

## **Capítulo 4**

### **Autoría Informática**

En este capítulo se abordan generalidades de la autoría informática, los derechos de autor, registro y regalías, uso indebido del software, los contratos y licencias de uso de software, la propiedad Industrial, patentes y marcas.

#### **Introducción**

La Profesión podemos definirla como "la actividad personal, puesta de una manera estable y honrada al servicio de los demás y en beneficio propio, a impulsos de la propia vocación y con la dignidad que corresponde a la persona humana".<sup>80</sup> Es bueno considerar ciertos deberes típicos en todo profesional. Por ejemplo la ética profesional. La ética tiene un carácter humanístico y la razón es que los problemas propios de la ética atañen a cada persona de un modo íntimo. "Es una ciencia práctica y normativa que estudia racionalmente la bondad y la maldad de los actos humanos".<sup>81</sup>

Las empresas que desarrollan software han dedicado grandes recursos humanos y económicos, a fin de crear herramientas de fácil manejo que permitan el uso de la computadora al mayor número de personas posible, facilitando con esto el acceso a la tecnología de la información. Detrás de cada programa para computadora hay muchos años de investigación y desarrollo, en este nuevo camino nos estamos encontrando con uno de los mayores obstáculos a los que se enfrenta el desarrollo del sector informático: la copia ilegal de programas de computadoras, lo que conocemos con el término generalizado de piratería Informática.

Hay personas que consideran que el delito informático, como tal, no existen, que tan sólo son delitos normales que en lo único que se pueden diferenciar, de otro delito cualquiera, son en las herramientas empleadas o en los objetos sobre los que se producen, por esto se pretende revisar aspectos relacionados con la Autoría Informática, que implica derechos de autor, piratería, licencias y propiedad.

---

<sup>80</sup> Carlos Manuel Fernández Sánchez Vicepresidente de la Organización de Auditoría Informática (OAI-ISACA) Delegado del comité Directivo de la BSA. (Business Software Alliance)

<sup>81</sup> Ídem.

### II.4.1 Derechos de autor y registro

**Fuente: Field, Thomas, What's the Difference?  
Comparing Patent and Copyright Protection for Software  
Copyright for Computer Authors  
Disponible en: <http://www.fplc.edu/tfield/copysof.htm>**

Los *derechos de autor* alientan la creatividad de autores, artistas y otros asegurándoles el derecho exclusivo de reproducción de sus trabajos y regalías. Estos derechos emergen automáticamente cuando un esfuerzo intelectual se ve reflejado en un medio tangible. Los derechos de autor no dan a su propietario el derecho de vender o distribuir su trabajo.

Por ejemplo, considere el mejoramiento que hace una persona al programa hecho por otra. Mientras que la versión mejorada puede ser protegida por los derechos de autor, no podría ser vendida sin el permiso del propietario original de los derechos de autor. También, por supuesto, los derechos para vender un trabajo particular se ven afectados por leyes que regulan los aspectos referentes a obscenidad o el uso de imágenes de terceros.

Aún con eso en mente, hay más limitaciones en los derechos de autor. Por ejemplo, la reproducción parcial o total del trabajo de otra persona es permitida. Este punto es especialmente cierto en el campo de la educación. Por otro lado, los derechos de autor protegen las expresiones, no las ideas. Un programador está protegido contra la duplicación de su código por parte de otra persona, pero no contra la persona que pueda implementar la misma tarea usando otro código.

No se requieren formalidades para adquirir los derechos de autor. Como se mencionó anteriormente, los trabajos son protegidos cuando se convirtieron en algo tangible, no importando si puede ser percibido directamente por los sentidos humanos o no.

**Fuente: Halligan, Mark  
How to protect intellectual property rights in computer software  
Disponible en: [mhallign @ execpc.com](mailto:mhallign@execpc.com)**

Las notas sobre derechos de autor deben usarse porque eliminan la defensa del "infractor inocente". La ubicación común de estos mensajes puede ser en:

- El código mismo de manera que aparecen cuando el código es impreso
- En las pantallas de usuario
- En los medios de almacenamiento (disquetes, por ejemplo)
- Manuales de usuario
- En todos los formatos de salida

La adquisición y utilización del software están reguladas por la legislación de derechos de autor y por el contrato de licencia que acompaña al software. Se debe estar al tanto de que las siguientes conductas violan el contrato de licencia y pueden ser contrarias a la ley:

- Copiar o distribuir software, programas, aplicaciones, datos, códigos y manuales sin permiso ni licencia del titular de los derechos de autor.
- Ejecutar un programa en dos o más computadoras simultáneamente, salvo que esté permitido expresamente en el contrato de licencia.
- Estimular, permitir, obligar o presionar a empleados de empresas a reproducir, o usar copias no autorizadas.
- Infringir las leyes que prohíben la copia ilegal de software porque alguien lo pide o lo exige.
- Prestar programas para que sean copiados o copiar programas que han sido pedidos en préstamo.
- Fabricar, importar, poseer o negociar con artículos destinados a remover cualquier medio técnico que haya sido aplicado para proteger el producto de software.

#### **II.4.2 Uso indebido del software**

**Fuente: Hugo Rodríguez Martínez, “El Derecho Informático.” Monografía, Facultad de Informática U.V. Xalapa, Ver., 1997.**

Se observa que en nuestro país no existe todavía suficiente cultura informática, debido en gran parte, a la juventud de esta disciplina, que se ha venido a incorporar en nuestras vidas a una velocidad inusitada y que evoluciona de un modo tal, que se hace difícil asimilarla completamente. Sin embargo es una realidad que está presente y que debemos buscar conocer, por lo menos en el ámbito general.

La piratería se ha generalizado debido, entre otras causas, a la rapidez con que la computadora ha invadido los ambientes de trabajo; al desconocimiento de aspectos básicos acerca de su funcionamiento; a la estrategia comercial desarrollada para vender el hardware y como incentivo grabar sin costo el software que desea el comprador; a la necesidad del mismo comprador de contar con los programas adecuados para su operación, al costo extra que implicaría adquirir patentes originales, así como el ahorro y a la facilidad de copiarlos en vez de comprarlos.

Por otra parte, tampoco existe una conciencia clara acerca de las problemática institucional que genera (o puede generar) la copia ilegal de programas, de las ventajas académicas que se tiene al contar con los programas originales y de los beneficios potenciales de tener una relación más cercana con las empresas productoras de software, entre las cuales podemos mencionar: asesoría, manuales de operación, actualización a bajo costo, optimización de su uso, etc., aspectos que difícilmente pueden cubrirse sin contar con licencias y registro del software y el apoyo técnico adecuado.

Otro de los factores importantes que han contribuido a que esta práctica se encuentre muy difundida, es la formación que se recibe en muchas de las instituciones educativas tanto en nivel medio como superior, donde la copia de programas se ve como algo “normal” y la instancia más accesible para proveerse del material indispensable para trabajar, llegándolo a considerar un “mal necesario”, pues no siempre es factible adquirir los programas y sin embargo se requiere conseguirlos.

La industria nacional de software se ve afectada por varios factores que inhiben su crecimiento; en la práctica el problema de la piratería se ha convertido en el más fuerte para consolidar una industria de software tecnológicamente avanzada, además de que genera problemas fiscales por evasión de impuestos y legales por copiado y tráfico ilícito de programas para computadoras.

Puede afirmarse que la piratería del software tiene tres vertientes principales: los piratas profesionales que actúan de mala fe; los vendedores de equipo de cómputo, que utilizan el software como herramienta de ventas, y el usuario final, que en algunas ocasiones hace sus copias piratas sin conocimiento de que incurre en un delito.

En relación con las acciones legales contra los piratas, se considera que son básicamente de tres tipos:

- Conciliatorias: arbitraje ante la Dirección General de Derechos de Autor.
- Civiles: demandas por daños y perjuicios ante tribunales.
- Penales: demandas ante la Procuraduría General de la República (cateo, confiscación, cárcel y multa).

**Fuente:** <http://www.geocities.com/baja/3749/pirateri.htm>

La piratería de software tiene muchas formas y puede entrar a su empresa de diversos modos. Para ayudarlo a mantenerse dentro de la ley, a continuación se enumeran las formas más comunes de piratería y los pasos para prevenirlas.

#### Copia en la Oficina.

Tal vez la forma más frecuente de piratería de software al nivel de usuario final es la copia sin licencia que ocurre en el lugar de trabajo. Típicamente un negocio compra una o varias licencias de un producto y a medida que las necesidades de los usuarios crecen, se hacen copias ilegales a partir de uno de gerencia. Así mismo, a menudo el software de la oficina se copia en computadoras domésticas de los empleados o al revés. Aunque algunos contratos de licencia permiten que los usuarios carguen el software de la oficina en las computadoras domésticas, es recomendable revisar el contrato de licencia.

*Solución:* Lo recomendable es educar a los empleados sobre el software legal e ilegal y pedirles que firmen un contrato con la empresa reconociendo su documento.

#### Piratería en la red.

La piratería de software frecuentemente ocurre en redes de computadoras cuando un número mayor de usuarios que el permitido por la licencia accede al programa de computadora. Varios administradores de computadora fallan en reconocer que esto es una violación de las leyes de derecho de autor, y no controlan ni limitan adecuadamente el uso.

*Solución:* En este caso es recomendable adquirir suficientes licencias para el número real de usuarios.

#### Piratería en Internet.

La piratería de software ha crecido dramáticamente con la expansión del Internet. Los programas cargados en los sistemas de boletines electrónicos o de servicios comerciales de comunicación electrónica pueden ser descargados o enviados por correo electrónico a individuos que no tienen una licencia. La piratería a través del Internet es una fuente primaria de virus de computadoras.

*Solución:* Se recomienda establecer una política empresarial de prohibir a los empleados la carga o descarga de software con derechos de autor en el Internet o en sistemas de boletines electrónicos. Por ejemplo, establecer una medida disciplinaria en el caso de cualquier descarga ilegal de software del Internet o de un vendedor a través de un boletín electrónico.

### Vendedores.

A menudo el canal de ventas de software al público puede ser la fuente ilegal. Los vendedores de computadoras frecuentemente venden computadoras con software ya instalado. Desafortunadamente, en algunas ocasiones, estas computadoras han sido cargadas con software sin licencia. En estos casos, salvo que con la venta se provean licencias y manuales, es probable que los programas hayan sido copiados ilegalmente.

### Falsificación.

Los falsificadores tratan de engañar al consumidor para convencerlo de que está comprando un producto legítimo. Aunque los paquetes y los manuales pueden tener la apariencia de un producto familiar, en realidad son falsificaciones y tienen los riesgos comunes de funcionamiento defectuoso y virus, algunos falsificadores también producen licencias y manuales, haciendo aún más difícil la distinción entre software legal e ilegal.

*Solución:* En esta situación, es preciso asegurarse de que haya solo un punto de entrada de software y de hardware en la empresa. El departamento o persona responsable de los sistemas de información deben trabajar con vendedores honestos y confiables, y por experiencia estar al tanto del costo típico del software, pedir presupuestos detallados y recibos, así como asegurarse de que sea proporcionada una licencia de uso, pues se considera una buena medida de seguridad contra la falsificación.

**Fuente:** <http://diarioti.com/noticias/dic98/15191553.htm>

Este problema de la piratería de software, representa una seria amenaza para las grandes compañías desarrolladoras de software y éstas se han dado a la tarea de buscar los métodos apropiados para asegurar los beneficios que genera el desarrollo de este producto informático.

Como parte de sus esfuerzos por combatir la piratería de software, Microsoft se encuentra probando un sistema de registro obligatorio de programas. Dado el volumen de su mercado, Microsoft es una de las compañías más afectadas por la copia ilegal de programas de informática. Ahora, la compañía ha ideado un nuevo método orientado a obstruir tal práctica, obligando a los usuarios a registrar los programas.

La estrategia ya está siendo probada, donde algunos programas de Microsoft incluyen un "registration wizard" (asistente de registro) que insiste en que el usuario registre su producto. En caso de no hacerlo, el programa deja de funcionar al cabo de cincuenta veces de haber sido ejecutado.

Según Microsoft, si el sistema demuestra ser eficaz, será extendido a toda la línea de sus productos, en todos sus mercados. Es importante que al igual que Microsoft, el resto de las compañías que se dedican al desarrollo de software, tomen ciertas medidas de seguridad con respecto a la piratería de software, y así no se vean afectadas por este cada vez mas creciente problema. Y una muy buena medida es el respaldarse por la Ley que protege los derechos de autor.

### **Desventajas del uso ilegal de software**

#### El costo de copiar

Los usuarios de copias ilegales de software pueden pensar que han hecho un buen negocio, pero en realidad no están considerando los siguientes costos que pueden generarse en el afán de ahorrarse dinero, o tiempo:

- ❑ Acciones legales por la utilización de copias no autorizadas
- ❑ Multas administrativas y penales
- ❑ Entrenamiento inadecuado
- ❑ Información incompleta e inexacta
- ❑ Imposibilidad de acceder a versiones actualizadas a bajos precios
- ❑ Falta de apoyo técnico
- ❑ Software de mala calidad y no confiable
- ❑ Disminución de los fondos para investigación y desarrollo con la consiguiente menor variedad de productos.

#### Virus

Uno de los mayores riesgos de usar copias piratas es la posibilidad de que ellas destruyan información y datos importantes. Frecuentemente, los programas piratas pueden pasar virus a:

- ❑ las computadora personales
- ❑ cualquier red a la que se acceda
- ❑ todas las actividades que se desarrollen en la empresa

Las copias no autorizadas carecen de los controles de calidad instalados en los programas originales, lo que las hace susceptibles de adquirir virus. El uso de copias de software no autorizadas no sólo pone las computadoras de su empresa en peligro, sino que arriesga la información, sistemas contables y toda otra función comercial vital de su empresa y los expone a probables pérdidas, que incluyen:

- ❑ Pérdida de tiempo
- ❑ Pérdida de dinero
- ❑ Pérdida de credibilidad
- ❑ Pérdida de oportunidades de negocios

De hecho, la única garantía incluida en el uso de copias de software piratas es la garantía de ausencia total de servicio, de documentación, de soporte técnico y de calidad. La realidad es que las copias piratas no ofrecen la calidad y la seguridad que una empresa responsable necesita para funcionar eficientemente y perjudican cada inversión de su empresa en un mundo cada vez más competitivo.

### **Ventajas del uso de software legal**

Los usuarios de software original reciben:

- ❑ Versiones actualizadas a precios reducidos
- ❑ Entrenamiento y capacitación
- ❑ Aplicaciones confiables y sistemas con apoyo técnico
- ❑ Documentación completa y correcta
- ❑ Mayor eficiencia y productividad debido a computadoras que funcionan debidamente.
- ❑ Calidad asegurada y productos confiables
- ❑ Protección contra virus

### **II.4.3 Contratos y licencias de uso del software**

**Fuente: Aguilar Castillo Gildardo, “Apuntes para la materia Informática de la Empresa”, Facultad de Estadística e Informática, Universidad Veracruzana. México, 1998**

Los contratos son el acuerdo de dos o más voluntades para crear, transferir, modificar o extinguir derechos u obligaciones y que en toda relación contractual encontramos uno o más sujetos activos y pasivos, quienes deberán cumplir con sus obligaciones o en su caso exigir los derechos derivados de esa concertación.

Pues bien, los contratos informáticos en cuanto a este respecto no son la excepción, por lo que las partes que intervienen también son sujetos de derechos y obligaciones, catalogados en forma general bajo las consideraciones de proveedores y usuarios.

Las funciones y obligaciones de los sujetos involucrados en este tipo de contratos según Téllez Valdés<sup>82</sup> son:

---

<sup>82</sup> Téllez Valdés, Julio, Derecho en Informática, Universidad Nacional Autónoma de México, DF. 1991

### Proveedores

Son aquellos encargados de proporcionar un bien o un servicio y son fundamentalmente los constructores, distribuidores y vendedores de equipo, así como prestadores de servicios informáticos. Algunas de sus principales obligaciones son:

- Salvaguardar los intereses de su cliente, así como proporcionarle consejo e información.
- Cumplir con los términos de entrega o prestación del servicio.
- Garantizar sus productos y servicios.
- Realizar de manera conveniente el estudio de viabilidad en caso de serle solicitado.
- Actuar con probabilidad y buena fe frente a los intereses del usuario.

A este respecto cabría mencionar que no todos los proveedores informáticos se sujetan a estos lineamientos, por lo que en muchas ocasiones se suscitan conflictos con la contraparte.

### Usuarios

Son aquellos que reciben la prestación de dar o hacer por parte de los proveedores y están constituidos por el sector público y privado en sus diferentes niveles. Entre sus derechos y obligaciones destacan los siguientes:

- Informarse adecuadamente respecto a las implicaciones generadas por la firma de este tipo de contratos.
- Determinar de manera precisa sus necesidades susceptibles de automatización, así como sus objetivos.
- Capacitar apropiadamente a su personal respecto al bien o servicio informático a recibir.
- Aceptar y recibir la prestación requerida siempre que esté dentro de los términos pactados.
- Respetar los lineamientos expuestos por el proveedor con respecto al modo de empleo del material o los programas de cómputo.
- Pagar el precio convenido según las modalidades fijadas entre las partes, etc.

Cabe destacar que en algunas ocasiones los usuarios no cumplen adecuadamente con sus obligaciones.

De acuerdo al objeto ó al tipo de prestación a realizar, existen dos tipos de contratos informáticos fundamentales: aquellos referidos a los bienes (equipos periféricos, dispositivos, etc.) y aquellos referidos a los servicios (asistencia, capacitación, mantenimiento, programas, etc.)

Dichas prestaciones son pactadas bajo las consideraciones de las categorías jurídicas contractuales más conocidas, como es el caso de la compraventa, arrendamiento, prestación de servicios, o de aquellas no tan conocidas, como es el caso del arrendamiento con opción de compra.

Técnicamente, hay una serie de modalidades, dependiendo de que se trate de bienes o servicios informáticos, por lo que consideramos importantes, aunque sea en forma enunciativa, algunos de los principales tipos de contratos de acuerdo a esta naturaleza:

- Contratos de material o de sistemas
- Compatibilización de equipos y programas.
- Servicios y aprovisionamiento de refacciones.
- Contratos de programas-producto.
- Adquisición de programas.
- Licencias de uso de programas.
- Desarrollo de programas.
- Análisis y tratamiento de datos.
- Contrato de mantenimiento.
- Contrato de asesoría.
- Contrato de formación o capacitación.

Algunas de las inconveniencias suscitadas por esta diversificación contractual son que en algunas ocasiones se tienen que pactar dichos contratos con proveedores diversos, por lo que el fenómeno de dependencia se desconcentra pudiendo provocar variantes inadecuadas dentro de la buena marcha de las diferentes actividades informáticas; como son el incumplimiento de alguna de las partes.

### Contenido del contrato informático

**Fuente: Hugo Rodríguez Martínez, “El Derecho Informático.”  
Monografía, Facultad de Informática U.V. Xalapa, Ver., 1997.**

Estos contratos, al igual que otros tantos, deberán estar forzosamente integrados por aquellas cláusulas que darán estructura particular a aquella fuente de derechos y obligaciones derivada en un carácter general del convenio pactado de manera bilateral. Algunos de los elementos que resaltan en este tipo de contratos son los siguientes:

- a) *Objeto.* Es decir, las modalidades de los derechos y obligaciones respecto a los bienes o servicios informáticos.
- b) *Duración y rescisión.* O sea, el término de vigencia del contrato, el cual podrá verse interrumpido en caso de trasgresión de cláusulas por alguna de las partes.
- c) *Precio.* Caracterizado por ser justo, verdadero y en dinero.

- d) *Facturación y pago.* Los cuales tendrán lugar de manera acorde con las consignas particulares establecidas por mutuo acuerdo.
- e) *Control, supervisión y acceso.* Los cuales recaerán en la responsabilidad de los usuarios a fin de que las actividades informáticas se den en las condiciones más favorables sin injerencias internas o externas inadecuadas.
- f) *Asistencia y formación.* Todo esto a fin de que las mencionadas actividades informáticas se den en los mejores términos, evitando de esta manera probables actividades impropias por falta de un conocimiento técnico pertinente por parte del usuario.
- g) *Propiedad de los programas.* Sin lugar a dudas, uno de los aspectos más controvertidos en virtud de la ausencia de un adecuado régimen regulador respecto a los programas de cómputo.
- h) *Protección material de la información.* Esto en el caso de aquella información propiedad del usuario que esté bajo resguardo del proveedor a fin de desarrollar un programa.
- i) *Secreto y confidencialidad.* Esto en cuanto a la información que se proveen ambas partes con motivo de la celebración del contrato.
- j) *Responsabilidades y garantías.* Entendiendo por responsabilidad aquellas obligaciones inherentes a la firma de un contrato, en este caso informático. Así, por ejemplo, tenemos las referidas a la seguridad del material del equipo, reparación del sistema y pago de daños y perjuicios.
- k) Por otra parte las garantías, como las obligaciones pactadas a efecto de asegurar el goce o disfrute de una cosa, en este caso de un bien o servicio informático; así, tenemos a los de conformidad, buen funcionamiento, contra vicios ocultos y de evicción.
- l) *Disposiciones generales.* Tales como la no-credibilidad de las obligaciones, preeminencia del contrato sobre otros documentos, incumplimiento del contrato en caso de nulidad y la necesidad de anexos.
- m) *Cláusulas diversas.* Son aquellas que se refieren a un concepto en especial y que las partes convienen en insertarlas para una mejor relación contractual. Muchas de estas cláusulas en realidad son limitativas si no es que excluyen de responsabilidad a los proveedores. Por lo que éstos tienen especial cuidado en incluirlas en este tipo de contratos, para favorecer de esta manera a sus intereses.

## Licencias de uso de software

Para adquirir software es necesario distinguir los diferentes tipos de licencias de uso. En primer lugar, como regla general, se debe tener una licencia por cada programa.

De acuerdo con las políticas comerciales de cada fabricante se determinará la adquisición de licencias adicionales. Las licencias adicionales unitarias consisten en otorgar licencias exclusivamente; no se incluyen discos ni manuales. El precio es una fracción del precio de lista y por lo general se trata de un volumen bajo de computadoras.

Los paquetes de licencias adicionales se otorgan cuando se trata de un volumen medio de computadoras, es decir, 5, 10, 20 ó 100 máquinas (el monto depende del fabricante). En este caso las licencias de uso van acompañadas de manuales, aunque la proporción no es uno a uno; por ejemplo, si se compran 20 licencias se pueden proporcionar 5 juegos de discos y manuales.

Las licencias corporativas se otorgan cuando se trata de un volumen alto de computadoras, es decir, paquetes de más de 10, 50 ó 100 (el tope mínimo lo fija el vendedor). El precio consiste en una fracción baja del precio de lista, esto es, existen descuentos de acuerdo con el volumen de compra.

Por otra parte, existen las licencias individuales, también denominadas de paquete completo, ya que incluyen discos, manuales y la propia licencia de uso. Por lo general se expide cuando se trata de pocas computadoras y el precio coincide con el precio de lista.

Existen también las licencias de uso concurrente o multiusuario. Existe “uso concurrente” cuando se accede a una copia de un producto de software desde el servidor de una red y ésta es usada por dos o más nodos o estaciones de trabajo de esa red.

Es importante mencionar también, la existencia de licencias educativas, que se conceden especialmente a docentes, estudiantes o a instituciones educativas. Estas incluyen además de la licencia, el juego completo de discos y manuales a una fracción del costo normal, siempre y cuando se garantice que los paquetes se utilizarán para fines académicos.

### II.4.4 Propiedad industrial patentes y marcas

**Fuente: Syrowik David, Cole Roland**  
**A Primer on Software-Related Patents and the Software Patent Institute**  
**Disponible en: [www.spi.org/primintr.htm](http://www.spi.org/primintr.htm)**

## Patentes

Una *patente* es un subsidio otorgado por un documento oficial del gobierno. Por ley, una patente tiene los mismos atributos de la propiedad personal. El sistema de patentes tiene raíces constitucionales e intenta promover el avance científico. Dicho avance se promueve mediante el otorgamiento de derechos de exclusividad a los inventores, a cambio de la publicación de sus descubrimientos.

Existen dos tipos de patentes para la protección del software: patentes de utilidad y patentes de diseño. Las patentes de utilidad se otorgan por procesos, máquinas, artículos de manufactura, composiciones de materia y mejoramientos de la misma. Éstas han sido concedidas desde hace 17 años.

Los algoritmos y fórmulas matemáticas no pueden ser patentados porque son expresiones de leyes de la naturaleza o ciencia. Por ejemplo, Einstein no podría haber patentado  $E=mc^2$ . Las patentes de diseño son concedidas por cubrir la apariencia de un artículo de manufactura, y existen desde hace 14 años.

El propietario de una patente tiene el derecho de prohibir a otros la fabricación, uso o venta de “la invención patentada” en un territorio determinado. Para que se le otorgue una patente a un invento éste debe ser novedoso, de utilidad, no obvio, y revelado al público apropiadamente. Si el objeto que se pretende patentar fuera obvio para una persona con habilidades ordinarias en el campo de la invención, entonces la patente debe ser rechazada.

Además, el inventor está obligado a publicar su invención de una forma suficientemente clara para permitir su uso y entendimiento a aquellas personas pertenecientes a su mismo campo.

**Fuente: Halligan, Mark**  
**How to protect intellectual property rights in computer software**  
**mhallign @ execpc.com**

## Marcas

La protección de *marcas* es uno de los medios más importantes de protección de software. Siempre que sea posible, el software debe protegerse bajo una ley de marcas. Si un software se vende, o se le otorga su licencia a otro grupo, se deben establecer contratos que exijan a la parte que recibe el producto mantener la “marca” del software en todo momento y no publicarlo o usarlo en forma distinta a la expresada en las cláusulas del contrato o licencia.

**Bibliografía de este capítulo:**

1. Field, Thomas, What's the Difference? Comparing Patent and Copyright Protection for Software, Copyright for Computer Authors, Disponible en: <http://www.fplc.edu/tfield/copysof.htm>
2. Halligan Mark, How to protect intellectual property rights in computer software, Disponible en: [mhalligan @ execpc.com](mailto:mhalligan@execpc.com)
3. Hugo Rodríguez Martínez, "El Derecho Informático.", Monografía, Facultad de Informática U.V. Xalapa, Ver., 1997.
4. Fuente: <http://www.geocities.com/baja/3749/pirateri.htm>
5. Fuente: <http://diarioti.com/noticias/dic98/15191553.htm>
6. Syrowik David, Cole Roland, A Primer on Software-Related Patents and the Software Patent Institute, Disponible en: [www.spi.org/primintr.htm](http://www.spi.org/primintr.htm)
7. Aguilar Castillo Gildardo, "Apuntes para la materia Administración de Recursos Informáticos", Facultad de Estadística e Informática, Universidad Veracruzana. México, 1998