

Sistema y método de entretenimiento interactivo en línea

CAMPO DE LA INVENCION

La presente invención se refiere en general a las telecomunicaciones. Más particularmente, la presente invención se dirige a métodos y sistemas para el entretenimiento interactivo en línea para adultos.

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

Las salas de chat se utilizan ampliamente para permitir la comunicación entre dos o más usuarios, normalmente situados en lugares diferentes. Generalmente, las salas de chat utilizan texto introducido por los usuarios que puede mostrarse en tiempo real para proporcionar una transcripción escrita de una conversación. Algunas formas de chat incorporan vídeo y audio para que dos o más usuarios puedan ver a algunos o a todos los usuarios de diferentes ubicaciones en tiempo real mientras conversan.

Algunas salas de chat ofrecen contenidos para adultos con el fin de proporcionar entretenimiento a los adultos. En este sentido, las salas de chat para adultos existentes suelen funcionar de forma similar a las salas de chat convencionales. El desafío actual para las salas de chat para adultos es proporcionar los tipos adecuados de interactividad y caracterí

sticas del mundo real para proporcionar experiencias agradables a los usuarios y, por lo tanto, puede ser atractivo para un gran número y una amplia gama de usuarios. En este sentido, la invención aquí descrita aborda este problema.

RESUMEN DE LA INVENCION

En vista de las desventajas inherentes a los tipos conocidos de sistemas para salas de chat y sistemas de comunicación presentes en el estado de la técnica, la presente invención proporciona un sistema mejorado de comunicación interactiva en línea para el entretenimiento de adultos.

A continuación se presenta un resumen simplificado de la especificación con el fin de proporcionar una comprensión básica de algunos aspectos de la especificación. Este resumen no es una visión general exhaustiva de la especificación. No pretende identificar elementos clave o críticos de la especificación ni delimitar su alcance. Su único propósito es divulgar algunos conceptos de la especificación de forma simplificada como preludio a la descripción más detallada que se divulga más adelante.

Algunas realizaciones incluyen, por ejemplo, dispositivos, sistemas y métodos para proporcionar entretenimiento para adultos a través de sesiones de chat en línea y espectáculos interactivos.

Algunas realizaciones incluyen un sistema que comprende un servidor con una memoria que tiene almacenadas instrucciones, y un procesador para ejecutar las instrucciones que resultan en una extensión de navegador web o un sitio web de videochat para adultos para permitir a los usuarios interactuar con modelos a distancia, por ejemplo, dando propinas a las modelos durante una sesión de videochat en línea en un sitio web, en el que las modelos pueden definir parámetros de propina para realizar actos predefinidos, a través de un juguete para adultos u otro dispositivo de estimulación, basado en la cantidad de propina recibida.

En algunas realizaciones, la extensión del navegador web debe recibir parámetros de propina que definan rangos de propina válidos; e identificar automáticamente si una cantidad de propina recibida es válida basándose en un criterio relacionado con los parámetros de propina. Si el importe de la propina es válido, la extensión del navegador web se comunicará con el juguete para adultos para activarlo. En este sentido, el juguete para adultos puede estar habilitado para Wi-Fi para recibir órdenes directamente desde el servidor a través de la extensión del navegador web. Alternativamente, el juguete para adultos puede estar conectado a través de Bluetooth™ (o a través de otra interconexión inalámbrica).

mbrica de corto alcance) a una aplicación instalada en un dispositivo operado por el modelo, en el que la aplicación se comunica con la extensión del navegador web para transmitir comandos al juguete para adultos desde allí.

En algunas realizaciones, dos o más usuarios pueden interactuar con un modelo a través de múltiples plataformas simultáneamente a través de diferentes salas de chat en varios sitios web. De esta manera, un modelo puede realizar espectáculos en línea y recibir consejos de varios usuarios en una o más sesiones de chat en línea al mismo tiempo.

En algunas realizaciones, la extensión del navegador está configurada para generar enlaces de control en directo con el fin de permitir a determinados usuarios controlar el juguete para adultos de la modelo durante un tiempo limitado o ilimitado a través de un panel de control virtual. La extensión del navegador está además configurada para cancelar automáticamente los enlaces generados previamente cada vez que se genera un nuevo enlace, o cancelar automáticamente los enlaces caducados. Alternativamente, la extensión del navegador puede formar una cola o añadir usuarios a una cola de múltiples enlaces de control en vivo. De este modo, varios usuarios pueden turnarse para controlar el juguete para adultos de la modelo.

A la luz de lo anterior, estos y otros objetos se logran de acuerdo con los principios de la presente invención, en el que la novedad de la presente invención se hará evidente a partir de la siguiente descripción detallada y reivindicaciones anexas.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

Los anteriores y otros objetos y ventajas de la presente invención serán evidentes tras la consideración de la siguiente descripción detallada, tomada en conjunción con los dibujos ejemplares adjuntos, en los que caracteres de referencia similares se refieren a partes similares en todo, y en los que:

Las FIGS. 1 y 2 muestran diagramas de bloques de alto nivel del presente sistema.

Las FIGS. 3A, 3B, 4 y 5 muestran diagramas de flujo ejemplares del presente método.

FIGS. 6 a 9 muestran diagramas ejemplares de varias realizaciones de la presente invención.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA INVENCION

La presente invención está dirigida a un sistema y método de comunicación que puede accionar juguetes para adultos a distancia. En aras de la claridad, y no a modo de limitación, se describen vistas ilustrativas del presente sistema y método con referencias a las figuras identificadas anteriormente. Varias modificaciones obvias para un experto en la materia se consideran dentro del espíritu y alcance de la presente invención.

Tal como se utilizan en la presente solicitud, los términos "componente", "módulo", "sistema", "interfaz" o similares se refieren generalmente a una entidad informática, ya sea hardware o una combinación de hardware y software. Por ejemplo, un componente puede ser, entre otros, un proceso que se ejecuta en un procesador, un objeto y/o un ordenador. A título ilustrativo, tanto una aplicación que se ejecuta en un controlador como el controlador pueden ser un componente. Uno o más componentes pueden residir dentro de un proceso y/o hilo de ejecución y un componente puede estar localizado en un ordenador y/o distribuido entre dos o más ordenadores. Como otro ejemplo, una interfaz puede incluir componentes de E/S así como componentes asociados de procesador, aplicación y/o API.

Debe apreciarse que las determinaciones o inferencias a las que se hace referencia a lo largo de la especificación temática pueden practicarse mediante el uso de técnicas de inteligencia artificial. En este sentido, algunas partes de la siguiente descripción detallada se presentan en términos de algoritmos y representaciones simbólicas de operaciones sobre bits de datos o señales digitales binarias dentro de la memoria de un ordenador. Estas descripciones y representaciones algorítmicas pueden ser las técnicas utilizadas por los expertos en las artes de procesamiento de datos para transmitir la sustancia de su trabajo a otros expertos en la materia.

Además, la materia reivindicada puede implementarse como un método, aparato o artículo de fabricación utilizando técnicas estándar de programación y/o ingeniería para producir software, firmware, hardware o cualquier combinación de los mismos para controlar un ordenador que implemente la materia divulgada. El término "artículo de fabricación", tal como se utiliza en el presente documento, pretende abarcar un programa informático accesible desde cualquier dispositivo o medio legible por ordenador.

En el presente documento se utilizan términos como, por ejemplo, "procesamiento", "computación", "cálculo", "determinación",

"establecimiento", "identificación", "análisis", "comprobación" o similares, que pueden referirse a operaciones y/o procesos de un ordenador, una plataforma informática, un sistema informático u otro dispositivo informático electrónico, que manipulan y/o transfieren datos representados como cantidades físicas (p. ej., electrónicas) dentro de la plataforma informática, electrónicas) dentro de los registros y/o memorias del ordenador a otros datos representados de manera similar como cantidades físicas dentro de los registros y/o memorias del ordenador u otro medio de almacenamiento de información que pueda almacenar instrucciones para realizar operaciones y/o procesos.

Por otra parte, la palabra "ejemplar" se utiliza aquí para significar que sirve como ejemplo, instancia o ilustración. Cualquier aspecto o diseño descrito aquí como "ejemplar" no debe interpretarse necesariamente como preferido o ventajoso sobre otros aspectos o diseños. Más bien, el uso de la palabra "ejemplar" pretende revelar conceptos de forma concreta. Tal como se utiliza en esta solicitud, el término "o" pretende significar un "o" inclusivo en lugar de un "o" exclusivo.

Además, los artículos "a" y "an", tal como se utilizan en la presente solicitud y en las reivindicaciones anexas, deben interpretarse generalmente en el sentido de "uno o más" o "al menos uno", a menos

que se especifique lo contrario o quede claro por el contexto que se refieren a una forma singular. Del mismo modo, los términos "pluralidad" y "una pluralidad", tal como se utilizan en el presente documento, incluyen, por ejemplo, "múltiple" o "dos o más". Por ejemplo, "una pluralidad de elementos" incluye dos o más elementos. En el presente documento, los términos "usuario", "usuarios", "usuario final", "usuarios finales", "audiencia", "cliente", "clientes", "cliente" y "clientes" son intercambiables a menos que el contexto sugiera claramente lo contrario. Del mismo modo, tal y como se utilizan en el presente documento, los términos "modelo", "modelos", "intérprete", "intérpretes" son intercambiables a menos que el contexto sugiera claramente lo contrario. Los términos "extensión de navegador web", "extensión de navegador" y "sitio web" se utilizan indistintamente a menos que el contexto sugiera claramente lo contrario. Además, los términos anteriores "extensión de navegador web", "extensión de navegador" y "sitio web" pueden denominarse colectivamente "aplicación", "software" o "aplicación de software".

Algunas realizaciones de la presente invención pueden incluir uno o más enlaces cableados o inalámbricos, pueden utilizar uno o más componentes de comunicación inalámbrica, pueden utilizar uno o más métodos o protocolos de comunicación inalámbrica, o similares. Algunas

realizaciones pueden utilizar comunicación por cable y/o comunicación inalámbrica.

Algunas realizaciones pueden utilizarse junto con diversos dispositivos y sistemas, por ejemplo, un ordenador personal (PC), un ordenador de sobremesa, un ordenador móvil, un ordenador portátil, un ordenador tableta, un ordenador servidor, un dispositivo portátil, un asistente digital personal (PDA), un dispositivo de comunicación inalámbrica, un teléfono inteligente, un dispositivo no portátil, un punto de acceso inalámbrico (AP), un enrutador por cable o inalámbrico, un módem por cable o inalámbrico, una red por cable o inalámbrica, una red de área local (LAN), una LAN inalámbrica (WLAN), una red de área metropolitana (MAN), una MAN inalámbrica (WMAN), una red de área amplia (WAN), una WAN inalámbrica (WWAN), una red de área personal (PAN), una PAN inalámbrica (WPAN), o redes que funcionen de conformidad con versiones y/o derivados existentes y/o futuros de la evolución a largo plazo (LTE), un dispositivo que incorpore un receptor o transceptor o chip del sistema de posicionamiento global (GPS) un dispositivo que incorpora un elemento o chip RFID, un transceptor o dispositivo de entrada múltiple y salida múltiple (MIMO), un transceptor o dispositivo de entrada única y salida múltiple (SIMO), un transceptor o dispositivo de entrada múltiple y salida única (MISO), un dispositivo que tiene una o

más antenas internas y/o antenas externas, o similares.

Refiriéndose ahora a FIGS. 1 y 2, allí está mostrado diagramas de bloque de alto nivel del sistema presente de acuerdo con algunos embodiments de la invención presente. En una realización, la presente invención comprende un dispositivo de usuario 114 que es operado por un usuario 101, en el que el dispositivo de usuario 114 comprende una amplia variedad de sistemas informáticos y / o un terminal que permiten al usuario 101 acceder a un navegador web 121 en el que el usuario 101 puede acceder a un sitio web 104 para participar en un chat en línea con un modelo 102 a través de una interfaz de usuario (UI) 113 del sitio web 104. A este respecto, el dispositivo 114 puede implementarse utilizando componentes de hardware y/o componentes de software adecuados, por ejemplo, procesadores, controladores, unidades de memoria, unidades de almacenamiento, unidades de entrada, unidades de salida, unidades de comunicación, sistemas operativos, aplicaciones, o similares.

El presente sistema comprende además un dispositivo modelo 115 que es operado por un modelo 102. El dispositivo modelo 115 también comprende una variedad de sistemas informáticos y/o un terminal que permiten al modelo 102 acceder a un navegador web 121 en el que el

modelo 102 puede acceder al sitio web 104 para participar en un chat en línea con el usuario 101 a través de una interfaz de usuario 113 del sitio web 104. A este respecto, el dispositivo 114 puede implementarse utilizando componentes de hardware y/o componentes de software adecuados, por ejemplo, procesadores, controladores, unidades de memoria, unidades de almacenamiento, unidades de entrada, unidades de salida, unidades de comunicación, sistemas operativos, aplicaciones, o similares.

En algunas realizaciones, el dispositivo modelo 115 comprende una aplicación 105 (por ejemplo, aplicación móvil descargable o no descargable, aplicación web, aplicación móvil) almacenada en el mismo. Alternativamente, el modelo 102 comprende un segundo dispositivo modelo 115B que tiene la aplicación 105 instalada en el mismo. La aplicación 105 se comunica con el juguete modelo 103 para enviarle comandos (FIG. 2), en el que el juguete modelo 103 comprende varios tipos de juguetes para adultos y dispositivos de estimulación. Se contempla que la aplicación 105 comprende una interfaz de usuario 125 para controlar manualmente el modelo de juguete 103, por ejemplo, mediante la transmisión de señales para encender y apagar el modelo de juguete 103 y hacer vibrar el modelo de juguete 103. En otras realizaciones, sin embargo, la aplicación 105 se comunica con el modelo

de juguete 103 para enviar órdenes al mismo (FIG. 2). En otras realizaciones, sin embargo, se contempla que el juguete modelo 103 esté habilitado para Wi-Fi o Bluetooth™ 120 (o habilitado a través de otra interconexión inalámbrica de corto alcance adecuada) para permitir que el juguete modelo 103 se comuniquen directamente con el navegador web 121 a través del dispositivo modelo 115 (FIG. 1) y reciba comandos del mismo sin la aplicación 105 cuando el juguete modelo 103 está encendido. En este sentido, el juguete modelo 103 está configurado para recibir señales del dispositivo modelo 115 y/o del navegador web 121. En algunas realizaciones, el sistema comprende además un juguete de usuario 108 (es decir, habilitado para Wi-Fi o habilitado para Bluetooth™) que puede comunicarse con la extensión de navegador web 118 del navegador web 121 en el dispositivo de usuario 114. Se contempla que el juguete de usuario 108 funcione de forma similar al juguete modelo 103.

El sitio web 104 está configurado para permitir al usuario 101 y a la modelo 102 crear una cuenta de usuario y una cuenta de modelo, respectivamente. A este respecto, el usuario 101 puede crear su nombre de usuario y contraseña e introducir información de pago, entre otros tipos de información asociada al usuario. Del mismo modo, el modelo 102 puede crear una cuenta de modelo introduciendo su nombre, edad,

sexo, ubicación y similares. La información de la cuenta de usuario 116 y la información de la cuenta de modelo 117 se almacenan en una base de datos 107 que está conectada a la red 112 del presente sistema.

El usuario 101 puede seleccionar un modelo 102 de entre un grupo de modelos para entrar en una sesión de chat en línea, a través del sitio web 104. En este sentido, la sesión de chat puede ser una sesión privada (es decir, uno-a-uno), una sesión de grupo (es decir, un número limitado de usuarios y un modelo), o una sesión pública (es decir, un número ilimitado de usuarios). Cada modelo 102 puede definir y editar los parámetros de los consejos que se utilizan durante cada sesión de chat. En una realización, el sitio web 104 permite al modelo designar importes de propina específicos y/o rangos de importes de propina y acciones correlativas a cada uno de los importes y/o rangos de propina. En este sentido, el sitio web 104 está configurado para reconocer los importes de las propinas y enviar comandos al juguete 103, ya sea directamente (si el juguete está habilitado para Wi-Fi 120) o a través de la aplicación que está conectada al juguete modelo 103. En otra realización, el modelo puede utilizar la extensión 118 del navegador web para introducir los parámetros anteriores. Cabe señalar que, tal como se utilizan en el presente documento, los términos "acción", "acciones", "actuar" y "actos" se refieren a las actuaciones de la modelo, el uso de la

modelo del juguete modelo 103 y/o el funcionamiento del juguete modelo 103 (por ejemplo, vibración, rotación, empuje, oscilación, etc.). Por ejemplo, el modelo 102 puede establecer los parámetros de la punta de tal manera que cantidades de punta entre 1 a 10 tokens pueden causar que el juguete modelo 103 vibre a una velocidad baja durante 10 segundos, y cantidades de punta entre 11 a 20 tokens pueden causar que el juguete modelo 103 empuje a una velocidad alta durante 10 segundos. Alternativamente, una cantidad de propina de 30 tokens puede hacer que el juguete modelo 103 gire a alta velocidad durante 15 segundos.

La interfaz de usuario 113 del sitio web 104 es una interfaz entre el usuario 101 y uno o más elementos del presente sistema (por ejemplo, el sitio web 104), la extensión de navegador web 118, o entre el modelo 102 y uno o más elementos del presente sistema. A este respecto, la interfaz de usuario 113 del sitio web 104 permite al usuario 101 y al modelo 102 introducir y recibir mensajes en un formato textual con el fin de mantener una conversación en directo entre sí (por ejemplo, en una sala de chat en línea). Además, el sitio web 104 está configurado para proporcionar una interfaz de usuario 113 que comprende audio y vídeo (es decir, durante una sesión de chat de vídeo en línea) para que el usuario 101 pueda ver y escuchar al modelo 102 durante una sesión de

chat. En algunas realizaciones, la presente invención puede comprender otra aplicación de software descargable y/o no descargable (por ejemplo, una aplicación web, una aplicación móvil) en lugar del sitio web 104.

El servidor 106 comprende una unidad de memoria 110 que tiene instrucciones 111 almacenadas en la misma, y un procesador 109, en el que el procesador 109 está configurado para ejecutar las instrucciones 111 dando como resultado un software tal como la extensión de navegador web 118 o el sitio web 104, en el que la extensión de navegador web 118 o el sitio web 104 está configurado para escanear en busca de propinas durante sesiones de chat y recibir propinas del usuario 101. La extensión de navegador web 118 o el sitio web 104 pueden determinar si la propina recibida entra dentro de uno de los parámetros de propina o si la propina es igual a una cantidad de propina especificada definida por el modelo 102. Por ejemplo, si uno de los parámetros de propina es de 1 a 10 tokens para hacer vibrar el juguete modelo 103 a baja velocidad durante 10 segundos, y el usuario propina 4 tokens, entonces la cantidad de propina es válida. Sin embargo, si uno de los parámetros de propina es de 11 a 20 tokens para hacer vibrar el juguete modelo 103 a alta velocidad durante 10 segundos, y el usuario desea hacer vibrar el juguete modelo 103 a alta velocidad en lugar de a baja velocidad, la cantidad de propina no es válida y se puede pedir al

usuario que ajuste (es decir, que aumente) la cantidad de propina, en algunas realizaciones. Alternativamente, el juguete modelo 103 puede seguir reaccionando mientras la punta se encuentre dentro de uno de los parámetros de punta. Se contempla que el usuario 101 pueda comprar créditos, puntos, u otros tipos de moneda virtual como fichas que puedan ser acreditadas a su cuenta 116 y utilizar la moneda virtual para dar propina al modelo 102.

Si la extensión del navegador web 118 o el sitio web 104 determinan que la propina recibida entra dentro de uno de los parámetros de propina, accionan el modelo de juguete 103 de acuerdo con la cantidad de propina. Alternativamente, si la extensión del navegador web 118 o el sitio web 104 determina que la propina recibida está dentro de uno de los parámetros de propina, envía una señal a la aplicación 105 para que accione el modelo de juguete 103. Se contempla que las cantidades de propina recibidas se abonen en la cuenta 117 del modelo y que el modelo respectivo pueda canjearlas posteriormente. Si la extensión de navegador web 118 determina que la propina recibida no entra en ninguno de los parámetros de propina, la extensión de navegador web 118 puede configurarse para enviar una notificación al usuario 101 indicando que la cantidad de propina es insuficiente.

En algunas realizaciones, la extensión de navegador web 118 o el sitio

web 104 comprenden un generador de enlaces 123 para generar enlaces de control en vivo y transmitir los enlaces a los usuarios 101 que son designados por el modelo 102. Se contempla que el generador de enlaces 123 comprenda un botón que se pueda pulsar, tocar o activar de otro modo para generar automáticamente nuevos enlaces de control en directo, a través del servidor 106, y cancelar los enlaces de control en directo generados previamente. El modelo 102 puede establecer parámetros para definir la duración durante la cual el modelo 102 permitiría al usuario 102 controlar el juguete modelo 103. De este modo, los enlaces de control en directo permiten a determinados usuarios 101 controlar el juguete modelo 103 durante un tiempo limitado o ilimitado, en el que los usuarios 101 pueden controlar el juguete modelo 103 a través de un panel de control virtual 130 que es accesible cuando se utiliza el enlace de control en directo. El enlace de control en vivo puede estar disponible para el usuario 101 mientras el usuario 101 está en una sesión de chat. Si más de un usuario 101 recibe un enlace de control en directo, la extensión 118 del navegador web o el sitio web 104 crea una cola para añadir enlaces adicionales, por ejemplo, en el orden de acceso.

Algunas realizaciones del presente sistema comprenden dos o más usuarios 101A, 101B en comunicación con un modelo 102 al mismo tiempo, en el que cada uno de los usuarios 101A, 101B opera un

dispositivo de usuario 121A, 121B para acceder al sitio web 104A, 104B a través del navegador web 121A, 121B. En este sentido, el primer usuario 101A y el segundo usuario 101B pueden utilizar diferentes navegadores web de modo que el primer navegador web 121A y el segundo navegador web 121B no necesitan ser el mismo. Además, cada usuario 101A, 101B puede visitar diferentes sitios web para entrar en una sesión de chat en línea con el modelo 102 de tal manera que el primer sitio web 104A y el segundo sitio web 104B no necesitan ser el mismo.

A este respecto, el modelo 102 puede emitir en múltiples plataformas simultáneamente (en lo sucesivo denominado "split-camming") de modo que cada usuario 101A, 101B pueda ver el modelo a través de, por ejemplo, la UI 113A, 113B, y dar una propina al modelo 102. Un modelo y dos o más usuarios 101A, 101B pueden estar en una única sesión de chat. Cuando múltiples usuarios 101A, 101B dan propina al modelo 102, la extensión de navegador web 118 o el sitio web 104 pueden formar una cola y construir sobre las propinas recibidas. Por ejemplo, el juguete modelo 103 puede reaccionar a una primera propina recibida, y luego reaccionar a una segunda propina recibida, donde la primera propina se recibe antes de la segunda propina. Si el primer usuario 101A propina la primera propina y el segundo usuario 101B propina la segunda propina, entonces cada uno de los usuarios puede ser notificado cuando el

juguete modelo 103 está reaccionando a sus respectivas cantidades de propina. Alternativamente, un modelo 102 puede estar en múltiples sesiones de chat con usuarios individuales 101A, 101B (es decir, una sesión de chat por usuario). En este sentido, la extensión de navegador web 118 puede escanear todos los sitios web 104A, 104B simultáneamente en busca de propinas para activar el juguete modelo 103 o para indicar a la aplicación 105 que haga reaccionar el juguete modelo 103 basándose en las cantidades de propinas recibidas.

En algunas realizaciones, un usuario 101 puede entrar en múltiples sesiones de chat con múltiples modelos simultáneamente. En este sentido, la extensión de navegador web 118 para cada modelo 102 puede buscar propinas designadas para ese modelo 102 y accionar el juguete modelo 103 perteneciente al modelo 102 respectivo, o señalar a la aplicación 105 del modelo que accione el juguete modelo 103.

También se hace referencia a las FIGS. 3A, 3B, 4 y 5, que ilustran esquemáticamente métodos ejemplares de comunicación interactiva en línea para entretenimiento adulto. En algunas realizaciones, una o más de las operaciones de las FIGS. 3A a 5 pueden ser realizadas por uno o más elementos del sistema (por ejemplo, la extensión del navegador web 118 (FIGS. 1, 2)).

Una realización del presente método se ilustra en las FIGS. 3A y 3B. Como se indica en el bloque 201, el método puede incluir la creación de una cuenta de modelo a través de un sitio web 104 (FIGS. 1, 2), en el que la cuenta de modelo incluye información asociada con el modelo, como el nombre del modelo, edad, sexo, ubicación, y similares. Como se indica en el bloque 202, el método puede incluir la definición de parámetros de propina a través del sitio web 104 o la extensión de navegador web 118 (FIGS. 1, 2), en el que los parámetros de propina pueden ser determinados por el modelo de tal manera que los parámetros pueden variar de un modelo a otro, y en el que los parámetros de propina incluyen cantidades de propina específicas o uno o más rangos de cantidades de propina y actos correspondientes. Por ejemplo, las cantidades de propina entre 1 y 10 fichas pueden hacer que el modelo de juguete vibre a baja velocidad durante 10 segundos, y las cantidades de propina entre 11 y 20 fichas pueden hacer que el modelo de juguete vibre a alta velocidad durante 10 segundos.

Opcionalmente, como se indica en el bloque 203, el modelo puede habilitar la aplicación 105 (FIG. 2) almacenada en el dispositivo modelo 115 (FIGS. 1, 2), si el juguete modelo 103 (FIGS. 1, 2) no está habilitado para Wi-Fi. La aplicación 105 (FIG. 2) puede activar el juguete modelo

204 antes de que el modelo entre en una sesión de chat con un usuario. Si el juguete modelo está habilitado para Wi-Fi 120 (FIGS. 1, 2), la aplicación 105 (FIG. 2) puede no ser necesaria y el juguete modelo 103 (FIGS. 1, 2) puede activarse 204 a través de un botón de control (es decir, un interruptor o botón de encendido) dispuesto en el juguete modelo 103 (FIGS. 1, 2).

Como se indica en el bloque 205, la modelo puede iniciar una sesión de chat (es decir, una sesión privada, una sesión de grupo o una sesión pública) con un cliente a través de cualquier plataforma de chat en línea, incluida una plataforma de terceros. La modelo puede recibir propinas de un cliente 206 durante una sesión de chat. Cuando la modelo recibe una propina, la extensión 118 del navegador web o el sitio web 104 (FIGS. 1, 2) determina si la propina está dentro de los parámetros de propina 207 de la modelo. Si el importe de la propina recibida entra dentro de uno de los parámetros de propina, la extensión del navegador web 118 (FIGS. 1, 2) determina si hay una cola existente 208. Si no hay cola existente, la extensión del navegador web 118 (FIGS. 1, 2) determina si hay una cola existente 208. Si no hay ninguna cola existente, el juguete modelo se activa 209 a través de la aplicación 105 (FIG. 2) del dispositivo modelo 115 (FIGS. 1, 2). Alternativamente, la extensión del navegador web 118 (FIG. 1) puede configurarse para activar directamente el juguete

modelo 103 (FIG. 1) habilitado para Wi-Fi 120 (FIG. 1). Si hay una cola, la reacción de la punta se añade a la cola 210, en la que la reacción de la punta se añade en orden de recepción.

En algunas realizaciones, si la propina no cae dentro de ninguno de los parámetros de la propina o cumple con una cantidad específica de propina, la extensión del navegador web 118 (FIG. 1, 2) puede notificar al usuario para indicar que la propina no cayó dentro de los parámetros de la propina del modelo y que el usuario necesita ajustar (es decir, aumentar) la cantidad de propina. Alternativamente, no se realiza ninguna acción si el importe de la propina no entra dentro de ninguno de los parámetros de propina. El usuario puede continuar dando propinas a la modelo hasta que la sesión de chat finalice.

Como se indica en el bloque 211, si el modelo indica que es el final de una sesión de chat, la sesión de chat se termina 212. El usuario puede o no ser capaz de terminar la sesión de chat. Por ejemplo, el usuario puede ser capaz de terminar la sesión de chat si la sesión de chat es una sesión privada. Sin embargo, el usuario puede no ser capaz de terminar la sesión de chat si la sesión de chat es una sesión de grupo o una sesión pública. Alternativamente, la sesión de chat puede finalizar automáticamente 212 si la sesión de chat sólo es válida durante un periodo de tiempo

predeterminado.

En la FIG. 4 se ilustran pasos ejemplares para generar un enlace de control en vivo. Opcionalmente, el modelo puede generar un enlace de control en vivo a través del generador de enlaces 123 (FIGS. 1, 2). Si el modelo genera un enlace de control en vivo, el modelo puede definir los parámetros de control (por ejemplo, la cantidad de tiempo que un usuario puede controlar el juguete modelo) como se indica en el bloque 213. Una vez que los parámetros de control están definidos, el juguete modelo puede ser controlado por el usuario. Una vez definidos los parámetros de control, el generador de enlaces genera un enlace de control en vivo 214 a través del servidor 106 (FIGS. 1, 2). El generador de enlaces puede cancelar o invalidar automáticamente los enlaces generados previamente para que sólo los enlaces válidos puedan ser activados 215. Alternativamente, el generador de enlaces puede crear una cola si más de un enlace de control en vivo se distribuye a múltiples usuarios 215. Los enlaces generados se transmiten a los usuarios 216 a través de diversos sistemas de mensajería, por ejemplo, por correo electrónico. El enlace de control en vivo puede ser utilizado mientras el usuario está en una sesión de chat (es decir, una sesión privada, una sesión de grupo, o una sesión pública) o cuando el usuario no está en una sesión de chat.

En la FIG. 5 se ilustra otra realización del presente método. Como se

indica en el bloque 301, el método incluye además la creación de un usuario o una cuenta de cliente a través de un sitio web 104 (FIGS. 1, 2), en el que la cuenta de usuario incluye nombre de usuario y contraseña e información de pago de entrada, entre otros tipos de información asociada con el usuario. Como se indica en el bloque 302, el usuario puede seleccionar un modelo de un grupo de modelos para entrar en una sesión de chat y luego comenzar una sesión de chat con un modelo 303, en donde la sesión de chat puede ser privada, grupal o pública. Además, se observa que uno o más usuarios pueden estar ya en una sala de chat, la sala de chat puede estar vacía, o el modelo y el usuario pueden entrar en la sala de chat simultáneamente.

Como se indica en el bloque 304, el usuario puede introducir una cantidad de propina a través de la UI 113 (FIGS. 1, 2) del sitio web 104 (FIGS. 1, 2) durante la sesión de chat, por ejemplo, escribiendo la cantidad de propina dentro de un hilo de conversación, o seleccionando una cantidad de propina de un menú desplegable. En algunas realizaciones, los parámetros de propina del modelo pueden estar disponibles para el usuario durante la sesión de chat para que el usuario pueda ver los parámetros de propina y dar propina al modelo en consecuencia. En algunas realizaciones, el usuario puede dar propina al modelo de forma anónima, por ejemplo, durante una sesión de grupo.

Como se indica en el bloque 305, la extensión 118 del navegador web o el sitio web 104 (FIGS. 1, 2) determina si el usuario pagó la cantidad correcta de propina (es decir, una cantidad de propina que cae dentro de uno de los parámetros de propina definidos por el modelo). Si el usuario no ha dado la propina correcta, la extensión 118 del navegador web (FIGS. 1, 2) puede, opcionalmente, notificar al usuario para que ajuste el importe de la propina. Alternativamente, la extensión del navegador web 118 puede no realizar ninguna acción hasta que se introduzca la cantidad de propina correcta.

Como se indica en el bloque 306, si se introduce el importe correcto de la propina, la extensión del navegador web 118 (FIG. 1) o el sitio web 104 determinan si existe una cola 306 existente. Como se indica en el bloque 307, si no hay cola, la extensión 118 del navegador web determina la acción predeterminada correspondiente en función del importe de la propina y acciona el modelo de juguete 103 (FIG. 1) habilitado para Wi-Fi 120 (FIG. 1) o la extensión 118 del navegador web o el sitio web 104 envía una señal a la aplicación 105 (FIG. 2) para que accione el modelo de juguete 103 (FIG. 2). Si hay una cola existente, la extensión del navegador web 118 (FIG. 1) añade una reacción de propina a la cola 308. El usuario puede continuar chateando con la modelo y darle propinas hasta el final de la sesión de chat 309. En este sentido, el usuario y/o la modelo

pueden finalizar la sesión de chat 310, o la sesión de chat puede finalizar automáticamente tras un periodo de tiempo predeterminado.

Se hace referencia ahora a las FIGS. 6 a 9, que muestran diagramas ejemplares de varias realizaciones de la presente invención. En algunas realizaciones, el usuario 101 puede dar propina a la modelo a través del sitio web 104, por ejemplo, introduciendo la cantidad de propina en una sala de chat. La interfaz de usuario de la modelo o el juguete de la modelo reciben una notificación de la propina a través de la extensión del navegador web o del sitio web. Cuando el importe de la propina se valida y el juguete modelo 103 se activa de acuerdo con los parámetros de propina del modelo, el usuario puede recibir un mensaje automatizado a través del sitio web 104, en el que el mensaje comprende un mensaje de agradecimiento o un mensaje predeterminado personalizado por el modelo 102.

In some embodiments, the model 102 may operate a model device having an application installed thereon, wherein the application is configured to automatically actuate the model toy 103 when it receives notification that tips were sent to the model via the website 104.

En algunas realizaciones, el presente sistema comprende además un

servidor 106, en el que la modelo, a través de la aplicación habilitada en el dispositivo de modelo, está configurada para enviar un comando al servidor 106 para accionar el juguete modelo 103, y en el que el servidor 106 está configurado para retransmitir el comando para accionar el juguete modelo 103. Cuando se valida la cantidad de propina, el juguete modelo 103 se activa automáticamente. Cuando se valida el importe de la propina, la extensión del navegador web está configurada para enviar un mensaje automatizado al usuario 101 como se ha descrito anteriormente.

En algunas realizaciones, el modelo 102 puede generar un enlace de control en directo a través de la aplicación 105, lo que hace que el servidor 106 emita un Localizador Uniforme de Recursos (URL) único a través del navegador o del sitio web y lo retransmita a la aplicación 105 para que lo muestre en su interfaz de usuario. El modelo 102 puede transmitir la URL (es decir, el enlace de control en directo) al usuario 101. El usuario puede abrir la URL en un navegador o sitio web. El usuario puede abrir la URL en un navegador web y acceder a un panel de control para controlar el juguete modelo. No es necesario que el usuario incline la maqueta cuando utilice el panel de control. Cuando el usuario introduce una orden para accionar la maqueta, el servidor 106 la devuelve a la aplicación 105 para que accione la maqueta.

La siguiente lista de eventos puede considerarse un ejemplo más concreto de la funcionalidad del presente sistema y método, en un escenario realista en el que intervienen un usuario y un modelo.

I. Paso 1: El modelo define los parámetros de volcado de la siguiente manera

a. 1 ficha: hacer vibrar un juguete modelo a baja velocidad durante 2 segundos

b. 3-5 fichas: hacer vibrar un juguete modelo a baja velocidad y hacer girar un juguete modelo a velocidad media durante 4 segundos

II. Paso 2: Un usuario y una modelo entran en una sala de chat en línea (por ejemplo, en un sitio web, una aplicación web, etc.) para iniciar una sesión de chat.

a. La modelo enciende el juguete modelo accionando los botones de control del juguete o a través de la aplicación instalada en el dispositivo modelo (p. ej., ordenador, teléfono móvil, etc.) y/o habilita la interfaz de usuario para escanear las sesiones de chat en busca de consejos.

III. Paso 3: El usuario visualiza los parámetros de propina del modelo y le da una propina de 1 token introduciendo el importe de la propina en el hilo de conversación durante la sesión de chat.

IV. Paso 4: El importe de la propina se detecta automáticamente a través de una extensión del navegador web y se analiza para determinar si el

importe de la propina entra dentro de los parámetros de propina del modelo.

V. Paso 5: La extensión del navegador web valida el importe de la propina y determina la acción correspondiente en función del importe de la propina.

VI. Paso 6: El servidor transmite una señal de comando para hacer vibrar el modelo de juguete a baja velocidad durante 2 segundos, ya sea directamente al modelo de juguete o a la aplicación, donde la aplicación está configurada para retransmitir la señal de comando al modelo de juguete para actuar sobre el mismo.

VII. Paso 7: El modelo envía un mensaje de agradecimiento al usuario.

La siguiente lista de eventos puede considerarse un ejemplo más concreto de la funcionalidad del presente sistema y método, en un escenario realista que implique un enlace de control en vivo:

I. Paso 1: Un modelo genera un enlace de control en directo utilizando un generador de enlaces de una extensión de navegador web o un sitio web.

a. El modelo puede definir la duración durante la cual un usuario puede utilizar la función de control en directo (tiempo ilimitado o tiempo limitado).

II. Paso 2: El modelo transmite el enlace de control en directo a uno o

varios usuarios.

III. Paso 3: Un usuario accede al enlace de control en directo y aparece un panel de control virtual en la interfaz de usuario.

Por lo tanto, la presente invención se ha mostrado y descrito en lo que se consideran las realizaciones más prácticas y preferidas. Se reconoce, sin embargo, que se pueden hacer desviaciones dentro del alcance de la invención y que se producirán modificaciones obvias para un experto en la materia. Con respecto a la descripción anterior, debe tenerse en cuenta que las relaciones dimensionales óptimas para las partes de la invención, para incluir variaciones en tamaño, materiales, forma, forma, función y modo de operación, montaje y uso, se consideran fácilmente aparentes y obvias para un experto en la materia, y todas las relaciones equivalentes a las ilustradas en los dibujos y descritas en la especificación pretenden ser abarcadas por la presente invención.

Por lo tanto, lo anterior se considera únicamente ilustrativo de los principios de la invención. Además, desde numerosas modificaciones y los cambios fácilmente ocurrirán a aquellos especializados en el arte, no es deseado para limitar la invención a la construcción exacta y operación mostrada y describió, y consiguientemente, todas las modificaciones adecuadas y equivalentes puede ser recurrido a, cayendo dentro del

alcance de la invención.