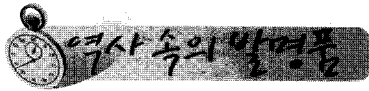


발명하는 사람들은 글로벌 시대를 여는 도전 정신입니다



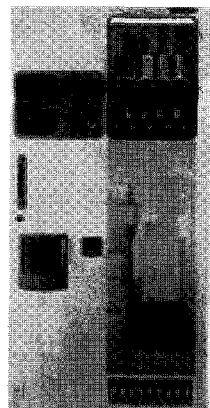
루베레의 '일기예보'

TV에서 뉴스가 끝나는 시간이면 어김없이 등장하는 것이 일기예보이다. 행사를 앞에 두고, 혹은 모임이나 여행, 취미 등을 즐기기 위한 사람들은 일기예보에 대한 관심도 자연 높아질 수 밖에 없다. 이 일기예보는 어떻게 처음 시작되었을까?

1851년 여름, 영국의 런던에서는 대박람회가 열리고 있었다. 프랑스의 천문학자인 루베레는 박람회를 구경하기 위해 런던에 머물고 있었다. 그 곳에서 루베레는 '데일리 뉴스'라는 신문사 벽에 붙어있는 '영국의 천기도'를 보았다. 그는 곧 그리니치 천문대의 글레이셔를 만나 천기도에 관한 설명을 들었다.

프랑스에 돌아온 루베레는 크림리아 전쟁 당시 해군장관의 부탁으로 태풍의 원인을 조사해 준 것을 계기로 천기도의 필요성을 정부에 건의했다. 루베레는 마침내 프랑스에 최초의 기상국을 설립, 매일 일기예보를 하였다.

덴함의 '자동판매기'



커피를 비롯한 각종 음료, 라면을 비롯한 식품, 심지어는 전철 승차권과 책까지도 돈만 넣으면 척척 내주고, 거스름돈까지 정확하게 거슬러주는 자동판매기는 이제 없는 곳이 거의 없을 정도로 우리 생활에 깊숙이 자리해 있다. 이 편리한 자동판매기는 누가 발명했을까?

최초의 발명가는 영국의 덴함이다. 당시 영국에서는 동전을 넣으면 움직이는 놀이기구가 유행

하고 있었는데, 사람들은 한결같이 이 놀이기구를 신기하게 생각했다. 그 가운데 덴함은 그것의 원리를 무척 궁금하게 생각하여 곧 제작회사를 찾아갔다.

뜻밖에도 그 원리는 너무나 쉽고 간단했다. 단지 동전의 무게로 작동이 가능하다는 것을 알게 된 것이다. 그 순간 덴함의 머리 속에 기발한 착상이 떠올랐는데, 바로 자동판매기였다. 그가 처음 발명에 성공한 것은 우표와 수입인지의 자동판매기였다.

새뮤얼의 '자물쇠'

옛날이나 지금이나 도둑은 여전하다. 이 도둑으로부터 재산을 보호하기 위해 생겨난 것이 자물쇠이다. 자물쇠의 역사는 장롱과 대문에 설치했던 것을 원조로 꾸준히 발전해왔다. 그러나 이들 자물쇠는 너무 엉성하여 체구실을 다하지 못했던 것을 형사인 새뮤얼이 완전한 자물쇠로 발명했다.

새뮤얼은 형사가 된 후, 조사과에서 근무하게 되었는데 도둑들이 하나같이 자물쇠를 열고 범행한 것을 확인하자, 시장에서 팔리고 있는 모든 자물쇠를 살펴보았다. 모두 빈약해서 손쉽게 부수고 열 수 있었다. 심지어는 채 열쇠가 아니어도 쉽게 열리기까지 했다.

새뮤얼은 견고하고 정미한 자물쇠를 만드는 것이 범칙 예방이라고 생각하여 연구를 시작했다. 형사직을 그만두고 발명에 몰두한지 3개월만에 튼튼한 자물쇠를 탄생시켰다.



밥알이 붙지 않는 주걱

본 발명은 밥주걱에 밥알이 붙지 못하도록 밥주걱의 표면을 돌기 형태로 고안한 것이다. 주걱의 양각을 오돌토돌하게 하여 밥알이 붙지 못하게 함으로써 밥을 푸고 나서 그대로 두어도 되고 간단한 행굼만으로도 깨끗하게 이용할 수 있다.

사업성

가정주부들의 필수품이며, 음식점들도 필수적으로 사용하므로 시장성이 좋다.

응용분야

가정용품 생산 제작업체.

발명가 : 유연실
출원번호 : 20010019925
등록번호 : 제249371호



Q 의장을 구성하는 요소로서 인정되는 화상 디자인의 범위와 비밀의장제도는 무엇인지 알고 싶습니다.

A 우선, 의장법상 의장의 구성요소로서 인정되는 화상 디자인의 범위에는 대체적으로 그래픽 사용자 인터페이스(GUI), 아이콘 및 그래픽 이미지 등이 포함될 수 있으며 그 예로는 다음과 같은 것들을 들 수 있습니다.

- 가. 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)
 - 특허청 홈페이지, 인천공항 홈페이지 등의 Web Site GUI
 - 아래아한글 프로그램, Windows Media Player 등 응용프로그램의 S/W GUI
 - 휴대전화기, PDA, Web Pad 등에 구현되는 Mobile GUI
 - 네비게이터(Navigator), 냉장고, MP3, CDP, 디지털 TV 등에 구현되는 정보가전 GUI

- 나. 아이콘(icon)
 - 아래아한글 아이콘, 인터넷 익스플로러 아이콘 등의 용도(application) 아이콘
 - 단품이나 세트로서의 도구 아이콘
 - 그래픽 사용자 인터페이스의 구성요소로서의 GUI 아이콘

- 다. 그래픽 이미지(Graphic Images)
 - 콘텐츠로서의 그래픽
 - 컴퓨터 모니터의 화면보호기
 - 캐릭터
 - 아바타를 구성하는 아이템 세트
 - 이모티콘
 - 3D 애니메이션
 - 각종 기능의 상태를 표시하기 위한 것(배터리의 잔량 표시, 수신상태 표시, 각종 레벨게이지 표시) 등

다음으로, 비밀의장제도는 다음과 같습니다. 의장은 모방이 용이하고, 유행성이 강하므로 의장권자가 사업실시의 준비를 완료하지 못한 상황에서 의장이 공개되는 경우에는 타인의 모방에 의한 사업상 이익을 모두 상실할 우려가 있습니다. 따라서 의장등록출원시 출원인의 신청이 있는 경우에는 의장권의 설정등록일부터 3년 이내의 기간동안 의장정보 등에 공고하지 아니하고 비밀상태로 유지할 수 있도록 하여 타인의 모방으로부터 보호하고 있습니다. 이것을 비밀의장제도라고 합니다(의장법 제 13조). 비밀로 유지할 수 있는 기간은 출원인이 정하며 그 기간은 3년 이내에서 연장하거나 단축할 수 있습니다.

- 다만 다음의 경우에는 비밀의장임에도 열람이 가능합니다.
 - 의장권자의 동의를 받은 자의 청구가 있는 경우
 - 심사, 심판, 소송의 당사자나 참가인의 청구가 있는 경우
 - 의장권 침해의 경고를 받은 사실을 소명할 자의 청구가 있는 경우
 - 법원의 청구가 있는 경우

※ 비밀의장과 관련한 내용은 의장법 제13조 및 동법 시행규칙 제17조를 참조하시고, 관련법령은 '특허청 홈페이지' > 특허정보마당 > 법령정보'란에 있습니다.

함께 풀어봅시다!

'?에 들어갈 알맞은 숫자는?

1
11
12
1121
1321
122131
132231
122232
112431
13213141
????????

해답은 다음 호에...

[지난 호 문제]
몇 차례의 게임이 필요할까?

[해답]
99게임
한 팀을 탈락시키기 위해서는 한 차례의 게임이 필요하다. 우승팀은 99개의 팀이 탈락했을 때 결정되는 것이므로, 우승이 결정되기까지는 99차례의 게임이 필요하게 된다.

여러분의 기발한 아이디어와 풀이를 기다립니다.
20일까지 여러분들만의 해답을 보내주세요.
추첨하여 소정의 상품을 드립니다(연락처를 반드시 적어주세요).
보내실 곳 : 서울시 강남구 역삼동 647-9
한국지식재산센터 17층 '한국여성발명협회' 앞
(02)538-2710/2702
e-mail: kwia@inventor.or.kr