

# Máster en Seguridad de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones

Trabajo de final de máster

## Guía práctica para la protección legal del software



Imagen: dominio público mediante licencia Creative Commons CC0 1.0

Autor: Manel Orós Cuenca

Directora de proyecto: Anna Chulià

### Índice de contenidos.

1. Introducción.
2. La propiedad intelectual.
5. La patente de invención.
7. Otros métodos.
8. El software libre.
9. Términos y enlaces de interés.



Esta obra está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada





## 2

## ¿Qué es la propiedad intelectual?

La propiedad intelectual es el conjunto de derechos que te corresponden por ser el creador de tu aplicación. En general corresponden a los autores y a otros titulares (artistas, productores, organismos de radiodifusión...) respecto de las obras y prestaciones fruto de su creación.

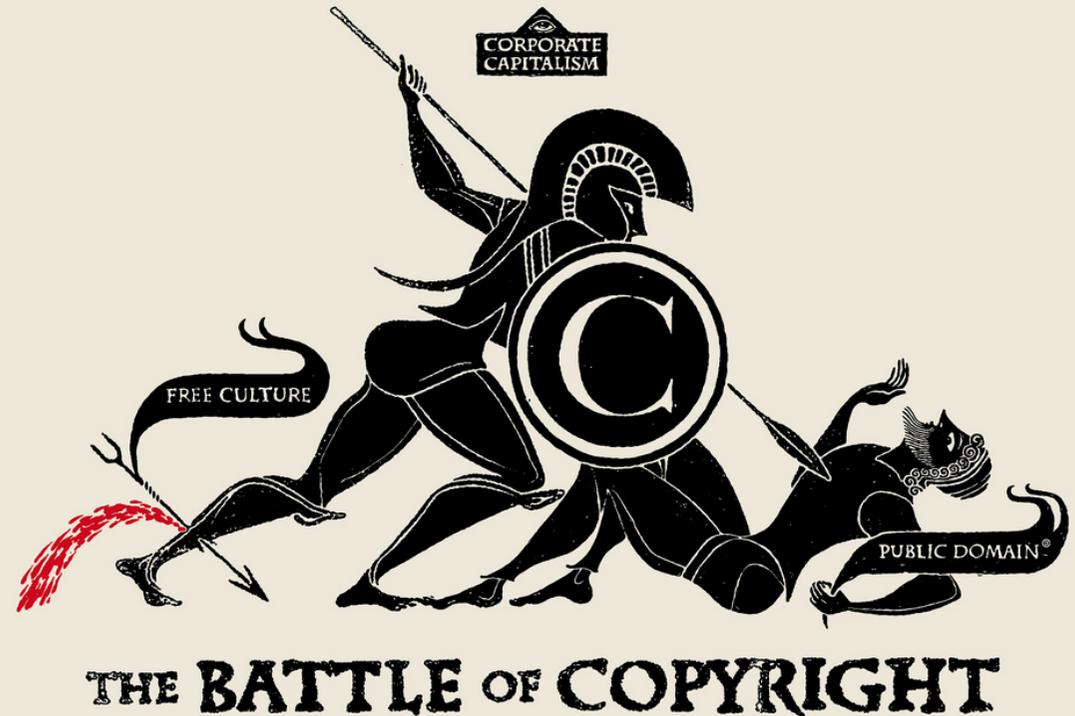


Imagen: dominio público mediante licencia Creative Commons CC0 1.0

## 3

### ¿Qué significa registrar la propiedad intelectual de mi aplicación?

El Registro es un mecanismo administrativo establecido para hacer constar de forma precisa la creación de tu aplicación y toda la documentación relacionada y mejorar la protección de tus derechos sobre la misma.

### Como autor de un determinado software, ¿puedo ceder los derechos a otros?

Algunos, pero no todos. Puedes ceder los derechos de explotación, pero no los derechos morales.

### ¿Tendré la posesión del código fuente si el desarrollo es por cuenta ajena?

Por defecto no. Es necesario establecer previamente un contrato de desarrollo en el que quede especificado quién es el propietario del software original una vez finalizado el desarrollo.



Imagen bajo dominio público mediante licencia Creative Commons CC0 1.0

**Recuerda:** Si desarrollas todo tú mismo, eres el autor y también el titular de todos los derechos. Si desarrollas en equipo de iguales, la obra será en colaboración y todos serán coautores. Si desarrollas en el seno de una relación laboral, has de tener en cuenta que el software es colectivo y que los derechos los tendrá el que te ha contratado.



## 4

**¿Qué derechos son los morales y qué me permiten sobre la aplicación?**

Divulgarla, exigir reconocimiento, exigir respeto a su integridad, modificarla, retirarla del mercado, acceder al original.

**¿Y los de explotación? ¿Qué me permiten?**

Reproducirla, distribuirla, comunicarla públicamente, transformarla, recibir remuneración económica.



## Propiedad intelectual



- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La autoría queda probada de forma fehaciente.</li> <li>✓ Se asegura el desarrollo y la documentación asociada como un activo valioso.</li> <li>✓ La gestión es sencilla y puedes hacerla vía presencial o telemática.</li> <li>✓ Lo registrado queda depositado sin límite temporal.</li> <li>✓ No has de renunciar a ninguno de los derechos que ya tenías antes de registrar el software.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>× Sólo proteges el código y no la funcionalidad misma.</li> <li>× Al generar una nueva versión del código, éste cambia y debes de registrarlo de nuevo.</li> <li>× La competencia puede llegar a ofrecer la misma funcionalidad mediante otro software distinto sin infringir tus derechos.</li> </ul> |
|---|---|

**Has de saber que** cuando se realiza un desarrollo a medida es importante sobretodo especificar en el contrato la titularidad del software y los plazos en los que se llevará a cabo el desarrollo. La empresa desarrolladora está obligada a darte el mantenimiento correctivo, normativo y evolutivo del software o bien a proporcionarte todo el código original para que otro lo haga.



## 5

**¿Es todo el software patentable?**

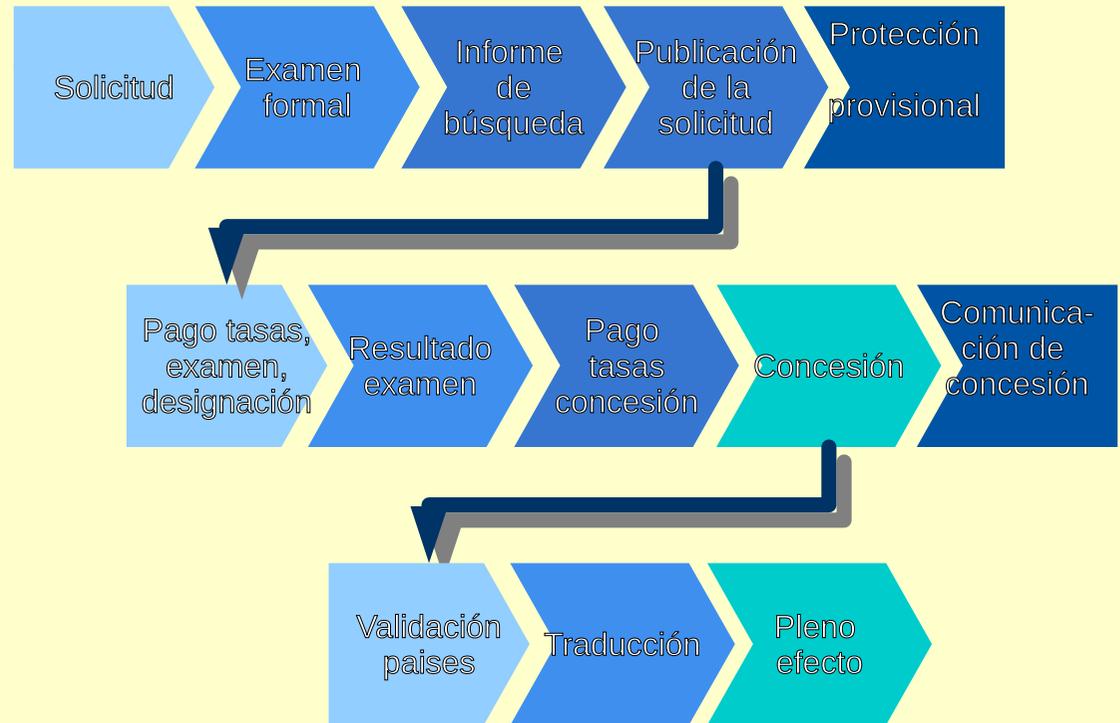
No. Sólo bajo determinadas condiciones.

**¿Qué significa patentar mi aplicación?**

Significa que puedes llegar a proteger el resultado funcional de tu software, sin importar cómo esté formado el código que hayas programado para ello.

**¿Es recomendable?**

De entrada no. Has de valorar muy bien tus opciones, ya que no es sencillo, rápido ni barato.

**Fases para la petición de una patente de invención**

**Has de saber que** los costes por litigio por temas de patentes en España tienen un coste medio de 75.000€. En el Reino Unido puede costar diez veces más. Antes de entrar en un litigio por ese motivo, valora otras opciones!

## 6

Creo que puedo mejorar mi aplicación compartiendo el conocimiento durante el desarrollo, pero quiero patentarla al final del proceso. ¿Qué opciones tengo?

Si no has divulgado tu conocimiento durante el desarrollo puedes protegerlo mediante el secreto industrial hasta que lo tengas patentado. Por contra, el desarrollo de una sola persona o equipo reducido casi nunca tiene la calidad o riqueza suficiente como para competir en el mercado.



## Patente de invención



- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Nadie puede explotar comercialmente la misma funcionalidad que tú durante veinte años.</li> <li>✓ Puedes vender la patente sin necesidad de explotarla comercialmente.</li> <li>✓ Existe un procedimiento unificado para registrar tu patente en 38 países europeos.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>× No todo el software es patentable.</li> <li>× Una vez obtenida la patente, ésta ha de darse a conocer públicamente.</li> <li>× Necesitas contratar gestores expertos en la materia y eso puede ser muy costoso!</li> <li>× La protección caduca al cabo del tiempo.</li> <li>× Deberás de mantener el software en estricto secreto hasta presentar la solicitud.</li> <li>× La protección sólo funciona en el mercado del país en que hayas obtenido la patente.</li> <li>× En el mejor de los casos sólo podrás patentar en el 75% del planeta.</li> </ul> |
|--|--|



## 7

## ¿Hay otros métodos para hacer constar la autoría de mi aplicación?

Si, pero no son tan eficaces como los oficiales. Puedes hacerlo mediante plataformas de certificación on-line privadas, auto-enviándote un correo electrónico o incluso poniendo un CD con el código en con una carta certificada destinada a ti mismo. Todos ellos te relacionan de forma fehaciente con un cierto código en un cierto momento del tiempo. Posteriormente puedes usarlo para constatar hechos.



## Otros métodos para hacer constar la autoría



- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La autoría queda probada de forma fehaciente.</li> <li>✓ Se asegura el desarrollo y la documentación asociada como un activo valioso.</li> <li>✓ La gestión es sencilla y puedes hacerlo vía presencial o telemática.</li> <li>✓ Lo registrado queda depositado sin límite temporal.</li> <li>✓ No has de renunciar a ninguno de los derechos que ya tenías antes de registrar el software.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Sólo proteges el código y no la funcionalidad misma.</li> <li>✗ Al generar una nueva versión del código, éste cambia y debes de registrarlo de nuevo.</li> <li>✗ La competencia puede llegar a ofrecer la misma funcionalidad mediante otro software distinto sin infringir tus derechos de propiedad intelectual.</li> </ul> |
|---|--|



## 8

## ¿Qué significa liberar mi aplicación?

Significa que decides utilizar los derechos que la ley te otorga sobre tu aplicación ofreciéndola al público en general mediante una licencia que permita que se pueda distribuir, utilizar, modificar y aprender de ella libremente.

### Vale. ¿Pero qué beneficio obtengo yo de eso?

Software libre no significa software gratis, pero implica cero ingresos por licencias de uso. De todos modos, tiene ingresos por otras vías: filántropos, freemium, donaciones, join venture, servicio técnico, cursos y una infinidad de nuevas fórmulas que sustituyen al clásico "pagar-por-usar". La principal fuente de satisfacción es la ética sobre la cual se asienta el concepto, pero también significa trabajar en colaboración, controlar al 100% el sistema sobre el que se ejecuta tu código, un enorme entorno de pruebas, una increíble variedad de software adicional para agregar de forma gratuita, etc...



Imagen: dominio público mediante licencia Creative Commons CC0 1.0



UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI



## 9

## Información de interés:

<i>Término</i>	<i>Relación con la propiedad intelectual</i>
<b>GPL</b>	La General Public License es una de las licencias para liberar software más usadas actualmente, pero no la única. Hay muchísimas más. Más información: <a href="https://www.gnu.org/licenses/licenses.es.html">https://www.gnu.org/licenses/licenses.es.html</a>
<b>FSF</b>	La Free Software Foundation Organización es una organización que promueve el software libre. Más información: <a href="http://www.fsf.org/about/staff-and-board/">http://www.fsf.org/about/staff-and-board/</a>
<b>TRLPI</b>	El Texto Refundido de la Ley de la Propiedad Intelectual es la ley que regula la propiedad intelectual en España. Más información: <a href="https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-8930">https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-8930</a>
<b>RGPI</b>	El Registro General de la Propiedad Intelectual es una organismo administrativo encargado de gestionar el registro de la propiedad intelectual en España y que depende del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Más información: <a href="https://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/propiedadintelectual/registro-de-la-propiedad-intelectual.html">https://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/propiedadintelectual/registro-de-la-propiedad-intelectual.html</a>
<b>OMPI</b>	La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual es un foro mundial que promueve la propiedad intelectual y cuenta con 191 estados miembros. Más información: <a href="http://www.wipo.int/about-wipo/es/">http://www.wipo.int/about-wipo/es/</a>
<b>TJUE</b>	El Tribunal de justicia europeo es un tribunal el cual entre sus competencias tiene la de interpretar cómo ha de interpretarse un determinado concepto de Propiedad Intelectual si el derecho de un miembro de la UE contradice lo que expone la Directiva al respecto. Más información: <a href="https://europa.eu/european-union/about-eu/institutions-bodies/court-justice_es">https://europa.eu/european-union/about-eu/institutions-bodies/court-justice_es</a>
<b>OEPM</b>	La Oficina Española de Patentes y Marcas es un organismo administrativo encargada de gestionar el registro de la propiedad industrial en España y que depende del Ministerio de Energía, Turismo y Agenda Digital.

