



(12)发明专利申请

(10)申请公布号 CN 107481059 A

(43)申请公布日 2017. 12. 15

(21)申请号 201710712356.1

(22)申请日 2017.08.18

(71)申请人 首媒科技(北京)有限公司

地址 100000 北京市怀柔区桥梓镇兴桥大街1号南楼203室

(72)发明人 吴泽亮

(74)专利代理机构 北京超凡志成知识产权代理事务所(普通合伙) 11371

代理人 王宁宁

(51) Int. Cl.

G06Q 30/02(2012.01)

H04L 12/58(2006.01)

权利要求书2页 说明书10页 附图4页

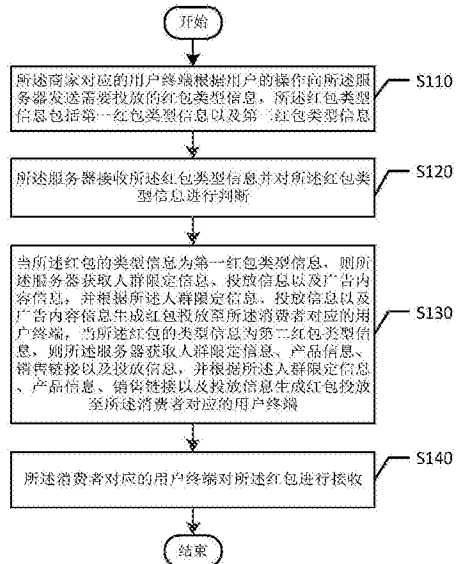
(54)发明名称

信息处理方法及系统

(57)摘要

本发明提供了一种信息处理方法及系统,涉及互联网技术领域。该信息处理方法包括:商家对应的用户终端向服务器发送需要投放的红包类型信息,红包类型信息包括第一红包类型信息以及第二红包类型信息;服务器对红包类型信息进行判断;当红包的类型信息为第一红包类型信息,则服务器获取人群限定信息、投放信息以及广告内容信息,并根据人群限定信息、投放信息以及广告内容信息生成红包投放至消费者对应的用户终端,当红包的类型信息为第二红包类型信息,则服务器获取人群限定信息、产品信息、销售链接以及投放信息,并生成红包投放至消费者对应的用户终端;消费者对应的用户终端对红包进行接收。能较好地实现使电子红包在商品宣传中发挥作用。

CN 107481059 A



1. 一种信息处理方法,其特征在于,应用于信息处理系统,所述信息处理系统包括服务器、多个商家对应的用户终端以及多个消费者对应的用户终端,所述商家对应的用户终端与所述消费者对应的用户终端通信连接,所述方法包括:

所述商家对应的用户终端根据用户的操作向所述服务器发送需要投放的红包类型信息,所述红包类型信息包括第一红包类型信息以及第二红包类型信息;

所述服务器接收所述红包类型信息并对所述红包类型信息进行判断;

当所述红包的类型信息为第一红包类型信息,则所述服务器获取人群限定信息、投放信息以及广告内容信息,并根据所述人群限定信息、投放信息以及广告内容信息生成红包投放至所述消费者对应的用户终端,当所述红包的类型信息为第二红包类型信息,则所述服务器获取人群限定信息、产品信息、销售链接以及投放信息,并根据所述人群限定信息、产品信息、销售链接以及投放信息生成红包投放至所述消费者对应的用户终端;

所述消费者对应的用户终端对所述红包进行接收。

2. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述方法还包括:

所述服务器生成红包支付信息发送至所述商家对应的用户终端;

所述商家对应的用户终端接收所述红包支付信息,并根据用户的操作反馈支付内容至所述服务器;

所述服务器接收所述支付内容并根据所述支付内容生成支付结果。

3. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述根据所述产品信息、销售链接以及投放信息生成红包投放至所述消费者对应的用户终端之前,还包括:

所述商家对应的用户终端根据用户的操作获取押金支付内容并发送至服务器;

所述服务器接收所述押金支付内容并将所述支付内容对应的金额存储至所述商家对应的账户余额。

4. 根据权利要求3所述的方法,其特征在于,所述方法还包括:

所述服务器结算出红包总额;

从所述商家对应的账户余额中扣除所述红包总额。

5. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述投放信息包括投放位置、投放范围以及投放数量,所述根据所述人群限定信息、投放信息以及广告内容信息生成红包投放至所述消费者对应的用户终端,包括:

所述服务器根据所述广告内容信息生成投放数量对应的多个红包,所述红包包括广告内容信息;

根据所述人群限定信息对所述消费者对应的用户终端进行筛选,获取出筛选后的消费者对应的用户终端;

将所述多个红包投放至与所述投放位置以及投放范围对应的所述筛选后的消费者对应的用户终端。

6. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述投放信息包括投放位置、投放范围以及投放数量,所述根据所述人群限定信息、产品信息、销售链接以及投放信息生成红包投放至所述消费者对应的用户终端,包括:

所述服务器根据所述产品信息生成投放数量对应的多个红包,所述红包包括产品信息;

根据所述人群限定信息对所述消费者对应的用户终端进行筛选,获取出筛选后的消费者对应的用户终端;

将所述多个红包投放至与所述投放位置以及投放范围对应的所述筛选后的消费者对应的用户终端。

7. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述消费者对应的用户终端对所述红包进行接收之后,还包括:

所述消费者对应的用户终端将所述产品信息以及销售链接进行展示、分享及购买,并所述红包对应的金额发送至所述服务器;

所述服务器将所述红包对应的金额存储至所述消费者对应的账户。

8. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述消费者对应的用户终端对所述红包进行接收之后,还包括:

所述消费者对应的用户终端将所述广告内容信息进行展示,并所述红包对应的金额发送至所述服务器;

所述服务器将所述红包对应的金额存储至所述消费者对应的账户。

9. 一种信息处理系统,其特征在于,所述系统包括服务器、商家对应的用户终端以及消费者对应的用户终端,所述商家对应的用户终端以及消费者对应的用户终端与所述服务器通信连接,其中,

所述商家对应的用户终端用于根据用户的操作向所述服务器发送需要投放的红包类型信息,所述红包类型信息包括第一红包类型信息以及第二红包类型信息;

所述服务器用于接收所述红包类型信息并对所述红包类型信息进行判断;

当所述红包的类型信息为第一红包类型信息,则所述服务器用于获取投放信息以及广告内容信息,并根据所述投放信息以及广告内容信息生成红包投放至所述消费者对应的用户终端,当所述红包的类型信息为第二红包类型信息,则所述服务器用于获取产品信息、销售链接以及投放信息,并根据所述产品信息、销售链接以及投放信息生成红包投放至所述消费者对应的用户终端;

所述消费者对应的用户终端用于对所述红包进行接收。

10. 一种信息处理方法,其特征在于,应用于服务器,所述方法包括:

接收商家对应的用户终端发送的红包类型信息并对所述红包类型信息进行判断,所述红包类型信息包括第一红包类型信息以及第二红包类型信息;

当所述红包的类型信息为第一红包类型信息,则获取投放信息以及广告内容信息,并根据所述投放信息以及广告内容信息生成红包投放至消费者对应的用户终端,当所述红包的类型信息为第二红包类型信息,则获取产品信息、销售链接以及投放信息,并根据所述产品信息、销售链接以及投放信息生成红包投放至消费者对应的用户终端。

信息处理方法及系统

技术领域

[0001] 本发明涉及互联网技术领域,具体而言,涉及一种信息处理方法及系统。

背景技术

[0002] 如今,随着互联网技术的发展,通过互联网技术进行虚拟电子红包的发放以及领取。而红包在中国从古至今代表着吉祥的意义,人们都喜欢领取红包,因此虚拟电子红包受到了大家的欢迎。但是目前,用户大多仅通过虚拟电子红包进行娱乐以及支付,而商家没有利用人们对虚拟电子红包的喜爱,使用虚拟电子红包向用户推送包括其他商品信息及产品销售,实现商家以红包作为销售引流实现产品众包销售及广告信息的推送。

发明内容

[0003] 有鉴于此,本发明实施例提供了一种信息处理方法及系统,以解决上述问题。

[0004] 为了实现上述目的,本发明采用的技术方案如下:

[0005] 一种信息处理方法,应用于信息处理系统,所述信息处理系统包括服务器、多个商家对应的用户终端以及多个消费者对应的用户终端,所述商家对应的用户终端与所述消费者对应的用户终端通信连接,所述方法包括:所述商家对应的用户终端根据用户的操作向所述服务器发送需要投放的红包类型信息,所述红包类型信息包括第一红包类型信息以及第二红包类型信息;所述服务器接收所述红包类型信息并对所述红包类型信息进行判断;当所述红包的类型信息为第一红包类型信息,则所述服务器获取人群限定信息、投放信息以及广告内容信息,并根据所述人群限定信息、投放信息以及广告内容信息生成红包投放至所述消费者对应的用户终端,当所述红包的类型信息为第二红包类型信息,则所述服务器获取人群限定信息、产品信息、销售链接以及投放信息,并根据所述人群限定信息、产品信息、销售链接以及投放信息生成红包投放至所述消费者对应的用户终端;所述消费者对应的用户终端对所述红包进行接收。

[0006] 一种信息处理系统,所述系统包括服务器、商家对应的用户终端以及消费者对应的用户终端,所述商家对应的用户终端以及消费者对应的用户终端与所述服务器通信连接,其中,所述商家对应的用户终端用于根据用户的操作向所述服务器发送需要投放的红包类型信息,所述红包类型信息包括第一红包类型信息以及第二红包类型信息;所述服务器用于接收所述红包类型信息并对所述红包类型信息进行判断;当所述红包的类型信息为第一红包类型信息,则所述服务器用于获取投放信息以及广告内容信息,并根据所述投放信息以及广告内容信息生成红包投放至所述消费者对应的用户终端,当所述红包的类型信息为第二红包类型信息,则所述服务器用于获取产品信息、销售链接以及投放信息,并根据所述产品信息、销售链接以及投放信息生成红包投放至所述消费者对应的用户终端;所述消费者对应的用户终端用于对所述红包进行接收。

[0007] 一种信息处理方法,应用于服务器,所述方法包括:接收商家对应的用户终端发送的红包类型信息并对所述红包类型信息进行判断,所述红包类型信息包括第一红包类型信

息以及第二红包类型信息;当所述红包的类型信息为第一红包类型信息,则获取投放信息以及广告内容信息,并根据所述投放信息以及广告内容信息生成红包投放至消费者对应的用户终端,当所述红包的类型信息为第二红包类型信息,则获取产品信息、销售链接以及投放信息,并根据所述产品信息、销售链接以及投放信息生成红包投放至消费者对应的用户终端。

[0008] 本发明实施例提供的信息处理方法及系统,通过商家对应的用户终端根据用户的操作向服务器发送需要投放的红包类型信息,其中,红包类型信息包括第一红包类型信息以及第二红包类型信息;服务器对应接收红包类型信息并对红包类型信息进行判断;然后,当红包的类型信息为第一红包类型信息,则服务器获取人群限定信息、投放信息以及广告内容信息,并根据人群限定信息、投放信息以及广告内容信息生成红包投放至消费者对应的用户终端,当红包的类型信息为第二红包类型信息,则服务器获取人群限定信息、产品信息、销售链接以及投放信息,并根据人群限定信息、产品信息、销售链接以及投放信息生成红包投放至消费者对应的用户终端;最后,消费者对应的用户终端对红包进行接收,红包赠送。从而,可以通过虚拟电子红包向用户推送广告内容信息及产品销售链接。

[0009] 为使本发明的上述目的、特征和优点能更明显易懂,下文特举较佳实施例,并配合所附附图,作详细说明如下。

附图说明

[0010] 为使本发明实施例的目的、技术方案和优点更加清楚,下面将结合本发明实施例中的附图,对本发明实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述,显然,所描述的实施例是本发明一部分实施例,而不是全部的实施例。基于本发明中的实施例,本领域普通技术人员在没有做出创造性劳动前提下所获得的所有其他实施例,都属于本发明保护的范围。

[0011] 图1示出了本发明较佳实施例提供的信息处理系统的交互示意图;

[0012] 图2示出了本发明较佳实施例提供的用户终端的方框示意图;

[0013] 图3示出了本发明较佳实施例提供的信息处理方法的一种流程图;

[0014] 图4示出了本发明较佳实施例提供的信息处理方法的另一种流程图;

[0015] 图5示出了本发明较佳实施例提供的信息处理装置的功能模块图。

具体实施方式

[0016] 下面将结合本发明实施例中附图,对本发明实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述,显然,所描述的实施例仅仅是本发明一部分实施例,而不是全部的实施例。通常在此处附图中描述和示出的本发明实施例的组件可以以各种不同的配置来布置和设计。因此,以下对在附图中提供的本发明的实施例的详细描述并非旨在限制要求保护的本发明的范围,而是仅仅表示本发明的选定实施例。基于本发明的实施例,本领域技术人员在没有做出创造性劳动的前提下所获得的所有其他实施例,都属于本发明保护的范围。

[0017] 应注意到:相似的标号和字母在下面的附图中表示类似项,因此,一旦某一项在一个附图中被定义,则在随后的附图中不需要对其进行进一步定义和解释。同时,在本发明的描述中,术语“第一”、“第二”等仅用于区分描述,而不能理解为指示或暗示相对重要性。

[0018] 图1示出了本发明实施例提供的信息处理系统100中服务器110、多个商家对应的

用户终端120以及多个消费者对应的用户终端130进行交互的示意图。所述服务器110通过网络与一个或多个商家对应的用户终端120以及消费者对应的用户终端130进行通信连接,以进行数据通信或交互。所述服务器110可以是网络服务器、数据库服务器等。所述商家对应的用户终端120以及消费者对应的用户终端130可以是个人电脑(personal computer, PC)、平板电脑、智能手机、个人数字助理(personal digital assistant, PDA)等。图1中的服务器110、商家对应的用户终端120以及消费者对应的用户终端130仅为示意,并不作为具体限定。

[0019] 图2示出了一种可应用于本发明实施例中的用户终端的结构框图,该用户终端可以是商家对应的用户终端或者消费者对应的用户终端。如图2所示,用户终端包括存储器102、存储控制器104,一个或多个(图中仅示出一个)处理器106、外设接口108、射频模块110、音频模块112、显示单元114等。这些组件通过一条或多条通讯总线/信号线116相互通讯。

[0020] 存储器102可用于存储软件程序以及模块,如本发明实施例中的信息处理方法及装置对应的程序指令/模块,处理器106通过运行存储在存储器102内的软件程序以及模块,从而执行各种功能应用以及数据处理,如本发明实施例提供的信息处理装置。

[0021] 存储器102可包括高速随机存储器,还可包括非易失性存储器,如一个或者多个磁性存储装置、闪存、或者其他非易失性固态存储器。处理器106以及其他可能的组件对存储器102的访问可在存储控制器104的控制下进行。

[0022] 外设接口108将各种输入/输出装置耦合至处理器106以及存储器102。在一些实施例中,外设接口108,处理器106以及存储控制器104可以在单个芯片中实现。在其他一些实施例中,他们可以分别由独立的芯片实现。

[0023] 射频模块110用于接收以及发送电磁波,实现电磁波与电信号的相互转换,从而与通讯网络或者其他设备进行通讯。

[0024] 音频模块112向用户提供音频接口,其可包括一个或多个麦克风、一个或者多个扬声器以及音频电路。

[0025] 显示单元114在用户终端与用户之间提供一个显示界面。具体地,显示单元114向用户显示视频输出,这些视频输出的内容可包括文字、图形、视频及其任意组合。

[0026] 可以理解,图2所示的结构仅为示意,用户终端还可包括比图2中所示更多或者更少的组件,或者具有与图2所示不同的配置。图2中所示的各组件可以采用硬件、软件或其组合实现。

[0027] 第一实施例

[0028] 如图3示出了本发明实施例提供的信息处理方法的流程图。本发明实施例提供的信息处理方法应用于信息处理系统。请参见图3,该方法包括:

[0029] 步骤S110:所述商家对应的用户终端根据用户的操作向所述服务器发送需要投放的红包类型信息,所述红包类型信息包括第一红包类型信息以及第二红包类型信息。

[0030] 商家在选择投放红包至消费者时,由于红包类型有多种,因此,需要选取红包类型。对应的,商家对应的用户终端可以获取用户选取的红包类型信息,再将红包类型信息发送至服务器。

[0031] 在本发明实施例中,服务器与商家对应的用户终端以及消费者对应的用户终端之

间的通信,可以根据用户终端的用户标识。用户标识可以是用户终端的物理地址或硬件地址,可以是用户终端的设备标识,该设备标识包括ADID设备标识、Android ID设备标识以及用户终端的国际识别码。也可以是投票用户在该移动社交平台注册认证的帐号、身份证号、银行卡号、手机号以及其它唯一标识。

[0032] 在本发明实施例中,红包类型的可以包括多种红包类型,针对商家不同的需求设置有不同的红包类型。

[0033] 进一步的,红包类型可以包括有第一红包类型以及第二红包类型。具体的,第一红包类型可以包括有图片形式红包、视频形式红包以及H5销售形式红包。第二红包类型包括有带销售链接的红包。

[0034] 在本发明实施例中,图片形式红包可以为以图片形式进行广告的红包。作为一种实施方式,可以将图片内容添加于红包的封面。红包的封面的内容可以包括有标题、缩略图、内页展示、红包祝福语以及平台祝福语等内容中的一种或者多种。当然,以上图片形式红包的内容仅为举例,图片形式红包的具体内容在本发明实施例中并不作为限定,可以根据实际需求而设定。

[0035] 在本发明实施例中,视频形式红包可以为以视频形式进行广告的红包。作为一种实施方式,红包中可以添加广告视频,视频内容中可以包括有标题、缩略图、内页展示、红包祝福语以及平台祝福语等内容中的一种或者多种。视频形式红包被终端设备后,可以先展示视频内容,最后将红包展示于终端设备的显示屏的显示界面。当然,视频形式红包也可以是在展示于终端设备的显示屏的显示界面之后,将视频内容进行展示。当然,以上视频形式红包的内容仅为举例,视频形式红包的具体内容在本发明实施例中并不作为限定,可以根据实际需求而设定。

[0036] 在本发明实施例中,H5销售形式红包可以是以H5页面进行广告的红包。作为一种实施方式,H5销售形式红包可以是在H5页面中包括有广告内容以及红包封面,广告内容中可以包括有标题、缩略图、内页展示、红包祝福语以及平台祝福语等内容中的一种或者多种。当然,以上H5销售形式红包的内容仅为举例,H5销售形式红包的具体内容在本发明实施例中并不作为限定,可以根据实际需求而设定。

[0037] 在本发明实施例中,带销售链接的红包可以是以视频或者图片等形式进行广告,且含有销售链接的红包。广告内容中可以包括有标题、缩略图、内页展示、红包祝福语以及平台祝福语等内容中的一种或者多种。销售链接为商家的产品对应的购买链接。

[0038] 商家对应的用户终端可以将所有红包类型进行显示,以便于商家进行选取。具体,可以以列表的形式进行显示。

[0039] 与商家选取红包类型对应的,商家对应的用户终端获取到商家选取的红包类型信息。具体的,商家选取第一红包类型时,商家对应的用户终端获取到商家选取的第一红包类型信息;商家选取第二红包类型时,商家对应的用户终端获取到商家选取的第二红包类型信息。

[0040] 在本发明实施例中,商家还可以输入个人资料信息,添加身份标签。

[0041] 商家对应的用户终端在获取到红包类型信息后,再将红包类型信息发送至服务器。

[0042] 步骤S120:所述服务器接收所述红包类型信息并对所述红包类型信息进行判断。

[0043] 对应的,服务器接收到商家对应的用户终端发送的红包类型信息。并且,服务器根据第一类型信息以及第二类型信息的分类对红包类型信息进行判断,判断出接收的红包类型信息为第一红包类型信息或者第二红包类型信息。

[0044] 步骤S130:当所述红包的类型信息为第一红包类型信息,则所述服务器获取人群限定信息、投放信息以及广告内容信息,并根据所述人群限定信息、投放信息以及广告内容信息生成红包投放至所述消费者对应的用户终端,当所述红包的类型信息为第二红包类型信息,则所述服务器获取人群限定信息、产品信息、销售链接以及投放信息,并根据所述人群限定信息、产品信息、销售链接以及投放信息生成红包投放至所述消费者对应的用户终端。

[0045] 当服务器判断出红包的类型信息为第一红包类型信息,则服务器可以向商家对应的用户终端发送人群限定信息获取请求、投放信息获取请求以及广告内容信息获取请求。商家对应的用户终端在接收到人群限定信息获取请求、投放信息获取请求以及广告内容信息获取请求后,可以提示商家输入人群限定信息、投放信息以及广告内容信息。

[0046] 具体的,人群限定信息为消费者的年龄区间限定、性别限定、职业限定、兴趣爱好限定等限定信息。投放信息可以包括投放位置、投放范围以及投放数量。广告内容信息可以包括标题、缩略图、内页展示、祝福语等内容。

[0047] 具体的,在步骤S110中,若选取的红包类型为图片形式红包以及视频形式红包,则提示商家上传标题、缩略图、内页展示、祝福语等内容,并将标题、缩略图、内页展示、祝福语等内容作为广告内容信息。若选取的红包类型为H5销售形式红包,则提示商家上传标题、缩略图、内页展示、祝福语等内容,并且提示输入产品销售的链接。

[0048] 当服务器判断出红包的类型信息为第二红包类型信息,则服务器可以向商家对应的用户终端发送人群限定信息获取请求、产品信息获取请求、销售链接获取请求以及投放信息获取请求。商家对应的用户终端在接收到人群限定信息获取请求、产品信息获取请求、销售链接获取请求以及投放信息获取请求后,可以提示商家输入人群限定信息、产品信息、销售链接以及投放信息。

[0049] 具体的,人群限定信息为消费者的年龄区间限定、性别限定、职业限定、兴趣爱好限定等限定信息。产品信息可以包括产品名称、产地、产品规格、产品图、详情图、产品描述。投放信息可以包括投放位置、投放范围以及投放数量。销售链接为需要销售的产品的购买链接。

[0050] 当然,红包的类型信息为第一红包类型信息时以及红包的类型信息为第二红包类型信息时,都需要提示用户对红包金额以及红包总额进行设定。

[0051] 作为一种实施方式,可以设定红包总额,红包为均分红包,即每个红包的金额为红包总额除以投放数量的值。当然,这种红包在后续被领取时,为先点击则先领取的类型,即“抢红包”的类型。例如,图片形式红包的每个红包的金额为0.3元,视频形式红包的每个红包的金额为0.6元,H5销售形式红包的每个红包的金额为0.8元。当然每种红包的具体金额在本发明实施例中并不作为限定。

[0052] 作为另一种实施方式,可以设定多种金额的红包以及每种金额的红包对应的个数,此时,红包总额则为每种金额与对应的个数相乘之后的和。每种金额的红包的个数的总和应当与投放数量一致。并且,在后续被用户领取时,每种金额的红包随机被用户领取。当

然,这种红包在后续被领取时,也可以为先点击则先领取的类型,即“抢红包”的类型。

[0053] 在本发明实施例中,当红包类型信息为第一红包类型信息,服务器在获取到用户设定的红包总额后,该信息处理方法还可以包括:

[0054] 所述服务器生成红包支付信息发送至所述商家对应的用户终端;所述商家对应的用户终端接收所述红包支付信息,并根据用户的操作反馈支付内容至所述服务器;所述服务器接收所述支付内容并根据所述支付内容生成支付结果。

[0055] 服务器可以根据商家设定的红包总额生成支付信息,支付信息中包括有商家应当支付的金额。并且服务器将支付信息发送至该商家对应的用户终端。对应的,商家对应的用户终端在接收到支付信息后,可以提示商家进行付款,商家对应的用户终端根据用户的操作反馈支付内容至服务器。服务器对应接收支付内容并根据支付内容生成支付结果。

[0056] 在本发明实施例中,用户付款的方式可以是平台的余额、支付宝、微信、银联、U盾等其他线上支付方式,当然也可以是线下付款方式。线下付款方式可以与商家的信用度有关。

[0057] 服务器接收到支付内容后,可以生成支付失败以及支付成功两种结果。例如,支付内容中的支付密码错误时,则为支付失败;支付内容中的支付密码正确时,则为支付成功。支付失败后,可以提示用户再次进行支付。

[0058] 在服务器确认支付成功后,根据所述人群限定信息、投放信息以及广告内容信息生成红包投放至消费者对应的用户终端,具体的,可以包括:

[0059] 所述服务器根据所述广告内容信息生成投放数量对应的多个红包,所述红包包括广告内容信息;根据所述人群限定信息对所述消费者对应的用户终端进行筛选,获取出筛选后的消费者对应的用户终端;将所述多个红包投放至与所述投放位置以及投放范围对应的所述筛选后的消费者对应的用户终端。

[0060] 从而,可以生成与商家需要投放的数量的红包,并且红包中包括了销售产品的广告内容信息,并投放至需要投放的位置以及需要投放的人群中,使红包投放的目标非常明确。

[0061] 在本发明实施例中,当红包类型信息为第二红包类型信息,该信息处理方法还可以包括:

[0062] 所述商家对应的用户终端根据用户的操作获取押金支付内容并发送至服务器;所述服务器接收所述押金支付内容并将所述支付内容对应的金额存储至所述商家对应的账户余额。

[0063] 步骤S110中,商家选择的红包类型为第二红包类型,即带销售链接的红包类型信息。该类型红包可以提示商家支付押金,商家对应的用户终端根据商家的操作获取到押金支付内容,即支付的押金金额。再将押金支付内容发送给服务器,服务器将押金金额存储到该商家对应的账户余额。

[0064] 在本发明实施例中,还可以包括有:所述服务器结算出红包总额;从所述商家对应的账户余额中扣除所述红包总额。

[0065] 红包类型信息为第二红包类型信息,服务器可以根据商家设定红包总额作为红包总额,再从商家对应的账户余额中扣除红包总额。并对扣除红包总额后的账户余额进行更新。

[0066] 在扣除红包总额后,再根据人群限定信息、产品信息、销售链接以及投放信息生成红包投放至消费者对应的用户终端,具体可以包括:

[0067] 所述服务器根据所述产品信息生成投放数量对应的多个红包,所述红包包括产品信息;根据所述人群限定信息对所述消费者对应的用户终端进行筛选,获取出筛选后的消费者对应的用户终端;将所述多个红包投放至与所述投放位置以及投放范围对应的所述筛选后的消费者对应的用户终端。

[0068] 从而,可以生成与商家需要投放的数量的红包,并且红包中包括了销售产品的产品信息,并投放至需要投放的位置以及需要投放的人群中,使红包投放的目标非常明确。

[0069] 步骤S140:所述消费者对应的用户终端对所述红包进行接收。

[0070] 服务器将红包投放至所有消费者对应的用户终端后,对应的,消费者对应的用户终端对红包进行接收。

[0071] 当红包类型信息为第一类型信息,在步骤S140之后,还可以包括:所述消费者对应的用户终端将所述广告内容信息进行展示,并所述红包对应的金额发送至所述服务器;所述服务器将所述红包对应的金额存储至所述消费者对应的账户。

[0072] 消费者对应的用户终端在接收到第一红包类型的红包后,可以将红包内容进行展示。具体的,可以将红包中的广告内容进行展示,在用户拆开红包后,可以将红包对应的金额存储至消费者对应的账户,例如平台账户、支付宝账户、微信账户等。

[0073] 当红包类型信息为第一类型信息,在步骤S140之后,还可以包括:所述消费者对应的用户终端将所述产品信息以及销售链接进行展示、分享及购买,并所述红包对应的金额发送至所述服务器;所述服务器将所述红包对应的金额存储至所述消费者对应的账户。

[0074] 消费者对应的用户终端在接收到第二红包类型的红包后,可以将红包内容进行展示。具体的,可以将红包中的产品信息进行展示,在用户拆开红包后,可以将红包对应的金额存储至消费者对应的账户,例如平台账户、支付宝账户、微信账户等。并且在领取红包后,可以将销售链接进行展示,以便于用户对产品进行购买。

[0075] 在本发明实施例中,在用户拆开红包后,消费者对应的用户终端对红包领取结果进行显示。例如,对红包金额或者红包抢完两种情况进行显示。

[0076] 在本发明实施例中,消费者对应的用户终端还可以根据用户的操作将接收到的红包,发送至其他用户终端。其他用户终端为该消费者的社交好友对应的用户终端。例如,首媒好友、微信好友、QQ好友、新浪好友等。其他用户终端接收到红包后,可以被用户拆开,存入该用户对应的账户余额。作为一种实施方式,在发送至非首媒好友对应的用户终端时,对方需要输入手机号进行验证后领取,并提示该用户对首媒APP进行下载。

[0077] 在本发明实施例中,消费者对应的用户终端还可以根据用户的操作将红包排行榜进行展示。如果红包排行榜的榜单上有首媒好友,用户可以与该好友进行聊天,消费者对应的用户终端对应将聊天界面进行显示。如果红包排行榜的榜单上有非首媒好友,用户可以进行好友添加,消费者对应的用户终端对应将好友添加的界面进行显示。

[0078] 在本发明实施例中,对于有押金的用户可以定义为“核伙人”,投放第二类型红包即带销售链接的红包,或者投放H5销售形式的红包,消费者领取红包后如果产生产品购买,则平台分别收取产品销售额的15%以及3%作为服务费。如果消费者对应的用户终端将红包发送至其他用户终端后,产生了产品购买,则该消费者可以获取销售额的1%作为提成。

[0079] 在本发明实施例中,投放第二类型红包即带销售链接的红包,或者投放H5销售形式的红包,消费者领取红包后如果产生产品购买,则平台收取产品销售额的N%作为服务费。如果平台全权帮助企业发布广告并且承担红包费用,消费者领取红包后如果产生产品购买,则平台收取产品销售额的N%作为服务费。

[0080] 在本发明实施例中,商家对应的用户终端还可以在接收到消费者对应的用户终端发送的发货请求后,对商家进行发货提示。通常,商家在接收到购买付款后,在预设时间内发货,例如如48小时内发货。

[0081] 在本发明实施例中,商家对应的用户终端还可以在接收到消费者对应的用户终端的退款请求后,对商家进行退款提示。在商家未发货的情况下,若商家作出同意退款操作,则商家对应的用户终端则向服务器发送同意退款指令,服务器将退款金额存储至该消费者的账户。在商家发货的情况下,消费者对应的用户终端可以根据用户的操作获取到用户输入的退款详情,并将退款详情发送至商家对应的用户终端,若商家作出同意退款操作,在商家对应的用户终端收到商家的确认收货请求后,则商家对应的用户终端则向服务器发送同意退款指令,服务器将退款金额存储至该消费者的账户;若商家不同意退款,则服务器可以从该商家的押金金额扣除退款金额至该消费者对应的账户。

[0082] 在本发明实施例中,消费者对应的用户终端还可以根据用户的操作获取到商品评价内容,并将评价内容发送至服务器进行存储。消费者对应的用户终端还可以跟用户的操作获取的确认收货指令,并将该确认收货指令发送至服务器。在预设时间内,若服务器未接受到确认收货指令,则服务器可以自动确认收货。

[0083] 在本发明实施例中,红包类型信息还可以包括第三红包类型信息。第三红包类型信息为VR红包类型对应的红包类型信息。商家对应的用户终端可以根据用户的操作获取到广告内容信息、投放位置以及投放红包数量等信息发送至服务器,服务器根据广告内容信息、投放位置以及投放红包数量等信息生成红包对应数量和广告内容的红包,并且设置至与投放位置对应的位置。

[0084] 第二实施例

[0085] 本发明第二实施例提供了一种信息处理系统100,请参见图1,该信息处理系统包括服务器110、商家对应的用户终端120以及消费者对应的用户终端130。商家对应的用户终端120以及消费者对应的用户终端130与服务器110通信连接。其中,所述商家对应的用户终端120用于根据用户的操作向所述服务器110发送需要投放的红包类型信息,所述红包类型信息包括第一红包类型信息以及第二红包类型信息;所述服务器110用于接收所述红包类型信息并对所述红包类型信息进行判断;当所述红包的类型信息为第一红包类型信息,则所述服务器110用于获取投放信息以及广告内容信息,并根据所述投放信息以及广告内容信息生成红包投放至所述消费者对应的用户终端130,当所述红包的类型信息为第二红包类型信息,则所述服务器110用于获取产品信息、销售链接以及投放信息,并根据所述产品信息、销售链接以及投放信息生成红包投放至所述消费者对应的用户终端130;所述消费者对应的用户终端130用于对所述红包进行接收。

[0086] 第三实施例

[0087] 本发明第三实施例提供了一种信息处理方法,应用于服务器,请参见图4,该信息处理方法包括:

[0088] 步骤S210:接收商家对应的用户终端发送的红包类型信息并对所述红包类型信息进行判断,所述红包类型信息包括第一红包类型信息以及第二红包类型信息。

[0089] 步骤S220:当所述红包的类型信息为第一红包类型信息,则获取投放信息以及广告内容信息,并根据所述投放信息以及广告内容信息生成红包投放至消费者对应的用户终端,当所述红包的类型信息为第二红包类型信息,则获取产品信息、销售链接以及投放信息,并根据所述产品信息、销售链接以及投放信息生成红包投放至消费者对应的用户终端。

[0090] 第四实施例

[0091] 本发明第四实施例提供了一种信息处理装置200,应用于服务器,请参见图5,该信息处理装置200包括类型信息判断模块210以及红包投放模块220。其中,类型信息判断模块210用于接收商家对应的用户终端发送的红包类型信息并对所述红包类型信息进行判断,所述红包类型信息包括第一红包类型信息以及第二红包类型信息;当所述红包的类型信息为第一红包类型信息,则红包投放模块220用于获取投放信息以及广告内容信息,并根据所述投放信息以及广告内容信息生成红包投放至消费者对应的用户终端,当所述红包的类型信息为第二红包类型信息,则红包投放模块220用于获取产品信息、销售链接以及投放信息,并根据所述产品信息、销售链接以及投放信息生成红包投放至消费者对应的用户终端。

[0092] 综上所述,本发明实施例提供的通过商家对应的用户终端根据用户的操作向服务器发送需要投放的红包类型信息,其中,红包类型信息包括第一红包类型信息以及第二红包类型信息;服务器对应接收红包类型信息并对红包类型信息进行判断;然后,当红包的类型信息为第一红包类型信息,则服务器获取人群限定信息、投放信息以及广告内容信息,并根据人群限定信息、投放信息以及广告内容信息生成红包投放至消费者对应的用户终端,当红包的类型信息为第二红包类型信息,则服务器获取人群限定信息、产品信息、销售链接以及投放信息,并根据人群限定信息、产品信息、销售链接以及投放信息生成红包投放至消费者对应的用户终端;最后,消费者对应的用户终端对红包进行接收。从而,可以通过虚拟电子红包向用户推送广告内容信息。

[0093] 需要说明的是,本说明书中的各个实施例均采用递进的方式描述,每个实施例重点说明的都是与其他实施例的不同之处,各个实施例之间相同相似的部分互相参见即可。对于装置类实施例而言,由于其与方法实施例基本相似,所以描述的比较简单,相关之处参见方法实施例的部分说明即可。

[0094] 本申请所提供的几个实施例中,应该理解到,所揭露的装置和方法,也可以通过其它的方式实现。以上所描述的装置实施例仅仅是示意性的,例如,附图中的流程图和框图显示了根据本发明的多个实施例的装置、方法和计算机程序产品的可能实现的体系架构、功能和操作。在这点上,流程图或框图中的每个方框可以代表一个模块、程序段或代码的一部分,所述模块、程序段或代码的一部分包含一个或多个用于实现规定的逻辑功能的可执行指令。也应当注意,在有些作为替换的实现方式中,方框中所标注的功能也可以以不同于附图中所标注的顺序发生。例如,两个连续的方框实际上可以基本并行地执行,它们有时也可以按相反的顺序执行,这依所涉及的功能而定。也要注意的,框图和/或流程图中的每个方框、以及框图和/或流程图中的方框的组合,可以用执行规定的功能或动作的专用的基于硬件的系统来实现,或者可以用专用硬件与计算机指令的组合来实现。

[0095] 另外,在本发明各个实施例中的各功能模块可以集成在一起形成一个独立的部

分,也可以是各个模块单独存在,也可以两个或两个以上模块集成形成一个独立的部分。

[0096] 所述功能如果以软件功能模块的形式实现并作为独立的产品销售或使用,可以存储在一个计算机可读取存储介质中。基于这样的理解,本发明的技术方案本质上或者说对现有技术做出贡献的部分或者该技术方案的部分可以以软件产品的形式体现出来,该计算机软件产品存储在一个存储介质中,包括若干指令用以使得一台计算机设备(可以是个人计算机,服务器,或者网络设备等)执行本发明各个实施例所述方法的全部或部分步骤。而前述的存储介质包括:U盘、移动硬盘、只读存储器(ROM,Read-Only Memory)、随机存取存储器(RAM,Random Access Memory)、磁碟或者光盘等各种可以存储程序代码的介质。需要说明的是,在本文中,诸如第一和第二等之类的关系术语仅仅用来将一个实体或者操作与另一个实体或操作区分开来,而不一定要求或者暗示这些实体或操作之间存在任何这种实际的关系或者顺序。而且,术语“包括”、“包含”或者任何其他变体意在涵盖非排他性的包含,从而使得包括一系列要素的过程、方法、物品或者设备不仅包括那些要素,而且还包括没有明确列出的其他要素,或者是还包括为这种过程、方法、物品或者设备所固有的要素。在没有更多限制的情况下,由语句“包括一个……”限定的要素,并不排除在包括所述要素的过程、方法、物品或者设备中还存在另外的相同要素。

[0097] 以上所述仅为本发明的优选实施例而已,并不用于限制本发明,对于本领域的技术人员来说,本发明可以有各种更改和变化。凡在本发明的精神和原则之内,所作的任何修改、等同替换、改进等,均应包含在本发明的保护范围之内。应注意到:相似的标号和字母在下面的附图中表示类似项,因此,一旦某一项在一个附图中被定义,则在随后的附图中不需要对其进行进一步定义和解释。

[0098] 以上所述,仅为本发明的具体实施方式,但本发明的保护范围并不局限于此,任何熟悉本技术领域的技术人员在本发明揭露的技术范围内,可轻易想到变化或替换,都应涵盖在本发明的保护范围之内。因此,本发明的保护范围应所述以权利要求的保护范围为准。

100

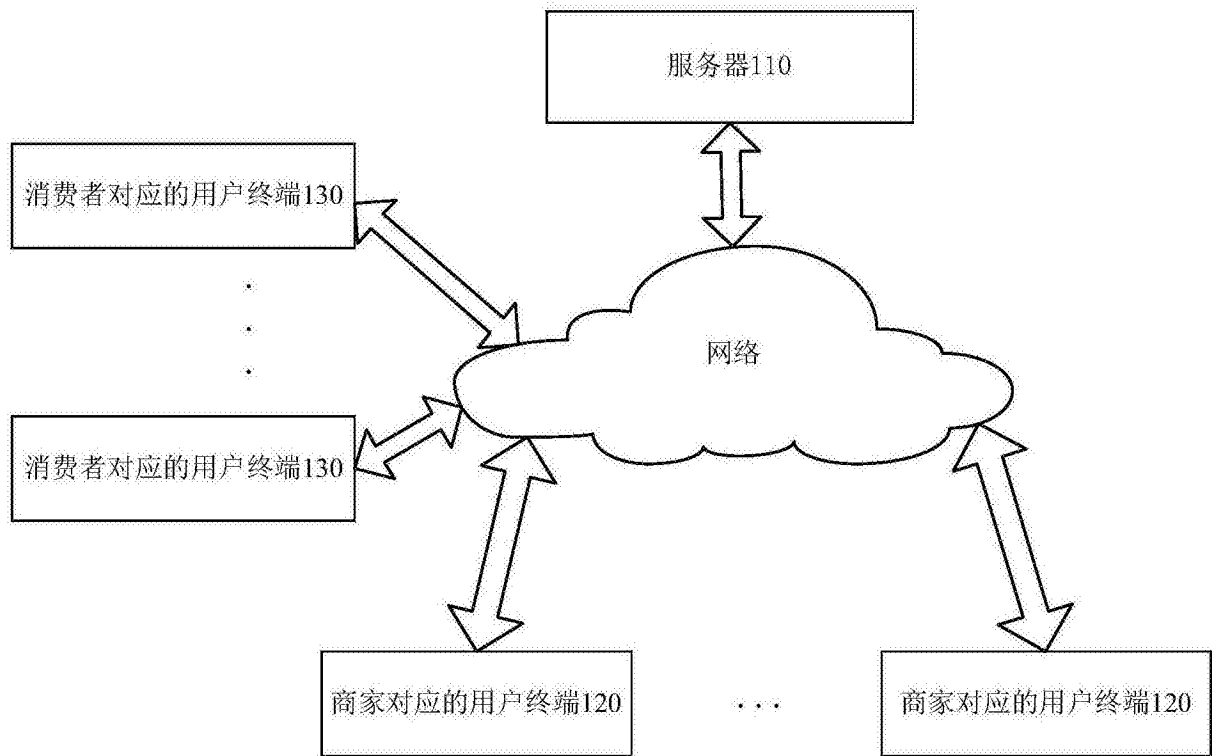


图1

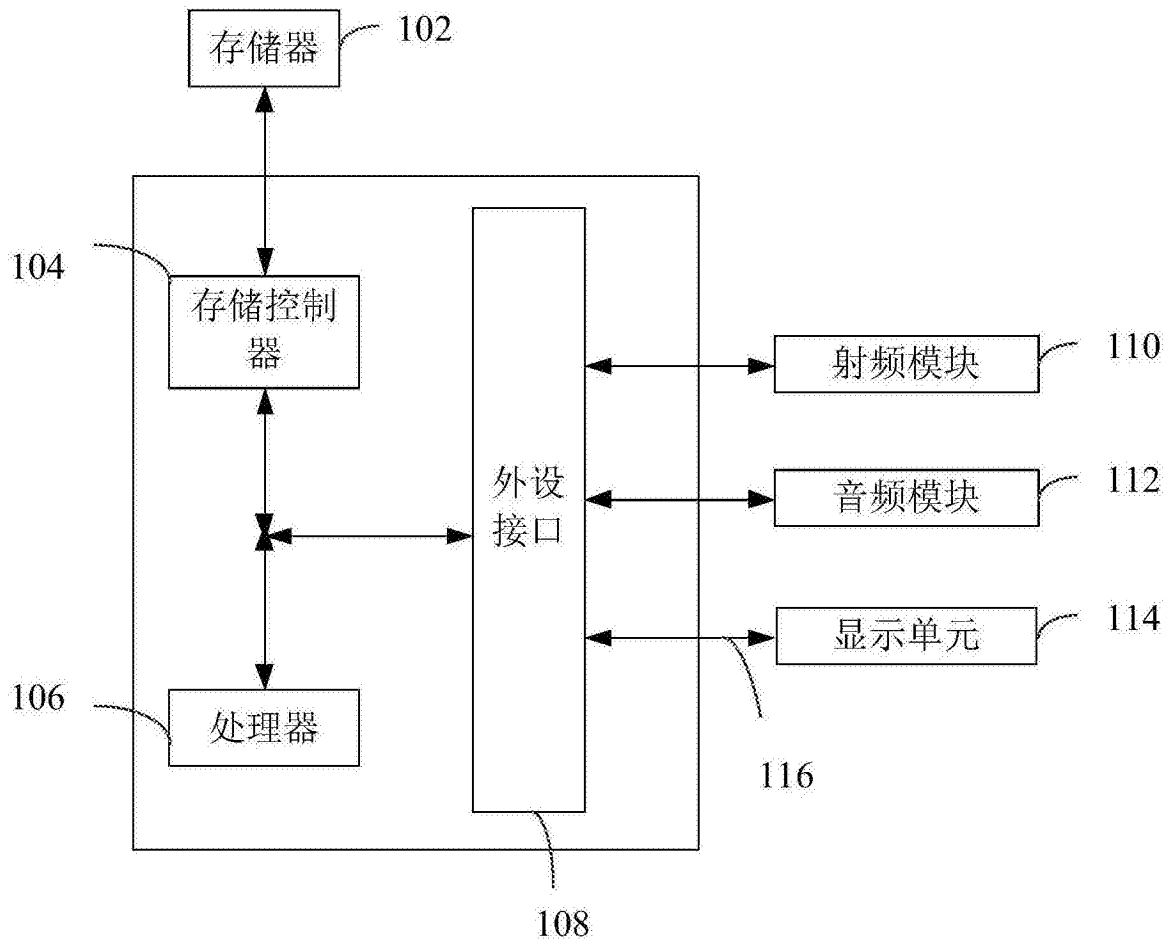


图2

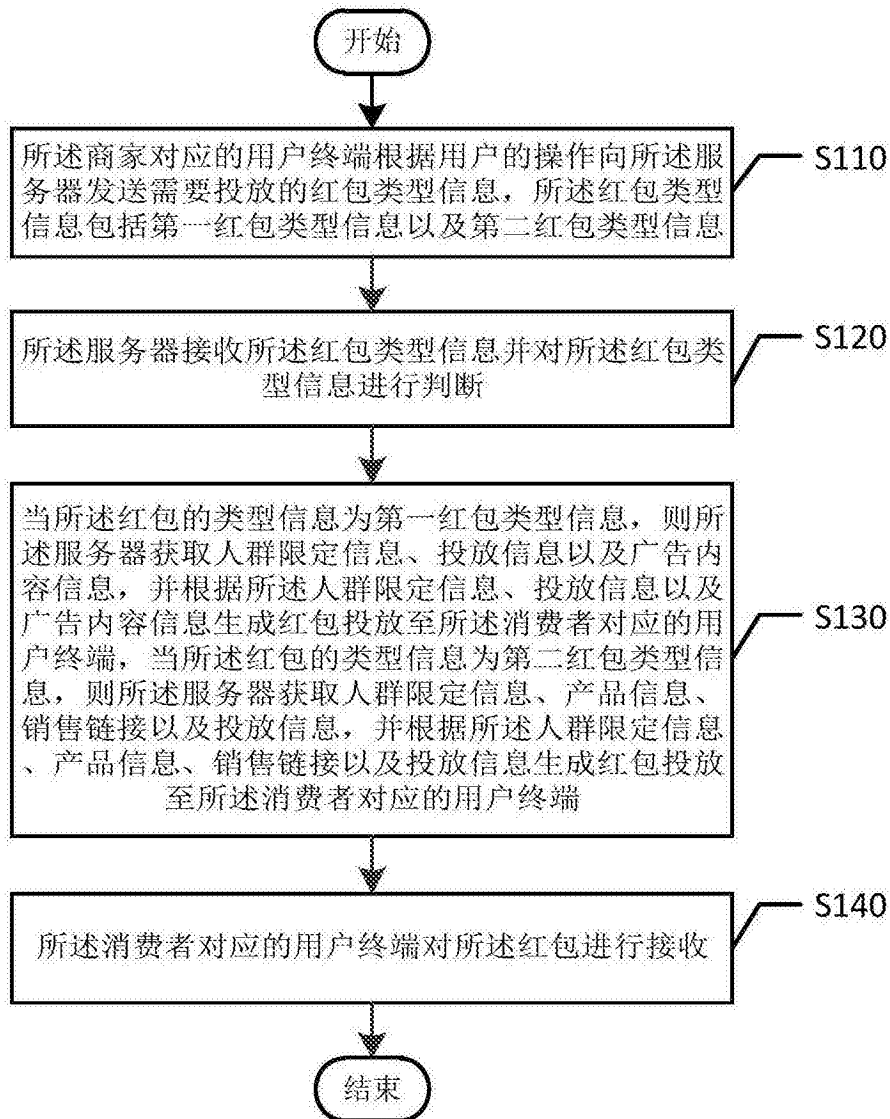


图3

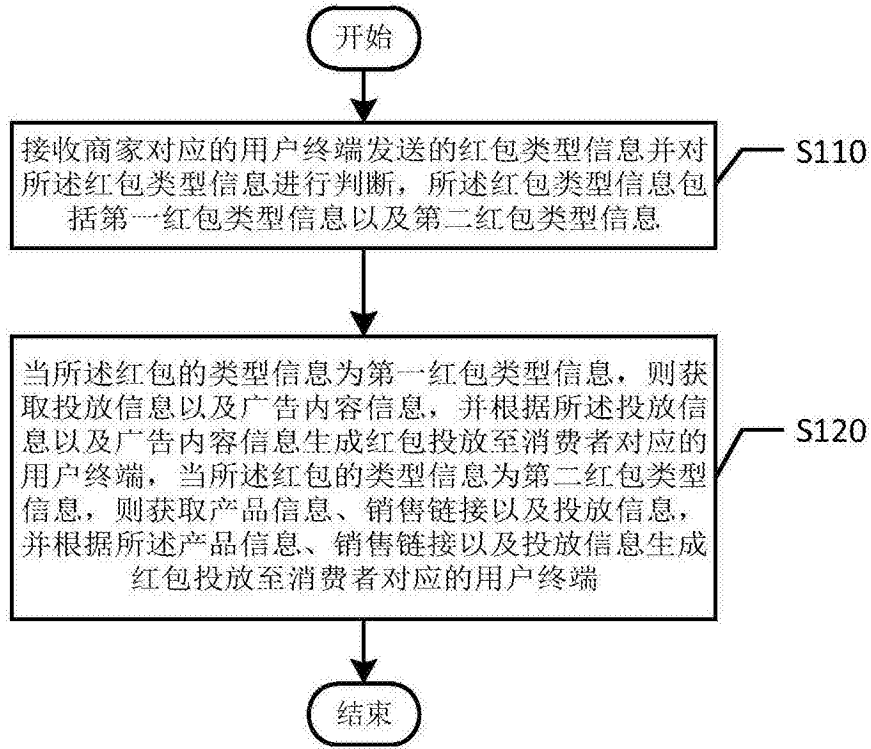


图4

200

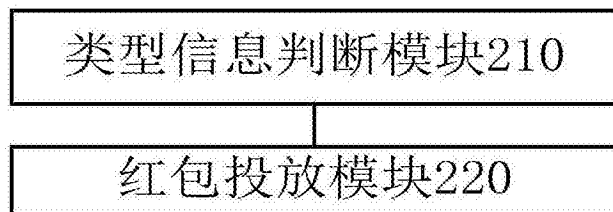


图5