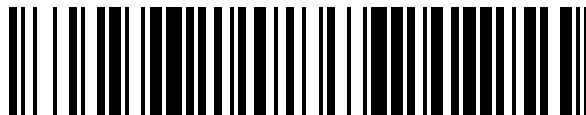


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 206 363**

21 Número de solicitud: 201830145

51 Int. Cl.:

A41D 1/00 (2008.01)

G06K 19/06 (2006.01)

G06K 7/10 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

02.02.2018

43 Fecha de publicación de la solicitud:

27.02.2018

71 Solicitantes:

MARTIN MURILLO, Luisa Maria (100.0%)
C/ Ronda de la Manca, 45 1º 4
14010 Córdoba ES

72 Inventor/es:

MARTIN MURILLO, Luisa Maria

74 Agente/Representante:

SAEZ MENCHON, Onofre Indalecio

54 Título: **PRENDA DE VESTIR**

ES 1 206 363 U

PRENDA DE VESTIR

DESCRIPCIÓN

5

OBJETO DE LA INVENCION

La presente invención se refiere a una prenda de vestir, que puede materializarse en una camiseta, camisa, jersey, cazadora, pantalones, zapatos o cualquier otra variedad de prenda de vestir.

El objeto de la invención es proporcionar al sector textil y en particular a los usuarios de prendas de vestir, prendas dotadas de medios que permitan a su portador o en su caso a terceros, acceder vía web a mensajes de audio, vídeos, textos, o cualquier tipo de contenido multimedia.

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

20

En el ámbito de aplicación práctica de la invención, el de las prendas de vestir, es habitual que las mismas incluyan mensajes, dibujos, fotografías o mezcla de los mismos, de manera que el espacio disponible para tales efectos es limitado, pudiendo resultar insuficiente, así como limitado desde un punto de vista de prestaciones.

25

Paralelamente, a la hora de optar por la compra de una prenda de vestir no siempre se dispone información de otras prendas o familias de prendas de la misma marca, que pudieran resultar más interesantes para el comprador, ya sea por su color, corte, diseño, talla, etc., que pudieran temporalmente no estar expuestas en ese momento.

30

DESCRIPCION DE LA INVENCION

La prenda de vestir que se preconiza resuelve de forma plenamente satisfactoria la problemática anteriormente expuesta, en base a una solución sencilla pero eficaz, permitiendo acceder a textos de cualquier tamaño, imágenes sin restricción de espacio,

dimensiones o número de ellas, vídeos, mensajes de audio, música, así como mezcla de todos éstos.

5 Para ello, la prenda de la invención presenta la particularidad de que en una zona de su superficie, sea cual sea el tipo de prenda, incorpora un código QR, ya sea xerografiado, bordado, fijado mediante una placa o una pegatina, formando por tanto parte de la prenda, de manera que, el usuario del mismo y/o en su caso una tercera persona, mediante escaneo del mismo, por ejemplo a través de su propio teléfono móvil, pueda acceder a una dirección web asociada a dicho código QR, en la que es posible almacenar todo tipo de
10 información, no solo escrita, sino audiovisual.

Así pues, y a partir de esta estructuración, se consigue una prenda ideal tanto desde el punto de vista publicitario, al poder ofrecer una información más amplia de la que haya representada sobre la propia prenda, así como mostrar vía web otras prendas similares de
15 la misma marca, siendo igualmente útil para cualquier tipo de evento o celebración, ya sea para desear un buen día de la madre, del padre, de los enamorados, cumpleaños, bautizos, bodas, comuniones, etc., de manera que, como se ha dicho con anterioridad, al dirigir el código QR a una dirección web automáticamente a la persona que lo escanee, dicha web no tiene por qué estar limitada a mensajes de texto, sino que podría igualmente incluir
20 imágenes, fotografías, vídeos de felicitación, música, etc.

La prenda resulta igualmente interesante a la hora de poder identificar a una persona, ya sea una persona mayor que no se encuentre en la totalidad de sus facultades, o bien alguien que haya perdido el conocimiento en un accidente o similar, siendo igualmente
25 aplicable a animales perdidos, de manera que la información asociada a la dirección web a la que redirige dicho código QR puede resultar de gran ayuda igualmente en estos casos.

Se consigue por tanto, una prenda que ofrece unas prestaciones adicionales que la hacen ideal para promocionar prendas de la misma colección o familia de colecciones así como a
30 la hora de regalar este tipo de artículos, a lo que hay que añadir el hecho de que la información contenida en la web a la que redirige el código QR puede ser visitada tantas veces como se desee, sin riesgo de que la misma se pierda, pudiendo ser recordada en aquellos momentos que se estimen convenientes.

DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

5 Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, de acuerdo con un ejemplo preferente de realización práctica del mismo, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un plano en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

10 La figura 1.- Muestra una vista en perspectiva de una prenda de vestir realizada de acuerdo con el objeto de la presente invención, en este ejemplo materializada en una camiseta, junto a la que aparece un teléfono móvil a través del cual es posible acceder de forma cómoda, rápida y sencilla a la información, ya sea escrita o audiovisual asociada a dicha prenda.

15

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

20 A la vista de la figura reseñada, puede observarse como la prenda de vestir de la invención, que en el ejemplo elegido se materializa en una camiseta (1), si bien podría materializarse en cualquier prenda de vestir, en la que se dispone una zona (2) para textos, marcas, imágenes, dibujos o mezcla de todos éstos de forma convencional, presenta la particularidad de que incluye un espacio adicional (3), en el que se integra un código QR (3), ya sea mediante pintado, bordado, la inclusión de una pegatina o una chapa.

25 En el momento de adquirir el artículo, se programará dicho código para que la lectura del mismo, por ejemplo a través de un teléfono móvil (5) redirija automáticamente a la persona que lo lea hacia una dirección web, la cual puede estar gestionada por la propia tienda, o gestionarse por el propio cliente, en la que introducir un mensaje (6), que puede ser de texto, imágenes, vídeos, o mezcla de todos ellos.

30

Así pues, y a modo de ejemplo, si alguien quiere regalar una camiseta (1) escanearía el código QR (4) por primera vez y accederían a un sitio web que a través de la aplicación de la tienda de ropa y siguiendo unas instrucciones, permitiría la inserción de vídeos, imágenes, texto, etc., de manera que una vez editado el contenido, una vez entregado el

regalo, el receptor del mismo escaneará dicho código QR (4) pudiendo acceder a dicho contenido tantas veces como quiera, constituyendo así un recuerdo adicional sobre el propio regalo que constituye el artículo, dándole un valor sentimental mucho mayor de lo que sería el artículo a secas.

5

De forma análoga, el citado código QR (4) podría utilizarse por la propia tienda para acceder a información relativa a dicha prenda, así como a prendas del mismo tipo o colección, en orden a ofrecer al cliente toda la gama de productos, algunos de los cuales podrían no estar expuestos o pasar desapercibidos.

10

REIVINDICACIONES

1ª.- Prenda de vestir, que partiendo de la estructuración convencional de cualquier prenda de vestir, se caracteriza porque incorpora un espacio para la inclusión de un código QR, ya sea por xerografiado, bordado, pintado, inclusión de una pegatina o placa, formando parte del mismo artículo, código QR asociado a una dirección web en la que se incluye información ya sea escrita, imágenes, vídeos, música o mezcla de ellos, destinada o asociada al portador del artículo.

10

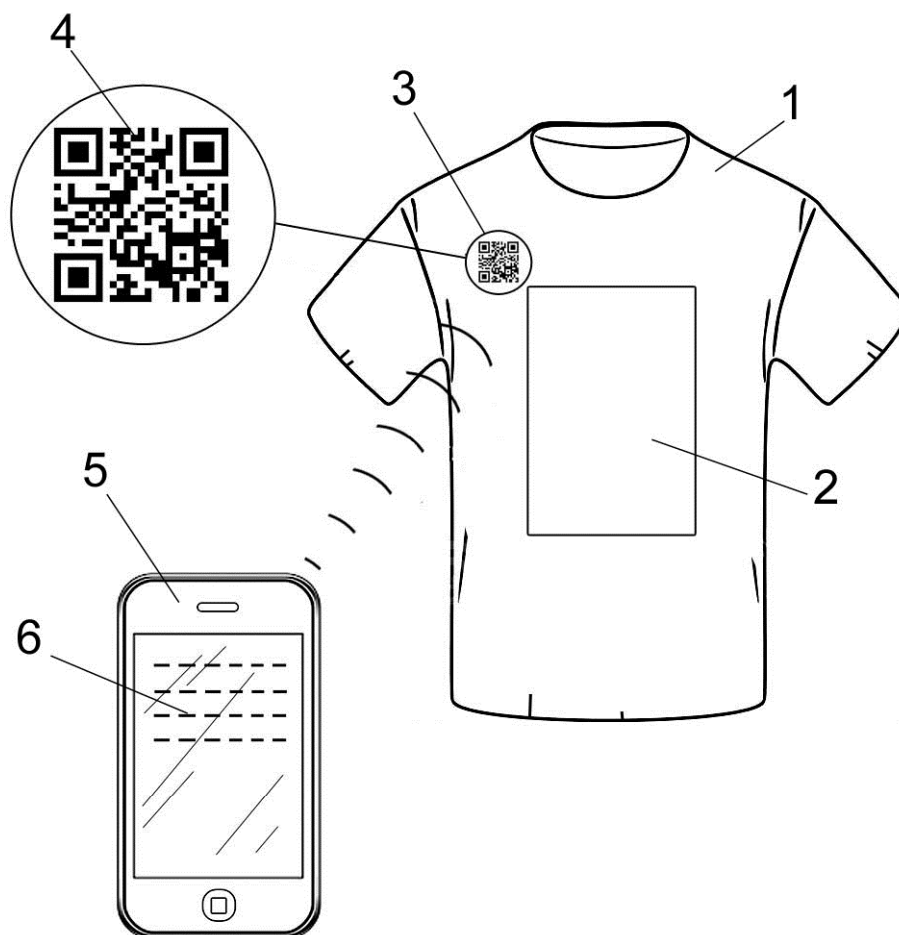


FIG. 1