

PETITORIO

Industria y Comercio
SUPERINTENDENCIA

SUPERINDUSTRIA Y COMERCIO
Radicación: 82048374 00000000
Fecha (OND): 2002-05-14 13:37:30
Trámite: 003 PATENTES D 1 REGISTRO/ 411 PRESENTAC
Dependencia: 820 DIVISION DE NUEVAS CREACIONES

Folios: 13

FORMULARIO ÚNICO DE SOLICITUD DE PATENTE 2000-3

①

SOLICITUD DE:

☐ Patente de Invención.

☒ Patente de Modelo de Utilidad.

②

SOLICITANTE
(71)

Nombre: EDUARDO NEIRA GOMEZ

Dirección:

Teléfono:

Fax:

E-mail:

Domicilio: Bogotá, D.C.

IDENTIFICACIÓN

C.C. ☐ NIT ☐

C.E. ☐ Otro ☐

Número _____

③

REPRESENTANTE
O APODERADO
(74)

Nombre: MARINO SEENA DUQUE

Dirección: Carrera 8a. 15-73-1004

Teléfono: 2829341

Fax:

E-mail:

IDENTIFICACIÓN

C.C. ☒ NIT ☐

C.E. ☐ Otro ☒

Número 19050908 TP 18624

④

INVENTOR(ES)
(72)

Nombre: EDUARDO NEIRA GOMEZ

Dirección: Calle 6 Número 2-38
Bogotá, D.C.

Teléfono: 2464810

Fax:

E-mail:

Domicilio Bogotá, D.C.

IDENTIFICACIÓN

C.C. ☒ Otro ☐

C.E. ☐

Número 19093214

⑤

Título (54) "Juego didáctico de aprendizaje por contacto dacti-
lar"

⑥

Clasificación Internacional (51)

⑦

Prioridad

SI ☐

NO ☐

(33) País de Origen

(32) Fecha

(31) Número de Solicitud

⑧

Para publicar a partir de la fecha de la presente solicitud a los:

6 meses ☐

12 meses ☐

18 meses ☐

Otro ☐

Comprobante de pago No. 31,278

Fecha 10 de mayo-2002

Instrucciones para el diligenciamiento del presente formulario, ver reverso de esta página.

CÓMO DILIGENCIAR EL FORMULARIO

- Si faltara espacio en algún recuadro de este impreso, utilice hojas complementarias.
 - Los espacios sombreados corresponden a los requisitos mínimos que deben cumplirse para obtener fecha de presentación de la solicitud.
 - Si alguna casilla del formulario no fuera cubierta, se cruzará una línea oblicua.
1. **Solicitud de:** Únicamente se acepta una opción por cada solicitud. Debe marcarse en la casilla correspondiente si se trata de una solicitud de registro de Patente de Invención o Patente de Modelo de Utilidad.
 2. **Solicitante:** Es la persona natural o jurídica que está solicitando el registro. Debe indicarse: nombre, dirección, teléfono, fax o E-mail.
Identificación: Corresponde a la indicación del documento de identidad del solicitante, discriminando en la casilla correspondiente, si se trata de C.C. (cédula de ciudadanía), NIT (Número de Identificación Tributaria), C.E. (Cédula de Extranjería); u Otro (en caso de que la identificación del solicitante corresponda a un documento diferente a los anteriormente mencionados.)
Domicilio. Indicar el país o estado, departamento y ciudad.
 3. **Representante o apoderado:** En este espacio debe indicar el nombre del representante legal cuando se trate de una persona jurídica si no se está actuando a través de apoderado y deberá acreditarse tal calidad.
Si se actúa a través de apoderado, debe indicarse el nombre del abogado que adelantará la actuación administrativa y anexas poder. Si la solicitud la adelanta una persona natural sin apoderado, no debe diligenciarse esta casilla.
 4. **Inventor:** Nombre y Apellido. (Debe ser una persona natural).
 5. **Título de la Invención:** Es el nombre de la invención. Debe definir en forma breve y precisa el objetivo de la invención de tal manera que permita ubicar al lector en el campo tecnológico a que pertenece la invención. El título debe estar acorde con la descripción y reivindicaciones, no debe referirse a marcas ni nombres comerciales.
 6. **Clasificación Internacional:** Este espacio se deja en blanco para ser llenado por la entidad.
 7. **Prioridad:** Si el solicitante ha presentado inicialmente una solicitud en otro país para este mismo objeto, puede reclamar o reivindicar prioridad de esta solicitud, siempre y cuando la presentación se haga dentro del año siguiente a la primera presentación.
 8. Indicar el tiempo en el que se desea que se publique la solicitud.
 9. **Comprobante de pago:** Referenciar el número y fecha del recibo de pago de la tasa establecida. Este comprobante deberá anexarse.
 10. **Anexos:** Deben marcarse con una X las casillas correspondientes a los documentos que acompañarán la solicitud. Para el diligenciamiento ver revés de la siguiente hoja.
 11. **Firma:** Si se actúa a través de abogado la firma deberá ser la del apoderado; si actúa directamente una persona jurídica la firma deberá ser la de su representante legal y si actúa directamente una persona natural ésta deberá firmar la solicitud.

¡IMPORTANTE:

Si no es especialista en la materia, le recomendamos:

Consultar la normatividad relacionada con este trámite en www.sic.gov.co o en la Biblioteca de la SIC, carrera 13 No. 27-00 piso 5 de lunes a viernes de 8:30 a.m. a 5:00 p.m., jornada continua.

Leer detenidamente los folletos y los instructivos para el diligenciamiento de los formularios.

Una vez radicada la solicitud, informarse permanentemente sobre el estado de su trámite y, si es del caso, contestar dentro del término los requerimientos notificados según las disposiciones legales vigentes.

ANEXOS

10

- ☒ Comprobante de pago de la tasa de presentación de la solicitud.
- ☐ Comprobante de pago de la tasa por concepto de excedente de palabras en la publicación.
- ☐ Comprobante de pago por reivindicación de prioridad.
- ☐ Certificado de existencia y representación legal cuando el solicitante sea persona jurídica.
- ☒ Poderes, si fuere el caso.
- ☐ Copia certificada de la primera solicitud, si se reivindica prioridad.
- ☐ Traducción simple de la primera solicitud, si se reivindica prioridad.
- ☐ Documento de cesión del inventor al solicitante o a su causante.
- ☒ Descripción de la invención.
- ☒ Una o más reivindicaciones.
- ☒ Dibujos y/o planos necesarios
- ☐ De ser el caso, copia del contrato de acceso.
- ☐ De ser el caso, documento que acredite la licencia o autorización de uso de conocimientos tradicionales de las comunidades indígenas.
- ☐ De ser el caso, certificado de depósito del material biológico
- ☒ Arte final 12x12.

11

FIGURA CARACTERÍSTICA:

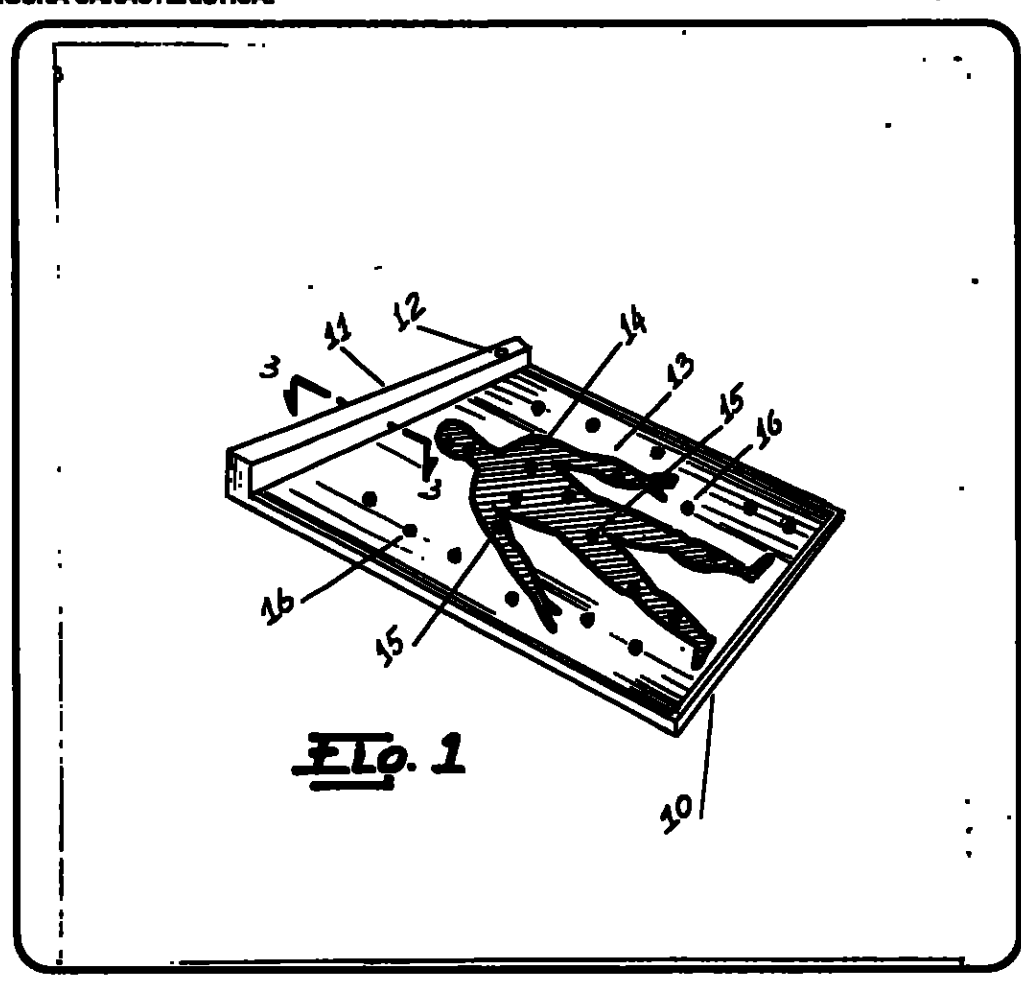
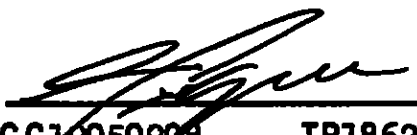


Fig. 1

12

NOMBRE: MARINO SERNA DUQUE

FIRMA: 

C.C19050908 TP18624 C.S.J.

Instrucciones para la presentación de los anexos, ver reverso de esta página.

CÓMO PRESENTAR LOS ANEXOS

10. **Dibujos, planos y figuras.** Los dibujos, planos, figuras y representaciones gráficas tienen como finalidad contribuir a una mejor comprensión y divulgación de la invención, por lo tanto deberán tener ciertas características:

- a) Deben tener una relación directa con la descripción.
- b) Deben permitir visualizar las formas de ejecución descritas.
- c) La relación entre la descripción y los dibujos se debe hacer por medio de signos de referencia que se encuentren en ambos elementos y guarden una correspondencia.
- d) Si dentro de la descripción han sido mencionadas algunas figuras necesariamente deben ser incluidas.
- e) No deben incluirse figuras o dibujos que no se encuentran descritos.
- f) No deben ser realizados a mano alzada.
- g) No deben aparecer símbolos o números no mencionados en la descripción.
- h) No deben incluir textos o letreros.

Los diagramas esquemáticos y de flujo así como las fórmulas químicas o matemáticas que no sean mecanografiadas o impresas dentro del texto de la descripción, se consideran dibujos.

Las gráficas, figuras y dibujos de que trata la Decisión 486, deberán ser elaboradas siguiendo las reglas del dibujo técnico con tinta negra indeleble, numeradas individual y consecutivamente, y presentadas exclusivamente en papel tamaño oficio por una sola cara, sin la inclusión de marcos en su contorno.

Unidad de invención. Cuando un grupo de invenciones es reivindicado en una misma solicitud, el requisito de unidad de invención de conformidad con el artículo 25 de la Decisión 486, se cumplirá sólo si existe entre estas invenciones una relación técnica especial que contribuye a enlazar como un todo el objeto de la invención, con características que sólo puedan ser obtenidas en su conjunto.

Descripción. Para que la descripción divulgue la invención de manera clara y completa para su comprensión deben utilizarse términos técnicos reconocidos en el ámbito técnico correspondiente, si son términos técnicos poco conocidos se deben definir correctamente.

En la descripción no será adecuado el uso de nombres propios o marcas registradas o similares para designar productos.

Solicitudes biotecnológicas. En relación con las solicitudes de patentes en áreas biotecnológicas que se refieren a secuencias de nucleótidos o aminoácidos, la solicitud debe contener una lista de éstas, la cual debe presentarse de manera separada a la descripción y llevar el título "LISTADO DE SECUENCIAS". A cada secuencia divulgada se le asignará un número de identificación descrito como "SEQ ID NO." (Estándares de presentación de listados de secuencias de aminoácidos. Circular PCT 633/PCIP2314, Noviembre 12 de 1997 OMP). El número de secuencias deberá indicarse en el listado.

En la descripción y en las reivindicaciones, las secuencias se indicarán por su número de identificación.

Las secuencias corresponderán a una secuencia de nucleótidos, una secuencia de aminoácidos o una secuencia de nucleótidos junto con su correspondiente secuencia de aminoácidos según sea el objeto de la invención.

Capítulo Reivindicatorio. Las reivindicaciones deben ir numeradas consecutivamente en números arábigos. Para mayor claridad, las reivindicaciones deben constar de dos partes: Un preámbulo y una parte característica. El preámbulo define el objeto de la invención y sus características técnicas, indicando aquello que forma parte del estado de la técnica. La segunda parte, se refiere a las características técnicas del producto o procedimiento que se desea proteger y debe ir precedida de la expresión "caracterizada por" u otra similar.

Una reivindicación independiente debe contener todas las características esenciales de la invención. Toda reivindicación independiente puede ir seguida de una o más reivindicaciones dependientes que hagan referencia a los modos concretos de realización de la invención.

Una reivindicación dependiente contiene todos los elementos de la reivindicación de la que depende y debe hacer referencia a dicha reivindicación y precisar a continuación las características técnicas adicionales que se quieren proteger.

Aun cuando las reivindicaciones deben ser congruentes con la descripción, no es adecuado hacer referencias a la descripción y a los dibujos, si los hubiere, a menos que sea absolutamente necesario. No obstante, con el fin de dar claridad a las reivindicaciones las referencias de los dibujos deberán ir entre paréntesis.

Con el fin de definir la materia que se desea proteger mediante la patente, las reivindicaciones deben ser claras y concisas, no deben definir la invención mediante los resultados que se quieren obtener, y no deberán contener expresiones ajenas al propósito de fijar las limitaciones del privilegio que se desea obtener, ni opiniones personales de tipo comparativo tales como "más ventajoso que" o "más económico que".

Cuando la invención sea un producto químico debe definirse por su fórmula química.

11. **Figura Característica:** Para efecto de la publicación, los dibujos que sean necesarios deberán presentarse en dos ejemplares de tamaño de 12x12 cm., cumpliendo con las condiciones para ser reproducidos por medio de scanner o ser digitalizados para su correspondiente publicación.

MODELO DE UTILIDAD

JUEGO DIDACTICO DE APRENDIZAJE POR CONTACTO DACTILAR

OBJETIVO:

El presente modelo se relaciona con un tablero para un juego que contiene unos elementos que entran en contacto por acción de los dedos y que a través de una guía pedagógica de aprendizaje "por conteo" genera respuestas de acierto luminicas o sonoras o simplemente no funciona cuando no hay dichos aciertos.

El tablero físico para el juego se fabrica en cartón, cartulina plastificada, plástico termoformado u otro material liviano incluso madera, sobre el cual se imprime un tema gráfico de aprendizaje sobre temas varios a saber: anatomía, biología, geografía, literatura, matemáticas, etc., que llevan al usuario a descubrir por tanteo dactilar sobre puntos indicados sobre el tablero, respuestas acertadas, producidas por señales luminicas a través de un LED (o diodo emisor de luz) o un elemento sonoro (timbre o pito) cuando al interior del modelo los puntos indicados por el usuario cierran a través de un juego de circuito y contracircuito impresos cierran un circuito eléctrico que genera la señal de luz o de sonido como respuesta a un acierto en el contacto.

DESCRIPCION:

La configuración del modelo de juego en mención se compone de los siguientes elementos: un marco de soporte exterior que aloja un tablero o plano exterior sobre el cual se imprime el tema de aprendizaje, un dispositivo eléctrico de pilas para generar señales luminosas o sonoras, unas láminas de circuitos impresos bajo el tablero que actúan como circuito y contracircuito de contacto y una lámina de separación entre dichos circuitos impresos.

Las figuras adjuntas ilustran el alcance propuesto en el modelo, a saber:

- La figura 1 es una vista exterior en perspectiva del modelo de juego;
- La figura 2 es una vista de las láminas o circuitos al interior del modelo y su superposición;
- La figura 3 es un detalle de un corte parcial del modelo de la figura 1 en la sección 3-3, y
- La figura 4 es un esquema ejemplificado de la utilización del modelo por el usuario.

Conforme a lo anterior el modelo para el juego se compone básicamente de un marco exterior de soporte 10 hecho en cartón, cartulina plastificada u otros elementos, con un resalto prismático 11 a

manera de caja dentro de la cual se aloja un dispositivo eléctrico con un juego de pilas 12' que generan energía para un dispositivo de respuesta 12, que bien puede ser una señal luminosa (LED) o un timbre o pito.

El marco rectangular 120 encierra un tablero plano 13 en el cual se imprime en forma gráfica el tema de aprendizaje 14 (que para el caso ejemplificado es el cuerpo humano) en tanto que en la tapa posterior de cierre del juego se imprimen las instrucciones del juego al usuario. En la lámina 13 y referidos al gráfico 14 van impresos una serie de puntos 15 dentro del contorno del gráfico y 16 al exterior de dicho contorno, dichos puntos 16 con nombres o guías que se corresponden en su identificación con los puntos 15 del motivo gráfico impreso 14 y que en su correspondencia por contacto dactilar por el usuario determinan como veremos luego eventos de acierto o error sobre la respuesta buscada en el aprendizaje de un tema cualquiera.

Debajo del tablero o plano 13 van colocados en superposición (figura 2) un juego de láminas a manera de circuitos impresos de muy bajo amperaje y un voltaje de entre 1,5 y 3 voltios de corriente directa, las cuales se elaboran en material plano no conductible en espesores de 15 a 50 micras, y van impresas iónica y litográficamente con un elemento de alta conductabilidad. Dichas láminas identificadas como 17 y 19 a manera de circuito y contra circuito impreso respectivamente se separan en su montaje mediante una lámina intermedia 18 de material aislante.

Las láminas 17 y 19 llevan en su zona impresa unos puntos o guías 20 y 21 en la lámina 17 que deben corresponder con los puntos dispersos 15 y 16 del tablero exterior 13. Para el caso presente, por ejemplo, un punto 20 de la lámina 17 corresponderá a un punto 16 del tablero 13 y un punto 21 de la lámina 17 corresponderá a un punto 15 del tablero 13.

Lo anterior a efectos de entender mas adelante el sistema del juego. Los circuito impresos 17 y 19 van separados por una lámina aislante 18 la cual lleva unas perforaciones 18' que coinciden respectivamente con los puntos 20 y 21 en la zona impresa iónica de las láminas 17 y 19, de modo que con la presión externa aplicada por los dedos del usuario sobre los puntos 15 y 16 y coincidentemente con los puntos 20 y 21, a través de dichas perforaciones 18' se logre un contacto de las láminas 17 y 19 para cerrar el circuito eléctrico que a través de las baterías 12' producirán señales luminosas o de sonido a través de 12.

En su alcance operativo el modelo en mención puede contener mas de dos láminas de circuito impreso y de igual modo uno o más dispositivos de respuesta de tipo eléctrico o electrónico o combinados entre sí.

Cómo opera el modelo?. En la figura 4 se esquematiza el modo de utilizar el modelo de juego. De acuerdo al tema de aprendizaje impreso gráficamente en el tablero 13 bajo una ilustración gráfica 14 que lleva puntos de contacto dactilar 15 y 16 respectivamente, los dedos deben presionar simultáneamente los puntos 16 y 15 en dicho orden de ese modo poner en contacto los circuitos impresos de las láminas 17 y 19 a través de las perforaciones 18' de la lámina separadora 18, de modo que al juntarse las superficies de impresión iónica de 17 y 19 se cierre un circuito eléctrico de las pilas 12' y si la colocación de los dedos en los puntos 16 y 15 es correcta la señal luminosa de 12 (LED) o un sonido de timbre o pito determinará que el usuario ha acertado en su respuesta buscada a través del contacto dactilar. Al no ser acertada la búsqueda dactilar, la señal en 12 no se producirá.

Por ejemplo, y siguiendo la gráfica de la figura 4, si el usuario desea localizar dentro de un aprendizaje de anatomía la ubicación del órgano de la vista, deberá colocar la yema de un dedo inicialmente en el punto exterior 16 que es el que indica o designa o identifica con nombre propio las palabras OJOS o VISTA y en seguida con la yema de otro dedo se busca dentro del contorno gráfico del cráneo el punto o señal que indique la ubicación de los ojos o la vista y se presionará allí, punto 15. Si la ubicación es correcta del modo que indica la figura a través de las flechas en los puntos 16 y 15 se producirá por el contacto interno de las láminas 17 y 19 a través de las perforaciones de la lámina intermedia 18 una señal de luz o de sonido. En caso de un contacto dactilar incorrecto del usuario sobre los puntos 16 y un punto al interior del contorno del cráneo no se generará señal alguna de respuesta, sea luminosa o sonora.

El modelo de juego aquí explicado en razón de su estructura y elementos puede aplicarse para variados temas de aprendizaje, sea para identificar ciudades capitales y países, obras literarias y autores, máquinas y componentes etc.. En su diseño puede omitirse el prisma saliente que aloja el volumen de las pilas y sustituirse por un diseño plano con una pila de reloj, por ejemplo.

REIVINDICACIONES

1. Modelo de juego didáctico para aprendizaje por medio de contactos dactilares, caracterizado por comprender:
 - un marco rectangular de soporte,
 - un tablero exterior que lleva impreso un tema de aprendizaje,
 - un juego de pilas para accionar un elemento de respuesta,
 - unas láminas de circuitos impresos, y
 - una lámina separadora de las anteriores láminas impresas con perforaciones dispuestas en puntos que faciliten un contacto entre dichas láminas impresas.
2. Modelo de juego según la reivindicación 1 en el cual el tablero exterior con el tema de aprendizaje impreso lleva dispersos al interior y exterior del contorno de dicho tema de aprendizaje una serie de puntos o señalamientos que guardan correspondencia entre sí.
3. Modelo de juego según las reivindicaciones 1 y 2 en el cual dichos puntos o señalamientos al exterior del contorno del tema gráfico impreso llevan nombres, guías o identificaciones para relacionarlos con los puntos al interior del tema gráfico del tablero exterior.
4. Modelo según la reivindicación 1 en el cual las láminas de los circuitos impresos van aisladas entre sí por una lámina de separación con perforaciones que facilitan el contacto de dichas láminas impresas al presionar los puntos en el tablero exterior.
5. Modelo según las reivindicaciones 1 y 4 en el cual las perforaciones en la lámina de separación corresponde con la ubicación de los puntos o señalamientos en el tablero exterior y a su vez con puntos de contacto mutuo entre las láminas que llevan los circuitos impresos.
6. Modelo según la reivindicación 1 en el cual el elemento de respuesta accionado por el juego de pilas o batería puede ser de tipo luminoso a través de un LED o diodo emisor de luz o de un elemento sonoro del tipo de timbre o pito.
7. Modelo según la reivindicación 1 y 6 en donde el mecanismo eléctrico puede ser accionado por cualquier tipo de pila o batería, sea plana o cilíndrica.

8. **Modelo de juego para aprendizaje de temas variados** que puede incluir diversidad de motivos impresos que originan por contacto dactilar señales de acierto o en su apagamiento o silencio señales de error.

RESUMEN

Un modelo de juego para aprendizaje de temas variados que el usuario opera a través de un tablero con puntos señalados al interior y exterior de un contorno de un motivo o tema gráfico impreso en dicho tablero que coinciden con unas láminas de circuitos impresos al interior del modelo, de modo que al presionar dichos puntos en el tablero externo las láminas impresas se ponen en contacto cerrando un circuito eléctrico que en caso de aciertos en la respuesta producen señales luminicas o sonoras, o en caso contrario se quedan apagadas o mudas.

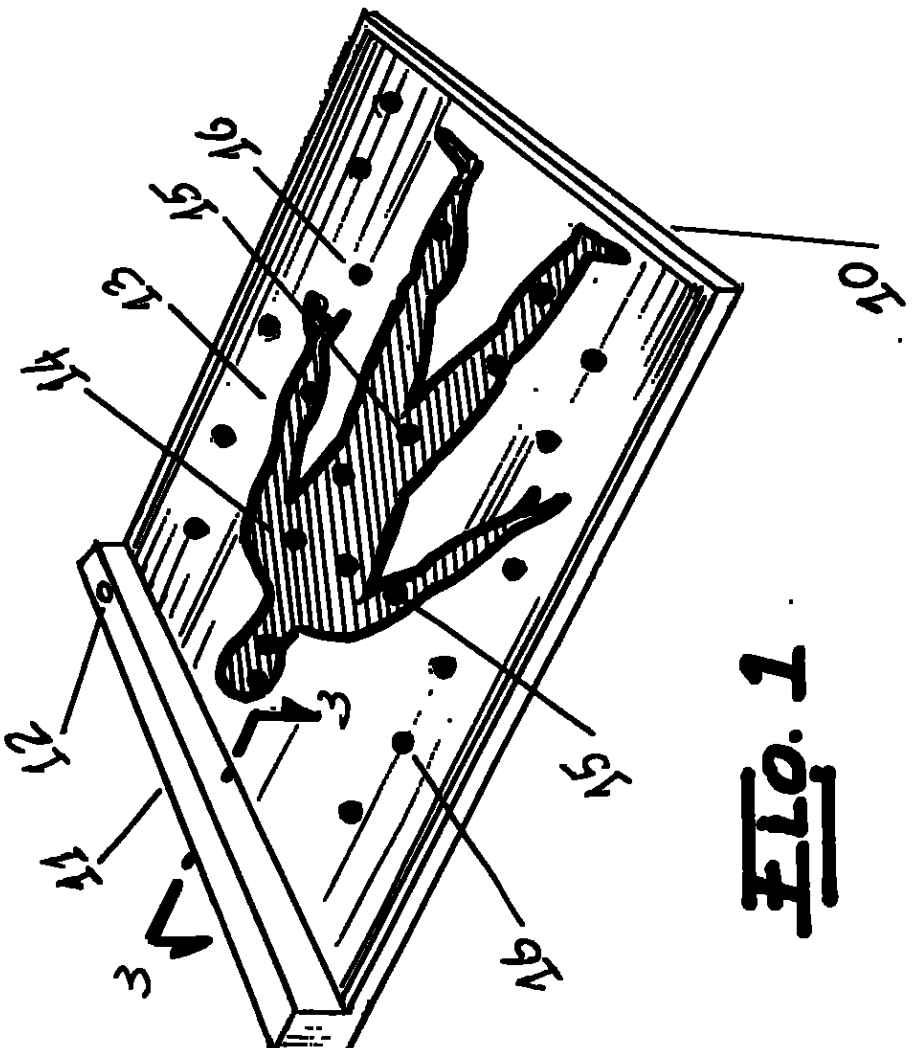


Fig. 1

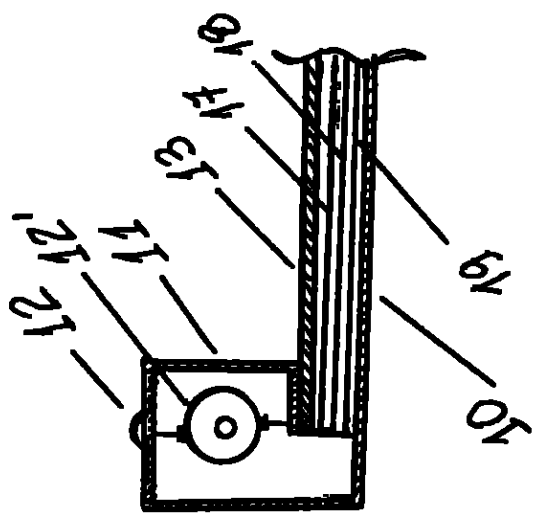


Fig. 3

Fig. 2

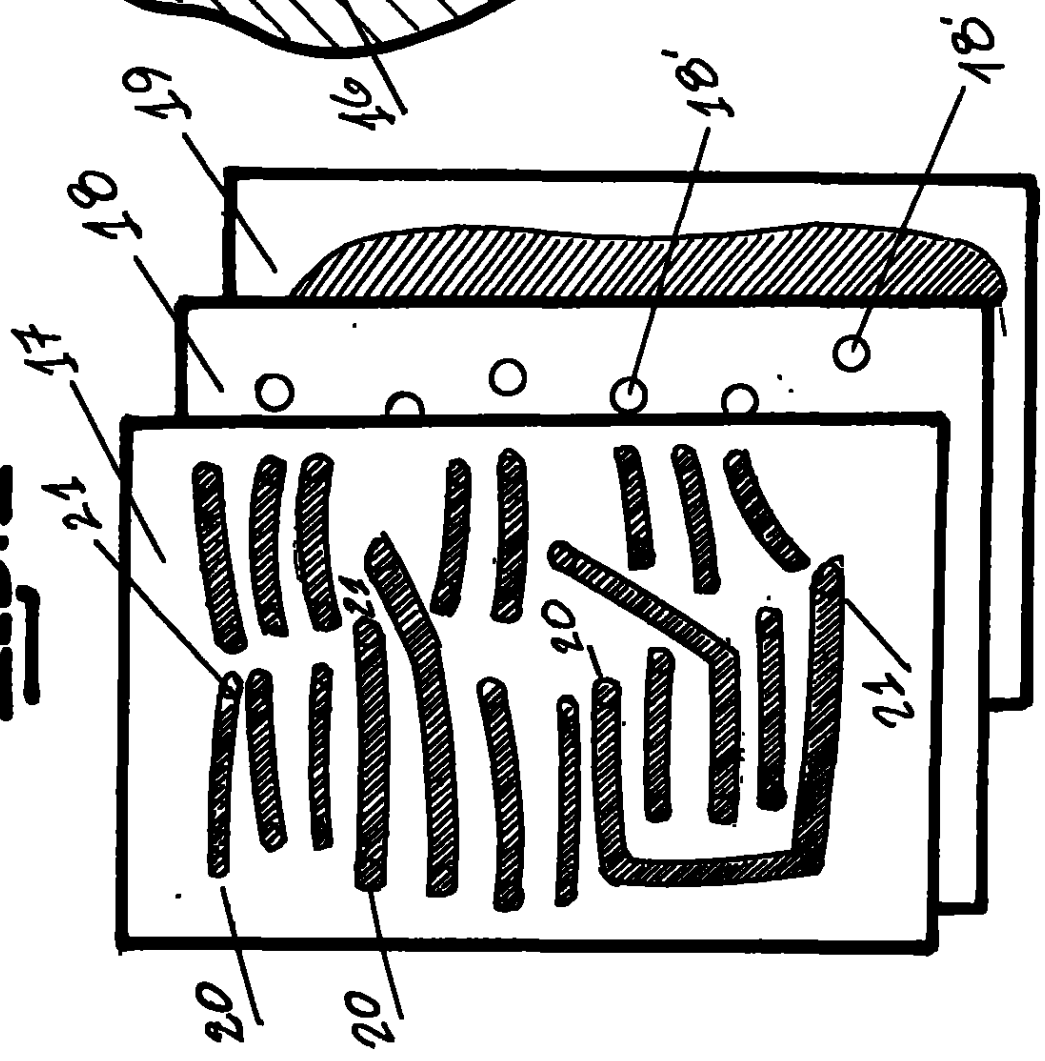
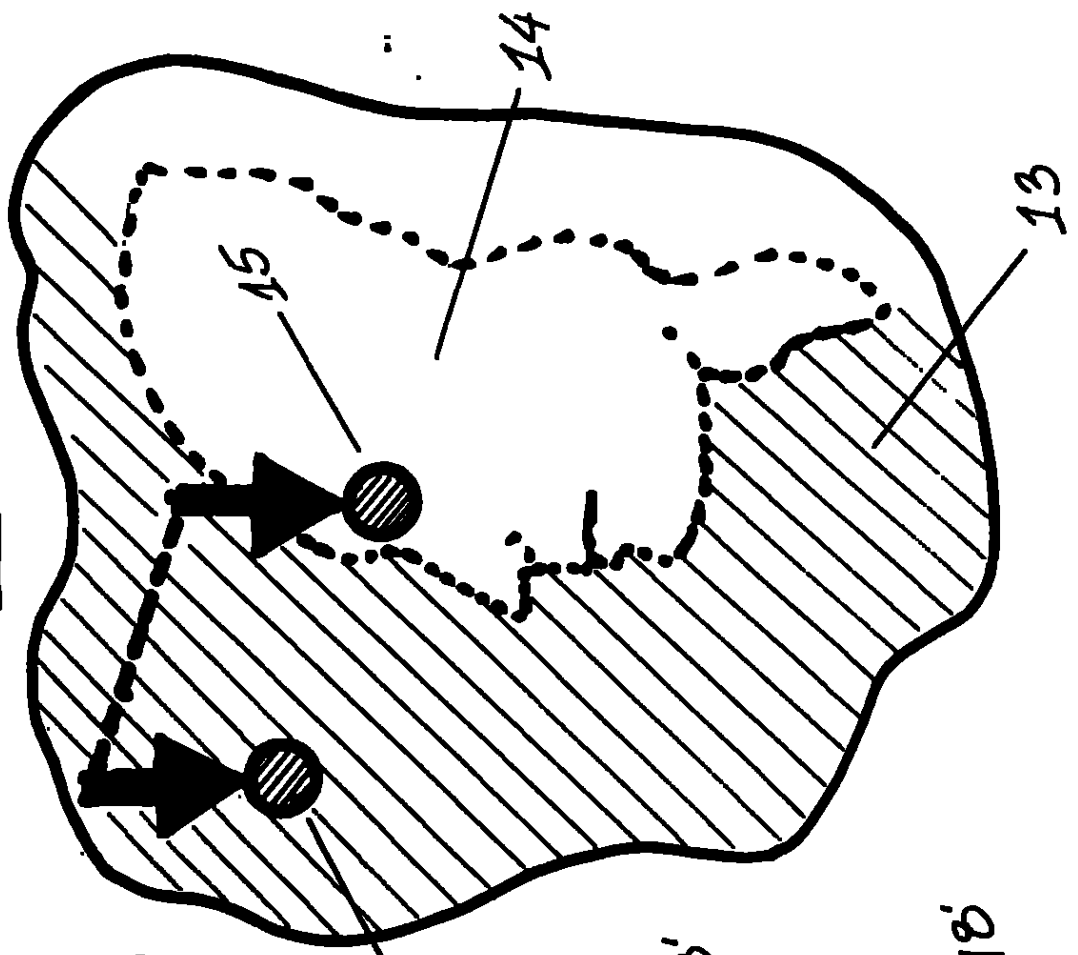


Fig. 4



Señor:
SUPERINTENDENTE DE INDUSTRIA Y COMERCIO
DIVISIÓN DE NUEVAS CREACIONES
E. S. D.

EDUARDO NEIRA GOMEZ, mayor de edad, identificado como aparece al pie de mi firma, domiciliado en Bogotá, D.C., a usted atentamente por medio de este escrito, manifiesto que confiero poder especial, amplio y suficiente al doctor MARINO SERNA DUQUE, abogado, identificado con la Tarjeta Profesional No. 18.624 del Consejo Superior de la Judicatura, para que en mi nombre y representación solicite y obtenga **PATENTE DE MODELO DE UTILIDAD** para "JUEGO DIDÁCTICO DE APRENDIZAJE POR CONTACTO DACTILAR", de conformidad con la descripción y reivindicaciones que presentará mi apoderado en el memorial petitorio.

El doctor MARINO SERNA DUQUE, queda facultado para recibir, desistir, transigir, sustituir, reasumir personería, modificar solicitudes y todas las demás facultades inherentes al presente mandato.

Señor Superintendente,


EDUARDO NEIRA GOMEZ
C.C. 19.093.214 de Bogotá

NOTARIA DIECISIETE DE SANTAFE DE BOGOTÁ
ANTE EL NOTARIO DIECISIETE DE SANTAFE DE BOGOTÁ

Compareció Eduardo Neira Gomez
quien se identificó con C. C. No. 19.093.214
Expedida en Bogotá y DECLARO que la firma y huella dactilar que aparecen en el presente documento son verdaderas y que es cierto el contenido del mismo
El Declarante:  I


Santafé de Bogotá, D. C.
11 MAY 2002
D. FERNANDO LOPEZ A
NOTARIO





12
A3

Industria y Comercio

SUPERINTENDENCIA

SUPERINDUSTRIA Y COMERCIO

Radicacion : 00040074 00000000

Folios: 13

Fecha (M/D): 2002-05-14 15:57:30

Tramite : 003 PATENTES Y 1 REGISTRO/ 411 PRESENTAC

Dependencia: 2000 DIVISION DE NUEVAS CREACIONES

NIT : 000176089-2

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 02 - 31.273
FECHA : MAYO 14 DE 2002

***** CONSIGNACION *****

DEPOSITANTE	TIPO PAGO	BANCO	CUENTA	No. PAGO	FECHA PGO	Vr. PAGO
EDUARDO NEIRA GOMEZ	CONSIGNACION	BANCO POPULAR	050-00110-6	1346341	18/04/2002	223.000.00

***** C O N C E P T O *****

CANT. REMISTICO	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
1 50003-01-01 SOLICITUDES	5 TRAMITES DE SOL. DE MODELO DE UTI	223.000.00
	TOTAL :	\$ 223.000.00

SON: DOSCIENTOS VEINTITRES MIL PESOS

RESPONSABLE :

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No.

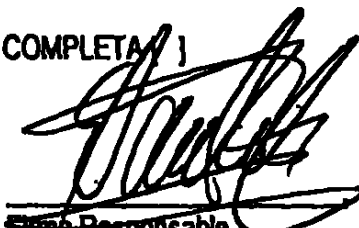
Carrera 13 No. 27-00 Pisos 5, 7 y 10
Conmutador 382 0840
Fax 350 5220
E-mail: info@sic.gov.co
www.sic.gov.co
Bogotá, D.C., Colombia

REQUISITOS NECESARIOS PARA PRESENTACIÓN Y AGILIZACIÓN DEL TRAMITE

	USUARIO	RADICADOR
PATENTE DE INVENCION []	[]	[X]
MODELO DE UTILIDAD	[]	[]
• Indicación de que se solicita la concesión de una patente	[]	[]
• Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud	[]	[]
• Descripción de la invención	[]	[]
• Dibujos de ser estos pertinentes	[]	[]
• Comprobante de Pago de las tasas establecidas	[]	[]
COMPLETA []		
INCOMPLETA	[]	[]

DISEÑO INDUSTRIAL []		
• Indicación de que se solicita el registro de Diseño Industrial.	[]	[]
• Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud.	[]	[]
• Representación gráfica y fotográfica del Diseño Industrial o muestra del material que incorpora el diseño.	[]	[]
• Comprobante de pago de las tasas establecidas.	[]	[]
COMPLETA []		
INCOMPLETA	[]	[]

ESQUEMA DE TRAZADO []		
• Indicación de que se solicita el registro de un Esquema de trazado.	[]	[]
• Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud.	[]	[]
• Representación gráfica del esquema de trazado	[]	[]
• Comprobante de pago de las tasas establecidas.	[]	[]
COMPLETA []		
INCOMPLETA	[]	[]


Firma Responsable

SUPERINTENDENCIA Y COMERCIO
Fecha: Radicación : 02040374 00000000 Folios: 13
Fecha (MIB): 2002-05-14 15:37:20
Trámite : 003 PATENTES D 1 REGISTRO/ 411 PRESENTAC
Dependencia: 0020 DIVISION DE NUEVAS CREACIONES

Fecha: 13/05/2002 14:14:20
Comprobador: 1120840
50 52 29 a mail: info@superintendencia.gov.co
Bogotá D.C., Colombia

Folio 15

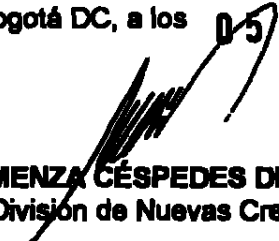
2020
Bogotá DC

Doctor(a)
MARINO SERNA DUQUE
Apoderado(a)

REFERENCIA:	Radicación No.	02-40874
	Trámite	003
	Evento	001
	Actuación	416
	Oficio No.	1309
	Folios	001

Teniendo en cuenta que la solicitud de privilegio de patente que se tramita bajo el expediente indicado en la referencia, reúne los requisitos de forma establecidos en los artículos 26 y 27 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina, y en las demás disposiciones vigentes sobre la materia, se envía el extracto de la solicitud a la Oficina de Comunicaciones para efecto de su publicación en la Gaceta de Propiedad Industrial, conforme lo establece el artículo 40 de la misma Decisión, en concordancia con el artículo 85 de la misma decisión. De acuerdo con lo anterior este se publicará a partir del 14 de mayo de 2003.

Cúmplase
Dado en Bogotá DC, a los 05 JUL. 2002


ALIX CARMENZA CÉSPEDES DE VERGEL
Jefe de la División de Nuevas Creaciones

Bogotá, DC, Feb. 2006 El extracto de esta solicitud fue publicado en el número 529 de la Gaceta de Propiedad Industrial, de fecha 27-06-03. El término hábil señalado por la ley expiró el 12-08-2003 y Si ☐ NO ☒ se presentaron oposiciones por parte de terceros.

202027

Carrera 13 No. 27-00 Pisos 5, 7 y 10
Conmutador: 382 0840
Fax: 382 2695
E-mail: Info@sic.gov.co
Bogotá, D.C., Colombia