**Propiedad intelectual : Derecho de Autor y Propiedad Industrial**

La Constitución Nacional en su artículo 17 protege los derechos de Propiedad intelectual en general, al establecer que todo autor o inventor es propietario exclusivo de su obra, invento o descubrimiento, por el plazo que establezca la ley.

Como su nombre lo indica, la propiedad intelectual es un tipo de propiedad, esto significa que su propietario o titular puede disponer de ésta como le plazca y que ninguna otra persona podrá disponer legalmente de su propiedad sin su consentimiento. Sin embargo, como todo derecho el ejercicio del mismo está sujeto a limitaciones.

Como notas salientes de los derechos intelectuales, cabe observar que los mismos no protegen las ideas en sí, en abstracto, sino que protegen expresiones concretas de las mismas, como ser el diseño, la inventiva de un proceso, invento, marca, modelo, etc.

Los Derechos de Propiedad Intelectual se dividen en dos grandes campos: Derechos de Autor y Propiedad Industrial.

 Los **Derechos de Autor** se refieren a las llamadas “Obras Intelectuales”, incluye obras literarias, musicales artísticas, diseños arquitectónicos, etc., es decir aquellas expresiones originales del espíritu, y que pertenecen al mundo de las artes o las letras, por ejemplo un libro, una pintura, una canción, una película, o, desde hace unos años, un software, una base de datos, o una página de Internet.

 Ratificando este concepto, la jurisprudencia de nuestros tribunales ha dicho “las ideas son libres” y no constituyen en sí mismas “una obra intelectual, ni una creación completa” dado que “la ley protege en realidad la forma de la manifestación intelectual, o sea el método, el estilo personal que emplea el autor para exteriorizar su pensamiento.”

La propiedad intelectual es el conjunto de derechos de autor, personales (morales) y patrimoniales (económicos) que corresponden a los autores sobre las obras de su creación.

En otras jurisdicciones y para la OMPI (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual) la expresión “intellectual property” engloba tanto los derechos de propiedad industrial (marcas, patentes, diseño industrial, denominaciones de origen) como los derechos de propiedad intelectual (derechos de autor y derechos afines)

Las normas que regulan la propiedad intelectual en la República Argentina son la LEY 11.723 sancionada el 28 de septiembre de 1933 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.

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.

**DERECHO DE AUTOR**

Los derechos de autor son de dos clases:

Derechos morales, irrenunciables e inalienables, como el derecho de reconocimiento de autoría y el derecho de integridad de la obra, entre otros.

Derechos económicos, transferibles y de duración limitada en el tiempo, básicamente los derechos de explotación, aunque hay otros (por ejemplo el derecho a remuneración por copia privada)

Se considera autor a la persona natural que aparece como tal en la obra. En algunos casos previstos por la ley las personas jurídicas pueden tener algunos derechos económicos de propiedad intelectual.

En las obras en colaboración los derechos pertenecen a todos los autores, sin embargo en las obras colectivas corresponden a la persona bajo cuya iniciativa y coordinación se edita y divulga la obra.

**Duración del derecho**

 En cuanto al tiempo en que una obra está protegida por el derecho de la propiedad intelectual, éste ha ido en aumento.  Se considera que la verdadera finalidad de la protección del derecho de autor consiste en retribuir el esfuerzo que supone la creación de una obra y la inversión que se hace al producirla y comercializarla.

 El Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas (Convenio de Berna, 1971, enmendado en 1979), aprobado en la Argentina a través de la Ley 25.140,  fija la duración de 50 años después de la muerte del autor o de su publicación en caso de obras anónimas o seudónimas.

 En nuestro país, tal como lo expresa la ley 11.723 en su artículo 5º reformado por la ley 24.870, "la propiedad intelectual corresponde a los autores durante toda su vida y a sus derechohabientes  o herederos hasta setenta años contados a partir del 1 de enero del año siguiente al de la muerte del autor".  Establece pautas genéricas en relación con el derecho de autor de las obras literarias, científicas y artísticas y para ciertos objetos protegidos impone distintos plazos.

**Derechos morales y derechos patrimoniales**

El Derecho de Autor, tal como hoy lo concebimos, está compuesto por dos aspectos que se encuentran íntimamente relacionados: el derecho moral y el derecho patrimonial. Mientras que el primero es irrenunciable, el segundo puede ser trasmitido de una persona a otra, como cualquier otro bien económico.

  Los derechos morales son los que le otorgan al autor del trabajo, el derecho a ser identificado como su creador y el derecho a prohibir cualquier destrucción o degradación del trabajo. Los derechos así adquiridos no pueden ser vendidos y, como consecuencia de ser extrapatrimoniales, son también ilimitados.

  Comprenden, esencialmente, el derecho a divulgar la obra o mantenerla en reserva, a ejecutarla, a representarla y a exponerla públicamente; incluyen la potestad del autor a reconocer la paternidad sobre la obra, más allá de los derechos patrimoniales que tenga sobre ella y a exigir el respeto y la integridad de la misma, reconocen el derecho a retractarse acerca de la paternidad de la obra.

Los derechos patrimoniales están directamente relacionados con la retribución que se debe a una determinada creación intelectual.  Estos derechos son independientes entre sí,  pueden contratarse con terceras personas en forma conjunta o exclusiva y fraccionarse si así lo desea el autor.  Están compuestos por:

* Derecho de reproducción: es la facultad de explotar la obra en su forma original o transformada mediante su fijación en cualquier medio y por cualquier procedimiento que admita su comunicación, o la obtención de copias del todo o de una parte de ella.  Esto puede manifestarse, a través de una edición gráfica, una edición sonora o fijaciones audiovisuales, o en forma múltiple.
* Derecho de distribución: es el derecho a autorizar la puesta a disposición del público del original y de los ejemplares de una obra mediante venta u otra transferencia de propiedad, como alquiler o préstamo.  El derecho de alquiler es el derecho a autorizar el alquiler comercial al público de los siguientes tipos de obras: programas de ordenador, obras cinematográficas y obras incorporados en fonogramas, entre otras.
* Derecho de comunicación pública: comprende aquellos actos por los cuales una pluralidad de personas acceden a una obra o a una parte de ella en su forma original o transformada, tales como exposición de obras de arte y de reproducciones, representaciones públicas, recitados o lecturas públicas, conferencias, etc.
* Derecho de transformación: es la explotación mediante la adaptación, traducción, actualización, resumen, adaptación, arreglo, compilación.

***Marco legal de la Propiedad Intelectual en la Argentina***

En nuestro país la Ley de Propiedad Intelectual (No. 11.723), ha sido modificada sucesivamente. Entre las actualizaciones más recientes  podemos citar  la ley  No. 25.006 del 13 de agosto de 1998, que incorpora al artículo 34 la vigencia para las obras cinematográficas; la ley No. 25.036, sancionada el 14 de octubre de 1998 que, a través de la modificación al artículo 1 y de incorporaciones en diferentes artículos, introduce el término programas de computación*,* y la protección y explotación de esos derechos, y el decreto No. 165/94 que precisa el alcance de la denominación obras de *software* y obras de bases de datos, qué procedimientos se consideran idóneos para su reproducción y cuáles son sus características de publicación.  Abarca también el procedimiento para el registro de obras de *software* y de bases de datos, tanto publicadas como inéditas.

***Limitaciones al Derecho de Autor. Copia privada y Uso Justo***

El artículo 10 de la Ley de Propiedad Intelectual (No. 11.723) establece criterios generales en cuanto a las limitaciones al derecho de autor: "Cualquiera puede publicar con fines didácticos o científicos, comentarios, críticas o notas referentes a las obras intelectuales, incluyendo hasta mil palabras de obras literarias o científicas u ocho compases en las musicales y en todos los casos sólo las partes del texto indispensable a ese efecto.  Quedan comprendidas en esta disposición las obras docentes, de enseñanza, colecciones, antologías y otras semejantes.  Cuando las inclusiones de obras ajenas sean la parte principal de la nueva obra, podrán los tribunales fijar equitativamente en juicio sumario la cantidad proporcional que les corresponde a los titulares de los derechos de las obras incluidas"   
Lo antedicho incluye las copias realizadas con fines de docencia, investigación, crítica y para uso privado del copista.  De este modo es posible fotocopiar un artículo de una revista o un capítulo de un libro sin necesidad de pedir autorización al propietario de los derechos de la obra ni solicitar un pago por las mismas, con la condición de que el mismo no sea duplicado como objeto de utilización colectiva, ni con fines de lucro.  En los países anglosajones este límite se conoce como "fair use" en los Estados Unidos, y "fair dealing" en el Reino Unido o Canadá, y reconoce la libertad de efectuar copias con fines docentes o de investigación, siempre y cuando no perjudique o modifique partes sustanciales de la obra (Fernández Molina, 1999: 41)

En el caso de una biblioteca o de una institución similar como puede ser un archivo, videoteca, filmoteca o museo, estos privilegios se basan en permitir a las mismas reproducir obras para preservar un ejemplar o sustituirlo en caso de que el mismo haya sido extraviado o sustraído de la Institución, en situaciones de destrucción o deterioro, siempre que la tarea no persiga fines de lucro y sea realizada con fines de investigación.

El uso justo facilita el acceso a la información por parte de los ciudadanos, protege la intimidad del usuario y afecta únicamente al derecho de reproducción. Es posible que el límite entre el "uso justo" y la infracción no sea claro ni fácil de definir, y el hecho de dar el crédito de la fuente del material protegido con derechos de autor, no sustituye la obtención del permiso correspondiente.

Cabe destacar que los derechos de autor protegen la forma particular en que el autor se ha expresado, y no se conceden expresamente a una idea, sistema o información factual contenida en la obra.

**Propiedad Industrial**

Es la relativa a las marcas, patentes, modelos de utilidad, y modelos y diseños industriales.

 Si bien todas las clases de derechos de propiedad intelectual gozan de la protección de la ley, las mismas difieren en cuanto al grado y alcance de la protección, y a los trámites necesarios para acceder a la misma. Por ello resulta muy importante el correcto encuadramiento de la creación intelectual que se quiere proteger, para lo cual la misma deberá poseer las características que requiera la ley para acceder a tal o cual protección. En la mayoría de los casos, para otorgar la protección fuerte de la ley, la misma requiere que las creaciones intelectuales sean registradas en el ente administrativo que corresponda.

Asimismo, cuando un proyecto comienza a transformarse en una empresa, el emprendedor comienza a interrelacionarse con el mercado, esto genera una divulgación de su proyecto, de su marca y de los diferentes desarrollos industriales o técnicos. A partir de ese momento se modifica incluso la relación entre los socios, por lo que una prolija y correcta protección de los derechos, no solo es una ventaja ante los eventuales competidores, sino que plantea un orden interno que facilita la dinámica del grupo y evita problemas futuros.

Dentro de la clasificación de **Derechos de Propiedad Industrial** se incluyen:

- Patentes de invención

- Modelos de utilidad

- Dibujos y modelos industriales

- Marcas de fábrica y de comercio

- Variedades vegetales

- Indicaciones geográficas

- Información no divulgada.

- Esquemas de trazado de los circuitos integrados

**Patentes de invención,**

Una patente de invención es un derecho exclusivo que el Estado otorga al inventor, a cambio de que éste brinde a la sociedad el fruto de su investigación. La solicitud de patente se publica a los 18 meses, dejando de ser secreta para pasar al estado de público conocimiento.  
Las enseñanzas técnicas derivadas de esa solicitud, pueden servir de base para que terceros desarrollen perfeccionamientos sucesivos, contribuyendo a un mayor avance en el estado de la técnica. El derecho exclusivo tiene una duración de 20 años, durante los cuales el titular puede justamente, impedir que terceros exploten su invención. Pasado ese lapso, la patente pasa a ser de dominio público, ello significa que cualquier persona puede hacer uso de la misma sin tener que abonar regalías al titular de la patente.

La patente de invención se otorga para ejercer el derecho de exclusividad sobre su invento por el término que le acuerda la Ley pudiendo impedir que terceros sin su consentimiento realicen actos de fabricación, uso, oferta para la venta, venta o importación del producto o procedimiento patentado.

La patente de invención es un bien intangible. Al igual que un título de propiedad sobre un inmueble o un automóvil, la patente se puede transferir siendo vendida, heredada o incluso regalada a través de una cesión de derechos (a título gratuito en éste último caso)

Todos los titulares de patentes deben, a cambio de la protección de la patente, publicar información sobre su invención, a fin de enriquecer el cuerpo total de conocimiento técnico del mundo. Este creciente volumen de conocimiento público promueve una mayor creatividad e innovación en otras personas. Así pues, las patentes proporcionan no sólo protección para el titular sino asimismo información e inspiración valiosa para las futuras generaciones de investigadores e inventores.

Una invención debe, por lo general, satisfacer las siguientes condiciones para ser protegida por una patente: debe tener uso práctico; debe presentar asimismo un elemento de novedad; es decir, alguna característica nueva que no se conozca en el cuerpo de conocimiento existente en su ámbito técnico.

Este cuerpo de conocimiento existente se llama "estado de la técnica". La invención debe presentar un paso inventivo que no podría ser deducido por una persona con un conocimiento medio del ámbito técnico.

El primer paso para obtener una patente consiste en presentar una solicitud de patente en el Instituto Nacional de la Propiedad Industrial, ubicado en, Ciudad de Buenos Aires.

Una vez concedida la patente, deben pagarse anualidades para su mantenimiento.  
Las PYMES, los particulares, las Universidades Públicas Nacionales y Provinciales e Instituciones con finalidad no económica, pagarán el 40 % de los aranceles establecidos.

Una vez concedida la patente se publica, la Administración Nacional de Patentes procede a la publicación de la patente concedida en el boletín de marcas y patentes que edita el INPI a los efectos que la sociedad tome conocimiento de la innovación en el estado de la técnica.

La Novedad de la patente debe ser Mundial: La ley de patentes en vigencia establece en su art. 4° los tres requisitos básicos que debe reunir una invención para ser patentable: novedad absoluta, actividad inventiva y aplicación industrial.

Novedad absoluta: significa que el objeto de invención a patentar no debe estar comprendido dentro del estado de la técnica conocido, entendiendo por estado de la técnica al conjunto de conocimientos técnicos que se han hecho públicos tanto en el país como en el resto del mundo, antes de la fecha de presentación de la solicitud en cuestión.

Actividad inventiva: Existe actividad inventiva cuando el proceso creativo o sus resultados no se deduzcan del estado de la técnica en forma evidente para una persona normalmente versada en la materia técnica correspondiente. Esto significa que si la invención es una combinación de elementos conocidos con resultado predecible, la misma carece de actividad inventiva puesto que el resultado final al que se accede partiendo de lo conocido es obvio para cualquier persona del oficio de nivel medio.

Aplicación industrial: Habrá aplicación industrial cuando el objeto de la invención conduzca a la obtención de un resultado o de un producto industrial, entendiendo como industria todo aquello susceptible de ser fabricado o aplicado en serie o a escala industrial, en contraposición a una obra de arte por ejemplo, que es única e irrepetible.

En síntesis la patente le otorgará al titular el derecho a “impedir” que terceros realicen, sin su previa autorización, las acciones relativas a la producción, utilización, comercialización, importación del producto o procedimiento protegidos en todo el territorio del Estado Argentino, durante el término de 20 años contados a partir de la fecha de la solicitud.

Este título de propiedad exclusiva se otorga a cambio de que el inventor realice una publicación clara y detallada de la invención que pretende proteger, de manera que la información divulgada pueda ser aprovechada para avanzar en el estado del arte.

Los requisitos objetivos para obtener el título de patente de invención son :la novedad, que se refiere a la no divulgación del conocimiento en una fecha anterior a la presentación de la solicitud de protección; la altura inventiva o no obviedad, relativa a la existencia de un salto inventivo; y la aplicación industrial.

El **modelo de utilidad** es un certificado que otorga el Estado para aquellas invenciones que consistan en mejoras o nuevas formas obtenidas o introducidas en herramientas, instrumentos de trabajo, utensilios, dispositivos u objetos conocidos en cuanto importen una mejor utilización en la función a que estén destinados. Entre los requisitos exigidos por la ley para su otorgamiento se encuentran los de novedad dentro del país y aplicación industrial. No constituye un obstáculo a la protección el hecho que carezcan de actividad inventiva o que hayan sido divulgados en el exterior.El plazo de duración del derecho obtenido es de 10 años contados a partir de la fecha de la solicitud.

El certificado de **dibujos y modelos industriales**  es un titulo que otorga el estado a aquellos creadores de nuevas formas ornamentales o estéticas dadas a un objeto o artículo. Se protege tanto el dibujo en la forma bidimensional por ejemplo, los estampados en una corbata o en una sábana, como a un modelo en su forma tridimensional o modelo industrial, por ejemplo, la forma de una botella o de una silla.

Los requisitos establecidos en la ley para obtener el titulo de propiedad son que los diseños y modelos sean nuevos y originales desde el punto de vista ornamental y estético.

El plazo de duración del derecho obtenido es de 5 años contados a partir de la fecha de la solicitud. Cumplido este plazo el titular podrá renovarlo por dos períodos más de la misma duración, previa solicitud por escrito.

El derecho sobre una **Marca de fabrica o de comercio,** lo otorgael Estado. La legislación protege a los signos distintivos sean palabras, dibujos, emblemas, monogramas, imágenes, etc, aplicados a bienes o servicios.

Los requisitos exigidos por la ley son que sean nuevas y distinguibles. Asimismo tanto los nombres como los logotipos no deben ser confundibles con otros registrados con anterioridad.

El plazo de duración del derecho obtenido es de 10 años contados a partir de la fecha de la solicitud. Cumplido este plazo el titular podrá renovarlo, por un mismo periodo de tiempo previa solicitud por escrito. Se hace constar que esta renovación se puede realizar cada diez años en forma ilimitada, previo juramento de uso efectivo de la marca.

**Características fundamentales de los derechos de propiedad intelectual, así como los trámites necesarios para obtener su registro.**

**DERECHO DE AUTOR**

* **Objeto de Protección:** Obras literarias, científicas y artísticas (OBRAS INTELECTUALES). Desde hace unos años, también el Software y las Bases de Datos.
* **Trámite:** Registro (depósito) ante la Dirección Nacional del Derecho de Autor, o sus entes cooperadores según la Obra Intelectual que se trate (SADAIC, CAMARA DEL LIBRO, CAMARA DEL SOFTWARE, ETC.). Presentación con formulario y pago de una tasa.
* **Derechos:** Patrimoniales (explotar, ceder, vender, etc,), y Morales (a la integridad y paternidad).
* **Alcance de protección:** En los países firmantes del Convenio de Berna (casi todos).
* **Plazo de duración:** La vida del autor y 70 años más para los herederos. Cuando el autor es una persona jurídica, son 50 años. Existen algunas excepciones (p. Ej.: fotografías).

**MARCAS**

* **Objeto de Protección:** Signos o símbolos que sirven para identificar productos o servicios. Pueden ser denominativas, figurativas o mixtas.
* **Trámite:** Primero debe realizarse una búsqueda, a los efectos de verificar que la marca cuyo registro se desea solicitar, esté disponible en la clase que corresponda. En tal caso debe solicitarse su registro ante la Dirección de Marcas del Instituto Nacional de la Propiedad Industrial (INPI), con un formulario y pago de tasa. La solicitud se publica en el Boletín de Marcas, y los terceros interesados puede presentar una Oposición a la solicitud, durante el plazo de 1 mes desde la publicación. Las oposiciones paralizan el trámite hasta que sean levantadas, en sede administrativa o judicial. En caso que no haya oposiciones o las mismas sean levantadas, el trámite continúa y el INPI decidirá sobre la concesión o no del registro de la marca. Para el retiro del título se debe pagar una tasa.
* **Derechos**: Patrimoniales.
* **Alcance de la protección:** Territorial, sólo en Argentina. Por Convenio de Paris hay 6 meses desde la solicitud para presentar en otros países, tomando como fecha de presentación la de Argentina.
* **Plazo de duración:** 10 años, renovables en caso que se demuestre uso durante los últimos 5 años.

**PATENTES DE INVENCIÓN:**

* **Objeto de Protección:** Inventos, es decir, producto o proceso que ofrece solución técnica a problema. Debe cumplir los requisitos de novedad absoluta (mundial), actividad inventiva (resultado inesperado, sorprendente, no obvio) y aplicación industrial.
* **Trámite**: Debe solicitarse la patente ante la Administración Nacional de Patentes, del INPI, con un formulario y pago de tasa. Luego de aprobado un examen formal, debe solicitarse la publicación de la solicitud, con el pago de una tasa y la misma se realiza a los 18 meses de presentada la solicitud (aproximadamente). Los interesados puede presentar observaciones durante 60 días desde la publicación, pero las mismas NO paralizan el trámite. Luego se realiza el examen de fondo. Si se cumplen los requisitos se concede la patente. Luego de concedida, las patentes deben pagar una tasa anual.
* **Derechos:** Patrimoniales.
* **Alcance de Protección:** Territorial, solo en Argentina. Por Convenio de Paris hay un año desde la solicitud para presentar en otros países, tomando como fecha de presentación la de Argentina.
* **Plazo de Duración:** 20 años no renovables, desde la solicitud.

**MODELOS DE UTILIDAD**

* **Objeto de Protección:** Inventos, pero con menor actividad inventiva, y novedad sólo territorial. Mejoras en objetos, y herramientas de uso práctico.

.

* **Trámite:** Similar a Patentes.
* **Derechos**: Similar a Patentes.
* **Alcance**: Similar a Patentes.
* **Plazo de Duración:** 10 años no renovables desde solicitud.

**DISEÑOS Y MODELOS INDUSTRIALES:**

* **Objeto de Protección:** Formas o el aspecto incorporado o aplicado a un producto industrial que le confieren carácter ornamental. Es el caso de objetos responde a fines meramente estéticos, sin que necesariamente deba resolver problema alguno. Se protege un diseño externo o estética determinada.
* **Trámite:** Registro ante la Dirección de Modelos y Diseños Industriales del INPI, con formulario y pago de tasa.
* **Derechos**: Patrimoniales.
* **Alcance:** Territorial.
* **Plazo de duración:** Cinco años renovable por dos períodos más de cinco años.

**PROTECCION JURIDICA DEL SOFTWARE**

Hacia el patentamiento del Software?

"La tendencia mundial que favorece al régimen de las patentes como marco jurídico adecuado para proteger al software no se puede desconocer”

por el Dr. Fernando Maresc

Introducción  
En el derecho positivo argentino, el software es considerado una obra intelectual que goza de la protección de la ley 11.723 de Propiedad Intelectual tras haber sido incluido en su art. 1ro. como obra protegible, luego de fallidas construcciones pretorianas, por la ley 25.026. Mucho camino se ha recorrido para arribar a semejante solución. Sin embargo, todo indicaría que estamos recién comenzando a transitar un largo y sinuoso camino.

Historia  
  
El debate sobre la protección legal que merece el software nació en el momento en que se comenzó a distinguir entre el software y el hardware. Como resultado de la creciente demanda de los programas de aplicación, el software comenzó a adquirir un valor económico independiente que se fue incrementando a medida que transcurría el tiempo.

Un programa de computación puede ser considerado, por un lado como una obra científico-técnica, mientras que por el otro como un componente de una máquina, como un programa que la controla e indica que tareas realizar y en qué forma.1

Dada su particular naturaleza, el software siempre fue reacio a dejarse encasillar en las tradicionales categorías jurídicas, siendo complicado encontrar la rama del derecho que lo proteja en forma acabada. Es por ello que tanto el régimen del derecho de autor como el de marcas y patentes son susceptibles de ser utilizados para proteger distintos aspectos de un mismo software, existiendo algunas zonas en las que la aplicación de los mencionados troncos se superponen y otras que parecen estar desprotegidas.

El régimen de marcas proporciona un medio relativamente económico y eficaz de proteger al software en el ámbito internacional. Es difícil para los piratas vender ilegalmente copias de software y acceder a un público masivo sin usar su palabra distintiva, frase, logo o símbolo gráfico utilizado para identificar la fuente del producto y distinguir al fabricante.

Las patentes, por su lado, tienen por objeto la tutela de invenciones que arrojen como resultado un nuevo producto o procedimiento de aplicación industrial. Este régimen tradicionalmente encontró obstáculos para proteger al software dada su peculiar naturaleza, como veremos más adelante.

Fue el derecho de autor el que supo brindar la protección más idónea en los últimos años en el ámbito internacional, básicamente a partir de la década del 80´. La protección del software conforme a las leyes del copyright se debió al hecho de que sus normas y principios subyacentes eran bien conocidas a escala mundial en virtud de la existencia de convenios internacionales. Conforme al Convenio Universal o al Convenio de Berna, toda obra creada en un país es susceptible de recibir automáticamente idéntica protección en casi todos los países del mundo. El hecho de que exista en principio un consenso internacional entre la mayoría de los países en clasificar al software como una obra literaria no hace sino justificar a priori la decisión de utilizar al copyright como medio principal de protección.

Amén de las bondades brindadas por el derecho de autor, este régimen es objeto de diversas críticas. Al proteger sólo la expresión de un trabajo, y no la idea en sí, el derecho de autor no prohíbe a terceros a basarse en ésta última para desarrollar nuevos trabajos. Asimismo, un productor independiente puede arribar a idéntico resultado y, en la medida en que no haya tenido acceso a la obra que resultó imitada, tendrá derecho a que la suya goce de la misma protección. Debe existir cierto grado de intención por parte del que copia para que se configure la infracción. Por otro lado, técnicas tales como la de ingeniería inversa, descompilación y desensamblaje (2) o "clean room" (3) no pueden ser evitadas satisfactoriamente con este régimen. En definitiva la protección que otorga el derecho del autor impide la repetición pero no su uso.  
La jurisprudencia no parece encontrar en el derecho de autor el marco adecuado para proteger determinados aspectos del software.

En los Estados Unidos, fue paradigmático el caso de "Apple Computer Inc v Microsoft Corp"(4). La demandante exigía ser indemnizada por haberse sido violado sus derechos alegando que Microsoft había copiado la interface (en especial el uso de íconos) de su programa. La demanda fue rechazada. El golpe de gracia lo dio el caso de "Lotus v. Borland"(5) en donde se decidió que el menú de instrucciones del programa de Lotus no era protegido por el régimen de copyright, dejando en una posición extremadamente vulnerable a los programas de software.

El régimen de las patentes

La aplicación del régimen autoral al software, concluye un informe del Office Technology Assesment del Congreso de los Estados Unidos de América, ha resultado en que la política es definida por los jueces, con un saldo de ambigüedad que no satisface a nadie.

Frente a semejante escenario, y dado el significativo crecimiento de la industria del software, los creadores de programas de computación o inventos que hacen uso de ellos, comenzaron a buscar un tipo de protección más fuerte: Las patentes.(6)

El régimen de las patentes da respuesta a todas las falencias presentadas por el copyright. Al conferir un monopolio de explotación, habilita al inventor a oponerse a que otros no autorizados exploten su invención, aunque sean éstos productores independientes. Los problemas surgen en aquellas situaciones en las que la novedad del invento reside principalmente en el programa que lo controla.

Tradicionalmente el régimen de las patentes no fue visto con buenos ojos para proteger inventos relacionados con el software. La "European Patent Convention" prohíbe expresamente otorgar patentes a programas de computación "como tales". En Estados Unidos, si bien no se hace referencia explícita a los programas de computación, la "United States Patent and Trademark Office" (PTO) supo rechazar sistemáticamente las solicitudes con el fundamento de que el software consistía en algorítmos matemáticos, los cuales fueron siempre considerados como "leyes de la naturaleza" o "puros pensamientos", ambos excluidos del ámbito de protección del régimen de las patentes.

Sin embargo, tanto la doctrina como la jurisprudencia fueron perfilando argumentos para utilizar el régimen de las patentes. Las rígidas políticas instrumentadas tanto por la PTO como por la "European Patent Office" (EPO) comenzaron a distenderse, dando lugar a un criterio más flexible. La jurisprudencia no hizo más que confirmar el camino escogido

En Europa, el leading case de "Vicom/Computer-related invention"(7) adoptó el concepto de "contribución técnica" del invento al arte. La Junta de Apelación sostuvo que "Un invento que podría ser patentable de acuerdo con el criterio de patentabilidad convencional, no debería ser excluido de la protección por el sólo hecho de que, para su implementación, sean utilizados medios técnicamente modernos en forma de programas de computación". Así, para que un invento cuya novedad resida en el software utilizado reciba protección debe cumplir dos requisitos: Producir alguna contribución técnica y pasar el tradicional test que se le aplican a todos los inventos: Que sea novedoso, que produzca una ventaja para la industria y que ésta sea inesperada para una persona ducha en el tema.

El rumbo adoptado por Estados Unidos es similar. El emblemático caso de "Diamond v. Diehr" (8) despejó el camino. Allí se estableció que al invento hay que verlo como un "todo", sin apoyarse en el hecho de que éste funcionase en virtud de un programa para negarle la patente. En el caso de "Arrhythmia Research Technology, Inc. v. Corazonix Corporation"(9) se determinó que lo que prevalecía no era el "proceso" sino el "resultado" del mismo. Asimismo, en el caso de In re Alappat (10) se concluyó que lo importante era que la máquina produzca un resultado útil, concreto y tangible. En el caso de "Computer Associates v Altai"(11) directamente se sostuvo que el régimen de patentes "podría ser la rama más apropiada para proteger la tecnología proveniente de las ciencias de computación". Siguiendo los lineamientos jurisprudenciales, en 1995 la PTO anunció que no rechazaría más reclamos por el sólo hecho de que este involucrado un programa de computación, sino que simplemente exigiría que cumpliesen con los requisitos tradicionales. Se estudiará únicamente si el invento es útil a las artes tecnológicas en el "mundo real", por oposición a algo que

no representa más que una idea o concepto, lo cual no sería patentable.

Las patentes e Internet

Prácticamente todo tipo de negocios que tiene lugar en Internet está siendo patentado en los Estados Unidos: Desde páginas de apuestas hasta sitios de encuentros amorosos. La puerta al patentamiento de estos 'inventos' fue dejada abierta por el famoso caso de State Street Bank & Trust Co. v. Signature Financial (12)

En este caso, el tribunal determinó que un método financiero para gestionar fondos mediante un ordenador constituye un modelo de negocios patentable. Lo interesante del caso radica en el nuevo tratamiento que se le da a las excepciones que fueron utilizadas jurisprudencialmente para denegar el otorgamiento de patentes: La excepción del "algoritmo matemático" y la del "modelo de negocio"

Con relación la primer excepción la Corte sostuvo que el algoritmo matemático, entendiéndose a esto como una formula matemática usada para organizar datos y así procesarlos mediante el ordenador, no era patentable toda vez que no es más que una "idea abstracta". La cuestión no era tan clara desde el momento en que en caso en que el algoritmo tuviese una aplicación práctica, podríamos estar frente a un procedimiento patentable. En el caso State Street Bank, la computadora, a través de una serie de cálculos matemáticos, transforma datos que representan diversas cantidades de dólares en un precio final. Conforme a lo sostenido por el tribunal, ello constituye una aplicación práctica de un algoritmo matemático toda vez que produce un resultado útil, concreto y tangible: un precio final aceptado por las autoridades y utilizado en subsiguientes transacciones. "Después de todo - se sostuvo - todo proceso, sea electrónico y químico, implica la utilización de un algoritmo en el sentido amplio del término"

Respecto a la excepción de los "modelos de hacer negocios" se sostuvo que la misma debía ser cuestionada ya que se basaba en un principio legal obsoleto. Tal es así que el PTO estableció -removiendo uno de los ataques más poderosos que existía contra la patentabilidad del software- en el texto "Examination Guidelines for Computer Related Inventions" que las solicitudes no debían ser categorizadas como "modelos de negocios" sino que debían ser tratadas como cualquier otro proceso. Esta fue la postura de la Corte quien estableció que bastaba con que cumpliese con los requisitos de novedad, no obviedad y aplicación industrial para ser acreedora de una patente.

Así las cosas, vemos que en Estados Unidos se han lanzado de lleno en el tanto en el patentamiento de software como en los modelos de hacer negocios en Internet, comenzando a transitar por un terreno inexplorado que todos pretenden conquistar. Las consecuencias son imprevisibles.

La situación en Argentina

En nuestro país debiera observarse que no existe ninguna enunciación taxativa legal que prohíba patentar el software ya que no se encuentra comprendido dentro de los supuestos contemplados por el artículo 7 de la ley el cual establece qué invenciones no son patentables.

Sin perjuicio de lo expresado, el artículo 6 trae un catálogo de actividades, aportes intelectuales y creaciones humanas que no constituyen una invención patentable. Entre ellos se encuentran los programas de computación. La intención del legislador al redactar este artículo fue claramente la de no atribuir el privilegio patentario a aquellas invenciones, muchas de las cuales se encuentran en zonas grises, que carecen de utilidad industrial. El art. 4 de la misma ley, con una generosa amplitud, expresa en su inciso e) que " habrá aplicación industrial cuando el objeto de la invención conduzca a la obtención de un resultado o de un producto industrial" entendiéndose como industrial a las mismas industrias de transformación propiamente dichas y a los servicios.

El marco internacional

Esta tendencia, que está teniendo lugar en los países desarrollados, ya ha encontrado un marco legal internacional donde recostarse. En efecto, el acuerdo TRIPs del GATT cubre diferentes áreas en el campo de la propiedad intelectual, tales como los derechos de autor, marcas, diseño industrial, y patentes, entre otros. Este tratado exige a los países signatarios que tengan un marco legal adecuado para el otorgamiento de patentes a todo tipo de invento, sea producto o proceso, en todos los campos de la tecnología, sin discriminación alguna, sujetos sólo al tradicional test de la novedad, inventiva y aplicabilidad industrial. Asimismo establece que los derechos otorgados por una patente deben ser disfrutados sin importar el lugar de invención o el hecho de que el producto sea importado o producido localmente. El tratado comenzó a tener efectos en 1995 y tendrá pleno vigor en los países signatarios en el 2000 para los países más desarrollados y en el 2005 para los menos. Su falta de implementación acarreará sanciones comerciales.

Conclusiones  
  
La tendencia mundial que favorece al régimen de las patentes como marco jurídico adecuado para proteger al software no se puede desconocer. La globalización del mercado exige la de las leyes y en este sentido el TRIPs es bienvenido. El próximo paso será resolver todas las demandas que surjan en el ámbito internacional por violación de los derechos exclusivos del inventor, aún en los casos en que se haya desarrollado el mismo invento en forma independiente. Lejos de haberse cerrado el tema con la incorporación del software a la ley 11.723, parecería ser que el futuro trae consigo más interrogantes que respuestas.

Notas  
  
1 Henry W. Hanneman, "The Patentability of Computer Software", Kluer Law and Taxation Publisher (1992)p 7

2 Estudio de la forma en que opera el programa para descubrir sus especificaciones.  
3 Técnica que consiste en destinar a un equipo técnico a que decompile el software y describa cómo funciona a fin de que, con tal información, un segundo equipo que nunca tuvo acceso al software mencionado, cree un código independiente. De esta forma, se evita la copia y se burla el régimen del copyrigh

.4 24 USPQ2d 1081 (N.D.Cal. 1982)

5 49 F.3fd 807 (1st Cir 1995)

6 El beneficio de obtener una protección como la otorgada por las patentes puede ser extraordinario, como mostró "Stac Electrónico" con sus ciento veinte millones de dólares que obtuvo por una infracción cometida por Microsoft. Cuando le preguntaron al inventor de Visi Cale la diferencia entre los derechos de autor y los beneficios de las patentes, él afirmó que "con la petente la única diferencia podrían ser varios cientos de millones de dólares"

7 [1987] 2 EPOR 74

8 450 U.S. 175 (1981)

9 33 F 3d 1526 (1994)

10 33F3.d 1526 (Fed. Cir. 1994)

11 989 F 2d 693 (1992)

12 149 F.3d 1368 (Fed. Cir. 1998)

Power de proteccion de software

https://www.utn.edu.ar/images/Secretarias/SCTYP/UGEPI/dnda/Mod-VIII-Software-y-Bases-de-Datos---F-Andreucci.pdf

¿Cómo se protege un software?

**Existen diversas maneras para proteger un programa de computación por Propiedad Intelectual.**

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 softtware 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)" (UNLP, CONICET y Universitat de Girona).

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

## *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.