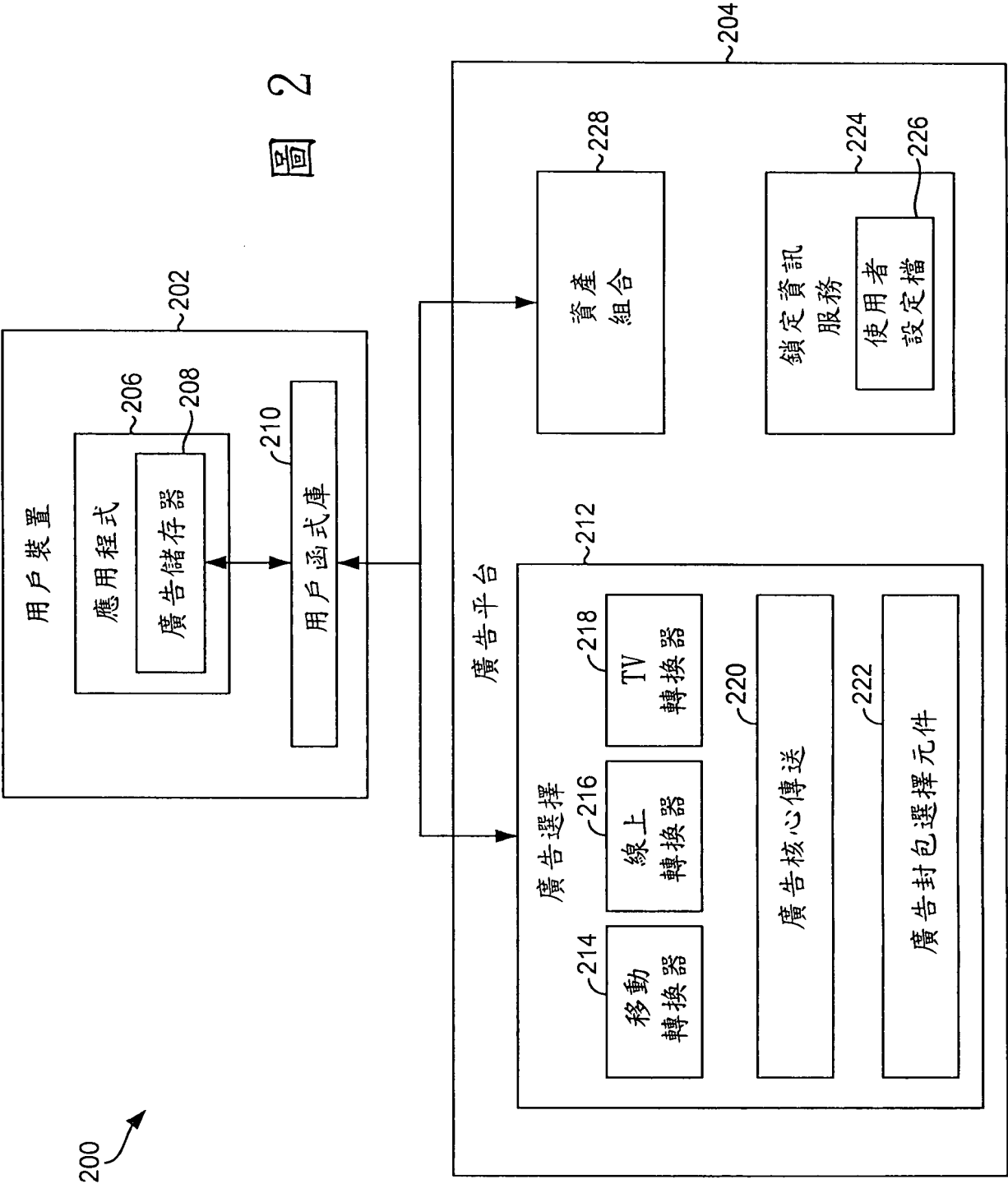


圖 2

300

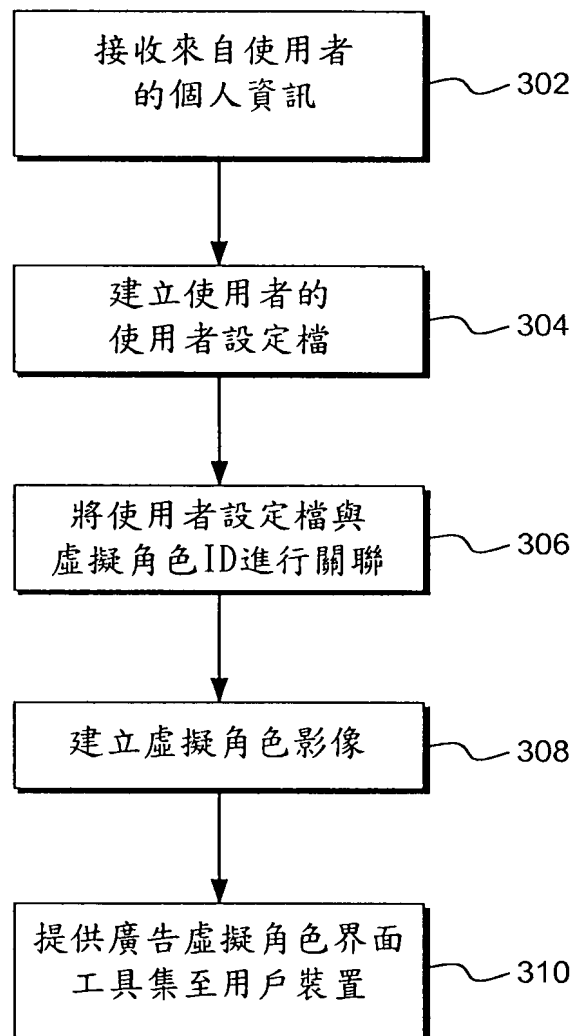
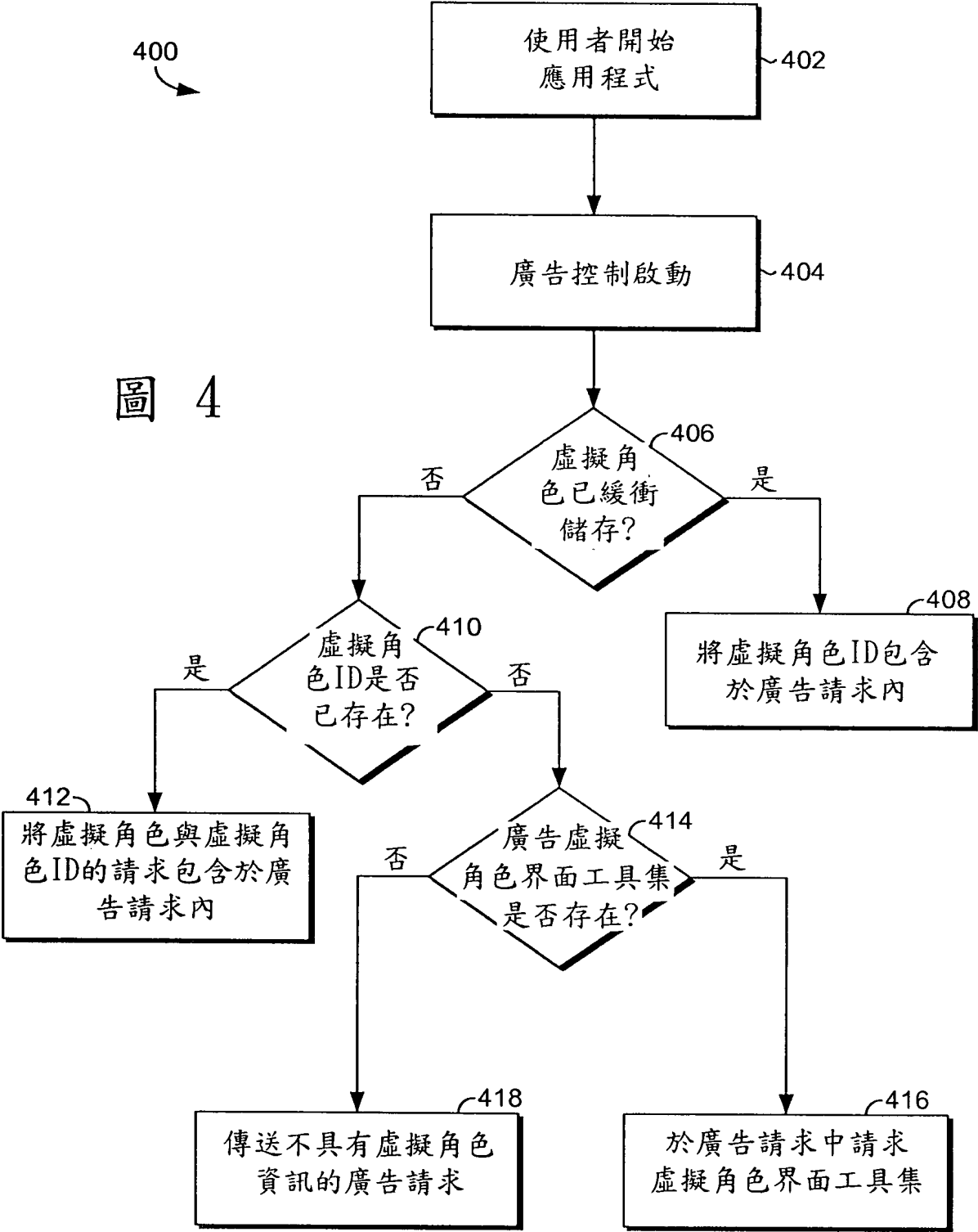


圖 3



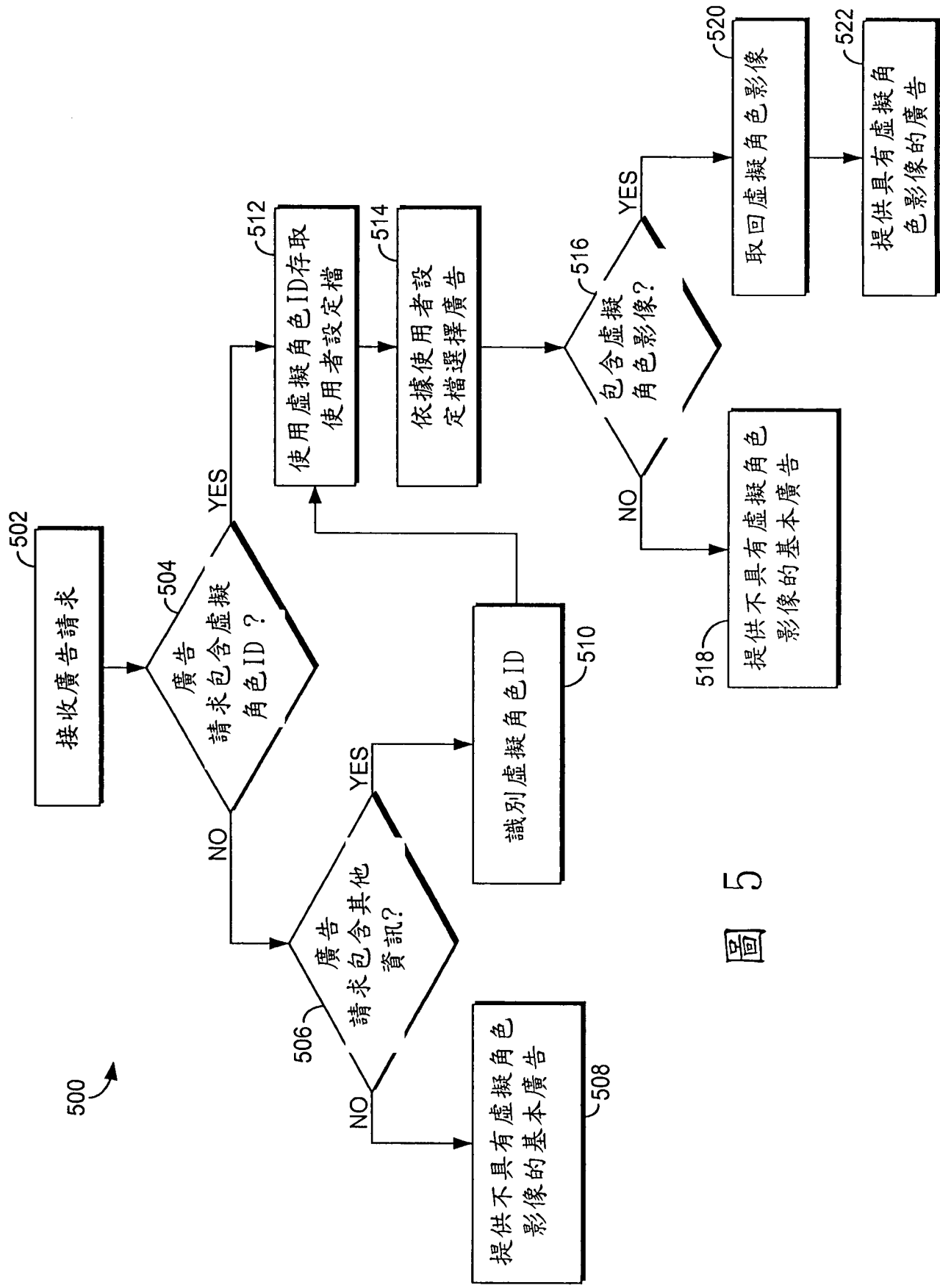


圖 5

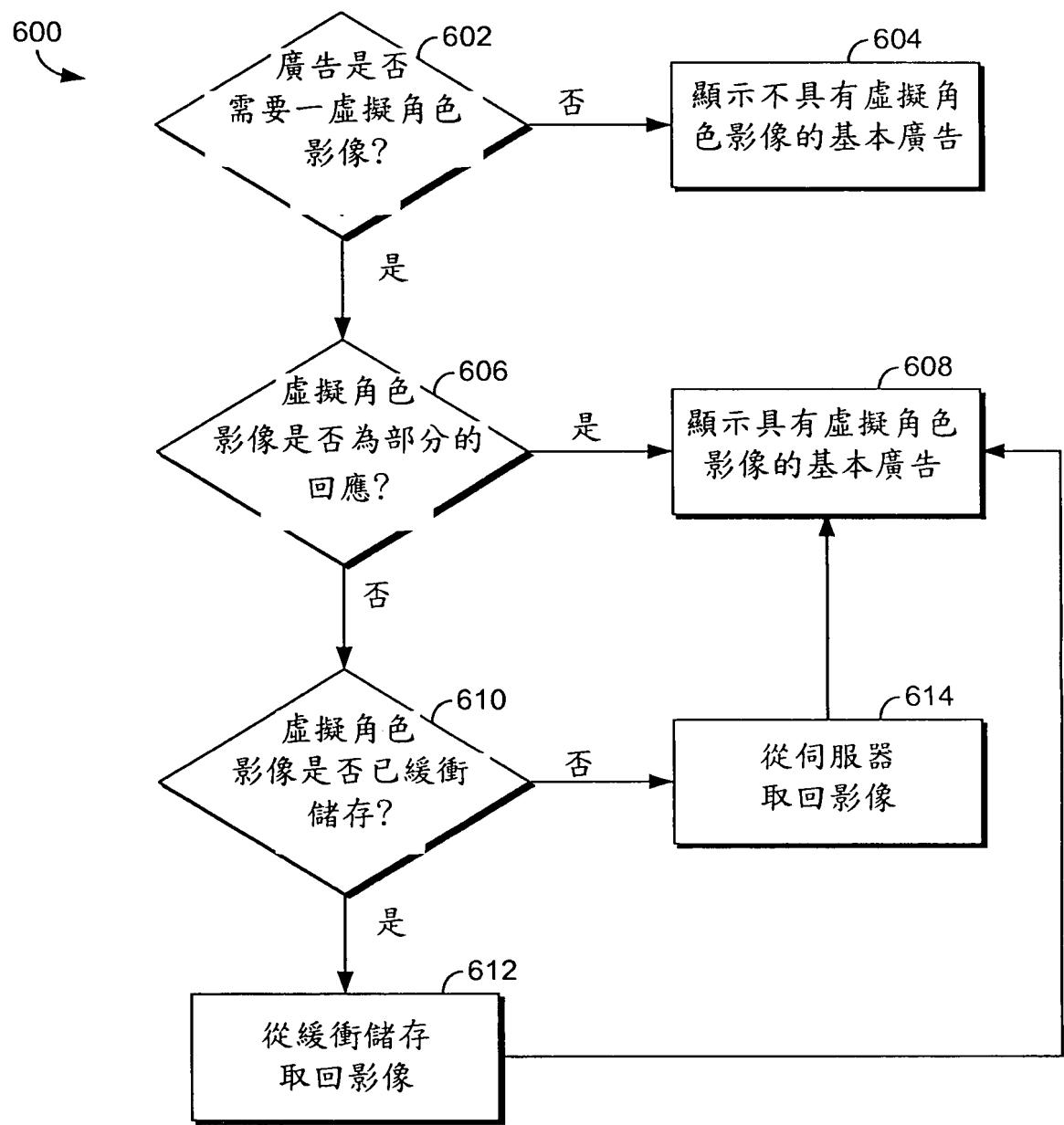


圖 6

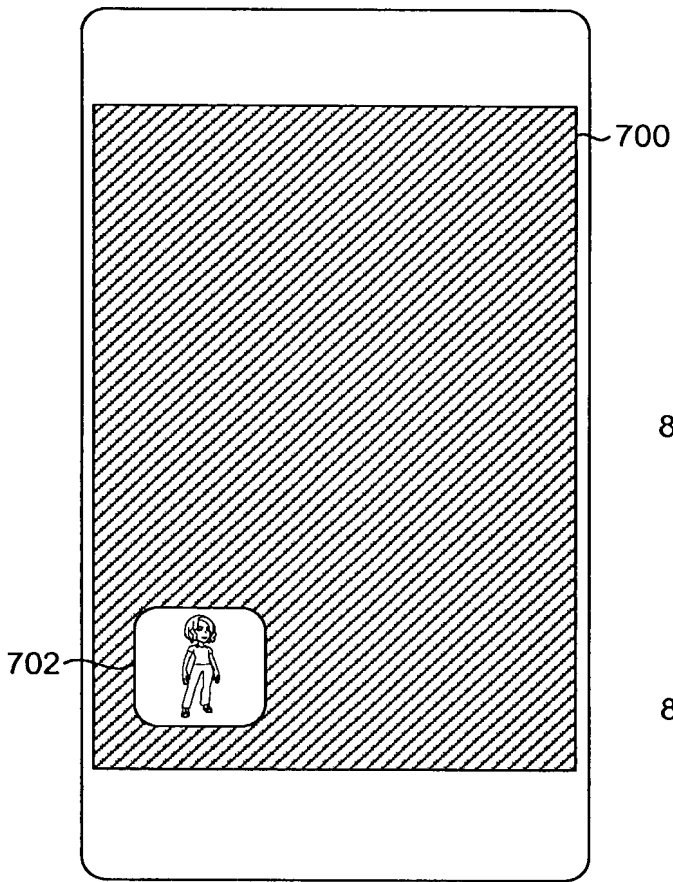


圖 7

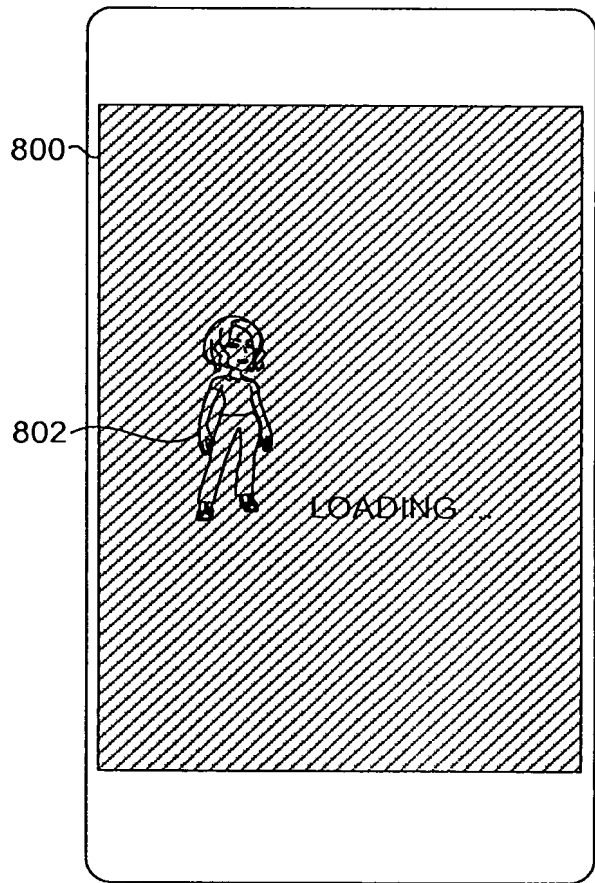


圖 8

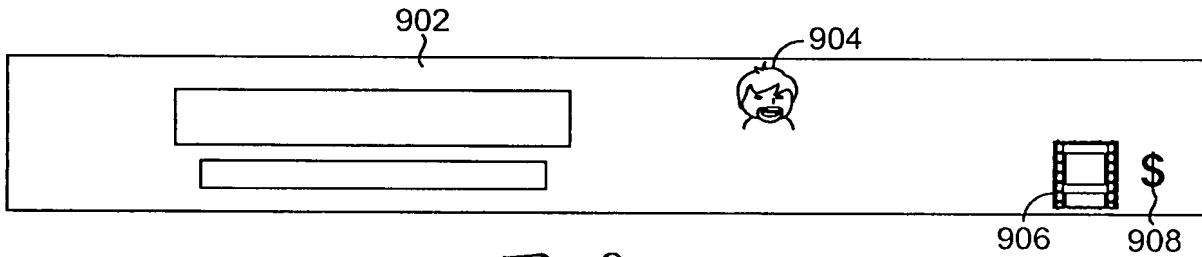


圖 9

四、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第（ 2 ）圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

200	系 統
202	用 戶 裝 置
204	廣 告 平 台
206	應 用 程 式
208	廣 告 儲 存 器
210	用 戶 函 式 庫
212	廣 告 選 擇 元 件
214	移 動 轉 換 器
216	線 上 轉 換 器
218	TV 轉 換 器
220	廣 告 核 心 傳 送
222	廣 告 封 包 選 擇 元 件
224	鎖 定 資 訊 服 務
226	使 用 者 設 定 檔
228	資 產 組 合 元 件

五、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：