

REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Oficio N° 703 de 25 de enero de 2021

Ref. Expediente N° NC2019/0003467

Señor(a)
TELEFONAKTIEBOLAGET L M ERICSSON

TÍTULO DE LA SOLICITUD: ***“DISPOSITIVO INFORMATICO Y METODO PARA SOPORTAR UNA APLICACIÓN DE REALIDAD AUMENTADA”***

NÚMERO DE SOLICITUD INTERNACIONAL: PCT/EP2016/077453

FECHA DE PRESENTACIÓN INTERNACIONAL: 11 de noviembre de 2016.

Como resultado del examen de patentabilidad realizado a la solicitud indicada en la referencia, atendiendo a lo consagrado en el artículo 45 de la Decisión 486 de 2000, se le comunica que esta Dirección ha encontrado que la materia objeto de solicitud no cumple con algunos requisitos establecidos en la Decisión, con fundamento en los siguientes aspectos:

1. Modificaciones presentadas (Art. 34 Decisión 486)

Se aceptan las modificaciones radicadas el 16 de octubre de 2020, bajo el número NC2019/0003467, por ajustarse a los requisitos legales.

2. Objeto de la invención

De acuerdo con lo establecido en el numeral 1.2.2.2 del Capítulo Primero del Título X de la Circular Única para efectos del examen de patentabilidad, cuando la solicitud contenga más de diez (10) reivindicaciones y no se haya pagado la tasa complementaria, sólo se estudiarán las cubiertas por la tasa pagada al momento de realizar el examen de patentabilidad consagrado en el artículo 45 de la Decisión 486. Por lo tanto, se estudiarán las reivindicaciones 1 a 18 del radicado N° NC2019/0003467 del 16 de octubre de 2020.

El problema planteado en esta solicitud consiste en la necesidad de proporcionar soluciones mejoradas para seleccionar ubicaciones físicas para la colocación de objetos virtuales mediante aplicaciones de software de AR.

Para resolver este problema técnico, la solicitud en estudio proporciona un dispositivo informático para soportar una aplicación de software de Realidad Aumentada (AR, por sus siglas en inglés). El dispositivo informático es operativo para seleccionar una ubicación física para colocar un objeto virtual actual, donde el objeto virtual actual parece colocarse cuando se superpone a una secuencia de video que captura una escena física en el entorno de un usuario, basándose en una ubicación física esperada que el usuario asume en respuesta a mostrar la escena física y el objeto virtual actual superpuesto al usuario, y un atributo que es dependiente del espacio y que tiene un impacto en la experiencia del usuario de la aplicación de software de AR. Tomando en cuenta el atributo dependiente del espacio en la ubicación física esperada del usuario user al seleccionar ubicaciones físicas para colocar objetos virtuales es ventajoso porque los objetos virtuales pueden desplegarse en ubicaciones físicas con el fin de proporcionar una experiencia de usuario mejorado o al menos satisfactoria a los usuarios.

3. De la solicitud de patente

3.1. Título



Oficio N° 703 de 25 de enero de 2021

Ref. Expediente N° NC2019/0003467

El nombre de la invención de que se trata en el artículo 27 literal d) de la Decisión 486 deberá reflejar el objeto y el campo industrial con el cual se relaciona la misma y ser concordante con la materia descrita y las reivindicaciones de la solicitud. El nombre no podrá referirse a nombres personales, marcas de productos o nombres de fantasía.

De acuerdo con la modificación presentada por el solicitante en el escrito radicado bajo el N° NC2019/0003467 el 16 de octubre de 2020 y teniendo en cuenta el objeto de la solicitud, se acepta el título siguiente: “DISPOSITIVO INFORMATICO Y METODO PARA SOPORTAR UNA APLICACIÓN DE REALIDAD AUMENTADA”.

4. Determinación del Estado de la Técnica

La fecha para determinar el estado de la técnica es el 11 de noviembre de 2016 que corresponde a la fecha de presentación internacional.

Consultadas las fuentes de información con que se cuenta, se encontró el siguiente documento que anticipa el objeto de esta solicitud:

Ítem	Documento	Título	Fecha de Publicación
D1	US2012122570	“Augmented reality gaming experience”	17 de mayo de 2012

El documento D1¹ divulga un juego persistente para múltiples jugadores, muy probablemente basado en una historia, que involucra el uso de un teléfono inteligente, teléfono celular y/u otro dispositivo inalámbrico (sin dejar de ser multiplataforma en la naturaleza), donde el juego y la historia pueden estar vinculados al ubicación del teléfono inteligente, teléfono celular y/u otro dispositivo inalámbrico (mientras se mantiene multiplataforma) en poder del jugador humano (que puede o no utilizar un avatar personalizable), y dónde está el teléfono inteligente, teléfono celular y/u otro dispositivo inalámbrico (y/u otra plataforma) proporciona, entre otras cosas, video, voz, texto y audio al jugador humano, enriqueciendo así el juego y la historia y la interacción del jugador con su entorno, incluyendo, quizás, pero no significa estar limitado a otros jugadores, actores del mundo real, la conversión de una persona, lugar y/o cosa en un componente del juego a través de la tecnología de "realidad aumentada", artículos intercambiables y/o patrocinadores (Resumen).

5. Examen de Patentabilidad (Art. 14 Decisión 486)

5.1. Novedad (Art 16 Decisión 486)

La reivindicación 1 consiste en: “Un dispositivo informático (120; 500; 600) para soportar una aplicación de software de Realidad Aumentada, AR, donde el dispositivo 5 informático comprende medios de procesamiento (125) siendo operativos para: (...)” (Radicado N° NC2019/0003467 del 16 de octubre de 2020).

Tabla 1. Comparación de las características técnicas esenciales, con las del estado de la técnica

Características esenciales	D1
Seleccionar una ubicación física (131; 231) para colocar un objeto virtual actual (104; 204), donde el objeto virtual actual parece colocarse cuando se	El elemento es un elemento de animación; el dispositivo de salida es un dispositivo de visualización; la representación del elemento de animación incluye mostrar el elemento de animación en el dispositivo de visualización y uno de (a)

¹<https://patents.google.com/patent/US20120122570A1/en?q=US2012122570>

Oficio N° 703 de 25 de enero de 2021

Ref. Expediente N° NC2019/0003467

superpone a una secuencia de video que captura una escena física (100; 200) en el entorno de un usuario (110) de la aplicación de software AR, basándose en:	superponer y (b) reemplazar una representación de un objeto del espacio real que se encuentra en la ubicación geográfica y que es detectado por el dispositivo del usuario (Párr. 0009).
Una ubicación física esperada a la que el usuario se mueve, o donde el usuario permanece, en respuesta a mostrar (123; 223) la escena física y el objeto virtual actual superpuesto al usuario.	El elemento de animación puede visualizarse en el dispositivo de visualización con la condición de que la ubicación geográfica esté dentro de un centro de visualización de un sensor de formación de imágenes del dispositivo de usuario (Párr. 0010).
Un atributo que depende espacialmente del entorno del usuario y que tiene un impacto en el uso de la aplicación de software AR.	Los datos para representar el elemento de animación pueden transmitirse al dispositivo del usuario cuando los datos recibidos por el procesador desde el dispositivo del usuario indican que el dispositivo del usuario está dentro de un área predefinida dibujada sobre la ubicación geográfica, antes de que la ubicación geográfica sea detectada por el procesador sensor de imagen, el dispositivo de usuario almacena localmente los datos para representar el elemento de animación y posteriormente muestra el elemento de animación en respuesta al sensor de imagen que detecta la ubicación geográfica (Párr. 0012).

De acuerdo con la tabla anterior, las características esenciales del dispositivo informático de la reivindicación 1 habían sido divulgadas previamente en el documento D1, por lo tanto, la materia reivindicada no es nueva.

Asimismo, el documento D1 divulga las características de las reivindicaciones dependientes así:

- Reivindicación 2: El elemento de animación puede mostrarse en el dispositivo de visualización con la condición de que la ubicación geográfica esté dentro de un centro de visualización de un sensor de imágenes del dispositivo de usuario (Párr. 0010). Los datos para representar el elemento de animación pueden transmitirse al dispositivo del usuario cuando los datos recibidos por el procesador desde el dispositivo del usuario indican que el dispositivo del usuario está dentro de un área predefinida dibujada sobre la ubicación geográfica, antes de que la ubicación geográfica sea detectada por el procesador sensor de imagen, el dispositivo de usuario almacena localmente los datos para representar el elemento de animación y posteriormente muestra el elemento de animación en respuesta al sensor de imagen que detecta la ubicación geográfica (Párr. 0012).
- Reivindicación 3: Los datos para representar el elemento de animación pueden transmitirse al dispositivo del usuario cuando los datos recibidos por el procesador desde el dispositivo del usuario indican que el dispositivo del usuario está dentro de un área predefinida dibujada sobre la ubicación geográfica, antes de que la ubicación geográfica sea detectada por el procesador sensor de imagen, el dispositivo de usuario almacena localmente los datos para representar el elemento de animación y posteriormente muestra el elemento de animación en respuesta al sensor de imagen que detecta la ubicación geográfica (Párr. 0012).
- Reivindicación 4: De acuerdo con realizaciones de ejemplo de la presente invención, un servidor central puede transmitir datos que incluyen objetos de realidad aumentada, tales como superposiciones gráficas, sonido, texto, vibraciones, etc., en respuesta a los datos recibidos por el servidor del usuario dispositivo que indica un estado en respuesta al cual el objeto de realidad aumentada se emitirá en el dispositivo del usuario. (...) Si se indica que el dispositivo del usuario está cerca de una ubicación

Oficio N° 703 de 25 de enero de 2021

Ref. Expediente N° NC2019/0003467

relevante para la salida del objeto de realidad aumentada, el servidor puede transmitir el objeto (...) (Párr. 0049).

- Reivindicación 5: De acuerdo con realizaciones de ejemplo de la presente invención, un servidor central puede transmitir datos que incluyen objetos de realidad aumentada, tales como superposiciones gráficas, sonido, texto, vibraciones, etc. (...) (Párr. 0049). (...) Los dispositivos de salida, como una vibración, pueden activarse en respuesta a cada desactivación exitosa o, alternativamente, cada desactivación fallida. Si el usuario falla la tarea dada, un nuevo escenario puede comenzar en respuesta (...) (Párr. 0109).
- Reivindicación 6: Los caracteres aliados pueden usarse en escenarios de ejemplo, pueden proporcionar pistas a los usuarios (por ejemplo, actuar como una guía de escenarios) y/o pueden realizar tareas mientras el usuario está inactivo o de otra manera no está involucrado con la experiencia de AR. Por ejemplo, los personajes pueden "retirarse" todas las noches a su mundo alternativo y regresar con información, armas, objetos, potenciadores o cualquier otro recurso dentro del juego. El sistema puede determinar esto como algo necesario para la progresión en la experiencia de AR (por ejemplo, una clave necesaria, o una pista necesaria para la misión fallida de ayer, o un arma útil para derrotar un enemigo que el usuario no pudo derrotar previamente, etc.) (...) (Párr. 0087).
- Reivindicación 7: El sistema incluye además una base de datos de reconocimiento de imágenes, en donde el uno o más procesadores están configurados para identificar objetos desde la entrada de las cámaras en base a la coincidencia de partes de la entrada con componentes de la base de datos de reconocimiento de imágenes (...) (Párr. 0037). (...) La orientación en la que se muestran las animaciones puede depender de la orientación en la que la cámara puede ver la ubicación del dispositivo inteligente (Párr. 0113).
- Reivindicación 8: (...) Un método implementado por computadora para proporcionar una experiencia de juego incluye: obtener, mediante un procesador de un dispositivo de usuario y desde un servidor, un elemento asociado con coordenadas geográficas; detectar, por el procesador, que el dispositivo del usuario está ubicado próximo a una ubicación geográfica correspondiente a las coordenadas geográficas; y sensible a la detección, salida, por parte del procesador, del elemento en un dispositivo de salida del dispositivo de usuario (Párr. 0023). (...) Cada servidor puede incluir un procesador informático electrónico (402), uno o más conjuntos de memoria (403), que incluyen repositorios de bases de datos (405) y diversos dispositivos de entrada y salida (404) (...) (Párr. 0069).
- Reivindicación 9: (...) El ejemplo puede incluir uno o más sistemas informáticos de servidor, por ejemplo, el servidor (410). Puede ser un servidor, un conjunto de servidores locales o un conjunto de servidores geográficamente diversos. Cada servidor puede incluir un procesador de computadora electrónico (402), uno o más conjuntos de memoria (403), que incluyen repositorios de bases de datos (405), y varios dispositivos de entrada y salida (404). Estos también pueden ser locales o distribuidos a varias computadoras y / o ubicaciones. Se puede usar cualquier tecnología adecuada para implementar realizaciones de la presente invención, tales como computadoras de uso general. Estos servidores del sistema pueden conectarse a uno o más dispositivos del cliente, por ejemplo, teléfono celular (440), PDA / tableta (445), dispositivo inteligente (450), computadora (455) o cualquier otro sistema del cliente (460) a través de una red (480), por ejemplo, Internet (...) (Párr. 0069).



Oficio N° 703 de 25 de enero de 2021

Ref. Expediente N° NC2019/0003467

- Reivindicación 10: Las realizaciones de ejemplo de la presente invención proporcionan un juego multijugador persistente basado en la historia, que implica el uso de un dispositivo inteligente (por ejemplo, teléfono celular y / u otro dispositivo inalámbrico), en una o más plataformas, donde el juego y la historia puede estar vinculado a la ubicación del dispositivo inteligente, como lo sostiene el jugador humano (que puede usar un avatar personalizable) (...) (Párr. 0059). Ciertos pasos de procesamiento pueden realizarse alternativamente localmente en un dispositivo de usuario o en el servidor central. Por ejemplo, puede ser deseable que se realice un paso de procesamiento en el dispositivo del usuario, para evitar retrasos en la transmisión entre el servidor y el dispositivo del usuario. Sin embargo, puede ocurrir a veces que el dispositivo del usuario esté sobrecargado con otro procesamiento, de modo que el sistema pueda determinar dinámicamente que el paso de procesamiento debe realizarse en el servidor central. De acuerdo con una realización de ejemplo, el sistema puede determinar adicionalmente, por ejemplo, en base a una conexión actual, si el retraso de transmisión es tan largo como para hacer que el sistema parezca que está colgado (...) (Párr. 0075).
- Reivindicación 11: (...) El sistema puede determinar dinámicamente si generar un segmento del entorno de realidad aumentada en función de las latencias actuales o estimadas del sistema actual (Párr. 0075).
- Reivindicación 12: Un método implementado por computadora, que comprende: de acuerdo con la entrada del usuario en un primer dispositivo, asociar un sonido con una ubicación; obtener, por un segundo dispositivo de usuario, el sonido; y emitir el sonido, por el segundo dispositivo de usuario, en respuesta al segundo dispositivo que alcanza la ubicación (Reiv. 37).
- Reivindicaciones 13 y 14: El elemento es un elemento de animación; el dispositivo de salida es un dispositivo de visualización; la representación del elemento de animación incluye mostrar el elemento de animación en el dispositivo de visualización y uno de (a) superposición y (b) reemplazar una representación de un objeto en el espacio real que se encuentra en la ubicación geográfica y que es detectado por el dispositivo del usuario (Párr. 0009).
- Reivindicación 15: (...) Las animaciones pueden mostrarse luego en respuesta a la detección de la presencia del dispositivo inteligente en una ubicación o proximal a la ubicación que tiene esas coordenadas geográficas y/o un tronco de visualización particular de una cámara del dispositivo inteligente. Por ejemplo, las animaciones pueden mostrarse en respuesta a la detección de que la ubicación que tiene las coordenadas geográficas es visible en el dispositivo inteligente. Además, la orientación en la que se muestran las animaciones puede depender de la orientación en la que la cámara puede ver la ubicación del dispositivo inteligente (Párr. 0113). (...) El AR puede identificar el objeto recién introducido en función de cómo debería ser un brazo / puño angular en primera persona, y el contexto de dicho objeto que ingresa al campo de visión (...) (Párr. 0111).
- Reivindicaciones 16 y 17: Una realización de ejemplo de la presente invención puede incluir un videojuego jugado en el mundo real a través de un dispositivo inteligente en red (por ejemplo, un IPHONE (R), PDA, BLACKBERRY (R)) (en lo sucesivo denominado "el juego"). El dispositivo inteligente puede incluir cualquier cantidad de configuraciones, y puede incluir ventajosamente una lente de video, una pantalla de video, un micrófono, un altavoz, un reloj, un sensor de luz, un dispositivo de



Oficio N° 703 de 25 de enero de 2021

Ref. Expediente N° NC2019/0003467

comunicación inalámbrico (por ejemplo, usando Wi-Fi TM, Bluetooth TM , y / o protocolos basados en celulares), y una computadora (por ejemplo, incluyendo un procesador, memoria, etc.) (Párr. 0060).

Las reivindicaciones dependientes 2 a 17 tampoco cumplen con el requisito de novedad.

La reivindicación 18 consiste en: “Un método (900) de soportar una aplicación de software de Realidad Aumentada, AR, donde el método es realizado por un dispositivo informático y comprende: (...)” (Radicado N° NC2019/0003467 del 16 de octubre de 2020).

Tabla 2. Comparación de las características técnicas esenciales, con las del estado de la técnica

Características esenciales	D1
Seleccionar (906) una ubicación física para colocar un objeto virtual actual, donde el objeto virtual actual parece colocarse cuando se superpone a una secuencia de video que captura una escena física en el entorno de un usuario de la aplicación de software AR, basándose en:	El elemento es un elemento de animación; el dispositivo de salida es un dispositivo de visualización; la representación del elemento de animación incluye mostrar el elemento de animación en el dispositivo de visualización y uno de (a) superponer y (b) reemplazar una representación de un objeto del espacio real que se encuentra en la ubicación geográfica y que es detectado por el dispositivo del usuario (Párr. 0009).
Una ubicación física esperada a la que el usuario se mueve, o en el que el usuario permanece, en respuesta a mostrar al usuario la escena física y el objeto virtual actual superpuesto.	El elemento de animación puede visualizarse en el dispositivo de visualización con la condición de que la ubicación geográfica esté dentro de un centro de visualización de un sensor de formación de imágenes del dispositivo de usuario (Párr. 0010).
Un atributo que depende espacialmente del entorno del usuario y que tiene un impacto en el uso de la aplicación de software AR.	Los datos para representar el elemento de animación pueden transmitirse al dispositivo del usuario cuando los datos recibidos por el procesador desde el dispositivo del usuario indican que el dispositivo del usuario está dentro de un área predefinida dibujada sobre la ubicación geográfica, antes de que la ubicación geográfica sea detectada por el procesador sensor de imagen, el dispositivo de usuario almacena localmente los datos para representar el elemento de animación y posteriormente muestra el elemento de animación en respuesta al sensor de imagen que detecta la ubicación geográfica (Párr. 0012).

De acuerdo con la tabla anterior, las características esenciales del método de la reivindicación 18 habían sido divulgadas previamente en el documento D1, por lo tanto, la materia reivindicada no es nueva.

6. Conclusión con respecto a novedad y/o nivel inventivo

Los requisitos de Patentabilidad de la presente solicitud están afectados así:

Ítem	Documento	Reivindicaciones afectadas	Requisito que afecta
D1	US2012122570	1 a 18	Novedad

7. Respuesta a los argumentos del solicitante

El solicitante argumenta que “(...) **D1** simplemente enseña o muestra un elemento de animación (el objeto virtual actual) en una ubicación geográfica asociada (la ubicación física para colocar el objeto virtual actual), solicitamos consultar los Párr. [007] y Párr. [009] (...)” y que “(...) No hay ninguna divulgación, o sugerencia, en **D1** que la experiencia del usuario de una aplicación de software de AR puede ser mejorado al tomar una ubicación física esperada a la que se mueve el usuario, o donde el usuario permanece, en respuesta a superponer un objeto virtual actual en una escena del mundo real, y un

Oficio N° 703 de 25 de enero de 2021

Ref. Expediente N° NC2019/0003467

atributo que depende espacialmente del entorno del usuario y que tiene un impacto en la experiencia de un usuario de la aplicación de software AR, en consideración al colocar objetos virtuales (...).

Se aclara que el documento D1 menciona que el elemento de animación puede visualizarse en el dispositivo de visualización con la condición de que la ubicación geográfica esté dentro de un centro de visualización de un sensor de formación de imágenes del dispositivo de usuario (Párr. 0010), adicionalmente, afirma que los datos para representar el elemento de animación se transmiten cuando los datos recibidos del dispositivo de usuario indican que dicho dispositivo se encuentra en un área predefinida dibujada sobre la ubicación geográfica, antes de que la ubicación sea detectada por el sensor procesador de imagen (Párr. 0012). Por lo tanto, D1 si contempla la detección de ubicaciones geográficas donde el usuario se encuentra, así como de ubicaciones esperadas, es decir, antes de que el sensor las detecte, para el despliegue de elementos de animación. Asimismo, D1 indica la dependencia de los datos de representación del elemento de animación en función de la ubicación dentro de un área geográfica. Teniendo en cuenta lo anterior, el documento D1 si tiene en cuenta una ubicación física esperada donde el usuario se mueve o permanece y un atributo que depende del entorno para colocar el objeto virtual superpuesto en la secuencia de video, afectando así la novedad de la solicitud de patente.

El solicitante afirma que “(...) Adicionalmente respetuosamente se señala que la esencia de la reivindicación 1 no es una computadora que selecciona una ubicación física. Esto se hace evidente al leer toda la solicitud (...)”, que “(...) El efecto técnico de las características distintivas es una mejora en, por ejemplo, la conectividad inalámbrica o sonido. Como resultado, la experiencia del usuario, tal como la percibe, un usuario de una aplicación de software de AR y que depende en una conectividad inalámbrica o sonido, se mejora visiblemente, respectivamente (...)” y que “(...) La presente solicitud de invención resuelve este problema técnico tomando un atributo que es espacialmente dependiente en el mundo real, alrededor del usuario, y que tiene un impacto en la experiencia del usuario de la aplicación de software AR, en consideración a seleccionar ubicaciones físicas para colocar objetos. Este atributo espacialmente dependiente está relacionado, por ejemplo, con el rendimiento de una conexión utilizada por la aplicación de software AR, o una percepción por parte del usuario del sonido que es renderizado por la aplicación de software AR (...)”.

Se aclara que el documento D1 se refiere a un sistema y a un método implementado por computadora para proporcionar una experiencia de juego (Párr. 0007) y menciona que el sistema puede determinar en base a una conexión actual, si el retraso de transmisión es tan largo como para hacer que el sistema parezca que está colgado. Asimismo, el sistema de D1 puede determinar dinámicamente si generar un segmento del entorno de realidad aumentada en función de las latencias actuales o estimadas del sistema actual (Párr. 0075). Además, D1 afirma que se emite un sonido, por el segundo dispositivo de usuario, en respuesta al segundo dispositivo que alcanza la ubicación (Reiv. 37). Por lo tanto, D1 no solamente se refiere a una computadora que selecciona una ubicación física, sino que además se refiere a atributos como la conectividad inalámbrica o el sonido que dependen de la ubicación, anticipando así las características reclamadas para la solicitud.

Finalmente, es importante mencionar que el capítulo reivindicatorio allegado no permite evidenciar cómo el dispositivo informático y el método reclamados permiten mejorar la experiencia del usuario. Resulta del caso señalar que, el artículo 30 de la Decisión 486 señala que las reivindicaciones deben ser claras y concisas y contener todas las características técnicas esenciales de la invención.



Oficio N° **703** de **25 de enero de 2021**

Ref. Expediente N° NC2019/0003467

En cumplimiento del artículo 45 de la Decisión 486 de 2000, se le indica que debe dar respuesta dentro del término de sesenta (60) días contados a partir de la fecha de notificación de la presente comunicación. En caso de no dar respuesta al presente requerimiento, o si a pesar de la respuesta subsistieran los impedimentos para la concesión, se denegará la patente.

Si como respuesta a este requerimiento, el solicitante modifica el capítulo reivindicatorio, deberá observar las instrucciones contenidas en el numeral 1.2.2.1.1., del Capítulo Primero del Título X de la Circular Única de esta Superintendencia. De igual forma, deberá tener presente que de conformidad con el literal a) del numeral 1.2.2.5.1. de la norma ibidem, será necesario acreditar el pago de la tasa por concepto de modificación a solicitudes en trámites, de conformidad con el valor establecido en la resolución de tasas vigentes.

Notifíquese el presente oficio conforme a lo dispuesto en el numeral 6.2 del Capítulo Sexto del Título I de la Circular Única, informándoles que contra el mismo no procede recurso alguno en actuación administrativa.



Edna Marcela Ramirez Orozco
DIRECTORA DE NUEVAS CREACIONES



Oficio N° 703 de 25 de enero de 2021

Ref. Expediente N° NC2019/0003467

INFORME DE BÚSQUEDA
EXAMEN DE PATENTABILIDAD

Solicitud No.		Examen de patentabilidad							
NC2019/0003467		1°		2°	X	3°		Revoca	
Solicitud Internacional No.		Fecha solicitud internacional: (DD/MM/AÑO)							
PCT/EP2016/077453		11 de noviembre de 2016							
Fecha de determinación estado de la técnica (DD/MM/AÑO)				Prioridad			Presentación		
11/11/2016							X		
Solicitante									
TELEFONAKTIEBOLAGET L M ERICSSON									
Reivindicaciones que no son objeto de búsqueda por:									
Art. 14	-	Art. 15	34 y 35	Art. 20	-	Art. 25 (Falta de unidad de invención)		-	
CRITERIOS DE BÚSQUEDA									
Reivindicaciones objeto de búsqueda				1 a 18					
Palabras clave utilizadas				Augmented Reality, AR, Physical Location, User Position, Video Sequence, Physical Scene, Virtual Object, Overlay, Surrounding, Spatially Dependant.					
Clasificaciones utilizadas para la búsqueda				CIP:	G06F 3/01, G06T 19/00				
DOCUMENTOS CONSIDERADOS RELEVANTES (Documentos patente, Literatura no patente (LNP): Artículos, catálogos, etc.)									
Informes de búsqueda / Bases de datos consultadas	N° de solicitud de patente / N° de patente / Autor LNP ⁽¹⁾	Fecha de Publicación /Presentación (DD/MM/AAAA)	Reivindicaciones /Secuencias afectadas	Citas relevantes del estado de la técnica				Categoría del documento citado ⁽²⁾	
SIPI	07132122	31/03/2009	-	-				A	
Patbase	US2015302643	22/11/2015	-	-				A	
WO	US2012122570	17/05/2012	1 a 18	1 y 18 Párr. 0009, Párr. 0010, Párr. 0012. 2 Párr. 0010, Párr. 0012. 3 Párr. 0012. 4 Párr. 0049. 5 Párr. 0049, Párr. 0109. 6 Párr. 0087. 7 Párr. 0037, Párr. 0113. 8 Párr. 0023, Párr. 0069. 9 Párr. 0069. 10 Párr. 0059, Párr. 0075. 11 Párr. 0075. 12 Reiv. 37 13 y 14 Párr. 0009. 15 Párr. 0113, Párr. 0111.				X	

Oficio N° 703 de 25 de enero de 2021

Ref. Expediente N° NC2019/0003467

				16 y 17 Párr. 0060.	
⁽¹⁾ Cita completa literatura no patente (LNP) Apellido, A. A. (Fecha). Título del artículo. <i>Nombre de la revista. Volumen</i> (Número), pp-pp. O Apellido, A. A. (Fecha). Título del artículo. Nombre de la revista. Recuperado de http://xxxxxxx .					
(2) Categorías de documentos citados					
“A” Documento que define el estado general de la técnica no considerado como particularmente relevante. “E” Solicitud de patente o patente anterior pero publicada en la fecha de presentación internacional o en fecha posterior. “L” Documento citado para llamar la atención sobre por ejemplo, dudas acerca de una reivindicación de prioridad o para determinar la fecha de publicación de otra cita, siempre van acompañados de una explicación, por la cual se citan. “O” Documento del tipo actas de conferencia, este tipo de documentos siempre estará acompañado por otra letra que indique la pertinencia del documento, por ejemplo, O,X, O,Y o bien O,A. “P” Documento publicado antes de la fecha de presentación internacional pero con posterioridad a la fecha de prioridad reivindicada. “T” Documento publicado en fecha posterior a la de presentación o la de prioridad de la solicitud internacional y no entra en conflicto con dicha solicitud, pero puede ser útil para la mejor comprensión del principio o teoría en que se basa la invención, o para demostrar que el razonamiento o los hechos en los que se basa dicha invención son incorrectos. “X” Documento particularmente relevante; la invención reivindicada no puede considerarse nueva o que implique una actividad inventiva por referencia al documento aisladamente considerado. “Y” Documento particularmente relevante; la invención reivindicada no puede considerarse que implique una actividad inventiva cuando el documento se asocia a otro u otros documentos de la misma naturaleza, cuya combinación resulta evidente para un experto en la materia.					
Fecha del reporte de búsqueda: (17/11/2020)					
Examinador: CARLOS EDUARDO GUEVARA NICHÓY					