

898855

FM-02

SOLICITUD DE REGISTRO DE SIGNOS DISTINTIVOS

No. SOLICITUD - FECHA - HORA

002712 '22 MAR 30 09:26:36

FIRMA DEL FUNCIONARIO RECEPTOR

Tramite: 306245 Referencia:321026

Prioridad Extranjera: País de Origen: JAMAICA N° : 84473 Fecha: 05/10/2021

DATOS DEL SOLICITANTE

Persona Natural: ( )

Sector Público: Empresas del Estado ( ) Mixtas 51% o más del Estado ( ) Mixtas 50% o menos del Estado ( )

Sector Privado : Empresas Nacionales ( ) [SA, CA, SRL] Empresas Extranjeras (X) [CO, INC, Otros ]

Asociaciones de Propiedad Colectiva: Empresas de Propiedad Social Directa Comunal ( ) Cooperativas ( ) Consejos Comunales ( ) Empresas de Propiedad Social Indirecta Comunal ( ) Comunas ( ) Conglomerados ( ) Unidades Productivas Familiares ( ) Grupos de Intercambio Solidario ( )

Cédula, Pasaporte o Rif : X000136686

Nombre(s) Apellidos o Razón Social: META PLATFORMS, INC.

Domicilio: 1601 WILLOW ROAD, MENLO PARK, CALIFORNIA 94025.

País Domicilio: E.U.A. Nacionalidad: E.U.A. Correo: boletyterrero@gmail.com

Teléfono : 0212-2839444 Celular: Fax:

DATOS DEL APODERADO / REPRESENTANTE LEGAL

N° de Poder : 2022-000159 N° de Agente: 3908 Cédula: V019966532

Nombre(s) Apellidos o Razón Social: LOPEZ ZAMBRANO GUILLERMO ALBERTO

Domicilio: AV. FRANCISCO DE MIRANDA, EDIF. CAVENDES, PISO 12, LOS PALOS GRANDES, CARACAS

País Domicilio: REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA Nacionalidad: REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA Correo: boletyterrero@gmail.com

Teléfono : 0212-2839444 Celular: Fax:

DATOS DEL SIGNO

Tipo de Signo: Denominativo ( ) Gráfico ( X ) Mixto ( )

Marca de Producto ( ) Nombre Comercial ( ) Lema Comercial: ( )

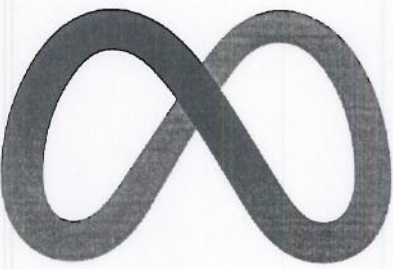
Marca de Servicio ( X ) Denominación Comercial ( ) N° de la Solicitud y/o Registro: \_\_\_\_\_

Marca Colectiva ( ) Denominación de Origen ( ) Aplicar a la Marca: \_\_\_\_\_

Clase Internacional: 41

Incluir Signo

Distingue la lista de Producto ó Servicios

	<p>SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO; SERVICIOS DE PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA PARA TERCEROS; PUBLICACIÓN DE MATERIALES DE EDUCACIÓN, TALES COMO PUBLICACIÓN DE LIBROS, PERIÓDICOS, CIRCULARES Y PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS; PUBLICACIÓN DE PERIÓDICOS EN LÍNEA NO DESCARGABLES, TALES COMO WEBLOGS (BLOGS) QUE OFRECE CONTENIDO DEFINIDO POR EL USUARIO, BLOGS QUE OFRECEN CONTENIDO PUBLICITARIO, DE MERCADEO Y NEGOCIOS ASÍ COMO BLOGS ACERCA DE REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA; PROPORCIONAR RECURSOS DE PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS E LÍNEA, NO DESCARGABLES, PARA DESARROLLADORES DE SOFTWARE; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO Y EDUCACIÓN, TALES COMO PROPORCIONAR PUBLICACIONES EN LÍNEA, NO DESCARGABLES, ACERCA DE LA TECNOLOGÍA DE REALIDAD VIRTUAL A TRAVÉS DE UN SITIO WEB; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO Y DE EDUCACIÓN, TALES COMO PROPORCIONAR PUBLICACIONES EN LÍNEA NO DESCARGABLES. ACERCA DE TECNOLOGÍA DE REALIDAD AUMENT ***</p>
--	---

Recaudos Anexos a la Solicitud:

- Poder ( X )
- Reglamento de uso de Marca ( )
- Documento(s) de Prioridad ( X )
- Certificado de Registro Extranjero ( )
- Comprobante de Pago de Tasa ( )
- Otros Pago Publicación en Prensa ( X )

- Registro Mercantil ( )
- Si esta anexo a otra Solicitud indique cual: 2022 - 002707
- Acta última Asamblea ( )
- Copia de la C. I. ( )
- Copia del Rif. ( )
- Búsqueda: Fonética ( )
- Gráfica ( X ) 74940

  
 Firma  
**GUILLERMO LOPEZ**  
 Nombre del Solicitante, Apoderado ó Representante Legal Firmante

FM-02

SOLICITUD DE REGISTRO DE SIGNOS DISTINTIVOS



No. SOLICITUD - FECHA - HORA

002712 '22 MAR 30 09:26:44

FIRMA DEL FUNCIONARIO RECEPTOR

Tramite: 306245 Referencia:321026

Continuación del Distingue

ADA A TRAVÉS DE UN SITIO WEB; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR JUEGOS INTERACTIVOS Y JUEGOS CON VARIOS JUGADORES Y UN SOLO JUGADOR REALIZADOS A TRAVÉS DE INTERNET O REDES DE COMUNICACIONES; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR VIDEOJUEGOS EN LÍNEA, JUEGOS DE COMPUTADORA, JUEGOS ELECTRÓNICOS Y JUEGOS INTERACTIVOS; PROPORCIONAR UN JUEGO DE COMPUTADORA PARA USO A NIVEL DE RED POR LOS USUARIOS DE LA MISMA; PROPORCIONAR SOFTWARE DE JUEGOS EN LÍNEA, NO DESCARGABLES; SERVICIOS DE JUEGOS DE REALIDAD VIRTUAL PROPORCIONADOS A TRAVÉS DE INTERNET Y OTRAS REDES DE COMUNICACIONES; SERVICIOS DE JUEGOS DE REALIDAD AUMENTADA PROPORCIONADOS A TRAVÉS DE INTERNET Y OTRAS REDES DE COMUNICACIONES; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR JUEGOS DE REALIDAD VIRTUAL, ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO Y CONTENIDO Y EXPERIENCIAS DE REALIDAD VIRTUAL; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR JUEGOS DE REALIDAD AUMENTADA, ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO Y CONTENIDO Y EXPERIENCIAS DE REALIDAD AUMENTADA; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR JUEGOS DE REALIDAD MIXTA, ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO Y CONTENIDO Y EXPERIENCIAS DE REALIDAD MIXTA; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR AMBIENTES DE REALIDAD VIRTUAL EN LÍNEA; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR AMBIENTES DE REALIDAD AUMENTADA EN LÍNEA; PRODUCCIÓN DE VIDEOS DE REALIDAD AUMENTADA PARA PROPÓSITOS DE ENTRETENIMIENTO; PRODUCCIÓN DE VIDEOS DE REALIDAD VIRTUAL PARA PROPÓSITOS DE ENTRETENIMIENTO; SERVICIOS DE PRODUCCIÓN Y PUBLICACIÓN DE ENTRETENIMIENTO MULTIMEDIA; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO EN LA FORMA DE SERVICIOS DE PRODUCCIÓN Y POSPRODUCCIÓN DE CONTENIDO DE ENTRETENIMIENTO MULTIMEDIA; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO Y EDUCACIÓN, TALES COMO PROPORCIONAR PELÍCULAS NO DESCARGABLES, PROGRAMAS DE TELEVISIÓN, WEBCASTS, TRABAJOS AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA A TRAVÉS DE INTERNET, ASÍ COMO TAMBIÉN INFORMACIÓN, CRÍTICAS Y RECOMENDACIONES ACERCA DE PELÍCULAS, PROGRAMAS DE TELEVISIÓN, WEBCASTS, TRABAJOS AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA; PROPORCIONAR INFORMACIÓN ACERCA DE JUEGOS DE COMPUTADORA Y JUEGOS DE VIDEO EN LÍNEA A TRAVÉS DE INTERNET Y OTRAS REDES DE COMUNICACIONES; ORGANIZAR Y CONDUCIR CONFERENCIAS EDUCATIVAS; ORGANIZAR EXHIBICIONES, EVENTOS Y CONFERENCIAS EN LOS CAMPOS DE CULTURA, ENTRETENIMIENTO, EDUCACIÓN Y REDES SOCIALES PARA PROPÓSITOS NO EMPRESARIALES Y NO COMERCIALES; ORGANIZAR Y CONDUCIR COMPETENCIAS Y EVENTOS DE ENTRETENIMIENTO PARA JUGADORES DE JUEGOS MULTIMEDIA DE VIDEO, DE COMPUTADORA, ELECTRÓNICOS E INTERACTIVOS; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO ORGANIZAR Y CONDUCIR COMPETENCIAS PARA FOMENTAR EL USO Y DESARROLLO DE ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO, REALIDAD VIRTUAL, REALIDAD AUMENTADA, ELECTRÓNICA DE CONSUMO Y SOFTWARE Y HARDWARE DE JUEGOS DE VIDEO DE ENTRETENIMIENTO; ORGANIZACIÓN DE EXHIBICIONES EN EL CAMPO DE ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO, REALIDAD VIRTUAL, ELECTRÓNICA DE CONSUMO E INDUSTRIAS DE VIDEO JUEGOS DE ENTRETENIMIENTO PARA PROPÓSITOS CULTURALES Y EDUCATIVOS; OFRECER Y CONDUCIR CONCURSOS DISEÑADOS PARA RECONOCER, RECOMPENSAR Y ESTIMULAR A LAS PERSONAS Y GRUPOS QUE PARTICIPAN EN ACTIVIDADES DE SUPERACIÓN PERSONAL, REALIZACIÓN PERSONAL, SERVICIO CARITATIVO, FILANTRÓPICO, VOLUNTARIADO, SERVICIO PÚBLICO Y COMUNITARIO, ASÍ COMO ACTIVIDADES HUMANITARIAS, Y COMPARTIR EL PRODUCTO DEL TRABAJO CREATIVO; ORGANIZAR EXHIBICIONES, CONFERENCIAS Y EVENTOS EN EL CAMPO DEL DESARROLLO DE SOFTWARE PARA PROPÓSITOS EDUCATIVOS; OFRECER Y CONDUCIR CONCURSOS PARA PROPÓSITOS EDUCACIONALES Y DE ENTRETENIMIENTO PARA DESARROLLADORES DE SOFTWARE; SERVICIOS EDUCACIONALES, TALES COMO ORGANIZAR Y CONDUCIR CONFERENCIAS Y SEMINARIOS EN LOS CAMPOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL E INTERNET DE LAS COSAS; SERVICIOS EDUCACIONALES, TALES COMO ORGANIZAR Y CONDUCIR CONFERENCIAS, CURSOS, SEMINARIOS Y ENTRENAMIENTO EN LÍNEA EN LOS CAMPOS DE PUBLICIDAD, MERCADEO, REDES SOCIALES, INTERNET Y MEDIOS SOCIALES, ASÍ COMO LA DISTRIBUCIÓN DE MATERIAL RELACIONADO CON ESO; ORGANIZAR, PROMOVER Y CONDUCIR EXHIBICIONES, FERIAS Y EVENTOS PARA PROPÓSITOS COMERCIALES; ENTRENAMIENTO EN EL CAMPO DE TECNOLOGÍAS DE DISEÑO, PUBLICIDAD Y COMUNICACIONES; ENTRENAMIENTO EN EL CAMPO DE PLANIFICACIÓN DE MEDIOS ESTRATÉGICOS RELACIONADOS CON PUBLICIDAD, MERCADEO Y NEGOCIOS; PROPORCIONAR INFORMACIÓN EN EL CAMPO DE ENTRETENIMIENTO; PROPORCIONAR INFORMACIÓN DE ENTRETENIMIENTO QUE INCLUYE TEXTO, DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS, BASES DE DATOS, GRÁFICOS, IMÁGENES FOTOGRAFICAS E INFORMACIÓN AUDIOVISUAL, A TRAVÉS DE INTERNET Y OTRAS REDES DE COMUNICACIONES; PROPORCIONAR INFORMACIÓN PARA PROPÓSITOS EDUCACIONALES Y DE ENTRETENIMIENTO EN LOS CAMPOS DE ENTRETENIMIENTO, VIDA DE COLEGIO SECUNDARIO Y UNIVERSIDAD, ASÍ COMO GRUPOS DE INTERÉS SOCIAL Y DE LA COMUNIDAD; ALQUILER DE QUIOSCOS DE FOTOGRAFÍA Y VIDEOGRAFÍA PARA CAPTURAR, SUBIR, EDITAR Y COMPARTIR IMÁGENES Y VIDEOS; EDUCACIÓN; PROPORCIONAR ENTRENAMIENTO; ACTIVIDADES DEPORTIVAS Y CULTURALES; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR VIDEOS EN LÍNEA QUE OFRECEN JUEGOS QUE ESTÁN SIENDO REALIZADOS POR TERCEROS; SERVICIOS DE JUEGOS EN LA FORMA DE PROPORCIONAR UN SITIO WEB PARA QUE LOS CONSUMIDORES TRASMITAN A OTROS LA FORMA DE JUGAR; ORGANIZAR Y CONDUCIR CONFERENCIAS EDUCACIONALES EN EL CAMPO DE DESARROLLO DE SOFTWARE; SEMINARIOS EDUCACIONALES, CLASES, SERIE DE ORADORES, CONFERENCIAS Y ENTRENAMIENTO EN EL CAMPO DE SOFTWARE DE CÓDIGO ABIERTO Y DESARROLLO DE SOFTWARE; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO SERIES EN PROGRESO DE COMEDIO, DRAMA, DOCUMENTALES, DOCU-SERIES, SERIES ANIMADAS, DE MISTERIO Y REALIDAD EN LA WEB Y TELEVISIÓN, TRASMITADAS POR INTERNET; PERIÓDICOS EN LÍNEA, TALES COMO BLOGS QUE OFRECEN CONTENIDO DE COMEDIA, DRAMA, DOCUMENTALES, DOCU-SERIES, DE ANIMACIÓN, MISTERIO, REALIDAD Y ENTRETENIMIENTO; PROPORCIONAR EN LÍNEA, NO DESCARGABLES, VIDEOCLIPS, VIDEOS, BLOGS, IMÁGENES, ILUSTRACIONES, ARTÍCULOS Y RESÚMENES DE ARTÍCULOS EN EL CAMPO DE COMEDIA, DRAMA, DOCUMENTALES, DOCU-SERIES, ANIMACIÓN, MISTERIO Y ENTRETENIMIENTO DE REALIDAD; PROPORCIONAR VIDEOS EN LÍNEA, NO DESCARGABLES, EN EL CAMPO DE LA COMEDIA, DRAMA, DOCUMENTALES, DOCU-SERIES, ANIMACIÓN, MISTERIO Y ENTRETENIMIENTO DE REALIDAD; SERVICIOS EDUCACIONALES, TALES COMO PROPORCIONAR PUBLICACIONES EN LÍNEA EN EL CAMPO DE CONTENIDO DE MEDIOS SOCIALES; SUMINISTRO DE INFORMACIÓN RELACIONADA CON CONTENIDO DE MED \*\*\*

FM-02

SOLICITUD DE REGISTRO DE SIGNOS DISTINTIVOS



No. SOLICITUD - FECHA - HORA

FIRMA DEL FUNCIONARIO RECEPTOR

CODIGO DEL PAIS (VE)

Trámite: 306245 Referencia:321026

Continuación del Distingue

IOS SOCIALES; PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS EN LÍNEA REFERENTES A CONTENIDO DE MEDIOS SOCIALES; PUBLICACIÓN DE MATERIALES EDUCACIONALES, TALES COMO PUBLICACIÓN DE ARTÍCULOS, MANUALES, PERIÓDICOS Y BLOGS EN LOS CAMPOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, APRENDIZAJE AUTOMÁTICO Y CONSTRUCCIÓN DE INTERFACES DE USUARIO; ORGANIZACIÓN Y CONDUCCIÓN DE TALLERES DE ENTRENAMIENTO; INFORMACIÓN DE RECREACIÓN; PRODUCCIÓN DE VIDEOS DE REALIDAD AUMENTADA; CONDUCCIÓN Y SUMINISTRO DE ACCESO A ENTRENAMIENTOS EN VIVO EN LÍNEA, INSTRUCCIONES Y SESIONES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO; CONDUCCIÓN DE CLASES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO; SERVICIOS EDUCACIONALES; SERVICIOS EDUCACIONALES, TALES COMO CONDUCCIÓN DE SEMINARIOS, CONFERENCIAS Y TALLERES EN LOS CAMPOS DE LA SALUD Y EL BIENESTAR; SERVICIOS EDUCACIONALES, TALES COMO ORGANIZACIÓN Y CONDUCCIÓN DE CONFERENCIAS Y SEMINARIOS EN LOS CAMPOS DE REALIDAD VIRTUAL, REALIDAD AUMENTADA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL E INTERNET DE LAS COSAS; SERVICIOS DE PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO Y EDUCACIÓN, TALES COMO PROPORCIONAR PELÍCULAS, PROGRAMAS DE TELEVISIÓN, WEBCASTS, TRABAJOS AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA NO DESCARGABLES A TRAVÉS DE INTERNET, ASÍ COMO TAMBIÉN INFORMACIÓN, CRÍTICAS Y RECOMENDACIONES ACERCA DE PELÍCULAS, PROGRAMAS DE TELEVISIÓN, WEBCASTS, TRABAJOS AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO ORGANIZACIÓN Y CONDUCCIÓN DE COMPETENCIAS PARA FOMENTAR EL USO Y DESARROLLO DE ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO, REALIDAD VIRTUAL, REALIDAD AUMENTADA, REALIDAD MIXTA, ELECTRÓNICA DE CONSUMO Y SOFTWARE Y HARDWARE DE VIDEOJUEGOS DE ENTRETENIMIENTO; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROGRAMAS DE CONCURSOS Y PREMIOS DE INCENTIVOS DESTINADOS A RECOMPENSAR A LOS PARTICIPANTES EN LOS PROGRAMAS DE RECOMPENSAS QUIENES HACEN EJERCICIOS, PARTICIPAN EN ACTIVIDADES DEPORTIVAS, PARTICIPAN EN ACTIVIDAD PARA PROMOCIONAR LA SALUD, HACEN LOGROS EN EJERCICIOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS Y ALCANZAN METAS PERSONALES RELATIVAS A EJERCICIOS, ACTIVIDADES DEPORTIVAS Y CONDICIÓN FÍSICA; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROGRAMAS DE CONCURSOS Y PREMIOS INCENTIVOS DESTINADOS A RECOMPENSAR A LOS PARTICIPANTES DEL PROGRAMA QUE HACEN EJERCICIOS, TOMAN DECISIONES DE ALIMENTACIÓN SALUDABLE Y PARTICIPAN EN OTRAS ACTIVIDADES PARA PROMOCIONAR LA SALUD; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROGRAMAS DE PREMIOS INCENTIVOS PARA RECOMPENSAR A LOS PARTICIPANTES EN EL PROGRAMA QUE HACEN EJERCICIOS; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO OFRECER ACCESO A BASES DE DATOS ELECTRÓNICAS INTERACTIVAS Y EN LÍNEA DE CONTENIDO DEFINIDO POR EL USUARIO, CONTENIDO DE TERCEROS, FOTOS, VIDEO, AUDIO, MATERIAL VISUAL Y AUDIOVISUAL EN EL CAMPO DE INTERÉS GENERAL; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO OFRECER UN FORO EN LÍNEA PARA LA DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDO, DATOS E INFORMACIÓN PARA ENTRETENIMIENTO Y PROPÓSITOS DE REDES SOCIALES Y COMERCIALES; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO OFRECER INSTALACIONES EN LÍNEA PARA TRASMITIR CONTENIDO DE ENTRETENIMIENTO Y TRANSMISIÓN DE VIDEO EN VIVO DE EVENTOS DE ENTRETENIMIENTO; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO OFRECER INSTALACIONES EN LÍNEA PARA TRASMITIR CONTENIDO DE ENTRETENIMIENTO Y TRANSMISIÓN DE VIDEO EN VIVO DE EVENTOS DE ENTRETENIMIENTO; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR AMBIENTES DE REALIDAD MIXTA EN LÍNEA; PRODUCCIÓN DE VIDEOS DE REALIDAD MIXTA; SERVICIOS DE PRODUCCIÓN MULTIMEDIA; PERIÓDICOS EN LÍNEA, TALES COMO BLOGS QUE OFRECEN COMENTARIOS, CONSEJOS E INFORMACIÓN EN LOS CAMPOS DE SALUD, BIENESTAR, SUEÑO, CONDICIÓN FÍSICA Y NUTRICIÓN; PERIÓDICOS EN LÍNEA, TALES COMO BLOGS; PERIÓDICOS EN LÍNEA, TALES COMO WEBLOGS (BLOGS) QUE OFRECEN CONTENIDO DEFINIDO POR EL USUARIO; ORGANIZACIÓN DE CONCURSOS Y PROGRAMAS DE PREMIOS INCENTIVOS PARA DESARROLLADORES DE SOFTWARE; ORGANIZACIÓN DE EXHIBICIONES Y EVENTOS PARA PROPÓSITOS CULTURALES, EDUCACIONALES O DE ENTRETENIMIENTO; ORGANIZACIÓN DE EXHIBICIONES Y EVENTOS EN EL CAMPO ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO, REALIDAD VIRTUAL, REALIDAD MIXTA Y REALIDAD AUMENTADA, ELECTRÓNICA DE CONSUMO E INDUSTRIAS DEL ENTRETENIMIENTO DE LOS VIDEOJUEGOS, PARA PROPÓSITOS CULTURALES O EDUCACIONALES; ORGANIZAR EXHIBICIONES Y EVENTOS EN EL CAMPO DEL DESARROLLO DE SOFTWARE PARA PROPÓSITOS EDUCATIVOS; ORGANIZAR EXHIBICIONES EN EL CAMPO DEL ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO, REALIDAD VIRTUAL, REALIDAD AUMENTADA, REALIDAD MIXTA, ELECTRÓNICA DE CONSUMO E INDUSTRIAS DEL ENTRETENIMIENTO DE LOS VIDEOJUEGOS, PARA PROPÓSITOS CULTURALES O EDUCACIONALES; ORGANIZAR EXHIBICIONES EN VIVO Y CONFERENCIAS EN LOS CAMPOS DE LA CULTURA, ENTRETENIMIENTO Y REDES SOCIALES PARA PROPÓSITOS NO MERCANTILES Y NO COMERCIALES; SERVICIOS DE ENTRENAMIENTO PERSONAL EN EL CAMPO DE LOS DEPORTES, EJERCICIOS, SALUD Y CONDICIÓN FÍSICA; SERVICIOS PARA COMPARTIR FOTOS Y VIDEOS; SESIONES PREGRABADAS DE ATLETISMO Y DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO; PROPORCIONAR UNA EVALUACIÓN DE CONDICIÓN FÍSICA Y UNA PUNTUACIÓN DE CONDICIÓN FÍSICA, ASÍ COMO UN PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO PERSONALIZADO BASADO EN ESA EVALUACIÓN Y PUNTUACIÓN; PROPORCIONAR UN SITIO WEB QUE OFRECE ENTRENAMIENTO, INSTRUCCIONES Y SESIONES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO; PROPORCIONAR UN SITIO WEB QUE OFRECE INSTRUCCIONES Y SESIONES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO; PROPORCIONAR UN SITIO WEB QUE OFRECE INFORMACIÓN CON RESPECTO A ENTRENAMIENTO DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO Y DESARROLLO DE LA HABILIDAD ATLÉTICA; PROPORCIONAR UN SITIO WEB QUE OFRECE INFORMACIÓN CON RESPECTO A ENTRENAMIENTO DE CONDICIÓN FÍSICA, ENTRENAMIENTO FÍSICO, OBJETIVOS DE CONDICIÓN FÍSICA Y DESARROLLO DE HABILIDAD ATLÉTICA; PROPORCIONAR UN SITIO WEB QUE OFRECE INFORMACIÓN ACERCA DE DEPORTES, DESARROLLO DE HABILIDAD ATLÉTICA Y ENTRENAMIENTO DE CONDICIÓN FÍSICA; PROPORCIONAR UN SITIO WEB QUE OFRECE SESIONES PREGRABADAS DE ATLETISMO Y ACONDICIONAMIENTO FÍSICO; PROPORCIONAR ACCESO A SESIONES PREGRABADAS DE ATLETISMO Y ACONDICIONAMIENTO FÍSICO; PROPORCIONAR BASES DE DATOS INFORMÁTICAS, ELECTRÓNICAS Y EN LÍNEA EN EL CAMPO DE ENTRETENIMIENTO; PROPORCIONAR INFORMACIÓN DE ENTRETENIMIENTO A PARTIR DE ÍNDICES Y BASES DATOS DE INFORMACIÓN, DONDE SE PUEDEN HACER BÚSQUEDAS, INCLUYENDO TEXTO, DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS, BASES DE DATOS, GRÁFICOS, IMÁGENES FOTOGRAFICAS E INFORMACIÓN AUDIOVISUAL, A TRAVÉS DE INTERNET Y REDES DE COMUNICACIÓN; PROPORCIONAR ENTRENAMIENTO DE GRUPO EN EL CAMPO DE DEPORTES, EJERCICIOS,

FM-02

SOLICITUD DE REGISTRO DE SIGNOS DISTINTIVOS



No. SOLICITUD - FECHA - HORA

FIRMA DEL FUNCIONARIO RECEPTOR

Trámite: 306245 Referencia:321026

Continuación del Distingue

SALUD Y CONDICIÓN FÍSICA; PROPORCIONAR INFORMACIÓN RELATIVA A DEPORTES, DESARROLLO DE HABILIDAD ATLÉTICA Y ENTRENAMIENTO DE CONDICIÓN FÍSICA A TRAVÉS DE UN SITIO WEB EN LÍNEA, OTRAS REDES INFORMÁTICAS Y DE COMUNICACIÓN ELECTRÓNICA Y A TRAVÉS DE SOFTWARE INFORMÁTICO PARA CONSOLAS DE JUEGO, COMPUTADORAS PERSONALES, DISPOSITIVOS DIGITALES PERSONALES Y TELÉFONOS INTELIGENTES; PROPORCIONAR RECURSOS EN LÍNEA PARA DESARROLLADORES DE SOFTWARE; PROPORCIONAR EN FORMA PREGRABADA DESAFÍOS ATLÉTICOS, ENTRENAMIENTO, SESIONES Y DESAFÍOS DE CONDICIÓN FÍSICA, ASÍ COMO EJERCICIOS A TRAVÉS DE UN SITIO WEB EN LÍNEA, OTRAS REDES INFORMÁTICAS Y DE COMUNICACIÓN ELECTRÓNICA, ASÍ COMO A TRAVÉS DE SOFTWARE INFORMÁTICO PARA CONSOLAS DE JUEGO, COMPUTADORAS PERSONALES, DISPOSITIVOS DIGITALES PERSONALES Y TELÉFONOS INTELIGENTES; SERVICIOS EDITORIALES, TALES COMO EDICIÓN DE PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS PARA TERCEROS; PRODUCCIÓN DE VIDEOS DE REALIDAD VIRTUAL.

Descripción de la Etiqueta

CONSISTE EN UN DISEÑO CONFORMADO POR UNA LÍNEA CERRADA, DE TRAZO GRUESO Y DE DIFERENTES TONALIDADES DE GRIS OSCURO (LLEGANDO HASTA EL NEGRO); CON LA PARTICULARIDAD QUE LA LÍNEA CERRADA SEMEJA EL SÍMBOLO DE INFINITO, CONTRAÍDO A LOS LADOS Y ALARGADO EN LA PARTE INFERIOR. SE REIVINDICA EL CONJUNTO ANTERIORMENTE DESCRITO Y LOS COLORES ANTES MENCIONADOS.

