

# Derecho de autor y patentes en relación al software

Consol - 12 Febrero 2004

Derechos Reservados (c) Patricio Páez Serrato 2004

El original de este documento en formato OpenOffice está en:

<http://pp.com.mx/pi/consol2004.sxi>

# Contenido

Introducción al Derecho de Autor y Patentes

Características y derechos

Análisis FODA

Patentes de SW

Recursos

Creadores

Público

Creaciones

Creadores

Público

Creaciones

Derecho

# Creaciones

Obras  
autorales

Invenciones

Diseños  
industriales

Marcas

# Creaciones

Obras  
autorales

Invenciones

Diseños  
industriales

Marcas

Derecho de autor

Propiedad industrial

Propiedad intelectual

Derecho

# Obras autorales

Literatura, música

Dibujo, pintura,  
caricatura

Fotografía, cine

Danza

Radio, TV

Programas de  
cómputo

Escultura, arquitectura

Adaptaciones, arreglos,  
traducciones

Compilaciones,

bases de datos

Interpretaciones y  
ejecuciones

Ediciones, fonogramas,  
videogramas y  
radiodifusiones

# Características

## Obras autorales

Originalidad

Forma de expresión

## Invenciones

Novedad

Inventiva

Aplicación

## Diseños Industriales

Novedad

Aplicación

## Marcas

Distintividad

## Obras autorales

Moral

Patrimonial

Automático, registro  
opcional

100 años

## Invencciones

Nombre

Explotación

Solicitar patente

20 años

## Diseños Industriales

15 años

## Marcas

10 años, renovables

Derecho

# Definiciones

Titular: dueño de un derecho.

Licencia: permiso del titular a otro(s) para gozar de cierto derecho, sin perderlo.

Cesión: el derecho cambia de dueño.

Contrato: acto legal para contraer obligaciones, p.ej. ceder un derecho.

Lucro: beneficio económico directo o ventaja indirecta.

# FODA

## Fuerzas

Derecho de autor

Licencia

Unión

## Debilidades

Desconocimiento

## Oportunidades

Internet

## Amenazas

Patentes de SW

ALCA

TCPA

# Patente de SW

A computer-implemented method comprising:

A computer-readable medium, having stored therein a computer program usable in connection with ...

Derecho exclusivo a implementar el algoritmo o idea

# Programador y Patentes de SW

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

# Recursos

Preguntas y respuestas acerca de software y leyes en México: <http://pp.com.mx/legalfaq.html>

Lista de discusión: [proint@yahoo.com](mailto:proint@yahoo.com)

Archivo: <http://groups.yahoo.com/group/proint>

Análisis GPL en México:

<http://linux.ajusco.upn.mx/palmis/gpl>

# Derecho de autor y patentes en relación al software

FIN