

Derechos de Propiedad Intelectual



¿Qué es la Propiedad Intelectual?

La propiedad intelectual (PI) hace referencia a las creaciones del intelecto: desde las obras de arte hasta las invenciones, los programas informáticos, las marcas y otros signos utilizados en el comercio.

Es un conjunto de derechos, personales y patrimoniales que tiene una persona sobre obras de su creación.

DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

PROPIEDAD INDUSTRIAL

Patentes de invención

Modelo de utilidad

Marcas

Diseño y Modelos industriales

Indicaciones geográficas

Variedades de vegetales

Confidencialidad

DERECHO DE AUTOR

PATENTES DE INVENCION Y MODELOS DE UTILIDAD Ley 24.481



Patente de invención

Invención → toda creación humana que permita transformar materia o energía para su aprovechamiento por el hombre.

Patente → derecho exclusivo que concede el Estado a una persona para la protección de su invento.

¿Qué se puede patentar?

Invenciones de productos

Procedimientos.

Aparatos para fabricar el objeto, etc.

¿Quiénes pueden patentar un invento?

Personas físicas o jurídicas, nacionales o extranjeros con domicilio en el país.

REQUISITOS PARA LA PATENTABILIDAD

Novedad: Que no resulte de la aplicación de algo que ya fue creado por un tercero.

Actividad inventiva: cuando el proceso creativo no se deduzca de forma evidente, o que no parezca algo obvio para una persona especializada en la materia.

Aplicación industrial: que sirva para la aplicación en la agricultura, la pesca, la industria forestal, ganadería, minería, etc.

NO se consideran invenciones:



Los descubrimientos, teorías científicas o métodos matemáticos.

Obras literarias, artísticas o científicas.

Programas de computación.

Métodos de tratamiento quirúrgico, terapéutico aplicables al cuerpo humano o animales.

Unión de Inventos o mezclas de productos.

Sustancias vivas y sustancias preexistentes en la naturaleza.

NO SON PATENTABLES



Cuando vayan en contra del orden público o la moralidad, la salud o la vida de las personas o de los animales o para preservar los vegetales o evitar daños graves al medio ambiente;

La totalidad del material biológico y genético existente en la naturaleza o su réplica,

Las plantas y los animales, excepto los microorganismos y los procedimientos esencialmente biológicos para su producción.

Modelo de utilidad

Es una mejora técnica en un objeto que ya existe, haciéndolo más útil, práctico o eficiente.

No es una invención completamente nueva, sino una versión mejorada de algo conocido, como una herramienta, un envase o una pieza mecánica.

REQUISITOS:

Novedad.

Aplicación industrial.

¿Cuáles son los derechos?

Derecho a ser reconocido como inventor y ser mencionados en el título de patente o modelo de utilidad.

Derecho de transferir o ceder los derechos sobre el invento, y conceder contratos de licencia.

Da al titular el derecho exclusivo de impedir que otras personas exploten comercialmente su invento, por el tiempo que determina la ley.

TIEMPO DE PROTECCION:

PATENTES → veinte (20) años.

MODELOS DE UTILIDAD → diez (10) años.

Desde la fecha de presentación de la solicitud.

En ambos casos por única vez.

Tipos de Invenciones desarrolladas durante una relación laboral.

➤ Invenciones de encargo:

La titularidad pertenece siempre al empresario.

➤ Invenciones de servicio:

El empresario en este caso tendrá derecho a la titularidad de la invención o a reservarse el derecho de explotación de esta.

➤ Las invenciones libres:

Corresponde la titularidad de la patente al trabajador.



MODELOS Y DISEÑOS INDUSTRIALES DECRETO LEY 6673/63

¿Qué son los modelos y diseños industriales?

Modelos industriales: aspectos tridimensionales

Diseños industriales : aspectos bidimensionales

Formas incorporadas o aplicadas a un producto industrial o artesanal.

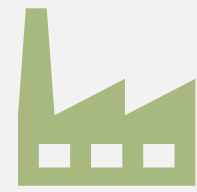
Da características estéticas o decorativas.

REQUISITOS PARA REGISTRARLOS:

nuevos

originales

DOBLE PROTECCIÓN



Como diseño industrial



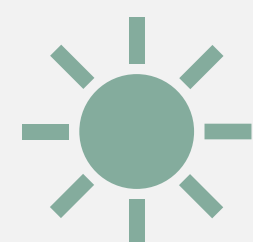
Por el derecho de autor



EN ESTE CASO SE DEBERA ELEGIR SOLAMENTE UNA.



DURACION: 5 AÑOS, RENOVABLES 2 VECES MAS POR EL MISMO PERIODO, TOTAL 15 AÑOS



La solicitud de renovación del registro deberá presentarse dentro del plazo de los últimos seis (6) meses de vigencia de este, y (no más de 9 meses antes del vencimiento).

CLASES DE DISEÑO:

Símbolos gráficos

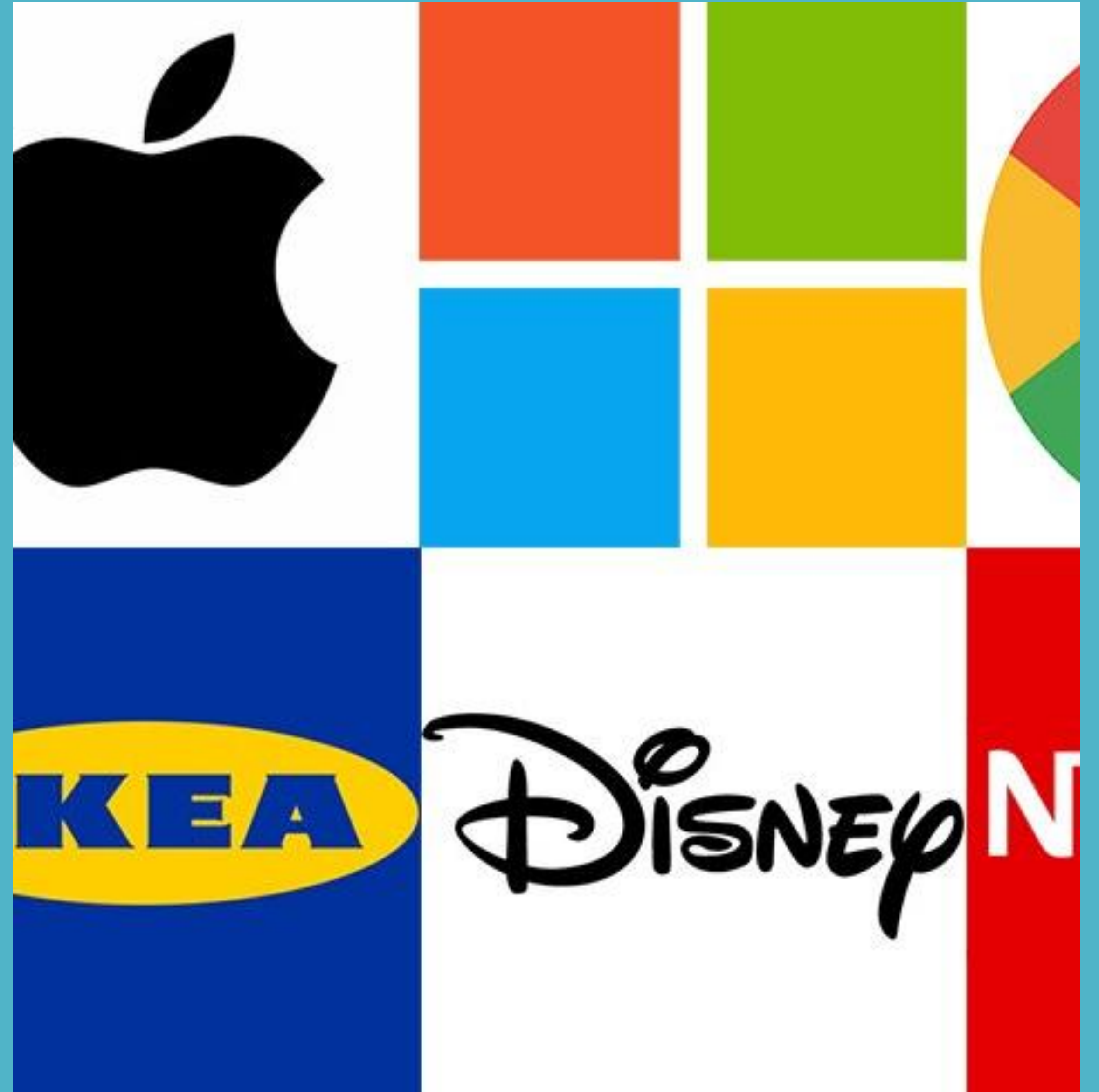
Logotipos

Patrones de superficie

Pantallas de Interfaces.

MARCAS

LEY 22.362



MARCAS

Son signos distintivos que identifican y diferencian productos o servicios en el mercado.

Se puede registrar:

- *Una o más palabras con o sin ningún contenido conceptual,*
- *Dibujos,*
- *Emblemas, monogramas, grabados,*
- *Estampados,*
- *Imágenes,*
- *Combinaciones de colores aplicados a un área determinada de un producto o su envase,*
- *La envoltura o envase,*
- *Combinaciones de letras y números con diseño especial,*
- *Slogans publicitarios, relieves distintivos y todo otro signo con tal capacidad.*

SONY



Ley de Marcas – Clasificación de Niza

34 productos.

11 servicios.

- **Pueden registrarse:**

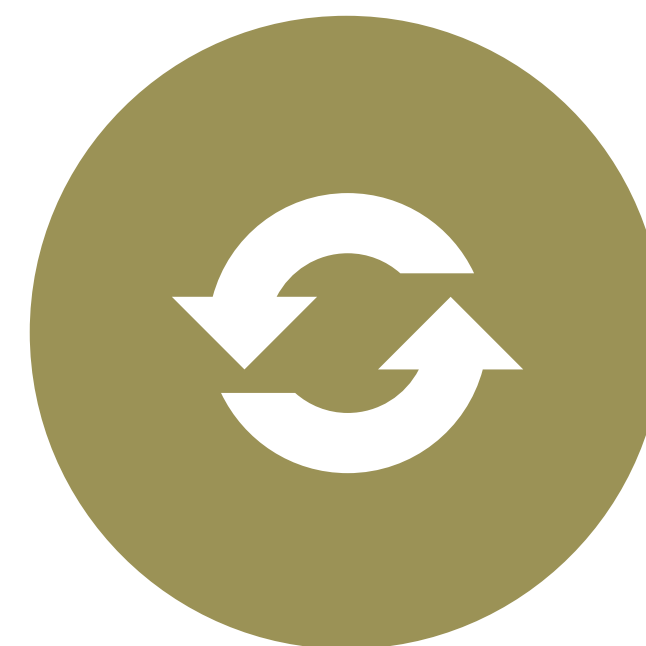
Marcas denominativas

Marcas figurativas

Mixtas



DURACION: DIEZ (10) AÑOS.



**SE PODRA RENOVAR
INDEFINIDAMENTE.**



**REGISTRO: La propiedad de
una marca y la exclusividad de
uso se obtienen con su
registro.**



**La prioridad para la propiedad
de una marca se acordará por
el día y la hora en que se
presente la solicitud.**

REGISTRO

Tanto las Patentes, Modelos de utilidad, Diseños Industriales y Marcas se registran en la pagina de *INSTITUTO NACIONAL DE PROPIEDAD INDUSTRIAL*.

**Ingresa al portal de trámites del INPI,
<https://portaltramites.inpi.gob.ar/> con clave fiscal.**

.

Convenio De París- Derecho De Prioridad

Es un tratado firmado por nuestro país, ratificado por la Ley N° 17.011.

Cuando una persona presenta una solicitud de patente, modelo de utilidad o marca en un país miembro, tiene un plazo de prioridad para presentar esa misma solicitud en otros países miembros sin perder la fecha original.

Para patentes: 12 meses.

Para Diseños industriales, modelos de utilidad y marcas: 6 meses.

Esto permite proteger una invención en varios países sin tener que presentarla en todos al mismo tiempo.

CONFIDENCIALIDAD

MARCO NORMATIVO - LEY N° 24.766



CONFIDENCIALIDAD

Las personas físicas o jurídicas podrán impedir que la información que esté legítimamente bajo su control se divulgue a terceros o sea adquirida o utilizada por terceros sin su consentimiento de manera contraria a los usos comerciales honestos.

Puede ser una estrategia de protección o una obligación legal.



Requisitos para que la información confidencial esté protegida:

- *Que la información sea secreta*
- *Que tenga un valor comercial por resultar secreta*
- *Que haya sido objeto de razonables medidas de protección.*

El secreto es una alternativa de protección y se vincula mayoritariamente con la propiedad industrial y no tanto con el derecho de autor.

Se trata de conocimientos valiosos que no se han hecho públicos y que le dan una ventaja competitiva a quien los posee.

INFORMACIÓN QUE CONSTE EN :

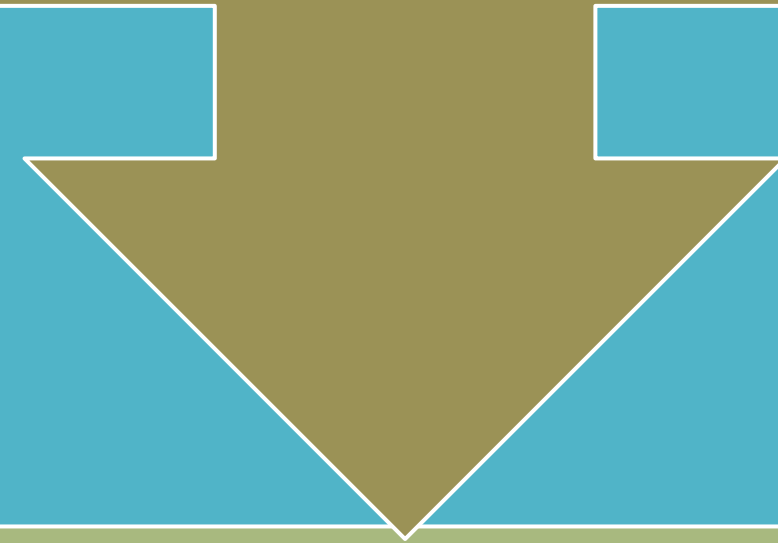
- Documentos,
- Medios Electrónicos O Magnéticos,
- Discos Ópticos,
- Microfilmes,
- Películas U Otros Elementos Similares.

EL VALOR DE LA INFORMACION



Es importante elegir bien la alternativa de protección, la que sea más adecuada para un invento, porque equivocarse la estrategia puede implicar la pérdida del resultado.

El acceso por terceros a la información de manera contraria a los usos comerciales honestos, dará derecho a quién la posea a ejercer las siguientes acciones civiles:



Medidas cautelares.
Cese de uso
Daños y perjuicios



Se considerará que es contrario a los usos comerciales honestos:

- El incumplimiento de contratos.
 - El abuso de confianza.
- La instigación a la infracción.
- La adquisición de información no divulgada.



EL CÓDIGO PENAL SANCIONA LA VIOLACIÓN DE SECRETOS

El que teniendo noticia, por motivo de su estado, oficio, empleo, profesión o arte, de un secreto cuya divulgación pueda causar daño, lo revelare sin justa causa:

Multa.
Inhabilitación especial.

Confidencialidad laboral



Cuando por su trabajo, empleo, cargo, puesto, desempeño de su profesión o relación de negocios, una persona tenga acceso a una información que sea confidencial y lo sepa.

Art. 85. Ley de contrato de Trabajo: El trabajador debe observar el deber de fidelidad.

Debe guardar reserva o secreto de las informaciones a que tenga acceso y que exijan tal comportamiento de su parte.

**Los objetos
pasibles de
protección por
secreto pueden
ser:**

- **Hechos, producciones.**
- **Ideas, invenciones.**
- **Conocimientos, procedimientos
técnicos, etc.**

TRANSFERENCIA DE TECNOLOGIA

LEY N ° 22.426



La transferencia de tecnología se da cuando una persona o empresa extranjera comparte o entrega sus conocimientos técnicos, métodos de producción, o procedimientos a una empresa o persona en Argentina, para que la pueda usar en su propia producción o actividad.

Estas transferencias se registran en el Instituto Nacional de Tecnología Industrial (INTI)

Se considera tecnología:

- Patentes de invención;
- Modelos y diseños industriales;
- Todo conocimiento técnico

No se considera transferencia de tecnología:

- Compran productos terminados,
- Servicios de asesoramiento,
- El uso de software (salvo implementación, asistencia técnica, capacitación).
 - Mantenimiento o reparación sin capacitación técnica.

El contrato implica enseñar, capacitar o permitir el uso de tecnología para fabricar o prestar servicios

KNOW HOW

El know how se refiere al conjunto de conocimientos, habilidades y experiencia técnica acumulada que una empresa o individuo posee y que le proporciona una ventaja competitiva.

Este conocimiento práctico es clave en la creación de productos innovadores, la mejora de procesos y la toma de decisiones estratégicas.

LEY 11.723 - REGIMEN LEGAL DE LA PROPIEDAD INTELLECTUAL de DERECHO DE AUTOR

La ley protege toda creación intelectual original en los campos científico, literario y artístico, sin importar el formato o el medio en que se exprese.

OBRAS PROTEGIDAS:

- Libros, artículos, guiones, obras teatrales o musicales,
- Pinturas, esculturas, dibujos, fotografías, planos, mapas,
 - Obras de arquitectura o diseño,
- Programas de computación (software fuente y objeto),
 - Compilaciones de datos o bases de información,
 - Obras cinematográficas o coreográficas,
- Producciones científicas, literarias, artísticas o didácticas en general.

El derecho de autor protege la forma en que se expresan las ideas, no las ideas en sí

DERECHO DE AUTOR

EL TITULAR PODRA:

- Disponer
- Publicar
- Ejecutar
- Representar
- Exponerla en público
- Enajenar
- Traducir
- Adaptar
- Autorizar su traducción
- Reproducirla en cualquier forma.

Son titulares del derecho de propiedad intelectual:

- El autor de la obra.
- Sus herederos.
- Los que traducen, refunden, adaptan, modifican o transportan sobre la nueva obra intelectual resultante.
 - Las personas físicas o jurídicas cuyos dependientes hayan sido contratados para elaborar un programa de Computación, (salvo estipulación en contrario)

¿Cuánto dura el derecho de Propiedad?

AUTOR/A: toda su vida.

HEREDEROS: 70 años desde la muerte del autor.

**INTÉRPRETES Y PRODUCTORES DE REGISTROS
SONORO:** 70 años desde la primera publicación

FOTOGRAFIAS: 20 años desde la primera publicación.

OBRAS CINEMATOGRAFÍCAS: 50 años desde la muerte del
último de los colaboradores.

OBRAS ANÓNIMAS: pertenecientes a instituciones,
corporaciones o personas jurídicas, 50 años contados
desde su publicación.

Derechos de Terceros.

Los herederos no podrán oponerse a que terceros reediten las obras del causante cuando dejen transcurrir más de diez años sin disponer su publicación.

Tampoco podrán oponerse a que terceros traduzcan las obras del causante después de diez años de su fallecimiento.



Nadie tiene derecho a publicar, sin permiso de los autores o de sus herederos.

Las licencia para uso de programas de computación, solo se podrá reproducir una única copia de salvaguardia de los ejemplares originales del mismo.

Dicha copia deberá estar debidamente identificada, con indicación del licenciado que realizó la copia y la fecha de la misma.

REGISTRO

Se registra en la Dirección Nacional de Derecho de Autor.

A través de la Plataforma Trámites a distancia, con clave de AFIP.

OBJETIVO: proteger al autor desde que crea su obra.

FUNCIONES:

Custodiar las obras inéditas.

Registrar las obras publicadas.

Registrar las publicaciones periódicas y los contratos.

Sanciones

De un mes a seis años de prisión y multas económicas.

Al que de cualquier manera y en cualquier forma defraude los derechos de propiedad intelectual que reconoce la ley.

También puede reclamarse la **indemnización por daños y perjuicios**, incluyendo lucro cesante y daño moral.





PROTECCION DEL SOFTWARE Y LAS BASES DE DATOS

La forma tradicional de proteger el código de un programa de computación es por el Derecho de Autor. El mismo puede registrarse como Software o Página Web.

Las bases de datos requieren creatividad en el modo de seleccionar o disponer de los contenidos.

Se deposita en la Dirección Nacional de Derecho de Autor

Como obra inédita: NO PUBLICADA

TAD- Depósito en custodia de obra inédita software

Como software puesto en conocimiento público:

TAD-Inscripción de obra publicada – Software



Protección de las pantallas de Interfaces, nombre, el logo y los colores

Las llamadas "pantallas" y la interfaz gráfica -es decir, el aspecto estético del software-, puede protegerse mediante la figura del Diseño industrial.

El signo distintivo que caracteriza al software puede protegerse a través de la figura de la Marca. En este sentido, puede registrarse el nombre del software, el logo y los colores utilizados.

Otras formas de protección



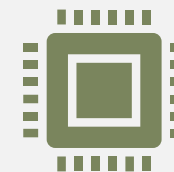
El software como secreto comercial / industrial.



Requisitos: ser secreta; tener un valor comercial por ser secreta; y haber sido objeto de razonables medidas de seguridad para resguardar condición de secreta.



Protección mediante patentes de invención.



Al ser parte de un invento formando un todo con él, y produciendo un efecto técnico, sí podrá ser patentado como parte de ese invento.



Protección mediante defensa de la competencia.



El autor obtiene protección respecto de su trabajo por el esfuerzo e inversión en que ha incurrido, sin exigirle creatividad u originalidad sustancial.

Ordenanza 065/19 UNaM

A. Trabajo desarrollado individualmente por un estudiante, sin financiamiento ni recursos institucionales especiales. **El estudiante es autor y titular exclusivo.**

B. Trabajo desarrollado como parte de un proyecto institucional o con recursos significativos de la UNaM (equipos, laboratorios, dirección técnica, etc.). **La UNaM y los autores son copropietarios de los derechos.**

C. Proyecto realizado mediante convenio o contrato con un tercero (empresa, municipio, organismo público). **La titularidad se define en el convenio, pero siempre debe reconocerse la autoría personal de los participantes.**

D. Tesis, trabajos finales o proyectos académicos. **La autoría pertenece al o los alumnos, y la Universidad puede usar y difundir el trabajo con fines académicos, citando siempre a los autores.**

La titularidad de los programas de computación pertenecen a la UNaM cuando fueron creadas por sus dependientes en el desempeño de su función.

¿Qué es el Plagio?

Publicar

Difundir

Comunicar

una obra intelectual ajena, como si fuera propia.

Hacer una obra propia, pero con partes de obras ajenas.

SIN MENCIONAR LA FUENTES.

FIRMA DIGITAL Y FIRMA ELECTRONICA

LEY N °25.506

Digitally signed by
Date: 2025.10.13 10:08:18 ART
Reason: Poder Judicial de Misiones
Location: Secretaria de Tecnologia
Informatica

Firma desde tu móvil

Escanea este código QR



Escanea el código con la cámara de tu móvil o con una aplicación de QR de tu dispositivo.
[¿Necesitas ayuda?](#)

Deja aquí tu firma

A stylized, handwritten signature in grey ink on a white background.

Borrar

Aceptar

FIRMA DIGITAL

Una firma digital es una forma electrónica de firmar un documento, que usa un sistema matemático especial para asegurar que solo la persona dueña de esa firma pueda hacerlo y que el documento no haya sido modificado después.

La firma digital asegura de manera categórica y concluyente la identidad del firmante, la inalterabilidad del documento digital en el cual está incluida la voluntad del signatario, logrando de esta manera ser considerada de manera análoga a la firma ológrafa.



REQUISITOS PARA LA VALIDEZ

Validez jurídica:

Los documentos electrónicos firmados digitalmente tienen la misma validez jurídica que aquellos firmados de forma ológrafa.

Se presume que: *El firmante es el autor del documento. El documento no ha sido alterado desde la firma.*

Para que la firma digital sea válida, es necesario:

- Haber firmado el documento con un certificado vigente.
- Ser debidamente verificada, según el procedimiento de verificación correspondiente;
- Que dicho certificado haya sido emitido o reconocido, por un certificador licenciado.

FIRMA ELECTRONICA

Es cualquier conjunto de datos electrónicos utilizados por una persona para identificarse digitalmente, que no reúna los requisitos de la firma digital.

Ejemplos:

- Aceptación de términos con un “click” en una web.
- Envío de un correo electrónico desde una cuenta personal.
- Firma manuscrita escaneada insertada en un documento PDF.

Usamos una firma electrónica cada vez que necesitamos un método de autenticación de nuestra identidad rápido y sencillo en el ciberespacio.

Por ejemplo, cuando realizamos un pago en la red, cuando entramos a nuestro correo con contraseña o cuando aceptamos las condiciones de un servicio contratado a través de internet.



DIFERENCIAS

Mientras la firma digital garantiza confidencialidad, integridad, e imposibilidad de repudio injustificado, la firma electrónica en cambio no asegura estas prestaciones.

La diferencia fundamental que posee una firma digital frente a una electrónica son las exigencias necesarias para su implementación, siendo las mismas mucho mas severas en la firma digital.

Respecto al valor probatorio, si se trata de una firma digital, quien la niegue deberá probarlo; si se trata de una firma electrónica el que la aporta debe probar su autenticidad, procedencia e inalterabilidad para que a partir de allí se genere el vínculo jurídico.



Ciberdelito o delito informático

¿ Qué son?

El ciberdelito o delito informático es todo aquel acto ilegal realizado por un ciberdelincuente en el espacio digital a través de las redes informáticas y diversos dispositivos electrónicos.

Dichos actos ilegales atentan la integridad y confidencialidad de los datos y de los sistemas informáticos, y tienen el objetivo de estafar y robar datos.

Estos ciberdelitos se realizan a través de programas maliciosos, también llamados malwares, desarrollados para tal fin.

DELITOS MAS COMUNES:

Phishing, Cyberbullying, Ciberodio, Grooming, Daño informático

Phishing

Técnica fraudulenta que intenta obtener datos sensibles (credenciales, números de tarjeta, claves) mediante mensajes engañosos que suplantan a una entidad legítima, pueden aparecer como comunicaciones de bancos, servicios de pago, mercados de compra en línea o proveedores de servicios públicos.

Puede realizarse por e-mail, SMS, llamadas. o redes sociales.

En general estas son algunas de las formas:

- Rellenar formularios o hacer clic en un enlace para obtener alguna información o archivo clave;
- Hacer clic en un enlace que redirige a una página de registro falsa;
 - Descargar un archivo adjunto importante.
 - Mensaje que simula entidad real.
 - Link a sitio falso que pide credenciales.

Cyberbullying

Hostigamiento, acoso o humillación persistente dirigido a una persona mediante medios digitales (mensajes, redes, chats, imágenes), con el objetivo de causar daño emocional o social.

Elementos típicos:

- Repetición o persistencia del ataque (no un solo comentario aislado)
 - Difusión pública o privada de contenidos degradantes.
 - Uso de perfiles falsos para aislar/avergonzar a la víctima.

Sanciones:

Dependen de la tipificación (injuria, amenaza, divulgación de datos íntimos, etc.). Pueden ir desde sanciones administrativas, civiles (indemnización) hasta penas privativas si se configura delito penal específico.

Ciberodio

Difusión de mensajes de odio, incitación a la violencia o discriminación dirigidos contra personas o grupos por motivo de raza, religión, orientación sexual, género, nacionalidad u otra condición protegida, difundidos por medios digitales.

Elementos típicos:

- Mensajes públicos que llaman a excluir, denigrar o matar a un grupo.
- Uso de cuentas masivas para amplificar el mensaje.

Sanciones:

varían según la calificación (pueden implicar penas de prisión si resultan delitos como promoción del genocidio, amenazas agravadas o delitos por motivos discriminatorios). Además, bloqueo de cuentas y medidas administrativas

Grooming

Conducta dirigida por un adulto que, mediante comunicaciones electrónicas, contacta a una persona menor de edad con el propósito de cometer delitos contra su integridad sexual (obtención de imágenes, concertar encuentro, abuso).

Elementos típicos:

Contacto inicial por redes o juegos online.

Ganar confianza (amistad, regalos, elogios).

Solicitud de imágenes íntimas o coordinación de encuentros.

Sanciones:

De 6 meses a 4 años de prisión; penas mayores si hay agravantes (menor de muy corta edad, convergencia con pornografía infantil, fin de lucro).