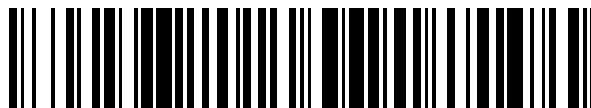


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 531 931**

21 Número de solicitud: 201431579

51 Int. Cl.:

G06K 9/00 (2006.01)

G06F 3/00 (2006.01)

12

SOLICITUD DE PATENTE

A1

22 Fecha de presentación:

28.10.2014

43 Fecha de publicación de la solicitud:

20.03.2015

71 Solicitantes:

AGUADO NIETO, Raúl (100.0%)
Avenida de Praga nº 10, 4-B
01003 Vitoria (Araba/Álava) ES

72 Inventor/es:

AGUADO NIETO, Raúl

74 Agente/Representante:

ESPIELL VOLART, Eduardo María

54 Título: **Sistema y procedimiento de interacción del espectador con una obra audiovisual pregrabada**

57 Resumen:

Sistema y procedimiento de interacción del espectador con una obra audiovisual pregrabada. El sistema comprende: un contenido audiovisual que incluye embebidos en distintos momentos del mismo, una serie de señales correspondientes a estímulos diversos, introducidos durante la realización del montaje del contenido, que se emiten conjuntamente con la obra audiovisual, audibles o visibles no por el espectador; y un dispositivo móvil inteligente, tipo teléfono o tablet, que incorpora una aplicación creada específicamente para un contenido audiovisual específico, que reconoce los estímulos emitidos conjuntamente con la obra audiovisual, y en función de los mismos realiza unas acciones pre-programadas. La invención también incluye un procedimiento de interacción del espectador con una obra audiovisual pregrabada.

ES 2 531 931 A1

DESCRIPCIÓN

SISTEMA Y PROCEDIMIENTO DE INTERACCIÓN DEL ESPECTADOR CON UNA OBRA AUDIOVISUAL PREGRABADA

5

Objeto de la invención.

El objeto de la presente invención es un sistema y procedimiento de interacción del espectador con una obra audiovisual pregrabada que presenta unas características técnicas orientadas a conseguir dicha interacción mediante unos estímulos que se emiten junto con un contenido audiovisual original.

10

Campo de aplicación de la invención.

15

Esta invención es aplicable en el campo cinematográfico y audiovisual en general.

Estado de la técnica.

20

La experiencia y disfrute de obras audiovisuales por parte de los espectadores se limita habitualmente a la percepción de las imágenes y sonidos emitidos por un equipo reproductor del soporte correspondiente.

25

A nivel cinematográfico en los años 60 y 70 se realizaron algunos experimentos relacionados con la estimulación de los sentidos del espectador, mediante juegos ópticos o lo que se conoció como odorama; es decir, una

cartulina que contenía diversos círculos impresos en tinta de plata que, una vez raspados, liberaban un aroma vinculado a la escena que estaba siendo proyectada).

5 A nivel teatral, se han realizado determinados experimentos orientados a conseguir una participación del espectador, y basados en la utilización de una aplicación para dispositivos portátiles con el propósito de conducir al espectador en un recorrido físico por el espacio en que se desarrolla la obra (como en "ve al norte", "abre la puerta", "da una vuelta sobre ti mismo", "aplaude"). Concretamente se trata de un proyecto de la compañía
10 española La Fura dels Baus, estrenado en 2013 y llamado M.U.R.S., <http://www.lafura.com/noticias/m-u-r-s-inicia-su-gira-el-18-de-octubre-en-murcia/>.

15 A nivel tecnológico el mencionado proyecto M.U.R.S. no utiliza ningún recurso vinculado a la interactividad real del espectador con su entorno; sino que se limita a poner un contador de tiempo a cero y lanzar mensajes en función del momento en que, teóricamente, se encuentra el desarrollo dramático de la obra.

20

Sin embargo, es preciso destacar que cualquier solución vinculada estrictamente al tiempo cronológico de la película que se está disfrutando, tiene siempre una limitación insuperable, ya que no está preparada para reaccionar ante cualquier eventualidad o problema técnico que pueda provocar un retraso o desfase entre el tiempo previsto de reproducción y el
25 tiempo real de la reproducción.

En caso de producirse dicho retraso o desfase la experiencia o sensación del espectador no está relacionada con las escenas o momentos de reproducción previstos, con lo cual, en lugar de potenciar la experiencia del
30

espectador, se consigue un efecto totalmente contrario y que el espectador tenga una experiencia negativa.

5 El solicitante desconoce la existencia en cine, televisión y teatro, o sus canales alternativos de distribución, de otros antecedentes relacionados con el sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada de la presente invención, pues en el caso presente el espectador debe estar, de manera ineludible, sentado ante la pantalla de cine, televisión, ordenador o dispositivo móvil, o en la sala de teatro, para disfrutar de la experiencia.

10

Descripción de la invención

15 El sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada, objeto de la invención, presenta unas características orientadas a solucionar un problema técnico, y también cultural, de calado: conseguir que una experiencia audiovisual pueda disfrutarse, únicamente, en una sala de cine, a través de televisión o Internet, o en un teatro, y siempre por cauces legales; impidiendo por tanto su disfrute si la película

20 está pirateada y se ve, de modo ilegal, en un ordenador o en otro dispositivo.

Para ello y de acuerdo con la invención el sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada, ya se trate de una película, serie, videoclip, anuncio, o cualquier otra obra que incorpore sonidos y/o

25 imágenes y que sea capaz de reproducirse en un dispositivo adecuado público o privado, presenta la particularidad de comprender:

5 a) un contenido audiovisual que incluye embebidos en distintos momentos del mismo, una serie de señales correspondientes a estímulos diversos, introducidos durante la realización del montaje del contenido, que se emiten conjuntamente con la obra audiovisual, audibles o visibles o no por el espectador; y

10 b) un dispositivo móvil inteligente, tipo teléfono o tablet, que incorpora una aplicación creada específicamente para ese contenido audiovisual específico, que reconoce los estímulos emitidos conjuntamente con la obra audiovisual, y en función de los mismos realiza unas acciones pre- programadas preferentemente sin la necesidad de conexión a internet.

Estas acciones pueden ser diversas, por ejemplo:

15

- activar una parte protegida de la aplicación instalada;
- suministrar información adicional, de tipo sonoro, visual y/o gráfico al usuario que esté viendo ese contenido audiovisual;

20

- ejecución de una respuesta automática en el dispositivo móvil, consistente en emisión de un estímulo de tipo sonoro, audiovisual, vibración, y/o en la activación de alguno de los dispositivos asociados al teléfono, tales como la cámara, el flash y/o la grabación o visualización de video;

25

- ejecución de otra aplicación instalada en el móvil, tal como un programa de realidad aumentada, o un programa de conversión de sonidos a lenguaje de sordos,

- activar una grabación de audio-descripción para discapacitados visuales.

5 Por tanto esta invención proporciona unas soluciones técnicas y emocionales:

10 De la suma de una serie de estímulos, o inputs, que recoge un dispositivo móvil, se consigue una respuesta que se traduce en una acción que realiza el dispositivo móvil y que el espectador percibe y con la cual interactúa, logrando de este modo que viva una experiencia sensorial intensa e interactiva, vinculada a aquello que está viendo, y solo en el lugar en que lo está viendo.

15 Los estímulos, o inputs que recoge el dispositivo móvil permiten también, y al mismo tiempo, invitar al espectador a la realización de acciones concretas en el transcurso de la emisión, proyección, representación o reproducción del contenido audiovisual. Dichas acciones ofrecen al espectador la posibilidad de obtener fotografías o sonidos cruciales para la comprensión profunda de la narrativa invisibles o inaudibles sin el dispositivo y a su envío, si así se desea, a una cuenta pública en Internet.

20 De este modo, y mediante la invención, se amplía y por lo tanto se sofisticla narrativa, y se abre un debate o competición on-line que prolonga el disfrute de la experiencia; además de una nueva modalidad de promoción e incluso distribución comercial del contenido.

25

También resuelve un problema técnico real al permitir que las experiencias sensoriales sean recibidas por el espectador en unos momentos específicos durante la reproducción de la obra audiovisual y coordinados en

el tiempo con unas escenas determinadas, con independencia del momento (fecha, hora) en que se produzca la emisión de dichas escenas, y de que por cualquier evento o problema técnico dicha emisión se avance o se retrase.

5

Esta invención también incluye un procedimiento de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada, que comprende las etapas siguientes:

10 i) La introducción durante el montaje de una obra audiovisual y en distintos momentos del contenido (película, serie, videoclip, anuncio...) de una serie de estímulos con unas características pre-determinadas, (frecuencia, amplitud, duración, imagen...), audibles o visibles o no, por el espectador;

15

ii) la instalación y activación en un dispositivo móvil inteligente, tipo teléfono o tablet, de una aplicación de software creada para ese mismo contenido, programada para recibir y reconocer los estímulos introducidos en la obra audiovisual, y

20

iii) la realización de manera automática por parte de la aplicación, de unas funciones pre-programadas en el momento en que dicha aplicación recibe y reconoce los estímulos emitidos durante la reproducción de la obra audiovisual preferentemente sin la necesidad de conexión a internet.

25

Cabe mencionar que la información relativa a los estímulos también es introducida en la aplicación para que los pueda reconocer y sean el input que precisa para reaccionar y realizar las acciones pre programadas.

30

De acuerdo con la invención, la activación de la aplicación en el dispositivo móvil puede requerir de la introducción de un código de activación para que el proceso se active. De este modo es posible ofrecer un DVD con dos niveles de experiencia. Sin experiencia con el dispositivo móvil y con
 5 experiencia con el dispositivo móvil para aquellos que dispongan del código de activación. Además, también es posible establecer por software cuántas veces se puede utilizar la experiencia con un código de activación.

10 La invención presenta una serie de ventajas entre las que cabe destacar que:

- Aporta una solución técnica que permite que el espectador reciba unos inputs e interactúe con la obra audiovisual durante su reproducción
 15 en el cine, a través de televisión o de internet o en un dispositivo de reproducción doméstico; recibiendo dichos inputs en unos instantes predefinidos de la reproducción.

- Proporciona una solución eficaz contra la piratería. Ya que para
 20 que funcione es preciso que los estímulos (que pueden ser imperceptibles para el oído o la visión) se reproduzcan y sean captados por la aplicación. Esta circunstancia evita que el sistema funcione con copias pirata de mala calidad donde el sonido o la imagen (estímulo) no se reproduzca con suficiente nitidez o no se reproduzca.

25

- Proporciona un formato de narrativa interactiva inédito, que amplifica la experiencia del espectador desde los argumentos de la seducción y la implicación (no de la obligación o de la pasividad ante el estímulo), utilizando para ello un conjunto de señales acústicas y visuales que lanzan

una serie de contenidos en los dispositivos móviles propiedad del espectador.

5 - La distribución de una serie de contenidos extra en vídeo, imágenes estáticas y sonido, que sólo están disponibles para el espectador si efectivamente ha visto la obra en el cine, a través de televisión o Internet, o en un teatro de forma legal.

10 - La generación de datos (tiempos, amplitud e intensidad de la reacción, nivel de satisfacción del cliente...), que son analizados mediante técnicas de big data y permiten ofrecer información mercado-técnica de alto valor para anunciantes y profesionales del mundo cinematográfico y de la industria audiovisual en términos generales.

15 Una vez descrita suficientemente la naturaleza de la invención, se hace constar a los efectos oportunos que los materiales, forma, tamaño y disposición de los elementos descritos podrán ser modificados, siempre y cuando ello no suponga una alteración de las características esenciales de la invención que se reivindican a continuación.

20

REIVINDICACIONES

1.- Sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada, ya se trate de una película, serie, videoclip, anuncio, o
5 cualquier otra obra que incorpore sonidos o imágenes y que sea capaz de reproducirse en un dispositivo adecuado público o privado, **caracterizado** por comprender:

a) un contenido audiovisual que incluye embebidos en distintos
10 momentos del mismo, una serie de señales correspondientes a estímulos diversos, introducidos durante la realización del montaje del contenido, que se emiten conjuntamente con la obra audiovisual, audibles o visibles o no por el espectador; y

15 b) un dispositivo móvil inteligente, tipo teléfono o tablet, que incorpora una aplicación creada específicamente para ese contenido audiovisual específico, que reconoce los estímulos emitidos conjuntamente con la obra audiovisual, y en función de los mismos realiza unas acciones pre-programadas preferentemente sin la necesidad de conexión a internet.

20

2.- Sistema de interacción del espectador con una obra audiovisual pregrabada según la reivindicación 1, **caracterizado** porque la acción pre-programada consiste en activar una parte protegida de la aplicación instalada.

25

3.- Sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada según la reivindicación 1, **caracterizado** porque la acción pre-programada consiste en suministrar información adicional, de tipo sonoro, al usuario que esté viendo ese contenido audiovisual.

30

4.- Sistema de interacción del espectador con una obra audiovisual pregrabada según la reivindicación 1, **caracterizado** porque la acción pre-programada consiste en suministrar información adicional, de tipo visual, a la persona que esté contemplando ese contenido audiovisual;

35

5.- Sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada según la reivindicación 1, **caracterizado** porque la acción pre-programada consiste en suministrar información adicional, de tipo textual, al usuario que esté viendo ese contenido audiovisual;

40

6.- Sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada según la reivindicación 1, **caracterizado** porque la acción pre-programada consiste en suministrar información adicional, de tipo gráfico o vectorial al usuario que esté viendo ese contenido audiovisual;

45

7.- Sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada según la reivindicación 1, **caracterizado** porque la acción pre-programada consiste en la ejecución de una respuesta automática en el dispositivo móvil, consistente en emisión de un estímulo de tipo sonoro, audiovisual, vibración, o en la activación de alguno de los dispositivos asociados al teléfono, tales como la cámara, el flash o la grabación o visualización de video;

50

8.- Sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada según la reivindicación 1, **caracterizado** porque la acción pre-programada consiste en la ejecución de otra aplicación instalada en el móvil, tal como un programa de realidad aumentada;

55

9.- Sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada según la reivindicación 1, **caracterizado** porque la acción pre-programada consiste en la ejecución de otra aplicación instalada en el

60

móvil, tal como un programa de conversión de sonidos a lenguaje de sordos;

65 10.- Sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada según la reivindicación 1, **caracterizado** porque la acción pre-programada consiste en la activación de una grabación de audio-descripción para discapacitados visuales;

70 11.- Sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada según la reivindicación 1, **caracterizado** porque la acción pre-programada consiste en el envío de un mensaje textual con vibración que invita al espectador a utilizar el dispositivo móvil para obtener una
75 fotografía, un vídeo o un sonido inaudibles o invisibles de otro modo en el contenido audiovisual y enfocando al mismo, que amplían la narrativa, son vitales para su comprensión profunda y publicados o no en Internet a elección del espectador con el fin de fomentar el debate, y crear una competición o un concurso con premios; lo cual constituye una nueva modalidad de promoción comercial y distribución de dicho contenido.

80

12.- Procedimiento de interacción del espectador con una obra audiovisual pregrabada, que comprende las etapas siguientes:

i) La introducción durante el montaje de una obra audiovisual y en
85 distintos momentos del contenido (película, serie, videoclip, anuncio...) de una serie de estímulos de frecuencia o amplitud determinados, además de visuales, y siempre embebidos, perceptibles o no, para el espectador;

ii) la instalación y activación en un dispositivo móvil inteligente, tipo
90 teléfono o tablet, de una aplicación de software creada para ese mismo contenido, programada para recibir y reconocer los estímulos introducidos en la obra audiovisual, y

iii) la realización de manera automática por parte de la aplicación, de unas funciones pre-programadas en el momento en dicha aplicación que
95 recibe y reconoce los estímulos emitidos durante la reproducción de la obra audiovisual preferentemente sin la necesidad de conexión a internet.

13.- Procedimiento, según la reivindicación 12, **caracterizado** porque la
100 activación de la aplicación en el dispositivo móvil requiere la introducción de un código de activación.



OFICINA ESPAÑOLA
DE PATENTES Y MARCAS
ESPAÑA

- ②① N.º solicitud: 201431579
②② Fecha de presentación de la solicitud: 28.10.2014
③② Fecha de prioridad:

INFORME SOBRE EL ESTADO DE LA TÉCNICA

⑤① Int. Cl.: **G06K9/00** (2006.01)
G06F3/00 (2006.01)

DOCUMENTOS RELEVANTES

Categoría	⑤⑥ Documentos citados	Reivindicaciones afectadas
X	US 2014028712 A1 (KEATING VIRGINIA WALKER et al.) 30.01.2014, párrafos 3,5-14,36,37,39,41,47,49,52,56,58,60,61,63,69,72,74,101,109,110,152,153; reivindicaciones; figuras.	1-8,12,13
X	WO 2014107681 A1 (AWYSE INC) 10.07.2014, párrafos 2,21,22,30,35,36,38,40,51,52,54,56; reivindicaciones; figuras.	1-8,12,13
X	US 2014079281 A1 (WILLIAMS MITCHELL DEAN et al.) 20.03.2014, párrafos 1-16,18-21,26-32,36-42,59,61,64,66; reivindicaciones; figuras.	1-8,12,13

Categoría de los documentos citados

X: de particular relevancia

Y: de particular relevancia combinado con otro/s de la misma categoría

A: refleja el estado de la técnica

O: referido a divulgación no escrita

P: publicado entre la fecha de prioridad y la de presentación de la solicitud

E: documento anterior, pero publicado después de la fecha de presentación de la solicitud

El presente informe ha sido realizado

☒ para todas las reivindicaciones

☐ para las reivindicaciones nº:

Fecha de realización del informe
12.03.2015

Examinador
M. C. González Vasserot

Página
1/5

Documentación mínima buscada (sistema de clasificación seguido de los símbolos de clasificación)

G06K, G06F

Bases de datos electrónicas consultadas durante la búsqueda (nombre de la base de datos y, si es posible, términos de búsqueda utilizados)

INVENES, EPODOC, WPI

Fecha de Realización de la Opinión Escrita: 12.03.2015

Declaración**Novedad (Art. 6.1 LP 11/1986)**

Reivindicaciones 2,9-11,13

SI

Reivindicaciones 1,3-8,12

NO**Actividad inventiva (Art. 8.1 LP11/1986)**

Reivindicaciones 9-11

SI

Reivindicaciones 1-8,12,13

NO

Se considera que la solicitud cumple con el requisito de aplicación industrial. Este requisito fue evaluado durante la fase de examen formal y técnico de la solicitud (Artículo 31.2 Ley 11/1986).

Base de la Opinión.-

La presente opinión se ha realizado sobre la base de la solicitud de patente tal y como se publica.

Consideraciones:

Se presentaron nuevas reivindicaciones el 05/02/2015, se examina en base a esas nuevas reivindicaciones.

1. Documentos considerados.-

A continuación se relacionan los documentos pertenecientes al estado de la técnica tomados en consideración para la realización de esta opinión.

Documento	Número Publicación o Identificación	Fecha Publicación
D01	US 2014028712 A1 (KEATING VIRGINIA WALKER et al.)	30.01.2014
D02	WO 2014107681 A1 (AWYSE INC)	10.07.2014
D03	US 2014079281 A1 (WILLIAMS MITCHELL DEAN et al.)	20.03.2014

2. Declaración motivada según los artículos 29.6 y 29.7 del Reglamento de ejecución de la Ley 11/1986, de 20 de marzo, de Patentes sobre la novedad y la actividad inventiva; citas y explicaciones en apoyo de esta declaración

Se presentaron nuevas reivindicaciones el 05/02/2015, se examina en base a esas nuevas reivindicaciones.

Contraste de la solicitud con el documento D1

Reivindicaciones independientes:

Reivindicación 1

Sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada (párrafos 3,37,56,61,69,74,109, reivindicación 1), ya se trate de una película, serie, videoclip, anuncio, o cualquier otra obra que incorpore sonidos o imágenes y que sea capaz de reproducirse en un dispositivo adecuado público o privado, que comprende:

a) un contenido audiovisual que incluye embebidos en distintos momentos del mismo, una serie de señales correspondientes a estímulos diversos, introducidos durante la realización del montaje del contenido, que se emiten conjuntamente con la obra audiovisual, audibles o visibles o no por el espectador (Párrafos 5,6 y 41, reivindicaciones 4 y 15); y

b) un dispositivo móvil inteligente, tipo teléfono o Tablet (párrafos 5, 6, 12, 14,36,58 y figuras 10, 12), que incorpora una aplicación creada específicamente para ese contenido audiovisual específico, que reconoce los estímulos emitidos conjuntamente con la obra audiovisual, y en función de los mismos realiza unas acciones preprogramadas preferentemente sin la necesidad de conexión a internet.

Por tanto la reivindicación 1 no es nueva (Art. 6.1 LP 11/1986) al ser afectada por D1

Reivindicación 12

Procedimiento de interacción del espectador con una obra audiovisual pregrabada (párrafos 3,37,56,61,69,74,109, reivindicación 1), que comprende las etapas siguientes:

i) La introducción durante el montaje de una obra audiovisual y en distintos momentos del contenido (película, serie, videoclip, anuncio...) de una serie de estímulos de frecuencia o amplitud determinados, además de visuales, y siempre embebidos, perceptibles o no, para el espectador (Párrafos 5,6 y 41, reivindicaciones 4 y 15);

ii) la instalación y activación en un dispositivo móvil inteligente, tipo teléfono o tablet, de una aplicación de software creada para ese mismo contenido, programada para recibir y reconocer los estímulos introducidos en la obra audiovisual (párrafos 5, 6, 12, 14, 36,58 y figuras 10, 12), y

iii) la realización de manera automática por parte de la aplicación, de unas funciones preprogramadas en el momento en dicha aplicación que recibe y reconoce los estímulos emitidos durante la reproducción de la obra audiovisual preferentemente sin la necesidad de conexión a internet (Párrafos 5-8, 12, 41).

Por tanto la reivindicación 12 no es nueva (Art. 6.1 LP 11/1986) al ser afectada por D1

Reivindicaciones dependientes:

Reivindicación 2

Sistema de interacción del espectador con una obra audiovisual pregrabada (párrafos 3,37,56,61,69,74,109, reivindicación 1) donde la acción preprogramada (párrafos 5, 6, 12, 14,36,58 y figuras 10, 12) consiste en activar una parte protegida de la aplicación instalada (Párrafos 152 y 153, en cualquier caso es sobradamente conocido del Estado de la Técnica).

Por tanto la reivindicación 2 no tiene actividad inventiva (Art. 8.1 LP 11/1986) al ser afectada por D1

Reivindicación 3

Sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada (párrafos 3,37,56,61,69,74,109, reivindicación 1) en el que la acción preprogramada (párrafos 5, 6, 12, 14,36,58 y figuras 10, 12) consiste en suministrar información adicional, de tipo sonoro, al usuario que esté viendo ese contenido audiovisual (párrafos 14,61,69, reivindicación 14, figura 16).

Por tanto la reivindicación 3 no es nueva (Art. 6.1 LP 11/1986) al ser afectada por D1

Reivindicación 4

Sistema de interacción del espectador con una obra audiovisual pregrabada (párrafos 3,37,56,61,69,74,109, reivindicación 1) donde la acción preprogramada (párrafos 5, 6, 12, 14,36,58 y figuras 10, 12) consiste en suministrar información adicional, de tipo visual, a la persona que esté contemplando ese contenido audiovisual (Párrafos 9,52, reivindicación 4);

Por tanto la reivindicación 4 no es nueva (Art. 6.1 LP 11/1986) al ser afectada por D1

Reivindicación 5

Sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada donde la acción preprogramada (párrafos 5, 6, 12, 14,36,58 y figuras 10, 12) consiste en suministrar información adicional, de tipo textual, al usuario que esté viendo ese contenido audiovisual (párrafos 60,72);

Por tanto la reivindicación 5 no es nueva (Art. 6.1 LP 11/1986) al ser afectada por D1

Reivindicación 6

Sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada (párrafos 3,37,56,61,69,74,109, reivindicación 1) en el que la acción preprogramada (párrafos 5, 6, 12, 14,36,58 y figuras 10, 12) consiste en suministrar información adicional, de tipo gráfico o vectorial al usuario que esté viendo ese contenido audiovisual (párrafo 110);

Por tanto la reivindicación 6 no es nueva (Art. 6.1 LP 11/1986) al ser afectada por D1

Reivindicación 7

Sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada (párrafos 3,37,56,61,69,74,109, reivindicación 1) en el que la acción preprogramada (párrafos 5, 6, 12, 14,36,58 y figuras 10, 12) consiste en la ejecución de una respuesta automática en el dispositivo móvil, consistente en emisión de un estímulo de tipo sonoro, audiovisual, vibración, o en la activación de alguno de los dispositivos asociados al teléfono, tales como la cámara, el flash o la grabación o visualización de video (párrafos 10,11,37,56,61,69,74,109, reivindicaciones 14 y 29, figura 16) ;

Por tanto la reivindicación 7 no es nueva (Art. 6.1 LP 11/1986) al ser afectada por D1

Reivindicación 8

Sistema de interacción del espectador en una obra audiovisual pregrabada (párrafos 3,37,56,61,69,74,109, reivindicación 1) donde la acción preprogramada (párrafos 5, 6, 12, 14,36,58 y figuras 10, 12) consiste en la ejecución de otra aplicación instalada en el móvil, tal como un programa de realidad aumentada (párrafos 13,39,47,49, figuras 6,10,12,13);

Por tanto la reivindicación 8 no es nueva (Art. 6.1 LP 11/1986) al ser afectada por D1

Reivindicación 13

Procedimiento donde la activación de la aplicación en el dispositivo móvil requiere la introducción de un código de activación. (Párrafos 152 y 153, en cualquier caso es sobradamente conocido del Estado de la Técnica).

Por tanto la reivindicación 13 no tiene actividad inventiva (Art. 8.1 LP 11/1986) al ser afectada por D1