PROPIEDAD

INTELECTUAL

Materia: Legislación

Profesora: Analia Buratovich

Grupo:

Burgos Rocio

Quinteros Axel

**Propiedad intelectual**

**¿Qué es la propiedad intelectual?**

Es la protección que le da la ley al autor de una obra científica, literaria, artística o didáctica por su creación intelectual. El objetivo es brindarle protección a los creadores y exclusividad en el uso de sus creaciones.

**¿Qué significa para el autor que la ley proteja la propiedad intelectual de su obra?**

Le permite exponerla o reproducirla por cualquier medio, traducirla, explotarla comercialmente o autorizar a otros a hacerlo. También le permite impedir que cualquier persona no autorizada ejerza estos derechos. De esta forma, el titular puede gozar de los beneficios que derivan de su obra.

**¿Por qué es importante la propiedad intelectual?**

Los derechos de PI protegen los intereses de los inventores, investigadores y creadores, para garantizarles la explotación económica de sus creaciones y resultados. Los titulares de estos derechos pueden licenciar, vender o ceder los derechos de sus creaciones.

De esta forma, se recompensa la creatividad y el esfuerzo humano, estimulando el progreso de la humanidad.

**¿Qué normas regulan la propiedad intelectual?**  
El nuestra República Argentina, la propiedad intelectual está regulada por la LEY 11.723 sancionada el 28 de septiembre de 1933.

[http://www2.mincyt.gob.ar/11723.htm](http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/verNorma.do?id=42755)

 y   su posterior modificación: Propiedad intelectual, Ley 25036 que modifica los artículos 1º, 4º, 9º y 57º e incorpora el artículo 55 bis a la Ley 11723.´Fue sancionada el 14 de Octubre de 1998  y Promulgada en Noviembre del mismo año.

[http://www2.mincyt.gov.ar/25036.htm](http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/40000-44999/42755/texact.htm)

 Normas internacionales importantes son: el Tratado de la Unión de Berna, firmado en 1886 y revisado en varias ocasiones, y los Tratados de la OMPI de 20 de diciembre de 1996, uno sobre derechos de autor y otro sobre derechos afines.

Registro

* ¿Es necesario registrar una obra para protegerla?

No. Las obras están protegidas desde el momento de su creación sin ningún otro requisito. Pero si registras tus obras es más fácil probar que sos el autor y que sos el titular los derechos sobre esas obras. Registrar las obras también te permite probar cuándo hiciste tu obra.  Eso es importante cuando otra persona dice que una obra le pertenece.

* ¿Dónde se registran las obras?

En la Dirección Nacional del Derecho de Autor(DNDA).

* ¿Qué funciones tiene la DNDA?

La Dirección Nacional del Derecho de Autor tiene como principal objetivo proteger al autor desde que crea su obra.

Por eso tiene las siguientes funciones: custodiar las obras inéditas (aquellas que no han sido editadas, publicadas o exhibidas) y registrar las obras publicadas, las publicaciones periódicas y los contratos.

La DNDA también asesora a organismos públicos, entidades privadas y/o particulares con respecto a la interpretación de las normas vigentes en materia de derecho de autor y derechos conexos.

* ¿Qué obras están cubiertas por el derecho de propiedad intelectual?

Entre otras:

Libros y otros escritos.

Obras dramáticas.

Dibujos, pinturas, esculturas y obras de arquitectura.

Planos, mapas y maquetas.

Obras cinematográficas y audiovisuales.

Emisiones de radiodifusión.

Fotos.

Composiciones musicales, grabaciones y fonogramas.

Coreografías.

Programas de computación.

Bases de datos.

**¿Qué alcance tiene la protección?**

La ley protege al autor de la obra y también a:

Los colaboradores.

Los herederos del autor.

Los que con permiso del autor traducen la obra, la adaptan o modifican.

Las personas o empresas que elaboran programas de computación sobre esos programas.

**¿Cuánto dura el derecho de propiedad intelectual?**

Para el autor: toda su vida.

Para los herederos: 70 años desde la muerte del autor (desde el 1 de enero del año siguiente a la muerte).

Para intérpretes y productores de fonogramas (registros sonoros): 70 años desde la primera publicación (desde el 1 de enero del año siguiente a la 1ª publicación).

Para las obras fotográficas: 20 años desde la primera publicación.

Para las obras cinematográficas: 50 años desde la muerte del último de los colaboradores.

**¿Qué pasa cuando terminan los plazos de protección de la propiedad intelectual?**

La obra puede ser utilizada por cualquiera de manera libre porque pasa a ser del dominio público.

**¿Las ideas están protegidas?**

No. La ley protege sólo las ideas que están expresadas en algunas de las formas indicadas.  Pero no están protegidas las ideas en sí, porque son libres.

**¿En internet estan protegidas las obras?**

Las obras publicadas en Internet también están protegidas.

**¿Se necesita autorización para utilizar obras publicadas en Internet?**

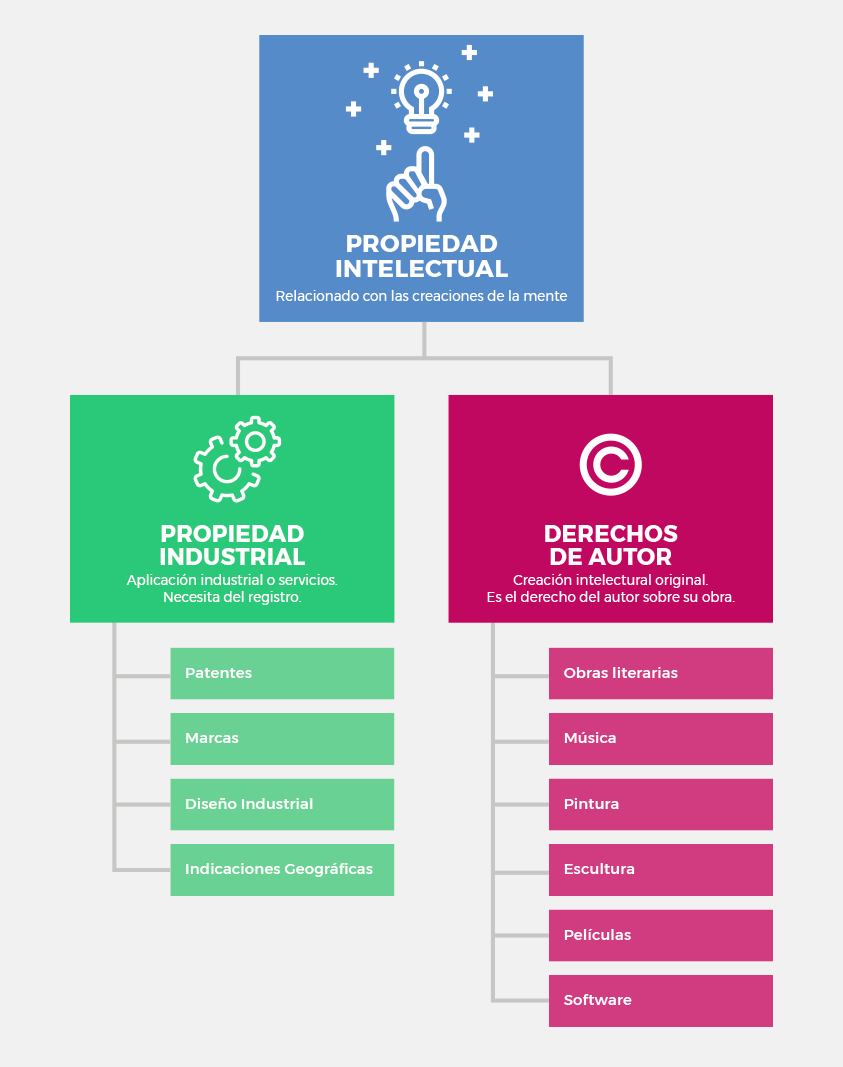
Sí. Que una obra esté en internet no significa que su autor haya renunciado al derecho de explotar económicamente su obra.

**Uso de obra ajena**

Se pueden incluir 1000 palabras como máximo en obras literarias o científicas y 8 compases en obras musicales.  
El uso de obras sin permiso del autor está penado por la ley con pena de prisión.  También se puede secuestrar el material publicado sin permiso del autor.

## ¿Cuáles son las formas de protección?

La propiedad intelectual se divide en dos grandes ramas. Por un lado, **el derecho de autor**, relacionado a las creaciones artísticas como la música, la literatura y las películas; por otro lado, **la propiedad industrial**, vinculada a las marcas, patentes, modelos y diseños industriales.

**Tipos de Propiedad Intelectual**

**Propiedad industrial:**

La **propiedad industrial** es un conjunto de derechos que puede poseer una [persona física](https://es.wikipedia.org/wiki/Persona_f%C3%ADsica) o [jurídica](https://es.wikipedia.org/wiki/Persona_jur%C3%ADdica) sobre una invención, un diseño industrial, un signo distintivo, abarca las patentes de invención, las marcas, los diseños industriales, las indicaciones geográficas, modelo de utilidad, topografía de productos semiconductores, certificados complementarios de protección de medicamentos, [marca](https://es.wikipedia.org/wiki/Marca_(registro)) o nombre comercial, etc.

Otorga dos tipos de derechos: en primer lugar el **derecho a utilizar** la invención, diseño o signo distintivo, y en segundo lugar **el derecho a prohibir** que un tercero lo haga.

El derecho de prohibir ([Ius prohibendi](https://es.wikipedia.org/wiki/Ius_prohibendi)) es la parte más destacada de la propiedad industrial y permite al titular del derecho el solicitar el pago de una [licencia](https://es.wiktionary.org/wiki/licencia), también llamada [regalía o royalty](https://es.wikipedia.org/wiki/Regal%C3%ADa). Posee límites temporales, pues casi todos los derechos de propiedad industrial tienen una duración máxima, y territoriales pues sólo tienen validez en el territorio donde se han concedido (normalmente, pero no exclusivamente, un país)

Otros límites al derecho de prohibir son el *agotamiento del derecho*, por el cual una vez comercializado con permiso del titular o habiendo cobrado la indemnización no se puede impedir la posterior venta; el uso con fines experimentales y no comerciales, la entrada temporal en el país de un medio de locomoción matriculado en el extranjero, etc.

El [Convenio de París](https://es.wikipedia.org/wiki/Convenio_de_Par%C3%ADs_para_la_Protecci%C3%B3n_de_la_Propiedad_Industrial) y el Acuerdo sobre Derechos de la Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio son los dos acuerdos internacionales de mayor peso sobre la propiedad industrial.

Este tipo de propiedad necesita del registro en las oficinas de patentes y marcas y su no uso o renovación en unos períodos de tiempo relativamente cortos, da lugar a que los titulares pierdan los derechos sobre las mismas. Tiene un carácter exclusivamente comercial.

## El régimen de patentes

El sistema de patentes cubre las “aplicaciones de ideas” en tanto sean innovadoras, originales en su campo, no obvias y tengan aplicación industrial. Si bien en teoría las patentes no cubren ideas en sí, como ninguno de estos monopolios, no hay nada que se parezca más a la apropiación de una idea pura como una patente.

Una patente es un derecho monopólico exclusivo otorgado por un estado a una empresa, individuo u organización por una invención, definida sobre un producto o proceso que ofrece una nueva manera de hacer algo, o una nueva solución técnica a un problema. Ese monopolio tiene una duración limitada que suele ser de 20 años. Vencido el plazo estipulado por ley, la invención entra al Dominio Público.

## A diferencia del copyright, el reconocimiento de patentes no es automático y requiere un trámite burocrácito. El sistema prevé que las patentes sean concedidas por oficinas nacionales de patentes, o por alguna oficina regional, como es el caso de la Oficina Europea de Patentes. A nivel internacional, existe el “Tratado de Cooperación en materia de Patentes” administrado por la OMPI , que estipula la presentación de una única solicitud internacional de patentes, que tiene el mismo efecto que las solicitudes nacionales presentadas en los países signatarios. Derechos de marcas

## Una marca registrada es un signo distintivo usado por alguna persona u organización para identificar de forma inequívoca su producto o servicio frente a los consumidores. Una marca registrada sirve para distinguir un producto de otros parecidos. Es un tipo de "propiedad industrial" y sus regulaciones están enmarcadas en el campo cubierto por la OMPI, al igual que las patentes y el derecho de autor. Generalmente, las marcas incluyen nombres, palabras, frases, logos, símbolos, diseños, o alguna combinación de estos elementos. Diseños industriales

El diseño industrial es una disciplina que combina lo artístico con lo industrial. Así, un diseño industrial es aquel que está hecho para la producción masiva del producto y para su explotación industrial. Sin embargo, muchos piensan en el diseño como parte del campo artístico, para lo cual deben tener el sello distintivo de la originalidad.  
En el campo de la cobertura jurídica, los diseños industriales pueden estar cubiertos por derechos de autor, sin embargo, tienen un campo específico de cobertura bajo la denominada propiedad industrial, especificada en el Convenio de París, administrado por la OMPI.   
ADPIC otorga 10 años de monopolio sobre diseños industriales, bajo la condición de que sean novedosos y singulares, es decir, que no exista nada igual o que se le parezca.

## Indicaciones geográficas Las indicaciones geográficas son un signo utilizado para productos que tienen un origen geográfico concreto y cuyas cualidades, reputación o características se deben esencialmente a su lugar de origen. Comúnmente esta indicación refiere al nombre de la localidad o región de la cual es oriundo el producto y supone un vínculo entre el producto y ese lugar de origen. Los casos del queso Roquefort y la bebida Champagne son ejemplos clásicos de indicaciones geográficas.

**Derechos de autor:**

Los derechos de autor que abarca las obras literarias (*por ejemplo, las novelas, los poemas y las obras de teatro),* las películas, la música, las obras artísticas *(por ejemplo, dibujos, pinturas, fotografías y esculturas),* los programas de computacion y los diseños arquitectónicos.  Así, al contrario que la propiedad industrial, los derechos de autor se reservan a la protección de las creaciones en las que se plasma la personalidad del autor, es decir, aquellas únicas, que no se pueden producir industrialmente o en serie.  
El derecho de autor cubre las “expresiones de ideas” bajo la forma de obras. Esto significa que las ideas no quedan cubiertas como tales, sino su expresión en un texto, un dibujo, un diseño, una fotografía, etc.

El derecho de autor incluye los denominados ***derechos morales*** y los ***derechos patrimoniales***.

**Los derechos Morales**

Los **derechos morales** en el campo del derecho de autor incluyen dos aspectos específicos, el derecho al reconocimiento de la paternidad de la obra (autoría) y el derecho de un autor a preservar la integridad de la obra, es decir, a negarse a la realización de modificaciones u obras derivadas de la misma.El reconocimiento de los derechos morales apunta esencialmente a la idea de una supuesta conexión entre el autor y su obra, a la reputación del autor y al derecho inalienable de este a disponer de la obra en términos de reconocimiento así como de integridad.2 La infracción más común a los derechos morales es el plagio.

1- Reivindicar la paternidad de la obra, asociando a la misma su nombre o seudónimo conocido;

2- Oponerse a toda deformación, mutilación, u otra modificación hecha sin expreso y previo consentimiento. No se considerarán como tales los trabajos de conservación, reconstitución o restauración de las obras que hayan sufrido daños que alteren o menoscaben su valor artístico;

3- Mantener la obra inédita;

4- Autorizar a terceros a terminar la obra inconclusa, previo consentimiento del editor o del cesionario si los hubiere, y

5- Exigir que se respete su voluntad de mantener la obra anónima o seudónima mientras ésta no pertenezca el patrimonio cultural común.

Estos derechos solo tienen caracter personal y no son transeferibles a tercero ni por muerte del autor ni por venta de los derechos patrimoniales.

**Los derechos patrimoniales**

Los derechos patrimoniales, por su parte, son aquellos susceptibles de tener un valor económico mediante la explotación de la obra. El autor puede hacer uso personalmente o ceder los derechos para que los ejerza otra persona o institución. Si una persona distinta de ellos pretende hacer cualquiera de esos usos con la obra protegida, es necesario que exista una autorización expresa del autor (o titular de derechos sobre la obra) o de la ley, como sucede con las denominadas excepciones y limitaciones al derecho de autor.

**El Derecho de Autor y el Copyright**

Estos dos tipos de derechos suelen estar asociados. El derecho de Autor proviene del derecho frances (su principal fuente es la ley, antes que la jurisprudencia) y el Copyright procede del derecho anglosajon (el derecho creado por decisiones de los tribunales).

El derecho de autor se basa en la idea de un derecho personal del [autor](https://es.wikipedia.org/wiki/Autor), fundado en una forma de identidad entre el autor y su creación. El derecho moral está constituido como emanación de la persona del autor: reconoce que la obra es expresión de la persona del autor y así se le protege.

La protección del *copyright*  se limita estrictamente a la difusión y copia de la obra, sin considerar atributos morales del autor en relación con su obra, excepto la paternidad; no lo considera como un autor propiamente tal, pero tiene derechos que determinan las modalidades de utilización de una obra.

Sin embargo, vale mencionar que aunque una obra esté bajo copyright, las ideas en sí están en el dominio público. Esto es fácilmente ejemplificable en el caso de los programas informáticos, ya que mientras una fórmula matemática generalmente estará en el dominio público, un programa de computadora que la contenga puede tener monopolio de copyright. Lo mismo ocurre con las ideas contenidas en alguna obra literaria o con ciertas combinaciones de notas contenidas en una canción.

**El convenio de Berna**

El marco jurídico global que define las regulaciones de derecho de autor es el convenio de Berna, uno de los 24 tratados administrados por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI).  
El Convenio de Berna data del año 1886, fecha en la que se formuló la primera versión de este acuerdo que tiene algunos lineamientos centrales a considerar, tales como el reconocimiento de la obra sin que medie formalidad alguna. En otras palabras, la cobertura jurídica entra en vigor de forma automática en el mismo momento de la primera fijación de la obra, sin que sea necesario trámite burocrático alguno. La obra, si fue realizada en alguno de los países contratantes del tratado, goza de la misma cobertura en cualquier otro país contratante y por un plazo mínimo estipulado por el mismo convenio. Así, Berna establece un marco jurídico global de derechos de autor para todos los países firmantes. Berna constituye un piso y obliga a los países miembros a respetar una serie de derechos mínimos, pero no impone máximos, por lo que si cualquier país firmante desea otorgar, por ejemplo, monopolios más extendidos en el tiempo, nada le impide hacerlo. Berna es simplemente un marco general mínimo de respeto de derechos entre los países signatarios.  
La cobertura de Berna incluye todas las producciones en el dominio literario, científico y de las artes en general, sea cual sea su modalidad o forma de expresión. Todos estos derechos monopólicos están vigentes por un mínimo de 50 años a partir de la muerte del autor, según indica este tratado. Esto, como ya vimos, es el piso fijado por la convención, actualmente la mayoría de los países firmantes tienen regulaciones de extensión más larga, que alcanzan incluso los 100 años tras la muerte (México).

Historia de los Derechos de Autor

El copyright y los derechos de autor no existieron siempre. Por un largo periodo de la historia era impensado que tenga que existir un Sistema juridico de esta naturaleza.

En los tiempos en que los libros eran copiados a mano , no tenia sentido poner limites a la accion de copier. De hecho, las sociedades no contemplaban ningún límite al derecho a copiar ya que el límite estaba dado de forma tangible por la técnica necesaria para hacerlo. En tiempos medievales, leer y escribir era un conocimiento privativo de unos pocos, mientras que el arte de copiar y reproducir obras era una tarea lo suficientemente compleja para requerir especialización, al menos cuando se trataba de obras escritas. Otra era la historia en relación a la difusión de obras orales, que se transmitían de generación en generación sin limitación alguna.

La llegada de la imprenta la que marcó un antes y un después en este campo. La inversión requerida para montar estas maquinarias de reproducción de libros hizo que las librerias de aquel tiempo solicitaran a la corona un sistema que les permitiera mantener cierto monopolio sobre las obras que publicaban, para tener un margen de tiempo para recuperar la inversión. La sociedad cedía su derecho a copiar a cambio de tener más y mejores copias. No parecía una ecuación negativa para la sociedad toda vez que este modelo iba a traer más publicaciones a un público en el cual la lectura y escritura se estaba diseminando lentamente. Así, la primera normativa de Copyright que se conoce en el mundo occidental fue el Estatuto de la Reina Ana en 1710 en Inglaterra. Este estatuto fijaba un monopolio de 14 años tras la publicación, extensible sólo por 14 años más si el autor así lo decidía. Pasado ese tiempo la obra ingresaba al dominio público y por tanto, cualquier otro librero podía reproducirla libremente.

La ecuación parecía conveniente para todos. La sociedad tenía más y mejores libros, las librerias mantenían vivo su negocio y la corona podia controlar a quien publicaba.

En 1886, con la Convención de Berna, surge el régimen global de derechos del autor, al que paulatinamente la mayoría de los países adhirieron. Berna ha sido modificado varias veces en el transcurso de la historia. Hoy otorga un monopolio de 50 años posteriores a la muerte del autor y cubre obras de todos los campos artísticos incluyendo los programas de computación en su formato fuente o ejecutable. Cabe destacar que no existe un acuerdo acerca de que sea razonable aplicar exactamente el mismo régimen de derecho de autor a un programa de computación que a una pieza musical, ni acerca de que los programas publicados únicamente en formato ejecutable sean objeto de derecho de autor.

## Dominio Público

Este es un concepto dispar en las legislaciones del mundo pero, generalmente, en el dominio público están aquellas obras que ya no están cubiertas por copyright en el caso de expresiones de ideas y a aquellos inventos cuya patente ha expirado.

El dominio público refiere a aquellos bienes de uso libre, irrestricto, que están a disposición y acceso de todos y todas. En el caso de las obras intelectuales, una obra entra en el dominio público cuando prescriben los derechos patrimoniales sobre ella.

No existe una regulación global del dominio público. Según el convenio de Berna, las obras entran al dominio público 50 años después de la muerte de su autor, pero esta normativa no es regular en todos los países, ya que Berna otorga la libertad de extender el monopolio de copyright.  
  
El dominio público es considerado la herencia cultural de una comunidad, un ámbito donde ningún particular puede arrogarse derechos excluyentes sobre él.  
 **En esta tesis vamos a abarcar la propiedad intelectual aplicada a software** (Programas de computación (software) y bases de datos.)

**Software**

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) define los programas computacionales o informáticos (software) como conjuntos de instrucciones que controlan el funcionamiento de un computador para que éste pueda realizar una tarea específica. En la elaboración del software se encargan uno o más autores y su forma de expresión final solo puede ser entendida directamente por el computador y no por el ser humano.

Para proteger un software de computadoras, o una "app" para dispositivos móviles, pueden utilizarse varias herramientas de Propiedad Intelectual. En principio, el software no es patentable, pero existen excepciones si se produce un "efecto técnico". Por otra parte, el Derecho de Autor contempla el registro de software y las páginas web. Los aspectos visuales pueden protegerse como Diseño Industrial.

* ¿Se puede patentar un software?

Según la [Ley de Patentes de Invención y Modelos de Utilidad](http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/35000-39999/35001/texact.htm), los programas de computación -como tales-, NO son considerados invenciones. Ahora bien, los programas de computación pueden ser patentables si poseen un efecto técnico.

Para aclarar cómo debe interpretarse el "efecto técnico", el Instituto Nacional de la Propiedad Industrial (INPI) elaboró una directriz específica para el examen de las solicitudes de patente de invención de software. El documento, titulado "[Protección de las patentes relacionadas con programas de computación](http://www.inpi.gob.ar/sites/default/files/P_directrices.doc)" (Anexo III, Res. P-318/2012) explica que:

*Un programa de computación reivindicado como tal o como un registro en un portador de grabación, no será patentable independientemente de su contenido. La situación no cambia cuando el programa de computación se carga en una computadora conocida. Sin embargo, si el objeto reivindicado aporta una contribución técnica al arte previo, la patentabilidad no deberá ser denegada por el solo hecho que un programa de computación interviene en su implementación. Esto significa, por ejemplo, que máquinas controladas por programas, manufactura controlada por programas o procedimientos de control deberán ser considerados como materia patentable. Se desprende también que si el objeto reivindicado abarca solamente  un programa de trabajo de control interno de una computadora conocida, el objeto propuesto podrá ser patentable si provee un efecto técnico.*

Un ejemplo de una patente de software que provee un efecto técnico es "[Método y programa de ordenador para la determinación y distribución temporal de una dosis de insulina a un usuario](https://consultas.inpi.gob.ar/Patentes_Resultado.aspx?Va=426523&Vb=&Vc=020150100273)"

Es importante notar que, al solicitar una patente de invención que contempla un software, no es necesario presentar ni divulgar el código de fuente.

**LA PROTECCIÓN JURÍDICA DEL SOFTWARE EN ARGENTINA**

La protección del software en Argentina: se apoya casi exclusivamente en la legislación sobre derecho de autor. Para hacer sustentable esta expansión debe ir acompañada de protección jurídica, Los derechos de propias económica y políticamente importantes o controversiales de lo que son hoy.

Actualmente la protección del software en argentina es:  Patentes , Copyright, Marcas, Diseños Industriales, Circuitos Integrados.

**Relacion del software con los derechos de propiedad intelectual**

Esta expresión debe cumplir con unos elementos fundamentales para adquirir la protección jurídica que otorga el Derecho de Autor:

* Ser una creación original resultado del esfuerzo intelectual.
* Debe tener una forma de expresión.
* El resultado de la creación debe tener una estructura y una organización.

**Proteger el software por Derecho de Autor**

La forma tradicional de proteger el código de un programa de computación es el depósito en la [Dirección Nacional de Derecho de Autor](http://www.jus.gob.ar/tramites-y-servicios/derecho-de-autor/obras-publicadas/software.aspx#descripcion). El mismo puede registrarse como Software o Página Web.

Como todo lo que respecta al Derecho de Autor, el solo hecho de haber creado algo establece los derechos morales y patrimoniales sobre la creación. Es decir, los derechos nacen automáticamente para el autor con el acto de creación de una obra, siempre y cuando la obra refleje una expresión original, particular y propia.

Al registrar el software en la Dirección Nacional de Derecho de Autor, se obtiene una prueba fehaciente de autoría otorgada por el Estado. El registro es declarativo. Esto significa que no atribuye los derechos de autor a la persona -que ya los adquirió en forma automática con la creación de la obra-, sino que da fe que se realizó un depósito de obra con determinadas características y determinados autores.

Al realizar el registro, debe entregarse un CD o DVD que contenga el software a registrar. El mismo debe contener los archivos de código de fuente, ejecutables y frameworks necesarios para poder correr el programa.

**Proteger las pantallas e interfaces a través del Diseño Industrial**

Las llamadas "pantallas" y la interfaz gráfica ,es decir, el aspecto estético del software, puede protegerse mediante la figura del "diseño industrial". Esta figura otorga una protección de 5 años, renovables por dos períodos más de 5 años (15 años de protección total).  
En este caso, para que el titulo de propiedad sea efectivo, el modelo o diseño no podrá haber sido divulgado o explotado antes de la presentación de la solicitud. Esto quiere decir que hay que realizar el registro antes de lanzar el software al mercado. La excepción es la divulgación de diseño en una feria o exposición, donde se brindan seis meses desde la inauguración de la feria para la presentación de la solicitud.

**Proteger el nombre, el logo y los colores a través de la Marca**

Por último, el signo distintivo que caracteriza al software puede protegerse a través de la figura de la "marca". En este sentido, puede registrarse el nombre del software, el logo y los colores utilizados. El plazo de protección es por 10 años, renovables indefinidamente.

**Registrarlo**

**¿Qué puedo registrar como software?**

Para la ley define el software es la producción constituida por una o varias de las siguientes expresiones:

* Los diseños del flujo lógico de los datos;
* Los programas de computación fuente y bjeto;
* La documentación técnica destinada a la explicación, soporte o entrenamiento, desarrollo, uso o mantenimiento del software.

En base a ello, no sólo se puede registrar el programa como tal, sino también sus manuales. La funcionalidad, las imagenes contenidas en el mismo y toda la estructura que lo hacen particular.

Existen tres tipos de registración: Obra Publicada, Obra Inédita y Contratos de software o Informaticos.

**Obra publicada:**

 Se puede registrar ante la Dirección Nacional del Derecho de Autor (DNDA) un software de propia autoría que se encuentra ya en estado de conocimiento público, a fin de salvaguardar tus derechos de propiedad intelectual sobre él. Generalmente son aquellas obras que se venden, regalan, donan, distribuyen gratuitamente.

**¿Qué necesito?**

Estar registrado en TAD.

Comprobante de pago del trámite por depósito o transferencia bancaria.

Comprobante de pago de la tasa por depósito o transferencia bancaria

Datos del trámite completos.

DNI, Pasaporte. Original y copia.

Una copia de la obra en CD.

**¿Cuál es el costo del trámite?**

El tramite tiene un costo de $400.00 mas una tasa legal.  
Tasa: 0,2 % precio de venta. Mínimo $ 4,11.

**Obra Inedita**

Denominado por la DNDA como “Deposito en custodia de obra inédita software”. Este trámite de carácter opcional o no obligatorio permite dejar en custodia de la Dirección Nacional de Derecho de Autor (DNDA) una obra de software no publicada. Este acto protege la autoría durante tres años, lapso tras el cual se puede renovar el depósito por otros 3 años, dentro de los treinta días posteriores al vencimiento. Si no se renueva, la obra se destruye (Decreto 7616/63). Suelen ser  son aquellas obras que los autores o titulares solamente utilizan en forma personal o dentro de una empresa.

**¿Qué necesito?**

Estar registrado en [TAD](https://tramitesadistancia.gob.ar/).

Comprobante de pago del trámite por depósito o transferencia bancaria.

Datos del trámite completos.

Una copia de la obra en cualquier soporte, **dentro de un sobre cerrado.** El cierre de ese sobre tiene que estar firmado por vos.

DNI, pasaporte (original y copia).

Datos a proporcionar de los autores y/o titulares

* Nombre completo, N° de CUIL, nacionalidad, estado civil, correo electrónico, teléfono, domicilio, participación en la obra y porcentaje de titularidad.

Si no sos el autor y/o titular:

* Si el autor es menor de edad, documentación que acredite vínculo y Constancia de CUIT, CUIL o CDI del Menor.
* Si es autor fallecido, certificado de defunción.
* Si el titular es persona jurídica, estatuto con designación de autoridades.
* Representante legal: autorización privada del autor, firmada y certificada ante autoridad bancaria, judicial, policial o Escribano Público. O bien: carta poder concedida por el autor ante Escribano Público. En ambos casos, si el escribano no pertenece a la Ciudad de Buenos Aires, su firma debe estar legalizada ante el Colegio de Escribanos de la localidad correspondiente.

**¿Cuál es el costo del trámite?**

$140.00 Tasa incluida.

**Contratos de Softwate/Informaticos**

Un **contrato informático** es aquel que establece relaciones jurídicas respecto de prestaciones consistentes en transferir la propiedad o el uso y goce de bienes, o prestar servicios, ambos informáticos.

**¿Quiénes son los dueños de las creaciones en compañí­as de software?**

La Ley de Propiedad Intelectual establece expresamente que son titulares de los derechos sobre las obras intelectuales "las personas fí­sicas o jurí­dicas cuyos dependientes contratados para elaborar un programa de computación hubiesen producido un programa de computación en el desempeño de sus funciones laborales, salvo estipulación en contrario". Es lo que se conoce como obra de autor-empleado o, en los paí­ses anglo-parlantes, works made for hire.

El criterio aplicable a las empresas desarrolladoras de software es claro: salvo que en el contrato de trabajo se haya estipulado expresamente que la titularidad de los derechos de autor sobre los programas desarrollados en el marco de una relación laboral corresponderá al empleado, la titular será la empresa, sea ésta una persona fí­sica o jurí­dica. Por consiguiente, hay una presunción a favor de la empresa que puede ser desvirtuada por prueba en contrario por parte del empleado, pero no por cualquier medio de prueba, sino sólo mediante una cláusula contractual que establezca lo contrario.

**Para las empresas, es importante tomar las previsiones del caso a los efectos de cumplir con la normativa laboral y, así­, hacer valer la presunción a su favor.**

**¿Qué beneficios se obtienen con el registro de software?**

Registrar un software otorga beneficios, los cuales son derivados del registro de una obra de propiedad intelectual y de los que confiere el software.

* Permite defender la autoria y otorga la proteccion de que un tercero no pretenda reivindicar la autoria con caracter anterior al registro.
* La seguridad de que la obra existe desde determinada fecha, del título que se le asigno, y sobre la identidad de su autor o autores y fundamentalmente sobre su contenido, el cual corresponde al ejemplar depositado en el registro.
* Elemento de prueba: en caso de plagio o piratería, se remite a la Justicia competente la inscripción efectuada.
* Protección del usuario de buena fe. Quien inscribió primero una obra, puede eximirse de responsabilidad penal, en caso de presentarse el verdadero autor.
* Publicidad de las obras y contratos registrados, dando marco de legitimidad y viabilidad de la información contenida en ellos.

**Licencias de Software Libre**

Los desarrollos de código abierto, se encuentran legalmente gobernados por licencias que dan ciertos derechos particulares en cuanto al uso y distribución del mismo.

En general, el software de código abierto debe mucho a tres organizaciones particulares: the Free Software Foundation (FTF), the Open Source Initiative (OSI), y the Creative Commons (CC). Cada una de ellas tiene una filosofía y un rol distinto dentro del mundo del código abierto. Existen, además, numerosas licencias open source específicas.

Aunque el software esté sujeto a las leyes de copyright, la mayoría se distribuye junto con una licencia, que es el documento legal que modifica los derechos adquiridos por las leyes de copyright. En la mayoría de los casos uno no firma estas licencias, pero sí las acepta al momento de realizar la instalación de un determinado programa. Las licencias de software pueden modificar los derechos de las leyes de copyright en mayor o menor medida.

**Explorando la protección de copyright y su relación con el software**

El copyright como mencionamos antes, es un reconocimiento legal de los derechos de copia que se aplican sobre cualquier cosa. En la mayoría de los países, si uno escribe un libro, saca una foto o escribe una aplicación, solo esa persona tiene los derechos para hacer copias del libro, la foto o la aplicación. De todas maneras, existe la posibilidad de dar derechos para hacer esas copias a terceros o incluso delegar completamente esos derechos a otra persona.

**El problema del Copyright con el Software**

Dado que la mayoría de las leyes de copyright fueron escritas mucho antes de que existieran las primeras computadoras, generalmente no se adecúan a las necesidades de las mismas. Por ejemplo, las leyes de copyright prohíben originalmente la copia de algún desarrollo. En la mayoría de los casos relacionados al software, para poder hacer funcionar una aplicación, es necesario hacer una copia de la misma, por ejemplo:

* Es necesario hacer una copia del programa desde el medio de instalación al disco rígido para poder ejecutar una aplicación o al momento de la instalación.
* Una copia del programa, desde el disco rígido a la memoria principal se realiza cada vez que se ejecuta el mismo.
* Una copia del programa se realiza desde la memoria RAM al disco rígido, cada vez que el sistema operativo necesita ejecutar una operación de swap.
* Una copia de un programa puede hacerse cada vez que se realiza un backup.

En el pasado, estas copias estaban exentas de caer bajo la mirada de una ley de copyright, pero aun así en el sentido estricto, estas copias eran ilegales. Hoy en día, la mayoría de las leyes de copyright se modificaron para poder hacer “legales” estas copias que son necesarias para el funcionamiento de cualquier software.

**¿Qué es el software libre?**

El software libre es aquel que expone su código y no establece restricciones. Es importante destacar que el software libre no necesariamente es gratuito. Algunos ejemplos serían, por ejemplo, el sistema operativo Red Hat. El código del mismo es libre, por lo que cada persona puede compilarlo cuantas veces quiera. De todas maneras, el sistema operativo ya compilado, es comercializado por la empresa Red Hat Inc. Que además provee soporte para el mismo. La empresa asegura el funcionamiento del sistema operativo que ellos venden, si cualquier persona quiere compilar el suyo, es libre de hacerlo, pero no tendrá los beneficios que la empresa comercializa.

**Las libertades del software**

El grupo Free Software Foundation, establece cuatro libertades del software, estas son:

* Libertad de poder usar el software para cualquier porposito
* Libertar de examinar el codigo Fuente y modificarlo segun las necesidadaes
* Libertad de redistribuir el software
* Libertad de redistribuir el softare modificado

En un mundo ideal, según Free Software Foundation, todo el software debe ser distribuido libremente con el código fuente y las cuatro libertades aseguradas.

La filosofía que promueve la Free Software Foundation y las licencias inspiradas en ella, son comúnmente llamadas **copyleft**, ya que en vez de limitar la redistribución del contenido como definen las leyes de copyright, dan libertades de redistribuir y hacer prácticamente cualquier cosa con los contenidos.

**The Free Software Foundation y la licencia GPL**

El software libre y las Cuatro libertades tuvieron un marco legal cuandose creó la licencia GPL.

GPL (General Public License) es la expresión legal de los principios que establece la Free Software Foundation. Existen dos versiones principales de la licencia GPL: GPL Versión 2 y versión 3 (la versión 1 cayó prácticamente en desuso). Estas dos versiones de la licencia GPL, permiten aplicar las cuatro libertades del software libre a cualquier desarrollo que se realice. Además, establecen explícitamente que cualquier desarrollo licenciado bajo GPL, también deben ser licienciados bajo GPL. Esto quiere decir que cualquier aplicación que surja de la modificación de un software bajo licencia GPL, también debe poseer la licencia GPL, sin excepción.

**Fuentes**

Wikipedia. Actualizado el  20-04-2018. Propiedad industrial. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Propiedad_industrial>

Derecho facil. Propiedad intelectual. Recuperado de : <http://www.derechofacil.gob.ar/leysimple/propiedad-intelectual/>

Divulgacion Dinamica. Publicado el 12-07-2018. Tipos de Propiedad Intelectual. Recuperado de: <https://www.divulgaciondinamica.es/blog/tipos-de-propiedad-intelectual/>

# Instituto Nacional de Propiedad Industrial (INAPI). Derechos Morales

Recuperado de : https://www.inapi.cl/portal/institucional/600/w3-article-844.html

Archivo de dudas frecuentes. ¿En qué consisten los derechos patrimoniales?. Recuperado de: https://dudas.derechosdigitales.org/caso/en-que-consisten-los-derechos-patrimoniales/

Gutierrez A. Publicado el 12-10-2017. Propiedad intelectrual y proteccion juridica del software. Recuperado de: https://es.slideshare.net/AndreaGutierrezCcall/propiedad-intelectrual-y-proteccion-juridica-del-software-80745532

Universidad Nacional de La Plata. Actualizado el: 20-04-2018. ¿Cómo se protege un software? . Recuperado de : https://unlp.edu.ar/propiedadintelectual/como-se-protege-un-software-9638

DNDA. Registrar un software puesto en conocimiento público. Recuperado de : <https://www.argentina.gob.ar/registrar-un-software-puesto-en-conocimiento-publico>

UNLP. ¿Que es la propiedad intellectual?. Recuperado de :  
<https://unlp.edu.ar/propiedadintelectual/que-es-la-propiedad-intelectual-9292>

## Beatriz Busaniche. 2007. ¿ Por qué no hablamos de Propiedad Intelectual?. Recuperado de : https://www.vialibre.org.ar/mabi/1-propiedad\_intelectual.htm

Marcas Registro. Registro de software. Recuperado de: <https://www.marcasregistro.com.ar/registro-de-software/>

Marcas Registro. Registro de software. Recuperado de: <https://www.marcasregistro.com.ar/derechos-de-autor/>

Argentina.gob . Depósito en custodia de obra inédita software. Recuperado de:

<https://www.argentina.gob.ar/deposito-en-custodia-de-obra-inedita-software>

Horacio Bruera. Publicado el 07 de Abril de 2009. **¿Quiénes son los dueños de las creaciones en compañí­as de software?. Recuperado de:**

<https://www.iprofesional.com/tecnologia/80575-Quienes-son-los-duenos-de-las-creaciones-en-companias-de-software>

Martin Isusi Seff. **Entendiendo los distintos tipos de licencia de software. Recuperado de:**

https://github.com/arqsistemasoperativos/Cuatrimestre\_2\_2017/blob/master/Apuntes/Teor%C3%ADa/03%20-%20Entendiendo%20los%20distintos%20tipos%20de%20licencia%20de%20software.pdf