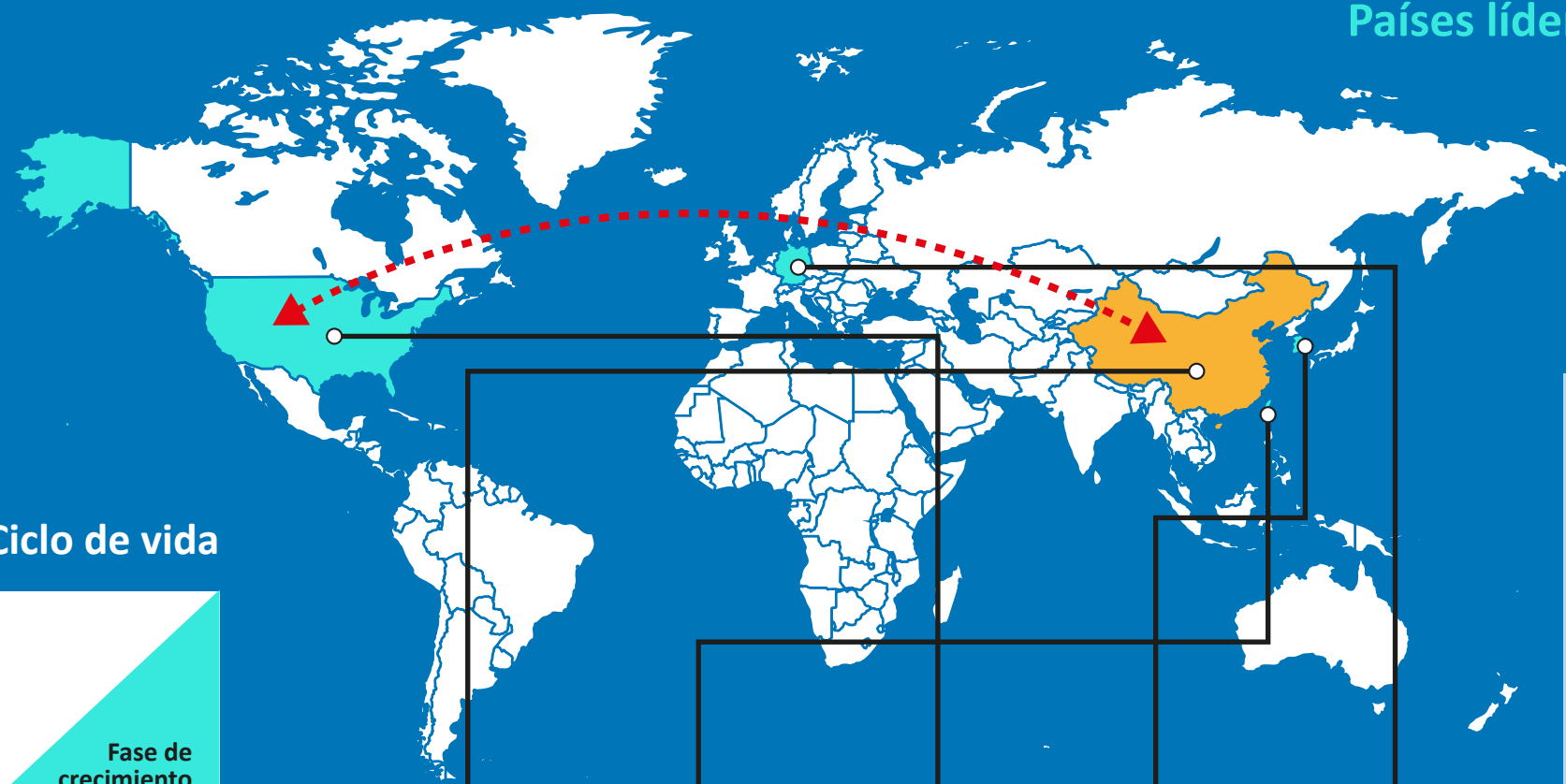
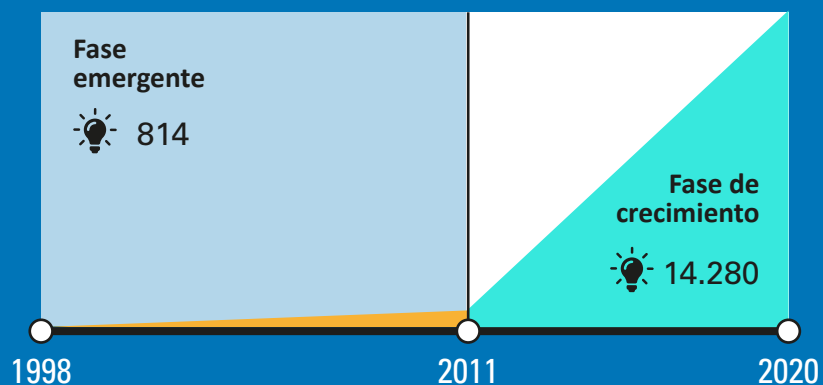




14.952
Inventiones



Ciclo de vida



- 1 China
- 2 Taiwán
- 3 Estados Unidos
- 4 Corea del Sur
- 5 Alemania



Tendencias



Interacción humano computador

💡 10.043

USOS PRINCIPALES

- » Interacción humano máquina
- » Robots
- » Sistemas de interacción y de asistencia

VENTAJAS PRINCIPALES

- » Interfaces de interacción
- » Tiempo real
- » Dispositivos de interacción

ASPECTOS NOVEDOSOS

- » Módulo interacción
- » Módulo de control
- » Dispositivos interactivos



Interfaz humano máquina

💡 5.476

USOS PRINCIPALES

- » Interfaz de usuario
- » Interfaz interactiva
- » Interfaz abierta

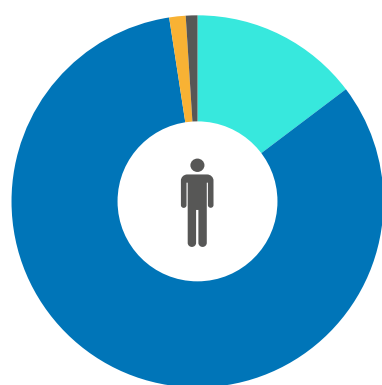
VENTAJAS PRINCIPALES

- » Interacción humano máquina
- » Interfaz interactiva
- » Evitar errores

ASPECTOS NOVEDOSOS

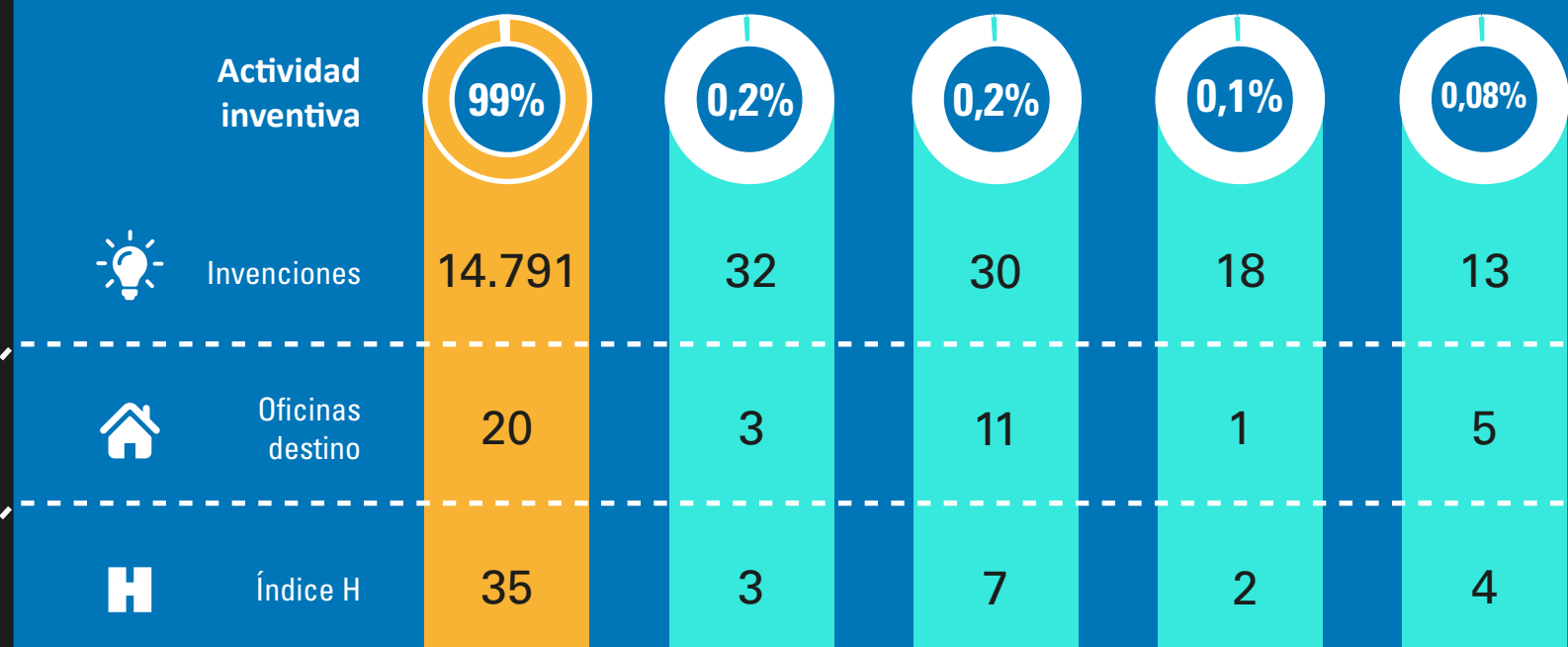
- » Interacción humano computadora
- » Interfaz de interacción
- » Módulos de control

Solicitantes líderes



■ Empresas (82,87%) ■ Academia (14,70%)
■ Personas naturales (1,01%) ■ Gobierno (1,42%)

LÍDER	
🇨🇳	State Grid Corporation (CN)
SEGUIDORES	
🇨🇳	Huawei Technologies Company Ltd. (CN)
🇨🇳	Zte Microelectronics Technology Corp. (CN)
ÍNDICE H	
🇨🇳	State Grid Corporation (CN)
🇨🇳	Tsinghua University (CN)



Enlace a boletines:

<http://www.sic.gov.co/boletines-tecnologicos>