
➤ **Asignatura:** Gestión Tecnológica

➤ **Módulo 4:** Propiedad industrial

➤ **Lección 1:** Introducción y nuevas creaciones

Introducción

La propiedad intelectual, en su acepción moderna y bajo una concepción amplia, comprende todas las manifestaciones de la creatividad que merecen un reconocimiento y protección por parte de los Estados. De Ella, de la propiedad intelectual, hacen parte entre otras, una serie de disciplinas tales como la Propiedad Industrial (marcas, nombres comerciales, patentes de invención y de modelo de utilidad, diseños industriales, informaciones confidenciales y secretos empresariales, indicaciones geográficas, etc.); protección de los circuitos integrados; el derecho de autor y los derechos conexos (obras artísticas, científicas y literarias -incluido el software y las bases de datos- derechos de artistas, intérpretes y ejecutantes, productores de fonogramas y organismos de radiodifusión); las nuevas tecnologías y la protección de contenidos en la red; la biotecnología (genoma humano, obtenciones de variedades vegetales y biodiversidad), y en general cualquier disciplina que brinde protección a las creaciones del ingenio humano.

Tema 1: Introducción: Propiedad intelectual

Propiedad intelectual es, en un sentido amplio, todo derecho que resulta de la actividad intelectual en los campos artístico, literario, industrial o científico. La propiedad intelectual ampara específicamente las manifestaciones del ingenio humano en favor de sus creadores y productores, concediéndole ciertos derechos exclusivos y limitados en el tiempo sobre sus creaciones. (Parra, Rodríguez & Cavelier. 2004)

La propiedad intelectual se divide en dos ramas principales:

a) La propiedad industrial, la cual comprende las patentes (tanto de invención como de

modelo de utilidad), los diseños industriales, las marcas, los lemas, las denominaciones de origen y los nombres y enseñas comerciales.

b) El derecho de autor, que comprende tanto el derecho de autor propiamente dicho, es decir, el que corresponde al creador, compilador o traductor de una obra literaria, artística o científica; como los derechos conexos, que son los derechos de los artistas, intérpretes y ejecutantes, los de los productores de fonogramas y los de los organismos de radiodifusión.

Tema 2: Nuevas Creaciones

Los elementos y definiciones expuestas a continuación fueron tomados del Protocolo de Negociación de Tecnología del Programa Exporte. Dicho protocolo se constituye como un texto que pretende ser una guía general para los empresarios en los procesos de protección y negociación de bienes y servicios con contenido tecnológico. El documento fue elaborado en ejecución de los contratos suscritos por la Corporación de Empresa de Base Tecnológica de Antioquia y la Corporación Andina de Fomento - CAF- con Parra, Rodríguez & Cavelier (2004) con el apoyo de Colciencias, Proexport y el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo.

1. Patentes

Concepto de invención

La Decisión 486 de 2002 de la Comunidad Andina de Naciones (CAN), no contiene una enunciación de invención. Las normas se restringen a señalar que las invenciones pueden versar sobre "todos los campos de la tecnología", a establecer cuáles son los requisitos para que una invención pueda ser objeto de patente, a determinar qué no se considera invención y a excluir de patentabilidad determinadas invenciones. (Parra, Rodríguez & Cavelier. 2004).

De manera más simple, podría decirse que la invención es la idea o regla técnica para solucionar un problema técnico. De tal manera que la invención se compone de dos elementos inseparables: un problema técnico y su solución.

Creaciones que no se consideran invenciones

De conformidad con el Artículo 15 de la Decisión 486, no se consideran invenciones:

- Los descubrimientos.
- Las teorías científicas.
- Los métodos o fórmulas matemáticas.
- El todo o parte de los seres vivos tal como se encuentran en la naturaleza, los

procesos biológicos naturales, el material biológico existente en la naturaleza o aquel que pueda ser aislado, inclusive genoma o germoplasma de cualquier ser vivo natural.

- Las obras literarias y artísticas o cualquier otra protegida por el derecho de autor.
- Los planes, reglas y métodos para el ejercicio de actividades intelectuales, juegos o actividades económico-comerciales.
- Los programas de ordenador o el soporte lógico (Software) como tales.
- Las formas de presentar información.

Definición

Para la Superintendencia de Industria y Comercio en su Manual del Inventor (1997), patente es "un certificado que otorga el gobierno, donde se reconoce que se ha realizado una invención y que pertenece al titular de la patente, dándole por un tiempo limitado el derecho exclusivo de impedir que sin su consentimiento terceras personas utilicen o exploten su invención." (Parra, Rodríguez & Cavelier. 2004)

Sea cual fuere la definición más acertada, lo cierto es que todas tienen unos elementos en común:

- Las invenciones son protegidas mediante patente.
- Las patentes otorgan un derecho de explotación exclusiva o monopolio, en el sentido que el sistema de patentes está concebido para ejercer el derecho de excluir a otros.
- Ese derecho de explotación exclusiva o monopolio está limitado en el tiempo.
- Las patentes son otorgadas. No existen patentes de hecho. La sola existencia de una invención patentable no otorga ningún derecho, mientras éste no haya sido reconocido por el Estado. (Parra, Rodríguez & Cavelier. 2004)

Los requisitos para que una invención sea patentable son los siguientes:

- Ser nueva.
- Tener nivel inventivo.
- Ser susceptible de aplicación industrial.

Tipos de patentes

En atención a su ámbito de protección, las patentes pueden ser:

- De producto: son aquellas que amparan el resultado final, un producto, que en sí mismo es una innovación.
- De procedimiento: son aquellas que amparan un proceso industrial utilizado para obtener un producto de mejor calidad, abaratar costos, desarrollar una mayor productividad, etc.

2. Modelos de utilidad

Concepto de modelo de utilidad

Modelo de utilidad es toda nueva forma, configuración o disposición de elementos, de algún artefacto, herramienta, instrumento, mecanismo u otro objeto, o de alguna parte del mismo, que permita un mejor o diferente funcionamiento, utilización o fabricación del objeto que le incorpore o que le proporcione alguna utilidad, ventaja o efecto técnico que antes no tenía. (cfr. Parra, Rodríguez & Cavelier. 2004)

El modelo industrial es una "invención menor" o "una creación de menor exigencia inventiva".

Concepto de patente de modelo de utilidad

En el Manual Andino de Patentes de la Comunidad Andina (2003) se define como "una categoría de la propiedad industrial, semejante a la patente de invención, cuya exigencia inventiva, valor científico y avance tecnológico es menor, debido a que más bien se trata de un perfeccionamiento técnico que se traduce en una mejora de tipo práctico o en una ventaja en su empleo o fabricación y/o un efecto beneficioso en cuanto a la aptitud del objeto para satisfacer una necesidad humana."

En consecuencia:

- Se trata de una invención: es una invención menor, pero sigue siendo una invención.
- Se protege mediante patente.
- Tiene forma definida de objeto: no es un procedimiento, ni una sustancia.
- Mejora o perfecciona un bien, proporcionándole una ventaja o beneficio que antes no tenía.

3. Diseños Industriales

Concepto

Los diseños industriales deben considerarse como una creación estética u ornamental.

En el Artículo 113 de la Decisión 486 de 2000 se estipula: "Se considerará como diseño

industrial la apariencia particular de un producto que resulte de cualquier reunión de líneas o combinación de colores, o de cualquier forma externa bidimensional o tridimensional, línea, contorno, configuración, textura o material, sin que cambie el destino o finalidad de dicho producto." (Parra, Rodríguez & Cavelier. 2004). La función de los diseños industriales es la de proteger las creaciones de forma y apariencia de un producto para que éste sea atractivo al consumidor

Características

a) Los diseños industriales protegen la apariencia de un producto y no al producto mismo.

¿Qué protege el diseño industrial?

- Protege la forma externa de los productos, es decir, su apariencia, su manera de presentarse hacia el exterior.
- Protege únicamente su aspecto estético de tal forma que éste no se puede referir al destino y finalidad.

¿Qué no protege el diseño industrial?

- Efectos técnicos.
- El destino del producto.
- La forma hacia adentro del producto.

b) Se puede referir a formas bidimensionales o tridimensionales.

c) El diseño industrial busca darle un aspecto especial que lo haga más atractivo al público consumidor.

d) El diseño industrial debe servir como patrón para la producción de otros productos iguales.

Palabras clave

Propiedad intelectual

patentes

modelos

utilidad

diseños industriales.

Bibliografía

- Parra, Rodríguez & Cavelier Abogados. (2004). PROTOCOLO DE NEGOCIACIÓN DE TECNOLOGIA. PROGRAMA EXPORTE. 2004, de Superintendencia de Industria y Comercio Sitio web: www.sic.gov.co