

Patente de Invencion 256.950.

ECONOMICO COMERCIAL.

25695



256950

MEMORIA DESCRIPTIVA

Correspondiente a una Patente de Invención Económico-Comercial, que se solicita por veinte años, para todo el Territorio Nacional y sus Colonias, a favor de D. Carlos Hernandez de Alba, de nacionalidad española, residente en Valencia, Plaza del Caudillo, 26 por:

NUEVO SISTEMA DE INCREMENTO DE VENTAS EN EL COMERCIO EN GENERAL.

El objeto de la presente invención se refiere a un nuevo sistema o procedimiento de anuncio y propaganda para incrementar las ventas, mediante la solución de un rompecabezas o puzzle, y la concesión de premios bien en metálico, en especie o por descuentos en las compras a la presentación de la solución o soluciones pedidas.

Merced a este procedimiento de anuncio y propaganda se obtiene un sistema prácticamente inacabable y constan-

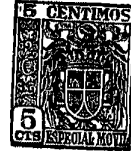


5 te de recordatorio de una marca o firma comercial, con la
ventaja consiguiente sobre los anuncios de prensa, radio,
etc., pues en estos sistemas de propaganda se ha de coinci-
dir en caso de que fuera radiofónico con el momento mismo
de la emisión y por la prensa ha de ser (igual que en la
radio para que tenga alguna efectividad) diariamente repe-
tido, con lo cual el coste de la propaganda comercial se
eleva a cifras de consideración, y la difusión del producto
a veces no guarda relacion con el capital empleado, bien
10 por no saber captar la atención del público o por no elegir
acertadamente el medio de difusión empleado: horario, deter-
minada prensa, etc.

15 El sistema o procedimiento a que se refiere la presen-
te invencion tiene sobre los ya existentes la enorme venta-
ja de su coste ínfimo, su duracion prácticamente ilimitada
y el interes por obtener las soluciones deseadas con la es-
peranza de alcanzar un premio. Además que se excita con es-
te sistema la curiosidad del cliente por conocer la solu-
ción acertada del rompecabezas y convierte en un pasatiempo
20 sin darse cuenta de ello, un procedimiento de divulgacion
comercial.

25 El citado rompecabezas o puzzle estará formado por un
número variable de piezas de formas caprichosas, simetricas
o no, asi como geométricas, confeccionadas con el material
o materiales apropiados o convenientes, y las cuales al unir
se en solucion generalmente única, forman el nombre, anagra-
ma y/o figura de animal, persona y/o cosa o bien una combi-
nacion de ellos, y que representa a una o varias marcas y/o
casas comerciales. Esto último sobre la solucion o solucio-
30 nes del rompecabezas se cita a título simplemente enuncia-

256950



5 tivo y no limitativo, pues como se comprenderá las represen-
taciones gráficas de nombre, cosas o personas es innumerable.
Se prevé en dichas piezas uno o varios medios de anclaje pa-
ra poder colocarlas sobre un soporte y así facilitar su mon-
taje. Este puede también resolverse mediante una base o simi-
lar que contenga el contorno general y exterior de la solu-
ción. Igualmente pueden ir pegados sobre una base o soporte
apropiado o conveniente o sencillamente puestos sobre ella
la cual puede llevar indicación de la solución, bien sea por
10 el simple contorno, bien sea indicando total o parcialmente
las piezas que lo componen, las cuales se entregaran por la
compra de un producto o productos determinados, pudiendo ir
separadamente, incluidas dentro del envase o adosadas a él
así como ser variable el número de piezas a entregar, una o
15 varias.

Las citadas piezas del rompecabezas o puzzle podrán ser
fabricadas de un solo color o de varios, pudiendo de esta ma-
nera crearse una o varias soluciones al exigir ésta de un so-
lo color determinado o bien de una combinación de ellos.

20 Con el fin de facilitar la formación correcta del rompe-
cabezas o puzzle se puede entregar independientemente una so-
lución exacta del mismo. Esta podrá tener el contorno neto
del nombre, anagrama, figura o combinación de ellos, o bien
estar el conjunto o solución enmarcado dentro de una figura
25 de contorno variable, simétrico, asimétrico o caprichoso,
pudiendo si se cree oportuno o conveniente, presentar al mer-
cado primeramente la solución y al cabo de un tiempo variable
el citado rompecabezas o puzzle, o viceversa.

30 La solución puede ser única o múltiple, es decir que
por una cara de la misma puede obtenerse el nombre, figura,

256950



5 enagrama o la combinación de ellos, de una casa comercial y/o de uno o varios de sus productos y por la otra u otras cosas el anuncio de otro u otros productos de la misma firma y/o de otra u otras casas comerciales diferentes. Se puede pedir la solución o soluciones en un solo color o en varios, es decir que se puede obligar al público a retener o incitarle al canje de una gran pluralidad de piezas ó soluciones diferentes, con lo que existe en forma masiva una propaganda permanente por todo el ambito de la Nación.

10 Fabricando estas piezas de manera que puedan servir para juego infantil por su forma, color agradable o apropiado se conseguiria un trueque entre la población de edad escolar generalmente, lo que traduciria en una gran difusión el anuncio del producto o productos de las casas comerciales que emplearan este nuevo sistema. Con el, sin necesidad de saber historia, geografía, futbol, toros, cine, teatro, música etc. que es la base de los hasta ahora conocidos concursos, sino solamente con una pequeña dosis de habilidad se podria llegar a interesar a una gran masa de la Nación que no está en condiciones de ilustración para poder alcanzar éxito en los actuales concursos. Además se excitaria el deseo del coleccionista la curiosidad del vulgo por conocer la solución exacta y se podria considerar hasta como un medio de difusión educativa a la vez que propagandística, al recoger el rompecabezas o puzzle, mapas, regiones, fotografías científicas, etc.

REIVINDICACIONES

30 1ª.- Nuevo sistema de incremento de ventas en el comercio en general, caracterizado por conseguirse la atención del consumidor por medio de problemas de habilidad, cuyo resultado está dado por el acoplamiento segun un plan determi-



256950

nado de una pluralidad de piezas.

2ª.- Nuevo sistema de incremento de ventas en el comercio en general, según se reivindica en el punto 1º caracterizado porque la solución del problema de habilidad va íntimamente ligada a un slogan propagandístico y/o una o varias marcas ó firmas comerciales.

3ª.- Nuevo sistema de incremento de ventas en el comercio en general, según se reivindica en los puntos anteriores caracterizado porque las piezas pueden unirse sencillamente por acoplado o bien dentro de un marco apropiado al resultado a obtener o por anclaje obtenido por cualquier medio, y pudiendo ser estas piezas de diferentes tonalidades.

4ª.- Nuevo sistema de incremento de ventas en el comercio en general, según se reivindica en los puntos anteriores caracterizado porque el resultado exacto del problema de habilidad propuesto en el punto 1, viene acompañado de una compensación, constituida por premios de cualquier especie.

5ª.- NUESTRO SISTEMA DE INCREMENTO DE VENTAS EN EL COMERCIO EN GENERAL.

Todo ello tal como se describe en el cuerpo de esta memoria, y se reivindica en su nota.

Esta memoria consta de cinco hojas, foliadas y mecanografiadas a dos espacios por una sola de sus caras.

Madrid, 29 de Mayo de 1.960

M. S. S.