

20

IDEAS DE ORO PARA EXPLOTAR UNA PATENTE

1.- Una IDEA GENIAL

- nueva
- aplicación práctica
- viable
- rentable
- técnicamente viable
- mejora lo existente
- comprobar que es nueva (búsqueda)

2.- Que tenga MERCADO

- identificación del mercado
- cuantificación del mercado
- segmentación de mercado

3.- REGISTRARLA

- dónde
- cuándo
- a nombre de quien
- reivindicar lo necesario

4.- EXPLOTARLA (vocación de desarrollo)

- explotación propia
- venta de la patente
- cesión de royalties
 - por un tiempo
 - por un espacio
- alianza con una empresa existente y consolidada
- alianza entre empresas

5.- QUIEN LA VA A PRODUCIR Y DONDE

- el precio
- la logística
- la calidad
- el control
- el aseguramiento de la rotación y demanda

6.- QUIEN Y COMO SE VA A DISTRIBUIR Y DONDE

- Qué plan de marketing vas a llevar a cabo (chicle o vitamina C)
- qué líneas paralelas pueden instrumentarse
- cómo solventarás las entregas y la distribución
- qué política de comunicación puedes establecer
- qué herramientas de promoción vas a utilizar

7.- IMAGEN , MAQUETA O PROTOTIPO

- virtual , real
- comprobación
- funcionamiento
- utilidad
- mas electrónica y menos mecánica (simplificar e innovar)

8.- QUÉ SOCIOS NECESITAS

- complemento disciplinar
- complemento de recursos
 - económicos (realización de la inversión o parte)
 - técnicos (desarrollo de ingeniería)
- cómo "no fiarse" de los amigos
- qué políticas adoptarás para establecer buenas alianzas

9.- LOS ACUERDOS

- mejor por escrito
- qué se debe vigilar en los contratos

10- LA EXPANSION

- cómo vas a llegar a todo el mundo

11 .- USA UNA ESTRATEGIA INFORMATIVA

- lo que no sale en los medios no existe

12.- OPTIMIZAR RECURSOS

- con los menores recursos el mejor resultado
 - en la protección
 - en la producción
- Lo bien hecho es barato

13.-COMO SE VALORA TU PATENTE

- el mercado
 - en el momento
 - en volumen
- oportunidad
- vender la patente o conceder licencias
- la vida de la patente o la vida del producto

14 .- LA ADMINISTRACION

- es conveniente que crees una empresa?
- cobros y pagos
- como erradicar los impagados

15.- EVITAR LA PIRATERIA

- pueden plagiarte?
- cómo no dar pie a ella
- qué hacer si te plagian

16.- LA PROTECCION INTERNACIONAL

- plazos
 - 1 año de prioridad
 - 30 meses hasta la fase nacional
- figuras
 - tratados transnacionales
 - mundiales
 - locales

17.- UNA PATENTE O UNA MARCA

- por qué una o por qué otra
- es conveniente también una marca?
- Y si no hay ningún registro?

18.- UNA PROPIEDAD INTELECTUAL

19 .- LA PROPIEDAD INDUSTRIAL EXIGE UN MANTENIMIENTO

20 .- LO QUE TU NO HAGAS, NADIE LO HARÁ POR TI.

- El tiempo medio para la puesta en marcha de una patente está por encima de 2 años
- Al tercer año estas obligado a hacer una licencia obligatoria
- El tiempo corre en contra de tu patente
- La constancia y la tenacidad son el 50 por ciento del éxito de una idea -inspiración/transpiración-.
- La propiedad industrial, como cualquier otra propiedad, es un activo, un patrimonio
- Tener patentada una idea no es razón suficiente para convertirla en negocio.
- La ambición y la intransigencia pierden el 70 por ciento de las patentes.
- No sobrevalores mas tu idea que los recursos para desarrollarla
- No te fíes del halago de los "malos amigos"
- El contrato de confidencialidad , no existe