

REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Oficio N° 21171 de 28 de diciembre de 2023

Ref. Expediente N° NC2021/0001270

Señores
PLASMA GAMES, INC.

TÍTULO DE LA SOLICITUD: “SISTEMA Y MÉTODO PARA ENSEÑAR UN PLAN DE ESTUDIOS COMO UN JUEGO EDUCATIVO”

NUMERO DE SOLICITUD INTERNACIONAL: PCT/US2018/046163

FECHA DE PRESENTACIÓN INTERNACIONAL: 10 de agosto de 2018.

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

Revisada la modificación a la solicitud objeto de estudio, la cual fue radicada el 30 de septiembre de 2021 bajo el número NC2021/0013191, y teniendo en cuenta lo señalado en el artículo 34 de la Decisión 486 de 2000 de la Comisión de la Comunidad Andina, esta oficina acepta las modificaciones presentadas por ajustarse a los requisitos legales.

2. Objeto de la invención

El problema planteado consiste en la necesidad de suministrar un juego, sistema y método para enseñar el plan de estudios de ingeniería y matemáticas (STEM).

Para resolver dicho problema técnico, la solicitud en estudio plantea un juego educativo (y sistema de gestión de aprendizaje y métodos que se refieren al mismo) se puede configurar para la enseñanza eficaz de un plan de estudios educativo avanzado, tal como sujetos STEM para preparatoria y arriba. El juego educativo está configurado para integrar el contexto social, principios científicos reales y compensaciones estratégicas dentro de los mecanismos del juego. Este entorno de enseñanza y prueba encubierto promueve la exploración, descubrimiento individualizado, la participación repetida y el pensamiento sistémico y las habilidades de planificación. El juego educativo se puede generar de forma dinámica y procedimental.

3. Reivindicaciones estudiadas

El presente estudio se basa en el capítulo reivindicatorio presentado el 30 de septiembre de 2021.

4. No es una invención

En consideración con lo establecido en el literal f) del artículo 15 de la Decisión 486 de 2000 de la Comisión de la Comunidad Andina:

“No se consideran invenciones:

Oficio N° 21171 de 28 de diciembre de 2023

Ref. Expediente N° NC2021/0001270

(...) f) las formas de presentar información.”

Debido a lo anterior, esta oficina determina que el objeto de las reivindicaciones 1 a 30 no se consideran como una invención, toda vez que recitan las reivindicaciones independientes 1 y 30 “(...) Un sistema informático (102, 126) para enseñar un plan de estudios de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM) en formato de un videojuego, el sistema caracterizado porque comprende: una memoria (108) y un procesador (130) configurado para: generar un objeto interactivo (770, 772) para mostrar al jugador (100) del videojuego, en donde el objeto interactivo se asocia en la memoria con un primer conjunto de propiedades científicas almacenadas en la memoria que definen características del mundo real del objeto interactivo; y generar al menos un avatar controlado por el jugador (768) que está configurado para interactuar con al menos una propiedad científica del primer conjunto de propiedades científicas asociadas con el objeto interactivo usando un mecanismo de juego (500) que gobierna cómo el objeto interactivo reacciona a la entrada (104) del jugador, el juego, y en el que la entrada del jugador se relaciona con el primer conjunto de propiedades científicas asociadas con el objeto interactivo; en donde al menos un mecanismo de juego se basa en un estándar de aprendizaje (400) del plan de estudios STEM que define el primer conjunto de propiedades científicas, en donde el estándar de aprendizaje se muestra al jugador durante el juego del videojuego (...)” (reiv. 1) y “(...) Un sistema informático (102, 126) para enseñar un plan de estudios de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM) en formato de un videojuego, el sistema caracterizado porque comprende: una memoria (108) y un procesador (130) configurado para: generar un modo de juego (736) que incluye: al menos un avatar enemigo (770) con al menos una propiedad científica; al menos un avatar controlado por el jugador (768) con al menos un mecanismo de juego (500) que está configurado para interactuar con la al menos una propiedad científica usando simulaciones de principios científicos; generar al menos otro modo de juego (734) que incluye: al menos un objeto de aprendizaje (400) que tiene al menos un estilo de aprendizaje, en donde el al menos un objeto de aprendizaje está configurado para transmitir información sobre al menos uno de: la al menos una propiedad científica, el al menos un mecanismo de juego y la interacción basada en principios de ciencia simulada; en donde el al menos un objeto de aprendizaje se presenta en el al menos otro modo de juego basado en los patrones de uso del menos un mecanismo de juego (...)” (reiv. 30).

En estas cláusulas se puede evidenciar que los sistemas propuestos corresponden a un videojuego orientado a presentar a un usuario objetos interactivos en una pantalla con el fin de mostrar estándares de aprendizaje que puede observar el usuario mediante los avatares y modos de juego que se generan en esa presentación de información. Sin embargo, si bien se reivindica un sistema con elementos de hardware conocidos como un procesador y una memoria, la materia reclamada se aleja de generar un efecto técnico y solucionar un problema técnico más allá de presentar información a un usuario en forma de un videojuego para la interacción y aprendizaje del mismo, por lo cual la materia reclamada en las reivindicaciones independiente 1 y 30 no se considera patentable de acuerdo con el artículo 15 literal f) de la Decisión 486.

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

Oficio N° 21171 de 28 de diciembre de 2023

Ref. Expediente N° NC2021/0001270

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° 21171 de 28 de diciembre de 2023

Ref. Expediente N° NC2021/0001270

INFORME DE BÚSQUEDA
EXAMEN DE PATENTABILIDAD

Solicitud No.		Examen de patentabilidad							
NC2021/0001270		1°	X	2°		3°		Revoca	
Solicitud Internacional No.		Fecha solicitud internacional: (DD/MM/AÑO)							
PCT/US2018/046163		10 de agosto de 2018							
Fecha de determinación estado de la técnica (DD/MM/AÑO)				Prioridad			Presentación		
10/0/2018							X		
Solicitante									
PLASMA GAMES, INC.									
Reivindicaciones que no son objeto de búsqueda por:									
Art. 14	-	Art. 15	1 a 30	Art. 20	-	Art. 25 (Falta de unidad de invención)		-	
CRITERIOS DE BÚSQUEDA									
Reivindicaciones objeto de búsqueda				N/A					
Palabras clave utilizadas				N/A					
Clasificaciones utilizadas para la búsqueda				CIP:	G06Q 50/20, A63F 13/55, G09B 5/06				
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⁾		
-	-	-	-	-			-		
⁽¹⁾ Cita completa literatura no patente (LNP) Apellido, A. A. (Fecha). Título del artículo. Nombre de la revista. Volumen(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: (04/12/2023)									

