

66
293



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

**ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
"ACATLAN"**

**"REGIMEN JURIDICO EN MEXICO DE LOS DERECHOS
DE PROPIEDAD INTELECTUAL APLICABLE A LOS
PROGRAMAS DE COMPUTO Y A LOS
CIRCUITOS INTEGRADOS"**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADO EN DERECHO

P R E S E N T A :

BLANCA HORTENSIA DELGADILLO RAMIREZ

ACATLAN, ESTADO DE MEXICO

1993

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

	Pág.
INTRODUCCION	1
I.- <u>"PROPIEDAD INDUSTRIAL"</u>	
1.1 Definiciones	2
1.2 Invenciones	3
1.3 Patentes	6
1.4 Modelos de Utilidad	8
1.5 Diseños Industriales	9
1.5.1 Dibujos Industriales	10
1.5.2 Modelos Industriales	10
1.6 Secreto Industrial	11
1.7 Marcas	12
1.8 Nombres Comerciales	15
1.9 Avisos Comerciales	15
1.10 Denominaciones de Origen	16
II.- <u>"DERECHOS DE AUTOR"</u>	
2.1 Definiciones	19
2.1.1 Literarias, Científicas, Técnicas y Jurídicas	19
2.1.2 Musicales con ó sin Letra	20
2.1.3 Danza Coreográfica y Pantomímicas	21
2.1.4 Pedagógicas y Didácticas	21
2.1.5 Pictóricas de Dibujo Grabado ó Litografía	21
2.1.6 Escultóricas y de Carácter Plástico	22
2.1.7 Arquitectura	22
2.1.8 Fotografía, Cinematografía, Audiovisuales, de Radio y Televisión	23
2.1.9 Programas de Cómputo	24

III.- "TRATADOS, CONVENCIONES Y CONVENIOS"

3.1	La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual	26
3.2	Tratados y Convenios Suscritos por México con Relación a los Programas de Cómputo	29
3.3	Tratados y Convenios Suscritos con Relación a los Circuitos Integrados	31

VI.- "DE LOS PROGRAMAS DE COMPUTO"

4.1	Conceptualización	35
4.1.1	Computadoras	35
4.1.2	Programas	35
4.1.3	Concepto de Programas de Cómputo Conforme con la Legislación de Derechos de Autor	37
4.2	Protección a los Programas de Cómputo	38
4.3	Régimen Jurídico de la Protección de los Programas de Cómputo en la Legislación Mexicana	41
4.3.1	Régimen Jurídico Actual en la Protección de los Programas de Computo	43
4.3.2	El Registro de los Programas de Cómputo	44
4.3.2.1	Tramitación para el Registro de los Programas de Cómputo	46
4.3.2.2	Efectos	51

V.- "DE LOS CIRCUITOS INTEGRADOS"

5.1	Conceptualización	54
5.2	Esquema de Trazado	55
5.3	Alcance Legal de la Protección a los Circuitos Integrados en la Legislación Mexicana	56
5.4	Ubicación del Derecho de Protección a los Circuitos Integrados Dentro de la Legislación Mexicana	56

5.5	Régimen Jurídico de la Protección a los Circuitos Integrados en la Legislación Mexicana	58
	Conclusiones	60
	Bibliografía	62

INTRODUCCION

Es necesario señalar que este trabajo ha sido motivado por la necesidad urgente de ubicar y regular jurídicamente los programas de cómputo y los circuitos integrados, por lo tanto, la finalidad del presente estudio es la regulación en nuestro Régimen Jurídico el cual debe ser objeto de estudio para determinar la ubicación de los programas de cómputo, de los cuales solo se mencionan en nuestra legislación a los primeros y esto, de una manera muy somera, ya que apenas se empiezan a regular algunos aspectos relativos a su registro.

Por lo que se refiere a los circuitos integrados, sólo propondremos una ubicación dentro de nuestra legislación, daremos una breve explicación y bosquejo de cómo funciona y como está regulada la propiedad intelectual, sobre el particular, partiremos de directrices trazadas por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). Cabe establecer que la gran mayoría de los autores y/o organismos que se han referido a la propiedad intelectual, han encontrado que esta se divide en dos grandes ramas:

- 1) Derechos de Autor.
- 2) Propiedad Industrial.

Bajo esta consideración, ubicaremos en nuestra legislación la regulación de que deben ser objeto tanto los programas de cómputo como los circuitos integrados.

Con esto pretendemos que el lector tenga los elementos suficientes para comprender qué nos llevó a proponer tal ubicación.

CAPITULO I

"PROPIEDAD INDUSTRIAL"

- 1.1** Definiciones.
- 1.2** Invenciones.
- 1.3** Patentes.
- 1.4** Modelos de Utilidad.
- 1.5** Diseños Industriales.
- 1.5.1** Dibujos Industriales.
- 1.5.2** Modelos Industriales.
- 1.6** Secreto Industrial.
- 1.7** Marcas.
- 1.8** Nombres Comerciales.
- 1.9** Avisos Comerciales.
- 1.10** Denominaciones de Origen.

"PROPIEDAD INDUSTRIAL"

1.1 DEFINICIONES

Para desarrollar este capítulo, daré una breve explicación de las figuras que integran la propiedad industrial, utilizando para tal fin, algunos de los conceptos que se señalan en la Ley de Fomento y Protección de la Propiedad Industrial, entendiendo que al momento de referirnos a la "LEY", se estará haciendo referencia a la Ley señalada aquí.

De aquí que surge la necesidad de estudiar brevemente un panorama muy general de cada una de las ramas que integran la Propiedad Intelectual. Pero como punto a desarrollar en este capítulo, veremos que la propiedad industrial regula todo aquello que sea de aplicación industrial como es la producción en serie y la comercialización.

Antes de entrar por completo a la problemática jurídica que dá origen a este trabajo, facilitaré la comprensión y posible ubicación de tema en cuestión, estudiando cada una de las figuras industriales.

1.2 INVENCIONES

Entendemos por inventar o invención, según el diccionario jurídico:

"Es imaginar, hallar, o crear una obra".(1)

Para efectos de la Ley, conforme a su artículo 16, daremos la siguiente definición:

"Es toda creación humana que permita transformar la materia o la energía que existe en la naturaleza, para su aprovechamiento por el hombre a través de la satisfacción inmediata a una necesidad concreta".(2)

Otra definición que tomamos de invención es:

"Todo aquello que se crea humanamente permitiendo una transformación de ciertos elementos u objetos".

De este modo, nosotros entenderemos como invención "una nueva idea que permite en la práctica la solución de un problema determinado en la esfera de la técnica".(3)

De estas definiciones sacamos como conclusión que las invenciones deben de tener ciertos elementos característicos, los cuales toma la propia Ley como base, para una definición y son:

- (1) Palomar de Miguel Juan, Diccionario para Juristas, Editorial Mayo, Primera Edición.
- (2) Ley de Fomento y Protección de la Propiedad Industrial SECOFI, 1991.
- (3) Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), 1990. "Revista Informativa".

- a) Tener un elemento nuevo consistente en que no exista ningún indicio del cual haya sido publicado o utilizado por el dominio público.
- b) Resultado de una actividad inventiva, producto de la creación humana para beneficio propio.
- c) Una aplicación industrial consistente en algo que se pueda fabricar o utilizar en la industria.

Dentro de estos elementos la Ley nos señala una restricción en cuanto al concepto de "nuevo" y dice:

"Una invención no se considerará como nueva, si esta se encuentra en un estado de la técnica, entendiéndose como estado de la técnica a un conjunto de conocimientos de carácter técnico que se hayan hecho públicos mediante cualquier descripción, ya sea oral o escrita y que por lo tanto se le haya permitido su explotación".(4)

Así la Ley nos señala cuando una invención no es nueva. También para evitar cualquier confusión o error, es necesario señalar lo que no se considerará como invención para efectos de la Ley y dice en su Artículo 19 de la Ley de Fomento y Protección de la Propiedad Industrial lo siguiente:

"No se considerarán invenciones para la Ley:

- I.- Los principios teóricos o científicos.
- II.- Los descubrimientos que consistan en dar a conocer o revelar algo que ya existía en la naturaleza, aun cuando anteriormente fuese desconocido por el hombre.

(4) Obcit, Página 3.

- III.- Los esquemas, planes, reglas y métodos para realizar actos mentales, juegos o negocios.
- IV.- Los programas de computación.
- V.- Las formas de presentación e información.
- VI.- Las creaciones estéticas y las obras artísticas o literarias.
- VII.- Los métodos de tratamiento quirúrgico, terapéutico o de diagnóstico aplicable al cuerpo humano y los relativos a animales.
- VIII.- La anteposición de invenciones conocidas o mezclas de productos conocidos; su variación de forma de dimensiones o de materiales; salvo que en realidad se trate de su combinación o fusión, de tal manera que no puedan funcionar separadamente o que las cualidades o funciones características de las mismas sean modificadas para obtener un resultado industrial no obvio para un técnico en la materia.

Con todos estos elementos o características que nos señala la Ley, no podremos dar cuenta de la dimensión que tienen las invenciones, ya que entendemos por invención a todo aquello que sea de creación humana y que permita una transformación de elementos u objetos.

Con esta definición nos queda claro lo que la Ley de Fomento y Protección a la Propiedad Industrial considera como invenciones.

1.3 PATENTES

Para efectos de este trabajo es necesario señalar varias definiciones de patentes y empezaremos de nuevo con la definición que nos marca el diccionario jurídico, Patente: es un documento oficial donde se acredita un derecho de invención y de propiedad industrial".(5)

Otra definición que consideramos importante, es la que nos dá la Organización Mundial de la Propiedad Industrial, ya que de esta se desprende la que señala la Ley de Fomento y Protección a la Propiedad Industrial:

"Patente es un documento expedido por una oficina del Estado, en el cual se describe la invención y por el que se crea una situación jurídica protegiendo así mismo al inventor".(6)

De esta definición se desprende lo que la Ley en su Artículo 20 nos señala:

I.- Serán patentables:

- a) Las variedades vegetales.
- b) Las invenciones relacionadas con microorganismos. . .
- c) Los procesos biotecnológicos de obtención de farmacoquímicos, medicamentos en general, bebidas y alimentos para consumo animal y humano, fertilizantes, plagicidas, herbicidas, fungicidas, o productos con actividad biológica.

(5) Obcit, Página 3.

(6) Obcit, Página 3.

En resumen, son patentables estos elementos en los cuales entenderemos como variedades vegetales a todos aquellos injertos que se hagan con el objeto de obtener una mejor calidad y por consecuencia un mejor resultado.

Por lo que se refiere a las invenciones con microorganismos, son todas aquellas que se hacen usando estos para encontrar antídotos o vacunas; entendiéndose como microorganismos a las bacterias, hongos, algas, protozoarios y todas las células que no se reproduzcan sexualmente; por lo tanto, todas estas combinaciones serán patentables, siempre y cuando cumplan con los requisitos señalados por la Ley para otorgarles así una protección jurídica y posteriormente obtener de ellos una aplicación industrial.

En otro de los incisos nos señala varios elementos como son los productos farmacoquímicos, que por lo general la mayoría de nosotros conocemos que son patentables, al igual que las bebidas y alimentos que tengan como fin una actividad biológica. Todos estos elementos para otorgarles las patentes tienen que ser revisados por expertos para que estos puedan ser protegidos jurídicamente, tanto para su aplicación industrial como para su inventor.

Dentro del mismo Artículo 20, la Ley nos hace una referencia de lo que no se considera jurídicamente patentable y que a la letra dice:

II.- No serán patentables:

- a) Los procesos esencialmente biológicos para obtención o reproducción de plantas, animales o sus variedades, incluyendo los procesos genéticos o relativos al material capaz de conducir su propia duplicación por sí mismo o por cualquier otra manera indirecta cuando consista en seleccionar o aislar material biológico disponible y dejarlo que actúe en condiciones naturales.
- b) Las especies vegetales y las razas animales.
- c) El material biológico tal como se encuentra en la naturaleza.

- d) El material genético, y...
- e) Las invenciones referentes a la materia viva que compone el cuerpo humano.

Con estos elementos nos damos cuenta que no es patentable todo aquello que existe en la naturaleza, teniendo este su estado original y sin alteración alguna hecha por el hombre.

Con las patentes se está otorgando una protección jurídica, la cual trae como beneficio para su inventor el que pueda exigir sus derechos que le otorga la propia Ley.

1.4 MODELOS DE UTILIDAD

Por lo que se refiere a los modelos de utilidad, daremos una definición que da el maestro Palomar de Miguel:

"Es todo objeto susceptible de servir de tipo, en un producto industrial y las formas de esos productos aplicable a la producción fabril".(7)

Esta definición es una manera sencilla y poco jurídica de explicar lo que son los modelos de utilidad. Por consiguiente, daremos la definición que señala la Ley de Fomento y Protección a la Propiedad Industrial en su Artículo 28, el cual dice:

(7) Obcit, Página 3.

"Se consideran modelos de utilidad los objetos, utensilios, aparatos o herramientas que como resultado de una modificación en su disposición, configuración, estructura o forma, presenten una función diferente respecto de las partes que lo integran o ventajas en cuanto a su utilidad."

Es decir, que los objetos que ya estén elaborados tengan integrado algo nuevo en lo cual modifiquen su utilidad, teniendo como resultado ciertos beneficios, los cuales pueden ser susceptibles de aplicación industrial.

Una vez cumpliendo con estos requisitos, la Ley otorgará al creador de estas modificaciones y a los mismos modelos de utilidad una protección jurídica, teniendo así todos los derechos correspondientes para su explotación.

1.5 DISEÑOS INDUSTRIALES

Igualmente, para poder entender qué son los diseños industriales daremos una definición que da el Maestro Palomar de Miguel, la cual dice:

"Es una descripción o bosquejo de alguna cosa susceptible de aplicación industrial".(8)

Ahora bien, al igual que las invenciones, ponen como requisito para su protección de los diseños industriales que tienen que ser originales; es decir, que no se asemejen a otro diseño provocando así una confusión. Por otro lado, también se señala como requisito primordial el que sea susceptible de aplicación industrial.

(8) Obcit, Página 3.

La Ley de Fomento y Protección a la Propiedad Industrial hace una distinción dentro de los diseños industriales, que son, dibujos industriales y modelos industriales, los cuales los podremos entender dando una definición general de cada uno de ellos.

Entendemos por dibujo y modelo industrial aquellos que tienen características y funciones de aspecto ornamental en un artículo utilitario. Por lo que se refiere al aspecto ornamental, este tiene que estar constituido por varios elementos, los cuales deben tener una forma, líneas, dibujos y colores, los cuales no deben de estar basados ni afectar la función propia del artículo utilitario. Estas figuras, al igual que todas las anteriores deben de estar registradas para obtener así una protección jurídica, cumpliendo con los requisitos que señala la Ley. Es así que la misma Ley nos señala en su Artículo 32, lo que entenderemos por dibujos industriales:

1.5.1 DIBUJOS INDUSTRIALES

"Toda combinación de figuras, líneas o colores que se incorporan a un dibujo industrial con fines de ornamentación y que le den un aspecto peculiar y propio".

En el mismo artículo se señala lo que son los modelos industriales:

1.5.2 MODELOS INDUSTRIALES

"Están constituidos por toda forma tridimensional que sirva de tipo o de patrón para la fabricación de un producto industrial, el cual le de una apariencia especial en cuanto no implique efectos técnicos".

Como se explico anteriormente, estos modelos y dibujos industriales son ornamentales, cumpliendo con un artículo utilitario.

1.6 SECRETO INDUSTRIAL

El secreto industrial es una de las nuevas figuras que aparecen en la Ley de Fomento y Protección a la Propiedad Industrial; por lo tanto, veremos que hay muy poco en nuestra legislación mexicana acerca de esta figura, por lo cual para efectos de este trabajo trataremos de explicar su protección jurídica diciendo que el secreto industrial según la definición dada por el maestro Palomar de Miguel es:

"El conocimiento que alguien posee en exclusiva acerca de la virtud o propiedades de alguna cosa o de un procedimiento útil en la ciencia".(9)

También existe otra definición dada por la Ley de Fomento y Protección a la Propiedad Industrial en su Artículo 82, el cual a la letra dice:

"Se considera secreto industrial a toda la información de aplicación industrial que guarda una persona física o moral con carácter confidencial, que se le signifique obtener o mantener una ventaja competitiva o económica frente a terceros en la realización de actividades económicas y respecto de la cual haya adoptado los medios o sistemas suficientes para reservar su confidencialidad y el acceso restringido a la misma".

Esto quiere decir que cualquier persona puede poseer un secreto industrial y este retribuirle una cierta ventaja o beneficio frente a terceros con un mismo interés, pero para que realmente se cumpla con el requisito de ser un secreto industrial, es necesario que se refiera tanto a la naturaleza como a las características o los fines de productos, así como a los métodos, procesos, medios o formas de producción, distribución y comercialización de productos y servicios.

(9) Obcit, Página 3.

También es necesario señalar lo que la Ley no considera como secreto industrial y nos lo señala en su Artículo 82, en su último párrafo, el cual dice:

"No se considerará secreto industrial aquella información que sea del dominio público, la cual resulte evidente para un técnico en la materia, o la que deba ser divulgada por una disposición legal o por una orden judicial . . ."

Dentro de este mismo Artículo la Ley señala lo que no se considerará como dominio público, lo cual es revelar el secreto con el fin de obtener licencias, permisos, autorizaciones o cualquier acto de autoridad, el cual es necesario para otorgar la protección jurídica, por lo tanto, el personal que representa a la autoridad tendrá que guardar el secreto como un secreto profesional.

Ahora, la información que contenga el secreto industrial para su registro tiene que ser detallada y guardada en cualquiera de los siguientes elementos para poder presentarlos para registro, por medio de documentos, medios electrónicos, magnéticos, discos ópticos, microfilmes, películas . . .

Por lo mismo, estos elementos se guardan y se consideran como secretos industriales, puesto que se daba mucho la tendencia de robarlos y aprovecharlos en las industrias y el verdadero autor de esto no podía hacer ninguna reclamación, ya que no podía comprobar su propiedad y autoría por ningún medio legal, por lo mismo, las autoridades se vieron en la necesidad de legislar respecto a esta figura que va teniendo cada día más auge, dado el avance tecnológico que tiene nuestro país. Pero esta figura no está aún muy desarrollada, ya que existen todavía algunas lagunas al respecto.

1.7 MARCAS

Existen varias definiciones de Marca, pero para efectos de nuestro trabajo solo utilizaremos dos, la primera es la que da la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), la cual dice:

"Marca es un signo que sirve para distinguir los productos o servicios de una empresa industrial o comercial o de un grupo de empresas de esa clase".(10)

En cuanto al signo, la misma OMPI hace un señalamiento, diciendo que estos pueden estar formados por una o varias palabras que sean distintivas, utilizando también letras, números, dibujos o imágenes, emblemas, monogramas, firmas o una serie de combinaciones de colores.

La otra definición de la que hablamos al principio es la que da la Ley de Fomento y Protección a la Propiedad Industrial en su Artículo 88, el cual dice:

"Se entiende por marca a todo signo visible que distinga productos o servicios, de otros de su misma especie o clase en el mercado".

En realidad, nos damos cuenta que son muy similares ambas definiciones y que las dos hablan de signos distintivos en los cuales no permite que exista confusión con otros productos, por esto mismo la Ley nos señala los elementos que pueden constituir un signo, los cuales están señalados en el Artículo 89 de la misma Ley y son:

- I.- Las denominaciones y figuras visibles, suficientemente distintivas, susceptibles de identificar los productos o servicios a que se aplican o tratan de aplicarse frente a los de su misma especie o clase.
- II.- Las formas tridimensionales.
- III.- Los nombres comerciales y denominaciones o razones sociales, siempre que no sean comprendidos en el Artículo siguiente.

(10) Obcit, Página 3.

- IV.- El nombre propio de una persona física, siempre que no exista un homónimo ya registrado como marca.

Todas estas formas pueden utilizarse para la aplicación de una marca, pero igualmente puede llegar a existir una confusión por lo que se refiere a su utilización; por lo mismo, el Artículo 90, nos señala lo que no se entiende por marca:

- I.- Las denominaciones, figuras o formas tridimensionales animadas o cambiantes que se expresan de manera dinámica aun cuando sean visibles.
- II.- Los nombres técnicos o de uso común de los productos o servicios que pretenden ampararse con la marca, así como aquellas palabras en el lenguaje corriente o en la práctica comercial que se hayan convertido en la designación usual o genérica de los mismos.
- III.- Las letras, los números o colores aislados a menos que estén combinados o acompañados de elementos tales como signos, diseños o denominaciones que les den un carácter distintivo.
- IV.- Los nombres, seudónimos, firmas y retratos de personas sin el consentimiento de los interesados o si éstos han fallecido, sin el consentimiento de su cónyuge, parientes consanguíneos en su grado más próximo o parientes de adopción.

Estas son algunas de las restricciones que marca el Artículo 90 de la Ley de Fomento y Protección a la Propiedad Industrial por lo cual no se pueden considerar marca a cualquier figura que se presente. En la propia Ley existen diecisiete puntos en donde se establece lo que no se considerarán como marcas.

También la Ley prevé otro tipo de marcas a las cuales se les conoce con el nombre de marcas colectivas, las cuales consisten en:

Las asociaciones de productores, fabricantes, comerciantes o prestadores de servicios, legalmente constituidas podrán solicitar el registro de marca colectiva

para distinguir en el mercado, los productos o servicios de sus miembros respecto a los productos que ellos mismos elaboran.

En otras legislaciones la marca colectiva también es conocida como marca de fábrica o de comercio, las cuales tienen las mismas características que la conocida aquí en México como la marca colectiva, la cual no podrá ser transmitida a terceras personas y su uso solo será exclusivo para los miembros de las asociaciones y empresas que la forman.

1.8 NOMBRES COMERCIALES

Los nombres comerciales son las denominaciones con las que se dan a conocer ya sea las empresas o los establecimientos industriales o de comercio, como sería un ejemplo Liverpool o General Motors, las cuales prestan un servicio y que se distinguen de otras empresas que se dedican al mismo giro industrial y comercial, teniendo así el consumidor la opción de escoger el mejor servicio, este nombre comercial está protegido por la Ley de Fomento y Protección a la Propiedad Industrial, el cual tiene un período de protección de diez años, los cuales pueden ser renovables por el mismo tiempo.

En realidad, el nombre comercial no tiene una protección específica en esta Ley, por lo tanto, todo lo que se refiere a esta figura tendrá una regulación, conforme al apartado de marcas.

1.9 AVISOS COMERCIALES

Los avisos comerciales son oraciones por medio de las cuales se pretende anunciar al público los productos o servicios que prestan determinadas empresas. La Ley de Fomento y Protección a la Propiedad Industrial señala en su Artículo 100 lo que se considera como aviso comercial:

"Se considera como Aviso Comercial a las frases u oraciones que tengan por objeto anunciar al público, establecimientos o negociaciones comerciales, industriales, productos o servicios, para distinguirlos fácilmente de los de su misma especie".

Como el aviso comercial tiene diferentes objetivos, ya sea el de anunciar productos o servicios, éstos deben ser especificados en la solicitud de registro para obtener la protección jurídica necesaria, la cual tendrá una vigencia de diez años a partir de su registro, misma que podrá ser renovada por el mismo período. Al igual que los nombres comerciales, los avisos comerciales no tienen una regulación específica en la Ley, así, todo lo relacionado con ellas, será aplicable en lo conducente a las normas referentes a las marcas.

1.10 DENOMINACIONES DE ORIGEN

Las denominaciones de origen son el nombre de una región geográfica de un país, el cual se le dá a un producto originario de ese lugar.

La OMPI dá una definición de lo que serían las denominaciones de origen:

"La denominación geográfica de un país, de una región o de una localidad que sirva para determinar un producto del mismo y cuya calidad o características se deban exclusiva o esencialmente al medio geográfico, comprendiendo así los factores naturales y los factores humanos".(11)

Para poder registrar una denominación de origen, es necesario que exista un elemento primordial de elaboración, el cual debe ser un elemento natural del lugar de origen.

(11) Obcit, Página 3.

Un ejemplo muy claro de esto sería el Tequila, puesto que hay una región que se llama así, del cual se extrae el producto primordial de elaboración para la bebida denominada Tequila.

Es así como en este capítulo he tratado de dar un breve bosquejo de todo lo que abarca la Propiedad Industrial, señalando así cada uno de los elementos que la integran, teniendo como punto común la aplicación industrial, comercial o de servicio que cada una de estas figuras tienen por objeto, las cuales están reguladas como hemos venido diciendo, por la Ley de Fomento y Protección a la Propiedad Industrial.

CAPITULO II

"DERECHOS DE AUTOR"

- 2.1** Definiciones.
- 2.1.1** Literarias, Científicas, Técnicas y Jurídicas.
- 2.1.2** Musicales Con o Sin Letra.
- 2.1.3** Danza Coreográfica y Pantomímicas.
- 2.1.4** Pedagógicas y Didácticas.
- 2.1.5** Pictóricas de Dibujo, Grabado o Litografía.
- 2.1.6** Escultóricas y de Carácter Plástico.
- 2.1.7** Arquitectura.
- 2.1.8** Fotografía, Cinematografía, Audiovisuales de Radio y Televisión.
- 2.1.9** Programas de Cómputo.

"DERECHOS DE AUTOR"

2.1 DEFINICIONES

Para poder entrar ampliamente a este capítulo, que es la segunda parte de la Propiedad Intelectual, la cual abarca la protección a los Derechos de Autor, en donde se estudiarán de manera muy breve cada una de las figuras que integran esta segunda etapa.

Empezaremos dando la definición de lo que se entiende por Derechos de Autor.

"Es la protección jurídica que se le da al autor de toda obra artística o intelectual".(12)

Es decir, a toda creación proveniente del intelecto humano.

2.1.1 LITERARIAS, CIENTIFICAS, TECNICAS Y JURIDICAS

Estas obras comprenden producciones en el campo literario, científico, técnico y jurídico, ya sea por cualquier medio o forma de expresión, como sería a través de libros, folletos, escritos, conferencias, sermones y otras obras de la misma naturaleza.

(12) García Moreno Víctor Carlos, Seminario sobre Derechos de Autor y Derechos Conexos para los Estados Unidos de América y del Caribe.
S.E.P.
México, 1985.

Por lo que respecta a las obras jurídicas, son las que están comprendidas en las legislaciones o libros de carácter jurídico; por lo que se refiere a las obras literarias y artísticas, son las que comprenden temas determinados y las podemos encontrar en enciclopedias, diccionarios o antologías. En las obras de aspecto técnico es donde se plasman los conocimientos para llevar a cabo un arte o una ciencia.

2.1.2 MUSICALES CON O SIN LETRA

Las obras musicales, ya sean con o sin letra, están protegidas por el Derecho de Autor en el momento mismo en que se plasman notas musicales que contengan melodías, las cuales pueden ser con letra que es una canción o simplemente una melodía.

Estas son una forma de expresión artística a través del sonido, las cuales pueden representarse por medio de partituras, fonogramas, discos, cassetes, compact disc etc. Estas mismas expresiones artísticas pueden ser reproducidas con la autorización de su autor y éstas se hacen por medio de una fijación de la obra en un material determinado, para poder llevar a cabo su explotación. El uso de estas obras también puede ser de carácter privado, es decir que su autor haga la creación de esta obra artística no con la finalidad de darla a conocer al dominio público ni de tener un lucro, sino que tenga el objeto de un uso individual o familiar.

También existen autorizaciones musicales, las cuales consisten en que el autor otorge una licencia exclusiva a determinada persona, la que podría ser un interprete de esa misma obra. También existe otra forma de otorgar una licencia no exclusiva, consistente en darla a conocer a varias personas para que las interpreten de la manera que más se adecúe a ellas, por supuesto sin cambiar su forma original.

Al paso del tiempo, todas estas obras musicales pasan a ser del dominio público, puesto que ya cumplieron con su finalidad y se les retribuyó a sus autores o familiares.

2.1.3 DANZA COREOGRAFICA O PANTOMIMICA

Estas obras consisten en una expresión artística, por medio de movimientos corporales, los cuales tienen como finalidad el representar varios personajes, ya sean humanos o animales, obras que son una creación o producto de la inventiva humana, de la cual se desprende la protección jurídica que otorga la Ley Federal de Derechos de Autor, creando así una atmósfera de seguridad para el autor de dichas obras, atmósfera que también trae beneficios, ya sea de carácter económico o moral.

2.1.4 PEDAGOGICAS Y DIDACTICAS

Estas obras tienen como finalidad el arte de enseñar o instruir por medio de la utilización de métodos eficientes para obtener un mejor aprendizaje. Un ejemplo muy claro de estas obras artísticas son los libros de texto gratuito para la enseñanza de nivel primaria. La protección de estas obras igualmente la otorga la Ley Federal de Derechos de Autor, la cual también trae beneficios y obligaciones para los autores de las mismas.

2.1.5 PICTORICAS DE DIBUJO GRABADO O LITOGRAFIA

Estas obras son relativas a la pintura en cualquiera de sus formas de expresión, como el dibujo, el cual puede consistir en el trazado de líneas o la creación de figuras plasmadas en cualquier tipo de material. Esto también puede corresponder al grabado; la diferencia consiste en que el dibujo puede ser por medio de lápiz o tinta y con el grabado, se utilizan agujas especiales.

También por lo que se refiere a la litografía, esta es un arte consistente en la reproducción de figuras o dibujos, los cuales se plasman en un determinado material y con características especiales. Un ejemplo son las tarjetas de presentación personal, las cuales pueden traer una determinada figura realizada con un material plástico.

Todas estas formas de expresión pictórica están legalmente protegidas por lo que corresponde a la Propiedad Intelectual en su rama de Derechos de Autor, protegiendo de esta manera tanto al creador de la obra como a la obra misma.

2.1.6. ESCULTORICAS Y DE CARACTER PLASTICO

Por lo que se refiere a las obras escultóricas, estas consisten en crear figuras, ya sean humanas, animales o cualquier otra figura, pero con la característica de que tengan un relieve, sin importar el material que se utilice, ya sea piedra, marmol ó metal, pueden llegar a confundirse con las obras plásticas, la diferencia radica en que las figuras plásticas se harán con barro, yeso o arcilla. La protección de estas obras de arte se da automáticamente al momento en que el autor plasme su firma o iniciales, y para obtener una mayor protección se acudirá posteriormente al Registro Federal de Derechos de Autor.

2.1.7. ARQUITECTURA

La arquitectura es un arte que consiste en la proyección, construcción o el simple hecho de adornar edificios, de acuerdo con ciertas características o reglas que da la materia arquitectónica y por supuesto conforme a las legislaciones sobre la materia; en este caso, los arquitectos, llamémosles creadores, artistas o inventores, serán los que estén protegidos por la Ley Federal de Derechos de Autor una vez que hayan llevado sus planos al Registro Federal de Derechos de Autor. La protección de estas obras en específico, más que una protección benéfica, trae aparejada ciertas obligaciones para sus creadores.

2.1.8 FOTOGRAFIA, CINEMATOGRAFIA, AUDIOVISUALES DE RADIO Y TELEVISION

La fotografía es un arte que consiste en la fijación de imágenes obtenidas a través de una cámara oscura, las cuales salen plasmadas en un papel especial que puede ser de color o en blanco y negro, con reproducciones, ampliaciones o reducciones.

Las obras cinematográficas son una secuencia de imágenes acompañadas de sonido, consistentes en una grabación sonora y la recitación de una determinada obra, constituyendo siempre una creación original, las cuales serán protegidas por el Derecho de Autor.

Estas obras en especial no tienen un solo autor, por lo regular se tienen que proteger a los colaboradores de la misma, ya que unos son creadores del parlamento, otros de la grabación sonora, otros de la producción, dirección, y en general a todos los que intervienen para la creación de estas obras como serían los artistas que son los que dan la última imagen.

Las obras audiovisuales son una serie de imágenes fijadas y acompañadas de sonido susceptibles de hacerse visibles y audibles; los derechos que se obtienen en estas obras son los llamados derechos conexos que también son protegidos por los derechos de autor y que consisten en la reproducción, distribución y ejecución pública de la obra.

También hay audiovisuales relacionados con el tema principal de este trabajo de tesis, que son los programas de cómputo, del cual a lo largo de este estudio haremos un análisis más profundo, pero en cuanto a los audiovisuales relacionados con los programas de cómputo, vemos que se encuentran los video-juegos, los cuales cumplen con las características de audiovisual que son imágenes y sonidos que se les agregan a los programas de cómputo, el cual consiste en dar a una máquina (computadora) determinadas instrucciones para que realicen ciertas maniobras, obteniendo un resultado; un ejemplo muy claro de esto sería el famoso juego del "Atari" o el juego de "Mario Bross", que están programados con un cierto grado de dificultad, pero que a la vez proporcionan

una diversión ya que son juegos, todos están protegidos por la Ley Federal de los Derechos de Autor.

2.1.9 PROGRAMAS DE COMPUTO

Por lo que respecta a los programas de cómputo, se hicieron estudios para poder ubicar esta figura dentro de los Derechos de Autor. Los programas de cómputo consisten en:

"Un conjunto de instrucciones que son susceptibles cuando se incorporan a una máquina computadora, la cual esta recavando información para llegar a un resultado".(13)

De aquí se desprende que los programas de cómputo sean considerados como obras que requieran de gran capacidad intelectual, que es una característica que se necesita para ser protegidas por el Derecho de Autor.

En especial por lo que se refiere a los programas de cómputo, hablaremos más ampliamente en el capítulo cuarto de este trabajo. Por ahora, veremos en el siguiente capítulo la historia de las legislaciones, tanto de la Propiedad Industrial como de los Derechos de Autor.

(13) Obcit, Página 19.

CAPITULO III

"TRATADOS, CONVENCIONES Y CONVENIOS"

- 3.1** La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.
- 3.2** Tratados y Convenios Suscritos por México con Relación a los Programas de Cómputo.
- 3.3** Tratados y Convenios Suscritos con Relación a los Circuitos Integrados.

"TRATADOS, CONVENCIONES Y CONVENIOS"

3.1 LA ORGANIZACION MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELLECTUAL

Creo que es de suma importancia para este capítulo el poder dar un panorama amplio acerca de los organismos que elaboran los Tratados, Convenciones y Convenios referentes a la Propiedad Intelectual.

Existe un organismo encargado de proteger y fomentar la Propiedad Intelectual, el cual se llama o se le conoce como la "Organización Mundial de la Propiedad Intelectual" (OMPI); esta organización abarca las dos grandes ramas de la Propiedad Intelectual y que son:

- a) La Propiedad Industrial.
- b) Los Derechos de Autor.

Los cuales explicamos con anterioridad en los dos primeros capítulos de este trabajo.

La OMPI es una organización que se basa en varios convenios ya celebrados con anterioridad a la misma, pero la cual sirve para regular lo que se refiere a la Propiedad Intelectual, tal es el caso del Convenio de París que regula todo lo referente a la Propiedad Industrial, y el Convenio de Berna que otorga protección a las Obras Literarias y Artísticas (Derechos de Autor).

Por lo que se refiere a los programas de cómputo, la OMPI se vió en un gran problema para la ubicación de los mismos, ya que había un cierto grado de confusión en que si era una figura de aplicación industrial o una obra del intelecto humano, pero dados los estudios, varios expertos en la materia opinaron que deberían de estar protegidas por los Derechos de Autor, por lo tanto, la Legislación Mexicana optó por este criterio, ubicandolos en 1991 en la Ley Federal de los Derechos de Autor.

Es así que daremos unos puntos del porqué estos expertos opinaron que los programas de cómputo deberían de estar protegidos por los Derechos de Autor.

Para empezar, diremos que los Derechos de Autor protegen principalmente las obras literarias y artísticas como se señala en la Convención de Berna, en la que nos dice que estas son una forma de expresión, las cuales pueden ser variadas por medio de las palabras, música, pintura, creaciones plásticas o una combinación de todos estos elementos como sería el caso de las Operas o las películas cinematográficas, protegiendo al titular de la Obra y a sus coautores.

Otra de las características que da el Derecho de Autor y no por decir la más importante, es que sea una Obra producto del intelecto humano, teniendo como base principal la originalidad, protegiendo así mismo las ideas y el mérito del autor en cuanto al destino que se le va a dar a la obra.

En un principio, los programas de cómputo fueron originales, por lo tanto, las ideas fueron protegidas y su uso era personal, ocasionalmente se utilizaban para la industria, pero para esto no había problema, ya que la Legislación Mexicana lo tenía previsto en la ya abrogada Ley sobre Propiedad Industrial, Transferencia de Tecnología e Inversiones Extranjeras, en la cual se consideraban a los programas de cómputo para su utilización, producción y distribución industrial.

Por lo que se refiere a la originalidad, es un punto clave digno para la discusión de algunos autores, ya que, hay quienes sostienen que un autor pueda ser original aún cuando explote una idea y que esto ya pertenezca al dominio público, un ejemplo sería en el que existen programas que ya no son originales pero si se les hace una pequeña modificación, se tomaría como nueva y original. Esto nos lleva a distinguir lo que son los programas fuente y los programas de aplicación, siendo los primeros originales desde su creación y los programas de aplicación que ya existen, pero se les hace una pequeña modificación para poder ser explotados.

Existen otros autores, los cuales opinan que no existe derecho alguno para la estructura esencial del programa y dicen que debe de pertenecer al dominio público, no alterando el principio de no apropiación de las ideas.

También nos hace falta ver la situación del programador, quien hace la elección de su programa, poniendo en este sentido su toque personal y la originalidad, llenando de esta manera los elementos esenciales que nos requiere la Ley Federal de Derechos de Autor.

Hay autores como Le Stanc, que defienden la postura de que los programas de cómputo sean protegidos por los Derechos de Autor, ya que opina que el programador al momento de hacer su creación, está haciendo un esfuerzo intelectual personalizado y dice que aquí se abarcan los dos puntos más importantes que exige la Ley Federal de Derechos de Autor para que se ubiquen en esta misma, que son la originalidad y la utilización del intelecto.

Por lo tanto, si se ubicaran a los Programas de Cómputo a la Propiedad Industrial, su objetivo es también la novedosidad, pero con la finalidad de aplicarse industrialmente y hacerlo en serie, con el efecto de comercialización, mientras que los Programas de Cómputo tienen cada uno de ellos un toque personal haciéndolos de esta manera diferentes.

Por lo tanto, llegamos a la conclusión de que los Programas de Cómputo son originales y son producto del intelecto humano con una aplicación personal, principalmente y una aplicación industrial ocasionalmente, no teniendo así la confusión de que no se puedan utilizar en las empresas, sino por el contrario, hay empresas que pueden crear o tener su propio programa especializado y adaptarlo según sus necesidades.

3.2 TRATADOS Y CONVENIOS SUSCRITOS POR MEXICO CON RELACION A LOS PROGRAMAS DE COMPUTO

Como ya vimos en el apartado anterior, se ubicó a los Programas de Cómputo en los Derechos de Autor. Es así que daremos una breve reseña de los convenios adoptados por México para la protección a los Programas de Cómputo, los cuales son dos:

- a) El Convenio de Berna.
- b) El Convenio de Ginebra.

a) Convenio de Berna:

Es conocido como la BBC, el cual fue firmado el 9 de septiembre de 1886 en Berna, Suiza, el Convenio de Berna se desarrolla y basa su protección en tres puntos básicos, los cuales son:

- 1.- Las obras originarias de uno de los Estados pertenecientes al convenio, tendrán el trato nacional, es decir, si en México se creó una obra por primera vez y esta se va a otro país, la cual tendrá que recibir el trato nacional de ese país y no el de México.
- 2.- La protección no tiene que estar subordinada a ninguna formalidad, es decir, que por estar suscrito el convenio a los países en donde se presente, la obra tendrá una protección automática.
- 3.- La protección que se otorga es independiente a la protección de origen.

La finalidad del Convenio de Berna es proteger todas las producciones literarias, artísticas y científicas, cualquiera que sea su modo de expresión.

Es por esto que, basados en estos principios y la finalidad de este convenio, se optó por ubicar a los Programas de Cómputo de la siguiente manera.

El Convenio de Berna protege a los Programas de Cómputo de una manera indirecta e independiente en comparación a los otros trabajos protegidos, basándonos en su artículo dos, el cual dice:

"Se protegerá a toda obra de índole científica o artística, cualquiera que sea el modo o forma de expresión".

Con esto nos permite abrir un criterio propio y ubicar que los Programas de Cómputo en el Convenio de Berna no tienen una especificación directa, pero a la vez nos da la posibilidad de considerarlos en este artículo, por ser un panorama muy amplio.

Por otro lado, también existe otro Convenio suscrito por México, el cual nos señala pautas para la ubicación de los Programas de Cómputo, es el:

b) Convenio de Ginebra:

Firmado el 6 de septiembre de 1952, este convenio obliga a los países contratantes a brindar una protección jurídica idónea y efectiva para los creadores de las obras, tanto científicas como artísticas, al igual que en el Convenio de Berna este no tiene un artículo específico que le brinde protección a los Programas de Cómputo, pero también le da una protección indirecta, ya que dice que protegerá todas las obras científicas y artísticas, y si consideramos a los Programas de Cómputo como obras científicas, por lo tanto están protegidos automáticamente.

Los convenios antes mencionados tienen la finalidad de proteger tanto el uso como la forma de expresión de las obras a las que se dedica su protección, es por esto que no se duda de la ubicación del antecedente jurídico de los Programas de Cómputo, teniendo como resultado un apoyo y protección para los mismos.

Dado el avance tecnológico que va teniendo México, no dudo que pronto se le pueda dar una protección jurídica y específica a los Programas de Cómputo, mientras tanto, México ya tiene un acuerdo en donde se realizaron los estudios correspondientes para la protección y los registros de los Programas de Cómputo, el cual es el acuerdo 114 que otorgó la SEP, el cual fue publicado el 8 de octubre de 1984 en el Diario Oficial de la Federación. Este acuerdo lo explicaremos más adelante en cuanto a su forma.

3.3 TRATADOS Y CONVENIOS CON RELACION A LOS CIRCUITOS INTEGRADOS

Para poder empezar a hablar de los Circuitos Integrados, necesitamos ver el problema que existe para la ubicación de esta figura jurídica, de la cual más adelante daremos una propuesta para su posible ubicación en la Legislación Mexicana, mientras tanto, para adentrarnos al tema diremos que a los Circuitos Integrados varios autores los consideran dentro de la Propiedad Industrial; dada esta propuesta, la cual tomaremos en cuenta, nos basaremos en el Convenio de París, el cual regula todo lo Relacionado a la Propiedad Industrial.

a) El Convenio de París:

Este fue celebrado el 20 de marzo de 1883, este convenio ha sido revisado varias ocasiones. La última revisión fue en 1979.

El convenio se aplica a la Propiedad Industrial en su acepción más amplia, no solo protegiendo a las invenciones, marcas, dibujos industriales y patentes, entre otros. Es por eso que se toma en este sentido la ubicación de los Circuitos Integrados dentro de la Propiedad Industrial, ya que algunos consideran que los Circuitos Integrados pueden ser considerados como patentes o invenciones.

Al igual que en el Convenio de Berna, el Convenio de París, señala tres puntos fundamentales, los cuales son:

- 1.- El derecho de trato nacional, es decir que cada Estado contratante tendrá que conceder a los nacionales de los otros Estados contratantes, la misma protección que a sus propios nacionales.
- 2.- El derecho de prioridad significa un derecho sobre la base de la primera solicitud presentada en uno de los Estados contratantes, es así que el solicitante podrá, durante un cierto período, solicitar la protección de los demás Estados contratantes.
- 3.- El convenio tiene establecidas normas comunes, las cuales deben ser respetadas por todos los Estados contratantes.

De esta manera, el Convenio de París nos da la más amplia facultad para que cada Estado contratante legisle en la materia de Propiedad Industrial, teniendo así nosotros la facilidad de insertar a los Circuitos Integrados.

Existe una regulación específica para los Circuitos Integrados, el cual es:

- b) Tratado sobre la Propiedad Intelectual respecto a los Circuitos Integrados.

También conocido como IPIC, este fue adoptado en Washington el 26 de mayo de 1989. Este tratado está abierto para todos los Estados miembros de la OMPI o de la ONU. La esencia del tratado es que cada una de las partes contratantes está obligada a proteger, en la totalidad de su territorio.

Por lo tanto, cada una de las partes contratantes debe conceder un mismo trato, tanto a las personas naturales, físicas y jurídicas de otras partes contratantes como la misma que se le concede a los propios nacionales. En este punto se toma uno de los aspectos fundamentales del Convenio de París que es el "Derecho al trato nacional".

Es así que los Circuitos Integrados para algunos autores, por ser de naturaleza industrial, ya como su nombre lo dice, van a estar integrados a un aparato para un mejor funcionamiento de un determinado artículo electrónico, del cual se pretende obtener mejores resultados, tanto para el aspecto industrial como el comercial.

Respecto a este tema de los Circuitos Integrados explicaremos más ampliamente en el último capítulo de este trabajo para ver su ubicación y protección jurídica de los mismos en la Legislación Mexicana.

CAPITULO IV

"DE LOS PROGRAMAS DE COMPUTO"

- 4.1 Conceptualización.**
- 4.1.1 Computadoras.**
- 4.1.2 Programas.**
- 4.1.3 Concepto de Programas de Computación Conforme con la Legislación de Derechos de Autor.**
- 4.2 Protección a los Programas de Cómputo.**
- 4.3 Régimen Jurídico de la Protección de los Programas de Cómputo en la Legislación Mexicana.**
- 4.3.1 Régimen Jurídico Actual en la Protección de los Programas de Cómputo.**
- 4.3.2 El Registro de los Programas de Cómputo.**
- 4.3.2.1 Tramitación para el Registro de los Programas de Cómputo.**
- 4.3.2.2 Efectos.**

"DE LOS PROGRAMAS DE COMPUTO"

4.1 CONCEPTUALIZACION

Es indudable que estamos en la era de la computación, de la informática, es decir, estamos en la época en donde se utiliza el "CHIP"; pero resulta que existe la necesidad de que alguien cree los Programas de Cómputo, es por esto mismo que empezaremos definiendo lo que son los Programas de Cómputo:

"Son un conjunto de instrucciones que permiten que una computadora realice determinadas tareas o funciones".(14)

Por supuesto que esta es una definición un poco técnica, por lo mismo explicaremos detalladamente este concepto.

4.1.1 COMPUTADORAS

Son equipos electrónicos que pueden almacenar y mantener en su memoria una gran cantidad de datos y procesarlos a velocidades realmente vertiginosas.

(14) Morfin Petraca José María, "Revista Mexicana del Derecho de Autor"
Edit. Secretaría de Educación Pública
Edición Primera, México, 1991.

4.1.2 PROGRAMAS

"Son instrucciones destinadas a que la máquina produzca determinados trabajos o resultados con relación a la información almacenada".(15)

Todo esto con la finalidad de obtener mejores resultados.

Es así que determinamos que el conjunto de instrucciones que se envían, son los Programas; los cuales van a establecer las funciones y los modos que se van a utilizar para obtener un mejor funcionamiento y que son realizados por equipos electrónicos que pueden procesar y almacenar datos.

En realidad, los Programas de Cómputo son muy importantes y necesarios en cuanto que son utilizados por una gran mayoría de personas y empresas, para esto daremos un breve ejemplo de su utilización y necesidad.

Un ejemplo podría ser su utilización en las dependencias gubernamentales, tal sería el caso de la Secretaría de Hacienda, en donde almacenan datos de los contribuyentes procesando cantidades enormes de los mismos.

También en el sector privado, las computadoras son herramientas muy necesarias, ya que mejoran la productividad y dan mayor eficiencia, tal como sería el caso de su uso en la contabilidad, finanzas y nómina de una empresa.

Pues es así que todas las instrucciones que permitan que una computadora realice todas estas funciones son justamente los "Programas de Cómputo".

(15) Obcit, Página 35.

4.1.3 CONCEPTO DE PROGRAMAS DE COMPUTO CONFORME CON LA LEGISLACION DE DERECHOS DE AUTOR

La definición autoral que se da a los Programas de Cómputo es:

"Una creación y desarrollo del intelecto humano que ha sido diseñado en un entorno intangible, quedando plasmados en forma perdurable en un medio magnético (tangible) que permite su reproducción".(16)

Esta es la definición que da el Derecho Autoral a los Programas de Cómputo, pero trataré de explicar más ampliamente este concepto.

Empezaré diciendo que a las Creaciones o Concepciones que plasman la idea y la forma de desarrollar un programa, se les conoce como "Código Fuente", que equivaldría a los Planos de Construcción de una obra.

Pero cuando estos conceptos se transforman a expresiones numéricas que equivalen a instrucciones electrónicas que la máquina puede efectuar; a estas expresiones se les conoce como "Código Objeto".

Tanto el Código Fuente como el Código Objeto, son partes muy importantes de los Programas, ya que al unirse constituyen la obra intelectual y su creador o creadores son los Programadores o "Autores del Programa de Computación".

Entonces, el Programador puede ser el propio autor del Programa, o bien, ayuda al autor de la obra a escribir técnicamente el Programa.

(16) Vera Vallejo Luis, "Programas de Cómputo"
Edit. Sec. Educ. Pub., México, 1990.

Dada esta situación, habrá casos en que nos encontremos con un solo autor, ya sea el Programador, o bien, una serie de autores.

Es así que estos autores tienen la facultad legal de hacer y explotar para sí dicha obra (Programa de Cómputo).

Pudiendo también encomendar a terceros la explotación comercial del Programa de Cómputo, ya sea por medio de un contrato o simplemente puede transmitir sus derechos de Propiedad Intelectual; esto se refiere a personas físicas; en lo que se refiere a las personas morales, encontraremos a empresas que tienen a su servicio Programadores especializados.

Pero la protección jurídica, tanto de los Programas de Cómputo como la de sus autores, es lo que veremos en el siguiente inciso.

4.2 PROTECCION A LOS PROGRAMAS DE COMPUTO

Para la protección de los Programas de Cómputo existen tres elementos fundamentales, que son:

- 1.- El Programa de Computación.
- 2.- La Descripción del Programa y
- 3.- El Material de Apoyo.

Estos son los elementos importantes para la protección de los programas, pero los explicaremos ampliamente.

1.- El Programa de Computación:

Es un conjunto de instrucciones que son susceptibles cuando se incorporan a una máquina que tenga las posibilidades de guardar información para poder llevar a cabo un resultado.

2.- La Descripción del Programa:

Es la forma esquemática de las instrucciones y de las funciones que va a realizar.

3.- El Material de Apoyo:

Es cualquier tipo de material que sirve para que se desarrolle el programa, ya sea para su descripción o para darle la forma necesaria.

Estas fueron las bases para proteger a los Programas de Cómputo, pero como esto sólo es de apoyo, tenemos que basarnos en otros puntos; por que existe el problema de la reproducción de los Programas de Cómputo; lo cual nos lleva a ver que existen una serie de violaciones que son controladas a través del Derecho de Autor.

Otro problema existente es la autoría, ya que los programas han tenido un gran desarrollo; existe el problema legal de la autoría de las obras de computación. Sería ideal que la Protección Autoral para estas obras fuera de manera individual, pero dado que se encuentra latente la complejidad de los programas, en los cuales cada vez que intervienen dos o más personas para la creación de los Programas de Cómputo, un ejemplo de la complejidad del asunto pero a su vez una buena solución sería:

Si pedimos a veinte personas que asistan como participantes a una excursión por la selva y cada una de ellas hiciera un reporte de sus impresiones y experiencias, nos daríamos cuenta que al momento de estudiarlas todas y cada una de ellas serían diferentes, si tomamos en cuenta sus generalidades, cambiarían su forma, por lo mismo todos los reportes tendrían su propia protección individual por cada obra realizada.

Lo mismo sería con las obras de computación, donde cada colaborador tendría una protección independiente.

Por otro lado, encontramos que en la creación y formación de un programa, intervienen muchas personas, lo cual también tiene como consecuencia el grave problema que hemos venido planteando, que es la autoría. Pero como ya lo establecimos, cada quien gozará de su autoría sobre su participación, y en el caso de que una persona moral intervenga en la creación de los programas, estará protegida en la rama autoral. Por lo que se refiere a los trabajos por comisión o por encargo, la persona moral tiene la titularidad de los Derechos de Autor.

Por lo anterior, vemos que los Programas de Cómputo se pueden considerar como una creación intelectual que cae dentro del Campo Autoral y que es el medio idóneo para otorgarles una protección jurídica.

Entonces concluimos que la protección al Programa de Cómputo debe de ser amplio en todos sus sentidos, como sería el Derecho de Reproducción y Distribución que se aplica a cualquier versión original, ya sea por medio de una adaptación o traducción, esto quiere decir que el Derecho a reproducir implica la autorización del autor para que se lleve a cabo la reproducción de la obra.

Por lo que concierne al Derecho de Distribución, consiste en ofrecer al público esta creación, siempre y cuando exista autorización del autor.

En que cualquier caso de explotación de los Programas de Cómputo es protegido por el Derecho de Autor; lo cual trae de manera implícita la adquisición de los Derechos de Explotación para el uso de estos mismos.

En conclusión diremos que el Programa de Cómputo es una obra protegida por el Derecho de Autor, y que para llevar a cabo una creación de este tipo, es necesario pasar por diversas técnicas para conseguir un resultado.

Y en las obras protegidas por el Derecho de Autor, lo que se protege es la creación y el resultado.

4.3 REGIMEN JURIDICO DE LA PROTECCION DE LOS PROGRAMAS DE COMPUTO EN LA LEGISLACION MEXICANA

Desde hace tiempo, cuando aparecieron los Programas de Cómputo, diversos países han intentado brindarles una protección jurídica, que al principio se discutió si era a través de la Propiedad Industrial, pero muchos más optaron por la protección que brinda el Derecho de Autor, ya que es la mejor forma de garantizar su protección.

Es así que los Estados Unidos expresaron que los Programas de Cómputo se protegen a través de sus leyes autorales.

En el caso de nuestro País, ha sido una preocupación permanente el problema de la ubicación de los Programas de Cómputo y se le encomendó la tarea a la Secretaría de Educación Pública a través de la Dirección General de Derechos de Autor, el estudiar la posible ubicación de los Programas de Cómputo.

Fué así que México acudió a varias reuniones donde se estudiaba el tema, una de esas reuniones fue en 1984 que se llevó a cabo en la Ciudad de Washington, para decir que la mayoría de los países se basan en sus leyes autorales para proteger a los Programas de Cómputo. Es así que el Gobierno Mexicano decidió que la protección de estas obras debería ser por medio de la materia autoral, ubicación que se encuentra en el Artículo Séptimo, en su inciso "J" de la Ley Federal de Derechos de Autor.

Respecto a nuestra legislación, se promulgó un acuerdo de la SEP que se conoce como el acuerdo 114, que se llevó a cabo el 8 de octubre de 1984, en el cual vienen las siguientes consideraciones:

- 1.- Que los Programas de Computación constituyen obras producidas por autores, en los términos de las disposiciones de la Ley Federal de Derechos de Autor.

- 2.- Que los Programas de Computación requieren de la protección jurídica necesaria para evitar la violación de los Derechos de Autor respecto de las mismas por parte de terceros, constituyendo su inscripción en el Registro Público del Derecho de Autor, obteniendo así su protección.
- 3.- Que la producción de las obras de referencia tienen un gran incremento en nuestro país.
- 4.- Que los Programas de Computación tienen características propias que los distinguen del resto de las obras susceptibles de protección por el Derecho de Autor, ya sea por lo que se refiere a su contenido como a los diversos soportes materiales.

Todo esto elaborado y basado en el artículo 122 de la Ley Federal de Derechos de Autor, y se expide el Acuerdo 114 por el que se dispone que los Programas de Cómputo podrán inscribirse en el Registro Público del Derecho de Autor y dice lo siguiente.

PRIMERO: La Dirección General de Derechos de Autor, procederá a inscribir en el Registro Público del Derecho de Autor los Programas de Computación cuyo registro se solicite una vez que se haya cumplido con los requisitos que para el efecto establecen las disposiciones legales aplicables.

SEGUNDO: Para los efectos de dicha inscripción, el solicitante podrá presentar a su elección, la primera y las últimas 10 hojas que correspondan al programa fuente o al programa objeto, o a ambos.

TERCERO: En todos los casos, el solicitante deberá acompañar una breve explicación del contenido del Programa de Cómputo en cuestión.

CUARTO: El solicitante podrá también presentar los ejemplares del Programa de Computación necesarios para el otorgamiento del registro, contenidos en cualquier tipo de soporte material.

Cuando el solicitante exhiba soportes materiales diversos a su expresión impresos en papel, deberá acompañar a los mismos las primeras y las

últimas 10 hojas impresas del Programa en cuestión, las cuales se devolverán al interesado con las anotaciones correspondientes.

QUINTO: La Dirección General de Derechos de Autor adoptará las medidas administrativas que sean necesarias para el cumplimiento del presente acuerdo.(17)

Este acuerdo fue el que dió la pauta para poder legislar en Materia de Derechos de Autor, para la colocación de los Programas de Cómputo en la Legislación Mexicana.

4.3.1 REGIMEN JURIDICO ACTUAL EN LA PROTECCION DE LOS PROGRAMAS DE COMPUTO

Actualmente la protección de Programas de Cómputo está regido por la Ley Federal de Derechos de Autor, en donde se prevee, tanto su protección como las posibles violaciones que existan, así como el hecho de protegerlos contra los Delitos de la Piratería y sobre todo, nos señala como proteger a los Programas de Cómputo en cuanto a su Registro. Es así que el esquema jurídico va desde:

- a) Protección como figura jurídica.
- b) Protección al autor o coautores.
- c) Protección para su Reproducción y Distribución.

(17) Julio Tellez Valdez, La Protección Jurídica de los Programas de Computación UNAM, 1989

- d) Forma de Registro.
- e) Protección contra el Delito de la Piratería.

De los incisos anteriores, los tres primeros ya los vimos y desarrollamos en este capítulo, los otros dos incisos restantes los trataremos en el siguiente inciso a desarrollar en este trabajo.

4.3.2 EL REGISTRO DE LOS PROGRAMAS DE COMPUTO

Como es sabido, el Programa de Cómputo ha sido reconocido por el Estado como una obra protegida por Derechos de Autor, por lo tanto, para efectos de Registro. "El Titular del Registro es el legítimo propietario de la Obra, salvo prueba en contrario".

El Titular del Registro está legitimado para ejercitar las acciones civiles y penales que la Ley le confiere como propietario de la obra.

Antes de que se hubiera adoptado y legislado sobre los Programas de Cómputo, las autoridades de la Dirección General de Derechos de Autor, eran los encargados en cuanto al otorgamiento del registro de los Programas de Cómputo, pero se les presentaban algunos problemas para poder aplicar los procedimientos de Registro.

Por lo mismo, se basaban en el artículo 130 de la Ley, que a la letra decía:

"Quien solicite el registro de una obra, entregará al Encargado del Registro tres ejemplares de la obra producida, editada o reproducida. Uno de los ejemplares será devuelto al interesado con las anotaciones precedentes".(18)

(18) Ley Federal de Derechos de Autor
Porrúa, México, 1991.

Pero como ya mencionamos anteriormente, el Programa de Cómputo se diseña y plasma en papel, en lenguaje "humano" y luego debe traducirse a instrucciones para la computadora "lenguaje máquina" y estos últimos se graban en un medio magnético apropiado, como cintas magnéticas o diskettes y adicionalmente puede existir un manual o guía de instrucciones para que el usuario pueda aprovechar el Programa.

Así pues, tenemos que los Programas de Cómputo tienen los elementos materiales:

- a) Lenguaje Humano, conocido como Código Fuente.
- b) El Lenguaje Máquina conocido como Código Objeto.

Dado a que existen obras protegidas por el Derecho de Autor y cuyo Registro requiere de ciertas particularidades que son acordes a su propia naturaleza, la Dirección General de Derechos de Autor, se vió en la necesidad de particularizar el trámite de Registro para los Programas de Cómputo, llevándose a cabo mediante el Acuerdo Número 114, en donde se reglamenta lo siguiente:

"PRIMERO: La Dirección General de Derechos de Autor, procederá a inscribir en el Registro Público de Derechos de Autor los Programas de Computación cuyo registro se solicite una vez que se haya cumplido con los requisitos que para el efecto establecen las disposiciones legales aplicables.

SEGUNDO: Para los efectos de dicha inscripción, el solicitante podrá presentar a su elección, la primera y las últimas 10 hojas que correspondan al programa fuente o al programa objeto, o a ambos.

TERCERO: En todos los casos, el solicitante deberá acompañar una breve explicación del contenido del Programa de Cómputo en cuestión.

CUARTO: El solicitante podrá también presentar los ejemplares del Programa de Computación necesarios para el otorgamiento del registro, contenidos en cualquier tipo de soporte material.

Cuando el solicitante exhiba soportes materiales diversos a su expresión impresos en papel, deberá acompañar a los mismos las primeras y las últimas 10 hojas impresas del Programa en cuestión, las cuales se devolverán al interesado con las anotaciones correspondientes.

QUINTO: La Dirección General de Derechos de Autor adoptará las medidas administrativas que sean necesarias para el cumplimiento del presente acuerdo".(19)

Con esto nos damos cuenta de los pasos principales que hay que seguir para que los Programas de Cómputo se registren.

De manera interna, la Dirección General de Derechos de Autor da un formato a los interesados, en donde dice claramente los requisitos que deben de contener los Programas de Cómputo para la tramitación de su Registro.

4.3.2.1 TRAMITACION PARA EL REGISTRO DE LOS PROGRAMAS DE COMPUTO

En cuanto a la tramitación para el Registro de los Programas de Cómputo, la Dirección General de Derechos de Autor señala los siguientes requisitos:

- 1.- Se deberá llenar la forma de solicitud de registro de Programas de Cómputo y Sistemas de Cómputo por triplicado y firmarla (la cual se anexa en la página 49).

(19) Obcit, Página 44.

- 2.- Presentará 3 ejemplares firmados del listado de su programa completo conteniendo nombre de la obra, del autor y titular de los derechos en caso de existir.
- 3.- Acompañará una síntesis por triplicado y debidamente firmada de la función del programa, con el nombre de la obra, del autor y/o el titular.
- 4.- Efectuará el pago de los derechos correspondientes conforme a lo establecido en la Ley Federal de Derechos de Autor.
- 5.- En caso de que el autor no se presente personalmente a efectuar el trámite de su registro, deberá anexar a los requisitos ya señalados, una carta poder a favor de la persona que vaya a realizar los trámites correspondientes.

PARA EL CASO DE LOS SISTEMAS:

- 1.- Deberá llenar la forma de solicitud de registro de Programa y Sistemas de Cómputo por triplicado y firmarla.
- 2.- Presentará en 3 tantos y debidamente firmadas las 10 primeras y las 10 últimas hojas del listado del Sistema a registrar, encuadernados, engargolados, engrapados, etc., mencionando el nombre del autor o titular y colaboradores en caso de existir.
- 3.- Deberá presentar 3 tantos de su Sistema completo, grabado en programa fuente u objeto a juicio del solicitante en cualquier tipo de soporte material diferente al papel, o sea, en diskette, cassette, microficha, etc. Debidamente firmados por el autor o titular y colaboradores en caso de existir.

- 4.- La obra deberá acompañarse de una síntesis por triplicado, que además de contener las funciones que lleva a cabo el sistema, deberá anexarse una lista ascendente de los Programas que lo forman, con nombre de la obra y el autor, así como el titular en caso de existir.
- 5.- Se efectuará el pago de los derechos correspondientes conforme a lo establecido por el artículo 184 de la Ley Federal de Derechos de Autor, por cada Programa que forme el Sistema.

Como nos dimos cuenta, la Dirección General de Derechos de Autor, hace una diferencia en los requisitos a seguir para el Registro de los Programas de Cómputo, señalando como primer paso los requisitos para los Programas de Cómputo que son una serie de ideas que se plasman en una cinta magnética, es decir, el software. Estos requisitos en realidad son muy sencillos, como ya lo vimos, es llenar la solicitud que más adelante pondremos en forma esquemática.

Ahora, en cuanto a lo que se refiere a los Sistemas, estos son en sí, la forma de hacer funcionar la máquina que es el hardware y que los requisitos que se solicitan para su registro son un poco más laboriosos pero similares a la de los programas.

Al final de la hoja de los requisitos que nos piden, nos señalan la forma y los pasos para el registro de los Programas de Cómputo que hacen las personas morales, en la cual dice:

En caso de solicitar el registro a nombre de una persona moral, deberá proporcionar 2 tantos del Contrato de Cesión de Derechos para su inscripción, así como original y copia del acta constitutiva de la empresa y el poder correspondiente, para realizar los trámites ante la Dirección General de Derechos de Autor, debiendo efectuar el pago de los derechos correspondientes por el cotejo de cada página del acta constitutiva, así como la recepción, estudio o inscripción de dicho contrato.

Para poder dar una mayor información, para efectos de este trabajo, presentaré a continuación la solicitud de registro para los Programas y Sistemas de Cómputo.

SOLICITUD PARA REGISTRO DE PROGRAMAS Y
SISTEMAS DE COMPUTO

CONTROL _____

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
DIRECCION GENERAL DEL DERECHO DE AUTOR
DEPARTAMENTO DE REGISTRO PUBLICO
MARJANO ESCOBEDO 438-1ER PISO
MEXICO, D.F. C.P. 11590

(NOMBRE Y APELLIDOS COMPLETOS O RAZON SOCIAL DEL SOLICITANTE)

REPRESENTADO POR _____
(LLENESE EN CASO DE QUE PROMUEVA EL REPRESENTANTE LEGAL)

CON DOMICILIO PARA RECIBIR NOTIFICACIONES Y TODA CLASE DE
DOCUMENTOS: _____

(ANOTESE LA CALLE, NUMERO, COLONIA, ENTIDAD FEDERATIVA Y CODIGO POSTAL)

_____, TELEFONO: _____

SOLICITA EL REGISTRO A FAVOR DE: _____

DE LA OBRA DE COMPUTO TITULADA: _____

AL EFECTO MANIFIESTO QUE DICHA OBRA _____

(IDENTIFICAR SI ES INEDITA O EN QUE SE DIO A CONOCER)

ASI COMO EL CONTRATO DE: AUTORIZACION () CESION DE DERECHOS ()
OTROS ()

CELEBRADO ENTRE: _____
(MENCIONESE EN PRIMER TERMINO EL NOMBRE DE QUIEN (ES) DE (N)
SU (S) DERECHO (S), Y A CONTINUACION EL NOMBRE DEL
CESIONARIO)

NOMBRE DEL (OS) AUTOR (ES) _____

DOMICILIO: _____ TELEFONO: _____

LUGAR DE NACIMIENTO _____ NACIONALIDAD _____

NOMBRE (S) DEL (LOS) COAUTOR (ES) O COLABORADOR (ES) _____

(EN CASO DE SER COLABORADOR, ESPECIFICAR SI LA COLABORACION SE HIZO EN FORMA
GRATUITA O REMUNERADA, SI NO ES SUFICIENTE EL ESPACIO, ANEXAR HOJAS CON LOS
DATOS DE LOS COLABORADORES)

SEÑALE CON UNA (X) EL TIPO DE OBRA DE COMPUTO QUE PRESENTA CON LAS CARACTERISTICAS SIGUIENTES:

LITERARIA DE COMPUTO () SISTEMA ()
PROGRAMA () EN CASO DE SER SISTEMAS.
MANUAL DEL USUARIO ()

EN CASO DE QUE LA OBRA CUYO REGISTRO SE SOLICITA SEA ALGUNA VERSION DE LAS QUE SE INDICAN A CONTINUACION, SEÑALESE CON UNA (X):

AMPLIACION () TRADUCCION ()
TRANSFORMACION () COMPUTACION ()
ADAPTACION () COMPILACION ()
OTROS ()

UNICAMENTE EN EL CASO DE QUE LA OBRA CUYO REGISTRO SEA ALGUNA VERSION DEL SUPUESTO ANTERIOR, DEBERA PROPORCIONAR LOS DATOS SIGUIENTES:

NOMBRE DEL AUTOR PRIMIGENIO: _____
TITULO ORIGINAL DE LA OBRA EN QUE SE BASO: _____
LENGUAJE ORIGINAL: _____

MEXICO, D.F. A ____ DE _____ DE 199__.

A T E N T A M E N T E .

(FIRMA DEL SOLICITANTE O REPRESENTANTE LEGAL)

NOTA: DESPUES DE REALIZAR EL PAGO CORRESPONDIENTE, DEBERA PRESENTAR LOS COMPROBANTES RESPECTIVOS ANTE ESTA DIRECCION GENERAL, EN LA INTELIGENCIA QUE DE NO HACERLO ASI, SE DECLARA ABANDONADO EL PRESENTE TRAMITE.

(NO ESCRIBA EN ESTOS ESPACIOS)

EXPIDASE ORDEN DE COBRO POR LA CANTIDAD DE \$ _____
POR CONCEPTO DE:
RECEPCION, ANALISIS Y ESTUDIO () INSCRIPCION () COTEJO () CONTRATO ()
PARA LO CUAL SE ACOMPAÑA: _____ EJEMPLARES DEBIDAMENTE FIRMADAS.

4.3.2.2 EFECTOS

Los efectos del Registro de los Programas de Cómputo son realmente proteccionistas por lo siguiente, ya que los Programas de Cómputo son obras protegidas por nuestra legislación referente a los Derechos de Autor, con sus consecuencias legales de protección y reconocimiento autoral correspondientes, lo que trae aparejado el derecho de uso y explotación comercial que es exclusivo del titular, lo que es subsecuente la facultad de oponerse o permitir la reproducción de sus obras.

El hecho de copiar, utilizar, reproducir y comercializar las copias de un Programa de Cómputo, con fines de lucro sin la autorización del Titular correspondiente, constituye un ilícito que se conoce como un Acto de Piratería, que es sancionado penalmente por la Ley y sin perjuicio a las acciones civiles a las que tienen derecho y la reparación del daño patrimonial.

Los Actos de Piratería que afectan a los Programas de Cómputo se han clasificado en las siguientes categorías:

- a) Estudiantil.
 - b) Comercial.
 - c) Corporativa.
 - d) Industrial.
- a) Por lo que se refiere a la Piratería Estudiantil, consiste en la que los estudiantes de diversas carreras como Contaduría, Administración, entre otros, copian y trafican con Programas de Cómputo que requieren utilizar con motivos de sus estudios universitarios.

- b) La Piratería Comercial, es la que se lleva a cabo al momento de la venta de computadoras, y que las empresas comerciales, por el hecho de vender, les dicen a los clientes que les regalan un Programa de Cómputo que les servirá de base para iniciarse en la Computadora, pero por lo regular estos programas son copias no autorizadas.
- c) Piratería Corporativa, es la que realizan las empresas e instituciones que utilizan varias computadoras y que consiste en que adquieren una copia legítima y luego le sacan varias copias ilegítimas, las cuales no están autorizadas; es aquí donde se señala el acto de piratería.
- d) Piratería Industrial: Consiste en que un fabricante de micro-computadoras, que produce y vende a escala industrial, saca copias no autorizadas de un programa original y después lo vende en el mercado, y que inclusive el fabricante reproduce su empaque y marca.

Es así que se trata de proteger a los autores, tratando de fomentar la inventiva o la creatividad de los mismos.

Como ha quedado establecido, los Programas de Cómputo son obras intelectuales protegidas por la Ley Federal de Derechos de Autor y conforme a la Ley, el titular de los Derechos de Autor correspondientes, tiene el derecho exclusivo de utilizar y explotar comercialmente, por sí o por conducto de terceros, dicho Programa.

Por lo mismo, cualquier acto NO autorizado; por el que se copie, reproduzca o utilice un Programa de Cómputo, constituye un acto ilegal de acuerdo a las diversas modalidades de actos de piratería. La Ley Autoral Mexicana otorga al titular del Derecho de Autor, un derecho de explotación patrimonial exclusivo, el cual puede oponerse "ERGA OMNES" y por ende, todos estamos obligados a respetar y a NO violar el Derecho de Propiedad Intelectual correspondiente.

CAPITULO V

"LOS CIRCUITOS INTEGRADOS"

- 5.1** **Conceptualización.**
- 5.2** **Esquema de Trazado.**
- 5.3** **Alcance del Derecho de Protección a los Circuitos Integrados en la Legislación Mexicana.**
- 5.4** **Ubicación del Derecho de Protección a los Circuitos Integrados Dentro de la Legislación Mexicana.**
- 5.5** **Regimen Jurídico de la Protección a los Circuitos Integrados en la Legislación Mexicana.**

"CIRCUITOS INTEGRADOS"

Como un tema relacionado con las computadoras, tenemos que los Circuitos Integrados tienen una íntima relación por lo que se refiere a los microprocesadores. Dado el avance tecnológico, nos vemos en la necesidad de lograr una protección legal para los mismos.

Respecto a los Circuitos Integrados, probablemente el que tenga mayor experiencia en esto son los Estados Unidos, ya que su legislación asegura una protección completa a los Programas de Cómputo de manera independiente, tanto en su medio como en su forma, por lo tanto, si en un programa está contenido un Circuito Integrado, se protegen autoralmente a los diseños y dibujos que sirvieron para fabricar un Circuito Integrado, como al Programa de Cómputo, lo cual iremos señalando a lo largo de este capítulo.

5.1 CONCEPTUALIZACION

Se entenderá por Circuito Integrado: "A un producto que en su forma final o intermedia y que uno de sus elementos tenga un elemento activo y que alguna o todas sus interconexiones formen parte integral del cuerpo y/o de la superficie de una pieza material que esté destinado a realizar una función electrónica". Esta sería una definición técnica.

Ahora, una definición legal sería la otorgada por la delegación de Suecia, que propuso en el comité de expertos sobre la protección legal de los ordenadores. La cual sería: "Es donde existe un determinado número de Circuitos, elementos que están inseparablemente interconectados de manera que para los propósitos de especificación, ensayo, comercio y mantenimiento, se consideran invisibles".

5.2 ESQUEMA DE TRAZADO

Al Esquema de Trazado también se le conoce como topografía, la cual entendemos como la disposición tridimensional de sus elementos, expresada en cualquier forma, de los cuales por lo menos uno de ellos sea un elemento activo, y de alguna o todas las interconexiones o dicha disposición tridimensional este preparada para un Circuito Integrado.

Para la elaboración de los Circuitos Integrados tiene necesariamente que existir un inventor o titular de la creación del Circuito Integrado, a este titular se le conoce como una persona física o jurídica, que según la legislación aplicable debe ser considerado como beneficiario de la protección que le otorga la Ley.

Cada parte contratante tendrá la obligación de asegurar y proteger a los esquemas de trazado (topografías).

Una de las condiciones para poder proteger a los Circuitos Integrados, es que los Esquemas de Trazado sean originales en el sentido del resultado de un esfuerzo intelectual de su creador y que no sean conocidos u obvios entre los expertos de la materia y los fabricantes de los Circuitos Integrados en el momento de su creación.

Ahora, por otro lado, también serán protegidos los Esquemas de Trazado que consistan en una combinación de elementos o interconexiones, siempre y cuando estas combinaciones sean resultado de un esfuerzo intelectual y que no sea obvio en un técnico en la materia.

Es así que nos topamos con definiciones un tanto técnicas de los Circuitos Integrados y de los Esquemas de Trazado, pero a nosotros lo que nos interesa es la forma de protegerlos jurídicamente, así como una posible ubicación en la legislación mexicana, dado a que estamos en una época de evolución, tanto técnica como comercial e intelectual, por lo mismo, es necesario estar a la vanguardia en el aspecto legislativo.

Por lo tanto, un Circuito Integrado es aquel que está formado por un determinado número de elementos que están inseparablemente interconectados para que de tal manera se obtenga un propósito de especificación, ensayo, comercio o mantenimiento de un determinado artículo electrónico.

5.3 ALCANCE LEGAL DE LA PROTECCION A LOS CIRCUITOS INTEGRADOS EN LA LEGISLACION MEXICANA

Por lo que respecta a la Legislación Mexicana, esta todavía no tiene, de manera individual la protección de los Circuitos Integrados, tal vez algunos piensan que como los Circuitos forman parte de las computadoras y de los Sistemas y Programas de Cómputo, estos ya están protegidos por los Derechos de Autor, pero no es así, ya que el Tratado "IPIC", nos señala que debe existir una ley especial para los Esquemas de Trazado y por consecuencia los Circuitos Integrados, pero yo creo que no es necesaria una ley especial, puesto que no hay material suficiente para la elaboración de una ley específica, aunque con esto no decimos que no debería existir.

Es conveniente ubicar a los Circuitos Integrados en la Ley de Fomento y Protección de la Propiedad Industrial para poder protegerlos, puesto que tienen una función técnica e industrial.

5.4 UBICACION DEL DERECHO DE PROTECCION A LOS CIRCUITOS INTEGRADOS DENTRO DE LA LEGISLACION MEXICANA

Conforme al Tratado sobre la Propiedad Intelectual respecto de los Circuitos Integrados, adoptado en Washington, la ubicación y la protección de los Esquemas de Trazado, consiste en que se tiene la obligación de asegurar y proteger a los esquemas de trazado.

Es así que se deberán de tomar todas las medidas correspondientes para impedir actos ilícitos que afecten a los Circuitos Integrados. Por lo mismo, creo que los Circuitos Integrados deben estar protegidos no precisamente por los Derechos de Autor, sino que deberían ubicarse en la Propiedad Industrial para que tengan una regulación específica, si en un momento dado se ubicara a los Circuitos en otra de las figuras ya existentes podrían encuadrarse dentro de las invenciones. Con esta figura podría llegar a existir una confusión, ya que no es la figura ideal, porque si vemos que una invención es: "Toda creación humana que permita transformar la materia o la energía que existe en la naturaleza para aprovechamiento del hombre a través de la satisfacción inmediata a una necesidad concreta".

Mientras tanto, un Circuito Integrado es: "Un producto que ya sea en su forma final o intermedia, tenga un elemento activo que forme parte de un cuerpo que esté destinado a realizar una función electrónica".

Puede existir la confusión de que los Circuitos Integrados son una creación humana al igual que las invenciones y que transforman la energía, pero de igual modo se crea porque no se tomó de la naturaleza, pero sirve de aprovechamiento para el hombre y da como resultado una satisfacción concreta.

Esto nos lleva a que, si no se pudiera ubicar por sí sola a la figura de los Circuitos Integrados dentro de la rama de la Propiedad Industrial, esta podría considerarse como una invención en un momento dado.

Por otro lado, algunos autores piensan que podrían considerarse a los Circuitos Integrados dentro de la rama de los Derechos de Autor, como antes ya habíamos explicado, por el simple hecho de que los circuitos forman parte de un Programa de Cómputo, pero el fin de los Circuitos es puramente industrial.

Por lo tanto, yo opino y a la vez propongo que los Circuitos Integrados deben de estar ubicados en la rama de la Propiedad Industrial por el fin que tienen. Si los legisladores no quisieran darle una protección por sí sola, sería conveniente que se marcaran dentro de las invenciones, pero haciendo obviamente una referencia específica de los mismos, señalándolos como invención a los Circuitos Integrados.

En otro inciso de este capítulo señalaremos el posible régimen jurídico que se daría a los Circuitos Integrados en nuestra Legislación Mexicana.

5.5 REGIMEN JURIDICO DE LA PROTECCION A LOS CIRCUITOS INTEGRADOS EN LA LEGISLACION MEXICANA

El régimen jurídico de los Circuitos Integrados consiste en un derecho que tiene un titular o creador respecto a un Circuito Integrado por el sólo hecho de ser el inventor; por lo tanto, se considerarían ilegales los siguientes actos, si estos no tienen autorización del titular de los Circuitos Integrados, los cuales serían:

- a) La reproducción no autorizada del Esquema de Trazado.
- b) La importación, venta u otra distribución con propósitos comerciales del Esquema de Trazado o de un Circuito Integrado.

Sin embargo, algunos actos podrán realizarse libremente con propósitos privados o con el único fin de evaluación, análisis, investigación o enseñanza.

La duración de la protección para los Circuitos Integrados según el Tratado "IPIC", debe durar cuando menos ocho años. En mi opinión es el tiempo conveniente que debe durar aunque después se renueve esta protección; por otro lado, yo opino que no debería de existir renovación, puesto que los avances tecnológicos cada día son más rápidos, y un Circuito Integrado es algo que por su propia naturaleza tendrá que irse inovando día con día.

Otro punto muy importante que hay que tomar en cuenta para la protección de los Circuitos Integrados es que el Derecho del titular respecto a estos mismos es aplicable independientemente de que el Circuito se encuentre incorporado, esto quiere decir que no es necesario integrar al Circuito para que se obtenga la protección, sino que se está protegiendo al titular desde el momento mismo en que se diseña el Esquema de Trazado.

Otra condición para la protección de los Circuitos, en lo que respecta para su elaboración, es que los Esquemas de Trazado deben ser originales, esto en el sentido de que sean el resultado de un esfuerzo intelectual de su creador y que no sea obvio para un técnico en la materia, aunque se combinen los elementos, esta combinación debe ser original para poder ser protegido.

Por otro lado, propongo que también existan sanciones para la persona, ya sea física o moral, que no tenga la autorización del titular para explotar un Circuito Integrado con fines de lucro.

Por lo que se refiere a su registro, este se debe de hacer de igual manera que todas las demás figuras de la Propiedad Industrial, llenando las formas de solicitud correspondientes para su estudio y así otorgar la protección jurídica necesaria, obviamente la solicitud de registro tendrá que ir acompañada de una copia o dibujo del Esquema de Trazado.

Y cuando el Circuito Integrado haya sido elaborado, se deberá dar una muestra del Circuito junto con la información necesaria, en la cual defina las funciones electrónicas del mismo.

Según el tratado "IPIC", dice que la presentación ante el registro deberá de ser a partir de la fecha en que el titular explote comercialmente el Circuito Integrado, el cual no deberá ser inferior a dos años contados a partir de la fecha de explotación; de otro modo, quedaría sin protección o con el riesgo de que otro se adjudique la Titularidad del Circuito Integrado.

Esto sería un breve bosquejo de la posible regulación jurídica de los Circuitos Integrados en la Legislación Mexicana. Es importante que México se incorpore a todos los tratados referentes a los avances tecnológicos, puesto que con la firma del Tratado de Libre Comercio entre Estados Unidos, México y Canadá, es necesario que la Legislación Mexicana prevea todas estas figuras para que los otros países tengan la plena seguridad y confianza de poder invertir en nuestro país, y así nosotros evitar la fuga de cerebros que hemos estado sufriendo.

CONCLUSIONES

- 1.- Los Programas de Cómputo son creación del intelecto humano, reconocidos como obras personales por la Ley Federal de Derechos de Autor.
- 2.- El registro de los Programas de Cómputo ante el Registro Federal de Derechos de Autor, es un factor importante para acreditar los elementos de protección sobre la Propiedad Intelectual de los Programas de Cómputo y la titularidad del autor sobre este tipo de creaciones intelectuales.
- 3.- Con objeto de estimular las creaciones y desarrollos intelectuales, no resultaría lícito obtener copias o reproducciones sin la debida autorización del titular del Derecho de Autor.
- 4.- Los tipos de antijuridicidad, constituyen conductas piratas que lesionan patrimonialmente a los autores y a sus derechos respectivos.
- 5.- Los Programas de Cómputo como figura jurídica, deben de estar más protegidos legalmente y no sólo mencionarlos en la ley, así como señalar los requisitos necesarios para registrarlos.
- 6.- Las autoridades encargadas para ejercitar enérgicamente las acciones penales en contra de los piratas, son las que tienen la solución para evitar el problema de la PIRATERIA de los Programas de Cómputo en México.
- 7.- Los Circuitos Integrados deben estar regulados por la rama de la Propiedad Industrial, específicamente por la Ley de Fomento y Protección de la Propiedad Industrial, puesto que su finalidad es puramente industrial.

- 8.- El registro de los Circuitos Integrados deberá ir de igual manera que todas las figuras de la Propiedad Industrial, con copia de los Esquemas de Trazado o de las especificaciones correspondientes para el manejo de éstos, y que no se permita acceso a estos documentos, guardando así el registrador el Secreto de Trabajo, no diciendo con esto que se considere un Secreto Industrial.
- 9.- Los Circuitos Integrados podrían llevar una regulación específica en la Ley, pero si los Legisladores no lo hicieran, propongo que se ubiquen en las Invenciones con su nota aclaratoria al respecto.
- 10.- Por avance propio de nuestra Legislación, sería conveniente que se creará la Figura Jurídica de los Circuitos Integrados para poder tener y otorgar a los creadores o inventores una mayor seguridad jurídica, evitando asimismo confusiones al respecto.

BIBLIOGRAFIA

- 1.- Mora Plancarte, Francisco. Usted y la Ley.
Selecciones del Readers Digest, 1978
- 2.- Palomar de Miguel, Juan. Diccionario para Juristas.
Mayo Ediciones, 1981.
- 3.- Nava Negrete. Derecho de las Marcas.
Porrua, 1985.
- 4.- Vera Vallejo Luis. Programas de Cómputo.
Secretaría de Educación Pública, 1990.
- 5.- Larousse Diccionario
Larousse Editores, México, 1978.
- 6.- Satanowsky, Isidro. Derecho Intelectual.
Tipografía Editora, México, 1985.
- 7.- OMPI
Información General, 1990.

LEYES Y CONVENIOS

- Ley Federal sobre Derechos de Autor.
- Ley de Fomento y Protección de la Propiedad Industrial.
- Convenio de París para la Protección de la Propiedad Industrial.

- Tratado Sobre la Propiedad Intelectual Respecto de los Circuitos Integrados.
- Convención de Roma, Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.

DIARIOS Y REVISTAS

- Diario de los Debates de la Cámara de Senadores del Congreso de los Estados Unidos Mexicanos, Primer Período Ordinario, LIV Legislatura, "Acción oportuna ante los cambios legislativos de la Propiedad Industrial en el plano mundial". México, 6 Diciembre, 1990.
- Diario Oficial de la Federación, "Reformas a la Ley Federal de Derechos de Autor". México, 17 Julio, 1991.
- Revista Mexicana del Derecho de Autor. México, 1990 (S.E.P.)