



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 102598043 A

(43) 申请公布日 2012. 07. 18

(21) 申请号 201080049849. 8

G06Q 30/06 (2012. 01)

(22) 申请日 2010. 09. 03

(30) 优先权数据

61/239, 742 2009. 09. 03 US

(85) PCT申请进入国家阶段日

2012. 05. 03

(86) PCT申请的申请数据

PCT/US2010/047874 2010. 09. 03

(87) PCT申请的公布数据

W02011/029039 EN 2011. 03. 10

(71) 申请人 开放电视公司

地址 美国加利福尼亚州

(72) 发明人 C·K·沙伊 A·菲什曼

(74) 专利代理机构 北京戈程知识产权代理有限

公司 11314

代理人 程伟 王锦阳

(51) Int. Cl.

G06Q 30/02 (2012. 01)

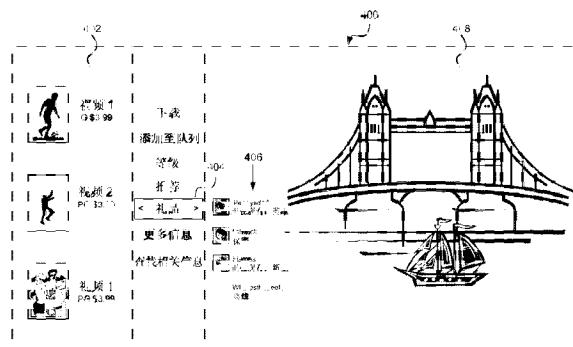
权利要求书 2 页 说明书 9 页 附图 5 页

(54) 发明名称

提供礼品媒体的系统和方法

(57) 摘要

在各个示例性实施例公开了一种提供礼品媒体的系统和方法。该方法包括在交互式媒体部件上从用户的客户装置上接收媒体项目的选择和媒体项目的至少一个接收者的选择。基于媒体项目的选择和至少一个接收者来处理购买交易。发起媒体项目到至少一个接收者的递送。



1. 一种提供作为礼品的媒体项目的方法,该方法包括:
在交互式媒体部件上从用户的客户装置接收媒体项目的选择和媒体项目的至少一个接收者的选择;
使用一个或多个处理器基于所述媒体项目的选择和所述至少一个接收者的选择来处理购买交易;以及
发起向所述至少一个接收者递送所述媒体项目。
2. 根据权利要求1所述的方法,还包括提供指令以便在所述客户装置上生成用户界面,所述用户界面包括一个或多个现有媒体项目的目录和一个或多个现有媒体项目中的每一个媒体项目的相应定价。
3. 根据权利要求2所述的方法,其中所述用户界面还包括好友列表,用户从所述好友列表选择所述至少一个接收者。
4. 根据权利要求2所述的方法,其中所述相应定价基于媒体递送方式。
5. 根据权利要求2所述的方法,其中所述相应定价基于提供所述媒体项目的源。
6. 根据权利要求2所述的方法,其中在用户与其打算作为礼品提供给所述至少一个接收者的媒体项目进行交互的同时,通过输入来发起所述指令的提供。
7. 根据权利要求1所述的方法,其中经由与用于提供所述用户界面的数据通道不同的返回数据通道而产生选择的接收。
8. 根据权利要求1所述的方法,其中所述递送的发起包括使所述媒体项目下载至所述至少一个接收者的移动装置。
9. 根据权利要求1所述的方法,其中所述递送的发起包括使所述媒体项目注入待发送至所述至少一个接收者的媒体流。
10. 根据权利要求1所述的方法,其中所述递送的发起包括使所述媒体项目发送至所述至少一个接收者的机顶盒。
11. 根据权利要求1所述的方法,其中所述递送的发起包括使所述媒体项目与所述接收者的帐户相关,所述接收者经由所述帐户访问所述媒体项目。
12. 根据权利要求1所述的方法,其中所述递送的发起包括将指令发送至内容源或应用程序源中的一个,以便将所述媒体项目提供给所述至少一个接收者的装置。
13. 根据权利要求1所述的方法,其中所述递送的发起包括将指令发送至应用程序源以提供所述媒体项目,所述媒体项目包括交互式应用程序。
14. 根据权利要求1所述的方法,其中所述媒体项目包括服务,该服务包括一个或多个付费频道,订购媒体分布服务或对订购媒体分布进行升级的服务。
15. 根据权利要求1所述的方法,其中所述媒体项目包括视频点播。
16. 根据权利要求1所述的方法,还包括针对所述媒体项目选择了一个以上接收者时提供折扣。
17. 一种提供作为礼品的媒体项目的系统,该系统包括:
交互式媒体部件的至少一个选择模块,所述至少一个选择模块构造成从用户的客户装置上接收媒体项目的选择和媒体项目的至少一个接收者的选择;
交易模块,其构造成基于所述媒体项目的选择和所述至少一个接收者的选择来处理购买交易;以及

递送模块,其构造成发起向所述至少一个接收者递送所述媒体项目。

18. 根据权利要求 17 所述的系统,其中所述至少一个选择模块还构造成提供指令以便在所述客户装置上生成用户界面,所述用户界面包括一个或多个现有媒体项目的目录和一个或多个现有媒体项目中的每一个媒体项目的相应定价。

19. 根据权利要求 18 所述的系统,还包括定价模块,其构造成成为一个或多个现有媒体项目中的每一个提供相应定价,所述相应定价基于一个或多个媒体递送方式和提供所述媒体项目的源。

20. 一种与至少一个处理器通信的非瞬时机器可读存储介质,所述非瞬时机器可读存储介质存储指令,当所述至少一个处理器执行所述指令时,进行以下操作:

在交互式媒体部件上从用户的客户装置接收媒体项目的选择和媒体项目的至少一个接收者的选择;

使用一个或多个处理器基于所述媒体项目和所述至少一个接收者的选择来处理购买交易;以及

发起向所述至少一个接收者递送媒体项目。

提供礼品媒体的系统和方法

[0001] 交叉引用

[0002] 本申请要求 2009 年 9 月 3 日提交的发明名称为“提供礼品媒体的系统和方法”的序列号为 No. 61/239, 742 的美国临时专利申请的优先权, 该申请的全部内容通过引用并入本文。

技术领域

[0003] 本申请主要涉及电子通信领域, 并且在一个示范实施例中涉及提供作为礼品的媒体的系统和方法。

背景技术

[0004] 已存在为订户提供视频点播 (VOD) 的电视节目分布系统。类似地, 存在其他形式的数字分布系统, 诸如音乐或书籍下载。按照惯例, 分布系统的订户或用户自己选择并购买媒体 (如, VOD、音乐、书籍)。

附图说明

[0005] 各个附图仅仅说明示范实施例, 而不能考虑为限制示范实施例的范围。

[0006] 图 1 是示出示范交互式媒体环境的网络结构的示范实施例的框图。

[0007] 图 2 是示出购买机的示范实施例的框图。

[0008] 图 3 是用于提供礼品媒体项目的示范方法的流程图。

[0009] 图 4 是用于提供礼品媒体项目的示范用户界面。

[0010] 图 5 是具有示范式计算机系统的机器的简化框图, 在所述计算机系统中可以执行使机器实现文中所述的任一种或多种方法的一组指令。

具体实施方式

[0011] 以下描述包括实现本发明示例性实施例的系统、方法、技术、指令序列和计算机程序产品。在以下描述中, 出于解释的目的, 阐述了许多具体细节以便于理解本发明主题的各种实施例。然而, 对于本领域技术人员而言, 显然可以在不具备这些具体细节的情况下实施本发明主题的实施例。众所周知的指令示例、协议、结构和技术基本上没有详细示出。

[0012] 尽管以下所述的各种示范实施例都针对数字视频分布系统, 但仅仅为了使公开清楚而给出该实施例。因此, 包含各种系统结构的任何类型的数字或有形媒体分布系统可以采用文中所述系统和方法的各种实施例, 并且被视为落在示范实施例的范围之内。下面详细论述多个示范实施例中的每一个。

[0013] 文中所述示范实施例给出了提供作为礼品的媒体项目的系统和方法。在一个实施例中, 媒体项目包括经由例如定向媒体显示环境中的电视通道或子通道而提供给另一个体的至少一个远程单元或装置 (如, 机顶盒、个人计算机、诸如智能电话等移动装置, 等等) 的视频点播 (VOD)。在可选实施例中, 媒体项目可以包括音频媒体项目或其它数字媒体项目。

此外,媒体项目可以设置在通过本系统的实施例所购买的有形介质中,诸如 DVD 或蓝光光盘。另外,媒体项目可以包括诸如付费频道(如,收费频道)、用于媒体分布服务的订购计划(如,一个或多个付费频道的订购计划)或升级的订购计划等服务。在又一个实施例中,媒体项目可能是窗口小部件或交互式应用程序(如,智能电话的应用程序)。

[0014] 图 1 示出了可以配置本发明的示范交互式媒体环境 100 的网络结构。交互式媒体环境 100 包括源系统 102,该源系统 102 经由分布网络或系统 104(如,因特网、移动式通信网络、卫星网、电缆网或能够传送或广播数字数据的任何其它网络)和调制器盒 106 将数据(如,媒体内容数据和交互式应用程序数据)传送至接收系统 108。在一个示范实施例中,交互式媒体环境 100 可选地包括存储单元 110(如,个人计算机),该存储单元 110 经由网络 112 将所存储的数据传送至调制器盒 106,调制器盒 106 进而将所存储的数据、媒体内容和交互式应用程序数据传送至接收系统 108。调制器盒 106,存储单元 110 和接收系统 108 可以一起放置在用户家中。从而,在一个实施例中,调制器盒 106 可以将从远程源系统 102 接收的媒体内容数据和交互式应用程序数据与用户家中的存储单元 110 在本地所存储的数据组合在一起。

[0015] 首先来看源系统 102,示范头端系统 114 是操作来传送作为例如广播发送的数据的交互式媒体部件。为此,头端系统 114 示出为包括一个或多个广播服务器 116 和可选的一个或多个应用服务器 118。每一个广播服务器 116 可以操作来接收、编码、分包、多路复用、调制和广播来自各个源的数据和各种数据。虽然文中示范实施例描述了从头端系统 114 发送的数据为广播,但应该理解,相关数据也可以从源系统 102 经由分布系统 104 和调制器盒 106 单播或组播至接收系统 108。在各种实施例中,数据也可以从源系统 102 经由网络连接发送至接收系统 108。此外,在其它示范实施例中,可以改进源系统 102,以便于经由因特网、移动电话网或能够传送数字数据的任何其它网络进行传送。

[0016] 在一个示范实施例中,每一个应用服务器 118 编译交互式数据模块并将该交互式数据模块提供给广播服务器 116。交互式数据模块还可以包括例如被交互式电视应用程序使用的数据。应用服务器 118 还可以包括多路复用功能,以实现例如交互式电视应用程序和与各个源所接收的音频和视频信号相关的数据的多路复用。应用服务器 118 还可以具有以下功能:将多个交互式电视应用程序供给(如,流式传输)分布至接收系统 108 的一个或多个广播服务器 116。为此,每一个应用服务器 118 可以实现所谓的“轮播”,从而包含于头端系统 114 的发送中的代码和数据模块以循环、重复的方式提供给广播服务器 116。在另一个实施例中,代码可以一直存于机顶盒(STB)120(如,代码可以存储在 STB 120 的非易失性存储器中),可以推出或下载至 STB 120,或者以任何其它方式提供给 STB 120。

[0017] 在一个实施例中,一个或多个应用服务器 118 设置有允许用户为他人购买媒体的购买机。将结合图 2 通过实例来更详细地论述购买机。

[0018] 头端系统 114 也通过实例示出为,包括一个或多个后端服务器 122,该后端服务器 122 连接至应用服务器 118 和输入/输出装置 124(如,调制解调器池)。具体而言,I/O 装置 124 连接成经由网络 126(如,因特网)接收接收系统 108 的数据,并且将该数据提供给后端服务器 122。然后,后端服务器 122 可以将从接收系统 108 所接收的数据提供给应用服务器 118 和广播服务器 116。作为选择,从接收系统 108 所接收的数据可以直接提供给应用服务器 118。

[0019] 因此,网络 126 和 I/O 装置 124 可以操作为返回通道,由此接收系统 108 具有与源系统 102 的交互性。经由返回通道提供给头端系统 114 的数据可以仅仅包括,例如在接收系统 108 上执行的交互式媒体应用程序中的用户输入或由接收系统 108 生成并且传送至源系统 102 的数据。数据可以包括用于购买礼品媒体项目的信息,将在下文中进一步论述。返回通道还可以提供了使程序、定向广告 / 商业广告和应用程序能够从源系统 102 提供给接收系统 108 的通道。

[0020] 在源系统 102 中,头端系统 114 还示出为与外部源可选地交换数据(如,内容、代码和应用程序数据)。例如,头端系统 114 可以经由网络 132(如,因特网)连接至一个或多个内容源 128 和一个或多个应用程序源 130。例如,内容源 128 可以是娱乐内容(如,电影、歌曲)的供应商、实时动态数据(如,天气信息)的供应商、有形货物的经销商、服务供应商(如,电缆或卫星服务供应商)等。应用程序源 130 可以是任何交互式媒体应用程序的供应商。例如,一个或多个应用程序源 130 可以提供 TV 媒体播放机应用程序、电子节目指南和导航应用程序、通知和通信应用程序、信息应用程序、窗口小部件或交互式应用程序(如,智能手机应用程序),等等。应用程序可以构造成在不同的客户装置(如,移动电话、个人计算机、STB、智能电话,等)上执行。在一些实施例中,内容源 128 和应用程序源 130 可以组合在同一实体或多个实体中。

[0021] 如此,在一个实施例中,头端系统 114 可以包括源不可知系统,其连接至不同公司(即,内容源 128 和应用程序源 130)以便为接收者提供不同形式的媒体项目。换句话说,源不可知服务器(如,头端系统 114 的源不可知服务器)可以将媒体项目从一种内容源 128 提供给与不同的内容源 128 有关的接收者。例如,接收者可以订购一个特定的有线电视经销商,但可以从不同的电视经销商或从有形货物经销商接收礼品媒体项目。应该注意,礼品媒体项目的购买者可以与除礼品媒体项目的接收者的内容源 128 和系统以外的不同的内容源 128(如,不同的有线电视经销商)或系统有关系。在可选实施例中,内容可以(如,经由网络 132)直接从外部内容源 128 或应用程序源 130 发送。

[0022] 下面来看示范分布系统 104,在一个实施例中,分布系统 104 可以支持从源系统 102 至接收系统 108 的数据的广播分布。如示,分布网络或系统 104 可以包括卫星、电缆、陆地或数字用户线路(DSL)网络或任何其它数据通信网络,或者这些网络的组合。

[0023] 在一个示范实施例中,接收系统 108 示出为包括机顶盒(STB)120,该机顶盒 120 经由分布系统 104、调制器盒 106 和供返回通道与头端系统 114 通信的输入 / 输出装置 133(如,调制解调器)接收数据(如,一级和二级内容流)。接收系统 108 还示出为包括其它可选外部系统,诸如用户输入装置 134(如,键盘、遥控装置、鼠标)和连接至机顶盒 120 以便显示机顶盒 120 所接收的内容的显示装置 136。在示范实施例中,显示装置 136 可以为电视机,计算机显示器或智能电话显示器。在各个实施例中,接收系统 108 或接收系统 108 中的部件可以称为用于访问媒体的客户装置。

[0024] 在一个示范实施例中,调制器盒 106 接收存储单元 110 所存储的数据和源系统 102 的广播发送。调制器盒 106 将所存储的数据多路复用为广播发送,由此形成传送至接收系统 108 的二级发送。然而,可以理解存储单元功能是可选的。存储单元 110 可以存储数据,并且经请求将所存储数据在网络 112(如,以太网)上传送至调制器盒 106。存储单元 110 可以响应于用户从机顶盒 120 输入的且通过链接 138 传送至存储单元 110 的命令来传送所

存储的数据。

[0025] 本领域的技术人员应该理解,调制器盒 106、机顶盒 120 和存储单元 110 的模块、应用程序等中的一个或多个可以组合在一起或集成。基本上没有详细示出或论述未与示范实施例直接相关的部件、协议、结构和技术。文中所给描述简单地提供了多个示范实施例以帮助读者理解文中所使用的系统和方法。虽然交互式媒体环境 100 示出为具有包含机顶盒 120 的接收系统 108,但应该注意,接收系统 108 可能包括移动装置、个人计算机或能够呈现媒体且连接至网络以接收媒体的任何其它类型的客户装置。

[0026] 下面参考图 2,示出了源系统 102 的购买机 200。在示范实施例中,在一个或多个应用服务器 118 中实现购买机 200。购买机 200 允许用户为一个或多个不同个体购买媒体项目(如,视频点播、音频项目、交互式应用程序)。这些个体包括用户的家人或朋友。在一个示范实施例中,购买机 200 包括媒体选择模块 202、接收者选择模块 204、定价模块 206、交易模块 208、通知模块 210 和递送模块 212。可选实施例还可以包括与礼品媒体系统的示范实施例不直接相关的部件或模块,不再示出或论述。此外,购买机 200 的部件可以放在别处或者进行组合。

[0027] 媒体选择模块 202 将指令提供给机构,以使用户选择媒体项目(如,视频或音频项目)。在示范实施例中,媒体选择模块 202 提供指令以便在与用户相关的客户装置上生成用户界面。在一个实施例中,客户装置包括机顶盒 120。在本实施例中,机顶盒 120 的应用程序或中间件可以接收指令并且生成用户界面。在可选实施例中,客户装置可以是移动电话、计算装置或能够控制购买交易的任何其它装置。在这些实施例中,指令可以显示在客户装置的用户界面上。如此,用户可以看到现有媒体的目录并且选择一个媒体项目。在可选实施例中,用户可以查看或者使用媒体项目(如,电影)并且决定为另一个个体购买该媒体项目。用户可以通过选择媒体项目来发起购买交易。

[0028] 接收者选择模块 204 对用户为其购买媒体项目的其他个体的选择进行管理(如,经由其它客户装置)。在一个实施例中,接收者选择模块 204 将预先生成的与用户有关的个体列表提供给客户装置。在一个实施例中,该列表可以包括好友列表。好友列表可以包括,例如预先确定的用户的朋友和家庭成员的列表。在一个实施例中,好友列表在本地存储在用户的客户装置上。在可选实施例中,好友列表存储在源系统 102 上(如,在存储用户帐户信息的数据库上)并且与用户帐户有关。例如,当用户界面允许用户访问其帐户信息,允许用户访问与接收系统 108 有关的菜单,或者当用户发起购买交易时(如,当查看媒体项目时),好友列表可以供应至客户装置。图 4 提供了用户界面实例。

[0029] 在另一个实施例中,接收者选择模块 204 使用户能够在购买交易的同时选择个体。例如,用户可以查找并且添加好友列表上没有的个体。在另一个实施例中,可以提供指令来在用户界面上生成一个区域,在该区域中用户可以手动输入待为其购买媒体项目的个体的标识信息(如,电子邮件地址、名字和运送地址、电话号码或移动装置的其它标识符)。

[0030] 定价模块 206 基于所选媒体项目来确定价格。媒体项目可以基于内容源 128(或应用程序源 130)、递送方法(如,数字下载、有形媒体)和接收者来区别地定价。例如,如果接收者订购了提供媒体项目的相同内容源 128,则媒体项目的定价可能比接收者非订户的情形更低。

[0031] 在一个实施例中,定价模块 20 可以提供多个内容源 128 或应用程序源 130 的列

表,其提供被选媒体项目与每一个内容源 128 或应用程序源 130 的价格。列表还可以为不同的媒体递送类型(如,数字下载较之于待运送至接收者的有形媒体项目)提供不同的定价。例如,这使得用户能够购买价格最低的媒体项目。

[0032] 在可选实施例中,仅仅根据内容源 128、应用程序源 130 或与关联于购买媒体项目的用户的头端系统 114 有关的源(如,用户订购的电缆或卫星供应商)进行定价。如果所选媒体项目不存在这个源,则根据内容源 128 或应用程序源 130 进行定价。

[0033] 另外,可以提供折扣或促销。例如,如果用户为一个以上的人购买媒体项目,则可以提供折扣(如,大宗购买折扣)。另外或作为选择,当用户为同一个体购买多个媒体项目时,可以提供折扣。在另一个实例中,可以为用户以前购买的媒体项目提供折扣(如,允许用户向其他个体推荐媒体项目)。在一个实施例中,可以基于定价模块 206 的指令来提供促销项目。例如,促销项目可以经由分布网络 104(如,经由轮播)插入广播或发送。促销项目可以包括与期货购买的折扣或促销有关的信息。

[0034] 交易模块 208 基于媒体项目和接收者的选择来处理购买交易。在示范实施例中,用户提供权限来处理购买交易的付款。在一个实施例中,当购买机 200 已经知道用户的身份(如,根据经由客户装置访问购买机的用户或者当用户使用头端系统 114 登录时),交易模块 208 访问所存档的用户付款信息(如,信用卡、账户号码)。从而,交易模块 208 能够鉴别并批准购买交易的实现。在一个实施例中,用户提供其身份证明以便实现购买交易。

[0035] 通知模块 210 将通知供给参加购买交易的当事人。从而,每一个接收者都可以接收礼品媒体项目的通知。在一些实施例中,接收者通知可以提供与访问礼品媒体项目有关的信息。在一个实施例中,可以提供当接收者选中时访问媒体项目(如,流式传输或下载)的 URL。在其它实施例中,通知模块 210 将元数据(如,一些授权代码)发送至接收者。然后,接收者可以利用元数据来下载媒体项目。在又一个实施例中,用户可以提供指令来与内容源 128 或应用程序源 130 交互,或者重新定向至内容源 128 或应用程序源 130。然后,用户详细地提供内容源 128 或应用程序源 130,以使内容源 128 或应用程序源 130 能够将媒体项目或媒体项目的链接发送至接收者。

[0036] 类似地,用户可以接收购买交易完成的确认通知。此外,该通知或以后的通知可能表示礼品媒体项目被运送、被发送、被接收或被接收者取走。给用户的通知可以提供给用户的客户装置。例如,如果客户装置为机顶盒,则通知可以发送至机顶盒并且在本地存储直到用户访问该通知。作为选择,通知可以经由 SMS 或电子邮件递送。

[0037] 递送模块 212 发起向接收者递送媒体项目。在一个实施例中,递送模块 212 可以使媒体项目被发送至接收者的装置(如,存储至接收者的机顶盒、下载至接收者的移动装置)。例如,媒体项目可以注入待发送至接收者的媒体流中。在又一个实施例中,递送模块 212 可以使媒体项目与接收者的帐户相关,以使接收者可以经由与接收者帐户有关的用户界面来访问媒体项目(如,流式传输或下载)。此外,递送模块 212 可以发起媒体项目至接收者的物理位置的运送。在示范实施例中,递送模块 212 可以使(如,将指令提供给头端系统 114 的部件)头端系统 114 递送媒体项目。作为选择,递送模块可以使(如,将指令提供给)内容源 128 或应用程序源递送媒体项目。图 4 示出了用户界面的实例。

[0038] 图 3 是提供礼品媒体项目的示范方法 300 的流程图。方法 300 通过源系统 102 的一个或多个应用服务器 118 来执行。在操作 302 中,将菜单提供给用户。在示范实施例中,

用户执行表示想看菜单的动作。例如,用户可以单击其客户装置(如,机顶盒 120(如,利用远程控制)、计算装置、移动电话,等)上的菜单标志。当选定时,向用户提供包含允许用户选择媒体项目、下载媒体项目、鉴定媒体项目的等级或执行其它动作的菜单的用户界面。结合图 4 更详细地论述用户界面实例。

[0039] 继续执行方法 300,在操作 304 中接收媒体选择。例如,用户可以从现有媒体项目的目录中选择媒体项目。现有媒体项目的目录(包括例如目录的定期更新)可以在本地存储在客户装置上,或者从远程数据存储(如,与源系统 102 相关)中索取。媒体选择还可以指明待购买的递送方法类型(如,数字播放媒体、可下载媒体、有形媒体)。在用户进行选择之后,选择信息从客户装置发送并且由媒体选择模块 202 接收。在一个实施例中,选择信息可以经由返回通道(如,网络 126)发送。

[0040] 用户还可以指明所选择的媒体项目为礼品。在操作 306 中接收到礼品标志。应该注意,操作 304 和操作 306 可以同时发生(如,合并为一个操作)或者操作 306 可以先于操作 304 发生。

[0041] 在操作 308 中接收一个或多个接收者的选择。在一个实施例中,可以从与用户有关的列表中选择接收者。列表可以是朋友和家庭成员的用户生成列表(如,好友列表)。好友列表可以在本地存储在用户的客户装置中,或者用户列表可以存储在源系统 102 中并且与用户帐户有关。在另一个实施例中,用户可以手动输入接收者的标识。例如,用户可以输入电子邮件地址、网络编号、名字和地址、电话号码或与接收者有关的任何其它标识符。在又一个实施例中,用户可以执行搜索以找到一个或多个接收者(如,输入名字以找到用户的好友),或者将新的好友添加至其好友列表。应该注意,操作 304、306 和 308 可以组合成一个操作。

[0042] 在操作 310 中处理购买交易。在一些实施例中,当接收到媒体项目选择和接收者选择时,自动发起购买交易。在处理期间,用户可以提供权限标志(如,表示用户同意支付购买的选择按钮)。用户还可以提供证明标志(如,登录密码)以校验用户的身份。

[0043] 当完成了购买交易时,则在操作 312 中提供一个或多个通知。通知可以提供给用户,以确认购买交易完成并且递送礼品媒体项目。给用户的通知可以提供给用户的客户装置。例如,如果客户装置为机顶盒,则通知可以发送至机顶盒,并且在本地存储直到用户访问通知为止。作为选择,如果客户装置为移动装置或个人计算机,则通知可以经由 SMS 或电子邮件递送。通知还可以发送至与用户有关的其它装置(未参与礼品购买交易)。

[0044] 通知还可以发送至每一个礼品接收者,以通知每一个礼品接收者。接收者通知可以作为电子邮件通信、SMS 消息或与接收者帐户有关的消息(如,对于机顶盒实施例)来提供。通知可以发送至与接收者有关的任何装置或地址(如,机顶盒、个人计算机、移动电话)。

[0045] 在一些实施例中,接收者通知可以提供与访问礼品媒体项目有关的信息。在电子邮件实施例中,可以提供当接收者选中时访问媒体项目(如,流式传输或下载)的 URL,或者可以提供媒体项目本身。作为选择,通知可以告知接收者媒体项目可经由接收者帐户进行访问。此外,通知可以提供递送有形媒体项目的跟踪信息。

[0046] 将媒体项目递送至接收者。在一个实施例中,媒体项目可以自动地存储至接收者的装置(如,存储在接收者的机顶盒中或下载到接收者的移动装置上)。在又一个实施例

中,媒体项目可与接收者的帐户有关,以使接收者可以经由与接收者帐户有关的用户界面访问(如,流式传输或下载)媒体项目。在另一个实施例中,可以将媒体项目的有形版本运送至接收者。

[0047] 图4是用于提供礼品媒体或访问与用户帐户或接收者帐户有关的菜单的示范用户界面400。由此,用户可以使用用户界面400来办理礼品媒体的购买,并且访问通知。此外,接收者可以利用用户界面400来访问通知和媒体项目。在一个实施例中,在具有显示器(如,显示装置136)的客户装置上向用户显示示范用户界面400,客户装置连接至用户输入装置(如,诸如鼠标、键盘、触摸屏或任何其它用户输入设备等用户输入装置134)。在示范实施例中,当用户访问菜单时,提供用户界面400。

[0048] 菜单以实例的形式示出为,包括媒体目录402,通过该媒体目录402用户可以滚动来选择媒体项目。在实例中,用户可以使用用户输入装置来选择被定为PG级且价格为\$3.99的视频2。用户还通过选择礼品标志404来指明购买交易为礼品。用户可以从与用户有关的个体列表406中指出一个或多个接收者。在一个实施例中,购买机200可以向用户提议,选择额外的接收者会有折扣。然后,可以进行购买交易。在示范实施例中,单个用户界面可以为用户提供现有媒体项目的标志、便于用户进行选择以赠送媒体项目的显示区和接收所赠送的媒体项目的一个或多个接收者名字。

[0049] 在可选实例中,用户可以在媒体查看部分408查看媒体或者与媒体互动。用户决定为朋友或家庭成员购买一件媒体。如此,用户提供指示(如,经由远程控制装置或装置上特定的键)以启动购买交易。然后,该指示可以使媒体目录402、个体列表406或与媒体查看部分408相邻或部分重叠的输入个体标识符的区域被显示。在该实例中,媒体目录402可以包括一个或多个不同版本的媒体(如,未删节版本、宽屏版本),不同的媒体递送类型(如,至接收者装置的可下载、有形、实时数据流)或不同的定价选项(如,根据不同的内容源128)。

[0050] 在一个实例中,媒体目录402可以为用户提供购买服务或者升级接收者的服务的选项。例如,用户可以为接收者购买订购一个月的付费频道或者购买升级的多个付费频道包。

[0051] 模块、部件和逻辑件

[0052] 另外,文中所述某些实施例可以作为逻辑件或多个模块、机器、部件或机构来实现。模块、机器、逻辑件、部件或机构(均被称为“模块”)可以是能够执行某些操作并且以某一方式构造或布置的有形单元。在某些示范实施例中,一个或多个计算机系统(如,单机、客户机或服务器计算机系统)或计算机系统的一个或多个部件(如,处理器或一组处理器)可以由软件(应用程序或应用程序部分)或固件(注意,如技术人员所知,文中的软件和固件通常可以交替使用)构造成操作来执行文中所述的某些操作的模块。

[0053] 在各个实施例中,模块可以机械或电子的方式实现。例如,模块可以包括稳定地构造成(如,在专用处理器、专用集成电路(ASIC)或阵列中)执行某些操作的专用电路或逻辑件。模块还可以包括由软件或固件临时构造成执行某些操作的可编程逻辑件或电路(如,包含在通用处理器或其它可编程处理器中时)。应该理解,可以根据例如成本、时间、能源消耗和封装尺寸决定,是用专用且稳定构造的电路,还是用临时构造的电路(如,由软件构造)来机械地实现模块。

[0054] 由此,术语“模块”应该理解为包括有形实体,即物理构造、稳定构造(如,硬连线)或临时构造(如,编程)或按某种方式操作或执行文中所述的某些操作的实体。考虑到模块或部件被临时构造(如,编程)的实施例,无需在任一个实例中及时地构造或例示每一个模块或部件。例如,在模块或部件包括利用软件构造的通用处理器时,通用处理器可以在不同的时刻构造成不同的模块。由此,软件可以构造出在某一示范时刻形成特定模块的处理器和在不同的示范时刻形成不同的模块的处理器。

[0055] 模块可以将信息提供给其它模块,并且从其它模块接收信息。由此,所述模块可以被视为以通信的方式进行连接。当同时存在多个该模块时,可以通过信号发送(如,经由适当的电路和总线)来实现连接模块的通信。在不同时刻构造或例示多个模块的实施例中,可以通过在多个模块访问的存储结构中存储和取回信息来实现模块之间的通信。例如,一个模块可以执行操作并且将该操作的输出存储在以通信的方式连接的存储装置中。之后,另一个模块可以访问记忆装置以取回并处理所存储的输出。模块还可以启动与输入装置和输出装置的通信,并且可以对资源(如,信息集)进行操作。

[0056] 示范机器体系结构和机器可读介质

[0057] 参考图 5,示范实施例延及具有示范式计算机系统 500 的机器,在计算机系统 500 中可以执行使机器实现文中所述的任一种或多种方法的指令。在可选示范实施例中,机器作为独立装置来进行操作,或者可以连接至其它机器(如,与其它机器网络连接)。在网络配置中,机器可以作为服务器-客户机网络环境中的服务器或客户机,或者作为对等(分布式)网络环境中的对等机来进行操作。机器可以是个人计算机(PC)、平板PC、机顶盒(STB)、个人数字助理(PDA)、蜂窝电话、环球网设备、网络路由器、交换机或桥接器或能够执行(顺序或其它)指令的任何机器,所述指令表示待由机器执行的动作。此外,虽然仅仅说明了一个机器,但术语“机器”应该被视为包括,单独地或共同地执行一组(或多组)指令以实现文中所述的任一种或多种方法的任何机器集。

[0058] 示范计算机系统 500 可以包括处理器 502(如,中央处理单元(CPU)、图像处理单元(GPU)或者中央处理单元和图像处理单元)、以及经由总线 508 彼此通信的主存储器 504 和静态存储器 506。计算机系统 500 还可以包括视频显示器 510(如,液晶显示器(LCD)或阴极射线管(CRT))。在示范实施例中,计算机系统 500 还包括一个或多个字母数字输入装置 512(如,键盘)、用户界面(UI)导航装置或光标控制装置 514(如,鼠标)、硬盘驱动单元 516、信号发生装置 518(如,扬声器)和网络接口装置 520。

[0059] 机器可读介质

[0060] 硬盘驱动单元 516 包括机器可读介质 522,该机器可读介质 522 存储着被文中所述的任一种或多种方法或功能所采用或使用的一组或多组指令 524 和数据结构(如,软件指令)。在计算机系统 500 执行指令 524 的期间,指令 524 还可以完全或至少部分地存储在主存储器 504 中或者处理器 502 中,其中主存储器 504 和处理器 502 也组成机器可读介质。

[0061] 虽然示范实施例中机器可读介质 522 示出为单个介质,但术语“机器可读介质”可以包括存储有一个或多个指令的单个介质或多个介质(如,集中式或分布式数据库或关联的高速缓存和服务器)。术语“机器可读介质”还应该被视为包括能够存储、编码或运送指令以供机器执行并且使机器实现本发明实施例的任一种或多种方法,或者能够存储、编码或运送被该指令使用的或者与该指令相关的数据结构的任何有形介质。由此,术语“机器

可读介质”应该被视为包括,但不限于固态存储器和光学磁性介质。机器可读介质的具体实例包括:非易失性存储器,举例来说,包括半导体存储器(如,可擦除可编程只读存储器(EPROM)、电可擦除可编程只读存储器(EEPROM)和闪存装置);磁盘,诸如内部硬盘和可换式硬盘;磁光盘;以及CD-ROM盘和DVD-ROM盘。在一个实施例中,机器可读介质包括非瞬时机器可读存储介质。

[0062] 发送介质

[0063] 指令524还可以经由网络接口装置520并利用多种熟知的传输协议(如,HTTP)中的任一种,使用发送介质在通信网络526上进行发送或接收。通信网络的实例包括局域网(LAN)、广域网(WAN)、因特网、移动电话网、POTS网和无线数据网(如,WiFi和WiMax网)。术语“发送介质”应该被视为包括能够存储、编码或运送指令以供机器执行并且包含数字或逻辑通信信号的任何无形介质或其它无形介质,以便于该软件通信。

[0064] 尽管参考具体示范实施例描述了本发明主题的概况,但在不脱离本发明实施例的广义主旨和范围的情况下可以对这些实施例进行多种修改和变形。文中本发明主题的这些实施例个别地或全部地引用了术语“发明”,其目的仅在于方便说明而非将本申请限制为任何一个发明或者在公开了多个发明的情况下限制为发明构思。

[0065] 对文中所述实施例进行了充分详细的描述,以使本领域技术人员能够实施所公开内容。可以使用其它实施例,并且可以派生出其它实施例以便能够在不脱离本公开范围的情况下进行结构和逻辑替换、以及变形。因此,所做的详细描述并没有限制的意思,并且各个实施例的范围仅仅由所附权利要求书及其等同内容的全部范围来限定。

[0066] 此外,可以为文中描述作单个实例的源、操作或结构提供多个实例。另外,各个源、操作、模块、机器和数据存储区之间的界限比较随意,并且在具体示例性构造的背景下来说明特定操作。可以在不脱离本发明各个实施例的范围的情况下设想其它功能配置。通常,在示范构造中作为分离的源所列出的结构和功能可以作为组合的结构或源来实现。类似地,作为单个源列出的结构和功能可以作为分离的源来实现。这些及其它变形、修改、添加和改进落在本发明实施例的范围内。如文中所使用的术语“或”可以解释为包含或不包含的意思。

[0067] 如此,对在示例性交互式媒体环境中提供礼品媒体的方法和系统进行了描述。尽管参考具体示例性实施例描述了本发明,显然可以在不脱离本发明的广义主旨和范围的情况下对这些实施例进行修改和变形。由此,说明书和附图被视为进行说明而非限制的意思。此外,应该理解,本申请所描述或说明的部件/模块可以表示逻辑单元,并且不一定与可能配置的一个或多个物理装置对应。

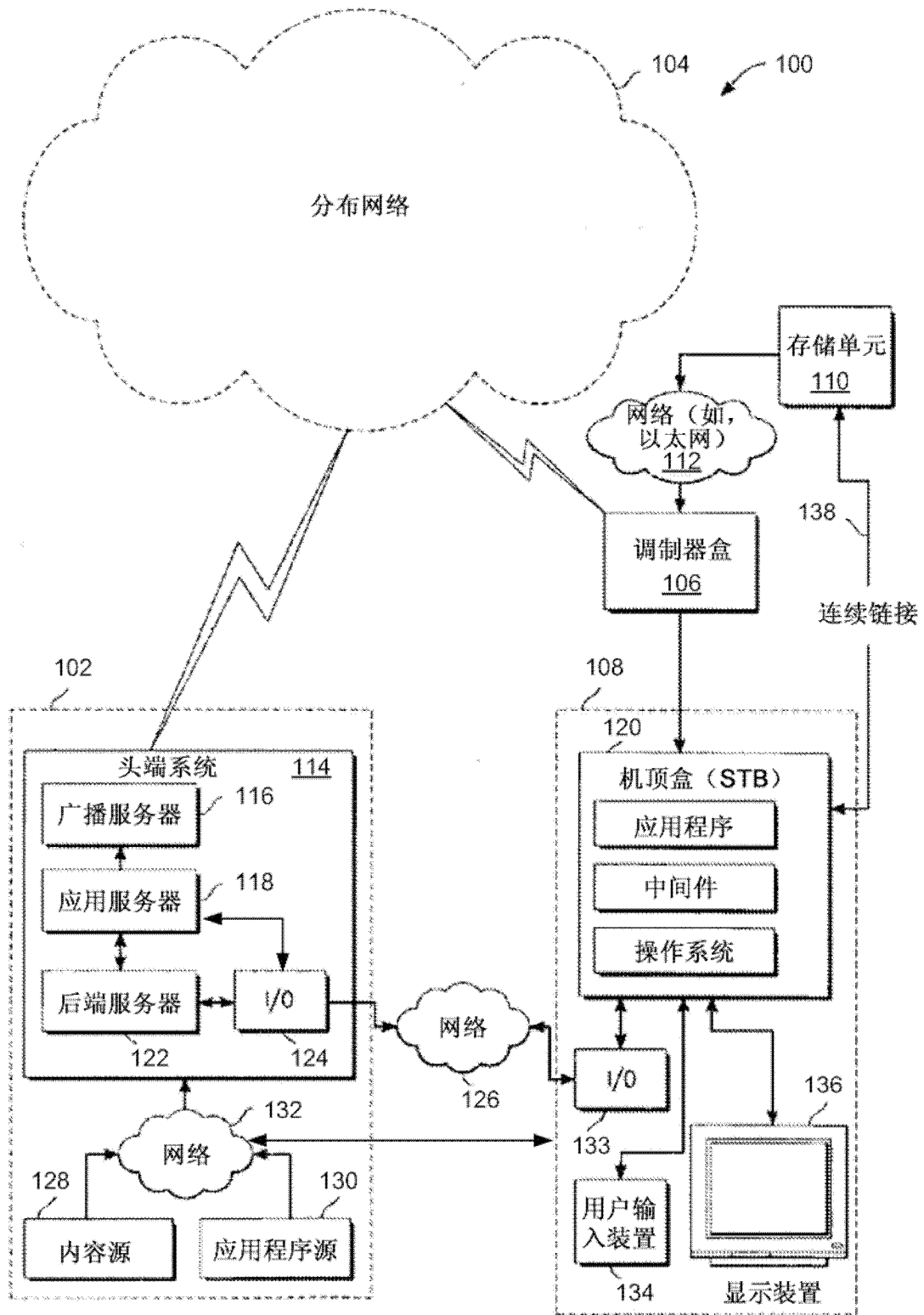


图 1



图 2

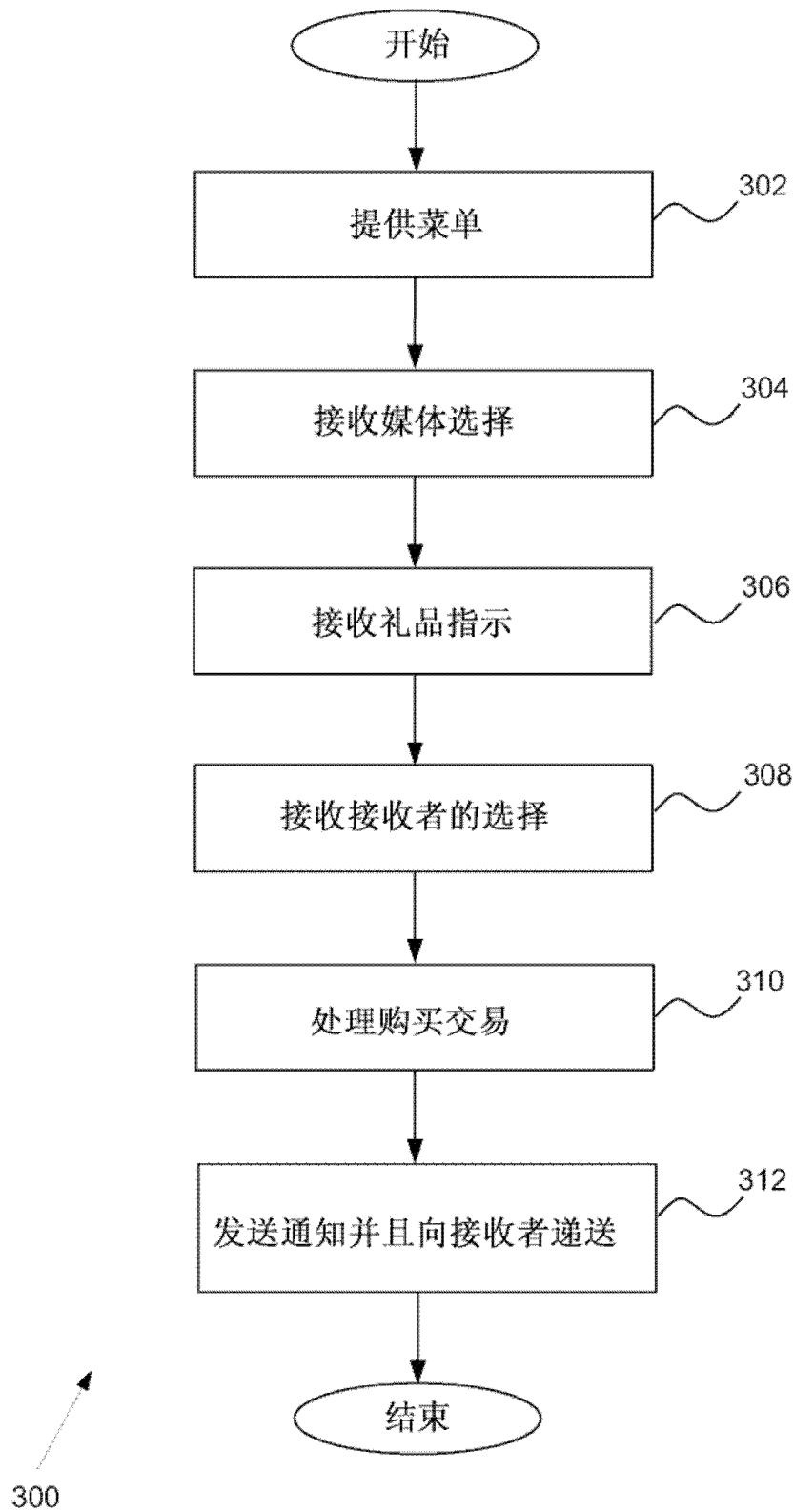


图 3

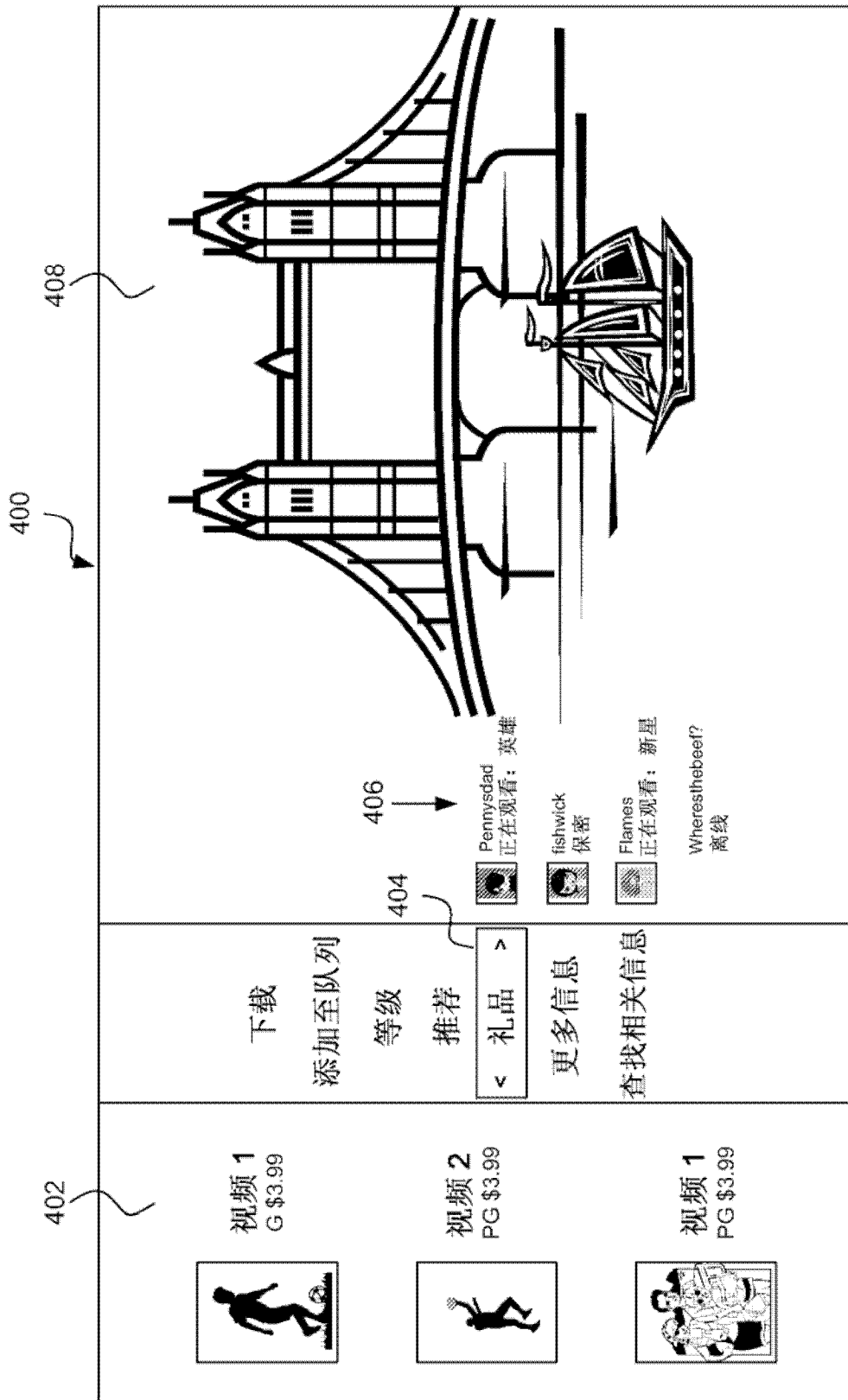


图 4

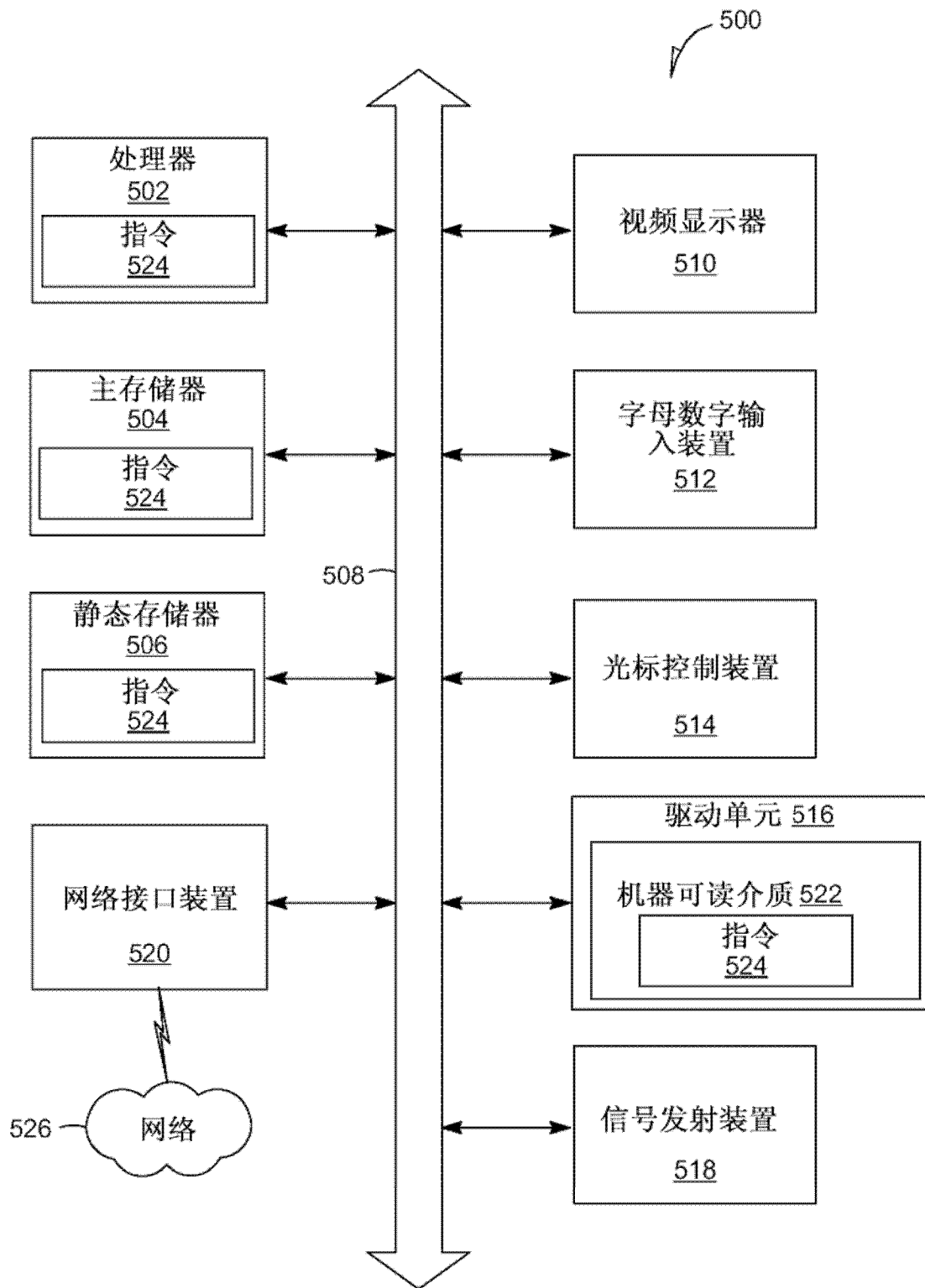


图 5