



(12)发明专利申请

(10)申请公布号 CN 106131699 A

(43)申请公布日 2016. 11. 16

(21)申请号 201610616367.5

(22)申请日 2016.07.29

(71)申请人 北京智云时代科技有限公司

地址 100000 北京市通州区新华南路190号
24幢1层112室

申请人 湖南微时代科技股份有限公司

(72)发明人 凌翔宇 韩柏志 詹伟 张阳

周果 孙军 杨培昊

(51) Int. Cl.

H04N 21/478(2011.01)

H04N 21/81(2011.01)

H04N 21/2668(2011.01)

H04N 21/4725(2011.01)

权利要求书2页 说明书5页 附图5页

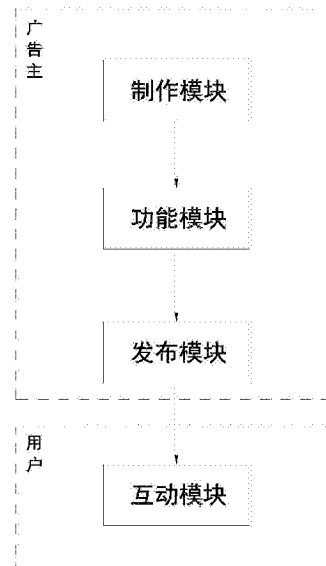
(54)发明名称

一种互联网与传统媒体结合的互动系统及其方法

(57)摘要

本发明公开了一种互联网与传统媒体结合的互动系统,包括有:制作模块,基于Html5技术制作Html5场景内容;功能模块,基于Html5场景插入互动组件,并对互动组件中的功能进行设置;发布模块,将插入互动组件的Html5场景与二维码信息或感知信息相关联,并将该二维码信息或感知信息嵌入到传统媒体内容中;互动模块,用户通过移动互联网设备扫描传统媒体内容中的二维码信息或感知信息,打开Html5场景并与互动组件的内容进行互动。从而打通新媒体与传统媒体的壁垒,重塑了现有传统媒体的广告模式,彻底推翻以往大众对传统媒体的刻板印象,通过红包等各种互动活动激励大众主动参与和互动,从而使广告主的宣传更具效果、使大众看广告获得“补偿权益”,形成一种良性循环。

CN 106131699 A



1. 一种互联网与传统媒体结合的互动系统,其特征在于,包括有:
 - 制作模块,基于Html5技术制作Html5场景内容;
 - 功能模块,基于Html5场景插入互动组件,并对互动组件中的功能进行设置;
 - 发布模块,将插入互动组件的Html5场景与二维码信息或感知信息相关联,并将该二维码信息或感知信息嵌入到传统媒体内容中;
 - 互动模块,用户通过移动互联网设备扫描传统媒体内容中的二维码信息或感知信息,打开Html5场景并与互动组件的内容进行互动。
2. 根据权利要求1所述的互联网与传统媒体结合的互动系统,其特征在于,还包括有审核模块,用于对插入互动组件的Html5场景内容进行审核。
3. 根据权利要求1所述的互联网与传统媒体结合的互动系统,其特征在于,还包括有统计模块,所述统计模块包括有下述模块中的至少一个:
 - 数据分析模块,用于查看Html5场景的浏览次数、用户行为监控、热点地图以及IP数;
 - 客户信息模块,用于查看Html5场景的客户信息数以及客户的访问信息;
 - 互动信息模块,用于查看所设置的互动信息的概况以及对互动信息的开闭控制。
4. 根据权利要求1-3任一权项所述的互联网与传统媒体结合的互动系统,其特征在于,所述制作模块包括有:
 - 页面构件,用于对Html5场景的各个页面进行处理;
 - 模板构件,用于提供可供用户选择使用的Html5场景模板;
 - 元素构件,用于提供制作Html5场景页面上的工具和素材;
 - 编辑模块,用于从已制作的Html5场景中选择出页面构件、模板构件或元素构件中的至少一个构件进行编辑。
5. 根据权利要求1-3任一权项所述的互联网与传统媒体结合的互动系统,其特征在于,所述功能模块至少包括有红包功能模块。
6. 根据权利要求5任一权项所述的互联网与传统媒体结合的互动系统,其特征在于,所述红包功能模块包括有:
 - 红包模块,用于对红包的显示页面进行选择以及对红包进行配置;
 - 高级模块,用于对红包的微信授权、投放区域、每日投放限额以及投放时间进行设置;
 - 编辑模块:用于对选择好的红包显示页面的元素进行编辑。
7. 根据权利要求6所述的互联网与传统媒体结合的互动系统,其特征在于,所述红包模块包括有:
 - 红包模板,用于提供多种可供用户选择的红包页面显示模板;
 - 红包配置,用于对红包的金额、中奖概率、红包内容进行配置。
8. 一种互联网与传统媒体结合的互动方法,其特征在于,包括有如下步骤:
 - (1)制作Html5场景;
 - (2)在Html5场景中插入互动组件,并对互动组件中的功能进行设置;
 - (3)将设置后的Html5场景通过二维码信息或感知信息嵌入到传统媒体内容中;
 - (4)通过移动互联网设备扫描传统媒体内容中的二维码信息或感知信息,打开Html5场景并与互动组件的内容进行互动。
9. 根据权利要求8所述的互联网与传统媒体结合的互动方法,其特征在于,所述步骤

(2)完成之后,还包括有:

(a)将该Html5场景内容提交审核系统进行审核;

(b)根据审核结果返回处理或生成专属二维码信息或感知信息。

10. 根据权利要求8或9所述的互联网与传统媒体结合的互动方法,其特征在于,所述步骤(4)完成之后,还包括有对互动效果的统计,所述互动效果包括下述信息中的至少一个:查看Html5场景的浏览次数、用户行为监控、热点地图以及IP数;查看Html5场景的客户信息数以及客户的访问信息;查看所设置的互动信息的概况以及对互动信息的开闭控制。

一种互联网与传统媒体结合的互动系统及其方法

技术领域

[0001] 本发明涉及广告领域,具体说是一种互联网与传统媒体结合的互动系统及其方法。

背景技术

[0002] 传统媒体是相对于近几年兴起的网络媒体而言的,传统的大众传播方式,即通过某种机械装置定期向社会公众发布信息或提供教育娱乐平台的媒体,主要包括报刊、户外、通信、广播、电视及自媒体以外的网络等传统意义上的媒体。而传统媒体特别是电视广告更是一直以来广受诟病,观众被动接受、广告效果无法评估;近年来,移动互联网迅猛发展,带来了多方位的变革,各种形式的新媒体也随之爆发,在移动化、智能化浪潮下,基于Html5技术的场景迅速壮大,但目前国内Html5媒体的传播终端局限于手机端,其播具有极大不确定性,企业设计精美、文案经典的Html5自然能得到用户转发传播,但更多的情况是用户阅后即“焚”。在此背景下,如何建设跨终端整合能力,为所有企业提供可靠、有效的宣传方式,是各媒体所必须正视的。

发明内容

[0003] 针对上述现有技术所存在的问题,本发明的目的是提供一种为广告主和观众搭建多种互动形式,使观众对传统媒体由被动接受转变为主动参与再转变到分享互动,以显著提升宣传效果的互联网与传统媒体结合的互动系统。

[0004] 为达到上述目的,第一方面,本发明所采用的技术方案是:一种互联网与传统媒体结合的互动系统,其特点是包括有:

制作模块,基于Html5技术制作Html5场景内容;

功能模块,基于Html5场景插入互动组件,并对互动组件中的功能进行设置;

发布模块,将插入互动组件的Html5场景与二维码信息或感知信息相关联,并将该二维码信息或感知信息嵌入到传统媒体内容中;

互动模块,用户通过移动互联网设备扫描传统媒体内容中的二维码信息或感知信息,打开Html5场景并与互动组件的内容进行互动。

[0005] 在上述互动系统的基础上,还包括有审核模块,用于对插入互动组件的Html5场景内容进行审核。

[0006] 在上述互动系统的基础上,还包括有统计模块,所述统计模块包括有下述模块中的至少一个:

数据分析模块,用于查看Html5场景的浏览次数、用户行为监控、热点地图以及IP数;

客户信息模块,用于查看Html5场景的客户信息数以及客户的访问信息;

互动信息模块,用于查看所设置的互动信息的概况以及对互动信息的开闭控制。

[0007] 优选地,所述制作模块包括有:

页面构件,用于对Html5场景的各个页面进行处理;

模板构件,用于提供可供用户选择使用的Html5场景模板;
元素构件,用于提供制作Html5场景页面上的工具和素材;
编辑模块,用于从已制作的Html5场景中选择出页面构件、模板构件或元素构件中的至少一个构件进行编辑。

[0008] 优选地,所述功能模块至少包括有红包功能模块。

[0009] 进一步的,所述红包功能模块包括有:

红包模块,用于对红包的显示页面进行选择以及对红包进行配置;

高级模块,用于对红包的微信授权、投放区域、每日投放限额以及投放时间进行设置;

编辑模块:用于对选择好的红包显示页面的元素进行编辑。

[0010] 更进一步的,所述红包模块包括有:

红包模板,用于提供多种可供用户选择的红包页面显示模板;

红包配置,用于对红包的金额、中奖概率、红包内容进行配置。

[0011] 第二方面,本发明提供一种互联网与传统媒体结合的互动方法,其特征在于,包括有如下步骤:

(1)制作Html5场景;

(2)在Html5场景中插入互动组件,并对互动组件中的功能进行设置;

(3)将设置后的Html5场景通过二维码信息或感知信息嵌入到传统媒体内容中;

(4)通过移动互联网设备扫描传统媒体内容中的二维码信息或感知信息,打开Html5场景并与互动组件的内容进行互动。

[0012] 在上述互动方法的基础上,所述步骤(2)完成之后,还包括有:

(a)将该Html5场景内容提交审核系统进行审核;

(b)根据审核结果返回处理或生成专属二维码信息或感知信息。

[0013] 在上述互动方法的基础上,所述步骤(4)完成之后,还包括有对互动效果的统计,所述互动效果包括下述信息中的至少一个:查看Html5场景的浏览次数、用户行为监控、热点地图以及IP数;查看Html5场景的客户信息数以及客户的访问信息;查看所设置的互动信息的概况以及对互动信息的开闭控制。

[0014] 本发明的有益效果是:

利用Html5技术制作Html5场景并插入互动组件,然后生成二维码信息或感知信息投放于传统媒体中,打通新媒体与传统媒体的壁垒,创造一种广告主有效宣传的新型传播模式,重塑了现有传统媒体的广告模式,彻底推翻以往大众对传统媒体的刻板印象,通过红包等各种互动活动激励大众主动参与和互动,从而使广告主的宣传更具效果,使大众对传统媒体广告由“被动接受-主动参与-分享互动”转变,使大众看广告获得“补偿权益”,形成一种良性循环。

[0015] 下面结合附图和实施例对本发明作进一步说明。

附图说明

[0016] 图1为本发明第一实施例的互动系统的结构框架示意图。

[0017] 图2为本发明第二实施例的互动系统的结构框架示意图。

[0018] 图3为本发明的制作模块的结构框架示意图。

[0019] 图4为本发明的红包功能模块的结构框架示意图。

[0020] 图5为本发明对应实施例一的互动方法流程图。

[0021] 图6为本发明对应实施例二的互动方法流程图。

具体实施方式

[0022] 实施例一

如图1所示,该发明实施例提供的互联网与传统媒体结合的互动系统包括有:

制作模块,基于Html5技术制作Html5场景内容;

功能模块,基于Html5场景插入互动组件,并对互动组件中的功能进行设置;

发布模块,将插入互动组件的Html5场景与二维码信息或感知信息相关联,并将该二维码信息或感知信息嵌入到传统媒体内容中;

互动模块,用户通过移动互联网设备扫描传统媒体内容中的二维码信息或感知信息,打开Html5场景并与互动组件的内容进行互动。

[0023] 对应的,如图5所示,该发明实施例的互联网与传统媒体结合的互动方法,包括有如下步骤:

(1)制作Html5场景;

(2)在Html5场景中插入互动组件,并对互动组件中的功能进行设置;

(3)将设置后的Html5场景通过二维码信息或感知信息嵌入到传统媒体内容中;

(4)通过移动互联网设备扫描传统媒体内容中的二维码信息或感知信息,打开Html5场景并与互动组件的内容进行互动。

[0024] 本发明实施例中的制作模块、功能模块和发布模块,均可以在电脑、手机、平板等终端上操作,广告主通过该互动系统的供应商所提供的网站注册登录后,即可进行Html5场景的制作。如图3所示,该发明实施例的制作模块包括有:页面构件、模板构件、元素构件以及编辑模块,其中页面构件用于对Html5场景的各个页面进行处理,包括新建页面,对页面进行进行全局设置、特效设置,以及对页面进行编辑等;模板构件则是由该互动系统供应商提供的各种场景模板,在新建页面后广告主可选择所喜爱的场景模板,从而节省对页面进行编辑的麻烦;元素构件是用于提供制作Html5场景页面上的工具和素材,其中工具包括有“背景”、“图片”、“文本”、“按钮”、“音乐”等工具,有些工具点击后会出现一些模板素材可供选择,如点击“音乐”工具后会出现音乐库,音乐库里有大量的音乐素材可供选择;编辑模块主要是用于对所选取的场景模板或者已制作好的场景进行DIY修改,点击相应需要修改的页面上的内容,如图片、文字等,即可进行修改或替换。制作好Html5场景点击保存即可完成场景制作,该场景制作可以包括产品信息、活动信息、品牌介绍等所有广告主想宣传的信息,最后就是在该Html5场景的基础上加入互动组件。

[0025] 该发明的功能模块可独立存在,也可以如该实施例所述,将该功能模块是集成于制作模块中的,该实施例的功能模块包括有红包功能模块、弹幕功能模块、抽奖功能模块、点赞功能模块等,可以在Html5场景中新增页面后添加这些功能模块,并对其功能进行设置,如红包功能模块添加后,可对红包进行充值,并设置红包中奖概率、投放地区、红包金额等信息。

[0026] 添加好功能模块后,即可对该Html5场景进行发布了,并会生成广告专属二维码嵌

入到传统媒体内容中,以电视广告为例,电视台会将该二维码投放到广告主相应的电视广告中,故该电视广告在播放时,该二维码就会出现在电视屏幕上。

[0027] 用户,也即观众在观看电视广告时,可以使用手机、平板等移动终端的扫码工具,扫描电视屏幕上的二维码,从而打开广告主的Html5场景,进行查看、抢红包、获取收益以及分享广告。

[0028] 实施例二

如图2所示,该发明实施例提供的互联网与传统媒体结合的互动系统包括有:

制作模块,基于Html5技术制作Html5场景内容;

功能模块,基于Html5场景插入互动组件,并对互动组件中的功能进行设置;

审核模块,用于对插入互动组件的Html5场景内容进行审核;

发布模块,将插入互动组件的Html5场景与二维码信息或感知信息相关联,并将该二维码信息或感知信息嵌入到传统媒体内容中;

互动模块,用户通过移动互联网设备扫描传统媒体内容中的二维码信息或感知信息,打开Html5场景并与互动组件的内容进行互动;

统计模块,用于实时查看场景投放数据与场景效果。

[0029] 对应的,如图6所示,该发明实施例的互联网与传统媒体结合的互动方法,包括有如下步骤:

(1)制作Html5场景;

(2)在Html5场景中插入互动组件,并对互动组件中的功能进行设置;

(3)将该Html5场景内容提交审核系统进行审核;

(4)根据审核结果返回处理或生成专属二维码信息或感知信息。

[0030] (5)将设置后的Html5场景通过二维码信息或感知信息嵌入到传统媒体内容中;

(6)通过移动互联网设备扫描传统媒体内容中的二维码信息或感知信息,打开Html5场景并与互动组件的内容进行互动;

(7)对互动效果进行统计,如实时查看广告投放数据与广告效果。

[0031] 本发明实施例中的制作模块、功能模块和发布模块,均可以在电脑、手机、平板等终端上操作,广告主通过该互动系统的供应商所提供的网站注册登陆后,即可进行Html5场景的制作。如图3所示,该发明实施例的制作模块包括有:页面构件、模板构件、元素构件以及编辑模块,其中页面构件用于对Html5场景的各个页面进行处理,包括新建页面,对页面进行进行全局设置、特效设置,以及对页面进行编辑等;模板构件则是由该互动系统供应商提供的各种场景模板,在新建页面后广告主可选择所喜爱的场景模板,从而节省对页面进行编辑的麻烦;元素构件是用于提供制作Html5场景页面上的工具和素材,其中工具包括有“背景”、“图片”、“文本”、“按钮”、“音乐”等工具,有些工具点击后会出现一些模板素材可供选择,如点击“音乐”工具后会出现音乐库,音乐库里有大量的音乐素材可供选择;编辑模块主要是用于对所选取的场景模板或者已制作好的场景进行DIY修改,点击相应需要修改的页面上的内容,如图片、文字等,即可进行修改或替换。制作好Html5场景点击保存即可完成场景制作,该场景制作可以包括产品信息、活动信息、品牌介绍等所有广告主想宣传的信息,最后就是在该Html5场景的基础上加入互动组件。

[0032] 该发明实施例以红包功能模块为例,该红包功能模块也是集成于制作模块中的,

即在制作模块中有一个“红包”的工具,点击该“红包”后会出现关于红包功能的操作页面,首先可以在该操作页面对红包进行充值,并设置活动名称、活动金额、开始和结束的时间;接着对该红包功能模块进行编辑,如图4所示,该红包功能模块包括有:红包模块、高级模块以及编辑模块,其中红包模块用于对红包的显示页面进行选择以及对红包进行配置,对应为在红包功能的操作页面上的“红包设置”工具,点击该“红包设置”工具后,会跳出红包模板,用于提供多种可供用户选择的红包页面显示模板,用户选择其中一个模板后,会自动跳至下一步,即红包配置,该红包配置包括有红包金额设置、红包中奖概率、允许重复抢红包、公司名称、活动祝福、活动备注等信息进行设置;设置完后点击“保存”,即可将当前编辑的页面设计成红包页面。该实施例的高级模块对应为在红包功能的操作页面上的“高级设置”工具,该“高级设置”只有在活动金额达到一定数量的情况下才会被激活开启,点击该“高级设置”工具后,即可对“是否微信授权”、“活动投放区域”、“每日投放限额”以及“限制投放时间”等进行设置。该实施例的编辑模块是用于对红包显示页面上的元素,如文字、图案等进行修改或替换。编辑完成后点击“保存”即可将该红包活动页面保存到Html5场景中。

[0033] 在发布该Html5场景之前,需要提交到该互动系统的运营商进行审核。经审核后,如果不合格,则返回给广告主重新修改;如果合格,则系统自动帮广告主将Html5场景(也即Html5广告)发布出去,同时生成广告专属二维码。

[0034] 以电视广告为例,电视台会将该二维码投放到广告主相应的电视广告中,故该电视广告在播放时,该二维码就会出现在电视屏幕上。

[0035] 用户,也即观众在观看电视广告时,可以使用手机、平板等移动终端的扫码工具,扫描电视屏幕上的二维码,从而打开广告主的Html5广告,进行查看、抢红包、获取收益以及分享广告。

[0036] 广告主在投放该广告后,可通过统计模块实时查看广告投放数据与广告效果。该实施例的统计模块包括有以下模块:数据分析模块,用于查看Html5场景的浏览次数、用户行为监控、热点地图以及IP数;客户信息模块,用于查看Html5场景的客户信息数以及客户的访问信息;互动信息模块,用于查看所设置的互动信息的概况以及对互动信息的开闭控制。

[0037] 尽管本发明是参照具体实施例来描述,但这种描述并不意味着对本发明构成限制。参照本发明的描述,所公开的实施例的其他变化,对于本领域技术人员都是可以预料的,这种的变化应属于本发明保护的范围。

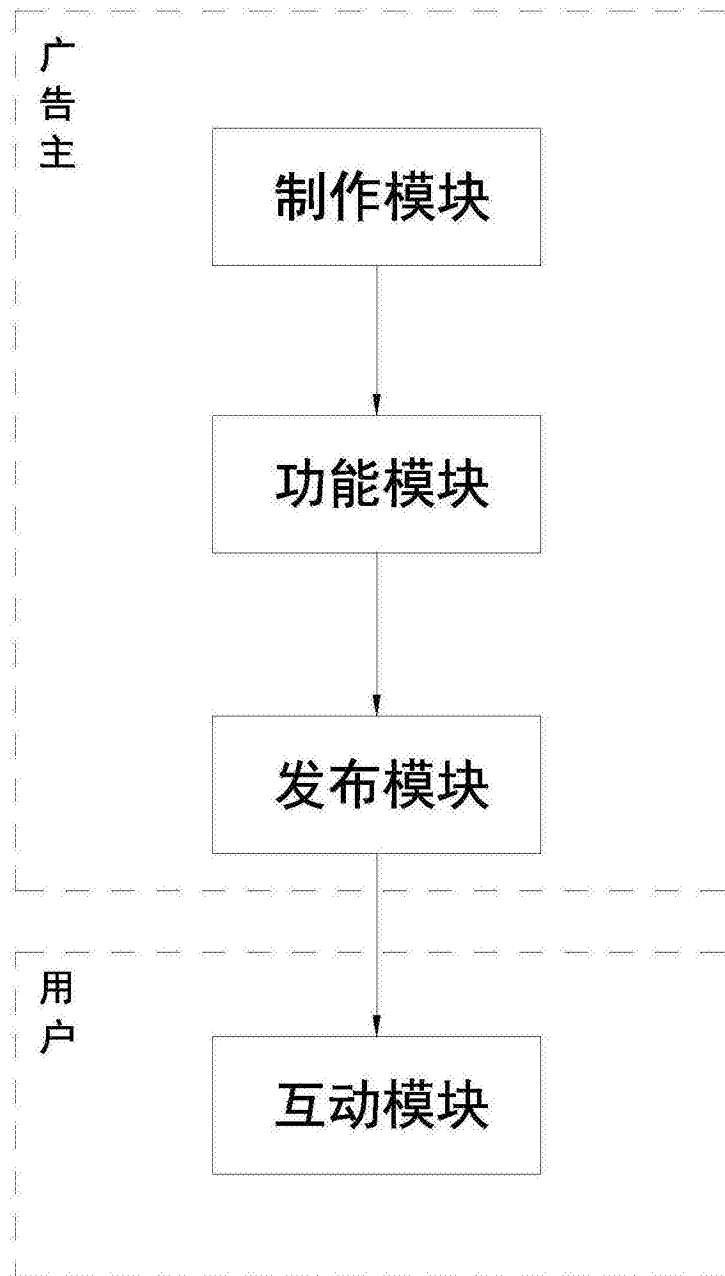


图1

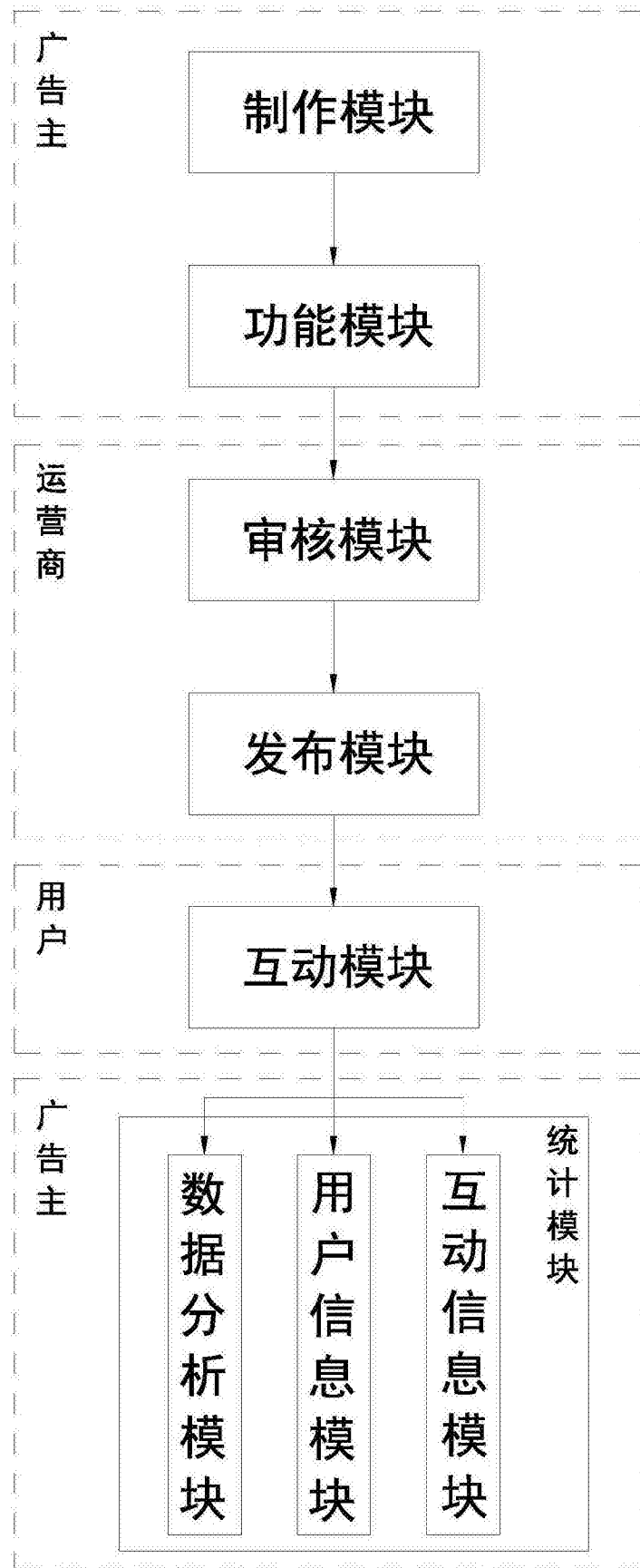


图2

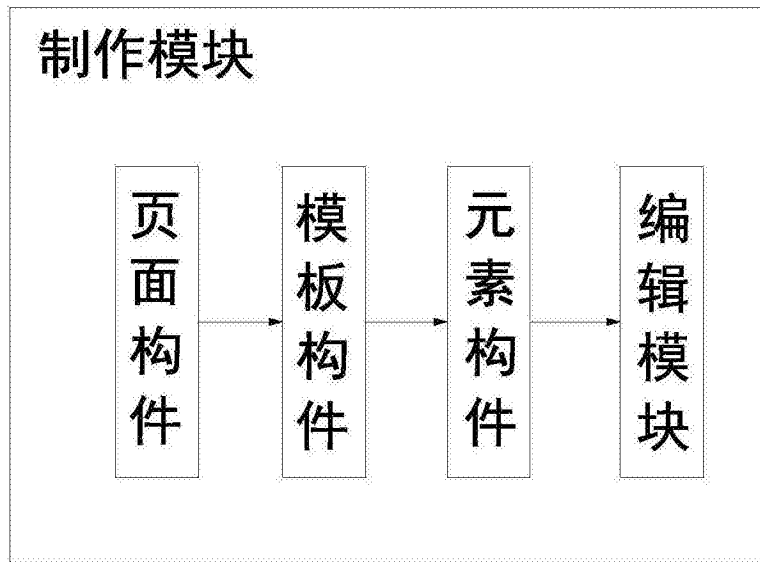


图3

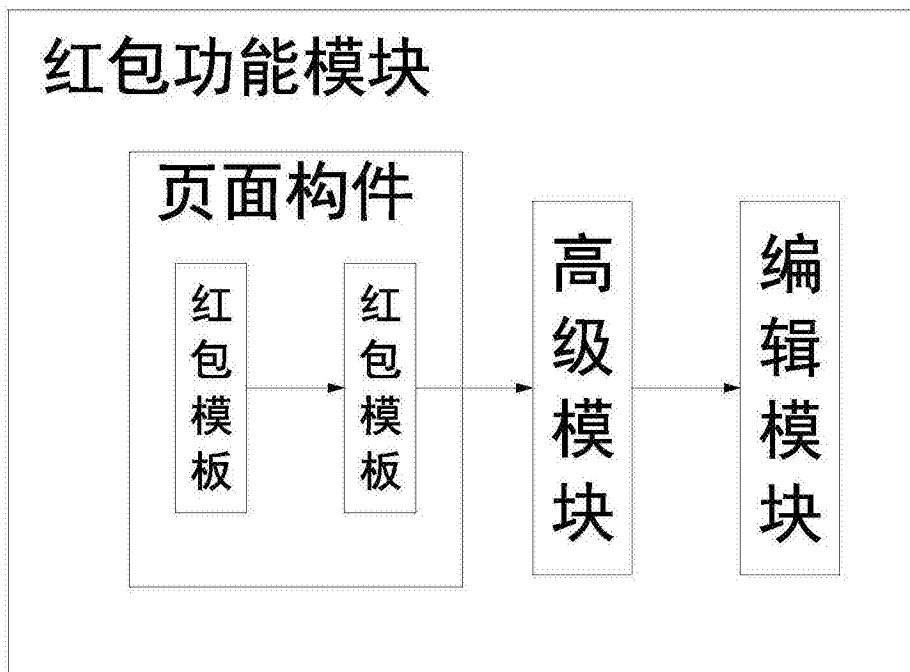


图4

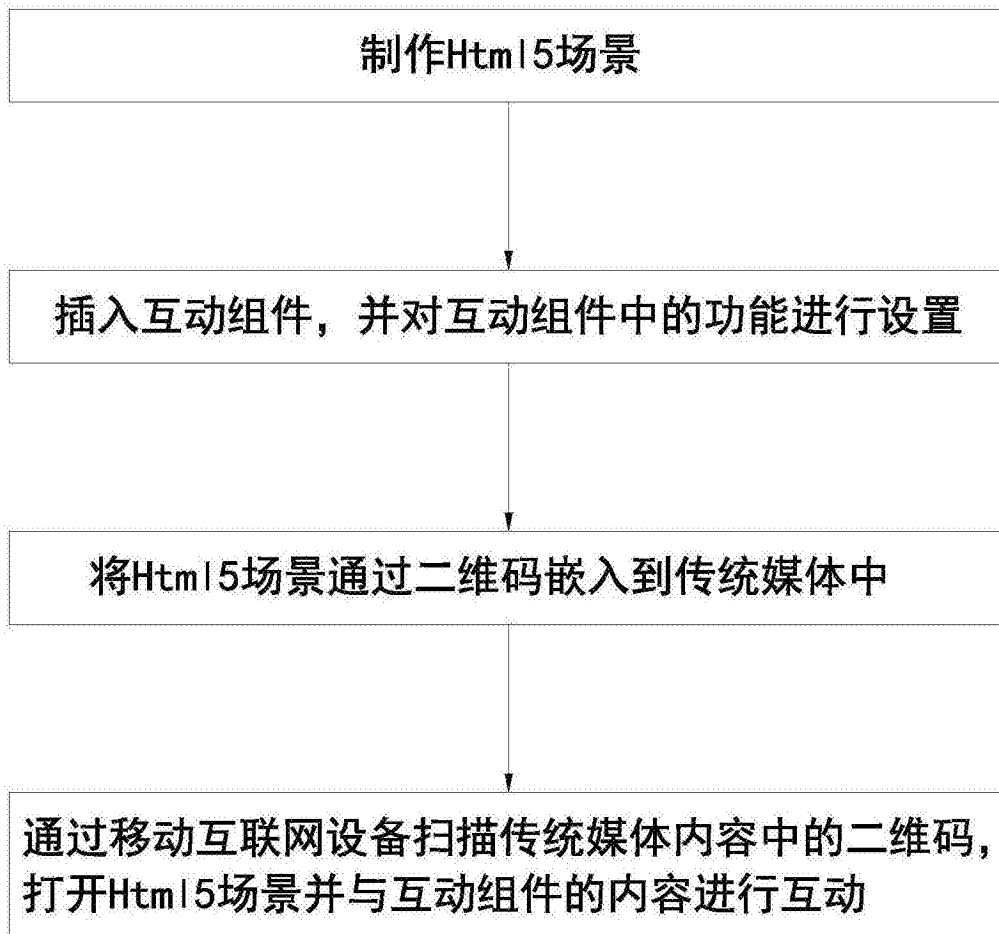


图5

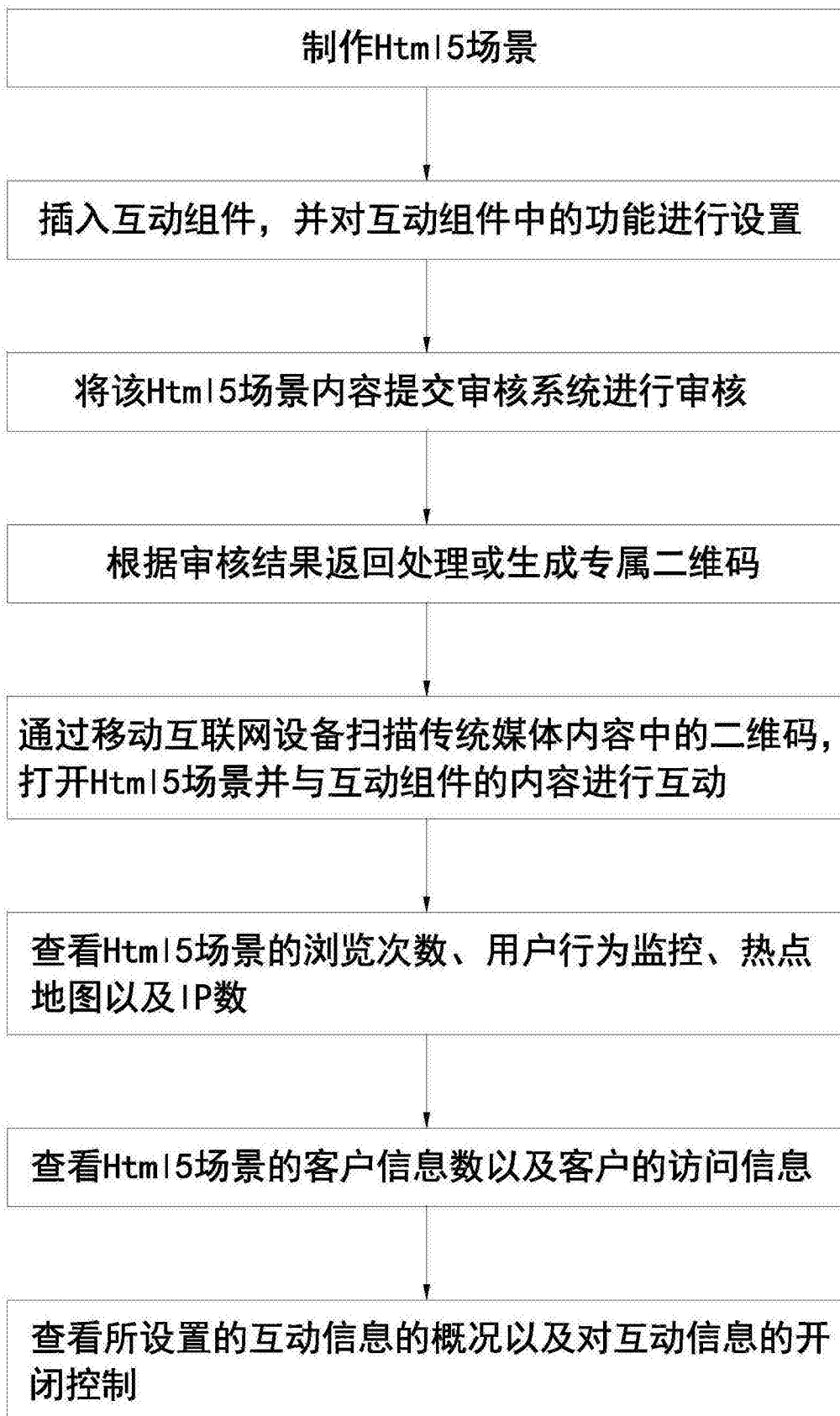


图6