



**INFOTEC CENTRO DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN
EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN**

**“EL REGISTRO DEL SOFTWARE ANTE
INDAUTOR EN MÉXICO Y LA
POSIBILIDAD DE PATENTAMIENTO EN
ALGUNOS CASOS”**

REPORTE ANALÍTICO DE EXPERIENCIA LABORAL
Que para obtener el grado de MAESTRA en Derecho de las Tecnologías de la
Información y Comunicación

Presenta:

Leticia Zárate Jaloma

Asesor:

Mtra. Evelyn Téllez Carvajal

Ciudad de México, junio de 2019.



Autorización de Impresión



AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN Y NO ADEUDO EN BIBLIOTECA

MAESTRÍA EN DERECHO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Ciudad de México, 24 de junio de 2019

La Gerencia de Capital Humano / Gerencia de Investigación hacen constar que el trabajo de titulación intitulado

EL REGISTRO DEL SOFTWARE ANTE EL INDAUTOR EN MÉXICO Y LA POSIBILIDAD DE PATENTAMIENTO EN ALGUNOS CASOS

Desarrollado por la alumna **Leticia Zárate Jaloma** y bajo la asesoría de la **Mtra. Evelyn Téllez Carvajal**, cumple con el formato de biblioteca. Por lo cual, se expide la presente autorización para impresión del proyecto terminal al que se ha hecho mención.

Asimismo se hace constar que no debe material de la biblioteca de INFOTEC.

Vo. Bo.

A handwritten signature in blue ink, appearing to be "Mayra Cecilia Meléndez Inda", written over a horizontal dashed line.

Lic. Mayra Cecilia Meléndez Inda
Encargada de biblioteca

*Anexar a la presente autorización al inicio de la versión impresa del trabajo referido que ampara la misma.

Agradecimientos

La realización de este proyecto tan importante para mí llega a ser tangible gracias al apoyo de varias personas.

Agradezco a ti papá, Víctor, por promover mis sueños, guiarme con tus enseñanzas de vida, obsequiarme tus consejos y siempre brindarme el mayor de los apoyos.

A mi mamá, Martha (Q.E.P.D.), por enseñarme a soñar, mostrarme que los fracasos se celebran ya que son parte fundamental del éxito, guiarme con tu ejemplo a ser una mujer fuerte y brillante, pero cálida y empática, especialmente agradezco todo el amor y dedicación con la que me criaste.

A mis hermanos, Clau y Paco, por cuidarme siempre, enseñarme que la perseverancia es un factor clave para el éxito, sobre todo por ser mi mejor ejemplo a seguir.

A mis sobrinos, Batian y Brunito, por llenar de alegría mis días y ser el motor que me impulsa a ser cada día mejor persona.

A mi cuñado, Uli, por consentirme, cuidarme y apoyarme.

A mi cuñada, Eren, por mostrarme que cuando uno se propone algo lo logra.

A mi abuelita Tomy, por su enseñanza de fuerza y persistencia.

A toda mi familia, tíos y primos Zárate, Romero y Jaloma, por todo el cariño y apoyo que me han brindado.

A mi mejor amigo, Alejandro Sánchez, por siempre apoyarme y alentarme con tus palabras.

A Mario Alvarado (Q.E.P.D.), por ser más que un jefe, un amigo, impulsarme a estudiar la MDTIC, regalarme tantos consejos y platicas divertidas e interesantes.

A gente muy querida como Heidi Saperas, Maru Gudiño, Brenda Martínez, Brian Muñoz, Arael Ascención, Iván Rivero, Marcos Lázaro, por escucharme y

tenerme paciencia al hablarles de mis materias y tareas; especialmente a Ingrid Saperas por su valiosa ayuda en la realización de este proyecto.

A maestros y compañeros de la Maestría, por sus enseñanzas y experiencias vividas.

A mi asesora, Mtra. Evelyn Téllez, por su valiosa dedicación, comprensión, motivación y apoyo proporcionado en la realización de este trabajo.

Especialmente dedico este trabajo a mi Soko (Q.E.P.D.), por contagiarme de tu bondad y nobleza, consentirme y procurar que comiera y descansara, motivarme en cada proyecto que emprendía, enseñarme a siempre ver el lado positivo de las cosas y a disfrutar la vida, por amarme y apoyarme, sobre todo porque siempre me hiciste sentir lo orgullosa que estabas de mí.

A todos ustedes mil gracias

Leticia

Tabla de contenido

Introducción	1
Capítulo 1: El desconocimiento de la necesidad de protección y registro del Software/programa de cómputo en México	5
1.1 Sujetos	5
1.1.1 ¿Quiénes desarrollan/hacen Software/programa de cómputo?	6
1.1.2 ¿Quiénes adquieren/usan Software/programa de cómputo?	9
1.1.3 ¿Quiénes se benefician del Software/programa de cómputo?	10
1.1.4 ¿Quiénes abusan del Software/programa de cómputo?	11
1.2 Desconocimiento del tema de la protección del Software/programa de cómputo en materia de Propiedad Intelectual	15
1.2.1 Formadores de desarrolladores (universidades)	16
1.2.2 Profesionales dedicados al desarrollo de Software/programa de cómputo	19
1.3 Necesidad del tríptico	21
1.4 Antecedentes de la protección del Software	23
Capítulo 2: Definición de Software y su distinción de programa de cómputo	29
2.1 Tipos de Software	35
2.1.1 Software de aplicación	36
2.1.2 Software del sistema.....	37
2.2 Definición de Código Fuente	38
2.3 Definición de Código Objeto	41
2.4 Patente	43
2.5 Derecho de Autor	45
2.5.1 Derechos Morales	45
2.5.2 Derechos Patrimoniales	48
Capítulo 3: Mecanismos de protección de Software en México	53
3.1 Registro de obra	53
3.1.1 Autoridad competente: INDAUTOR	57
3.1.2 Requisitos formales.....	60
3.1.3 Procedimiento de solicitud	62
3.2 Solicitud de una patente	64
3.2.1 Autoridad competente: IMPI	68
3.2.2 Requisitos formales.....	71
3.2.3 Procedimiento de solicitud	74
3.3 Licencias de Software	78
3.3.1 Licencia de uso	80
3.3.2 Licencias <i>shrink wrap</i> , <i>click wrap</i> y <i>web wrap (browse wrap)</i>	81
3.3.3 Licencia Pública General (GPL) del proyecto GNU	84
3.3.4 <i>Creative Commons</i>	87

Capítulo 4: Desarrollo del producto final el tríptico titulado “Protección de Software: Patente, Derecho de Autor y Licencias”	94
4.1 Descripción del proceso de realización del tríptico	95
4.1.1 Idea inicial	95
4.1.2 Participantes del proyecto	97
4.1.3 Proceso de creación	97
4.2 Registro de obra ante INDAUTOR	99
4.3 Producto final “El Tríptico”	99
Conclusiones	104
Bibliografía	106
Anexos	113
Anexo I. Formato RPDA-01 denominado "Solicitud de Registro de Obra"	113
Anexo II. Formato RPDA-01-A1 denominado “Hoja Adjunta”	117
Anexo III. Formato RPDA-01-A2 denominado “Hoja Adjunta de Obras”	119
Anexo IV. Formato de pago de derechos	120
Anexo V. Formato IMPI-00-009 denominado “Solicitud de Patente de Invención o de Registro de Modelo de Utilidad o de Registro de Diseño Industrial”	121
Anexo VI. Formato de Solicitud de descuento.....	125
Anexo VII. Certificado de Registro de obra del tríptico titulado “Protección de Software: Patente, Derecho de Autor y Licencias”	126

Índice de figuras

- FIGURA 1 ENCUESTAS REALIZADAS A ESTUDIANTES.18
- FIGURA 2 ENCUESTAS PROFESIONALES DEL DESARROLLO DE SOFTWARE.20
- FIGURA 3 PROCEDIMIENTO DE SOLICITUD DE REGISTRO DE OBRA ANTE INDAUTOR.63
- FIGURA 4 PROCEDIMIENTO DE SOLICITUD DE PATENTE ANTE IMPI.75
- FIGURA 5 LICENCIA DE ATRIBUCIÓN.89
- FIGURA 6 LICENCIA DE ATRIBUCIÓN - NO COMERCIAL.89
- FIGURA 7 LICENCIA DE ATRIBUCIÓN - NO COMERCIAL - SIN DERIVADOS.90
- FIGURA 8 LICENCIA DE ATRIBUCIÓN - NO COMERCIAL – COMPARTIR.90
- FIGURA 9 LICENCIA DE ATRIBUCIÓN - COMPARTIR.91
- FIGURA 10 LICENCIA DE ATRIBUCIÓN - SIN DERIVADAS.91

Siglas y abreviaturas

ADPIC	Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual Relacionados con el Comercio
CERLAC	Centro para el fomento del Libro en América Latina y el Caribe
CPF	Código Penal Federal
CPU por sus siglas en inglés	Unidad Central de Procesamiento
DOF	Diario Oficial de la Federación
FSF por sus siglas en inglés	Fundación para el Software Libre
GATT por sus siglas en inglés	Acuerdo General sobre Aranceles Aduaneros y Comercio
GPL por sus siglas en inglés	Licencia Pública General
IIDA	Instituto Interamericano de derecho de Autor
INEGI	Instituto Nacional de Estadística y Geografía
INDAUTOR	Instituto Nacional del Derecho de Autor
IMPI	Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial
IPN	Instituto Politécnico Nacional
LFDA	Ley Federal del Derecho de Autor
LPI	Ley de la Propiedad Industrial
TLCAN	Tratado de Libre Comercio de América del Norte
OMPI	Organización Mundial de la Propiedad Intelectual

PCT por sus siglas en inglés	Tratado de Cooperación en materia de Patentes
TLCAN	Tratado de Libre Comercio de América del Norte
UACM	Universidad Autónoma de la Ciudad de México
UnADM	Universidad Abierta y a Distancia de México
UNAM	Universidad Nacional Autónoma de México
UNESCO por sus siglas en inglés	Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
WTC por sus siglas en inglés	Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor

Introducción

Una de las características fundamentales de las sociedades contemporáneas es sin duda el vertiginoso desarrollo de la ciencia y la tecnología; baste recorrer el contenido del diario o revista de su elección para percatarse de que en cualquier ámbito (el hogar, la fábrica o la oficina), en cualquier país (en vías de desarrollo o grandes potencias), en cualquier rama económica (agricultura, minería o pesca) en cualquier sector de la población, (niños, adultos, ancianos), etcétera, frecuentemente hay nuevos descubrimientos y herramientas que transforman sensiblemente nuestra forma de vivir. En especial, las llamadas “tecnologías de la información” han marcado la pauta de la forma en que nos relacionamos los humanos, ya no solo en ámbitos laborales o académicos sino en la vida cotidiana.

En una mirada rápida a través de los últimos 10 años nos percatamos de la abrumadora invasión del uso de herramientas informáticas en nuestros actos diarios como es el caso de Google, Facebook, Waze, Whatsapp, Instagram, Amazon, por señalar solo algunos de los ejemplos de mayor envergadura. La incontable cantidad de aplicaciones que operan en nuestras vidas nos hace imposible concebir nuestras actividades sin el uso de un teléfono celular o sin una conexión a internet.

En los inicios de la llamada “era de la informática” o “era de las computadoras” en lenguaje coloquial, solo en unas pocas naciones avanzadas, algunas cuantas empresas se dedicaban a la investigación y desarrollo en este costoso y altamente sofisticado mundo de los bits y las telecomunicaciones.

En contraste; en la actualidad, los lenguajes de nueva generación, el abaratamiento de las capacidades de memoria y almacenamiento, las crecientes velocidades y volúmenes de transmisión de señales, entre otras cosas, han desembocado en una situación en la que proliferan tanto las entidades que se dedican al desarrollo de Software, como al uso o consumo de sus productos, incluso diversificadas tanto en tamaño como en especialización.

Surge de lo anterior algo inquietante: estas relaciones tecnológicas implícitamente son a la vez relaciones comerciales, y todo acto comercial

tácitamente conduce a la necesidad de reglamentar dichas relaciones; es decir, a la búsqueda de un diseño jurídico que conduzca a un orden y armonía que permita el sano y equilibrado desarrollo de esta parte de la actividad humana.

En este sentido, la legalidad, reglas de operación, normas, arbitraje, etcétera, son aspectos imperantes por atender para que prevalezca ese ideal de justicia; esto es, para que exista concordia en este intercambio de objetos y servicios tecnológicos que tanto marcan el ritmo de nuestros días.

No obstante, como en cualquier otro ámbito de la actividad humana, no basta el desarrollo de estructuras jurídicas para hacer prevalecer el orden, es menester transmitir el conocimiento derivado de ello; es decir, no bastan que existan las reglas de operación, sino que también es necesario difundirlas y darlas a conocer.

Entonces, el interés de desarrollar el presente trabajo estriba precisamente en acercar estos universos aparentemente distantes; por un lado, está el técnico y especializado desarrollo de Software/programa de cómputo y, por el otro, el no menos complejo universo jurídico que armoniza la convivencia en este ámbito.

Así pues, la finalidad de este trabajo es contribuir a la construcción de puentes de comunicación y difusión para que aquellas personas dedicadas a las tecnologías de información, al desarrollo de Software específicamente, se acerquen a las estructuras legales relacionadas con la Propiedad Intelectual que asegure y proteja la consecución de sus actividades.

En el trabajo se abordan conceptos como Software, Código Fuente, Código Objeto, Derecho de Autor, Patentes, Licencias de Software, entre otros. Organizados en cuatro partes, en el primer capítulo se abunda sobre temas como los agentes que intervienen en el Desarrollo de Software, su uso, su abuso y sus antecedentes; en el segundo capítulo se hablará sobre la definición de Software, su clasificación, algunos de los elementos que lo integran, el concepto de Patente y Derechos de Autor; en el tercer capítulo se abordará el tema de los mecanismos de protección de la Propiedad Intelectual del Software, visto como obra en el Derecho de Autor o bien como parte integral de la protección de una patente, así como las licencias de Software; finalmente, en el cuarto capítulo, se presentará un tríptico, y

su proceso de creación; el cual contiene la información pertinente para la difusión del conocimiento sobre la protección de la Propiedad Intelectual del Software.

El desarrollo del presente trabajo se produce a raíz de que, en los últimos años, muchos clientes, familiares y amigos que se dedican a desarrollar aplicaciones informáticas o han diseñado algún producto y/o servicio relacionado con el desarrollo de Software, cuestionaron ¿qué debían hacer para proteger el producto de su trabajo, su patrimonio?, ¿qué producto es susceptible de ser patentado?, ¿cómo podrán explotarlo comercialmente?, ¿si debían buscar un socio comercial o antes debían proteger su desarrollo mediante algún procedimiento jurídico?; todas esas dudas y más, vienen a la mente al poseer un producto, pero no saber de qué manera protegerlo legalmente.

Para dar respuesta a estas interrogantes es nuestro máximo anhelo que este trabajo, el tríptico específicamente, tenga el poder de síntesis que sirva de motor para ligar satisfactoriamente el apasionante mundo del desarrollo tecnológico y el marco legal que permita obtener los mejores y mayores beneficios a los diversos actores que intervienen, bajo una plataforma de colaboración lo más amplia posible.



Capítulo 1

El desconocimiento de la necesidad de protección y registro del Software/programa de cómputo en México



Capítulo 1: El desconocimiento de la necesidad de protección y registro del Software/programa de cómputo en México

En nuestro día a día utilizamos diversos dispositivos electrónicos y constantemente desconocemos la funcionalidad de dichos dispositivos; es decir, a diario usamos nuestra tableta, teléfono inteligente o computadora, ya sea portátil o de escritorio, sin si quiera detenernos a pensar cómo es que funcionan o cuáles son los elementos que los integran.

En este sentido, los dispositivos mencionados en el párrafo que antecede requieren de un elemento físico coloquialmente denominado como “los fierros”, haciendo referencia a la “parte dura” del dispositivo (Hardware) y otro elemento mediante el cual se darán las instrucciones al Hardware sobre qué hacer o cómo procesar la información; este último elemento se refiere a la “parte blanda” del dispositivo, conocido como Software/programa de cómputo.

Más adelante abordaremos la diferencia existente entre programa de cómputo y Software, por lo que cobrará sentido que el título del presente capítulo incluya ambos conceptos.

Ahora bien, en este capítulo abordaremos tanto el desconocimiento al que hacemos referencia en los párrafos anteriores, como a la propuesta del presente trabajo de investigación; mediante la cual, se pretende dar a conocer la información mínima referente a la protección de la Propiedad Intelectual en materia de Software/programa de cómputo.

1.1 Sujetos

Tal y como acabamos de mencionar, los dispositivos electrónicos como las tabletas, teléfonos inteligentes y computadoras requieren de herramientas lógicas para su adecuado funcionamiento. Estas herramientas o instrucciones son creaciones humanas y por ello serán objeto de protección en materia de Propiedad Intelectual,

pero antes de abordar este tema, consideramos pertinente analizar a los sujetos que intervienen cuando hablamos de Software/programa de cómputo, así como los diferentes papeles que juega cada uno en su relación con el propio Software/programa de cómputo.

1.1.1 ¿Quiénes desarrollan/hacen Software/programa de cómputo?

Las personas que construyen o mejor dicho desarrollan Software/programa de cómputo son las mentes creativas detrás de los programas informáticos, pero ¿quiénes son exactamente estas personas?; es decir, ¿qué perfil se debe tener para dedicarse al desarrollo de Software/programa de cómputo, ya sea de forma profesional o simplemente como pasatiempo?

Podemos afirmar que no existe solo un perfil de personas que se dediquen al desarrollo de Software/programa de cómputo y, por ende, prácticamente cualquier persona que tenga interés en hacerlo y que dedique algún tiempo en aprender lenguajes de programación, y propiamente a programar, entonces será un creador de Software/programa de cómputo; por lo que a continuación mencionaremos, de forma enunciativa más no limitativa, algunos de los perfiles profesionales que más comúnmente se dedican a esta actividad.

Primero, indicaremos las posibilidades de estudios universitarios en áreas afines a la computación y al desarrollo de Software/programa de cómputo, agrupándolas en tres carreras principalmente:¹

- Ingeniería de Software.²

1 Nota: Es preciso aclarar que la denominación exacta de la carrera que ofrece cada Universidad puede variar, puesto que la agrupación es propia.

2 Nota: La oferta educativa relacionada con esta carrera incluye a universidades públicas y privadas; por ejemplo, dicha carrera se imparte en la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM). Para conocer mejor el perfil del egresado consultar el sitio oficial de la Universidad. Disponible en el sitio:

- Licenciatura/Ingeniería en informática/computación.³
- Ingeniería en sistemas computacionales.⁴

Posteriormente, tenemos que hacer referencia a la oferta educativa dirigida a los técnicos en áreas afines a la computación y el desarrollo de Software/programa de cómputo, dentro de los cuales encontramos principalmente tres categorías: ⁵

- Técnico Superior Universitario en Software.⁶

<https://www.uacm.edu.mx/OfertaAcademica/CCyT/IngEnSoftware>. Última fecha de consulta el 24 de febrero de 2019.

3 Nota: La oferta educativa relacionada con esta carrera incluye a universidades públicas y privadas; por ejemplo, dicha carrera se imparte en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Para conocer mejor el perfil del egresado consultar el sitio oficial de la Universidad. Disponible en el sitio: http://www.ingenieria.unam.mx/programas_academicos/licenciatura/computacion.php. Última fecha de consulta el 24 de febrero de 2019.

4 Nota: La oferta educativa relacionada con esta carrera incluye a universidades públicas y privadas; por ejemplo, dicha carrera se imparte en el Instituto Politécnico Nacional (IPN). Para conocer mejor el perfil del egresado consultar el sitio web del Instituto. Disponible en el sitio: <http://www.isc.escom.ipn.mx/htmls/oferta/isc2009.php>. Última fecha de consulta el 24 de febrero de 2019.

5 Nota: Es preciso aclarar que la denominación exacta de la carrera técnica que ofrece cada institución puede variar, puesto que la agrupación es propia.

6 Nota: La oferta educativa en México relacionada con esta carrera técnica incluye universidades públicas y privadas; por ejemplo, dicha carrera técnica se imparte en la Universidad Abierta y a Distancia de México (UnADM). Para conocer mejor el perfil del egresado consultar el sitio oficial de la Universidad. Disponible en el sitio: <https://www.unadmexico.mx/portalb/tsu/DesarrolloDeSoftware.html>. Última fecha de consulta el 24 de febrero de 2019.

- Técnico en Desarrollo de Software.⁷
- Técnico en Sistemas.⁸

Adicionalmente, existen programas de profesionalización como certificaciones, talleres, seminarios, etcétera, que ayudan en la formación de las personas que se dedican a desarrollar Software/programa de cómputo. Estos cursos pueden ser certificaciones otorgadas por la firma fabricante o proveedora (como Microsoft, Oracle, SAP, Cisco, IBM, etcétera); también pueden ser cursos y certificaciones referentes al lenguaje de programación (como JavaScript, Python, .NET, MySQL, HTML, etcétera) o simplemente cursos que se orienten al aprendizaje del desarrollo de Software/programa de cómputo.

Finalmente, como ya lo advertimos desde el inicio del presente apartado, para poder desarrollar un Software/programa de cómputo no existe un requisito *sine qua non* de estudios o un perfil específico, bastará con que la persona que pretenda crear un Software/programa de cómputo tenga interés en hacerlo y las habilidades pertinentes. Incluso, hoy en día es bien sabido que existen niñas y niños que programan sus propios videojuegos o aplicaciones, lo que significa que a su corta edad son creadores de determinado material susceptible de proteger la Propiedad Intelectual del Software/programa de cómputo creado, sin tener en claro lo que su

7 Nota: La oferta educativa en México relacionada con esta carrera técnica incluye universidades públicas y privadas; por ejemplo, dicha carrera técnica se imparte en el IPN. Para conocer mejor el perfil del egresado consultar el sitio web del Instituto. Disponible en el sitio: <http://www.polivirtual.ipn.mx/OfertaEducativa/DesarrolloSoftware/Paginas/Bienvenidos.aspx>. Última fecha de consulta el 24 de febrero de 2019.

8 Nota: La oferta educativa en México relacionada con esta carrera técnica incluye universidades públicas y privadas; por ejemplo, dicha carrera técnica se imparte en el Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos 9 (CECyT 9). Para conocer mejor el perfil del egresado consultar el sitio web del Centro. Disponible en el sitio: <http://www.cecyl9.ipn.mx/ofertaEducativa/Paginas/TecnicoDS.aspx>. Última fecha de consulta el 24 de febrero de 2019.

derecho signifique; situación por demás compleja que, si bien no será materia del presente trabajo, considero pertinente mencionar a las y los niños programadores como el caso más representativo de la nula necesidad de estudios universitarios o certificaciones como requisito indispensable en el desarrollo de un Software/programa de cómputo.

1.1.2 ¿Quiénes adquieren/usan Software/programa de cómputo?

Al hablar del tema de Software/programa de cómputo, constantemente caemos en el error de pensar que dichas herramientas se utilizan solo en las empresas o centros de trabajo, sin tener en cuenta que una gran cantidad de personas utilizamos Software/programa de cómputo en nuestro día a día.

De acuerdo con cifras del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI),⁹ en el 2018, el 44.9 por ciento de los hogares en México contaban con una computadora; además, “el 73.5 por ciento de la población de seis años o más utilizó le teléfono celular. De éstos, ocho de cada diez usuarios, contaban con un celular inteligente (smartphone), que les permitía conectarse a internet”.¹⁰

Ahora bien, si analizamos los datos proporcionados por el INEGI, podemos afirmar que, la mayor parte de la población en México está en contacto con computadoras y dispositivos móviles; lo que se traduce en millones de personas que a diario utilizan Software/programas de cómputo creados por terceras personas.

⁹ INEGI, Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de TIC en Hogares, 2018, publicado el 2 de abril de 2019. Disponible en el sitio: <https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2018/default.html#Metadatos>.

¹⁰ Comunicado de prensa núm. 179/19 del 2 de abril de 2019, Instituto Nacional de Estadística y Geografía, México 2019, p. 2. Disponible en el sitio: https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/OtrTemEcon/EN_DUTIH_2018.pdf. Última fecha de consulta el 29 de mayo de 2019.

Lo anterior, tiene la finalidad de lograr que el lector se percate del hecho innegable de que constantemente adquirimos productos o dispositivos que integran en sí mismos múltiples licencias de Software/programa de cómputo, tema que abordaremos en el tercer capítulo del presente trabajo para un mejor entendimiento de las licencias; por tanto, el hecho de que utilicemos computadoras y dispositivos móviles nos convierte automáticamente en usuarios de dichas herramientas, aun cuando no seamos nosotros quienes directamente acudamos a comprarlos a una tienda o al desarrollador del producto.

1.1.3 ¿Quiénes se benefician del Software/programa de cómputo?

En este apartado hablaremos de quienes son aquellos que se benefician de un Software/programa de cómputo como producto final; es decir, quienes se llevan el “fruto” del trabajo desarrollado o las ganancias que conlleva la comercialización de un Software/programa de cómputo en sí mismo; o bien, de algún producto que contenga inmerso uno o varios programas de cómputo.

Lo primero que se nos vendría a la mente es que las personas que se benefician de un Software/programa de cómputo serán aquellas que los crean o desarrollan gracias a su creatividad y producto de su trabajo; no obstante, en la mayoría de los casos, las empresas que los explotan comercialmente son las que se llevan la mayor parte de la ganancia.

Ahora bien, ¿cómo es que sucede de esta forma?, pues existen diversos escenarios en los que se llega a esta situación. Está la posibilidad de que el desarrollador sea independiente y venda sus creaciones a alguna empresa que los utilice o bien que los comercialice, y aunque no es el caso más típico, llega a suceder.

Además de esta situación, existe la posibilidad de que las personas se dediquen profesionalmente al desarrollo de Software/programa de cómputo y presten sus servicios o trabajen directamente para una compañía. En este caso, es común que se piense que la relación laboral implica que la compañía para la que se trabaja será la total “dueña” de lo que se produzca en el entorno laboral debido a

que para ello está pagando un salario o una remuneración a sus trabajadores; no obstante, si bien es cierto que la compañía o la persona física que se designe, será la titular de los derechos que emanen de la creación del trabajador, también lo es que el desarrollador conservará algunos derechos implicados, como los derechos morales en el caso del Derecho de Autor, tema que abordaremos más adelante para poder explicar en qué consisten tales derechos.

En este sentido, entendemos que las relaciones que pueden surgir en el supuesto en el que un desarrollador esté contratado por una empresa serán de dos tipos:

Por un lado, encontramos la relación laboral, en donde el contrato individual de trabajo deberá incluir específicamente las actividades a desarrollar por parte del empleado y un clausulado referente a los derechos patrimoniales o económicos que pudieran surgir del producto de su trabajo; lo anterior, conforme a la legislación aplicable en cada caso.¹¹

Por el otro lado, existe la posibilidad de que el desarrollador preste sus servicios profesionales y realice un trabajo específico, perfectamente detallado en el contrato, y a esta relación se le conocerá como obra por encargo. En este sentido, la persona, física o moral, que pague y encargué la obra será la titular de los derechos que surjan del desarrollo del Software/programa de cómputo, aunque el autor conservará el derecho a que se le reconozca como tal; lo anterior, de conformidad con la legislación aplicable.¹²

1.1.4 ¿Quiénes abusan del Software/programa de cómputo?

11 Para mayor detalle consultar la Ley Federal del Trabajo (LFT) vigente, específicamente artículo 163; la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) vigente, artículo 84; y Ley de la Propiedad Industrial (LPI) vigente, artículo 14.

12 Para mayor detalle consultar la LFDA vigente, específicamente artículos 83 y 83 bis respectivamente.

El abuso del Software/programa de cómputo se refiere a aquel uso sin autorización (ya sea con lucro o sin lucro) de la creación o invención producto del trabajo de los desarrolladores; cabe aclarar en este punto que, al referirnos al abuso de un Software/programa de cómputo podemos estar hablando de diversas conductas, incluso algunas penadas por la legislación mexicana, como puede ser el plagio o la piratería, entre otros.

En el primer caso, hablando de plagio, la Real Academia de la Lengua Española lo define como “copiar en lo sustancial obras ajenas, dándolas como propias”, término que se entiende en el ámbito coloquial como una conducta ilícita, y si bien es cierto que no existe el tipo penal de “plagio” contemplado en la legislación mexicana, también lo es que dicha conducta ilícita se encuentra regulada tanto en la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA)¹³ como en el Código Penal Federal (CPF)¹⁴ al incluirse la prohibición, entre otras, de la reproducción y/o venta de una obra sin la autorización del titular de derechos del Software/programa de cómputo.

Ahora bien, cuando hablamos de plagio, regularmente lo hacemos refiriéndonos al ámbito académico, laboral o profesional en el que se utiliza un Software/programa de cómputo de otra persona haciéndolo pasar por propio; o bien, cuando el desarrollador realiza el Software/programa de cómputo por sí mismo con anterioridad, pero los derechos le pertenecen a su antiguo patrón; por lo que, al reutilizar dicho Software/programa de cómputo, estaría incurriendo en la conducta ilícita de plagio.

No obstante lo anterior, el plagio no es la conducta ilícita que más impacta en México cuando nos referimos al uso indebido de Software/programa de cómputo, tal y como lo veremos a continuación.

13 Para mayor detalle consultar la LFDA vigente, específicamente artículo 215.

14 Para mayor detalle consultar el CPF vigente, específicamente artículos 424, 424 bis, 424 ter, 427, 428 y 429 respectivamente.

En el segundo caso, mencionamos la piratería, ésta se encuentra regulada tanto en la LFDA¹⁵ como en el CPF¹⁶ al incluirse la prohibición, entre otras, de producir, reproducir y vender copias de obras sin la autorización del titular de derechos; además, se tipifica la conducta de la fabricación, con fines de lucro, de dispositivos o sistemas cuya finalidad sea desactivar los dispositivos electrónicos de protección de un Software/programa de cómputo.¹⁷

Adicionalmente, el 15 de junio de 2016, se publicó en el Diario Oficial de la Federación el Acuerdo Nacional contra la Piratería; en el cual, se contempla como problemática la piratería de Software/programa de cómputo, entre otras. Este acuerdo incluye estrategias específicas con participación tanto del sector público como del productivo, para atacar conjuntamente la problemática tan compleja de la piratería.

Ahora bien, existen cifras que dejan claro el impacto que tiene la piratería de Software/programa de cómputo en México y la magnitud de la problemática a enfrentar; por ejemplo, sabemos que 6 de cada 10 programas de cómputo instalados en México son de origen ilegal.¹⁸ Además, de acuerdo con el Índice de Competitividad Internacional, existe una medición respecto del nivel de uso de Software/programa de cómputo ilegal (“pirata”) en un país; esto es, el Índice de

15 Para mayor detalle consultar la LFDA vigente, específicamente los artículos 112 y 215 respectivamente.

16 Para mayor detalle consultar el CPF vigente, específicamente artículos 424, 424 bis, 424 ter, 427, 428 y 429 respectivamente.

17 Para mayor detalle consultar el CPF vigente, específicamente artículos la fracción II del artículo 424 bis.

18 Notimex, 6 de noviembre de 2017, “Casi seis de cada 10 empresas usan software pirata”, *El economista*. Disponible en el sitio: <https://www.eleconomista.com.mx/tecnologia/Casi-seis-de-cada-10-empresas-usan-software-pirata-20171106-0078.html>. Última fecha de consulta el 12 de marzo de 2019.

piratería informática,¹⁹ que para 2013 en México correspondía a 54.0 en una escala del 0 al 100. Para darnos una idea de lo que esto significa, el país mejor evaluado en esta subsección fue Estados Unidos de América, obteniendo 18.0 en la misma escala.

Por lo anterior, podemos afirmar que en México la piratería de Software/programa de cómputo es un problema serio, cuyo impacto económico es relevante, pero además es un problema cultural, puesto que atendiendo a la percepción del mexicano promedio respecto del consumo de productos pirata, no lo consideran un asunto de gravedad e incluso en muchos casos, se desconoce que la conducta constituye un delito, únicamente se piensa en la facilidad de adquirir “el mismo” producto, pagando menos dinero por él; en pocas palabras, la problemática es muy compleja y de profundo arraigo en nuestra sociedad.

Adicionalmente, es de resaltar la importancia de conocer el tema y proteger los derechos de la Propiedad Intelectual del Software/programa de cómputo mediante los mecanismos que destine la legislación nacional, para poder crear una esfera de protección que servirá para combatir a aquellos que abusen de una creación propia, específicamente hablando de Software/programa de cómputo que hayamos desarrollado.

Es importante aclarar que en México para iniciar el procedimiento legal correspondiente, cualquier autoridad competente en la materia, tanto penal como administrativo, para poder iniciar las acciones legales, solicitará el documento que acredite a la persona como titular de los derechos de Propiedad Intelectual del Software/programa de cómputo, como primer paso necesario; este documento será un certificado de registro o título de concesión de patente, tema que abordaremos más adelante al revisar los mecanismos de protección que existen en México.

19 Índice de Competitividad Internacional 2018, IMCO. Datos a 2013. Disponible en el sitio oficial del Instituto Mexicano para la Competitividad, A. C.: <http://imco.org.mx/indices/la-corrupcion-en-mexico/resultados/entidad/mexico>.

Última fecha de consulta el 7 de marzo de 2019.

1.2 Desconocimiento del tema de la protección del Software/programa de cómputo en materia de Propiedad Intelectual

Una vez teniendo claro quiénes son los principales sujetos que intervienen en el tema del Software/programa de cómputo, ahora podemos concentrarnos en el conocimiento que tienen los sujetos que desarrollan/hacen dichos programas en relación con la protección de un Software/programa de cómputo en materia de Propiedad Intelectual, pues son precisamente ellos los que más necesidad deberían tener de conocer el tema para evitar que otros abusen del producto de su trabajo.

En el presente apartado se abordará el desconocimiento del tema visto desde dos momentos diferentes. Por un lado, hablaremos de los formadores de desarrolladores, refiriéndonos a las universidades principalmente, quienes se encargan de preparar académicamente a los profesionistas que en un futuro próximo se dedicarán al desarrollo de Software/programa de cómputo. Por ello, sería importante que les proporcionaran las herramientas suficientes para el desempeño de su actividad profesional, incluyendo el conocimiento suficiente de la protección de la Propiedad Intelectual de aquello que crearán; sin embargo, como veremos más adelante, la realidad es diferente, pues no se dota a los alumnos de los elementos suficientes que les permitan defender el producto de su trabajo en su posterior vida profesional.

Por otro lado, se abordará el tema del desconocimiento del tema directamente en los profesionistas que se ganan la vida desarrollando Software/programa de cómputo, situación que fue factor clave para desarrollar el presente trabajo de investigación, pues dicho desconocimiento pone en desventaja a las mentes creativas que se encargan de desarrollar un Software/programa de cómputo al no contar con la información suficiente para poder determinar si su trabajo es susceptible de protección, o simplemente conocer las circunstancias en las que el desarrollador será propiamente el titular de los derechos o en cuáles circunstancias el titular de derechos será el patrón o la persona que contrate para el desarrollo de determinado Software/programa de cómputo.

1.2.1 Formadores de desarrolladores (universidades)

En el mundo del desarrollo de Software/programa de cómputo, claramente existen diversos perfiles profesionales para dedicarse a ello; no obstante, uno de los más importantes es el universitario, tan solo el año pasado (2018) egresaron 4,394 alumnos de licenciatura en las universidades, tanto públicas como privadas, de la Ciudad de México de acuerdo con la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior. Lo anterior cobra especial importancia para que las universidades que imparten carreras afines a la informática o computación, preparen de la mejor manera posible a sus alumnos para su posterior vida profesional.

La formación académica idónea debe ser integral, debe proporcionarse el conocimiento teórico y práctico, el técnico y especializado en la materia, pero también deberá brindar las herramientas suficientes para que los estudiantes puedan ejercer su vida laboral sin desventajas frente a sus futuros patrones o clientes; no obstante, la enorme mayoría de las universidades en México que imparten carreras afines a la informática o computación, incluyendo la UNAM y el IPN, no contemplan en sus planes de estudio la temática de la protección del Software/programa de cómputo²⁰ y en consecuencia no podríamos afirmar que los alumnos que egresan cuentan con la información suficiente para ejercer sus

20 Nota: Se consultaron los planes de estudio de las siguientes universidades: UNAM, IPN, UNITEC, UVM, TEC de Monterrey, UACM. Se encontró que en la UACM es la única universidad que contempla la temática, pues en la asignatura “Normatividad y Legislación”, de octavo semestre, se imparte el tema “Derecho de la Propiedad Intelectual en el software y Software Libre”; así como el de la “Protección del software por la normativa de propiedad industrial e intelectual”.

Para mayor detalle consultar el plan de estudios de la Licenciatura de Ingeniería de Software de la UACM. Disponible en el sitio: <https://www.uacm.edu.mx/OfertaAcademica/CCyT/IngEnSoftware>. Última fecha de consulta el 19 de marzo de 2019.

derechos y proteger la Propiedad Intelectual del producto de su trabajo en su posterior vida profesional.

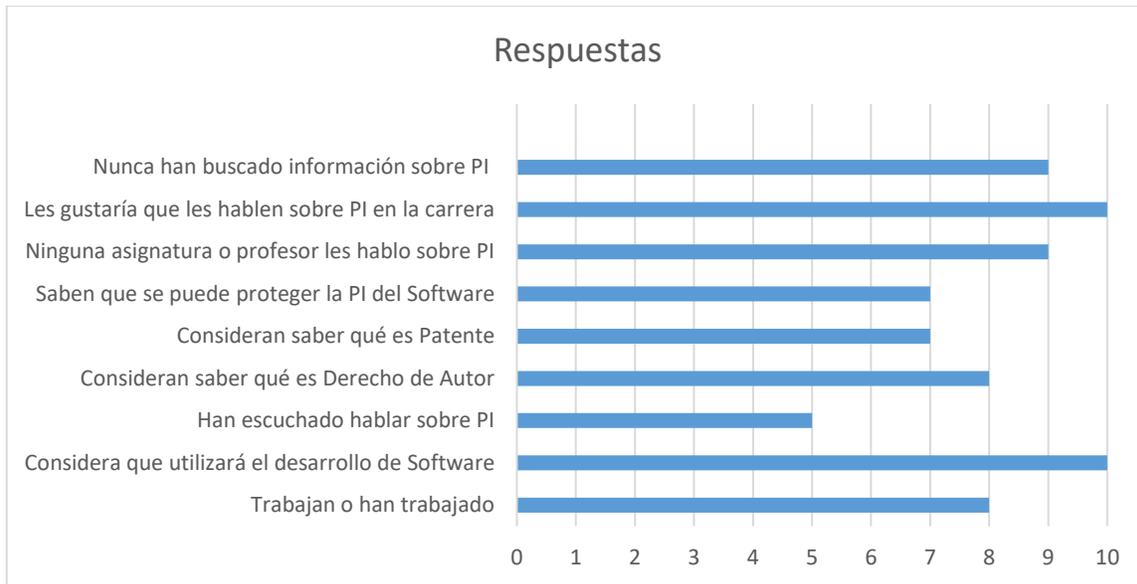
Por otro lado, las universidades formadoras de profesionales deben proveer de información a sus estudiantes y la manera tradicional de hacerlo es por medio de las bibliotecas que se encuentran en sus instalaciones, o incluso en las bibliotecas virtuales, herramientas digitales, entre otras; la finalidad es que los alumnos puedan acceder a información adicional a la que se les proporciona en el aula, consultando la bibliografía referente al tema que buscan.

En este sentido, en el desarrollo del presente trabajo se acudió a las dos principales Universidades Públicas de México, específicamente a las facultades o escuelas en donde se imparten estas carreras; esto es, las Facultades de Ingeniería y de Contaduría y Administración, ambas pertenecientes a la UNAM, y a la Escuela Superior de Cómputo que pertenece al IPN, para poder allegarnos de mayor información del tema de la protección del Software/programa de cómputo en materia de Propiedad Intelectual vista desde el enfoque del ingeniero o licenciado en computación, no desde la perspectiva del abogado. Sin embargo, en ninguna de las tres bibliotecas se encontraron recursos bibliográficos que versaran sobre la temática, ya no digamos sobre Software/programa de cómputo específicamente, sino que no se encontró bibliografía referente a la Propiedad Intelectual en general.

Entonces, si los formadores de profesionales (universidades), en general, no incluyen en sus mapas curriculares la temática de la protección de la Propiedad Intelectual y en sus respectivas bibliotecas no es posible encontrar recursos que versen sobre dicho tema, ¿de dónde se espera que los alumnos cuenten con las herramientas necesarias para su futuro desarrollo profesional? Definitivamente esto representará una desventaja para los egresados, pues tendrán que aprender de la temática, si bien les va, en la práctica del día a día de sus trabajos.

Para muestra de lo anterior, se realizó una pequeña encuesta en la que participaron 10 estudiantes de ingeniería en computación, licenciatura en informática y otras carreras afines. De dicho experimento se obtuvieron los datos que se reflejan en la siguiente figura:

Figura 1. Encuestas realizadas a estudiantes



Fuente: Elaboración propia con apoyo de los resultados obtenidos por la encuesta realizada a estudiantes.²¹

Como podemos observar, tan solo cinco estudiantes han escuchado hablar sobre Propiedad Intelectual; no obstante, en ningún caso manejan bien el concepto ni mucho menos sabrán que es lo que implica y tan solo una persona de las encuestadas se ha interesado en buscar por su cuenta información referente a la Propiedad Intelectual, a pesar de que de acuerdo con su dicho a todos les parece importante que les hablen del tema en la carrera.

Ahora bien, la gráfica muestra que ocho estudiantes consideran que saben qué es el Derecho de Autor, pero cabe destacar que seis de ellos emitieron una respuesta incorrecta y dos no especificaron el concepto; así mismo, cuando se les preguntó si conocían lo que es una patente, seis de los siete estudiantes que contestaron afirmativamente emitieron una respuesta incorrecta y el otro no especificó el concepto.

21 Encuestas realizadas a estudiantes de informática, computación y carreras afines. Gráfica que muestra el nivel de conocimiento/desconocimiento que tienen los estudiantes de informática, computación y carreras afines respecto de su protección en materia de Propiedad Intelectual.

Por último, con relación a esta encuesta, el dato más preocupante es que el 90 por ciento de los alumnos encuestados ni ha recibido información por parte de sus profesores ni han tratado el tema de la Propiedad Intelectual en alguna de sus asignaturas.

Por todo lo anterior, se concluyó que el desconocimiento de la temática por parte de los estudiantes es abrumante, pero más llama la atención que las formadoras de profesionales; en este caso las universidades, no se hayan dado a la tarea de introducir la información correspondiente en alguna asignatura obligatoria de las señaladas en sus mapas curriculares, o por lo menos implementar talleres o cursos extracurriculares para brindar a sus alumnos la mejor preparación posible. La ignorancia de los alumnos con respecto a la materia de Propiedad Intelectual les deja en una posición de desventaja en el ámbito laboral al que se incorporarán como profesionistas, al desconocer los derechos que les asisten como creadores del Software/programa de cómputo y la mejor manera de negociarlo con sus patrones o con quienes les contraten para la realización del mismo.

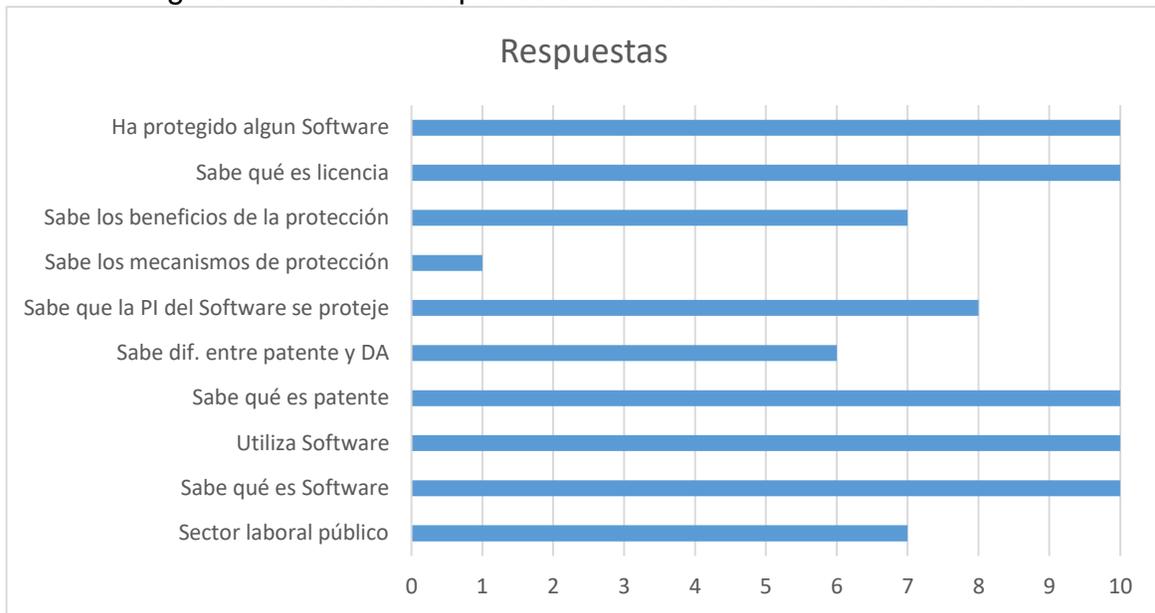
1.2.2 Profesionales dedicados al desarrollo de Software/programa de cómputo

Como ya hicimos referencia al inicio del presente capítulo, existen muchos perfiles de personas que se dedican de manera profesional al desarrollo de Software/programa de cómputo; esto es, aquellos que perciben una retribución económica por el desarrollo de dichos programas, pero ¿qué tanto conocimiento en materia de Propiedad Intelectual tiene aquél profesional?

En general, el nivel de conocimiento respecto de este tema no es el apropiado; es decir, aquel que les permita proteger su propio trabajo, o bien, defenderse de quienes pretendan abusar de algo que les pertenece, del Software/programa de cómputo producto de su creatividad.

Para muestra de lo anterior, se realizó una pequeña encuesta en la que participaron 10 personas que se dedican de manera profesional al desarrollo de Software/programa de cómputo. De dicho experimento se obtuvieron los datos que se reflejan en la siguiente figura:

Figura 2. Encuestas a profesionales del desarrollo de Software



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos de encuestas realizadas a profesionales dedicados al desarrollo de Software/programa de cómputo.²²

Como podemos observar, ninguno de los profesionales encuestados ha protegido un Software/programa de cómputo que haya desarrollado y tan solo uno conoce los mecanismos de protección de éste, a pesar de que en su trabajo diario se dedican al desarrollo de Software/programa de cómputo.

Ahora bien, de las siete personas que afirmaron conocer los beneficios de la protección de un Software/programa de cómputo en materia de Propiedad Intelectual, el 100 por ciento hace referencia únicamente a un beneficio económico por el pago de regalías; lo que implica que no se tiene la información completa de los derechos que se adquieren como autor de una obra o como inventor.

Lo anterior implica que, a pesar del hecho de que todos afirmaron saber que es una licencia y su funcionamiento, los encuestados relacionan la protección del Software/programa de cómputo con un beneficio económico; lo cual denota la falta

22 Gráfica que muestra el nivel de conocimiento/desconocimiento que tienen los profesionales del desarrollo de Software respecto de su protección en materia de Propiedad Intelectual.

de información al respecto, al dejar del lado las licencias gratuitas, como pudieran ser algunos casos de uso de *Creative Commons*, por ejemplo, tema que se abordará más adelante.

Entonces, una vez analizada la pequeña muestra de profesionales dedicados al desarrollo de Software/programa de cómputo, podemos notar que el desconocimiento de la materia de la Propiedad Intelectual es bastante amplio, pues de todos los encuestados, únicamente uno de ellos pudo proporcionar la información correcta y completa del tema.

Por lo anterior, es importante el desarrollo del presente trabajo de investigación, puesto que es preocupante que los formadores de profesionales (universidades) no aborden el tema de la Propiedad Intelectual para dotar de las herramientas suficientes a los alumnos; así como el hecho de que los profesionales del desarrollo de Software/programa de cómputo desconozcan los mecanismos de protección y los derechos que se adquieren de dicha protección; por ello, a lo largo del desarrollo del presente trabajo se proporcionará la información relevante, de una forma mucho más amigable para aquellas personas que no sean conocedores del derecho, y se dediquen al desarrollo de Software/programa de cómputo de forma profesional.

1.3 Necesidad del tríptico

El producto final de esta investigación es un tríptico informativo que contiene información en torno a la protección de un Software/programa de cómputo en materia de Propiedad Intelectual. El tríptico expresa de forma sencilla los elementos mínimos del conocimiento apropiado para proteger el fruto del trabajo de aquellos desarrolladores o estudiantes de carreras afines a la informática o computación, así como información necesaria para lograr que no se encuentren en desventaja al carecer de dicha información.

Ahora bien, se ha podido constatar el escaso conocimiento del tema que tienen la mayoría de los desarrolladores con los que se ha tratado; situación que no causa sorpresa considerando que la materia de la Propiedad Intelectual es una

rama del derecho que no muchas personas conocen y que la poca información que circula entre el ciudadano de a pie, no es lo suficientemente clara; incluso en ocasiones, cuando no se consulta una fuente confiable, ni si quiera es correcta dicha información.

Además, como se mencionó antes, a lo largo del desarrollo del presente trabajo el evidente desconocimiento o la mala información con la que cuentan las personas que se dedican al desarrollo de Software/programa de cómputo es congruente con la nula información que les proporcionan las formadoras de profesionales (universidades) a sus alumnos respecto de la posibilidad de protección y los mecanismos existentes en México para lograrlo.

Con el presente trabajo se pretende proporcionar información a los desarrolladores (tanto en formación como profesionales) para la protección del Software/programa de cómputo producto de su trabajo; y además, hacerlo de forma amigable para lograr una mejor comprensión del tema y así poder utilizarlo como mejor les convenga, tanto para la protección del Software/programa de cómputo en materia de Propiedad Intelectual, como para su explotación comercial con licencias, o simplemente para conocer los derechos que les corresponden como autores, incluso si es una obra por encargo o si se desarrolló bajo los términos de una relación de trabajo.

Adicionalmente, en el presente trabajo se muestran los mecanismos que existen en México de protección del Software/programa de cómputo en materia de Propiedad Intelectual, pero no solamente visto desde la perspectiva del Derecho de Autor como una obra, sino que también se aborda la perspectiva de la Propiedad Industrial.

Este tema, además de ser muy interesante, es complejo y por ello causa confusión en diversos sectores, incluso a los expertos en las normas y gestores de la Propiedad Intelectual, con respecto de la posibilidad del patentamiento de Software/programa de cómputo; aclarando que en México no es posible *per se*, en cambio, sí existe la posibilidad de incluir el Software/programa de cómputo en la protección de una patente, tema que se explicará más adelante.

Por todo lo anterior, consideramos que existe la necesidad de presentar toda esta información relevante, en un producto que contenga la información digerida y concreta en relación a la protección del Software/programa de cómputo en materia de Propiedad Intelectual, para que las personas que desconozcan el tema y se dediquen al desarrollo de Software/programa de cómputo, puedan adentrarse al mundo de la Propiedad Intelectual captando su especial interés al dirigir precisamente a su área de trabajo el conocimiento adquirido, dotándoles de información clara y precisa; lo cual encontrarán en el tríptico informativo que se incluye como producto final del presente trabajo de investigación.

1.4 Antecedentes de la protección del Software

En el siglo XX se dio el surgimiento de las nuevas tecnologías que revolucionaron la vida cotidiana, pues fue en ese siglo en el que el uso de computadoras, celulares y otros aparatos electrónicos fue cada vez más común y esto vino aparejado de nuevos dilemas en cuanto a su uso, restricciones, comercialización y protección de la Propiedad Intelectual.

En este contexto, y con el surgimiento de internet, así como su rápida proliferación en la población mundial, fue el escenario perfecto para que cada vez más personas se involucraran con la programación, creando y comercializando toda clase de Software/programa de cómputo, lo que llamo la atención de los especialistas en la materia, pues significó el establecimiento de nuevos planteamientos y dudas en lo que a la Propiedad Intelectual respecta.

Ahora bien, analizando el caso específico del Software/programa de cómputo, a reserva de que más adelante abordaremos dichos conceptos, podemos afirmar que es una creación de la mente humana y por ello susceptible de protección de la Propiedad Intelectual que de ello deriva, pero ¿cuál sería la forma apropiada de protegerlo?

Desde su creación y por más de dos décadas la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) discutió la posibilidad de crear un sistema de

protección *sui generis* para el Software;²³ sin embargo, había muchas dificultades para ello al ser complicada una aceptación internacional de este nuevo sistema de protección, como ya se había logrado con el Copyright (Derechos de Autor) y la Propiedad Industrial; entonces, el debate era si el Software/programa de cómputo sería considerado una invención susceptible de patentamiento o bien una obra protegible por el Derecho de Autor.

Después de discusiones en foros y reuniones de expertos,²⁴ se llegó a la conclusión de que el Software/programa de cómputo en sí es una forma de expresión del desarrollador; por lo que se le considera análogamente como una obra literaria, y por ello debía protegerse por medio del Copyright (Derecho de Autor); postura que se puede inferir de la interpretación del Convenio de Berna.²⁵

De hecho, fue discutido ampliamente a nivel internacional, surgieron muchos eventos y foros en los que se trató el tema; además, surgieron varios Tratados Internacionales en los que se llegó a diversos acuerdos²⁶ referentes a la protección

23 Argudo Carpio, Esteban, *Los Derechos de Propiedad Intelectual y la Protección del Software, Reunión regional de directores de Oficinas de Propiedad Industrial y de Oficinas de Derecho de Autor de América Latina*, Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, México, Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial e Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR), 2004, p. 7.

24 Principalmente la reunión de Ginebra de 1985 en la que OMPI y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO por sus siglas en inglés) convocaron a un grupo de expertos en Copyright (Derechos de Autor) para estudiar la protección legal de los programas de computación.

25 Para mayor detalle consultar el Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas del 9 de septiembre de 1886, enmendado el 28 de septiembre de 1979, específicamente el Artículo 2.

26 Nota: algunos ejemplos son los siguientes: en 1991 la Directiva del Consejo de las Comunidades Europeas sobre la protección jurídica de programas de ordenador (91/250/CEE); en 1994 los Acuerdos sobre los Aspectos de los Derechos

legal del Software/programa de cómputo y en los que éste se contempló como obra literaria protegida por el Derecho de Autor.

Ahora bien, lo anterior no significa que no existieron posturas nacionales; es decir, la OMPI organizaba foros y discusiones que versaban sobre Derecho Internacional; no obstante, como es bien sabido, cada sistema jurídico es diferente; por ejemplo, la primera patente de Software registrada en Estados Unidos fue otorgada en 1968²⁷ a Martin A. Goetz en New Jersey por su sistema de procesamiento de datos. Entonces, nada es determinante, pues incluso hoy en día continúa el debate internacional respecto de la más apropiada forma de protección legal del Software/programa de cómputo en materia de Propiedad Intelectual.

En el caso del derecho mexicano, aun cuando ya existía una Ley Federal Sobre el Derecho de Autor desde 1947,²⁸ fue hasta 1984 que surgió el primer instrumento legal que contempla la protección del Software/programa de cómputo y

de Propiedad Intelectual Relacionados con el Comercio (ADPIC) del Acuerdo General sobre Aranceles Aduaneros y Comercio (GATT por sus siglas en inglés); y especialmente en 1996 el Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (WTC por sus siglas en inglés) que en su artículo 4 reafirma que “los programas de cómputo están protegidos como obras literarias en el marco de lo dispuesto en el Artículo 2 del Convenio de Berna”.

27 Para mayor detalle consultar la patente No. 3,380,029 otorgada el 23 de abril de 1968 por la Oficina de Patentes y Marcas de Estados Unidos (USPTO por sus siglas en inglés). Disponible en el sitio: <https://patentimages.storage.googleapis.com/34/88/45/76a5c860e10683/US3380029.pdf>. Última fecha de consulta el 3 de abril de 2019.

28 Comisión de Cultura de la H. Cámara de Diputados, Dictamen de la iniciativa Proyecto de Ley Federal del Derecho de Autor elaborada por el Ejecutivo Federal, Universidad Autónoma de México, México 1997. Disponible en el sitio: <http://www.uam.mx/difusion/comcul/leyes/leyes6.html>. Última fecha de consulta el 3 de abril de 2019.

éste es el Acuerdo 114²⁹ expedido por el Secretario de Educación Pública, en el que se dispone que los programas de computación podrán inscribirse en el Registro Público del Derecho de Autor; además señala como requisito de la inscripción que el solicitante podrá presentar, a su elección, las primeras y las últimas 10 hojas que correspondan al programa fuente, al programa objeto o a ambos; más adelante abordaremos el tema del Código Fuente y el Código Objeto, en donde explicaremos cada uno para mayor claridad.

Ahora bien, otro suceso que cobra importancia en relación con la protección del Software/programa de cómputo en México es la inclusión de este último en artículo 7 de la LFDA de 1956, vigente en ese momento, reforma en la que se enriqueció el catálogo de ramas de creación susceptibles de protección, agregando en el inciso j) programas de cómputo.

Posteriormente, se dieron las negociaciones del Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN) del que México es parte, tiene un capítulo completo dedicado al tema de la Propiedad Intelectual, en donde se establece que "... todos los tipos de programas de cómputo son obras literarias en el sentido que confieren al término del Convenio de Berna...",³⁰ dejando en claro la forma de protección que tendrán dichos programas, tema por demás interesante porque como ya lo mencionamos, en Estados Unidos sí es posible patentar un Software.

29 Publicado en el Diario Oficial de la Federación (DOF) el 8 de octubre de 1984. Disponible en el sitio: <http://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/3f848841-8476-4596-9835-d71e306221a3/a114.pdf>. Última fecha de consulta el 5 de abril de 2019.

30 Artículo 1705 del Tratado de Libre Comercio de América del Norte.

Por último, en cuanto a la legislación aplicable en México se refiere, además de la publicación en el DOF del tratado WCT³¹ que mencionamos con anterioridad, tenemos la inclusión de las bases de datos en la regulación de la LFDA en 1993.³²

Siendo así, en términos generales, podríamos afirmar que el Software/programa de cómputo se contempla como obra protegida por el Derecho de Autor, pero como ya explicaremos más adelante, en México también es posible incluirlo en la protección que brinda una patente.

Entonces, a manera de resumen, en este capítulo se tocó el tema de los sujetos que interviene en la temática del desarrollo de Software/programa de cómputo, explicando quienes desarrollan, quienes adquieren, quienes se benefician y quienes abusan del Software; además, se presentó el planteamiento del problema del desconocimiento del tema, tanto en las formadoras de desarrolladores (universidades) como en los profesionales. Posteriormente se justificó la necesidad del tríptico que se presenta como producto final del presente trabajo de investigación; y por último, se describió brevemente los antecedentes de la protección del Software en materia de Propiedad Intelectual.

A continuación, abordaremos la definición de Software y su distinción del programa de cómputo, pues hasta este punto los hemos utilizado “indistintamente” de manera intencional, pero es importante aclarar que no son sinónimos y por ello explicaremos su diferencia en el siguiente capítulo; además, revisaremos brevemente lo que es una patente y explicaremos el Derecho de Autor, figuras pertenecientes a la Propiedad Intelectual y que nos serán de mucha utilidad para entender los mecanismos de protección del Software en materia justamente de Propiedad Intelectual.

31 Nota: Fue publicado en el DOF el 15 de marzo de 2002.

32 Nota: La reforma realizada a la LFDA fue publicada en el DOF el 22 de diciembre de 1993.



Capítulo 2

Definición de Software y su distinción de programa de cómputo

Capítulo 2: Definición de Software y su distinción de programa de cómputo

Al hablar de la protección de la Propiedad Intelectual en materia de Software, el primer problema con el que nos encontramos es que la legislación mexicana únicamente contempla la figura del programa de cómputo en la LFDA; no obstante, se investigó si el concepto de Software y el de programa de cómputo se podían utilizar como sinónimos; es decir, si se trataba de un anglicismo utilizado en español, pero que en esencia se referían a lo mismo.

Para ello, se consultaron diversas definiciones de programa de cómputo, así como de Software, y el resultado de dicha búsqueda fue que ambos conceptos hacen referencia a cosas diferentes; por ello, comenzaré haciendo mención de algunas definiciones encontradas del concepto programa de cómputo, y análogos, para posteriormente ir al análisis del concepto de Software.

El Instituto Nacional del Derecho de Autor en México (INAUTOR), explica que el programa de cómputo “es la expresión original en cualquier forma, lenguaje o código, de un conjunto de instrucciones que, con una secuencia, estructura y organización determinada, tiene como propósito que una computadora o dispositivo realice una tarea o función específica”.³³

A su vez, la Ley de Propiedad Intelectual de España refiere lo siguiente: “a los efectos de la presente Ley se entenderá por programa de ordenador toda secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas, directa o

³³ Disponible en el sitio oficial del INDAUTOR https://indautor.gob.mx/tramites-y-requisitos/registro/obra_computo.html. Última fecha de consulta el 9 de octubre de 2018.

indirectamente, en un sistema informático para realizar una función o una tarea o para obtener un resultado determinado”.³⁴

Por su parte la doctrina también ha contribuido para lograr definir qué es un programa de cómputo; como es el caso del catedrático Miguel Gómez Perals quien asegura que éste es “toda secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas directa o indirectamente, en un sistema informático para realizar una función o una tarea o para obtener un resultado determinado, cualquiera que fuese su forma de expresión y fijación”.³⁵

Además, Rafael Arechiga, en su libro introductorio únicamente se refiere al concepto programa, asumiendo que el texto versa sobre informática y con ello se sobreentiende que alude al programa de cómputo, definiéndolo como “secuencia preestablecida de instrucciones que le indican a la computadora cada uno de los pasos que debe seguir para la ejecución de un problema”.³⁶

Para nosotros, se entiende al programa de cómputo, como el conjunto de instrucciones plasmadas en forma de código o lenguaje de computación, las cuales sirven para indicar a la computadora la realización de una acción específica o para resolver un determinado problema.

Por lo anterior, para la realización de la presente investigación se tomó como base el concepto de Software, pues como veremos a continuación, este concepto es más amplio ya que tiene más elementos que lo integran y, por ende, abarca funcionalidades más complejas que las que pudiera contemplar un programa de cómputo.

34 Artículo 96 de la Ley de Propiedad Intelectual. España, Disponible en el sitio: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-8930>. Última fecha de consulta el 9 de octubre de 2018.

35 Gómez Perals, Miguel, *La cesión de uso de los Programas de Ordenador*, España, COLEX, 1999, p. 142.

36 Arechiga G. Rafael, *Introducción a la Informática*, México, Limusa, 1994, p. 59.

Ahora bien, ahondando en el concepto que nos interesa para este trabajo; a continuación, analizaremos algunas definiciones de Software que se seleccionaron de las encontradas en el proceso de investigación y que se consideran útiles, ya que fueron aquellas que sirvieron para comprender la diferencia existente entre el termino programa de cómputo del de Software propiamente, y fueron la razón por la cual se orienta esta investigación al Software y su análisis.

La definición más simple, pero no por ello menos apropiada, es la del catedrático George Beekman,³⁷ quien refiere que el Software es aquel que “proporciona las instrucciones que indican al Hardware qué hay que hacer para producir la salida deseada por el usuario”.³⁸

Esta definición explica de manera sencilla que un Software será un conjunto de instrucciones proporcionadas al Hardware para desarrollar sus funciones, ¿cuáles?, las que el usuario desee; por su puesto, siempre y cuando se proporcione la instrucción correcta (Software adecuado) se conseguirá el fin deseado por el usuario.

³⁷ George Beekman es profesor honorario en la School of Electrical Engineering and Computer Science [Escuela de Ingeniería Eléctrica y Ciencia de la Computación] de la Universidad del estado de Oregón, en los Estados Unidos. Durante más de dos décadas ha diseñado e impartido cursos sobre computadoras, multimedia interactiva, ética de la computadora y programación en la mencionada universidad. Además, ha escrito más de 20 libros sobre computadoras, la tecnología de la información y multimedia, así como más de 100 artículos.

³⁸ Beekman, George, *Computación & Informática Hoy: una mirada a la tecnología del mañana*, Estados Unidos, Addison-Wesley Iberoamericana, 1995, p. 38.

Otra definición muy similar, en lo que a sus elementos refiere, es la de los autores June Parsons y Oja Dan,³⁹ quienes en el glosario del texto señalan que un Software son “[las] instrucciones que indican a una computadora que realice una tarea, interactúe con un usuario o procese información”.⁴⁰

Si observamos esta definición, también hace referencia al conjunto de instrucciones, así como la finalidad de estas: la realización de una tarea específica. La instrucción (Software) debe ser la indicada para la tarea que se desee llevar a cabo, por ejemplo, un procesador de textos para redactar un artículo.

Ahora bien, Miguel Gómez Perals⁴¹ define el Software como el: “conjunto de programas asociados a un ordenador determinado. Entre ellos incluyen los suministrados por el propio constructor, los adquiridos de empresas especializadas en desarrollo y venta de programas y hasta los redactados por los usuarios de la computadora”.⁴²

En este caso, la definición es simple y genérica, ya que señala a todos aquellos programas que tenga una computadora. Ahora bien, también hace hincapié en quienes son los posibles agentes que suministran el Software, especificación que parece intrascendente cuando se pretende entender dicho concepto, puesto que agrega elementos que no figuran al momento de clasificar un

39 Ambos son expertos en media, e-Course y tecnología educativa, June Parsons profesor universitario por más de 20 años y Dan ha elaborado más de 200 libros de texto universitarios sobre computadoras e informática.

40 Parsons, Jamrich June y Oja, Dan, *Conceptos de computación. Nuevas perspectivas*, 10a. ed., México, Cengage Learning Editores, 2008, p. 746.

41 Titular de la Cátedra de Derecho Civil de la Universidad de la Laguna en España, quien tiene algunas investigaciones desarrolladas con la tecnología escribiendo sobre los delitos cibernéticos; asimismo, como experto en materia civil, aborda el tema de la cesión de uso de los Programas de Cómputo.

42 Gómez Perals, Miguel, *La cesión de uso de los programas de ordenador*, Madrid, COLEX, 1999, p. 137.

programa como Software; no obstante, se entiende que aborda el tema como experto en materia civil, donde surge relevancia en conocer quién suministra los programas o bien, como se obtuvieron estos.

Continuando con la complejidad o inclusión de elementos a la definición, se encontró que en el Diccionario de Informática y Comunicaciones se define el Software de la siguiente manera:

Software en un sistema, como en comunicaciones, computadoras, procesamiento automático de datos, información, o sistema de control, es un conjunto de programas, procedimientos, y documentación relacionada con el funcionamiento del sistema. Nota 1: Algunos ejemplos de Software son protocolos, programas de computadora, compiladores, ensambladores, traductores, rutinas, subrutinas, algoritmos, diagramas lógicos, manuales, tablas de enrutamiento, diagramas de enrutamiento, especificaciones, y diagramas de circuitos. Nota 2: El software es una creación de nivel conceptual que es independiente del medio de datos en el que se representa, almacena o graba [La traducción es propia]⁴³.

43 En el idioma original, lo encontramos de la siguiente forma: **Software**. In a system, such as a communications, computer, automatic data processing, information, or control system, a set of programs, procedures, and related documentation pertaining to the operation of the system. Note 1: Examples of software are protocols, computer programs, compilers, assemblers, translators, routines, subroutines, algorithms, logic diagrams, manuals, routing tables, routing diagrams, specifications, and circuit diagrams. Note 2: Software is a conceptual level creation that is independent of the data medium on which it is represented, stored, or recorded.

Weik, Martin H., "Software" en *Computer Science and Communications Dictionary* [Diccionario de Informática y Comunicaciones]. Estados Unidos, Springer, 2000.

Continuando con el análisis de cada definición, podemos observar que existe una aproximación a los elementos que pueden conformar un Software y algunos ejemplos; lo cual nos ayuda a visualizar la variedad que existe cuando nos referimos a Software, aunque posteriormente abordaremos la clasificación de éste.

No obstante, al añadir más elementos a la definición no significa que quede perfectamente claro el concepto, pues la redacción es bastante enunciativa de los elementos integrantes, pero no es lo suficientemente explicativa de lo que se entiende por Software.

Por otro lado, una definición a partir de la cual se puede sobreentender que Software y programa de cómputo no son sinónimos; es decir, que siempre que hablemos de Software estaremos refiriéndonos a un producto más complejo y tendrá más elementos que el programa de cómputo es el Caso de la definición plasmada por los autores June Parsons y Oja Dan en el cuerpo de la obra citada, donde refieren que “[los] programas [de computación] forman el software con el cual una computadora se prepara para hacer una tarea específica, como producir un documento, editar una fotografía, proteger contra los ataques de virus, administrar los archivos o desplazarse por la Web”.⁴⁴

Como ya lo señalamos, aquí se sobreentiende que el nivel de complejidad que presentan ambos conceptos es distinto, en tanto que el conjunto de programas de cómputo (y otros elementos más) conforman un Software que servirá para instruir al ordenador a realizar una tarea deseada. Adicionalmente, se mencionan algunos ejemplos de tareas específicas, para mostrarnos lo que podría considerarse, la finalidad que alcanza un Software; esto es, la finalidad para la cual fue diseñado.

Finalmente, una vez realizando el análisis de las definiciones anteriormente expuestas y, en general, de las fuentes consultadas durante la realización de la presente investigación; el concepto Software se podría definir como un conjunto de programas de cómputo, procedimientos y componentes lógicos, que forman parte

44 Parsons, Jamrich June y Oja, Dan, *op. cit.*, nota 40, p. 116.

de las operaciones de un sistema de cómputo y para que éste a su vez, proceda a la realización de una función específica.⁴⁵

2.1 Tipos de Software

Una vez comprendido el concepto de Software, veamos los tipos que existen; tomando en consideración que concurren diversas clasificaciones que catalogan al mismo, dependiendo del punto de vista del cual se quiera enfocar la persona; esto es, atendiendo a la programación, a la funcionalidad, al manejo de dispositivos, etcétera.

Ahora bien, considerado que la finalidad de esta investigación es mostrar al usuario que existen diversas formas de protección de la Propiedad Intelectual de un Software y que, como veremos más adelante, la clave de la protección por medio

⁴⁵ Nota: Existen diferencias entre un programa de cómputo u ordenador y un Software puesto que el programa de cómputo es “un conjunto de instrucciones para una tarea específica”, mientras que el Software es el conjunto de programas de cómputo, procedimientos y otros datos asociados, es decir, un programa de computadora o programa, podría ser una macro de Excel, mientras que Software sería una paquetería como Office. En este sentido, se le podría decir programa a office (siendo éste un conjunto de programas), pero no Software a una macro (pues estas son únicamente instrucciones codificadas).

Por otro lado, la legislación mexicana contempla únicamente los programas de cómputo para su registro ante INDAUTOR como obras; sin embargo, no se descarta que un Software pueda ser registrado como programa de cómputo ante dicha institución.

Por lo anterior, es importante señalar que en el tríptico que se elaborará se desarrollará contemplando el concepto de Software y sus elementos, puesto que es éste el que tiene mayor potencial para ser incluido en la protección de una patente, ya sea concebido como tal o bien como parte integral y funcional de una patente; pero que, además, puede ser registrado como obra para la protección de los Derechos de Autor al estar conformado por un conjunto de programas de cómputo.

de una patente es que se engloba la funcionalidad; la clasificación que más útil nos será es aquella que atiende a la referida funcionalidad del Software, misma que se muestra y explica en este apartado.

Una vez expuesto lo anterior, encontramos dos categorías principales en las cuales se clasifica el Software; por un lado, tenemos al del sistema y; por el otro, al de aplicaciones. “El Software de sistema está diseñado para las tareas propias de la computadora, mientras que el Software de aplicaciones está diseñado para ayudar a las personas a realizar tareas concretas”.⁴⁶

2.1.1 Software de aplicación

En esta primera categoría encontramos todo aquel Software que tenga un propósito específico; es decir, todos aquellos creados para la resolución de un problema planteado y que sirve como herramienta para la consecución de ese fin deseado. Para que nos quede más claro, algunos ejemplos de esta categoría serían:

- Software de contabilidad. Aquellos planteados con la finalidad de facilitar la contabilidad de una empresa o negocio; y por lo tanto, a través de la captura de determinados datos, podrán llevar un registro contable, cálculo de impuestos desglosados, etcétera.
- Software de nómina. Estos se utilizan para empresas privadas u oficinas de gobierno, por medio de los cuales se gestionan todas las etapas referentes al pago de los salarios y honorarios de las personas que laboran en ellas, incluyendo un registro de datos personales del trabajador, el monto que se le pagará, los impuestos retenidos, el proceso de financieros, entre otras actividades.
- Software de facturación. En México, como en muchos países, existe la obligación fiscal de emitir facturas para todas aquellas operaciones relacionadas con la prestación de servicios o adquisición de bienes; esto sirve para que el organismo encargado de la Administración Tributaria tenga un mayor control de los impuestos recaudados por los contribuyentes. Por

46 *Ibidem*, p. 116.

ello, muchas empresas y organismos públicos han optado por la contratación de Software que les permita la emisión de facturas mediante un proceso simplificado en el que se capturen determinados datos y se realice la facturación correspondiente, así como el timbrado y sellado de las mismas.

- Software de procesamiento de textos. Este es quizás, el ejemplo más común que tenemos, pues todos hemos usado alguna vez un Software para crear y editar documentos de texto, modificando la letra, tamaño, colores, etiquetas etcétera. Sin lugar a duda el procesador de textos más utilizado a nivel mundial es el de Microsoft Word.

Por su puesto, estos son solo algunos ejemplos de Software de aplicación, por lo que se aclara que el listado es únicamente enunciativo y para darnos una idea de lo que implica la funcionalidad de esta categoría, pero pueden encontrarse muchos ejemplos más.

2.1.2 Software del sistema

La segunda categoría que encontramos en esta clasificación es la del Software del sistema; esto es, aquel que auxilia en la creación, modificación y ejecución del Software de aplicación. Los ejemplos que podemos referir para un mejor entendimiento de esta categoría son los siguientes:

- Sistema operativo: es un Software que establece la comunicación entre los componentes del Hardware y el resto del Software. Su función principal es administrar el funcionamiento del Hardware según las órdenes emitidas por algún Software específico.
- Sistema de suministro de interfaz al usuario: básicamente este tipo de Software es aquel que permite establecer una comunicación entre el usuario y el ordenador, a través de una serie de “escenarios” (interfaz) que contienen un menú de opciones para facilitar al usuario la comunicación.
- Sistema de administración de recursos: Estos sirven para gestionar los recursos del Hardware como pudiera ser un disco duro externo, dispositivos de almacenamiento secundario, controladores, etcétera.

Entonces, podemos decir que estos dos tipos de Software son los primordiales acorde a la funcionalidad, pues por un lado los de aplicación son todos aquellos diseñados como herramientas para facilitarnos alguna actividad que realizamos; en cambio, por el otro, el de sistema, es aquel que aporta los elementos para el funcionamiento de la computadora y el Hardware; así como, para facilitar la comunicación entre el usuario y el ordenador mismo.

Ahora bien, dentro de los múltiples componentes que conforman el Software, se encuentran el Código Fuente y el Código Objeto; si bien ambos hacen referencia a las instrucciones contenidas en el Software, para su mejor entendimiento y diferenciación a continuación explicaremos la definición de cada uno.

2.2 Definición de Código Fuente

En este subíndice y en el que sigue, abordaremos tanto el Código Fuente como el Código Objeto, sus conceptos y sus definiciones, lo cual nos será de utilidad cuando conozcamos los requisitos de registro de la obra o de solicitud de una patente.

Los catedráticos June Parsons y Dan Oja, citados con anterioridad, hacen referencia a que “las instrucciones que forman un programa de cómputo se conocen como código, probablemente porque las instrucciones de un programa para las computadoras de primera generación se introducían como códigos binarios”.⁴⁷

Esta referencia simple, nos hace comprender el origen del nombre, pues con anterioridad la programación se realizaba utilizando directamente códigos binarios; esto es, el lenguaje que propiamente ejecuta el ordenador.

Ahora bien, en la misma obra, ambos autores hacen el señalamiento de que al hablar de Código Fuente hacemos alusión a aquellas “instrucciones para computadora escritas en un lenguaje de alto nivel”.⁴⁸

47 *Ibidem*, p. 652.

48 *Ibidem*, p. 728.

Sería pertinente hacer mención de que los lenguajes se refieren a aquel conjunto de vocablos y reglas, que se utilizarán para crear un Software; los cuales se clasifican de la siguiente forma:

- Bajo nivel: Utilizan vocablos directamente entendibles por la Unidad Central de Proceso, mejor conocido como CPU de la computadora.
- Alto nivel: Utilizan vocablos parecidos al lenguaje humano, pero ininteligibles para el CPU, por lo cual deben ser traducidos a un lenguaje computacional de bajo nivel.⁴⁹

Por otro lado, en el Diccionario de Informática y Comunicaciones se define el Código Fuente de la siguiente forma:

1. El código proporcionado al Hardware o software desde el que se produce el código objeto. Nota: un ejemplo de un código fuente es el código suministrado a un ensamblador o compilador para producir el código de máquina ejecutable. 2. Un código expresado en una forma adecuada para ingresar a un traductor, como un ensamblador o un compilador [La traducción es propia].⁵⁰

En esta definición podemos encontrar que el Código Fuente es aquel que se procesará ante un traductor para poder obtener el Código Objeto; además, especifica que éste debe expresarse en un lenguaje adecuado para que el traductor lo pueda procesar.

49 Bores Rangel, Ma. Del Rosario y Rosales Becerril Román, *Computación. Metodología, lógica computacional y programación*, México, McGraw-Hill, 1993, p. 7.

50 En el idioma original, lo encontramos de la siguiente forma: 1. The code furnished to Hardware or software from which the object code is produced. Note: An example of a source code is the code furnished to an assembler or a compiler to produce the executable machine code. 2. A code expressed in a form suitable for input to a translator, such as an assembler or a compiler.

Weik, Martin H. "Source Code", *op. cit.*, nota 43.

Adicionalmente, tenemos la definición que proporciona el catedrático Chen Wei Zhu⁵¹ en su artículo sobre *Copyleft* y su reconsideración; en el que expresa su concepción de Código Fuente como a continuación se transcribe:

Es un tipo de código legible por humanos, el cual es compuesto por un programador. No es diferente a otros lenguajes humanos, está escrito en forma alfanumérica y está destinado a ser leído y posiblemente alterado por otros programadores. El Código Fuente debe convertirse en un código de objeto legible por la máquina a través de un programa compilador antes de que pueda ser ejecutado por una computadora [La traducción es propia].⁵²

Con esta definición, se reitera que el Código Fuente se redacta en lenguaje entendido por el humano; y que incluso puede ser modificado por otros

51 El Dr. Chen Zhu se catedrático e investigador en materia de propiedad intelectual (especialmente los derechos de autor). Sus publicaciones han aparecido en importantes revistas académicas como *Social & Legal Studies* [Estudios Sociales y legales] e *International Journal of Information Technology and Law* [Revista Internacional de Tecnologías de la Información y Derecho].

52 Wei Zhu, Chen, “‘Copyleft’ Reconsidered: Why Software Licensing Jurisprudence Needs Insights from Relational Contract Theory”, *Social & Legal Studies*, vol 22, issue 3, pp. 289 – 308, First Published April 26, 2013. Disponible en el sitio: <https://doi.org/10.1177/0964663912473015>. Última fecha de consulta el 16 de octubre de 2018.

En el idioma original, lo encontramos de la siguiente forma: Is a kind of human-readable code, which is composed by a programmer. Not unlike other human language, it is written in the alphanumeric form, and it is meant to be read and possibly altered by other programmers. Source code needs to be turned into a machine-readable object code through a compiler program before it can be run by a computer.

programadores, que a su vez sea compatible con el compilador que traducirá a lenguaje binario las instrucciones.

Ahora bien, una vez aclarada la definición de Código Fuente, pasemos a la definición de lo que es el Código Objeto para poder diferenciar claramente ambos tipos de Códigos; esto resulta importante, pues como veremos en el capítulo subsecuente, dentro de las formalidades de la solicitud de protección en materia de Derechos de Autor del programa de cómputo, nos solicitarán presentar dos copias de la obra; esto es, algunas líneas del Código Fuente.

2.3 Definición de Código Objeto

En lo que se refiere a la programación, una vez que se elaboró el Código Fuente, será momento de pasar la información al lenguaje de la computadora, lo que significa que se traducirá y se convertirá en el Código Objeto del Software.

Para un mejor entendimiento de dicho concepto, a continuación, se presentan algunas definiciones encontradas en el proceso de investigación y que fueron relevantes para que se pudiera entender la diferencia entre ambos códigos.

Los autores June Parsons y Dan Oja definen al Código Objeto como las “Instrucciones de bajo nivel que resultan de la compilación del Código Fuente”,⁵³ con anterioridad describimos que son las instrucciones o lenguaje de bajo nivel, así es que quedaría clara la definición que presentan pues el Código Objeto utiliza un lenguaje mucho más complejo, el cual no es entendible por el ser humano.

Por otro lado, está la definición que podemos encontrar en el Diccionario de Informática y Comunicaciones: “Un código que (a) puede ser producido por hardware o software y (b) generalmente se produce a partir de un código fuente. Nota: los ejemplos de código de objeto son (a) el código de salida de un ensamblador o compilador que se puede ejecutar como código de máquina o (b) un

53 Parsons, Jamrich June y Oja, Dan, *op. cit.* nota 40, p. 728.

código que se puede procesar para producir código de máquina ejecutable” [La traducción es propia].⁵⁴

Por último, Jennifer Petersen define el Código Objeto como “Lenguaje de máquina –es la transición del Código Fuente a un conjunto de instrucciones de máquina y procesos físicos [La traducción es propia]”.⁵⁵

Finalmente, hasta este momento hemos analizado los elementos necesarios para la comprensión del concepto y algunos de sus componentes como son ambos códigos, tanto el Fuente como el Objeto; todo ello, para poder abordar el ámbito de protección del Software en materia de Propiedad Intelectual, pues como veremos en el siguiente capítulo, existe la figura de los Derechos de Autor y en algunos países la de patente, como formas de protección del mismo.

No obstante, antes de pasar a las formalidades tanto de los Derechos de Autor como de las patentes, es importante primero conocer en qué consiste cada una de las posibles formas de protección; por ello, a continuación, desarrollaré de forma breve ambas figuras jurídicas.

54 En el idioma original lo podemos encontrar de la siguiente manera: A code that (a) may be produced by hardware or software and (b) usually is produced from a source code. Note: Examples of object code are (a) the output code from an assembler or compiler that can be executed as machine code or (b) a code that can be processed to produce executable machine code.

Weik, Martin H. “Object Code”, *op. cit.* nota 43.

55 En el idioma original lo podemos encontrar de la siguiente manera: Machine language – is the translation of source code into a set of machine instructions and physical processes.

Petersen, Jennifer, “Is code speech? Law and the expressivity of machine language”, *New Media & Society*, vol 17, issue 3, pp. 415 – 431, First Published September 25, 2013. Disponible en el sitio: <https://doi.org/10.1177/1461444813504276>. Última fecha de consulta el 18 de octubre de 2018.

2.4 Patente

Una patente, de acuerdo con la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), es “un derecho exclusivo que se concede sobre una invención. En términos generales, una patente faculta a su titular a decidir si la invención puede ser utilizada por terceros y, en ese caso, de qué forma. Como contrapartida de ese derecho, en el documento de patente publicado, el titular de la patente pone a disposición del público la información técnica relativa a la invención”.⁵⁶

Entonces, las patentes son documentos que se otorgan a través de la Oficina de Patentes de cada país, en donde se describe la invención, con los cuales se adquiere la protección otorgada a manera de incentivo a los inventores e investigadores, concediendo exclusividad temporal y territorial para la explotación de su invención, ya sea por ellos mismos o a través de un tercero al que le transmitan dichas prerrogativas, o bien al que se le otorga el permiso o licencia de dicha explotación comercial.

Ahora bien, la vigencia de esta protección será de 20 años improrrogables⁵⁷ y una vez que transcurra dicho plazo la invención a la que se refiere la patente caerá en el dominio público; esto es, podrá utilizarse o explotarse de manera libre sin que haya que pagar regalías.

Analizando lo anterior, encontramos que este sistema de recompensa y su posterior estatus de dominio público, atiende a beneficiar, en un primer momento, a los inventores para motivarlos a que sigan invirtiendo tiempo y dinero en sus investigaciones, puesto que una vez otorgada la patente se podrán beneficiar económicamente en un ámbito exclusivo; no obstante, también se busca el beneficio

56 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, S.F., Disponible en el sitio: <http://www.wipo.int/patents/es/>. Última fecha de consulta el 30 de noviembre 2018.

57 LPI, 1991.

“Artículo 23.- La patente tendrá una vigencia de 20 años improrrogables, contada a partir de la fecha de presentación de la solicitud y estará sujeta al pago de la tarifa correspondiente”.

social, y el acceso a la cultura y en general, a todas aquellas invenciones del hombre, ya que se establece que una vez finalizada la protección, ésta caerá en el dominio público para que cualquier persona pueda utilizarla, evitando así el estancamiento social que provocaría el “monopolio” o la exclusividad por tiempo indefinido.

Por otra parte, para que se otorgue una patente es necesario cubrir determinadas formalidades y requisitos, además de agotar el respectivo proceso, del cual hablaremos más adelante. Dentro de estos requisitos podemos distinguir tres⁵⁸ de ellos, para que un invento pueda ser considerado una patente.

El primer requisito de patentabilidad es el de novedad, la cual debe ser absoluta, y tiene que ver con la “primicia” de la invención; es decir, que el invento no exista en ningún lugar sobre la faz de la Tierra, no solamente en los productos ya existentes, sino en el propio mundo académico, que no se haya publicado nada similar en ninguna parte del planeta.

En segundo lugar, encontramos el requisito de la actividad inventiva, la cual se refiere a que el invento que se pretende patentar no sea un resultado evidente para un perito en la materia, puesto que pudiera consistir en una invención inesperada para cualquier persona, pero si está es resultado de algo obvio para quien tiene conocimientos en la materia, entonces el invento no podrá considerarse susceptible de patentar.

Por último, el tercer requisito indispensable es la aplicación industrial de la invención; es decir, que la invención pueda producirse o utilizarse en cualquier rama de la actividad económica; lo cual, no quiere decir que se exija un prototipo de la invención para su registro, sino que, por ejemplo, los elementos que lo integren sean factibles de conseguir para su producción, o que no contravenga las leyes de la

58 Rangel Medina, David, *Derecho de la propiedad industrial e intelectual*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Jurídicas, 1992, p. 25.

física, etcétera. Esto es, en resumen, que el invento efectivamente pueda producirse o utilizarse para incorporarlo en la industria.

En resumen, para lograr obtener la concesión de una patente, será necesario que el invento sea novedoso, tenga actividad inventiva y aplicación industrial. No obstante, como veremos más adelante con detalle en el apartado 3.2 referente a la solicitud de una patente, en México el Software por sí mismo no es patentable, por lo que los requisitos que mencionamos en los párrafos que anteceden serán aplicables al invento en conjunto, y no específicamente a cada una de sus partes; es decir, si el Software se expone como proceso en la solicitud deberá cumplir con los requisitos a cabalidad al considerarse como el invento en su totalidad; por otro lado, si el Software se integra como parte de la invención, entonces será necesario que el invento en su conjunto cumpla con los requisitos que mencionamos.

2.5 Derecho de Autor

En México, la protección del Derecho de Autor incluye dos tipos de prerrogativas; por un lado, están los derechos morales y por el otro los patrimoniales. Los primeros hacen referencia a aquellas “prerrogativas y privilegios exclusivos que confieren al autor las facultades de divulgación; paternidad; modificación, respeto a la integridad; de arrepentimiento conocida también como retracto, y repudio. Estos se caracterizan por ser inalienables, irrenunciables, imprescriptibles, inembargables y perpetuos”;⁵⁹ esto es, los derechos morales se refieren al reconocimiento que se hace al autor por su obra, por su labor artística, otorgándole algunos beneficios exclusivos sobre la misma, medidas que permitirán al autor tomar ciertas medidas para conservar el lazo personal que existe entre éste y su obra.

2.5.1 Derechos Morales

⁵⁹ Arteaga Alvarado, Carmen, “Marco legal del Derecho de Autor en México”, *Nuevas tecnologías y libre acceso a la cultura*, México, Centro Cultural de España en México y la Universidad de las Américas de Puebla, 2008, p.149.

Para un mejor entendimiento de qué se entiende como derechos morales, a continuación, describiremos brevemente los derechos que conforman esta categoría:

- Divulgación

De acuerdo con la Dra. Delia Lipszyc,⁶⁰ este derecho podría explicarse como “la facultad del autor de decidir si dará a conocer su obra y en qué forma, o si la mantendrá reservada en la esfera de su intimidad”.⁶¹ En el ámbito del Derecho de Autor, es común encontrarse a artistas que tienen una perspectiva meramente cultural de las obras que crean, o bien sienten una “necesidad” de crear, no forzosamente para comercializar sus obras o para darlas a conocer, sino como forma de expresión cultural; por lo que este derecho significa mucho al permitirles elegir cuándo darla a conocer y cómo, si es que deciden hacerlo.

Es importante señalar que el goce de este derecho únicamente se da en una ocasión, pues una vez que se da a conocer la obra o se comunica al público, ya no podrá ejercerse el derecho de divulgación puesto que la obra dejará de ser inédita.

No obstante, si el autor hace la obra accesible de forma privada o ante su familia o círculos pequeños, no se considerará como ejercitado el derecho de divulgación.

- Paternidad

Es el derecho a reclamar la condición de creador de una obra, y a que se reconozca dicha paternidad, básicamente es el derecho a que se mencione el

⁶⁰ La Dra. Lipszyc, además de ser catedrática de Derecho de Autor y derechos conexos de la Universidad de Buenos Aires, es una reconocida consultora de Derecho en organismos internacionales como la OMPI, UNESCO y del Centro para el fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLAC); adicionalmente es presidenta del Instituto Interamericano de Derecho de Autor (IIDA).

⁶¹ Lipszyc, Delia, *Derecho de autor y derechos conexos*, Argentina, UNESCO – CERLALC – ZAVALA, 2002, p. 159.

nombre del autor y se reconozca la obra como suya; recordemos que esto es fundamental para un artista, puesto que “protege la íntima vinculación existente entre éste y el fruto de su actividad espiritual”.⁶²

Lo anterior, también es aplicable cuando el autor divulga la obra a través de un seudónimo e incluso cuando la obra es anónima, pues el autor jamás permitirá que otra persona se la adjudique como propia.

Consideramos que este derecho es uno de los más representativos del Derecho de Autor, pues desde un punto de vista un tanto romántico o icónico, el ser humano siempre busca trascender de forma alguna y para el caso de un autor el poder reclamar una obra como suya, lograr su reconocimiento (aun cuando sea anónima), le brinda la satisfacción de la trascendencia en la sociedad.

- Respeto a la integridad

Es el derecho que tiene el autor para oponerse a que se deforme su obra o a que se utilice en contextos que puedan atentar contra su honor o reputación literaria y artística;⁶³ por lo que se respeta ese derecho a dejar la obra justo como el autor la pensó, la imaginó y la plasmó en un soporte material. Esto no significa que no puedan surgir obras derivadas de la misma, pero en ese caso, habrán de pedir la autorización del autor para poder explotar comercialmente esa nueva creación considerada obra derivada.

Ahora bien, en un sentido estricto, el autor será el único que pudiera modificar la obra, y este derecho se agotaría única y exclusivamente con el autor, pues para

62 *Ibidem.*, p. 165.

63 LFDA, 1996.

“Artículo 21.- Los titulares de los derechos morales podrán en todo tiempo:

...

III. Exigir respeto a la obra, oponiéndose a cualquier deformación, mutilación u otra modificación de ella, así como a toda acción o atentado a la misma que cause demérito de ella o perjuicio a la reputación de su autor.

IV. Modificar su obra. ...”

el caso de la titularidad derivada, no podría modificarse la obra y conservar la misma autoría, ya que, si se estuviere en dicha situación, entonces los titulares derivados del derecho moral y/o patrimonial que modificaran la obra se convertirían en autores de una obra derivada, pues ya no sería la misma persona quien la hubiese modificado.

- Retracto o repudio

Tomando en consideración que la obra es una expresión del pensamiento del autor, es aquella en la que plasma sus ideas, y partiendo de la base de que cualquier persona puede y tiene derecho a cambiar de opinión en el momento que así lo desee; se contempla como derecho moral del autor de una obra el poder retirar su obra del comercio u oponerse a que se le atribuya a sí mismo una obra que no es de su creación; y en este sentido “el reconocimiento de esta prerrogativa revela un alto grado de respeto a los escrúpulos intelectuales del autor”.⁶⁴

2.5.2 Derechos Patrimoniales

Por su parte, los derechos patrimoniales “implica[n] la facultad de obtener una justa retribución por la explotación lucrativa de la obra, y tienen como contenido sustancial el derecho de su publicación, el derecho de reproducción, de traducción y adaptación; el derecho de ejecución y el de la transmisión”;⁶⁵ esto es, aquellos derechos que permiten al titular explotar o usar su obra, o bien obtener una remuneración derivada del uso de sus obras por otras personas; a continuación los explicaremos de manera general para su mejor entendimiento:

- Comunicación Pública

Este derecho patrimonial se refiere a aquella acción o actividad que hace posible que la obra llegue al público, siempre que este no sea dentro del entorno familiar o íntimo del autor de la obra y “cubre toda comunicación directa (“en vivo”) o indirecta (mediante fijaciones, como discos fonográficos, cintas y bandas

64 Lipszyc, Delia, *op. cit.*, nota 61, p. 172.

65 Rangel Medina, David, *op. cit.*, nota 58, p. 58

magnéticas o de otro tipo, films, videocopias, etc.), o a través de un agente de difusión, como la radiodifusión – incluidas las comunicaciones por satélites – y la distribución por cable”.⁶⁶

En el entendido anterior, el autor o el titular de este derecho patrimonial, tendrá derecho al cobro de regalías por concepto de comunicación pública, suceso que hoy en día se facilita con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, pues cada vez es más común que se suministre la comunicación pública a través de internet, por ejemplo.

Adicionalmente, existe la interpretación y ejecución pública; las cuales consisten en la comunicación de la obra al público por medio de la actuación de intérpretes o ejecutantes; esto siempre será considerado “en vivo” y directo por el simple hecho de que se requiere la presencia de los intérpretes o ejecutantes para poder llevar a cabo este tipo de comunicaciones públicas; aunque en estricto sentido, ya estaríamos hablando de otro tipo de derechos, específicamente de los derechos conexos, que si bien no son materia de estudio en el presente trabajo es importante señalar que existen como figura jurídica de protección de la Propiedad Intelectual.

- Reproducción

Es el derecho que se otorga al titular para permitir o impedir que otra persona efectúe copias de sus obras; esto es “la fijación material de la obra por cualquiera de los procedimientos que permitan comunicarla al público de una manera indirecta”.⁶⁷

Este derecho está íntimamente ligado al de divulgación y al de comunicación pública, pues al momento en el que el autor decide dar a conocer su obra, o bien el titular derivado de los derechos, deberán establecer las condiciones a través de las

⁶⁶ Lipszyc, Delia, *op. cit.*, nota 61, p. 184.

⁶⁷ Colombet, Claude, *Grandes principios del Derecho de Autor y los derechos conexos en el mundo*, España, UNESCO/CINDOC, 1997, p. 64.

cuales se llevará a cabo la publicación de la obra; asimismo, definirá las bases para la realización de una reproducción autorizada.

Adicionalmente, significa que el autor de una obra, o bien, los titulares derivados de la misma, podrá reclamar al pago correspondiente por la elaboración de reproducciones no autorizadas de su obra.

- Divulgación de obras derivadas

Las obras derivadas son aquellas modificaciones que pudiera sufrir una obra para poder crear otra.

Por su parte, la ley mexicana en materia hace referencia a que el autor o titular de los derechos patrimoniales de una obra, podrá prohibir la divulgación o explotación de una obra derivada de la propia; esta obra derivada podría surgir de cualquiera de sus modalidades; esto es traducción, adaptación, paráfrasis, arreglos y transformaciones.⁶⁸

Por último, haciendo un breve repaso de los temas tratados hasta ahora, hablamos de la diferencia entre un programa de cómputo y un Software, entendiendo que éste último tiene más elementos que lo integran y por ello abarca funcionalidades más complejas; además, incluimos la clasificación del Software atendiendo a la funcionalidad del mismo, en la cual podemos encontrar básicamente dos tipos de Software: los de aplicación y los de sistema.

Por otro lado, abordamos dos de los elementos que componen el Software, esto es el Código Fuente y el Código Objeto, entendiendo que ambos son diferentes; pues, por un lado, el Código Fuente es el lenguaje en el que el programador “redacta” las instrucciones y, por el otro, el Código Objeto es la

68 LFDA, 1996.

“Artículo 27.- Los titulares de los derechos patrimoniales podrán autorizar o prohibir:

...

VI. La divulgación de obras derivadas, en cualquiera de sus modalidades ...”.

traducción de estas instrucciones en un lenguaje binario entendido por el ordenador. Distinción que será relevante en el siguiente capítulo cuando abordemos las formalidades y requisitos para el registro de obra.

Finalmente, analizamos de forma somera, las dos figuras jurídicas por medio de las cuales se puede obtener la protección de un Software en materia de Propiedad Intelectual; por un lado, existe la posibilidad de registrarlo como obra y así lograr proteger la forma de expresión; por el otro, en algunos países es posible solicitar el otorgamiento de un título de patente, y de este modo proteger la funcionalidad. Además, como veremos con posterioridad, sirva anunciar que en México existe la posibilidad de proteger un Software a través de la figura de la de la patente, como elemento abarcado por dicha protección.

Ahora bien, una vez hecho el extracto del contenido del presente apartado, pasemos al tercer capítulo, en el cual se pretende abordar el procedimiento de registro de obra de un programa de cómputo ante el INDAUTOR; así como el procedimiento para la solicitud de un título de patente ante el IMPI; esto se hará para conocer a mayor profundidad, cuáles son los mecanismos de protección del Software, así como los requisitos formales para ambos casos.



Capítulo 3

Mecanismos de protección de Software en México



Capítulo 3: Mecanismos de protección de Software en México

Cuando hablamos de Propiedad Intelectual, encontramos diversas figuras o mecanismos de protección; por lo que en cada caso concreto es necesario analizar mediante cuáles mecanismos es posible proteger una creación humana. Ahora bien, específicamente en el tema que nos ocupa, es posible proteger un Software por medio de la figura de Derechos de Autor, o bien, en el ámbito de la Propiedad Industrial como parte de una patente.

Es importante aclarar que una patente no descarta la posibilidad de proteger la obra, o viceversa; puesto que es permisible utilizar ambas figuras para lograr la protección de una creación humana; no obstante, dicha protección será distinta en ambos casos, pues como veremos más adelante, el Derecho de Autor protege la expresión y la patente protegerá específicamente la funcionalidad del invento en cuestión, siendo el Software, una parte de dicha funcionalidad.

A continuación, abordaremos tanto la figura de la obra como la de patente, desde el punto de vista técnico legal, comenzando en cada caso, por abordar la Institución considerada por la legislación mexicana como autoridad competente en cada caso; posteriormente, haciendo referencia a los requisitos formales necesarios al solicitar la citada protección, describiendo los procedimientos indicados para la obtención de un registro de obra, así como para la concesión de una patente; por último, haciendo mención de las licencias que se utilizan con mayor frecuencia en el ámbito del Software.

3.1 Registro de obra

Antes de comenzar a analizar el procedimiento que existe en México para el registro de una obra o a la autoridad competente, es importante analizar la figura de obra para entender de mejor forma, como es que un programa de cómputo, o Software, puede ser protegido a través del Derecho de Autor.

En este sentido, se debe tomar conciencia de que el objeto de la protección del Derecho de Autor es la obra en sí misma; por lo que es aquí donde trasciende lo que se entiende por obra. La Dra. Delia Lipszyc la define como “la expresión personal de la inteligencia que desarrolla un pensamiento que se manifiesta bajo una forma perceptible, tiene originalidad o individualidad suficiente, y es apta para ser difundida y reproducida”.⁶⁹

Ahora bien, aunque la ley mexicana en materia también señala lo que se entiende por obra,⁷⁰ la definición más práctica para efectos de esta investigación es proporcionada por la propia OMPI, en la cual refiere que “las expresiones artísticas se denominan obras”;⁷¹ definición peculiarmente interesante pues al calificarlas como artísticas se hace alusión a la parte cultural de las obras. El enfoque cultural le da la importancia tal a la obra, como para convertirse en el objeto de la protección del Derecho de Autor; lo cual, pretende fomentar la función del autor y su actividad profesional, para así poder contribuir al desarrollo cultural de un país específico, o de la humanidad en una visión más general.

Por otro lado, las obras se clasifican de diferente manera, dependiendo de la característica a la que se avoque. Acorde con la legislación mexicana en la materia,⁷² las obras objeto de protección se clasificarán de la siguiente forma:

- a) Por su autor

69 Lipszyc, Delia, Lipszyc, Delia, *op. cit.*, nota 61, p. 61.

70 LFDA, 1996.

“Artículo 3.- Las obras protegidas por esta Ley son aquellas de creación original susceptibles de ser divulgadas o reproducidas en cualquier forma o medio.”

71 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, Aprender del pasado para crear el futuro: Las creaciones artísticas y el Derecho de Autor, traducción del Ministerio de España, 2010. Disponible en el sitio:

http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/copyright/935/wipo_pub_935.pdf.

Última fecha de consulta el 10 de diciembre de 2018.

72 Para mayor detalle, consultar la LFDA vigente, específicamente artículo 4.

- Conocido. Aquellas obras en las que se menciona expresamente el nombre del autor, o bien signo o firma con que se identifica al autor.
 - Anónimas. En contraste con las anteriores, en este caso no se identifica al autor.
 - Seudónimas. Son aquellas obras en las que el autor no revela su verdadera identidad, si no que firma o se identifica con algún otro nombre diferente al legal.
- b) Por su comunicación
- Divulgadas. Se refiere a aquellas obras que ya se dieron a conocer al público por cualquier medio, siempre y cuando dicha divulgación salga del círculo cercano del autor.
 - Inéditas. En oposición a las divulgadas, las obras inéditas son aquellas que no se han dado a conocer al público.
 - Publicadas. La publicación tendrá que ver con la edición y la puesta a disposición de una obra; incluyendo aquellas que se ponen a disposición del público mediante su almacenamiento por medios electrónicos que les permiten obtener ejemplares de la obra.
- c) Por su origen
- Primigenia. Las obras primigenias son aquellas que han sido creadas desde de forma original, ya sea que desde un inicio no están basadas en otra (s) obra (s) preexistente (s), o bien, si se crearon basándose en otra obra, sus características propias permitan afirmar su originalidad.
 - Derivada. En consecuencia, las obras derivadas son aquellas que, desde su origen, fueron creadas tomando como base otra obra preexistente; por lo que son resultado de la adaptación, traducción u otra transformación de una obra primigenia.
- d) Por los creadores que intervienen
- Individuales. Refiriéndonos a los autores que participan en la creación de las obras, tenemos aquellas que son individuales por haber sido creadas por un solo autor, una sola persona.

- Colaboración. Por su parte, son las obras creadas por más de un autor.
- Colectivas. Además, están las obras colectivas, que son aquellas en las que participa más de una persona, pero a diferencia de la categoría anterior, en este caso el trabajo de los autores se funde en el conjunto, siendo imposible determinar que parte realizó cada quien; por lo que no sería posible atribuir a cada persona un derecho distinto e indiviso sobre el conjunto realizado.

Lo anterior, cobrará importancia en el caso de considerar al Software una obra, pues será importante distinguir si nuestro Software es una obra derivada para el caso de la comercialización del mismo; o bien, en el caso de la clasificación según los creadores que intervienen, pues como veremos más adelante, el INDAUTOR requiere un formato específico para el caso de las obras en colaboración o colectivas.

Finalmente, cabe mencionar que la ley mexicana hace mención específica de que un programa de cómputo se considerará una obra,⁷³ y esto es porque, como vimos con anterioridad, éste es una serie de instrucciones redactadas en un lenguaje específico entendible por la computadora; en tanto el programador es el autor que imprime su sello personal en la forma de expresión de determinadas instrucciones, pues aun cuando se busque una misma funcionalidad en la construcción de un Software, cada programador puede expresar de diferente forma las instrucciones necesarias para el cumplimiento de la tarea específica.

A continuación, analicemos al INDAUTOR, estudiando su naturaleza jurídica, función facultades y estructura orgánica; lo que nos ayudará a conocer mejor a la

73 LFDA, 1996.

“Artículo 13.- Los derechos de autor a que se refiere esta Ley se reconocen respecto de las obras de las siguientes ramas:

...XI. Programas de cómputo;...”.

institución encargada de velar por la protección del Derecho de Autor en México y su funcionamiento.

3.1.1 Autoridad competente: INDAUTOR

En lo que se refiere a las obras, la autoridad competente en México es el INDAUTOR, el cual es un órgano desconcentrado de la Secretaría de Educación Pública, creado por mandato de la LFDA del 24 de diciembre de 1996.⁷⁴

Ahora bien, la misión de la Institución de referencia es la de “salvaguardar los derechos autorales, promover su conocimiento en los diversos sectores de la sociedad, fomentar la creatividad y el desarrollo cultural e impulsar la cooperación internacional y el intercambio con instituciones encargadas del registro y protección del derecho de autor y derechos conexos”.⁷⁵

Por otro lado, en cuanto a su ubicación, es importante tener en cuenta que el INDAUTOR únicamente tiene sus oficinas localizadas en la Ciudad de México, específicamente en la calle de Puebla 143, col. Roma Norte, del. Cuauhtémoc, C. P. 06700; además, es importante contemplar que su horario de atención en ventanillas y recepción de documentos es de 09:30 a 14:00 horas de lunes a viernes, aclarando que en el caso de la modalidad de trámite “ExpressAutor”, misma que veremos más adelante, el horario de atención será hasta las 13:00 horas.⁷⁶

⁷⁴ Publicación de la LFDA en el DOF obtenido de la página oficial del INDAUTOR Disponible en https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=4907028&fecha=24/12/1996.

Última fecha de consulta el 10 de diciembre de 2018.

⁷⁵ Misión y visión de la institución, obtenido de la página oficial del INDAUTOR. Disponible en el sitio: <https://www.indautor.gob.mx/mision-y-vision.php>. Última fecha de consulta el 10 de diciembre de 2018.

⁷⁶ Adicionalmente, el INDAUTOR cuenta con Servicio de Información telefónica (INFORMAUTOR) disponible las 24 horas del día (55) 36018210, (55) 36018216 y 018002283400.

En cuanto a sus funciones principales el INDAUTOR tiene:⁷⁷

- **Llevar y vigilar** el Registro nacional, así como conservar el acervo cultural depositado en el mismo.
- **Conciliar** conflictos mediante procedimientos de avenencia y arbitraje.
- **Coadyuvar** con otras autoridades e instituciones públicas y privadas proporcionando información, dictámenes técnicos, designando peritos.
- **Proporcionar** asesoría y negociaciones internacionales.
- **Promover** el Derecho de Autor, la creación de obras, la cooperación internacional y la difusión del arte popular y artesanal.
- **Autorizar y regular** a las Sociedades de Gestión Colectiva.

Dentro de sus principales funciones destaca la de llevar y vigilar el Registro Público del Derecho de Autor, mismo que funcionará siempre atendiendo a la buena fe; por lo que, al momento de inscribir una obra en el Registro, el INDAUTOR no revisará la originalidad de la obra o personalidad del autor; bastará con que se cumplimenten los requisitos formales que veremos más adelante, para que pueda otorgarse un certificado de registro.

Lo anterior, significa que el Registro Nacional de Derecho de Autor es declarativo, pues con las inscripciones únicamente se presume una titularidad; por lo que no se considerará constitutivo de derechos; es decir, que el nacimiento del derecho no se da con el registro si no con la creación de la obra misma, o como en

77 LFDA 1996.

“Artículo 209.- Son funciones del Instituto:

I. Proteger y fomentar el derecho de autor;

II. Promover la creación de obras literarias y artísticas;

III. Llevar el Registro Público del Derecho de Autor;

IV. Mantener actualizado su acervo histórico, y

V. Promover la cooperación internacional y el intercambio con instituciones encargadas del registro y protección del derecho de autor y derechos conexos”.

el caso de la normatividad mexicana; con la fijación de la obra en un soporte material.⁷⁸

No obstante, para cualquier acción legal que se pretenda ejercer, la autoridad competente solicitará el certificado de registro, situación cuestionable pues jurídicamente no sería necesario el registro para poder exigir un derecho previamente constituido, pero así sucede en la vida práctica de nuestro país.

Ahora bien, el artículo 163 de la LFDA enlista ampliamente los tipos de registros que contendrá el Registro Nacional; asimismo, el artículo 57 del Reglamento de la LFDA adiciona otras posibilidades de registro; no obstante, se considera que todos estos se podrían concretar en 3 tipos:

- Cualquier tipo de obra contemplada en la legislación mexicana.
- Contratos y/o convenios en materia de Derecho de Autor.
- Documentos de Sociedades de Gestión Colectiva.

Por otro lado, como cualquier autoridad administrativa, estará facultada solo para aquello que la ley indique; por lo que a continuación, describiremos sus principales facultades, atendiendo a la normatividad aplicable:⁷⁹

78 LFDA, 1996.

“Artículo 5.- La protección que otorga esta Ley se concede a las obras desde el momento en que hayan sido fijadas en un soporte material, independientemente del mérito, destino o modo de expresión.

El reconocimiento de los derechos de autor y de los derechos conexos no requiere registro ni documento de ninguna especie ni quedará subordinado al cumplimiento de formalidad alguna.”

79 LFDA, 1996.

“Artículo 210.- El Instituto tiene facultades para:

I. Realizar investigaciones respecto de presuntas infracciones administrativas;

II. Solicitar a las autoridades competentes la práctica de visitas de inspección;

- **Realizar investigaciones**, incluidas diligencias como visitas de inspección y requerimientos de informes, respecto de presuntas infracciones administrativas.
- **Aplicación** de medidas provisionales para prevenir o terminar con la violación al Derecho de Autor.
- **Sancionar** administrativamente las infracciones en materia de Derechos de Autor.

Por último, en lo que se refiere a la estructura orgánica del INDAUTOR, encontramos que no es una Institución muy grande, pues a la cabeza se encuentra una Dirección General, de la cual dependen cinco Direcciones: la Jurídica, del Registro Público del Derecho de Autor, de Reservas de Derecho, y la de Protección contra la Violación del Derecho de Autor y de Arbitraje, integradas a su vez por once Subdirecciones de Área y veintiséis Jefaturas de Departamento.

3.1.2 Requisitos formales

Además de la LFDA y su Reglamento, los requisitos formales para la solicitud de registro de obra en México, se pueden localizar en la página institucional del INDAUTOR, pero a continuación los explicaremos para que quede más claro a qué se refiere cada documento:⁸⁰

III. Ordenar y ejecutar los actos provisionales para prevenir o terminar con la violación al derecho de autor y derechos conexos;

IV. Imponer las sanciones administrativas que sean procedentes, y

V. Las demás que le correspondan en los términos de la presente Ley, sus reglamentos y demás disposiciones aplicables”.

⁸⁰ Requisitos formales obtenidos de la página oficial del INDAUTOR. Disponible en el sitio: https://www.indautor.gob.mx/tramites-y-requisitos/guias_registro.php Última fecha de consulta el 10 de diciembre de 2018.

Formato RPDA-01 denominado "Solicitud de Registro de Obra" (Anexo 1), presentarlo debidamente llenado y por duplicado. Para ello, es necesario contar con los siguientes datos:

- Datos del autor, coautor, seudónimo y titular.
- Datos de la obra.
- Datos del representante legal (opcional).

Adicionalmente, si la obra que se pretende registrar tiene más de un autor y/o titular de la obra, entonces será necesario presentar el formato RPDA-01-A1 denominado "Hoja Adjunta" (Anexo 2) debidamente llenado, agregándolo precisamente como adjunto al formato de Solicitud de Registro de Obra.

Por otro lado, si la obra que se pretende registrar es una obra derivada, se deberá señalar qué tipo de obra es, así como los datos de la obra primigenia. Ahora bien, en caso de ser una colección de obras, entonces se deberá presentar el formato RPDA-01-A2 denominado "Hoja Adjunta de Obras" (Anexo 3).

Además de los formatos referidos, la persona que pretende registrar la obra deberá presentar la siguiente documentación:

- Documento que acredite la existencia de la Persona Moral. Este documento se refiere al supuesto en el que el titular de la obra sea una Persona Moral, por lo que deberá presentarse el instrumento elaborado por el fedatario público correspondiente (Notario o Corredor Público).
- Documento que acredite la personalidad del Representante Legal. Se deberá presentar el documento en el que se acrediten las facultades y la personalidad del Representante o Apoderado Legal, éste también será un documento elaborado por fedatario público (Notario o Corredor Público).
- Identificación oficial del mandante, mandatario y testigos (sólo en caso de que se presente carta poder).
- Comprobante de pago de derechos (Anexo 4).⁸¹

⁸¹ A la fecha de elaboración del presente trabajo, el pago de derechos corresponde a un monto de \$251.00 M.N. (Doscientos cincuenta y uno pesos 00/100

- Traducción al español de los documentos que se acompañan en idioma distinto.
- Dos ejemplares de la obra (originales), identificados con el nombre del autor y título.
- Documento que acredite la titularidad de los derechos patrimoniales sobre la obra (original).
- En caso de ser una obra creada bajo seudónimo, se presentará en sobre cerrado los datos de identificación del autor.

Finalmente, en el formato de solicitud de registro se deberá indicar el lugar, fecha, nombre y firma autógrafa del solicitante o representante legal. Con esto, terminaríamos de abordar los requisitos formales y demás documentos que deberán acompañar a la solicitud de registro de obra; por lo que, en el siguiente apartado, explicaremos brevemente el procedimiento a seguir ante la autoridad competente para la obtención del certificado de registro de obra.

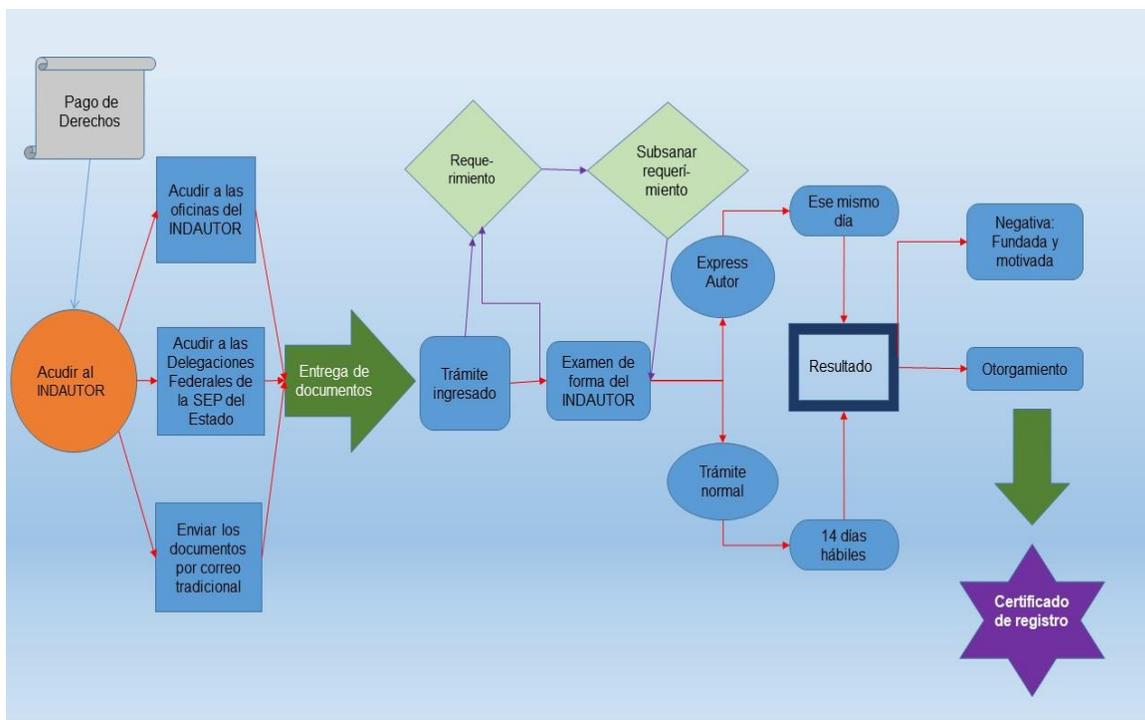
3.1.3 Procedimiento de solicitud

Antes de comenzar a abordar el procedimiento de solicitud de registro de obra, es importante recordar que, al ser declarativo el registro de una obra, el INDAUTOR no realiza como tal un examen de fondo para determinar si la obra puede considerarse protegible por el Derecho de Autor o bien determinar si ésta es original, puesto que la institución también elabora de buena fe la inscripción en el registro; por lo que únicamente se limitará a realizar un examen de forma, en el que se analizará si se cumple con los requisitos formales del registro.

Por lo anterior, el trámite es sumamente sencillo y se explica en el siguiente diagrama:

Figura 3. Procedimiento de solicitud de Registro de Obra ante INDAUTOR.

M. N.), o el monto vigente de conformidad con el artículo 184 fracción I de la Ley Federal de Derechos.



Fuente elaboración propia con datos obtenidos de la LFDA.⁸²

Ahora bien, para poder entender mejor el diagrama anterior, a continuación, se explica el procedimiento de registro de obra, describiéndolo paso a paso, por lo que la secuencia quedaría de la siguiente forma:

- 1) Acudir al INDAUTOR para solicitar el registro de obra.

Los documentos se presentarán directamente en el INDAUTOR, por lo que, si el usuario reside en la Ciudad de México, éste deberá acudir directamente a las oficinas a realizar su trámite. Ahora bien, si el usuario reside en el interior de la República, entonces podrá realizar su trámite a elección entre dos alternativas, acudiendo a las oficinas de las Delegaciones Federales de la Secretaría de Educación Pública en los Estados de la República ubicadas en la capital de cada Entidad Federativa, o bien remitir la documentación vía correo tradicional o servicio de paquetería a las oficinas del INDAUTOR, siempre que el envío se acompañe de una guía pre-pagada

⁸² LFDA, 1996 y Manual de Procedimientos del INDAUTOR, Registro de obra, México 2011.

para la devolución de los documentos correspondientes en el domicilio que el usuario indique.

- 2) Presentar por duplicado la solicitud formal de registro de obra; es decir, el formato RPDA-01 debidamente llenado, anexando dos ejemplares idénticos de la obra, en este caso del programa de cómputo, el comprobante original del pago de derechos, y demás documentos que expusimos anteriormente.
- 3) Dependiendo el tipo de trámite que se solicita, habrá que esperar a la respuesta de la Institución.
 - Trámite regular: Esperar catorce días hábiles, tal y como lo señala la LFDA.
 - Trámite “Express Autor”: Es un servicio de atención inmediata a los autores, en el cual, si se entrega la solicitud y todos los requisitos formales en ventanilla en un horario comprendido entre las 09:30 y las 13:00 horas, para que el certificado de registro, en el caso de que no se tenga ningún impedimento para otorgarlo, se entregue esa misma tarde del día en que se solicita.⁸³

A continuación, toca el turno a la figura jurídica de la patente, explicaremos los mismos aspectos que hemos tratado hasta ahora para los Derechos de Autor, pero naturalmente, enfocándonos a la patente.

3.2 Solicitud de una patente

Para poder empezar con el procedimiento de solicitud de patente, primero entendamos que, como lo señala la Ley de la Propiedad Industrial (LPI), “una invención es toda creación humana que permita transformar la materia o la energía que existe en la naturaleza, para su aprovechamiento por el hombre”; por lo que, para empezar, debemos excluir de la posibilidad de patentar todo aquello que se

⁸³ Nota: Existe un servicio especializado para personas con discapacidades, personas de la tercera edad, mujeres embarazadas y menores de edad; en el cual, la atención y entrega de certificado de Registro de Obra, en caso de otorgarse, se llevará cabo en 1 hora.

encuentre dentro de la naturaleza, siendo entonces una especie de “recompensa” a la creatividad humana y fomento a los inventores.

Ahora bien, como lo menciona la OMPI en su página institucional,⁸⁴ las patentes que se conceden se refieren a invenciones (creaciones humanas) y éstas podrán clasificarse en dos tipos:

- Producto. Son bienes tangibles que resultan de un trabajo humano creado con el objeto de satisfacer una necesidad.
- Proceso productivo. Es el método o conjunto de fases sucesivas y sistemáticas para la consecución de un fin deseado.

Lo anterior, cobrará importancia al analizar las posibles integraciones de un Software en una patente o incluso el patentamiento del mismo siempre que se plantee como un proceso.

Es importante mencionar que la legislación mexicana⁸⁵ es muy clara al expresar lo que no se podrá patentar, refiriéndose a los procesos biológicos para la producción, reproducción y propagación de plantas y animales; el material biológico o genético que tal cual se encuentre en la naturaleza; las razas animales; el cuerpo humano y sus partes y las variedades vegetales.

Por otro lado, si bien es cierto que en algunos otros países está permitido,⁸⁶ en México no es posible patentar un Software *per se*; esto en el entendido de que

⁸⁴ Disponible en el sitio oficial de la World Intellectual Property Organization. Disponible en https://www.wipo.int/patents/es/faq_patents.html. Última fecha de consulta el 10 de diciembre de 2018.

⁸⁵ LPI 1991.

“Artículo 16.- Serán patentables las invenciones que sean nuevas, resultado de una actividad inventiva y susceptibles de aplicación industrial, en los términos de esta Ley, excepto:

...”.

⁸⁶ De acuerdo con el sitio oficial de la OMPI: Japón, Estados Unidos, Unión Europea, disponible en

la LPI en su artículo 19⁸⁷ expresamente refiere que los programas de computación no serán considerados invenciones; por lo tanto, no serán patentables en nuestro país.

No obstante lo anterior, es posible integrar un Software a una patente, siempre y cuando éste sea expresado como método o proceso, siendo que la protección otorgada mediante la patente sería propiamente al método o proceso y no al Software entendido como conjunto de instrucciones plasmadas en forma de código o lenguaje de computación.

En este sentido, la protección de la patente al método o proceso abarcaría la funcionalidad del Software, no así, a la forma de expresión (Códigos) que sería considerada una obra conforme al Derecho de Autor.⁸⁸

https://www.wipo.int/sme/es/documents/software_patents.htm. Última fecha de consulta el 09 de enero de 2019.

87 LFDA, 1996.

“Artículo 19.- No se considerarán invenciones para los efectos de esta Ley: [...] IV.- Los programas de computación...”.

88 Un ejemplo es la solicitud de patente MX/a/2013/008037 con folio de concesión 326004 otorgada a Nokia Solutions and Networks Oy en la cual encontramos un método titulado “Método y aparato para parar señalización de portadora no adyacente en un sistema inalámbrico de banda ancha de multiportadora”, perfectamente descrito; el cual, a su vez, contiene un Software inmerso en el método y dicho Software es referido en la descripción de la invención, pero también será referido, o mejor dicho, su funcionalidad se referirá en las reivindicaciones señaladas en la solicitud.

Nota: La solicitud completa se puede localizar en la Gaceta Oficial del IMPI, disponible en el sitio: <https://vidoc.impi.gob.mx/visor?usr=SIGA&texp=SI&tdoc=E&id=MX%2fa%2f2013%2f008037>. Última fecha de consulta el 22 de febrero de 2019.

Por otro lado, es posible integrar un Software a la protección de la patente que se otorgue a una invención determinada, siempre que éste sea incorporado en alguna de las reivindicaciones⁸⁹ que se especifican en la solicitud de patente; aunque una vez más, el Software se expresará atendiendo a su funcionalidad específica, describiendo el papel del Software en la invención y se protegerá como cualquier otra reivindicación referida en la solicitud de patente de la invención.

Este caso se puede dar, siempre y cuando el Software sea una parte integral de la invención total, y que sin este no pudiera darse la función de la invención, como ejemplo, podríamos hablar de un sistema embebido.⁹⁰

Una vez explicado lo anterior, a continuación, veremos la autoridad competente en materia de patentes y demás figuras de la propiedad industrial,

89 Nota: De acuerdo con la OMPI las reivindicaciones fijan el alcance o los límites de los derechos exclusivos del titular de la patente; es decir, la descripción de la patente contendrá la descripción de cómo realizar y utilizar una invención; no obstante, el verdadero objeto de protección se describirá de manera precisa y concreta las características esenciales de la invención que se pretende proteger al solicitar la patente.

90 Un ejemplo es la solicitud de patente MX/a/2016/005625 con folio de concesión 351735 otorgada a Deutsche Telekom AG referente a la invención titulada “Influencia dinámica sobre la selección de un perfil de operador de red móvil usado por un equipo de usuario que comprende un módulo de identidad embebido”; misma que contiene un módulo de identidad embebido en un dispositivo, por lo que se hace uso de un Software que identifica al operador de red móvil que se desea seleccionar y a los que están presentes pero no seleccionados.

Nota: La solicitud completa se puede localizar en la Gaceta Oficial del IMPI, disponible en el sitio: <https://vidoc.impi.gob.mx/visor?usr=SIGA&texp=SI&tdoc=E&id=MX%2fa%2f2016%2f005625>. Última fecha de consulta el 22 de febrero de 2019.

analizando la naturaleza jurídica del IMPI, sus funciones y facultades, así como la estructura Orgánica y su funcionamiento.

3.2.1 Autoridad competente: IMPI

En México, la autoridad competente en lo que a patentes y demás figuras de Propiedad Industrial concierne es el IMPI.

La Institución de referencia fue creada por virtud del “Decreto por el que se crea el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial”, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 10 de diciembre de 1993.

En cuanto a su naturaleza jurídica, el IMPI está constituido como un organismo descentralizado, lo que implica que cuenta con personalidad jurídica y patrimonio propio.

Ahora bien, la misión de la Institución mencionada es la de “garantizar que la intervención del Estado en el campo de la protección de los derechos de propiedad industrial otorgue a sus titulares la seguridad jurídica necesaria para que el aprovechamiento legítimo de su capacidad creativa e inventiva promueva la inversión privada, la creación de empleos, el desarrollo económico, y en general, la competitividad del país”.⁹¹

Tiene por objeto brindar el apoyo técnico y profesional a la autoridad administrativa y proporcionar servicio de orientación y asesoría a los particulares para lograr un mejor aprovechamiento del sistema de Propiedad Industrial, quedando agrupado en el sector coordinado por la Secretaría de Economía.

En lo que a la localización respecta, el IMPI tiene diferentes oficinas distribuidas a lo largo del territorio nacional. En la ciudad de México están las dos

⁹¹ Misión y visión de la institución, obtenido de la página oficial del IMPI, disponible en el sitio: <https://www.gob.mx/impi/acciones-y-programas/conoce-el-imp-que-es-el-imp>. Última fecha de consulta el 10 de diciembre de 2018.

oficinas centrales, la de trámite de registro (Arenal)⁹² y las administrativas (Pedregal);⁹³ asimismo, el IMPI tiene 5 oficinas regionales.⁹⁴ Adicionalmente, el IMPI presta sus servicios en cualquiera de las 51 Representaciones Federales de la Secretaría de Economía en los Estados del interior de la República.

En cuanto a sus funciones, el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial tiene como funciones⁹⁵ principales las siguientes:

- Ser órgano de **consulta y apoyo técnico** de la Secretaría, en materia de Propiedad Industrial, particularmente por lo que respecta a la actividad registral.
- **Difundir, asesorar y dar servicio** al público en materia de Propiedad Industrial.
- Actuar como **órgano de consulta** en materia de Propiedad Industrial de las distintas dependencias y entidades de la Administración Pública Federal, así como asesorar instituciones sociales y privadas.

Adicionalmente, el IMPI tiene las siguientes facultades principales:

- **Tramitar** y, en su caso, otorgar patentes de invención, así como la inscripción de sus transmisiones o licencias de uso y explotación, y las demás facultades

92 Arenal #550, Colonia Pueblo Santa María Tepepan, Alcaldía Xochimilco, Ciudad de México, C.P. 16020.

93 Periférico Sur #3106, Colonia Jardines del Pedregal, Alcaldía Álvaro Obregón, Ciudad de México, C. P. 01900.

94 Centro (Puebla), Bajío (León), Occidente (Guadalajara), Norte (Monterrey) y Sureste (Mérida).

95 LPI 1991.

“Artículo 6.- El Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, autoridad administrativa en materia de propiedad industrial es un organismo descentralizado con personalidad jurídica y patrimonio propio, el cual tendrá las siguientes facultades: [...]”.

para el reconocimiento y conservación de los derechos de Propiedad Industrial.

- **Sustanciar los procedimientos** de nulidad, caducidad y cancelación de los derechos de Propiedad Industrial, formular las resoluciones y emitir las declaraciones administrativas correspondientes y, en general, resolver las solicitudes que se susciten con motivo de la aplicación de la misma.
- Realizar las **investigaciones** de presuntas infracciones administrativas; ordenar y practicar visitas de inspección; requerir información y datos; ordenar y ejecutar las medidas provisionales para prevenir o hacer cesar la violación a los derechos de Propiedad Industrial; oír en su defensa a los presuntos infractores, e imponer las sanciones administrativas correspondientes en materia de Propiedad Industrial.
- **Designar peritos** cuando se les solicite conforme a la ley; emitir los dictámenes técnicos que le sean requeridos por los particulares o por el Ministerio Público Federal; efectuar las diligencias y recabar las pruebas que sean necesarias para la emisión de dichos dictámenes.
- **Sustanciar y resolver** los recursos administrativos que se interpongan contra las resoluciones que emita, relativas a los actos de aplicación de la misma Institución, de su reglamento y demás disposiciones en la materia.
- Efectuar la **publicación** legal, a través de la Gaceta, así como difundir la información derivada de las patentes.
- **Promover la creación** de invenciones de aplicación industrial, apoyar su desarrollo y explotación en la industria y el comercio, e impulsar la transferencia de tecnología.

Es importante mencionar que, el IMPI conocerá las infracciones en materia de comercio previstas en la LFDA.

Finalmente, respecto a la estructura orgánica de la Institución referida, de conformidad con el Estatuto Orgánico del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial éste se conforma por la Junta de Gobierno, Dirección General, dos Direcciones Generales Adjuntas, dos Coordinaciones y 9 Direcciones Divisionales con sus respectivas Subdirecciones Divisionales.

3.2.2 Requisitos formales

Además de la LPI y su Reglamento, los requisitos formales para la solicitud de patente en México, se pueden localizar en la página institucional del IMPI; no obstante, a continuación, se explica cada uno de los requisitos:

Formato IMPI-00-009 denominado “Solicitud de Patente de Invención o de Registro de Modelo de Utilidad o de Registro de Diseño Industrial” (Anexo 5), presentarlo debidamente llenado y por duplicado. Para ello, es necesario contar con la siguiente información:

- Datos del solicitante y de los inventores.
- Domicilio para oír y recibir notificaciones.
- Datos de la solicitud.
- Denominación o título de la invención.
- Fecha de divulgación previa (opcional).
- Datos del representante o apoderado legal (opcional).

Ahora bien, además de presentar el formato referido, la persona que ingrese la solicitud ante el IMPI deberá acudir con la siguiente documentación:

- El original del comprobante de pago de la tarifa, dicho pago se puede efectuar en el Portal de Pagos y Servicios Electrónicos (PASE)⁹⁶ mediante transferencia electrónica o bien generando una línea de captura y pagando en la ventanilla del Banco.⁹⁷

⁹⁶ Portal de pagos obtenido de la página oficial del IMPI, disponible en el sitio: <https://eservicios.impi.gob.mx/seimpi/action/invencionesenlinea>. Última fecha de consulta el 10 de diciembre de 2018.

⁹⁷ A la fecha de la elaboración del presente trabajo, el pago de tarifas corresponde a un monto de \$4,550 por la presentación de la solicitud y sus anexos hasta 30 hojas; además, cada hoja adicional tendrá un costo de \$61, de conformidad con el “Acuerdo por el que se da a conocer la tarifa por los servicios que presta el

- Otro requisito importante es la memoria técnica; esto es, la descripción de la invención, reivindicación (es), dibujo (s) y resumen de la descripción. Cabe aclarar que para cumplir a cabalidad este requisito, además de lo establecido en, la Ley en materia y su Reglamento, el IMPI emitió una guía para el usuario⁹⁸ en la cual se señala el formato de las hojas y el escrito en la descripción y reivindicaciones; por lo que se sugiere consultar dicho documento para cumplir todos y cada uno de los elementos indicados y de ese modo no estar expuesto a que la solicitud sea rechazada desde la etapa del examen de forma.
- Adicionalmente, si la persona que pretende realizar el trámite no es propiamente el inventor, entonces se tendrá que presentar el documento que acredita la personalidad del mandatario (este documento puede presentarse en copia certificada); o bien la constancia de inscripción en el Registro General de Poderes del IMPI (la cual puede presentarse en copia simple).
- Para entender a qué se refiere el requisito de documento de prioridad de patente extranjera, es necesario tener en cuenta que la patente, al igual que las demás figuras de propiedad industrial, tiene un ámbito de aplicación territorial delimitado; es decir, si se otorga un título de patente en México, el derecho exclusivo de explotación será únicamente aplicable al territorio nacional.

Ahora bien, para el caso de los países que formen parte del Tratado de Cooperación en materia de Patentes (PCT por sus siglas en inglés) se tendrá un año para presentar la solicitud de patente en otro territorio a través del Sistema de Internacional de Patentes, y se considerará como fecha de prioridad aquella en la cual se tuvo lugar la primera solicitud de patente

Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial” publicado en el DOF el 23 de agosto de 1995, cuya última reforma publicada fue del 26 de abril del 2018.

⁹⁸ IMPI, *Guía del Usuario de Patentes y Modelos de Utilidad, Impresos Publicitarios y Comerciales*, México, Dirección Divisional de Patentes, Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, Secretaría de Economía, 2014, pp. 15-21.

presentada en un Estado parte; por ello, el documento de prioridad de patente extranjera se tiene contemplado como opcional en los documentos a presentar ante el IMPI junto con la solicitud.⁹⁹

- Por otro lado, en el supuesto en el que la persona que pretende ser el titular de los derechos otorgados mediante el título de concesión de la patente no sea el inventor; entonces, se deberá presentar la cesión de derechos de la invención.
- En lo que respecta a la constancia de depósito de material biológico, se aplicará a los casos en los que la invención que se pretende patentar no pudiera detallarse en sí misma, para lo cual sería necesario depositar material biológico en una institución reconocida por el IMPI.
- Documento (s) comprobatorio (s) de divulgación previa (original y copia). Este documento se requiere para el supuesto en el que la invención se haya hecho de conocimiento público previa solicitud de patente, pues como mencionamos en el capítulo anterior, una de las características de las patentes es la novedad; entonces, para que pueda seguirse respetando el cumplimiento de dicha característica, será necesario probar que la divulgación se hizo dentro de los 12 meses previos a la fecha de la presentación de la solicitud.¹⁰⁰

99 Nota: Existe la posibilidad de aplicar el contenido del Convenio de París para la solicitud de una patente en dos o más Estados parte; no obstante, para los fines del presente trabajo, no se explicará el proceso de aplicación, pues únicamente nos enfocaremos en los procedimientos pertinentes en la protección nacional del Estado Mexicano.

100 Para mayor detalle, consultar la LPI vigente, específicamente artículo 18 y su Reglamento.

- Además, si se desea acceder a un descuento¹⁰¹ del 50% del pago de derechos establecido para la solicitud de patentes, se deberá presentar un escrito solicitando dicho descuento (Anexo 6).

Finalmente, en el formato de solicitud de patente se deberá incluir el nombre y firma autógrafa del solicitante, su representante o su apoderado. Con esto, terminaríamos de abordar los requisitos formales y demás documentos que deberán acompañar la solicitud de patente; por lo que, en el siguiente apartado, explicaremos brevemente el procedimiento a seguir ante la autoridad competente para la obtención del título de concesión de patente de invención.

3.2.3 Procedimiento de solicitud

El procedimiento para la obtención de una patente es notoriamente más complejo que el de registro de obra, pues una vez otorgado, éste si es constitutivo de derechos y el principal beneficio obtenido es el derecho exclusivo de explotación sobre la invención que se patenta.

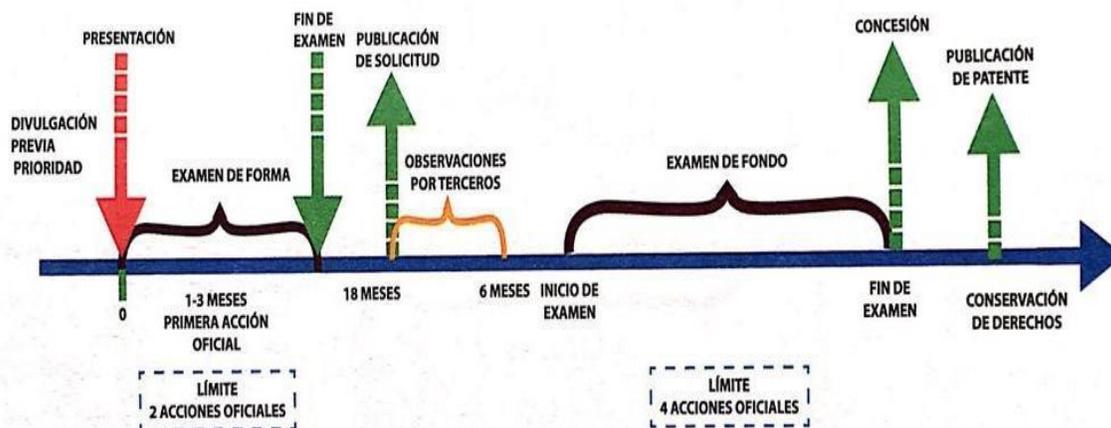
Entonces, para entender mejor el procedimiento, el IMPI¹⁰² elaboró el diagrama muy preciso, en el que se representan las etapas del procedimiento y las intervenciones que tendrá la Institución en cada etapa, señalando también los términos legales que aplicarán para cada parte del procedimiento, desde la solicitud de la patente hasta el otorgamiento o concesión de dicha patente. El diagrama al que hacemos referencia se muestra en la siguiente figura:

101 El descuento de referencia aplica para aquellos inventores personas físicas, micro o pequeñas industrias; instituciones de educación superior públicas y privadas; y los institutos de investigación científica y tecnológica del sector público; quienes podrán solicitar el 50 % de descuento en este servicio.

Lo anterior, conforme a la cuarta disposición general del acuerdo porque el que se da a conocer la tarifa por los servicios que presta el IMPI.

102 IMPI, *op. cit.*, nota 98, p. 65.

Figura 4. Procedimiento de solicitud de patente ante el IMPI



Fuente: Guía del Usuario de Patentes y Modelos de Utilidad, Impresos Publicitarios y Comerciales.¹⁰³

Ahora, procedemos a explicar cada una de las fases que intervienen en el proceso de solicitud de una patente, pues como ya lo mencionamos, al ser un trámite relativamente complejo, pudieran presentarse algunas confusiones para el usuario que pretende patentar el invento.

1) Acudir al IMPI para presentar la solicitud de patente.

Para iniciar el procedimiento, es necesario presentar una solicitud con todos los documentos que mencionamos en el apartado anterior, debidamente requisitados y previo pago de tarifa de la solicitud.

Ahora bien, la entrega de la documentación y el inicio del trámite puede hacerse acudiendo a las oficinas del IMPI (centrales o regionales), a las representaciones federales de la Secretaría de Economía en los

103 IMPI, *op. cit.*, nota 98.

Estados de la República, o bien, puede realizarse totalmente en línea para una mayor comodidad del usuario.

2) Examen de forma.

Una vez ingresado el trámite, se inicia la etapa del examen de forma, la cual tiene una duración de uno a tres meses, temporalidad en la que el IMPI debe tener su primera comunicación oficial con el solicitante.

En esta fase, como su nombre lo indica, el personal del IMPI revisa que todos los documentos se hayan entregado de forma correcta con todas las especificaciones pertinentes.

Es importante señalar que aquellos documentos que se encuentren escritos en un idioma diferente al español deberán ser acompañados de la traducción a dicho idioma.

Ahora bien, en el supuesto en el que no se hayan presentado los documentos de forma adecuada, entonces el IMPI podrá requerir hasta en dos ocasiones para que el usuario subsane sus omisiones.

En caso de no atender el requerimiento, se considerará abandonada la solicitud de patente.

3) Publicación en la Gaceta.

Una vez acreditado el examen de forma, la solicitud de patente será publicada lo antes posible transcurridos dieciocho meses a la fecha de presentación de la solicitud.¹⁰⁴

Entonces, ya que fue publicada la patente, existe un periodo de dos meses en el que cualquier persona que se sienta agraviada podrá proporcionar información al Instituto relativa a que la solicitud sea una

¹⁰⁴ Es importante señalar que, a petición del solicitante, se podrá realizar una publicación anticipada, siempre que se haya pagado la tarifa correspondiente, la cual a la fecha de la elaboración del presente trabajo es de \$1,185.35, de conformidad con el “Acuerdo por el que se da a conocer la tarifa por los servicios que presta el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial” publicado en el DOF el 23 de agosto de 1995, cuya última reforma publicada es del 26 de abril del 2018.

invención y que no se encuentre en los supuestos de lo que no será patentable acorde con la legislación en la materia.

No obstante lo anterior, la presentación de dicha información no interrumpirá el trámite y su curso; además, el IMPI podrá tomarlo en cuenta en su examen de fondo, pero no estará obligado a hacerlo.

4) Examen de fondo.

En esta etapa, un examinador especializado en la materia de la invención revisará que se cumplan los requerimientos de patentabilidad (novedad, actividad inventiva y aplicación industrial) referidos en la legislación mexicana.

Además, el examinador determinará que la invención no es un resultado “obvio” que cualquier técnico o experto en la materia hubiese podido obtener.

En caso de que existiera alguna necesidad de aclarar algún aspecto, el Instituto podrá requerir por escrito al solicitante para que presente la información o documentación adicional necesaria. Es importante aclarar que, si no se subsana el requerimiento en tiempo y forma, entonces se considerará abandonada la solicitud de patente.

5) Respuesta de la autoridad

En caso de no cumplirse con los requisitos de patentabilidad, entonces se negará la patente y dicha decisión se comunicará por escrito al solicitante, fundando y motivando la resolución.

Ahora bien, una vez acreditado el examen de fondo por cumplirse con todos los requisitos de patentabilidad, se emitirá el oficio de “cita pago” para que el solicitante pueda efectuar el pago correspondiente a la tarifa de la expedición del título¹⁰⁵ y de las cinco primeras anualidades, o

¹⁰⁵ La tarifa correspondiente a la expedición del título a la fecha de la elaboración del presente trabajo es de \$3,099.84, de conformidad con el “Acuerdo por el que se da a conocer la tarifa por los servicios que presta el Instituto Mexicano

bien, la primera anualidad, según sea el caso; además, de presentar los dibujos de su invención, si es que los hubiera.

Finalmente, se elabora el título de patente y se publicará el contenido de la patente otorgada en la Gaceta oficial del IMPI.

Adicionalmente, se debe tener en cuenta que, una vez concedida la patente, para la conservación de vigencia de los derechos, se deberán pagar las anualidades diferenciadas por quinquenios;¹⁰⁶ por lo que se deberá estar muy pendiente de los pagos referidos, de lo contrario la invención pasará al dominio público por haberse encontrado en un supuesto de caducidad.

3.3 Licencias de Software

Las licencias de Software son esencialmente acuerdos llevados a cabo entre dos personas con la finalidad de generar determinados derechos y establecer las obligaciones pertinentes; esto es, contratos celebrados entre un licenciante y un licenciario, el primero de ellos será el titular de los derechos del Software y el segundo será quien adquiere determinados derechos.

Estos acuerdos, son regulados en la legislación mexicana puesto que la propia LFDA dedica un título completo a la Transmisión de los Derechos

de la Propiedad Industrial” publicado en el DOF el 23 de agosto de 1995, cuya última reforma publicada es del 26 de abril del 2018.

¹⁰⁶ La tarifa correspondiente a anualidad de conservación de derechos a la fecha de la elaboración del presente trabajo es de \$1,661.90 para el primer quinquenio, \$1,360.69 para el segundo quinquenio y \$1,536.99 a partir del tercer quinquenio y hasta que concluya la vigencia de la patente.

Lo anterior, de conformidad con el “Acuerdo por el que se da a conocer la tarifa por los servicios que presta el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial” publicado en el DOF el 23 de agosto de 1995, cuya última reforma publicada es del 26 de abril del 2018.

Patrimoniales¹⁰⁷ y propiamente abarca lo referente a las licencias de uso otorgadas por el titular de los derechos patrimoniales, estableciendo claramente que las transmisiones de derechos deberán ser por escrito, onerosas y de carácter temporal; no obstante, en la práctica podemos encontrar licencias de Software que se otorgan durante un plazo indefinido o bien que no tendrán costo alguno, como veremos más adelante cuando abordemos el tema de la licencia GPL y el de *Creative Commons*; constituyendo entonces una “excepción a la regla general” contenida en la LFDA respecto de los requisitos para la transmisión de derechos.

Ahora bien, en un sentido formal, las licencias deberán contener las especificaciones o condiciones que pactan las partes en relación con sus derechos y obligaciones, dichas condiciones serán plasmadas en lo que se conoce comúnmente como cláusulas.

Adicionalmente, es importante referir que las licencias pueden ser de dos tipos: exclusiva y no exclusiva. La licencia exclusiva¹⁰⁸ es aquella en la que el licenciante otorga la licencia únicamente a un usuario (licenciataria); en cambio, en las licencias no exclusivas, el titular del derecho de autor puede también conceder legalmente licencias semejantes a otros licenciatariaos.

Entonces, hasta ahora sabemos que las licencias son contratos celebrados entre el licenciante y el licenciataria, cuyo objeto es el Software y que las condiciones de dicho contrato serán especificadas en el clausulado del cuerpo de dicho contrato; sin embargo, es necesario expresar que, en general, existen dos tipos de licencias en el ámbito de la Propiedad Intelectual del Software, por un lado, están aquellas licencias en las que se transmiten uno o varios derechos patrimoniales de autor al licenciataria, como pudieran ser el derecho de distribución

107 Para mayor detalle consultar la LFDA vigente, específicamente el artículo 35.

108 Para mayor detalle consultar la LFDA vigente, específicamente los artículos del 30 al 41.

o el de modificación, por citar ejemplos; y por el otro, se encuentran las licencias en las que se permitirá al licenciatarario únicamente el uso del Software.

A continuación, se mencionarán algunos ejemplos de licencias y explicaremos brevemente cada una de ellas; esto con la finalidad de que el lector pueda conocer algunos de los tipos de permisos que puede otorgar el desarrollador propiamente, o bien el titular de los derechos del Software, al usuario adquirente de la licencia (licenciante).

3.3.1 Licencia de uso

Cuando hablamos de medios digitales, Software y propiamente del licenciamiento, por las características propias del producto, generalmente estamos hablando de licencias no exclusivas que le otorgan al usuario los permisos necesarios para emplear el Software una vez que se adquiere de forma legal.

Ahora bien, con el paso del tiempo se han ido transformando las formas de utilización del Software, pues en años anteriores lo más común era encontrar que las empresas vendían el producto en un formato de CD y ello implicaba que el licenciante tuviera menor control en lo referente al Software, una vez puesto en manos del usuario; en cambio, hoy en día encontramos que el Software se comercializa a través de internet, brindándose un acceso a la nube mediante claves de usuarios o simplemente descargando el Software de alguna plataforma establecida con esa finalidad.

No obstante lo anterior, a pesar de que la forma en la que se dispone de un Software ha cambiado en el transcurso de los años, no ha cambiado la necesidad de establecer qué se puede hacer y qué no al otorgarse la autorización al usuario del Software; esto es, la necesidad del otorgamiento de licencia de uso.

Ahora bien, ¿a qué se refiere el término licencia de uso?, básicamente es la autorización expresa por parte del autor, o del titular de derechos de autor, para que quien adquiera la licencia pueda utilizar el Software; es importante mencionar que la licencia de uso no transmite la propiedad del mismo, sino que hace referencia al conjunto de prerrogativas que son necesarias para llevar a cabo el uso; es decir,

que puede implicar el derecho de reproducción y/o copia, al almacenar el Software en nuestro equipo de cómputo con fines de instalación o bien al visualizar en pantalla el contenido del mismo.

Entonces, en la licencia de Software se deberá especificar todas las condiciones o restricciones de uso; por ejemplo, si se tendrá acceso al Código Fuente del programa o no, si se podrá utilizar ese Código Fuente en el desarrollo de otro Software, si se podrán realizar modificaciones al mismo, la temporalidad, el costo de la licencia (si es que lo tiene), el número de usuarios que podrán utilizarlo; es decir, todas las cláusulas del contrato.

Adicionalmente, en los términos y condiciones de las licencias de uso se hará referencia a la temporalidad, ya sea por tiempo indefinido o bien estableciendo un periodo específico; sin embargo, la limitación temporal de una licencia no necesariamente se regirá por el contrato, pues en ocasiones son las propias medidas tecnológicas las que determinarán la vigencia del uso del Software. Es decir, cuando el mecanismo de licenciamiento es mediante una suscripción mensual o anual, las claves de identificación del usuario dejarán de funcionar para acceder al mismo una vez cancelada la licencia; o bien, el tiempo puede acordarse como indefinido, pero el Software caerá en desuso después de un tiempo y se requerirá una nueva versión o alguna actualización.

Por último, es pertinente referir que este tipo de licencias son contratos de adhesión, lo que significa que el usuario aceptará los términos y condiciones que establezca el titular de derechos para el otorgamiento de la licencia, sin tener oportunidad de negociar alguno

En conclusión, podemos decir que las licencias de uso de Software serán los contratos por medio de los cuales se acuerdan las especificaciones de uso al que se hace referencia, los derechos adquiridos, las restricciones de uso, la vigencia, la posibilidad de actualizaciones, en su caso la contraprestación que se pagará por adquirir el derecho de uso, entre otras muchas cosas que involucran los términos y condiciones de uso del Software.

3.3.2 Licencias *shrink wrap*, *click wrap* y *web wrap (browse wrap)*

En realidad, este tipo de licencias hacen referencia más bien al perfeccionamiento del contrato, específicamente a las formas de expresar el consentimiento electrónico, no tanto al contenido de la misma; esto es, de qué forma son aceptados los términos y condiciones que se incluyen en la licencia, puede ser una vez que el usuario destape el producto o rompa el empaque, dé click al botón de aceptar, etcétera. Lo anterior quiere decir básicamente que para poder usar el Software es necesario abrirlo o dar click, y al mismo tiempo, al hacerlo se otorga el consentimiento aceptando las condiciones establecidas en la licencia.

Ahora bien, es importante recordar que las formas de contratación electrónica o licencias *wrap* son contratos de adhesión; lo que significa que los términos y condiciones de estos instrumentos jurídicos no son negociables y el usuario deberá manifestar su aceptación de los términos, de cualquiera de las formas que veremos más adelante, para poder utilizar el Software.

A continuación, explicaremos en que consiste el perfeccionamiento del contrato en cada una de estas licencias:

- Licencia *Shrink wrap*

El término en inglés *shrink wrap* hace referencia precisamente a un método de envoltura retráctil, caracterizado por ser de plástico transparente que envuelve por completo el producto.¹⁰⁹

Las licencias *shrink wrap*, surgieron con la comercialización de Software fijados en soportes tangibles; esto es, aquellos que se venden en un paquete físico en alguna tienda departamental o a través del envío postal. Por ejemplo, es fácil recordar que en la década de los años noventa, la compañía *America Online* (AoL) obsequiaba Disco Compacto casi en cualquier esquina y que dichos discos contenían un Software de conexión a internet; en estos casos, el empaque siempre

109 Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus, Cambridge University Press, 4a. ed., 2013. Disponible en el sitio: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/shrink-wrap>. Última fecha de consulta el 28 de marzo 2019.

contenía a la vista la licencia y un aviso que advertía que al abrir el empaquetado estarías aceptando las condiciones de dicha licencia, perfeccionando el contrato con el simple hecho de abrir el empaque.

- Licencia *Click wrap*

A diferencia de las anteriores, las licencias *click wrap* son aquellas que, como su nombre lo indica, “la aceptación electrónica de los contratos [es] requerida a través de un aviso, recuadro de aceptación o botón de “Si, yo acepto” antes de la descarga o instalación de una pieza particular del Software”.¹¹⁰ Este tipo de contratos electrónicos son de los más comunes y utilizados en el tema de las licencias de Software, pues bastará con que el sitio de descarga del Software contenga un recuadro que se deba marcar o señalar (hacer *click*) para que el usuario quede obligado a los términos y condiciones establecidos en el contrato.

Lo anterior, aparecerá antes de la descarga, por lo que es necesario dar *click* al recuadro de “acepto” para poder descargar, instalar y hacer uso del Software. Lo cual significa la posibilidad de que, el usuario acepte las condiciones y se obligue en el contrato de licencia, aun cuando no sepa a qué se comprometió por no haber tenido la posibilidad de leer previamente el contenido de la licencia.

- Licencia *Web wrap (Browse wrap)*

Como lo señala el Dr. Aurelio López – Tarruella Martínez¹¹¹ “las licencias *web-wrap* se utilizan, exclusivamente, para bienes digitales que se adquieren o a

¹¹⁰ Wei Zhu, Chen, *op. cit.*, nota 52.

¹¹¹ Aurelio López – Tarruella Martínez es Doctor en Derecho y catedrático asociado de Derecho internacional privado, así como profesor del Módulo de Derecho TIC de la Maestría en Propiedad Intelectual e Innovación Digital ambas asignaturas impartidas en la Universidad de Alicante. Además, es profesor del módulo Intellectual Property and Competition Law [Propiedad Intelectual y Derecho de la Competencia] del Master Economics and Management of Innovation and Technology [Maestría en Economía y Gestión de la Innovación y Tecnología] de la Università Bocconi en Milán, Italia, desde 2007; supervisor del Doctorado Europeo

los que se obtiene acceso a través de sitios web. Los términos del contrato son presentados al adquirente o usuario en una página web durante el proceso de solicitud del bien digital”.¹¹²

Lo anterior significa que es una forma pasiva de generar un acuerdo o contrato para los términos y condiciones, si bien estos pudieran estar presentes al final del sitio web o podrían ser referidos a un enlace (*link*) que los contenga, generalmente no son visibles de forma que destaquen en la página por aparecer en letras pequeñas en un lugar recóndito.

En ese sentido, la licencia *web wrap* (*browse wrap*) es quizá la más controversial de las referidas formas de aceptación de los contratos electrónicos, pues en este caso, bastará con que el usuario navegue en el sitio de internet o pulse el botón de descarga para que se considere una manifestación o aceptación implícita de los términos y condiciones de la licencia.

3.3.3 Licencia Pública General (GPL) del proyecto GNU

La Licencia Pública General conocida como GPL (por sus siglas en inglés que significan General Public License) surge del movimiento conocido como Copyleft,

EIPIN, Innovation Society [Sociedad de la Innovación]. También es Profesor de la Maestría de Propiedad intelectual y Derecho de la competencia de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUPC Lima, Perú).

Adicionalmente es consultor contratado por la OMPI; experto en materia de propiedad intelectual de la Unión Europea; e investigador invitado del Instituto de la Propiedad Intelectual en Tokio, Japón, FY2009.

¹¹² López-Tarruella Martínez Aurelio, *Las licencias de uso de bienes digitales: el difícil equilibrio entre los intereses de los titulares de los derechos y de los usuarios*, *Revista de Sociales y Jurídicas de Elche*, vol. I, núm. 2. Las nuevas tecnologías, marzo 2017, p. 86. Disponible en el sitio: <https://revistasocialesyjuridicas.files.wordpress.com/2010/09/02-tm-05.pdf>. Última fecha de consulta el 3 de abril de 2019.

por contraponerse al Copyright,¹¹³ el cual crea licencias que permiten estudiar, usar, copiar, modificar, y distribuir cualquier creación que se encuentre protegida por este tipo de licencia, incluidos por supuesto aquellos Software que pertenezcan al *Copyleft*, aclarando que la licencia GPL no es la única licencia de Software libre; por lo que no podrán ser considerados sinónimos, más bien, es un ejemplo de licencia que pretende dejar el Código Fuente libre.

Al respecto el catedrático Chen Wei Zhu en su artículo sobre Copyleft y su reconsideración; explica lo que es una licencia de *copyleft*:

Una licencia Copyleft está diseñada para prevenir que la forma del Código Fuente sea privatizada en cualquier distribución liberada públicamente. Está caracterizada por tener una cláusula antiprivatización que obliga a los usuarios desarrolladores a compartir públicamente sus modificaciones o mejoras realizadas al software original. En otras palabras, cualquier trabajo derivado basado en el código originalmente protegido con copyleft, cuando sea distribuido públicamente, deberá ser publicado bajo la misma licencia de copyleft. [La traducción es propia].¹¹⁴

113 El derecho anglosajón contempla la figura del Copyright, que es el similar al Derecho de Autor de nuestro sistema jurídico, pero visto desde el enfoque económico que representa precisamente el derecho de copia y del consumidor.

114 Chen Wei Zhu, 'op. cit.', nota 52.

En el idioma original, lo encontramos de la siguiente forma: *A copyleft licence is designed to prevent the source code from being privatised in any public released distribution. It is characterized by its antiprivatisation clause that enjoins downstream developer-users to share their publicly released modifications or improvements of the original software. In other words, any derivative works based on the original copylefted code, when publicly distributed, must be released under the same copyleft licence.*

Entonces, retomando la licencia GPL, ésta fue creada por Richard Matthew Stallman¹¹⁵ para el proyecto denominado GNU en 1989 con la finalidad de que ésta pudiera ser empleada en cualquier proyecto y de este modo “liberar” el código para que los desarrolladores pudieran compartirlo entre sí.

No obstante lo anterior, es importante aclarar en este punto, que es muy común encontrar entre los usuarios un error en el entendimiento del Software libre o *Copyleft*, pues la libertad a la que se refiere este movimiento no tiene que ver con el precio del producto; es decir, que Software libre no es sinónimo de gratuito, más bien se hace referencia a la libertad de adquirirlo, modificarlo y compartir sus mejoras; las cuales pueden tener un costo o ser gratuitas, pero en ningún sentido, la gratuidad será el elemento distintivo del Software libre.

Ahora bien, la licencia GPL es muy permisiva con lo que se puede hacer con el Software protegido bajo este tipo de licencia, así como sus versiones subsecuentes, como lo es la libertad de utilizarlo, ejecutarlo, estudiarlo y modificarlo, e incluso distribuir copias con o sin modificaciones; no obstante, también cuenta con algunas restricciones o requisitos aplicables cuando se desea hacer público el Software modificado.

A continuación, se muestra un breve resumen de lo que se tiene que hacer para publicar un Software bajo la licencia GPL en cualquiera de sus versiones, de acuerdo con la propia Free Software Foundation (FSF):

- [Deberá contener] una declaración de renuncia de copyright [...de quien sea el titular de derechos del Software].
- [Incluir...] en cada archivo las notas de copyright apropiadas. Asegurándose de indicar claramente qué versiones de la licencia pueden utilizar los usuarios.

¹¹⁵ Richard Matthew Stallman es un programador estadounidense conocido por ser fundador del movimiento del Software libre conocido como *Copyleft*, así como fundador de la *Free Software Foundation* (FSF) [Fundación para el Software Libre].

- [Añadir] un archivo COPYING que contenga una copia de la GPL o AGPL de GNU.
- [Añadir] también un archivo COPYING: LESSER que contenga una copia de la LGPL de GNU; esto en caso de que utilice dicha licencia.
- [Incluir] una nota de licencia en cada archivo.
- (Opcionalmente) [...] el programa [debe mostrar...] al inicio una nota al respecto.
- (Si [se] utiliza la AGPL) Haga que su programa ofrezca copias del Código Fuente.¹¹⁶

Las notas a las que se hace referencia deberán incluirse en todos los archivos fuente del Software; es decir, que cada archivo contendrá la nota o aviso informativo del copyright y una autorización de copia bajo los términos de la licencia GPL que corresponda.

Por último, con relación a este tema, se reiterar la importancia de la incluir específicamente la licencia GPL al modificar el Software y publicarlo, recordando que un código sin licencia se considera un código protegido por los Derechos de Autor o Copyright, según sea el caso; por ello, se tendrá que especificar plenamente en la licencia que el programa de cómputo al que se refiere es de código abierto o Software libre.

3.3.4 Creative Commons

Licencias de *Creative Commons* fueron inspiradas en las licencias GPL, pero tienen otra finalidad, la cual es superar las barreras legales para las explotaciones comerciales; esto es, dejar fuera a los intermediarios y que cualquiera pueda crear

¹¹⁶ Cómo usar las licencias de GNU para su propio software obtenido de la página oficial del Proyecto GNU de la Free Software Foundation [Fundación para el Software Libre], disponible en <https://www.gnu.org/licenses/gpl-howto.html>. Última fecha de consulta el 2 de abril de 2019.

una licencia de *Creative Commons* sin necesidad de saber derecho o de conocer los tecnicismos jurídicos que normalmente acompañan a los contratos de licencias.

¿Cómo funcionan? Los *Creative Commons* son un conjunto de licencias personalizadas que se encuentran disponibles en la red, pero en este caso, las licencias de los abogados y tribunales se tradujeron al lenguaje que todos entienden (sin tecnicismos); posteriormente son representadas por imágenes que son de fácil entendimiento para los usuarios y, al final, las pasaron al lenguaje que entienden los ordenadores.

Ahora bien, la © del *copyright* significa que todos los derechos son reservados; no obstante, en las licencias *Creative Commons* se utilizan el (CC) que significa que solamente algunos de los derechos son reservados.

En otras palabras, las licencias *Creative Commons* son la manera en que los creadores pueden etiquetar, por sí mismos, su contenido para decirle a la gente que es lo que puede hacer y qué es lo que no a partir de cuatro elementos básicos, los cuales se mencionan a continuación:

- Reconocimiento de la autoría (atribución).
- La posibilidad de que la obra se use con fines comerciales o no.
- La posibilidad de creación de obras derivadas a partir de la obra primigenia.
- Y en caso de que, si sea posible la creación de obras derivadas, la posibilidad de que la obra derivada esté bajo licencia *Creative Commons*.

Entonces, a partir de estas características, se realizarán al creador dos sencillas preguntas para poder encuadrar sus deseos y necesidades en alguna de las seis posibilidades de licencias *Creative Commons* que existen, a partir de la combinación de los elementos básicos.

A continuación, presentamos las posibilidades de licencia y su iconografía para fácil reconocimiento:¹¹⁷

117 Información obtenida del sitio oficial de la Organización sin fines de lucro *Creative Commons*. Disponible en el sitio:

1. Atribución.

Figura 5. Licencia de atribución

Licencia escogida

Atribución 4.0 Internacional



Fuente: *Creative Commons*.¹¹⁸

2. Atribución y no comercial

Figura 6. Licencia de atribución - no comercial

Licencia escogida

Atribución-NoComercial 4.0 Internacional



Fuente: *Creative Commons*.¹¹⁹

<https://creativecommons.org/licenses/?lang=es>. Última fecha de consulta el 6 de abril de 2019.

118 Imagen de licencia de atribución tomada del sitio oficial de la organización *Creative Commons*. *Idem*.

119 Imagen de licencia de atribución - no comercial tomada del sitio oficial de la organización *Creative Commons*. *Idem*.

3. Atribución, no comercial y no producción de obras derivadas

Figura 7. Licencia de atribución – no comercial - sin derivados

Licencia escogida

Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional



Fuente: *Creative Commons*.¹²⁰

4. Atribución, no comercial y compartir igual

Figura 8. Licencia de atribución – no comercial – compartir

Licencia escogida

Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional



Fuente: *Creative Commons*.¹²¹

120 Imagen de licencia de atribución - no comercial - sin derivados tomada del sitio oficial de la organización *Creative Commons*. *Idem*.

121 Imagen de licencia de atribución - no comercial – compartir tomada del sitio oficial de la organización *Creative Commons*. *Idem*.

5. Atribución y compartir igual

Figura 9. Licencia de atribución – compartir

Licencia escogida

Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional



Fuente: *Creative Commons*.¹²²

6. Atribución y no producción de obras derivadas

Figura 10. Licencia de atribución – sin derivadas

Licencia escogida

Atribución-SinDerivadas 4.0 Internacional



Fuente: *Creative Commons*.¹²³

122 Imagen de licencia de atribución - compartir tomada del sitio oficial de la organización *Creative Commons*. *Idem*.

123 Imagen de licencia de atribución – sin derivadas tomada del sitio oficial de la organización *Creative Commons*. *Idem*.

Adicionalmente, se debe aclarar que este tipo de licencias son especialmente dirigidas al ámbito de arte creativo como podría ser fotografía, video, redacción de algún artículo, entre otros. Si bien es cierto que pueden ser utilizadas en básicamente cualquier obra creada, también lo es que no son el tipo de licencias recomendadas para su uso en el desarrollo de Software; incluso, la misma organización *Creative Commons* recomienda el uso de las licencias GPL de la FSF para el caso del Software libre y código abierto.

No obstante lo anterior, se recomienda al desarrollador que siempre consulte el tipo de licencia que tiene cualquier elemento que utilice en el Software que desarrolló; así por ejemplo, si incluye algún contenido de imágenes o videos en su obra, y que éstos no le pertenezcan, deberá indagar si dichos recursos están protegidos por el *copyright* o bien pueden ser utilizados bajo algún tipo de licencia.¹²⁴

Para finalizar, una vez revisados los mecanismos de protección de la Propiedad Intelectual del Software existentes en México, visto como obra y como parte integrante de una patente, así como las licencias que surgen a partir de la explotación de dicha Propiedad Intelectual; ahora pasaremos al cuarto y último capítulo de este trabajo de investigación; en el cual, se presenta el producto final consistente en un folleto informativo en forma de tríptico y explicaremos detalladamente su proceso de creación.

124 Nota: El desarrollador deberá toma en consideración que no todas las licencias permitirán hacer uso de la obra para explotación comercial; entonces, si su intención es comercializar el Software que está creando, no podrá utilizar imágenes, videos o cualquier otro recurso que pertenezca a un tercero y que no permita explícitamente su uso para explotación comercial; de lo contrario, estará vulnerando el derecho del autor de dicha obra.



Capítulo 4

Desarrollo del producto final el tríptico titulado “Protección de Software: Patente, Derecho de Autor y Licencias”



Capítulo 4: Desarrollo del producto final el tríptico titulado “Protección de Software: Patente, Derecho de Autor y Licencias”

Todo proyecto inicia con una idea que se va materializando hasta lograr la consecución del fin deseado; en este caso, el origen del presente trabajo de investigación inicia con la inquietud de compartir el conocimiento adquirido tanto en nuestro ámbito profesional como aquel que se obtuvo en el transcurso de la Maestría, pero que al mismo tiempo, que pudiera ser presentada de forma sencilla para que los lectores se sintieran atraídos a la información y les fuera de utilidad en el desarrollo de sus actividades profesionales.

El proceso creativo que siguió al trabajo de investigación logró satisfactoriamente el producto final denominado “Protección de Software: Patente, Derecho de Autor y Licencias”.

El proceso de elaboración del producto final del presente trabajo es, narrando en el presente capítulo. Se describirá paso a paso cómo se llevó a cabo la elaboración del folleto informativo en forma de tríptico en el cual se pretende expresar la información más relevante con relación a la referida protección del Software, presentado en forma de tríptico para que pueda guiar al lector en la posibilidad de salvaguardar el producto de su trabajo o desarrollo.

Ahora bien, el proceso de elaboración del tríptico inició con la inquietud resultado de observar un amplio desconocimiento de la materia entre los profesionales del desarrollo de Software y empresarios con los que se tuvo contacto en el desempeño profesional; posteriormente se corroboró que los estudiantes de carreras afines a la informática y computación tampoco tienen conocimiento en materia de Propiedad Intelectual del Software.

Posteriormente, se llevó a cabo el tríptico que se presenta como producto final, proceso que se describe detalladamente en el siguiente apartado y una vez concluido el producto, éste se registró como obra ante el INDAUTOR con la finalidad

de predicar con el ejemplo y mostrar al lector lo sencillo que resulta la realización del trámite, obteniendo como ventaja principal la protección de la obra en el Derecho de Autor y el pleno reconocimiento de ello por parte de la autoridad competente; porque como ya lo mencionamos con anterioridad, el registro de la obra ante el INDAUTOR es únicamente declarativo y no constitutivo de derechos, pero será necesario el certificado para iniciar cualquier acción legal en México que pretenda la defensa del referido Derecho de Autor.

4.1 Descripción del proceso de realización del tríptico

Una vez revisada la parte teórica de la protección del Software en materia de Propiedad Intelectual en México, continuaremos con la última parte de este trabajo de investigación; esto es, el elemento de derecho aplicado conformado al plasmar la información en un tríptico que servirá en la práctica de los profesionales del desarrollo de Software y en general de cualquier otra persona que esté interesada en la materia.

Tal como anticipamos en los párrafos que preceden, el proceso de elaboración del producto final requirió de varias etapas, que van desde la idea inicial hasta la consolidación del tríptico.

En este apartado, se explica el citado proceso abarcando básicamente tres aspectos; primeramente, se presentará la idea inicial con la cual surgió la inquietud por desarrollar el tríptico para después mencionar quiénes participamos en la elaboración de este proyecto, finalizando con la descripción del proceso de creación del tríptico.

4.1.1 Idea inicial

Con el uso de las nuevas tecnologías, la información que podemos encontrar hoy en día referente a cualquier tema es inimaginable; no obstante, debemos tener en cuenta que la información por sí misma no significa conocimiento, pues será necesario discriminar la información y quedarnos con aquella que nos sirva en un tema específico.

En este sentido, la motivación inicial para la realización del presente trabajo fue la de poder proporcionar la información referente a la protección de la Propiedad Intelectual del Software, dirigida específicamente a aquellas personas que se dedican al desarrollo del mismo, ya sea de forma profesional o como pasatiempo, y que esta información sirviera para poder conocer en esencia, las diferentes formas de protección del fruto de su trabajo.

Uno de los acontecimientos sucedidos en el desarrollo del presente trabajo que ayudó al desarrollo del producto final, fueron las actividades realizadas para elaborar el capítulo primero cuando se realizaron las encuestas dirigidas tanto a profesionales del desarrollo de Software como a estudiantes de carreras afines a dicha actividad. Al leer las respuestas proporcionadas por las personas que amablemente colaboraron contestando el cuestionario correspondiente, dejó al descubierto que, en el área académica, el desconocimiento de la materia es muy amplio y ni los profesores ni las escuelas, en general, abordan la temática como parte de la formación que debiera tener el alumnado. Asimismo, en el caso de los profesionistas, no solo se observó el desconocimiento de la materia sino peor aún las personas creen conocer el tema aun cuando proporcionaron respuestas erróneas; lo cual incrementó nuestro interés por realizar un tríptico que pudiera ser de utilidad en el día a día de sus actividades profesionales.

Ahora bien, la idea inicial fue desarrollar un folleto informativo que captara la atención y que no tuviera el complicado lenguaje técnico, pero sí abordara aspectos que les fueran familiares; todo esto, sin dejar de presentar la información precisa y confiable que les ayudara a entender mejor el tema.

Evidentemente, para poder desarrollar el tríptico, primero se tuvo que realizar la investigación pertinente sobre la temática de la protección de la Propiedad Intelectual del Software, incluyendo sus diferentes mecanismos de protección y la explicación de que el Software puede ser percibido como obra y registrarse ante INDAUTOR y/o puede ser incluido en la protección de una patente solicitada ante el IMPI, aclarando que una protección no excluye a la otra.

Una vez concluida la investigación y el desarrollo de los capítulos que anteceden, se comenzó con la materialización de la idea inicial desarrollando el tríptico que lleva como título “Protección de Software: Patente, Derecho de Autor y Licencias” como producto final y como resultado del interés de contribuir a la adecuada información de la materia y brindar la posibilidad de que los desarrolladores de Software accedan a dicha información.

4.1.2 Participantes del proyecto

Para la realización del tríptico, además de la obvia participación de quien suscribe, se recurrió a la ayuda de un artista para que en colaboración lográramos un producto agradable visualmente y con el contenido idóneo para la adecuada transmisión del conocimiento en la materia.

Entonces, reconozco ampliamente y agradezco el esfuerzo de mi colaboradora Ingrid Saperas Oliver, quien amablemente ayudó a trabajar en la mejor versión del tríptico que presentamos como producto final. Ingrid Saperas Oliver es estudiante de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México y actualmente cursa el último semestre de su carrera.

Además del gran talento que tiene Ingrid, otra de las ventajas de haber trabajado con ella en la realización del tríptico, es que su formación académica es ajena al ámbito del derecho por lo que pude comprobar que el desarrollo de mi trabajo de investigación es comprensible para aquellos que no tienen conocimiento del ámbito jurídico.

Por lo anterior, considero que el producto final del presente trabajo es un material valioso, al contener información precisa y contundente obtenida de la investigación, expresada de forma amigable y llamativa para los desarrolladores de Software.

4.1.3 Proceso de creación

Para poder explicar el proceso de creación del tríptico es necesario visualizarlo como trabajo conjunto; lo que implica un cierto grado de complejidad al transmitirle la idea inicial a otra persona y que dicha persona asimile la idea para lograr materializarla.

Desde el principio, incluso antes de que terminara el trabajo de investigación, nos reunimos en diversas ocasiones para poder explicar el proyecto y lo que se quería desarrollar como producto final.

Posteriormente, una vez que estaba terminado casi por completo el trabajo de investigación, realizamos una reunión de arranque en la que iniciamos con una lluvia de ideas del contenido del tríptico y asignamos las tareas a realizar para poder lograr el producto final.

A continuación, llevamos a cabo la lectura conjunta del trabajo de investigación para poder determinar si el contenido, el lenguaje, el enfoque y la forma de expresión eran los apropiados para dirigirnos a personas que no son abogadas o en general que no cuentan con conocimientos en la materia de la Propiedad Intelectual en torno al Software ni de los tecnicismos que se utilizan en el argot jurídico.

Al asegurarnos que los conceptos, procedimientos y ejemplos presentados en el trabajo de investigación eran adecuados, comenzamos la siguiente etapa del proceso de creación del tríptico; esto es el diseño del contenido, seleccionando cuál iba a ser la información que contendría el material para captar la atención de quien reciba el folleto informativo.

Continuando con las constantes reuniones y una vez seleccionado el contenido del tríptico, pasamos a la etapa de propuestas y elaboración de bocetos para ir definiendo cuáles serían las imágenes y el diseño final del folleto informativo, que contuvieran la información visual precisa. En este punto, se presentaron cuatro bocetos previos antes de que se eligiera el producto final del presente trabajo de investigación.

Finalmente, el tríptico desarrollado se mostró a mi asesora para su revisión y aprobación; lo anterior, para poder incorporarlo al cuerpo del presente trabajo de investigación como producto final.

4.2 Registro de obra ante INDAUTOR

Una vez finalizado el producto acorde al proceso que se narró con anterioridad, y al ser este una obra susceptible de protección de Derecho de Autor, se decidió mostrar de forma práctica el procedimiento de solicitud de registro de obra que se explicó en el capítulo tercero con la notoria diferencia de que el tríptico es una obra de compilación de datos (base de datos) y no un programa de cómputo, pero para la finalidad de este apartado no afecta dicha diferencia.

Entonces, se acudió directamente a las oficinas de la autoridad competente, en este caso el INDAUTOR, con la finalidad de solicitar el registro de obra del tríptico; para ello se llevaron los documentos necesarios que abordamos en el tema de “3.1.2. Requisitos formales” y se esperó la respuesta del Instituto. Al ser una obra realizada en colaboración y formar parte de los autores que participaron en su creación, se pudo acceder al trámite de “Express Autor” y con ello se obtuvo el certificado de registro el mismo día que se presentó la solicitud; este es el certificado número 03-2019-061811260000-14 (Anexo 7).

Por último, nos gustaría explicar que la finalidad de haber registrado el tríptico como obra ante el INDAUTOR; es mostrar al lector lo sencillo y rápido que resulta el trámite, con lo cual se pretende motivar a los desarrolladores a que hagan lo propio con el Software que surja como resultado de su trabajo, para brindar la esfera de protección necesaria que les permita iniciar cualquier acción legal en contra de quienes hagan un uso abusivo de su creación.

4.3 Producto final “El Tríptico”

Finalmente, presentamos el producto final del trabajo de investigación, consolidado en el tríptico titulado “Protección de Software: Patente, Derecho de Autor y Licencias”, el cual fue desarrollado conjuntamente, tal y como se explicó con

anterioridad, con la finalidad de brindar información correspondiente a la protección del Software en materia de Propiedad Intelectual de una forma amigable para ser fácilmente asimilada por aquellos desarrolladores de Software que tengan interés en el tema.¹²⁵

¹²⁵ Nota: El tríptico original no es de estas dimensiones, se realizó una reducción intencional con la finalidad de ajustarlo y así poder integrarlo al presente trabajo.

¿QUÉ ES UNA LICENCIA DE SOFTWARE?

Las licencias de Software son acuerdos mediante los cuales el titular de la obra da permiso a que otra persona use su Software, detallando las condiciones en una serie de cláusulas.

La licencia puede ser de dos tipos:

Exclusiva: Es aquella en la que el licenciante otorga la licencia únicamente a un usuario (licenciatario);

No Exclusivas: el titular del derecho de autor puede también conceder legalmente licencias semejantes a otros licenciatarios.

Algunas de las licencias de uso más utilizadas en el mundo del Software son:

GPL: (General Public License) es aquella que permite estudiar, usar, copiar, modificar, y distribuir cualquier creación que se encuentre protegida por este tipo de licencia. Es un ejemplo de licencia que pretende dejar el código fuente libre. No obstante, el Software libre no es sinónimo de gratuito, más bien se hace referencia a la libertad de adquirirlo, modificarlo y compartir sus mejoras; las cuales pueden tener un costo o ser gratuitas, pero en ningún sentido, la gratuidad será el elemento distintivo del Software libre.

Creative commons: Son un conjunto de licencias personalizadas que se encuentran disponibles en la red, pero en este caso, las licencias de los abogados y tribunales se tradujeron al idioma que todos entienden (sin tecnicismos), esto quiere decir que son representadas por imágenes que son de fácil entendimiento para los usuarios y, al final, las pasaron al lenguaje que entienden los ordenadores.

Las licencias Creative Commons son la manera en que los creadores pueden etiquetar, por sí mismos, su contenido para decirle a la gente que es lo que puede hacer y qué es lo que no a partir de cuatro elementos básicos:

- Atribución
- Explotación comercial
- Obras derivadas
- Protección CC de obra derivada



AUTORES DE LA OBRA:
LETICIA ZÁRATE JALOMA
INGRID SAPERAS OLIVER
© COPYRIGHT

Para mayor información consultar la obra:
"El registro del software ante INDAUTOR en México y la posibilidad de patentamiento en algunos casos"
(Reporte analítico de experiencia laboral para obtener el grado de Maestría en Derecho de las Tecnologías de la Información y Comunicación por parte de INFOTEC).

¿DESARROLLAS SOFTWARE?



Aprende como tramitar una patente o a registrar tu trabajo como Derecho de Autor.

¿QUE SON EL SOFTWARE Y EL PROGRAMA DE COMPUTO?

El programa de computo es un conjunto de instrucciones para una tarea específica, mientras que el software es el conjunto de programas de cómputo. Un programa de computo podría ser una macro de Excel, mientras que software sería una paquetería como Office.

Algunos de sus componentes son:

El código fuente, aquel que se procesará ante un traductor para poder obtener el código objeto. Es un tipo de código legible por humanos, el cual es compuesto por un programador, y;

El código objeto, es la transición del Código Fuente a un conjunto de instrucciones de máquina y procesos físicos.

Refiriendonos al Software, existen dos tipos:

El Software de aplicación, diseñado para ayudar a las personas a realizar tareas concretas (Software de contabilidad, de facturación o de procesamiento de textos por ejemplo).

El Software de sistema, está diseñado para las tareas propias de la computadora (Software operativo, sistema de interfaz al usuario, sistema de administración de recursos).



¿QUÉ ES EL DERECHO DE AUTOR?

Es el reconocimiento que otorga el Estado a todo creador, en México, la protección del Derecho de Autor incluye los siguientes dos tipos de prerrogativas:

Derechos morales (Del artículo 18 al 23 LFDA):

Estos se caracterizan por ser irrenunciables, perpetuos e imprescriptibles, son los encargados de darle al autor el reconocimiento como tal. Las facultades que el autor posee con aquellas prerrogativas y privilegios son:

- Divulgación (Art. 21 f. I LFDA);
- Paternidad (Art. 21 f. II LFDA);
- Respeto a la Integridad (Art. 21 f. III y IV LFDA);
- Retracto o Repudio (Art. 21 f. V y VI LFDA).

Derechos Patrimoniales (Del artículo 24 al 29 LFDA):

Son aquellos derechos que permiten al titular explotar o usar su obra, o bien obtener una remuneración derivada del uso de sus obras por otras personas, dentro de las prerrogativas en los derechos patrimoniales están:

- Reproducción (Art. 27 f. I LFDA);
- Comunicación Pública (Art. 27 f. II LFDA);
- Divulgación (Art. 27 f. III LFDA).

Considerando al Software y a los programas de cómputo como obras al ser una forma de expresión, debemos mencionar como es su clasificación acorde a la legislación mexicana en materia de derechos de autor.

Lo puedes registrar ante el INDAUTOR y su vigencia es hasta 100 años después de la muerte del autor (Art.29 LFDA).



¿QUÉ ES UNA PATENTE?

Es un derecho exclusivo que se concede sobre una invención. Una patente faculta a su titular a decidir si la invención puede ser utilizada por terceros y, en ese caso, de qué forma, el titular de la patente pone a disposición del público la información técnica relativa a la invención (Del artículo 15 al 26 LPI).

La vigencia de esta protección será de 20 años improrrogables y una vez que transcurra dicho plazo la invención a la que se refiere la patente caerá en el dominio público; podrá utilizarse o explotarse de manera libre sin que haya que pagar regalías (Art. 23 LPI).

En México no es posible patentar un Software, en el entendido de que la Ley de la Propiedad Industrial, en su artículo 19, expresamente refiere que los programas de computación no serán considerados invenciones; por lo tanto, no serán patentables en México.

Sin embargo, es posible integrar un Software a una patente, siempre y cuando:

- Sea expresado como método o proceso. La protección de la patente sería al método o proceso y no a la forma de expresión del Software, entendido como conjunto de instrucciones plasmadas en forma de código o lenguaje de computación.
- Sea incorporado como reivindicación (parte protegida).





Conclusiones



Conclusiones

Derivado del trabajo de investigación y desarrollo del tríptico informativo se obtuvieron las siguientes conclusiones:

- Para el desarrollo de Software no existe un perfil único o específico de personas que se dediquen a dicha actividad, bastará con que tengan interés y los conocimientos apropiados para lograrlo.
- Constantemente adquirimos productos o dispositivos que integran en sí mismo múltiples licencias de Software; por lo que prácticamente todos usamos este tipo licencias.
- Los planes y programas de estudio de las Universidades, en general, no contemplan la temática de la protección del Software en materia de Propiedad Intelectual.
- Las bibliotecas de las facultades de Ingeniería y Contaduría y Administración de la UNAM y la Escuela Superior de Cómputo del IPN no cuentan con recursos bibliográficos que versen sobre la temática, ya no digamos propiamente de la protección del Software, sino en general de la Propiedad Intelectual.
- Software y programa de cómputo no son sinónimos puesto que el programa de cómputo es “un conjunto de instrucciones para una tarea específica”, mientras que el Software es el conjunto de programas de cómputo, procedimientos y otros datos asociados.
- El Código Fuente y el Código Objeto no son sinónimos, el primero hace referencia a un lenguaje humano y el segundo a un lenguaje binario entendido solo por las computadoras.
- La consideración del Software como obra se debe a que el autor imprime su sello personal en la forma de expresión; esto es, aun cuando se busque una misma finalidad en la construcción de un Software, cada programador puede expresar de diferente forma las instrucciones necesarias para el cumplimiento de la tarea específica.
- En México no es posible patentar un Software; sin embargo, si es posible integrarlo a la protección de una patente siempre que:

- Esté expresado como método o proceso, o
 - Se incorpore en alguna de las reivindicaciones, siempre que el Software sea parte integral y sin este no puede darse la función de la invención.
- En el supuesto en el que se integre el Software a la protección de una patente, dicha protección abarcará la funcionalidad del Software y no el Código propiamente.
 - Las licencias son esencialmente acuerdos llevados a cabo entre dos personas con la finalidad de generar determinados derechos y establecer las obligaciones pertinentes.
 - De conformidad con la legislación mexicana, las licencias deberán ser por escrito, onerosas y de carácter temporal; sin embargo, en la práctica encontramos licencias de plazo indefinido o gratuitas.
 - El uso del internet y medios modernos de puesta a disposición de la obra permiten al licenciante tener mayor control de las obras, puesto que las medidas tecnológicas se usan para controlar aspectos como el acceso, ya sea por su temporalidad o bien evitando que varias usen el Software de forma simultánea.
 - Las licencias *wrap* son formas de manifestación del consentimiento para poder usar el Software, pero por su forma hacen fácil que el usuario las acepte sin saber en qué consiste la licencia solo por la necesidad/deseo de utilizar el Software.
 - Contrario a lo que se piensa, el Software libre no es sinónimo de gratuidad; a lo que se refiere este concepto es a libertad de adquirir el Software, modificarlo y compartir sus mejoras o modificaciones.
 - El uso de un folleto informativo en forma de tríptico puede ser una herramienta muy útil para lograr transmitir el conocimiento de la protección del Software en materia de Propiedad Intelectual a los desarrolladores.

Bibliografía

- ARECHIGA G., Rafael, *Introducción a la Informática*, México, Limusa, 1994.
- ARGUDO CARPIO, Esteban, *Los derechos de propiedad intelectual y la protección del Software, reunión regional de directores de Oficinas de Propiedad Industrial y de Oficinas de Derecho de Autor de América Latina*, Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, México, Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial e Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR), 2004.
- ARTEAGA ALVARADO, Carmen, *Marco legal del Derecho de Autor en México, Nuevas tecnologías y libre acceso a la cultura*, México, Centro Cultural de España en México y la Universidad de las Américas de Puebla, 2008.
- BEEKMAN, George, *Computación & Informática Hoy: una mirada a la tecnología del mañana*, Estados Unidos, Addison-Wesley Iberoamericana, 1995.
- BORES RANGEL, Ma. Del Rosario y Rosales Becerril Román, *Computación. Metodología, lógica computacional y programación*, México, McGraw-Hill, 1993.
- COLOMBET, Claude, *Grandes principios del Derecho de Autor y los Derechos Conexos en el mundo*, España, UNESCO/CINDOC, 1997.
- IMPI, *Guía del Usuario de Patentes y Modelos de Utilidad, Impresos Publicitarios y Comerciales*, México, Dirección Divisional de Patentes, Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, Secretaría de Economía, 2014.
- GÓMEZ PERALS, Miguel, *La cesión de uso de los Programas de Ordenador*, España, COLEX, 1999.
- LIPSZYC, Delia, *Derecho de autor y derechos conexos*, Argentina, UNESCO – CERLALC – ZAVALA, 2002.
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, *Aprender del pasado para crear el futuro: Las creaciones artísticas y el Derecho de Autor*, trad. Ministerio de España, España, OMPI, 2010. Disponible en el sitio: <https://www.wipo.int/publications/es/details.jsp?id=160&plang=ES>.
- PARSONS, Jamrich June y OJA, Dan, *Conceptos de Computación. Nuevas Perspectivas*, 10a. ed., México, Cengage Learning Editores, 2008.

RANGEL MEDINA, David, *Derecho de la propiedad industrial e intelectual*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Jurídicas, 1992.

WEIK, Martin H., "Software", en *Computer Science and Communications Dictionary* [Diccionario de Informática y Comunicaciones], Estados Unidos, Springer, 2000.

Hemerografía

WEI ZHU, Chen, "'Copyleft' Reconsidered: Why Software Licensing Jurisprudence Needs Insights from Relational Contract", *Theory, Social & Legal Studies*, vol 22, issue 3, April 26, 2013. Disponible en el sitio: <https://doi.org/10.1177/0964663912473015>.

LÓPEZ-TARRUELLA MARTÍNEZ, Aurelio, "Las licencias de uso de bienes digitales: el difícil equilibrio entre los intereses de los titulares de los derechos y de los usuarios", *Revista de Sociales y Jurídicas de Elche*, vol. I, núm. 2. Las nuevas tecnologías, marzo 2017.

PETERSEN, Jennifer, "Is code speech? Law and the expressivity of machine language", *New Media & Society*, vol. 17, issue 3, September 25, 2013. Disponible en el sitio: <https://doi.org/10.1177/1461444813504276>.

Notimex, 6 de noviembre de 2017, "Casi seis de cada 10 empresas usan software pirata", *El economista*. Disponible en el sitio: <https://www.economista.com.mx/tecnologia/Casi-seis-de-cada-10-empresas-usan-software-pirata-20171106-0078.html>.

Legislación

Acuerdo por el que se da a conocer la tarifa por los servicios que presta el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 23 de agosto de 1995, última reforma del 26 de abril del 2018.

Código Penal Federal.

Decreto por el que se crea el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 10 de diciembre de 1993.

Estatuto Orgánico del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.

Ley de Propiedad Industrial.

Ley de Propiedad Intelectual de España.

Ley Federal de Derechos.

Ley Federal del Derecho de Autor.

Ley Federal del Trabajo.

Manual de Procedimientos del INDAUTOR, Registro de obra, México 2011.

Reglamento de la Ley Federal del Derecho de Autor.

Reglamento de la Ley de Propiedad Industrial.

Legislación internacional

Acuerdos sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual Relacionados con el Comercio (ADPIC) del Acuerdo General sobre Aranceles Aduaneros y Comercio (GATT).

Directiva del Consejo de las Comunidades Europeas sobre la protección jurídica de programas de ordenador (91/250/CEE).

Convenio de París.

Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (WTC).

Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN).

Tratado de Cooperación en materia de Patentes.

Ciberografía

WIPO, Aprender del pasado para crear el futuro: Las creaciones artísticas y el Derecho de Autor. Disponible en el sitio: http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/copyright/935/wipo_pub_935.pdf.

Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior. Disponible en el sitio: <http://www.anuies.mx/>.

Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus, Cambridge University Press, cuarta edición 2013. Disponible en el sitio: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/shrink-wrap>.

Comisión de Cultura de la H. Cámara de Diputados, Dictamen de la iniciativa Proyecto de Ley Federal del Derecho de Autor elaborada por el Ejecutivo Federal, México, Universidad Autónoma de México, 1997. Disponible en el sitio: <http://www.uam.mx/difusion/comcul/leyes/leyes6.html>. Última fecha de consulta el 3 de abril de 2019.

Cómo usar las licencias de GNU para su propio software obtenido de la página oficial del Proyecto GNU de la Free Software Foundation [Fundación para el Software Libre], disponible en <https://www.gnu.org/licenses/gpl-howto.html>.

Comunicado de prensa núm. 179/19 del 2 de abril de 2019, Instituto Nacional de Estadística y Geografía, México 2018. Disponible en el sitio: https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/OtrTemEcon/END_UTIH_2018.pdf.

Desarrollo de Software de la Universidad Abierta y a Distancia de México (UnADM). Disponible en el sitio: <https://www.unadmexico.mx/portalb/tsu/DesarrolloDeSoftware.html>.

Diario Oficial de la Federación el 8 de octubre de 1984. Disponible en el sitio: <http://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/3f848841-8476-4596-9835-d71e306221a3/a114.pdf>.

Gaceta Oficial del IMPI, disponible en el sitio: <https://vidoc.impi.gob.mx/visor?usr=SIGA&texp=SI&tdoc=E&id=MX%2fa%2f2013%2f008037>.

Gaceta Oficial del IMPI, disponible en el sitio: <https://vidoc.impi.gob.mx/visor?usr=SIGA&texp=SI&tdoc=E&id=MX%2fa%2f2016%2f005625>.

Índice de Competitividad Internacional 2018, IMCO. Datos a 2013. Disponible en el sitio: <http://imco.org.mx/indices/la-corrupcion-en-mexico/resultados/entidad/mexico>.

INEGI, Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de TIC en Hogares, 2018, publicado el 2 de abril de 2019. Disponible en el sitio: <https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2018/default.html#Metadatos>.

Ingeniería en Computación de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Disponible en el sitio: http://www.ingenieria.unam.mx/programas_academicos/licenciatura/computacion.php.

Ingeniería en Sistemas Computacionales del Instituto Politécnico Nacional (IPN). Disponible en el sitio: <http://www.isc.escom.ipn.mx/htmls/oferta/isc2009.php>.

Misión y visión de la institución, obtenido de la página oficial del INDAUTOR, disponible en el sitio: <https://www.indautor.gob.mx/mision-y-vision.php>.

Misión y visión del IMPI, disponible en el sitio: <https://www.gob.mx/impi/acciones-y-programas/conoce-el-imp-que-es-el-imp>.

Oferta Académica de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM). Disponible en el sitio: <https://www.uacm.edu.mx/OfertaAcademica/CCyT/IngEnSoftware>.

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, S.F., Disponible en el sitio: <http://www.wipo.int/patents/es/>.

Organización sin fines de lucro Creative Commons, disponible en el sitio: <https://creativecommons.org/licenses/?lang=es>.

Patentar los programas informáticos. Disponible en el sitio: https://www.wipo.int/sme/es/documents/software_patents.htm.

Patente No. 3,380,029 otorgada el 23 de abril de 1968 por la Oficina de Patentes y Marcas de Estados Unidos (USPTO por sus siglas en inglés). Disponible en el sitio: <https://patentimages.storage.googleapis.com/34/88/45/76a5c860e10683/US3380029.pdf>.

Plan de estudios de la Licenciatura de Ingeniería de Software de la UACM. Disponible en el sitio: <https://www.uacm.edu.mx/OfertaAcademica/CCyT/IngEnSoftware>.

Portal de pagos obtenido de la página oficial del IMPI, disponible en el sitio: <https://eservicios.impi.gob.mx/seimpi/action/invencionesenlinea>.

Preguntas frecuentes: Patentes. Conceptos básicos. Disponible en el sitio: https://www.wipo.int/patents/es/faq_patents.html.

Publicación de la Ley Federal del Derecho de Autor en el Diario Oficial de la Federación. Disponible en el sitio: https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=4907028&fecha=24/12/1996.

Registro de obra programa de cómputo. Disponible en el sitio: https://indautor.gob.mx/tramites-y-requisitos/registro/obra_computo.html.

Requisitos formales obtenido de la página oficial del INDAUTOR, disponible en el sitio: https://www.indautor.gob.mx/tramites-y-requisitos/guias_registro.php.

Técnico en Desarrollo de Software del Instituto Politécnico Nacional (IPN). Disponible en el sitio: <http://www.polivirtual.ipn.mx/OfertaEducativa/DesarrolloSoftware/Paginas/Bienvenidos.aspx>.

Técnico en Desarrollo de Software del Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos 9
(CECyT 9). Disponible en el sitio:
<http://www.cecyl9.ipn.mx/ofertaEducativa/Paginas/TecnicoDS.aspx>.



Anexos



Anexos

Anexo I. Formato RPDA-01 denominado "Solicitud de Registro de Obra"

																																															
Instituto Nacional del Derecho de Autor Dirección del Registro Público del Derecho de Autor																																															
RPDA-01																																															
Solicitud de Registro de Obra																																															
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th colspan="3">Homoclave del formato</th> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">RPDA-01</td> </tr> <tr> <th colspan="3">Fecha de publicación del formato en el DOF</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">16</td> <td style="text-align: center;">02</td> <td style="text-align: center;">2016</td> </tr> </table>	Homoclave del formato			RPDA-01			Fecha de publicación del formato en el DOF			16	02	2016	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th colspan="3">No. de trámite</th> </tr> <tr> <td colspan="3" style="height: 20px;"></td> </tr> <tr> <th colspan="3">Fecha de solicitud del trámite</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">DD</td> <td style="text-align: center;">MM</td> <td style="text-align: center;">AAAA</td> </tr> </table>	No. de trámite						Fecha de solicitud del trámite			DD	MM	AAAA																						
Homoclave del formato																																															
RPDA-01																																															
Fecha de publicación del formato en el DOF																																															
16	02	2016																																													
No. de trámite																																															
Fecha de solicitud del trámite																																															
DD	MM	AAAA																																													
Instrucciones: deberá llenar a máquina o con letra de molde legible, sin tachaduras o enmendaduras.																																															
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">Datos del autor</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">Coautor</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">Seudónimo</td> </tr> </table>		Datos del autor	Coautor	Seudónimo																																											
Datos del autor	Coautor	Seudónimo																																													
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th colspan="2">Datos generales</th> </tr> <tr> <td>CURP (opcional):</td> <td></td> </tr> <tr> <td>RFC:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Nombre(s):</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Primer apellido:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Segundo apellido:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sexo:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fecha de nacimiento:</td> <td style="text-align: center;">DD MM A.A.A.A.</td> </tr> <tr> <td>Lugar de nacimiento:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Nacionalidad (opcional):</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Porcentaje (%) y tipo de participación:</td> <td style="text-align: center;">%</td> </tr> <tr> <td>Teléfono (opcional):</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Extensión (opcional):</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Teléfono móvil (opcional):</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Correo electrónico (opcional):</td> <td></td> </tr> </table>	Datos generales		CURP (opcional):		RFC:		Nombre(s):		Primer apellido:		Segundo apellido:		Sexo:		Fecha de nacimiento:	DD MM A.A.A.A.	Lugar de nacimiento:		Nacionalidad (opcional):		Porcentaje (%) y tipo de participación:	%	Teléfono (opcional):		Extensión (opcional):		Teléfono móvil (opcional):		Correo electrónico (opcional):		<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th colspan="2">Domicilio particular</th> </tr> <tr> <td>Código postal:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Calle:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Número exterior:</td> <td>Número interior:</td> </tr> <tr> <td>Colonia:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Municipio o Delegación:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Estado:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>País:</td> <td></td> </tr> </table>	Domicilio particular		Código postal:		Calle:		Número exterior:	Número interior:	Colonia:		Municipio o Delegación:		Estado:		País:	
Datos generales																																															
CURP (opcional):																																															
RFC:																																															
Nombre(s):																																															
Primer apellido:																																															
Segundo apellido:																																															
Sexo:																																															
Fecha de nacimiento:	DD MM A.A.A.A.																																														
Lugar de nacimiento:																																															
Nacionalidad (opcional):																																															
Porcentaje (%) y tipo de participación:	%																																														
Teléfono (opcional):																																															
Extensión (opcional):																																															
Teléfono móvil (opcional):																																															
Correo electrónico (opcional):																																															
Domicilio particular																																															
Código postal:																																															
Calle:																																															
Número exterior:	Número interior:																																														
Colonia:																																															
Municipio o Delegación:																																															
Estado:																																															
País:																																															
INDAUTOR-00-001																																															
<small>En caso de ser más de un autor presentar la hoja adjunta RPDA-01-A1. De conformidad con los artículos 4 y 6º-P, fracción V de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo, los formatos para solicitar trámites y servicios deberán publicarse en el Diario Oficial de la Federación (DOF).</small>																																															
		Contacto: Puebla #143, Cal. Roma Norte, Deleg. Cuauhtémoc, Distrito Federal, C.P. 06700 Tel. (55)3601 8210 y 16, 01800 2283 400																																													
Página 1 de 4																																															

¿El titular es el mismo autor?

SI

Omita los datos del titular de la obra

Titular de la obra

Datos generales	
CURP (opcional):	
RFC:	
Nombres(s):	
Primer apellido:	
Segundo apellido:	
Sexo:	
Fecha de nacimiento:	DD MM AAAA
Lugar de nacimiento:	
Nacionalidad (opcional):	
Porcentaje (%) y tipo de participación:	%
Teléfono (opcional):	
Extensión (opcional):	
Teléfono móvil (opcional):	
Correo electrónico (opcional):	

Domicilio	
Código postal:	
Calle:	
Número exterior:	Número interior:
Colonia:	
Municipio o Delegación:	
Estado o Distrito Federal:	
País:	

Representante legal

Datos generales	
CURP <small>opcional</small> :	
RFC:	
Nombre(s):	
Primer apellido:	
Segundo apellido:	
Teléfono <small>opcional</small> :	
Extensión <small>opcional</small> :	
Teléfono móvil <small>opcional</small> :	
Correo electrónico <small>opcional</small> :	
¿A quién representa?	

Domicilio	
Código postal:	
Calle:	
Número exterior:	Número interior:
Colonia:	
Municipio o Delegación:	
Estado:	
País:	

Persona para recibir notificaciones (gestor)

Datos generales	
CURP <small>opcional</small> :	
RFC <small>opcional</small> :	

Nombre(s):	
Primer apellido:	
Segundo apellido:	

Datos de la obra

Título:	
Síntesis:	

Instituto Nacional del Derecho de Autor
Dirección del Registro Público del Derecho de Autor

IPSA-31

Rama

Señale una o varias ramas, además de la obra de composición

- | | | | |
|--|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Literaria | <input type="checkbox"/> Ficticia | <input type="checkbox"/> Historieta | <input type="checkbox"/> Programa de televisión |
| <input type="checkbox"/> Musical con letra | <input type="checkbox"/> Dibujo | <input type="checkbox"/> Arquitectónica | <input type="checkbox"/> Programa de cómputo |
| <input type="checkbox"/> Musical sin letra | <input type="checkbox"/> Escultórica | <input type="checkbox"/> Cinematográfica | <input type="checkbox"/> Fotográfica |
| <input type="checkbox"/> Dramática | <input type="checkbox"/> De carácter plático | <input type="checkbox"/> Audiovisual | <input type="checkbox"/> Arte aplicado |
| <input type="checkbox"/> Danza | <input type="checkbox"/> Caricatura | <input type="checkbox"/> Programa de radio | <input type="checkbox"/> Base de datos |

¿Se ha dado a conocer? Sí No Fecha: / / Es primigenia Es derivada

En caso de ser derivada señale de que tipo y los datos de la obra primigenia

Señale una o varias

- Tipo:
- | | | | | |
|-------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|---|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Ampliación | <input type="checkbox"/> Arreglo | <input type="checkbox"/> Adaptación | <input type="checkbox"/> Compilación | <input type="checkbox"/> Colección |
| <input type="checkbox"/> Traducción | <input type="checkbox"/> Compendio | <input type="checkbox"/> Paráfrasis | <input type="checkbox"/> Transformación | |

Título:

Autor:

en caso de ser más de una obra primigenia solicitar la forma enca-en-aa

Señale los documentos que se acompañen:

- Documento que acredite la existencia de la persona moral.
Especifique: número: fecha: / /
- Documento que acredite la personalidad del representante legal.
Especifique: número: fecha: / /
- Identificación oficial del mandante, mandatario y testigos (solo en caso que se presente carta poder).
- Comprobante de pago de derechos.
- Traducción al español de los documentos que se acompañen en idioma distinto.
- Dos ejemplares de la obra (originales).
- Documento mediante el cual se acredite la titularidad de los derechos patrimoniales sobre la obra (original).
Especifique: fecha: / /
- Sobres cerrados con los datos de identificación del autor en caso de ser una obra escrita bajo seudónimo.

Bajo protesta de decir verdad y apercibido de las penas que incurre quien declara con falsedad, manifiesto que son ciertos los datos anotados en esta solicitud y que no omito información alguna al respecto.

Nombre y firma del solicitante o representante legal

Con fundamento en el artículo 102 del Reglamento de la Ley Federal del Derecho de Autor, fecha la inscripción, el interesado contará con un término de 30 días para notificar la entrega del sellado correspondiente, agotado este término deberá acudir su entrega voluntaria.
Teléfono para información y atención (5255) 55 5517000 en el D.F. y áreas metropolitanas, y en el interior de la República al costo por el número 01 800 288 99 88.
Para cualquier información, duda y/o comentario con respecto a este trámite consulte con el Sistema de Atención Telefónica a la Ciudadanía (SACTE), a los teléfonos 20 00 20 00 en el Distrito Federal y áreas metropolitanas, del interior de la República al costo por el número 01 800 288 24 88, o desde Estados Unidos y Canadá al 1 800 475 23 83.

IPSAUTOP-02-007

Anexo II. Formato RPDA-01-A1 denominado “Hoja Adjunta”

		
Instituto Nacional de Derecho de Autor Dirección del Registro Público del Derecho de Autor		
RPDA-01-A1		
Solicitud de Registro de Obra (hoja adjunta) Autor/Coautor/Titular/Editor/Productor		
Homoclave del formato RPDA-01-A1		No. de trámite
Fecha de publicación del formato en el DOF 18 02 2018		Fecha de generación de línea de captura DD MM AAAA
Instrucciones: deberá llenar a máquina o con letra de molde legible, sin tachaduras o enmendaduras.		
Datos del autor Coautor Titular Editor Productor		
Datos Generales		Domicilio
CURP (opcional):		Código Postal:
RFC:		Calle:
Nombre:		Número exterior:
Primer apellido:		Número interior:
Segundo apellido:		Colonia:
Sexo (opcional):		Municipio o Delegación:
Fecha de Nacimiento:	DD MM AAAA	Estado:
Lugar de Nacimiento:		País:
Nacionalidad:		
Porcentaje (%) y tipo de participación:	%	
Teléfono (opcional):		
Extensión (opcional):		
Teléfono móvil (opcional):		
Correo electrónico (opcional):		
De conformidad con los artículos 4 y 294, fracción V de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo, los formatos para solicitar servicios y servicios deberán publicarse en el Diario Oficial de la Federación (DOF).		
  		Contacto: Puebla #143, Col. Roma Norte, Deleg. Cuauhtémoc, Distrito Federal, C.P. 06700, Tel. (55)5801 8210 y 18, 01500 2283 400

Datos del autor

Coautor

Titular

Editor

Productor

Datos Generales	
CURP (opcional):	<input type="text"/>
RPC:	<input type="text"/>
Nombre:	<input type="text"/>
Primer apellido:	<input type="text"/>
Segundo apellido:	<input type="text"/>
Sexo (opcional):	<input type="text"/>
Fecha de Nacimiento:	<input type="text" value="DD"/> <input type="text" value="MM"/> <input type="text" value="AAAA"/>
Lugar de Nacimiento:	<input type="text"/>
Nacionalidad:	<input type="text"/>
Porcentaje (%) y tipo de participación:	<input type="text" value=""/> %
	<input type="text"/>
Teléfono (opcional):	<input type="text"/>
Extensión (opcional):	<input type="text"/>
Teléfono móvil (opcional):	<input type="text"/>
Correo electrónico (opcional):	<input type="text"/>

Domicilio	
Código Postal:	<input type="text"/>
Calle:	<input type="text"/>
Número exterior:	<input type="text"/>
Número interior:	<input type="text"/>
Colonia:	<input type="text"/>
Municipio o Delegación:	<input type="text"/>
Estado:	<input type="text"/>
País:	<input type="text"/>

Anexo III. Formato RPDA-01-A2 denominado “Hoja Adjunta de Obras”

gob.mx			
Instituto Nacional de Derecho de Autor Dirección del Registro Público del Derecho de Autor			
RPDA-01-A2			
Solicitud de Registro de Obras (hoja adjunta de obras)			
Homoclave del formato		No. de trámite	
RPDA-01-A2			
Fecha de publicación del formato en el DOF		Fecha de solicitud del trámite	
18	02	2018	
			DD MM AAAA
Instrucciones: Deberá llenar a máquina o con letra de molde legible, sin tachaduras o enmendaduras.			
Datos de la obra primigenia			
Título:			
Autor:			
Datos de la obra primigenia			
Título:			
Autor:			
Datos de la obra primigenia			
Título:			
Autor:			
Datos de la obra primigenia			
Título:			
Autor:			
Datos de la obra primigenia			
Título:			
Autor:			
De conformidad con los artículos 4 y 69-A, fracción V de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo, los formatos para solicitar trámites y servicios deberán publicarse en el Diario Oficial de la Federación (DOF)			
			Contacto: Puebla #143, Col. Roma Norte, Deleg. Cuauhtémoc, Distrito Federal, C.P. 06700, Tel. (55)3601 8210 y 14, 01800 2283 400

Anexo V. Formato IMPI-00-009 denominado “Solicitud de Patente de Invención o de Registro de Modelo de Utilidad o de Registro de Diseño Industrial”

 Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial																	
Solicitud de Patente de Invención o de Registro de Modelo de Utilidad o de Registro de Diseño Industrial																	
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">Homoclave del formato</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">IMPI-00-009</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Fecha de publicación del formato en el DOF</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">24 / 05 / 2008</td> </tr> </table>	Homoclave del formato	IMPI-00-009	Fecha de publicación del formato en el DOF	24 / 05 / 2008	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">Folio y Fecha de Recepción</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; height: 100px;">Para uso exclusivo del IMPI</td> </tr> </table>	Folio y Fecha de Recepción	Para uso exclusivo del IMPI										
Homoclave del formato																	
IMPI-00-009																	
Fecha de publicación del formato en el DOF																	
24 / 05 / 2008																	
Folio y Fecha de Recepción																	
Para uso exclusivo del IMPI																	
Datos generales de la solicitud																	
<p>Muestre en el sistema según:</p> <p><input type="radio"/> Solicitud de Patente de Invención</p> <p><input type="radio"/> Solicitud de Registro de Modelo de Utilidad</p> <p><input type="radio"/> Solicitud de Registro de Diseño Industrial, especifique:</p> <p style="margin-left: 20px;"><input type="radio"/> Modelo Industrial <input type="radio"/> Dibujo Industrial</p>																	
Datos generales del o de los solicitante(s)																	
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">Personas físicas</td> </tr> <tr> <td>CURP ^{obligatorio}</td> </tr> <tr> <td>Nombre(s)</td> </tr> <tr> <td>Primer apellido</td> </tr> <tr> <td>Segundo apellido</td> </tr> <tr> <td>Nacionalidad</td> </tr> <tr> <td>Teléfono (Cada, número, extensión)</td> </tr> <tr> <td>Correo electrónico ^{obligatorio}</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;"><input type="radio"/> Continúa en anexo</td> </tr> </table>	Personas físicas	CURP ^{obligatorio}	Nombre(s)	Primer apellido	Segundo apellido	Nacionalidad	Teléfono (Cada, número, extensión)	Correo electrónico ^{obligatorio}	<input type="radio"/> Continúa en anexo	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">Personas morales</td> </tr> <tr> <td>RFC ^{obligatorio}</td> </tr> <tr> <td>Denominación o razón social</td> </tr> <tr> <td>Nacionalidad</td> </tr> <tr> <td>Teléfono (Cada, número, extensión)</td> </tr> <tr> <td>Correo electrónico ^{obligatorio}</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;"><input type="radio"/> Continúa en anexo</td> </tr> </table>	Personas morales	RFC ^{obligatorio}	Denominación o razón social	Nacionalidad	Teléfono (Cada, número, extensión)	Correo electrónico ^{obligatorio}	<input type="radio"/> Continúa en anexo
Personas físicas																	
CURP ^{obligatorio}																	
Nombre(s)																	
Primer apellido																	
Segundo apellido																	
Nacionalidad																	
Teléfono (Cada, número, extensión)																	
Correo electrónico ^{obligatorio}																	
<input type="radio"/> Continúa en anexo																	
Personas morales																	
RFC ^{obligatorio}																	
Denominación o razón social																	
Nacionalidad																	
Teléfono (Cada, número, extensión)																	
Correo electrónico ^{obligatorio}																	
<input type="radio"/> Continúa en anexo																	
Domicilio del o de los solicitante(s)																	
Código postal																	
Calle																	
<small>(De acuerdo a los municipios de la Secretaría de Gobernación)</small>																	
Número exterior	Número interior																
Colonia																	
<small>(De acuerdo a los Estados de México)</small>																	
Municipio o demarcación territorial	Localidad																
Entidad Federativa	Entre calles ^{obligatorio}																
País	Calle posterior ^{obligatorio}																
Datos generales del o de los inventor(es) o diseñador(es)																	
CURP ^{obligatorio}																	
Nombre(s)																	
Primer apellido																	
Segundo apellido																	
Nacionalidad																	
Teléfono (Cada, número, extensión)																	
Correo electrónico ^{obligatorio}																	
<input type="radio"/> Continúa en anexo																	

Anexo VI. Formato de Solicitud de descuento

Asunto: Solicitud de descuento

Ciudad de México, ___ de _____ del _____.

Bajo protesta de decir verdad, respecto al beneficio de la Cuarta Disposición General, párrafo tercero fracción III del Acuerdo por el que se da a conocer la tarifa por los servicios que presta el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, manifiesto encontrarme en el supuesto abajo señalado, por lo que solicito el 50% de descuento de la tarifa establecida.

Marque con una (X)

Inventores independientes

Micro o pequeña industria

Personas físicas que no sean empresarios o comerciantes individuales

Instituciones de Educación Superior Públicas o Privadas

Instituciones de investigación Científica y Tecnológica de Sector Público

Hago la presente declaración en cumplimiento de dicho artículo, según el acuerdo por el que se da a conocer la tarifa por los Servicios que presta el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, publicado en el Diario Oficial de la Federación con fecha 23 de agosto de 1995, y última reforma 26 de abril de 2018.

ATENTAMENTE

(NOMBRE y FIRMA)

Solicitante

Apoderado

Anexo VII. Certificado de Registro de obra del tríptico titulado “Protección de Software: Patente, Derecho de Autor y Licencias”.

CERTIFICADO

Registro Público del Derecho de Autor

Para los efectos de los artículos 13, 162, 163 fracción I, 164 fracción I, 168, 169, 209 fracción III y demás relativos de la Ley Federal del Derecho de Autor, se hace constar que la **COLECCIÓN** cuyas especificaciones aparecen a continuación, ha quedado inscrita en el Registro Público del Derecho de Autor, con los siguientes datos:

AUTORES: SAPERAS OLIVER INGRID
ZARATE JALOMA LETICIA

TITULO: PROTECCION DE SOFTWARE: PATENTE, DERECHO DE AUTOR Y LICENCIAS

RAMA: COMPILACION DE DATOS (BASE DE DATOS)

TITULARES: SAPERAS OLIVER INGRID
ZARATE JALOMA LETICIA

Con fundamento en lo establecido por el artículo 107 de la Ley Federal del Derecho de Autor, el presente certificado no ampara las bases de datos o de otros materiales legibles por medio de máquinas o en otra forma, que por razones de selección y disposición de su contenido constituyan creaciones intelectuales, quedarán protegidas como compilaciones. Dicha protección no se extenderá a los datos y materiales en sí mismos.

Con fundamento en el Artículo 13 último párrafo de la Ley Federal del Derecho de Autor, las obras que por analogía puedan considerarse obras literarias o artísticas se incluirán en la rama que les sea más afín a su naturaleza.

Con fundamento en el Artículo 237 de la Ley Federal del Derecho de Autor, los afectados por los actos y resoluciones emitidos por el Instituto que pongan fin a un procedimiento administrativo, a una instancia o resuelvan un expediente, podrán interponer recurso de revisión en los términos de la Ley Federal del Procedimiento Administrativo.

Con fundamento en el Artículo 9 fracción I del Reglamento Interior del Instituto Nacional del Derecho de Autor, corresponde al Director del Registro del Derecho de Autor expedir los certificados de registro de las obras que establece la Ley y su Reglamento, así como determinar la rama en que deberán registrarse las obras que por su analogía puedan considerarse literarias o artísticas.

Con fundamento en lo establecido por el artículo 168 de la Ley Federal del Derecho de Autor, las inscripciones en el registro establecen la presunción de ser ciertos los hechos y actos que en ellas consten, salvo prueba en contrario. Toda inscripción deja a salvo los derechos de terceros. Si surge controversia, los efectos de la inscripción quedarán suspendidos en tanto se pronuncie resolución firme por autoridad competente.

Con fundamento en los artículos 2, 208, 209 fracción III y 211 de la Ley Federal del Derecho de Autor; artículos 64, 103 fracción IV y 104 del Reglamento de la Ley Federal del Derecho de Autor; artículos 1, 3 fracción I, 4, 8 fracción I y 9 del Reglamento Interior del Instituto Nacional del Derecho de Autor, se expide el presente certificado.

Número de Registro: 03-2019-061811260000-14

03-2019-061811260000-14

Página 1 de 2

CERTIFICADO

Registro Público del Derecho de Autor

La presente firma ampara el registro número: 03-2019-061811260000-14

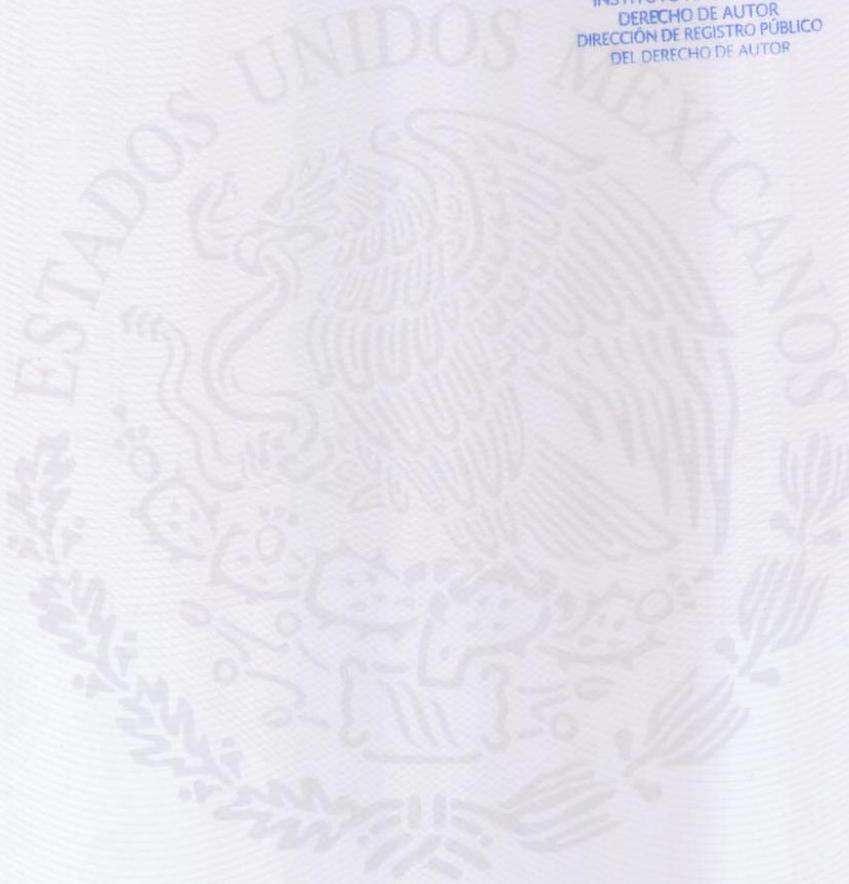
México D.F., a 18 de junio de 2019

EL DIRECTOR DEL REGISTRO PÚBLICO DEL DERECHO DE AUTOR

JESUS PARETS GOMEZ



SECRETARIA DE CULTURA
INSTITUTO NACIONAL DEL
DERECHO DE AUTOR
DIRECCIÓN DE REGISTRO PÚBLICO
DEL DERECHO DE AUTOR



Página 2 de 2