
Protección del software

Alfons Femenia

Agente Europeo de Patentes

28 de febrero de 2013

SUMARIO

- **Introducción. Definiciones**
- **Protección del software como propiedad intelectual**
- **Software como patente. Conceptos, introducción legal.**
- **Software como patente. Condiciones.**
- **Software como patente. Ejemplos.**

- **PROPIEDAD INTELECTUAL (derechos de autor)**
 - Se refiere a creaciones literarias, artísticas o científicas originales (novelas, los poemas, las obras de teatro, las películas, las obras musicales, dibujos, pinturas, fotografías esculturas, los diseños arquitectónicos...) expresadas por cualquier medio o soporte actualmente conocido o que se invente en el futuro.
- **PROPIEDAD INDUSTRIAL**
 - Patentes y modelos de utilidad
 - Diseños industriales (creaciones estéticas que determinan la apariencia de un producto industrial)
 - Marcas

Software:

“Toda secuencia de instrucciones destinadas a ser utilizadas directa o indirectamente, en un sistema informático para realizar una función o una tarea para obtener un resultado determinado, cualquiera que fuere su forma de expresión o fijación”.

Protección del software

Cualquier tipo
de software

Si cumple
ciertas
condiciones

**Propiedad
intelectual/Derechos de
autor**

Patente



Derechos de autor

PROTECCIÓN DEL SOFTWARE COMO PROPIEDAD INTELECTUAL (DERECHOS DE AUTOR)

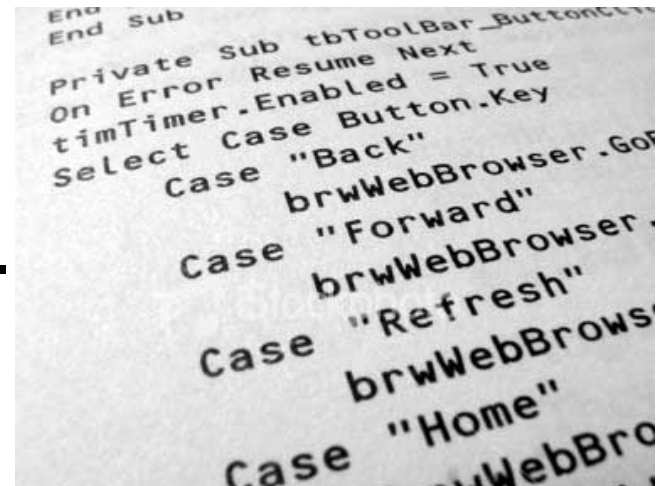


Derechos de autor

Los programas de ordenador se protegen como si fuera una obra literaria.

¿QUÉ SE PROTEGE?

- Programa en código fuente.
- Documentación preparatoria.
- Documentación Técnica
- Manuales de Uso



```
End  
End sub  
Private Sub tbToolBar_ButtonOn  
On Error Resume Next  
tmTimer.Enabled = True  
Select Case Button.Key  
Case "Back"  
    brwWebBrowser.Go  
Case "Forward"  
    brwWebBrowser.  
Case "Refresh"  
    brwWebBrows  
Case "Home"  
    uWebBro
```

Derechos de autor

- **Duración:**
 - **Persona física:** Toda la vida del autor + 70 años desde su muerte
 - **Persona jurídica:** 70 años después de la divulgación.
- **Protege el programa de ordenador en sí (código fuente, pantallas, gráficos...)**
- **La protección en un país implica extensión a los demás países (según tratados internacionales). Es un derecho no territorial.**
- **El derecho de autor nace con la creación de la obra; no es necesario su registro para tenerlo.**

Derechos de autor

- Pero sí es conveniente la constitución de pruebas sobre la autoría y fecha para que sea más fácil demostrar los derechos que se tienen.
- Constitución de pruebas:
 - Inscripción en el registro de propiedad intelectual.
 - Depósito notarial
- No hay que hacerlo en todos los países, con hacerlo en un país es suficiente, ya que sólo es una prueba

Derechos de autor



- El símbolo de copyright © indica quién es el titular de los derechos de autor.
- Su ausencia no garantiza la existencia o no de derechos de autor.
- Pero sí es conveniente, porque indica que el autor tiene en cuenta los derechos de autor y puede tener un efecto disuasorio para su copia.



Patente



PROTECCIÓN DEL SOFTWARE COMO PROPIEDAD INDUSTRIAL (PATENTE)

Software como patente



- Una patente es un derecho dado, por un Estado, a un inventor sobre su invención, que permite al inventor excluir a terceras personas de explotar su invención durante un periodo de tiempo limitado.
- Obliga a la divulgación de la invención.

Software como patente

- **Las patentes son territoriales (el derecho de patente sólo cubre el país que lo otorga).**
- **Duración: 20 años desde la solicitud.**
- **Concesión: Nuevas e inventivas.**
- **Da una protección más extensa que los derechos de autor: protege las acciones generales que realiza el software, independientemente de los detalles específicos y del código fuente utilizado.**
- **Es un derecho registral. Nace con la solicitud (registro) de la patente, si no, no hay tal derecho.**

Software como patente

¿EL SOFTWARE SE PUEDE PATENTAR?

DEPENDE

Si cumple ciertas condiciones



Software como patente

Art. 52 (2) EPC (Europa) y Art. 4(4) Ley 11/1986 (España).

NO se consideran invenciones (*no se pueden patentar*):

- Descubrimientos, teorías científicas y mét. Matemáticos
- Las obras literarias artísticas o cualquier otra creación estética
- Formas de presentar informaciones
- Los planes reglas y métodos para el ejercicio de las actividades intelectuales, para juegos o para actividades económico-comerciales, así como los **programas para ordenadores**



Software como patente

Art. 52 (3) EPC y Art. 4(5) Ley 11/1986.

(ES) Lo dispuesto en el apartado anterior excluye la patentabilidad de las invenciones mencionadas en el mismo SOLAMENTE en la medida en que el objeto para el que la patente se solicita comprenda una de ellas.

(EP) Lo dispuesto en el párrafo anterior excluye la patentabilidad de los elementos enumerados en el mismo SOLAMENTE en la medida en que la solicitud de patente europea o la patente europea no se refiera más que a uno de esos elementos considerados como tales.

Software como patente

¿Ningún programa de ordenador se puede patentar?

No es correcto:

Si la materia que se quiere proteger tiene un efecto técnico (carácter técnico), entonces sí es patentable .

Porque en ese caso, no se considera un programa de ordenador como tal (puro), sino una parte de una invención que sí es patentable.



Software como patente

Directiva europea 11979/1/04 del 7 de marzo de 2005:

No serán patentables las invenciones que utilizan programas informáticos (...) que no producen efectos técnicos, aparte de la normal interacción física entre un programa y el ordenador, red o aparato programable de otro tipo en que se ejecute.

Software como patente

Guidelines C-IV, 2.3.6

Si el programa de ordenador es capaz, cuando es ejecutado por un ordenador, de producir un efecto técnico adicional (es decir, aparte de los efectos físicos normales que se producen cuando cualquier programa se ejecuta en un ordenador), el programa es patentable.

El concepto de efecto técnico es ambiguo y a veces no es tan fácil decidir si un programa produce un efecto técnico adicional o no.

Software como patente

Se considera que un programa tiene un efecto técnico si:

- a) Afecta al funcionamiento físico o técnico de un dispositivo
- b) Procesa datos que son parámetros operativos de un dispositivo y de cuyo resultado depende el funcionamiento técnico de dicho dispositivo
- c) Y en general, si resuelve un problema técnico



Software como patente

¿Qué se considera problemas técnicos? (ejemplos):
Ahorro de recursos (ancho de banda, energía...),
aumentar/disminuir velocidad, aumentar/disminuir
precisión.

¿Qué se considera problemas no técnicos? (ejemplos):
Apariencia estética,
Apariencia visual
Preferencias personales

Software como patente

Los programas de ordenador que se pueden patentar, al ejecutarse deben resolver un problema técnico, por lo que siempre van ligados a un proceso que resuelve un problema técnico.

Es decir, el programa de ordenador se protege en cuanto que mediante su ejecución se realiza un proceso que resuelve un problema técnico (no el programa como tal).

Por ello, suele aparecer una reivindicación que describe el proceso que resuelve el problema técnico y otras reivindicaciones que protegen el programa que al ejecutarse realiza dicho procedimiento.

Casi nunca se va a permitir, una patente con sólo reivindicaciones de programa de ordenador sin estar ligadas a un proceso.

Software como patente

INVENCIONES CLARAMENTE ADMITIDAS:

- Programa que dirige las piezas de un telar para manejar el hilo de una cierta forma más rápida y con menos gasto.
- Sistema de frenado ABS y programa que lo gestiona.
- Programa que controla una bomba de insulina.





Software como patente

OTRAS INVENCIONES ADMITIDAS:

- Procedimiento para determinar una ruta óptima de transmisión de datos en una red de datos.
- Gestión del tráfico en redes de comunicación.
- Detección de activación de un abonado en una red de telefonía móvil.





Software como patente

Ejemplo de reivindicaciones admitidas (ES2226562):

Método para detectar la activación de un abonado en una red, que comprende:

- Generar y enviar un mensaje a un nodo de registro de la red, incluyendo el mensaje datos sobre ...y sobre..

Programa de ordenador, que comprende instrucciones de programa para hacer que un ordenador (procesador) lleve al cabo el método de la reivindicación anterior cuando el programa se ejecuta.



Software como patente

Ejemplo de reivindicaciones admitidas:

- Procedimiento para determinar una ruta óptima de transmisión de datos en una red de datos un primer abonado a la línea de transmisión emite una notificación de búsqueda, unos abonados a la red que pueden usarse como estaciones de rutas de transmisión y reciben esta notificación de búsqueda miden las intensidades de campo de recepción, añaden a la notificación de búsqueda su propia marcación y la intensidad de campo de recepción medida y emiten de nuevo la notificación de búsqueda y miden la intensidad de campo de recepción de la notificación de búsqueda.

Programa de ordenador, que comprende instrucciones de programa para hacer que un ordenador lleve al cabo el método de la reivindicación anterior cuando el programa se ejecuta.

Software como patente

INVENCIONES CLARAMENTE EXCLUIDAS:

- Software de procesamiento de datos.
- Software de gestión de nóminas.
- Software de métodos de negocio.
- Software de videojuegos.
- Software de recomendación de contenidos según un estudio de tus preferencias personales...



PATENTE AMAZON: 1-CLICK

HERRERO & ASOCIADOS


In Stock. Ships from and sold by
Amazon.com

Quantity: 1

Add to Shopping Cart

or

Buy now with 1-Click®

(19)  **Europäisches Patentamt**
European Patent Office
Office européen des brevets



(11) **EP 1 134 680 A1**

(12) **EUROPEAN PATENT APPLICATION**

(43) Date of publication:
19.09.2001 Bulletin 2001/38

(51) Int Cl.7: **G06F 17/60, G06F 3/033**

(21) Application number: **01113935.9**

(22) Date of filing: **11.09.1998**

(84) Designated Contracting States:
**AT BE CH CY DE DK ES FI FR GB GR IE IT LI LU
MC NL PT SE**
Designated Extension States:
AL LT LV MK RO SI

- **Kaphan, Shel**
Seattle, Washington 98115 (US)
- **Bezos, Jeffrey P.**
Seattle, Washington 98101 (US)
- **Spiegel, Joel**
Woodinville, Washington 98072 (US)

(30) Priority: **12.09.1997 US 928951**
23.03.1998 US 46503

(74) Representative: **Grünecker, Kinkeldey,
Stockmair & Schwanhäusser Anwaltssozietät
Maximilianstrasse 58
80538 München (DE)**

(62) Document number(s) of the earlier application(s) in
accordance with Art. 76 EPC:
98117261.2 / 0 902 381

Remarks:

This application was filed on 07 - 06 - 2001 as a
divisional application to the application mentioned
under INID code 62.

(71) Applicant: **Amazon.Com, Inc.**
Seattle, WA 98101 (US)

(72) Inventors:
• **Hartman, Peri**
Seattle, Washington 98109 (US)

(54) **Method and system for placing a purchase order via a communications network**

1. A method for ordering an item using a client system, the method comprising:

receiving from a server system a client identifier of the client system;

persistently storing the client identifier at the client system;

displaying information identifying the item and displaying an indication of a single action that is to be performed to order the identified item;

and

in response to the indicated single action being performed, sending to a server system a request to order the identified item and automatically sending the client identifier

APPLE: SLIDE TO UNLOCK

HERRERO
& ASOCIADOS



(11) EP 1 964 022 B1

(12) EUROPEAN PATENT SPECIFICATION

(45) Date of publication and mention of the grant of the patent:
10.03.2010 Bulletin 2010/10

(21) Application number: 06846405.6

(22) Date of filing: 30.11.2006

(51) Int Cl.:
G06F 21/20^(2006.01) G06F 3/048^(2006.01)

(86) International application number:
PCT/US2006/061370

(87) International publication number:
WO 2007/076210 (05.07.2007 Gazette 2007/27)

(54) UNLOCKING A DEVICE BY PERFORMING GESTURES ON AN UNLOCK IMAGE

ENTSPERRUNG EINER VORRICHTUNG DURCH DURCHFÜHRUNG VON GESTEN AUF EINEM ENTSPERRUNGSBILD

DEVERROUILLAGE D'UN DISPOSITIF PAR DES GESTES EFFECTUES SUR UNE IMAGE DE DEVERROUILLAGE

(84) Designated Contracting States:
AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB GR
HU IE IS IT LI LT LU LV MC NL PL PT RO SE SI
SK TR

(30) Priority: 23.12.2005 US 322549

(43) Date of publication of application:
03.09.2008 Bulletin 2008/36

(60) Divisional application:
09170574.9 / 2 128 782

(73) Proprietor: Apple Inc.
Cupertino, CA 95014 (US)

- VAN OS, Marcel
San Francisco, CA 94110 (US)
- LEMAY, Stephen, O.
San Francisco, CA 94122 (US)
- FORSTALL, Scott
Mountain View, CA 94040 (US)
- CHRISTIE, Greg
San Jose, CA 95129 (US)

(74) Representative: Lang, Johannes
Bardehle, Pagenberg, Dost, Altenburg, Geissler
Postfach 86 06 20
81633 München (DE)

(56) References cited:
WO A 2004/001560 US A E 921 022

1. A method of controlling an electronic device with a touch-sensitive display, comprising:
 - detecting contact with the touch-sensitive display while the device is in a user-interface lock state;
 - moving an image corresponding to a user-interface unlock state of the device in accordance with the contact;
 - transitioning the device to the user-interface unlock state if the detected contact corresponds to a predefined gesture; and
 - maintaining the device in the user-interface lock state if the detected contact does not correspond to the predefined gesture.

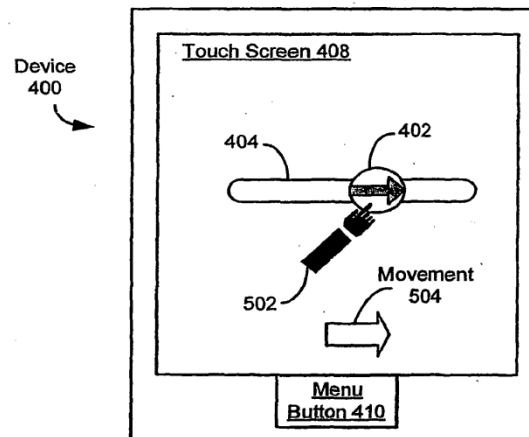


Figure 5B



Software como patente

OEPM y EPO, distintas formas de actuar, mismos resultados.

- OEPM: Análisis de la patentabilidad (del carácter técnico) en el Examen formal (antes del informe de búsqueda). Si no lo tiene (software sin efecto técnico) se emite un suspenso y se rechaza si no se corrigen los problemas.





Software como patente



- EPO: Excepto en casos muy extremos, suele hacer el informe de búsqueda y realiza el examen de carácter técnico en el examen (después del informe de búsqueda).
- Si no tiene características técnicas (software sin efecto técnico) o, las diferencias con los inventos anteriores son características no técnicas, entonces no tendrá actividad inventiva y se rechaza.



Software como patente

- En otros países los requisitos son distintos.
- La mayoría aplican unas reglas similares a las de España/Europa.
- En USA, SÍ se permiten las patentes de software como tales.
- En los últimos años se está tendiendo en USA a ser más estrictos en cuanto a la protección de invenciones sin características técnicas.

Software como patente

Consideraciones generales:

- Es un tema complejo, sin reglas automáticas aplicables al 100% de los casos, que permita saber rápidamente si cumple las condiciones o no. Es necesario un análisis de cada caso.
- En muchos casos, tras el análisis, se ve claramente cuando una invención tiene características técnicas (es patentable) o no.
- Aunque todavía hay muchos casos “fronterizos” donde la patentabilidad de una invención implementada en ordenador (su carácter técnico o no) no es tan clara y es materia de discusión.

Software como patente

Consideraciones generales:

- La decisión es de la Oficina de Patentes (a través de su Examinador).
- La decisión es caso por caso.
- Además de estas consideraciones (carácter técnico o no), para que se conceda la invención debe ser nueva e inventiva.

Para fijar ideas

- **Ejemplo 1:** Quieres proteger un programa que te calcula los impuestos que tienes que pagar basándose en tus ingresos y patrimonio.
- No tiene ningún efecto técnico=> No se puede proteger como patente.
- Pero sí se puede proteger como propiedad intelectual, así que **A REGISTRARLO.**

Para fijar ideas

- **Ejemplo 2**: Desarrollas un método para el enrutamiento óptimo de mensajes en redes wireless.
- Es patentable (si es nuevo e inventivo), por lo que se puede obtener protección para el método y para un programa que lleve a cabo dicho método.
- El programa en sí, también se puede proteger por propiedad intelectual.
- Si te copian el programa, se puede demandar por infracción de la patente y del copyright.
- Si alguien copia el método pero escribe un programa distinto para llevarlo a cabo, no puedes protegerlo con el copyright pero sí con la patente.



**HERRERO
& ASOCIADOS**

Para cualquier consulta:

HERRERO & ASOCIADOS

Gran Via Carles III nº 86, 2ª planta

Edif. TRADE, TORRE ESTE

08028 BARCELONA

Tel. 932 388 700

www.herrero.es

ALFONS FEMENIA
afemenia@herrero.es

