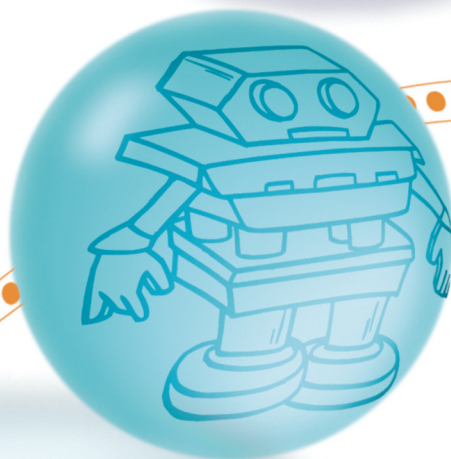
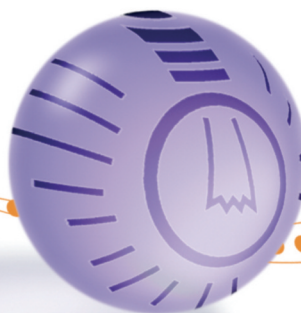


MËSONI NGA E KALUARA, KRIJONI ARDHMËRINË:

# SHPIKJE DHE PATENTË



Përkthimi dhe adaptimi i këtij publikimi ishte rezultat i bashkëpunimit mes Odës Ekonomike Amerikane në Maqedoni, Ambasadës së SHBA-ve në Maqedoni dhe Enti Shtetëror për të Drejta Industriale i Republikës së Maqedonisë.

Për të shkarkuar këtë publikim në gjuhën maqedonishte ose shqipe, ju lutemi të vizitoni lidhjen: <http://www.amcham.com.mk>.

Për gjitha informacionet tjera lidhur me të drejtat e pronave industriale dhe intelektuale në Maqedoni, ju lutemi vizitoni lidhjen: <http://www.ippo.gov.mk>.

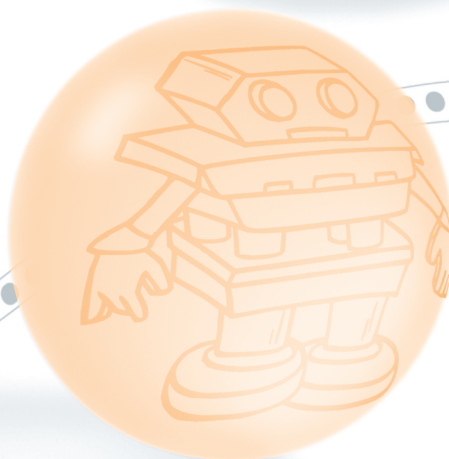
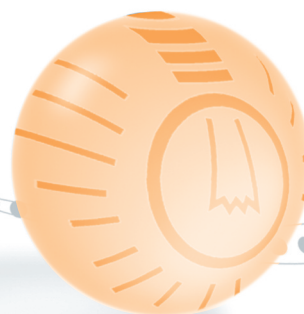
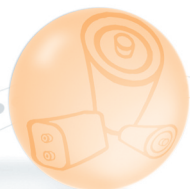
#### Abdikime:

Qëllimi kryesor i këtij publikimi është të ofrojë informata elementare, nuk është synuar si zëvendësim për: këshillim profesional juridik. Përmendja e emrave të firmave dhe organizatave dhe ueb faqeve të tyre nuk përputhet me miratimin e OBPI.

Ky publikim është përkthyer dhe riprodhuar me lejen e Organizatës Botërore të Pronës Intelektuale (OBPI), pronari i të drejtave të autorit, në bazë të versionit origjinal në gjuhën angleze. Sekretariati i OBPI-së nuk merr asnjë detyrim ose përgjegjësi në lidhje me përkthimin dhe transformimin e këtij publikimi.

MËSONI NGA E KALUARA, KRIJONI ARDHMËRINË:

# SHPIKJE DHE PATENTË



**WIPO**

WORLD  
INTELLECTUAL PROPERTY  
ORGANIZATION

# PËRMBAJTJA

## PARATHËNIE

### SHPIKJET

- ◆ Çfarë janë shpikjet?
- ◆ Nga e dimë se kur janë shpikur për herë të parë shpikjet?
- ◆ Lojë\* - Shpikje të civilizimeve antike
- ◆ Si janë shpikur shpikjet?
- ◆ Shpikjet ndryshojnë jetën tonë?
- ◆ Lojë\* - Bashkimi i emrit me shpikjen

### PATENTAT

- ◆ Çfarë janë patentat?
- ◆ Përse janë të rëndësishëm patentat?
- ◆ Kur ishin shpikur patentat?
- ◆ Ligjet bashkëkohore të patentave
- ◆ Si marrin shpikësit patentat e tyre?
- ◆ Kur duhet të patentohet një shpikje?
- ◆ Çfarë ndodh nëse një shpikje nuk patentohet?
- ◆ A mbrohen në gjithë botën shpikjet e patentuar?
- ◆ A mund të ketë shpikës tjerë për shpikjen e njëjtë?
- ◆ Patentat janë burim i mrekullueshëm i informacioneve
- ◆ TBP Gazeta
- ◆ Lojë\* - TBP Detektiv

## **BËHUNI SHPIKËS**

- ◆ **Identifikoni nevojën ose**
- ◆ **Problemin Kërkim**
- ◆ **Eksperimentoni dhe mbani mendjen e hapur**
- ◆ **Aplikoni për patentë**
- ◆ **Merrni pjesë në gara**
- ◆ **Komercializoni shpikjen e juaj**
- ◆ **Udhëtimi i patentës**

## **MENDIME TË FUNDIT**

## **DITARI I SHPIKJEVE**

## **PËRGJIGJET E LOJËRAVE**

## **FJALORTH**

## **REKOMANDIME TJERA**

## **BIBLIOGRAFIA E ZGJEDHUR**

## **BURIME NË INTERNET**

## **SHËNIME PËR MËSIMDHËNËSIT**

# PARTHËNIE

"Shpikje dhe Patentë" është seriali i parë i publikimeve WIPO Mësoni nga e kaluara, krijoni ardhmërinë që synojnë nxënësit e rinj. Ky serial ishte lansuar si njohje e rëndësisë së fëmijëve dhe të rinjve si krijues të ardhmërisë sonë.



Fituesit e WIPO medaljes së artë në garën "Të jesh shpikës" 2003 në Tayside, Skoci. Këto nxënës të Shkollës Filllore Netherlee shpikën një "Floodbuster" aparat për të parandaluar vaskën që mos të derdhet kur nuk gjendet askush në banjë

Dy pjesët e para të këtij publikimi janë dizajnuar për të dhënë informata elementare për shpikjet dhe patentat. Qëllimi është të komunikohet rëndësia e shpikësve, shpikjet e tyre dhe patentat me anë të lojërave, me anë të provokimit të ushtrimeve dhe shembujve konkret.

Pjesa e tretë jep një pasqyrë për shpikje dhe inkurajon nxënësit e rinj të shpikin dhe patentojnë krijimet e tyre.

Në fund të këtij publikimi janë dhënë përgjigje e lojërave, një fjalorth i shpikësve dhe ditar shpikjeje për të evidentuar punën e shpikësit të ri.

# SHPIKJET

## Çfarë janë shpikjet?

Në përgjithësi, **shpikja** është një produkt ose proces që zgjedh një problem teknik. Kjo dallon nga **zbulimi**, që është diçka që vetëm ka ekzistuar por edhe nuk është gjetur.



Për shembull, të marrim teleskopin dhe malet në hënë. Teleskopi është një shpikje që ishte krijuar në vitin 1608 kur Hans Lipperhey, një prodhues holandez i syzeve, kombinoi qelqet konveks dhe konkav në dy skajet e një gypi. Ishte vetëm falë shpikjes së teleskopit që njerëzit (me saktësisht Galileo Galilei) kishte mundësinë të shikojë mjaft larg në qiell për të vërejtur malet e hënës. Galileo nuk i ka shpikur këto male, ai i zbuloi - me ndihmën e një vegle të shpikur.

Njësoj sikur shpikjet ndihmojnë arritjen e zbulimeve, edhe zbulimet mund të nxisin shpikjet. Për shembull, zbulimi i efekteve elektrike të rrufesë nga Benjamin Franklin rezultoi me shpikjen, nga ana e tij, të rrufepritësit rreth vitit 1752. Kjo shpikje edhe përdoret edhe në ditën e sotme dhe i ka bërë ndërtesat vende më të sigurta gjatë kohës me rrufe.

Që prej fillimit të kohës, njerëzit gjithkund kanë shpikur. Në fakt, gjithçka që keni përreth sot, ishte shpikur nga dikush në të kaluarën. Jemi rritur dhe mësuar bashkë me këto gjëra, saqë, shpeshherë nuk i mendojmë si shpikje.



Mendoni për alfabetin që e përdorim për të komunikuar tani. Bojën dhe letrën mbi të cilat janë shkruar këto fjalë. Rrobat që i keni veshur. Karrigen mbi të cilën jeni ulur. Të gjitha këto janë shpikje dhe ka një peron, një tru njeriu, që qëndron pas secilit prej tyre.

Mendoni:

Cilat shpikje tjera kanë nxitur zbulime?

Cilat zbulime tjera kanë nxitur shpikje?

Sa shpikje mund të gjeni në këtë fotografi?



Çfarë do të ishte bota pa shpikjet?

Shpikjet janë domosdoshmëri për jetën tonë të përditshme por shumë pak njerëz dinë për origjinën e tyre.



## Nga e dimë se kur janë shpikur për herë të parë shpiket?

Shumë prej shpikjeve ishin shpikur para mijëra viteve më parë andaj shumë vështirë mund të gjejmë origjinën e tyre të saktë. Ndonjëherë shkencëtarët zbulojnë një model të shpikjes së hershme dhe nga ky model mund me saktësi të tregojnë sa është e vjetër dhe nga ka ardhur. Megjithatë, çdoherë ka mundësi që të ardhmen shkencëtarë tjerë të zbulojnë ndonjë model edhe më të vjetër të shpikjes së njëjtë në pjesë tjetër të botës. Në fakt, ne përgjithmonë zbulojmë historinë e shpikjeve antike.

Një shembull është shpikja e kësaj ene argjili. Për shumë vite, arkeologët kanë menduar se enët e argjilit për herë të parë janë shpikur në Lindjen e afër (rreth Iranit të sotëm) kur kanë gjetur enë që datojnë prej viti 9,000 p.e.s. Në vitin 1960, nga ana tjetër, enë më të vjetra prej vitit 10.000 p.e.s. ishin zbuluar në ishullin Honshu, Japoni. Çdoherë ekziston mundësia që arkeologët në të ardhmen do të zbulojnë enë edhe më të vjetra në vende tjera.



Ndonjëherë arkeologët mund të gjejnë piktura ose referenca shkrimi të ndonjë shpikje antike. Ndonëse këto janë dëshmi që shpikjet kanë ekzistuar, tekstet dhe pikturat mund të bënë më të vështirë për të përcaktuar se kur, ku dhe nga cili ishte krijuar shpikja.

Ky është rasti me kompasin. Akademikët kanë gjetur përshkrim të qartë për një *sinan* (vegël navigacioni) në një tekst kinez që daton prej më shumë se dy mijë vite. Ndonëse asnjë model i vërtetë i kësaj shpikjeve nuk është zbuluar ende, përshkrimi në këtë tekst antik na bën të



Modeli Sinan nga Susan Silverman  
falënderim për Smith College, Programi për  
Historinë e Shkencës dhe Teknologjisë

Besojmë që kjo formë antike e kompasit ishte shpikur para 2400 viteve në Kinë dhe kanë kaluar më shumë se 1000 vite par se të silltet në Perëndim (nëpërmjet tregtarëve Arab) në shekullin 13 e.s.

Kur shkencëtarët kanë fat, ata gjejnë tekste që vetëm përmendim shpikje në të kaluarën por edhe i përshkruajnë në detaj dhe zbulojnë emrin e shpikësit dhe datën e përafërt të shpikjes. Në këto raste, kemi prova konkrete se kur, ku dhe nga kush shpikja ishte krijuar dhe mund të japim lavdinë e merituar shpikësit.



Kështu e dimë, për shembull, për inxhinierin greko-egjiptian Heron nga Aleksandria i cili ka krijuar makina të ndryshme në fund të shekullit të parë, e.s. I njohur edhe me emrin mekanikos (njeriu makinë), Heron ishte i famshëm në kohën e tij për shpikje të shumta, veçanërisht për makinat e tij automatike, përfshirë edhe motor me avull, makina bixhozi me monedha dhe dyer automatike.

Ndonjëherë, civilizimet e ndryshme antike, pavarësisht, kanë shpikur gjëra të ngjashme. Për shembull, pothuaj gjitha civilizimet antike kanë shpikur pasqyrën. Pasqyrat antike të

bëra nga qelq i lëmuar vullkanik (obsidian) janë gjetur në Turqi dhe Mezoamerikë, ndërsa argjend i lënduar ose pasqyra me bakër ishin bërë nga banorët e Egjiptit të vjetër, Mesopotami, Kinë, Greqi, Romë dhe lugina e Indisë.

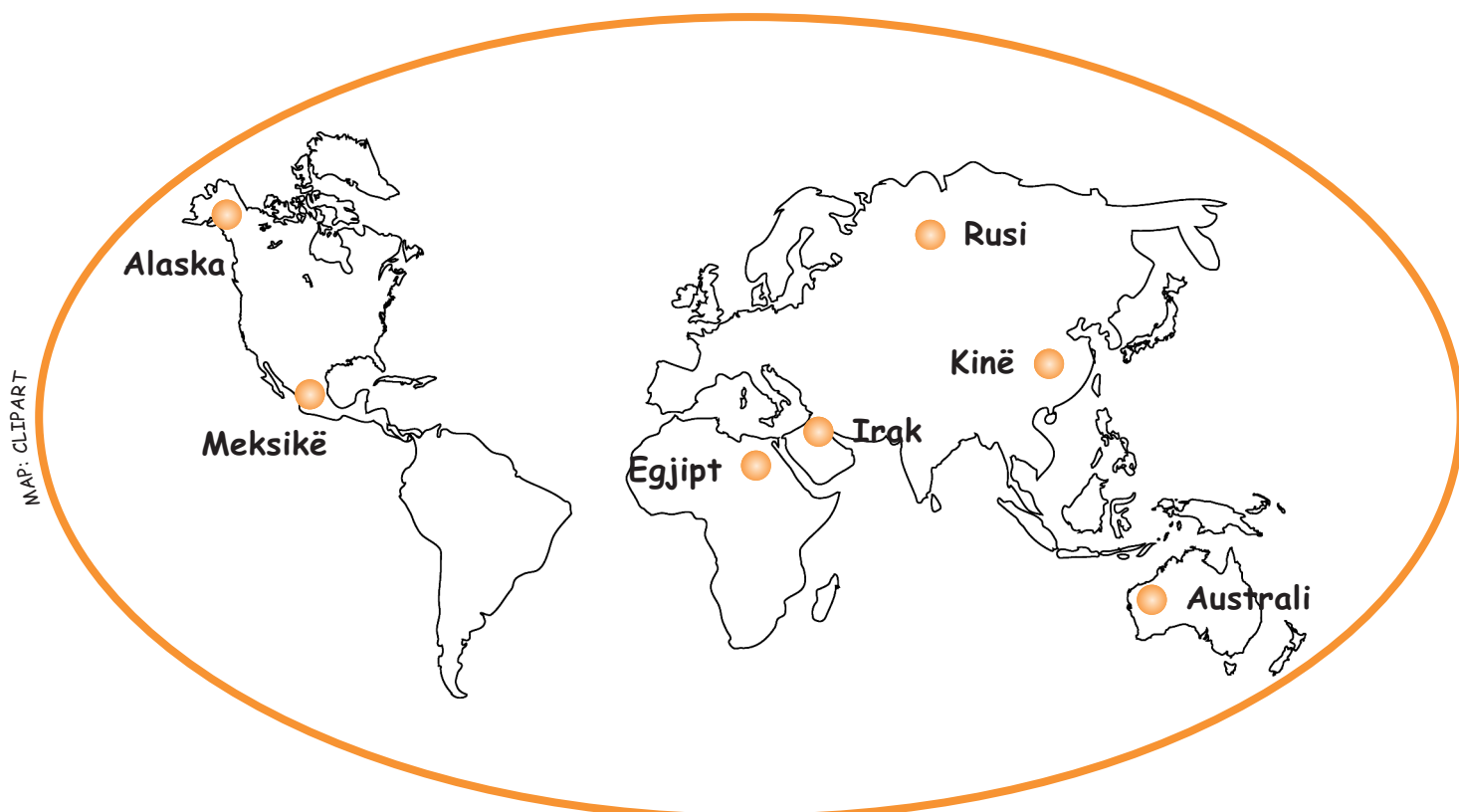


Modeli i motorit me avull i Heron, nga Karen Fisher, falënderim Smith College, Programi i historisë së shkencës dhe teknologjisë

Në kohët moderne, patentat ndihmojnë të përcaktojmë kur, ku dhe kush ka shpikur shpikjen. Kapitulli i dytë në këtë libër do të jep më tepër informacione në lidhje me patentat.

## Lojë\* - Shpikje të civilizimeve antike

Disa shpikje prej para mijërave viteve më parë ende përdoren edhe sot. A dini origjinën e këtyre shpikjeve antike?



Balona



Çokollatë



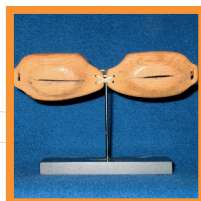
Fener deti



Rrotull



Bumerang



Syze bore



Ski

\*Shikoni faqen 55 për përgjigjet

## Si janë shpikur shpikjet?

*Nevoja është e ëma e shpikjes.*

-fjale e urtë

Për të mundësuar shpikjen, shpikësit njëherë identifikojnë nevojën ose problemin. Pastaj, gjejnë ndonjë mënyrë kreative për të zgjedhë problemin, dhe punojnë shumë për të bërë të mundshme atë zgjidhje.

Në vijim, disa shembuj të gjërave që kanë inspiruar shpikësit të shpikin.

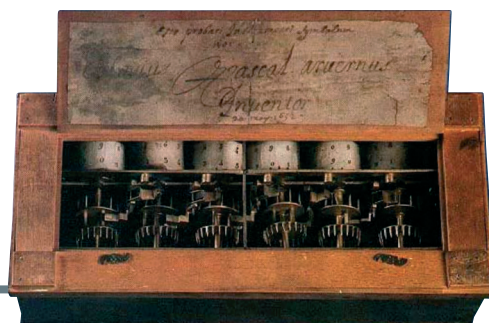
### 1) Nevoja për diçkaje që nuk gjendet në treg:

#### Profili i shpikjes: makinë për mbledhje

Blaise Pascal ishte një filozof i njohur francez, matematikent dhe fizikan por gjithashtu edhe shpikës i ri. I ati i tij ishte mbledhës i tatimeve i cili ka kaluar kohë të gjata duke bërë njehsimin me dorë të tatimit që kishte mbledhur. Në vitin 1642, në moshën 19 vjeçe, Pascal shpiku makinën mekanike për mbledhje që i ati i tij mundeshe të përdor për të njehsuar tatimet më shpejtë dhe më saktë.

Makina e Pascal morri emrin Pascaline.

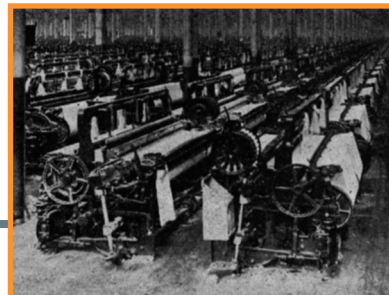
Pascal's machine was called the Pascaline.



## 2) Dëshira për të ndihmuar dikë:

### Profili i shpikjes: aparat me dalim-lëvizje për vegjët e tekstilit

Në vitin 1850, në moshën 12 vjeçare, Margaret Knight ishte dëshmitare e një aksidenti serioz në fabrikën e tekstilit. E brengosur për sigurinë e punonjësve në fabrike, ajo shpiku një aparat me ndalim-lëvizje për të ndaluar shpejtë vegjët e tekstilit në rast të ndonjë gabimi. Shpikja e saj ishte përdorur nga shumë fabrika kur edhe ishte rritur siguria e gjithë punonjësve. Kjo ishte vetëm shpikja e parë prej shumë tjerave. Ajo kishte bërë më tepër se 25 patenta në jetën e saj përfshirë edhe qesen prej letre që edhe sot përdoret në shumë dyqane.



## 3) Kombinimi i dy ose më tepër produkteve për të krijuar një produkt të ri dhe më të mirë:

### Mendoni:

Sa zbulime mund të gjeni ku janë kombinuar dy ose më tepër prej shpikjeve më poshtë?

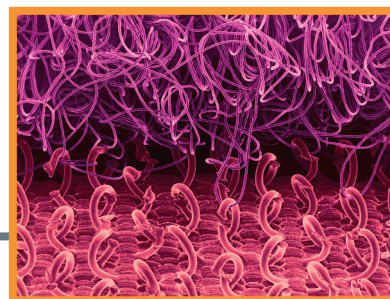
Motor	Kamerë	Libër	Rrotull
Orë	Kompjuter	Këpucë	
Biçikletë	Telefon	Radio	

#### 4) Zbatimi i të kuptuarit më të mirë të natyrës:

##### Profili i shpikjes - VELCRO®

Një ditë në vitin 1941, inxhinieri zviceran George de Maestral dërgoi qenin e tij për shëtitje në malet e Zvicrës. Kur u kthyen në shtëpi, rrobat e tij dhe qeni ishin mbuluar me ksantiume me gjemba. Kureshtar për atë se çfarë ka bërë që këto të kapen për rrobat, George vendosi t'i shikojë nën mikroskop. Ai zbuloi që ksantiumet kishin grepa të vogla që janë kapur për filiqet e pëlhurës.

George vendosi të përdor parimin e njëjtë me grepa të vegjël dhe filiqe për të zhvilluar një zinxhir më të mirë dhe më të shpejtë në atë kohë. Pas shumë eksperimenteve, ai zhvilloi dy shirita najloni (njëri i mbuluar me filiqe të vogla dhe tjetra me grepa të vegjël) që ngjiteshin kur bëhej pak shtypje. VELCRO® produkti ishte Patentuar në vitin 1951 dhe tani përdoret në shumë produkte, si atlete, xhaketa dhe çanta.



Pamje me ngjyrë e skanuar mikrogranike elektronike e bashkimit të VELCRO®. Dee Breger, Drexel Universiteti

## 5) Kombinimi i njohurisë tradicionale me konceptet bashkëkohore shkencore:

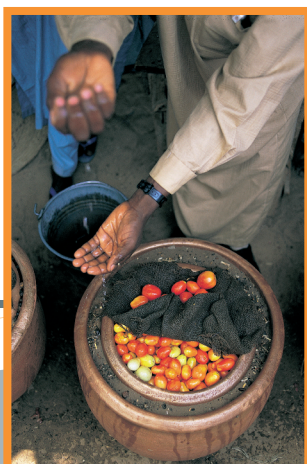
### Profili i shpikjes - sistem ftohje poçe-në-poçe

Nigeria Veriore është një rajon i ngrohtë, gjysmë-shkretëtirë ku shumë njerëz nuk kanë rrymë elektrike. Shumë prej tyre kultivojnë dhe shesin kulturat e tyre, ndonëse mbajtja e pemëve dhe perimeve të freskëta në këtë klimë është sfidë e vërtetë. Pa frigorifer, shumë ushqim i freskët prishet brenda disa ditëve. Hedhja e kulturave të prishura nënkupton të holla të humbura për familje të varfra. Konsumimi i këtyre shkakton probleme serioze shëndetësore.

Mësimdhënësi Mohammed Bah Abba ishte i brengosur për problemin dhe vendosi të gjejë një zgjidhje. Meqë ishte fëmijë i familjes që prodhojnë enë argjili, Mohammed e dinte se këto enë tradicionale kanë mbajtur ujin edhe kur janë tharë. Në vitin 1995, ai kombinoi këtë njohuri tradicionale me kuptimin e tij nga biologjia, kimia dhe gjeologjia për të dizajnuar një sistem ftohje që vepron si "frigorifer i shkretëtirave".

Sistemi për ftohje i Mohammed përbëhet nga një poçe e vogël që vendoset brenda një poçeje më të madhe që ka rërë të lagur në hapësirën ndërmjet. Pemët dhe perimet vendosen në poçen më të vogël, të mbuluar me leckë të zhytur dhe të vendosur në vend të thatë dhe të ajrosur. Kur uji nga rëra avullohet, ajo shkakton që temperaturat në poçet të ulen për disa gradë që ushqimi në poçen më të vogël është i ftohtë. Me këtë sistem, ushqimi mbetet i freskët për më gjatë. Për shembull, patëllxhani mund të qëndrojë i freskët për 27 ditë në vend të 3 ditëve të zakonshme.

Sistemi i Mohammed ka përmirësuar jetën e mijërave personave, prandaj në vitin 2000 ai fitoi çmimin prestigjioz Rolex për sipërmarrje.

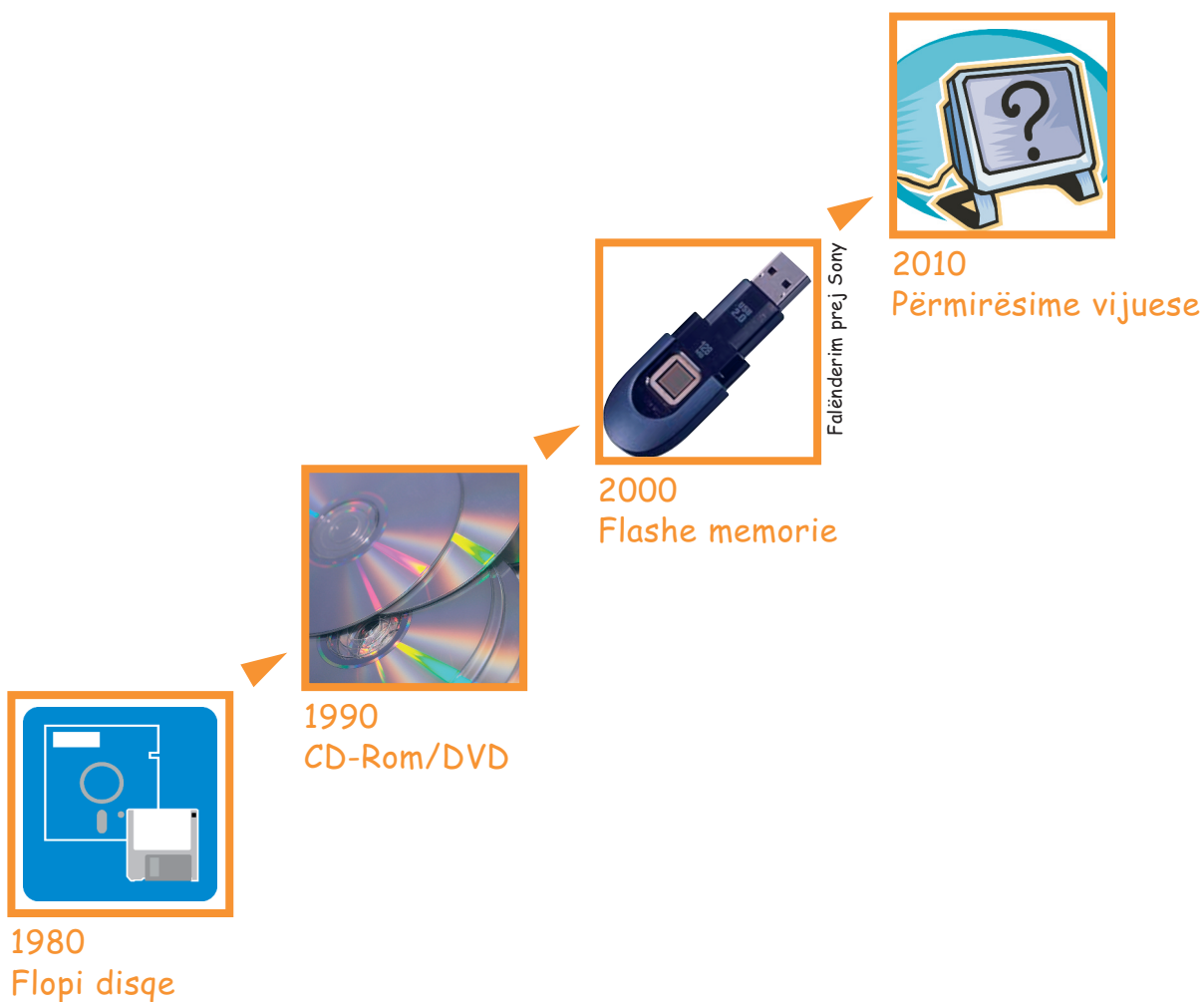


Falënderim prej Rolex Çmimeve për Sipërmarrje

## 6) Përmirësimi i shpikjeve të kaluara:

Jo çdoherë shpikjet duhet të japin zgjidhje tërësisht të reja. Disa prej shpikjeve më të mira janë përmirësime të zgjidhjeve paraprake.

Në historinë e shkurtër të kompjuterëve kemi parë shumë përmirësime të mënyrës së memorimit të të dhënave jashtë tij. Flashe të vogla memorie tani mund të memorojnë shumë informata për dalim nga flori disqet më të mëdha, të vjetër dhe thyeshme. A mund të paramendoni përmirësimin vijuese të flasheve për memorim?





## Shpikjet ndryshojnë jetën tonë?

Shpikjet ndryshojnë jetën tonë në shumë mënyra. Ato bëjnë më të lehtë, argëtojnë, përmirësojnë njohurinë tonë për botën, madje edhe shpëtojnë jetë.

### Mendoni:

Përpiloni një listë të shpikjeve që e bëjnë jetën e juaj më të lehtë, mirë ose më argëtues. Më poshtë ju kemi dhënë disa shembuj për fillim.

#### Shpikje të e bëjnë jetën tonë më të lehtë:

◆ Vetura

#### Shpikje që e rritin njohurinë tonë për botën:

◆ Mikroskopët

#### Shpikje që argëtojnë:

◆ Televizionet

#### Shpikje që shpëtojnë jetën tonë:

◆ Aparatet për fikjen e zjarrit

## Lojë\* - Bashkimi i emrit me shpikjen

Ne bëjmë jetën tonë moderne falë gjithë shpikjeve që kanë ardhur para nesh dhe sërish shumë njerëz nuk mund të gjejnë një ose më tepër emra të tyre. Kjo është mjaft befasuese kur të mendoni se emrat e shumë shpikësve janë fshehur në emrat e shpikjeve që i përdorim çdo ditë.

A mund të bashkoni shpikjet me shpikësit e tyre?

Gabriel Fahrenheit ●



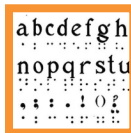
metoda e zierjes së kafes dhe filtrit

Alessandro Volta ●



prerje buke me mbushje prej mishi, djathi, etj.

George Eastman ●



sistemi i të shkruarit për të verbrit

Louis Braille ●



kamera me film fotografimi

Levi Strauss ●



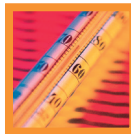
akumulator

Earl of Sandwich ●



xhinse

Melitta Bentz ●



termometri me zhivë dhe grada e temperaturës

\*Shikoni faqen 56 për përgjigjet

## Mendoni:

A mund të gjeni shpikës tjerë që kanë emëruar shpikjet sipas tyre?

Në vijim disa shembuj që të filloni:

- ◆ Motorët dizel - shpikur në vitin 1892 nga inxhinieri gjerman Rudolf Diesel
- ◆ Procesi i pasterizimit - shpikur nga kimisti francez Louis Pasteur në 1856
- ◆
- ◆
- ◆

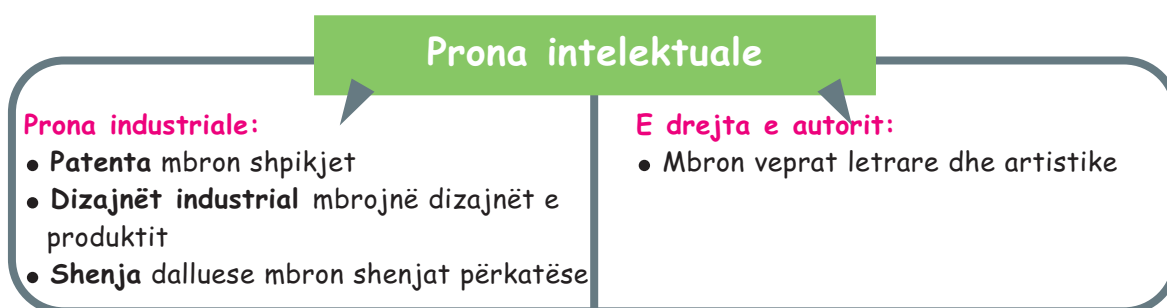
Shpikjet janë aq të rëndësishme për gjithë ne sa që duhet të inkurajojmë shpikësit e rinj të talentuar të vazhdojnë. Një mënyrë për inkurajimin e shpikjeve është parandalimi i tjerëve të mos vjedhin shpikjet e tyre. Në kapitullin vijues, do të shohim si patentat ndihmojnë që të arrijmë këtë.

# PATENTAT

## Çfarë janë patentat?

**Patenta** është një dokument zyrtar që jepet një shpikësi nga ana e qeverisë. Ky dokument zakonisht ju jep shpikësve të drejtën të ndalojnë personat tjerë të kopjojnë, përdorin, shpërndajnë ose shesin shpikjen pa lejen e juaj.

Patentat janë pjesë e **pronës intelektuale**, që është një mënyrë ligjore për mbrojtjen e gjitha krijimeve të shpikura nga truri i njeriut. Prona intelektuale është ndarë në **pronë industriale** dhe e **drejta e autorit**.



## Përse janë të rëndësishëm patentat?

**Shpikjet janë rezultat i punës së gjatë.** Mund të jetë vetëm një moment inspirimi që të mendoni ndonjë ide të mirë por duhet kërkim i thellë dhe eksperimentim që të shndërroni idenë në një shpikje të dobishme dhe funksionale.

**Shpikësit meritojnë çmim për sasinë e kohës që kalojnë në zhvillimin e ideve të tyre.** Ata gjithashtu kanë nevojë për sigurinë e njohjes që nëse e shkëmbejnë shpikjen me botën, askush nuk do të vjedh, përdor ose kopjojë pa lejen e tyre.

**Patentat ofrojnë shpërblime dhe mbrojtje për shpikësit, por edhe shoqëria përfiton nga ata.** Si rezultat i mbrojtjes me patentë, shpikësit pajtohen që të shpalojnë gjitha informatat teknike të shpikjes. Ky informacion është i gatshëm për gjithkënd dhe ka mjaft detaje që secili me njohuri bazë në në fushën e shpikjeve mund të riprodhojë. Në këtë

mënyrë, patentat ndihmojnë përhapjen e njohurisë së re. Kjo njohuri mund të ndihmojë tjerëve të zgjedhin problemet, ose të avancojnë më tutje në shkencë dhe **teknologji**.

## Profili i shpikësit - Leonardo Da Vinci

Leonardo Da Vinci ishte një piktor dhe skulptor i famshëm por edhe shpikës. Ai kishte kuptim të shkëlqyeshme si punojnë makinat dhe ka shpikur shumë gjëra gjatë jetës së tij. Shpikjet e tij janë parashutat, vegla fluturuese, aparate për zhytje në ujë dhe shumë makina tjera.

Para se të ekzistonin patentat, disa shpikës kanë mbajtur shpikjet e tyre fshehtë nga frika se dikush mund të kopjojë ose vjedh. Disa historian besojnë që Da Vinci ka bërë shënimet për eksperimentet e tij nga mbrapa ("shënimi pasqyrë") për të bërë më vështirë njerëzit të lexojnë dhe kopjojnë.

Duheshin me qindra vite që shkencëtarët të gjejnë dhe deshifrojnë disa prej fletoreve të Da Vinci-it. Tani, njerëzit kanë filluar të bëjnë modele të shpikjeve që Da Vinci ka përshkruar dhe vizatuar në fletoret e tij para më tepër se 500 viteve. Për shembull, në vitin 2000, Katarina Ollikanen nga Suedia ndërtoi parashutën e vrazhdë në formë piramide në bazë të vizatimeve të Da Vinci-it nga viti 1485. Ajo ka përdorur vetëm vegla që mundeshin të gjenden në kohën e Da Vinci-it. I dashuri i saj nga Anglia, hedhës nga avioni, Adrian Nicholas, ka përdorur këtë parashutë për të bërë një zbritje të suksesshme prej 3.000 metrave në Afrikën e Jugut, duke vërtetuar se shpikja e Da Vinci-it ka funksionuar.



Parashuta bashkëkohore ishte shpikur në vitin 1797 nga André Jacques Garnerin, më shumë se 300 vite pasi që Da Vinci kishte bërë skicën e versionit të tij në fletore. Duke ditur këtë, pyesim veten si do të ishte ndryshuar historia nëse Da Vinci kishte shpërndarë shpikjet e tij me pjesët tjera të botës.

## Mendo:

Mendoni për tre gjëra që përdorni çdo ditë. Sa e ndryshme do të ishte jeta nëse shpikësit e këtyre gjërave nuk do të shpërndanin shpikjet e tyre me pjesët tjera të botës?

## Kur ishin shpikur patentat?

Në shekullin XV, Venediku ishte një qendër e rëndësishme për art, shkencë, tregti dhe blerje. Shumë shpikës kanë jetuar në Venedik në atë kohë dhe në vitin 1474 qeveria shpalli ligjin e parë për të mbrojtur të drejtat e shpikësve.

Ky ligji i Venedikut e lejonte shpikësit që të regjistronjë ndonjë shpikje përkatëse në një zyrë qeveriste. Me këtë regjistrim, shpikësi kishte të drejta të caktuara mbi shpikjen e tij ashtu që askush nuk do të mundej të kopjonte ose shiste pa lejen e shpikësit. Kjo mbrojtje ishte kufizuar në 20 vite, pas së cilës shpikja mundeshe të kopjohet ose shitet nga secili. Nga ana tjetër, shpikësi duheshe të përdor shpikje ne tij për të mirën e shtetit.

Pas Venedikut, shtetet tjera filluan të nxisin dhe mbrojnë shpikjet e tyre me ligje të ngjashme dhe sot pothuaj se gjitha shtete kanë ligjet e tyre bashkëkohore të patentave.



## Ligjet bashkëkohore të patentave

Ligjet bashkëkohore të patentave mbrojnë shpikësin për një periudhë të caktuar (zakonisht 20 vite) gjatë në cilës, në përgjithësi, nuk lejohet me ligj që tjerët të kopjojnë, përdorin, shpërndajnë ose shesin shpikjen pa pëlqimin e shpikësit. Nga ana tjetër, për këtë mbrojtje shpikësit zbulojnë aplikacionet e tyre të patentuara, detajet teknike si funksionojnë shpikjet e tyre, që të tjerët të mësojnë nga ajo.

Njëherë kur shpikësit të mbrojtje të patentuar, ata mund të fitojnë të holla duke qenë të vetmit që ju lejojnë të prodhojnë, shpërndajnë dhe të shesin shpikjet. Disa shpikës janë tepër të zënë duke punuar në idenë vijuese për të shpenzuar kohë në shitjen e shpikjes. Në këto raste, shpikësit mund të preferojnë **licencimin** e shpikjeve të tyre.

Kur shpikësit licencojnë shpikjet e patentuar, ata autorizojnë një person ose kompani tjetër (i **licencuari**) të prodhojë, shet ose shpërndajë për deri sa paguajnë shumën për licencim. Kjo shumë për licencim është shpërblim të shpikësve për krijimet e tyre dhe i mundëson të licencuarit të **"komercializojë"** shpikjet që edhe konsumatorët të kanë përfitim.

Nëse të tjerët kopjojnë, shpërndajnë ose shesin një shpikje të patentuar pa lejen e patentuesit, atëherë ato bëjnë **shkelje patentimit**. I patentuari mund të ndëshkojë shkelësin e patentës në gjyq.

Kur të skadojë mbrojtja e patentës, shpikja kalon në **domenin publik** dhe secili mund të e komercializojë pa mos pyetur shpikësin për leje.

## Si marrin shpikësit patentat e tyre?

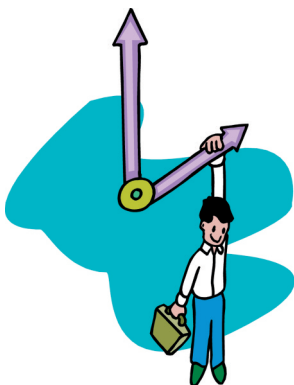
Shpikësit marrin patentat për shpikjet e tyre duke parashtruar aplikacion për patentë në zyrën e tyre shtetërore të patentimit. Ky aplikacion është një përshkrim i hollësishëm dhe diagram i shpikjes dhe mënyra e funksionimit.

Formularët e aplikimit për patentë dhe procedurat tjera mund të jenë të ndërlikuar andaj shumë shpikës angazhojnë avokat për patentë që të ndihmojnë në procesin. Lista me avokatë të rekomanduar për patentim zakonisht mund të gjendet në zyrat për prona industriale ose shoqata të avokatëve. Më poshtë gjendet lidhja e zyrës së juaj për prona industriale: <http://www.wipo.int/directory/en/urls.jsp>

Shpikjet mund të jenë të thjeshta si kapëse për letër ose të ndërlikuara si robot por duhet të plotësojnë disa kushte të patentimit para se të patentohen.

Duhet plotësuar kushtet në vijim:

- 1) **Zbatimi industrial (përdorimi)** - Nënkupton që shpikja mund të bëhet ose përdoret në ndonjë industri, ose duhet të ketë përdorim praktik; nuk mund të jetë vetëm ide ose teori. Nëse shpikja është për ndonjë produkt, atëherë dikush duhet të prodhojë atë. Nëse shpikja është për proces, atëherë duhet të mund të zhvillojë atë proces.



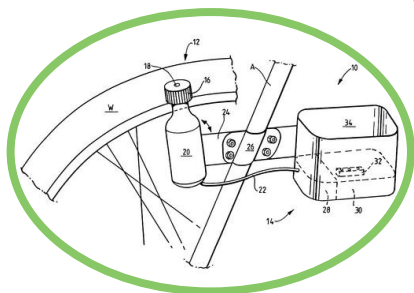
Për shembull, makinë kohe mund të jetë ide e mirë por nëse ndonjë shpikës nuk e krijon atë dhe mundëson njerëzit të udhëtojnë në kohë, ideja e thjeshtë e makinës për kohë nuk mund të patentohet.

- 2) **Risi** - Nënkupton që shpikjet duhet të kenë veçori të reja që nuk janë pjesë e njohurisë aktuale në fushën e saj teknike. Në aplikacionin, shpikësi duhet të përshkruajë shpikjen në detaje dhe të krahasojë me teknologjitë paraprake ekzistuese në fushën e njëjtë për të konfirmuar risinë.



Shpikësit, para se të zbatojnë për patentë, ata janë të inkurajuar që të hulumtojnë fushat teknike të shpikjeve të tyre për të siguruar që askush tjetër nuk ka aplikuar për patentim të shpikjes së njëjtë. Nuk është lehtë që të zhvillohet **kërkim të patentave** në hollësi andaj rekomandohet kërkimi i ndihmës profesionale në këtë fazë. Një avokat patenta mund të ndihmojë me këtë detyrë. përveç kësaj, shpikësit mund të kërkojnë ndihmë nga ekspertët e **bibliotekave deponuese të patentave**.

3) **Shkalla shpikëse (jo spikatshmëri)** - Nënkupton që veçoritë e reja të shpikjes të mos mund të zgjidhen lehtë nga personat me njohuri mesatare të fushës së caktuar teknike.



Për shembull, me fuqinë e gjeneruar nga ngisja e biçikletës për të karikuar celularët, nuk është përdorimi i spikatorit të biçikletës, celularëve ose karikimit. Në 2001, me kalimin e tekstit për jo spikatshmëri, shpikësi Kieron Loy fitoi patentë në disa shtete për karrikuesin e tij të celularëve ekologjik "Pedale & Fuqi"

### **Kur duhet të patentohet një shpikje?**

Kur vendoset nëse duhet ose jo të patentohet shpikja, gjënë e parë që shpikësit duhet të dinë është të caktojnë nëse shpikjet e tyre i plotësojnë kushtet e patentimit më lartë.

Pastaj, shpikësit duhet të zbulojnë sa janë njerëzit të interesuar në shpikjet e tyre dhe nëse konsumatorët do të dëshirojnë të blejnë. Procesi i patentimit mund të jetë i gjatë dhe i shtrenjtë andaj shpikësit duhet të sigurojnë që kur të fitojnë patentat do të mund të shesin shpikjet e tyre dhe të mbulojnë kostot e patentimit dhe prodhimit.

## Kujdes !!

Mbani mend që risia është një prej kushteve të patentimit. Pjesëmarrja në gara shkencore ose ekspozita të shpikjeve mund të jetë një mënyrë e mirë për të zbuluar gjithçka për atraksionin e shpikjes. Mirëpo, nëse e bëni shpikjen publike para opinionin dhe shtypit para se të aplikoni për patentë, ajo mund të prish kushtin e rrisë së patentimit në disa shtete.

Kur të bëhet shpikja gati, studioni tregun potencial. A ka interes që dikush të blejë, shet ose prodhojë shpikjen me shumicë? Nëse mendoni që përgjigja e pyetjes është "po", atëherë konsideroni mirë se cilat do të jenë konsekuencat e shpërndarjes së shpikjes me tjerët para se të aplikoni për patentim.

Mbani mend që kostot fillestare për aplikimin për patentë janë relativisht të ulët (ata rriten me kalimin e aplikacionit në faza të ndryshme të procesit të patentimit). Menjëherë pas aplikacionit për patentë, mund me siguri të merrni pjesë në panaire dhe ekspozita dhe të shkëmbeni shpikjen me publikun.

Gjatë përpunimit të aplikacionit të juaj, do të keni kohë të zbuloni nëse shpikja juaj është atraktive saqë menduar që do të jetë. Nëse shpikja juaj është e suksesshme, atëherë do të jetë e arsyetuar që vetëm më keni marrë hapin e parë drejt mbrojtjes. Nga ana tjetër, nëse shpikja nuk është atraktive, atëherë mund të ndaloni me pagimin e kostove tjera për patentim duke e stopuar aplikacionin e patentimit.

Gjatë pritjes së aprovimit të patentës, mund të vendosni "në pritje të patentimit" në shpikjen e juaj. Përveç paralajmërimit të tjerëve që keni marrë hapa për mbrojtjen e shpikjes, "shenja "në pritje të patentimit" mund të bëjë shpikjen më atraktive për investuesit dhe konsumatorët që do të shohin si teknologji "joshëse". Kur të aprovohet patenta, atëherë fjalia në pritje të patentës mund të ndryshohet me numrin e patentës së marrë. Megjithatë, nuk lejohet të përdoret fjalia "në pritje të patentimit" nëse nuk keni aplikuar për patentë!

## Çfarë ndodh nëse një shpikje nuk patentohet?

Shpikjet që nuk janë patentuar mund të kopjohen, shiten dhe shpërndahen nga secili. Kjo nënkupton që pa patentë, shpikësit mund të humbin të hollat që do të mund të fitonin nga shpikjet e tyre. Nëse shpikje janë të suksesshme dhe njerëzit duan të blejnë, nuk do të ketë asgjë për të ndaluar kompanitë që kopjojnë të shesin shpikjet e njëjta. Kjo konkurrencë do të zvogëlonte shitjet dhe fitimin që shpikësit do të mund të arrijnë nga shpikje e tyre.



Përveç kësaj, pa patentë, vështirësohet licencimi i një shpikjeje për investuesit, prodhuesit ose distributorët. Kjo nënkupton që nëse shpikësit duan të fitojnë të holla nga shpikje të palicencuar, ata duhet të kujdesen për investimin, prodhimin, distribucionin dhe shitjen. Kjo nuk është detyrë e lehtë!

Shpeshherë krijohet rasti kur shpikësit nuk i patentojnë shpikje te tyre ose i shpërndajnë me publikun, në një periudhë të caktuar, ndonjë shpikës mund të gjejë shpikjen e njëjtë dhe të patentojë. Sërish, shpikësi origjinal nuk do të merr meritat ose shpërblimin financiar nga shitja e kësaj shpikjeje.

Në fund, siç e kemi parë më herët, kur shpikësit nuk patentojnë shpikje e tyre, njohuria e re ose informacioni teknologjik që ka shpjerë drejt këtyre shpikjeve të veçanta ndonjëherë nuk shpërndahet më gjerë. Në disa raste, kjo mund të ngadalësojë avancimin e shkencës dhe teknologjisë duke kufizuar gatishmërinë e informatave të rëndësishme që mund të përdoren nga ndonjë shkencëtar ose shpikës tjetër.

## Profili i shpikjes: Kuti drithërash që ngjitet sërish

Drithërat e mëngjesit janë bërë popullore në mesin e fëmijëve amerikan në vitet 1930-ta. Ndonëse drithërat ishin në shumë forma dhe shije, të gjitha ishin të paketuara në llojin e njëjtë të kutisë. Pjesa e epërme e kutive kishte dy krahë që ishin të ngjitur me njëra-tjetrën. Ishte vështirë të mbyllet kutia sërish kur krahët të grisen, andaj kur të hapet kutia, drithërat që mbetnin bëheshin bajat.

Mary Speath pëlqente shumë drithërat për mëngjes por ishte mërzitur me faktin që bëheshin bajat menjëherë pasi që kutia hapeshe. Në vitin 1946, kur kishte vetëm tetë vite, Mary filloi të eksperimentojë me një kuti veglash dhe krahët e kutisë së drithërave. Ajo donte të mbajë drithërat të freskët duke gjetur mënyrë për të mbyllur sërish krahët pasi të grisen. Pas shumë eksperimenteve, ajo kishte sukses duke formuar dhëmbëzën që zgjatet në një rën prej krahëve që do të vendosej në një prerje në krahun tjetër.

Për shumë vite Mary ka mbajtur drithërat e saja dhe biskotat të freskëta duke grisur krahët e kutive dhe duke i formuar që të mund lehtë të mbyllen dhe hapen sërish. Për fat të keq, as Mary, as prindërit e saja nuk e njohën idenë e saj si shpikje, andaj asnjëherë nuk e patentuan. Në vitin 1960 kompanitë e drithërave pavarësisht shpikën krahët që mbyllen sërish ngjashëm me dizajnin e zgjatjes dhe prerjes që Mary kishte shpikur 14 vite më para. Ky lloj i kapakëve që mbyllen sërish mund të gjendet në shumë paketime edhe ditën e sotme.

Meqë Mary nuk e patentoi shpikjen e saj, ajo nuk fitoi të holla nga ideja e saj. Në fakt, shumë njerëz madje nuk e dinë që ajo ishte shpikësi origjinal i kutive që mbyllen sërish që njerëzit përdorin çdo ditë. Përveç kësaj, meqë ajo nuk e patentoi idenë e saj dhe nuk e bëri të njohur, pjesa tjetër e botës duheshe të hajë drithëra bajat për shumë vite deri kur kompanitë në fund gjetën zgjidhje të tyre.





## A mbrohen në gjithë botën shpikjet e patentuar?

Mbrojtja e patentuar vlen vetëm në shtetin që është dhënë patenta. Për shembull, nëse merrni patentën në shtetin A, shpikja juaj nuk është mbrojtur në shtetin B, andaj secili nga shteti B mund të kopjojë, përdor, shpërndajë ose shet shpikjen e juaj pa leje. Për të mbrojtur shpikjen e juaj në shtetin B, duhet të merrni patentë edhe nga qeveria e shtetit B.

Shpikjet si avionë ose interneti kanë bërë botën më të vogël. Tani idetë e njerëzve udhëtojnë më shpejtë dhe më lehtë nëpër botë. Për këtë shkak, nuk mjafton që shpikësit të mbrojnë idetë e tyre vetëm në shtetin e tyre.

Marrja e patentave mund të jetë një proces i gjatë dhe i shtrenjtë. Për fat të mirë për shpikësit, në vitin 1970 disa shtete vendosën të thjeshtësojnë procesin e mbrojtjes së patentave nëpër botë duke krijuar Traktatin për Bashkëpunim me Patentë (TBP). Falë TBP-së, shpikësit mund të parashtrojnë vetëm një aplikacion që është e vlefshme në disa ose në gjitha prej 140 shteteve që janë anëtare e këtij Traktati. Shpikësit mund të vendosin, nëse dëshirojnë, të aplikojnë për patentë në gjitha prej këtyre shteteve ose të zgjedhin një grup të shteteve specifike. Vetëm shpikësit që janë shtetas ose banorë të shteteve që janë anëtare të TBP-së mund të përdorin këtë sistem të lehtësuar për të parashtruar aplikacione për patentë ndërkombëtare. Lista e shteteve anëtare të TBP-së është në vijim <http://www.wipo.int/treaties/en/documents/pdf/pct.pdf>

## Mendoni:

A është shteti juaj anëtare e TBP-së? Nëse po, a mund të parashtroni aplikacion për patentë ndërkombëtare për shpikjen e juaj?

Një avantazh tjetër i parashtrimit të aplikacionit ndërkombëtar për patentim me TBP është **raporti ndërkombëtar i kërkimit** dhe mendimi me shkrim. Shpikësit marrin këto dokumente katër muaj pas dorëzimit të aplikacionit ndërkombëtar për patentim. Raporti dhe mendimi me shkrim janë mjaft të dobishme sepse këto japin shpikësit ide më të mirë nëse shpikja e tij mund të plotësojë kërkesat për risi dhe shkallë shpikjeje për të fituar patentë në gjitha shtete që i kanë zgjedhur. Nëse janë negative, shpikësi mund të përdor këto informacione për të përmirësuar ose modifikuar shpikjen që të plotësojë kërkesat e risisë dhe shkallë shpikjeje. Shpikësi mund gjithashtu të vendos që të braktis shpikjen në këtë fazë para se të paguajë shuma të ndryshme të aplikimit për një shpikje që mund mos të merr patentë.



Organizata Botërore e Pronës Intelektuale (**OBPI**) në Gjenevë, Zvicër administron TBP-në dhe çdo vit pranon mijëra aplikacione nga shpikësit në gjithë botën.

## Një fakt:

Gjatë 26 viteve (1978-2004), OBPI ka marrë një milion aplikacione për patentë ndërkombëtare.

**1,000,000**

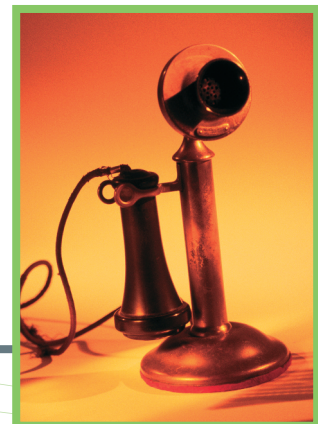
### A mund të ketë shpikës tjerë për shpikjen e njëjtë?

Njerëzit në gjithë botën kanë nevoja dhe probleme të ngjashme për të cilët kërkojnë zgjidhje. Andaj, normale është që për shpikje të njëjta të shpiken në kohën e njëjtë, madje edhe në pjesë të ndryshme të globit.

Në kohët bashkëkohore, dokumenti i patentës identifikon shpikësin origjinal. Andaj, me rëndësi është që shpikësit të patentojnë shpikjet e tyre sa më herët që mundet, nëse dëshirojnë të sigurojnë që të jenë të njohur si shpikës të shpikjeve të tyre.

## Një fakt:

Alexander Graham Bell ka aplikuar për patentë për telefonin më 14 shkurt 1876, vetëm disa orë para se një shpikësi tjetër, Elisha Grey të dorëzonte aplikacionin për një telefon. Nëse Bell kishte pritur edhe një ditë të aplikojë për patentë, Elisha Grey sot do të konsideroheshe si shpikësja e telefonit.



## Patentat janë burim i mrekullueshëm i informacioneve

Siç theksuam më lartë, shpikësit duhet të japin informacione të hollësishme për shpikjet e tyre në aplikacionet për patentë. Aplikacionet për patentë janë dokumente publike, që nënkupton secili mund t'i lexojë dhe mësojë. Shtetet kanë biblioteka për patenta ku secili mund të gjejë informacione lidhur me gjitha patentat që qeveria e shtetit të caktuar ka aprovuar. Falë internetit, shumë prej këtyre informacioneve tani janë të gatshme edhe në ueb faqet e shumë zyrave kombëtare për patentë.

Shpikësit hulumtojnë dokumentet e patentimit për të rritur njohurinë e tyre mbi zhvillimet më të reja teknologjike në fushën përkatëse dhe të gjejnë inspirim për shpikjet e tyre. Shpikësit dhe kompanitë që kërkojnë produkte të reja për të investuar gjithashtu lexojnë dokumentet e patentimit.

### Profili i shpikjes: Poçe elektrike inkandeshente

Thomas Edison, shpikësi i famshëm amerikan i cili aplikoi për më tepër se 1.000 patenta, gjithashtu bleu patentat që ishin në pronë të shpikësve tjerë.

Dy miq kanadez, Henry Woodward dhe Mathew Evans, patentuan një poçe elektrike inkandeshente më 24 korrik 1874. Ata pastaj i shitën të drejtat e tyre të patentimit Thomas Edison-it, që në atë kohë punonte në një shpikje të ngjashme.

Edison zhvilli mijëra eksperimente para se të përmirësojë poçen elektrike inkandeshente. Ai e arriti këtë duke përdorur rrymë më të ulët, fije më të vogël të karbonizuar dhe vakuum brenda poçes. Në 1879, Edison tregoi poçen e tij para botës.





## TBP Gazeta

Çdo javë, OBPI-ja publikon një Gazetë me gjitha aplikacionet ndërkombëtare për patentë të publikuar atë javë. Mund të kërkoni këtë gazetë në internet dhe mes tjerash faqen e parë të gjitha TBP aplikacioneve. Kjo faqe përmban informacione siç janë numri i publikimit ndërkombëtar (çdoherë fillon me WO), titullin e shpikjes, emrin dhe adresën e shpikësit si dhe përmbledhje e shkurtë dhe ndonjëherë edhe skicë të shpikjes.

The screenshot shows the WIPO IP Services Patent Search interface. The header includes the WIPO logo and navigation links: ABOUT WIPO, IP SERVICES, PROGRAM ACTIVITIES, RESOURCES, and NEWS & EVENTS. The main content area is titled "International Patent Applications" and "Advanced Search". It provides a search facility for 1,272,608 international patent applications. The search options include "Date" (All, Week of: 07/06/2007) and "Search" (Front Page, Full Text). A search input field is present with an example query: "et/needle or et/syringe andnot (sew\* or thread) or WO/2005/012345 or PCT/US2004/012345". Below the search field is a "Display Options" panel with "Sort Results" (Chronologically, By Relevance) and "Show 25 results at a time". A table header is visible with columns: Pub. No., Title, Pub. Date, Int. Class, App. Num., Inventor, Applicant, Abstract, and Image.

## Lojë\* – TBP Detektiv

Klikoni këtë lidhje dhe përdorni funksionin e kërkimit në gazetën on-line për të përgjigjur pyetjeve më poshtë:

<http://www.wipo.int/pctdb/en/search-adv.jsp>

### Këshilla:

Para se të filloni:

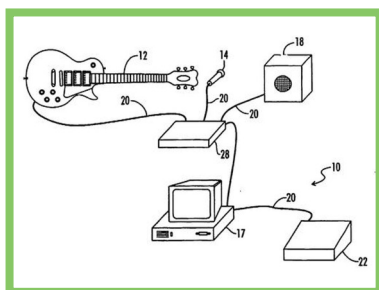
- ◆ Zgjidhni "all" javët në fillim
- ◆ Hapeni "display options" në fund dhe vendosni shenjë në kutitë për "image", "abstract" dhe "first inventor"

Gjatë kërkimit:

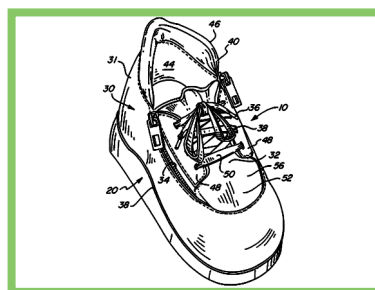
- ◆ filtroni kërkimin duke përdorur fjalë të ndryshme të lidhur me "and"

(1) Gjejini WO numrin për:

a) Kitarë digjitale, shpikur nga Gibson Musical Instruments

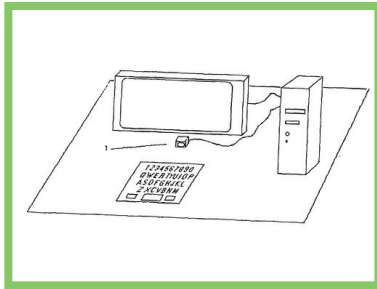


b) Këpucë me fund të tejdukshëm për foshnje, shpikur nga Jeffrey Silverman

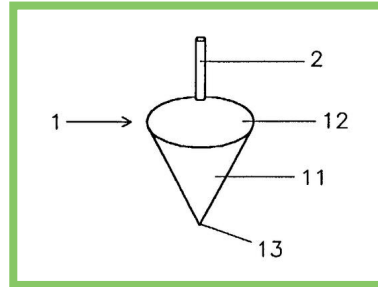


\*Shikoni faqen 59 për përgjigje

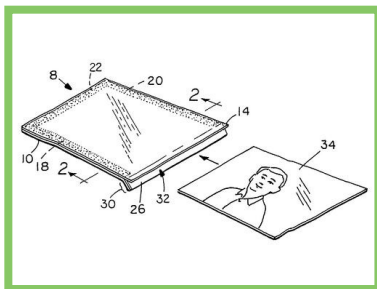
c) Tastierë pa tel shpikur në Turqi



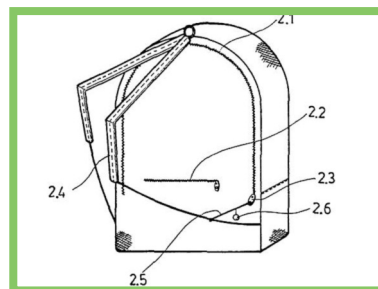
f) Lodër të ëmbël nga Brazili



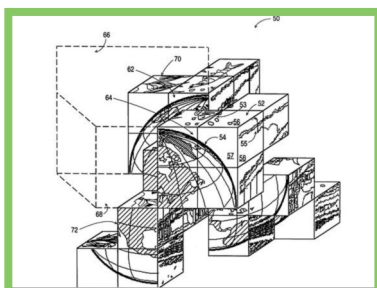
d) Kartolinë të personalizuar nga Zelanda e Re



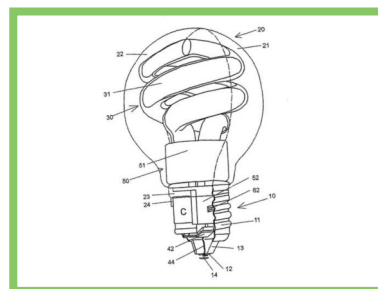
g) Çanta kundër vjedhjes nga Republika e Koresë



e) Lojë nga Rusia



h) Poçe për kursimin e energjisë nga Gjermania



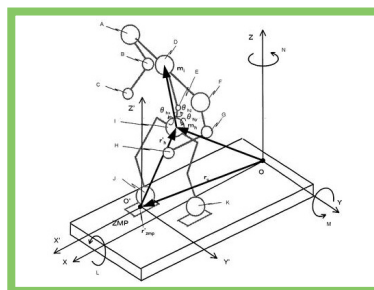
(2) Disa produkte kanë shumë elemente të reja andaj mund të kenë më shumë patenta. Ky është rasti i robotit humanoid, Qrio, shpikur nga Sony.

A mund të gjeni WO numrat e pjesëve më poshtë të Qrio-s?

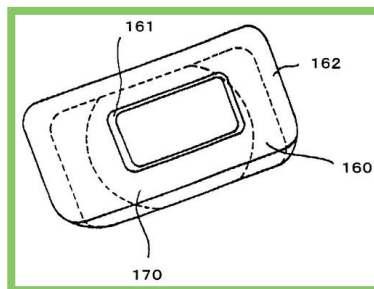


Falënderim prej Sony

a) Lokomocion me dy këmbë

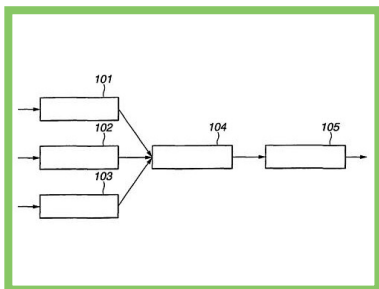


b) shputë, që i mundëson të ecën në sipërfaqe të padrejta

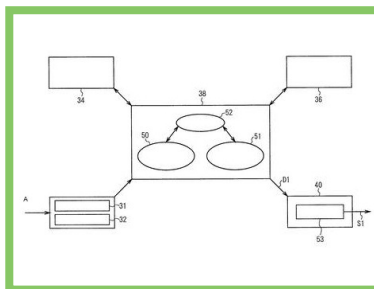


Aftësitë e Qrio-s për:

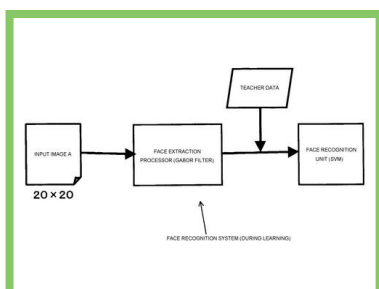
c) Të njih zërin



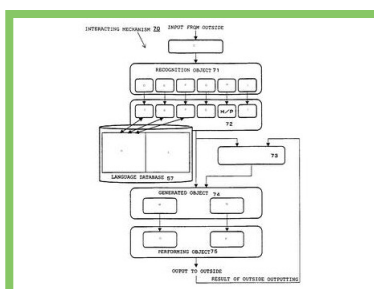
e) Të zhvillojë dialog me përdorues



d) Të njih fytyrë



f) Të shfaq emocione



# BËHUNI

*"Çdoherë dëgjoni fëmijët...ata mund të kenë ide që kurrë nuk i me menduar."*

- Alexander G. Bell

Filmat preferojnë të përshkruajnë shpikësit si të çmendur ose budalla. Në fakt, gjënë e vetme që shpikësit e kanë të përbashkët është kreativiteti, kureshtja dhe këmbëngulja. Nuk është befasi që secili mund të jetë shpikës pa dallim nga mosha, gjinia, raca ose kombësia.



Ekipi i Zelandës së Re, fituesit e Çmimit Medalje e Artë OBPI në "Olimpiada Sipërmarrëse 2003" për shpikjen e tyre të menysë me alfabet braile.

Të rinjtë janë posaçërisht të përshtatshëm për shpikës. Gjithsesi, të rinjtë mund të jenë njësoj të talentuar dhe kreativ si të rriturit. Përveç, ata zakonisht kanë mendjen më të hapur dhe me entuziazëm sesa të moshuarit. Të rinjtë e ditës së sotme do të përmirësojnë botën e ardhmërisë.

Tani, meqë mësuat më tepër për shpikjet dhe patentat, jeni gati të bëheni shpikës. Kuptimi i procesit të shpikjes mund t'ju ndihmojë të kënaqeni duke shpikur dhe të shmangni disa probleme. Ndiqni hapat më poshtë për të shpikur:

# SHPIKËS

## (1) Identifikoni nevojën ose problemin

Hapi i parë që duhet t'ju nisën në ujërat e shpikësit është ideja, ose inspirimi për diçka të re.

A keni nevojë për produkt më të mirë nga ajo që mund të gjeni në treg? Shpikeni!

A mund të mendoni për diçka që do të lehtësojë detyrën juve ose dikujt që e njihni? Shpikeni!

### Profili i shpikësve të rinj:

**Sergio Meza, Eduardo Gonçalves dhe Alejandro Maureira**

Këto nxënës të rinj, shpikës nga Kili donin të gjejnë një metodë të lehtë, lirë dhe ekologjike të prodhimit të ujit të freskët për pjesën veriore të thatë të vendit. Pas shumë eksperimenteve, ata arritën të prodhojnë një metodë të re të distilimit të ujit të detit me përdorimin e energjisë së diellit.

Në 2004, projekti i tyre mahniti jurinë e kongresit kombëtar shkencor EXPLORA- CONICYT. Shpikësit e rinj tani prodhojnë shpikjen e tyre në përmasë më të madhe që të prodhohet më tepër ujë në kohë më të shkurtë. Nxënësit duan të mësojnë banorët lokal të Kilit Verior si të përdorin shpikjen e tyre që të mund të prodhojnë më tepër ujë të freskët për pije dhe kultivimin e bimëve.



Falënderim prej CONICYT Kili

## (2) Kërkim

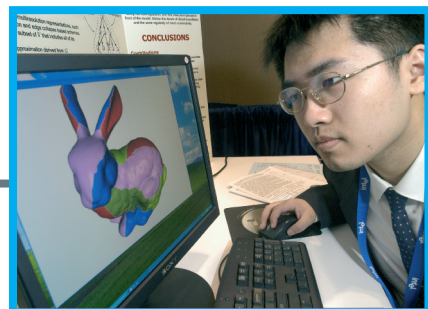
Pasi të identifikoni nevojën ose problemin dhe të mendoni shpikje të dobishme për të zgjedhur, duhet filluar me kërkimin. Mësoni gjithçka të nevojitet për shkencën dhe teknologjinë lidhur me idenë e juaj.

Tekstet mësimore nuk i përmbajnë gjitha informatat që ju duhen për kërkimin. Gjeni burime tjera të informatave, më specifike në bibliotekën e juaj lokale ose internet. Mos u turpëroni të pyetni mesimdhënësit ose bibliotekarët për këshillë dhe udhëzim.

### Profili i shpikësit - Yuanchen Zhu

Nëntëmbëdhjetë vjeçi Yuanchen Zhu nga Kina dëshironte të gjenerojë grafikë më të shpejtë dhe lartë cilësore tre dimensionale kompjuterike. Ai donte të përmirësojë detajet dhe të shpejtojë kohën e nevojshme për prodhimin e këtyre pamjeve. Për të arritur këtë, Zhu duheshe të mësojë shumë matematikë dhe programim kompjuterik. Ai mësoi që këto ishin veglat themelore për të arritur qëllimin e tij.

Studimi i Zhu u pagua në vitin 2004 kur fitoi një të njëzetë prej tre çmimeve (50.000 \$ dhe kompjuter me performanca të larta) në Panairin Ndërkombëtar të Shkencës dhe Inxhinierisë. Projekti i Zhu-së demonstroi një metodë të gjenerimit të shpejtë të grafikës kompjuterike që përshkruante videot dhe objekte. Metoda e Zhu-së mund të përdoret në 3-D Lojëra, realitet virtual, sisteme për vizualizim mjekësore dhe simulator fluturimi.



Falënderim prej Intel Corporation



### **(3) Eksperimentoni dhe mbani mendjen e hapur**

*"Nuk kam dështuar. Kam gjetur 10.000 mënyra që nuk funksionojnë."*

*"Vetëm nëse diçka nuk punon ashtu siç planifikuat, nuk do të thotë se është e kotë."*

- Thomas Alva Edison

Pasi të mbaroni kërkimin, filloni me eksperimentimin dhe përshtatni shpikjen deri sa të funksionojë. Mbani mend të merrni shënime me përshkrime dhe vizatime të eksperimenteve dhe shpikjes përfundimtare.

Në këtë fazë, me rëndësi është durimi dhe këmbëngulja. Mos u dëshpëroni nëse nuk arrini me të parën. Mbani mend që shumë shpikës kanë dështuar shumë herë para se të arrijnë përfundimisht rezultatin e preferuar.

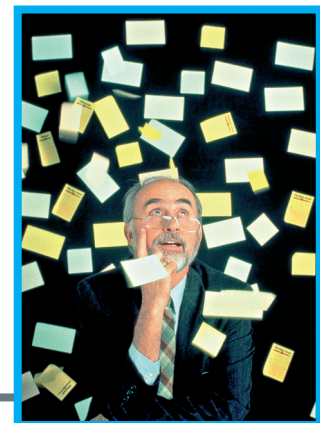
Gjithashtu, mbani mendje të hapur në këtë fazë. Eksperimentet që "dështojnë" mund të përdoren ndryshe. Nëse eksperimenti i juaj dështon, shikoni rezultatet në mënyrë tjetër; a mund të gjeni ndonjë përdori tjetër për këtë rezultat të "dështuar".

## Profili i shpikjes: Fleta postimi (Post-It® Notes)

Në 1968, Dr. Spencer Silver, shkencëtar kërkues për 3M kompaninë dëshironte të zhvillojë një ngjitëse më të fuqishme për ngjitëset e kompanisë. Në vend se të prodhojë ngjitëse më të fuqishme, ai krijoni një të dobët. Kjo ngjitëse e dobët ishte speciale sepse mundeshe të përdoret sërish dhe nuk linte shenja kur të largohet nga sipërfaqja. Silver vendosi të patentojë këtë ngjitëse speciale në vitin 1970, ndonëse nuk e dinte se çfarë do të bëjë me atë.

Katër vite më vonë, Art Fry, një kolegë i Silver-it, gjeti një përdorim të përkryer për ngjitësen e dobët që rezultoi nga eksperimenti i tij i "dështuar. Ishte mërzhitur Fry që fletët e tij vazhdimisht të bien nga libri i tij i shënimeve. Një ditë, Fry kishte idenë që ngjitësja e dobët mund të mbaje fletët që mos të bien por i mundësonin që të largojë lehtë pa mos e dëmtuar librin e tij. Ajo funksionoi!

Ky ishte fillimi i një procesi të zhvilloi fletët e postimit që i njohim sot si Post-It® fleta. Këto fleta përdoren nga miliona njerëz në gjithë botën, por nuk do të ekzistonin nëse ndonjë shpikës nuk do të riorganizonte shënime dhe do të mësonte që eksperimenti i dështuar mund të ketë përdori tjetër të papritur.



Falënderim prej 3M

### (4) Aplikoni për patentë

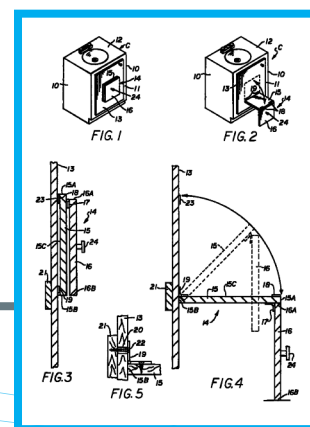
Siç e pamë më parë, aplikimi për patentë mund të jetë proces i gjatë dhe i ndërlikuar, andaj shumë shpikës angazhojnë avokatë për të ndihmuar në këtë fazë. Mos u zhgënjëni nga kjo! Ka shumë shembuj të rinjve që kanë marrë patentë me sukses për shpikjet e tyre. Mbani mend përfitimet e marrjes së mbrojtjes me patentë për shpikjen dhe çfarë janë rreziqet nëse nuk e patentoni shpikjen.

Kur të keni shpikjen që funksionon, bëni ca kërkim në internet për të mësuar nëse dikush tjetër vetëm më ka shpikur diçka të ngjashme. Mund të kërkoni në ueb faqen e patentimit në vendin e juaj, TBP Gazetën ose kërkim në internet. Nëse vërtetoni që shpikja juaj i plotëson tre kushtet e patentimit dhe që mund të gjenerojë të holla në treg, konsultohuni me avokat për patentim dhe aplikoni për patentë.

### Profili i shpikësit të ri - Jeanie Low

Jeanie Low duheshe të përdor shkallë plastike për të arritur rubinetin e banjës kushte ishte e vogël. Ndonëse të dobishme, shkallët plastike nuk ishin stabile dhe merrnin shumë vend të banjën e vogël. Përveç kësaj, i ati i Jeanie-it shpesh i thyente shkallët kur shkelte mbi ata me gabim. Kur ishte në foshnjore, Jeanie vendosi të zgjedh këtë problem. E armatosur me dru, kaçavida, mentesha dhe magnetet nga dyqani lokal, ajo krijoi një shkallë më të qëndrueshme dhe që mbliidhen. Këto shkallë mundeshin të zgjaten që Jeanie dhe familja të arrijnë rubinetin dhe kur të mbaronin, mundeshin të mbledhin sërish që mos të merr shumë vend të nevojshëm në banjën e vogël.

E nxitur nga miqtë në shoqatën lokale të shpikësve, Jeannie angazhoi avokat që aplikoi për patentë. Avokati i ndihmoi Jeannie-it me kërkimin e patentës dhe me parashtrimin e aplikacionit për patentë, përfshirë edhe diagramet e vizatuara dhe përpilimin e përshkrimit për shkallët për fëmijë). Në 1992, në moshën 11 vjeçe, Jeannie morri patentën #5,094,515 për shpikjen "Shkallët që mbliidhen".



Falënderim prej USPTO

## (5) Merrni pjesë në gara

Pjesëmarrja në gara shkencore ose shpikjeje është një mënyrë e shkëlqyer për të treguar shpikjen e juaj investueseve potencial dhe konsumatorëve. Kërkoni nga mësimdhënësi i juaj i shkencës informata për gara lokale dhe kombëtare në vend.

Nëse korrni sukses në gara lokale dhe kombëtare, mund të zgjidheni që të tregoni shpikjen e juaj në gara ndërkombëtare. Këto gara ju japin mundësinë të udhëtoni në shtete tjera dhe të takoni miq të rinj shpikës nga gjithë bota.

Shpikësit e rinj në gara ndërkombëtare kanë fituar shpërblime në të holla, bursa, praktikë dhe mundësi tjera udhëtimi. OBPI gjithashtu jep medalje të arta shpikësve të rinj në eveniment nga gjithë bota.

Megjithatë, mbani mend që garat shërbejnë më tepër për të mësuar sesa për të fituar. Hapat e kërkimit dhe eksperimentimit të procesit të shpikjes vetëm më ju tregojnë mjaft për shkencën lidhur me shpikjen e juaj. Pjesëmarrja në garë gjithashtu do t'ju mësojë shkathtësi të rëndësishme komunikimi. Gjatë garave zakonisht kërkohet që të prezantoni informata për shpikjen e juaj me shkri. Gjithashtu duhet të sqaroni dhe demonstroi shpikjen e juaj para jurisë në evenimentin. Bisedat me njerëzit tjerë për shpikjen e juaj në garë do t'ju mësojë për më vonë kur të vendosni të shitni produktin. Garat gjithashtu japin mundësinë të zbuloni si njerëzit tjerë e perceptojnë shpikjen e juaj dhe si të bëni ende më interesante nëse paraqitet nevoja.

Vetë ideja e prezantimit të shpikjes së juaj në gara mund të jetë tmerruese por shumë shpikës të rinj në fakt kanë kujtime të këndshme nga garat që kanë marrë pjesë. Mundësia për të biseduar mbi problemin që dëshirojnë të zgjedhin me të rriturit të interesuar dhe shokë të ngjashëm dijetarë vërtetë vlen për gjithë mundin. Në fund, mos u dorëzoni edhe nëse nuk fitoni në garën. Shumë shpikës të rinj kanë shpikur produkte të suksesshme dhe të patentueshme edhe nëse nuk kanë fituar në garë shkencore.

### Profili i shpikësit: Ryan Patterson

Në 2001, 17 vjeçari Ryan Patterson fitoi një bursë prej 50.000 \$ në Intel Panairin Ndërkombëtar të Shkencës dhe Inxhinierisë. "Doreza Braille" e tij përkthen gjuhën me shenja në tekst në një tentativë për të ndihmuar të shurdhrit të komunikojnë më mirë me njerëzit që nuk kuptojnë gjuhën me shenja.

Mediet si dhe juria ishin të mahnitur me shpikjen e Ryan-it. Më 18 nëntor 2002, në edicionin e magazinës *Time* u paraqit një fotografi dhe përshkrim i dorezës së Ryan-it si një prej shpikjeve më të mira të vitit.



Falënderim prej Intel Corporation

Lidhje të disa prej garave ndërkombëtare të shkencës dhe shpikjeve për të rinj:

- ◆ **Intel Panairi Ndërkombëtar të Shkencës dhe Inxhinierisë (Intel ISEF)**  
Themeluar në vitin 1950 dhe në pjesë të madhe e financuar nga Intel korporata, ky panair mbahet çdo maj në Shtetet e Bashkuara të Amerikës.  
<http://www.sciserv.org/isef/>
- ◆ **Gara e Bashkimit Evropian për Shkencëtarët e Rinj**  
Ky eveniment vjetor organizohet nga Komisioni Evropian dhe mbledh në një vend shkencëtarët e rinj dhe shpikësit nga shtete e Evropës dhe shtete mysafire nga jashtë saj.  
<http://europa.eu.int/comm/research/youngscientists/index2.htm>
- ◆ **Çmimi për Shpikësit e Rinj**  
E sponsoruar nga Hewlett Packard Asia Pacific dhe Far Eastern Economic Review, kjo garë ka zbuluar frymën inovative të studentëve universitar të rajoneve aziatike që prej vitit 2000.  
[http://www.feer.com/yia/YIA\\_main.html](http://www.feer.com/yia/YIA_main.html)
- ◆ **EUREKA - Ekspozita Botërore për Inovacion, Kërkim dhe Teknologji të Re**  
Kjo ekspozitë vjetore organizohet nga Oda Ekonomike e Belgjikës dhe përfshin programin e Çmimit të Shpikësit të ri veçanërisht i dizajnuar për promovimin e talentit të ri (më të vegjël se 25 vjeç).  
<http://www.eureka-international.com/>
- ◆ **Ekspozita Ndërkombëtare e Shpikjeve, Teknikave të Reja dhe Produkteve**  
Ky eveniment vjetor sponzorohet nga Qeveria Federale e Zvicrës dhe qyteti i Gjenevës. Në mesin e shumë çmimeve që ofrohen në këtë ekspozitë janë edhe OBPI Çmimet, përfshirë edhe medaljen e artë të shpikësit më të mirë të ri.  
<http://www.inventions-geneva.ch/gb-index.html>

## (6) Komercializoni shpikjen e juaj

Pas kalimit të mundit për të prodhuar dhe patentuar shpikjen funksionale, për t'u ardhur keq është fakti që shumë shpikje nuk ecin më tutje. Mbani mend që shpikësit mund të fitojnë vetëm nëse njerëzit i blejnë shpikjet e tyre. Shpikjet e suksesshme komerciale bëhen **inovacione** që ndryshojnë mënyrën si njerëzit i bëjnë gjërat.

Krijimi i një shpikjeje funksionale që do të jetë e dobishme për njerëzit dhe patentimi i saj janë vetëm hapat e parë drejt marrjet së shpërblimit. Nëse askush nuk e njuh shpikjen askush nuk do të blejë, pa dallim sa e mirë të jetë.

Siç përmendëm më lartë, panairët e shkencës dhe shpikjeve janë mundësi të shkëlqyeshme për prezantimin e shpikjes dhe të tërhiqni vëmendjen e medieeve. Licencimi i shpikjes së juaj është mënyrë e duhur për të fituar të holla duke lejuar që investuesit të mbulojnë kostot e prodhimit dhe specialistët e marketingut kujdesen për shitjet. Byroja për Biznese të Vogla të shtetit mund t'ju ndihmojnë të kontaktoni licencues ose të japin resurset si të komercializoni shpikjen e juaj. Mund gjithashtu të kontrolloni internet faqen e OBPI-së për ndërmarrjet e vogla dhe të mesme për informacione: <http://www.wipo.int/sme>.

### Kujdes !!

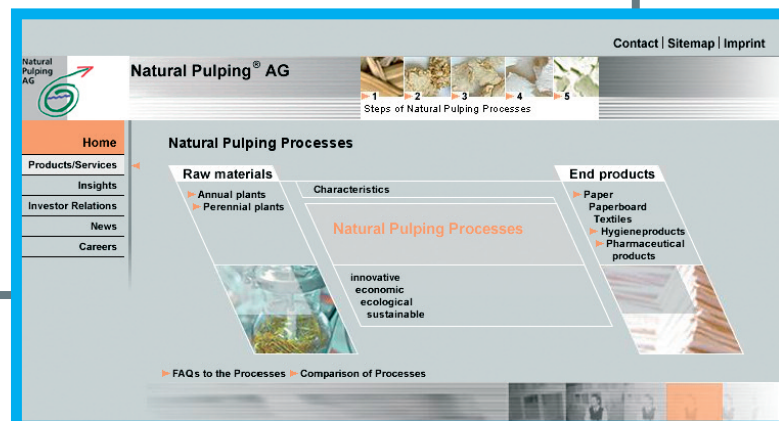
Vetëm më mësuar që shpikja dhe patentimi nuk janë procese të shpejta dhe të lehta - mos mendoni që komercializimi i shpikjes së juaj do të jetë më shpejtë ose më lehtë. Shpikësit që dëshirojnë të bëjnë shkurtesa në këtë fazë mund të largohen nga të hollat madje edhe nga shpikja e tyre. Kini kujdes para se të firmosni marrëveshje për licencim ose komercialzim të shpikjes.

## Profili i shpikësit të ri - Sven Siegle

Ky shpikës i ri gjerman ishte i brengosur për ndotjen e ajrit dhe ujit dhe shkatërrimin e pyjeve që mund të rezultojnë nga proceset normale të pulpimit dhe zbardhjes për të prodhuar letrën. Për të ndihmuar zgjidhjen e këtij problemi, Sven vendosi të shpik një proces të ri ekologjik për prodhimin e pulpeve duke përdorur kashtë, xunkth dhe kërp në vend të drurit.

Shpikja për pulpim natyral e Sven-it i solli disa çmime, përfshirë edhe çmimin e parë në garën për shkencëtarë të rinj në BE në 1995. Menjëherë pastaj, Sven mori patentë kombëtare, parashitroi aplikacion ndërkombëtar për patentim dhe themeloi kompaninë e vete në vitin 1997 me ndihmën e të atit të tij. Ai përpiloi një plan të hollësishëm afaristë për të tërhequr investues dhe filloi të kontaktojë prodhuesit e pulpit në Afrikë Jugore (ku nuk ka mjaft dru për industrinë e letrës) për të kontrolluar nëse janë të interesuar për shpikjen e tij.

Sven është kryetari i kompanisë së tij Natural Pulping®, që punëson 25 persona për të prodhuar letër ekologjike me çmime të ulëta.



Falënderim prej Natural Pulping® AG

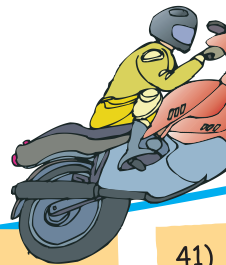


## Lojë – Udhëtimi i patentës

Përsëritni gjithçka që keni mësuar për patentat dhe shpikjet me këtë lojë në tabelë.

### Për të luajtur:

- 1) Merrni një mostër të ndonjë shpikjeje të vogël për të përfaqësuar juve në lojë ose preni figurat e vogla të shpikjeve në faqen 49.
- 2) Bëjeni me rend për të hedhur monedhën. Zgjidhni prej fillimi se cila anë do të jetë për të vazhduar me shpikjen me nga dy katrorë dhe cila do të jetë të vazhdoni për të ecur përpara tre katrorë.
- 3) Për të fituar lojën, duhet të arrini në katrorin e fundit me numrin e saktë. Ndryshe, kur të arrini në katrorin e fundit, kthehuni mbrapa me numrat që kanë mbetur.



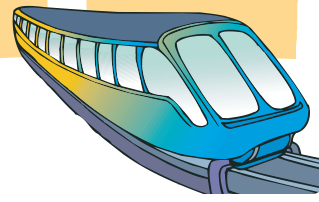
41)

40) Shpikja juaj është aq e suksesshme sa që punësoni 100 persona që ta prodhoni - vazhdoni te 43

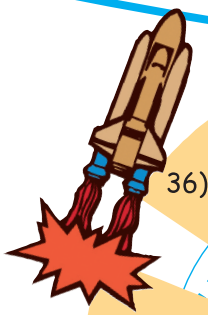
39)

38)

37) Shpikja juaj e patentuar rrit njohuritë në fushën tuaj - vazhdoni te 41



36)



30) Falë TBP shpikja juaj është e mbrojtur edhe jashtë shteti - vazhdoni te 34

31) Nuk e promovoni shpikjen tuaj dhe askush nuk e blen - ktheheni në



32)

33) Dikush ka parë patentën dhe dëshiron të investo në shpikjen tuaj - vazhdoni te 36

34)

35) Me sukses fitoni licencën për shpikjen e patentuar - vazhdoni te 38



18)

17)

16)

15) Dikush ka vjedhur shpikjen që ju keni harruar të patentoni - ktheheni te 9



14)

13)

7)

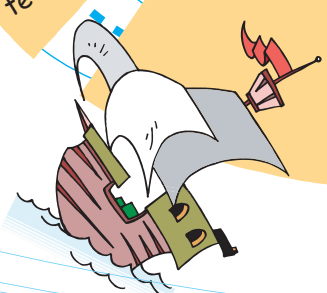
8) Eksperimente t për shpikjen tuaj dështojnë - ktheheni te 5

9)

10) Keni gjetur përdorim të mirë për një prej shpikjeve të dështuara - vazhdoni te 14

11)

12) Eksperimentet e juaja janë të suksesshme- tash keni një shpikje që funksionon- vazhdoni te 16





42)

43) URIME! Keni ndihmuar shoqërinë me shpikjen tuaj të patentuar



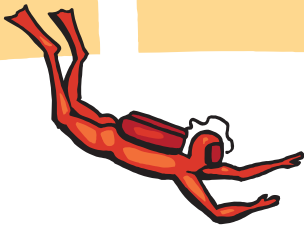
29)

28) Nuk keni aplikuar për mbrojtje të patentës në shtete tjera, kthehuni në 24

27)

26) Fitoni rastin në gjyq për përdorim të paautorizuar të shpikjes suaj të patentuar - - vazhdoni te 32

25) Shteti juaj është anëtar i Traktatit për Bashkëpunim me Patentë - vazhdoni te 29



24)

19) Huluntimet e mëtutjeshme tregojnë se shpikja juaj nuk është e re - kthehuni te 13

20)

21)

22) Qeveria ju jep patentë për shpikjen tuaj - vazhdoni te 27

23)



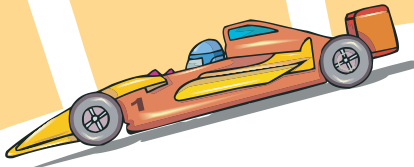
6)

5)

4) Jeni frymëzuar me një ide për shpikje për të zgjedhur problemin - vazhdoni te 7

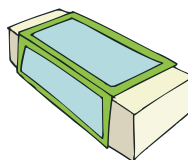
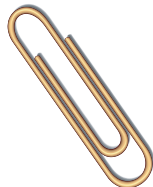
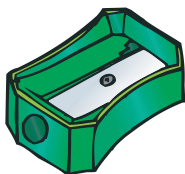
3)

2)



1) FILLONI Duhet të zgjidhni një problem....

## Udhëtimi i Patentës





# MENDIME TË FUNDIT

Shpikja, patentimi dhe komercializimi i produkteve dhe proceseve të reja nuk janë çdoherë letë.

Megjithatë, ofrojnë shumë leksione dhe kënaqësi për ata që marrin sfidën e shpikjes.



Inovacioni krijohet kur një shpikje e re ndryshon mënyrën e kryerjes së gjërave. Inovacioni lëviz shkencën, teknologjinë dhe njerëzimin përpara dhe kjo është shpërblimi më i lartë që një shpikës mund të pranojë.

Përdorni imagjinatën, njohurinë dhe entuziazëm për t'u bërë pjesë e gjeneratës së re të shpikësve.

Përmirësoni botën tonë me shpikjet e juaja.



# DITARI I SHPIKJEVE

Përshkruani problemin që dëshironi të zgjidhni në një ose dy fjali:

Numëroni disa zgjidhje të mundshme të problemit të juaj:

1)

2)

3)

4)

5)

Kërkoni gjitha temat lidhur me zgjidhjet e propozuara. Ndani kërkimet e juaj për secilën zgjidhje të propozuar në zbulime pozitive dhe negative. (Shembuj të zbulimeve pozitive mund të jenë: zgjidhja teknikisht është e mundshme, ose gjitha materialet e nevojshme për të prodhuar prototip mund të gjenden. Shembuj të zbulimeve negative mund të jenë: dikush tjetër vetëm më ka patentuar zgjidhje të ngjashme, ose materialet për të bërë prototipin janë tepër shtrenjtë.)

1) Zbulime pozitive

Zbulime negative

2) Zbulime pozitive

Zbulime negative

3) Zbulime pozitive

Zbulime negative

4) Zbulime pozitive

Zbulime negative

5) Zbulime pozitive

Zbulime negative

Eksperimentoni dhe ndërtoni prototip të zgjidhjes së juaj.

(Filloni me eksperimentimin me zgjidhjen që ka zbulime më të mëdha pozitive dhe më pak zbulime negative kërkimi. Mundohuni që të tejkaloni zbulimet negative kërkimi. Për shembull: a mund të zëvendësoni disa prej materialeve të shtrenjta me alternative më të lira ose të përmirësoni zgjidhjen e patentuar që keni gjetur gjatë kërkimit të juaj).

Shkruani rezultatet e eksperimenteve të juaja:

Çfarë probleme keni hasur gjatë eksperimentimeve të juaja?

Si i zgjidhët këto probleme?

A kishit mundësi të bëni një prototip të idesë së juaj?

(Nëse eksperimentet për këtë zgjidhje nuk rezultuan me prototip, merrni ndonjë zgjidhje tjetër nga lista fillestare dhe filloni sërish me eksperimentimin. Kujtohuni për mendjen e hapur - a ka prodhuar eksperimenti i "dështuar" rezultate interesante që mund të përdoren ndryshe?)

Sa mirë ka punuar prototipi juaj?

A mund të e përmirësoni? Nëse po, si?

(Vazhdoni me eksperimentimin deri sa të funksionojë prototipi).

Emërojeni shpikjen e juaj:

Data:

Emri i juaj dhe firma:



# PËRGGJIGJET E LOJËRAVE

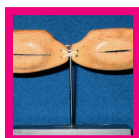
## Lojë – Shpikje të civilizimeve antike



**Balona** - Balonat e kinezëve antik janë të njohura si forma më e hershme e fluturueses. Sipas shënimeve, balonat e parë ishin krijuar prej më tepër se 2000 viteve në **Kinë**. Këto balona ishin të prodhuara nga druri dhe ishin të mëdha që e çonin një njeri në ajër. Pas shpikjes së letrës (gjithashtu në Kinë), balonat e letrës u bënë më të lira dhe me përdorim më të gjerë. Sot, të rinj dhe të moshuar në botë ende kënaqen duke lozur me këtë shpikje antike.



**Ski** - Skitë më të vjetra që shkencorët kanë zbuluar deri më tani ishin të bëra nga druri para 8000 viteve. Skitë ishin zbuluar gjatë viteve 1960 në Malet Ural të **Rusisë**. Pjesa e përparme e skive ishte e gdhendur në formën e një koke dreri. Kjo gdhendje jo vetëm që ka simbolizuar shpejtësinë, por edhe ka ndihmuar në stabilizimin e sajuesit dhe ka vepruar si frenë kur është dashur të ndalohet.



**Syze dielli** - Paraardhësit e Eskimove në **Alaskë** kanë shpikur syzet e drurit para 2000 viteve. Ata kanë mbajtur këto syze për të ndaluar verbërimin e syve (sytë mund të dëmtohen nga drita e diellit që reflektohet nga bora). Syzet kanë prerje shumë të ngushtë për sytë dhe ofrojnë shikim të pastër panoramik kur mbahen afër fytyrës. Ky ishte një avantazh i madh gjatë gjuajtjes sepse syzet e diellit kanë mundësuar Eskimove të shikojnë gjahun e tyre pa mos kthyer kokën prej një ane në anën tjetër (një lëvizje që do të paralajmëronte kafshët dhe do të frikësonte).



**Feneri i detit** - Feneri i parë i njohur në bregdet ishte ndërtuar në vitin 280 p.e.s. në ishullin Faros në limanin e Aleksandrisë, **Egjipt**. I njohur me emrin Faros nga Aleksandria, ky fener nuk ishte vetëm shpikje e dobishme por gjithashtu konsiderohet si një prej shtatë çudirave të botës antike. Feneri nga guri dhe mermeri ishte më e gjatë se 120 metra dhe pasqyrat e saja të argjendit kanë projektuar dritën nga një zjarr i madh për të udhëzuar anijet në liman.



**Bumerang** - Këto shkopinj të lakuar që kthehen tek hedhësi ishin shpikur nga Aborigjinët e **Australisë** para më shumë se 10,000 viteve. Bumerangët ishin përdorur si instrumente për gjueti dhe luftë. Sot, ata përdoren në gjithë botën si sport.



**Rrotulla** - Rrotulla më e vjetër e njohur për njerëzit ishte gjetur në një pjesë në **Irakut** bashkëkohor të njohur si Mesopotami. Kjo rrotull është më shumë se 5000 vite e vjetër. Kur ishin shpikur për herën e parë, rrotullat ishin përdorur për përpunimin e argjilit (për rrotullim) dhe pastaj e vendosur në karroca për transportimin e gjërave të rënda. Sot ne ende përdorim rrotulla në fushën e prodhimit të enëve nga argjili dhe transport. Rrotullat janë të domosdoshme për orët dhe shumë makina tjera.



**Çokollata** - Aztekët që jetonin në **Meksikon** antike kanë shpikur një pije mbretërore me çokollatë para 2000 viteve. Pija xocoatl ishte një përzierje e shtrenjtë e çokollatës, specave djegës, miell misri dhe ujë. Kjo përzierje e ithët nuk ju pëlqente pushtuesve spanjoll që më vonë e modifikuan duke e zëvendësuar specin djegës me sheqer, kanellë dhe vanilje.

## Lojë - Bashkimi i emrit me shpikjen



**Gabriel Fahrenheit** - termometri me zhivë dhe gratë e temperaturës  
Fizicenti i Prusisë, Gabriel Fahrenheit ka shpikur termometrën me zhivë në 1714. Ndonëse Galileo Galilei kishte shpikur termometrën me ujë 100 vite më parë, ajo ishte e thjeshtë dhe jo e saktë sikur termometri me zhivë i Fahrenheiti-it. Gabriel Fahrenheit shpiku edhe gradën e temperaturës - grada fahrenheit - të cilin ka përdorur për të caktuar pikën e vlimit të lëngjeve.



**Alessandro Volta** - akumulatori

Në 1800, konti italian Alessandro Volta shpiku metodën e parë të prodhimit të rrymës elektrike. Akumulatori i tij, i quajtur me emrin Grumbulli Voltatik, përbëhej nga një grumbull i disqeve të bakrit dhe zinkut të ndarë nga disqe kartoni të zhytur në tretës me kripë. Elektriciteti rridhte nëpërmjet telave të

lidhur në maje dhe fund të disqeve. Ky akumulator ishte burimi i parë portativ i energjisë elektrike në historinë e njerëzimit dhe pa atë shumë shpikje që kanë nevojë për elektricitet nuk do të punonin. Në shenjë njohjeje të kësaj arritje të madhe, njësia matëse e elektricitetit, volti, është emëruar sipas kontit Volta



### **Louis Braille - sistem shkrimi për të verbrit**

Një djalosh 12 vjeçar me emrin Louis Braille shpiku kodin Braille në 1821. Louis morri idenë kur një ish ushtarë me emrin Charles Barbier vizitoi shkollën e tij për të prezantuar shpikjen "shkrim-nate". Charles kishte shpikur një kod të përbërë nga 12 pika të fryra që ushtarët të mund të lexojnë mesazhe ushtarake pa asnjë dritë. Louis-it thjeshtësoi kodin e Charles-it duke e zvogëluar prej 12 në 6 pika të fryra. Kur Louis mbushi 15 vjeç, ai publikoi librin e tij të parë dhe vazhdoi të punojë në kodin për shumë vite duke shtuar simbole për matematikë dhe muzikë. Në vitin 1868, kodi Braille ishte i përhapur në gjithë botën dhe tani njerëzit e verbër pothuaj se në çdo shtet të botës e përdorin këtë mënyrë për komunikim.



### **Earl of Sandwich - copa buke me mish, djathë, etj., në mes**

John Montagu, i katërti Earl of Sandwich, ishte një politikan i njohur i shekullit XVII, por më tepër mbahet mend si shpikësi i sandviçit. Një ditë në vitin 1762, Earl luante një lojë letra bixhozi dhe ndonëse kishte uri, ai nuk donte të larohet nga tavolina e lojës. Për të zgjedhur këtë problem, ai kërkoi nga batleri i tij të sjell disa copë mishi dhe bukë. Ai pastaj vendosi copët e mishit në mes të bukës dhe filloi të hajë ushqimin duke vazhduar lojën. Parimi i sandviçit u bë menjëherë i njohuri dhe vazhdoi të jetë ushqimi më i njohur në gjithë botën.



### **Melitta Bentz - metoda e zierjes së kafes dhe filtrit**

Amvisja gjermane, Melitta Bentz adhuronte kafe. Megjithatë, ajo nuk i donte grimcat dhe vajrat e ithët që hynin në kafën e zier të bërë me metodën tradicionale (zierja e grimcave të kafes në ujë). Ajo kishte idenë që kafja mund të përmirësohet nëse do të ndalonte grimcat e kafes dhe vajrat të

kalojnë në zierjen - duke i filtruar. Ajo eksperimentoi me shumë materiale të ndryshme dhe metoda deri sa në fund vendosi që letra thithëse e nga fletorja e birit të saj, e prerë në disk dhe e vendosur në fund të enës se shpuar, jepte rezultate më të mira. Filtrat e saj prodhonin kafe të pasur pa të ithët ose grimca. Z-nja Bentz e patentoi shpikjen e saj dhe themeloi kompani me bashkëshortin në vitin 1908. Më shumë se 100 vite më vonë, amvisëritë ende përdorin Melitta® metodën dhe filtrat për të zier kafën e tyre të mëngjesit.



#### **Levi Strauss - xhinse**

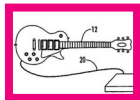
Levi Strauss, pronari i një butiku dhe rrobaqepësi Jacob Davis morën patentë për xhinset e tyre të para në vitin 1837. Pantallonat ishin origjinal sepse Davis vendosi perçina të vogla në pikat e xhepave anësore dhe në fund të prerjeve. Xhinset origjinale, të krijuara si veshje pune, ishin prodhuar në ngjyrat indigo blu dhe pambuk kafe. Versioni kafe nuk bëhej i butë dhe komfor sikur ato indigo blu andaj u larguan nga reparti. Xhinset vazhduan të jenë më modernet dhe të bëhen ikonë amerikane.



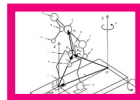
#### **George Eastman - kamera me film fotografimi**

Kur për herë të parë ishte shpikur fotografia në fillim të vitit 1800, materialet ishin të shtrenjta dhe fotografia ishte e ndërlikuar, që ishte e kufizuar vetëm në profesionistë. Fotografi amerikan dhe prodhuesi George Eastman, e ndryshoi këtë duke shpikur filmin e parë të thatë, transparent dhe fleksibil për fotografim (e patentuar në 1884) dhe kamerën e parë e dizajnuar për film për fotografim (patentuar në 1888). Kamera Kodak me madhësi të dorës mundeshe të blihet e gatshme për përdorim me film të vendosur për 100 fotografi. Kur të bëhen fotografitë, konsumatorët e kthenin kamerën në kompaninë Eastman Kodak. Kompania e zhvillonte filmin, shtypte fotografitë, mbushte kamerën me film tjetër dhe i kthente gjitha konsumatorit. Më interesante, parulla e Eastman Kodak ishte "Ju shtypeni butonin, ne e bëjmë pjesën tjetër".

## Lojë – TBP detektiv



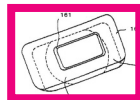
(1-a) kitarë digjitale:  
WO 2004/064035



(2-a) lokomocion me dy këmbë:  
WO 03/078110



(1-b) këpucë me fund të  
tejdrukshëm për foshnje:  
WO 00/47073



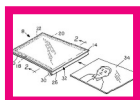
(2-b) shputë, që i mundëson të  
ecën në sipërfaqe të padrejta:  
WO 03/068455



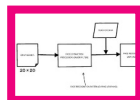
(1-c) tastierë pa tel shpikur në  
Turqi:  
WO 02/027457



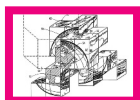
Aftësitë e Qrio-s për:  
(2-c) të njeh zërin:  
WO 01/72478



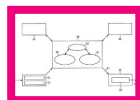
(1-d) Kartolinë të personalizuar  
nga Zelanda e Re: WO  
2002/068209



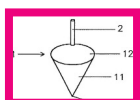
(2-d) të njeh fytyrë:  
WO 03/019475



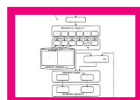
(1-e) lojë nga Rusia:  
WO 99/58213



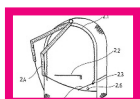
(2-e) të zhvillojë dialog me  
përdorues: WO 2004/051499



(1-f) lodër të ëmbël nga Brazili:  
WO 03/086095



(2-f) të shfaq emocione: WO  
02/076687



(1-g) Çanta kundër vjedhjes nga  
Republika e Koresë: WO 01/10261



(1-h) poçe për kursimin e  
energjisë nga Gjermania: WO  
03/034466

# FJALORTH

**Biblioteka deponituese e patentave** - Një bibliotekë që përmban gjitha dokumentet patentuese të shteteve përkatëse dhe janë të lira për publikun.

**Domeni publik** - Shpikjet, shenja, dizajne dhe punë artistike që mund të përdoren lirshëm nga secili meqë nuk janë të mbrojtura nga patentat, shenjat dalluese, dizajne industriale dhe të drejta të autorit.

**I licencuar** - Personit të cilit i jepet licenca.

**I patentuari** - Pronari i patentës.

**Inovacion** - Shpikje e suksesshme komerciale që ndryshon mënyrën e bërit diçka.

**Kërkim i patentës** - Kërkimi i dokumenteve të patentave për të mësuar për zhvillimet më të reja teknologjike.

**Komercializim** - Të prodhosh, distribuosh dhe shesësh produkt ose proces për fitim.

**Licenca e patentës** - Leje zyrtare për të prodhuar, shitur dhe/ose shpërndarë shpikjen e patentuar.

**OBPI** - Organizata Botërore e Pronës Intelektuale, agjenci e Kombeve të Bashkuara e specializuar me seli në Gjenevë, dedikuar në promovimin e të drejtave pronësore intelektuale të artistëve dhe shpikësve.

**Patenta** - Dokument qeveritar që zakonisht mbron shpikjen nga kopjimi, përdorimi, shpërndarja ose shitja pa marrëveshjen e pronarit përkatës.

**Pronë industriale** - Pjesa e pronës intelektuale që përfshin patenta, shenja dalluese dhe dizajne industriale.

**Pronë intelektuale** - Dega e ligjit që mbron krijimet e trurit të njeriut, e ndarë në Pronë Industriale dhe të drejta të autorit.

**Prototip** - Modeli origjinal funksional të shpikjes që më vonë mund të riprodhohet.

**Raporti ndërkombëtar i kërkimit** - Raporti që jepet atyre që parashtrojnë aplikacione ndërkombëtare të patentimit në TBP, me gjitha detaje e artit të shpikjes specifike.

**Shpikje** - Në përgjithësi, produkt i ri ose proces që zgjedh një problem teknik.

**Shkallë shpikjeje** - Veçori e re e shpikjes që nuk mund të arrihet nga ndonjë person me njohuri mesatare të fushës relevante teknike.

**Shkalje e patentës** - Përdorim i paautorizuar, shitje, prodhim ose shpërndarje të shpikjes së patentuar në shtetin ku është regjistruar patenta.

**TBP** - Traktati për Bashkëpunim me Traktate, që ofron një mënyrë të thjeshtë për aplikim për patentë në më shumë se 140 vende me vetëm një aplikacion.

**Teknologji** - Përdorimi praktik i shkencës në industri.

**Të drejta të autorit** - Të drejta që jepen krijuese për punë letrare dhe artistike.

**Zbulim** - Diçka që ka ekzistuar por nuk ka qenë e njohur paraprakisht.

# REKOMANDIME

## TJERA

Broshurat falas më poshtë të publikuar nga OBPI ofrojnë më tepër informata mbi patentat dhe format tjera të pronës intelektuale. Mund t'i shkarkoni në lidhjen [www.wipo.int/publications](http://www.wipo.int/publications). Mund të kërkonte edhe kopje të shtypur duke dërguar e-mail në [publications.mail@wipo.int](mailto:publications.mail@wipo.int).

Të drejtat e autorit



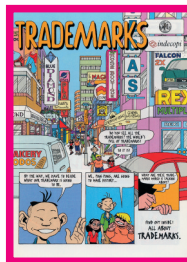
Pub. No. 484

Patenta



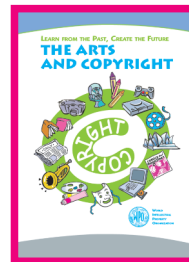
Pub. No. 485

Shenja dalluese



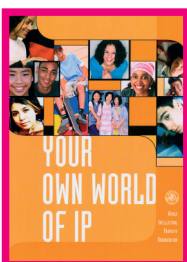
Pub. No. 483

Mësoni nga e kaluara, krijoni ardhmërinë: Artet dhe të Drejtat e Autorit



Pub. No. 935

Bota juaj e IP



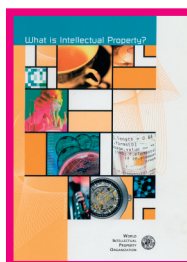
Pub. No. 907

Në shtëpi me Shpikje



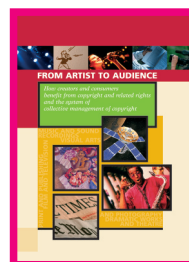
Pub. No. 865

Çfarë është prona intelektuale



Pub. No. 450

Nga artisti në audiencë



Pub. No. 922

Shpikja e ardhmërisë



Pub. No. 917

Pamja e pashme



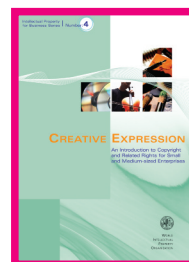
Pub. No. 498

Vendosja e shenjës



Pub. No. 900

Shprehja kreative



Pub. No. 918



# BIBLIOGRAFIA E ZGJEDHUR

Bender, Lionel. *Eyewitness Guides: Invention*. London: Dorling Kindersley, 1991.

Dyson, James and Robert Uhlig Ed. *The Mammoth Book of Great Inventions*. London: Robinson, 2001.

European Commission. *Science, Our Future: 15 Years of the EU Contest for Young Scientists 1989-2003*. Luxemburg: Office for Official Publications of the European Communities, 2002.

Harrison, Ian. *The Book of Inventions: The Stories Behind the Inventions and Inventors of the Modern World*. London: Cassell Illustrated, 2004.

James, Peter and Nick Thorpe. *Ancient Inventions*. New York: Ballantine Books, 1994.

Karnes, Frances A. and Suzanne M. Bean. *Girls & Young Women Inventing: 20 True Stories About Inventors Plus How You Can Be One Yourself*. Minneapolis, MN: Free Spirit Publishing Inc., 1995.

Krebs, Robert. *Groundbreaking Scientific Experiments, Inventions & Discoveries of the Middle Ages and the Renaissance*. Westport, CT: Greenwood Press, 2004.

Krebs, Robert and Carolyn A. Krebs. *Groundbreaking Scientific Experiments, Inventions & Discoveries of the Ancient World*. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2003.

*Les Chronologies de Maurice Griffe: Les Sciences et Techniques.* Le Cannel: Editions T.S.H., 1997.

Shectman, Jonathan. *Groundbreaking Scientific Experiments, Inventions & Discoveries of the 18<sup>th</sup> Century.* Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2003.

Tucker, Tom. *Brainstorm!: The Stories of Twenty American Kid Inventors.* Canada: HarperCollins Canada Ltd, 1995.

Windelspecht, Michael. *Groundbreaking Scientific Experiments, Inventions & Discoveries of the 17<sup>th</sup> Century.* Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2002.

Windelspecht, Michael. *Groundbreaking Scientific Experiments, Inventions & Discoveries of the 19<sup>th</sup> Century.* Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2003.

# BURIME NË INTERNET

Mbi, Inc: <<http://inventors.about.com>>

Nga fëmijët për fëmijë: <<http://www.bkfk.com>>

Mësimi i magjepsur: <<http://www.enchantedlearning.com/inventors/>>

Qendra Lemelson për Studimin e Shpikjes dhe Inovacionit:

<<http://invention.smithsonian.org/home/>>

Lemelson-MIT Program: Shpikësi i Arkivit Javor:

<<http://web.mit.edu/invent/i-archive.html>>

Historia e Shkencës në Smith College: Muzeu i Shpikjeve Antike

<[http://www.smith.edu/hsc/museum/ancient\\_inventions/](http://www.smith.edu/hsc/museum/ancient_inventions/)>

# SHËNIME PËR MËSIMDHËNËSIT

Ky publikim mund të përdoret si plotësim i planit mësimor për lëndën e shkencës, veçanërisht për projekte të panairëve shkencore. Seksionet "Mendoni" mund të jenë pikë nisëse për diskutime në klasë për temën e shpikjeve dhe patentave, ndërsa loja "Udhëtimi i Patentës" ishte dizajnuar si një mënyrë argëtuese për grupe të nxënësve për të përsëritur atë që kanë mësuar.

Mësimdhënësit gjithashtu mund të plotësojnë informatat e këtij publikimi duke diskutuar me nxënësit mbi parimet shkencore që qëndrojnë pas disa shpikjeve të caktuara (për shembull: kombinimi i qelqit konkav dhe konveks në teleskop, dhe ligjet e termodinamikës në sistemin e ftohjes enë-në-enë).

Gjithashtu nxënësit mund të bëjnë kërkime dhe të shkruajnë për shpikësit e vendeve të tyre.

Në fund, mësimdhënësit mund të përdorin këtë publikim për të nxitur nxënësit për të marrë pjesë në gara shkencore dhe të përdorin kreativitetin e tyre për të shpikur.

Ky publikim mund të fotokopjohet për përdorim në klasë.

Për komente, pyetje dhe kërkesa, ju lutemi të na kontaktoni [kids@wipo.int](mailto:kids@wipo.int).

Për më tepër informata, kontaktoni OBPI në [www.wipo.int](http://www.wipo.int)

**Organizata Botërore e Pronës Intelektuale**

34, chemin des Colombettes

P.O. Box 18

CH-1211 Gjenevë 20

Zvicër

Telefon:

+41 22 338 91 11

Faks:

+41 22 733 54 28