

19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 188 184**

21 Número de solicitud: 201730706

51 Int. Cl.:

**A47G 19/02** (2006.01)

**G09B 1/00** (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

**13.06.2017**

43 Fecha de publicación de la solicitud:

**20.07.2017**

71 Solicitantes:

**DE MIGUEL RUANO, Inés Concepción (100.0%)**  
**Paseo del Río 4; casa 47**  
**28223 Pozuelo de Alarcón (Madrid), ES**

72 Inventor/es:

**DE MIGUEL RUANO, Inés Concepción**

74 Agente/Representante:

**ESPIELL VOLART, Eduardo María**

54 Título: **VAJILLA CUENTA-CUENTOS**

ES 1 188 184 U

## DESCRIPCION

Vajilla cuenta-cuentos

### 5 OBJETO DE LA INVENCION

La invención, tal como expresa el enunciado de la presente memoria descriptiva, se refiere a una vajilla cuenta-cuentos que aporta, a la función a que se destina, ventajas y características, que se describen en detalle  
10 más adelante, que suponen una novedad en el estado actual de la técnica.

El objeto de la presente invención recae, concretamente, en una vajilla que, comprendiendo al menos dos platos, aunque preferentemente tres y,  
15 opcionalmente más, susceptibles de ser utilizados para degustar sucesivos platos de una misma comida, por ejemplo un entrante, un plato principal y un postre, presenta la particularidad incorporar, impresos mediante cualquier técnica apropiada, una sucesión de palabras, frases, imágenes y/o combinación de ambas cosas que son distintos en cada uno  
20 de ellos pero que constituyen parte de un mismo cuento, completo o no, así como, al menos, un código escaneable que redirige al comensal a un sitio web donde se tiene acceso al resto del texto y/o a información relacionada con el mismo o a cualquier otra información del mismo autor, productor, promotor, fabricante de vajillas, o entidad gestora de dicha  
25 web, de manera que la vajilla, además de su función como enser para servicio de mesa, se utiliza como soporte de comunicación dirigido a los comensales que hagan uso de la misma.

Al menos parte de la sucesión de palabras, frases, imágenes y/o  
30 combinación de ambas cosas que constituyen parte de un mismo cuento están incorporadas, preferentemente en la parte interna del plato de tal

manera que cuando existe comida sobre dicha parte la sucesión de palabras, frases, imágenes y/o combinación de ambas cosas no es visible. Dicha sucesión de palabras, frases, imágenes y/o combinación de ambas cosas es visible cuando la comida del plato desaparece por ejemplo cuando se la come el comensal. Esta particularidad técnica ofrece el efecto técnico de incrementar las ganas de comer al comensal.

El código escaneable se encuentra situado bajo la capa de barniz de la vajilla con el fin de que sea imposible borrarlo durante el proceso de lavado de la vajilla.

### **CAMPO DE APLICACIÓN DE LA INVENCIÓN**

15

El campo de aplicación de la presente invención se enmarca dentro del sector de la industria dedicada a la fabricación de enseres de uso cotidiano, centrándose particularmente en el ámbito de las vajillas, abarcando tanto las de uso particular o doméstico como las destinadas a restauración y al mismo tiempo, el ámbito de los soportes de comunicación.

### **ANTECEDENTES DE LA INVENCIÓN**

25 Como referencia al estado actual de la técnica, cabe señalar que, si bien existen en el mercado infinidad de modelos y tipos de vajillas, fabricadas en todo tipo de materiales, formas así como ornamentadas con multitud de diseños, al menos por parte del solicitante, se desconoce la existencia de ninguna que presente unas características técnicas y constitutivas iguales o semejantes a las que presenta la que aquí se reivindica.

## EXPLICACIÓN DE LA INVENCION

La vajilla cuenta-cuentos que la invención propone se configura pues como una destacable novedad dentro de su campo de aplicación, estando  
5 los detalles caracterizadores que la distinguen convenientemente recogidos en las reivindicaciones finales que acompañan a la presente descripción.

Más concretamente, lo que la invención propone, como se ha indicado  
10 anteriormente, es una vajilla formada por varios platos destinados de ser utilizados para degustar sucesivos platos de una misma comida, por ejemplo un entrante, un plato principal y un postre, que se distinguen por incorporar palabras, frases, imágenes y/o combinación de ambas cosas, que son distintas en cada plato y constituyen sucesivas partes de un  
15 mismo cuento, junto a un código escaneable, por ejemplo un código QR, que al ser escaneado con el teléfono móvil o aparato electrónico análogo, redirige al usuario a un sitio web relacionado con dicha historia, cuento, verso, texto o escrito.

20 Al menos parte de la sucesión de palabras, frases, imágenes y/o combinación de ambas cosas que constituyen parte de un mismo cuento están incorporadas, preferentemente en la parte interna del plato de tal manera que cuando existe comida sobre dicha parte la sucesión de palabras, frases, imágenes y/o combinación de ambas cosas no es  
25 visible. Dicha sucesión de palabras, frases, imágenes y/o combinación de ambas cosas es visible cuando la comida del plato desaparece por ejemplo cuando se la come el comensal. Esta particularidad técnica ofrece el efecto técnico de incrementar las ganas de comer al comensal.

30 El código escaneable se encuentra situado bajo la capa de barniz de la

vajilla con el fin de que sea imposible borrarlo durante el proceso de lavado de la vajilla.

Conviene señalar que los platos que comprende esta vajilla, que pueden estar fabricados en cualquier material, son preferentemente tres, para poder ser utilizados para degustar sucesivos platos de una misma comida, por ejemplo un entrante, un plato principal y un postre, incorporando cada uno de ellos una parte, más o menos extensa, del cuento que divulga la vajilla, si bien no se descarta que la vajilla comprenda mayor número de platos u otros componentes como tazas y/o fuentes con porciones de una misma historia o con porciones de otras historias.

Asimismo, el cuento, que divulgan los distintos platos de la vajilla, puede o no estar incorporada completamente en ellos o únicamente una parte de la misma, de manera que el resto sólo sea accesible en la web a la que se accede a través del código que también incorporan los platos; web en la que, además, preferentemente, se podrá tener acceso a más información relacionada con dicha historia, cuento, verso, texto o escrito o relacionada con cualquier otro dato sobre el autor, productor, promotor, fabricante de vajillas, o entidad gestora de la web que éste decida incluir.

Con todo ello la vajilla, además del uso cotidiano que se le conoce, presenta con un importante e innovador valor añadido, que permite al fabricante o autor utilizarla como soporte de comunicación dirigido a los comensales que hagan uso de la misma, y a dichos comensales les proporciona la oportunidad de acceder a nuevas sensaciones y emociones que se sumen a la degustación de la comida.

La descrita vajilla consiste, pues, en una estructura innovadora de características desconocidas hasta ahora para el fin a que se destina, razones que unidas a su utilidad práctica, la dotan de fundamento

suficiente para obtener el privilegio de exclusividad que se solicita.

## **DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS**

5 Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características de la invención, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, un plano en el que con carácter ilustrativo y no limitativo se ha representado lo siguiente:

10

La figura número 1 y única.- Muestra una vista esquemática en planta de tres platos que conforman un ejemplo de la vajilla cuenta-cuentos objeto de la invención, apreciándose las principales partes y elementos que comprende.

15

## **REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION**

A la vista de la descrita figura 1 y única, y de acuerdo con la numeración adoptada, se puede observar en ella un ejemplo no limitativo de la  
20 invención, la cual comprende lo que se indica y describe en detalle a continuación.

Así, tal como se aprecia en dicha figura, la vajilla (1) de la invención comprende dos, tres o más platos (2, 2', 2''), idénticos en forma y tamaño  
25 o no pero susceptibles de ser utilizados para degustar sucesivos platos de una misma comida, cuya superficie está decorada con signos alfanuméricos (3) que forman palabras o frases, con elementos gráficos o imágenes (4) y/o con una combinación de ambas cosas, las cuales en cada uno de dichos platos (2, 2', 2'') son distintas y constituyen sucesivas  
30 partes de un mismo cuento, u otro existiendo además, en uno, varios o todos los platos (2, 2', 2'') de la vajilla (1), un código escaneable (5)

mediante un dispositivo electrónico, por ejemplo un código QR para teléfono móvil smartphone, que redirige al usuario a un sitio web relacionado con dicha historia, cuento, verso, texto o escrito y/o con el autor, productor, promotor, fabricante, o entidad gestora de la web.

5

En la realización preferida la vajilla (1) está constituida por tres platos, un primer plato (2) susceptible de ser utilizado para degustar el entrante de una comida, un segundo plato (2') susceptible de ser utilizado para degustar el plato principal, y un tercer plato (2'') susceptible de ser utilizado para degustar un postre, de manera que el usuario, en una misma comida, donde degusta los tres platos, con cada plato descubre las sucesivas partes del cuento que componen los signos alfanuméricos (3) y/o imágenes (4) de su decoración y, además, puede acceder a la web donde completar dicha historia, cuento, verso, texto o escrito o ampliar datos relacionado.

15

Opcionalmente, la vajilla (1) comprende además otros platos (2, 2', 2'') decorados con signos alfanuméricos (3) imágenes (4) y/o combinación de ambas cosas, constituyendo sucesivas partes de cuentos, así como otros componentes como tazas y/o fuentes con partes de un mismo cuento.

20

Descrita suficientemente la naturaleza de la presente invención, así como la manera de ponerla en práctica, no se considera necesario hacer más extensa su explicación para que cualquier experto en la materia comprenda su alcance y las ventajas que de ella se derivan, haciéndose constar que, dentro de su esencialidad, podrá ser llevada a la práctica en otros modos de realización que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo, y a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba siempre que no se altere, cambie o modifique su principio fundamental.

30

## REIVINDICACIONES

1.- Vajilla cuenta-cuentos que, comprende dos, tres o más platos (2, 2', 2''), idénticos en forma y tamaño o no pero susceptibles de ser utilizados para degustar sucesivos platos de una misma comida, y cuya superficie está decorada con signos alfanuméricos (3) que constituyen palabras o frases, con elementos gráficos o imágenes (4) y/o con una combinación de ambas cosas, está **caracterizada** por el hecho de que, en cada uno de dichos platos (2, 2', 2''), los signos alfanuméricos (3) que constituyen palabras o frases y/o las imágenes (4) que incorpora son distintos y constituyen sucesivas partes de un mismo cuento y además uno, varios o todos los platos (2, 2', 2'') de la vajilla (1) incorporan bajo la capa de barniz un código escaneable (5) mediante un dispositivo electrónico, por ejemplo un código QR para teléfono móvil smartphone, que redirige al usuario a un sitio web relacionado con dicho cuento y/o con datos del autor, productor, promotor, fabricante, o entidad gestora de la web.

2.- Vajilla cuenta-cuentos según la reivindicación 1 donde al menos parte de la sucesión de palabras, frases, imágenes y/o combinación de ambas cosas que constituyen parte de un mismo cuento están incorporadas, preferentemente en la parte interna del plato (2, 2', 2'') de tal manera que cuando existe comida sobre dicha parte la sucesión de palabras, frases, imágenes y/o combinación de ambas cosas no es visible.

25

FIG. 1

