



Proyecto PID2022-136567NB-I0/MCIN/AEI /10.13039/501100011033 / FEDER, UE)
Bases para la modernización y mejora del régimen de la propiedad industrial e intelectual ante los desafíos de la agenda digital y las exigencias de sostenibilidad; y de CIPROM/2022/40, La nueva era de los algoritmos y la inteligencia artificial y su tutela jurídico-privada en el marco de la unión europea.



SEMINARIO PARA JUECES Y MAGISTRADOS
DEL MERCOSUR Y CHILE:
**LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y LAS
INDUSTRIAS CREATIVAS EN LA ERA DIGITAL.**
Retos y soluciones a la luz de casos
recientes en América Latina y la Unión
Europea - 9 de abril 2024

CONCEPCIÓN SAIZ GARCÍA
UNIVERSIDAD DE VALENCIA (SP)

Marco conceptual general de los derechos de Propiedad intelectual más relevantes para las industrias creativas:

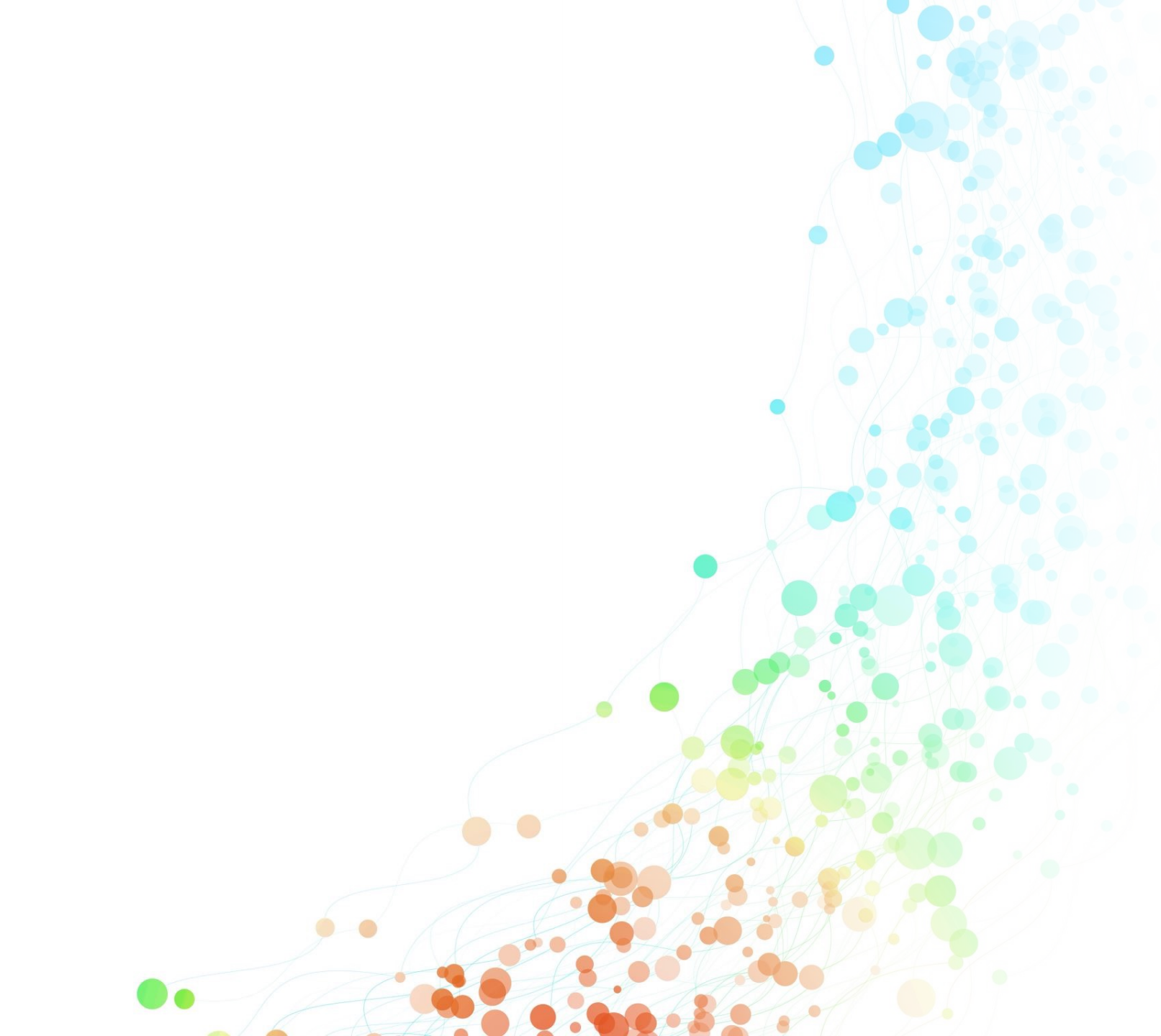


I. Delimitación conceptual de los principales derechos de Propiedad Intelectual

Derecho de autor y derechos conexos

Diseño industrial, marcas.

Competencia desleal



I. Delimitación conceptual de los derechos de Propiedad Intelectual

Propiedad intelectual

Propiedad industrial

Propiedad intelectual vs. Propiedad industrial

OMPI

Organización
Mundial
Propiedad
intelectual

- OMPI y, casi todos los países en el ámbito internacional utilizan la denominación **Propiedad Intelectual**, refiriéndose tanto a la **propiedad industrial como a la propiedad intelectual**.

En España y en muchos otros países, se rigen por diferentes leyes y son administradas por organismos distintos.

En España, la Propiedad Industrial protege todas las creaciones que están relacionadas con la industria: patentes y modelos de utilidad, signos distintivos y diseños.

La Propiedad Intelectual se reserva para la protección de la expresión creativa de obras artísticas, literarias y científicas.

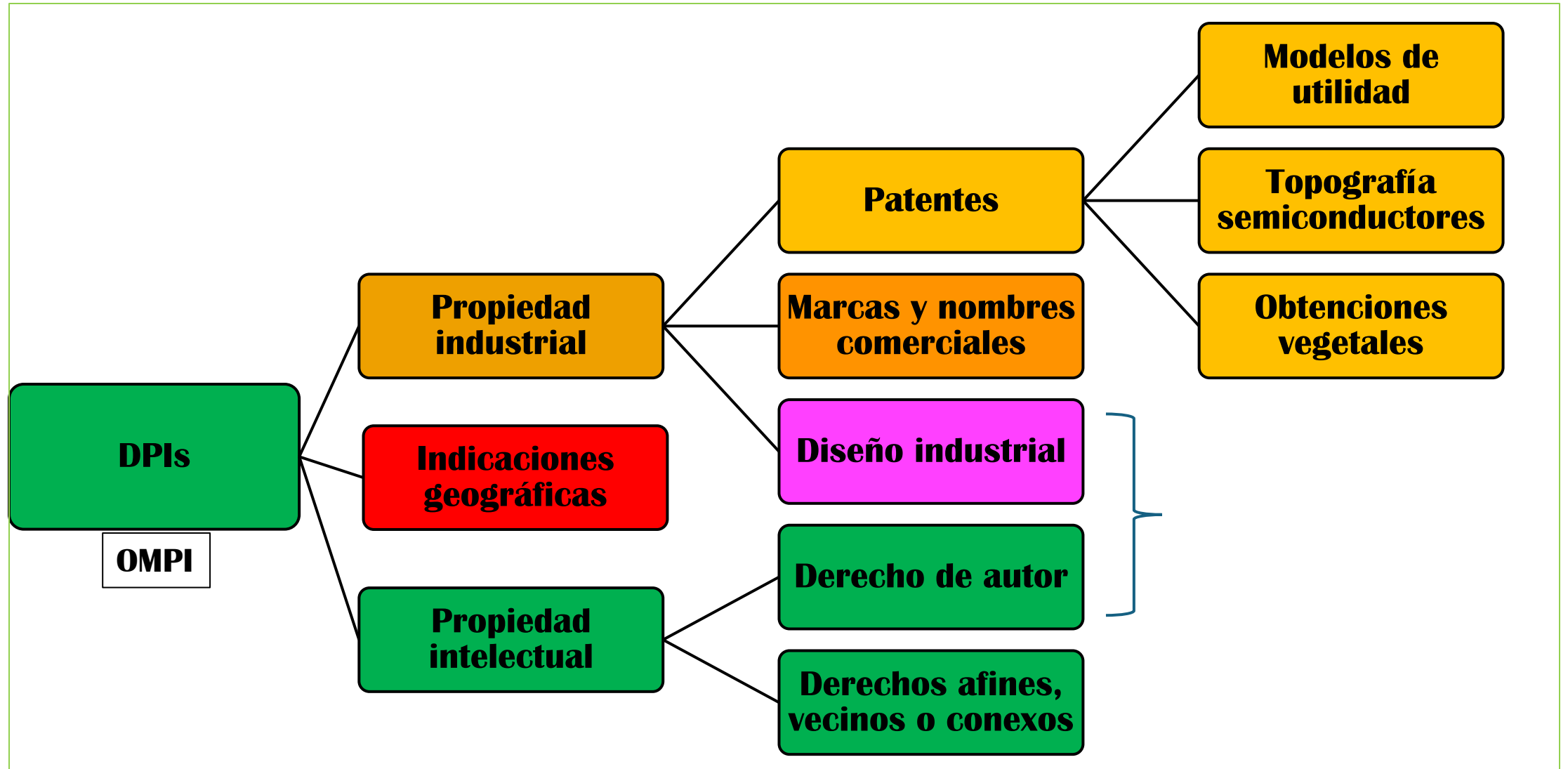
Ministerio de
Industria

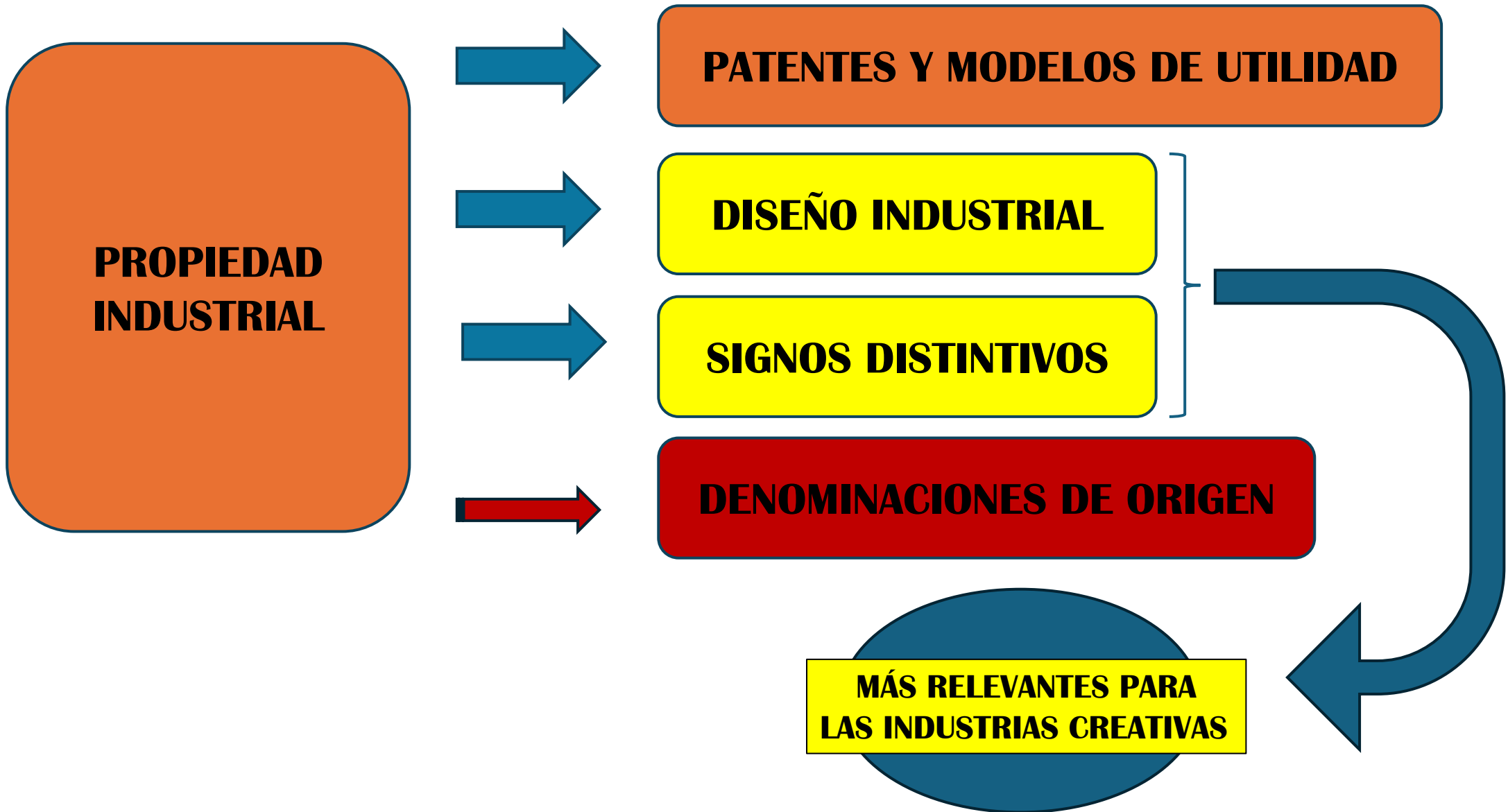
OEPM

Ministerio de
Cultura

**OEDA
y DC**

PRINCIPALES DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL





PROPIEDAD INDUSTRIAL

PATENTES Y MODELOS DE UTILIDAD

DISEÑO INDUSTRIAL

SIGNOS DISTINTIVOS

DENOMINACIONES DE ORIGEN

MÁS RELEVANTES PARA LAS INDUSTRIAS CREATIVAS

Numerus apertus

Fundamento:

La **creación** de una obra original

La **inversión** económica (o de tiempo o esfuerzo) en la obtención de la creación.
Dependencia con el derecho de autor.

DERECHO DE AUTOR
Novelas, cómics, películas, teatro, fotografía, **artes aplicadas**, música, software, bases de datos, etc. (art. 2 CB)

DERECHOS AFINES, VECINOS O CONEXOS
artistas intérpretes o ejecutantes*, Productores de fonogramas y entidades de radiodifusión (CR)

Otros no armonizados Internacionalmente: productor AV; mera fotografía, dº sui generis
Fabricante bases de datos; derecho de los editores de prensa, etc)

PROPIEDAD INTELECTUAL
STRICTO SENSU

Sin inscripción registral

UE
70 años p.m.



Propiedad industrial

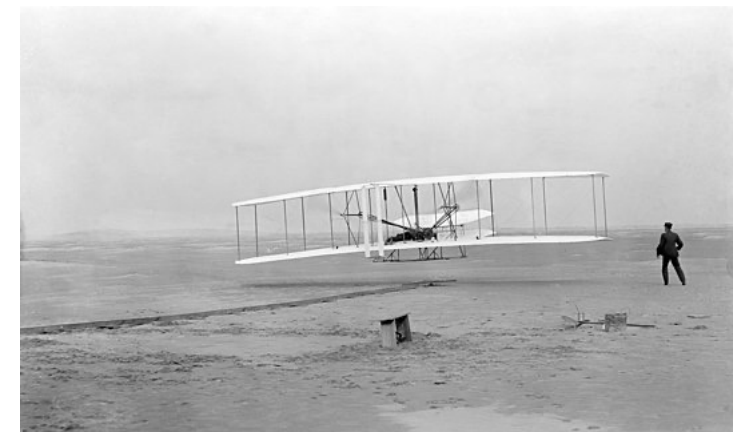
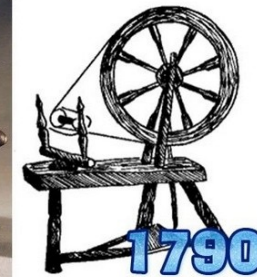
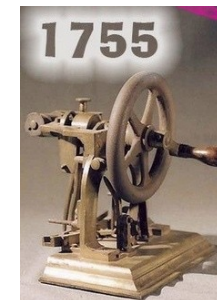


Patentes

Derecho exclusivo que recae sobre una invención en el campo de la técnica (20 años)

- Impedir a otros su fabricación, venta o utilización sin consentimiento del titular
- A cambio, la patente se pone a disposición del público para conocimiento general.

INNOVACIÓN TÉCNICA



Requisitos



Novedad

- La invención debe contener alguna característica novedosa no comprendida en el acervo de conocimientos existentes en su sector técnico antes de la fecha de la solicitud (o la fecha de prioridad). Ese corpus de conocimientos existentes se denomina “estado de la técnica”.

Actividad inventiva

- No pueda ser deducida de manera evidente por un experto en el sector técnico de que se trate.

Aplicación industrial

- Debe poder utilizarse con un fin industrial o comercial que vaya más allá de algo meramente teórico, o debe lograr un resultado beneficioso.
- Se entiende que ello sucede cuando el objeto puede fabricarse en cualquier tipo de industria, incluida la agrícola.



- **Concepto:** Signo elegido por el empresario para distinguir sus productos o servicios en el mercado de entre los productos o servicios similares utilizados por la competencia
- **Nacimiento:** prioridad de uso vs inscripción registral (UE)
- **Regla básica:**

PRINCIPIO O REGLA DE ESPECIALIDAD (Delimita, junto con el renombre de la marca) el **alcance de la protección** del titular)



Clasificación de Niza

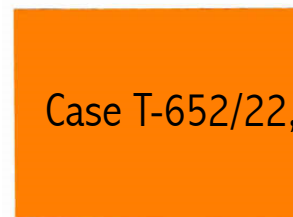
¿Qué signos pueden constituir marca?



Art. 3 DIRECTIVA COMUNITARIA 2015/UE/2436 DE MARCAS

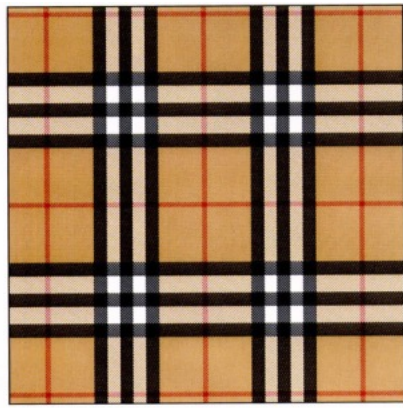
“Podrán constituir marcas **todos los signos**, especialmente las **palabras**, incluidos los **nombres propios**, o los **dibujos**, las **letras**, las **cifras**, los **colores**, **la forma del producto o de su embalaje**, o los **sonidos**, a condición de que tales signos sean apropiados para:

- Distinguir** los productos o los servicios de una empresa de los de otras empresas;
- Ser representados** en el registro de manera tal que permita a las autoridades competentes y al público en general determinar el objeto claro y preciso de la protección otorgada a sus titulares.





MUE 000015602

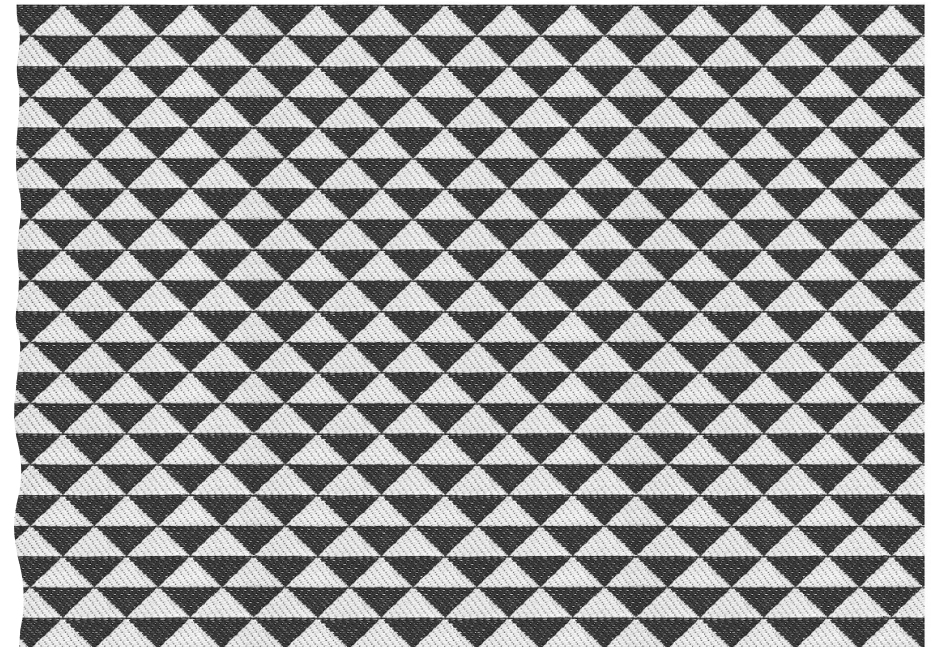


MUE 002701498



Marcas de patrones

- La Segunda Sala de Recurso de la EUIPO del 19 de diciembre (R 827/2023-2) deniega la protección como marca del patrón triangular de PRADA por falta de carácter distintivo.
- No alegó el argumento de la “distintividad adquirida”



Propiedad industrial

Diseño industrial (dibujos y modelos)

Protege la apariencia externa (bi- o tridimensional) u ornamentación de un producto, o de una parte de él, sin tener en cuenta sus características técnicas o funcionales:
Líneas, contornos, colores, forma, textura y/o materiales del producto en sí y/o de su ornamentación.

No protege aquellas características de apariencia del producto dictadas exclusivamente por su **función técnica**.

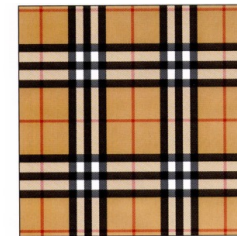
Clasificación de Locarno

En la UE se protege también el diseño no registrado

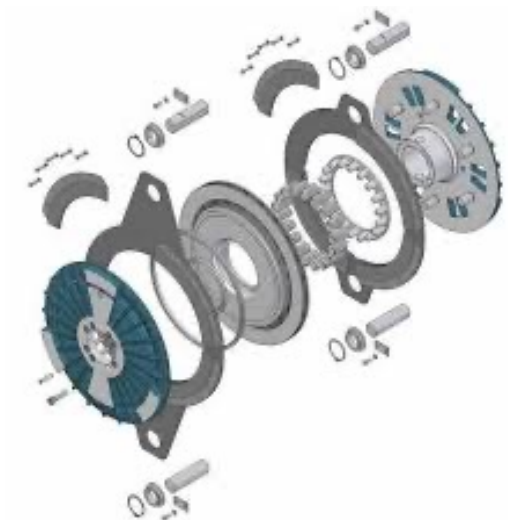
INNOVACIÓN FORMAL



MUE 000015602

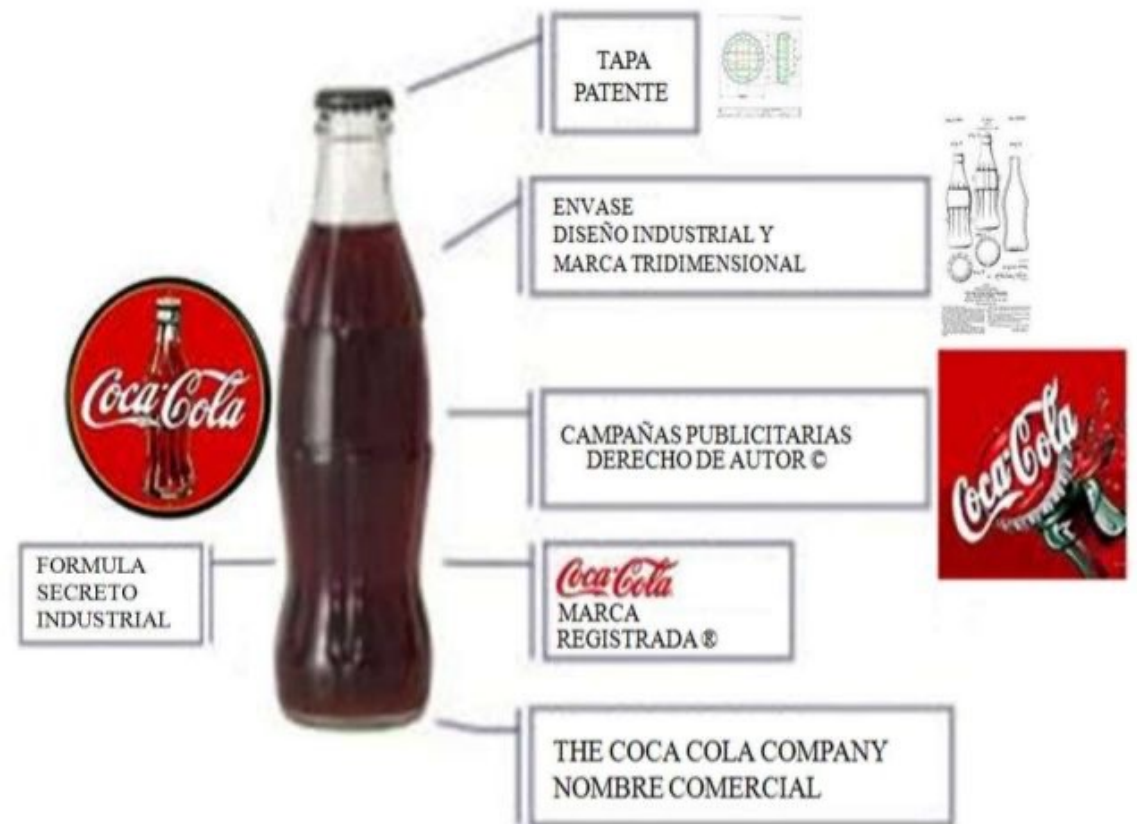


MUE 002701498



ACUMULACIÓN

Cumpléndose los requisitos de cada normativa, todas las protecciones son acumulables




Competencia desleal

Instrumento de
ordenación y control de
las conductas en el
mercado



**Competencia
desleal
Ej. español**

- **Cláusula general**
 - Se reputa desleal todo comportamiento que resulte objetivamente contrario a las exigencias de la buena fe
 - **Conductas desleales**
 - Actos y omisiones engañosas y confusión
 - Prácticas agresivas, denigración y comparación
 - Actos de imitación y explotación de la reputación ajena
 - Violación de secretos
 - Inducción a la infracción contractual
 - Violación de normas
 - Discriminación
 - Venta a pérdida
- 



Secreto comercial

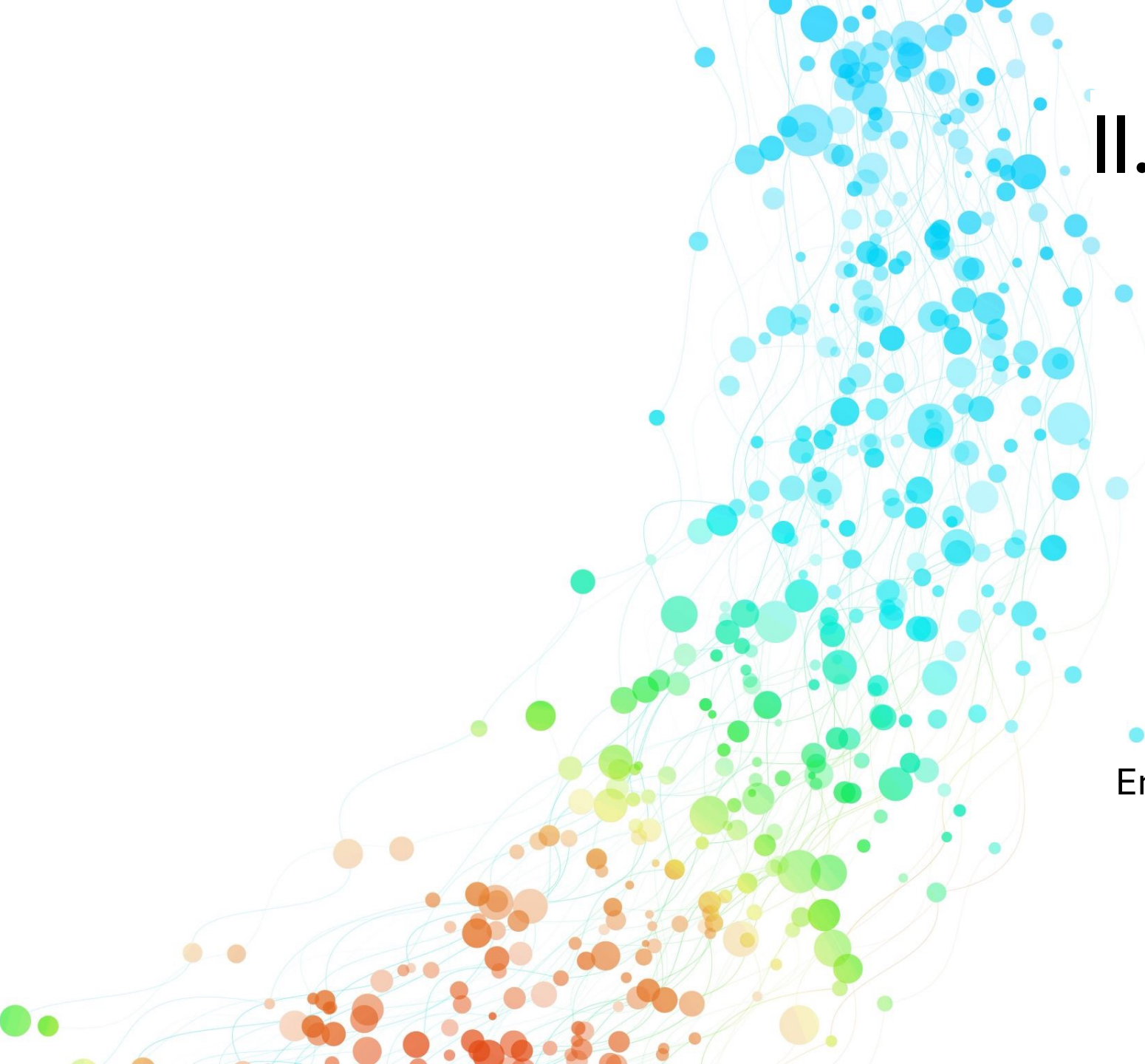
Ejemplos:

- Fases iniciales del desarrollo de una invención
- Procesos de fabricación
- Listados de clientes



Requisitos

1. La información no es conocida ni por la población general ni por personas expertas del sector en cuestión
 2. Valor comercial
 3. Se han tomado medidas para mantener la información en secreto:
 - V.gr. guardada en un lugar seguro y se han firmado acuerdos de confidencialidad con todo aquel que tenga acceso a la información o con quien la haya compartido.
-



II. Retos planteados por los nuevos desarrollos de las industrias creativas

En relación con los DPI: Algunos ejemplos.

Retos

- Inteligencia artificial
- Protección de los derechos fundamentales
- Metaverso, NFTs
- Impresión 3D
- Piratería
- Competencia entre nuevos agentes de mercado
- Nuevos modelos de negocio IA
 - Deepfakes
 - Servicios de IA generativa (música, literatura, software, etc.)

UE

En la búsqueda del marco normativo ideal para regular la relación entre titulares de derechos y usuarios en la era digital, la UE ha promulgado estos **tres Reglamentos**:

- [Reglamento de Servicios Digitales \(DSA\)](#)

Las normas especificadas en la Ley se refieren principalmente a los intermediarios y plataformas en línea (v.gr. mercados en línea, RRSS, plataformas de intercambio de contenidos, tiendas de aplicaciones, así como plataformas de viajes y alojamiento en línea)

- [Reglamento de Mercados Digitales \(DMA\)](#)

Pretende garantizar la competencia leal entre las plataformas digitales, con independencia de su tamaño, para ampliar la oferta de consumidores y promover nuevas oportunidades para las nuevas empresas.

- Reglamento de Inteligencia artificial

Para fomentar una IA fiable en Europa (y fuera de ella), garantizando que los sistemas de IA respeten los derechos fundamentales, la seguridad y los principios éticos y abordando los riesgos de modelos de IA muy potentes e impactantes.

DSA & DMA y Tienen por objeto crear un espacio digital más seguro en el que se protejan los derechos fundamentales de los usuarios y establecer unas condiciones de competencia equitativas para las empresas.

