

Comité Permanente sobre el Derecho de Marcas, Diseños Industriales e Indicaciones Geográficas

**Trigésima novena sesión
Ginebra, 23 a 26 de abril de 2018**

RESEÑA DE LAS PRINCIPALES CONCLUSIONES DE LA SESIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE DISEÑOS DE INTERFACES GRÁFICAS DE USUARIO (IGU), ICONOS, Y FUENTES/TIPOS

Documento preparado por la Secretaría

1. Cabe recordar que, en el marco de la trigésima octava sesión del Comité Permanente sobre el Derecho de Marcas, Diseños Industriales e Indicaciones Geográficas (SCT), celebrada en Ginebra, del 30 de octubre al 2 de noviembre de 2017, el 31 de octubre de 2017 tuvo lugar una sesión de información sobre diseños de interfaces gráficas de usuario (IGU), iconos y fuentes/tipos (en adelante denominada “la sesión de información”).
2. Al término de la trigésima octava sesión del SCT, el presidente “tomó nota de la satisfacción del SCT con la sesión de información sobre diseños de interfaces gráficas de usuario (IGU), iconos y fuentes/tipos, y de su deseo de continuar el debate sobre este tema”. Como paso siguiente, el presidente pidió a la Secretaría que “prepare un documento en el que se reseñen los principales puntos que surgen de la sesión de información, y que incluya, en un anexo, todas las presentaciones que en ella se efectuaron” (véanse los párrafos 7 y 8 del documento SCT/38/5).
3. Se pueden consultar todas las presentaciones realizadas durante la sesión de información en la siguiente página del sitio web de la OMPI:
http://www.wipo.int/meetings/en/details.jsp?meeting_id=45227.
4. En el presente documento se resumen las principales conclusiones que cabe extraer de la sesión de información.

PRINCIPALES CONCLUSIONES DE LA SESIÓN DE INFORMACIÓN

Importancia y valor crecientes de los "nuevos diseños tecnológicos"

5. La innovación tecnológica propicia la aparición rápida de nuevos tipos de diseños ("nuevos diseños tecnológicos"). Dado el auge de los nuevos diseños tecnológicos, en unos pocos años podrían surgir diseños que superen todo lo que hoy podamos imaginar.
6. Las solicitudes de registro de nuevos diseños tecnológicos, especialmente IGU e iconos, han aumentado de forma considerable en determinadas jurisdicciones. En algunos países, los nuevos diseños figuran entre los diseños para los que se solicita protección con más frecuencia.
7. Por su carácter intuitivo, los nuevos diseños tecnológicos permiten a los usuarios interactuar de forma fácil y rápida con un dispositivo, sin necesidad de explicaciones ni formación. El valor de esos diseños es reconocido y justifica su protección.

La protección de los nuevos diseños tecnológicos en los sistemas vigentes de protección de diseños

8. La rapidez con la que surgen nuevos diseños tecnológicos y las características específicas de dichos diseños (por ejemplo, su utilización en el mundo virtual) plantea la cuestión de si los sistemas vigentes de protección de diseños (incluidos los marcos jurídicos y las infraestructuras técnicas) son totalmente idóneos para responder a las necesidades de los usuarios en materia de protección de dichos diseños, así como a los nuevos tipos de diseños que puedan aparecer en el futuro.
9. A este respecto se han destacado dos cuestiones específicas: i) la exigencia o no de que exista un vínculo entre el diseño y un artículo o producto y ii) el modo de representación de los nuevos diseños tecnológicos.

Vínculo con un artículo o un producto

10. Lo que se plantea es si la necesidad de que exista un vínculo entre el diseño y un artículo o producto obstaculiza la protección adecuada de los nuevos diseños tecnológicos. La cuestión es pertinente en la medida en que los nuevos diseños tecnológicos, por ejemplo, las IGU y los iconos, por su propia naturaleza, pueden aplicarse a muchos productos diferentes o utilizarse en el mundo virtual (por ejemplo, en los videojuegos).
11. En las presentaciones se pusieron de relieve diferentes formas de enfocar el vínculo entre los nuevos diseños tecnológicos y el artículo o producto que los incorpora o en relación con el cual se van a utilizar.
12. Una opción es exigir la indicación del artículo o producto en la solicitud de registro del diseño industrial: la IGU o el icono deben estar asociados a un artículo o producto específico. En ciertos casos solo se admiten artículos *físicos/tangibles*.
13. Otra opción es permitir la indicación de "un panel de visualización que presente una interfaz gráfica de usuario" en una solicitud de registro de diseño industrial. Esto hace posible la presentación de una única solicitud para una interfaz gráfica de usuario que, tras su registro, podría aplicarse a diferentes productos como una cámara, un teléfono móvil, etcétera.
14. La tercera opción consiste en permitir la presentación de una solicitud de registro de un diseño industrial para una IGU o un icono *per se*, sin conexión ni referencia a ningún producto.

15. La desvinculación del diseño del artículo o producto plantearía problemas en determinadas jurisdicciones, en las que el producto específico al que se refiere el diseño determina el alcance de la protección del diseño.

Representación

16. Se trata de determinar la mejor manera de representar los nuevos diseños tecnológicos, por ejemplo, los que contienen movimientos y transiciones, por ejemplo, las IGU animadas. Esa cuestión es pertinente porque los avances técnicos favorecen nuevos tipos de diseños no estáticos y, al mismo tiempo, permiten la representación en diferentes formatos.

17. En la actualidad, los diseños animados se representan generalmente a través de series de imágenes estáticas o secuencias de fotografías o dibujos que muestran el cambio o la animación, a fin de permitir al público y a la oficina de propiedad intelectual comprender la materia objeto de protección. En ciertos casos se requiere similitud entre las imágenes (por ejemplo, movimiento de una figura, aumento o disminución de la misma figura, uso continuo de un motivo común).

18. En una jurisdicción se permite utilizar archivos de vídeo para representar interfaces gráficas animadas.

19. Los nuevos modos de representación de los diseños, por ejemplo mediante archivos de vídeo, exigirían cambios importantes para las oficinas, por ejemplo, en los siguientes aspectos:

- Preparación técnica y de infraestructura de las oficinas
- Forma de realizar exámenes y búsquedas
- Modo de publicación y registro/concesión, de manera que satisfaga una serie de condiciones (por ejemplo, claridad y fácil acceso al Registro).

II. CONCLUSIÓN

20. En las presentaciones realizadas durante la sesión de información se destacó que: i) la innovación tecnológica tiene lugar a un ritmo acelerado y repercute en el campo de los diseños industriales (las nuevas tecnologías conllevan nuevos diseños) y que ii) por su valor, los nuevos diseños tecnológicos, como las IGU y los iconos, merecen gozar de protección adecuada.

21. Esto plantea cuestiones normativas en cuanto a la necesidad de considerar y anticipar las necesidades de los usuarios para la protección adecuada de los nuevos diseños tecnológicos.

22. La primera de esas cuestiones es de carácter jurídico y consiste en determinar si las actuales leyes de propiedad intelectual protegen adecuadamente los nuevos diseños tecnológicos existentes y los que puedan aparecer en el futuro. En caso negativo, ¿qué cambios habría que contemplar en el marco jurídico para que queden reflejados de manera adecuada?

23. La segunda cuestión es de carácter técnico y consiste en determinar qué cambios deben realizar las oficinas de propiedad intelectual para adaptar sus prácticas actuales a los nuevos diseños tecnológicos y qué escollos jurídicos, técnicos y de infraestructura deben resolverse.

24. El SCT podría considerar la posibilidad de prestar asistencia a las oficinas para:
i) comprender mejor los problemas que pueden plantearse en este ámbito y ii) explorar posibles medios de hacer frente a esos problemas.

25. Se invita al SCT a examinar el presente documento.

[Fin del documento]