



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

(21) **PI 1102545-0 A2**

(22) Data de Depósito: 12/05/2011
(43) Data da Publicação: 06/11/2012
(RPI 2183)



(51) *Int.Cl.:*
H04N 5/04
H04M 11/00

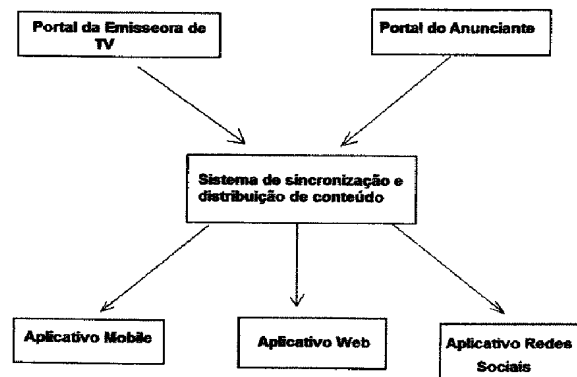
(54) Título: MÉTODO E SISTEMA PARA SINCRONIZAR E PERMITIR A INTERATIVIDADE DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E PUBLICIDADE VEICULADA NO MEIO TELEVISÃO COM MEIOS INTERATIVOS COMO A INTERNET, MOBILE E REDES SOCIAIS, IMPLEMENTANDO ATRAVÉS SINAL IDENTIFICADOR DO ITEM DA PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ SENDO VEICULADA, SINAL ESTE QUE É ENVIADO PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E PLATAFORMA DO INVENTOR

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

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

(74) Procurador(es): SCORPIONS MARCAS E PATENTES LTDA

(57) Resumo: MÉTODO E SISTEMA PARA SINCRONIZAR E PERMITIR A INTERATIVIDADE DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E PUBLICIDADE VEICULADA NO MEIO TELEVISÃO COM EIOS INTERATIVOS COMO A INTERNET, MOBILE E REDES SOCIAIS, IMPLEMENTADO ATRAVÉS SINAL IDENTIFICADOR DO ITEM DA PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ SENDO VEICULADA, SINAL ESTE QUE É ENVIADO PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E PLATAFORMA DO INVENTOR - A presente patente corresponde a uma solução tecnológica integrada que envolve sistema e método de entrega de conteúdo interativo sincronizado com o conteúdo publicitário e de programas da grade programática de televisão aberta ou fechada. O conteúdo interativo é entregue por meio de software e widgets em uma segunda tela, diferente da televisão, presente em aparelhos mobile, computadores ou qualquer dispositivos conectados à internet. A sincronia com a programação é realizada por meio de sinal identificador de cada item da programação, enviado pela emissora para o sistema do inventor em tempo real à programação ou de forma antecipada. Este método e sistema possibilitam que mini-aplicativos 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 informação e possibilitar a aproximação entre telespectadores, programação e anunciantes a permitir interação relacionada 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 SINAL IDENTIFICADOR DO ITEM DA PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ SENDO VEICULADA, SINAL ESTE QUE É ENVIADO PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E PLATAFORMA DO INVENTOR.

Campo de Invenção

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, através de sinal identificador do item da programação que está sendo veiculada, sinal este que é enviado pela emissora de TV para software e plataforma do inventor para se disponibilizada ao usuário.

O método e sistema possibilitam que mini-aplicativos (widgets) interativos em plataformas web, mobile e redes sociais, sejam apresentados ao usuário de forma sincronizada com a grade de programação e publicidade veiculadas 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 através de software e exibidas em aparelhos móveis como, por exemplo, celulares, smartphones, tablets PCs, iPads, notebooks, desktops, ou qualquer dispositivo conectado à internet.

O conteúdo interativo é entregue por meio de software e widgets em uma segunda tela, diferente da televisão, presente em aparelhos mobile, computadores ou qualquer dispositivo conectado à internet.

A sincronia com a programação é realizada por meio de sinal identificador de cada item da programação, enviado pela emissora para o sistema do inventor em tempo real à programação ou de forma antecipada. Este sinal é enviado pela emissora de TV para o software e plataforma do inventor para que estes entreguem o conteúdo interativo disponibilizando-o nas plataformas mobile, web ou redes sociais. Este sinal pode ser o número da "claquete" do item da programação ou um sinal customizado entregue via rede de computadores (internet ou link direto) ou entregue através do próprio sinal de transmissão da programação e captado pelo sistema do inventor.

Assim, este 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, possibilitando a aproximação entre telespectadores, programação e anunciantes ao permitir interação relacionada a todo conteúdo exibido pela emissora de TV, em rede nacional ou regional.

Campo de Aplicação

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.

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 na 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 à internet.

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 lhes interessam.

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

O objetivo dessa patente é levar interatividade e relacionamento com consumidores para o meio televisão através de uma segunda tela, sem a necessidade de significativos investimentos em infraestrutura pela rede de TV, mudança de hardware pelo consumidor, ou mudança significativa do modo como os consumidores assistem televisão.

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.

Iniciativa 1: TV Digital no Brasil

No Brasil, as iniciativas baseadas na TV digital interativa estão baseadas na interatividade realizada através de software que entrega conteúdo interativo na própria tela da TV. O principal destes softwares é o DTVi

(antigo Ginga), um middleware instalado no aparelho da TV ou em um set top box ligado à TV, e que permite a interatividade entre a emissora e o telespectador. Esta interatividade, neste modelo, é realizada pelo usuário através do controle remoto da TV ou do Set Top Box e o conteúdo interativo é

05 "mostrado na própria tela da TV.

Este modelo demanda de:

* Grandes investimentos da rede de TV para construir uma infra-estrutura que entregue o conteúdo interativo, e para desenvolver o próprio conteúdo interativo.

10 * Investimento pelo telespectador, que tem que comprar novo hardware (TV SetTopBox) que seja compatível com esta interatividade.

* Controles remotos intuitivos e mais fáceis de usar, para que o usuário consiga interagir de modo adequado.

15 * Mudança de hábito do telespectador, uma vez que a interatividade vai atrapalhar o conteúdo normal sendo transmitido pela TV.

Iniciativa 2: Interatividade Over The Top pela Internet

Outras iniciativas são os sistemas de entrega de conteúdo de internet 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, Sony Internet Television, Google TV, 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 ou a cabo. O conteúdo apresentado é o da internet, como se o usuário estivesse usando a TV como um aparelho para navegar na internet, e não algo que proporcione interatividade com a programação sendo transmitida no momento.

20

25

Situação atual no Brasil.

Artigo abaixo da revista "Maio & Mensagem" (pag 88, 18 de Abril, 2011) informa de forma clara a situação destas tecnologias no cenário atual brasileiro:

05 *É ainda reduzida a oferta de aparelhos equipados com DTVi antigo Ginga, o middleware que permite a interatividade entre emissora e telespectador e, principalmente, de conteúdo interativo na TV digital brasileira. Isto pode fazer com que as TVs conectadas (que permitem o acesso a aplicativos de internet) e serviços over-the-top (que fazem a entrega de vídeo*
 10 *via internet por meio dos mais diversos dispositivos conectados PC, notebook, tablets e celulares) tomem a dianteira sobre a interatividade da TV digital e assumam a preferência do consumidor na hora de comprar um novo televisor.*

Para que o ciclo da TV digital interativa se feche, três elos precisam estar atrelados: radiodifusores, fabricantes de TVe, o mais impor-
 15 *tante, o consumidor.*

O mercado de aparelhos, desde a Copa do Mundo da África do Sul, continua aquecido. Segundo o Ministério das Comunicações (Minicom), apenas no ano passado, foram vendidos 15 milhões de televisores equipados com dispositivos que permitem a conversão do sinal analógico para
 20 *o sistema digital.*

O brasileiro é fanático por TV: conforme dados da PNAD 2009, 96% dos domicílios nacionais (mais de 56 milhões de residências) dispõem de, pelo menos, um aparelho de TV. Portanto, ainda há um grande espaço para preencher essa base.

25 *O problema é que o Sistema Brasileiro de TV Digital (SBTVD) não deslança como esperado pelo mercado e governo. Implantada no final de 2007 na cidade de São Paulo, a TV digital chegou sem uma das*

principais promessas, a interatividade. Apenas no final do ano passado, as especificações do então Ginga, atual DTVi, foram autenticadas pela União Internacional das Telecomunicações (UIT) como um padrão válido de Interatividade para TV digital. Foi somente a partir daquele momento que

05 começaram a aparecer as primeiras aplicações efetivamente interativas.

Pouco conteúdo.

A interatividade depende, sobretudo, das emissoras de TV aberta. No caso, das principais redes do Brasil: Globo, Record, SBT, Band, RedeTV e Cultura. As redes têm de transmitir, em sua programação, os apli-

10 cativos para o telespectador. O consumidor, por sua vez, tem de, necessariamente, estar equipado com um televisor com conversor digital que já contenha o DTVi. Ainda, esse usuário terá de ter disponível uma conexão para banda larga, porque é por meio dessa conexão que se viabiliza o canal de retorno entre emissor residência-emissora.

15 A principal emissora brasileira, a Rede Globo, tem, atualmente, 30 horas de programação semanal de conteúdo informativo, afirma o diretor de engenharia da TV Globo São Paulo, Raymundo Barros. "Acreditamos fortemente no Ginga. A TV interativa enriquecerá a experiência de assistir a TV, com acesso a informações complementares" No futuro, o exe-

20 cutivo concorda que poderão ser desenvolvidos modelos de t-commerce (televisión commerce ou aquisição de produtos diretamente pela TV). "A Globo tem a decisão estratégica em que as aplicações interativas são sempre relacionadas a conteúdos de programas, como a novela Araguaia, por exemplo" diz Barros.

25 Das 30 horas interativas referidas pelo executivo, figuram três novelas (da faixa noturna), jogos de futebol e, até março, como entretenimento, também havia o programa Big Brother Brasil. As aplicações

interativas são ainda bastante simples. No caso das novelas, o telespectador pode ler sinopses de capítulos anteriores, compartilhar informações com outros usuários e acessar arquivos com perfil e fotos do elenco da emissora. No caso de programas como o Big Brother, a interatividade consistia em opinar se um participante (Maria) deveria ficar com um ou outro "brother" da casa (Wesley e Mau Mau).

Também a Band acaba de anunciar o lançamento de um aplicativo interativo baseado no DTVi. É uma aplicação do Jornal da Band, que traz o perfil dos apresentadores Joelmir Beting, Ricardo Boechat e Ticiane Villas Boas e também notícias em destaques das áreas nacional, internacional, esporte e política. Desenvolvido pela HXD Interactive Televisión, o aplicativo prevê, em uma segunda fase, mais funcionalidades como possibilidade de participação em enquetes e até mesmo a avaliação do impacto de uma determinada reportagem em tempo real.

Barros calcula que o Brasil tenha um parque reduzido de TVs interativas: apenas dois milhões de aparelhos estariam no mercado. "Tem de ampliar o ecossistema da TV interativa, para incluir modelos de pagamento. Já existem alguns modelos que geram receita por mensagem (SMS), com os celulares. Mas, até agora, é isso que podemos fazer. Queremos ampliar, mas, antes da monetização, temos de popularizar a TV interativa" argumenta.

Para o diretor da Globo, a TV conectada e outros dispositivos over-the-top (OTT) fazem todo o sentido. "Já temos uma massificação relativa de banda larga que mostra a audiência. Os serviços on demand começam a ser significativos. A Globo desenvolve, atualmente, uma plataforma para entrega de conteúdo OTT, cuja face mais bem-sucedida é o serviço norte-americano de entrega de vídeos on demand da Netflix."

Software nacional.

A Entretenimento e Interatividade em TV Digital EITV, empresa formada por ex-alunos da Unicamp, também desenvolveu um software para a criação de aplicativos de interatividade que permite, por exemplo, desenvolver aplicações interativas de forma bastante simples. É uma ferramenta amigável que pode ajudar a deslançar o conteúdo interativo. O diretor da EITV, Rodrigo Araújo, recorda que a especificação do DTVi foi aprovada pela União Internacional das Telecomunicações (UIT) apenas no final do ano passado, o que aumenta a possibilidade de tornar o padrão obrigatório.

Mas alerta, "as TVs conectadas (ou broadband TV) não são compatíveis com o DTVi".

O EITV Developer Suite desenvolvido pela empresa de Campinas (SP) faz com que a criação de aplicativos interativos seja muito mais amigável, garante Araújo. Se uma emissora quer fornecer informações estatísticas sobre um jogo de futebol, o software permite desenvolver de forma simples os ícones para isso, exemplifica o executivo. "O software para desenvolvimento de aplicativos para o DTVi é totalmente compatível com o Sistema Brasileiro de TV Digital (SBTVD)" ressalta. Araújo, que já fornece equipamentos para mais de cem emissoras (cabeças de rede e retransmissoras), diz que o software é bastante apropriado para a produção de conteúdo interativo pelas emissoras, agências de publicidade e produtoras independentes.

Opções com DTVi

Entre os grandes fabricantes de TV, são poucos os que já oferecem aparelhos com DTVi. Ao contrário da oferta de TV conectada (ou broadband TV), cujos modelos são fabricados por praticamente todas as marcas. Entre as empresas que já embarcam o DTVi no televisor, estão a Sony,

Panasonic, Philips e LG. Para a Panasonic, segundo o analista de produto Daniel Kawano, o Brasil é o terceiro mais importante mercado do mundo com pessoas conectadas pela TV. "Perde apenas para os Estados Unidos e Canadá" diz. Os modelos Panasonic com internet têm cerca de 30 aplicações.

05 *"Trabalhamos com a Globo e o SBT para o desenvolvimento de softwares" afirma o gerente de produto da linha de TVs da Sony, Luciano Bottura. Atualmente, 100% dos televisores Sony saem de fábrica com internet embarcada, com mais de 30 aplicativos. Mas, nem todos dispõem de DTVi.*

Nos Estados Unidos, segundo norma do governo, a partir deste ano somente são comercializados aparelhos de broadband TV. Estimativa da consultoria Forrester Research aponta que os 2 milhões de TVs conectadas existentes em 2010 deverão passar, ainda este ano, para 43 milhões de televisores, o que significa que 30% dos domicílios norte-americanos estarão cobertos com broadband TV.

15 *Por outro lado, o mesmo estudo mostra que 40% dos usuários proprietários de broadband TVs ignoram solenemente as aplicações para a TV com internet e, comumente, não usam os aplicativos que já vêm embarcados no aparelho.*

20 *Outras iniciativas de alguma forma relacionadas à interatividade.*

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, pode receber 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.

10 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.

20 O pedido de patente PI0200376-7 intitulado "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 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, pode receber 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.

05 O pedido de patente MU8401500-4 intitulado "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 aproximada-

10 mente 0,9m de largura por 0,2m altura e 0,06m de espessura 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 freqüentado-

15 res. 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

20 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.

25 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, colocá-lo em uma fila por ordem de chega e en-

05 viá-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 celular ou periféricos". Pertencente ao setor tecnológico de painéis eletrônicos portáteis

10 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

15 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. Na sua lateral encontram-se os botões de acesso que

20 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

25 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 acoplamento.

O pedido de patente privilégio de invenção PI0301396-0 A2, que trata de software para logística de compras na internet, que consiste

05 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

10 de maneira prática, versátil e a um baixo custo todas as etapas envolvidas em um sistema de compra.

O pedido 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

15 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

20 na Internet 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

25 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

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

10 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 pedido de patente de PI0411346-2 A2, intitulado "MÉ-

15 TODO, SISTEMA E SOFTWARE PARA COMUNICAÇÃO INTERATIVA 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 u-

20 suário 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, com base em uma relação hierárquica de listas

25 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 dos programas transmitidos, para que o usuário tenha acesso sincronizado as informações detalhadas de locais, pessoas, índices, objetos etc, terá que realizar sua própria pesquisa ou usar a interatividade na mesma tela e por controle remoto proporcionada pelo modelo ineficiente de TV Digital Interativa.

A interatividade realizada com o conteúdo da TV conhecida é realizada a partir de mensagens enviadas por e-mail, telefone, SMS, fax, controle remoto e consoles de jogos, mas não existe um processo de interação 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 contínuo 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.

A invenção é uma solução de interatividade para ambientes mobile/web/rede sociais, e pode ser considerada uma revolução da relação entre telespectadores, programação e anunciantes ao permitir interação sincronizada a todo conteúdo exibido pela emissora de tv, por meio de uma segunda tela, sem a intromissão no conteúdo do aparelho de TV.

A invenção também amplia o nível da concepção e produção de publicidade para plataformas web e mobile.

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

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 infraestrutura pela emissora ou pelo usuário.

Uma das inovações do sistema e método do inventor é o uso de software instalado em dispositivos móveis (smartphones, tablets, etc.) ou disponível via web e integrado a redes sociais que 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 a necessidade de interação direta com o aparelho de 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 informações adicionais de uma publicidade sem interferir na experiência de outros

telespectadores junto 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 interferir na tela da TV.

- 05 Outra diferença é o uso de sincronia via um SINAL IDENTIFICADOR do item da programação que esta sendo veiculada, sinal este que é ENVIADO PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E PLATAFORMA DO INVENTOR para que estes entreguem o conteúdo interativo disponibilizando-o nas plataformas mobile ou web. Este sinal pode ser o número da “claquete” do item da progra-
- 10 mação ou um sinal customizado entregue via rede de computadores (internet ou link direto) ou entregue através do próprio sinal de transmissão da programação e captado pelo sistema do inventor.

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

- 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
- 20 ser disponibilizadas com detalhes no celular do usuário, ou mesmo habilitando a venda do produto no mesmo momento, 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 usu-
- 25 ário (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.

A sincronia com a programação é realizada por meio de sinal identificador de cada item da programação, enviado pela emissora para o sistema do inventor em tempo real à programação ou de forma antecipada. Este método e sistema possibilitam que mini-aplicativos interativos em plata -

05 formas 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 aproximação entre telespectadores, programação e anunciantes ao permitir interação relacionada a todo conteúdo exibido pela emissora de TV, em rede nacional ou regional.

10 **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:

15 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
20 REDES SOCIAIS, IMPLEMENTADO ATRAVÉS SINAL IDENTIFICADOR DO ITEM DA PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ SENDO VEICULADA, SINAL ESTE QUE É ENVIADO PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E PLATAFORMA DO INVENTOR” do inventor possui os seguintes componentes, de acordo com a figura. 01:

(A) Um **Portal da Emissora**, onde a emissora de TV ou
25 suas filiadas gerenciam: a sincronização da sua grade de programação, a homologação dos widgets de terceiros, e os widgets de sua programação. Este

portal pode ser implementado em linguagem web ou como um software de desktop.

(B) Um **Portal do Anunciante**, onde o anunciante ou os agentes de publicidade do anunciante (agências de propaganda) submetem
05 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.

(C) O **Sistema de Sincronização e Distribuição de Conteúdo**. Este sistema: 1. Recebe e armazena as informações dos Portais da E-
10 missora e do Anunciante; 2. Organiza a sincronização de conteúdo e widgets submetidos pelos anunciantes; 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
15 Tráfego, Gerenciadores de Entrega de Conteúdo, Gerenciadores 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 Mobi-
20 le para celulares, smartphones, tablets e outros dispositivos mobile. Cada versão será desenvolvida em linguagem e 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 pro-
25 gramação da TV. Serão desenvolvidas versões ou 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 para as Redes Sociais mais usadas pelo mercado, em linguagem e plataforma mais apropriada a cada rede.

05 A figura 02a apresenta uma Visão Macro do Sistema para sincronização de Conteúdo Publicitário:

1) Cliente/Anunciante contrata agência produtora para a criação e desenvolvimento de campanha publicitária.

10 2) Agência compra inserções interativas de televisão (com sincronização ao sistema desenvolvido pelo inventor). Agência produz o comercial de TV e envia o filme para ser veiculado pela rede de TV.

15 3) Agência desenvolve mini-aplicativo (widget) relacionado ao filme da TV, mas especialmente desenvolvido para o sistema do inventor, que possibilitará a interação com o usuário. Agência submete o widget na plataforma do inventor via **Portal do Anunciante**. O sistema do inventor homologa o widget.

20 4) Rede de TV envia para o sistema do inventor, de forma real-time e sincronizada com a programação televisionada, um sinal identificador para cada item de sua programação. Este sinal pode ser o número da "claquete" do item da programação ou um sinal customizado entregue via rede de computadores (internet ou link direto) ou entregue através do próprio sinal de transmissão da programação e captado pelo sistema do inventor.

25 O conteúdo da grade de programação e widget são disponibilizados via componentes do **Sistema de Sincronização e Distribuição de Conteúdo** e são entregues para o 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 02b apresenta uma Visão Macro do Sistema para sincronização de Conteúdo de Programas de TV:

05 1) A unidade produtora de conteúdo da própria rede de TV (ou terceirizada) cria o vídeo (ou filma ao vivo) e envia o vídeo a ser televisionado para o sistema de transmissão da rede de TV.

2) Funcionários da unidade produtora gerenciam o widget relacionado ao programa via **Portal da Emissora** ou via software próprio (se usado widget próprio)

10 3) O **Portal da Emissora** comunica-se com o **Sistema de Sincronização e Distribuição de Conteúdo** trocando informações

15 4) Rede de TV envia para o sistema do inventor, de forma real-time e sincronizada com a programação televisionada, um sinal identificador para cada item de sua programação. Este sinal pode ser o número da “claque” do item da programação ou um sinal customizado entregue via rede de computadores (internet ou link direto) ou entregue através do próprio sinal de transmissão da programação e captado pelo sistema do inventor.

20 16 O conteúdo da grade de programação e widget são disponibilizados via componentes do **Sistema de Sincronização e Distribuição de Conteúdo** e são entregues para o 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, se necessário.

Processo 3: O usuário se cadastra, se necessário.

Processo 4: O aplicativo verifica a conexão a internet.

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.

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.

Processo 8: O usuário seleciona um item da grade de programação, acionando o seu widget. O 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.

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.

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 anúncios/conteúdo programático, é apresentada ao usuário de forma sincronizada com a programação da televisão.

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.

05 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

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

Figura 6 - Objetivo e conceito macro da invenção.

A figura 6 apresenta o objetivo da invenção e uma visão macro da experiência do usuário.

15 A tecnologia 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 SINAL IDENTIFICADOR DO ITEM DA PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ SENDO VEICULADA, SINAL ESTE QUE É ENVIADO
20 PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E PLATAFORMA DO INVENTOR”, 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 mobile, 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.

• 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.

• 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.

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

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

• 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, linguagens de scripting, manuais e interface gráfica de usuário) necessário para que desenvolvedores de software implementem aplicações que complementam um sistema original, adicionando valor a este sistema, que será 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 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 segundos/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.

15 Exemplo 2:

O widget disponível no aparelho móvel poderá ser acessado e 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;
- * 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;

- 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;

05

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

- Este widget mostra um vídeo mais detalhado do conteúdo da propaganda, mostra também links para o 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).

10

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

15

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;

20

- Usuário está assistindo uma partida de futebol na TV;

- Usuário pega seu tablet (ex. iPad) e seleciona o aplicativo do inventor;

25

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

- Usuário seleciona a partida de futebol na lista apresentada;
 - Widget da partida de futebol é apresentado ao usuário;
- 05 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;
 - Widget permite também que usuário opine / se-
- 10 leccione 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;
- 15 * Inserções de comerciais ou merchandising durante a partida de futebol são apresentadas como propagandas dentro do widget de futebol;

Exemplo 4:

- O sistema permite ainda a interatividade do usuário com
- 20 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:
- Usuário está vendo sua novela favorita na TV;
 - Usuário pega o seu notebook e entra no website do inventor (ou do aplicativo);
- 25 * Usuário seleciona o canal de TV que está assistindo (opcional);
- 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 está assistindo;
 - Widget da novela é mostrado à usuária;
 - Widget mostra uma sinopse do capítulo atual, informações e fotos dos principais atores, personagens, e outras informações da novela e do capítulo;
- 05
- 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 usuários (públicos em geral ou apenas aqueles selecionados pelo usuário, como amigo, dependendo de opção em configurações);
- 10
- Widget permite sincronizar comentários com outras redes sociais, como Twitter, Facebook, Orkut, etc.

Convém esclarecer que a presente patente de privilegio de invenção apresentado é ilustrado em caráter demonstrativo e não restritivo, cuja concepção pode variar, sem fugir ao espírito e escopo principal inventivo do objeto cuja proteção ora reivindicada.

15

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

20

Por todos 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 reivindicações.

REIVINDICAÇÕES

1 – “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 SINAL IDENTIFICADOR DO ITEM DA PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ SENDO VEICULADA, SINAL ESTE QUE É ENVIADO PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E PLATAFORMA DO INVENTOR”., caracterizado por uma solução tecnológica integrada, que envolve sistema de sincronização do conteúdo programático e da publicidade veiculada no meio televisão com o aparelhos interativos dos usuários (como por exemplo os celulares, Smartphones, tablet PCs, notebooks, desktops, ou qualquer dispositivo com acesso à internet), com um sistema web e/ou aplicativos mobile que permitem a interatividade relacionada ao conteúdo exibido.

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 SINAL IDENTIFICADOR DO ITEM DA PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ SENDO VEICULADA, SINAL ESTE QUE É ENVIADO PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E PLATAFORMA DO INVENTOR” de acordo com a reivindicação (1), também caracterizado por permitir que a sincronização da publicidade e conteúdo exibido pela emissora de TV possa ser realizada via um sinal identificador do item da programação que esta sendo veiculada, sinal este que é enviado pela emissora de TV para o software e plataforma do inventor para que estes entreguem o conteúdo interativo disponibilizando-o nas plataformas mobile, web ou redes sociais. Este sinal pode ser o número da “claquete” do item da programação ou um sinal customizado

entregue via rede de computadores (internet ou link direto) ou entregue através do próprio sinal de transmissão da programação e captado pelo sistema do inventor.

3 "MÉTODO E SISTEMA PARA SINCRONIZAR E PERMITIR A
05 INTERATIVIDADE DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E PUBLICIDADE VEICULADA
NO MEIO TELEVISÃO COM MEIOS INTERATIVOS COMO A INTERNET, MOBILE E
REDES SOCIAIS, IMPLEMENTADO ATRAVÉS SINAL IDENTIFICADOR DO ITEM DA
PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ SENDO VEICULADA, SINAL ESTE QUE É ENVIADO
PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E PLATAFORMA DO INVENTOR"., de
10 acordo com as reivindicações (1 e 2), 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.

15 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 SINAL
IDENTIFICADOR DO ITEM DA PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ SENDO VEICULADA, SI-
20 NAL ESTE QUE É ENVIADO PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E
PLATAFORMA DO INVENTOR"., 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
25 TV, e que serão disponibilizadas nos seus próprios aparelhos móveis, em
plataformas variadas, permitindo acesso mais detalhados dos produtos ou

conteúdos para que 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), também caracterizado por possuir mini-aplicativos interativos em plataformas web, mobile e redes sociais, apresentados em sincronia com a grade de programação e publicidade veiculados pelas emissoras de televisão.

6. "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 SINAL IDENTIFICADOR DO ITEM DA PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ SENDO VEICULADA, SINAL ESTE QUE É ENVIADO PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E PLATAFORMA DO INVENTOR"., de acordo com as reivindicações (1, 2, 3, 4 e 5), também caracterizado por possuir mini-aplicativos (widgets) que 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.

7. "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 SINAL IDENTIFICADOR DO ITEM DA PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ SENDO VEICULADA, SINAL ESTE QUE É ENVIADO PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E PLATAFORMA DO INVENTOR"., de

acordo com as reivindicações (1, 2, 3, 4, 5 e 6), também caracterizado pelo sistema possibilitar ao usuário suspender esse processo de comunicação, de forma que as mensagens geradas na TV para seu celular estejam disponíveis somente quando ele definir, disponibilizando opções para que o usuário navegue e manuseie as operações de modo interativo com o próprio sistema.

05

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 SINAL IDENTIFICADOR DO ITEM DA PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ SENDO VEICULADA, SINAL ESTE QUE É ENVIADO PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E PLATAFORMA DO INVENTOR"., de acordo com as reivindicações (1, 2, 3, 4, 5, 6 e 7), também caracterizado pelo sistema permitir 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.

10

15

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 SINAL IDENTIFICADOR DO ITEM DA PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ SENDO VEICULADA, SINAL ESTE QUE É ENVIADO PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E PLATAFORMA DO INVENTOR"., 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. Este 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 o Set Top Box

20

25

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 SINAL IDENTIFICADOR DO ITEM DA PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ SENDO VEICULADA, SINAL ESTE QUE É ENVIADO PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E PLATAFORMA DO INVENTOR", de acordo com as reivindicações (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9), também caracterizado pela sincronização de CONTEÚDO PUBLICITÁRIO da TV para uma plataforma de uso pessoal, como um smartphone, tablet PC, notebook, desktop, ou qualquer dispositivo conectado à internet.

11. "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 SINAL IDENTIFICADOR DO ITEM DA PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ SENDO VEICULADA, SINAL ESTE QUE É ENVIADO PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E PLATAFORMA DO INVENTOR" de acordo com as reivindicações (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10), também caracterizado pela sincronização de CONTEÚDO DE PROGRAMAS DE TV (como por exemplo: futebol, novela, programas de auditório, talk shows, noticiários, etc.) para uma plataforma de uso pessoal, como um

smartphone, tablet PC, notebook, desktop, ou qualquer dispositivo conectado à internet.

Figura 1 – Componentes do Método e Sistema do Inventor

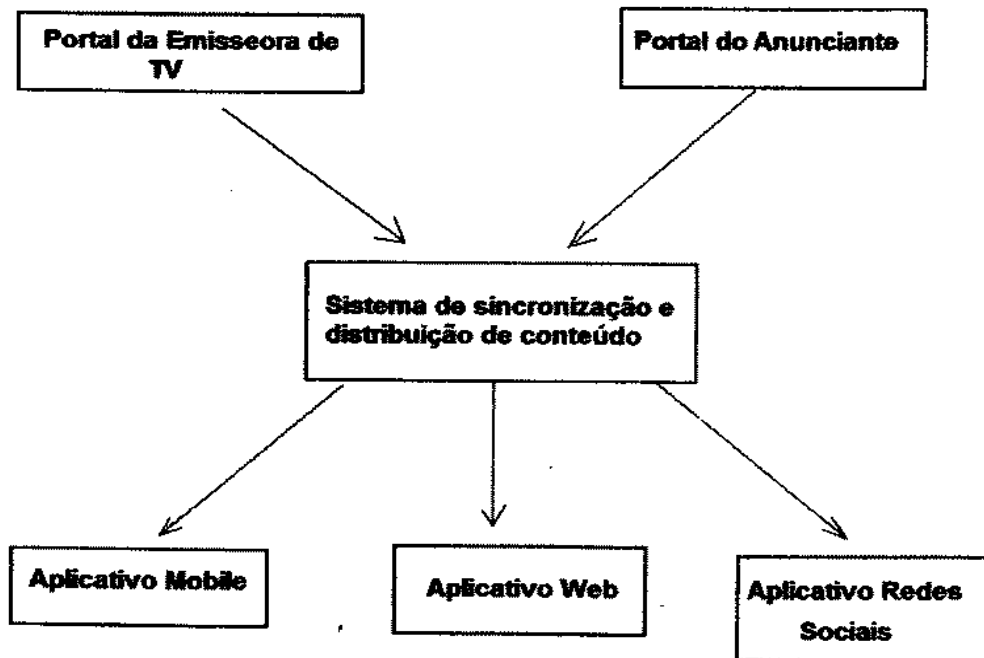


Figura 2ª – Visão macro do sistema – Publicidade

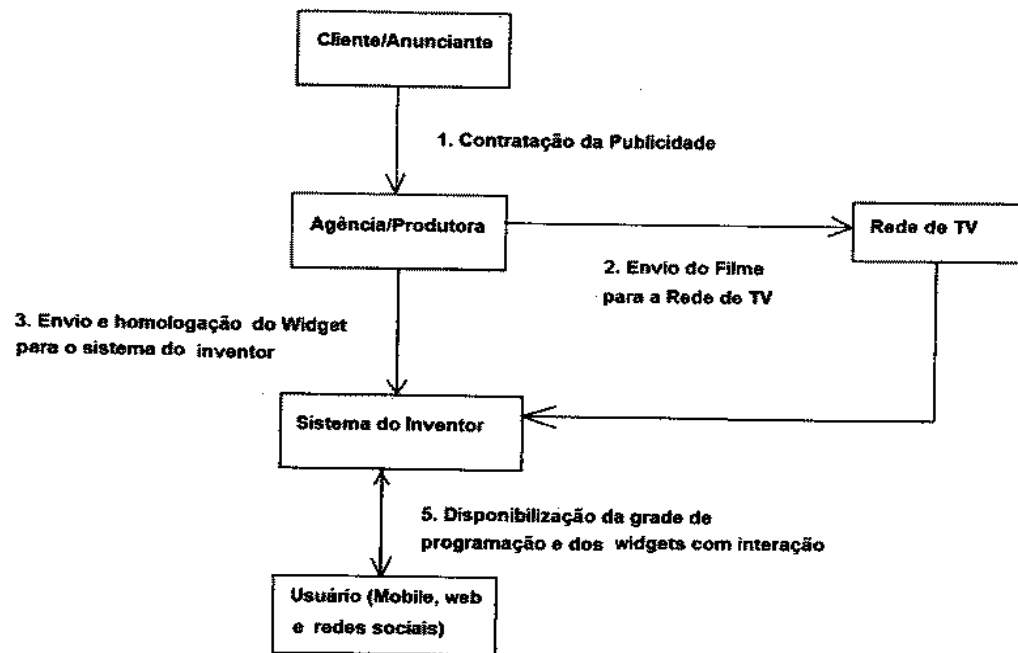
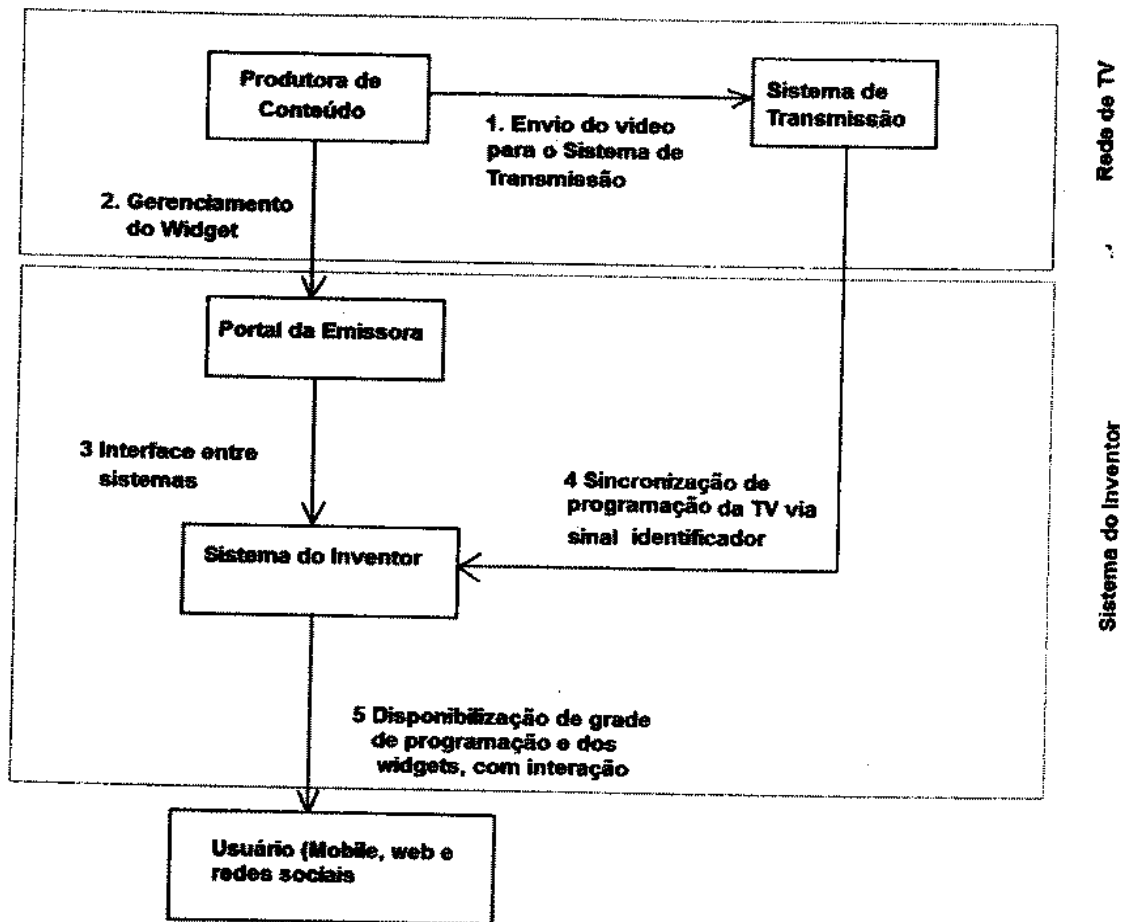


Figura 2b – visão macro do sistema – Programação da TV



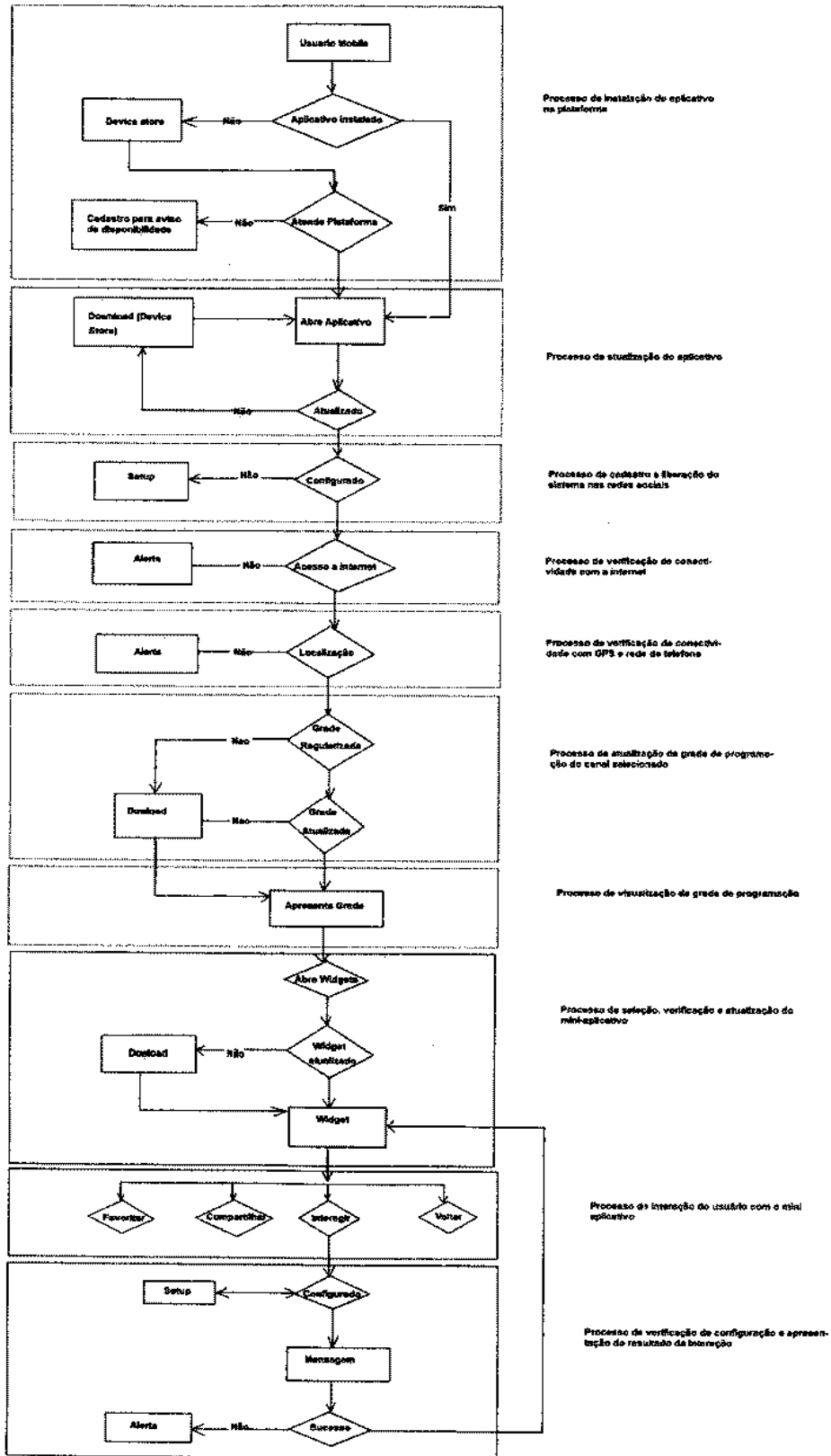


Figura 5 – Uso dos aplicativos Web ou Redes Sociais

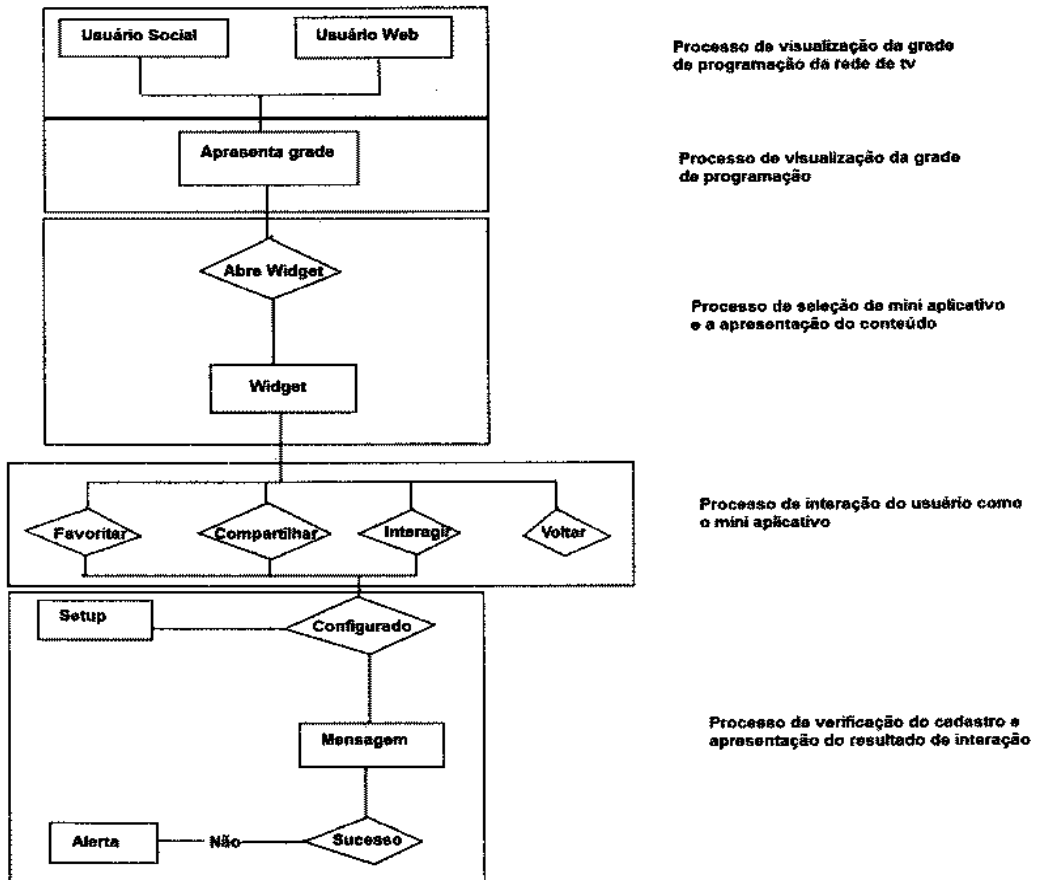
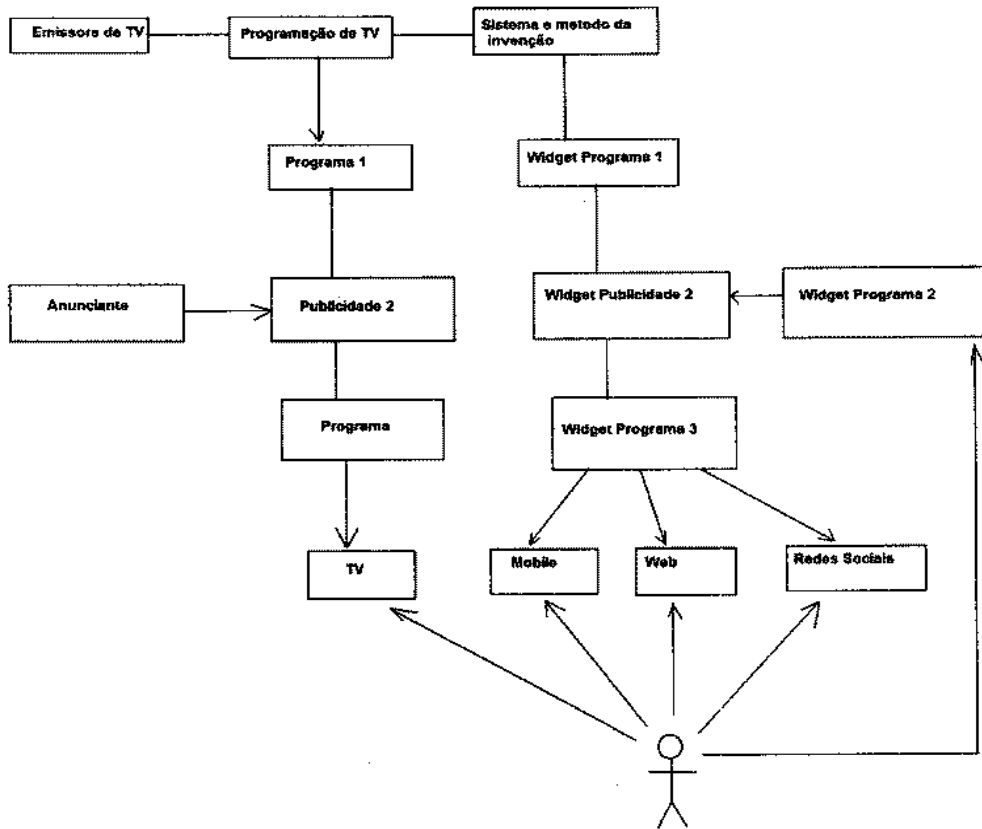
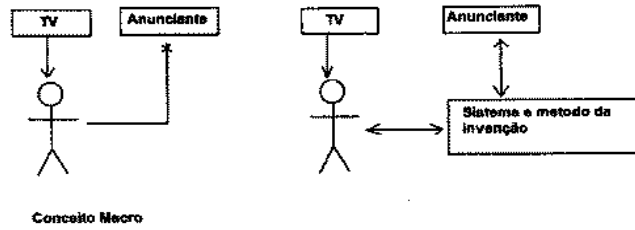


Figura 6 – Objetivo e conceito macro da invenção



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 SINAL IDENTIFICADOR DO ITEM DA PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ SENDO VEICULADA, SINAL ESTE QUE É ENVIADO PELA EMISSORA DE TV PARA O SOFTWARE E PLATAFORMA DO INVENTOR”.

A presente patente corresponde a uma solução tecnológica integrada que envolve sistema e método de entrega de conteúdo

15 interativo sincronizado com o conteúdo publicitário e de programas da grade programática de televisão aberta ou fechada. O conteúdo interativo é entregue por meio de software e widgets em uma segunda tela, diferente da televisão, presente em aparelhos mobile, computadores ou qualquer dispositivo conectado à internet. A sincronia com a programação é realizada por meio de

20 sinal identificador de cada item da programação, enviado pela emissora para o sistema do inventor em tempo real à programação ou de forma antecipada. Este 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,

25 cujo objetivo é apresentar informações e possibilitar a aproximação entre telespectadores, programação e anunciantes ao permitir interação relacionada a todo conteúdo exibido pela emissora de TV, em rede nacional ou regional.