



**ULPGC**  
Universidad de  
Las Palmas de  
Gran Canaria

**Fundación  
Parque Científico  
Tecnológico**



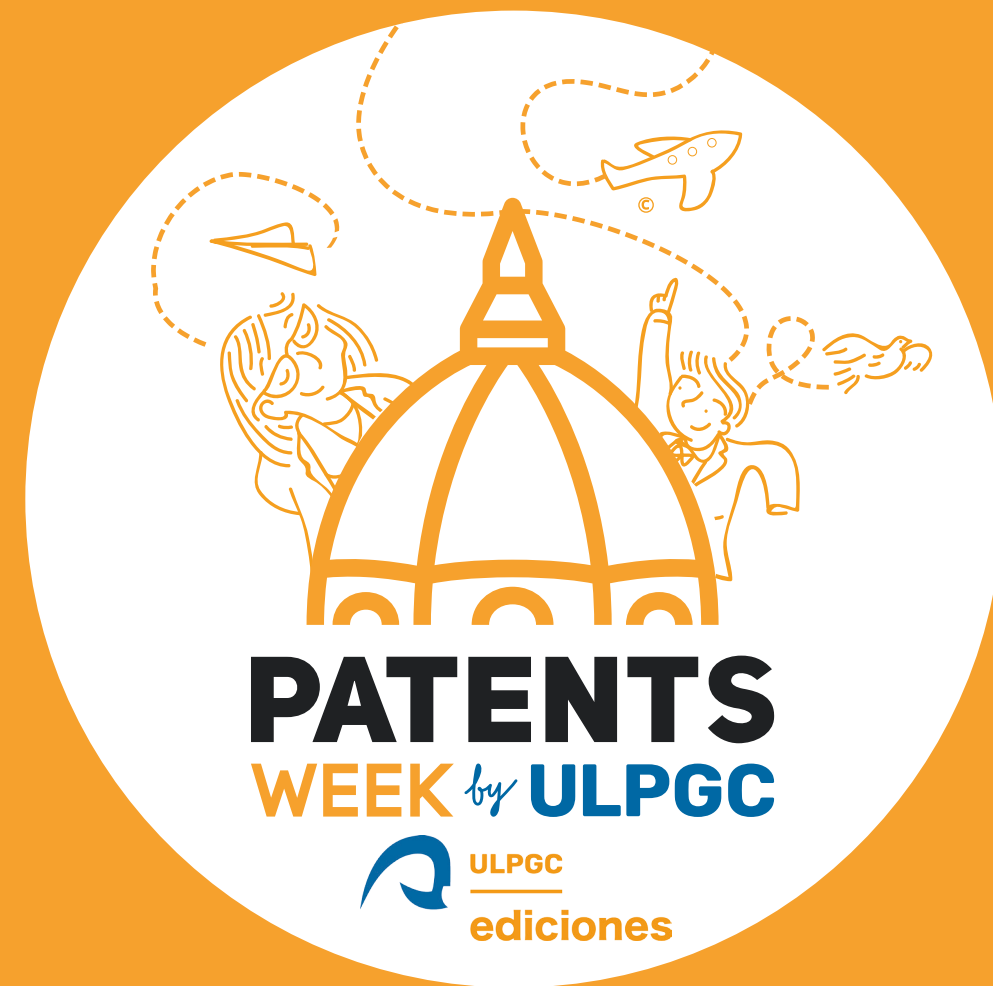
# ACTIVIDADES PARA CREAR GRANDES INVENTOS

INVENTA, DISEÑA Y PATENTA PARA EL FUTURO

DISEÑO E ILUSTRACIONES: LUIS FERNANDO ARIAS BENÍTEZ

COORDINACIÓN: MARÍA SACRISTÁN RODRÍGUEZ

PERTENECE A.....





# PATENTS

WEEK *by* **ULPGC**

## ACTIVIDADES PARA CREAR GRANDES INVENTOS

INVENTA, DISEÑA Y PATENTA PARA EL FUTURO  
DISEÑO E ILUSTRACIONES LUIS FERNANDO ARIAS BENÍTEZ  
COORDINACIÓN MARÍA SACRISTÁN RODRÍGUEZ



---

La Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, a través de su Oficina de Propiedad Industrial e Intelectual desea expresar su agradecimiento al Cabildo de Gran Canaria, por su colaboración y patrocinio que han hecho posible esta publicación.

---

© de los textos: Luis Fernando Arias Benítez y María Sacristán Rodríguez

© María Sacristán Rodríguez (Coord.)

© de las ilustraciones, maquetación y diseño: Luis Fernando Arias Benítez

© de la edición:

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria  
Servicio de Publicaciones y Difusión Científica

Primera edición, 2022

ISBN: 978-84-9042-462-9

DOI: <https://doi.org/10.20420/1700.2022.537>

Depósito Legal: GC 431-2022

THEMA: LNRD, LNR, LNRF, TBY

Impresión:

Daute Diseño, S. L.

Impreso en España. *Printed in Spain*

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del *Copyright*, bajo las sanciones establecidas por las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático.

# ÍNDICE

- 1.- ¿QUIÉN ES INVENTOR/A?.....
- 2.- ¿QUÉ ES UN INVENTO?.....
- 3.- ¿QUÉ ES UNA PATENTE?.....
- 4.- ¿Y QUÉ PASA DESPUÉS?.....
- 5.- ¿PUEDEN RECIBIR RECOMPENSA  
LAS PERSONAS INVENTORAS?.....
- 6.- ¿EN QUÉ LUGAR EXISTEN MUCHAS PATENTES?.....
- 7.- ¿QUÉ PUEDES INVENTAR? ¿TIENES UNA IDEA?.....
- 8.- ¿SE TE OCURRE UN NUEVO OLOR?.....
- 9.- ¿SE TE OCURRE UN NUEVO COLOR?.....
- 10.- ¿SE TE OCURRE UN NUEVO SABOR?.....
- 11.- ¿SE TE OCURRE UN NUEVO SONIDO?.....
- 12.- ¿SE TE OCURRE UN NUEVO TACTO?.....
- 13.- ¡INVENTA Y PATENTA!.....
- 14.- LABERINTOS.....
- 15.- ¡COLOREA Y ADIVINA!.....
- 16.- INVENTA Y DISEÑA PARA UNA ISLA FELIZ.....
- 17.- CÁPSULA DEL TIEMPO EN LA ULPGC.....
- 18.- TÍTULO DE PATENTE Y DE INVENTOR/A.....

# ¿QUIÉN ES INVENTOR/A ?

Según la Real Academia Española, “inventor” es aquella persona que inventa. Si buscamos la palabra “inventar”, la definición que encontraremos es la siguiente: “Hallar o descubrir algo nuevo o no conocido”.

En las siguientes páginas, vamos a intentar comprender que cualquiera de nosotros/as puede idear y diseñar. Estamos rodeados de inventos que no siempre han existido pero que, en un determinado momento, fueron ideados por alguien.

No obstante, ¿sabrías decirme la diferencia entre un invento y una patente? ¿cuál fue la primera patente? ¿y el primer invento?

Lo primero que necesitamos para comenzar este cuaderno de actividades, es dejar claro que “inventar” no es algo aburrido que hacen científicos y científicas serios en un laboratorio lleno de máquinas, sino que es la forma en la que todo ser humano plantea soluciones a determinadas problemáticas que pueden surgir en el día a día.

## PERSONAS INVENTORAS RECONOCIDAS



Letitia Geer



Tales de Mileto



Hedy Lamarr



Leonardo Da Vinci

# ¿QUIÉNES PUEDEN SER PERSONAS INVENTORAS?



- ¿Quién puede inventar?
- ¿Cómo inventamos algo?
- ¿Hace falta ser una persona adulta para inventar algo?
- ¿Dónde se inventan las cosas?
- ¿Qué inventaron Leonardo, Hedy, Tales y Letitia? Escríbelo debajo.

# ¿QUÉ ES UN INVENTO?

Un invento es un nuevo producto o proceso que resuelve un problema. Un invento es una idea que se hace real y se materializa, es capaz de ofrecer una solución nueva a un problema. Un invento no es lo mismo que un descubrimiento. Un descubrimiento consiste en algo que ya existía pero que no había sido descubierto por nadie.

Piensa, por ejemplo: ¿Es la luna un invento, o es más bien un descubrimiento que siempre ha existido? Y si pensamos ahora: ¿Un planeta o un dinosaurio son inventos?

La luna, los planetas, las estrellas, las montañas o las especies de flora y fauna son **DESCUBRIMIENTOS**. En cambio, el telescopio\*, que sirve para ver las estrellas, la luna, los planetas ¡sí es un invento! El telescopio es ¡una invención!

Un invento es una idea que se hace realidad y que es capaz de ofrecer una solución nueva a un problema. Para ser una persona que inventa, lo primero que hay que hacer es identificar ese problema. A continuación, hay que pensar: ¿Cómo vas a resolverlo de forma creativa?

Un invento debe ser único e innovador, o bien ser una versión mejorada de una invención que ya existe. En la mayoría de los casos, el invento proviene de la creatividad de la persona. El ser humano siempre ha tenido y tendrá la necesidad de crear nuevos instrumentos, gracias a su capacidad de razonamiento y a su imaginación. Piensa en objetos que utilizamos todos los días como una bombilla, un cepillo de dientes o incluso un simple bolígrafo. Son inventos que un día fueron pensados para facilitar tareas del día a día.

# ¿QUÉ INVENTO AÚN NO EXISTE?



## Telescopio\*

Invención creada en 1608 por Hans Lipperhey, un fabricante de gafas holandés, que colocó dos lentes, una cóncava y otra convexa, en cada extremo de un tubo.

Gracias a la invención del telescopio, el ser humano (más concretamente, Galileo Galilei) logró ver suficientemente lejos en el cielo para poder distinguir la luna, planetas y estrellas.

- ¿Qué es un descubrimiento?
- ¿Cómo se empieza a hacer un invento?
- ¿Las personas que inventan ganan dinero?
- ¿Puedo inventar un nuevo medio para volar?
- ¿Qué inventos serán los más utilizados en el siglo XXII?

# ¿QUÉ ES UNA PATENTE?

Ahora que sabes distinguir un invento de un descubrimiento, como persona inventora que eres, toca saber: ¿Qué es una patente?.

Una patente es un Documento o Título Oficial que se da a un inventor o inventora por crear un invento nuevo. ¿Quién da el Documento Oficial a la persona que ha inventado? Esa tarea la realiza el gobierno de cada país en el que vamos a presentar nuestro invento. En nuestro caso, tendríamos que ir al Gobierno de España. Concretamente, a la **Oficina Española de Patentes y Marcas**, para que nos examinen nuestro invento y nos den el Documento Oficial, que es la patente.

¡Ojo! Los inventos los examinan personas expertas, no todos los inventos son patentes o se pueden patentar. Para que nuestro invento sea patentable y nos den el Documento Oficial, hay que cumplir **3 REGLAS** para que nos examinen nuestro invento:

- 1. NUEVO.** El invento tiene que ser novedoso, no debe existir nada igual en el mundo mundial.
- 2. ACTIVIDAD INVENTIVA.** Nuestro invento tiene que solucionar un problema y ser innovador.
- 3. INDUSTRIALIZABLE.** Tenemos que pensar que nuestro invento lo van a utilizar empresas y personas que lo necesiten.

Si nuestro invento cumple con las 3 reglas, y pasamos el examen de las personas expertas: **¡ENHORABUENA! ¡NOS DAN LA PATENTE!**

# ¿HAY REGLAS PARA PATENTAR?



- ¿Qué es una patente?
- ¿Cuánto crees que dura una patente?
- ¿Cuál crees que fue la primera patente que se usó en la historia?
- ¿Crees que tú tienes en tu habitación algo que esté patentado?
- ¿Qué patentes crees que se registrarán en el futuro?

# ¿Y QUÉ PASA DESPUÉS?

Una vez que hemos conseguido la patente, podremos demostrar que nuestro invento es súper novedoso y resuelve un problema. Con este título, **tenemos el derecho de impedir que alguien utilice, copie, distribuya o venda nuestro invento sin nuestro permiso.**

Cualquiera que quiera usar nuestro invento, tiene que pedirnos permiso durante ¡20 años! y nosotros/as, como personas inventoras, pondremos entonces las condiciones del trato y de nuestra recompensa.

Así que, tal y como hemos dicho, **las patentes serán válidas durante 20 años.** Nada mal ¿eh?. Eso sí. Ten en cuenta que después de esos veinte años, tus inventos pueden ser usados por todo el mundo.

Como estás aprendiendo para ser una persona capaz de inventar tus propias ideas, tienes que saber que la primera patente que se usó en la historia (en el pasado, a las patentes se las conocía como “privilegios”) es del siglo XV y perteneció a **Filippo Brunelleschi** (arquitecto, ingeniero, escultor, pintor e inventor). Brunelleschi inventó una enorme barca, a la que bautizó “Il Badalone”, es decir, “El Monstruo”, para transportar bloques enormes de mármol por el río Arno, en Italia. Gracias a esta patente, que solucionaba el problema de transportar bloques de piedra por el río y también hacía la función de grúa, se consiguió construir una de las cúpulas más complicadas y bonitas que existen. Se trata de la **cúpula de la Catedral de Florencia**. Por eso, nuestro logo de **PATENTS WEEK** representa dicha cúpula.

Como la de la imagen de la derecha que ¡puedes colorear!.

# ¿DE QUÉ COLOR ES LA CÚPULA?



- a) La cúpula de la catedral de Florencia es blanca.
- b) Brunelleschi la diseñó blanca y después cambiaron el color.
- c) La cúpula de la catedral de Florencia es multicolor.
- d) El color que destaca en la cúpula es el de la teja naranja.



# ¿PUEDEN RECIBIR RECOMPENSAS LAS PERSONAS INVENTORAS?

Para convertir una idea en un invento útil hacen falta muchas investigaciones y experimentos. Por eso, las personas que inventan merecen una recompensa por el tiempo que han dedicado a desarrollar sus ideas. **Las patentes ofrecen una recompensa y una protección a los inventores e inventoras, para que nadie les copie.**

Una vez tienen la patente las personas que han inventado, el resto de la sociedad podemos beneficiarnos del uso de los inventos que se fabrican.

**¿Qué sería de nosotros/as sin ruedas, sin bici, sin el teléfono, sin luz, sin la tele o la cámara de fotos, sin aparatos para reproducir música?**

¡Oh, oh! ¡No podríamos ni usar Tik Tok, Snapchat o cualquier otra red social!

Las personas inventoras, a cambio de su patente, aceptan revelar toda la información sobre su invención. Esa información se pone a disposición de todo el mundo y ofrece los detalles para que cualquier persona experta o inventora pueda reproducir un invento mejorado. De esta manera la sociedad avanza, creando inventos cada vez más perfeccionados, **¡las patentes generan la difusión de nuevos conocimientos!** y así, esos nuevos conocimientos pueden, a su vez, ayudar a otras personas a resolver problemas o dar lugar a nuevos avances en la ciencia y la tecnología.

# ¿DÓNDE SE CREAN LAS PATENTES?



- ¿Qué generan las patentes?
- ¿En qué consiste la recompensa que ofrecen las patentes?
- ¿Recuerdas durante cuánto tiempo es válida una patente?
- ¿Qué piensas que haríamos sin ruedas y sin luz?
- ¿Dónde se crean patentes en Las Palmas de Gran Canaria?

# ¿EN QUÉ LUGAR EXISTEN MUCHAS PATENTES?

Y si pensamos, ¿en qué lugares existen y se hacen muchas patentes?

Te damos pistas para conocer uno de ellos:

1) Hacen falta muchas personas que sean estudiantes, profesores, personas científicas e investigadoras que piensen y trabajen sobre muchas áreas distintas, como por ejemplo: **Historia, Lengua, Literatura, Ingeniería, Informática, Ciencias del mar, Matemáticas, Arquitectura, Educación, Medicina, Idiomas, Biotecnología, Robótica, etc.**

2) Se dan clases para que **puedas aprender y ser un gran profesional en el futuro.**

3) En tu provincia se le conoce así: **ULPGC.**

¿Ya lo sabes? Son ¡**las universidades!**

Las universidades son centros de educación superior muy importantes para conocer lo que se ha conseguido hasta ahora y generar conocimientos nuevos, de forma que todo en su conjunto pueda aplicarse para mejorar nuestras vidas. Las universidades son los centros donde más personas científicas e investigadoras existen. Nuestra universidad es la **UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA**. Se le conoce, por sus siglas, como la ULPGC y cuenta aproximadamente con unas 1500 personas científicas e investigadoras y más de 100 patentes concedidas.

En la universidad, los “profes” no solo se encargan de enseñar a estudiantes, también investigan e inventan ¡mucho! Por lo que, en las universidades del mundo existen una infinidad de patentes.

¿Te gustaría hacer ciencia, investigar e inventar en la ULPGC?

# TE ESPERAMOS PARA INVENTAR EL FUTURO



**ULPGC**

**Universidad de  
Las Palmas de  
Gran Canaria**

- ¿Qué significa ULPGC?
- ¿Tú puedes formar parte de la ULPGC?
- ¿Qué te gustaría estudiar en la ULPGC?
- ¿En qué otros sitios crees que se hacen muchas patentes?
- ¿Cuántas patentes se han concedido en nuestra universidad?

# ¿QUÉ PUEDES INVENTAR?

1) Un juguete

2) Una mascota digital

3) Una ciudad en miniatura

4) Una cámara minúscula

5) Una idea tuya que quieras inventar y patentar

# ¿TIENES UNA IDEA?



- a) Voy a inventar un nuevo tipo de alimento
- b) Voy a inventar un nuevo medio para volar
- c) Voy a inventar un nuevo medio para explorar el océano
- d) Ninguna de las opciones anteriores. ¡Tengo una idea diferente!

# ¿QUÉ PUEDES INVENTAR?

1) Una pintura inolora

2) Bolsas de basura inoloras

3) Ropa que no coja olor a sudor

4) Un método para oler lo que sale en la pantalla

5) Mi idea para una patente nueva que cambie el olor

# ¿SE TE OCURRE UN NUEVO OLOR?



- a) Se me ocurre un diseño que haga que todo huela a chocolate
- b) Voy a inventar dulces con olores raros
- c) Tengo una idea para inventar máquinas que guarden los olores
- d) Ninguna de las opciones anteriores. ¡Tengo una idea diferente!

# ¿QUÉ PUEDES INVENTAR?

1) Un color que de sueño

2) Una película con colores que hagan reír a la gente

3) Un lápiz con todos los colores

4) Una máquina que cambie el color de las habitaciones de mi casa

5) Mi idea para una patente nueva que cambie los colores

# ¿SE TE OCURRE UN NUEVO COLOR?



- a) Se me ocurre un color invisible
- b) Voy a inventar un tipo de ropa que cambie de color
- c) Tengo una idea para inventar un color que brille por la noche
- d) Ninguna de las opciones anteriores. ¡Tengo una idea diferente!

# ¿QUÉ PUEDES INVENTAR?

1) Un sabor para el agua

2) Un producto para evitar que me piquen los mosquitos

3) Un libro que sepa a dulces

4) Un producto para que toda la comida tenga un sabor que me guste

5) Mi idea para una patente nueva que cambie los sabores

# ¿SE TE OCURRE UN NUEVO SABOR?



- a) Se me ocurre una máquina que cambie el sabor a las verduras
- b) Voy a inventar un tipo de juguete que sepa a caramelo
- c) Tengo una idea para inventar un sabor nuevo
- d) Ninguna de las opciones anteriores. ¡Tengo una idea diferente!

# ¿QUÉ PUEDES INVENTAR?

1) Un invento que haga escuchar a las personas sordas

2) Un aparato que ayude a descifrar el lenguaje animal

3) Una máquina que permita escuchar sonidos a mucha distancia

4) Un método para eliminar el sonido y ayudarnos a descansar

5) Mi idea para una patente nueva que cambie los sonidos

# ¿SE TE OCURRE UN NUEVO SONIDO?



- a) Se me ocurre un micrófono que sea capaz de grabar susurros
- b) Voy a inventar un tipo de sonido que se use en la música del futuro
- c) Tengo una idea para inventar un instrumento nuevo
- d) Ninguna de las opciones anteriores. ¡Tengo una idea diferente!

# ¿QUÉ PUEDES INVENTAR?

1) Un invento que transforme el tacto de la piel

2) Un producto que evite que te congeles y/o te quemes

3) Un aparato que permita ablandar los alimentos duros

4) Un material que no se manche aunque se toque con las manos sucias

5) Mi idea para una patente nueva que cambie el tacto de las cosas

# ¿SE TE OCURRE UN NUEVO TACTO?



- a) Se me ocurre un invento que te permita tocar dentro de las películas
- b) Voy a inventar un material que cambie la temperatura al tacto
- c) Tengo una idea para inventar un tacto nuevo
- d) Ninguna de las opciones anteriores. ¡Tengo una idea diferente!



# ¡INVENTA Y PATENTA!

Diseña una máquina del tiempo con los elementos que se muestran en la imagen del círculo:

- Nombre del inventor/a:
- Título del invento:
- Número de la patente:
- Fecha de la patente:
- Qué problema soluciona:
- Por qué es un invento nuevo:

# INSTRUCCIONES Y PISTAS



- Puede funcionar solo hacia el pasado
- Puede funcionar solo hacia el futuro
- Solo la pueden utilizar las personas mayores de edad
- Ninguna de las opciones anteriores. ¡Tengo una idea diferente!

# ¡INVENTA Y PATENTA!

Diseña un medio de transporte que permita viajar a cualquier sitio en segundos, utilizando los instrumentos que se muestran en la imagen lateral:

- Nombre del inventor/a:
- Título del invento:
- Número de la patente:
- Fecha de la patente:
- Qué problema soluciona:
- Por qué es un invento nuevo:

# INSTRUCCIONES Y PISTAS



- Puede viajar solo en fin de semana y dentro de la Tierra
- Funciona con energías renovables
- No se puede llevar equipaje y solo admite cuatro pasajeros/as
- Ninguna de las opciones anteriores. ¡Tengo una idea diferente!

# ¡INVENTA Y PATENTA!

Diseña un sistema a través del cual una persona pueda hacerse invisible con los instrumentos que se muestran en la imagen lateral:

- Nombre del inventor/a:
- Título del invento:
- Número de la patente:
- Fecha de la patente:
- Qué problema soluciona:
- Por qué es un invento nuevo:

# INSTRUCCIONES Y PISTAS

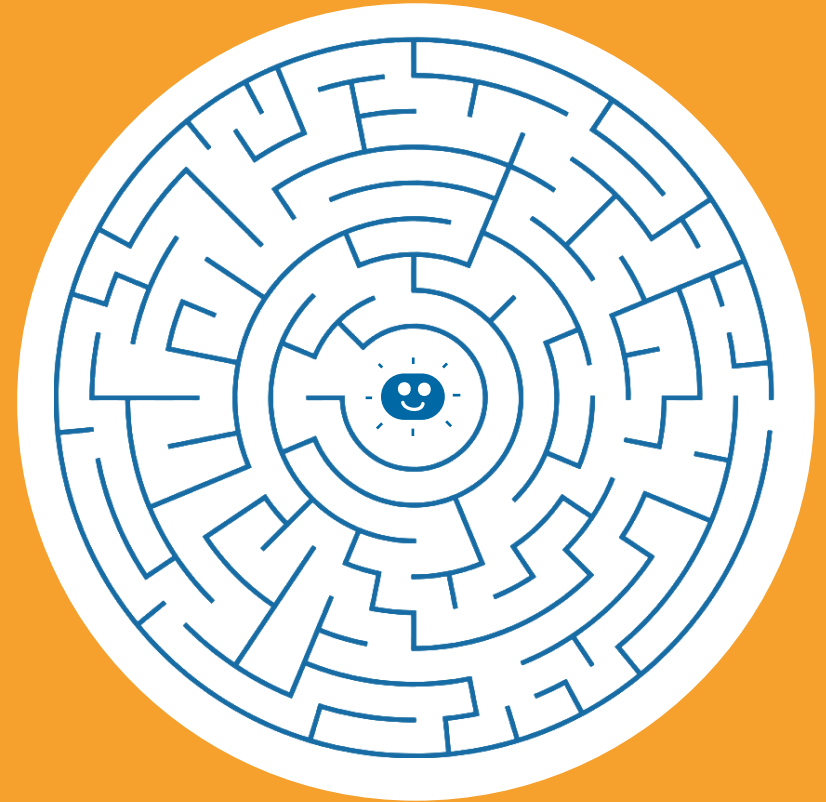


- Puede utilizarse solo en verano
- El hilo sirve para marcar el recorrido cuando eres invisible
- Con una zapatilla, solo eres invisible a medias
- Ninguna de las opciones anteriores. ¡Tengo una idea diferente!

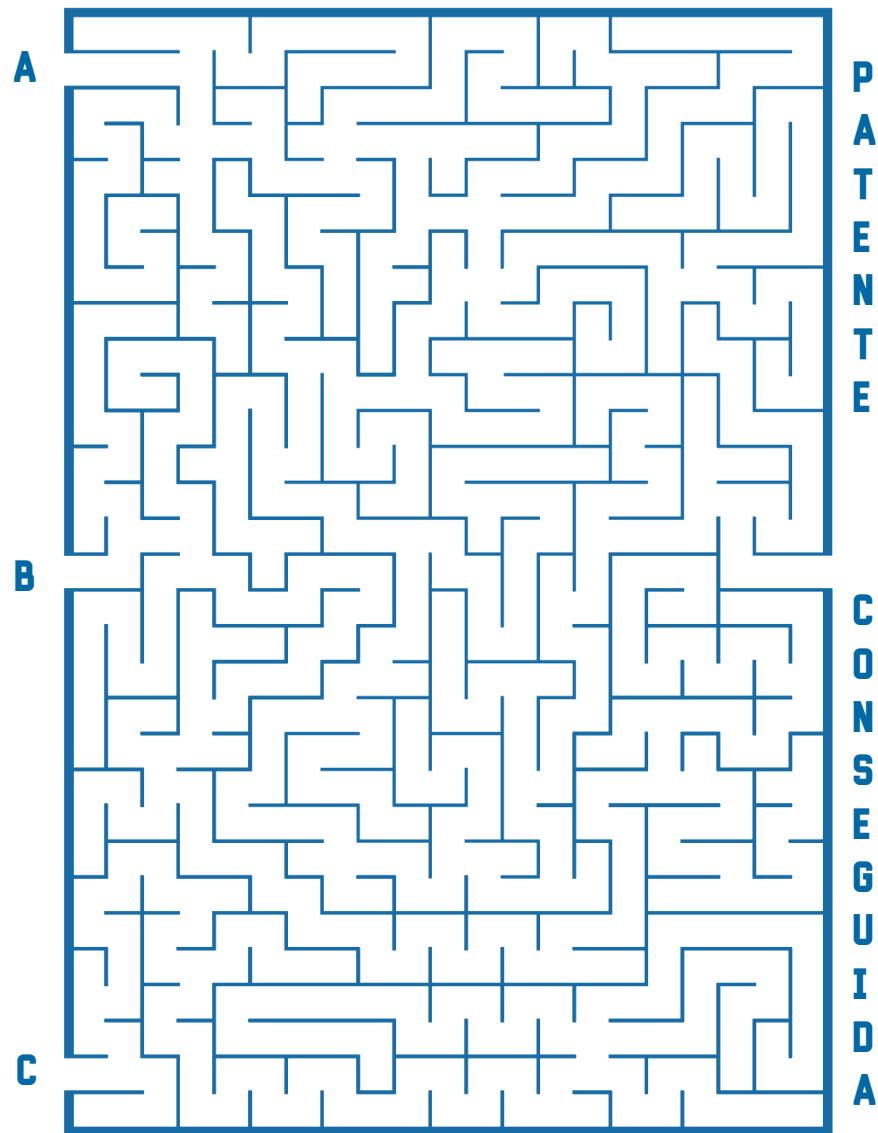
**¡LLEGA A LA IDEA!**



**¡INVENTA TU IDEA!**



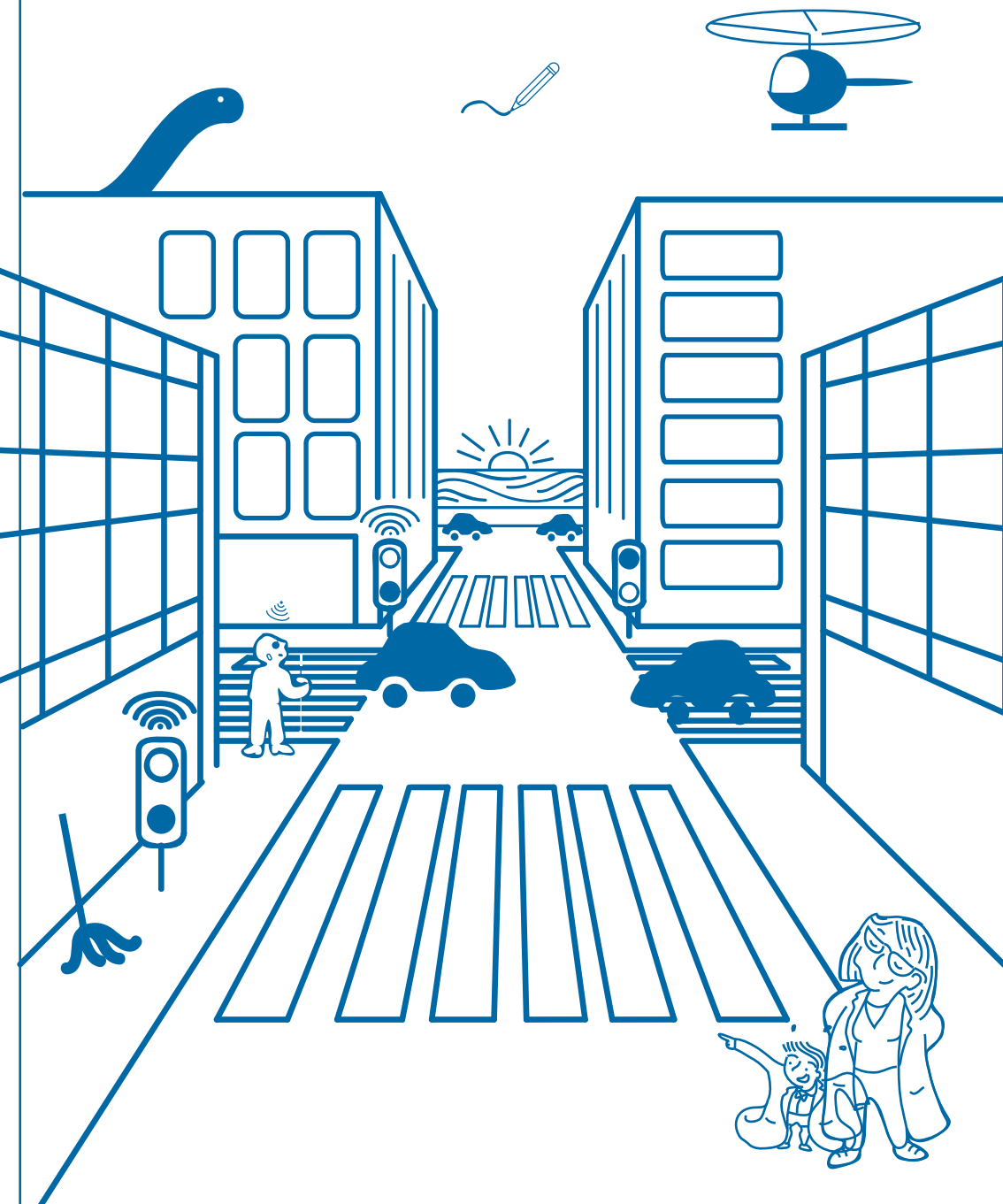
**¡LEGA A PATENTARLA!**



**¡LISTO!**



# ¡COLOREA Y ADIVINA!



## INSTRUCCIONES Y PISTAS

El dibujo de la izquierda muestra una escena diaria, en la que todas las personas interactúan con diferentes tipos de descubrimientos y de invenciones. ¿Serías capaz de señalar cuáles son inventos y cuáles descubrimientos?

Colorea la imagen y señala los elementos que crees que han sido descubiertos y cuáles inventados. Señala, además, las dos opciones verdaderas de las ofrecidas abajo:

- a) Aparecen treinta patentes
- b) Los coches, los semáforos y las gafas son patentes
- c) En la imagen aparecen descubrimientos como el sol y el mar
- d) El dibujo muestra patentes como gafas, dinosaurios, fregona o ruedas

# ¡COLOREA Y ADIVINA!



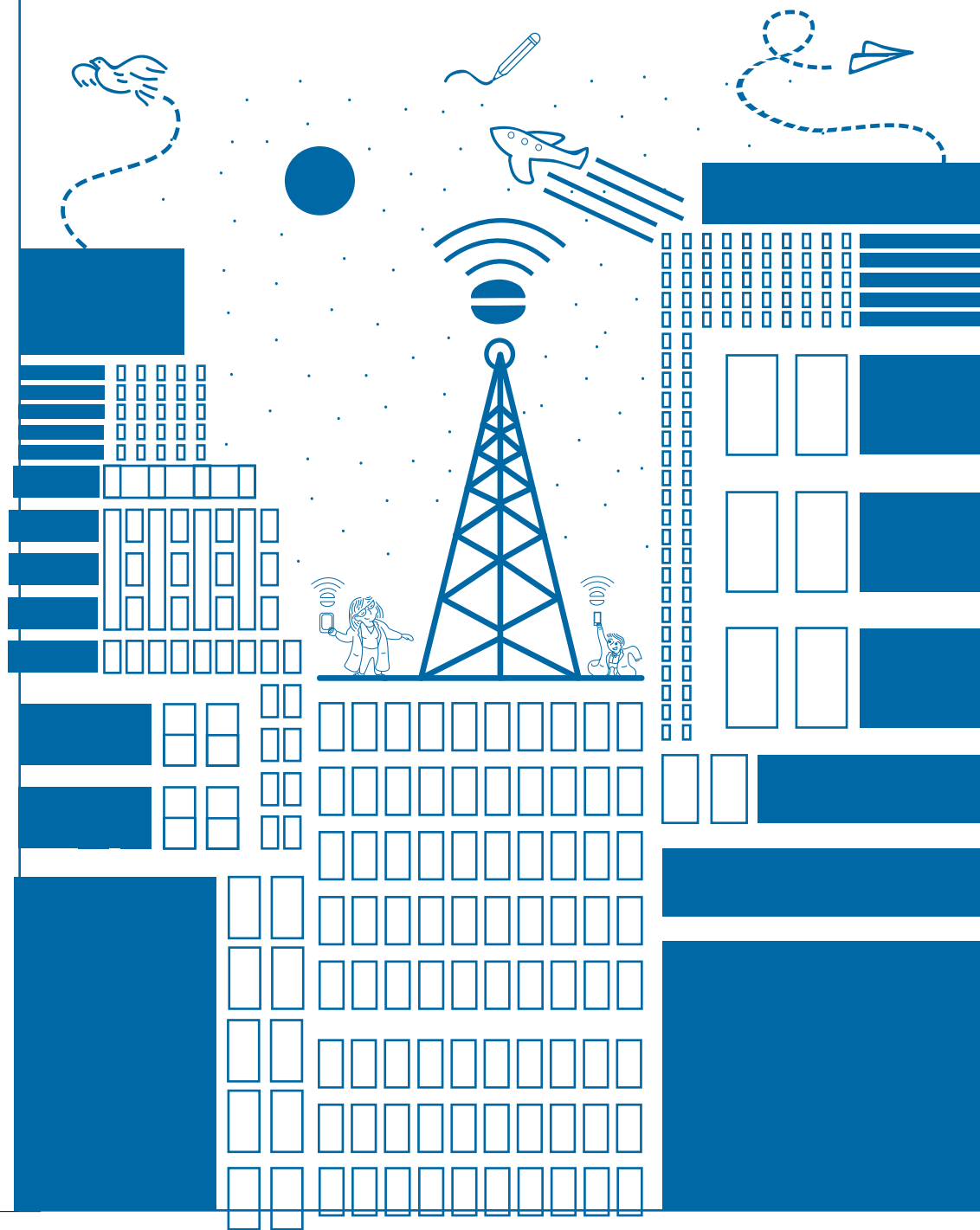
## INSTRUCCIONES Y PISTAS

El dibujo de la izquierda muestra una escena bajo el mar, en la que también es posible interactuar con diferentes tipos de descubrimientos y de invenciones. ¿Serías capaz de señalar cuáles son inventos y cuáles descubrimientos?

Colorea la imagen y señala los elementos que crees que han sido descubiertos y cuáles inventados. Señala, además, las dos opciones verdaderas de las cuatro ofrecidas abajo:

- a) El submarino es un invento de Isaac Peral
- b) El patito de goma es un descubrimiento
- c) Los elementos del equipo de buceo son patentes
- d) Los sistemas para respirar debajo del agua son descubrimientos

# ¡COLOREA Y ADIVINA!



## INSTRUCCIONES Y PISTAS

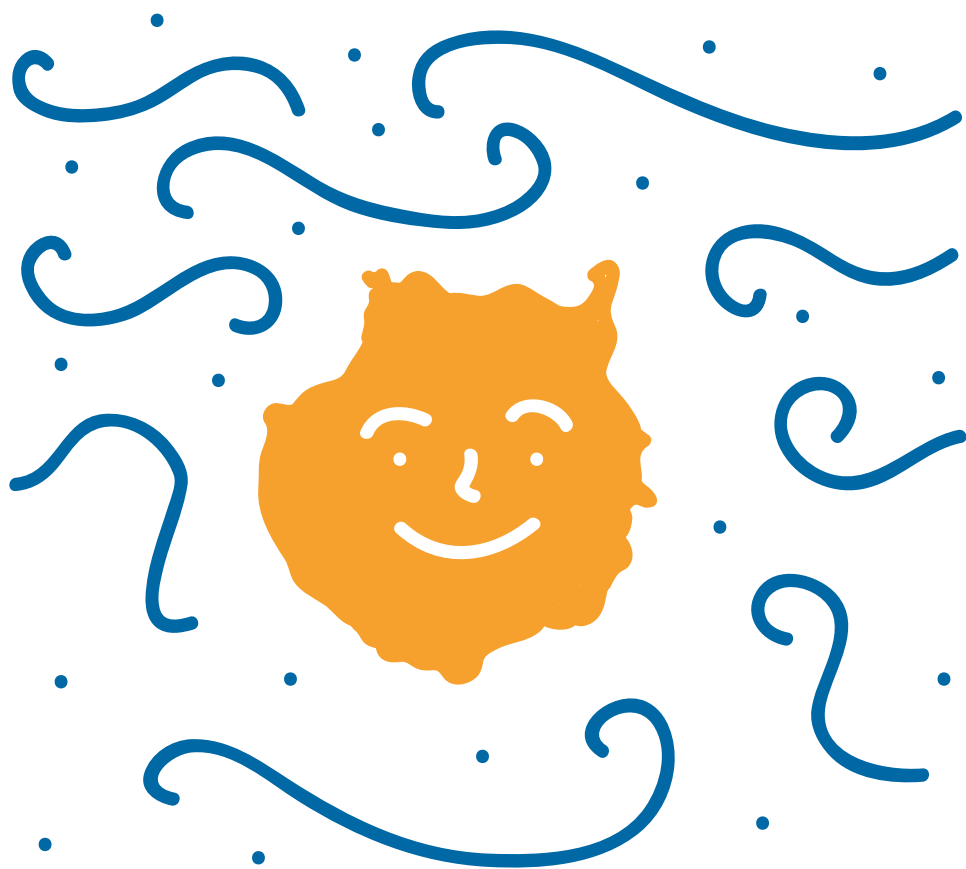
El dibujo de la izquierda muestra una escena nocturna, en la que también es posible interactuar con diferentes tipos de descubrimientos y de invenciones. ¿Serías capaz de señalar cuáles son inventos y cuáles descubrimientos?

Colorea la imagen y señala los elementos que crees que han sido descubiertos y cuáles inventados. Señala, además, las dos opciones verdaderas de las cuatro ofrecidas abajo:

- a) La antena, las gafas y los móviles son patentes
- b) La Wifi que da conexión a los teléfonos móviles es un descubrimiento
- c) La luz es un descubrimiento. Las bombillas que dan la luz son inventos
- d) Las tres opciones anteriores son posibles



# ¡CREA TU ISLA FELIZ!



(DIBUJA TU INVENTO EN LA FICHA AL FINAL DEL CUADERNO)

- Nombre del inventor/a:
- Títulos de los inventos:

# INSTRUCCIONES PARA UNA ISLA FELIZ

En esta actividad, vamos a intentar imaginar y diseñar qué inventos / patentes podrían hacer de la isla de Gran Canaria un lugar más feliz.

¡Piensa en todos los pasos a seguir!

- 1) Pensar qué problemas existen
- 2) Cómo solucionar esos problemas
- 3) Qué inventos podrían ser soluciones
- 4) ¡No te olvides de patentar tus invenciones!

¡NO OLVIDES HACERLO EN  
LA FICHA DEL FINAL!



- ¿Tus inventos ofrecen mejoras en la isla o en el mar?
- ¿Cómo podría la ULPGC ayudarte con tus inventos?
- ¿Quién sería feliz con tus invenciones?
- ¿Cuántos años van a ser válidas tus patentes?

# ¡PIENSA E INVENTA EN LA ULPGC!



# INSTRUCCIONES PARA UNA CÁPSULA DEL TIEMPO

En la siguiente actividad, te vamos a proponer hacer una cápsula del tiempo. Después de haber realizado este cuadernillo, habrás aprendido cosas que no sabías sobre las invenciones y las patentes.

¡Es hora de aplicar todo eso!

Te proponemos inventar, diseñar y patentar una idea tuya para el futuro. Guarda este cuadernillo y dentro de unos años, te esperamos en la ULPGC para que desarrolles esta idea en la universidad.

- Nombre del inventor/a:
- Título del invento:
- Número de la patente:
- Fecha de las patente:
- Qué problema soluciona:
- Por qué es un invento nuevo:

- ¿Necesitarás un equipo para desarrollar tu idea?
- ¿Serás capaz de guardar este cuadernillo hasta la universidad?
- ¿Cuándo crees que la gente utilizará tu invento?
- ¿Cómo crees que mejorará el mundo con tu invención?

# TITULO DE PATENTE DE INVENCION

Cumplidos los requisitos previstos en la vigente Ley 24/2015, deL 24 de julio, de Patentes, se expide el presente TÍTULO, acreditativo de la concesión de la Patente de Invención. La solicitud ha sido tramitada y concedida con realización del Informe sobre el Estado de la Técnica y sin examen previo de los requisitos sustantivos de patentabilidad. Se otorga al titular un derecho de exclusiva en todo el territorio nacional, bajo las condiciones y con las limitaciones previstas en la Ley de Patentes. La duración de la patente será de veinte años contados a partir de la fecha de presentación de la solicitud (30/03/2017). La patente se concede sin perjuicio de tercero y sin garantía del Estado en cuanto a la validez y a la utilidad del objeto sobre el que recae. Para mantener en vigor la patente concedida, deberán abonarse las tasas anuales establecidas, que se pagarán por años adelantados. Asimismo, deberá explotarse el objeto de la invención, bien por su titular o por medio de persona autorizada de acuerdo con el sistema de licencias previsto legalmente, dentro del plazo de cuatro años a partir de la fecha presentación de la solicitud de patente, o de tres años desde la publicación de la concesión en el Boletín Oficial de la Propiedad Industrial, aplicándose el plazo que expire más tarde.

**FIRMA:**.....

¡ENHORABUENA!  
¡YA ERES INVENTOR/A!



# ¡CREA TU ISLA FELIZ!

NOMBRE DEL INVENTOR/A:.....

COLEGIO:.....



# TITULO OFICIAL DE PATENTE



**INVENTOR/A:**.....

**POR LA INVENCION DE**

**TITULO:**.....

**FIRMA:**.....



