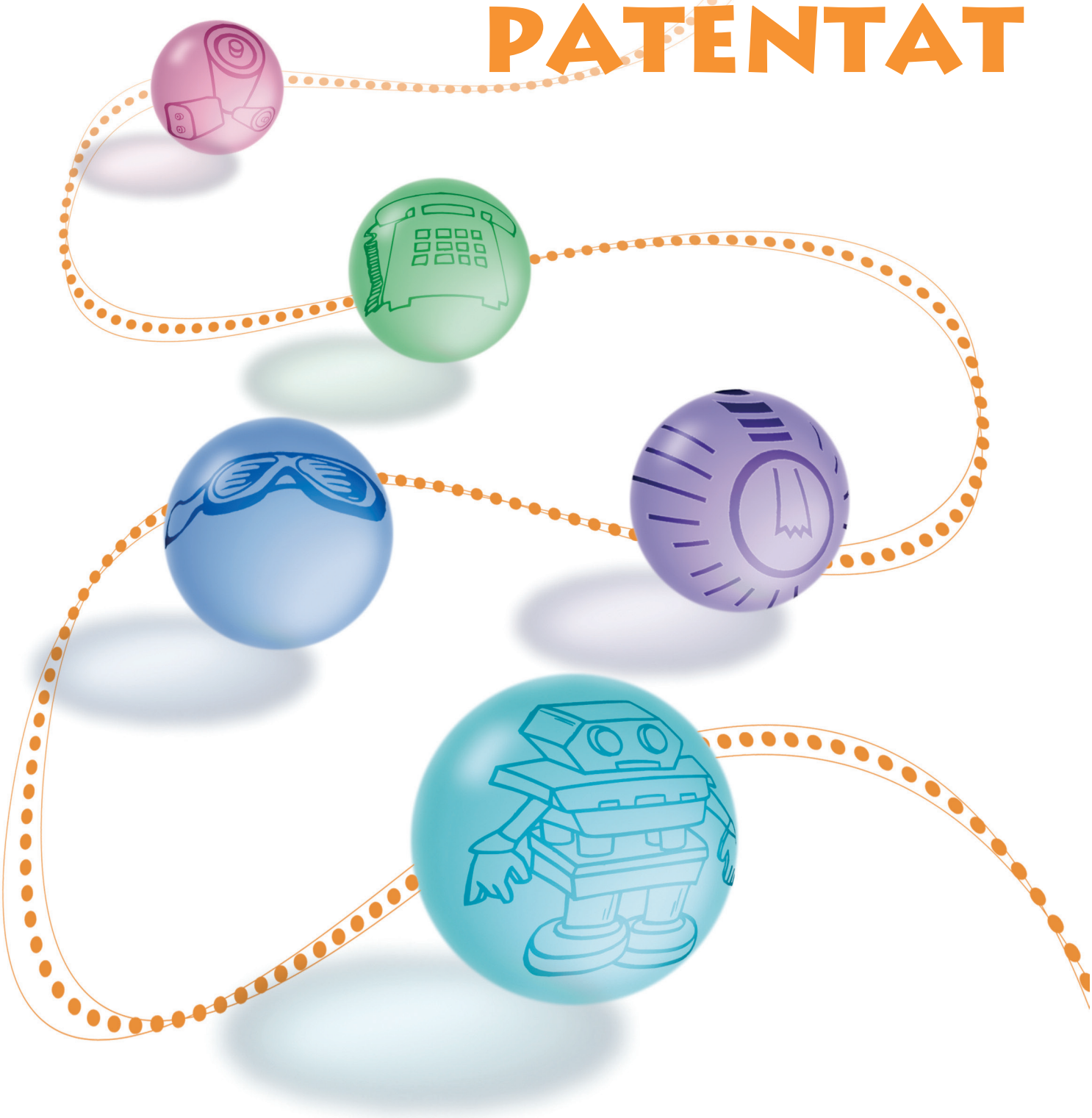
Mësoni nga e Kaluara, Krijoni të Ardhmen:

SHPIKJET DHE PATENTAT



Translation into Albanian © Government of Albania, 2020

Sekretariati i WIPO dhe INDECOPI nuk merr asnjë përgjegjësi në lidhje me transformimin ose përkthimin e përmbajtjes së origjinalit.

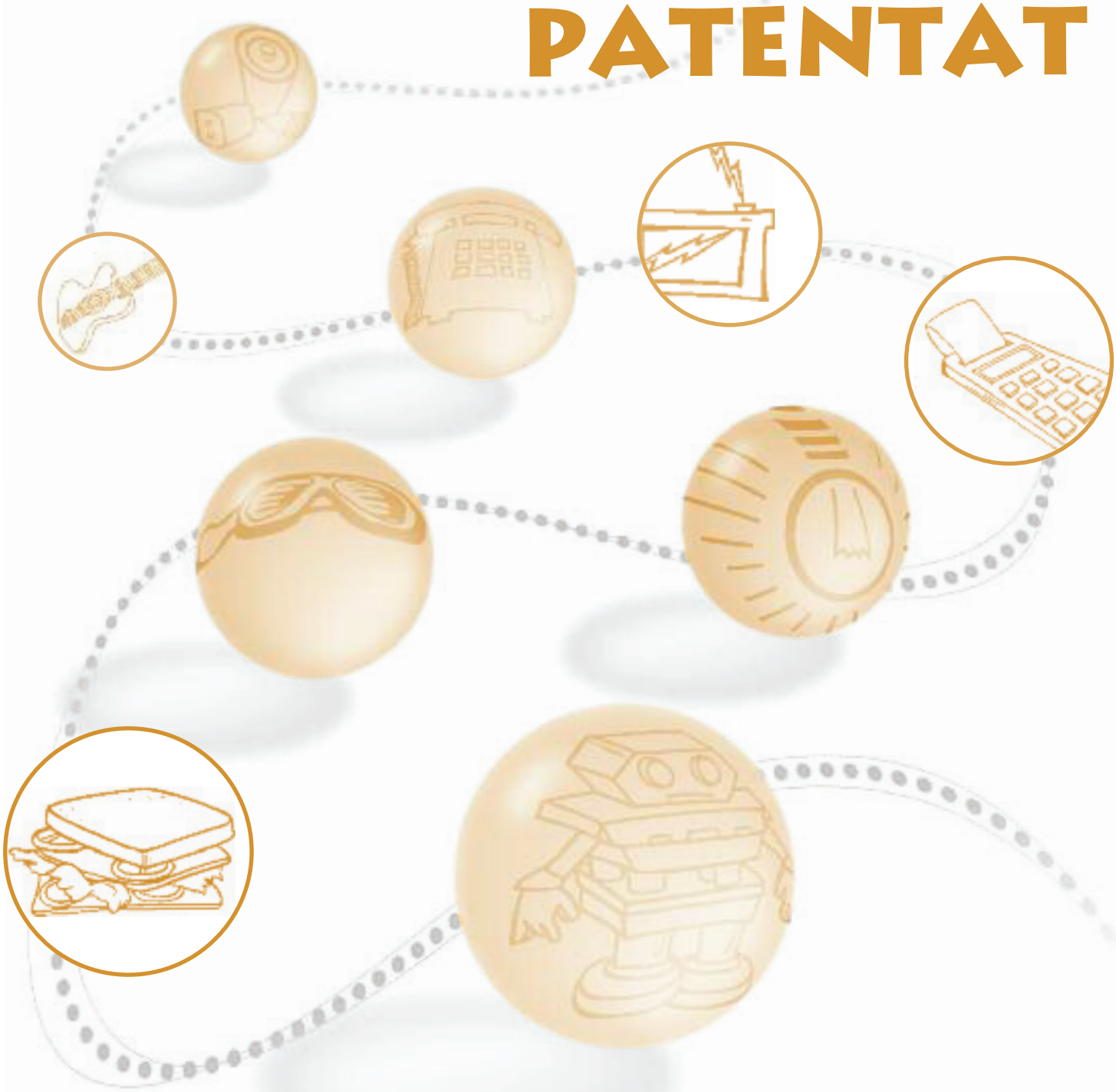
Original English © World Intellectual Property Organization (WIPO), published by agreement with the National Institute for the Defense of Competition and Protection of Intellectual Property (INDECOPI) |

Perkthimi dhe publikimi u mundesuan nga projekti Shqiptaro-Zviceran per Pronesine Intelektuale, nje projekt i Sekretariatit Shtetëror Zviceran për Çështje Ekonomike (SECO) I zbatuar nga Zyra Federale Zvicerane per Pronesine Intelektuale (IPI)

© Organizata Botërore e Pronësisë Intelektuale, 2007
Teksti: Maria de Icaza
Dizajni grafik nga: Sheyda Navab

Mësoni nga e Kaluara, Krijoni të Ardhmen:

SHPIKJET DHE PATENTAT



PËRMBAJTJA

PARATHENIE

SHPIKJET

- Çfarë janë shpikjet?
- Si mund ta dimë kur u krijuan shpikjet për herë të parë?
- Lojë - Shpikjet e Qytetërimeve Antike
- Si u krijuan shpikjet?
- Shpikjet përmirësojnë jetën tonë
- Lojë – Lidhja midis lojes dhe mesuesit

PATENTAT

- Çfarë janë patentat?
- Pse janë të rëndësishme patentat?
- Kur u shpikën patentat?
- Ligjet moderne të patentave
- Si i marrin shpikësit patentat?
- Kur duhet patentuar një shpikje?
- Çfarë ndodh nëse një shpikje nuk është patentuar?
- A mbrohen shpikjet e patentuara në të gjithë botën?
- A mund të ketë shpikës të ndryshëm për të njëjtën shpikje?
- Patentat janë një burim i mrekullueshëm informacioni
- Gazeta PCT
- Lojë - Detektiv PCT

Bëhuni një shpikës

- Identifikoni një nevojë ose një problem
- Kërkime
- Eksperimentoni dhe mbani një mendje të hapur
- Bëni kërkesë për një patentë
- Hyni në një konkurs
- Komercializoni shpikjen tuaj
- Lojë - Udhëtim për Patentat

Konkluzione dhe perfundime

Ditar shpikjesh

Përgjigjet e lojërave

Fjalor

Lexim i mëtejshem

Bibliografi e zgjedhur

Burime online

Shënim për mësuesit

PARATHËNIE

"Shpikjet dhe Patentat" është synimi kryesor i studentëve të rinj te OBPI-se.
Kjo seri u krijua në njohje të rëndësisë së fëmijëve dhe të të rinjve si krijuesit e së ardhmes sonë.

Fituesit e një medalje të artë OBPI në sfidën 2003 "Të jesh një shpikës" në Tayside, Skoci. Këta studentë të Shkollës Fillore Netherlee shpikën një pajisje "Floodbuster" për të parandaluar vaskën që të derdhej kur nuk mbikëqyret.

Dy pjesët e para të këtij botimi janë krijuar për të siguruar informacionin bazë në lidhje me shpikjet dhe patentat. Qëllimi është rëndësia e shpikësve, shpikjet dhe patentat e tyre përmes lojërave, ushtrimeve dhe shembujve konkretë.

Pjesa e tretë ofron një udhërrëfyes për shpikjen dhe inkurajon studentët e vegjël të sajojnë dhe patentojnë krijimet e tyre.

Në fund të këtij botimi janë përgjigjet e hollësishme për lojërat, fjalori i një shpikësi dhe një ditar i shpikjes për të ndjekur punën e shpikësit të ri.

SHPIKJET

Çfarë janë shpikjet?

Në përgjithësi, një shpikje është një produkt ose proces i ri që zgjidh një problem teknik. Ky është ndryshe nga një zbulim, i cili është diçka që ekzistonte por ende nuk ishte gjetur.

Për shembull, teleskopi dhe malet e hënës. Teleskopi është një shpikje që u krijua në 1608 kur Hans Lipperhey, një prodhues Hollandez i syzeve, I cili kombinoi syzet konvekse dhe konkave në të dy skajet e një tubi. Vetëm me shpikjen e teleskopit njerëzit (Galileo Galilei) ishin në gjendje të shikonin mjaft larg në qiell për të parë malet e hënës. Galileo nuk i shpiku këto male, ai i zbuloi ato - me ndihmën e një shpikjeje.

Ashtu si shpikjet mund të çojnë në zbulime, zbulimet ndonjëherë mund të çojnë edhe në shpikje. Për shembull, zbulimi i Benjamin Franklin për efektet elektrike të rrufesë e bëri atë të shpikë rrufe priteset rreth vitit 1752. Kjo shpikje është ende në përdorim sot dhe i ka bërë ndërtesat vende shumë më të sigurta gjatë stuhive.

Nga fillimi i kohës, njerëzit kudo kanë qenë duke shpikur. Në fakt, shumica e asaj që është rreth jush tani është shpikur nga dikush në të kaluarën. Sidoqoftë, ne jemi mësuar aq shumë me këto gjëra, saqë shpesh nuk i mendojmë si shpikje.

Mendoni për alfabetin që po përdorim për të komunikuar tani. Bojëra dhe letra në të cilën janë shkruar këto fjalë. Rrobat që keni veshur. Karrigia në të cilën jeni ulur. Të gjitha këto janë shpikje dhe ka një person dhe një mendje njerëzore prapa secilës prej tyre.

Mendoni për këtë:

- Cilat shpikje të tjera kanë çuar në zbulime?
- Cilat zbulime të tjera kanë çuar në shpikje?
- Sa shpikje mund të identifikoni në këtë skenë?

- Si do të ishte bota juaj pa shpikje?

Shpikjet janë thelbësore për jetën tonë të përditshme dhe megjithatë shumica e njerëzve dinë shumë pak për origjinën e tyre.

Si mund ta dimë kur u krijuan shpikjet për herë të parë?

Shumë shpikje janë krijuar mijëra vjet më parë, kështu që mund të jetë e vështirë të dihet origjina e tyre e saktë. Ndonjëherë shkencëtarët zbulojnë një model të një shpikje të hershme dhe nga ky model ata mund të na tregojnë me saktësi se sa e vjetër është dhe nga ka ardhur. Sidoqoftë, ekziston gjithmonë mundësia që në të ardhmen shkencëtarë të tjerë të zbulojnë një model edhe më të vjetër të së njëjtës shpikje në një vend tjeter të botës. Në fakt, ne jemi duke zbuluar vazhdimishtb historinë e shpikjeve antike.

Një shembull i kësaj është shpikja e qeramikës. Për shumë vite arkeologët besuan se qeramika u shpik për herë të parë në Lindjen e Afërt (rreth Iranit modern) ku ata kishin gjetur enë që datojnë nga 9,000 pes. Në vitet 1960, tenxhere më të vjetra nga 10.000 vjet para Krishtit u gjetën në ishullin Honshu, Japoni. Gjithmonë ekziston mundësia që në të ardhmen arkeologët të gjejnë enë edhe më të vjetra diku tjetër.

Ndonjëherë arkeologët mund të gjejnë vetëm fotografi ose referenca të shkruara të një shpikjeje antike. Megjithëse ato janë prova se shpikja ka ekzistuar, tekstet dhe fotografitë mund ta bëjnë të vështirë përcaktimin se kur, ku dhe nga kush është krijuar.

Ky është rasti i busullës. Studiuesit kanë gjetur një përshkrim të qartë të një sinani (pajisje lundrimi) në një tekst kinez që daton më shumë se dy mijë vjet. Ndërsa asnjë model aktual i kësaj shpikje nuk është gjetur deri më sot, përshkrimi në këtë tekst të lashtë na bën të besojmë se kjo formë e lashtë e busullës u shpik që në 2400 vjet më parë

në Kinë, dhe u deshën më shumë se 1000 vjet që ajo të arrinte në Perëndim (përmes tregtarëve arabë) në Shekullin 13 pas Krishtit.

Kur shkencëtarët kanë shumë fat, ata gjejnë tekste që jo vetëm përmendin shpikjet e kaluara, por gjithashtu i përshkruajnë ato me shumë detaje dhe madje zbulojnë emrin e shpikësit dhe datën e përafërt të shpikjes. Në këto raste kemi një provë konkrete se kur, ku dhe nga kush është krijuar shpikja dhe ne mund t'i njohim meritat shpikësit.

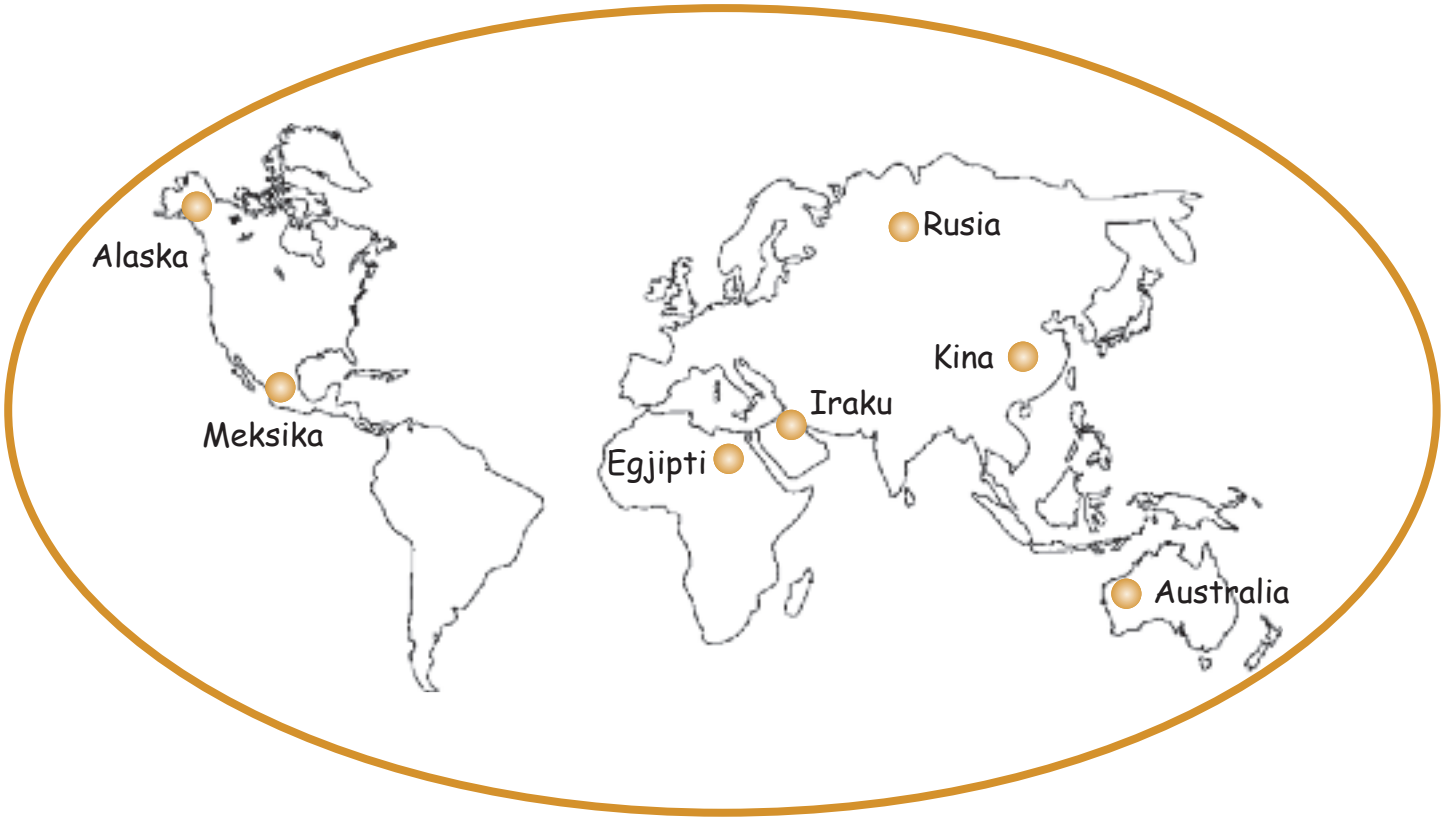
Për shembull, inxhinieri Greko-Egjiptian Heron i Aleksandrisë krijoi makineri të panumërta në fund të shekullit të parë pas Krishtit. I njohur gjithashtu si mekanikos (njeri i makinës), Heron ishte i famshëm në kohën e tij për shpikjet e tij të shumta, veçanërisht makineritë e tij automatike që përfshinin një motor me avull, një automat me monedhë dhe dyer automatike.

Ndonjëherë, civilizime të ndryshme antike shpikën në mënyrë të pavarur sende shumë të ngjashme. Nje rast eshte ai i pasqyres, pothuajse çdo civilizim antik shpiku pasqyra. Pasqyra antike të bëra me xham vullkanik të lëmuar (obsidian) janë gjetur në Turqi dhe ne Ameriken Qendrore, ndërsa pasqyra prej bronzi ose bakri të lëmuar janë bërë nga banorët e Egjiptit të lashtë, Mesopotamisë, Kinës, Greqisë, Romës dhe luginës së Indit.

Në kohët moderne, patentat na ndihmojnë të përcaktojmë se kur, ku dhe nga kush u krijua një shpikje. Kapitulli i dytë në këtë libër do t'ju japë më shumë informacion në lidhje me përdorimin e patentave.

Lojë* - Shpikjet e Qytetërimeve Antike

Disa shpikje nga mijëra vjet më parë janë ende në përdorim edhe sot. A e dini origjinën e këtyre shpikjeve antike?



Balona

Çokollatë

Fari

Rrota

Boomerang

Syze dëbore

Ski

* Shih faqen 55 për përgjigjet.

Si krijohen shpikjet?

"Nevoja është nëna e shpikjes."
-proverb e famshëm

Për të krijuar, shpikësit fillimisht identifikojnë një nevojë ose problem. Ata pastaj mendojnë për një mënyrë për të zgjidhur problemin dhe punojnë shumë për ta bërë të mundur atë zgjidhje.

Këtu janë disa shembuj të gjërave që kanë frymëzuar shpikësit për të krijuar:

1) Duhet diçka që nuk është në dispozicion në treg:

Profili i shpikjes: Makina llogaritese

Blaise Pascal ishte një filozof, matematikan dhe fizikan i njohur francez, por ai ishte gjithashtu një shpikës i ri. Babai i tij ishte një mbledhës taksash i cili kalonte orë të gjata duke llogaritur me dorë se sa taksë duhej të mblidhte. Në 1642, në moshën 19 vjeç, Pascal shpiku një makinë llogaritese të cilën babai i tij mund ta përdorte për të llogaritur taksat shpejte dhe sakte. Makina e Paskalit quhej Paskaline.

2) Dëshira për të ndihmuar dikë:

Profili i shpikjes: Makineri tekstile.

Në 1850, në moshën 12 vjeçare, Margaret Knight ishte dëshmitare e një aksidenti të rëndë në një fabrikë tekstili. E shqetësuar për sigurinë e punëtorëve të fabrikës, ajo shpiku një pajisje ku mund të ndalohej shpejt levizja e tezgjahut te tekstilit në rast se diçka shkonte keq. Shpikja e saj u vu në përdorim në shumë mullinj ku rriti sigurinë e të gjithë punëtorëve të fabrikës. Kjo ishte vetëm e para nga shpikjet e shumta të Margaret. Ajo pati më shumë se 25 patenta gjatë jetës së saj, duke përfshirë një për një qese letre me fund të sheshtë që përdoret ende në dyqane sot.

3) Kombinimi i dy ose më shumë produkteve për të prodhuar një produkt të ri dhe më të mirë:

Mendoni për këtë:

Sa shpikje mund të zbuloni duke kombinuar dy nga artikujt e listuar më poshtë?

Motor Kamera Libër Rrota

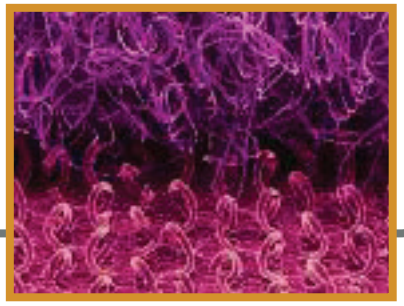
Orë Kompjuter Këpucë

Biçikletë Telefon Radio

4) Zbatimi për një kuptimi më të mirë të natyrës:

Profili i shpikjes - VELCRO®

Një ditë në vitin 1941, inxhinieri zviceran George de Maestral e nxori qenin e tij për një shëtitje në Malet Zvicerane. Në kohën që u kthyen në shtëpi vuri re qe rrobat e tij dhe qeni ishin mbuluar me fara gjedhi. Kurioz për atë që i kishte bërë këto fara të ngjiteshin në pëlhurë, George vendosi t'i shqyrtojë ato nën një mikroskop. Ai zbuloi se farat kishin grepa të imëta që ishin ngjitur në sythat e rrobave. George vendosi të përdorë të njëjtin parim të grepave dhe sytheve të vegjël për të zhvilluar një fiksim të ri dhe më të mirë se sa zinxhirët e disponueshëm në atë kohë.Pas shumë eksperimentesh ai zhvilloi dy kaseta najloni (njëra e mbuluar me sythe të imëta dhe tjetra me grepa të vogla) të cilat mbërtheheshin së bashku kur shtypeshin. Mbërthyesi i markës VELCRO® është patentuar në 1951 dhe tani përdoret në shumë produkte, përfshirë këpucë, xhaketa dhe çanta.



5) Kombinimi i njohurive tradicionale me konceptet moderne shkencore:

Profili i shpikjes - Sistemi i ftohjes së tenxheres nën tenxhere

Nigeria Veriore është një zonë rurale e nxehtë, gjysmë e shkretëtirë, ku shumë njerëz nuk kanë energji elektrike. Shumica e njerëzve rritin dhe shesin prodhimet e tyre, megjithatë mbajtja e frutave dhe perimeve të freskëta në këtë lloj klime është një sfidë e vërtetë. Pa ftohje, shumica e ushqimeve të freskëta kalben brenda dy ditësh. Hedhja e kulturave të prishura do të thotë humbje e të ardhurave për familjet e varfra, ndersa grënia e të korrave të kalbura shkakton probleme te renda shëndetësore. Mësuesi Mohammed Bah Abba ishte i shqetësuar për këtë problem dhe vendosi të gjente një zgjidhje për të. Si djalë i lindur në një familje prodhuese të tenxhereve prej balte, Mohammed e dinte që këto vazo tradicionale prej balte mbanin ujë edhe kur ishin të thata. Në 1995 ai kombinoi këtë njohuri tradicionale me të kuptuarit e tij të biologjisë, kimisë dhe gjeologjisë për të hartuar një sistem ftohës në tenxhere që vepron si një "frigorifer i shkretëtirës".

Sistemi i ftohjes së Mohammedit përbëhet nga një tenxhere e vogël e vendosur brenda një tenxhere më të madhe me rërë të lagur që mbush hapësirën midis dy vazove prej balte. Frutat dhe perimet mbahen në tenxhere më të vogël, mbulohen me një leckë të lagur dhe lihen në një vend të thatë dhe të ajrosur. Kur uji nga rëra avullohet, kjo bën që temperatura në tenxhere të ulet disa gradë, kështu që ushqimi në vazon më të vogël është gjithmonë i freskët. Me sistemin tenxhere nën tenxhere, ushqimi qëndron i freskët shumë më gjatë. Për shembull, patëllxhanja mund të qëndrojë e freskët për 27 ne tenxheren sfreskuese, ndersa jshte saj vetem per 3 dite. Sistemi i Mohammedit ka përmirësuar jetën e mijëra njerëzve, prandaj në vitin 2000 ai fitoi çmimin prestigjioz Rolex për Ndërmarrjen.

6) Përmirësimi i shpikjeve të kaluara:

Jo çdo shpikje duhet të ofrojë një zgjidhje krejtësisht të re. Disa shpikje shumë të mira janë përmirësimet e krijimeve te mëparshme.

Në historinë e shkurtër të kompjuterit shtëpiak kemi parë shumë përmirësime në mënyrën e ruajtjes së të dhënave nga jashtë. Shkopinjtë e vegjël të kujtesës tani mund të ruajnë më shumë informacion sesa disqeve Floppy të vjetra, më të mëdha dhe më të brishta. A mund ta imagjinoni përmirësimin tjetër për ruajtjen e të dhënave të jashtme?

Po 2010 çfarë do të sjelli?

USB-ja
në vitet 2000

CD-ROM / DVD
në vitet 1990

Disqet Floppy
në vitet 1980

Shpikjet përmirësojnë jetën tonë

Shpikjet përmirësojnë jetën tonë në shumë mënyra. Ato na i lehtësojnë detyrat, na argëtojnë, përmirësojnë njohuritë tona për botën dhe madje shpëtojnë jetë.

Mendoni për këtë:

Bëni një listë të shpikjeve që e bëjnë jetën tuaj më të lehtë, më të mirë ose thjesht më argëtuese. Më poshtë janë disa shembuj.

Shpikje që e bëjnë jetën tonë më të lehtë:

- Makina
-
-

Shpikje që rrisin njohuritë tona për botën:

- Mikroskopët
-
-

Shpikje që na argëtojnë:

- Televizionet
-
-

Shpikje që shpëtojnë jetë:

- Fikëse zjarri
-
-

Lojë* - Lidhja midis lojes dhe zbuluesit

Për mënyrës sonë moderne të jetës ne u detyrohemi të gjithë shpikësve që erdhën para nesh dhe megjithatë shumica e njerëzve nuk mund të përmendin më shumë se një ose dy prej tyre. Kjo është mjaft e habitshme kur mendoni se emrat e shumë shpikësve fshihen në emrat e shpikjeve që ne përdorim çdo ditë.

A mund të përputhni shpikjet më poshtë me shpikësit e tyre?

Gabriel Fahrenheit		Bluajtesi i kafese metoda dhe filtri
Alessandro Volta		feta buke me mbushje mishi, djathi etj
George Eastman		sistem shkrimi për të verbrit
Louis Braille		aparat fotografik me film
Levi Strauss		bateritë
Earl of Sandwich		xhinse blu
Melitta Bentz		termometri i merkurit dhe shkalla e temperaturës

Shih fq. 56 për përgjigjet

Mendoni për këtë:

A mund të gjeni shpikës të tjerë emrat e të cilëve kanë lidhje me shpikjet e tyre?

Këtu janë disa shembuj për të filluar:

- Motorët me naftë - i shpikur në 1892 nga inxhinieri gjerman Rudolf Diesel
- Procesi i pasterizimit - shpikur nga kimisti francez Louis Pasteur në 1856
-
-
-

Shpikjet janë aq të rëndësishme për të gjithë ne saqë duhet të inkurajojmë shpikësit e talentuar që të vazhdojnë të sajojnë. Një mënyrë për të inkurajuar shpikësit është duke parandaluar njerëzit që të vjedhin shpikjet e tyre. Në kapitullin tjetër do të shohim se si patentat ndihmojnë për të arritur këtë.

PATENTAT

Çfarë janë patentat?

Patenta është një dokument zyrtar që i jepet një shpikësi nga një qeveri. Ky dokument në përgjithësi u jep të drejtën shpikësve që të ndalojnë këdo tjetër nga kopjimi, përdorimi, shpërndarja ose shitja e shpikjes pa lejen e tyre.
Patentat janë një pjesë e **Pronës Intelektuale**, një mënyrë ligjore për të mbrojtur të gjitha krijimet e mendjes njerëzore. Prona intelektuale ndahet në **Pronë industriale** dhe **E drejta e autorit**.

Pronë intelektuale

Pronë Intelektuale
- **Patentat** mbrojnë shpikjet
- **Projektimet industriale** mbrojnë modelet e produkteve
- **Markat tregtare** mbrojnë shenjat dalluese

E drejta e autorit
- Mbron veprat letrare dhe artistike

Pse janë të rëndësishme patentat?

Shpikjet janë rezultat i punës së palodhur. Mund të duhet vetëm një moment frymëzimi për të menduar një ide të mirë, por duhen shumë hulumtime dhe eksperimentime për ta kthyer idenë në një shpikje të dobishme dhe funksionale.

Shpikësit meritojnë një shpërblim për kohën që kalojnë në zhvillimin e ideve të tyre. Ata gjithashtu kanë nevojë për sigurinë e diturisë se nëse e ndajnë shpikjen me pjesën tjetër të botës, askush nuk do ta vjedhë atë, ta përdorë atë ose ta kopjojë pa lejen e tyre.

Patentat sigurojnë shpërblime dhe mbrojtje për shpikësit, por shoqëria gjithashtu përfitonë prej tyre. Në këmbim të mbrojtjes së patentave, shpikësit bien dakord të zbulojnë të gjithë informacionin teknik në lidhje me shpikjen e tyre. Ky informacion është i disponueshëm për të gjithë dhe i detajshem, kështu që çdokush me njohuri themelore të fushës së shpikjes mund

të riprodhojë shpikjen. Në këtë mënyrë, patentat ndihmojnë në përhapjen e njohurive të reja. Kjo njohuri e re nga ana tjetër mund të ndihmojë të tjerët për të zgjidhur probleme të ndryshme, ose për të bërë përparime të mëtejshme në shkencë dhe **teknologji**.

Profili i Shpikësit - Leonardo Da Vinci

Leonardo Da Vinci ishte një piktor dhe skulptor i famshëm por edhe një shpikës i madh. Ai kuptonte ne menyre fantasike se si funksiononin makineritë dhe shpiku shumë gjëra gjatë jetës së tij. Shpikjet e tij përfshinin parashuta, pajisje fluturuese, pajisje zhytjeje dhe shumë makina të tjera.

Para se të ekzistonin patentat, disa shpikës i mbajtën të fshehta shpikjet e tyre nga frika se do të vidheshin ose kopjoheshin. Disa historianë besojnë se Da Vinci i mbajti shënim eksperimentet e tij prapa ("shkrimi pasqyrë") për ta bërë më të vështirë për njerëzit e tjerë t'i lexojnë dhe kopjojnë ato.

U deshën qindra vjet që studiuesit të gjenin dhe deshifronin disa nga fletoret e Da Vinçit. Kohët e fundit, disa njerëz kanë filluar të bëjnë modele të shpikjeve që Da Vinci përshkroi dhe vizatoi në fletoret e tij më shumë se 500 vjet më parë. Për shembull, në vitin 2000 Katarina Ollikanen nga Suedia ndërtoi një parashutë të ngurtë piramidale bazuar në vizatimet e Da Vinci nga 1485. Ajo përdori vetëm mjete që do të ishin në dispozicion në ditën e Da Vinci. I dashuri i saj anglez, parashutistAdrian Nicholas, e përdori këtë parashutë për të bërë një zbritje të suksesshme prej 3,000 metrash në Afrikën e Jugut, duke provuar se shpikja e parashutës së Da Vinci-t funksionoi.

Parashuta e parë jo-Da Vinci, moderne u shpik në 1797 nga André Jacques Garnerin, më shumë se 300 vjet pasi Da Vinci skicoi versionin e tij në fletoret. Duke e ditur këtë, nuk mund të mos pyesim se si do te kishte rrjedhur historia nëse Da Vinci do të kishte ndarë të gjitha shpikjet e tij me pjesën tjetër të botës.

Mendoni për këtë:

Mendoni për tre artikuj që përdorni çdo ditë.
Sa e ndryshme do të ishte jeta juaj nëse shpikësit
e këtyre artikujve nuk do të kishin ndarë ato me pjesën tjetër të botës?

Kur u shpikën patentat?

Në Shekullin 15, Venecia ishte një qendër shumë e rëndësishme për artin, shkencëndhe tregtinë. Shumë shpikës jetuan në Venecia në atë kohë dhe në 1474 qeveria shpiku ligjin e parë për të mbrojtur të drejtat e shpikësve.

Ky ligj venecian lejonte çdo shpikës të një shpikjeje të zbatueshme ta regjistronte atë në një zyrë shtetërore. Me këtë regjistrim, shpikësi do të kishte të drejta të caktuara mbi shpikjen e tij, kështu që askush nuk do të ishte në gjendje ta kopjonte ose shiste atë pa lejen e shpikësit. Kjo mbrojtje u kufizua në 20 vjet, pas kësaj kohe shpikja mund të kopjohej ose shitej nga çdokush. Në këmbim të kësaj mbrojtjeje, shpikësi duhej ta përdorte shpikjen për të mirën e shtetit.

Pas Venecias, shtetet e tjera filluan të inkurajojnë dhe mbrojnë shpikësit e tyre me ligje të ngjashme, dhe në ditët e sotme pothuajse të gjitha vendet kanë ligjet e tyre moderne të patentave.

Ligjet moderne të patentave

Ligjet moderne të patentave mbrojnë shpikësin për një periudhë të caktuar kohe (zakonisht 20 vjet) gjatë së cilësështë e paligjshme për këdo tjetër që të kopjojë, përdorë, shpërndajë ose shesë shpikjen pa miratimin e shpikësit. Në këmbim të kësaj mbrojtjeje, shpikësit zbulojnë në aplikimet e tyre për patentat detajet teknike se si funksionojnë shpikjet e tyre, në mënyrë që njerëzit e tjerë të mësojnë prej tyre.

Sapo shpikësit të kenë mbrojtjen e patentës, ata mund të fitojnë para duke qenë të vetmit që lejohen të prodhojnë, shpërndajnë dhe shesin shpikjet e tyre. Disa shpikës janë shumë të zënë duke punuar në idenë e tyre të radhës. Në këto raste, shpikësit mund të preferojnë të **licencojnë** shpikjet e tyre.

Kur shpikësit licencojnë shpikjet e tyre të patentuara, ata autorizojnë një person tjetër ose një kompani (i **licencuari**) për t'i prodhuar, shitur ose shpërndarë ato për sa kohë që ata paguajnë një tarifë licence. Kjo tarifë licence shpërblen shpikësit për krijimet e tyre dhe lejon të licencuarit të "**komercializojnë**" shpikjet në mënyrë që konsumatorët të përfitojnë prej tyre.

Nëse njerëzit kopjojnë, shpërndajnë ose shesin një shpikje të patentuar pa lejen e patentuesit, ata kryejnë një shkelje të patentës. Patentuesi mund të padisë **shkelësin e patentës** në një gjykatë juridike.

Kur skadon mbrojtja e patentës, shpikja hyn në **domenin publik** dhe çdokush mund ta tregtojë atë pa kërkuar leje nga shpikësi.

Si i marrin shpikësit patentat?

Shpikësit marrin patenta për shpikjet e tyre duke dorëzuar një kërkesë për patentë në zyrën e tyre kombëtare të patentave. Ky aplikacion përfshin një përshkrim dhe diagram të hollësishëm të shpikjes dhe mënyrës se si funksionon. Formularët e aplikimit për patentë dhe procedurat e tjera të patentimit mund të jenë të komplikuara, kështu që shumë shpikës përdorin një avokat për patentë për t'i ndihmuar ata gjatë procesit. Listat e avokatëve të rekomanduar për patentë zakonisht mund të gjenden në zyrat kombëtare të pronës industriale ose shoqatat e avokatëve. Gjeni lidhjen për zyrën e pronës industriale të vendit tuaj në adresën e mëposhtme të internetit: http://www.wipo.int/directory/en/urls.jsp

Shpikjet mund të jenë aq të thjeshta sa një kapëse letre ose aq të komplikuara sa një robot, por ato duhet të plotësojnë disa kushte të patentueshmërisë para se të mund të patentohen.
Këto kushte janë:

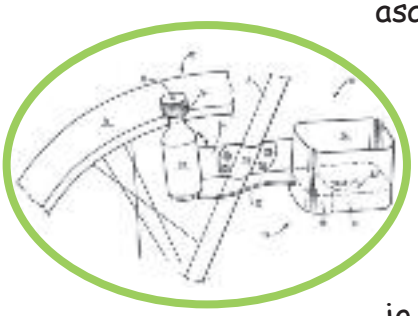
1) Zbatueshmëria Industriale (Shërbimi) - Do të thotë që shpikja mund të bëhet ose të përdoret në çdo lloj industrie, ose duhet të ketë një përdorim praktik; nuk mund të jetë vetëm një ide ose një teori. Nëse shpikja është për një produkt, dikush duhet të jetë në gjendje ta bëjë atë produkt. Nëse shpikja është për një proces, atëherë duhet të jetë e mundur të kryhet ai proces.

Për shembull, një makinë kohe mund të jetë një ide e shkëlqyeshme, por nëse një shpikës nuk krijon një që lejon vërtet njerëzit të udhëtojnë në kohë, ideja e makinës së kohës nuk mund të patentohet.

2) Risi - Do të thotë që shpikja duhet të ketë një karakteristikë të re që nuk është pjesë e njohurive aktuale në fushën e saj teknike. Në aplikim, shpikësi duhet ta përshkruajë shpikjen në detaje dhe ta krahasojë atë me teknologjitë e mëparshme ekzistuese në të njëjtën fushë, në mënyrë që të demonstrojë risinë e saj.

Para se shpikësit të aplikojnë për një patentë, ata inkurajohen të hulumtojnë fushat teknike të shpikjeve të tyre për t'u siguruar që askush tjetër nuk ka aplikuar tashmë për një patentë për të njëjtën shpikje. Nuk është e lehtë të kryesh një **kërkim të plotë të patentës**, prandaj këshillohet të kërkosh ndihmë profesionale në këtë fazë. Një avokat i patentave mund të ndihmojë në këtë detyrë. Përndryshe, shpikësit mund të kërkojnë ndihmë nga ekspertët në **bibliotekat depozituese të patentave** kombëtare.

3) Hapi Inventiv (Jo qartësia) - Do të thotë që karakteristika e re e shpikjes tuaj nuk mund të nxirret lehtë nga një person me njohuri mesatare të asaj fushe të veçantë teknike.



Për shembull, përdorimi i energjisë së gjeneruar nga ngarja e një biçiklete për të karikuar celularët nuk është një përdorim i dukshëm i biçikletave, celularëve ose karikuesve. Në vitin 2001, duke kaluar testin e jo-dukshmërisë, shpikësi britanik Kieron Loy mori patenta në disa vende për karikuesin e tij ekologjik "Pedal & Power".

Kur duhet patentuar një shpikje?

Kur te vendosni nëse do të patentoni ose jo një shpikje, gjëja e parë që shpikësit duhet të bëjnë është të zbulojnë nëse shpikjet e tyre plotësojnë kushtet e lartpërmendura të patentueshmërisë. Shpikësit duhet të përpiqen të zbulojnë sesa të interesuar janë njerëzit e tjerë në shpikjet e tyre dhe nëse klientët do të ishin të gatshëm t'i blinin ato. Procesi i patentimit mund të jetë i gjatë dhe i shtrenjtë, kështu që shpikësit duhet të sigurohen që sapo të kenë patentat, ata do të jenë në gjendje të shesin shpikjet e tyre dhe të rikuperojnë kostot e patentimit dhe prodhimit.

Kujdes! !!

Mos harroni se risia është një nga kushtet për marrjen e një patente. Pjesëmarrja në konkurset e shkencës ose në ekspozitat e shpikjeve mund të jetë një mënyrë e shkëlqyeshme për të promovuar shpikjen tuaj. Sidoqoftë, venia e shpikjes tuaj në dispozicion të publikut dhe shtypit përpara se të aplikoni për një patentë mund të ndërhyjë në kushtet e reja të patentueshmërisë në disa vende. Sapo shpikja juaj të jetë gati, studioni tregun tuaj të mundshëm. A do të ishte dikush i interesuar të blinte, shiste ose prodhonte shpikjen tënde në një shkallë të gjerë?

Nëse mendoni se përgjigja për këtë pyetje është "po", atëherë konsideroni me kujdes se cilat do të ishin pasojat e ndarjes së shpikjes tuaj me të tjerët para se të aplikoni për mbrojtjen e patentës. Mbani në mend se kostot fillestare të aplikimit për një patentë janë relativisht të ulëta (ato rriten ndërsa aplikimi juaj kalon nëpër faza të ndryshme të procesit të patentimit). Sapo të aplikoni për një patentë, ju mund të merrni pjesë në mënyrë të sigurt në panaire dhe ekspozita dhe të ndani shpikjen tuaj me publikun. Ndërsa aplikimi juaj për patentë është duke u përpunuar, do të keni kohë për të zbuluar nëse shpikja juaj është aq tërheqëse sa mendonit se do të ishte. Nëse shpikja juaj është e suksesshme, atëherë do të jeni të kënaqur që tashmë keni hedhur hapin e parë drejt mbrojtjes së saj. Nga ana tjetër, nëse shpikja juaj nuk i pëlqen askujt, atëherë mund të shmangni pagimin e kostove të mëtejshme të patentimit duke ndaluar aplikimin tuaj për patentë.

Ndërsa prisni të jepet patenta juaj, ju mund të vendosni një shenjë "patentë në pritje" në shpikjen tuaj. Përveç paralajmërimit të të tjerëve që keni ndërmarrë hapa për të mbrojtur shpikjen tuaj, shenja "në pritje të patentës" mund ta bëjë shpikjen tuaj më tërheqëse për investitorët dhe konsumatorët e mundshëm që do ta shohin atë si teknologji "me përparësi". Pasi të jepet patenta, fraza në pritje e patentës mund të zëvendësohet me numrin e marrë të patentës. Megjithatë, vini re se është e paligjshme të përdoret shprehja "patentë në pritje" nëse nuk keni aplikuar për patentë!

Çfarë ndodh nëse një shpikje nuk është patentuar?

Shpikjet që nuk janë patentuar mund të kopjohen, shiten dhe shpërndahen. Kjo do të thotë që pa patentë, shpikësit mund të humbin paratë që mund të kishin fituar nga shpikjet e tyre. Nëse shpikjet janë të suksesshme dhe shumë njerëz dëshirojnë t'i blejnë ato, nuk do të kishte asgjë për të parandaluar që kompanitë e kopjuesve të shesin të njëjtat shpikje. Një konkurrencë e tillë do të ulte shitjet dhe fitimet që shpikësit mund të bënin nga shpikjet e tyre.

Përveç kësaj, pa patentë është më e vështirë të licencosh një shpikje për investitorët, prodhuesit ose shpërndarësit. Kjo do të thotë që nëse shpikësit duan të fitojnë para nga shpikjet e tyre të palicencuara, ata duhet të kujdesen vetë për të gjitha investimet, prodhimin, shpërndarjen dhe shitjet. Kjo nuk është një detyrë e lehtë!

Ndodh shpesh që kur shpikësit nuk patentojnë shpikjet e tyre ose nuk i ndajnë me publikun, në një moment tjetër një shpikës mund të mendojë për të njëjtën shpikje dhe ta patentojë atë. Edhe një herë, shpikësi origjinal nuk do të merrte asnjë nga kreditë ose shpërblimet financiare nga shitja e kësaj shpikjeje.

Më në fund, siç kemi parë më parë, kur shpikësit nuk patentojnë shpikjet e tyre, njohuritë e reja ose informacioni teknologjik që çuan në ato shpikje të veçanta nganjëherë nuk ndahen më gjerësisht. Në disa raste kjo mund të ngadalësojë përparimin e shkencës dhe teknologjisë duke kufizuar disponueshmërinë e informacionit të rëndësishëm që mund të përdoret nga shkencëtarë dhe shpikës të tjerë.

Profili i shpikjes: Kuti drithërash që ri-mbyllet

Drithërat në mëngjes u bënë të famshëm në mesin e fëmijëve amerikanë në vitet 1930. Edhe pse drithërat ishin në dispozicion në shumë forma dhe aromë, të gjitha ato ishin të paketuara në të njëjtin lloj kutie. Pjesët e sipërme të kutive të drithërave kishin dy përplasje që ishin ngjitur së bashku. Ishte e vështirë të mbylleshin përsëri këto kuti kur flapat ishin copëtuar, kështu që sapo kutia u hap, drithërat e mbetur shpejt u bajatuan.

Mary Speath shijoi drithëra të freskëta për mëngjes, por ishte e lodhur që ajo të bëhej bajat menjëherë pasi kutia u hap. Në vitin 1946, kur ishte vetëm tetë vjeç, Mary filloi të eksperimentonte me një kuti të vogël veglash dhe kutitë e kutisë së drithërave. Ajo donte të mbante drithërat e saj të freskëta duke gjetur një mënyrë për të vulosur përsëri pjeset e kutisë pasi ato ishin copëtuar. Pas shumë eksperimenteve, ajo pati sukses duke formuar një pikë të dalë në njërën nga përplasjet e cila do të futet në një të çarë të prerë në përplasjen tjetër.

Për shumë vite, Mary i mbante të freskëta drithërat dhe krisurët e saj duke hequr me kujdes kapakët e kutive dhe duke i formësuar ato në mënyrë që ato të mbyllen dhe rihapen me lehtësi. Fatkeqësisht, as Mary as prindërit e saj nuk e njohën idenë e saj si një shpikje, kështu që ata kurrë nuk menduan as për ta patentuar atë. Në vitet 1960, kompanitë e drithërave shpikën në mënyrë të pavarur kapakët mbyllës të ri-mbyllshëm të ngjashëm me modelin e çarë dhe gjuhës që Mary kishte shpikur më shumë se 14 vjet më parë. Ky lloj kapaku i rigjenerueshëm mund të gjendet në shumicën e paketave të kutive sot.

Meqenëse Mary nuk e patentoi shpikjen e saj, ajo nuk bëri para nga ideja e saj. Në fakt, shumica e njerëzve as nuk e dinë që ajo ishte shpikësi origjinal i kutive të ri-vulosjes të cilat njerëzit i përdorin çdo ditë.
Përveç kësaj, meqenëse ajo nuk e patentoi idenë e saj ose nuk e bëri të ditur, pjesa tjetër e botës u desh të hante drithëra bajate për shumë vite të tjera derisa kompanitë e drithërave më në fund menduan për zgjidhjen e tyre.

A mbrohen shpikjet e patentuara në të gjithë botën?

Mbrojtja e patentës është e vlefshme vetëm në vendin që ka dhënë patentën. Për shembull, nëse ju jepet një patentë në vendin A, shpikja juaj nuk është e mbrojtur në vendin B, kështu që çdokush në vendin B mund të kopjojë, përdorë, shpërndajë dhe shesë shpikjen pa lejen tuaj. Në mënyrë që të mbroni shpikjen tuaj në vendin B, duhet të merrni një patentë nga qeveria e vendit B. Shpikje të tilla si aeroplanët dhe interneti e kanë bërë botën tonë më të vogël. Tani është më e shpejtë dhe më e lehtë për njerëzit dhe idetë të udhëtojnë nëpër botë. Për shkak të kësaj, nuk është më e mjaftueshme që shpikësit të mbrojnë idetë e tyre vetëm në një vend.

Marrja e patentave mund të jetë një proces i gjatë dhe i shtrenjtë. Për fat të mirë për shpikësit, në vitin 1970 disa vende vendosën të thjeshtojnë procesin për mbrojtjen e patentave në të gjithë botën duke krijuar Traktatin e Bashkëpunimit të Patentave (TBP). Falë TBP, shpikësit mund të paraqesin vetëm një kërkesë ndërkombëtare e cila është e vlefshme në cilindo ose në të gjitha më shumë se 140 vende që janë anëtare të këtij Traktati. Shpikësit mund të vendosin nëse duan të aplikojnë për një patentë në të gjitha këto vende ose të zgjedhin një grup vendesh specifike. Vetëm shpikësit që janë qytetarë ose banorë të vendeve që janë anëtare të TBPmund të përdorin këtë sistem më të lehtë për të regjistruar aplikime ndërkombëtare për patentë. Një listë e vendeve anëtare të TBP është në dispozicion në:

http://www.wipo.int/treaties/sq/documents/pdf/pct.pdf

Mendoni për këtë:

A është vendi juaj anëtar i TBP? Nëse është kështu, ju mund të paraqisni një kërkesë ndërkombëtare për patentë për shpikjen tuaj.

Një avantazh tjetër i paraqitjes së një kërkese ndërkombëtare për patentë nën TBPështë raporti i kërkimit ndërkombëtar dhe mendimi me shkrim. Shpikësit i marrin këto dokumente rreth katër muaj pasi të dorëzojnë kërkesat e tyre ndërkombëtare për patentë. Raporti dhe mendimi me shkrim janë shumë të dobishme sepse u japin shpikësve një ide më të mirë nëse shpikja e tyre mund të përmbushë kërkesat e reja dhe hapat e shpikjes për të marrë një patentë në të gjitha vendet që ata kanë zgjedhur. Nëse ato janë negative, një shpikës mund të përdorë informacionin në to për të përmirësuar ose modifikuar shpikjen në mënyrë që ajo më pas të plotësojë kushtet e reja dhe hapat e shpikjes. Shpikësi gjithashtu mund të vendosë të braktisë shpikjen në këtë fazë përpara se të paguajë tarifa të ndryshme të aplikimit për patentë për një shpikje të cilës mund të mos i jepet një patentë.

Organizata Botërore e Pronës Intelektuale (OBPI) në Gjenevë, Zvicër administron TBP dhe çdo vit merr mijëra aplikime nga shpikësit në të gjithë botën.

Është fakt!!

Në 26 vjet (1978-2004), OBPI mori një milion kërkesa ndërkombëtare për patentë

1 000 000

A mund të ketë shpikës të ndryshëm për të njëjtën shpikje?

Njerëzit në të gjithë botën kanë nevoja dhe probleme të ngjashme për të cilat ata po përpiqen të shpikin zgjidhje. Prandaj është mjaft e zakonshme që shpikje të ngjashme të perkojne në pjesë të ndryshme të globit.

Në kohët moderne, dokumenti i patentës identifikon shpikësin origjinal. Prandaj, është e rëndësishme që shpikësit të patentojnë shpikjet e tyre sa më shpejt të jetë e mundur, nëse duan të sigurojnë që ata të njihen si krijuesit e shpikjeve të tyre.

Është fakt!!

Alexander Graham Bell aplikoi për një patentë për telefonin në 14 Shkurt 1876, vetëm disa orë para se një shpikës tjetër me emrin Elisha Grey të dorëzonte kërkesën e tij për një telefon gjithaashtu. Sikur Bell të priste një ditë më shumë për të aplikuar për një patentë, Elisha Grey do të konsiderohej sot si shpikësi i telefonit.

Patentat janë një burim i mrekullueshëm informacioni

Siç e pamë më lart, shpikësit duhet të japin informacion të detajuar në lidhje me shpikjet e tyre në aplikimet e tyre për patentë. Aplikimet për patentë janë dokumente publike, që do të thotë se çdokush mund të lexojë dhe mësojë prej tyre. Vendet kanë biblioteka të patentave ku çdokush mund të shkojë për të gjetur informacion në lidhje me të gjitha patentat që qeveria e atij vendi ka dhënë. Falë internetit, shumica e këtij informacioni tani është në dispozicion në faqet e internetit të shumicës së zyrave kombëtare të patentave. Shpikësit hulumtojnë dokumentet e patentave për të rritur njohuritë e tyre në lidhje me zhvillimet më të fundit teknologjike në fushën e tyre dhe për të gjetur frymëzim për shpikjet e tyre. Investitorët dhe kompanitë që janë në kërkim të produkteve të reja në të cilat do të investojnë lexojnë gjithashtu dokumentet e patentës.

Profili i shpikjes: Llambë inkandeshente

Thomas Edison, shpikësi i famshëm Amerikan që aplikoi për më shumë se 1.000 patenta, bleu edhe të drejtat për patentat në pronësi të shpikësve të tjerë.

Dy miq kanadezë, Henry Woodward dhe Mathew Evans, patentuan një llambë inkandeshente më 24 korrik 1874. Ata më vonë ranë dakord t'i shesin të drejtat e tyre të patentës Thomas Edison, i cili në atë kohë po punonte për një shpikje të ngjashme.

Edison kreu mijëra eksperimente para se të përmirësonte më në fund llambën inkandeshente. E tij e bëri këtë duke përdorur rrymë më të ulët, një fibër më të vogël të karbonizuar dhe një vakum më të mirë brenda llambës. Në 1879, Edison i tregoi botës llambën e tij inkandeshente.

Gazeta Zyrtare e traktateve te bashkepunimit per patentat.

Çdo javë, OBPI boton një gazetë të të gjitha aplikacioneve ndërkombëtare për patentë të botuara atë javë. Ju mund të kërkoni në këtë Gazetë on-line dhe të shihnifaqen e parë të të gjitha aplikacioneve PCT. Kjo faqe përmban numrin e botimit ndërkombëtar (gjithmonë fillon me WO), titulli i shpikjes, emrin dhe adresen e shpikësit si dhe një përmbledhje e shkurtër ose ndonje një vizatim i shpikjes.

Lojë * - Detektivi I Traktateve te bashkepinimit per patentat (TBP)

Klikoni kete adrese dhe përdorni funksionin e kërkimit të Gazetës on-line TBPtë OBPI-se për t'iu përgjigjur pyetjeve më poshtë:
http://www.wipo.int/pctdb/en/search-adv.jsp

Udhëzues:

Para se të filloni:

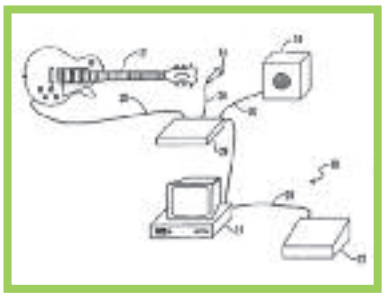
- zgjidhni "të gjitha" javët në "opsionet e shfaqjes" në pjesën e poshtme
- kontrolloni kutitë për "imazh", "abstrakt" dhe "shpikësi i parë"

Ndërsa kërkoni:

- thelloni kërkimin tuaj duke përdorur fjalë të ndryshme të lidhura me lidhezen "dhe"

(1) Gjeni numrin WO për:

(a) Kitare dixhitale, e shpikur nga Gibson Musical Instruments

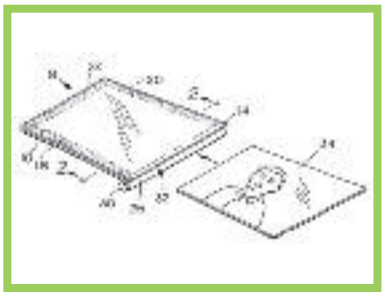


(b) Këpucë me taban të tejdukshëm për të vegjëlit, shpikur nga Jeffrey Silverman

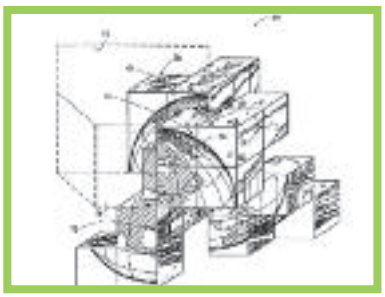
* Shihni faqen 59 për përgjigjet

(c) Një tastierë pa tel e shpikur në Turqi

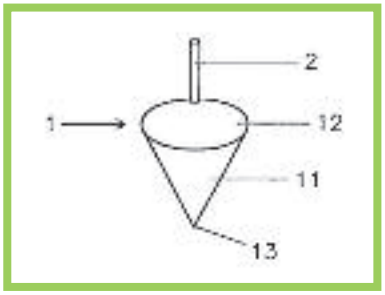
(d) Një kartolinë e personalizuar nga Zelanda e Re



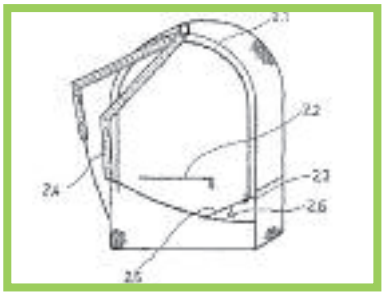
(e) Një lojë formuese ruse



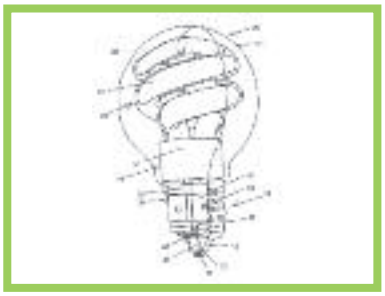
(f) Një lodër e ëmbël nga Brazili



(g) Një thes kundra-vjedhje nga Republika e Koresë



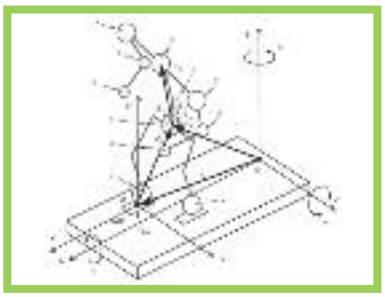
(h) Një llambë qe kursen energjinë nga Gjermania



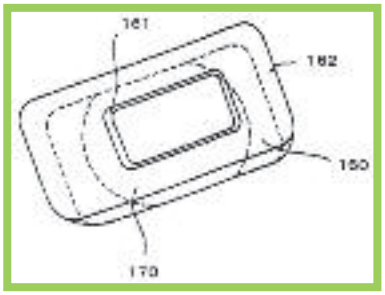
(2) Disa produkte kanë kaq shumë elementë të rinj sa mund të kualifikohen për shumë patenta. Ky është rasti i robotit humanoid, Qrio, i shpikur nga Sony.

A mund të gjeni numrat WO në lidhje me pjesët e mëposhtme të Qrios?

(a) Lëvizja me dy këmbë

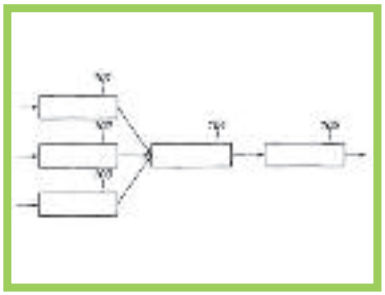


(d) Këmba, e cila i lejon asaj të ecë në sipërfaqe të parregullta

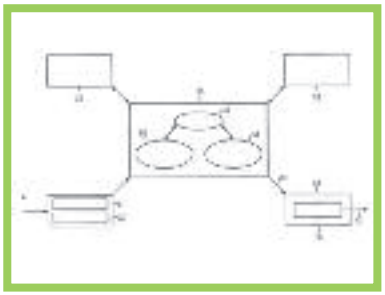


Aftësia e Qrios:

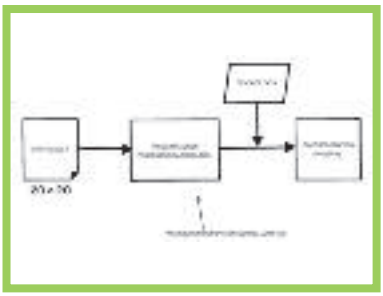
(c) Të njohë zërin



(e) Të beje një dialog me një përdorues



(d) Të njohë një fytyrë



(f) Të shfaqë emocione

TË BËHESH

"Gjithmonë dëgjoni fëmijët... ata mund të kenë ide që nuk i kemi menduar kurrë."
- Alexander G. Bell

Filmat pëlqejnë t'i portretizojnë shpikësit si të çmendur ose të fiksuar. Në fakt, tiparet e vetme që shpikësit kanë të përbashkët janë krijimtaria, kurioziteti dhe këmbëngulja. Nuk është për t'u habitur atëherë që çdokush mund të jetë një shpikës, pavarësisht nga mosha, gjinia, raca apo kombësia.

Të rinjtë janë veçanërisht të përshtatshëm për të qenë shpikës. Për fillestarët, të rinjtë mund të jenë po aq të talentuar dhe krijues sa të rriturit. Përveç kësaj, ata shpesh kanë mendje dhe entuziazëm më të hapur sesa njerëzit e moshuar. Të rinjtë e sotëm do të përmirësojnë botën tonë të ardhshme. Tani që dini më shumë rreth shpikjeve dhe patentave, jeni gati të bëheni një krijues. Kuptimi i procesit të krijimit mund t'ju ndihmojë të shijoni shpikjen dhe të shmangni disa probleme. Ndiqni këtë udhërrëfyes për shpikje:

NJË SHPIKËS

(1) Identifikoni një nevojë ose problem.

Gjëja e parë që ju duhet përtu bërënjë shpikës është një ide, një fry-mëzim për diçka të re.

A keni nevojë për një produkt më të mirë se ai që mund të gjeni në treg? Shpikeni atë!

A mund të mendoni për diçka që do ta bëjë një detyrë më të lehtë për ju ose për dikë që njihni? Shpikeni atë!

Profili i shpikësit:
Sergio Meza, Eduardo Gonçalvez and Alejandro Maureira

Këta studentë të rinj shpikës nga Kili donin të gjenin një metodë të lehtë, të lirë dhe miqësore me mjedisin për të prodhuar më shumë ujë të freskët për pjesën e thatë veriore të vendit të tyre. Pas shumë eksperimentesh ata patën sukses në prodhimin e një metode të re të shkripëzimit të ujit të detit me përdorimin e energjisë diellore.

Në vitin 2004, projekti i tyre u bëri përshtypje gjyqtarëve në kongresin e tyre kombëtar të shkencës EXPLORACONICYT. Shpikësit e rinj tani po prodhojnë krijimin e tyre në një shkallë më të gjerë në mënyrë që më shumë sasi uji të mund të prodhohet në më pak kohë. Studentët duan të mësojnë banorët e Kilit verior të përdorin shpikjen e tyre në mënyrë që ata të mund të prodhojnë më shumë ujë të freskët për të pirë dhe për të rritur të korra.

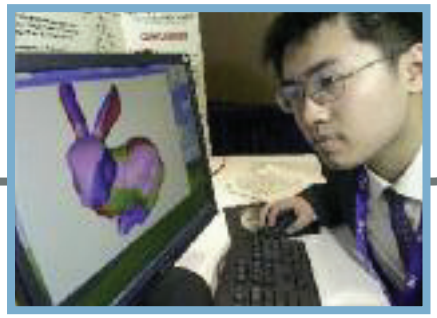
(2) Kërkime

Pasi të keni identifikuar një nevojë ose problem dhe të mendoni për një shpikje të dobishme për ta zgjidhur atë, është koha të filloni kërkimin tuaj. Gjeni gjithçka që duhet të dini në lidhje me shkencën dhe teknologjinë në lidhje me idenë tuaj.

Tekstet tuaja nuk mund të përmbajnë të gjithë informacionin që ju nevojitet për hulumtimin tuaj. Gjeni burime shtesë, më specifike në bibliotekën tuaj lokale dhe në internet. Mos u trembni kur pyetni mësuesit dhe bibliotekarët për këshilla dhe udhëzime.

Profili i shpikësit - Yuanchen Zhu

Nëntëmbëdhjetë vjeçari Yuanchen Zhu nga Kina, donte të gjeneronte grafikë kompjuterike tre-dimensionale që të ishin më të shpejtë dhe me cilësorë. Ai donte të përmirësonte detajet dhe të shpejtonte kohën e nevojshme për të prodhuar këto imazhe. Për të arritur qëllimin e tij, Zhu duhej të mësonte shumë matematikë dhe programime kompjuterike. Ai e kuptoi se këto ishin mjete thelbësore për ta ndihmuar atë që të arrinte qëllimin e tij. Studimet e Zhu u paguan në 2004 kur fitoi një nga tre çmimet e para (50,000 dollarë amerikanë dhe një kompjuter me performancë të lartë) në Panairin Ndërkombëtar të Shkencës dhe Inxhinierisë Intel. Projekti i Zhu demonstroi një metodë për gjenerimin e shpejtë të grafikës kompjuterike që përshkruan objekte në lëvizje dhe shumë të hollësishme. Metoda e Zhu mund të përdoret në lojëra 3-D, realitet virtual, sisteme vizualizimi mjekësor dhe simulues fluturimesh.



(3) Eksperimentoni dhe jini mendje të hapur

"Unë nuk kam dështuar. Sapo kam gjetur 10,000 mënyra që nuk do të funksionojnë."

Vetëm sepse diçka nuk bën atë që ti ke planifikuar të bëje nuk do të thotë se është e padobishme."

- Thomas Alva Edison

Pasi të keni bërë hulumtimin tuaj, filloni të eksperimentoni dhe tërregulloni shpikjen tuaj derisa të funksionojë siç duhet. Mos harroni të mbani shënime me detaje dhe vizatime të eksperimenteve tuaja dhe të shpikjes përfundimtare.

Në këtë pikë është e rëndësishme të jesh i durueshëm dhe këmbëngulës. Mos u dëshpëro nëse në fillim nuk ke sukses. Mos harroni se shumica e shpikësve dështojnë shumë herë para se të arrijnë në rezultatin që duan.

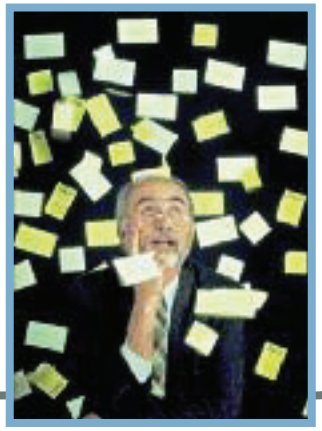
Mos harroni gjithashtu të jeni mendjehapur në këtë fazë. Eksperimentet që shkojnë "gabim" mund të kenë dobi në perdorime të tjera. Nëse eksperimenti juaj dështon, shikoni rezultatin në një mënyrë tjetër; mund të gjeni një per-dorim tjetër për këtë rezultat "të dështuar"?

Profili i Shpikjes: Shënime Post-It®

Në vitin 1968, Dr. Spencer Silver, një shkencëtar hulumtues për kompaninë 3M po përpiqej të zhvillonte njëngjitës më të fortë për shiritat ngjitës të kompanisë. Në vend që të prodhonte ngjitës më të fortë, eksperimentet e tij krijuan ngjitës shumë të dobët. Sidoqoftë, ky ngjitës i dobët ishte i veçantë sepse ishte i ripërdorshëm dhe nuk linte mbetje ngjitëse kur hiqej nga një sipërfaqe. Silver vendosi ta patentojë këtë ngjitës të veçantë në 1970, edhe pse nuk ishte i sigurt se çfarë të bënte me të.

Katër vjet më vonë, Art Fry, një nga kolegët e Silver, gjeti përdorimin perfekt për ngjitësin e dobët që rezultoi nga ky eksperiment i "dështuar". Fry ishte lodhur nga faqeshënuesit e tij të letrës së mbetjeve që binin vazhdimisht nga libri i himnit të tij. Një ditë Fry kishte idenë se ngjitësi i dobët i Silver mund të mbante shënimin e tij që të mos binte ndërsa e lejonte ende ta hiqte atë lehtësisht pa dëmtuar librin. Funksionoi!

Ky ishte fillimi i një procesi që zhvilloi shënimet ngjitëse që ne i njohim sot si shënime Post-It®. Këto shënime përdoren aktualisht nga miliona njerëz në të gjithë botën, por ato nuk do të kishin ekzistuar kurrë nëse një shpikës nuk do të kishte njohur që rezultatet e një eksperimenti të dështuar mund të kishin një përdorim tjetër të papritur.



(4) Aplikoni për një patentë

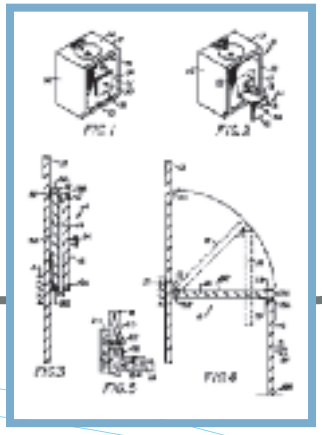
Siç e dime tashmë, aplikimi për një patentë mund të jetë një proces i gjatë dhe i ndërlikuar, kështu që shumë shpikës punësojnë avokatë për t'i ndihmuar në këtë fazë. Mos u dekurajoni nga kjo! Ka shumë shembuj të të rinjve që kanë marrë me sukses patentat për shpikjet e tyre. Mos harroni përfitimet e marrjes së mbrojtjes së patentës për shpikjen tuaj dhe cilat janë rreziqet nëse nuk e bëni këtë.

Pasi të keni një shpikje në punë, bëni disa hulumtime në Internet për të zbuluar nëse ka njerëz të tjerë që kanë shpikur tashmë diçka të ngjashme. Ju mund të kërkoni duke përdorur faqen e zyrës së patentave të vendit tuaj, Gazetën PCT ose të bëni njëkërkimi të thelluar në Internet. Nëse jeni të sigurt se shpikja juaj plotëson tre kushtet e patentueshmërisë dhe se mund të bëjë para në treg, konsultohuni me një avokat të patentës dhe aplikoni për një patentë.

Profili i Shpikëses së Re - Jeanie Low

Jeanie Low duhej të përdorte një stol plastik për të arritur lavamanin e banjës kur ishte shumë e re. Ndonëse e dobishme, stoli plastik nuk ishte shumë i qëndrueshëm dhe zinte vend në banjën e vogël. Përveç kësaj, babai i Jeanie shpesh thyente stolin kur ai e shkelte atë gabimisht. Ndërsa ishte ende në kopsht, Jeanie vendosi ta zgjidhë këtë problem. E pajisur me dru, vida, mentesha dhe magnet nga dyqani i pajisjeve, ajo krijoi një stol më të fortë dhe të palosur. Stoli mund të shpalosej për të lejuar Jeanie dhe vëllezërit e motrat e saj të arrijnin lavamanin, dhe kur të mbaronin ata mund ta palosnin atë përsëri në mënyrë që të mos zinte hapësirë në banjën e vogël.

E inkurajuar nga miqtë në një shoqatë lokale të shpikësve, Jeannie punësoi një avokat dhe aplikoi për një patentë. Avokati ndihmoi Jeannie në kërkimin e patentës dhe në regjistrimin e kërkesës për patentë (përfshirë vizatimin e diagrameve dhe hartimin e një përshkrimi për stolin). Në 1992, në moshën 11 vjeç, Jeannie u dha patentë amerikane # 5,094,515 për shpikjen e saj "Hapi i palosjes për dyert e kabinetit".



(5) Hyni në një konkurs

Hyrja në një konkurs të shkencës ose shpikjes është një mënyrë e shkëlqyeshme për t'ia treguar shpikjen tuaj investitorëve dhe konsumatorëve të mundshëm. Pyesni mësuesin tuaj të shkencës për informacion në lidhje me konkurset lokale dhe kombëtare në vend. Nëse keni sukses në gara lokale dhe kombëtare, mund të nominoheni për të treguar shpikjen tuaj në një konkurs ndërkombëtar. Këto gara ju japin një shans për të udhëtuar në vende të tjera dhe për të takuar shokë të rinj shpikës nga e gjithë bota.

Shpikësit e rinj në konkurset ndërkombëtare kanë fituar çmime, para, bursa, praktika dhe mundësi të mëtejshme udhëtimi. OBPI gjithashtu jep medalje të arta për shpikësit e rinj në ngjarje në të gjithë botën.

Megjithatë, mos harroni se konkurset kanë të bëjnë më shumë me mësimin sesa me fitoren. Hapat e hulumtimit dhe eksperimentimit të procesit të shpikjes do t'ju mësojnë shumë për shkencën në lidhje me shpikjen tuaj. Pjesëmarrja në një konkurs do t'ju mësojë gjithashtu aftësitë komunikative.

Konkurset zakonisht kërkojnë që ju të paraqisni informacion në lidhje me shpikjen tuaj me shkrim. Ju gjithashtu duhet të shpjegoni dhe demonstroni shpikjen tuaj para gjyqtarëve në këtë ngjarje. Biseda me njerëzit e tjerë për shpikjen tuajatnë një konkurs do t'ju ndihmoje për më vonë kur vendosni ta shisni atë. Konkurset gjithashtu ofrojnë një mundësi për të gjetur se si njerëzit e perceptojnë shpikjen tuaj dhe si mund ta bëni atë edhe më interesante nëse është e nevojshme.

Mendimi për të paraqitur shpikjen tuaj në një konkurs mund të duket frikësues, por shumica e shpikësve të rinj në të vërtetë kanë kujtime të shkëlqyera nga konkurset në të cilat morën pjesë. Mundësia për të folur për problemin që ata po përpiqen të zgjidhin me të rriturit dhe shpikësit e rinj ka shume perfitime. Së fundmi, mos u dorëzoni edhe nëse nuk fitoni në një konkurs. Shumë shpikës të rinj kanë shpikur shpikje të mrekullueshme të suksesshme dhe të patentueshme edhe nëse nuk kanë fituar një konkurs shkencor.

Inventor Profile: Ryan Patterson

Në vitin 2001, 17 vjeçari Ryan Patterson fitoi një bursëkolegji prej 50,000 dollarë amerikanë në Panairin Ndërkombëtar të Shkencës dhe Inxhinierisë Intel. Shpikja e tij "Doreza Braile" përkthen gjuhën e shenjave në tekst për të ndihmuar njerëzit e shurdhët të komunikojnëme njerëzit që nuk mund ta kuptojnë gjuhën e shenjave.

Shtypi ishte shume i impresionuar me shpikjen e Ryan. Në numrin 18 nëntor 2002 të Revistës Time, një foto dhe përshkrim i dorezës së Ryan u shfaq si një nga shpikjet më të mira të vitit.

Linqe për disa konkurse ndërkombëtare të shkencës dhe shpikjeve për të rinj:

- Panairi Ndërkombëtar i Shkencës dhe Inxhinierisë Intel (Intel ISEF),
  themeluar në vitin 1950 dhe sponsorizuar në një pjesë të madhe nga Intel Corporation, ky panair ndërkombëtar mbahet çdo maj në Shtetet e Bashkuara të Amerikës.
  http://www.sciserv.org/isef/

- Konkursi i Bashkimit Evropian për Shkencëtarët e Rinj.
  Kjo ngjarje vjetore e organizuar nga Komisioni Evropian bashkon shkencëtarë dhe shpikës të rinj nga shtetet evropiane dhe disa vende jo-evropiane të ftuara.
  http://europa.eu.int/comm/research/youngscientists/index2.htm

- Çmimet Young Inventors
  Sponsorizuar nga Hewlett Packard Asia Pacific dhe Revista Ekonomike e Lindjes së Largët, kjo garë ka njohur frymën inovative midis studentëve të universitetit të rajonit Aziatik që nga viti 2000.
  http://www.feer.com/yia/YIA_main.html

- EUREKA - Ekspozita Botërore për Inovacionin, Kërkimin dhe Teknologjinë e Re.
  Çmimit Young Inventor i krijuar posaçërisht për të promovuar talentet e reja (më pak se 25 vjeç).
  http://www.eureka-international.com/

- Ekspozita Ndërkombëtare e Shpikjeve, Teknikave dhe Produkteve të Reja.
  Kjo ngjarje vjetore sponsorizohet nga Qeveria Federale Zvicerane dhe nga Shteti dhe Qyteti i Gjenevës. Midis shumë çmimeve të ofruara në këtë ekspozitë janë çmimet OBPI, përfshirë një Medalje të Artë për Shpikësit më të Mirë të Rinj.
  http://www.inventions-geneva.ch/gb-index.html

(6) Komercializoni shpikjen tuaj

Pasi kalon kaq shumë kohe dhe ben shume perpjekte për të prodhuar dhe patentuar një shpikje të zbatueshme, është turp që shpikje të mos shkojë më tej.Mos harroni se shpikësit mund të fitojnë para vetëm nëse njerëzit blejnë shpikjet e tyre. Shpikjet e suksesshme komerciale bëhen **risi** që ndryshojnë mënyrën sesi njerëzit i bëjnë gjërat.

Krijimi i një shpikjeje që mund të jetë e dobishme për njerëzit dhe patentimi i saj janë vetëm hapat e parë drejt marrjes së shpërblimit tuaj. Nëse askush nuk di për shpikjen, askush nuk do ta blejë atë, pavarësisht sa e domosdoshme është.

Siç shihet më lart, panairet e shkencës dhe shpikjeve janë mundësi të shkëlqyera për të shfaqur shpikjen tuaj dhe për të tërhequr vëmendjen e medias. Licensimi i shpikjes suaj është një mënyrë e shkëlqyeshme për të fituar para nga ajo ndërsa lejoni investitorët të mbulojnë kostot e prodhimit dhe specialistët e marketingut të kujdesen për shitjet. Byroja e Biznesit të Vogël e vendit tuaj mund t'ju ndihmojë të kontaktoni të licensuarin e mundshëm ose t'ju sigurojë burime se si të komercializoni shpikjen tuaj. Ju gjithashtu mund të kontrolloni faqet e Internetit të OBPI-se kushtuar Ndërmarrjeve të Vogla dhe të Mesme për informacion: http://www.wipo.int/sme.

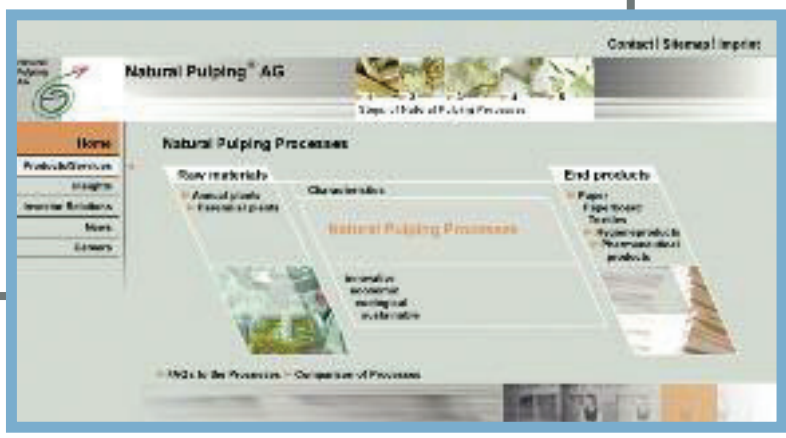
Kujdes!!

Ju tashmë keni parë që shpikja dhe patentimi nuk janë procese të shpejta dhe të lehta dhe mos mendoni se komercializimi i shpikjeve tuaja do të jetë e kunderta. Shpikësit që përpiqen të bëjnë një rrugë të shkurtër në këtë fazë mund të mashtrohen nga paratë dhe madje edhe nga shpikjet e tyre. Bëni kujdes para se të nënshkruani ndonjë marrëveshje për licencimin ose komercializimin e shpikjes tuaj.

Profili i Shpikësit të Ri - Sven Siegle

Ky shpikës i ri gjerman ishte i shqetësuar për ndotjen e ajrit, ujit dhe shkatërrimin e pyjeve që mund të vijnë si rezultat i pulpës normale dhe proceseve të zbardhjes për të bërë letër. Për të ndihmuar në zgjidhjen e këtij problemi, Sven vendosi të shpikë një proces të ri miqësor me mjedisin për prodhimin e pulpës duke përdorur kashtë, kallam dhe kërp në vend të drurit. Shpikja natyrore e pulpës së Sven fitoi disa çmime, përfshirë çmimin e parë në konkursin e BE 1995 për shkencëtarë të rinj. Menjëherë pas kësaj, Sven fitoi një patentë kombëtare, paraqiti një kërkesë ndërkombëtare për patentë për shpikjen e tij dhe themeloi kompaninë e tij në 1997 me ndihmën e babait të tij. Ai gjithashtu bëri një plan të detajuar të biznesit për të tërhequr investitorë dhe filloi të kontaktojë me prodhuesit e pulpës në Afrikën e Jugut (ku nuk ka dru të mjaftueshëm për industrinë e letrës) për të parë nëse ata do të interesoheshin për shpikjen e tij.

Sven është Shefi Ekzekutiv (CEO) i kompanisë së tij Natural Pulping®, e cila punëson 25 persona për të prodhuar letër ekologjike me kosto të ulët.



Lojë - Udhëtim për Patentat

Rishikoni të gjitha që keni mësuar rreth patentave dhe shpikjeve me këtë lojë:

Te luaj:

1) Gjeni një shembull të një shpikjeje të vogël për t'ju përfaqësuar juve në lojë ose pritni figurat e vogla të shpikjes në faqen 49.

2) Me radhë hidhni nje monedhë. Zgjidhni paraprakisht cila anë do ta lejojë shpikjen tuaj të shkojë përpara me dy sheshe dhe cila anë do ta lejojë atë të shkojë përpara me tre shesheve.

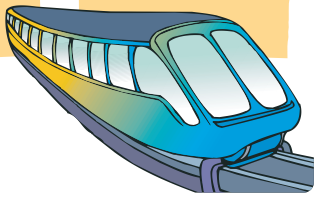
3) Për të fituar ndeshjen duhet të arrini në sheshin e fundit me një numër të saktë. Përndryshe, kur të arrini sheshin e fundit shkoni prapa me numrat e mbetur.

36)

35)
You succeed in licensing your patented invention – go to 38

37)
Your patented invention increases knowledge in your field – go to 41

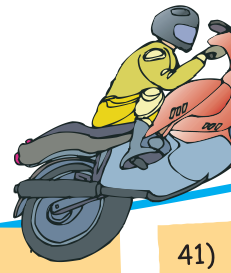
38)



39)

40)
Your invention is so successful you hire 100 people to help produce it – go to 43

41)



34)

33)
Someone saw your patent and wants to invest in your invention – go to 36

32)

31)
You don't promote your invention so nobody buys it – go back to 27

30)
Thanks to the PCT your invention is protected abroad – go to 34

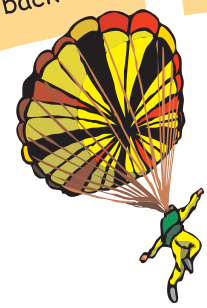
14)

15)
Someone steals the invention you forgot to patent – go back to 9

16)

17)

18)



13)

12)
Your experiments succeed – you now have a working invention – go to 16

11)

10)
You find a good use for one of your failed experiments – go to 14

9)

8)
Experiments for your invention fail – go back to 5

7)

Patent Journey

1) START
You have a problem to solve...

2)

3)

4)
You're inspired with an idea for an invention to solve problem - go to 7

5)

6)

19)
Further research reveals that your invention is not new - go back to 13

20)

21)

22)
Your government grants you a patent for your invention - go to 27

23)

24)

25)
Your country is a member of the Patent Cooperation Treaty - go to 29

26)
You win a case against unauthorized use of your patented invention - go to 32

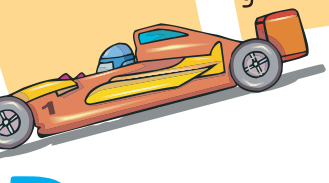
27)

28)
You did not apply for patent protection in other countries - go back to 24

29)

42)

43)
CONGRATULATIONS!
You have helped society with your patented invention



KONKLUZIONE DHE PËRFUNDIME

Shpikja, patentimi dhe komercializimi i produkteve dhe proceseve të reja nuk janë gjithmonë të lehta. Sidoqoftë, ato ofrojnë shumë mësime dhe kënaqësi për ata që marrin përsipër sfidën e shpikjes.

Inovacioni ndodh kur një shpikje e re ndryshon një mënyrë për të bërë gjërat. Inovacioni e çon shkencën, teknologjinë dhe njerëzimin përpara dhe ky është shpërblimi më i lartë që një shpikës mund të marrë.

Përdorni imagjinatën, njohuritë dhe entuziazmin tuaj për t'u bërë pjesë e një brezi të ri inovatorësh. Përmirësoni botën tonë me shpikjet tuaja!

REVISTA E SHPIKJEVE

Përshkruani problemin që dëshironi të zgjidhni me një ose dy fjali:

Renditni disa zgjidhje të mundshme për problemin tuaj:

1)

2)

3)

4)

5)

Hulumtoni të gjitha lëndët në lidhje me zgjidhjet tuaja të propozuara. Ndani gjetjet tuaja në gjetje pozitive dhe negative. (Shembuj të gjetjeve pozitive mund të jenë: zgjidhja është teknikisht e mundur, ose të gjitha materialet e nevojshme për të prodhuar një prototip janë lehtësisht të disponueshme. Shembuj të gjetjeve negative mund të jenë: dikush tjetër ka patentuar një zgjidhje të ngjashme, ose materialet për të ndërtuar një prototip janë te kushtueshme.)

1) Gjetje pozitive Gjetje negative

2) Gjetje pozitive Gjetje negative

3) Gjetje pozitive Gjetje negative

4) Gjetje pozitive Gjetje negative

5) Gjetje pozitive Gjetje negative

(Filloni të eksperimentoni me mundesine që ka më shume gjetje positive dhe më pak gjetjet negative. Mundohuni të kapërceni gjetjet negative të hulumtimit. Për shembull: a mund të zëvendësoni disa materiale të shtrenjta për alternativa më të lira, ose te përmirësoni zgjidhjen e patentuar që gjetët gjatë hulumtimit tuaj.)

Shkruani rezultatet e eksperimenteve tuaja:

Çfarë problemesh keni hasur gjatë eksperimenteve tuaja?

Si i keni zgjidhur këto probleme?

A ishit në gjendje të bënit një prototip punues të idesë tuaj?
(Nëse eksperimentet tuaja për këtë zgjidhje nuk rezultojnë në një prototip, zgjidhni një zgjidhje tjetër të mundshme nga lista juaj fillestare dhe filloni të eksperimentoni përsëri. Mos harroni të kini nje mendje te hapur - a bëri eksperimentin tuaj "te dështuar" një rezultat interesant që mund të kishte përdorime të tjera?)
Sa mirë ka funksjonuar prototipi juaj?

Mund ta bësh më mirë? Nëse po, si?
(Vazhdoni të eksperimentoni derisa prototipi juaj të funksionojë siç duhet.)

Jepi një emër shpikjes tënde:

Data:

Emri dhe nënshkrimi juaj:

PËRGJIGJE PËR LOJËRAT

Loja - Shpikjet e Qytetërimeve Antike

Balonat - Balonat antike kineze njihen si forma më e hershme e avionëve. Sipas të dhënave të shkruara, qiftet e para janë bërë më shumë se 2000 vjet më parë në Kinë. Këto qiftë ishin prej druri dhe ishin mjaft të mëdhenj për të ngritur një njeri në ajër. Pas shpikjes së letrës (gjithashtu në Kinë), qiftet e letrës u bënë më pak të kushtueshme dhe më të përdorura. Sot të rinjtë dhe të moshuarit nëpër botë ende kënaqen duke luajtur me këtë shpikje të lashtë.

Ski - Skitë më të vjetra që shkencëtarët kanë gjetur deri më tani ishin bërë prej druri më shumë se 8000 vjet më parë. Këto ski u zbuluan gjatë viteve 1960 në Malet Urale të Rusisë. Skajet e përparme të skive ishin gdhendur në formën e kokës së një dre. Kjo gdhendje jo vetëm që simbolizonte shpejtësinë, por gjithashtu ndihmoi në stabilizimin e skiatorit dhe veproi si një frenim kur duhej.

Syze dëbore - Paraardhësit e Eskimos në Alaska shpikën syze druri rreth 2000 vjet më parë. Ata vishnin këto syze për të parandaluar verbërinë e borës (sytë mund të dëmtohen nga rrezet e diellit që reflektohen nga bora). Syzet kanë çarje shumë të ngushta për sytë dhe sigurojnë një pamje të qartë panoramike kur vishen afër fytyrës. Ky ishte një avantazh shumë i rëndësishëm gjatë gjuetisë pasi syzet e dëborës i lejuan Eskimos të vëzhgonin pre e tyre pa kthyer kokën nga njëra anë në tjetrën (një lëvizje e cila do të paralajmëronte kafshët dhe t'i trembte larg).

Fari - Fari i parë i njohur është ndërtuar rreth 280 pes në ishullin Pharos në portin e Aleksandrisë, Egjipt. I njohur si Pharos i Aleksandrisë, ky far nuk ishte vetëm një shpikje e dobishme por konsiderohej gjithashtu si një nga shtatë mrekullitë e botës antike. Fari prej guri dhe mermeri ishte i gjatë më shumë se 120 metra dhe pasqyrat e tij të lëmuara prej bronzi projektonin dritë nga një zjarr i madh dhe i përhershëm për të udhëhequr anijet në port.

Bumerangu - Këto shkopinj të lakuar që kthehen tek hedhësi, u shpikën nga Aborigjenët e Australisë më shumë se 10,000 vjet më parë. Bumerangët u përdorën si instrumente për gjueti dhe luftë. Në ditët e sotme, ato përdoren në të gjithë botën për sport.

Rrota - Rrota më e vjetër e njohur për njerëzit u gjet në një pjesë të Irakut modern të njohur si Mesopotamia antike. Kjo rrotë është më shumë se 5000 vjeç. Kur u shpikën për herë të parë, rrotat u përdorën për të punuar argjilën (rrota e poçarit) dhe më vonë u vendosën në karrocat e përdorura për të transportuar objekte të rënda. Sot ne ende përdorim rrota për të ndihmuar në prodhimin dhe transportimin e qeramikës. Rrotat janë gjithashtu thelbësore në orët dhe makineritë.

Çokollata - Aztekët që jetonin në Meksikën e lashtë shpikën një shesh patinazhi me çokollatë rreth 2000 vjet më parë. Pija xocoatl ishte një përzierje shumë e shtrenjtë e çokollatës, specave djegës, luledielli dhe ujit. Kjo përzierje e hidhur nuk ishte për shijen e pushtuesve spanjollë të cilët më vonë e modifikuan atë duke zëvendësuar djegiet me sheqer, kanellë dhe vanilje.

Lojë –Lidha midis lojës dhe zbuluesit

Gabriel Fahrenheit - termometri i merkurit dhe shkalla e temperaturës Fizikani prusian Gabriel Fahrenheit shpiku termometrin e merkurit në 1714. Megjithëse Galileo Galilei kishte shpikur një termometër uji 100 vjet më parë, kjo ishte shumë themelore dhe jo aq e saktë sa termometri i merkurit të Fahrenheit. Gabriel Fahrenheit gjithashtu shpiku një shkallë të temperaturës - shkallën Fahrenheit - të cilën ai e përdori për të përcaktuar pikat e vlimit të lëngjeve.

Alessandro Volta - bateri
Në vitin 1800, Konti Italian Alessandro Volta shpiku metodën e parë për prodhimin e një rrjedhe të qëndrueshme të rrymës elektrike. Bateria e tij, e quajtur Grumbulli Voltaik, përbëhej nga një grumbull disqesh bakri dhe zinku të ndara nga disqe kartoni të lagura në tretësirë kripe. Energjia elektrike rrodhi përmes një teli që lidh disqet e sipërme dhe të poshtme. Kjo bateri ishte burimi i parë portabël i energjisë në historinë

e njerëzimit dhe pa të shumë shpikje të tjera që kërkonin energji elektrike nuk do të ishin të mundshme. Në njohje të kësaj arritjeje të madhe, njësia matëse e energjisë elektrike, volt, është emëruar pas Kont Volta.

Louis Braille - sistem shkrimi për të verbrit
Një djalë 12-vjeçar francez i quajtur Louis Braille shpiku kodin Braille në 1821. Louis kishte idenë për kodin e tij kur një ish-ushtar i quajtur Charles Barbier vizitoi shkollën e tij për të ndarë shpikjen e tij "natën". Charles kishte shpikur një kod të përbërë nga 12 pika të ngritura në mënyrë që ushtarët të lexonin mesazhet ushtarake natën pa asnjë dritë. Louis thjeshtoi kodin e Charles duke e zvogëluar atë nga 12 në 6 pika të ngritura. Në kohën kur Louis ishte 15 vjeç, ai botoi librin e tij të parë Braille dhe vazhdoi të punonte për kodin për shumë vite, duke shtuar simbole për muzikën dhe matematikën. Deri në vitin 1868 kodi Braille u përhap në të gjithë botën, dhe tani njerëzit e verbër në pothuajse çdo vend në botë e përdorin atë si një mënyrë komunikimi.

Konti I Sanduicit - feta buke me mbushje mishi, djathi, etj.
John Montagu, Earl i katërt i Sanduiçit, ishte një politikan i arritur i shekullit të 18-të, megjithatë ai kujtohet më së shumti si shpikësi i andwich. Një ditë në 1762, Earl ishte duke shijuar një lojë me letra dhe megjithëse ishte i uritur, ai nuk donte të linte tryezën e lojrave. Për të zgjidhur këtë problem, ai i kërkoi shërbëtorit të tij t'i sillte pak mish dhe bukë të prerë. Ai më pas vendosi fetat e mishit midis bukës dhe filloi të hante meze të lehtë ndërsa luante. Parimi i sanduiçit u bë menjëherë në modë dhe ai vazhdon të jetë një meze e lehtë popullore në të gjithë botën.

Melitta Bentz - metoda e bërjes së kafesë dhe filtri
Amvisja gjermane, Melitta Bentz e donte kafenë. Megjithatë, asaj nuk i pëlqyen llumrat dhe vajrat e hidhur që futeshin në kafen e përgatitur me metodën tradicionale (zierja e llumrave të kafesë në ujë). Ajo kishte idenë se kafeja mund të përmirësohej nëse ajo mund

të parandalonte futjen e llumrave të kafesë dhe vajrave - duke i filtruar ato. Ajo eksperimentoi me shumë materiale dhe metoda të ndryshme derisa më në fund vendosi që letra e pastër nga fletorja e djalit të saj, e prerë në një disk dhe e vendosur në fund të një tenxhere bronzi të shpuar, dha rezultatet më të mira. Filtrat e saj prodhuan një kafe të pasur pa hidhërim ose llum. Zonja Bentz patentoi shpikjen e saj dhe krijoi një kompani me burrin e saj në 1908. Më shumë se 100 vjet më vonë, familjet në të gjithë botën ende përdorin metodën dhe filtrat Melitta® për të bërë kafenë e tyre në mëngjes.

Levi Strauss - xhinse blu

Levi Strauss, pronar i një dyqani të produkteve të thata, dhe rrobaqepësi Jacob Davis morën një patentë për xhinse të para blu në 1837. Pantallonat ishin origjinale sepse Davis vendosi thumba metalikë në pikat e qosheve të xhepit të tendosjes dhe në bazën e mizës. Xhinse origjinale, të konceptuara si një veshje pune, ishin bërë si pambuk blu indigo ashtu edhe pambuk. Versioni ngjyrë kafe nuk u bë i butë dhe i rehatshëm si xhins blu indigo kështu që ra nga linja. Xhinse blu vazhdojnë të jenë në modë dhe janë bërë një ikonë amerikane.

George Eastman - aparat fotografik me film

Kur fotografia u shpik për herë të parë në fillim të viteve 1800, materialet ishin të shtrenjta dhe fotografia ishte e komplikuar, duke e kufizuar atë tek profesionistët. Fotografi dhe prodhuesi amerikan George Eastman, e ndryshoi këtë duke shpikur filmin e parë të thatë, transparent dhe fleksibël (të patentuar në 1884) dhe kamerën e parë të projektuar posaçërisht për filmin (e patentuar në 1888). Kamera e dorës Kodak mund të blihet gati për t'u përdorur me film të ngarkuar paraprakisht për 100 foto. Sapo u morën fotografitë, klientët ia kthyen kamerën kompanisë Eastman Kodak. Kompania zhvilloi filmin, shtypi fotot, ringarkoi kamerën me më shumë film dhe ia ktheu gjithçka klientit. Për çudi, parulla e Eastman Kodak ishte "Ju shtypni butonin, ne bëjmë pjesën tjetër".

Lojë - Detektiv PCT

(1-a) kitarë dixhitale: WO 2004/064035

(1-b) Këpucë me taban të tejdukshëm për të vegjëlit: WO 00/47073

(1-c) tastierë pa tel e shpikur në Turqi: WO 02/027457

(1-d) kartolinë e personalizuar nga Zelanda e Re: WO 2002/068209

(1-e) Lojë formuese ruse: WO 99/58213

(1-f) lodër e ëmbël nga Brazili: WO 03/086095

(1-g) thes anti-vjedhje nga Republika e Koresë: WO 01/10261

(1 orë) llambë për kursimin e energjisë nga Gjermania: WO 03/034466

(2-a) lëvizje me dy këmbë: WO 03/078110

(2-b), Këmbë e cila e lejon atë të ecë në sipërfaqe të parregullta: WO 03/068455

Aftësia e Qrio për të:

(2-c) njoh hyrjen e zërit: WO 01/72478

(2-d) njohin një fytyrë: WO 03/019475

(2-e) bëni një dialog me një përdorues: WO 2004/051499

(2-f) shfaq emocionet: WO 02/076687

FJALORI

Komercializim - Për të prodhuar, shpërndarë dhe shitur një produkt ose proces për fitim.

E drejta e autorit - Të drejtat e dhëna krijuesve të veprave letrare dhe artistike.

Zbulimi - Diçka që ekzistonte por nuk dihej më parë.

Pronë industriale - Pjesë e pronës intelektuale e cila përfshin patentat, markat tregtare dhe modelet industriale.

Inovacioni - Një shpikje e suksesshme komerciale që ndryshon një mënyrë për të bërë diçka.

Pronë intelektuale - Një degë e së drejtës që mbron krijimet e mendjes njerëzore, të ndarë në Pronë Industriale dhe të Drejta të Drejta.

Raporti i Kërkimit Ndërkombëtar - Një raport, i siguruar atyre që paraqesin aplikime ndërkombëtare për patentë nën PCT, duke detajuar të gjithë artin e mëparshëm përkatës të një shpikjeje specifike.

Shpikja - Në përgjithësi, një produkt ose proces i ri që zgjidh një problem teknik.

Hapi krijues - Një karakteristikë e re në një shpikje që nuk mund të nxirret nga një person me njohuri mesatare të fushës përkatëse teknike.

I licencuari - Personi të cilit i është dhënë licenca.

Patentë - Një dokument qeveritar i cili përgjithësisht mbron një shpikje nga kopjimi, përdorimi, shpërndarja ose shitja pa marrëveshjen e pronarit të saj.

Biblioteka e Depozitimit të Patentave - Një bibliotekë që përmban të gjitha dokumentet e patentës nga një vend i caktuar dhe i bën ato të lira në dispozicion të publikut.

Shkelja e Patentave - Përdorimi, shitja, prodhimi ose shpërndarja e paautorizuar e një shpikjeje të patentuar në vendin ku është regjistruar ajo patentë.

Licenca për Patentë - Një leje zyrtare për të prodhuar, shitur dhe / ose shpërndarë një shpikje të patentuar.

Kërkimi i Patentave - Një kërkim i dokumenteve të patentave për të mësuar rreth zhvillimeve më të fundit teknologjike.

I patentuari - Pronari i një patente.

PCT - Traktati i Bashkëpunimit për Patentat, i cili siguron një mënyrë të thjeshtë për të aplikuar për patenta në më shumë se 140 vende me vetëm një aplikim.

Prototipi - Modeli origjinal i punës i një shpikjeje që më vonë mund të riprodhohet.

Domeni Publik - Shpikje, shenja, dizajne dhe vepra artistike të cilat mund të përdoren lirshëm nga kushdo pasi ato nuk mbrohen nga patentat, markat tregtare, dizenjot industriale dhe të drejtat e autorit.

Teknologjia - Përdorimi praktik i shkencës në industri.

WIPO - Organizata Botërore e Pronësisë Intelektuale, një agjenci e specializuar e Kombeve të Bashkuara me seli në Gjenevë, e përkushtuar për promovimin e të drejtave të pronësisë intelektuale të artistëve dhe shpikësve.

LEXIME TE RËMETEJSHME

Broshurat e mëposhtme të botuara nga WIPO ofrojnë informacion shtese në lidhje me patentat dhe format e tjera të pronësisë intelektuale.Ju mund t'i shkarkoni në **www.wipo.int/publications**. Ju gjithashtu mund të kërkoni një kopje në letër duke dërguar një e-mail në **botime.mail@wipo.int**.

E drejta e autorit

Pub. No. 484

Patentat

Pub. No. 485

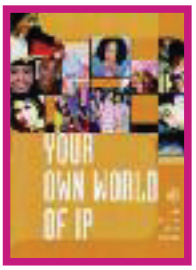
Markat tregtare

Pub. No. 483

Mëso nga e kaluara Krijo të ardhmen Artet dhe e drejta e autorit

Pub. No. 935

Bota jonë vetjake e IP



Pub. No. 907

Në shtëpi me shpikje

Pub. No. 865

Çfarë është prona intelektuale?

Pub. No. 450

Nga artisti te audienca

Pub. No. 922

Shpikja e së ardhmes

Pub. No. 917

Dukja e mirë

Pub. No. 498

Krijimi i një shenje

Pub. No. 900

Shprehitë krijuese

Pub. No. 918

BIOGRAFIA E PERZGJEDHUR

Bender, Lionel. Udhëzuesit e dëshmitarëve okularë: Shpikja. Londër: Dorling Kindersley, 1991

Dyson, James dhe Robert Uhlig Ed. Libri Mammoth i Shpikjeve të Mëdha. Londër: Robinson, 2001

Komisioni Europian. Shkenca, e ardhmja jonë: 15 vjet konkurs i BE-së për shkencëtarët e rinj 1989-2003. Luksemburg: Zyra për Publikimet Zyrtare të Komuniteteve Evropiane, 2002.

Harrison, Ian. Libri i shpikjeve: Tregimet prapa shpikjeve dhe shpikësve të botës moderne. London: Cassell Illustrated, 2004

James, Peter dhe Nick Thorpe. Shpikje antike. New York: Ballantine Books, 1994

Karnes, Frances A. dhe Suzanne M. Bean. Vajzat & Gratë e Reja që Shpikin: 20 Tregime të Vërteta Rreth Shpikësve Plus Si Mund të Jeni Një Ju Vetë. Minneapolis, MN: Free Spirit Publishing Inc., 1995.

Krebs, Robert. Eksperimente shkencore novatore, shpikje dhe zbulime të mesjetës dhe rilindjes. Westport, CT: Greenwood Press, 2004.

Krebs, Robert dhe Carolyn A. Krebs. Eksperimente, shpikje dhe zbulime novatore shkencore të botës antike. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2003.

Les Chronologies de Maurice Griffe: Shkencat dhe teknikat e Les. Le Cannet: Editions T.S.H., 1997.

Shectman, Jonathan. Eksperimente, shpikje dhe zbulime novatore shkencore të shekullit të 18-të. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 003.

Tucker, Tom. Stuhi mendimesh: Tregimet e njëzet shpikësve amerikanë të fëmijëve. Kanada: HarperCollins Canada Ltd, 1995

Windelspecht, Michael. Eksperimente, shpikje dhe zbulime novatore shkencore të shekullit të 17-të. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2002.

Windelspecht, Michael. Eksperimente, shpikje dhe zbulime novatore shkencore të shekullit të 19-të. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2003.

BURIMET ONLINE

Rreth, Inc: <http://inventors.about.com>

Nga Kids For Kids: <http://www.bkfk.com>

Të mësuarit e magjepsur
<http://www.enchantedlearning.com/inventors/>

Qendra Lemelson për Studimin e Shpikjeve dhe Inovacionit:
<http://invention.smithsonian.org/home/>

Programi Lemelson-MIT: Arkivi i Javës:
<http://web.mit.edu/invent/i-archive.html>

Kolegji Smith Historia e Shkencës: Muzeu i Shpikjeve Antike
http://www.smith.edu/hsc/museum/ancient_inventions/

SHËNIM PËR MËSUESIT

Ky botim mund të përdoret për të plotësuar kurrikulën shkencore, veçanërisht në lidhje me projektet e panairit shkencor. Seksionet "Mendoni për këtë" mund të jenë një pikë e rëndësishme për diskutimet në klasë mbi temën e shpikjeve dhe patentave, ndërsa loja "Udhëtimi i Patentave" u krijua si një mënyrë argëtuese për grupet e studentëve për të rishikuar ato që kanë mësuar.

Mësuesit gjithashtu mund të plotësojnë informacionin në këtë botim duke diskutuar me studentët mbi parimet shkencore që qëndrojnë pas disa prej shpikjeve të theksuara (për shembull: kombinimi i syzeve konkave dhe konvekse në teleskop, dhe ligjet e termodinamikës në ftohjen në tenxhere në tenxhere sistemi). Studentëve mund t'u kërkohet gjithashtu të hulumtojnë dhe të shkruajnë për shpikësit nga vendi i tyre.

Më në fund, mësuesit mund ta përdorin këtë botim për të inkurajuar studentët e tyre të hyjnë në gara të ndershme të shkencës dhe të përdorin krijimtarinë e tyre për të shpikur.

Ky botim mund të fotokopjohet për përdorim në klasë. Për çdo koment, pyetje dhe kërkesë, ju lutemi kontaktoni www.wipo.int/contact.

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Sekretariati i Shtetit për Çështjet Ekonomike SECO

IGE | IPI