

Patentes de Software: ¿Quién moverá los hilos?

Ismael Ripoll

Índice

- ✓ ¿Qué es una patente?
 - Qué, Cómo, Dónde, Para qué...
- ✓ ¿Qué es una licencia?
- ✓ La realidad de las patentes
 - ¿Quién se beneficia?

¿Qué es una patente?

✓ *Patente:*

1. *manifiesto, visible.*

2. *claro, perceptible.*

3. *Patente de invención: Documento en que oficialmente se le reconoce a alguien una invención y los derechos que de ella se derivan.*

4. *Título o despacho real para el goce de un empleo o privilegio.*

¿Qué es una patente? (II)

- ✓ Una patente es un documento público donde se describe detalladamente una invención.
- ✓ La sociedad (el estado) concede el derecho de explotación en exclusiva (monopolio) al inventor (propietario) de la patente durante el periodo de vigencia establecido (unos 20 años).
- ✓ Cuando caduca la patente, la invención pasa a ser de dominio público. Toda la sociedad puede beneficiarse de la invención libremente.

Universalidad de las patentes

- ✓ El desconocimiento de la existencia de una patente no exime de su cumplimiento.
- ✓ Una vez una invención se ha patentado, no es posible “reinventarla”.
- ✓ El segundo inventor, aún habiendo llegado a inventarlo por sí mismo, no puede hacer uso de su invención libremente.

¿Qué se puede patentar?

- ✓ La invención objeto de patente ha de cumplir:
 1. **Ser novedosa.** La invención no debe existir con anterioridad al momento de realizar la petición de patente.
 2. **No ser trivial.** Debe requerir cierto esfuerzo de investigación.
 3. **Ser útil.** Que tenga aplicación práctica y contribuya al desarrollo de la sociedad.
- ✓ Revocar una patente es extremadamente difícil.

¿Dónde se patenta?

- ✓ Las Oficinas de Patentes <http://www.oepm.es/> son las responsables de registrar las nuevas patentes y de verificar que la invención que se patenta cumple los requisitos de patentabilidad.
- ✓ El coste aproximado de todo el proceso para conseguir una patente es de unos 30.000€

Patente = bien mercantil

- ✓ Una patente es un mecanismo por el cual se crea un nuevo bien con el que comerciar.
- ✓ La patente es una idea (invención) que adquiere una entidad tangible y por tanto negociable.
- ✓ Las patentes crean un nuevo tipo de mercado: el comercio ideas.

¿Cómo se utilizan las patentes?

- ✓ El propietario de la patente es el que dicta unilateralmente cómo y quién puede hacer uso de su patente.
- ✦ Bien no dejando que otros utilicen su invención y vendiendo él mismo productos basados en su invento.
- ✦ O bien licenciando a terceros el uso de su invento. Cobro de *royalties*.
- ✦ También es posible vender la patente.

Resolución de conflictos

- ✓ Cuando un inventor considera que otra empresa está usando ilegalmente su patente, entonces tiene que poner una demanda.
- ✓ Es el juez el que dicta quién tiene razón:
 - Interpreta el texto de la patente y verifica si se utiliza incorrectamente.
 - Determina la condena a las partes.

Objetivo del sistema de patentes

- ✓ **Incentivar la investigación privada:**
 - ↘ **Permitiendo que los investigadores puedan sacar provecho de sus inventos.**

¿Qué es una Licencia?

- ✓ *Licencia: 1. Facultad o permiso para hacer una cosa. 2. Documento en que consta la licencia. 3. Abusiva libertad en decidir u obrar... etc.*
- ✓ Una licencia es un contrato privado que establece las normas de uso de determinado bien (programas, patentes, barras de pan, etc.).
- ✓ El *Licenciador (licensor)* es el que otorga la licencia y el *licenciado (licensee)* el receptor del bien.

¿Qué es una Licencia?

- ✓ El “propietario” del software es la persona o entidad que aparece en el Copyright ©.
- ✓ El propietario puede definir tantas licencias como quiera sobre un mismo programa. Por ejemplo:
 - ↘ Licencia campus.
 - ↘ Licencia mayoristas.
 - ↘ Licencia PYME.
 - ↘ etc.

Las licencias de software

- ✓ Las licencias suelen especificar:
 - Quién es el licenciado (usuario final).
 - Cómo se puede usar el producto:
 - Redistribuir, desensamblar, con qué otros programas se puede utilizar, etc.
 - Duración del contrato.
 - Garantías e indemnizaciones.
 - Coste económico del producto.

La realidad de las patentes SW

- ✓ Para patentar una invención no es necesario “implementarla”, tan solo describirla.
- ✓ Un ejemplo real (5,838,906):
 - ✦ “Un sistema que permite al usuario de un navegador web (browser) en un ordenador conectado a un sistema abierto de distribución multimedia acceder y ejecutar un programa. El programa objeto está embebido en un documento hypermedia como si fuera un objeto de datos. El usuario puede seleccionar el programa objeto desde la pantalla. Una vez seleccionado, el programa objeto se ejecuta bien en el ordenador del usuario (cliente), en el servidor remoto u otro ordenador remoto en un sistema de proceso distribuido. Tras lanzar el programa objeto, el usuario puede interaccionar con el objeto puesto que la invención permite la comunicación entre la aplicación objeto (programa) y el navegador”

La realidad de las patentes SW

- ✓ **Se patentan inventos obvios.**
- ✓ Caso real (6,727,830):
 - “Pulsador hardware que en función del tiempo y veces que es pulsado realizar una acción u otra”
 - Esto es el doble click del ratón.
 - Pertenece a Microsoft®.

La realidad de las patentes SW

- ✓ Por regla general, las patentes las solicita el primero que resuelve un cierto problema.
- ✓ **La única novedad en la mayoría de las patentes consiste en haber sido el primero.**
- ✓ Las soluciones propuestas en las patentes son las soluciones obvias que cualquiera hubiera aplicado para resolver el mismo problema.
- ✓ Patente número 5,175,857:
 - ↘ “Quicksort implementado utilizando una lista enlazada de punteros a los objetos a ordenar”

La realidad de las patentes SW

- ✓ El número de patentes de software tanto pedidas como concedidas ha crecido a un ritmo del 16% anual.
- ✓ **El número total de patentes de software es ya inmanejable.**
- ✓ El estudio de búsqueda de precedentes es impracticable: caro y poco fiable.
- ✓ Cualquier PYME desarrolladora de software puede ser objeto de una demanda.

La realidad de las patentes SW

- ✓ El lenguaje utilizado para redactar las patentes está más próximo a lenguaje jurídico que al técnico.
- ✓ Los términos usados son ambiguos y generalistas.
- ✓ **Las patentes no pueden ser utilizadas por informáticos**, sino que están pensadas por y para juristas.

La realidad de las patentes SW

- ✓ Existen firmas de abogados que:
 - Adquieren todo tipo de patentes.
 - Analizan el código de empresas de medio tamaño.
 - Inician pleitos en defensa de sus patentes.
 - El objetivo es tratar de llegar a acuerdos *amistosos* (cobrar dinero por retirar la demanda).
- ✓ **¿Desarrollo tecnológico?**
- ✓ **¿Garrapatas de la investigación?**
- ✓ Caso real: Patente 4,698,672 compresión de JPEG. Forgent vs. Microsoft.

La realidad de las patentes SW

- ✓ Otro modelo de negocio creado al calor de las patentes de software:
 - Localizar empresas informáticas con dinero.
 - Estudiar el funcionamiento de la aplicación estrella de esa empresa.
 - Patentar alguna parte de fundamental pero trivial de la aplicación.
 - **Demandar a la empresa por violación de patente.**

La realidad de las patentes SW

- ✓ Los principales propietarios de patentes son aquellos que las pueden pagar y esperan hacer negocio mediante demandas:
 - ✦ **Grandes compañías de software.**
 - ✦ **Firmas de abogados.**
- ✓ Las grandes multinacionales suelen establecer contratos de intercambio de uso de patentes.
- ✓ Lo que se conoce con el eufemismo de “intercambio de tecnología”.

La realidad de las patentes SW

- ✓ Si una PYME “molesta” a una multinacional de la informática, entonces la multinacional puede iniciar un pleito por incumplimiento de varias de sus patentes.
- ✓ El juicio puede durar varios (7 -10) años.
- ✓ Durante el juicio se puede:
 1. Bloquear el uso de la patente en litigio.
 2. Permitir que los dos hagan uso de la patente.

La realidad de las patentes SW

- ✓ Si una multinacional utiliza una patente de una PYME, entonces la PYME debe iniciar un juicio contra la multinacional.
- ✓ El desarrollo de software se convierte en una partida de POKER.
- ✓ El que más dinero tenga para pagar abogados durante más tiempo gana.
- ✓ **Juicios tengas y los ganes!!!**

La realidad de las patentes SW

✓ **Los beneficiados:**

↘ **Propietarios de multinacionales:**

- **Son una herramienta coercitiva más para mantener el control del mercado.**

↘ **Firmas de abogados:**

- **Habrá muchos más motivos para hacer pleitos y cobrar honorarios.**

↘ **Oficinas de patentes:**

- **Cada patente tramitada 30.000€!!! sin comentario.**

La realidad de las patentes SW

✓ Los perjudicados:

↘ PYMES

- Estar en todo momento expuesto a una demanda
- Robo de tecnología

↘ Sociedad en su conjunto

- Todo lo relacionado con la informática será más caro

Si en EU tuviéramos patentes...

- ✓ Parte de los recursos de las empresas de software se deben destinar a mantener equipos de abogados que defiendan la empresa.
- ✓ Se crea un mercado de patentes triviales cuyo único valor reside en la capacidad para limitar el desarrollo de productos útiles. Estas patentes se utilizan para coaccionar a las empresas que las pretenden utilizar.

Si en EU tuviéramos patentes...

- ✓ El 95% de las patentes mundiales pertenecen a empresas de fuera de la UE => Obligación de pagar mucho dinero por ideas que nosotros mismos somos capaces de desarrollar.
 - ✦ También conocida como: “**ser el tonto del pueblo**”.
- ✓ Se limita el desarrollo y la innovación:
 - ✦ Se patentan **idioteces**.
 - ✦ Se gasta dinero en **pagar abogados** en lugar de informáticos.