

Universidad Nacional Autónoma de Honduras

**Facultad de Ingeniería
Departamento de Ingeniería en Sistemas**



Aspectos legales y derechos de autor

Introducción

- Impacto que tiene la industria de software en los aspectos legales y derecho de autor sobre nuestro país, cual ha sido su evolución y de que manera se trata De proteger el software por medio de leyes y normas a manera de ayudar y asegurarse de que la creación y desarrollo de este no sea manipulado, robado o pirateado.
- El Derecho no puede sustraerse al avance científico y tecnológico de la época moderna, haciendo necesario un proceso de adaptación que permita incorporar las computadoras y su regulación al Derecho.
- La necesidad de que se regule en forma específica los Derechos de Autor en Software surge de las características específicas de la materia.

Introducción

En los primeros tiempos de la informática, La relación de usuarios y fabricantes de computadoras y de software se daba mediante contratos específicos.

En los años 60 se pasó a aplicar la legislación sobre los derechos de autor al software. Ahora se está intentando, fundamentalmente por la presión de las grandes multinacionales americanas, que la industria del software pase a registrarse en base a los derechos de patentes.

Leyes que promueven la industria de Software en Honduras

- 1902 se suscribe a diferentes tratados, nace la oficina del registro de Propiedad Industrial.
- 1910 Se ratificó la suscripción de la Convención Sobre patentes de Invención.
- 1919 Se aprueba la primera Ley de Marcas y la Ley de Patentes; en esta última se regulaba la Ley de derechos de autor.
- 1935 se Suscribe la convención Interamericana de Protección Marcaría y Comercial.
- 1946 y 1957 se realizaron reformas a la Ley de Marcas y a la Ley de patentes de acuerdo a los tratados suscritos.
- 1977 se incorpora la protección a nuevas figuras como el nombre comercial y las marcas de servicio.
- 1983 se suscribió el acuerdo que establece la organización Mundial de la Propiedad Intelectual.
- 1989 Se Forma parte de la Convención Internacional sobre la protección de los artistas, intérpretes o ejecutantes, los productores de fonogramas y los organismos de radiodifusión (Convención de Roma).

- 1990 se suscribe el Convenio de Berna para la protección de Obras Literarias Y artísticas.
- 1991 Se emite la Ley Sobre los derechos Intelectuales de los Productores de Fonogramas.
- 1993 se elaboran y aprueban la Ley de derechos de Autor y de los derechos Conexos y la Ley de Propiedad Industrial., además de crear la Dirección General de Propiedad Intelectual.
- 1994 se Suscribe el Acuerdo Sobre Los Aspectos de los derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio (ADPIC) (programas de computo)
- 1994 Se suscribe el Convenio de Paris sobre la Protección de la Propiedad Industrial(Acta de Estocolmo)
- 2000 Se aprueban dos nuevas leyes:
 - Ley de derechos de Autor y de los Derechos Conexos
 - Ley de Propiedad Industrial

Artículo 108

- Todo Autor, inventor, productor o comerciante gozara de la protección exclusiva de su obra, invención, marca o nombre comercial con arreglo a la Ley.

Artículo 339

- Se Prohíben los Monopolios, oligopolios, acaparamiento y prácticas similares en la actividad industrial y mercantil.
- Excepción: No se consideran Monopolios particulares los privilegios temporales que se conceden a los inventores, descubridores o autores en concepto de Derechos Propiedad científica, literaria, artística o comercial, patentes de invención y marcas de fábrica.

Artículo 248 A

- Quien viole los derechos de los autores de obras literarias o artísticas, o los derechos conexos protegidos por las leyes del Derecho de Autor y Derechos Conexos, será sancionado con reclusión de tres (3) a seis (6) años, más multa de Cincuenta mil (50,000) a cien mil (100,000) Lempiras.

Artículo 248 C

- Violación a información sobre gestión de derechos. Quien con el fin de lograr una ventaja comercial o ganancia financiera privada y a sabiendas que este acto podrá inducir, permitir, facilitar o encubrir una infracción de un derecho de autor o derechos conexos:
- A sabiendas suprima o altere cualquier información sobre gestión de derechos; o
- Distribuya, importe para su distribución, trasmita, comunique o ponga a disposición del público copias de obras, interpretaciones o ejecuciones o fonogramas, teniendo conocimiento que la información ha sido suprimida o alterada sin autorización.

Artículo 249

- En la misma acción delictiva incurre quien fabrique, o ponga en venta artículos que por su nombre, marca, envoltura, presentación, o apariencia puedan ser confundidos con productos similares patentados o registrados a nombre de otro.

Artículo 32

- Se presume que es productor del programa de ordenador, la persona que aparezca indicada como tal en la obra de la manera acostumbrada, salvo pruebe lo contrario.

Artículo 33

- El contrato entre los autores del programa de ordenador y el productor, si no se hubiere estipulado lo contrario, implica cesión ilimitada a favor del productor de los derechos patrimoniales. Los derechos morales pertenecen al autor.

La ley de propiedad intelectual está dirigida principalmente a controlar el uso de aquello que ha sido creado gracias al trabajo de un individuo, grupos u organización y a garantizar que los beneficios de esa utilización o de la copia de los bienes resultantes del trabajo de creación lleguen a manos de quienes lo han creado.

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI):

organización internacional. cuya misión es colaborar para que los derechos de los creadores y los dueños de propiedades intelectuales estén protegidos en todo el mundo y que, por lo tanto sean reconocidos y recompensados por su ingenio.

La ley de propiedad intelectual

Propósito de la OMPI

- Armonizar la legislación y los procedimientos en materia de propiedad intelectual.
- Proveer servicios para las aplicaciones internacionales de los derechos de la propiedad industrial.
- Facilitar la resolución de disputas privadas al entorno a la propiedad intelectual.
- Introducir la tecnología de la información como instrumento para el almacenamiento, acceso y utilización de información sobre propiedad intelectual

La ley de propiedad intelectual

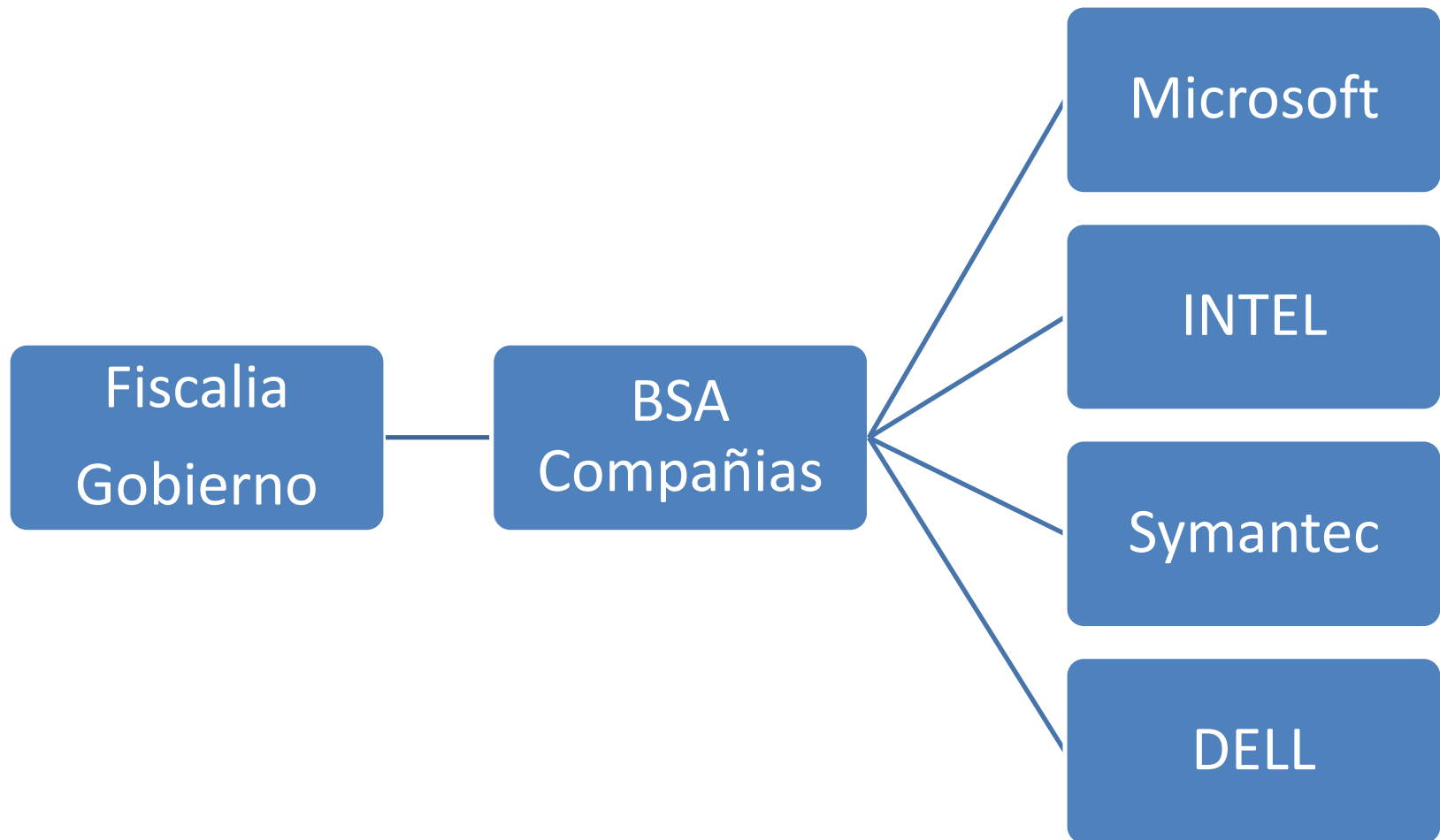
La eficiente administración del software legal puede ser costosa. Las leyes de derecho de autor y los convenios internacionales protegen al software al igual que una obra literaria. Esto significa que ninguna persona puede reproducir ni instalar copias no autorizadas de un software. Entre los tratados internacionales que dan protección al software tenemos:

- Convenio de Berna para la protección de obras literarias y artísticas.
- Tratado OMPI de derechos de autor (Copyright).
- Tratado OMPI de interpretaciones y fonogramas.

La ley de la propiedad esta compuesta por cinco propiedades

- Patentes
- Marcas comerciales
- Derecho de autor
- Derecho convexos
- copyright

Estructura legal



Patentes

El monopolio se implementa concediendo al titular de la patente el derecho a explotar ese producto, técnica, en exclusiva. Eso sí, el derecho tiene algunas limitaciones: tiene una duración determinada (veinte años), debe ser explotada, etc.

Las oficinas de patentes, no tienen la misión de defender las patentes. Se trata de un simple registro que certifica la fecha en la que se ha realizado la solicitud de una patente y realiza una serie de estudios para comprobar que ese producto no se haya patentado con anterioridad, o que no estuviese permitido patentarlo.

Aunque obviamente se pueden equivocar. Una vez concedida una patente la carga de la prueba recae sobre la parte demandante.

Patentes

Las oficinas de patentes no defienden una patente y la revocan de oficio una vez concedida. Es decir, alguien que pretende demostrar que una patente no es legal tiene que probarlo ante las autoridades judiciales, a no ser, claro, que todo un país deje de reconocer las patentes, como lo hizo EEUU al independizarse del Reino Unido.

En lo que respecta a las patentes de software en programación, algunas de las tareas que debe hacer el Programador para registrar sus patentes de software incluyen:

- Enumerar algoritmos e ideas que tendrá el programa
- Encontrar patentes que quizás cubren esos algoritmos
- Entender cada patente
- Decidir para cada algoritmo patentado, si implementa, substituye, etc.

Clases de patentes

Como veremos, existen dos modalidades de patentes de software (si bien dicha clasificación pueda resultar inútil en Estados Unidos o Japón en la medida en que las dos modalidades son patentables):

- a) **Patentes de las invenciones implementadas por ordenador.**
- b) **Patentes por sí mismas (es decir, aisladamente consideradas)**

La invención siempre debe indicar lo que debe ser una determinada materia energía, o cómo debe actuarse sobre ella para que produzca el resultado previsto. Así, podemos hablar de:

- a) **Invenciones de producto:** señalan cómo debe ser una materia o energía (por ejemplo, una máquina) determinadas. En la medida en que se permite patentar un ordenador programado, una red informática programada u otro aparato programado, hablaríamos de “invenciones implementadas por ordenador reivindicadas como patentes de producto”, es decir, de aparato programado

Clases de patentes

b) Invenciones de procedimiento: señalan cómo debe ser la actividad en relación con la realidad material, es decir, cómo debe actuar el hombre con respecto a ella. En la medida en que se permita patentar un procedimiento realizado por un ordenador, una red informática o un aparato dirigido mediante la ejecución de un programa, hablamos de “invenciones implementadas por ordenador reivindicadas como patentes de procedimiento”, es decir, de procedimiento técnico de producción.

Requisitos de patentabilidad

Para que una invención sea objeto legal de patente, debe cumplir con los siguientes requisitos comunes a la mayoría de las legislaciones:

- 1) Novedad.** En términos vulgares, el vocablo *novedad* puede tener varios significados. La ley suele definir que una invención es novedosa cuando no está comprendida en el “estado de la técnica” (así lo define legalmente la ley española). La fecha de solicitud de la patente será la fecha en la que debe ser apreciada la novedad.
- 2) Actividad inventiva.** La actividad inventiva exige a la invención una cierta entidad. Legalmente se suele decir que una invención implica una actividad inventiva cuando no resulta del “estado de la técnica de una manera evidente para un “experto” en la materia.
- 3) Carácter industrial.** Finalmente, y como último requisito de fondo de las patentes, se entiende que la invención es susceptible de “aplicación industrial” cuando su objeto puede ser fabricado o utilizado en cualquier clase de industria.

Duración de una patente

Las patentes suelen tener una duración legal de 20 años, si bien algunos países contemplan la posibilidad de su prórroga en aquellos casos en que se tenga que asumir una cuantía mayor de costes y riesgos. Además, hay que tener en cuenta los perjuicios de retraso que supone todo el procedimiento administrativo hasta la concesión final de la patente.

Por lo que a software se refiere, podemos generalizar que la duración de la patente será de 20 años. Normalmente, las patentes caducan cuando:

- expira el plazo de 20 años,
- su titular renuncia,
- por falta de pago de la anualidad o sobretasa correspondiente, y
- por falta de explotación.

Marcas

Una Marca Registrada no es más que una denominación, un signo o medio material de cualquier clase o forma que sirve para distinguir a un producto o servicio de otros similares.

Para obtener una marca existen una serie de registros, dependientes de las administraciones públicas de cada país, manteniendo un registro de la marcas y de los nombres comerciales, rótulos, etc. Que en este artículo he agrupado bajo la sección marcas.

Copyright: El copyright (traducido literalmente como derecho de copia) que, por lo general, comprende la parte patrimonial de los derechos de autor.

Copyleft: Copyleft o copia permitida describe un grupo de derechos aplicados a una diversidad de trabajos tales como programas informáticos, arte, cultura y ciencia, es decir prácticamente casi cualquier tipo de producción creativa.

Derechos de autor

- Protege al titular de los derechos de propiedad de obras literarias y artísticas, contra aquellos que copian o de alguna forma toman y utilizan la manera en que la obra original fue expresada por el autor.
- Esta legislación protege sólo la forma de expresión de las ideas y no las ideas mismas, y están protegidas al momento de hacerse tangibles (papel, lienzos, programas de computación, audio o video, etc.), es decir de manera permanente.

Funciones principales de los Derechos de Autor

- Alentar nuevas creaciones intelectuales (patentes, dibujos, modelos industriales y derechos de autor).
- Evitar confusión y engaño (marcas, derechos sobre identificaciones geográficas, protección contra la competencia desleal).
- Proteger los resultados de las inversiones en el desarrollo de nueva tecnología, con el fin de que haya incentivos y medios para financiar las actividades de investigación y desarrollo.
- Facilitar la transferencia de tecnología, en forma de inversiones extranjeras directas, empresas conjuntas y concesión de licencia.

- La obra de autoría debe ser original del autor, es decir que realmente haya sido creada por el autor de modo independiente, no copiada de otras obras.
 - La obra debe contener la cantidad suficiente de creatividad para que no se pueda considerar como algo trivial.
- Existen dos vertientes principales en la protección de los Derechos de Autor:
 - Los derechos sobre las obras literarias y artísticas.
 - Los derechos conexos, que son independientes de las obras literarias y artísticas.

Derechos conexos

- **Derechos sobre obras literarias y artísticas:** Abarca los libros y demás obras escritas, composiciones musicales, pinturas, esculturas, programas de computadora y películas cinematográficas.
- **Derechos patrimoniales:** Son los derechos que posibilitan que el autor efectué la explotación de la obra o que autorice a otros a realizarla, que participe en ella y que obtenga un beneficio económico.
- **Derechos morales:** Son los derechos que protegen la personalidad del autor con relación a su obra. Están integrados por el derecho a decidir la divulgación de la obra, de exigir que se respete su condición de creador, de cuidar la integridad de su creación, de retractarse o arrepentirse por cambio de convicciones, de retirarla de circulación y de oposición a que se le atribuya una obra no propia.

- Mientras un trabajo está bajo la protección de los derechos de autor, los dueños de los derechos tienen derecho exclusivo de:
 1. Reproducir el trabajo.
 2. Preparar trabajos derivados.
 3. Distribuir copias públicas para venta, renta, alquiler o préstamo.
 4. Presentación pública o despliegue del trabajo.

Aspectos a considerar sobre los derechos de autor de Software

- Código fuente y Código objeto.
- Ambas formas quedan recogidas en la definición de "programa de computadora". Además, las dos se consideran equivalentes, en el sentido de que quien ostente los derechos de autor en el código fuente, automáticamente ostentará los derechos de autor en el código objeto.
- En virtud de la normativa, un programa de computadora incorporado en el diseño de un chip de silicio también se consideraría software a efectos jurídicos. Lo cual tiene sentido, ya que cualquier programa de computadora podría, en teoría, fabricarse en el interior de un chip y sólo parece razonable que el hecho de incorporarlo en el chip no tenga efectos sobre los derechos de autor.

Aspectos a considerar sobre los derechos de autor en software

- Manuales y documentación no se apegan a esta norma.
- Para determinar si un programa está cubierto por derechos de autor, hay que buscar el aviso pertinente. El aviso tiene tres partes, no necesariamente en orden.
 - La primera parte del aviso puede ser una «c» rodeada por un círculo, o las palabras «derechos de autor»
 - La segunda parte del aviso de derechos de autor es el «año de la primera publicación del trabajo». Dentro de este contexto, «publicación» significa distribución de copias del programa al público «por venta u otra transferencia de dueño, o por alquiler, arriendo o préstamo».

Aspectos a considerar sobre los derechos de autor en software

- La tercera parte del aviso es el nombre del titular del derecho de autor. Se supone que el autor del programa pone el aviso donde se pueda encontrar. Al correr un programa, busque el aviso de derecho de autor en los primeros pantallazos que aparecen en el aparato, en especial la pantalla con el título. Como precaución extra, hay que buscar el aviso en la etiqueta engomada que está pegada al disco.
- El usuario está autorizado por La Ley de Software a hacer una copia de apoyo del programa cubierto por los derechos de autor. Si lo hace, ponga una etiqueta a la copia y ponga el aviso de los derechos de autor en la etiqueta. Esto advierte a los compañeros de trabajo que es una copia de apoyo de un programa cubierto por derechos de autor.

Excepciones a la protección de Derechos de autor

- Se tiene derecho a usarlo de conformidad con la finalidad prevista.
- Se tiene derecho a corregir errores del programa. (Sin embargo, si sólo se posee el código objeto del programa, se debe hacer las correcciones mientras el programa permanezca en dicha forma: no puede descompilarse, es decir, traducirlo a la forma en código fuente, para facilitar la corrección de errores).
- Se tiene derecho a hacer una copia de seguridad del programa, esto es, una copia de repuesto por si el original se borra o se daña de forma accidental.
- Se tiene derecho a estudiar y verificar el programa para descubrir cómo funciona.
- También se puede ejercer el "derecho de descompilación". Sin embargo, esta disposición es algo compleja que aparece en la normativa sólo es relevante para los programadores informáticos.

Tipos de infracción más comunes

- Utilización sin licencia alguna; por ejemplo, copiar un programa de software de un amigo o de Internet, etc., cuando la licencia del software no lo permita explícitamente.
- Uso abusivo; por ejemplo, comprar un software licenciado para una computadora e instalarlo en dos.
- Fallo en la transmisión de la licencia o incapacidad para volver a licenciar; cuando se adquiere hardware de segunda mano, no necesariamente se van a transmitir todas las licencias de software, por lo que deben tomarse las medidas oportunas para asegurar que el uso es legítimo.
- Obtención del software de manera fraudulenta; por ejemplo, conseguir una reducción del precio aparentando que su empresa es una institución educativa.

Tipos de infracción más comunes

- Infracción de los derechos de autor mediante la piratería; un sitio pirata es un sitio de Internet que permite que la gente se descargue copias de software que infringen los derechos de autor
- "Ofertas especiales" ilícitas de vendedores de hardware; cuando un vendedor de hardware vende una computadora con el software instalado, pero el software no está licenciado.
- Hacer una copia ilícita del software en un CD-ROM grabable u otro soporte similar, con la intención de dársela a otra persona. (Debe tenerse en cuenta que, por el contrario, hacer una copia de seguridad normalmente es lícito, como ya hemos mencionado).
- Falsificación, es decir, la realización de copias ilegales de software en CD-ROM grabables, o soportes similares, a escala comercial y su venta como si fuesen copias legales (utilizando carátulas engañosas, etc.). La falsificación es dominio exclusivo de los delincuentes profesionales. Si el software se encuentra a un precio considerablemente reducido, bien podrá tratarse de una falsificación.

Piratería

- La piratería de software consiste en la copia y distribución ilegal de software sujeto a la propiedad de derechos de autor.
- Las empresas que son atrapadas en el acto de hacer copias no autorizadas pueden ser obligadas a pagar excesivamente ante los tribunales. Las multas por infracción de derechos de autor pueden ser hasta de \$50.000 por obra violada, honorarios de abogados y costas de los tribunales.
- En las demandas por derechos de autor, no se puede aducir ignorancia y carencia de intención no es una defensa. Por lo tanto, es esencial que los profesionales de los sistemas de información se eduquen a sí mismos y a sus colegas con relación al significado de la ley de derechos de autor.

Tipos de piratería

- **Piratería de usuario final:** Tiene lugar cuando el empleado de una empresa reproduce copias de software sin autorización, puede adoptar las siguientes formas:
- **Uso excesivo de cliente-servidor:** Este tipo de piratería tiene lugar cuando demasiados empleados en una red utilizan simultáneamente una copia central de un programa. (tiene que estar seguro de que la licencia del programa autorice expresamente esta posibilidad ya que se pena como uso excesivo)
- **Piratería en Internet:** Tiene lugar cuando se descarga software de Internet. Las compras de software a través de Internet deben regirse por las mismas normas de compra que se aplican a los métodos de adquisición tradicionales.

Tipos de piratería

- **Carga en disco duro:** Tiene lugar cuando una empresa que vende computadores nuevos carga copias ilegales de software en los discos duros para hacer que la compra de las máquinas resulte más atractiva o instalan software nuevo en los computadores de cualquier compañía.
- **Falsificación de software:** Este tipo de piratería consiste en la duplicación y la venta ilegal de material protegido por los derechos de autor con la intención de copiar directamente dicho producto protegido. En el caso de los paquetes de software, es común encontrar copias falsificadas en CD o disquetes que incorporan los programas de software, así como todo el embalaje relacionado, manuales, acuerdos de licencia, etiquetas, tarjetas de registro y funciones de seguridad.

Valor agregado de piratear

- Mayor exposición a virus de software, discos dañados o software defectuoso por otras causas.
- Ausencia de documentación o documentación inadecuada. Ausencia de garantía.
- No poder beneficiarse de la asistencia técnica del producto disponible para los usuarios que cuentan con las licencias adecuadas.
- Imposibilidad de acceder a las actualizaciones de software que se ofrecen a los usuarios que cuentan con las licencias adecuadas.

Consecuencias piratería

- Impide el desarrollo intelectual
- Detiene el crecimiento económico del país
- Amenaza y erosiona la cultura de un país
- No existe seguridad ni garantía en los productos piratas, lo cual puede ser un riesgo para el bienestar físico y mental de quien lo compra
- El comercio informal no paga impuesto ni crea fuente de empleo, por lo que no tiene ninguna carga social, ni beneficio al país.

Curiosidad

- Los estudios de BSA indican que algunos de los países con alta piratería, como China, Ucrania, Marruecos y Rumania, han logrado importantes avances.
- De 102 países que abarca un estudio de 2005 a 2006 la tasa de piratería cayó en 62 países. La tasa de piratería aumentó en 13 países. No obstante, debido a que el mercado mundial de computadoras personales creció mucho más rápido en los países y regiones con mayor piratería, la tasa mundial de piratería de software en computadoras personales (PC) se mantuvo en 35% por tercer año consecutivo.
- No estamos ni en los 20 países con mayor ni con menor piratería.

TASAS DE PIRATERÍA

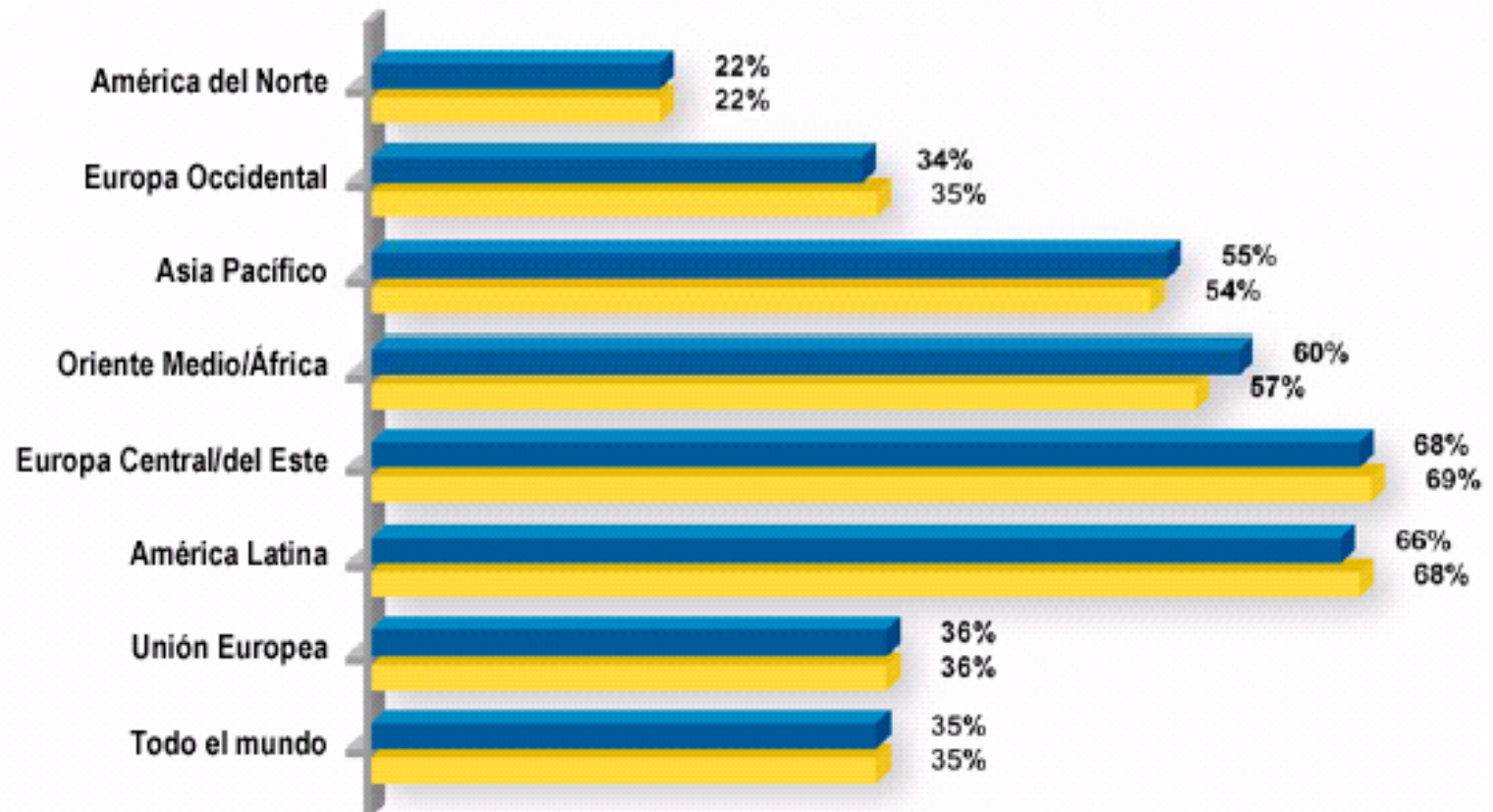
PÉRDIDAS POR PIRATERÍA

COUNTRY	2006	2005	2004	2003	2006 \$M	2005 \$M	2004 \$M	2003 \$M
Argentina	75%	77%	75%	71%	\$303	\$182	\$108	\$69
Bolivia	82%	83%	80%	78%	\$15	\$10	\$9	\$11
Brasil	60%	64%	64%	61%	\$1.148	\$766	\$659	\$519
Chile	68%	66%	64%	63%	\$163	\$109	\$87	\$68
Colombia	59%	57%	55%	53%	\$111	\$90	\$81	\$61
Costa Rica	64%	66%	67%	68%	\$27	\$19	\$16	\$17
República Dominicana	79%	77%	77%	76%	\$19	\$8	\$4	\$5
Ecuador	67%	69%	70%	68%	\$30	\$17	\$13	\$11
El Salvador	82%	81%	80%	79%	\$18	\$8	\$5	\$4
Guatemala	81%	81%	78%	77%	\$26	\$14	\$10	\$9
Honduras	75%	75%	75%	73%	\$7	\$4	\$3	\$3
México	63%	65%	65%	63%	\$748	\$525	\$407	\$369
Nicaragua	80%	80%	80%	79%	\$4	\$2	\$1	\$1
Panamá	74%	71%	70%	69%	\$18	\$8	\$4	\$4
Paraguay	82%	83%	83%	83%	\$10	\$10	\$11	\$9
Perú	71%	73%	73%	68%	\$59	\$40	\$39	\$31
Uruguay	70%	70%	71%	67%	\$16	\$9	\$12	\$10
Venezuela	86%	82%	79%	72%	\$307	\$173	\$71	\$55
Otros AL	83%	82%	79%	81%	\$96	\$32	\$6	\$7
TOTAL AMLAT	66%	68%	66%	63%	\$3.125	\$2.026	\$1.546	\$1.263



Tasa de piratería por región

■ 2006
■ 2005





Año	# Registrados
1994	1
1995	4
1996	6
1997	10
1998	2
1999	6
2000	3
2001	16
2002	7
2003	6
2004	3
2005	14
2007	13

Total Registrados

- Total de 91 Programas registrados
- Están en un cuaderno único escrito a mano
- La OMPI les proporciono una aplicación para llevar de un control de forma digital, actualmente están ingresando todos los datos.

Observaciones

- No verifican si el programa se hizo con software con licencia.
- Solo revisan el programa en caso de que exista una denuncia de actividad ilícita.
 - Por eso piden una segunda copia para dejarla almacenada
- No hacen ninguna verificación de que el software registrado lo hizo el autor y creen en la palabra del mismo.

Registro de Software

- El tramite se hace a través de un abogado
 - Presentar carta poder autenticada.
- Dos copias del programa
- Dos copias del manual explicativo (usuario)
- Solicitud de registro pre-elaborada de Registro de Software (con una copia)
 - www.geocities.com/pihonduras
- El tramite es gratuito y dura 30 días

Partes del formulario

Datos de Autor(es)

- Nombre
- Edad
- Seudónimo
- Documento de identificación
- Nacionalidad
- Fecha de defunción
- Dirección completa y ciudad
- Teléfono

Datos de la obra

- Título
- Año de publicación
- Publicada*
- Fecha de publicación
- Inédita*
- País de origen
- Carácter de la obra
 - Obra Inédita. - Obra artística. - Obra Individual. - Obra en Colaboración. - Obra Colectiva. - Obra bajo Relación Laboral. - Obra Originaria. - Obra Derivada. - Obra Anónima. - Obra Seudónima. - Obra Póstuma. – Otras.
- Breve descripción de las funciones.
 - En un renglón

Partes del registro

- Elementos de Soporte Lógico
 - Programa de ordenador*
 - Descripción del programa*
 - Material auxiliar*
 - Observaciones
- Datos del productor
 - Nombre
 - Dirección
- Datos del titular

Partes del registro

- Transferencias
- Datos del apoderado legal
 - Nombre
 - No. De colegiación
 - Nacionalidad
 - Dirección
 - Teléfono
 - Ciudad
 - País
 - En representación de



SOPORTE_LOGICO_SOFTWARE.pdf