

Contenido:

Pág. **1** Presentación
Destacado del mes

Pág. **2** Columna de análisis
Noticias de interés

Pág. **3** Columna de opinión

Pág. **4** Rincón del Inventor

Para comentarios o sugerencias en relación al boletín, por favor sírvase comunicar a:
patenta@indecopi.gob.pe

INDICADORES DE PATENTES Y OTROS

Solicitudes del 01/01/14 al 31/05/2014

REGISTRO	Mes	Acumulado
Patente de Invención (Ext.)	88	494
Patente de Invención (Nac.)	9	24
Modelo de Utilidad (Ext.)	0	6
Modelo de Utilidad (Nac.)	9	38
Diseño Industrial (Ext.)	15	81
Diseño Industrial (Nac.)	6	42

Fuente: Dirección de Invenciones y Nuevas Tecnologías (Indecopi)

PRESENTACIÓN

En el actual contexto nacional de un creciente compromiso, apoyo e inversión, tanto pública como privada, dirigida al ámbito de la ciencia, tecnología e innovación tecnológica, el Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (Indecopi) viene apostando por el impulso de la cultura y uso del sistema de patentes en el Perú.

En dicho marco, a través de la Dirección de Invenciones y Nuevas Tecnologías, el Indecopi pone a disposición de la comunidad de inventores del país el presente boletín electrónico "Inventa, Patenta, Innova", publicación de corte mensual que abordará temas relacionados con las patentes y otras formas de protección de la propiedad intelectual. De esta manera, el boletín permitirá a los inventores acceder a un menú



variado de novedades, noticias, artículos e información diversa considerados de interés para la actividad inventiva y de innovación. "Inventa, Patenta, Innova" representa el aporte del Indecopi por concientizar y resaltar la importancia del sistema de patentes dentro de los procesos de invención e innovación tecnológica gestados a nivel local.

DESTACADO DEL MES

Indecopi publica Reportes Electrónicos Tecnológicos de Patentes

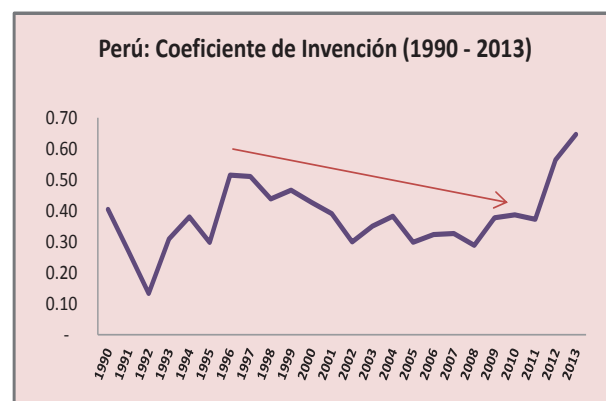
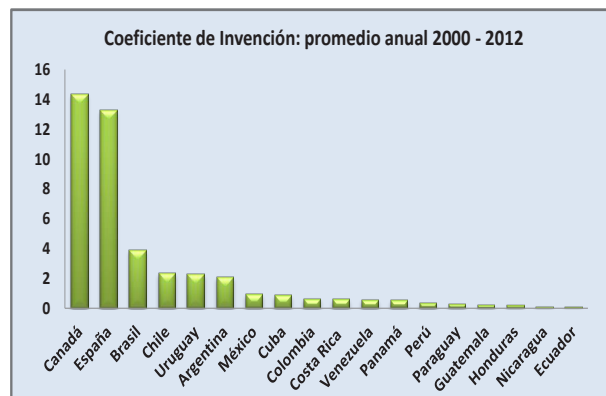
Recientemente, la Dirección de Invenciones y Nuevas Tecnologías (DIN) del Indecopi ha lanzado un nuevo producto dirigido a la comunidad de inventores, investigadores y emprendedores del Perú, con el cual se pretende aportar en favor de la vigilancia tecnológica del país acercando información sistematizada, contenida en documentos de patentes relativamente actuales, acerca de inventos relevantes para determinados sectores de interés nacional. En la actualidad, se estima que existen más de 80 millones de documentos sobre patentes a los cuales se puede acceder por diferentes medios, para ser utilizados como material bibliográfico, referencial y/o de consulta, para llevar a cabo estudios e investigaciones, analizar el mercado en un determinado ámbito tecnológico, evaluar opciones tecnológicas que contribuyan a mejorar procesos productivos, identificar oportunidades de negocios, así como para desarrollar nuevos productos en un área

específica, entre otros. Precisamente, el nuevo producto del Indecopi, denominado "Reportes Electrónicos Tecnológicos – RETs", facilitará el procesamiento y entrega periódica de información sobre tecnologías vinculadas a patentes o solicitudes de patentes extranjeras que son de dominio público (es decir, cuya información es de carácter público) y que, a su vez, no han sido solicitadas en el Perú, por lo que pueden ser libremente explotadas por cualquier interesado en el ámbito local. Adicionalmente, los RETs incluirán información sobre tecnologías con patentes de dominio público solicitadas en el Perú; es decir, solo en caso los solicitantes logren obtener la patente, su uso estará restringido únicamente al titular de la misma. Cabe señalar que los dos primeros RETs publicados por la DIN abordaron granos andinos y el sector acuícola; mientras que el próximo par de RETs a ser difundidos en breve, abordarán tecnologías en minería ambiental y madera ■

Patentes por cada 100,000 habitantes: el desempeño peruano

Tal como se publicó en el Boletín No. 1 de Inventa, Patenta, Innova (Ene - 2014), en 2013, el Indecopi registró un total de 197 solicitudes nacionales de patentes de invención y modelos de utilidad. Si bien, esta cifra brinda una noción sobre la cantidad absoluta de procesos locales de innovación que utiliza el sistema de propiedad intelectual (patentes en este caso), por sí sola no permite un análisis profundo de las conclusiones que se pueden extraer en relación con su real desempeño, a lo largo del tiempo, así como con la ubicación en la que sitúa al Perú en materia de patentes, respecto del resto de países del continente americano. Para ello, un indicador comúnmente utilizado lo constituye el ratio de solicitud de patentes por cada 100,000 habitantes, también conocido como coeficiente de invención, ya que mide o aproxima el nivel inventivo de un determinado país. En el caso del Perú, el coeficiente de invención en los últimos 24 años se ha situado en un promedio anual de 0.38, con un pico,

alcanzado el año pasado, de 0.65 y un valor mínimo de 0.13, en 1992. A nivel de la evolución en el tiempo, se ha observado una tendencia negativa desde 1996 en dicho ratio, de la cual recién se pudo recuperar terreno hacia el 2012, crecimiento que continuó en 2013. A pesar de la performance positiva en el coeficiente de invención experimentada en los últimos dos años, el Perú aún se mantiene relegado, en ubicación, frente a sus pares regionales. De esta manera, mientras que por cada 100,000 peruanos, menos de uno tramita una patente; en España, por cada 100,000 españoles, existen 13 solicitando una patente; en Brasil, cuatro; en Chile, dos; en Uruguay, dos; en Argentina, dos; en México, uno y en Colombia, uno. De manera referencial, para que el Perú logre un coeficiente de invención que sea la media entre Chile, México y Colombia, se requerirían más de 400 solicitudes nacionales por año. Todo un reto hacia el cual el Indecopi ya ha empezado a apuntar.



NOTICIAS DE INTERÉS

Jornada del Indecopi para inventores regionales

La Dirección de Invenciones y Nuevas Tecnologías (DIN) del Indecopi llevó a cabo, el 13 y 14 de mayo de 2014, una jornada de orientación sobre el sistema de patentes, así como del XIII Concurso Nacional de Invenciones 2014. Esta jornada fue realizada en simultáneo en las cinco ciudades del país con mayor participación en el Concurso: Huancayo, Trujillo, Puno, Cusco y Arequipa. Durante la jornada se logró interactuar con cerca de 500 asistentes, entre investigadores, inventores, emprendedores, estudiantes, representantes de instituciones públicas y privadas, así como público en general, interesado en los diversos aspectos vinculados con las patentes y la protección de las invenciones. De este modo, la presente actividad forma parte de la estrategia de promoción de la cultura de uso y registro de patentes que viene impulsando el Indecopi en el país.

Inventor peruano obtiene patente en el extranjero

Recientemente, el inventor peruano, Jorge Vallejo Manyari, obtuvo una patente en Japón (No. 5466336) por una "Pizarra que describe o presenta la realidad en cuatro dimensiones, un graficador universal e instrumento de medición y aprendizaje científico", dirigido al mejoramiento y modernización de la enseñanza en las aulas de escuelas y centros académicos en general. La patente de invención otorgada por la Oficina de Patentes de Japón (JPO) rige en dicho país, para fines de la exclusividad en la explotación del producto, por un periodo de 20 años contados a partir de la fecha de presentación de la solicitud (26 de mayo del 2010). Cabe indicar que el señor Vallejo ha solicitado la protección de la pizarra, adicionalmente, en Estados Unidos, Europa, China, India, Japón, Venezuela, Brasil, Chile, Colombia y México, a través del sistema PCT. ¡Felicitaciones! •

CONCYTEC pone a consulta estrategia de tecnología e innovación

El 23 de mayo de 2014, el CONCYTEC publicó en su portal www.concytec.gob.pe la "Estrategia Nacional para el Desarrollo de la Ciencia, Tecnología e Innovación: Crear para Crecer". Esta estrategia, disponible para sugerencias o comentarios de los interesados por 30 días calendario, pretende elevar el nivel de intensidad en tecnología, permitir la transferencia de los resultados de investigación al mercado, y un óptimo uso de las tecnologías para solucionar problemas sociales. Crear para Crecer busca que, a través de la ciencia, tecnología e innovación, se brinden soluciones novedosas, factibles y eficientes para la competitividad empresarial. La estrategia se centra en áreas con mayor potencial estratégico de desarrollo: biotecnología, tecnología ambiental, tecnologías de la información, entre otros. Adaptado de <http://www.andina.com.pe>

COLUMNA DE OPINIÓN

Inventiones: los 7 aspectos clave a considerar en la decisión de patentar *

Proteger la propiedad intelectual de un invento mediante una patente de invención o un modelo de utilidad no debe ser percibido como un proceso inercial o un trámite obligatorio ante el cual todo inventor deba estar sujeto. Por el contrario, patentar un producto o procedimiento representa una elección que todo inventor debe evaluar como parte de su proceso de invención o innovación, y cuya decisión final requiere sustentarse en un análisis de los alcances, implicancias, costos, ventajas y potenciales beneficios de optar por dicho instrumento. A continuación, se brindan siete recomendaciones para ser tomadas en cuenta y examinadas, en cada contexto particular, por toda persona u organización involucrada en la actividad inventiva, con relación a la decisión de patentar:

1. Investiga sobre patentes existentes vinculadas a tu invento.- con más de 7,000 millones de personas en el mundo, es posible que un mismo invento pueda haber sido pensado y desarrollado por distintas personas. Acceder a información tecnológica de patentes durante la etapa de invención resultará valioso no sólo para diferenciar tu producto de los ya existentes, sino, además, para dar indicios sobre las reales posibilidades de obtener una patente.

2. Analiza tu invento.- es importante conocer y entender qué tipo de invento es el que se está creando y en qué contexto o sector se va a desarrollar. Existirán mayores probabilidades de apropiarse de una proporción más alta de los beneficios de una patente, en la medida que un invento posea menos alternativas de sustitución en el mercado o que pertenezca a un sector con tasas de desarrollo tecnológico más "lentas", o que sea más difícil aplicar la ingeniería inversa para descifrar su funcionamiento. Este análisis suele ser útil para el inventor al momento de definir el tipo de modalidad de protección que le será más apropiado solicitar ante la oficina de

patentes: patente de invención o modelo de utilidad.

3. Identifica tu mercado.- se debe tener muy en claro hacia qué tipo de mercado se orienta la invención y dónde se ubica la demanda potencial del producto. Ello no sólo ayudará al inventor a decidir en qué país o países debería optar por proteger el invento, sino además permitirá cuantificar la rentabilidad estimada futura del negocio, producto de la explotación comercial del mismo.

4. Define tu estrategia de protección.- representa una hoja de ruta que todo inventor debe trazar para concretar y ejercer la protección de la propiedad intelectual de su producto. La estrategia debe ayudar a esclarecer los fines para los que se estaría solicitando una patente: obtener reconocimiento/reputación, incrementar el valor de una empresa dado que las patentes son activos intangibles o desarrollar un emprendimiento tecnológico a partir del invento. Se debe recordar que la patente es sólo una de las herramientas del sistema de propiedad intelectual. Por tanto, la estrategia requiere también contemplar el resto de herramientas de las cuales se podría obtener provecho: el funcionamiento de un invento se protege por una patente, la forma estética por un diseño industrial, el nombre mediante el registro de la marca, entre otros.

5. Decide el momento idóneo para patentar.- un producto puede patentarse ya sea en fase de idea, en desarrollo o terminado. La estrategia de protección previamente definida debe ayudar a elegir el momento indicado para efectuarlo. Sin embargo, se sugiere no hacerlo muy cercano a la fase de idea, dado que el producto final resultante luego del proceso inventivo podría ser diferente a la idea original, por lo que la solicitud



de patente original dejaría de tener valor para el inventor.

6. Identifica tu estrategia de negocios.- representa un plan para conducir un producto con solicitud de patente o patentado hacia el mercado, ya sea mediante la creación de una empresa nueva, el licenciamiento de la tecnología, la alianza estratégica con alguna compañía, entre otros. No se debe olvidar que la protección brindada por las patentes es temporal, por lo que mientras más demore el inventor en hacer efectiva la estrategia de negocios, menos tiempo quedará para aprovechar los beneficios de haber conseguido la exclusividad de un producto.

7. Estima el valor de tu patente.- este constituye un ejercicio que debería ser realizado por todo inventor. De manera simplificada, este valor puede ser calculado estimando a precios actuales la suma de ingresos que obtendría el inventor por la venta futura del producto patentado durante los años de protección. Si la suma de estos ingresos supera los costos incurridos, tanto para la invención como para los trámites de la patente, se puede señalar entonces que el invento patentado será rentable.

RINCÓN DEL INVENTOR

Agenda de actividades

FERIAS

EXPOTIC 2014, del 19 al 22 de junio. III Feria Internacional de Tecnología, Informática y Comunicaciones, organizada por la Cámara de Comercio de Lima, con el fin de mostrar los últimos avances tecnológicos y de investigación científica. Se realizará en el Centro de Exposiciones Jockey. Mayor información en <http://www.expotic.com.pe/>

Expo Frío 2014, del 26 al 28 de junio. Feria internacional en equipos, servicios y tecnologías para refrigeración, aire acondicionado, climatización, y ventilación. Se realizará en el Centro de Convenciones Claro Plaza San Miguel. Mayor información en <http://www.expofrioperu.com/>

CONCURSOS

DESAFÍO REINVENTANDO EL APRENDIZAJE. Iniciativa de Ashoka y Fundación LEGO abierta para individuos, organizaciones, y proyectos de todo el mundo que utilicen juegos y/o actividades lúdicas como abordaje para mejorar los modos de aprendizaje. Cierre de postulaciones: 25 de junio. Mayor información en: <http://www.changemakers.com/es/jugaryaprender>

PREMIO A LA INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN EL SECTOR MICROENERGÉTICO. Iniciativa de la Sociedad Nacional de Minería, Petróleo y Energía (SNMPE) para identificar y reconocer proyectos referidos a la implementación y desarrollo de productos y/o servicios innovadores a través del uso de la tecnología de la información, telecomunicaciones, automatización y robótica, que contribuyan a la competitividad, productividad y sostenibilidad de las empresas del sector mineroenergético. Cierre de postulaciones: 12 de julio. Mayor información en: <http://www.snmpe.pe/premio-innovacion-tecnologica/index.html>

PRIMER CONCURSO NACIONAL DE FOTOGRAFÍA “CLICK A LA INNOVACIÓN”. Iniciativa que tiene por objetivo obtener una visión gráfica y visual del potencial innovador que poseen las empresas, universidades, institutos tecnológicos e instituciones educativas, y de los diversos aspectos relacionados con las actividades científicas, tecnológicas y de innovación que se realizan en el Perú. Abierto al público en general. Se premiarán los primeros cinco puestos en dos categorías. El primer lugar obtendrá S/. 10,000. Cierre de postulaciones: 15 de julio. Mayor información en: <http://www.fincyt.gob.pe/site/1-innovacionint/734-concurso-nacional-de-fotografia>

Enlaces de Interés



Es un mercado que permite conectarse con pequeñas empresas, emprendedores, inversores, clientes y proveedores para comprar, licenciar o vender una patente. Solo se requiere crear una cuenta de manera gratuita que permitirá publicar anuncios, acceder a recursos adicionales y recibir boletines de noticias de una red de compradores. Para ver más detalles ingrese a www.ideabuyer.com

Plataforma que conecta emprendedores que necesitan financiamiento para sus ideas, con colaboradores que aportan para ser parte de la iniciativa, recibiendo una recompensa a cambio. Pueden participar todos aquellos que poseen un proyecto creativo y/o de impacto social en América Latina. Ver detalles en www.idea.me



Plataforma que ofrece a creadores de proyectos una forma de recaudar fondos. Los proyectos deben tener un objetivo de financiación y un límite de tiempo para poder difundir la idea, que le permita conseguir patrocinadores. Para participar tiene que registrarse y sólo si el proyecto alcanza su objetivo de financiación, pagar una tarifa de servicio; de otro modo no se aplican gastos. Mayor información en www.pozible.com