

Contactenos

De: omar collazos <omarecoz@gmail.com>
Enviado el: martes, 19 de marzo de 2013 4:25 p. m.
Para: contactenos@sic.gov.co
Asunto: Respuesta a oficio 5502 (actuación 519)
Datos adjuntos: Respuesta a la SIC Modelo de utilidad 12-13754.pdf

Señor: José Luis Salazar López.

Cordial saludo.

Por la presente le adjunto la respuesta a la comunicación No. 5502, emanada por su despacho y que tiene que ver con recomendaciones puntuales al trámite de el expediente 12-013754, respecto a la patente del Modelo de Utilidad "El Ajedrez del Kairos".

Agr: decido por la seriedad técnica en el Examen de Fondo, le solicito trasladar esta respuesta a quien corresponda.

Esperando que mis expectativas coincidan con las recomendaciones técnicas sugeridas, me despido atentamente.

Omar Efraín Collazos Zúñiga

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 12-013754- -00017-0000

Fecha: 2013-03-19 17:39:12 Dep. 2020 DIR.NUEVASCR
Tra. 3 MODELO Eve: 1 REGDEPOSITO
Act. 523 RESPUESTA Folios: 6

Modelo de utilidad: "El Ajedrez del Kairos, un instrumento tecno-ambiental para una nueva ciencia: La Biología Matemática"

ESTADO DE LA TÉCNICA

Las imágenes de cualesquier clase, independiente de su origen, que se procesan actualmente mediante Sistemas digitales, utilizan un único punto flotante, aplicado tanto a imágenes en blanco y negro, a escala de grises o a todo color, la razón es que una imagen digital se compone de una matriz rectangular o cuadrada de píxeles que representan una serie de valores de intensidad ordenados en un sistema de coordenadas (x, y) . Para mostrar que "los números enteros negativos" son imágenes digitales en la contracara de un plano eléctricamente neutro en una de sus superficies, se necesita más de un punto flotante, para: "...rescatar el papel de la calculadora básica en la enseñanza formal de las matemáticas, para que muestre que, alrededor del "cero a la izquierda" (el punto flotante de la calculadora básica y la coma flotante de la calculadora científica), se encuentra otro punto flotante".

En la actualidad la psicología cognitiva está introduciendo sensores de imágenes CMOS, utilizados en el campo de la microscopía óptica, en instrumentos para "fines educativos" que combinan una calidad óptica aceptable con paquetes de software de control e imagen "fáciles de usar, para un niño desde la primera infancia".

DESCRIPCIÓN

Descripción: El ajedrez del Kairos es un visualizador tecno ambiental ya que sirve como semiconductor entre las imágenes planas procesadas digitalmente en una cara de un plano finito de 256 cuadrados perfectos y las imágenes tridimensionales procesadas digitalmente en la superficie cerrada y completa de las dos caras, este dispositivo utiliza como interfaz de salida/entrada y entrada/salida a "4 puntos flotantes", localizados concéntricamente como cuatro "perforaciones" en las diagonales del cuadrado perfecto principal. Los puntos flotantes son **invariantes** frente a la reflexión que haga el dispositivo respecto al plano que se visualiza, esta es la ventaja sobre los semiconductores CMOS. (Ver figura No.1)

Es un dispositivo procesador digital de imágenes tridimensionales ya que considera a un "bit" como dos píxeles unidos por la diagonal, con esto garantiza que se puedan operar píxeles como esferas en las dos caras de un plano finito de 64 cuadrados perfectos, en las dos caras tiene 56 triángulos isósceles rectangulares. Por una de las caras se observan 32 triángulos, dos de los cuales forma un cuadrado perfecto de 4 cuadrados y por la otra cara se detallan 24 triángulos que limitan (con 4 puntos flotantes, que perforan las dos caras del plano) a un cuadrado perfecto, en una de las caras y por la otra cara ese cuadrado perfecto está compuesto por 8 triángulos.

Si más preámbulos mostremos que por los cuatro puntos flotantes que se observan en la gráfica (como si la luz blanca del Sol estuviese empaquetada en un cubo perfecto) se visualizan los siete colores del conocido "espectro solar" del siguiente modo: cuatro de los siete colores del "espectro solar" se muestran en la cara principal y tres de los siete colores se muestran en la contracara. Por los 4 puntos flotantes se repite cada color una vez ya que visto en las dos caras, un cubo perfecto, tiene 8 vértices.

Si acordamos que $\{C_1\} \cup \{C_2\} \cup \{C_3\} = \text{Luz blanca del Sol}$

Observamos en la gráfica la característica estructural y la ubicación tridimensional de cada triángulo en las dos caras del cuadrado perfecto tangible. (Ver figura No. 2)

Vista la situación simultáneamente en las dos caras del plano, se observa que:

$$a) - C_2 + 1x^2 = 3x^0 + 3x^1; x = 4 \text{ (base de numeración)} \therefore C_2 \equiv 15$$

(Ver resumen, literal a), Gaceta 647, página 429).

$$b) + C_{luz\ blanca} - 1x^3 = -2x^0 - 2x^1 - 2x^2; x = 3 \text{ (base de numeración)} \therefore C_{luz\ solar} \equiv 26$$

(Ver resumen, literal b); Gaceta 647, página 429).

Mostremos como 7 espacios distintos, ubicados en el cuadrado central, acceden a través del cuadrado C_2 a 13 espacios distintos en la contracara de él. (Ver figura 3).

Se observan los 4 puntos flotantes rotando en dos sentidos distintos, abrazando tangencialmente al cuadrado perfecto concéntrico que "simula" un cubo perfecto fundamental unitario.

Observemos simultáneamente esta situación. (Ver figura No.4)

Se observa que ninguno de los 4 puntos flotantes accede a la diagonal, pues se han abrazado entre sí por "pares", en los lados.

Los 4 puntos flotantes terminan mostrándose en las dos caras del plano, rotando en el mismo sentido. (Ver figura No. 5).

Si observamos simultáneamente la situación encontramos que a través de un cuadrado perfecto, auto contenido en el cuadrado concéntrico al principal, se accede a la contracara del plano junto a los 4 puntos flotantes, para dejar invariante la reflexión sobre uno de los lados del cuadrado perfecto principal de 256 cuadrados perfectos.

$$\tan(\alpha) = \frac{1}{3} \equiv \cot(\beta) = \left(\frac{1}{2}/\frac{3}{2}\right) \text{ Ya que } 1^2 + 3^2 = 2(1^2 + 2^2)$$

$$a) - C_2 + 1x^2 = 3x^0 + 3x^1; x = 4 \text{ (base de numeración)} \therefore C_2 \equiv 15$$

Al interior del cuadrado perfecto $1x^2 = 16$, se nos forma $2C_2 = 1C_0 = 1$, entonces:

$$2^2(2^3)^2 = 1(4)^4 = 256 \text{ cuadrados perfectos}$$

$$c) \mp 1 \pm 1x^3 = \pm 1x^0 \pm 1x^1 \pm 1x^2 \pm 1x^3; x = 2 \text{ (base de numeración)} \therefore C_2 \equiv x^0$$

(Ver resumen, dibujo en la parte superior derecha de la gráfica, Gaceta 647, página 429).

$$d) \mp 1 \pm 1x^3 = \pm 2x^0 \pm 2x^1 \pm 2x^2; x = 3 \text{ (base de numeración)} \therefore C_0 \equiv 1 \text{ (Luz Solar)}$$

(Ver resumen, dibujo en la parte inferior derecha de la gráfica, Gaceta 647, página 429).

Concluamos lo que iniciamos como descripción. (Ver figura No. 6).

El Ajedrez del Kairos si: $C_1 = \text{Amarillo}; C_2 = \text{Azul}; C_3 = \text{Rojo}; C_0 = C_1 + C_2 + C_3$

$$C_4 = \text{Verde}; C_5 = \text{Naranja}; C_6 = \text{Café}; C_7 = \text{Violeta}$$

3

REINVINDICACIONES.

1. Hemos encontrado en el plano, un límite cúbico en 256 cuadrados perfectos unitarios, cuyas fórmulas están plasmadas en la descripción y el resumen, anudadas mediante la siguiente aplicación práctica.

$$3x^0 + 3x^1 = 1x^2 - 1 \equiv 1y^0 + 1y^1 + 1y^2 + 1y^3 = 1y^4 - 1 \Leftrightarrow x = 4, y = 2$$

$$\text{Límite cuadrado } 1(4)^4 = 2^2(2^3)^2 \Leftrightarrow x^4 = 4(y^3 - 1)^2 + 12(1^1 + 2^2); 4^4 = 256$$

2. Hemos encontrado cuatro puntos flotantes en el espacio finito de 256 cuadrados perfectos unitarios, dichos puntos flotantes están representados en las 4 perforaciones que se visualizan en el cuadrado perfecto que compone el Ajedrez del Kairos, lo anterior indica que al espacio tridimensional se accede a través de pentágonos, de la siguiente manera (comprobada en la figura No. 7)

$$\tan(\alpha) = \frac{1}{3} \equiv \cot(\beta) = \left(\frac{1}{2}/\frac{3}{2}\right) \Rightarrow \alpha = \beta = \left(\frac{\pi}{10}\right) \text{ rad.}$$

$$4(\alpha) = 9\left(\frac{\pi}{20}\right) \therefore \pi = 4\left[\left(\frac{\pi}{4}\right) \text{ rad}\right]$$

3. Si existe un Límite cuadrado tridimensional para el cubo fundamental unitario, debemos reivindicar el Límite Cúbico en las dos caras del plano finito descrito, éste límite está determinado por la siguiente igualdad, derivada del álgebra de puntos flotantes encontrados.

$$3^3 + 4^3 + 5^3 = 6^3 \equiv 3^3(2^3)$$

La fórmula general recurrente que aplica en esta igualdad está determinada por espacios esféricos unitarios y espacios tridimensionales unitarios y es la siguiente:

$$n^3 = 2[(T_0 + T_1 + \dots + T_{n-2}) + (1^2 + 2^2 + \dots + (n-1)^2)] - n^2; n \geq 2$$

$$T_n = T_{n-1} + (n+1); n \geq 1 \wedge T_0 = 1 \text{ bola}$$

4

DIBUJOS

Figura No. 1

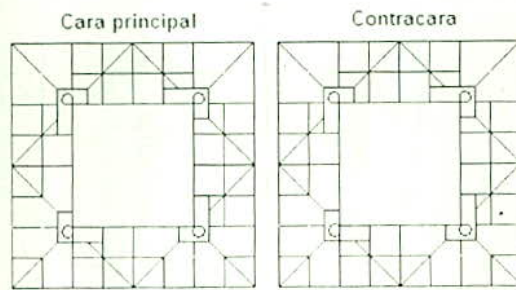


Figura No.2

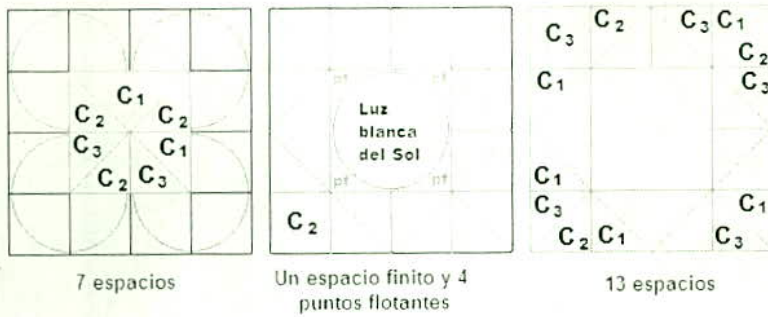


Figura No. 3

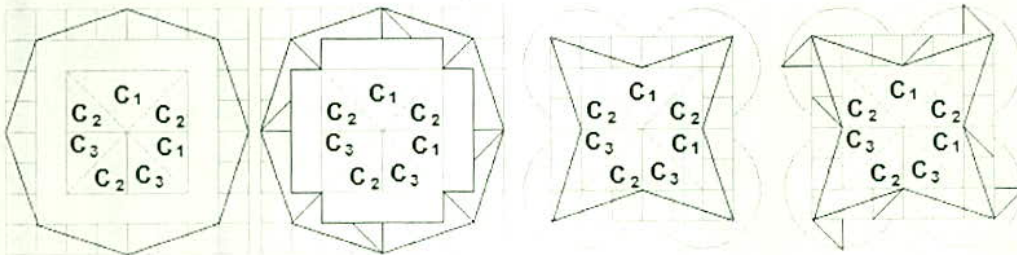
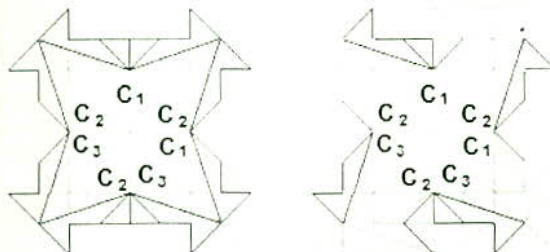


Figura No. 4



S

Figura No. 5

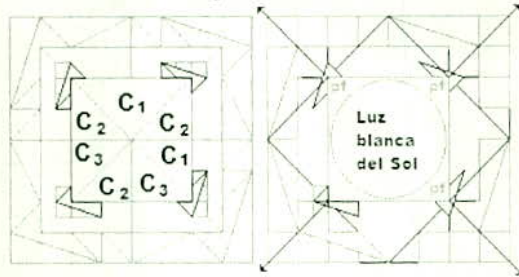
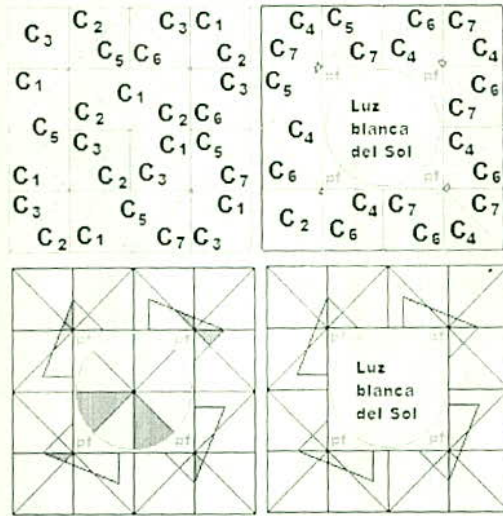


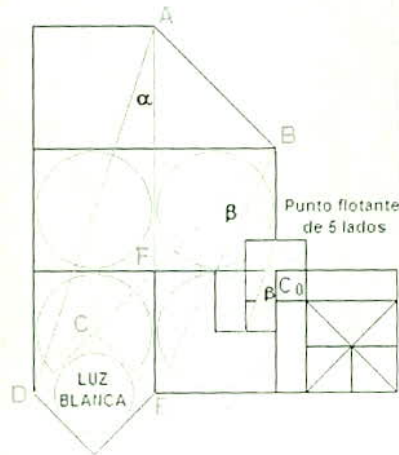
Figura No. 6



4 colores en cada
punto flotante

3 colores en cada
punto flotante

Figura No.6



6