



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

(21) PI 1102089-0 A2



* B R P I 1 1 0 2 0 8 9 A 2 *

(22) Data de Depósito: 30/05/2011

(43) Data da Publicação: 25/06/2013
(RPI 2216)

(51) Int.Cl.:

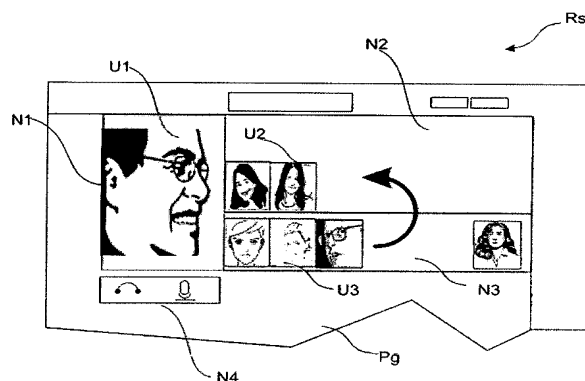
H04L 12/02
H04L 12/00

(54) **Título:** SISTEMA INTEGRADO DE COMUNICAÇÃO, COLABORAÇÃO, MULTIMÍDIA E ENTRETENIMENTO APLICADO EM REDES SOCIAIS DISPONIBILIZADAS NA INTERNET

(73) **Titular(es):** MY PLAY MOBILE SOFTWARES LTDA

(72) **Inventor(es):** BERNARDO SCHUCMAN, Denis Mandelbaum

(57) **Resumo:** SISTEMA INTEGRADO DE COMUNICAÇÃO, COLABORAÇÃO, MULTIMÍDIA E ENTRETENIMENTO APLICADO EM REDES SOCIAIS DISPONIBILIZADAS NA INTERNET. Representado por uma solução inventiva no setor de tecnologia de informação, notadamente pertinente a mídia eletrônica e especificamente relacionado a ferramentas do tipo redes sociais, onde em complemento ao amplo portfólio de possibilidades de ações ofertados pela citada ferramenta (visualização e edição de seu próprio perfil, feed de notícias; mensagens; eventos; amigos; bate papo; galeria de fotos; e galeria de vídeos, ferramenta de busca de perfil) o invento agrega valor por garantir a possibilidade de realização de uma vídeo e ou rádio conferência, sem que para tal o usuário tenha que migrar para outro tipo de ferramenta de interação, sendo que para tal a uma página principal (Pg) da ferramenta de rede social (Rs) são ofertados os seguintes meios de interação: janela de perfil em vídeo [N1]; sala de Conferência (N2); sala de observação [N3] e função rádio [N4].



RELATÓRIO DESCRITIVO DE PATENTE DE INVENÇÃO
“SISTEMA INTEGRADO DE COMUNICAÇÃO, COLABORAÇÃO, MULTIMÍ-
DIA E ENTRETENIMENTO APLICADO EM REDES SOCIAIS DISPONIBILI-
ZADAS NA INTERNET”

5

CAMPO DE APLICAÇÃO

A presente patente de invenção de título em epígrafe e objeto de descrição e reivindicação nesta cártula trata de uma solução inventiva que encontra destacado benefício no setor de tecnologia de in-
formação, notadamente para o amplo espectro de sistemas de comunicação,
colaboração, multimídia e entretenimento ofertado pela “internet”, também co-
nhecidos como sistemas de “mídia social”, ou seja, a mídia social em que são
produzidos conteúdos de forma descentralizada, cujo controle editorial é deito
pelo próprio usuário da mídia, cujo resultado prático converge na produção de
conteúdo democraticamente disponibilizado para usuários da rede de alcance
mundial, conhecida por “www” (word wide web)

DEMANDA DO INVENTO

Tendo em vista o setor de tecnologia de in-
formação, o requerente identificou uma necessidade explícita de ofertar ao pú-
blico alvo e consumidor de informações oriundas de mídias sociais uma “*ferra-
menta única*”, que contemple o acesso imediato e simultâneo de conteúdo de
natureza de *comunicação, colaboração, multimídia e entretenimento*, garantin-
do assim grande facilidade e agilidade no seu uso, eliminando assim a neces-
sidade de migração constante entre diferentes mídias sociais, tal como, por
exemplo, dentro de uma mesma mídia de rede social, o usuário além do aces-
so do conteúdo de perfil de diferentes usuários cadastrados poderá ter disponi-
bilizada comunicação entre usuários tanto no tradicional campo de mensagens
(scrapps), no recente uso de chat, mas de forma inédita poderá prover as estes
usuários a capacitação de vídeo conferencia e chamada telefônica.

PARADIGMA DO INVENTO

De acordo com o quanto revelado no tópico de demanda do invento o requerente elegeu como paradigma de desenvolvimento as ferramentas popularizadas como “mídias sociais”, notadamente as mídias as redes sociais disponibilizadas na internet, sendo que estas devem pautar as análise críticas, identificação de possibilidades de melhoria, notadamente no quesito iteratividade para convergir em uma solução inédita, fruto do aperfeiçoamento desse tipo de ferramenta, sendo que tais análises e proposta do invento serão devidamente explanados no desenvolvimento dessa cártula.

REQUISITOS DO INVENTO

Em consonância com a demanda e paradigma do invento o requerente idealizou um inédito “*sistema integrado de comunicação, colaboração, multimídia e entretenimento aplicado em redes sociais disponibilizadas na internet*” provido de novidade associada de atividade inventiva, pois não decorre de maneira óbvia ou evidente de outras soluções conhecidas no estado da técnica para as mídias sociais, especificamente as redes sociais na internet.

Em adição o “*invento*” é provido de aplicabilidade industrial, sendo economicamente viável e, portanto, atendendo ao rigor dos requisitos de patenteabilidade, notadamente como patente de invenção, conforme disposto nos ditames dos artigos 8º e 13º da Lei 9.279.

FUNDAMENTOS DA TÉCNICA

A fim de propiciar veracidade, e consolidar o contexto explicitado nos tópicos do quadro introdutório será apresentada uma explanação sobre o estado da técnica ditado por soluções desenvolvidas e largamente utilizadas para as mídias sociais, onde após análise crítica destas, uma vez expostas para profissionais com expertise na seara de tecnologia de informação, notadamente no segmento de internet, e especificamente na divisão de E-commerce (comércio digital), poderão identificar seus aspectos limi-

tantes, consolidando assim a identificação das necessidades de demandas para o inédito sistema integrado de comunicação via rede social.

Conceito de mídias sociais (social media):

são "ferramentas" na forma de sistemas "online", cuja função reside em prover a "interação social" a partir do compartilhamento e da criação colaborativa de informação nos mais diversos formatos.

De outra forma, as mídias sociais possibilitam a publicação de "conteúdos" por qualquer pessoa com acesso a internet, baixando a praticamente zero o custo de produção e distribuição quando se tem como paradigma as mídias tradicionais, como mídia impressa (revistas, jornais, etc) por exemplo.

Mais especificamente as mídias sociais abrangem diversas atividades que integram tecnologia, interação social e a construção de palavras, fotos, vídeos e áudios, onde esta interação e a maneira na qual a informação é apresentada dependem nas várias perspectivas do usuário que compartilhou o conteúdo de seu perfil específico.

Enfim, as mídias sociais dependem da interação entre pessoas, porque a discussão e a integração entre elas constroem *conteúdo compartilhado*, usando a tecnologia como condutor.

Importância das mídias sociais: novas ferramentas de mídia social vêm surgindo e se estabelecendo, passando por mutações evolutivas naturais - vídeos blogs, que nasceram apenas como diários virtuais e tiveram sua natureza diversificada com o tempo, a ponto de se tornarem, inclusive, instrumentos de efetiva geração de negócios, por exemplo.

Isto significa uma significativa mudança na estrutura de poder social, pois a possibilidade de gerar conteúdos e influenciar pessoas e decisões, deixa de ser exclusividade dos grandes grupos capitalizados, para se tornar comum a qualquer pessoa.

Além disso, a redução do custo de publicação a quase zero possibilita a produção de conteúdos muito específicos também para pequenos públicos - que antes não justificavam a equação econômica.

A liberdade de comunicação interativa, combinada à facilidade de uso das ferramentas para fazê-lo e a uma arquitetura

participativa em redes, forma a base da receita para que as plataformas de mídias sociais possam ser classificadas como uma das mais influentes formas de mídia até hoje criada. na versão interativa da *web*, é possível fazer muito mais com muito menos e isso é muito poderoso.

5

Tipos de mídias sociais:

A. Comunicação

- blogs: blogger, wordpress
- sites com recurso de comunicação de grupos
- microblogs: twitter, pownce
- redes sociais: orkut, facebook, linkedin, myspace
- eventos: upcoming
- telefonia; voip, skype,
- vídeo: video conferência (web cam,)

10

B. Colaboração

- wikis: wikipedia
- social bookmarking / agregadores de sites: del.icio.us and stumbleupon
- social news ou crowdsourcing: digg, reddit, eucurti, rec6
- sites de opiniões: epinions

15

C. Multimídia

- compartilhamento de fotos: flickr, zoomr, fotolog, picasa
- compartilhamento de vídeo: videolog, youtube, vimeo
- livecasting ou transmissão ao vivo: justin.tv
- compartilhamento de música/áudio: imeem, last.fm, jamendo

20

25

30

D. Entretenimento

- mundos virtuais: second life
- jogos online: world of warcraft

- compartilhamento de jogos: miniclip.com

Dentro do amplo espectro de ferramentas de finidas como “mídia social” o requerente elege para análise crítica a mídia social com funções associadas de “comunicação e entretenimento e multimídia” especificamente a ferramenta conhecida como “rede social”, tal como o “facebook”, onde este é definido como paradigma de desenvolvimento da presente análise crítica que demanda a patente ora reivindicada.

Da Ferramenta de rede social

Tendo como exemplo os populares Orkut, Facebook e correlatos, trazem em seu bojo rico portfólio de ferramentas de interação entre seus usuários, das quais podemos citar:

- perfil do usuário;
- feed de notícias;
- mensagens;
- eventos;
- amigos;
- bate papo;
- Galeria de fotos; e
- Galeria de vídeos.

Análise crítica da ferramenta Facebook: embora esta ferramenta de rede social atenda de forma satisfatória os desejos e necessidades de agilidade na interação com usuário, ancorado por uma interface amigável (user friendly), existem aspectos do ponto de vista desta mesma facilidade de interação que em certo grau de importância restringem uma comunicação mais próxima, notadamente pelo fato de que dita comunicação é ancorada na troca de dados escritos, como chat, onde no máximo é possível identificar uma imagem de foto do usuário parceiro na troca de informações.

Desta feita, a análise criteriosa desta ferramenta, revela aos menos dois aspectos que restringem o uso otimizado deste tipo de mídia social, a saber:

- não permite conferência simultânea do usuário com vários usuários
- restringe o grau de conhecimento do perfil

de um usuário, facilitando a formação de um perfil fake do usuário, mascarando sua identidade visual real;

Por sua vez, este tipo de limitação e problema identificado pode ter definido como causas os seguintes aspectos:

- 5 - para uma maior interação usuário-usuário, ou usuário-usuários é necessário sair da ferramenta de rede social, e estabelecer novo contato em outra mídia de comunicação, notadamente de multimídia como: chat (MSN), telefone call (skype), vídeo conferência (MSN, skype), etc, fazendo com que existe um aspecto de desagregação e dificuldade de forma-
- 10 ção de um grupo de discussão para determinado assunto de interesse comum.
- o grau de conhecimento do perfil de um usuário, facilitando a formação de um perfil "fake" do usuário, mascarando sua identidade visual real ocorre devido à disponibilidade da informação escrita, informação visual restrita à apreciação de "fotos" do usuário e mesmo vídeos
- 15 editados do usuários desejado.

PROPOSTA DO INVENTO

O requerente ciente da lacuna que existe no para as contemporâneas ferramentas de rede social, o inventor procedeu ao desenvolvimento de uma solução inventiva na forma de um inédito *sistema integrado de comunicação, colaboração, multimídia e entretenimento aplicado em redes sociais disponibilizadas na internet*, que permite a solver todas as causas dos problemas identificados no tópico de fundamentos da técnica.

Dos objetivos do invento:

25 Para que o sistema na forma de uma ferramenta de rede social pleiteado nesta patente traga em seu bojo a mandatária atividade inventiva definida nos ditames dos artigos da lei de propriedade industrial é possível listar os predicados:

- 30 - A conferência simultânea do usuário com vários usuários
- Expandir o grau de conhecimento do perfil de um usuário,
- Evitar a formação de perfil fake do usuário,

revelando a identidade visual real; e

- Tornar mais qualificada a formação de um grupo de discussão.

Característica distintiva preponderante:

5 Para tornar factível os benefícios elencados com a introdução do inédito sistema integrado de comunicação e integração para redes sociais, que passa e contar como:

10 - um inédito campo de interação usuário – usuário e usuário – usuários; configurando uma ‘sala de conferência’ em tempo real para uma pluralidade de participantes, por meio de tecnologia de “vídeo conferência, áudio/vídeo”;

15 - perfil visual de cada usuário em tempo real, onde esta condição técnica é factível por meio de tecnologia com “WebCam / Streaming de vídeo”, onde um usuário caso este tenha seu perfil com set up para “publicação de perfil em vídeo”, o[s] usuário[s] visitante[s] poderá[ão] “assistir” o que o usuário dono do perfil esta transmitindo em tempo real;

- possibilidade de comunicação verbalizada, com uso de tecnologia de “radio, protocolo VOIP, etc,

20 DESCRIÇÃO DAS FIGURAS

A complementar a presente descrição do relatório descritivo de modo a obter uma melhor compreensão das características da presente patente de invenção, acompanha esta, em anexo, conjunto
25 desenhos que reproduzem uma forma de realização preferida para o *sistema integrado de comunicação, colaboração, multimídia e entretenimento aplicado em redes sociais disponibilizadas na internet*, onde:

30 A Figura .1 é uma representação em vista Ilustrativa de uma página da ferramenta de rede social, evidenciando o campo diferenciado de comunicação em vídeo e ou rádio conferência, a sala de conferencia, a sala de observadores, e o controle de audio, objetos de reivindicação; notadamente em uma condição de início de conferência; e

A Figura .2 é uma representação em vista

Ilustrativa de uma página da ferramenta de rede social, evidenciando o campo diferenciado de comunicação em vídeo e ou rádio conferência, a sala de conferência, a sala de observadores, e o controle de áudio, objetos de reivindicação; notadamente em uma condição de composição da sala de conferência e de acionamento da função rádio.

DESCRIÇÃO DETALHADA

A seguinte descrição detalhada deve ser lida e interpretada com referência aos desenhos apresentados, representando uma forma de realização preferida para o inédito “*sistema integrado de comunicação, colaboração, multimídia e entretenimento aplicado em redes sociais disponibilizadas na internet*”, não sendo intencionados a limitar o escopo do invento, este sim limitado apenas ao explicitado no quadro reivindicatório.

Base tecnológica: tal como evidenciado através da figura 1, é definida uma ferramenta de rede social (Rs), ilustrando sua página principal [Pg], onde de forma comum o usuário tem acesso a informações de visualização e edição de seu próprio perfil, feed de notícias; mensagens; eventos; amigos; bate papo; galeria de fotos; e galeria de vídeos, ferramenta de busca de perfil.

Características distintivas:

- Janela de perfil em vídeo [N1]: onde o usuário principal [U1] pode habilitar a janela de vídeo de tal sorte que fazendo uso de uma WebCam integrada (não ilustrado) ao próprio computador é possível aos outros usuários, tanto usuários em conferência [U2] como usuários observadores [U3] poderão identificar sua imagem dinâmica em tempo real;

- Sala de Conferência [N2]: criada pelo usuário principal [U1] que pode abrir a sala de conferência para um grupo seletivo de usuários em conferência [U2], que podem ser recrutados através de convite preliminar através da lista de amigos (não ilustrado) desse usuário principal [U1] ou alternativamente ser capturado da sala de observação [N3] na qual são identificados usuários observadores [U3], sendo que os usuários em conferên-

cia [U2]-interagem diretamente com o usuário principal [U1], ao passo que os usuários observadores [U3] somente podem assistir a conferência da sala de conferência [N2];

- Sala de observação [N3]: as ocorrências de conferência chamadas pelo usuário principal [U1] podem ser públicas ou restritas, onde para o primeiro caso é previsto na página principal [Pg] uma janela de audiência que é própria sala de observação, à qual pode fazer parte qualquer usuário com perfil cadastrado e que esteja navegando na ferramenta de rede social (Rs); e

- Função rádio [N4]: definido por botões virtuais de microfone e auto falantes, visível tanto na página [Pg] do usuário principal [U1] como do usuário em conferência [U2] de tal sorte que cada qual pode a qualquer tempo acionar o rádio para comunicação usuário – usuário ou usuário – usuários, sendo que esta função é inibida para a página [Pg] do perfil do usuário observador [U3], pois este conceitualmente não interagem com a sala de conferência [N2] enquanto não for convidado pelo usuário principal [U1].

A escolha da forma de realização preferida do invento objeto de reivindicação nesta cártula, na forma de uma página principal [Pg] de uma ferramenta de rede social [Rs] com a introdução dos recursos inéditos de janela de vídeo [N1]; sala de conferência [N2]; sala de observação [N3] e função rádio [N4] descrita neste tópico de detalhamento do invento é fornecida apenas a título de exemplo. Alterações, modificações e variações podem ser realizadas para outras quaisquer formas de realização do sistema integrado de comunicação, colaboração, multimídia e entretenimento por aqueles com habilidade na arte sem, no entanto divergir do objetivo revelado no pleito da presente patente, o qual é exclusivamente definido pelas reivindicações anexas.

Verifica-se pelo que foi descrito e ilustrado que o “SISTEMA INTEGRADO DE COMUNICAÇÃO, COLABORAÇÃO, MULTIMÍDIA E ENTRETENIMENTO APLICADO EM REDES SOCIAIS DISPONIBILIZADAS NA INTERNET” ora reivindicado se enquadra às normas que regem a patente de invenção à luz da Lei de Propriedade Industrial, merecendo pelo que foi exposto e como consequência, o respectivo privilégio.

REIVINDICAÇÃO

1ª)“SISTEMA INTEGRADO DE COMUNICAÇÃO, COLABORAÇÃO, MULTI-MÍDIA E ENTRETENIMENTO APLICADO EM REDES SOCIAIS DISPONIBILIZADAS NA INTERNET”, onde uma ferramenta de rede social (Rs), em sua
5 página principal [Pg], oferta ao usuário acesso a informações de visualização e edição de seu próprio perfil, feed de notícias; mensagens; eventos; amigos; bate papo; galeria de fotos; e galeria de vídeos, ferramenta de busca de perfil, dentre outras comuns é diferenciada quando é caracterizada por dispor de uma janela de perfil em vídeo [N1] habilitada por meio de WebCam; uma sala de
10 Conferência [N2], criada pelo usuário principal [U1] formada por usuários em conferência [U2]; sala de observação [N3], tal como uma janela de audiência à qual faz parte usuários observadores [U3]; função rádio [N4], definido por botões virtuais de microfone e auto falantes, visível tanto na página [Pg] do usuário principal [U1] como do usuário em conferencia [U2];

15 2ª)“SISTEMA INTEGRADO DE COMUNICAÇÃO, COLABORAÇÃO, MULTI-MÍDIA E ENTRETENIMENTO APLICADO EM REDES SOCIAIS DISPONIBILIZADAS NA INTERNET”, de acordo com a reivindicação 1, onde a janela de perfil em vídeo [N1] é caracterizada por habilitar a imagem em tempo real do
20 usuário principal [U1] pelos usuários em conferencia [U2] e usuários observadores [U3];

25 3ª)“SISTEMA INTEGRADO DE COMUNICAÇÃO, COLABORAÇÃO, MULTI-MÍDIA E ENTRETENIMENTO APLICADO EM REDES SOCIAIS DISPONIBILIZADAS NA INTERNET”, de acordo com a reivindicação 1, onde a composição de usuário em conferência [U2] da sala de conferencia [N2] é caracterizada pelo usuário principal [U1] convidar preliminarmente ou capturar virtualmente amigos de sua lista de amigos (não ilustrado), ou ainda capturar da sala de observação [N3] usuários observadores [U3];

30 4ª)“SISTEMA INTEGRADO DE COMUNICAÇÃO, COLABORAÇÃO, MULTI-MÍDIA E ENTRETENIMENTO APLICADO EM REDES SOCIAIS DISPONIBILIZADAS NA INTERNET”, de acordo com a reivindicação 3, onde a interação

usuário principal [U1] + usuário em conferência [U2] e usuário observador [U3] tem regra caracterizada pelos usuários em conferência [U2] interagirem diretamente com o usuário principal [U1], e usuários observadores [U3] somente podem assistir a conferência da sala de conferência [N2];

5

5ª) “SISTEMA INTEGRADO DE COMUNICAÇÃO, COLABORAÇÃO, MULTIMÍDIA E ENTRETENIMENTO APLICADO EM REDES SOCIAIS DISPONIBILIZADAS NA INTERNET”, de acordo com a reivindicação 1, onde o usuário observador [U3] é caracterizado por ser oriundo de qualquer perfil de usuário com perfil cadastrado e que esteja navegando na ferramenta de rede social (Rs);

10

6ª) “SISTEMA INTEGRADO DE COMUNICAÇÃO, COLABORAÇÃO, MULTIMÍDIA E ENTRETENIMENTO APLICADO EM REDES SOCIAIS DISPONIBILIZADAS NA INTERNET”, de acordo com a reivindicação 1, onde a chamada para conferência para formação da sala de conferência [N2] é caracterizada por ser realizada através de chamadas públicas ou restritas, pelo usuário principal [U1];

15

7ª) “SISTEMA INTEGRADO DE COMUNICAÇÃO, COLABORAÇÃO, MULTIMÍDIA E ENTRETENIMENTO APLICADO EM REDES SOCIAIS DISPONIBILIZADAS NA INTERNET”, de acordo com a reivindicação 1 e 5, onde a regra para a sala de observação [N3] ser caracterizada por permitir aos usuários observadores [U3] apenas assistir a conferência da sala de conferência [U2]; e

20

25

8ª) “SISTEMA INTEGRADO DE COMUNICAÇÃO, COLABORAÇÃO, MULTIMÍDIA E ENTRETENIMENTO APLICADO EM REDES SOCIAIS DISPONIBILIZADAS NA INTERNET”, de acordo com a reivindicação 1, onde para a função rádio [N4] a regra é caracterizada por:

30

- acionamento do rádio para comunicação usuário principal [U1] + usuário em conferência [U2];

- acionamento da função rádio [N4] é inibida para a página [Pg] do perfil do usuário observador [U3].

FIG. 1

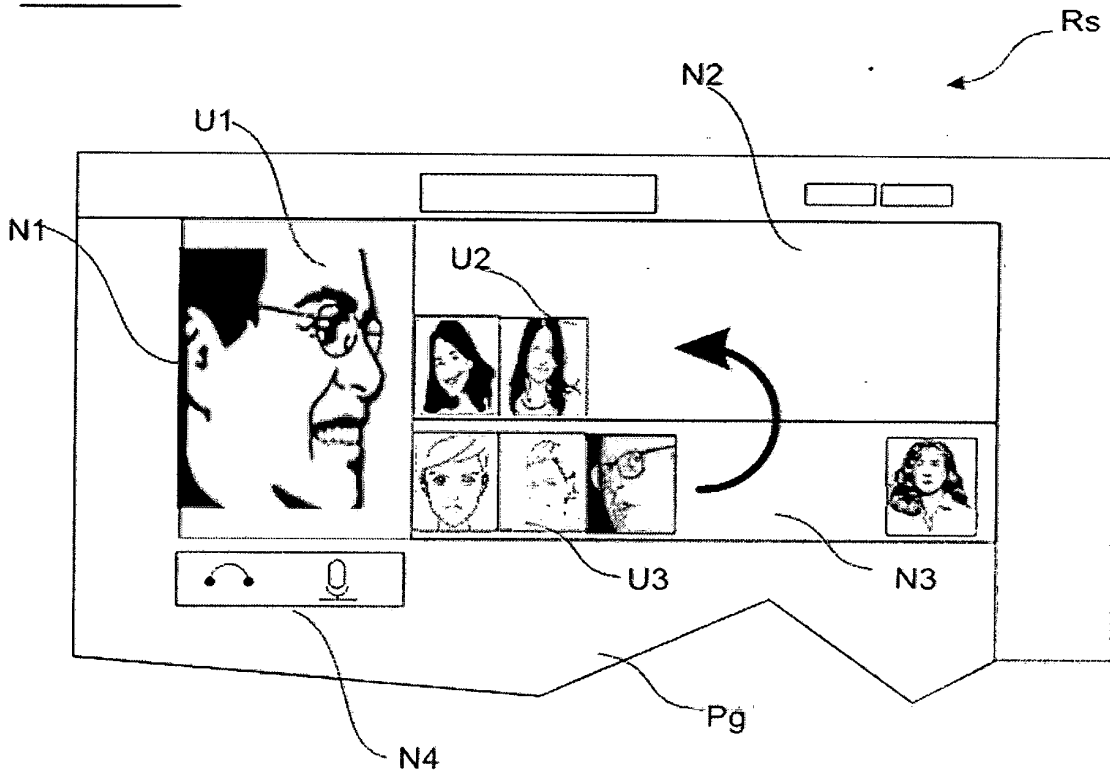
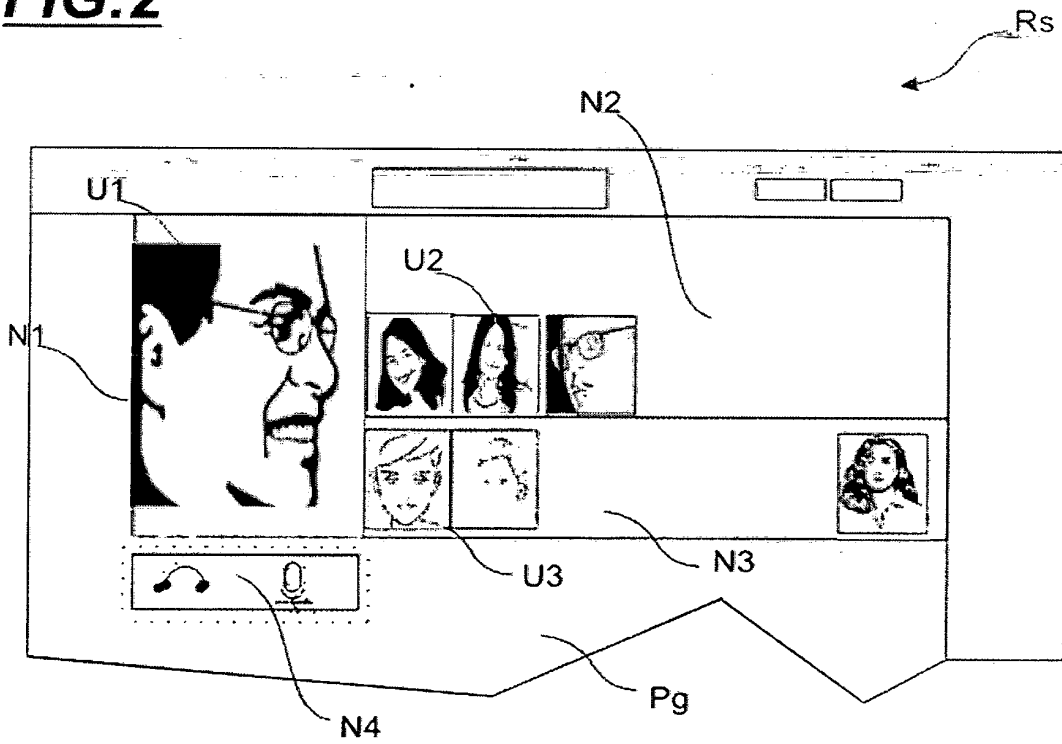


FIG. 2



RESUMO DE PATENTE DE INVENÇÃO

“SISTEMA INTEGRADO DE COMUNICAÇÃO, COLABORAÇÃO, MULTIMÍDIA E ENTRETENIMENTO APLICADO EM REDES SOCIAIS DISPONIBILIZADAS NA INTERNET”

5 tecnologia de informação, notadamente pertinente a mídia eletrônica e especificamente relacionado a ferramentas do tipo redes sociais, onde em complemento ao amplo portfólio de possibilidades de ações ofertados pela citada ferramenta (visualização e edição de seu próprio perfil, feed de notícias; mensagens; eventos; amigos; bate papo; galeria de fotos; e galeria de vídeos, ferramenta de busca de perfil) o invento agrega valor por garantir a possibilidade de
10 realização de uma vídeo e ou radio conferencia, sem que para tal o usuário tenha que migrar para outro tipo de ferramenta de interação, sendo que para tal a uma pagina principal (Pg) da ferramenta de rede social (Rs) são ofertados os seguintes meios de interação: janela de perfil em vídeo [N1]; sala de Conferência [N2]; sala de observação [N3] e função rádio [N4].
15