

Корисна модель належить до створення системи нарахування бонусів або призових балів в області розваг і відпочинку, а саме в області туризму. Відомо, що люди (учасники - клієнти), які побували в яких або подорожах діляться своїми враженнями з іншими людьми (учасники - клієнти). Відомо так само, що багато людей (учасники - клієнти) приходять в туристичні фірми по рекомендаціях знайомих (учасники - клієнти). Для формування системи заохочень в даній області автор пропонує систему, що складається із способу і пристрою (системи), яка включає розрахункову формулу з прийнятими базовими параметрами.

Відомо достатньо багато бонусних програм або програм заохочення учасників в різних областях діяльності людини. Дуже часто подібні системи заохочень зустрічаються для заманювання додаткових учасників. Таким чином, ми можемо розглянути і використати різні області діяльності людини, де зустрічаються системи бонусних або інших заохочень або ж області діяльності людини, де можуть бути використані способи або алгоритми створення математичних (логічних) систем, що дуже часто зустрічається в різних іграх або поясненнях, які робляться для ігрових процесів.

Наприклад, відома «Гра "7 Ступенів", [заявка РФ №2003130707], яка є сходами із ступенів з випадковим алгоритмом заповнення ступенів ігровими елементами, реалізована у вигляді ігрового автомата, що містить монітор, ігровий процес і органи подачі команд, що відображає, для вибору ігрової комбінації, відмінна тим, що загальна кількість ігрових елементів обмежена 3-ма чорними і 4-ма білими, кількість ходів в турі гри обмежена 4-ма, наявністю ігрових персонажів, що візуалізують ігровий процес і органом управління, що дозволяє міняти випадкову ігрову комбінацію.

Так само, відомий, СПОСІБ КАРТКОВОЇ ГРИ І ПРИСТРІЙ ДЛЯ ЗДІЙСНЕННЯ СПОСОБУ, [патент РФ №2137521 від 1999.09.20], згідно якої корисна модель відноситься до карткової гри, яка може бути використана в гральних будинках як гра на ставки, а також служити основою для комп'ютерних програм відеоігор. Заявлені спосіб і пристрій забезпечують різноманітність ставок і можливість отримання вигравів, що перевищують середньостатистичні для відомих карткових ігор. На ігровому полі формують безліч боксів для здійснення ставок, у тому числі основні бокси, допоміжні бокси і додатковий бокс. Кожному боксу ігрового поля привласнюють значення. При цьому кожному основному боксу привласнюють пару цифр - парну і непарну, допоміжним боксам привласнюють відповідне значення кольору, співвіднесене з двома парними і двома непарними цифрами з пар цифр основних боксів. Додатковий бокс призначається для фіксованої ставки на бонус, здійснюваної за наявності ставок на основних та/або допоміжних боксах. Результат гри визначають на основі порівняння суми значень отриманих гравцем карт із значеннями, привласненими боксам ігрового поля, на які зроблені ставки, і при збігу вказаних значень встановлюють факт виграшу.

Згідно запропонованої корисної моделі спосіб карткової гри, при якому розміщують на ігровому столі ігрові поля, поміщають в пристрій для роздачі карт заздалегідь певну кількість колод карт, пропонують гравцям зробити ставки на своїх ігрових полях, здають карти гравцям, визначають суму значень карт, зданих кожному гравцю, визначають результат гри, результати з отриманої суми значень відповідно до встановленого правила, відмінний тим, що на кожному ігровому полі формують безліч боксів для здійснення ставок, кожному боксу ігрового поля привласнюють значення, результат гри визначають на основі порівняння суми значень карт із значеннями, привласненими боксам ігрового поля, на які зроблені ставки, і при збігу вказаних значень встановлюють факт виграшу.

В запропонованому технічному рішенні, за допомогою встановлення «якої - то» закономірності, автор робить спробу розрахувати розмір винагороди (виграшу) або ж робить спробу цю закономірність «алгоритмізувати» (створити алгоритм). Ми вважаємо, що вірогідність досягнення позитивного результату (отримання виграшу), в запропонованому способі не передбачена. Автор запропонованого рішення бере основу створення алгоритму дуже багато невизначених величин. В нашому випадку вірогідність отримання виграшу (бонуса), зафіксована у вигляді формули і в цілому процес (спосіб) їх нарахування складається з простих і зрозумілих дій.

Найближчим до технічного рішення, що заявляється, є спосіб розповсюдження рекламно-інформаційних повідомлень [патент РФ №2192049 від 2002.10.27], який полягає в реєстрації постачальників рекламно-інформаційних повідомлень, яку проводить центральна станція, при цьому використовують базу даних цієї центральної станції, рахунок для кожного постачальника рекламно-інформаційних повідомлень формують в платіжній системі центральної станції, на центральній станції задають умови розсилки користувачам, що приймаються від постачальників рекламно-інформаційних повідомлень, призначають ціну постачальникам за доставку кожного окремого рекламно-інформаційного повідомлення до користувача і призначають бонус користувачу. Не дивлячись на те, пропонований спосіб містить ряд певних дій:

- реєстрацію постачальників рекламно-інформаційних повідомлень шляхом запису в базу даних привласнених цим постачальникам реєстраційних номерів;
- записи в неї найменувань згаданих постачальників;
- на центральній станції проводять реєстрацію користувачів рекламно-інформаційних повідомлень і реєстраційних номерів абонентних терміналів цих користувачів;
- на рахунок, сформований для кожного постачальника рекламно-інформаційних повідомлень, шляхом наявного та /або безготівкового переказу грошових коштів вносять грошові кошти, отримані від цього постачальника.

Однак, в здійсненні пропонованого способу базується на взаємозв'язку певних елементів, які у свою чергу поєднані в систему, без якої здійснення пропонованого способу неможливе. Зокрема до елементів такої системи відносяться:

- центральна станція, в нашому випадку - Інтернет - сайт;
- база даних, в нашому випадку - інтерактивна інформаційна база;
- користувач, в нашому випадку - учасник - клієнт.

Тому, пропонована система нарахування бонусів для дисконтної програми в туристичному бізнесі базується на створенні і постійній підтримці в робочому стані певного переліку компонентів: Інтернет - сайту, інтерактивної інформаційної бази, а так само інших компонентів, які необхідні для роботи сучасної

інтерактивної Інтернет - технології.

Наявність Інтернет - технологій в даний час широко використовується в різних областях діяльності людини, проте у кожному конкретному випадку і в кожній конкретній галузі існують свої особливості і свої Інтернет - технологічні особливості. Створення і поєднання таких Інтернет - технологічних особливостей сприяє створенню пропонованої системи нарахування бонусів для дисконтної програми в туристичному бізнесі.

В основу корисної моделі поставлена задача, удосконалити систему нарахування бонусів для дисконтної програми в туристичному бізнесі, яка включає Інтернет - сайт, інтерактивну інформаційну базу і учасника - клієнта та/або учасників - клієнтів, яка у відповідності до корисної моделі додатково містить особовий віртуальний рахунок учасника - клієнта та/або учасників - клієнтів, а алгоритм нарахування бонусів можна записати у вигляді формули:

$$B(j) = \text{до}(j) * S_j + \text{до}(j+1) * S(j+1) + k(j+2) * S(j+2) + \dots + \text{до}(i) * S(i)$$

де $B(j)$ - сума бонусів j -го учасника програми;

$\text{до}(i)$ - коефіцієнт, що визначає частку внеску j -го учасника програми в бонус, зараховуваний на віртуальний рахунок j -го учасника програми ($\text{до}(j) = 0 - 1$);

$S(j)$ - вартість туру, придбаного j -м учасником програми;

$\text{до}(i)$ - коефіцієнт, що визначає внеску i -го учасника програми в бонус, зараховуваний на віртуальний рахунок j -го учасника програми ($\text{до}(i) = 0-1$);

$S(i)$ - вартість туру, придбаного i -м учасником програми.

Крім того, система нарахування бонусів для дисконтної програми в туристичному бізнесі, яка включає Інтернет -сайт, інтерактивну інформаційну базу і учасника - клієнта та/або учасників - клієнтів відрізняється тим, що як бонус визначають одиницю вимірювання винагороди кожного учасника дисконтної програми, яка прирівнюється до грошового еквівалента при визначенні вартості турів, які беруть участь в дисконтній програмі, а особовий віртуальний рахунок учасника - клієнта та/або учасників - клієнтів можна використовувати тільки при оплаті турів, які беруть участь в дисконтній програмі.

Новизна пропонованої системи, полягає в тому, що додатково до Інтернет -технології додається алгоритм у вигляді формули, згідно якої кожний учасник дисконтної програми зможе як контролювати свій рахунок по нарахуванню бонусів, так і точно знати його розмір, не маючи під рукою електронних засобів зв'язку і доступу до Інтернету.

На Фіг.1 зображена схемна форма здійснення алгоритму, записаного у вигляді формули:

$$B(j) = \text{до}(j) * S_j + \text{до}(j+1) * S(j+1) + k(j+2) * S(j+2) + \dots + \text{до}(i) * S(i)$$

На Фіг.2 зображена схемна форма здійснення алгоритму, записаного у вигляді формули:

$$B(j) = \text{до}(j) * S_j + \text{до}(j+1) * S(j+1) + k(j+2) * S(j+2) + \dots + \text{до}(i) * S(i)$$

Приклад конкретного виконання

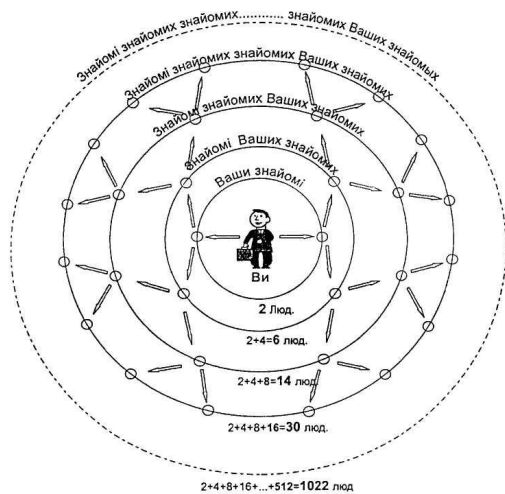
Ви розкажете своїм знайомим про те, як Ви чудово відпочили і про те, що наступного разу Ви збираєтеся відпочити, затративши на відпочинок істотно менше коштів. За кожного знайомого, який при бронюванні туру назве Ваше прізвище, Ви одержуєте разовий дохід у розмірі 0,9% від вартості їх турів. Знайомі, яким Ви порекомендували нашу програму відпочинку, у свою чергу, розказують про це своїм знайомим і одержують за їх поїздки також по 0,9%, але, і Ви одержуєте за кожну людину, що з'явилася на Вашому третьому рівні, по 0,8% від вартості їх турів. За учасників 4-го рівня Ви одержуєте по 0,7%, 5-го по 0,6%, 6-го по 0,5% і т.д. до 10-го рівня. За учасників 10-го рівня Ви отримаєте по 0,1% від вартості їх турів (таблиця 1).

Таблиця 1

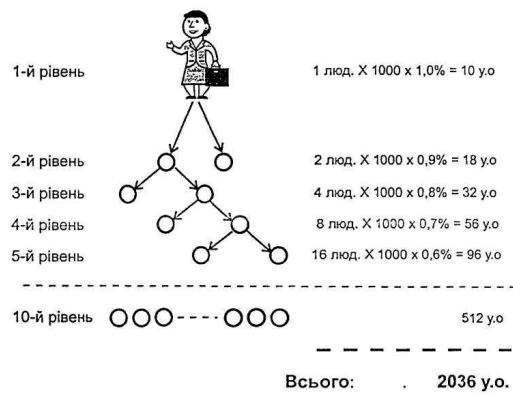
Рівень	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ваш відсоток	1,0	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1
Сума Вашого бонусу	10	18	32	56	96	160	256	384	512	512

Якщо по Вашій (далі Первинного учасника) рекомендації до програми підключаються тільки 2 людини. При середній вартості туру \$1000 ці перші дві людини складуть Ваш 2-й рівень (1-й рівень Ви самі), і за це Ви отримаєте: 2 чіл. x \$100. x 0,9% = \$18. Ці двоє людей, природно, теж схочуть, відпочиваючи, заробляти, і теж, у свою чергу, знайдуть мінімум по дві людини. Разом, на третьому рівні у Вас буде мінімум 4 людини, за яких Ви отримаєте: 4 x \$1000 x 0,8% = \$32. Якщо така ж робота продовжиться і на четвертому рівні, Ви отримаєте: 8 x \$1000 x 0,7% = \$56 і т.д. На 10-у рівні у Вас будуть 512 чоловік, за яких Ви отримаєте 512 x \$1000 x 0,1% = \$512. А всього за учасників всіх 10-ти рівнів на Ваш віртуальний рахунок буде зарахований \$2006. Якщо Ви порекомендуєте трьох знайомих, і всі учасники також знайдуть по три людини, тоді за 10 рівнів Ви отримаєте \$43 873 і так далі відповідно до запропонованої формули.

Технічне рішення, що заявляється, вперше було використано в туристичній фірмі "Пілігрим".



Фіг. 1



Фіг. 2