



ДЕРЖАВНА СЛУЖБА
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ
ВЛАСНОСТІ
УКРАЇНИ

УКРАЇНА

(19) **UA** (11) **84809** (13) **U**
(51) МПК (2013.01)
G06F 3/00

(12) ОПИС ДО ПАТЕНТУ НА КОРИСНУ МОДЕЛЬ

(21) Номер заявки:	а 2012 04260	(72) Винахідник(и):	Мірошніченко Владімір Віталєвич (RU)
(22) Дата подання заявки:	07.09.2010	(73) Власник(и):	Мірошніченко Владімір Віталєвич, З почтовое отделение, 84-28 Люберцы, Московская обл., 140003, Российская Федерация (RU), Пілкін Віталій Євгенєвич, ул. Ясный проезд, д. 14, корп. 1, кв. 8, г. Москва, 127081, Российская Федерация (RU)
(24) Дата, з якої є чинними права на корисну модель:	11.11.2013	(74) Представник:	Ортинська Марія Юрїївна, реєстр. №358
(31) Номер попередньої заявки відповідно до Паризької конвенції:	2009136784		
(32) Дата подання попередньої заявки відповідно до Паризької конвенції:	05.10.2009		
(33) Код держави-учасниці Паризької конвенції, до якої подано попередню заявку:	RU		
(41) Публікація відомостей про заявку:	25.04.2013, Бюл.№ 8		
(46) Публікація відомостей про видачу патенту:	11.11.2013, Бюл.№ 21		
(86) Номер та дата подання міжнародної заявки, поданої відповідно до Договору РСТ	PCT/RU2010/000486, 07.09.2010		

(54) ЕЛЕКТРОННИЙ ПРИСТРІЙ ДЛЯ КЕРУВАННЯ ВІРТУАЛЬНИМИ СИМВОЛАМИ

(57) Реферат:

Електронний пристрій для керування віртуальними символами, що містить в собі джойстик і дисплей, розміщений на лицьовій стороні корпусу електронного пристрою, причому на зворотній стороні корпусу електронного пристрою розміщують сенсорну панель для функціонування в зазначеному положенні, при цьому користувач електронного пристрою за допомогою маніпуляційних дій з сенсорною панеллю або з джойстиком керує як мінімум одним віртуальним символом, відображеним на зазначеному дисплеї.

UA 84809 U

Область техніки, до якої відноситься корисна модель

Корисна модель відноситься до електронної техніки і, зокрема, до електронного пристрою для керування віртуальними символами на дисплеї, розміщеному на лицьовій стороні корпусу електронного пристрою.

5 Рівень техніки

Сенсорні панелі й джойстики набули широкого застосування в різних електронних пристроях для керування функціями електронних обладнань, у тому числі за допомогою керування віртуальними символами. Відома сенсорна панель, за допомогою якої управляють функціями електронного обладнання. Докладніше див. <http://ru.vvikipedia.org/wiki/Touchpad>.

10 Відомий джойстик, за допомогою використання якого управляють функціями електронного обладнання. Більш докладно див. <http://en.wikipedia.org/wiki/Joystick>.

Відома ігрова консоль, яка є електронним пристроєм для керування функціями електронного обладнання, у тому числі за допомогою керування віртуальними символами, які відображаються па дисплеї, розміщеним на лицьовій стороні корпусу ігрової консолі. Більш докладна інформація представлена на http://ru.wikipedia.org/wiki/PlayStation_Portable. Зазначена ігрова консоль містить у собі джойстик і дисплей, які розміщені на лицьовій стороні корпусу ігрової консолі. Користувач зазначеної ігрової консолі за допомогою маніпуляційних дій із джойстиком управляє як мінімум одним віртуальним символом, відображеним на зазначеному дисплеї ігрової консолі.

20 Зазначена ігрова консоль може бути розглянута в якості найбільш близького аналога заявленої корисної моделі. Недоліком зазначеної ігрової консолі є те, що функціональні можливості зазначеної ігрової консолі по керуванню як мінімум одним віртуальним символом, відображеним на дисплеї, обмежені лише джойстиком, хоча з рівня техніки відомі й інші технічні засоби для керування віртуальними символами, відображеними на дисплеї, наприклад, сенсорна панель.

25 Розкриття корисної моделі

Завдання, на рішення якого спрямована корисна модель, є розширення функціональних можливостей електронного пристрою для керування віртуальними символами, що містить джойстик (англ. joystick) і дисплей, який розміщений на лицьовій стороні корпусу електронного пристрою.

30 Технічний результат, що досягається заявленою корисною моделлю: розширення функціональних можливостей електронного пристрою для керування віртуальними символами, що містить джойстик і дисплей, розміщений на лицьовій стороні корпусу електронного пристрою, по керуванню як мінімум одним віртуальним символом, відображеним на зазначеному дисплеї за рахунок розміщення в зазначеному електронному пристрої сенсорної панелі в позиції, яка доступна для її використання користувачем даного електронного пристрою.

35 Зазначений технічний результат досягається за рахунок того, що в електронному пристрої для керування віртуальними символами, що містить у собі джойстик і дисплей, розміщений на лицьовій стороні корпусу електронного пристрою, на зворотній стороні корпусу електронного пристрою розміщують сенсорну панель для функціонування в зазначеному положенні, при цьому користувач електронного пристрою за допомогою маніпуляційних дій з сенсорною панеллю або з джойстиком управляє як мінімум одним віртуальним символом, відображеним на зазначеному дисплеї.

Зазначений електронний пристрій може містити сенсорний дисплей.

45 Зазначена сенсорна панель може бути прикріплена або вбудована на зворотній стороні зазначеного електронного пристрою повністю або частково таким чином, щоб вона була доступна для роботи з нею користувачем зазначеного електронного пристрою.

Площа поверхні зазначеної сенсорної панелі може бути меншою або дорівнювати площі поверхні зазначеного дисплея.

50 Зазначена сенсорна панель або частина (сектор) зазначеної сенсорної панелі або зазначений джойстик може бути захищений(а) захисною кришкою.

Зазначена сенсорна панель або частина (сектор) зазначеної сенсорної панелі може мати опуклу форму.

55 Зазначений електронний пристрій може являти собою мобільний телефон або смартфон, або комунікатор, або мультимедійний пристрій, або нетбук, або ноутбук, або комп'ютерний планшет, або електронну книгу, або цифровий фотоапарат, або відеокамеру.

Здійснення корисної моделі

Пристрій, заявлений в корисній моделі, являється технічно здійсненним, тому що може бути реалізований за допомогою застосування відомих з рівня техніки технічних рішень, апаратно-програмних і технічних засобів.

60

Засоби й методи розміщення сенсорної панелі в електронних пристроях були відомі з рівня техніки до дати пріоритету заявленої корисної моделі.

Способи функціонування сенсорної панелі були відомі з рівня техніки до дати пріоритету заявленої корисної моделі. Заявник не претендує на нові, не відомі з рівня техніки, способи функціонування сенсорної панелі.

Керування як мінімум одним віртуальним символом, що відображається на дисплеї електронного пристрою, за допомогою маніпуляційних дій із сенсорною панеллю або джойстиком, було відомо з рівня техніки до дати пріоритету заявленої корисної моделі. Заявник не претендує на нове, не відоме з рівня техніки, керування за допомогою маніпуляційних дій із сенсорною панеллю або джойстиком як мінімум одним віртуальним символом, відображеним на дисплеї електронного пристрою.

Істотні ознаки корисної моделі, виражені в розділі "Розкриття корисної моделі" у вигляді альтернативи при будь-якому допустимому зазначеному альтернативному виборі в сукупності з іншими ознаками, що характеризують зазначену корисну модель, забезпечують отримання того самого технічного результату заявленої корисної моделі.

Можливість одержання технічного результату в різних комбінаціях альтернативних ознак корисної моделі ілюструються наступними прикладами, що не обмежуються.

Приклад 1. В електронному пристрої для керування віртуальними символами, що містить джойстик і дисплей, розміщений на лицьовій стороні корпусу електронного пристрою, на зворотній стороні корпусу електронного пристрою розміщують сенсорну панель для функціонування в зазначеному положенні, при цьому користувач електронного пристрою за допомогою маніпуляційних дій із сенсорною панеллю управляє одним віртуальним символом, що відображений на зазначеному дисплеї.

Приклад 2. В електронному пристрої для керування віртуальними символами, що містить джойстик і дисплей, розміщений на лицьовій стороні корпусу електронного пристрою, на зворотній стороні корпусу електронного пристрою розміщують сенсорну панель для функціонування в зазначеному положенні, при цьому користувач електронного пристрою за допомогою маніпуляційних дій із джойстиком управляє одним віртуальним символом, що відображений на зазначеному дисплеї.

Приклад 3. В електронному пристрої для керування віртуальними символами, що містить джойстик і дисплей, розміщений на лицьовій стороні корпусу електронного пристрою, на зворотній стороні корпусу електронного пристрою розміщують сенсорну панель для функціонування в зазначеному положенні, при цьому користувач електронного пристрою за допомогою маніпуляційних дій із сенсорною панеллю і з джойстиком управляє одним віртуальним символом, відображеним на зазначеному дисплеї.

Приклад 4. В електронному пристрої для керування віртуальними символами, що містить джойстик і дисплей, розміщений на лицьовій стороні корпусу електронного пристрою, на зворотній стороні корпусу електронного пристрою розміщують сенсорну панель для функціонування в зазначеному положенні, при цьому користувач електронного пристрою за допомогою маніпуляційних дій із сенсорною панеллю управляє декількома віртуальними символами, що відображаються на зазначеному дисплеї.

Приклад 5. В електронному пристрої для керування віртуальними символами, містить джойстик і дисплей, розміщений на лицьовій стороні корпусу електронного пристрою, на зворотній стороні корпусу електронного пристрою розміщують сенсорну панель для функціонування в зазначеному положенні, при цьому користувач електронного пристрою за допомогою маніпуляційних дій із джойстиком управляє декількома віртуальними символами, що відображаються на зазначеному дисплеї.

Приклад 6. В електронному пристрої для керування віртуальними символами, що містить джойстик і дисплей, розміщений на лицьовій стороні корпусу електронного пристрою, на зворотній стороні корпусу електронного пристрою розміщують сенсорну панель для функціонування в зазначеному положенні, при цьому користувач електронного пристрою за допомогою маніпуляційних дій із сенсорною панеллю і з джойстиком управляє декількома віртуальними символами, що відображені на зазначеному дисплеї.

Промислова застосовність

Корисна модель може набути промислового застосування в електронному пристрої для керування віртуальними символами, що містить сенсорну панель, джойстик і дисплей, розміщений на лицьовій стороні корпусу електронного пристрою.

ФОРМУЛА КОРИСНОЇ МОДЕЛІ

1. Електронний пристрій для керування віртуальними символами, що містить в собі джойстик і дисплей, розміщений на лицьовій стороні корпусу електронного пристрою, який **відрізняється** тим, що на зворотній стороні корпусу електронного пристрою розміщують сенсорну панель для функціонування в зазначеному положенні, при цьому користувач електронного пристрою за допомогою маніпуляційних дій з сенсорною панеллю або з джойстиком керує як мінімум одним віртуальним символом, відображеним на зазначеному дисплеї.
2. Електронний пристрій за п. 1, який **відрізняється** тим, що електронний пристрій оснащений сенсорним дисплеєм.
3. Електронний пристрій за п. 1, який **відрізняється** тим, що сенсорна панель прикріплена або вбудована на зворотній стороні електронного пристрою повністю або частково таким чином, щоб вона була доступна для роботи з нею користувачу електронного пристрою.
4. Електронний пристрій за п. 1, який **відрізняється** тим, що площа поверхні сенсорної панелі менше або дорівнює площі поверхні дисплея.
5. Електронний пристрій за п. 1, який **відрізняється** тим, що сенсорна панель або частина (сектор) сенсорної панелі або джойстик захищений(а) захисною кришкою.
6. Електронний пристрій за п. 1, який **відрізняється** тим, що сенсорна панель або частина (сектор) сенсорної панелі має опуклу форму.

Комп'ютерна верстка М. Ломалова

Державна служба інтелектуальної власності України, вул. Урицького, 45, м. Київ, МСП, 03680, Україна

ДП "Український інститут промислової власності", вул. Глазунова, 1, м. Київ – 42, 01601