

Facatativa (Cundinamarca)

Señores

**SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO
OFICINA DE PATENTES**

Carrera 13 No. 27 - 00, Pisos. 3, 4, 5 y 10

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 11-161102- -00002-0000

Fecha: 2012-05-15 13:48:03 Dep. 2020 DIR.NUEVASCR
Tra. 3 MODELO Eve: 1 REGDEPOSITO
Act. 329 CTOINFORMACION Folios: 5

Referencia: Expediente 11 161102, Solicitud de Patente Modelo de Utilidad (DISPOSITIVO ELECTRONICO PARA USO COMO PERIFERICO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO).

ANTECEDENTES

El señor EDISSON ANGEL MOGOLLON CORREA, solicita una Patente de Modelo de Utilidad, de UN DISPOSITIVO ELECTRONICO PARA USO COMO PERIFERICO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO, según el resumen (Ver Anexo Datos Patente) el dispositivo se basa en el tapete de baile (Ver Imagen Anexa), este dispositivo se configuro con fines educativos... etc.

HECHOS

- 1- En primer lugar ya existe en el mercado un producto denominado SMART FIT PARK de propiedad de la firma FISCHERPRICE, tiene un valor de \$67.640, este dispositivo electrónico se basa en un software educativo inmerso dentro del mismo tapete, tiene diferentes niveles de juegos didácticos, enseña temas como Identificación de Letras, Números y Conteo, Suma y Resta, Deletreo, Figuras Geométricas, Exploración Musical, Destrezas Motoras y Muchos Más, y es para los niños, tiene un valor de \$67.640, el articulo es utilizado por los niños parándose sobre el y desarrollando actividades educativas planteadas en el software. (ver Anexo Información del Producto SMART FIT PARK).
- 2- El tapete denominado Dance Dance Revolution (típico tapete de baile ver imagen Anexa), actualmente es utilizado por muchos colegios de preescolar para trabajar la motricidad de los niños, el trabajo de los niños se realiza con canciones educativas que le enseñan a los niños los números, las vocales, la tablas de multiplicar, etc.
- 3- El tapete denominado Dance Dance Revolution (típico tapete de baile) es producido en china y actualmente existen más de 30 diferentes referencias del producto, siendo fabricado por distintas fabricas, cada fábrica le da un nombre y diseño diferente al producto, esta información puede ser verificada en las páginas Web que promueven productos de fabricación China.
- 4- En la propuesta el tapete sigue siendo utilizado para pararse sobre el tapete y realizar una actividad, no cambia la forma en que este es utilizado.
- 5- No es especifico al momento de dar la marca del producto que está modificando, como ya se menciona en el numeral 3 existen más de 30 referencias del producto, con diferentes tipos de configuraciones y para diferentes tipos de uso en diferentes y distintos dispositivos electrónicos.

CONCLUSION

- a- Consultada la pagina de la Superintendencia de Industria y Comercio, se encontró el siguiente texto *"La invención protegida en el modelo de utilidad debe ser nueva y tener aplicación industrial"*, como se puede observar la propuesta del señor Mogollon ni es nueva y ni tiene una utilidad de tipo industrial, como ya se menciona en el numeral 1 el producto ya existe y es propiedad de Fisherprice.
- b- Consultada la Decisión 486 de 2000 de la Comisión de la Comunidad Andina, el *"Artículo 81.- Se considera modelo de utilidad, a toda nueva forma, configuración o disposición de elementos, de algún artefacto, herramienta, instrumento, mecanismo u otro objeto o de alguna parte del mismo, que permita un mejor o diferente funcionamiento, utilización o fabricación del objeto que le incorpore o que le proporcione alguna utilidad, ventaja o efecto técnico que antes no tenía"*. Es claro que las modificaciones deben tener una ventaja o un efecto de tipo técnico que mejore el artefacto, esto no ha sucedido dado que el artefacto sigue siendo utilizado para pararse sobre el conservando la misma utilidad, no por el hecho de colocarle un forro se puede decir que se ha mejorado y cambiado la utilidad del artefacto.
- c- Como ya se menciona en el numeral 5 existen más de 30 referencias del producto, con diferentes tipos de configuraciones y para diferentes tipos de uso en diferentes y distintos dispositivos electrónicos, el señor Mogollon no define con exactitud cuál de todas estas referencias (tapete de baile) es la que fue modificada o reconfigurada, o si fueron modificadas la totalidad de las referencias existentes en el mercado para lo cual se requeriría de que esto fuera verificado.
- d- De ser aprobada una patente de modelo de utilidad a favor del señor Mogollon, la multinacional FisherPrice tendría que pagar regalías por que esta utilizando tapetes con uso educativo, cual seria el valor que tendría que pagar por la venta de cada unidad vendida y producida, a pesar de que el producto ya existía en el mercado con anterioridad como ya se ha demostrado.

PETICIONES

Por todo lo anteriormente expuesto les solicito de manera respetuosa negar la solicitud de Patente de Modelo de Utilidad "UN DISPOSITIVO ELECTRONICO PARA USO COMO PERIFERICO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO" solicitada por el señor EDISSON ANGEL MOGOLLON CORREA según el tramite de la referencia.

Cordialmente



SALVADOR DÍAZ GOROSTIZA

Pedagogo Educador

Por Favor Enviar la Respuesta al Siguiente Correo Electrónico
salvordiazgorostiza@yahoo.com.co

Datos de PATENTES DE MODELO DE UTILIDAD

Expediente 11 161102 **Fecha de solicitud** 2011-11-24 11:01:38
Sector INGENIERIA ELECTRICA **Clasificación Ipc** H5K 1/0 AC;
Título DISPOSITIVO ELECTRÓNICO PARA USO COMO PERIFERICO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO
Solicitante(s) EDISSON ANGEL MOGOLLON CORREA
Inventor(es) EDISSON ANGEL MOGOLLON CORREA
Gaceta

Numero	Fecha	NP
638	15/02/2012	10

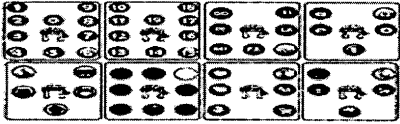
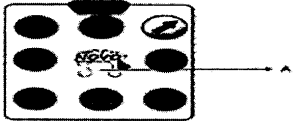
Estado PUBLICACION 2012-02-15 00:00:00
Etapas del Trámite

Resumen

El tapete es un dispositivo desarrollado para servir como periférico de Software Educativo.

El dispositivo fue desarrollado basado en estudios previos en donde se evidencian las dificultades que tienen los niños de la primera infancia para acceder al computador por medio de los dispositivos periféricos comunes disponible en el mercado (mouse y teclado) y que limitan en gran medida la naturalidad de interacción con el computador.

El dispositivo se basa en el funcionamiento del típico tapete de baile, utilizado actualmente en el sector del entretenimiento para niños y adultos, basándonos en esta tecnología se tomo esta herramienta, se configuro de acuerdo a las necesidades del sector educativo, además de esto se desarrollado una máscara base que va adherida al tapete y funciona como máscara principal en la cual están impresas las flechas en todas las direcciones, y ocho mascaras adicionales que van pegadas al tapete del lado izquierdo, estas mascaras contienen los números de 0-9, los números del 10-19, las vocales, las notas musicales, las figuras geométricas, los colores, los animales de la granja y los animales de la selva y actúan como las hojas de un libro.



Fisher-Price - Your Source for Toys, Playtime Ideas, Parenting Advice and More - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

http://www.fisher-price.com/fp.aspx?st=10000&ie=product&pid=51630

Google

Más visitados Comenzar a usar Firefox Últimas noticias

Consulta de Nuevas Creaciones Fisher-Price - Your Source for To...

Servicio al cliente Información sobre productos retirados Internacional En inglés

Buscar en fisher-price.com

Fisher-Price

La alegría de aprender

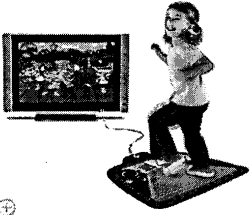
Nuestros productos

Nuestras marcas

Juego y desarrollo

Juegos y actividades

Comprar



SMART FIT PARK™

Producto: P4494

Edad: 3-5 años

Precio aprox. al detal: \$38.00

Donde comprar

Detalles del producto

Con este sistema para interactuar con el televisor, los niños disfrutan de múltiples niveles de juegos educativos y retos contra el reloj, mientras caminan, saltan en un pie o en ambos y corren.

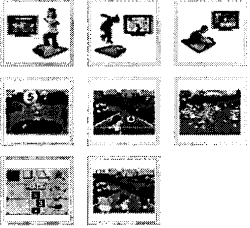
Primero participan en una sesión de calentamiento y luego se divierten con 4 juegos educativos y 3 retos contra el reloj, hasta llegar a La Gran Carrera, todo ello con mucha música y variedad para que sea súper divertido aprender mediante el juego activo.

Se conecta fácilmente al televisor. Requiere 4 pilas AA (no incluidas).

Enseña:
Identificación de letras
Números y conteo
Suma y resta
Deletreo
Figuras geométricas, diseños y colores
Exploración musical
Destrezas motoras ¡y mucho más!

Información de Seguridad

¡Se baja!



Terminado



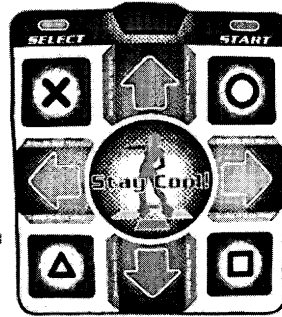
ES

21:23

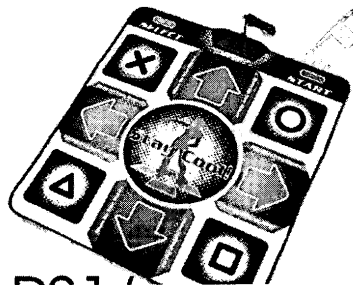
08/05/2012

Tapete de baile para PS1/PS2/PC

Tapete de baile para Playstation 1, Playstation 2 y PC (USB), solo basta con conectar al puerto de la consola o PC y listo, no necesita ningún tipo de instalación, compatible con todos los juegos de baile.



Tapete de baile, sigue el ritmo de la musica bailando sobre el tapete y divirtiendote al máximo!!!



**Conexión PC (USB) y
PS1/ PS2**