

Patenty a počítačem realizované vynálezy

Ochrana SW a průmyslové vlastnictví

MICHAL ŠTIPL
PATENTENTER

Představení přednášky

- 1. přednáška
 - Průmyslové vlastnictví a SW
 - Počítačem prováděné vynálezy
- 2. přednáška
 - Podzim 2021
 - Vojtěch Chloupek (Bird&Bird)
 - <https://www.twobirds.com/en/our-lawyers/v/vojtech-chloupek>
 - Softwarové a IT právo, licence, smlouvy

Osnova

- Formy ochrany SW
 - Autorský zákon
 - Ochranné známky
 - Průmyslové vzory
 - Patenty
 - Co je to patent a jak jej získat
 - Softwarové patenty
 - Příklady
 - AI
 - Modelování a simulace
 - Inovace v algoritmu
 - SW patent v Evropě a USA

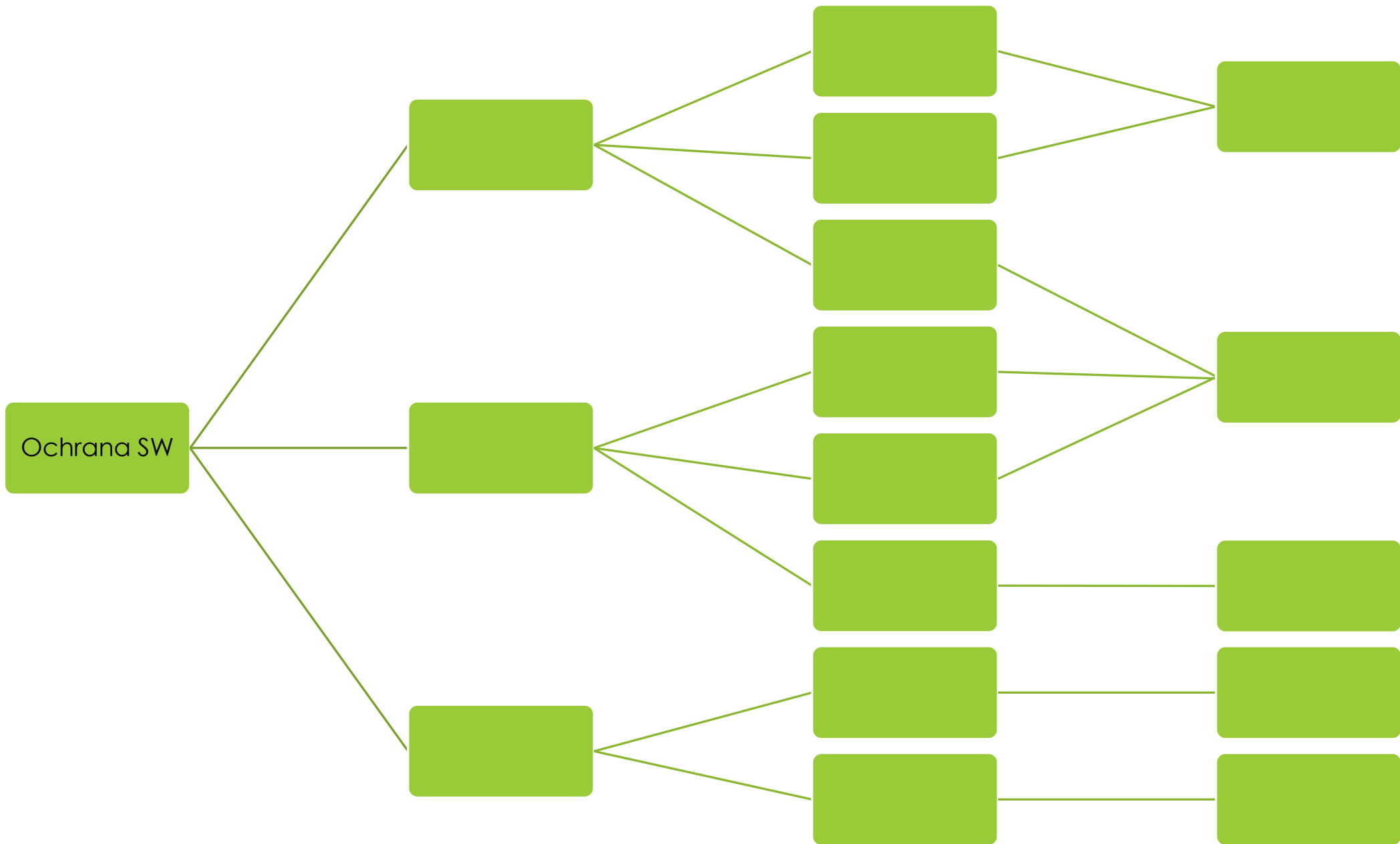
Představení

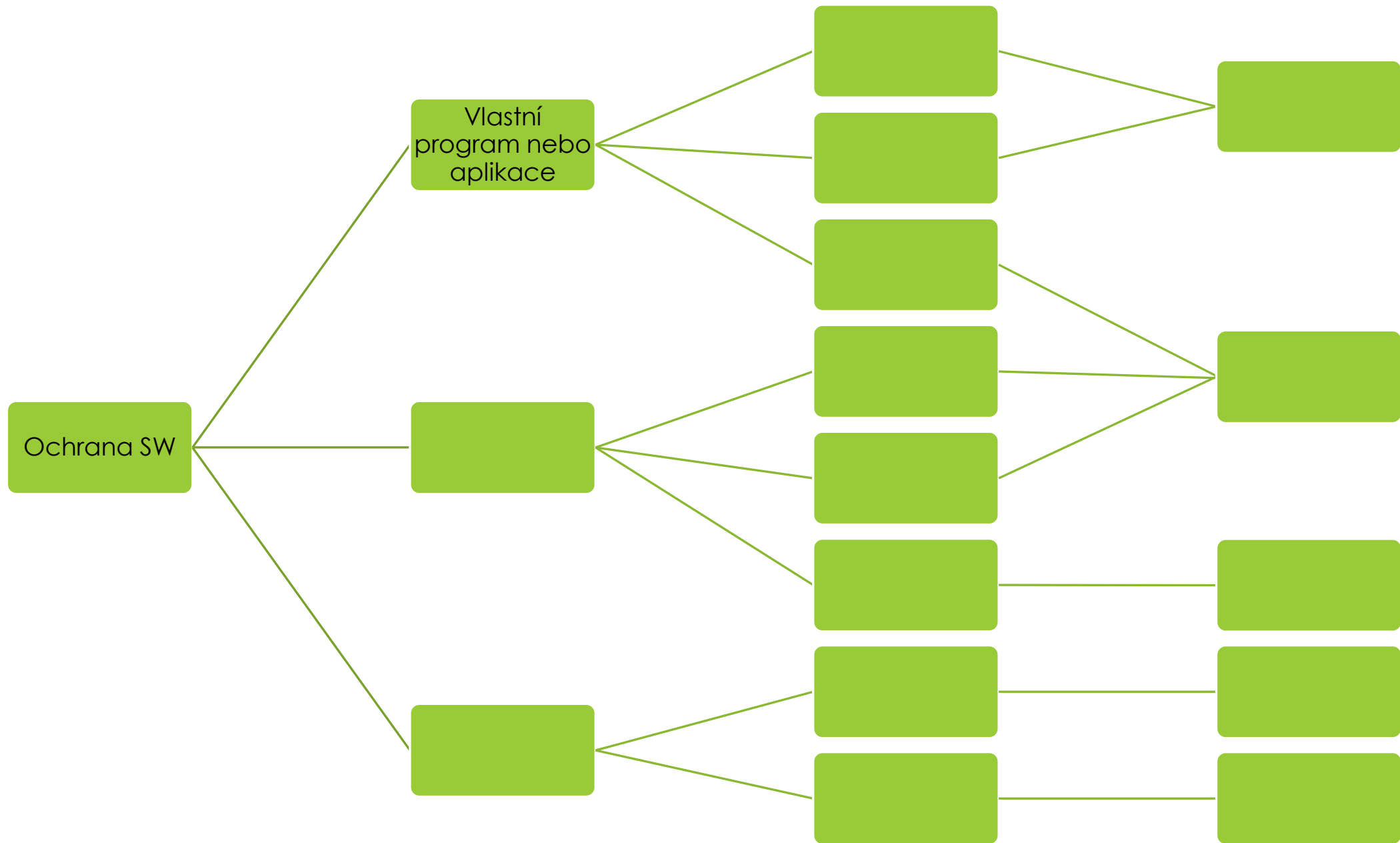
- Michal Štipl
 - Patentový specialista
 - Fyzika plazmatu + nanotechnologie
 - Elektronika, laboratorní technika, SW vynálezy a patenty
 - michal.stipl@PatentEnter.cz
 - <https://www.linkedin.com/in/michalstipl/>
- PatentEnter
 - Společnost patentových zástupců
 - www.PatentEnter.cz

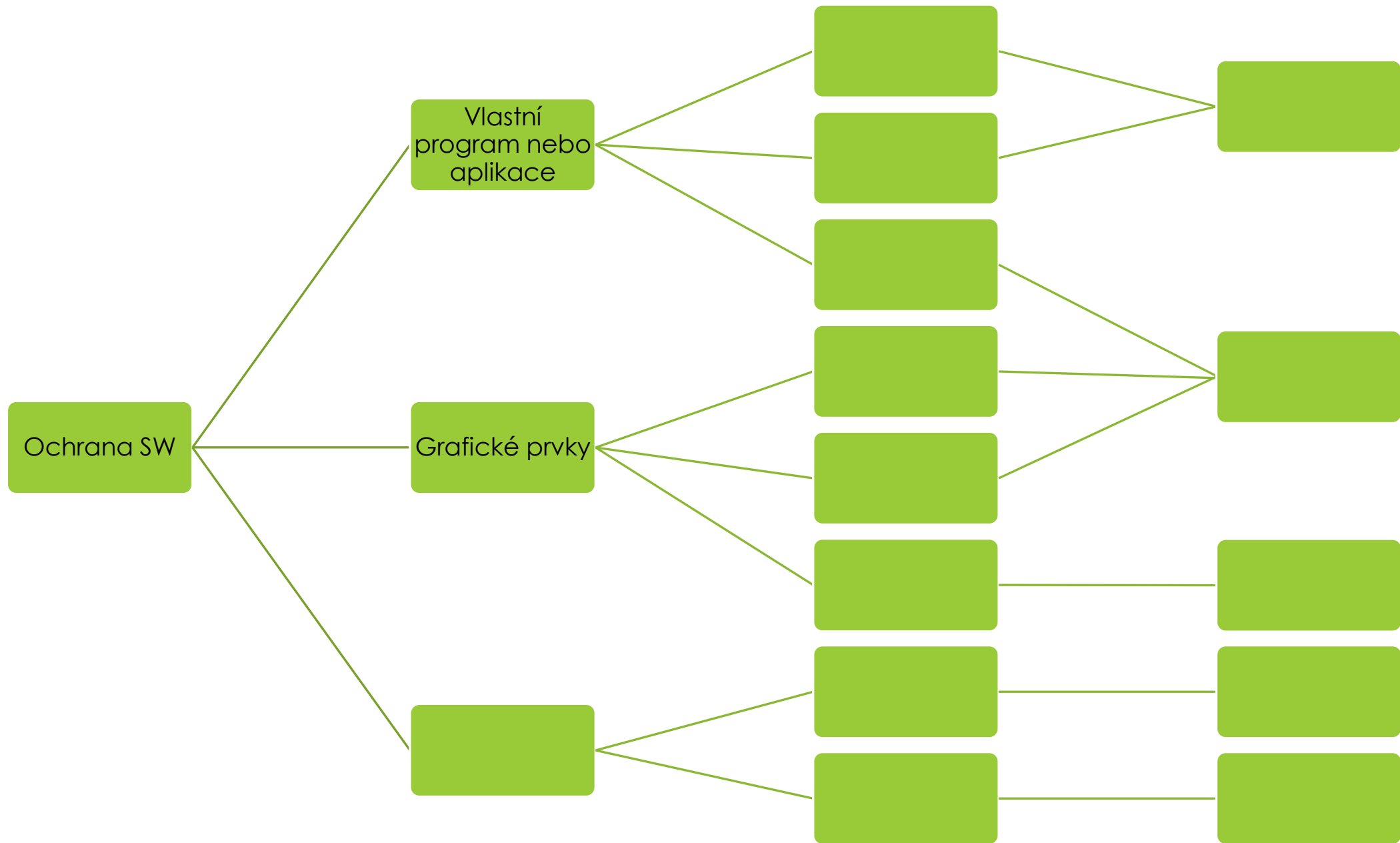


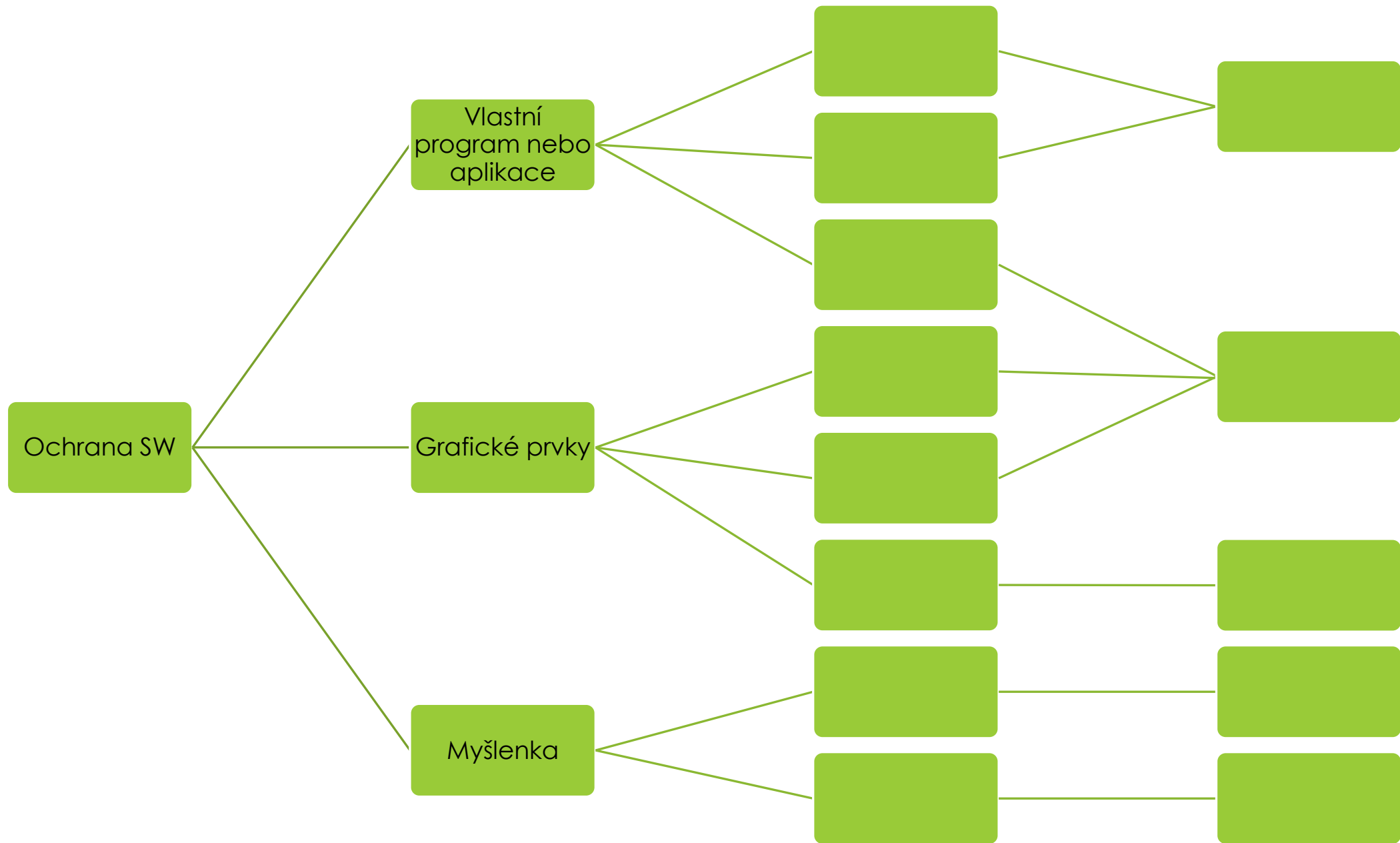
Helping ideas enter the world

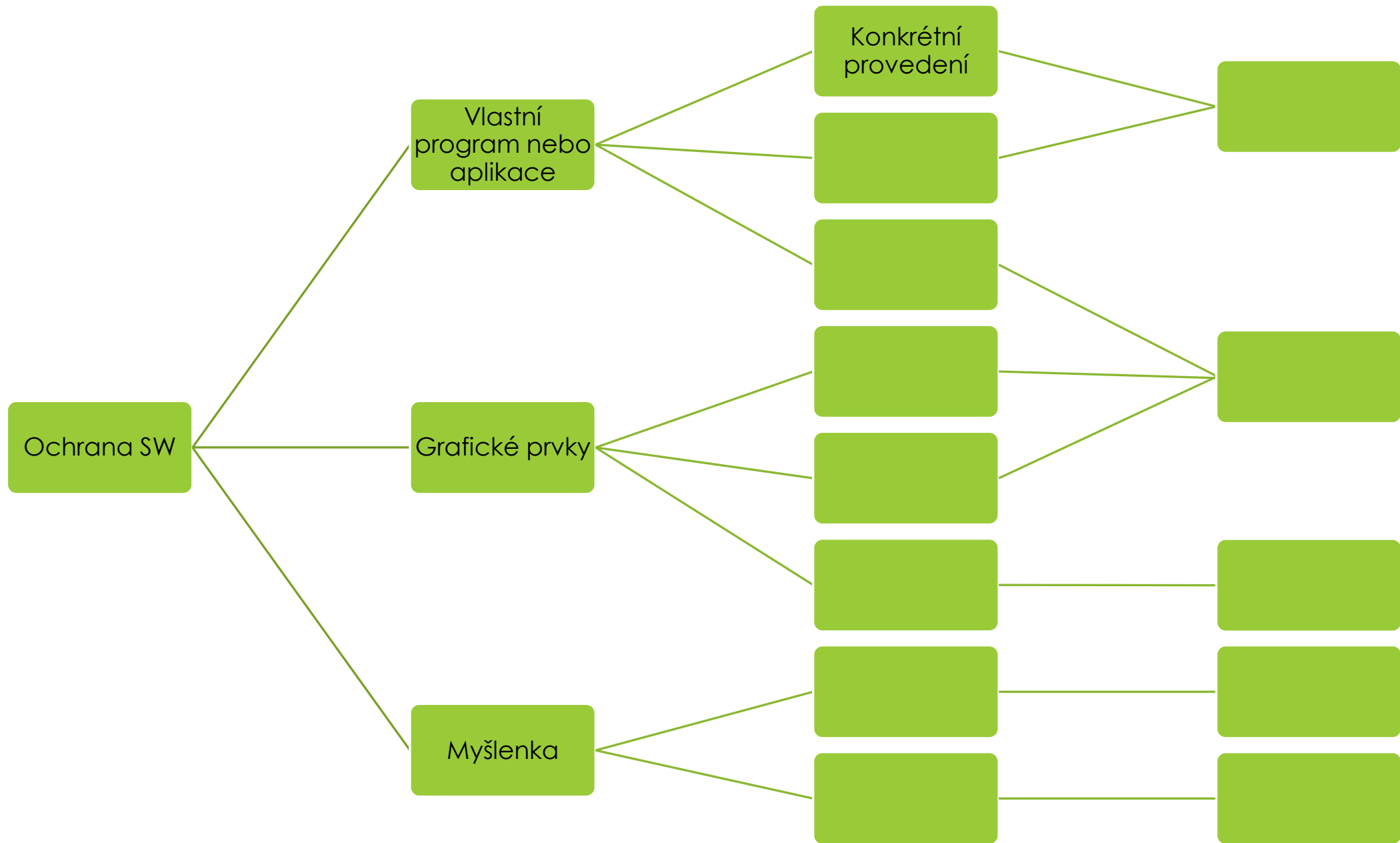
CO CHRÁNIT NA SOFTWARE?

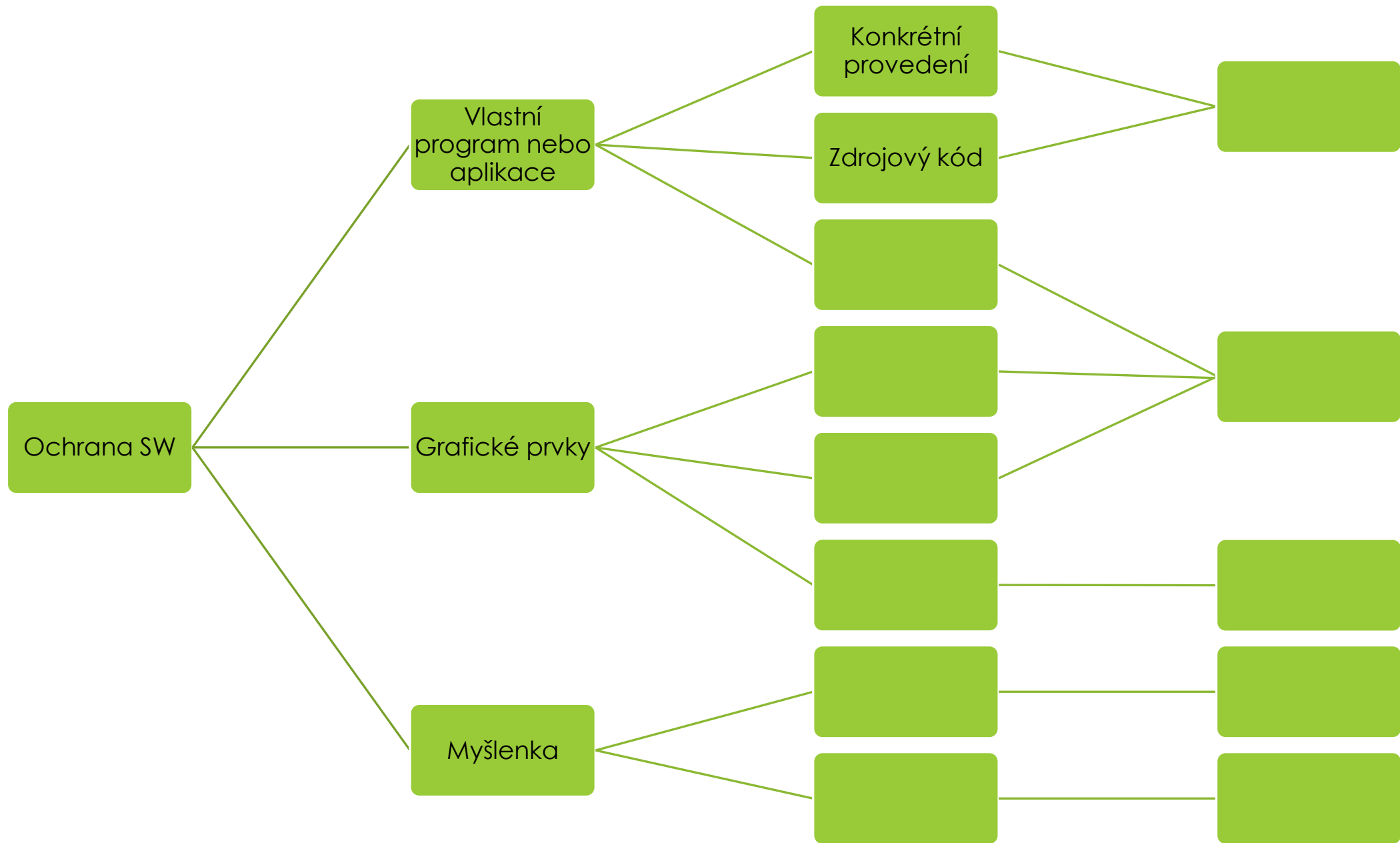


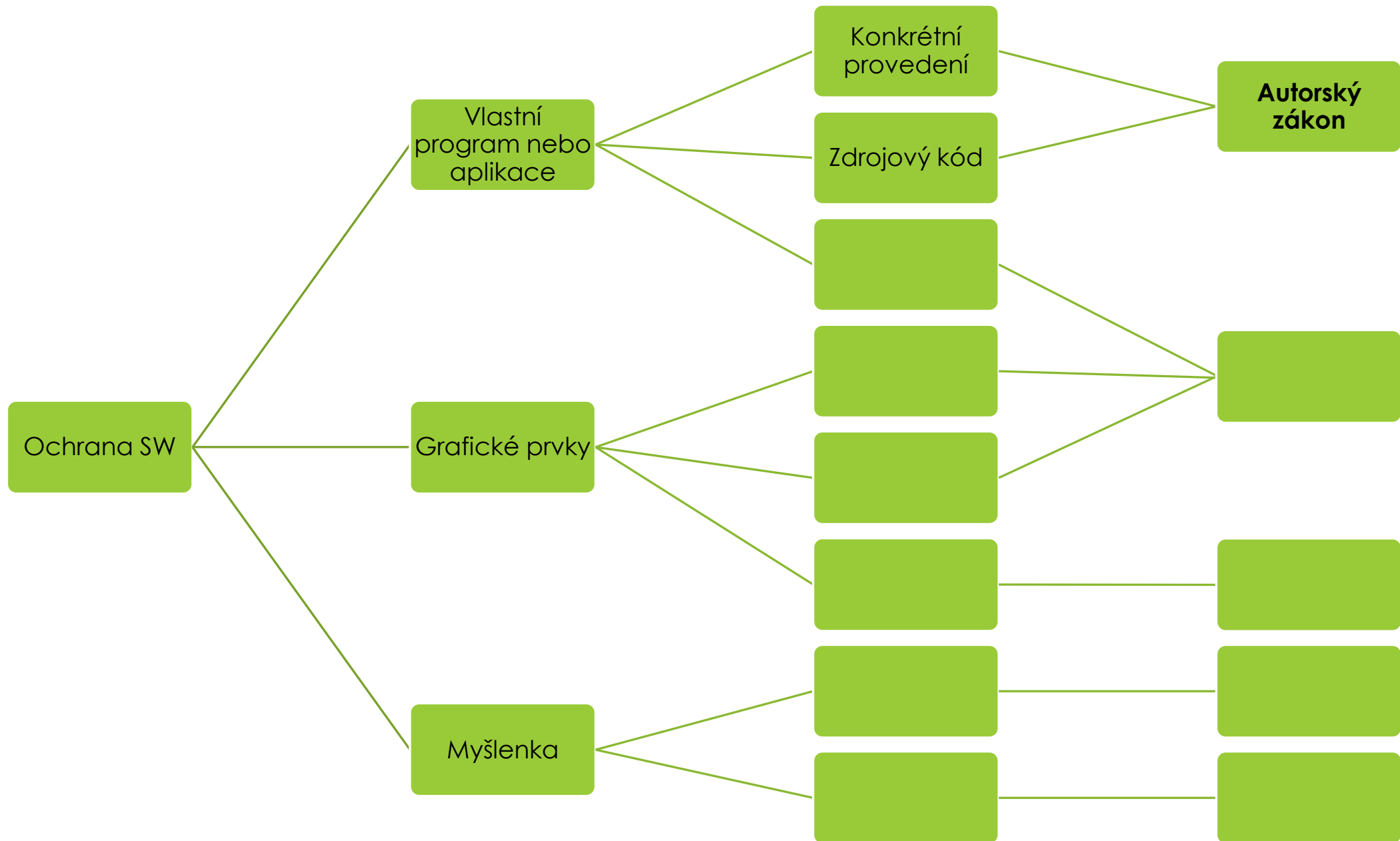












Autorský zákon

- Zákon č. 121/2000 Sb.
- Bernská úmluva
- Ochrana autorského díla
- Díla slovesná, hudební, dramatická, choreografická, fotografická, audiovizuální, výtvarná...
- **Počítačový program a zdrojový kód = autorské dílo**

Autorský zákon

Výhody

- ochrana platná okamžitě
- dlouhá doba platnosti ochrany
- není třeba prodlužovat, žádat, registrovat
 - (možnost registrace v ČR, USA...)

Nevýhody

- chrání pouze konkrétní ztvárnění díla!

Existence alternativ

OS



Prohlížeče



Battle Royale



Autorský zákon – porušení?

- Dokument V síti
- „Ukraden“ německou televizí RTL?

„Nekolegiální chování.“ Německá RTL uvedla vlastní verzi filmu V síti, čeští tvůrci chystají právní kroky

Tvůrci českého dokumentu V síti chystají právní kroky proti německé televizní stanici RTL, která odvysílala vlastní verzi oceňovaného snímku. Serveru iROZHLAS.cz to potvrdil režisér Vít Klusák. Podle něj RTL v lednu oslovila české filmaře se zájmem o koupi dokumentu. Německá stanice však po obdržení kopie komunikaci přerušila. Zájem o český dokument mají ale i jiní němečtí producenti, kteří plánují film V síti uvést v tamních kinech.



Autor

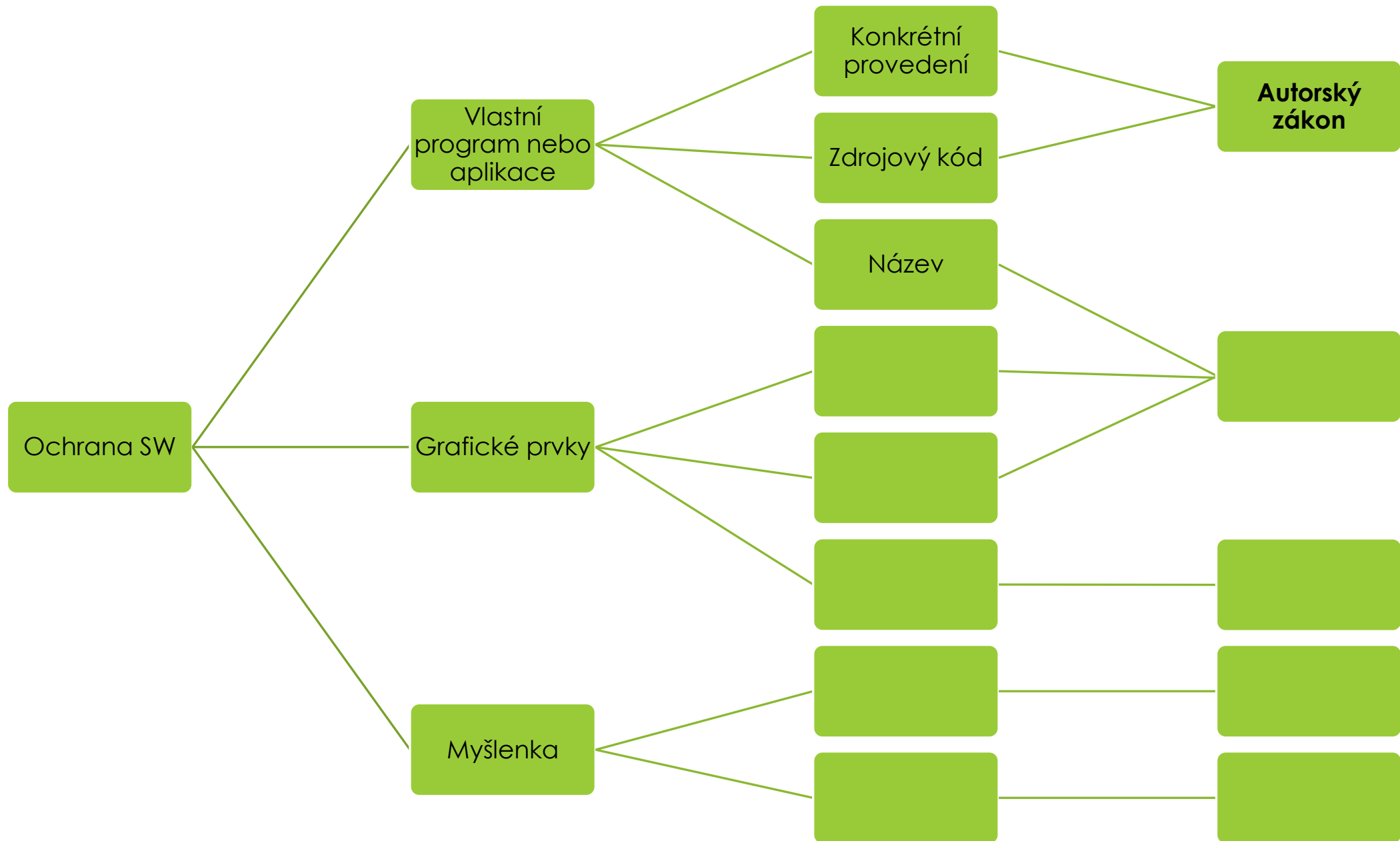
Tomáš Zrůst

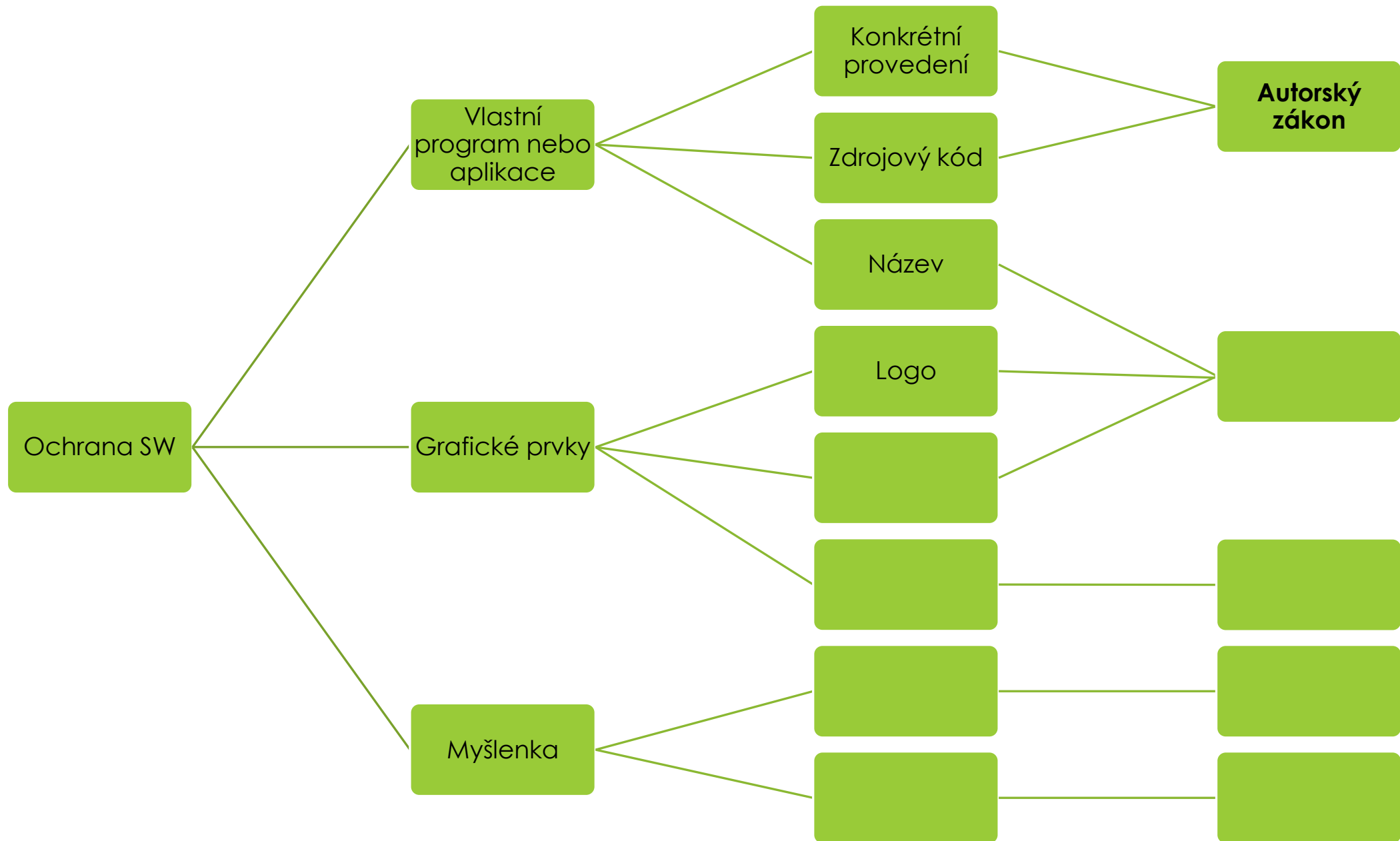


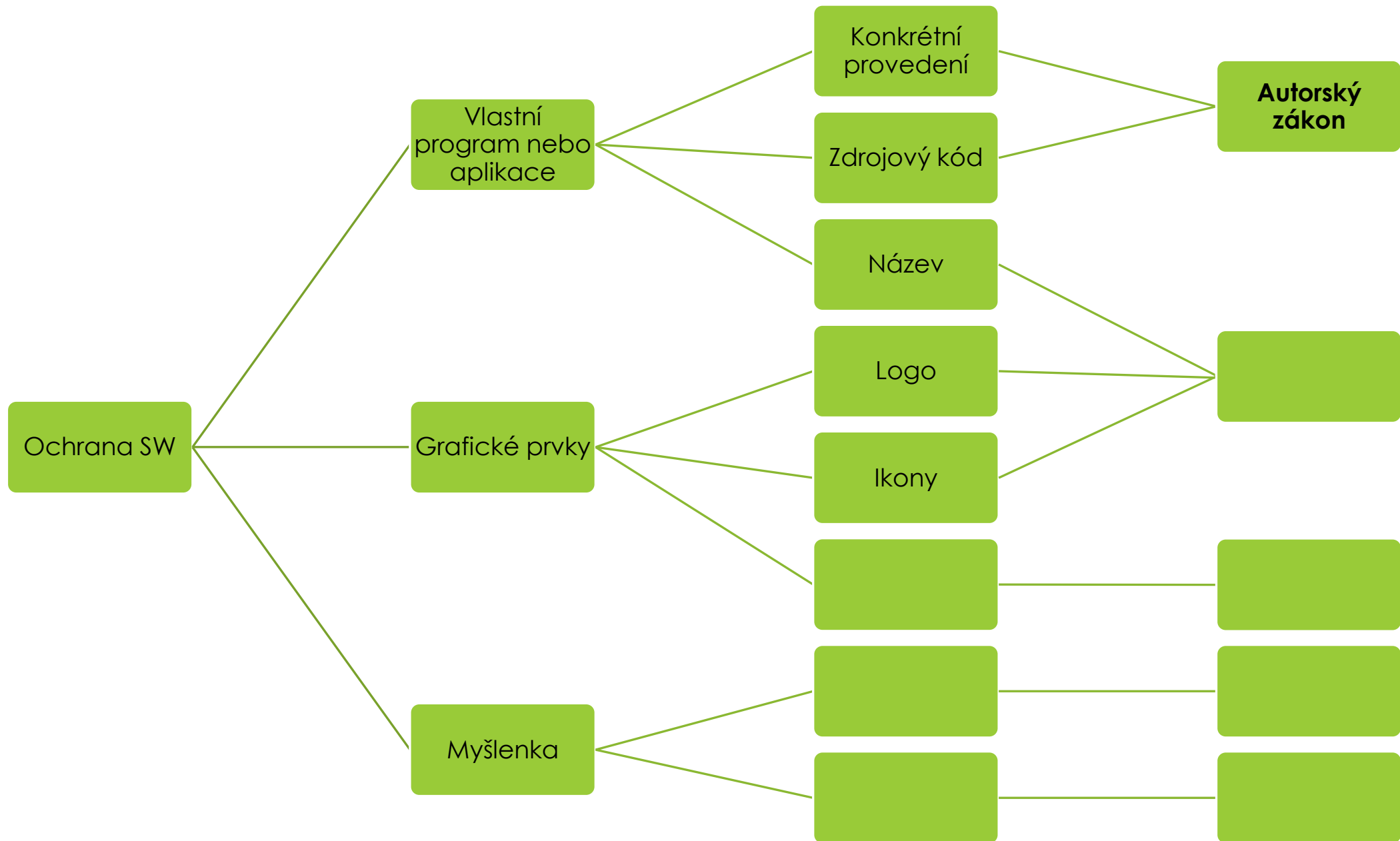
• <https://1url.cz/RKKbt>

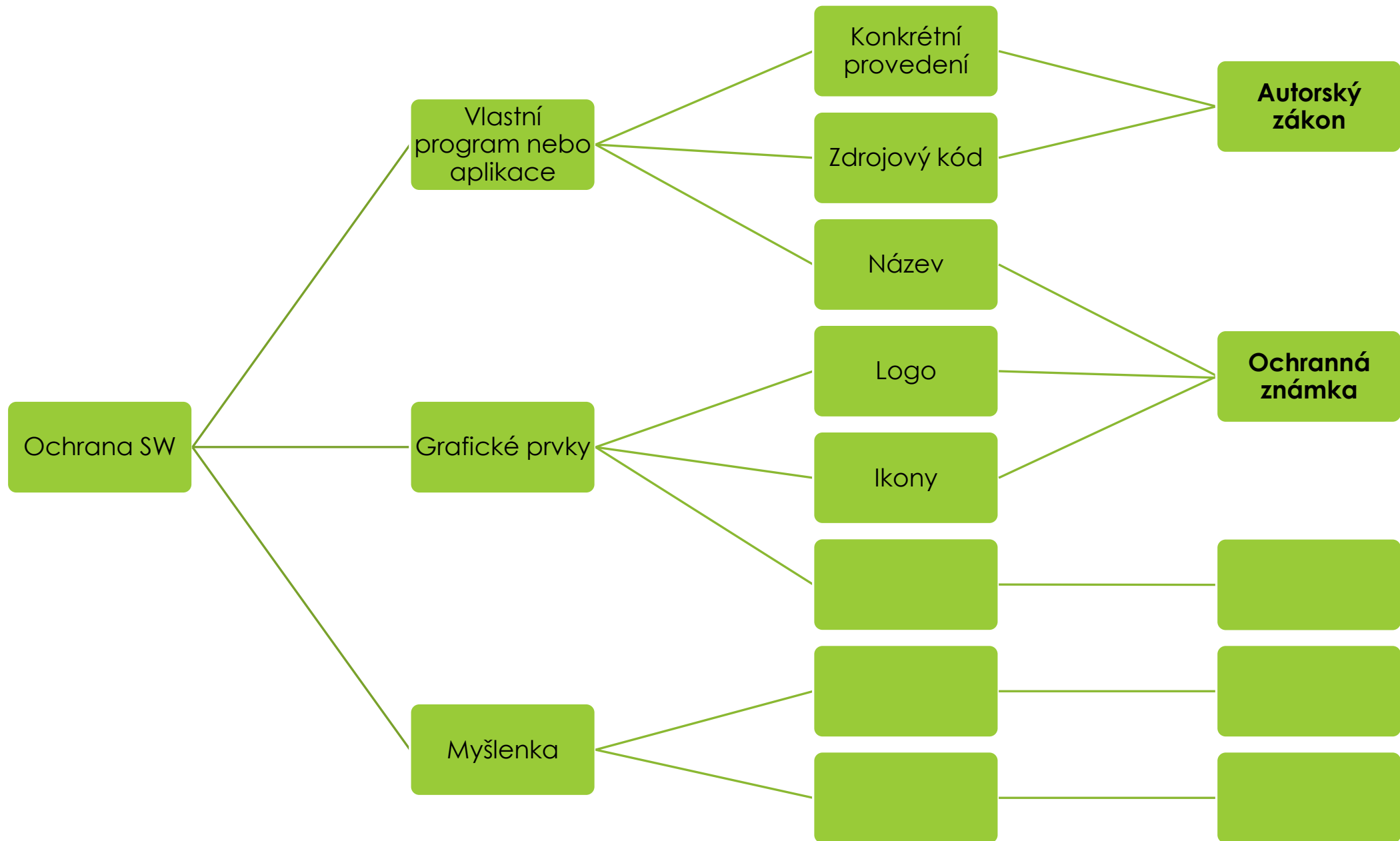
CO CHRÁNIT NA SOFTWARE?

Pokračujeme...









Ochranná známka

- Slouží k ochraně značky, brandu
- Označení odlišující Vás od konkurence
- Výlučné právo na označení určitých výrobků a služeb
- Možné podat kdykoliv
- Není časově omezena



**KOLIK JE V ČR
PLATNÝCH
OCHRANNÝCH
ZNÁMEK?**

1 792 874

(data z 6. dubna 2021)

Kde je najdu?

- **Databáze Úřadu průmyslového vlastnictví**
 - <https://isdv.upv.cz/webapp/!resdb.oza.frm>
- **TM view**
 - <https://www.tmdn.org/tmview/#/tmview>
- **Databáze European Union Intellectual Property Office**
 - <https://euipo.europa.eu/eSearch/#basic>
- **Databáze World Intellectual Property Office**
 - <https://www3.wipo.int/branddb/en/>

Ochranná známka – na kolik to vyjde?

- CZ – řádově 10.000 CZK
- EU – řádově 2.000 EUR
- Dílčí země – řádově 20.000 CZK
- (další dílčí poplatky)
- (honorář zástupce)

Ochranná známka – druhy

- Slovní
- Obrazová
- Prostorová
- Poziční
- Se vzorem
- Barevná
- Zvuková
- Multimediální
- Hologramová
- Pohybová

Ochranná známka – slovní

- Vyjádřená textem, alfanumerickými znaky

Google, MICROSOFT, WINDOWS, Linux, WORD (+...), PHOTOSHOP, APPLE, facebook, STEAM, Presentigo...

Ochranná známka – obrazová, kombinovaná

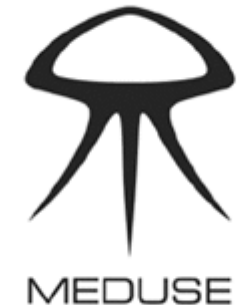
- Obrázek ve formátu gif, jpg...



Číslo zápisu 1466850



Číslo přihlášky 18232671
Little Urban Distillery
Rukodělná destilérka ginu



Číslo přihlášky 504981
Meduse
Vodní dýmky

Ochranná známka – prostorová

- Tvoří tvar výrobku



Číslo přihlášky 18239108

Vetrisol

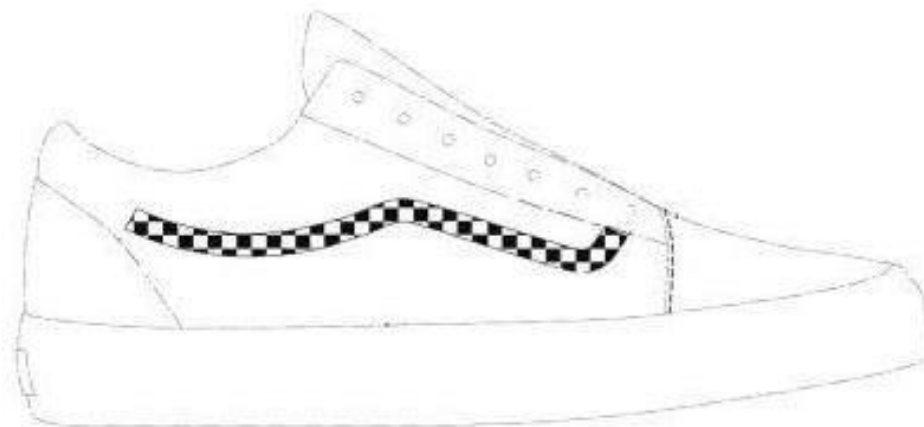
Souprava na odstranění klíšťat



Číslo přihlášky 167785

Ochranná známka – poziční

- Umístění grafického prvku na dané místo



Číslo přihlášky 18267710

Ochranná známka – se vzorem

- Sada opakujících se grafických prvků



Číslo přihlášky 18069909

Ochranná známka – barevná

- Konkrétní barva, barevný motiv



Číslo přihlášky 17972757

Airbank

airbank
Stát se klientem Internetové bankovníctví

Naše účty Půjčka Hypotéka Spořicí účet Investice a penze Pojištění Mobilní aplikace Poradna O nás Pobočky a bankomaty

Naše pobočky máme pro vás nadále otevřené. Podívejte se na jejich aktuální otevírací dobu.

Sčítání lidu? S bankovní identitou v klidu

Díky ní ověříte svou totožnost jednoduše online. Zkuste si to. Elektronické sčítání probíhá od 27. 3. do 11. 5. 2021.

CHCI VĚDĚT VÍC →

Založit účet Spočítat půjčku Hypotéka Pojištění Pobočky

I banku můžete mít rádi

Rozhodli jsme se dělat bankovníctví jednodušeji, bez zbytečností a hvězdiček, férově a narovinu. Zkrátka takové.

Ochranná známka – barevná

- Konkrétní barva, barevný motiv



Číslo přihlášky 520137

Ochranná známka – barevná

- Konkrétní barva, barevný motiv



Číslo přihlášky 520137



Ochranná známka – zvuková

- Notový zápis nebo zvukový soubor



[Číslo přihlášky 5868261](#)

Ochranná známka – pohybová

- Tvořená pohybem nebo změnou pozice prvků

Číslo přihlášky 17894840

Ochranná známka – multimedialní

- Kombinace zvuku a obrazu



[Číslo přihlášky 18140429](#)

Ochranná známka – hologramová

- Tvořená hologramem



[Číslo přihlášky 17993401](#)

Proč může být OZ důležitá

News Gaming

Sony PS5 India release date expected to be announced soon, Sony sees signs of PS5 Trademark approval

PlayStation 5 will be up for sale at Rs 49,999.

By **Karan Sharma** - Published On: Oct 20, 2020 | Last Updated: Oct 22, 2020

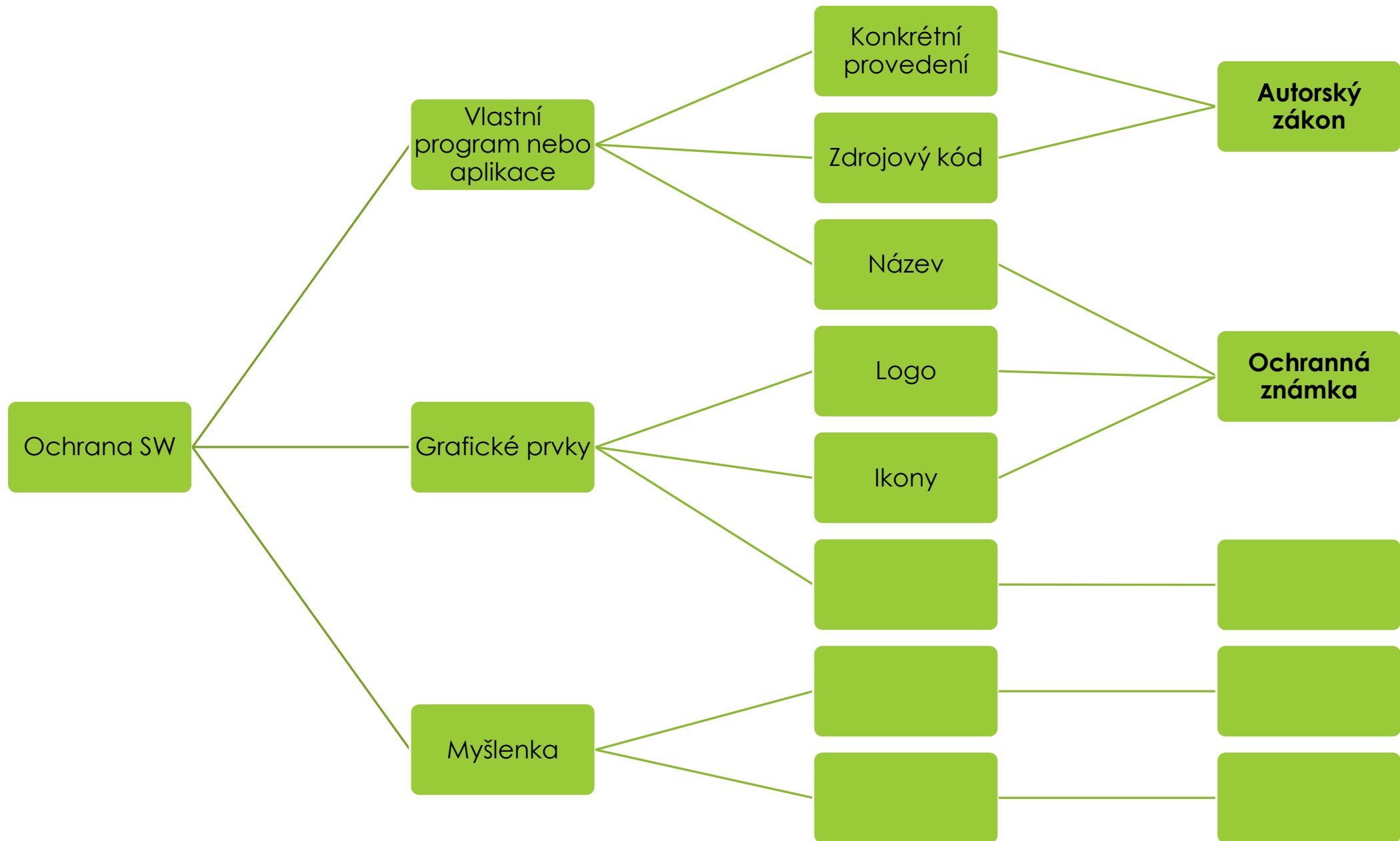


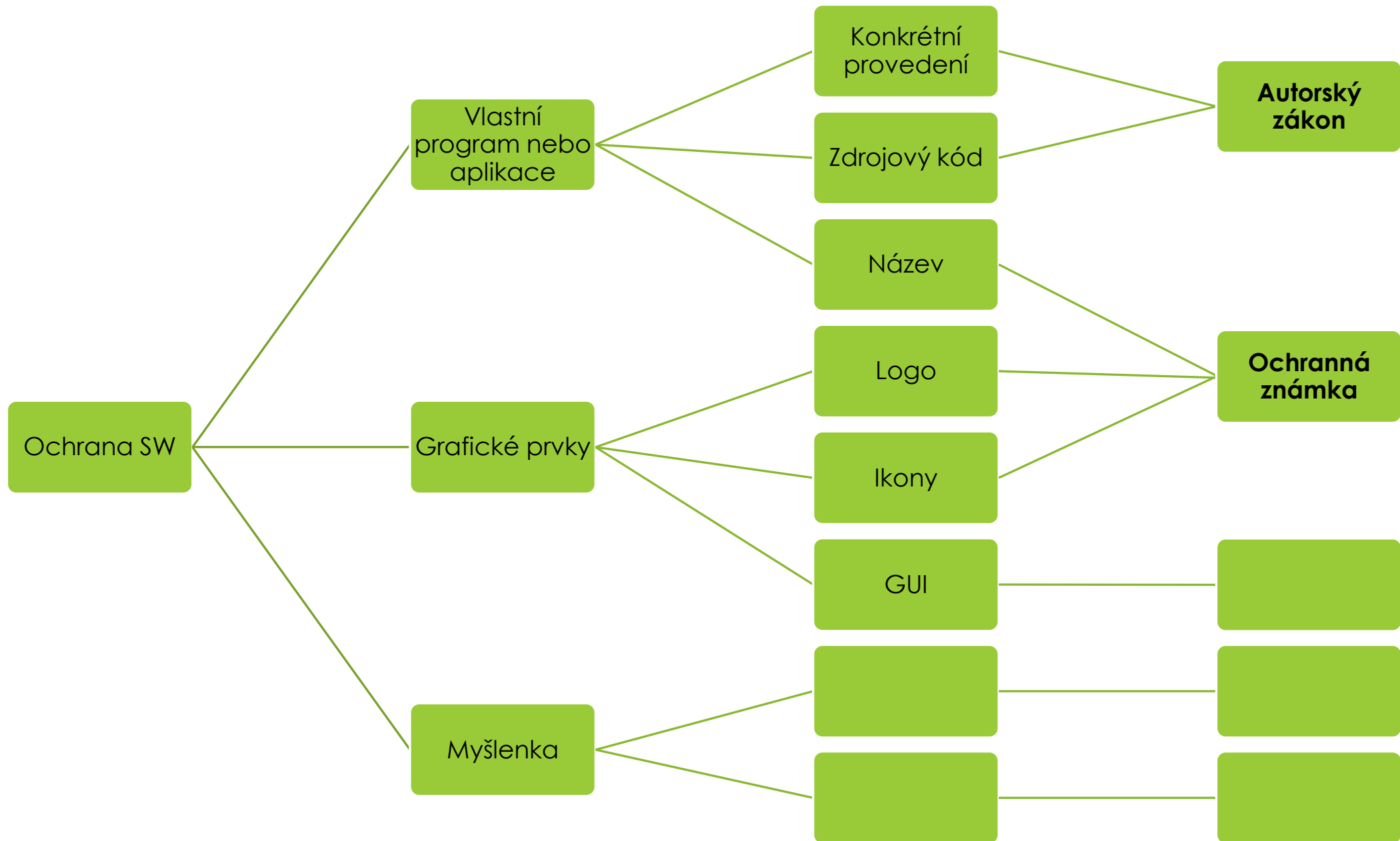
At the beginning of this month, it was reported that Sony is fighting for the [PS5](#) trademark in India as the trademark is already registered by an Indian. But it seems that the company's PS5 trademark in India is back as the status changed from "Opposed" to "Advertised before acc" which means it has been advertised before acceptance. Now it's confirmed that the Sony PS5 trademark is back with the company in India and we can expect that the company will now reveal the PlayStation 5 [release date](#) and pre-order information.

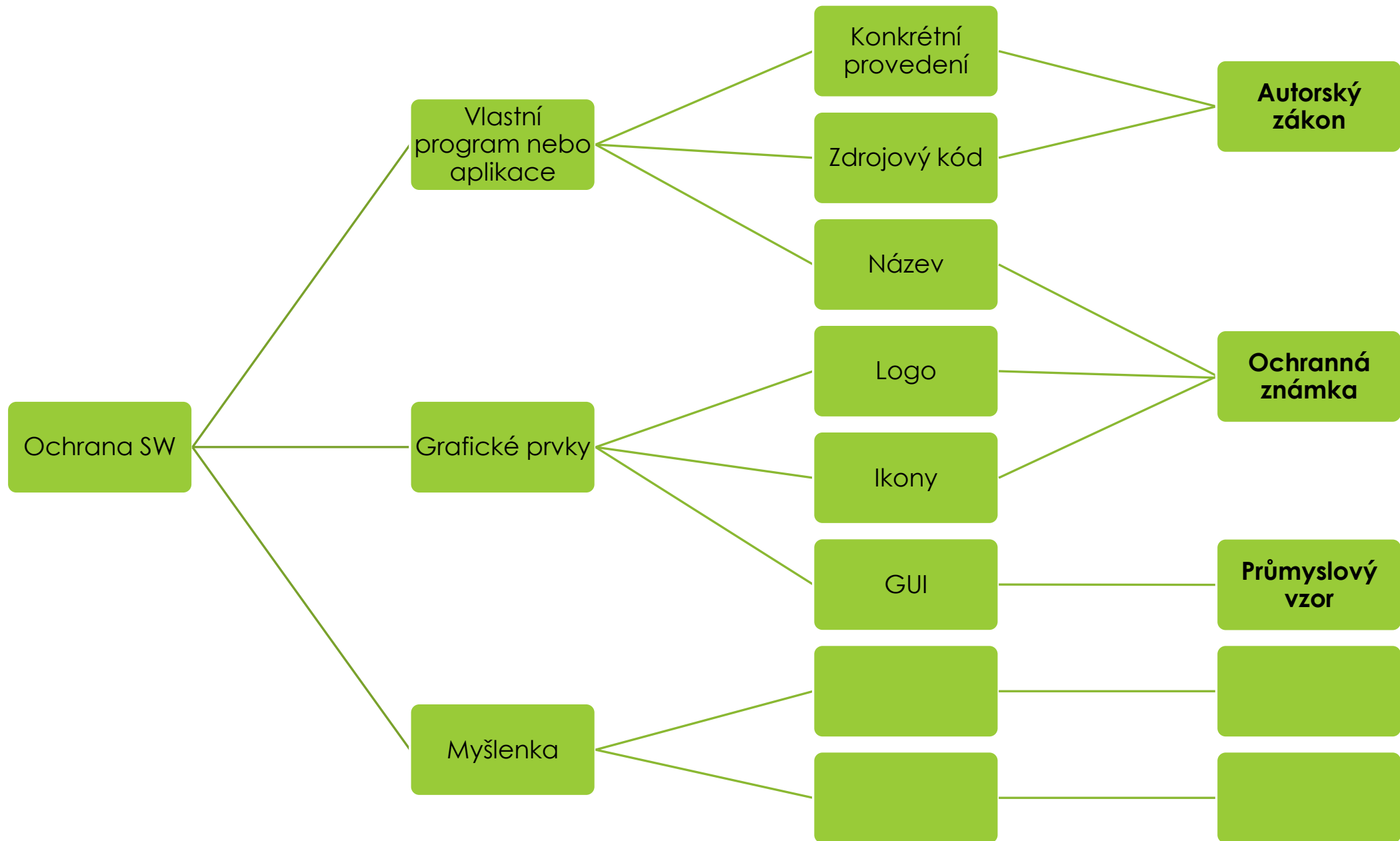
<https://www.mysmartprice.com/gear/sony-ps5-india-launch-date-ps5-trademark-approval/>

CO CHRÁNIT NA SOFTWARE?

Pokračujeme...







Průmyslový vzor

- Vzhled výrobku nebo jeho části, spočívající zejména ve znacích linií, obrysů, tvaru, struktury nebo materiálu výrobku samotného, nebo jeho zdobení
- Estetická ani užitková hodnota nejsou kritérii hodnocení způsobilosti k ochraně zápisem do rejstříku
- **Podmínky zápisu**
 - Novost a individuální povaha
 - Světově
 - K uvedenému datu



Průmyslový vzor – na kolik to vyjde?

- CZ – řádově 10.000 CZK (dle počtu vzorů)
- EU – řádově 1000 EUR (dle počtu vzorů)
- Mezinárodní **přihláška** – řádově 20.000 CZK (dle počtu vzorů)
- Ochrana v konkrétní zemi – záleží na dané zemi
- Platný **5 let**, maximálně pak 25 let

Kde je najdu?

- **Databáze Úřadu průmyslového vlastnictví**
 - <https://isdv.upv.cz/webapp/!resdb.vza.frm>
- **Databáze World Intellectual Property Office**
 - <https://www3.wipo.int/designdb/en/>

Medit Health

- GUI pro SW záchranářské služby
- Číslo přihlášky 008180269

Meduse Experience

- Vodní dýmky
- [Číslo přihlášky 002040725-0007](#)



Dotace EUIPO

Ochranné známky – 50 % ze základních poplatků – EU 850 EUR

Průmyslové vzory (design) – 50 % ze základních poplatků – EU 230 EUR

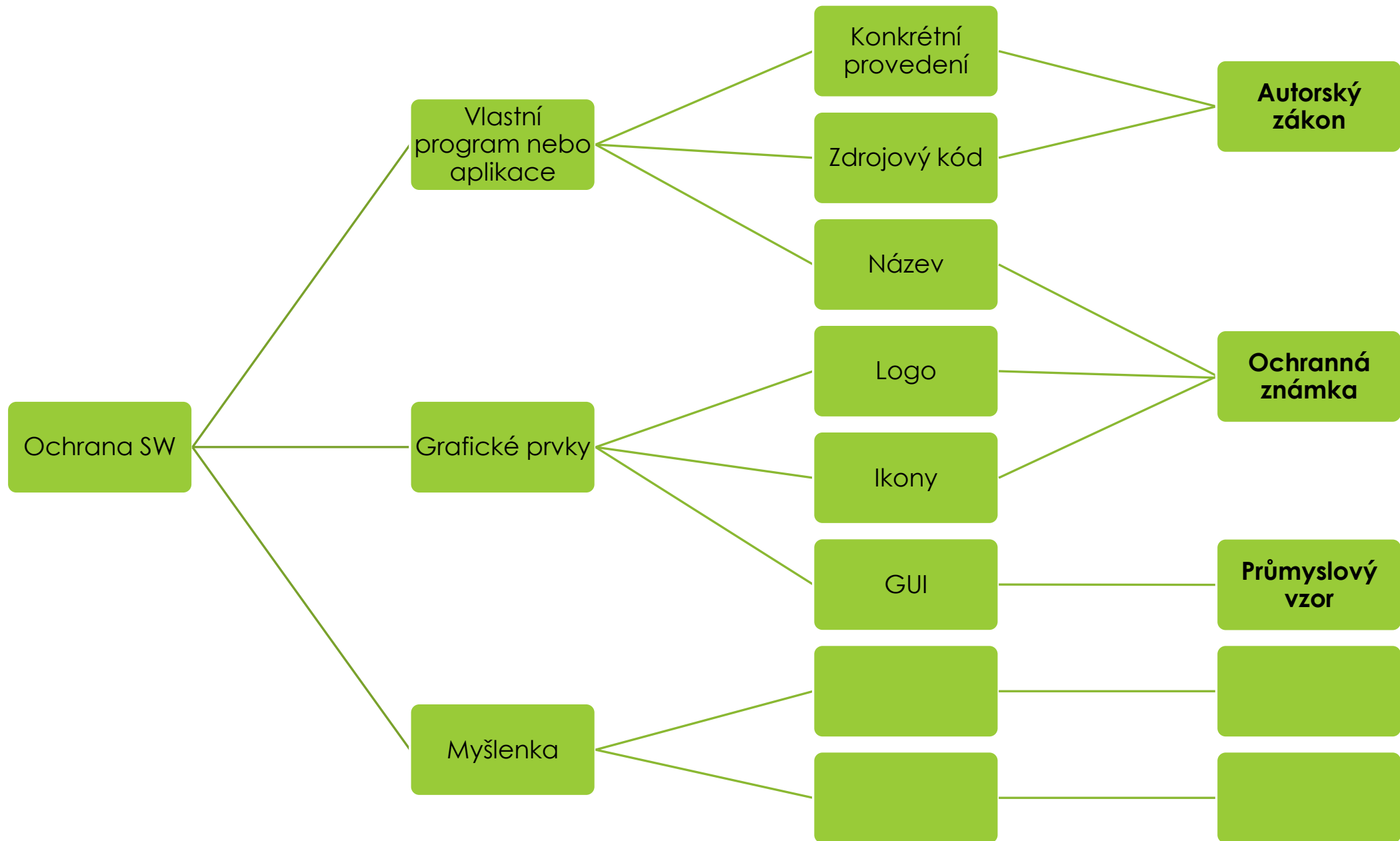
IP Scan – základní průmyslově právní audit – 75 % z ceny 900 EUR

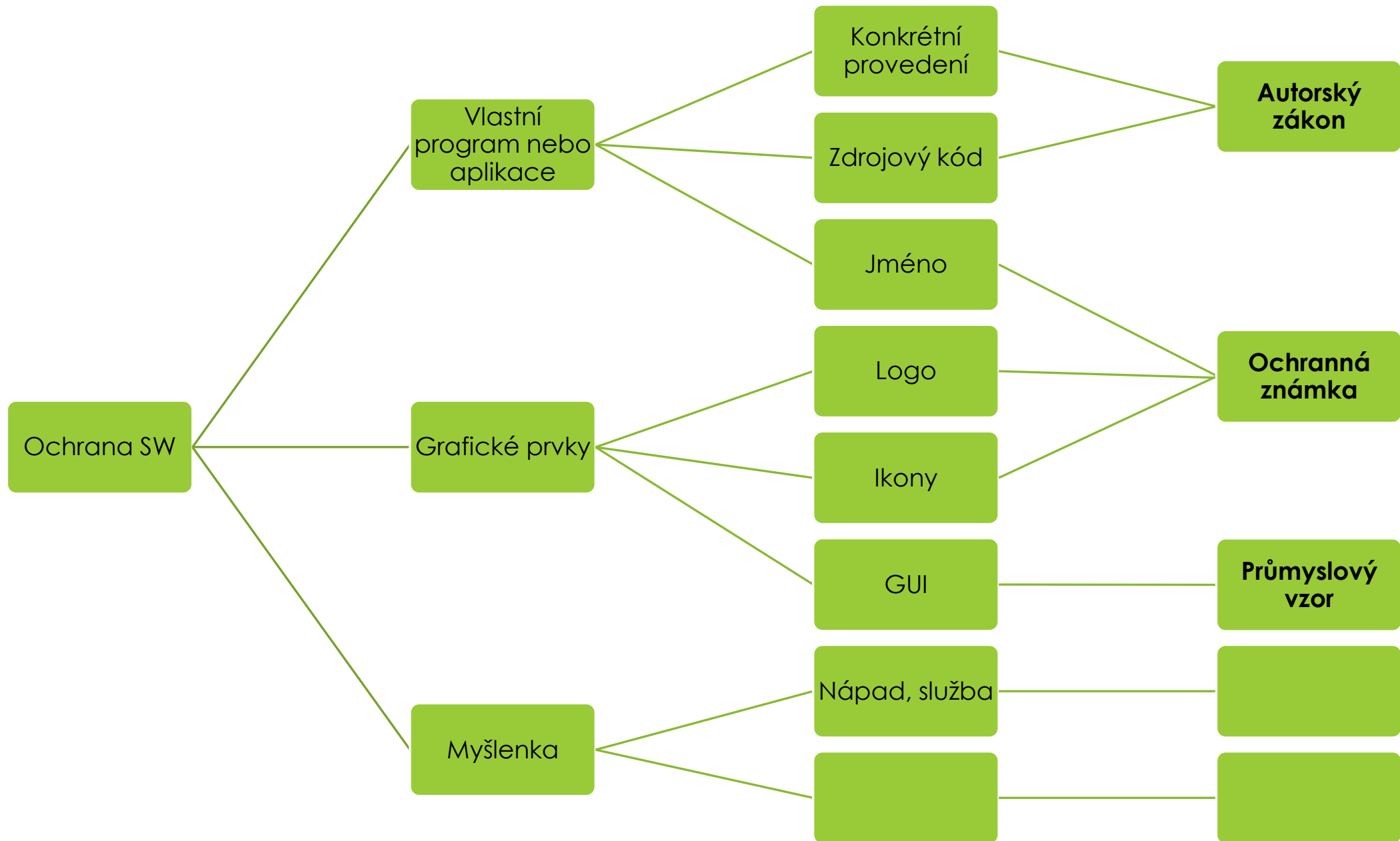
Evropské patenty – na základě sužby IP scan by mělo být možné čerpat slevu 75 % na poplatky u Evropského patentového úřadu (EPO) a 50 % na služby patentového zástupce (celkem až 4400 EUR) (Tato sleva je stále v jednání)

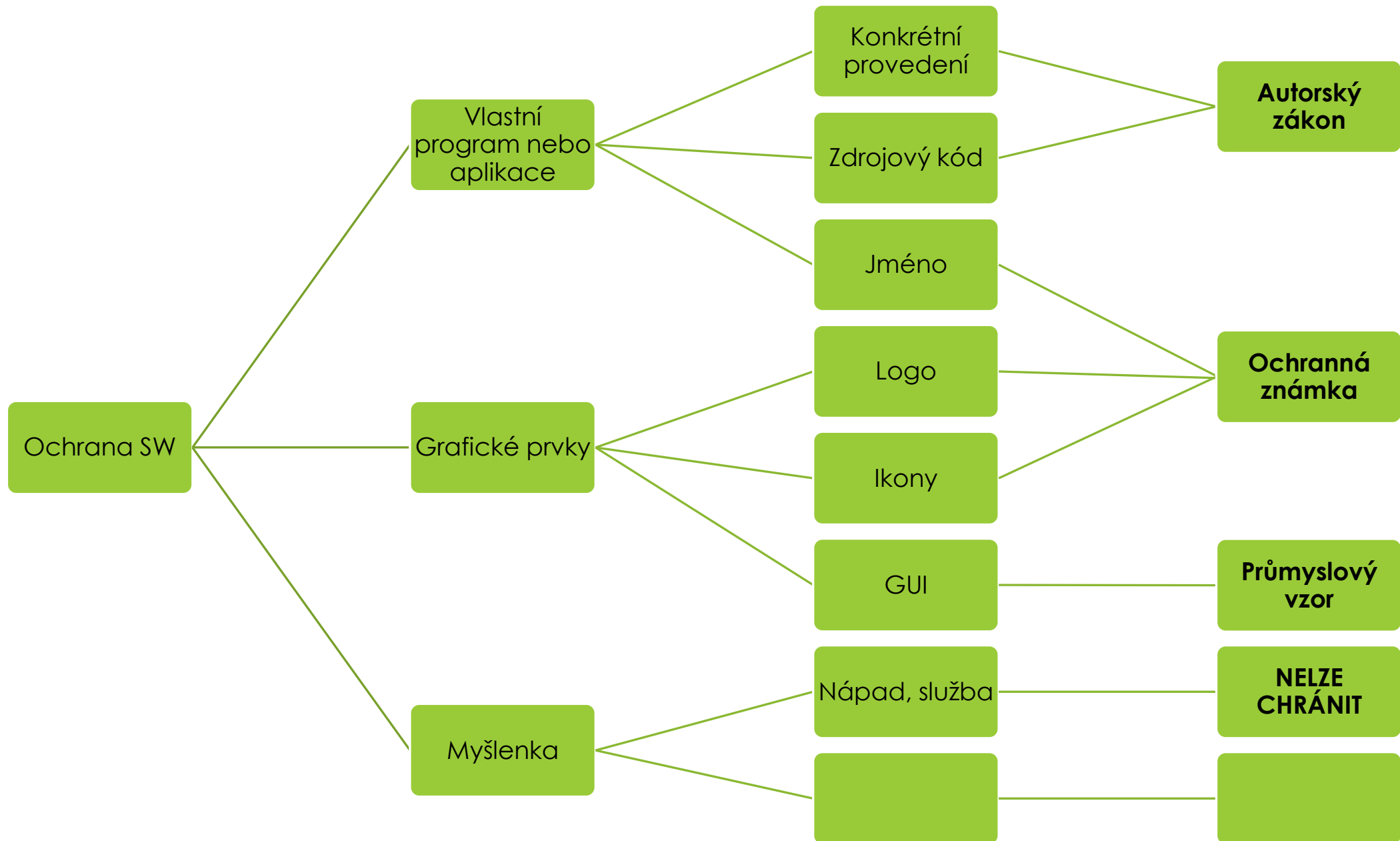
Vše administrativně jednoduché.

CO CHRÁNIT NA SOFTWARE?

Pokračujeme...







Existence alternativ

OS

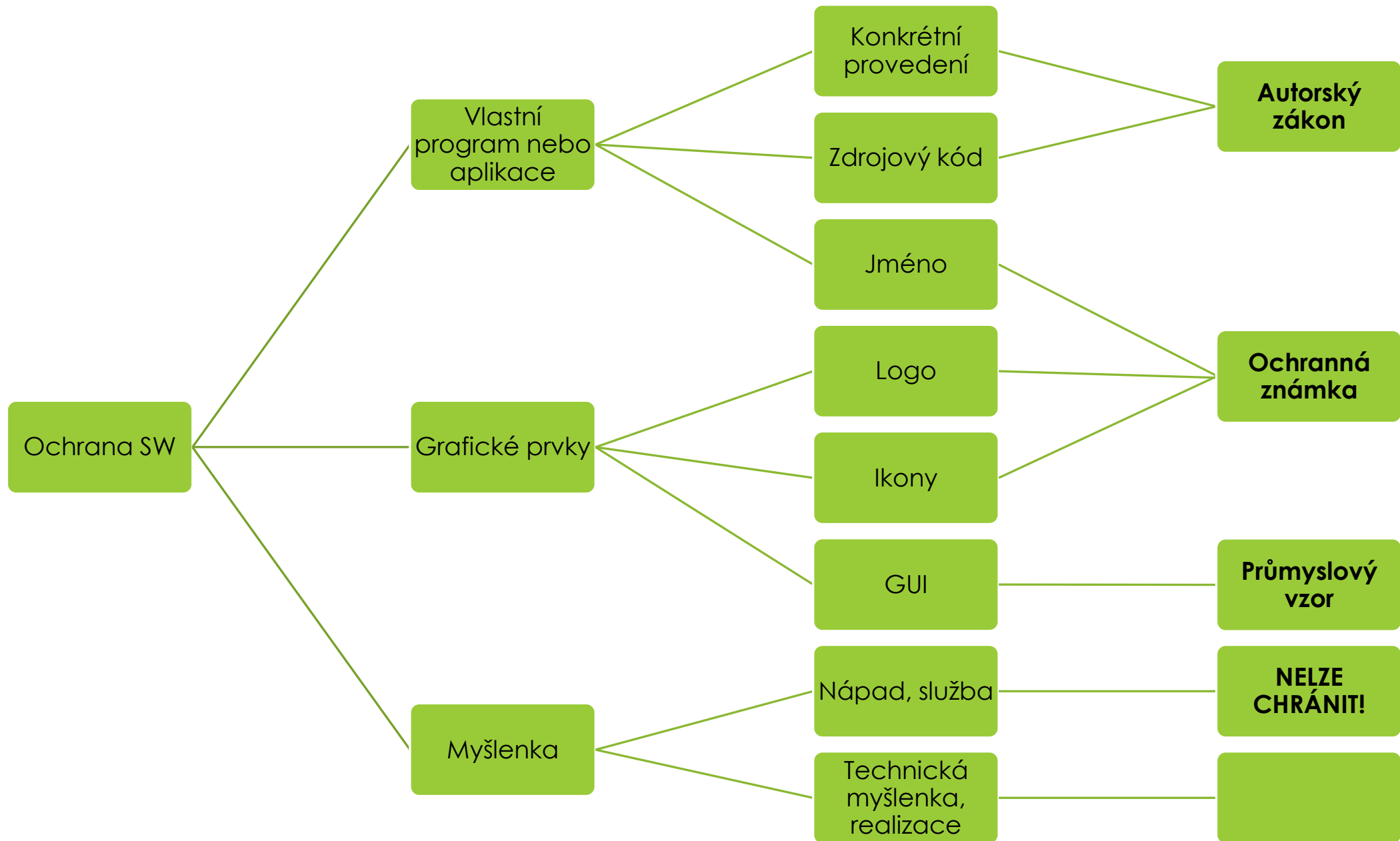


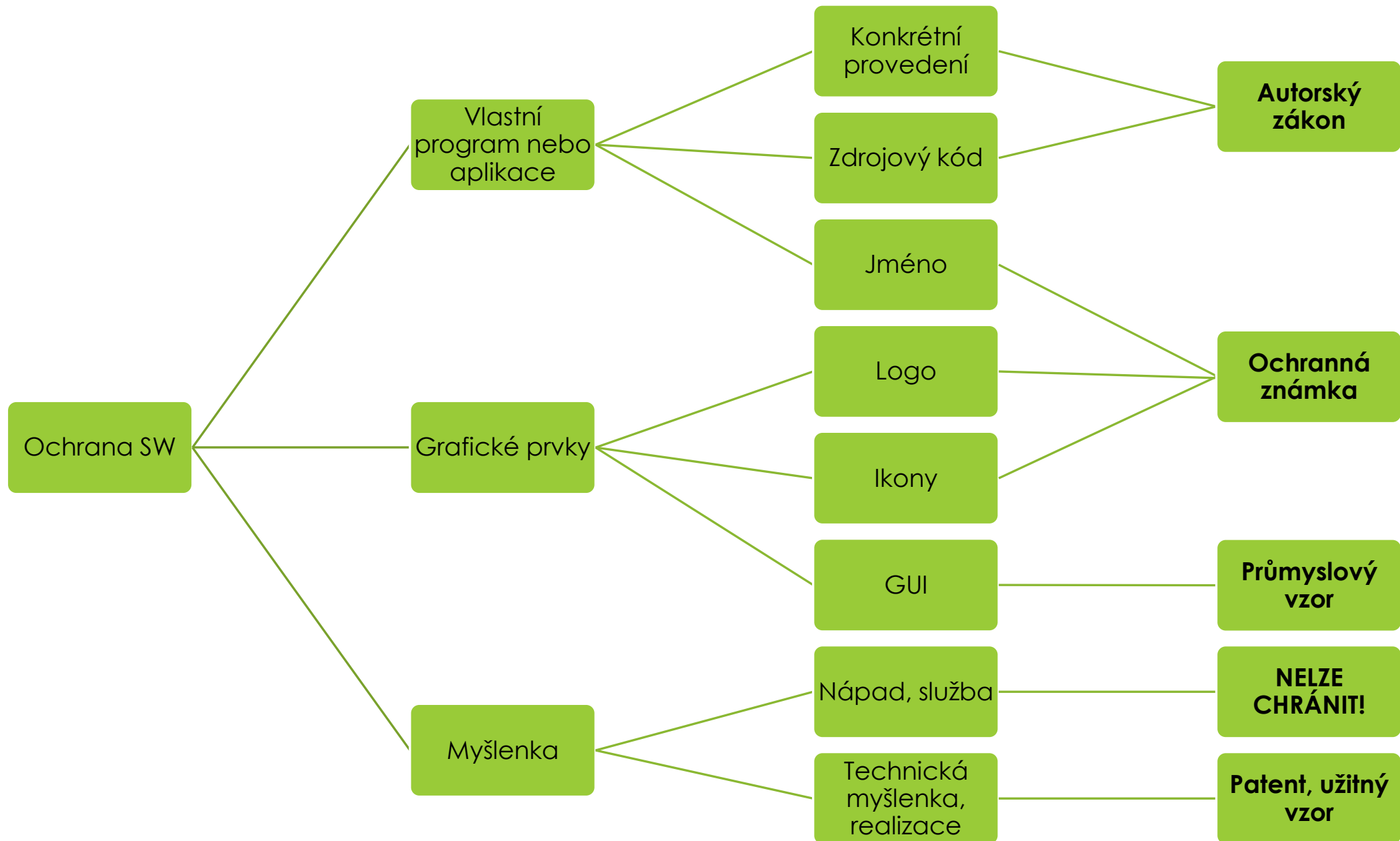
Prohlížeče



Battle Royale







Co je to patent?

- Dává majiteli **výhradní právo**:
 - **poskytnout souhlas** k využívání chráněného vynálezu ostatním
 - převádět patent na někoho jiného



Jak funguje patent?

- Bez svolení majitele patentu **nikdo nesmí**:
 - vyrábět, nabízet, uvádět na trh, používat, nebo k tomu účelu výrobek dovážet, skladovat, anebo jiným způsobem nakládat s výrobkem, který je předmětem patentu
 - využívat nebo nabízet k využití způsob, který je předmětem patentu
 - dodávat nebo k dodání nabízet neoprávněné osobě vynález

Jak NEfunguje patent?

- Mylné tvrzení: „Když mám patent, můžu si svoje řešení vyrábět, jak chci a prodávat kde chci...“
- Realita – vlastnictví patentu neznamena, že výrobek není v kolizi s patentem někoho jiného
- I když mám patent, může mě někdo omezit svým patentem!

Patent platí

- Na předmět vymezený **patentovými nároky**
- Maximálně po dobu 20 let (25 let pro léčiva)
- Pouze v zemích, kde došlo:
 - k podání patentové přihlášky
 - a následnému **udělení patentu**

PATENTOVÝ SPIS

(19)
ČESKÁ
REPUBLIKA



ÚŘAD
PRŮMYSLŮVÉHO
VLASTNICTVÍ

(21) Číslo přihlášky: 2017-570
(22) Přihlášeno: 21.09.2017
(40) Zveřejněno: 07.11.2018
(Věstník č. 45/2018)
(47) Ukláeno: 26.09.2018
(24) Ozámení o udělení ve věstníku: 07.11.2018
(Věstník č. 45/2018)

(11) Číslo dokumentu:

307 520

(13) Druh dokumentu: B6

(51) Int. Cl.:

G03H 1/04 (2006.01)
G03H 1/08 (2006.01)

(56) Relevantní dokumenty:

EP 2930461 A; US 2013301093 A; WO 201104242 A.

(73) Majitel patentu:

Vysoké učení technické v Brně, Brno, CZ
Univerzita Palackého v Olomouci, Olomouc, CZ

(72) Původce:

Ing. Petr Bouchal, Brno, Žabovřesky, CZ
prof. RNDr. Radim Chmelík, Ph.D., Brno,
Kohoutovice, CZ
prof. RNDr. Dr. Zdeněk Bouchal, Přerov, Přerov
VI-Újezdec, CZ
Mgr. Radek Čelechovský, Ph.D., Lazníky, CZ

(74) Zastupce:

PatentEnter s.r.o., Koliště 1965/13a, 602 00 Brno,
Černá Pole

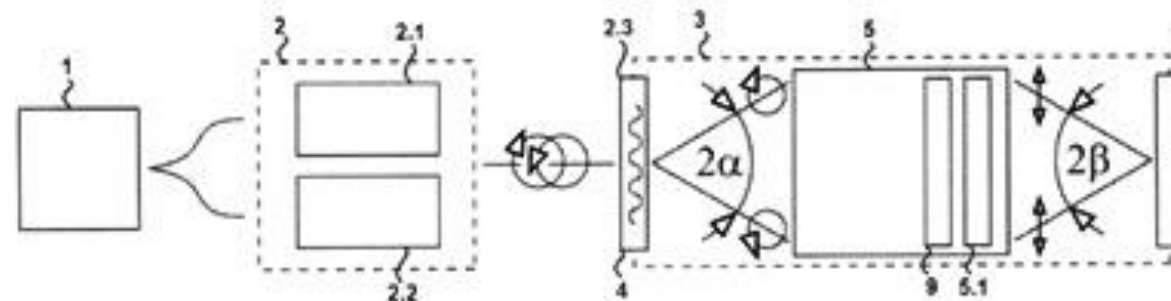
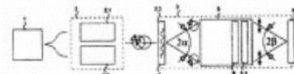
(54) Název vynálezu:

Zobrazovací modul pro mimoosový záznam polarizačně oddělených vln

(57) Anotace:

Vynález se týká zobrazovacího modulu (3) pro mimoosový záznam polarizačně oddělených vln, který lze připojit k polarizačně modifikovanému osovému interferometru. Zobrazovací modul (3) obsahuje postupně směrem od zdroje záření první polarizačně citlivý dělič (4), první optickou soustavu modulu (5), která zahrnuje postupně směrem od zdroje záření lineární polarizátor (9) a první zobrazovací soustavu (5.1), a dále detektor (6). Ve výhodném provedení první polarizačně citlivý dělič (4) je proveden jako geometricko-fázová mřížka. První optická soustava (5) modulu může zahrnovat druhou zobrazovací soustavu (5.2) umístěnou před lineárním polarizátorem (9). První optická soustava (5) modulu může dále zahrnovat čtverhlavnou destičku (10) umístěnou mezi první polarizačně citlivý dělič (4) a lineární polarizátor (9).

CZ 307520 B6



PATENTOVÉ NÁROKY

1. Zobrazovací modul (3) pro mimoosový záznam polarizačně oddělených vln, **vyznačující se tím**, že obsahuje postupně směrem od zdroje (1) záření první polarizačně citlivý dělič (4), první optickou soustavu (5) modulu, přičemž první optická soustava (5) modulu zahrnuje postupně směrem od zdroje záření (1) lineární polarizátor (9) a první zobrazovací soustavu (5.1) a detektor (6).

Patent CZ 307520

Na kolik to vyjde?

- Český patent ~ 50.000 CZK
- Evropský patent ~ 200-300.000 CZK
- US patent ~ 200-300.000 CZK
- Mezinárodní **příhláška** 100-200.000 CZK
- Zahraniční patent 50-300.000 CZK

- + Udržování patentu v platnosti

Kde patenty najdu?

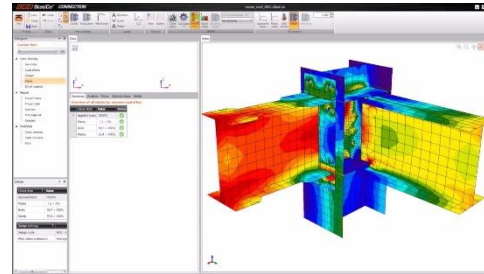
- **Databáze Úřadu průmyslového vlastnictví**
 - <https://isdv.upv.cz/webapp/!resdb.pta.frm>
- **Espacenet (databáze EPO)**
 - <https://worldwide.espacenet.com/patent/search>
- **EP registr (registr EPO)**
 - <https://register.epo.org/advancedSearch?lng=en>
- **Google Patents**
 - <https://www.patents.google.com/>
- **Orbit (profesionální zpoplatněná databáze)**
 - <https://www.orbit.com/>

Jak získám patent?

- Patent je udělen na **vynález**, který je
 - **nový**
 - **výsledkem vynálezecké činnosti**
 - **průmyslově využitelný**

Co je vynález?

- Nový výrobek, produkt, zařízení
- Technologický proces, výrobní postup
- Léčiva
- Průmyslové produkční mikroorganismy
- Biotechnologické postupy a produkty



Co vynález naopak není

- Vědecké objevy a teorie
 - Matematické metody
 - Estetické výtvary
 - Plány, pravidla a způsoby vykonávání duševní činnosti, hraní her nebo vykonávání obchodní činnosti, **jakož i programy počítačů**
 - Podávání informací
-
- Uvedené není možné patentovat **samostatně, jako takové**

Jako takové?

Nepatentovatelné

- Teorie relativity, $E = mc^2$
- Fotoelektrický jev
- Objevení polovodičů

Patentovatelné

- Výpočetní jednotka pro korekci polohy satelitů na základě výpočtů dle teorie relativity
- Solární panel
- Dioda, tranzistor...

Co není průmyslově využitelné?

- Diagnostické metody, léčební postupy, chirurgické úkony...
- Výjimka např. v Rusku

Problém softwaru a programů

- „Počítačový program (též jen program, obecně pak software) je v informatice **posloupnost instrukcí** (ne nutně strojových instrukcí), která popisuje realizaci dané úlohy počítačem.“

[Wikipedia – počítačový program]

- Jedná se tedy o „myšlenkový postup“

Jak tedy patentovat software?

- Chráníme řešení **technických problémů**, kde SW je **součástí**
- Software **ovlivňuje** nebo **má potenciál ovlivnit** nějaký technický systém
- Řízení technologického procesu, systému, zpracování dat, simulace

Jak tedy patentovat software?

Patentovatelné

- řízení elektronového mikroskopu
- rozpoznání obličeje (FaceID)
- ovládání průmyslových robotů pomocí AI
- zpracování hlasových příkazů
- simulace šumu v elektrickém obvodu

Nepatentovatelné

- autokorekce textu
- nový programovací jazyk
- detekce spamu, filtrování emailů
- výpočet ceny pojistky

• Pro inspiraci: <https://www.bardehle.com/europeansoftwarepatents/>

Příklad – rozpoznání obličeje

- Program na rozpoznání obličeje sám o sobě patentovat nepůjde
- Odemčení mobilu po rozpoznání obličeje by patentovat šlo

Příklad – rozpoznání obličeje

- Jak by nezávislý nárok **neprošel**

Nárokuji:

1. Způsob rozpoznání obličeje **vyznačující se tím**, že
 - vyberu několik bodů na obličeji,
 - porovnáám s referenčními daty
 - a identifikuji obličej.

- Představuje počítačový program *jako takový*.

Příklad – rozpoznání obličeje

- Jak by nezávislý nárok **mohl projít**

Nárokuji:

1. Způsob **ovládání telefonu vyznačující se tím, že**
 - **kamerou telefonu vytvořím snímek obličeje**
 - vyberu několik bodů na obličeji,
 - porovnáám s referenčními daty,
 - identifikuji obličej
 - **a v případě identifikace odemknu telefon.**

- Popisuje **konkrétní využití** programu.
- Interakce SW a zařízení.

AI, Neuronové sítě

- Využitelné pro detekci patternů
- Zemědělství, průmyslová výroba, medicína...
- Zpracování materiálů
- Detekce defektů ve svarech

UŽITNÝ VZOR

(11) Číslo dokumentu:

34 543

(13) Druh dokumentu: **U1**

(51) Int. CL:

B23K 31/00 (2006.01)
G06T 7/00 (2017.01)
G01N 21/00 (2006.01)
G01N 29/00 (2006.01)

(19) ČESKÁ REPUBLIKA
(21) Číslo přihlášky: **2020-38029**
(22) Přihlášeno: **29.09.2020**
(47) Zapsáno: **16.11.2020**



ÚŘAD
PRŮMYSL OVÉHO
VLASTNICTVÍ

(73) Majitel:
Univerzita Pardubice, Pardubice, Polabiny, CZ

(72) Původce:
doc. Ing. Petr Doležal, Ph.D., Pardubice, Zelené
Předměstí, CZ
Ing. Daniel Honc, Ph.D., Pardubice, Zelené
Předměstí, CZ

(74) Zástupce:
PatentEnter s.r.o., Koliště 1965/13a, 602 00 Brno,
Černá Pole

(54) Název užitného vzoru:
**Systém k provádění automatizované
kontroly svarů**

CZ 34543 U1

Úřad průmyslového vlastnictví v zápisném řízení nezjišťuje, zda předmět užitného vzoru
splňuje podmínky způsobilosti k ochraně podle § 1 zák. č. 478/1992 Sb.

Počítačové simulace a modelování

- Záleží **co simulují** a za jakým **účelem**
- Simulace za účelem obecného poznání nepatentovatelná
- Simulace pro návrh součástky nebo ovlivnění systému **patentovatelná**

Příklad – simulace počasí

- Jak by nezávislý nárok **neprošel**

Nárokuji:

1. Způsob simulace směru a rychlosti větru **vyznačující se tím, že**
 - stanovím nějaké počáteční podmínky
 - data zpracuji **novým a inovativním způsobem**
 - určím směr a rychlost větru.

- Představuje počítačový program *jako takový*.
- Jakému účelu daná simulace slouží?

Příklad – simulace počasí

- Jak by nezávislý nárok **mohl projít**

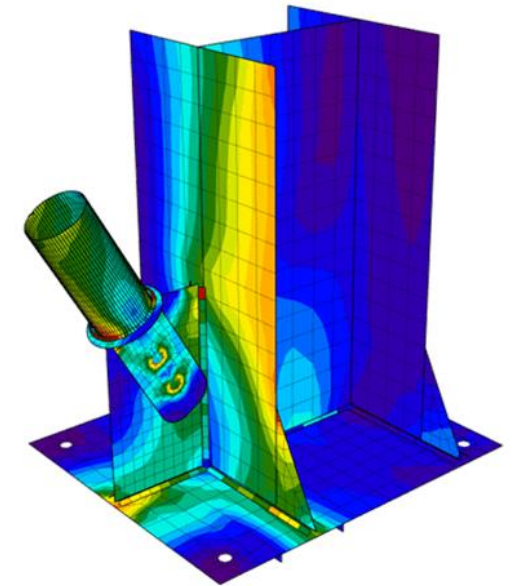
Nárokuji:

1. Způsob **počítačem prováděné** simulace směru a rychlosti větru **vyznačující se tím, že**
 - stanovím nějaké počáteční podmínky
 - data **počítačem** zpracuji **novým a inovativním způsobem**
 - určím směr a rychlost větru
 - **a na základě výsledků nastavím parametry větrné elektrárny.**

- Popisuje **konkrétní využití** simulace.
- Interakce SW a zařízení.

IdeaStatica

- Počítačově realizovaný způsob simulace reálného chování šroubového spojení kovových komponentů stavební konstrukce
- Aplikace ve strojírenství
- Patentováno v [ČR](#) a [US](#)
- V řízení [EP](#)



<https://www.ideastatica.com/patent>

IdeaStatica

PATENTOVÉ NÁROKY

1. Počítačově realizovaný způsob simulace reálného chování šroubového spojení kovových komponentů stavební konstrukce zahrnující první krok nahrazení kovových komponentů stavební konstrukce tvarově jednoduššími deskami (4) skořepinových elementů modelovanými pomocí metody konečných prvků tak, že desky (4) zahrnují množství prvků k sobě vázaných uzly, přičemž je zahrnuta první deska (4) obsahující alespoň dva první uzly a druhá deska (4) obsahující alespoň dva druhé uzly a dále zahrnující druhý krok simulace přenosu silového a deformačního zatížení z prvních uzlů na druhé uzly, **vyznačující se tím**, že krok simulace přenosu silového a deformačního zatížení je realizován modelem pro simulaci smykového namáhání šroubového spojení a modelem pro simulaci axiálního namáhání šroubového spojení, přičemž model pro simulaci smykového namáhání šroubového spojení je nelineární.

The invention claimed is:

1. A computer-implemented method of simulating predictable behavior of a screw connection of metal components in building structures, screw connection comprising at least a screw and first and second metal components, the method comprising the steps of:

- a) simulating the first and second metal components of a building structure,
- b) replacing the first and second metal components with at least first and second simulated plates of shell components modeled by a finite-element method, wherein the plates comprise a number of elements interconnected by the mesh nodes, wherein the first plate comprises at least two first nodes, and the second plate comprises a at least two second nodes,
- c) connecting the first and second plates with a screw model, including connections comprising:
 - a first connection of the first plate comprising the step of transferring a first load from the first nodes to only a single first point, and
 - a second connection of the second plate comprising the step of transferring a second load from the second nodes to only a single second point, andwherein the screw model is between the first point and the second point, the screw model comprising:
 - a model simulating shear load of the screw connection, and
 - a model simulating axial load of the screw connection, wherein the models of simulating shear and axial load simulate transfer of force and deformation load from the first point to the second point, and wherein the model simulating shear load of the screw connection comprises a subsystem simulating interaction of the screw with each one of the first and second metal components and a subsystem of shear deformation of the screw, and wherein the model simulating shear load is nonlinear,
- d) determining the predictive behavior of the screw connection based on the simulated transfer of force and deformation load, and
- e) using the predictable behavior to determine suitable metal components and screw connections in building structures.

Inovace algoritmu

- Může být úprava algoritmu inovativní?
- Příklad – algoritmus na zjištění sudosti čísla

Inovace algoritmu

- Může být úprava algoritmu inovativní?
- Příklad – algoritmus na zjištění sudosti čísla

```
def suda_licha(vstupni_cislo):  
  
    if vstupni_cislo % 2 == 0:  
  
        return(True)  
  
    if vstupni_cislo % 2 == 1:  
  
        return(False)
```

Inovace algoritmu

- Může být úprava algoritmu inovativní?
- Příklad – algoritmus na zjištění sudosti čísla

```
def suda_licha(vstupni_cislo):  
    if vstupni_cislo % 2 == 0:  
        return(True)  
  
    if vstupni_cislo % 2 == 1:  
        return(False)
```

```
def suda_licha(vstupni_cislo):  
    return(vstupni_cislo % 2)
```

Inovace algoritmu

- Řadicí (sorting) algoritmus

Inovace algoritmu

- Sorting algoritmus

        	<u>Insertion</u>	<u>Selection</u>	<u>Bubble</u>	<u>Shell</u>	<u>Merge</u>	<u>Heap</u>	<u>Quick</u>	<u>Quick3</u>
 <u>Random</u>								
 <u>Nearly Sorted</u>								
 <u>Reversed</u>								
 <u>Few Unique</u>								

<https://javascript.plainenglish.io/intermediate-sorting-algorithms-explained-merge-quick-and-radix-b3c002139fad>

Inovace algoritmu

- Využití – práce s daty
- Třidička karet (hypoteticky) s *random sort* vs třidička karet s *insertion sort*

Softwarový patent – EP vs US

- Podmínky získání patentu v US odlišné.
- US přístup mnohem vstřícnější
- V minulosti problém s patentovými trolly

Jak na SW patent v USA?

- Klasika – novost, nezřejmost, využitelnost
- Vyloučeny: přírodní zákony, fyzikální jevy, abstraktní myšlenky
- Zvládnou *teoreticky* předmět nároku s tužkou a papírem?
- Decision-making, interakce s okolním prostředím, systémem

Presenti GO

- Prezentační SW
- Možnost interakce s prezentací
- [US 10,388,046 B1](#)



Presenti GO

1. A system for creating, modifying and displaying a slide presentation comprising:

a computer device comprising: a display for displaying a slide presentation, wherein the slide presentation is at least one file format selected from a group of file formats including XML-enabled file formats,

a sensing device for sensing user input for creating, modifying and displaying the slide presentation based on the user input,

a communication module in communication with non-transitory storage storing a three-dimensional (3D) object,

the sensing device connected to a control module, the control module controlling the slide presentation based on user input sensed by the sensing device, the control module inserting a two-dimensional (2D) object in a slide based on user input sensed by the sensing device, the slide presentation including rules for loading metadata of the 2D object located on the slide, and including a generator of a 3D scene and generator of the 3D object, wherein the 2D object is a 2D object only, with the metadata that references the 3D object,

the control module in communication with the communication module, sending requests for obtaining the 3D object and receiving the 3D object, and

the communication module communicatively connected to the non-transitory storage, forwarding the requests for obtaining the 3D object and downloading the 3D object, and

the generator of the 3D object generating the 3D object in the 3D scene, the 3D object based on the loaded metadata of the 2D object and based on the 3D object received from the communication module, wherein the metadata includes information about where the 3D object is stored on the non-transitory storage for obtaining the 3D object and downloading the 3D object from the non-transitory storage.

Fortnite – weak point generation

- Generování bodů na rozbíjeném předmětu
- Úder do daného bodu zrychlí rozbíjení předmětu
- [US 9,744,461 B1](#)
- EP – nepatentovatelné
 - neřeší technický problém
 - SW implementace „pravidla“ hry

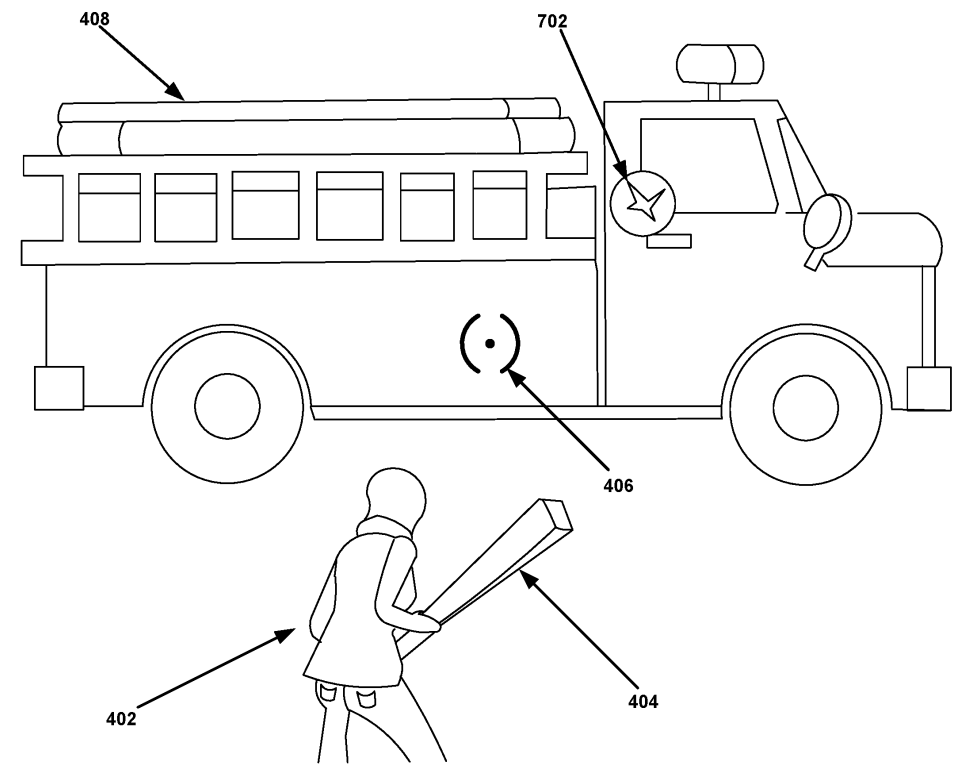


FIG. 7

Fortnite – strongpoint generation

1. A computer implemented method for dynamically generating a strongpoint on an object surface during computer gameplay, comprising: receiving, by at least one computer processor, a camera position and a direction of a player in a computer game based on a player interaction with an object;

identifying, by the at least one computer processor, a plurality of points on a surface of the object based on information from the camera position towards the object;

comparing, by the at least one computer processor, each of the plurality of points against one another;

determining, by the at least one computer processor, a best point from the comparing, wherein the best point is chosen based on at least one of distance from a center of the player's screen, distance from any previous strongpoints, and direction of a normal of the surface struck by a physic trace; and

generating, by the at least one computer processor, a strongpoint on the surface of the object based on the best point, wherein the strongpoint, when struck by the player, results in a non-destructive effect to the object.



<https://youtu.be/8oE3bINFXUA>

CO CHRÁNIT NA SOFTWARE?

DĚKUJI ZA POZORNOST



 Helping ideas enter the world



