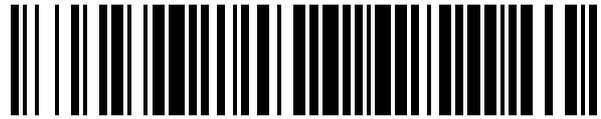


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 247 914**

21 Número de solicitud: 202030702

51 Int. Cl.:

A47B 87/00 (2006.01)

F16B 12/12 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

23.04.2020

43 Fecha de publicación de la solicitud:

17.06.2020

71 Solicitantes:

MORENO GÓMEZ, Antonio (100.0%)
C/ Francisco de Enzinas, Nº 22, 1º
09003 Burgos ES

72 Inventor/es:

MORENO GÓMEZ, Antonio

74 Agente/Representante:

GARCIA GALLO, Patricia

54 Título: **Mueble de simulación**

ES 1 247 914 U

DESCRIPCIÓN

Mueble de simulación

5 **SECTOR DE LA TÉCNICA**

La presente solicitud se refiere a un mueble de simulación, que permite dar aspecto terminado o mostrar cómo quedará una habitación o sala de una vivienda o despacho, entre otras funciones.

10

Es de aplicación en el campo de la decoración y de la construcción y venta de viviendas.

ESTADO DE LA TÉCNICA

15

En el campo de la construcción, decoración y venta de viviendas, oficinas y cualquier tipo de edificación es conveniente presentar el local con el mobiliario que realmente puede contener. De esta forma el eventual comprador o cliente se hace mejor a la idea de la dimensión real y de las posibles configuraciones. En cambio, una habitación vacía se percibe generalmente más pequeña de la realidad.

20

En la actualidad se puede llegar a amueblar, en acciones comerciales, los edificios que se desea vender mediante muebles de segunda mano, e incluso realizando capas rápidas de pintura o de empapelado. Sin embargo, amueblar realmente los inmuebles conlleva un coste de tiempo y de material realmente excesivo.

25

Se han desarrollado soluciones por ordenador para presentar simulaciones, renderizados, de la decoración del inmueble. Sin embargo, esto obliga a consultar un ordenador o similar en vez de apreciar la situación real. También es posible adaptar unas gafas de realidad virtual al cliente que visita el local. En ambos casos es necesario un gran tiempo de preparación, con personal especializado, y es costoso realizar modificaciones. La solución

30

intermedia se denomina "wireframe" y representa los posibles muebles por sus líneas de contorno, y no son los acabados reales o simulados.

5 En otras situaciones se puede crear un "piso piloto", con ejemplos de mobiliario, que luego se enseña a los clientes. En este caso, el cliente no aprecia el resultado real en su eventual vivienda u oficina, con las variaciones de iluminación, dimensiones, etc.

10 El solicitante no conoce ningún dispositivo similar a la invención, que permita resolver estos problemas.

BREVE EXPLICACIÓN DE LA INVENCIÓN

15 La invención consiste en un mueble de simulación según la reivindicación primera. Sus diferentes variantes resuelven los problemas reseñados.

20 Es un mueble de simulación formado a partir de elementos rígidos, generalmente rectos, perfiles, que pueden ser de PVC y conectores plásticos. En posición desmontada, cada mueble puede guardarse en cajas de pequeñas dimensiones, ligeras y fácilmente transportables. En posición montada, variando la longitud de los diferentes elementos rectos se puede fabricar una estructura que simule cualquier tipo de mueble: mesas, sillas, sofás, etc. La simulación parte del volumen, pero se puede complementar con telas o tejidos para dar aspectos más reales y completos, que permitan
25 grabar o fotografiar adecuadamente el espacio así preparado.

30 El mueble de simulación, que comprende las dimensiones de un mueble real, copiando el contorno del elemento de mobiliario simulado. El interior del mueble simulado puede ser necesario reforzarlo por tirantes, si el tamaño del mueble o la rigidez de los elementos constructivos lo recomiendan. El mueble simulado está formado por una serie de perfiles rígidos, generalmente rectos, unidos entre sí por conectores que definen el contorno del elemento de mobiliario. Los conectores están formados por un núcleo de donde surgen dos o más acoples de conexión de los perfiles. Los conectores serán de

pequeño tamaño, para que se pueda desmontar y disponer en pequeñas cajas, como los denominados "tubos de proyectos".

5 Preferiblemente, la unión de los perfiles y los acoples es por machihembrado, pudiendo ser cualquiera de los dos elementos el macho y la hembra. Se prefiere, sin embargo, que el perfil sea el macho.

10 Las patas del mueble pueden comprender apoyos formados por una base plana y un acople. La base plana puede ser un cierre del acople que no sobresale por su borde. Esos apoyos serán preferiblemente blandos, de caucho o similar.

15 Los acoples de al menos un conector están preferiblemente dispuestos en ángulos rectos, dado que los contornos más habituales son prismáticos. Pero también pueden ser flexibles, para adaptarse a ángulos variables, según la longitud de los diferentes perfiles. En especial si comprende perfiles auxiliares curvos.

20 Todos o parte de los conectores pueden tener fijadores para telas que cierren el hueco definido por los perfiles. Por ejemplo, puede ser velcro, corchetes, pinzas, etc.

Otras variantes se aprecian en el resto de la memoria.

25 **DESCRIPCIÓN DE LAS FIGURAS**

Para una mejor comprensión de la invención, se incluyen las siguientes figuras.

30 Figura 1: Ejemplo de conector y perfiles adecuados, recto y curvo.

Figura 2: Ejemplo de mueble, una silla, construido con los elementos de la invención según el ejemplo anterior.

35 Figura 3: Ejemplo con conectores macho y perfiles hembra (tubulares).

MODOS DE REALIZACIÓN DE LA INVENCION

5 A continuación se pasa a describir de manera breve un modo de realización de la invención, como ejemplo ilustrativo y no limitativo de ésta.

10 La realización mostrada en la figura 1 parte de una serie de perfiles (1) rígidos, generalmente en L y de PVC. El material y el aspecto estético no es relevante, si poseen la rigidez suficiente para simular el contorno de los muebles.

15 Los diferentes perfiles (1) se unen entre sí por conectores (2) formados por dos o más acoples (3), en este caso tubulares, unidos por sus extremos en un único núcleo (4). Todos los acoples (3) tienen un extremo libre, y un extremo fijado al núcleo (4). Los acoples (3) están preferiblemente dispuestos en ángulos rectos, pero pueden tener otros ángulos. En una realización, los acoples (3) son de material flexible, como silicona, por lo que se pueden doblar para cambiar su orientación. Estos acoples (3) están configurados para aceptar los extremos libres de los perfiles (1), de forma
20 ajustada para mantenerlos dentro. Es también posible disponer de medidas de fijación, como roscas, pasadores, etc. Sin embargo, dado que no tienen función estructural, no es preferido.

25 En la figura 2 se aprecia un ejemplo de mueble formado por perfiles (1) y conectores (2). Los conectores (2) de esta figura tienen dos, tres y cuatro acoples (3). Se aprecia que las patas del mueble pueden tener apoyos (5) blandos (es decir, que no rayan) formados por una base plana de donde surge un acople (3) similar a los anteriores. Los apoyos (5) aseguran que no se dañe el parqué ni los perfiles (1).

30 Los conectores (2) también pueden tener fijadores (6) para telas (7) que cierren los huecos definidos por los perfiles (1). Por ejemplo, pueden tener tramos de velcro, corchetes, etc. Estas telas (7) permiten aumentar la visibilidad y el efecto de los muebles simulados, siendo perfectamente
35 plegables.

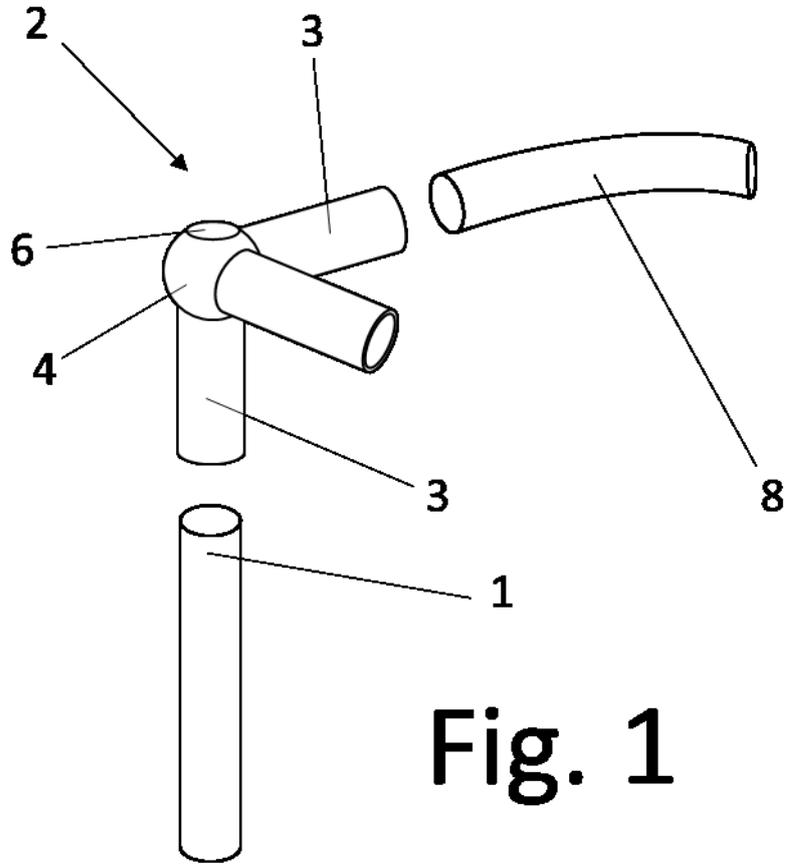
En la figura 3 se aprecia un segundo ejemplo de perfiles (1) y conectores (2). En este caso los perfiles (1) son tubulares huecos, y los conectores (2) poseen acoples (3) macho. Los acoples (3) pueden estar fijados al núcleo (4) por medios flexibles, como un cable. En este caso la estructura formada será más débil y requerirá perfiles (1) dispuestos como tirantes. A cambio será posible imitar muebles más complejos, con superficies oblicuas.

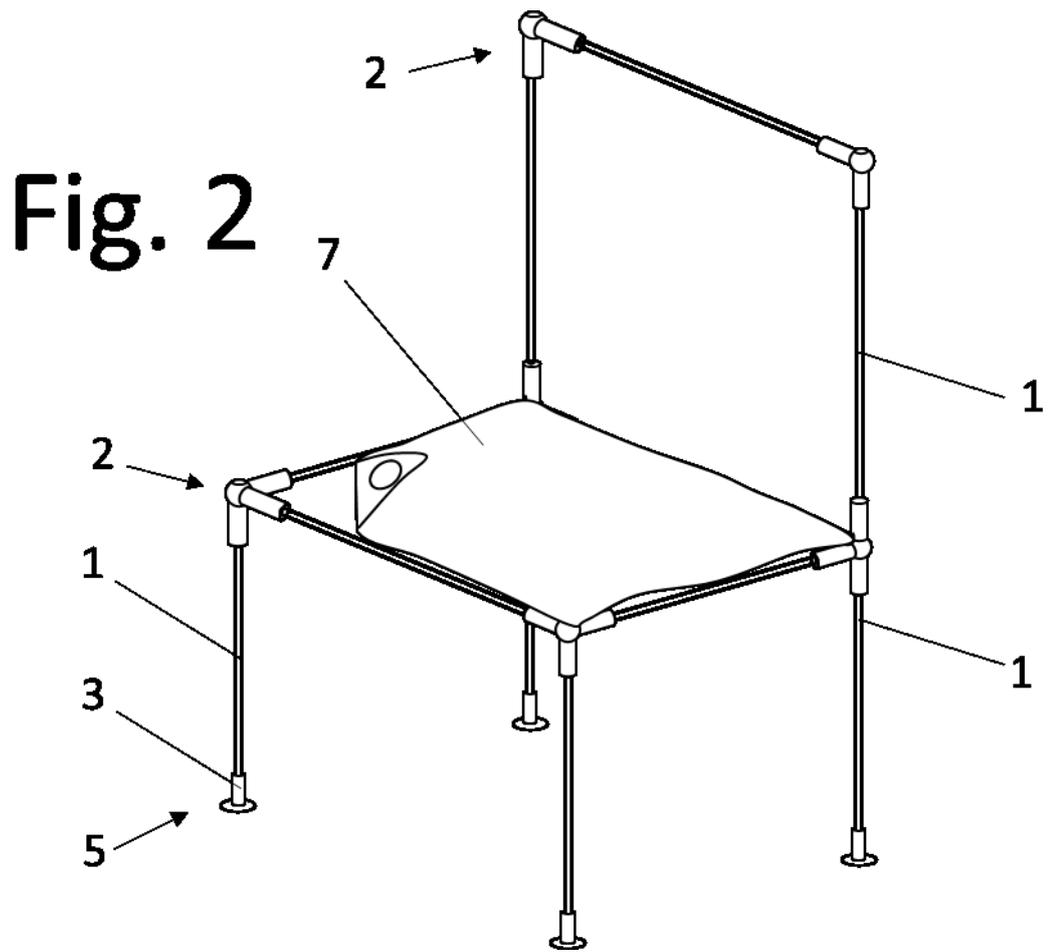
Las longitudes máximas utilizables de los perfiles (1) dependerán de su rigidez. Si son muy resistentes, se pueden hacer muebles largos con pocas piezas. En cambio, si no son suficientemente rígidos habrá que disponer conectores (2) intermedios con perfiles (1) cruzados de soporte para evitar el pandeo.

Es posible definir perfiles auxiliares (8) curvos, especialmente aplicables a acoples (3) flexibles.

REIVINDICACIONES

- 1- Mueble de simulación, que comprende las dimensiones de un mueble real, caracterizado por que está formado por una serie de perfiles (1) rígidos
5 unidos entre sí por conectores (2) que definen el contorno de un elemento de mobiliario, teniendo los conectores (2) un núcleo (4) de donde surgen dos o más acoples (3) de conexión de los perfiles (1).
- 2- Mueble de simulación, según la reivindicación 1, caracterizado por que la
10 unión de los perfiles (1) y los acoples (3) es por machihembrado.
- 3- Mueble de simulación, según la reivindicación 1, caracterizado por que los perfiles (1) son de PVC.
- 15 4- Mueble de simulación, según la reivindicación 1, caracterizado por que comprende apoyos (5) en las patas del mueble formados por una base plana y un acople (3).
- 5- Mueble de simulación, según la reivindicación 1, caracterizado por que los
20 acoples (3) de al menos un conector (2) están preferiblemente dispuestos en ángulos rectos.
- 6- Mueble de simulación, según la reivindicación 1, caracterizado por que al
25 menos un acople (3) es flexible.
- 7- Mueble de simulación, según la reivindicación 1, caracterizado por que comprende conectores (2) con fijadores (6) de telas (7) que cierran el hueco definido por los perfiles (1).
- 30 8- Mueble de simulación, según la reivindicación 6, caracterizado por que comprende perfiles auxiliares (8) curvos.





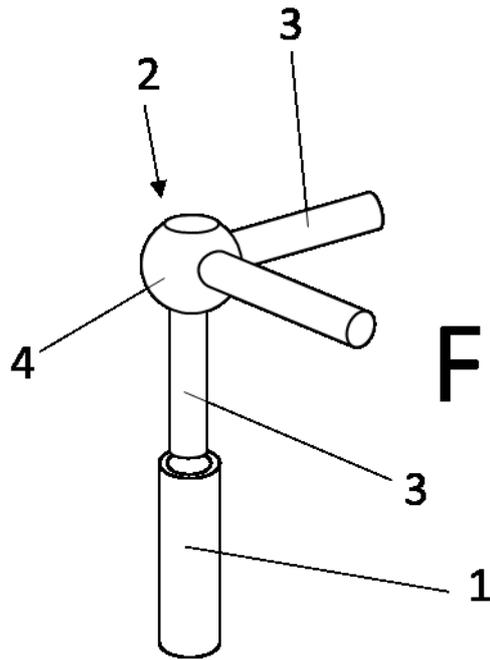


Fig. 3