



## INFORME DE VIGILANCIA TECNOLÓGICA

# TURISMO VIRTUAL



OCTUBRE

2025

EDICIÓN N°51

## ÍNDICE

<b>ASPECTOS DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL .....</b>	<b>4</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>6</b>
<b>SELECCIÓN DE PATENTES .....</b>	<b>8</b>
Cliente, servidor, sistema y dispositivo de adquisición de turismo virtual .....	9
Navegación de ruta utilizando imágenes capturadas.....	10
Sistema de realización de paisajes turísticos basado en tecnología de realidad virtual .....	11
Sistema de turismo virtual en red y método de construcción del mismo.....	12
Sistema de turismo y visitas turísticas de realidad virtual con punto fijo de vehículo aéreo no tripulado.....	13
Sistema de turismo virtual .....	14
Sistema y método de turismo virtual implementado mediante el uso de vehículos aéreos no tripulados .....	15
Método de transmisión interactiva de vídeo panorámico, extremo servidor y cliente.....	16
Sistema y método para la experiencia de entretenimiento de realidad aumentada o virtual.....	17
Mapeo de una imagen bidimensional a una superficie cilíndrica utilizando una curva de distorsión ajustada .....	18
Método de interacción basado en recursos virtuales y dispositivo, equipo y medio de almacenamiento .....	19
Método y dispositivo de procesamiento de unión de imágenes .....	20
Casco de visualización virtual que se puede controlar con los ojos .....	21
Sistema interactivo de navegación inteligente en línea, turismo virtual tridimensional, en tiempo real.....	22
Sistema y método que utiliza múltiples dispositivos de presencia virtual .....	23
Método de escaneo y reconstrucción de escenas de edificios históricos ligeros basado en RGBD .....	24
Sistema de visualización de paisajes basado en tecnología de realidad virtual .....	25
Gafas de realidad virtual (VR) para turismo.....	26
Turismo virtual vista casco de ruta de agua circulación refrigeración fórmula VR.....	27
Casco de realidad virtual (VR) inteligente basado en servicios de turismo cultural .....	28
Equipo de visión VR basado en el servicio de turismo cultural .....	29
Sistema de turismo virtual en bicicleta .....	30
Dispositivo de experiencia turística virtual.....	31
Dispositivo de visualización de turismo virtual de realidad virtual .....	32
Sistema de movilidad omnidireccional .....	33
Método y aparato para proporcionar servicios de turismo virtual .....	34

Sistema de implementación de paisajes turísticos virtuales .....	35
Dispositivo de transacción para tiendas de turismo inteligente.....	36
Instalación turística virtual.....	37
Método de visualización turística virtual de VR.....	38
<b>GLOSARIO .....</b>	<b>39</b>

## CRÉDITOS

Este informe ha sido desarrollado por los profesionales del **Instituto Nacional de Propiedad Industrial, INAPI**: Josinna Barahona Olivares, Carolina Jara Fuentes, Ingrid Letelier Suárez y Juan Pablo Robledo Leiva

La portada fue diseñada utilizando un ícono disponible en [Freepik.es](https://www.freepik.es)

## ASPECTOS DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL

El Instituto Nacional de Propiedad Industrial (INAPI) es el organismo encargado de la administración y atención de los servicios de la propiedad industrial en Chile. Le corresponde, asimismo, promover la protección que brinda la propiedad industrial y difundir el acervo tecnológico y la información de que dispone<sup>1</sup>.

INAPI divulga esta información como parte de sus funciones, basándose en los datos que los solicitantes entregan para sus solicitudes de registro a nivel. Es importante aclarar que INAPI no cuenta con información sobre las etapas de desarrollo o comercialización, ni sobre la eficacia y seguridad de los contenidos.

La protección que ofrece una patente es específica de un territorio, es decir, solo es válida en el país o la región donde se concedió. Sin embargo, la información sobre patentes se difunde globalmente, lo que permite que cualquier persona, empresa o institución acceda a los documentos desde cualquier parte del mundo.

Las patentes ofrecen protección a las invenciones por un período determinado, que puede variar según la legislación vigente de cada país, pero que suele ser de 20 años para patentes de invención y 10 años para modelos de utilidad, desde la fecha de presentación de la primera solicitud. Se puede realizar transferencia de tecnología mediante diversas herramientas como acuerdos, licencias o cesiones, permitiendo así el uso, producción o explotación comercial de la invención. Una vez que expira el período de vigencia de una patente, la información reivindicada pasa a ser de dominio público, lo que significa que cualquier persona o entidad puede utilizarla libremente, sin infringir los derechos de esa patente.

Los documentos presentados en este informe son una muestra de invenciones que se encuentran disponibles para su consulta en la base de datos de origen. Es importante tener en cuenta que muchas de estas invenciones están en proceso de tramitación, lo que significa que aún no se ha determinado si serán solicitadas en Chile como fase nacional o en el país donde se ha solicitado su protección. Por lo tanto, esta publicación tiene fines informativos y no garantiza que estas invenciones sean de libre uso en nuestro territorio. Si usted está interesado en alguna de estas tecnologías, le sugerimos contactar a sus titulares para asegurar una transferencia tecnológica adecuada o verificar la libertad de operación.

La información presentada en este reporte no implica que las creaciones mencionadas sean de dominio público. Es posible que estén protegidas por otros derechos de propiedad intelectual. Por lo tanto, para el uso adecuado de estas creaciones, es recomendable consultar al de la patente o los titulares de los derechos correspondientes para obtener información sobre su estado de tramitación y las condiciones de uso.

En relación a la necesidad de obtener autorización del titular de una invención, se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

---

<sup>1</sup> [Instituto Nacional de Propiedad Industrial - INAPI](#)

### **Inventiones o innovaciones de dominio público**

Son aquellas en que la protección provista por una patente, ha cesado debido a causas establecidas por ley. Es decir, ha terminado el tiempo de protección, no ha sido solicitada en el territorio nacional aun estando vigente en otros países o fue abandonada. De igual forma, se considera dominio público cuando su creador renuncia a la propiedad intelectual y, por lo tanto, puede ser utilizado por cualquier persona.

### **Inventiones o creaciones con patente, marca comercial o derecho de autor vigente**

Son aquellas creaciones que están protegidas por la ley en el territorio nacional. Para poder utilizarlas, es necesario obtener la autorización expresa del titular (propietario). Para ello, el interesado debe ponerse en contacto con los titulares y llegar a un acuerdo sobre los términos de licenciamiento. La utilización maliciosa de una invención, marca comercial o de una creación protegida por derecho de autor es sancionada de acuerdo al artículo 28 y 52 de la Ley 19.039, o al Capítulo II de la Ley 17.336 según corresponda.

### **Innovaciones**

Productos o procesos que, aunque no tienen necesariamente una patente, resuelven un problema de la técnica.

## INTRODUCCIÓN

El turismo virtual ha evolucionado en la última década como una respuesta directa a los procesos de transformación digital del sector turismo y a la creciente demanda de acceso cultural y geográfico sin restricciones físicas. Se basa en la recreación de experiencias inmersivas mediante tecnologías como realidad virtual (VR), realidad aumentada (AR), realidad mixta (XR), video 360°, modelado 3D, modelado mediante réplica digital del destino y sistemas interactivos multisensoriales. Su objetivo no es sustituir al turismo tradicional, sino complementarlo, ampliando las posibilidades de acceso, promoción de destinos y preservación del patrimonio cultural y natural. Además, facilita la inclusión de personas con movilidad reducida o limitaciones económicas, reduce impactos ambientales asociados al turismo masivo y abre nuevas oportunidades de innovación territorial<sup>2</sup>.

El impulso definitivo del turismo virtual ocurrió durante la pandemia de COVID-19, cuando museos, parques nacionales, ciudades patrimoniales y centros educativos adoptaron soluciones digitales para garantizar continuidad operacional y acceso remoto. A partir de ello, este campo se consolidó como un componente estratégico del turismo inteligente (Smart Tourism) y de la economía digital basada en contenidos de alto valor agregado<sup>3</sup>. Al integrarse con inteligencia artificial (IA), análisis de datos y redes 5G, el turismo virtual ha ampliado su alcance hacia experiencias hiperpersonalizadas, adaptadas en tiempo real a los intereses del usuario<sup>4</sup>.

Desde la perspectiva de innovación tecnológica, el turismo virtual evidencia un significativo crecimiento en investigación, desarrollo y propiedad intelectual. Las solicitudes de patentes vinculadas a esta área aumentan sostenidamente, abordando sistemas de captura volumétrica 3D, telepresencia robótica, integración de drones para recorridos remotos, dispositivos hápticos para interacción sensorial y plataformas colaborativas multiusuario. China lidera la producción tecnológica y el registro de patentes en este ámbito, seguida por Estados Unidos, Corea del Sur, Japón y la Unión Europea. Paralelamente, estas tecnologías están siendo transferidas hacia sectores adyacentes como educación STEM, videojuegos, arqueología digital, salud (rehabilitación inmersiva), museografía interactiva y conservación del patrimonio<sup>5</sup>.

El ecosistema tecnológico del turismo virtual integra hardware especializado (gafas VR, cámaras panorámicas, guantes hápticos), motores gráficos avanzados, redes de baja latencia (5G/6G), nubes de renderizado y algoritmos de IA generativa para reconstrucción de ambientes históricos. Este avance ha permitido el desarrollo de experiencias de turismo inmersivo en tiempo real, visitas multiusuario con interacción social, reconstrucción de sitios patrimoniales destruidos y sistemas predictivos para diseño territorial mediante replicas virtuales<sup>6</sup>.

En Chile, el turismo digital se ha posicionado como un eje estratégico de modernización del sector, impulsado por programas de SERNATUR, CORFO y la Subsecretaría de Turismo orientados a la

---

<sup>2</sup> OECD (2023), *Tourism Trends and Policies* ([https://www.oecd.org/en/publications/oecd-tourism-trends-and-policies-2024\\_80885d8b-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/oecd-tourism-trends-and-policies-2024_80885d8b-en.html))

<sup>3</sup> Statista (2024), *Extended Reality Market Outlook 2024–2030* ([https://www.statista.com/statistics/591181/global-augmented-virtual-reality-market-size/?srsltid=AfmBOop4QC4Ys9XVInw-6IuHUvKigyxqNZb9\\_nir9vK\\_VbhThn-nxqT](https://www.statista.com/statistics/591181/global-augmented-virtual-reality-market-size/?srsltid=AfmBOop4QC4Ys9XVInw-6IuHUvKigyxqNZb9_nir9vK_VbhThn-nxqT))

<sup>4</sup> World Bank (2024), *Smart Tourism and Digital Economies* (<https://openknowledge.worldbank.org/entities/publication/818b8b58-a9b5-585a-9e11-bb888c6ae1e0>)

<sup>5</sup> European Patent Office (2024), *Patent Insights – Immersive Technologies* (<https://www.epo.org/en/about-us/statistics/patent-index-2024/insight-computer-technology>)

<sup>6</sup> Deloitte (2024), *Immersive Experience Economy Report* (<https://www.deloitte.com/us/en/insights/industry/technology/digital-media-trends-consumption-habits-survey/2024/digital-media-trends-introduction.html>)

digitalización de empresas, la promoción internacional y la adopción de tecnologías emergentes. Iniciativas como el proyecto “Turismo Virtual Atacama”, financiado por el Gobierno Regional y desarrollado por INACAP, representan hitos pioneros en experiencias inmersivas que combinan realidad virtual, video 360° y narrativa interactiva para promover el norte del país como destino de innovación<sup>7</sup>. A nivel nacional, herramientas como Data Turismo Chile y programas como SIGO Turismo Tecnología refuerzan la incorporación de inteligencia de datos, conectividad y sostenibilidad en la gestión turística regional<sup>8</sup>.

Aunque el desarrollo de tecnologías avanzadas como XR, háptica o telepresencia aún es incipiente en el contexto chileno, el país avanza hacia un modelo de turismo inteligente, en el que la digitalización, la accesibilidad, la diversificación de experiencias y la sostenibilidad convergen para fortalecer la competitividad regional. En este marco, el análisis de innovaciones tecnológicas, tendencias de patentes y casos de aplicación del turismo virtual se vuelve clave para comprender su madurez tecnológica, potencial económico e impacto sociocultural, especialmente en el contexto de las regiones chilenas que buscan diversificar sus economías mediante contenidos digitales y experiencias inmersivas de alto valor agregado<sup>9</sup>.

En este marco, el análisis de innovaciones tecnológicas, tendencias de patentes y casos de aplicación del turismo virtual es clave para comprender su madurez tecnológica, potencial económico e impacto sociocultural. Este informe revisa treinta documentos de patente de alto impacto asociados al turismo virtual y organiza sus resultados según áreas técnicas de desarrollo, aplicaciones estratégicas y oportunidades para investigación y transferencia tecnológica.

---

<sup>7</sup> Turismo Virtual Atacama: proyecto de innovación digital pionero en la industria turística chilena (<https://portales.inacap.cl/noticias/destacadas/noticias-destacadas-2021/turismo-virtual-atacama-proyecto-de-innovacion-digital-pionero-en-la-industria-turistica-chilena->)

<sup>8</sup> SIGO Tecnología: nuevo programa de estrategias digitales para posicionar a las empresas turísticas en el mundo online (<https://www.sernatur.cl/sigo-tecnologia-nuevo-programa-de-estrategias-digitales-para-posicionar-a-las-empresas-turisticas-en-el-mundo-online/>)

<sup>9</sup> Turismo y Tecnología en Chile: Oportunidades, Brechas y Futuro (<https://www.tacticachile.cl/turismo-y-tecnologia-en-chile-oportunidades-brechas-y-futuro/>)



## SELECCIÓN DE PATENTES

En este capítulo del informe se presentan treinta patentes que han sido seleccionadas según su impacto y citas generadas en el ámbito del turismo virtual y/o digital.

Estas patentes describen diversas tecnologías que en su conjunto son parte del turismo virtual, incluyendo, dispositivos visuales, cascos, escenas, redes virtuales, vehículos no tripulados, entre otros.

Si desea más información sobre cómo proteger sus derechos de propiedad industrial o le interesa participar en alguna actividad de formación en estos temas, escriba al Centro de Apoyo a la Tecnología y la Innovación (CATI), al correo [cati@inapi.cl](mailto:cati@inapi.cl)

## **Cliente, servidor, sistema y dispositivo de adquisición de turismo virtual**

**SOLICITANTE** BOE Technology Group Co Ltd

**PAÍS DEL SOLICITANTE** China



**INVENTOR** Yongzhong Zhang

**NÚMERO DE PUBLICACIÓN** US11989342

**FECHA DE PUBLICACIÓN** 21-05-2024

### **RESUMEN**

Esta tecnología nos presenta un sistema de turismo virtual compuesto por un dispositivo cliente, un dispositivo servidor y un equipo de adquisición de imágenes. El dispositivo cliente incluye un detector y un visor. El detector está diseñado para identificar en tiempo real los cambios en la dirección de la mirada del usuario y generar información asociada a dicha orientación respecto a una dirección de referencia. A su vez, el visor obtiene los datos de video correspondientes a la dirección de visión detectada a partir de un conjunto de imágenes panorámicas de referencia, reproduciendo así la vista panorámica ajustada al movimiento del usuario.

### **ENLACE SOLICITUD**

[Ver Patente](#)

### **DATOS SOLICITANTE**

**BOE**

[Página web](#)

### **CLASIFICACIÓN CIP**

A63G31/16


Arreglos de entretenimiento, creando ilusiones de viaje

### **FIGURA**



## Navegación de ruta utilizando imágenes capturadas

**SOLICITANTE** Hewlett-Packard Company

**PAÍS DEL SOLICITANTE** Estados Unidos 

**INVENTOR** Arthur Hunter et al

**NÚMERO DE PUBLICACIÓN** US2003011676

**FECHA DE PUBLICACIÓN** 16-01-2003

**ENLACE SOLICITUD**

[Ver Patente](#)

**DATOS SOLICITANTE**



[Página web](#)

**CLASIFICACIÓN CIP**

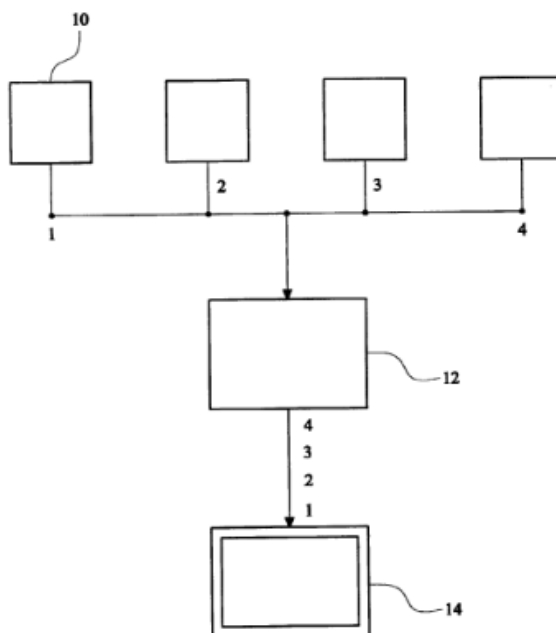
H04N7/18

Sistemas de televisión, Sistemas de circuito cerrado de televisión [CCTV], es decir, sistemas en los que la señal de vídeo no se transmite

## RESUMEN

El aparato de captura de imágenes comprende múltiples dispositivos de captura de imágenes a intervalos espaciados a lo largo de múltiples rutas. Un selector selecciona una ruta de navegación que incluye al menos una porción de una o más de las rutas. Un procesador de imágenes combina secuencialmente uno o más fotogramas de imagen de cada uno de una pluralidad de los dispositivos de captura de imágenes para producir una secuencia de imágenes que, cuando se visualiza a una velocidad adecuada, simula el movimiento a lo largo de dicha ruta de navegación seleccionada. También se proporciona un método para producir una secuencia de imágenes que, cuando se visualiza a una velocidad adecuada, simula el movimiento a lo largo de una ruta de navegación seleccionada.

## FIGURA



## Sistema de realización de paisajes turísticos basado en tecnología de realidad virtual

**SOLICITANTE** Dalian Vincent Software Tech Co Ltd

**PAÍS DEL SOLICITANTE** China



**INVENTOR** Peicheng Dong et al

**NÚMERO DE PUBLICACIÓN** CN106445444

**FECHA DE PUBLICACIÓN** 22-02-2017

**ENLACE SOLICITUD**

[Ver Patente](#)

**DATOS SOLICITANTE**



[Página web](#)

**CLASIFICACIÓN CIP**

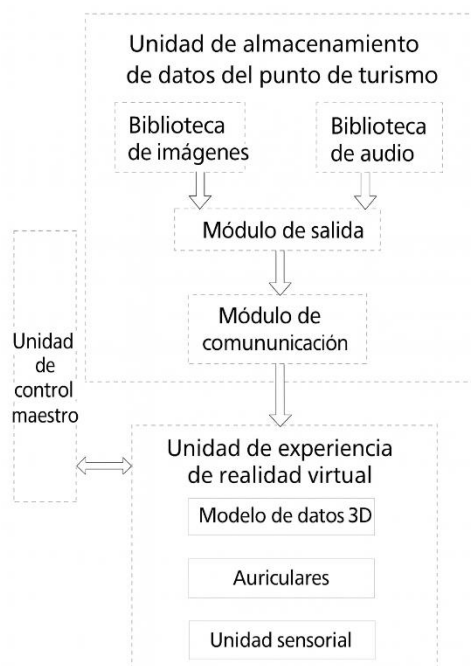
G06F3/14

Dispositivos de salida para transferir datos de la unidad de procesamiento a la unidad de salida, por ejemplo, dispositivos de interfaz. Salida digital a dispositivo de visualización

## RESUMEN

El sistema divulgado es una realización de paisajes turísticos basada en realidad virtual (RV). Se compone de una Unidad de Almacenamiento de Base de Datos, situada en la atracción, que contiene bibliotecas de imágenes y voz. Un módulo de edición crea escenas 3D vívidas, integrando elementos de voz para una experiencia más inmersiva, y las transmite de forma inalámbrica. La Unidad de Experiencia de RV recibe esta información y la presenta al usuario mediante gafas 3D montadas en la cabeza, auriculares y una unidad somatosensorial. El objetivo es ofrecer una experiencia visual y auditiva vívida que enriquezca la visualización del paisaje.

## FIGURA



## Sistema de turismo virtual en red y método de construcción del mismo

**SOLICITANTE** Beijing Bayi Space Information Engineering Co Ltd et al

**PAÍS DEL SOLICITANTE** China



**INVENTOR** Ziniu Zhou et al

**NÚMERO DE PUBLICACIÓN** CN110018742

**FECHA DE PUBLICACIÓN** 16-07-2019

**ENLACE SOLICITUD**

[Ver Patente](#)

**DATOS SOLICITANTE**



[Página web](#)

**CLASIFICACIÓN CIP**

G06F3/01

Disposiciones de entrada o disposiciones combinadas de entrada y salida para la interacción entre el usuario y la computadora

### RESUMEN

La invención presenta un sistema y método de turismo virtual en red. El método incluye crear un modelo 3D de la zona turística, construir el marco y diseñar el sistema. Utiliza tecnología de realidad virtual e información moderna para establecer una escena virtual tridimensional y una plataforma de servicio. Esto permite a los turistas realizar un recorrido virtual sin salir de casa, mejorando el nivel de servicio público de la atracción. La invención explora un camino para el turismo virtual en línea, sentando bases para su desarrollo en China.

### FIGURA



## Sistema de turismo y visitas turísticas de realidad virtual con punto fijo de vehículo aéreo no tripulado

### ENLACE SOLICITUD

[Ver Patente](#)

### SOLICITANTE

Foshan Shenfeng Aviation  
Technology Co Ltd

### DATOS SOLICITANTE

### PAÍS DEL SOLICITANTE

China



No disponible

### INVENTOR

Zhicheng Wang et al

### NÚMERO DE PUBLICACIÓN

CN107153462

### CLASIFICACIÓN CIP

G05D27/02

### FECHA DE PUBLICACIÓN

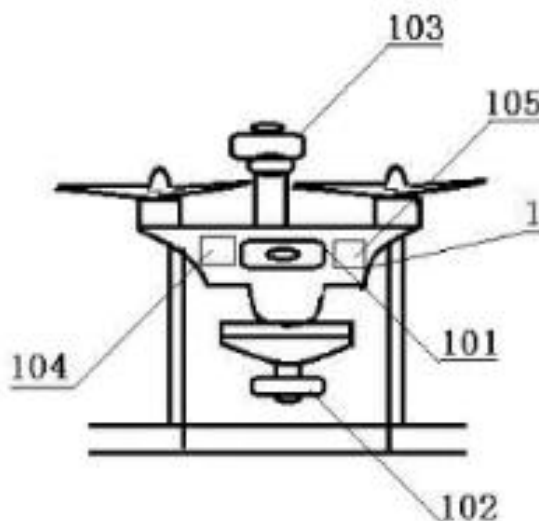
12-09-2017

Control simultáneo de variables abarcadas por dos o más grupos principales. Caracterizado por el uso de medios eléctricos

### RESUMEN

La invención es un sistema de turismo VR multisensorial de punto fijo que utiliza un vehículo aéreo no tripulado (VANT) para la adquisición de datos. El VANT transporta seis cámaras de alta definición (frontal, inferior y superior). El sistema consta de una sala de experiencia visual equipada con audio y un entorno simulado (aire acondicionado, humidificador, ventilador). Unas gafas VR con seguimiento ocular permiten al turista una experiencia inmersiva. El sistema es fácil de controlar y ofrece experiencias de viaje fieles a la vida real, proporcionando mayor comodidad al espectador.

### FIGURA



## Sistema de turismo virtual

## ENLACE SOLICITUD

[Ver Patente](#)

### SOLICITANTE

Xian Difan Heying Technology Development Co Ltd

### DATOS SOLICITANTE

### PAÍS DEL SOLICITANTE

China



No disponible

### INVENTOR

Fan Xu

### NÚMERO DE PUBLICACIÓN

CN111047714

### CLASIFICACIÓN CIP

G06Q50/14

### FECHA DE PUBLICACIÓN

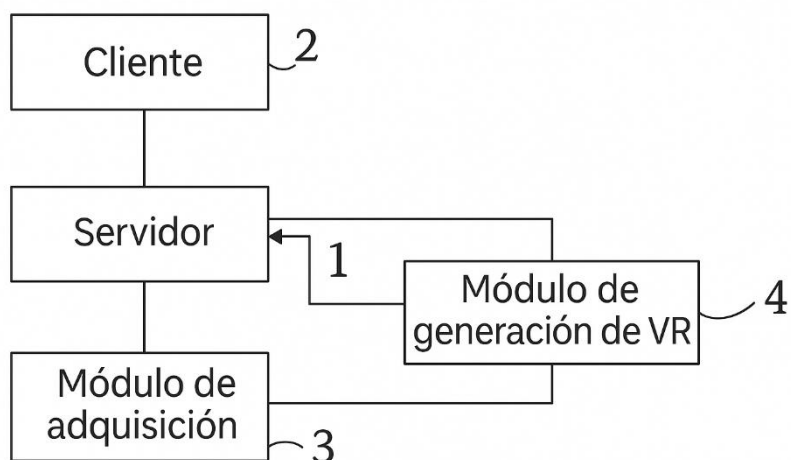
21-04-2020

Tecnologías de la información y la comunicación [TIC] especialmente adaptadas para la implementación de procesos empresariales en sectores específicos, como servicios públicos o turismo. Servicios. Agencias de viajes

## RESUMEN

La patente divulga un sistema de turismo virtual permite a los usuarios experimentar destinos sin salir de casa. El usuario, a través de un cliente, envía el destino deseado al servidor. El servidor utiliza un módulo de adquisición para consultar en la nube o red la información e imágenes del lugar turístico. Estas imágenes se envían a un módulo de generación de VR, que crea una escena de VR (Realidad Virtual). El servidor transmite esta escena al cliente, donde se muestra al usuario. Este sistema ofrece una base de juicio y selección más completa sobre el destino y mejora la experiencia del usuario al permitirle "visitar" virtualmente cualquier lugar escénico.

## FIGURA



## Sistema y método de turismo virtual implementado mediante el uso de vehículos aéreos no tripulados

**ENLACE SOLICITUD**  
[Ver Patente](#)

### SOLICITANTE

Sz Dji-Innovations Technology Co Ltd

### PAÍS DEL SOLICITANTE

China



### INVENTOR

Kang Yang et al

### NÚMERO DE PUBLICACIÓN

CN109002051

### FECHA DE PUBLICACIÓN

14-12-2018

### DATOS SOLICITANTE



[Página web](#)

### CLASIFICACIÓN CIP

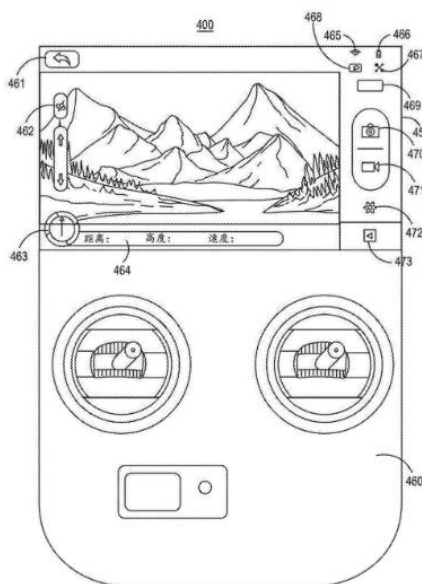
G05D1/08

Control de la posición, el rumbo, la altitud o la actitud de vehículos terrestres, acuáticos, aéreos o espaciales, por ejemplo, mediante pilotos automáticos. Control de la actitud, es decir, control del balanceo, el cabeceo o la guiñada

### RESUMEN

La invención presenta un método de visita turística virtual que utiliza vehículos aéreos no tripulados (VANT). El proceso implica, determinar y desplegar VANT según la disposición de estaciones base terrestres que actúan como puntos de anclaje. Además, asignar VANT a un área de interés en respuesta a una solicitud de visita. Adquirir datos del lugar mediante los VANT asignados. La invención también incluye un sistema de visita turística virtual con subsistemas de adquisición de datos, operación y terminal. En esencia, la tecnología permite recorridos virtuales aéreos apoyándose en una red terrestre de estaciones.

### FIGURA





## Método de transmisión interactiva de vídeo panorámico, extremo servidor y cliente

**SOLICITANTE** Huawei Technologies Co Ltd

**PAÍS DEL SOLICITANTE** China



**INVENTOR** Zhe Chen et al

**NÚMERO DE PUBLICACIÓN** CN104735464

**FECHA DE PUBLICACIÓN** 24-06-2015

**ENLACE SOLICITUD**

[Ver Patente](#)

**DATOS SOLICITANTE**



[Página web](#)

**CLASIFICACIÓN CIP**

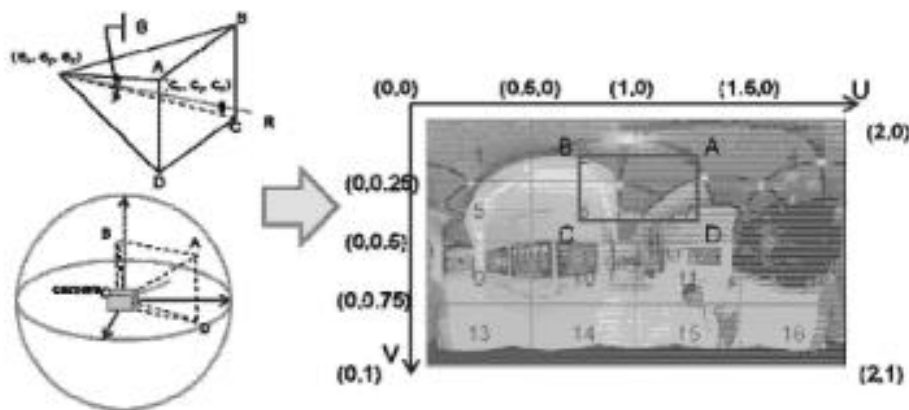
H04N21/234

Procesamiento de secuencias elementales de vídeo, por ejemplo, unión de secuencias de vídeo o manipulación de gráficos de escena de secuencias de vídeo codificadas

## RESUMEN

La invención detalla un método para garantizar la calidad de un video panorámico durante interacciones como el zoom o el cambio de ángulo visual. El cliente identifica el área de interés y su estado (táctil). Con esta información, clasifica el video en regiones (interés, borde, general, no interés) y determina los parámetros de las porciones de video necesarias. Estos parámetros se envían al servidor en una solicitud. Finalmente, el cliente recibe, combina y renderiza las porciones devueltas para formar el video panorámico de alta calidad en el siguiente período.

## FIGURA



## Sistema y método para la experiencia de entretenimiento de realidad aumentada o virtual

### ENLACE SOLICITUD

[Ver Patente](#)

#### SOLICITANTE

Sam Shpigelman

#### PAÍS DEL SOLICITANTE

Estados Unidos 

#### DATOS SOLICITANTE

No disponible

#### INVENTOR

Sam Shpigelman

#### NÚMERO DE PUBLICACIÓN

US20150302651

#### CLASIFICACIÓN CIP

G02B27/01

#### FECHA DE PUBLICACIÓN

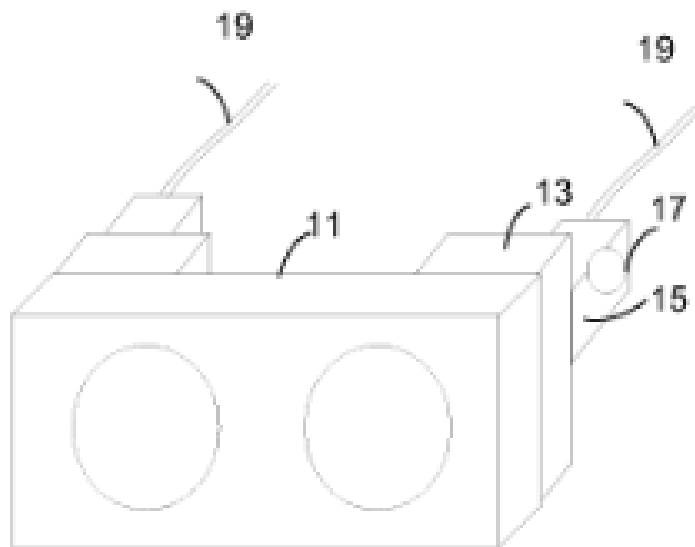
22-10-2015

Sistemas o aparatos ópticos no previstos en ninguno de los grupos. Pantallas de visualización frontal

#### RESUMEN

La patente se refiere a los visores de Realidad Aumentada (RA) y Realidad Virtual (RV), como los sistemas Google Glass® y Oculus Rift®, respectivamente, están llamados a convertirse en nuevos factores significativos en los entornos informáticos, incluyendo los juegos, el turismo virtual y similares. Estos pueden emplearse ventajosamente en la reproducción y renderización de libros, y en particular, de audiolibros. Los sistemas y métodos de acuerdo con los principios actuales generalmente ofrecen una experiencia de reproducción de audio, de un audiolibro, mientras se muestran escenas relativas al audiolibro en la pantalla de un sistema de RA o RV, por ejemplo, un visor u otro entorno.

#### FIGURA



## Mapeo de una imagen bidimensional a una superficie cilíndrica utilizando una curva de distorsión ajustada

### ENLACE SOLICITUD


[Ver Patente](#)

### SOLICITANTE

Mcclatchie Iain Richard Tyrone;  
Google Inc.

### DATOS SOLICITANTE

### PAÍS DEL SOLICITANTE

Estados Unidos 



[Página web](#)

### INVENTOR

Richard Mcclatchie

### NÚMERO DE PUBLICACIÓN

US8542289

### CLASIFICACIÓN CIP

H04N23/40

### FECHA DE PUBLICACIÓN

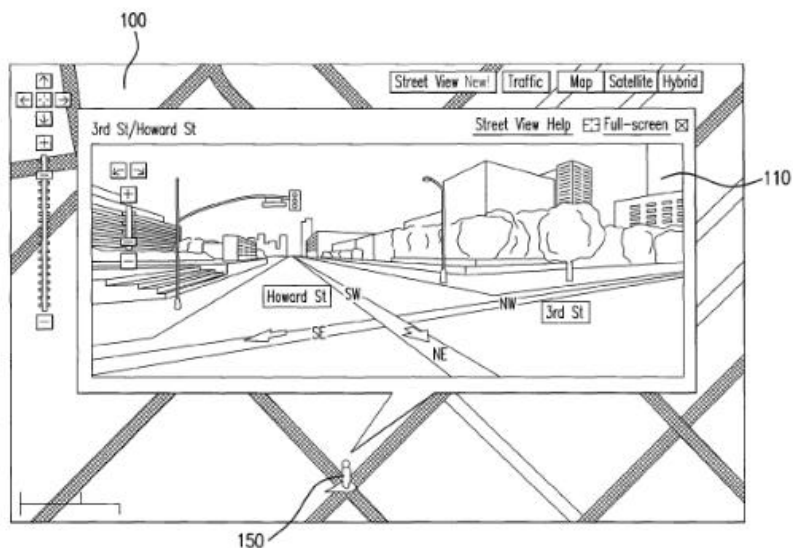
24-09-2013

Cámaras o módulos de cámara que comprenden sensores electrónicos de imagen; Control de los mismos, Detalles de circuitos para tubos captadores

### RESUMEN


La invención trata de una resolución uniforme al proyectar una imagen plana sobre una superficie cilíndrica, es necesario compensar la distorsión geométrica. En una imagen rectilínea estándar, los píxeles tienen un ancho constante. Sin embargo, al mapearla a un cilindro, los píxeles en los bordes se ven en ángulo, lo que reduce su ancho efectivo en comparación con los píxeles centrales, resultando en una resolución no uniforme. La solución es aplicar una curva de distorsión ajustada a la imagen original. Esta curva ensancha intencionalmente los píxeles cercanos a los bordes y los estrecha en el centro. De esta manera, cuando la imagen distorsionada se proyecta sobre la superficie cilíndrica, el efecto de estrechamiento angular se anula, logrando que el ancho efectivo del píxel sea constante en toda la superficie. Este principio se aplica con lentes ópticas diseñadas (con la curva de distorsión incorporada) para capturar la escena de manera que la imagen resultante ya tenga la resolución uniforme deseada al proyectarse sobre un cilindro virtual centrado en el observador.

### FIGURA



## Método de interacción basado en recursos virtuales y dispositivo, equipo y medio de almacenamiento

**SOLICITANTE** Beijing Byte Beating Network Tech Limited Company

**PAÍS DEL SOLICITANTE** China 

**INVENTOR** Chen Wang

**NÚMERO DE PUBLICACIÓN** CN114610198

**FECHA DE PUBLICACIÓN** 10-06-2022

**ENLACE SOLICITUD**  
[Ver Patente](#)

**DATOS SOLICITANTE**

 **ByteDance**

[Página Web](#)

**CLASIFICACIÓN CIP**

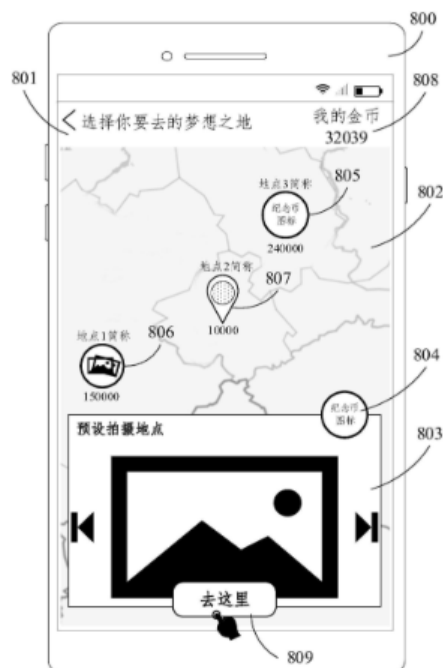
G06F3/04817

Disposiciones de salida para transferir datos desde la unidad de procesamiento a la unidad de salida, por ejemplo, disposiciones de interfaz utilizando iconos (programación gráfica o visual que utiliza símbolos icónicos)

## RESUMEN

La invención presenta un método de interacción para mejorar la experiencia del usuario con recursos virtuales mediante la fotografía. El método opera así: un sistema muestra una página con información de recursos virtuales. Si estos recursos cumplen una condición de interacción para un sitio de fotografía específico, se activa una página de toma de fotografías virtual donde se muestra el contenido multimedia objetivo. Finalmente, se genera un resultado de fotografía virtual. Esto permite a los usuarios realizar turismo virtual recolectando recursos. De esta forma, se eleva el valor de aplicación y el interés de interacción de los recursos virtuales, mejorando significativamente la experiencia general del usuario y el atractivo de la aplicación.

## FIGURA



## Método y dispositivo de procesamiento de unión de imágenes

**SOLICITANTE** Tencent Tech Shenzhen Co Ltd  
**PAÍS DEL SOLICITANTE** China   
**INVENTOR** Tianyi Gui  
**NÚMERO DE PUBLICACIÓN** CN103150715  
**FECHA DE PUBLICACIÓN** 12-06-2013

## ENLACE SOLICITUD

[Ver Patente](#)

## DATOS SOLICITANTE

**Tencent 腾讯**

[Página Web](#)

## CLASIFICACIÓN CIP

G06T3/4038

Transformaciones geométricas de imágenes en el plano de la imagen. Mosaico de imágenes, por ejemplo, composición de imágenes planas a partir de subimágenes planas

## RESUMEN

La invención presenta un método y dispositivo para el cosido de imágenes. El proceso implica adquirir imágenes con solapamiento (una de referencia y varias a coser) de múltiples puntos de escena usando diferentes dispositivos. Se extraen puntos de interés coincidentes entre ellas para estimar las matrices de rotación y desplazamiento de los dispositivos. Finalmente, estas matrices se usan para coser las imágenes correspondientes a todos los puntos de escena. Esto permite estimar las referencias externas de los dispositivos, dispersando los errores de manera más equitativa y mejorando la calidad del cosido general de las imágenes.

## FIGURA



## Casco de visualización virtual que se puede controlar con los ojos

**SOLICITANTE** Xian Vivolight Medical Technology Co Ltd

**PAÍS DEL SOLICITANTE** China 

**INVENTOR** Lei Mi et al

**NÚMERO DE PUBLICACIÓN** CN204405948

**FECHA DE PUBLICACIÓN** 17-06-2015

**ENLACE SOLICITUD**  
[Ver Patente](#)

### DATOS SOLICITANTE



[Página web](#)

### CLASIFICACIÓN CIP

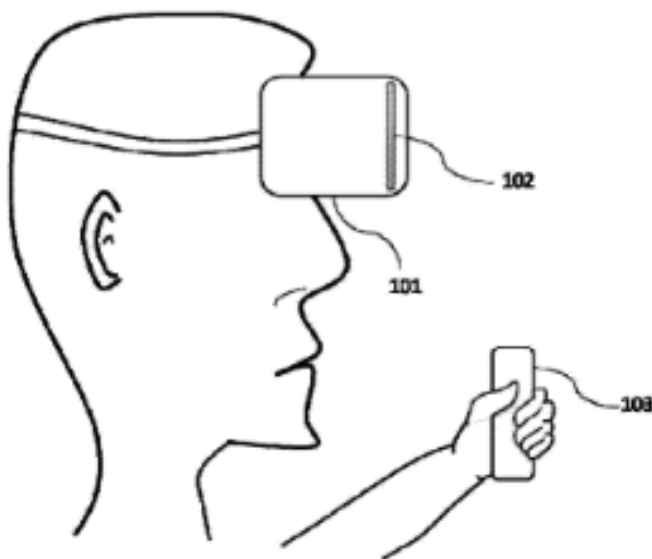
G02B27/01

Sistemas o aparatos ópticos no previstos en ninguno de los grupos.  
Pantallas de visualización frontal

### RESUMEN

El modelo de utilidad se relaciona con un casco de visualización virtual controlable por los ojos. El casco de visualización virtual controlable por los ojos comprende un casco de visualización de realidad virtual, un sensor de mango y una unidad de control ocular. El casco de visualización de realidad virtual está provisto de una unidad de visualización de imagen desmontable. El sensor de mango se utiliza para controlar el movimiento de posición y la distancia de desplazamiento de un punto de vista en un mapa panorámico mostrado en la unidad de visualización de imagen. Un usuario puede hacer turismo de forma virtual en casa utilizando el casco de visualización virtual controlable por los ojos.

### FIGURA



## Sistema interactivo de navegación inteligente en línea, turismo virtual tridimensional, en tiempo real

**ENLACE SOLICITUD**  
Ver Patente

**SOLICITANTE**

Fuzhou Yidiantong Advertisement  
Decoration Co Ltd

### DATOS SOLICITANTE

PAÍS DEL SOLICITANTE

China



No disponible

## INVENTOR

Lin Yang

**NÚMERO DE PUBLICACIÓN**

CN101968833

## CLASIFICACIÓN CIP

G06Q30/00

## Comercio

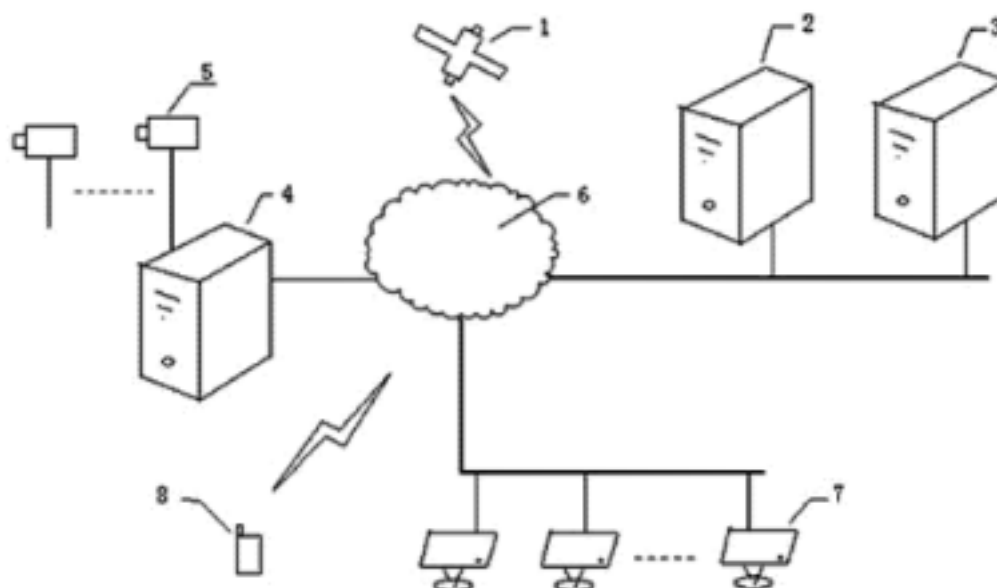
FECHA DE PUBLICACIÓN

09-02-2011


## RESUMEN

La patente se refiere a una plataforma de turismo virtual 3D interactiva y en tiempo real. Utiliza imágenes satelitales procesadas con tecnología CAD para crear modelos tridimensionales de atracciones turísticas, guardados en un servidor. Este servidor se conecta a un servidor de juego en red y terminales de venta de entradas. Los usuarios acceden a través de un PC, se registran y juegan en línea para experimentar un viaje virtual. El sistema permite conocer los lugares turísticos desde casa de forma entretenida, ofreciendo la sensación de estar allí y proporcionando servicios complementarios para el turismo real.

## FIGURA



## Sistema y método que utiliza múltiples dispositivos de presencia virtual

**SOLICITANTE** Cre8 Ideaz, LLC  
**PAÍS DEL SOLICITANTE** Estados Unidos   
**INVENTOR** Herbert Pearson et al

**NÚMERO DE PUBLICACIÓN** US20250068308

**FECHA DE PUBLICACIÓN** 27-02-2025

**ENLACE SOLICITUD**  
[Ver Patente](#)

**DATOS SOLICITANTE**

**CRE8IDEA** 

[Página web](#)

**CLASIFICACIÓN CIP**

G06F16/9537

Recuperación de información; Estructuras de bases de datos para la misma; Estructuras de sistemas de archivos para la misma. Recuperación dependiente del espacio o del tiempo, por ejemplo, consultas espacio-temporales

## RESUMEN

La patente se refiere a un sistema de presencia virtual integra múltiples tecnologías para permitir a un usuario experimentar una ubicación remota usando diversos dispositivos de presencia virtual (robots, drones, vehículos y dispositivos vestibles). Todos estos dispositivos son accesibles a través de un sitio web único alojado en un servidor. El sitio web utiliza una base de datos de consulta jerárquica que almacena coordenadas, tipos, características, métodos de comunicación y direcciones de los dispositivos. Emplea GIS para analizar la información geográfica y facilitar la selección de la ubicación. Opcionalmente, el sistema puede integrar cascos de realidad virtual y dispositivos hápticos para proporcionar a los usuarios una experiencia más inmersiva y sensorial.

## FIGURA





## Método de escaneo y reconstrucción de escenas de edificios históricos ligeros basado en RGBD

**SOLICITANTE** Univ Beijing Jiaotong

**PAÍS DEL SOLICITANTE** China



**INVENTOR** Lingyu Xu et al

**NÚMERO DE PUBLICACIÓN** CN116934976

**FECHA DE PUBLICACIÓN** 24-10-2023

**ENLACE SOLICITUD**

[Ver Patente](#)

**DATOS SOLICITANTE**



[Página web](#)

**CLASIFICACIÓN CIP**

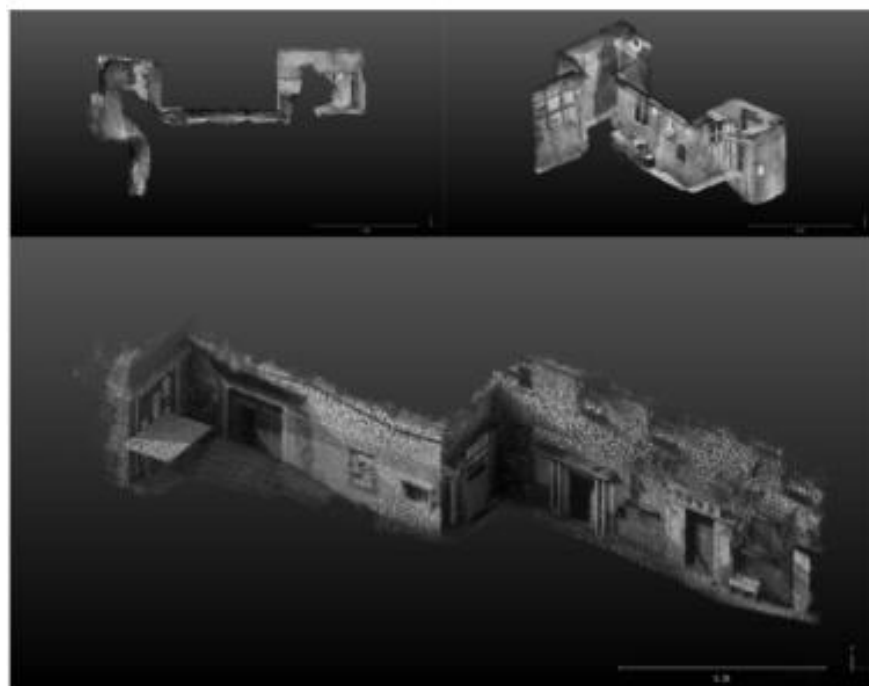
G06N3/086

Disposiciones computacionales basadas en modelos biológicos utilizando algoritmos evolutivos, por ejemplo algoritmos genéticos o programación genética

## RESUMEN

El invento es un método ligero de escaneo y reconstrucción 3D de edificios antiguos basado en RGBD. Utiliza una cámara RGBD portátil para adquirir datos de imagen de profundidad y color a corta distancia. El proceso incluye ajustar la cámara, dividir el área de escaneo, planificar una trayectoria y adquirir datos de secuencia temporal. Luego, estos datos se usan para crear una nube de puntos y el modelo 3D del edificio. Este método permite la reconstrucción casi en tiempo real, es de bajo costo y tiene pocas limitaciones ambientales, facilitando la modelización a gran escala de patrimonio histórico.

## FIGURA



## Sistema de visualización de paisajes basado en tecnología de realidad virtual

**SOLICITANTE** Univ Fuzhou  
**PAÍS DEL SOLICITANTE** China  
**INVENTOR** Duqin Chen et al

**NÚMERO DE PUBLICACIÓN** CN104998376  
**FECHA DE PUBLICACIÓN** 28-10-2015

**ENLACE SOLICITUD**  
[Ver Patente](#)

### DATOS SOLICITANTE



[Página web](#)

### CLASIFICACIÓN CIP

A63B71/06

Juegos o accesorios deportivos no incluidos en los grupos. Dispositivos indicadores o de puntuación para juegos o jugadores

### RESUMEN

La invención es un sistema de realidad virtual para ver paisajes que combina una terminal inteligente Android, la API de vista de calles de proveedores como Tencent y Baidu, y equipos de cinta transportadora (como cintas de correr). El usuario camina o corre y disfruta de los paisajes de una ruta seleccionada. El sistema usa una pantalla táctil y un dispositivo de recolección de velocidad (sensor angular en la cinta o un smartphone/pulsera inteligente) para sincronizar la vista con el movimiento. Proporciona una experiencia de realidad virtual/calle virtual, destacando por su sencillo montaje y rápida implementación.

### FIGURA



## Gafas de realidad virtual (VR) para turismo

**SOLICITANTE** Chongqing Real Estate College

**PAÍS DEL SOLICITANTE** China



**INVENTOR** Yue Pan et al

**NÚMERO DE PUBLICACIÓN** CN212060750

**FECHA DE PUBLICACIÓN** 01-12-2020

**ENLACE SOLICITUD**

[Ver Patente](#)

**DATOS SOLICITANTE**



[Página web](#)

**CLASIFICACIÓN CIP**

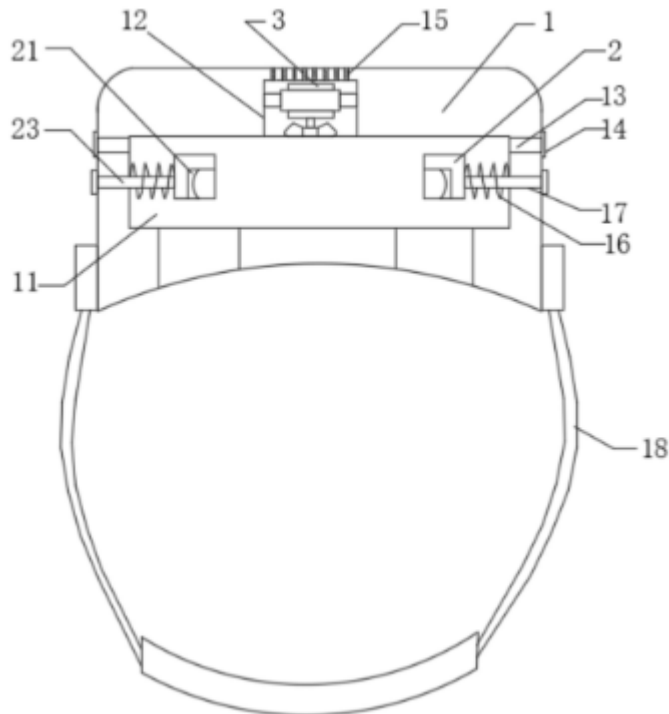
G02B27/01

Sistemas o aparatos ópticos no previstos en ninguno de los grupos.  
Pantallas de visualización frontal

### RESUMEN

El modelo de utilidad describe unas gafas de visualización VR diseñadas para turismo virtual. Cuentan con un mecanismo de sujeción para un teléfono móvil. El móvil se inserta en una ranura y se mantiene fijo entre placas de sujeción mediante la fuerza elástica de muelles, lo que impide que se agite. Además, las gafas integran un ventilador de refrigeración. Este ventilador disipa el calor generado por el teléfono móvil soplando aire a lo largo de la ranura, asegurando así que el dispositivo se mantenga a una temperatura óptima durante su uso.

### FIGURA



## Turismo virtual vista casco de ruta de agua circulación refrigeración fórmula VR

## ENLACE SOLICITUD

[Ver Patente](#)

### SOLICITANTE

Xingmei Han

### PAÍS DEL SOLICITANTE

China



### DATOS SOLICITANTE

No disponible

### INVENTOR

Xingmei Han

### NÚMERO DE PUBLICACIÓN

CN206043572

### CLASIFICACIÓN CIP

A42B3/04

### FECHA DE PUBLICACIÓN

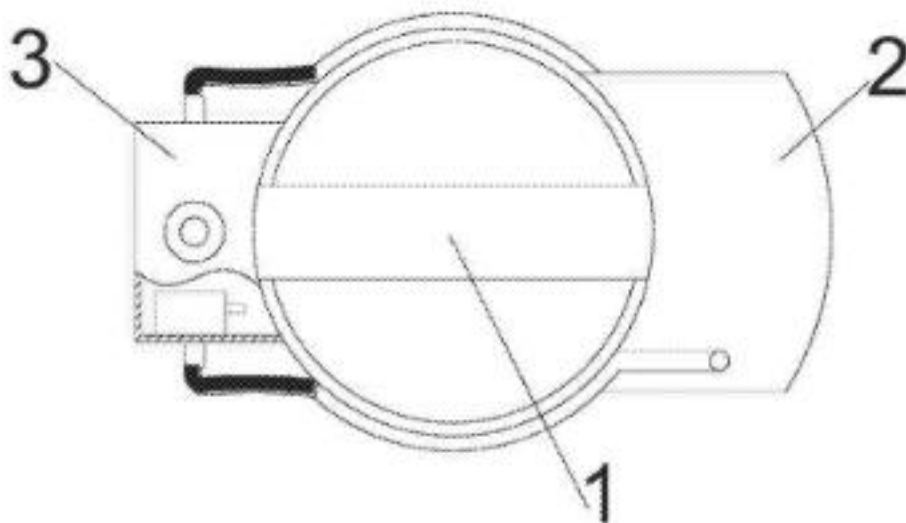
29-03-2017

Cascos; Fundas para cascos.  
Piezas, detalles o accesorios de cascos

### RESUMEN

El modelo de utilidad presenta un casco de visualización de turismo virtual VR con un innovador sistema de refrigeración por circulación de ruta de agua. Este equipo incluye una diadema, gafas VR, un tanque de agua y una cámara de hielo. Las gafas VR se colocan al frente y el tanque de agua en la parte posterior de la diadema. El tanque de agua aloja una bomba, alimenta las gafas a través de un puerto de suministro, y el agua retorna por una boca. El sistema utiliza la cámara de hielo en la parte inferior del tanque para enfriar el agua circulante, asegurando así un uso prolongado y cómodo del dispositivo VR al disipar el calor.

### FIGURA



## Casco de realidad virtual (VR) inteligente basado en servicios de turismo cultural

**ENLACE SOLICITUD**  
[Ver Patente](#)

### SOLICITANTE

Hundred Centuries Of Acceptance  
Around Education Technology Co  
Ltd

### DATOS SOLICITANTE

### PAÍS DEL SOLICITANTE

China



No disponible

### INVENTOR

Yu Lin et al

### NÚMERO DE PUBLICACIÓN

CN108227211

### CLASIFICACIÓN CIP

G02B27/00

### FECHA DE PUBLICACIÓN

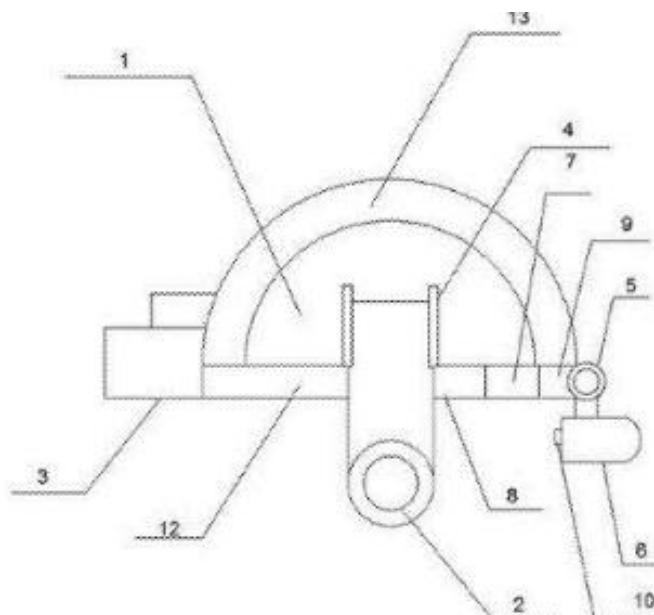
29-06-2018

Sistemas o aparatos ópticos no  
previstos por ninguno de los grupos

### RESUMEN

La invención presenta un casco de realidad virtual (VR) inteligente diseñado para servicios de turismo cultural. El casco incluye una banda para la cabeza, auriculares y una caja de control eléctrico. Su mecanismo central se aloja en la caja de control, que contiene un microordenador de un solo chip y el circuito de control. Un dispositivo de potencia, compuesto por un motor, su controlador y un reductor de velocidad, acciona un eje giratorio conectado a las gafas de RV. El reductor acopla el eje del motor con el eje giratorio, permitiendo el movimiento de las gafas. Además, un dispositivo de adquisición de imágenes se sitúa al frente de las gafas y se conecta al microordenador. Los auriculares están conectados a rieles deslizantes en la banda. La estructura se describe como simple y de uso fiable.

### FIGURA



## Equipo de visión VR basado en el servicio de turismo cultural

## ENLACE SOLICITUD

[Ver Patente](#)

### SOLICITANTE

Xingmei Han

### DATOS SOLICITANTE

### PAÍS DEL SOLICITANTE

China



No disponible

### INVENTOR

Xingmei Han

### NÚMERO DE PUBLICACIÓN

CN206053431

### CLASIFICACIÓN CIP

E04H3/22

### FECHA DE PUBLICACIÓN

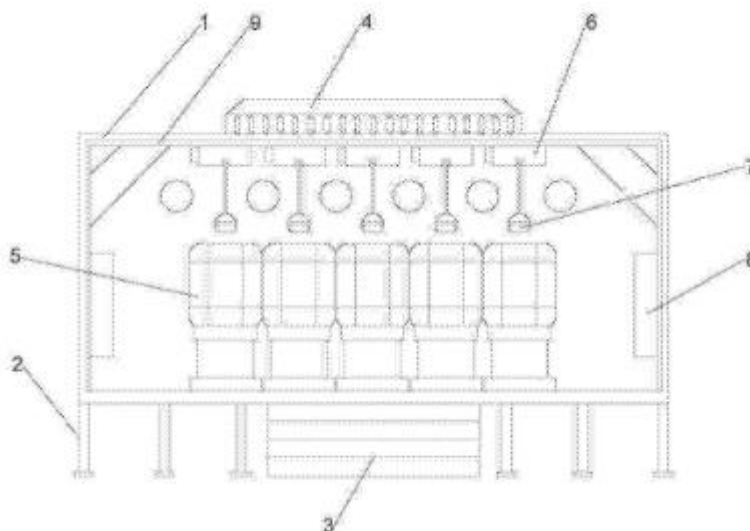
29-03-2017

Edificios o conjuntos de edificios para uso público o similar; Instituciones, por ejemplo, hospitales o prisiones. Teatros; Salas de conciertos; Estudios de radiodifusión, cinematografía, televisión o similares

## RESUMEN

El modelo de utilidad proporciona un equipo de visualización de VR (Realidad Virtual) basado en un servicio de turismo cultural, que se relaciona con el campo técnico de los equipos de visualización de turismo virtual de VR, en particular con el equipo de visualización de VR basado en un servicio de turismo cultural, e incluye el cuerpo del habitáculo, la base, la escalera, el mecanismo de ventilación, el asiento, el motor de elevación, las gafas de VR, el altavoz, la capa de absorción de sonido, el cual se caracteriza porque: el cuerpo del habitáculo se dispone en la parte superior de la base; en uno de los lados del cuerpo del habitáculo se dispone la escalera; en la parte superior del cuerpo del habitáculo se dispone el mecanismo de ventilación; en el interior del cuerpo del habitáculo se disponen el asiento, el motor de elevación, las gafas de VR y el altavoz; en la pared interior del cuerpo del habitáculo se dispone la capa de absorción de sonido; el motor de elevación se monta de forma fija en la parte superior de la pared interior del cuerpo del habitáculo, y el asiento se dispone en correspondencia con su parte inferior.

## FIGURA



## Sistema de turismo virtual en bicicleta

## ENLACE SOLICITUD

[Ver Patente](#)

### SOLICITANTE

Xi An Tektong Digital Tech Co Ltd

### PAÍS DEL SOLICITANTE

China



### DATOS SOLICITANTE

No disponible

### INVENTOR

Xiaoyu Han

### NÚMERO DE PUBLICACIÓN

CN103785140

### FECHA DE PUBLICACIÓN

14-05-2014

### CLASIFICACIÓN CIP

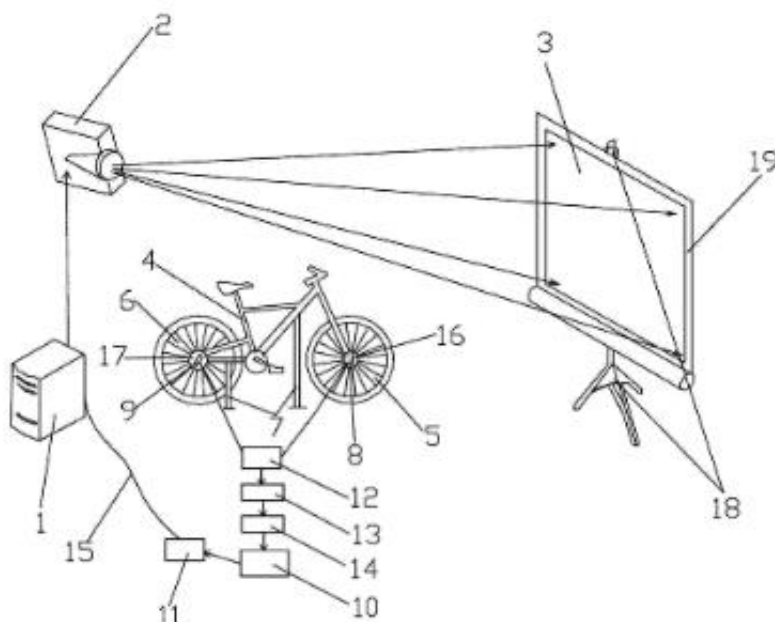
A63B22/06

Aparato de ejercicio especialmente adaptado para el acondicionamiento del sistema cardiovascular, para el entrenamiento de la agilidad o la coordinación de movimientos, con elementos de apoyo que realizan un movimiento de ciclismo giratorio

## RESUMEN

El sistema de turismo virtual en bicicleta incluye un ordenador, un proyector, una pantalla y una bicicleta. Un sistema de detección, que consta de sensores de velocidad (rueda trasera) y dirección (rueda delantera), capta los datos del pedaleo. Estos sensores se conectan a un módulo de acondicionamiento de señal y a un microprocesador, que a su vez se comunican con el ordenador anfitrión mediante un circuito de puerto serie. El diseño es novedoso, fácil de usar, práctico y ofrece un alto nivel de inteligencia. Además, proporciona contenido diverso y un efecto realista, prometiendo un alto beneficio económico en su aplicación.

## FIGURA



## Dispositivo de experiencia turística virtual

**SOLICITANTE** Nanjing Lepeng Electronic Technology Co Ltd

**PAÍS DEL SOLICITANTE** China 

**INVENTOR** Baodong Lou

**NÚMERO DE PUBLICACIÓN** CN107783637

**FECHA DE PUBLICACIÓN** 09-03-2018

**ENLACE SOLICITUD**  
[Ver Patente](#)

## DATOS SOLICITANTE



[Página web](#)

## CLASIFICACIÓN CIP

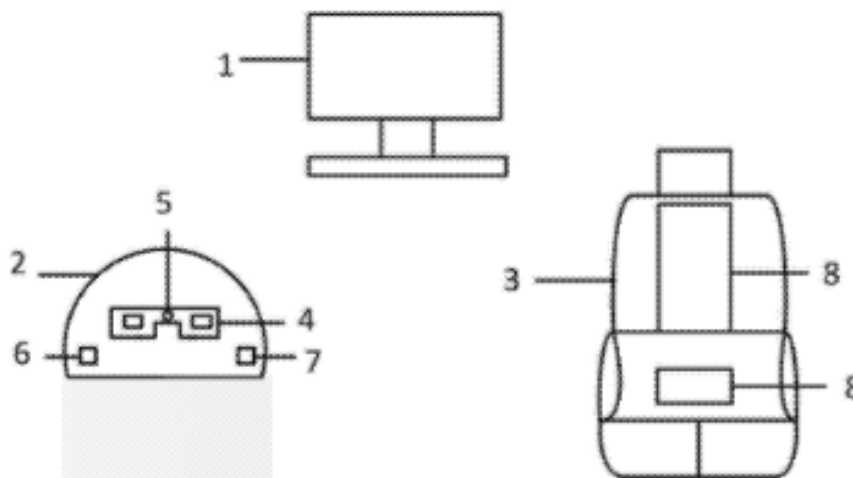
A47C1/00

Sillas adaptadas para fines especiales (sillas o medios de transporte personales especialmente adaptados para pacientes o personas discapacitadas, por ejemplo, sillas de ruedas)

## RESUMEN

La patente indica un dispositivo de turismo virtual que incluye un ordenador inteligente, un casco, una silla, gafas VR, un módulo inalámbrico y dispositivos de humedad, olor y vibración. Cámaras en la zona escénica capturan imágenes que el ordenador utiliza para crear un modelado 3D del entorno. El entorno simulado se recibe en el casco y se muestra en las gafas VR. Los dispositivos y brindan experiencias táctiles y olfativas, mientras que el dispositivo de vibración en la silla simula obstáculos. Este invento proporciona una auténtica experiencia de viaje, ahorrando tiempo y energía al usuario.

## FIGURA





## Dispositivo de visualización de turismo virtual de realidad virtual

**SOLICITANTE** Anhui Polytechnic University  
**PAÍS DEL SOLICITANTE** China   
**INVENTOR** Yitong Lin et al

**ENLACE SOLICITUD**  
[Ver Patente](#)

### DATOS SOLICITANTE



[Página web](#)

**NÚMERO DE PUBLICACIÓN** CN213069355

**FECHA DE PUBLICACIÓN** 27-04-2021

### CLASIFICACIÓN CIP

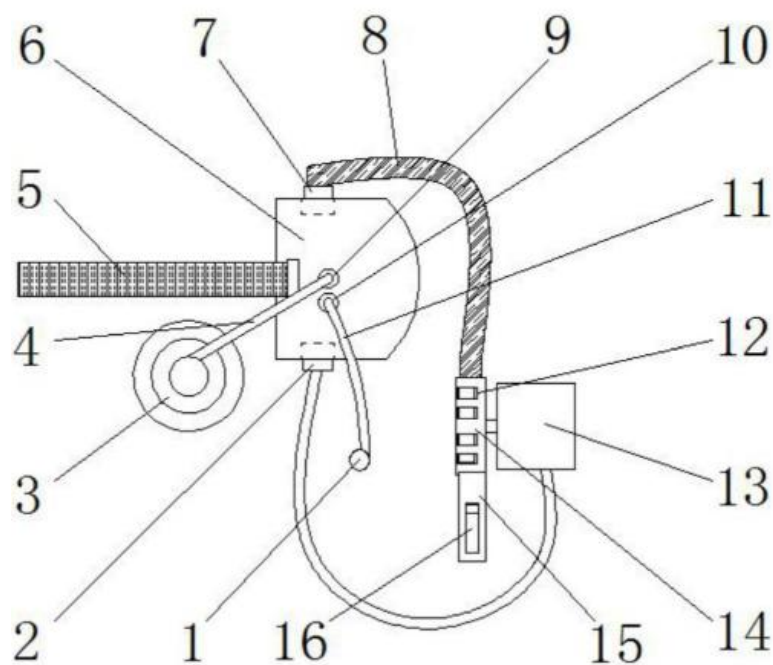
G02B27/01

Sistemas o aparatos ópticos no previstos en ninguno de los grupos.  
Pantallas de visualización frontal

### RESUMEN

El modelo de utilidad describe un dispositivo de visualización de turismo virtual VR con gafas, auriculares, micrófono y un ventilador de refrigeración. El ventilador se conecta mediante un tubo universal y tiene modos de control eléctrico y manual. Incorpora un generador mecánico que, al activarse manualmente (mediante un panel táctil en el asa), genera y almacena energía en la batería interna de las gafas VR. Esto permite reducir la dependencia de la batería y ahorrar energía. Además, el dispositivo facilita la comunicación interactiva en tiempo real entre usuarios.

### FIGURA



## Sistema de movilidad omnidireccional


## ENLACE SOLICITUD

[Ver Patente](#)

### SOLICITANTE

Cristian Darius Fluture

### PAÍS DEL SOLICITANTE

Estados Unidos 

### INVENTOR

Cristian Darius Fluture

### NÚMERO DE PUBLICACIÓN

US11880497

### FECHA DE PUBLICACIÓN

23-01-2024

### DATOS SOLICITANTE

No disponible

### CLASIFICACIÓN CIP

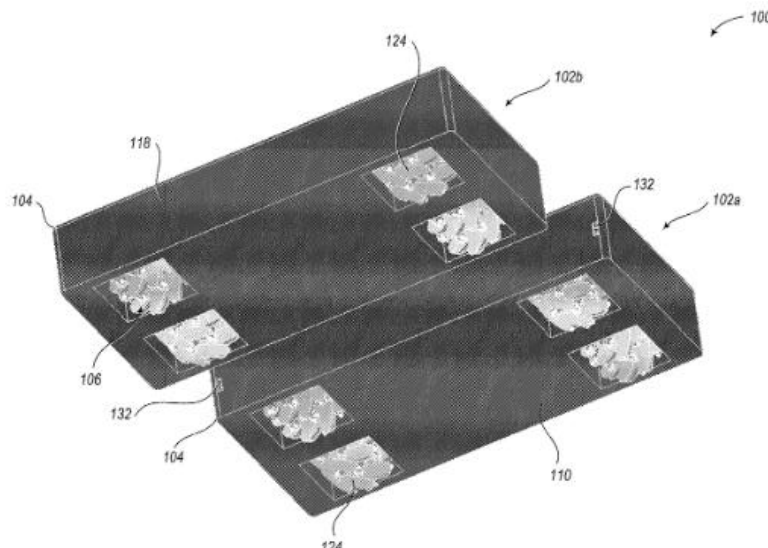
A63F13/218

Videojuegos, es decir, juegos que utilizan una pantalla generada electrónicamente con dos o más dimensiones. Disposiciones de entrada para dispositivos de videojuegos, caracterizadas por sus sensores, propósitos o tipos, que utilizan sensores de presión, por ejemplo, que generan una señal proporcional a la presión aplicada por el jugador

## RESUMEN

Se presenta un Sistema de Movilidad Omnidireccional (SMO) para realidad virtual que permite a los usuarios caminar o correr en cualquier dirección mientras permanecen en un área pequeña. El SMO consta de dos dispositivos móviles e independientes, cada uno sustentando un pie. Cada dispositivo rastrea el movimiento del pie y se desplaza activamente para mantenerse directamente debajo de él, logrando una locomoción estacionaria. Los dispositivos emplean sensores de rastreo y múltiples ruedas para el movimiento omnidireccional. Las configuraciones de las ruedas pueden incluir sistemas Mecanum, omni o swerve drives. El objetivo es ofrecer una experiencia de locomoción inmersiva, sin moverse del sitio.

## FIGURA



## Método y aparato para proporcionar servicios de turismo virtual

**SOLICITANTE** Awesomepia Co Ltd

**PAÍS DEL SOLICITANTE** Corea del Sur 

**INVENTOR** Mun Ho Min

**NÚMERO DE PUBLICACIÓN** KR102635711

**FECHA DE PUBLICACIÓN** 13-02-2024

**ENLACE SOLICITUD**  
[Ver Patente](#)

**DATOS SOLICITANTE**



[Página web](#)

**CLASIFICACIÓN CIP**

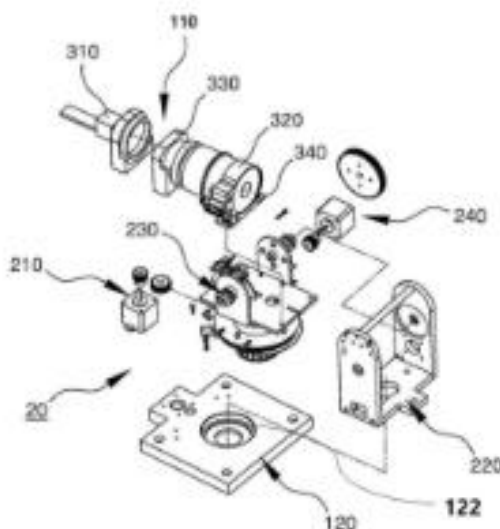
G02B23/00

Telescopios, por ejemplo, binoculares; Periscopios; Instrumentos para ver el interior de cuerpos huecos; Visores

## RESUMEN

La presente invención se refiere a un método y aparato para proporcionar un servicio de turismo virtual utilizando un telescopio de tipo instalado (o telescopio de instalación fija). Con este fin, el método para proporcionar un servicio de turismo virtual comprende los pasos de: proporcionar una pantalla de interfaz de turismo virtual generada a partir de la información del lugar de instalación de una pluralidad de telescopios de tipo instalado que ofrecen servicios de contenido virtual utilizando imágenes en directo (o imágenes en vivo) instalados en diferentes ubicaciones cuando se recibe una solicitud de servicio de turismo virtual desde un terminal de usuario en el aparato para proporcionar un servicio de turismo virtual; y proporcionar contenido virtual a un usuario que proporciona un servicio de turismo virtual al interactuar (o interconectar) con el telescopio de tipo instalado correspondiente al punto arbitrario seleccionado cuando se selecciona un punto arbitrario correspondiente a la información de ubicación de instalación del telescopio de tipo instalado en la pantalla de interfaz de turismo virtual.

## FIGURA



## Sistema de implementación de paisajes turísticos virtuales

### ENLACE SOLICITUD

[Ver Patente](#)

### SOLICITANTE

Talchao Shanghai Creative Design  
Ltd Company

### DATOS SOLICITANTE

### PAÍS DEL SOLICITANTE

China



No disponible

### INVENTOR

Xiangli Yuan et al

### NÚMERO DE PUBLICACIÓN

CN114326125

### CLASIFICACIÓN CIP

G02B27/01

### FECHA DE PUBLICACIÓN

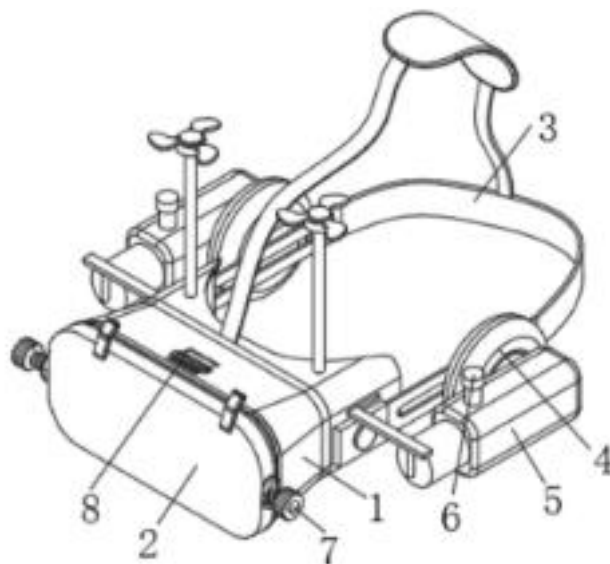
12-04-2022

Sistemas o aparatos ópticos no  
previstos en ninguno de los grupos.  
Pantallas de visualización frontal

### RESUMEN

La invención presenta un sistema de turismo virtual basado en RV para simulación de realidad de escenas. El dispositivo comprende un cuerpo principal con una tapa frontal, banda para la cabeza, y un receptor que incluye un cilindro de salida de fragancia con abertura para líquido. Un botón limitador y un bloque de ajuste están integrados. Internamente, un micromotor impulsa un sistema de transmisión complejo: un eje y un cilindro de salida mueven una varilla vertical mediante una correa, con un primer engranaje cónico engranando un segundo engranaje cónico para rotar la varilla. Este mecanismo hace girar un disco de engranajes que, al engranar una cremallera, provoca el deslizamiento lineal de esta última dentro del cuerpo a través de un bloque deslizante y una ranura.

### FIGURA



## Dispositivo de transacción para tiendas de turismo inteligente

## ENLACE SOLICITUD

[Ver Patente](#)

### SOLICITANTE

Renwoyou (Xiamen) Technology Development Co Ltd

### DATOS SOLICITANTE

### PAÍS DEL SOLICITANTE

China



No disponible

### INVENTOR

Shaoqing Lin et al

### NÚMERO DE PUBLICACIÓN

CN206892932

### CLASIFICACIÓN CIP

G06F3/01

### FECHA DE PUBLICACIÓN

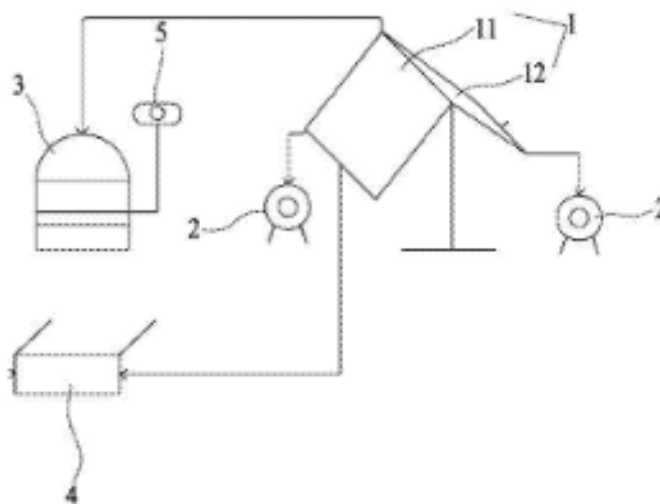
16-01-2018

Disposiciones de entrada o disposiciones combinadas de entrada y salida para la interacción entre el usuario y la computadora

### RESUMEN

El modelo de utilidad presenta un dispositivo de transacción para tiendas de turismo inteligente, que incluye una máquina de doble pantalla, equipo de sonido, escáner de ID y gafas VR. La doble pantalla consiste en una para el personal y otra para el cliente, y todos los periféricos se conectan a ella. La máquina se conecta a la red para intercambiar datos con el sistema ERP de la agencia de viajes. Este dispositivo ofrece múltiples funciones y una mejor experiencia interactiva, optimizando significativamente la eficiencia del servicio al cliente en las tiendas de turismo.

### FIGURA



## Instalación turística virtual

## ENLACE SOLICITUD

[Ver Patente](#)

## SOLICITANTE

Liu Jin Honghao

## PAÍS DEL SOLICITANTE

China



## DATOS SOLICITANTE

No disponible

## INVENTOR

Liu Jinhonghao

## NÚMERO DE PUBLICACIÓN

CN202061395

## CLASIFICACIÓN CIP

A63H33/42

## FECHA DE PUBLICACIÓN

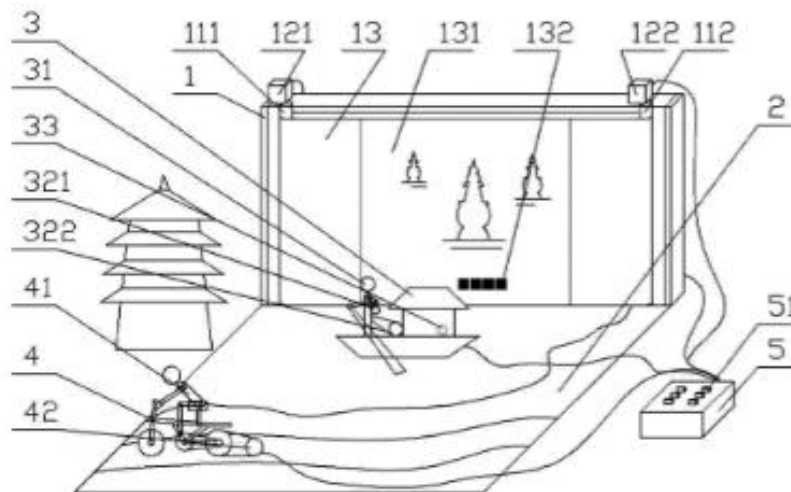
07-12-2011

Modelos de juguete o escenografía de juguete no contemplados en otro ámbito (modelos o escenografía para fines generales)

## RESUMEN

El modelo de utilidad se refiere a una instalación turística virtual que comprende un marco de cortina provisto de un carrete y un motor para accionar el carrete. Una cortina cubre el lado exterior del carrete y es accionada por este; en la cortina se dibujan imágenes de paisajes, y en la parte frontal de la cortina se disponen escenas de simulación provistas de vehículos de estimulación y un controlador; el controlador controla las distintas partes para que actúen según ciertos programas. El controlador se utiliza para controlar el motor para que accione el carrete y la cortina se enrolle, de modo que las imágenes de paisajes de la cortina puedan cambiarse, y con la combinación de las escenas de estimulación y los vehículos de estimulación en la parte frontal, las personas puedan tener la sensación de estar personalmente en las escenas al disfrutar de los paisajes.

## FIGURA



## Método de visualización turística virtual de VR

## ENLACE SOLICITUD

[Ver Patente](#)

### SOLICITANTE

Zhanglin Huang

### PAÍS DEL SOLICITANTE

China



### INVENTOR

Zhanglin Huang et al

### NÚMERO DE PUBLICACIÓN

CN115691255

### FECHA DE PUBLICACIÓN

03-02-2023

### DATOS SOLICITANTE

No disponible

### CLASIFICACIÓN CIP

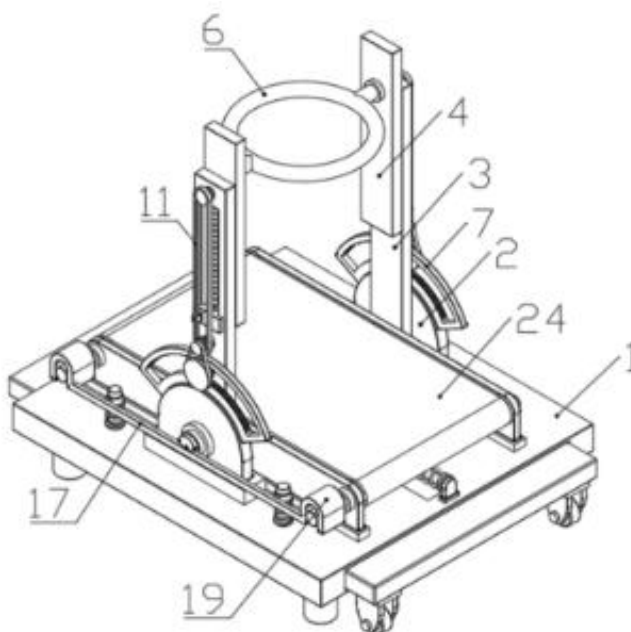
G07C11/00

Disposiciones, sistemas o aparatos para comprobar, por ejemplo, la ocurrencia de una condición no prevista en otra parte

## RESUMEN

Este invento es un método de visualización de turismo virtual VR mediante un dispositivo que previene caídas por mareos. El dispositivo incluye una base con un mecanismo de soporte (dos conjuntos rotatorios telescópicos y un anillo limitador) y un mecanismo de movimiento que frena el soporte cuando este oscila (gira). Un conjunto de seguimiento con placas extensibles conectadas a uno de los conjuntos rotatorios se activa con el movimiento. Cuando el conjunto rota, un conjunto de empuje desliza una placa hacia afuera en la dirección del giro. Esto ofrece un soporte físico al turista, evitando que se caiga debido a la desorientación mientras usa la VR.

## FIGURA



## GLOSARIO

Las definiciones presentadas se basan principalmente en los informes de la Oficina Mundial de Propiedad Intelectual (OMPI), la Oficina Europea de Patentes (EPO) y el Instituto Nacional de Propiedad Industrial de Chile (INAPI).

**Clasificación Internacional de Patentes (CIP):** El sistema jerárquico de clasificación divide el área tecnológica en secciones, clases, subclases y grupos. La clasificación es una herramienta esencial y universal para encontrar documentos de patente en las búsquedas que se realizan en el estado de la técnica, ya que no se encuentra limitada por el idioma.

**Familia de patentes:** Documentos de patentes relacionadas con invenciones que son patentadas o están en proceso de patentamiento, en múltiples países, lo que da lugar a la existencia de varios documentos de patentes similares, redactados en el idioma oficial de cada país u organismo donde se ha presentado la patente. Comparten la misma combinación de prioridades.

**Familia INPADOC:** Una familia de patentes extendida INPADOC es una colección de documentos de patente que cubren una tecnología. El contenido técnico de las solicitudes es similar, pero no necesariamente el mismo. Los miembros de una familia extendida de patentes INPADOC tendrán al menos una prioridad en común con al menos otro miembro, ya sea directa o indirectamente.

**Inventor:** Es la persona o personas naturales que han desarrollado una invención.

**Solicitante:** Persona(s), empresa(s) o institución(es) que solicita(n) a un Estado el otorgamiento del derecho de protección, por tanto, quien(es) se registren en esta categoría será(n) el (los) propietario(s) de la marca o patente.

**Titular:** Es el poseedor del título de propiedad sobre una patente.

**Oficina de Patentes:** Es el organismo público responsable de la concesión, trámite y registro de patentes de invención o modelos de utilidad. En Chile, el organismo encargado de cumplir estas labores es el Instituto Nacional de Propiedad Industrial (INAPI).

**Patentes:** Son aquellas solicitudes que la Oficina de Patentes ha evaluado y determinado que cumplen con los requisitos formales y de fondo para ser patentables, por lo que son concedidas al titular.

**PCT:** El Tratado de Cooperación en materia de Patentes (PCT), es un tratado internacional administrado por la Organización Mundial de Propiedad Intelectual (OMPI), cuyo objetivo es simplificar y hacer más accesible -para los usuarios y oficinas de patentes- el proceso de presentación de solicitudes internacionales de patente, con miras a proteger las invenciones en varios países.





© 2025 Instituto Nacional de Propiedad Industrial – INAPI