

Señores

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

División de Nuevas Creaciones.

E. S. D.

Expediente:	NC2018/0006503
Actuación:	Respuesta a requerimiento Art. 45. Oficio No. 14788 de 25 de noviembre de 2020
Título:	SISTEMA Y MÉTODO PARA EL DESARROLLO E INCREMENTO ACELERADO DE LA INTELIGENCIA DE JUEGO
Solicitante:	UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

Respetados Señores,

ARLETH AROCA ALMANZA, identificada civil y profesionalmente como aparece al pie de mi firma, con domicilio y residencia en la ciudad de Bogotá D.C., obrando en calidad de apoderada de **UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**, y en cumplimiento de lo dispuesto por el artículo 45 de la Decisión 486, procedo a dar respuesta a las observaciones hechas por el Despacho relacionadas con la solicitud de patente de invención de la referencia de la siguiente manera:

I. ANTECEDENTES

1.1. Mediante escrito radicado ante la Superintendencia de Industria y Comercio el día 25 de junio de 2018, UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO presentó la solicitud de patente de invención titulada "MÉTODO PARA EL DIAGNÓSTICO, DESARROLLO E INCREMENTO ACELERADO DE LA INTELIGENCIA DEPORTIVA O DE JUEGO".

1.2. La solicitud fue publicada en la Gaceta 832 de la Propiedad Industrial del 10 de julio de 2018.



1.3. Como resultado del examen de fondo, mediante Oficio No. 1987 del 3 de mayo de 2019, se requirió al solicitante en los términos del artículo 45 de la Decisión 486, solicitándole presentar respuesta frente a las observaciones de fondo.

1.4. El 2 de agosto de 2019, la Universidad Antonio Nariño presentó la respuesta al Oficio No. 1987 del 3 de mayo de 2019.

1.5. Como resultado del examen de fondo, mediante Oficio No. 871 del 22 de enero de 2020, por segunda oportunidad, se requirió al solicitante en los términos del artículo 45 de la Decisión 486, solicitándole presentar respuesta frente a las observaciones de fondo.

1.6. El 8 de mayo de 2020 la Universidad Antonio Nariño presentó respuesta al Oficio No. 871 de 2020.

1.7. Con fundamento en el artículo 17 Ley 1437 de 2011, la SIC emitió Oficio No. 7129 de 17 de junio de 2020 mediante el cual requirió el pago de tasas de examen de patentabilidad).

1.8. El 17 de julio de 2020, la Universidad Antonio Nariño presentó la respuesta al Oficio No. 7129 de 17 de junio de 2020.

1.9. Como resultado del examen de fondo, mediante Oficio No. 14788 del 25 de noviembre de 2020, por tercera oportunidad, se requirió al solicitante en los términos del artículo 45 de la Decisión 486, solicitándole presentar respuesta frente a las observaciones de fondo.

1.10. En uso de las facultades legales conferidas y estando dentro de la oportunidad legal, esta parte se permite proceder a la defensa de la solicitud inicialmente elevada a su Despacho.

II. DE LA DETERMINACIÓN DEL ESTADO DE LA TÉCNICA

La Entidad cita como documentos relevantes las publicaciones US20170216595 (D3) y US2016022167 (D4). Sin embargo, el documento D3 no pertenece al mismo campo técnico de la invención.

En primer lugar, es importante recordar que:



El estado de la técnica cercano es un documento que se encuentra en el mismo campo técnico que la invención o trata de solucionar el mismo problema o uno semejante. Suele ser el que tiene más características en común con la invención o presenta leves modificaciones de estructura e indica la misma función, propósito. (p. 132, subrayas fuera de texto).

Sin embargo, el documento D3 se relaciona con el problema de cómo estimular local y eléctricamente el cerebro, utilizando para ello una comparación entre ondas cerebrales de referencia y las ondas cerebrales del paciente. La solución al problema evaluado en D3 se centra en localizar el lugar de aplicación en el cerebro de una onda eléctrica y definir la intensidad y frecuencia de esta onda eléctrica que estimulará localmente el cerebro. D3 enseña que la estimulación eléctrica del cerebro realizada en lugares definidos, con ondas específicas, y tiempos determinados, permite tratar desórdenes cerebrales, por lo que D3 determina los lugares, características de las ondas y tiempo de aplicación de estas al cerebro ([0015] a [0022]). Así mismo, D3 enseña que el desorden cerebral es una condición crónica de un mal funcionamiento de cerebro [0023], donde uno de los desórdenes puede provenir de una concusión cerebral [0024]. D3 considera la Red de Actividad Neuronal (BNA) como una red donde los nodos representan un lugar en el cerebro y su patrón representa la actividad eléctrica del cerebro y en particular la frecuencia de las ondas cerebrales [0012], [0013]. Los nodos de la BNA definen una cápsula que representa espaciotemporalmente la actividad en un lugar del cerebro. D3 enseña que los nodos de la BNA están interconectados por una de las siguientes relaciones: proximidad espacial entre dos cápsulas, proximidad temporal entre dos cápsulas, proximidad espectral entre dos cápsulas y proximidad energética entre dos cápsulas [0041] y donde los pesos que caracterizan dichos vínculos están determinados por los valores de dichas conexiones [0040]. Según D3 la estimulación eléctrica se realiza de dos maneras, intra-craneal y cerebral profunda, donde la estimulación intracraneal se utiliza para manejar los niveles de activación de la estimulación cerebral profunda.

Por el contrario, la presente invención se enmarca dentro de “el diseño e implementación de planes de entrenamiento para deportistas y evaluación y mejoramiento de capacidades y procesos cognitivos” y, a diferencia de D3, no utiliza señales eléctricas del



cerebro para construir un modelo, ni utiliza señales eléctricas para estimular el cerebro como lo propone D3. A diferencia de D3, el método propuesto no se utiliza para tratar desórdenes cerebrales sino que pretende mejorar el desempeño deportivo de los deportistas al evaluar su inteligencia de juego y proponer esquemas de entrenamiento que ejerciten funciones cognitivas del individuo. A diferencia de D3, la presente invención no tiene en cuenta mediciones ni estímulos espaciotemporales, no realiza medición de ondas cerebrales y no actúa directamente sobre ningún lugar del cerebro ni intracraneal ni en el cerebro profundo, la presente invención evalúa las funciones cognitivas por medio de pruebas psicológicas. A diferencia de D3 donde la representación del cerebro se da por medio de nodos y vínculos donde los nodos representan para D3 lugares precisos del cerebro y los vínculos representan señales eléctricas del cerebro, la presente invención utiliza las funciones cognitivas del individuo para determinar los nodos y calcular los pesos de los vínculos entre estos, esto corresponde a una representación indirecta del cerebro donde una persona media versada en la materia no podrá determinar una equivalencia entre las ondas cerebrales en un punto específico del cerebro y el desempeño del individuo ante una función cognitiva particular. Por lo tanto, D3 y la presente invención no representan el mismo objeto; D3 representa el cerebro por medio de ondas eléctricas, y la presente invención representa la inteligencia de juego por medio de funciones cognitivas. Más aún a diferencia de D3 que tiene en cuenta las proximidades espaciales, de espectrales, temporales y energéticas de la cápsulas que son representadas por nodos, la presente invención no hace referencia a ninguna distancia o proximidad entre los nodos, en lugar de esto, el grafo propuesto para representar a inteligencia de juego, es un grafo completo, es decir que existen conexiones entre todos los nodos, y los pesos son calculados de acuerdo a los resultados de la pruebas psicológicas y no tienen en cuenta ninguna medida física para esto. Por lo tanto, las dos representaciones son conceptual y fundamentalmente distintas.

Así las cosas, el documento D3 busca obtener mediciones cerebrales y hacer una representación de estas enmarcadas en regiones cerebrales, mientras que la presente invención se relaciona con el diagnóstico e implementación de pruebas y planes de entrenamiento que tienen como efecto técnico mejorar las aptitudes de un individuo en disciplinas deportivas. En vista de lo anterior, D3 no constituye un estado de la técnica



cercano a la presente invención y no debería ser considerado en el análisis de patentabilidad.

2.1. DE LA NOVEDAD DE LA INVENCION

En cuanto al criterio de novedad, el artículo 16 de la Decisión 486 de la Comunidad Andina establece:

Artículo 16.- Una invención se considerará nueva cuando no está comprendida en el estado de la técnica.

El estado de la técnica comprenderá todo lo que haya sido accesible al público por una descripción escrita u oral, utilización, comercialización o cualquier otro medio antes de la fecha de presentación de la solicitud de patente o, en su caso, de la prioridad reconocida.

Adicionalmente, la jurisprudencia del Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina indica:

Según lo establecido en el artículo 18 de la misma Decisión, el requisito de novedad exige que la invención no esté comprendida en el estado de la técnica, el cual comprende el conjunto de conocimientos tecnológicos accesibles al público antes de la fecha de presentación de la solicitud de patente o, en su caso, de la prioridad reconocida.

(...)

En otras palabras, para que una invención sea novedosa se requiere que no esté comprendida en el estado de la técnica, es decir, que antes de la fecha de presentación de la solicitud de patente o de la prioridad reconocida, ni la innovación ni los conocimientos técnicos que de ella se desprenden hayan sido accesibles al público, entendiendo que la difusión de **la información que se menciona debe ser detallada y suficiente para que una persona versada en la materia pueda utilizar esa información a fin de explotar la invención.**

(Énfasis fuera de texto)

Por lo cual, para determinar la novedad de la invención, se debe comprobar si existen anticipaciones del estado de la técnica que contengan explícitamente todas las características técnicas esenciales de la invención.



Específicamente, tal como se explicó anteriormente, el documento D3 no debería tenerse en cuenta para el análisis de patentabilidad, toda vez que no pertenece al mismo campo técnico de la invención y mucho menos soluciona el mismo problema técnico. No obstante, en relación con el análisis de novedad, es pertinente señalar que, si bien dentro del documento D3 se menciona la posibilidad de empleo de pantallas, teclado, mouse, base de datos y procesador en el método que divulga, dicha invención no se refiere explícitamente a un sistema para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de un individuo, aunado al hecho de que la configuración de la base de datos y del procesador es totalmente diferente a la divulgada en la presente invención.

En relación con la base de datos, en D3 la representación del cerebro se da por medio de nodos y vínculos, en donde los nodos representan lugares precisos del cerebro y los vínculos representan señales eléctricas del cerebro, mientras que la presente invención utiliza las funciones cognitivas del individuo para determinar los nodos y calcular los pesos de los vínculos entre estos, esto corresponde a una representación indirecta del cerebro donde una persona media versada en la materia no podrá determinar una equivalencia entre las ondas cerebrales en un punto específico del cerebro y el desempeño del individuo ante una función cognitiva particular. Adicionalmente, en D3 las proximidades espaciales, espectrales, temporales y energéticas de la cápsulas que son representadas por nodos, pero la presente invención no hace referencia a ninguna distancia o proximidad entre los nodos, en lugar de esto, el grafo propuesto para representar la inteligencia de juego, es un grafo completo, es decir que existen conexiones entre todos los nodos, y los pesos son calculados de acuerdo con los resultados de la pruebas psicológicas y no tienen en cuenta ninguna medida física para esto. Por lo tanto, las dos representaciones son conceptual y fundamentalmente distintas. Para mayor claridad, se presenta un Capítulo Reivindicatorio Modificado en el que se especifica que el procesador crea nodos con lazos no direccionales con una densidad determinada. Vale la pena aclarar que esta modificación a las reivindicaciones corresponde a materia que ya ha sido estudiada por la Entidad y se encuentra plenamente soportada en el capítulo descriptivo.



En relación con lo anterior, el documento D3 no divulga que la base de datos esté configurada para la elaboración de un plan de actividades para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de un individuo. No obstante, la Entidad señala como equivalente el párrafo 21 de D3, el cual señala que *“la herramienta de estimulación cerebral local se opera para aplicar estimulación cerebral local en una pluralidad de ubicaciones cerebrales diferentes, una pluralidad de frecuencias diferentes y una pluralidad de tiempos diferentes”*, lo cual nada tiene que ver con actividades de entrenamiento, mucho menos de entrenamiento para el mejoramiento de las habilidades que componen la inteligencia de juego de un deportista.

Así las cosas, la invención no está anticipada por el documento D3, por lo cual es nueva.

2.2. DEL NIVEL INVENTIVO DE LA INVENCION

El artículo 18 de la Decisión 486 de la Comunidad Andina establece en cuanto al requisito de nivel inventivo:

Artículo 18.- Se considerará que una invención tiene nivel inventivo, si para una persona del oficio normalmente versada en la materia técnica correspondiente, esa invención no hubiese resultado obvia ni se hubiese derivado de manera evidente del estado de la técnica.

Al respecto del criterio de nivel inventivo, la jurisprudencia del Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina indica:

Con el requisito del nivel inventivo, lo que se pretende es dotar al examinador técnico de un elemento que le permita afirmar o no si a la invención objeto de estudio no se habría podido llegar a partir de los conocimientos técnicos que existían en ese momento dentro del estado de la técnica... En este punto conviene advertir que uno es el examen que realiza el técnico medio respecto de la novedad y otro el que se efectúa con respecto al nivel inventivo; si bien en uno y otro se utiliza como parámetro de referencia el ‘estado de la técnica’, en el primero, se coteja la invención con las ‘anterioridades’ existentes dentro de aquella, cada uno (sic) por separado, mientras que en el segundo (nivel inventivo) se exige que el técnico medio que realiza



el examen debe partir del conocimiento general que él tiene sobre el estado de la técnica y realizar el cotejo comparativo con su apreciación de conjunto, determinando si con tales conocimientos técnicos existentes ha podido o no producirse tal invención¹.

Por lo tanto, para juzgar si la invención definida por las reivindicaciones realmente se deriva de manera evidente del estado de la técnica, hay que determinar si carece de nivel inventivo cuando se consideran las diferencias entre esta y el estado de la técnica más cercano.

De acuerdo con el estado de la técnica trasladado y el examen de patentabilidad realizado por la Entidad, se presenta un Capítulo Reivindicatorio Modificado en donde todas las características reclamadas ya habían sido estudiadas por la Entidad. De conformidad con el estudio realizado por la SIC, se procederá con el desarrollo del método problema-solución con el objeto de demostrar el nivel inventivo de la invención.

- Nivel inventivo del método para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de un individuo:

A. Identificación del estado de la técnica cercano a la invención.

Como ya se demostró, el documento D3 no pertenece al mismo campo técnico de la invención, toda vez que no resuelve el mismo problema técnico, ni pertenece al mismo campo técnico de la invención; por lo tanto, no debería tenerse en cuenta para el examen de patentabilidad. No obstante, se realizará el estudio asumiendo que D3 es el estado de la técnica cercano a la invención.

B. Determinar la diferencia entre la invención reivindicada y estado de la técnica cercano

En primer lugar, la fase de implementación comprende la expresión de las habilidades cognitivas del individuo mediante un modelo de grafo completo no-direccional, que tiene

¹ Proceso N° 12-IP-98. Doc. Cit. Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina.



una densidad relacionada con el cociente de las relaciones efectivas R con la relación nodal $N(N-1)/2$ donde N es el número de nodos. Mientras que en D3 se obtiene una BNA, que no se relaciona con el modelo grafo, toda vez que en la BNA los nodos representan lugares precisos del cerebro y los vínculos representan señales eléctricas del cerebro, mientras que la presente invención utiliza las funciones cognitivas del individuo para determinar los nodos y calcular los pesos de los vínculos entre estos. Es pertinente destacar que las funciones cognitivas no se pueden deducir de la interpretación de señales eléctricas del cerebro entre dos o más lugares, toda vez que la función cognitiva es muy compleja, es un comportamiento emergente de toda la actividad cerebral.

En segundo lugar, el procesador elabora un plan de actividades, seleccionadas de actividades físicas y cognitivas, individuales y grupales, según las deficiencias en la inteligencia de juego del individuo; mientras que en D3 *"estimulación cerebral local en una pluralidad de ubicaciones cerebrales diferentes, una pluralidad de frecuencias diferentes y una pluralidad de tiempos diferentes"*, no corresponde a una etapa de planeación, por lo que no puede dar lugar a un plan de actividades.

Adicionalmente, la fase de ejecución de actividades en la invención está dirigida al desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego, en el que las actividades son grabadas por dispositivos y se registran en una base de datos.

C. - Definir el efecto técnico causado y atribuible al elemento diferencial

El efecto técnico asociado a las anteriores diferencias consiste en el suministro de un método en el que, mediante un modelo completo de grafo no-direccional, sea posible la traducción de los resultados de la aplicación de diversas pruebas neuropsicológicas en los vínculos de red y sus pesos, en la planeación de actividades para el mejoramiento de la inteligencia de juego, así como el mejoramiento mismo de la inteligencia de juego. Así mismo, el método proporciona una manera de evaluar y clasificar objetivamente la inteligencia de juego de un jugador, así como las pautas para mejorar sus habilidades desde un punto de partida numérico; siendo el punto de partida la aplicación de pruebas neuropsicológicas, las cuales permiten obtener un modelo funcional, en lugar de



anatomo-fisiológico, lo cual disminuye costos en su aplicación y da lugar a resultados más efectivos en cuanto a la mejora de la inteligencia de juego de deportistas.

D. Deducir el problema técnico objetivo

Así las cosas, el problema técnico que resuelve la presente invención consiste en suministrar un método que permita correlacionar pruebas neuropsicológicas con un modelo de grafos, que por la relación de sus vínculos y nodos, proporciona una evaluación y/o medición cuantitativa de la inteligencia de juego; así mismo, proporciona un plan de actividades, que luego de su ejecución y evaluación final, realizada por el mismo modelo, permita el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de un individuo.

E. Evaluar si la invención reivindicada, partiendo del estado de la técnica cercano y del problema técnico objetivo, habría sido obvia para la persona medianamente versada en la materia

Ninguno de los documentos D3 o D4 refiere la necesidad de una fase de implementación en la que se incorpore un modelo de grafo completo no-direccional de la inteligencia de juego de un individuo que permita la correlación de las pruebas neuropsicológicas con las características de inteligencia de juego y que, mediante el mismo modelo se suministre un plan de actividades y, luego de la ejecución de las mismas, permita, con el mismo modelo, la evaluación e iteración de las etapas, permitiendo el desarrollo y mejoramiento de la inteligencia evaluada. Por el contrario, la persona del oficio normalmente versada en la materia, a partir de los documentos D3 y D4, tendría motivación para medir las señales eléctricas del cerebro, pero estas de ninguna manera permitirían cuantificar la inteligencia de juego, ni siquiera inferirla, y mucho menos desarrollar una metodología para desarrollarla, e incluso mejorarla.



- **Nivel inventivo del sistema para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de un individuo:**

A. Identificación del estado de la técnica cercano a la invención.

Como ya se demostró, el documento D3 no pertenece al mismo campo técnico de la invención, toda vez que no resuelve el mismo problema técnico, ni pertenece al mismo campo técnico de la invención; por lo tanto, no debería tenerse en cuenta para el examen de patentabilidad. No obstante, se realizará el estudio asumiendo que D3 es el estado de la técnica cercano a la invención.

B. Determinar la diferencia entre la invención reivindicada y estado de la técnica cercano

El documento D3 falla en divulgar una base de datos que configure al procesador para crear un modelo de red o modelo neurológico de grafos, almacenar la información correspondiente a un modelo de red, creación de nodos que representan las diferentes zonas del cerebro y los vínculos entre estos, obtención de datos del individuo relacionados a las pruebas neuropsicológicas ingresados por la interfaz de ingreso de información (D3 emplea pruebas neuropsicológicas para estimular el cerebro y medir la señal eléctrica generada por dicho estímulo, pero no los resultados de dichas pruebas como insumo para cuantificar la inteligencia de juego), evaluación y relacionamiento de la inteligencia de juego del individuo mediante el peso de los vínculos creados u otras características de la red y los datos de las pruebas neuropsicológicas del individuo, retorno de la inteligencia de juego cuantitativa, evaluación del desempeño de las habilidades del individuo, elaboración de un plan de desarrollo con la evaluación del desempeño que potencia las habilidades deseadas, presentación del plan de desarrollo al individuo mediante la interfaz de visualización de la información, la evaluación final del individuo mediante la aplicación de pruebas neuropsicológicas y la reiteración de cualquiera de las etapas anteriores, entre otras; así como un procesador crea nodos con lazos no direccionales y tienen una densidad relacionada con el cociente de las relaciones efectivas R con la relación nodal $N(N-1)/2$ donde N es el número de nodos.



C. - Definir el efecto técnico causado y atribuible al elemento diferencial

Las anteriores diferencias tienen como efecto técnico la traducción de los resultados de la aplicación de diversas pruebas neuropsicológicas en los vínculos de red, la planeación de actividades para el mejoramiento de la inteligencia de juego, así como el mejoramiento mismo de la inteligencia de juego, puesto que la presente invención comprende más aspectos adicionales al mero modelo de red, de forma que el modelo de red es ajustado específicamente a la solución del problema técnico, así como incluye etapas adicionales de recolección de información, procesamiento y evaluación de lo contenido en el modelo de red, así como un modelo de red iterativo, expuestas anteriormente y que en conjunto presentan el efecto técnico descrito.

D. Deducir el problema técnico objetivo

De manera que, el problema técnico consiste en la necesidad de un sistema que, mediante la aplicación de pruebas neuropsicológicas y su traducción en un plan de actividades, que, luego de su ejecución y evaluación, incluso reiteración, permita el desarrollo y mejoramiento de la inteligencia de juego en un individuo.

E. Evaluar si la invención reivindicada, partiendo del estado de la técnica cercano y del problema técnico objetivo, habría sido obvia para la persona medianamente versada en la materia

Nada en el estado de la técnica sugiere que la incorporación de una base de datos que permita al procesador la creación de un modelo de red o modelo neurológico de grafos no-direccional, el almacenamiento de la información correspondiente a un modelo de red, la creación de nodos que representan las diferentes zonas del cerebro y los vínculos entre estos, la obtención de datos del individuo relacionados a las pruebas neuropsicológicas ingresados por la interfaz de ingreso de información, la evaluación y relacionamiento de la inteligencia de juego del individuo mediante el peso de los vínculos creados u otras características de la red y los datos de las pruebas neuropsicológicas del individuo, la elaboración de un plan de desarrollo con la evaluación del desempeño que potencia las habilidades deseadas, entre otras, proporcionará un sistema como el aquí



divulgado. Mucho menos hay sugerencia de la necesidad de un modelo grafo no-direccional, en donde el procesador cree nodos con lazos no direccionales y con una densidad máxima relacionada con el cociente de las relaciones efectivas R con la relación nodal $N(N-1)/2$ donde N es el número de nodos. Características del grafo que permiten la correlación de las pruebas neuropsicológicas con las características de la inteligencia de juego de un individuo, así como su traducción en un plan de actividades, que, luego de su ejecución y evaluación, incluso reiteración, permita el desarrollo y mejoramiento de la inteligencia de juego en un individuo

Por lo tanto, la presente invención tiene nivel inventivo frente a los documentos D3 y D4.

Por otra parte, en relación con el argumento de la SIC según el cual la recopilación de datos mediante el puerto Bluetooth en la MCU y la grabación de una película de imágenes por un cámara es equivalente a las actividades de la fase de ejecución, es pertinente señalar que los datos que se recopilan a través de Bluetooth y se graban por la cámara en D4 buscan características diferentes a las de la presente invención, puesto que los datos que se obtienen, a pesar de hacerlo por los mismos dispositivos, están almacenado mediante un modelo de grafo completo no-direccional, que correlaciona las características de inteligencia de juego de un individuo. Entonces, no se debe confundir la lectura de un dispositivo común con el almacenamiento de una red de modelo de grafos.

III. PETICIONES

Por todo lo anterior y tras haber demostrado que la solicitud presentada cumple con los requisitos señalados en la Decisión 486 de 2000, solicito comedidamente:

- 3.1.** Que se acepten las modificaciones del capítulo reivindicatorio.
- 3.2.** Que se le dé continuidad al trámite relacionado a la solicitud en cuestión y, en consecuencia, se conceda patente de invención para la solicitud de mi apoderado.



IV. ANEXOS

- 4.1.** Capítulo Reivindicatorio Modificado.
- 4.2.** Recibo de pago No. 21-18541 por concepto de modificación a las reivindicaciones.

V. NOTIFICACIONES

La Solicitante y el suscrito, recibiremos notificaciones en la Secretaría de su Despacho y en la Carrera 5 # 66-17 de Bogotá D. C.

Cordialmente,

Arleth Aroca Almanza

ARLETH AROCA ALMANZA

C.C. 36.718.415

T.P. 123.758 del C.S. de la J.





SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

NIT: 800.176.089-2

COMPROBANTE DE RECAUDO SISTEMA SIPI

Radicado: NC2018/0006503

Recibo: 21-18541

Fecha: 24/02/2021

MUÑOZ ABOGADOS S.A.S.

NI: 830.090.578

Pago PSE No: 505007

CUS: 902864780

Patente de Invención Nacional

SISTEMA Y MÉTODO PARA EL DESARROLLO E INCREMENTO ACELERADO DE LA INTELIGENCIA DE JUEGO

Detalle del pago

Id.	Rentístico	Concepto y Servicio	Cant.	Val. Unit.	Subtotal
1	50005-01-03	Modificaciones / Correcciones al registro Patente PCT (DESCUENTO INTERNET)	1	\$ 171,500	\$ 171,500
TOTAL					\$ 171,500