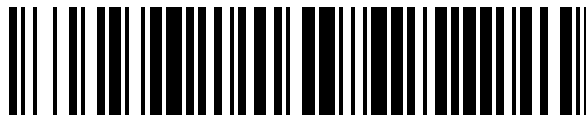


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 249 864**

21 Número de solicitud: 202031036

51 Int. Cl.:

H04N 21/40 (2011.01)

H04N 7/14 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

25.05.2020

43 Fecha de publicación de la solicitud:

24.07.2020

71 Solicitantes:

VILA CORTS, Francesc Xavier (100.0%)
C/ Jaume Ginesti, 7
08410 Vilanova del Vallès (Barcelona) ES

72 Inventor/es:

VILA CORTS, Francesc Xavier

74 Agente/Representante:

GONZÁLEZ PECES, Gustavo Adolfo

54 Título: **Sistema de animación para eventos**

ES 1 249 864 U

DESCRIPCIÓN

Sistema de animación para eventos

- 5 La presente invención se refiere a un sistema de animación para eventos, en particular, para eventos deportivos.

Antecedentes de la invención

- 10 En el caso de una pandemia es necesario tomar las medidas adecuadas para evitar la transmisión del patógeno, y la medida más segura es mantener una distancia social, por ejemplo, de 2 metros.

- Esta distancia social es posible mantenerla en espacios abiertos, como en la calle, pero no
15 es posible hacerlo en espacios donde se producen eventos, por ejemplo, en un estadio.

- En los estadios actuales la separación entre asientos es muy reducida para permitir que haya la mayor capacidad de espectadores posible, pero esta distancia reducida es incompatible con la medida de mantener la distancia social.

- 20 Por este motivo, los eventos deportivos deben hacerse sin público en caso de pandemia, y los espectadores solamente pueden disfrutar del evento a través de la televisión.

- Esto comporta una gran desafección a los deportistas y a los clubs en general, además de
25 perder la ventaja de lo que se denomina "jugar en casa", y puede provocar desinterés del aficionado, incertidumbre y consecuentemente pérdidas económicas a los clubs y federaciones.

Descripción de la invención

- 30 Por lo tanto, un objetivo de la presente invención es proporcionar un sistema de animación para eventos con el que los aficionados puedan transmitir su estado de ánimo a los participantes en el evento.

- 35 Con el sistema de animación de la invención se consiguen resolver los inconvenientes citados, presentando otras ventajas que se describirán a continuación.

El sistema de animación para eventos comprende:

- un primer dispositivo provisto de una pantalla con una pluralidad de teclas para diferentes acciones; y

- un segundo dispositivo, que recibe las acciones desde el primer dispositivo, y que
5 comprende al menos un altavoz y/o una pantalla.

De acuerdo con una realización preferida, dichas acciones comprenden enviar al menos una imagen y/o al menos un sonido.

10 Preferentemente, dicho segundo dispositivo también comprende al menos una cámara, que envía las imágenes captadas a dicho primer dispositivo. Por ejemplo, dicha cámara es una cámara de video.

De acuerdo con una realización preferida, dicho primer dispositivo es un teléfono móvil, una
15 tableta, un ordenador, una consola de videojuegos o una televisión inteligente, y dicho segundo dispositivo es un robot.

De esta manera, los aficionados volverán a los estadios de una forma virtual, pero manteniendo la animación normal de un evento.

20

El segundo dispositivo, tal como el robot, es comandado a distancia por el aficionado a través del primer dispositivo (teléfono móvil o tableta), transmitirá con voces y/o imágenes, su estado de ánimo para dar soporte al equipo o deportista.

25 Además, el sistema de animación se podrá usar después de que se permita la asistencia a eventos, y permitirá llenar los estadios en eventos en los que el aforo no fuera completo.

El sistema de animación de acuerdo con la presente invención también permite, a través de la cámara, que el aficionado pueda sentirse como si estuviera en el estadio.

30

Breve descripción de los dibujos

Para mejor comprensión de cuanto se ha expuesto, se acompañan unos dibujos en los que, esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo no limitativo, se representa un caso
35 práctico de realización.

La figura 1 es una vista esquemática de los componentes del sistema de animación de acuerdo con la presente invención; y

La figura 2 es una vista esquemática de la aplicación en un teléfono móvil de un usuario.

5

Descripción de una realización preferida

Tal como se muestra en la figura 1, el sistema de animación comprende un primer y segundo dispositivos 1, 2 que están conectados entre sí de manera inalámbrica, por ejemplo, a través de Internet, y pueden emitir y recibir información (imágenes y sonidos) entre sí.

El primer dispositivo 1 es un dispositivo que está en posesión del usuario, tal como un teléfono móvil, una tableta, un ordenador, una consola de videojuegos, una televisión inteligente o cualquier dispositivo adecuado que pueda conectarse a Internet. A través de este primer dispositivo 1 el usuario interactúa con el segundo dispositivo substancialmente en tiempo real, tal como se explicará posteriormente.

Por su parte, el segundo dispositivo 2 está situado en el lugar del evento, por ejemplo, en un estadio, y es preferentemente un robot.

De acuerdo con la realización representada, el segundo dispositivo 2 comprende uno o más altavoces 3, una o más pantallas 4 y una o más cámaras 5, además de una o más antenas 6 para su conexión al primer dispositivo 1.

25

Dicha cámara 5 es preferentemente una cámara de video 5, por ejemplo, una webcam, que permite al usuario ver el evento desde el lugar donde está situado el segundo dispositivo 2.

En la figura 2 se muestra un ejemplo de la aplicación que el usuario ve en la pantalla del primer dispositivo 1, tal como un teléfono móvil.

30

En esta pantalla se muestran una pluralidad de teclas para diferentes funciones. En particular, de acuerdo con esta realización, las teclas son las siguientes:

- 35 - 11: imágenes, tal como imágenes de mosaicos, aplausos, imágenes de jugadores, etc.
- 12: sonidos, tal como silbidos, himno, etc.

- 13: soporte, tal como aplausos, cánticos clásicos del club, etc.
- 14: teclas específicas, tal como locuciones específicas, por ejemplo, “gol”, en caso de un partido de fútbol;
- 15: cámara, para activar o desactivar la cámara del segundo dispositivo 2;
- 5 - 16: sonido, para activar o desactivar el sonido.

Para evitar un uso continuado del sistema de acuerdo con la presente invención, el usuario puede configurar un algoritmo de fatiga, que el usuario puede controlar durante el evento, por ejemplo, a través de una barra deslizante 17 o un icono 18. Cuanto mayor sea la fatiga,
10 menor respuesta tendrá el segundo dispositivo 2.

Desde el primer dispositivo 1 también se pueden tomar fotografías del evento, acercar y alejar el zoom de la cámara y/o mover dicha cámara.

15 Para su uso, el segundo dispositivo 2 se coloca en la posición habitual del usuario en el estadio y cuando se inicia el evento el primer dispositivo 1 se conecta al segundo dispositivo 2, por ejemplo, a través de Internet.

En función del desarrollo del evento, el usuario puede enviar instrucciones al segundo
20 dispositivo 2 accionando las teclas en el primer dispositivo 1.

Por ejemplo, en el caso de un partido de fútbol, el usuario puede emitir una imagen que forme un mosaico antes del inicio del partido, enviar un sonido de aplauso durante la presentación de los jugadores, enviar un sonido de “gol” cuando su equipo marque un gol,
25 etc. De esta manera, los jugadores sentirán el apoyo que les proporcionan sus seguidores, aunque no estén presentes físicamente en el estadio.

A pesar de que se ha hecho referencia a una realización concreta de la invención, es evidente para un experto en la materia que el sistema de animación descrito es susceptible
30 de numerosas variaciones y modificaciones, y que todos los detalles mencionados pueden ser sustituidos por otros técnicamente equivalentes, sin apartarse del ámbito de protección definido por las reivindicaciones adjuntas.

REIVINDICACIONES

1. Sistema de animación para eventos, caracterizado por que comprende:

- un primer dispositivo (1) provisto de una pantalla con una pluralidad de teclas para diferentes acciones; y
- un segundo dispositivo (2), que recibe las acciones desde el primer dispositivo (1), y que comprende al menos un altavoz (3) y/o una pantalla (4).

2. Sistema de animación para eventos de acuerdo con la reivindicación 1, en el que dichas acciones comprenden enviar al menos una imagen y/o al menos un sonido.

3. Sistema de animación para eventos de acuerdo con la reivindicación 1 o 2, en el que dicho segundo dispositivo (2) también comprende al menos una cámara (5), que envía las imágenes captadas a dicho primer dispositivo (1).

4. Sistema de animación para eventos de acuerdo con la reivindicación 3, en el que dicha cámara (5) es una cámara de video.

5. Sistema de animación para eventos de acuerdo con una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, en el que dicho primer dispositivo (1) es un teléfono móvil, una tableta, un ordenador o una consola de videojuegos.

6. Sistema de animación para eventos de acuerdo con una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, en el que dicho segundo dispositivo (2) es un robot.

FIG. 1

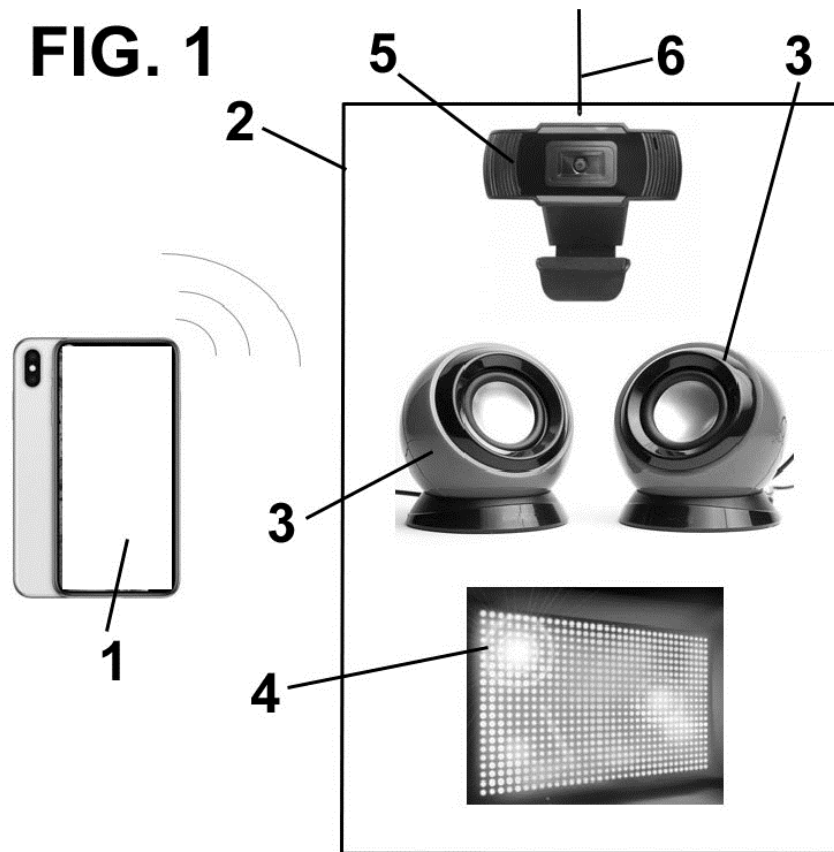


FIG. 2

