

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 386 088**

51 Int. Cl.:
H04L 29/06 (2006.01)
A63F 13/12 (2006.01)
H04L 29/12 (2006.01)
H04L 29/08 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

- 96 Número de solicitud europea: **08715936 .4**
96 Fecha de presentación: **21.02.2008**
97 Número de publicación de la solicitud: **2198588**
97 Fecha de publicación de la solicitud: **23.06.2010**

54 Título: **Interconexión de mundos virtuales por medio de servicios de mensajería móvil**

30 Prioridad:
04.10.2007 DE 102007047632

45 Fecha de publicación de la mención BOPI:
08.08.2012

45 Fecha de la publicación del folleto de la patente:
08.08.2012

73 Titular/es:
**DEUTSCHE TELEKOM AG
FRIEDRICH-EBERT-ALLEE 140
53113 BONN, DE**

72 Inventor/es:
RÖBKE, Matthias

74 Agente/Representante:
de Elzaburu Márquez, Alberto

ES 2 386 088 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Interconexión de mundos virtuales por medio de servicios de mensajería móvil

5 La invención concierne a un procedimiento para conectar instalaciones de proceso de datos y/o redes de ordenadores, que simulan entornos virtuales, con servicios de comunicación, especialmente redes de telefonía móvil, en particular servicios de mensajería móviles, especialmente SMS, MMS, IM, correo electrónico y similares, para posibilitar una comunicación entre usuarios y/o servicios de entornos virtuales y usuarios y/o servicios de servicios de comunicación convencionales reales.

10 Según el estado de la técnica, es posible hoy en día intercambiar datos entre usuarios con ayuda de servicios de comunicación o servicios de mensajería móviles convencionales (SMS, MMS, IM, correo electrónico, etc.). Además, en "entornos virtuales" (como, por ejemplo, "Second Life" (Segunda Vida), Cyworld (Mundo Cibernético), Habbo, etc.) es posible también intercambiar mensajes entre identidades del entorno virtual.

Se conoce por el documento EP 1 475 939 una integración de un juego en línea con un programa de gestión instantánea.

15 Tales mundos o entornos virtuales se simulan en instalaciones de proceso de datos, como, por ejemplo, un servidor web, y/o en redes de ordenadores, como, por ejemplo, la Internet. Bajo el término de instalaciones de proceso de datos y/o redes de ordenadores deberán entenderse también partes de una red de ordenadores.

COPIA DE CONFIRMACIÓN

20 Según el estado actual de la técnica, el intercambio de mensajes en el mundo "real" se desarrolla disjuntamente del intercambio de mensajes en entornos "virtuales", es decir que los usuarios que se establezcan en un "entorno virtual" no pueden intercambiar mensajes con usuarios de servicios de mensajería móviles reales, como, por ejemplo, MMS, SMS, etc., y viceversa.

El problema de la invención consiste en proporcionar un método que permita conectar ambos entornos (el virtual y el real) uno con otro a fin de garantizar un intercambio de mensajes.

Este problema se resuelve según la invención por medio de un procedimiento conforme a la reivindicación 1.

25 En el procedimiento para conectar instalaciones de proceso de datos y/o redes de ordenadores, que simulan entornos virtuales, con servicios de comunicación, especialmente redes de telefonía móvil, en particular servicios de mensajería móviles, especialmente SMS, MMS, IM, correo electrónico y similares, para posibilitar una comunicación entre usuarios y/o servicios de entornos virtuales y usuarios y/o servicios de comunicación convencionales reales, es especialmente ventajoso el que se efectúen una conexión y una asociación entre la dirección de origen y/o la dirección de destino del entorno virtual y la dirección de origen y/o la dirección de destino del servicio de comunicación por medio de una interfaz entre el entorno virtual de la instalación de proceso de datos y/o de la red de ordenadores y el servicio de comunicación, y que se efectúe una retransmisión de información del entorno virtual a un servicio de comunicación, y viceversa.

30 La idea fundamental de la invención se basa en proporcionar una interfaz, es decir, una interconexión, y los métodos correspondientes que permitan materializar un intercambio de mensajes entre individuos virtuales y usuarios reales de un servicio de mensajería (MMS, IM, SMS, CPM).

El elemento nuclear de esto es una función de mediador que conecta ambos mundos uno con otro, es decir que forma la interfaz citada.

Otras ejecuciones ventajosas de la invención se indican en las reivindicaciones subordinadas.

40 Preferiblemente, se efectúa por medio de la interfaz una adaptación de direcciones, especialmente una adaptación entre un alias en un entorno virtual y una MSISDN que identifica unívocamente a un usuario de un servicio de comunicación.

45 Preferiblemente, se efectúa por medio de la interfaz una adaptación de protocolos, especialmente una adaptación entre protocolos propietarios del entorno virtual y los protocolos estándar que se emplean en servicios de mensajería.

Además, se puede efectuar por medio de la interfaz una adaptación de informaciones disponibles respecto de la presencia de usuarios de un entorno virtual y/o un entorno real. Se puede efectuar también por medio de la interfaz una adaptación de informaciones disponibles respecto de la localización de usuarios de un entorno virtual y/o un entorno real.

50 En una forma de realización preferida del procedimiento según la invención se efectúa por medio de la interfaz una

facturación por la utilización de servicios en un entorno virtual y/o por la utilización de servicios de comunicación y/o por la utilización de la función de interfaz entre el entorno virtual y los servicios de comunicación.

La interfaz puede estar ubicada, de acuerdo con su disposición lógica, tanto en el entorno virtual como en el dominio de un servicio de comunicación.

- 5 En la figura 1 se representa esquemáticamente un ejemplo de realización de la invención que se explica seguidamente.

10 La idea fundamental de la invención se basa en proporcionar una interconexión 2, es decir, una interfaz, y los métodos correspondientes que permitan materializar un intercambio de mensajes entre individuos virtuales, es decir, los usuarios de un mundo virtual o entorno virtual 1, y usuarios reales de un servicio de mensajería 3, es decir, un servicio de comunicación, como, por ejemplo, MMS, IM, SMS, CPM o similares.

El elemento nuclear de esto es una función de mediador 2 que conecta ambos mundos 1, 3, es decir, un entorno virtual 1 y servicios de comunicación (reales) 3, uno con otro.

15 Con ayuda de esta función de mediador 2, un individuo que se mueva en un entorno virtual 1 está en condiciones de utilizar todo el espectro de servicios de mensajería reales 3 (por ejemplo, envío de SMSn a usuarios reales, participación en chats reales, utilización de conversaciones CPM, etc.). Además, le es posible a un individuo virtual 1 recibir mensajes, etc. de usuarios reales de servicios de mensajería convencionales 3.

La misión de la función de mediador, es decir la interfaz 2, es realizar todas las adaptaciones que sean necesarias para conectar ambos mundos o entornos 1, 3 uno con otro.

Pertenecen a éstas especialmente:

- 20 - Adaptación de direcciones: por ejemplo, MSISDN → alias en un entorno virtual 1.
- Adaptación de protocolos: Protocolos propietarios del entorno virtual 1 → protocolos estándar que se emplean en servicios de mensajería 3.
- Adaptación de informaciones de presencia, es decir, una adaptación y/o evaluación de informaciones disponibles respecto de la presencia de usuarios de un entorno virtual 1 y/o un entorno real 3.
25 - Adaptación de informaciones de localización, es decir, una adaptación y/o evaluación de informaciones disponibles respecto de la localización de usuarios de un entorno virtual 1 y/o un entorno real 3.

Asimismo, esta instancia de interfaz es responsable de una posible facturación de mensajes/servicios que se intercambien y/o se requieran.

30 La función de mediador 3 puede estar ubicada tanto lógicamente en el entorno del "mundo virtual" 1 como en el dominio de los servicios de mensajería 3 que se van a solicitar. Asimismo, la función de mediador 2 puede estar estructurada como una instancia autónoma.

REIVINDICACIONES

- 5 1. Procedimiento para conectar instalaciones de proceso de datos y/o redes de ordenadores, que simulan entornos virtuales (1), con servicios de comunicación (3), para posibilitar una comunicación entre individuos y/o servicios en entornos virtuales (1) y usuarios y/o servicios de comunicación convencionales reales (3), **caracterizado** por que se realizan por medio de una interfaz (2) entre el entorno virtual (1) de la instalación de proceso de datos y/o de la red de ordenadores y el servicio de comunicación (3) una conexión y una asociación entre la dirección de origen y/o la dirección de destino del entorno virtual (1) y la dirección de origen y/o la dirección de destino del servicio de comunicación, y se efectúa una retransmisión de información del entorno virtual a un servicio de comunicación (3), y viceversa.
- 10 2. Procedimiento según la reivindicación 1, **caracterizado** por que se efectúa por medio de la interfaz (2) una adaptación de direcciones, especialmente una adaptación entre un alias en un entorno virtual (1) y una MSISDN en una red de telefonía móvil.
- 15 3. Procedimiento según la reivindicación 1 ó 2, **caracterizado** por que se efectúa por medio de la interfaz (2) una adaptación de protocolos, especialmente una adaptación entre protocolos propietarios del entorno virtual (1) y los protocolos estándar que se emplean en servicios de mensajería (3).
- 20 4. Procedimiento según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** por que se efectúa por medio de la interfaz (2) una adaptación y/o evaluación de informaciones disponibles respecto de la presencia de usuarios de un entorno virtual (1) y/o un entorno real (3).
- 25 5. Procedimiento según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** por que se efectúa por medio de la interfaz (2) una adaptación y/o evaluación de informaciones disponibles concernientes a la localización de usuarios de un entorno virtual (1) y/o un entorno real (3).
- 30 6. Procedimiento según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** por que se efectúa por medio de la interfaz (2) una facturación por la utilización de servicios en un entorno virtual (1) y/o por la utilización de servicios de comunicación (3) y/o por la utilización de la función de interfaz (2) entre el entorno virtual (1) y los servicios de comunicación (3).
- 35 7. Procedimiento según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** por que la interfaz (2) está ubicada, de acuerdo con su disposición lógica, en el entorno virtual (1) o en el dominio de un servicio de comunicación (3).
- 30 8. Procedimiento según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** por que la conexión de las instalaciones de proceso de datos y/o las redes de ordenadores se efectúa con redes de telefonía móvil.
- 35 9. Procedimiento según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** por que la conexión de las instalaciones de proceso de datos y/o las redes de ordenadores se efectúa con servicios de mensajería móviles, especialmente SMS, MMS, IM o correo electrónico.

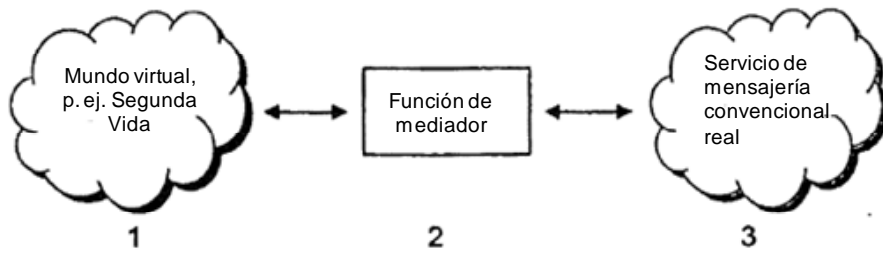


Fig. 1