

Workshop Octrooien, merken en modellen

14 oktober 2009

VWO-4

Evenement

Op 14 oktober brachten 17 leerlingen van 3 scholen uit de regio een bezoek aan De High Tech Campus en kregen de mogelijkheid om een kijkje te nemen in de keuken bij Intellectual Property & Standards .

Een breed scala van toepassingen kwamen aan de orde en werd ook uitgebreid toegelicht door de medewerkers, daarna gingen de leerlingen hier ook zelf mee aan de slag.

Een viertal onderwerpen stond op het programma:

- Octrooien
- Merken en modellen
- Expressive avatar
- Hands free gaming

Deelnemende groepen

Fred Ketting	IP&S
Ed Niessen	IP&S
Peter van Deursen	IP&S
Vincent Jeanne	Video processing & analysis 86546 (Op de Beeck)
Tommaso Gritti	Video processing & analysis 86546 (Op de Beeck)

De leerlingen waren afkomstig van de volgende scholen:

Christiaan Huygens College, Eindhoven
Lorentz Casimir Lyceum, Eindhoven
Scholengemeenschap Augustinianum, Eindhoven



Doel

Doel van deze workshop is de leerlingen een indruk te geven met betrekking tot enkele aspecten van intellectuele eigendom. Een bijzonder aspect is dat een technische studie er toch toe kan leiden dat je zowel technisch als taalkundig bezig kunt zijn wanneer je als octrooigemachtigde werkt.

Inleiding - intellectuele eigendom -

De workshop begon met een algemene uitleg over intellectuele eigendom. Vervolgens is uitgelegd, aan de hand van voorbeelden, welke soorten intellectuele eigendom er zijn (auteursrecht (copyright), merkenrecht, modelrecht, octrooi).

Bijvoorbeeld bij een merk: hoe groter het onderscheidend vermogen, des te meer is het merk waard (het merk Google is meer dan 100 miljard dollar waard). Het "onderscheidend vermogen" van een merk werd geïllustreerd met een merkenquiz waarbij aan de leerlingen een klein stukje van een merk (logo) werd getoond aan de hand waarvan ze moesten raden om welk merk dat ging. Bijvoorbeeld:

Deze quiz werd met veel enthousiasme gemaakt.



Octrooien en uitvindingen

Fred Ketting en Ed Niessen

Vervolgens werd dieper ingegaan op het belang van het beschermen van technische uitvindingen met behulp van een octrooi (=patent). Uitgelegd werd hoe een octrooi bijdraagt aan de technologische vooruitgang en hoe een bedrijf met een octrooi geld kan verdienen.

Daarna werden de leerlingen aan het werk gezet. Eerst werd het belang uitgelegd van het op een nauwkeurige manier beschrijven van een uitvinding in het octrooi: de woorden die je daarin opschrijft, daarmee beschrijf en bescherm je de uitvinding. Op een

interactieve manier werd een uitvinding in woorden beschreven en verbeterd.



Deze “autoradio” uitvinding werd in eerste instantie als volgt beschreven:

Autoradio met

- *een volumeknop en een zenderkeuze-knop waarbij*
- *1 piepje wordt geproduceerd als de vinger de volumeknop aanraakt en*
- *2 piepjes worden geproduceerd als de vinger de zenderkeuze-knop aanraakt.*

Daarna werd deze uitvinding algemener beschreven (zodat er meer apparaten mee beschermd worden en de concurrentie niet gemakkelijk deze uitvinding kan omzeilen):

Elektrisch apparaat met

- *knoppen voor bediening waarbij*
- *een geluid wordt geproduceerd als de vinger*
- *een eerste knop aanraakt en*
- *een ander geluid wordt geproduceerd als de vinger een tweede knop aanraakt.*

Hierna gingen de leerlingen zelf aan de slag met twee voorbeeld-uitvindingen die ze zelf moesten beschrijven. Een nieuw aspect hierbij was om de uitvinding zo te beschrijven dat de onderdelen, waaruit de uitvinding bestond, op de juiste manier met elkaar samenwerkten. Bijvoorbeeld “*bediening van een game met behulp van een camera die een beweging kan detecteren en herkennen*” wordt beschreven als volgt:

Systeem met

- *een camera, en*
- *bewegingsdetectie voor het detecteren van de beweging van een object dat door de camera wordt waargenomen, en*

- *elektronica om game software aan te sturen in afhankelijkheid van de bewegingsdetectie.*

Deze twee voorbeeld-uitvindingen sloten aan op de twee demo's (Avatar en Handsfree gaming). Het was opvallend hoe goed de leerlingen dit oppikten, er was zelfs een bijna perfecte beschrijving van een uitvinding bij.



Merken en modellen

Peter van Deursen

Na een korte pauze werd er dieper ingegaan op merken en op modellen: wat is het en wat kun je er mee. Aan de hand van voorbeelden werd uitgelegd wat wel en wat niet als merk mag worden geregistreerd. Een merk mag bijvoorbeeld niet beschrijvend zijn en de kwaliteit van een product weergeven, dus "Superclean" voor een schoonmaakmiddel mag niet.

Vervolgens werd uitgelegd wanneer iets als een model (design) beschermd mag worden. Voorbeelden van designs van scheerapparaten (Philips en namaak), wake-up light, senseo, etc. werden getoond. Ook werd uitgelegd wat je kan doen tegen namaak van producten als je product door een design beschermd wordt.



Demo's

Na een korte pauze hebben de leerlingen twee demo's bijgewoond van uitvinders (avatar en handsfree gaming). De uitvinders legden hun uitvindingen uit en vertelden wat over de intellectueel eigendom (bescherming met octrooien / merken / modellen) die ze wel of niet hadden voor hun uitvinding.

Verbeteringen

Dit was de eerste keer dat deze workshop werd gehouden. Ondanks dat de leerlingen enthousiast waren, wilden we toch de volgende aanpassingen doorvoeren, waardoor de workshop mogelijk een half uur langer wordt:

- Toevoegen van het aspect "nieuwheid" van een uitvinding voordat het een octrooi mag worden: dit sluit aan bij de oefening "uitvinding beschrijven", want hoe algemener je een uitvinding beschrijft, des te groter is de kans dat je iets beschrijft dat al bestaat.
- De oefeningen "uitvinding beschrijven" worden wat aangepast.
- Toevoegen van een oefening "beste idee voor Philips" om uit te leggen hoe Philips de beste uitvindingen selecteert.
- Inkorten en iets interactiever maken van het onderdeel "merken en modellen".
- Daarnaast zullen en kunnen de aansluitende demo's niet altijd dezelfde zijn.

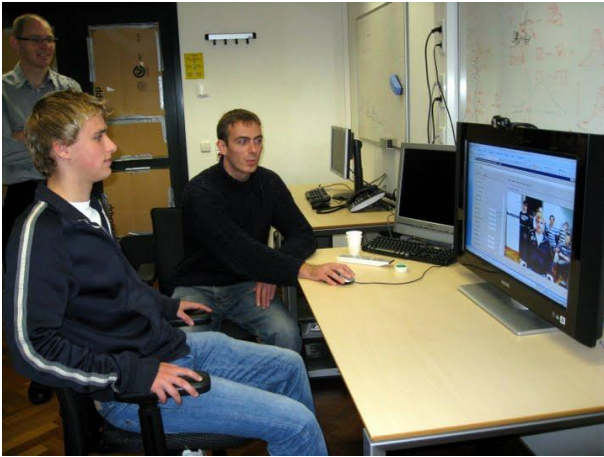
Expressive avatar

Vincent Jeanne

What did the pupils do?

The pupils learned about the concept of object detection. By using movies and real life examples, they were first asked to explain how humans perform the face detection task. Those question leads us to the concept of color space, of skin color, of facial features detection, and then finally to the concept of face detection (with very light introduction to Haar features, called “contrast mask” in this case).

By means of talks and short demo program the pupils were smoothly guided to those concepts. In the end we introduce the concept of motion detection (pattern of specific motions), to show how smiles can be detected. And finally they could experience all the previous concepts using the demo of the “Expressive Avatar”



Hands free gaming

Tommaso Gritti

Wat hebben de leerlingen gedaan?

Eerst hebben we de leerlingen een uitleg gegeven over motion estimation. We hebben ze globaal uitgelegd hoe een motion estimator werkt, en waarom het in TV's gebruikt wordt. Vervolgens hebben we een interactieve demo getoond van een dergelijke motion estimator. De motion estimator hebben we vervolgens gebruikt om bewegingen te bepalen. Op die manier kun je een spel (bijv. Tetris) spelen door alleen gebruik te maken van bewegingen. In de demo lieten we leerlingen 4 tegen 4 Tetris spelen, waarbij de bediening plaatsvond d.m.v. lichaamsbewegingen (bijv. springen).



Evaluatie Workshop Octrooien en Merken
14 oktober 2009
VWO-4

Weet je al wat je wilt gaan studeren?

Ja: 9x (53%) game programming, 'iets technisch', werktuigbouwkunde, geneeskunde, electrotechniek, bouwkunde, civiele techniek, rechten en medicijnen

Nee: 8x (47%)

Ik vond deze activiteit...

	<i>Uitvindingen en octrooien</i>	<i>Merken en modellen</i>	<i>Expressive avatar</i>	<i>Hands free gaming</i>
heel leuk	--	--	2 (12%)	12 (71%)
leuk	13 (76%)	11 (65%)	15 (88%)	5 (29%)
het ging wel	4 (24%)	6 (35%)	--	--
helemaal niet leuk	--	--	--	--

Wat vind je van het niveau van deze activiteit?

Het niveau was...

	<i>Uitvindingen en octrooien</i>	<i>Merken en modellen</i>	<i>Expressive avatar</i>	<i>Hands free gaming</i>
te gemakkelijk	--	--	1 (6%)	3 (18%)
juist goed	17 (100%)	17 100%)	15 (18%)	14 (82%)
te moeilijk	--	--	1 (6%)	--

De inhoudelijke informatie was voor mij...

	<i>Uitvindingen en octrooien</i>	<i>Merken en modellen</i>	<i>Expressive avatar</i>	<i>Hands free gaming</i>
bekend	2 (12%)	--	2 (12%)	7 (41%)
gedeeltelijk bekend	12 (71%)	12 (71%)	7 (41%)	8 (47%)
onbekend	3 (18%)	5 (29%)	8 (47%)	2 (12%)

Wat vind je van de verdeling tussen praktijk en theorie?

Het niveau was...

	<i>Uitvindingen en octrooien</i>	<i>Merken en modellen</i>	<i>Expressive avatar</i>	<i>Hands free gaming</i>
Te veel theorie	3 (18%)	4 (24%)	1 (6%)	--
Precies goed	14 (82%)	13 (76%)	16 (94%)	16 (94%)
te veel praktijk	--	--	--	1 (6%)

Over de dag zelf...

Wat vond je van de introductie van Wilma van Es

De introductie was...

leuk	7 (41%)
interessant	8 (47%)
saai	
anders, nl....	- Gewoon - Normaal

Wat vond je van de beschikbare tijd?*De dag was...*

te kort, ik had nog meer willen horen/zien	6 (35%)
precies lang genoeg	11(65%)
te lang	

Wat vond je het leukste onderdeel van deze dag?

Presentatie Uitvinden en octrooien	3 (18%)
Presentatie Merken en modellen	
Demo Expressive avatar	3 (18%)
Demo Hands free gaming	11 (64%)
iets anders, namelijk.....	

Wat zou je graag anders willen zien?

- Nou het was eigenlijk wel precies goed
- Wat meer praktijk 4x
- Minder praten en meer doen 2x
- iets langere dag 2x
- het was hartstikke leuk!
- Meer informatie over de dingen waar Philips mee bezig is, zoald die laatste twee workshops

Zou je vaker aan een Jet-Net activiteit mee willen doen?

Ja	14 (82%)
Nee	
Misschien	3(18%)

Aanvullende opmerkingen

- *Lekker en veel eten*
- *Goede activiteit voor school*
- *Leuk*
- *Beter weten waar de ruimtes zijn 2x*
- *het was heel leuk*
- *Het was erg interessant en best wel onbekend, dus erg leerzaam*