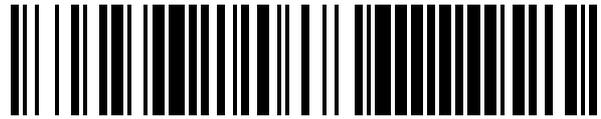


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 233 667**

21 Número de solicitud: 201900253

51 Int. Cl.:

G06F 3/039 (2013.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

21.05.2019

43 Fecha de publicación de la solicitud:

12.08.2019

71 Solicitantes:

**RAMOS - VALCARCE MORCILLO, Juan Carlos
(100.0%)**

**C/ Hernán Cortés, 12 - 3º C
10600 Plasencia (Cáceres) ES**

72 Inventor/es:

RAMOS - VALCARCE MORCILLO, Juan Carlos

54 Título: **Alfombrilla con los sistemas integrados para interactuar y manipular los elementos en la pantalla de un ordenador**

ES 1 233 667 U

DESCRIPCIÓN

Alfombrilla con los sistemas integrados para interactuar y manipular los elementos en la pantalla de un ordenador.

5

Sector de la técnica

La presente invención pertenece al campo de la informática y más concretamente al de las alfombrillas o almohadillas sobre las que se desliza el ratón de un ordenador.

10

El objeto principal de la presente invención, es una alfombrilla que tiene integrados los sistemas necesarios para interactuar y manipular los elementos en la pantalla de un ordenador, haciendo prescindible el periférico antes mencionado.

Antecedentes de la invención

15

En la actualidad son conocidos diferentes tipos de alfombrillas que necesita el ratón de ordenador; así las podemos encontrar fabricadas en tela, goma reciclada, caucho de silicona, cuero, partículas de cristal, partículas de aluminio, plástico, caucho de espuma etc., también las podemos encontrar en diferentes formas y tamaños.

20

Estas alfombrillas están concebidas para que pueda trabajar un periférico hasta ahora necesario como es el ratón y aunque algunos modelos de ordenadores tienen un espacio normalmente situado debajo del teclado que puede hacer las veces de ratón, no todos los usuarios están familiarizados con el manejo del mismo y optan por recurrir al ratón sobre la alfombrilla, haciendo de este modo que sean necesarios dos periféricos, uno el ratón y otro la alfombrilla.

25

Explicación de la invención

30

La alfombrilla con los sistemas integrados para interactuar y manipular los elementos en la pantalla de un ordenador objeto de la presente invención, comprende la alfombrilla (1) propiamente dicha, que estará fabricada a base de materiales que permitan el cómodo y suave deslizamiento por toda su superficie, de los dedos de la mano del usuario, así como el correcto funcionamiento de todos los sistemas que son necesarios para poder realizar las funciones de interactuar y manipular los elementos en la pantalla un ordenador.

35

Será además la citada alfombrilla de tipo micro-texturizada.

Esta alfombrilla (1) al albergar en su interior los sistemas para interactuar y manipular los elementos en la pantalla de un ordenador, deberá tener el grosor necesario para permitir el adecuado alojamiento de los mismos. Dado que la alfombrilla (1) objeto de la presente invención, será de mayor grosor que las alfombrillas hasta ahora conocidas, estará provista de espacios ergonómico-anatómicos. Esta alfombrilla (1) además, se podrá configurar para colocarse tanto a la derecha como a la izquierda del ordenador.

45

Se ha seleccionado como material de fabricación el caucho de espuma por ser el más económico, sin descartar por ello otros materiales como los anteriormente mencionados.

La alfombrilla (1) con los sistemas integrados para interactuar y manipular los elementos en la pantalla de un ordenador objeto de la presente invención, estará sensiblemente iluminada con sistemas led. Contendrá esta alfombrilla (1) un sistema de adherencia por presión, imantado, ventosa o similar, cuyo objetivo será el de poderse fijar al ordenador.

50

Podrá alimentarse de cualquier fuente de energía, red eléctrica, pilas, baterías recargables etc., será también lavable y plegable y podrá conectarse al ordenador por medio de sistemas inalámbricos, cables, antenas, láser óptico...

5 Breve descripción de los dibujos

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 como parte integrante de dicha descripción, una figura en donde con carácter ilustrativo y no limitativo se ha representado lo siguiente:

El número (1) corresponde a la alfombrilla. El número (2) representa el grosor de la misma o espacio donde se alojan todos los sistemas, mandos y controles. En el número (3) vemos el dispositivo para la conexión inalámbrica. En el número (4) apreciamos la conexión al ordenador. En el número (5) se distingue el espacio anatómico-ergonómico de la alfombrilla. En el número (6) vemos la cavidad-receptáculo destinado para alojar las pilas, cables, etc. En el número (7) se representa el sistema destinado seleccionar, activar y presionar los botones. En el número (8) se ve el sistema de control del menú contextual. En el número (9) vemos el sistema que controla entre otras funciones, la subida y bajada de la barra de desplazamiento de las ventanas así como los giros a derecha e izquierda. En el número (10) apreciamos el interruptor de encendido y apagado. En el número (11) se puede observar el indicador de carga y/o nivel de batería. En el número (12) se aprecian los sistemas de iluminación.

Realización preferente de la invención

A la vista de la mencionada figura y de acuerdo con la numeración adoptada, se puede observar en dicha figura la vista de una alfombrilla para ordenador, computadora, portátil, tableta, consola o similar, con los sistemas integrados para interactuar y manipular los elementos en la pantalla de un ordenador.

Una vez colocada la citada alfombrilla (1) en la posición más cómoda para el usuario, se procederá a encender el ordenador y a continuación, el sistema alojado en el interior de la alfombrilla (1) para lo que habrá que accionar el interruptor (10) seguidamente, el usuario podrá empezar a trabajar utilizando los espacios donde se alojan los sistemas anteriormente mencionados.

El usuario colocará en caso de ser diestro, el dedo índice sobre el espacio (7) y realizará la acción deseada, sea seleccionar o interactuar con los programas, páginas web de Internet, mover, arrastrar, editar, fijar el puntero, etc.

Así mismo, podrá utilizar el espacio señalado con el número (8) que será controlado por el dedo anular o corazón para acceder a opciones de menú, sensibles al contexto de un programa o pantalla.

Para poder bajar y subir en la pantalla de forma vertical, el usuario utilizará el espacio (9) que podrá ser de tipo rueda, deslizante o plano, para este último caso deberá deslizar el dedo corazón o anular de arriba abajo, también se utilizará para poder girar a derecha e izquierda.

REIVINDICACIONES

1. Alfombrilla (1), con los sistemas integrados para interactuar y manipular los elementos en la pantalla de un ordenador, caracterizada porque comprende:

- 5
- Un grosor (2) capaz de albergar los controles, mandos, sistemas.
 - Una conexión (3) de tipo inalámbrica.
 - 10 – Una conexión (4) directa al ordenador.
 - Espacio (5) anatómico ergonómico.
 - Un receptáculo (6) para pilas, cables etc.
 - 15 – Zona (7) destinada al sistema que selecciona, activa y presiona los botones.
 - Zona (8) espacio destinado para el control del menú contextual.
 - 20 – Espacio (9) destinado al control de funciones como subida y bajada, giros de la barra de desplazamientos de las ventanas.
 - Interruptor (10)
 - 25 – Indicador de carga (11)
 - Sistema de iluminación (12)

30 Esta alfombrilla (1) será de tipo micro-texturizada y estará fabricada inicialmente a base de caucho de espuma, sin descartar por ello otros materiales como goma reciclada, caucho de silicona, cuero, cristal, madera, partículas de aluminio, partículas de cristal, tela, etc.

35 Estará debidamente iluminada a base de lámparas led (12) y alimentada desde la red u otra fuente de energía por medio de cables, baterías o pilas; además se podrá conectar al ordenador a través de cables, o sistemas inalámbricos (4) y estará dotada de espacios anatómico-ergonómicos (5).

40 2. Alfombrilla (1) con los sistemas integrados para interactuar y manipular los elementos en la pantalla de un ordenador según la reivindicación 1, caracterizada por el hecho de poder plegarse y ser lavable.

3. Alfombrilla (1) con los sistemas integrados para interactuar y manipular los elementos en la pantalla de un ordenador según la reivindicación 1, caracterizada por el hecho de contener algún tipo de adhesivo, ventosa, imán o similar capaz de fijarse al ordenador.

