**Universitatea Politehnică Bucureşti**

**Facultatea de Electronică Telecomunicaţii şi Tehnologia Informaţiei**

**Specializarea Calculatoare şi Tehnologia Informaţiei**

**Tema IS**

**Brevete**

**Nechifor Cosmin Adrian**

**Grupa 443A**

**Cuprins**

**Capitolul 1. Introducere..................................................................................................3**

 **1.1. Proprietatea intelectuala..............................................................................3**

**Capitolul 2. Brevete in domeniul software...................................................................5**

**2.1. Definitii si aplicatii........................................................................................5**

 **2.2. Metode de licentiere.....................................................................................7**

**Capitolul 3. Bibliografie..................................................................................................9**

**Capitolul 1. Introducere**

**Capitolul 1.1. Proprietatea intelectuala**

Pentru a putea explica ce inseamna drepturi de autori sau brevete de inventie, trebuie intai sa se discute despre proprietatea intelectuala. Prin definitie, aceasta reprezinta un drept oferit anumitor indivizi pentru a administra sau a controla anumite idei, inventii sau lucrari artistice.

Scopul proprietatii intelectuale este de a proteja inventatorii, artistii, etc astfel incat acestia sa poata profita de pe urma muncii lor fara grija ca cineva le va fura rezultatul creativitatii lor. De asemenea inventia sau opera de arta rezultata este permanent asociata cu inventatorul sau.

 Spre deosebire de dreptul clasic de proprietate,dreptul de proprietate intelectuala este acordat pentru anumite perioade de timp. O alta diferenta este faptul ca obiectul sau ideea asupra caruia exista un drept de proprietate intelectuala poate fi reprodus sau modificat atata timp cat se respecta anumite constrangeri.

Doar statul are autoritatea de a aproba, retrage sau modifica acest drept. Acesta nu este acordat de la sine in momentul in care s-a realizat inovatia, ci trebuie solicitat explicit de catre inventator.

Exista mai multe tipuri de drepturi de proprietate individuala, si fiecare din acestea prezinta diferite caracteristici in functie de tara respectiva. Dintre aceste drepturi se va discuta despre urmatoarele :P

**A) Dreptul de autor**

 Conform Copyright, Designs and Patents Act of 1988 apartinand legislatiei britanice, categoriile pentru care se poate acorda dreptul de autor sunt urmatoarele :

 - opere literare, muzicale sau dramatice

 - opere artistice, cum ar fi cladiri, fotografii, etc

 - inregistrari audio sau filme

 - transmisii radio

 - programe TV

Dreptul de autor este acordat pentru un numar limitat de ani, in general 20 de ani. Confera autorului exclusivitate asupra operei, astfel incat reproducerea sau utilizarea acesteia nu poate fi facuta fara permisiunea proprietarului.

**B) Brevet de inventie**

Reprezinta un set de drepturi oferite unui inventator pentru o durata limitata de timp; in schimb, acesta trebuie sa publice detaliile inventiei sale astfel altii sa poata profita de pe urma inovatiei.

Se aplica in mod special inventiilor din domenii tehnice, cum ar fi metalurgia, mecanica, etc.

**C) Marca inregistrata**

O marca inregistrata reprezinta un semn, un design sau o expresie folosita pentru a diferentia un produs de alte produse similare.

**D) Secret comercial**

Reprezinta o formula, model de lucru sau intrument folosit de catre o firma pentru a obtine un avantaj economic asupra competitorilor.

Spre deosebire de inventiile normale, acesta nu trebuie dezvaluit publicului larg. Mai mult, furtul unui secret comercial se trateaza in general ca o crima in majoritatea tarilor din lume.

****

**Poza 1 – Rolul proprietatii intelectuale**

**Capitolul 2. Brevete in domeniul software**

**Capitolul 2.1. Definitii si aplicatii**

 Asa cum a fost descris mai sus, un brevet este o forma de proprietate intelectuala si reprezinta un set de drepturi pentru un produs sau un proces prin care se rezolva anumite probleme.

 Scopul acestuia este interzice reproducerea sau modificarea inventiei de catre oricine in afara de inventator. Accesul la aceasta se poate face doar printr-o permisiune explicita oferita de catre detinator, intr-o forma sau alta, cum ar fi prin intermediul unei licente.

 Pentru a putea fi admisibila pentru un brevet, o inventie trebuie sa satisfaca anumite conditii, cum ar fi faptul ca este noua si prezinta o diferenta majora fata de ceea ce se afla in momentul ala pe piata.

 Prima conditie se traduce astfel : O inventie se considera noua in cazul in care nu a fost cunoscuta publicului pana in momentul aplicarii de brevet. Astfel se face imposibila brevetarea unor produse sau procese deja cunoscute, cum ar fi obtinerea otelului.

 A doua conditie este mai restrictiva si de asemenea mult mai ambigua. Se refera la faptul ca inventia trebuie sa necesite pe langa munca bruta si un anumit efort intelectual, creativ. Aceasta se poate baza pe technologiile deja cunoscute/dezvoltate, dar nu poate fi doar o extensie a acestora. Atlfel spus, trebuie sa contina un set de caracteristici care o fac unica si greu de realizat.

 Brevetele sunt utilizate in industrie din mai multe motive, intre care se disting 2 :

 - necesitatea de a stimula descoperirea unor produse sau procese noi ce usureaza viata ; stimularea se realizeaza prin conferirea de drepturi economice celor ce realizeaza inventii

 - protejarea inventatorilor si a inventilor acestora ; astfel, prin atribuirea unei inventii unui singur inventator se creaza competitie.

 Drepturile asupra unei inventii, precum si cerintele pentru obtinerea brevetului nu sunt aceleasi in fiecare tara. Mai mult, un brevet este valabil doar in tara in care acesta a fost cerut si aprobat .

 Brevetarea unei inventii in domeniul software se dovedeste mult mai dificila decat brevetarea unei inventii din alte domenii. Un soft poate fi definit ca un program scris intr-un limbaj de programare ce implementeaza un algoritm sau un proces ; pe de alta parte, se poate referi si la codul binar dintr-un calculator precum si la documentatie aferenta acestuia.

 S-a renuntat la titlul de soft in cadrul Conventiei de Brevetare Europene (EPC) si s-a introdus notiunea de inventie implementata pe calculator, avand o parte sau in totalitate creata de catre un program.

 Cea mai mare problema a brevetarii unui program este determinarea daca acesta poate fi brevetat sau nu. Un program creat intr-un limbaj ce nu contine elemente inovative nu poate fi eligibil pentru brevetare. In cel mai bun caz, se pot pretinde drepturi de autor asupra acestuia.

 Precum brevetul drepturile de autor impiedica reproducerea exacta a programului, insa nu interzic abordarea aceleasi probleme intr-un mod diferit.

 Dintre deciziile de aprobare/respingere a brevetului in domeniul software formulate de EPC se evidentiaza urmatoarele:

**A) Cazul celor 2 identitati/Comvik (T 641/00)**

 - s-a cerut brevetarea unui card SIM ce avea doua identitati (publica si privata)

 - cererea a fost respinsa datorita faptului ca produsul era tehnic, dar nu era inovativ, considerandu-se ca adaugarea unei a -2a identitati presupunea doar efort brut si nu intelectual

**B) Cazul metodei de licitatie/Comvik (T 258/03)**

 - s-a cerut brevetarea unui metode de licitatie ce a fost implementata pe internet

 - cererea a fost respinsa din aceleasi motive, faptul ca implementarea in sine cerea doar efort brut si fundamentele sale erau public cunoscute

**C) Cazul simularii unui circuit/Infineon Technologies (T 1227/05)**

- s-a cerut brevetarea unui model de simulare a unui circuit

 - cererea a fost aprobata, considerandu-se ca anumite aplicatii tehnice de simulare a unor modele matematice pot fi considerate inventii

**2.2. Metode de licentiere**

 O licenta pentru soft este definita ca un contract legal folosit pentru a determina conditiile in care poate fi utilizata o aplicatie. De asemenea, are rolul de a defini drepturile producatorului/inventatorului precum si a utilizatorului.

 Orice soft, inainte de a fi instalat si utilizat trebuie sa fie licentiat in modul cerut de catre acesta. Exista mai multe tipuri de licente :

 **A) Licenta proprietara**

 Majoritatea licentelor sunt de acest tip. Ele confera utilizatorului dreptul de a folosi o copie sau mai multe ale aplicatie, dar proprietatea acestor copii ramane a companiei.

 **B) Licenta GNU**

 Acest tip de licenta se aplica in majoritatea cazurilor softului open-source, a programelor carora li se distribuie si codul sursa pe langa codul executabil. Desi de obicei este numita ‘licenta free’, aceasta se refera la libertatea de modificare si reproducere a programului si nu la taxa de utilizare.

**C) EULA**

 Acest tip de licenta ia forma unui set de conditii ce trebuie respectate pentru utilizarea programului. Cu toate acestea, un contract intre utilizator si companie are prioritate fata de orice EULA ce vine cu softul.

 **D) Licente pentru statii de lucru**

 Licentele de acest tip permit instalarea softului pe un singur calculator, interzicand instalarea acestuia pe mai multe masini in afara cazului in care se achizitioneaza o licenta pentru fiecare. Cu toate acestea, ele permit mentinerea unei copii de rezerva pentru cazuri de urgenta.

**E) Licente cu utilizare multipla**

Se deosebesc de licentele de la punctul D) prin faptul ca o licenta de acest timp permite instalarea softului pe un numar limitat de calculatoare. De obicei vin cu un soft de licentiere ce impune aceasta limitare.

**F) Licente dependente de locatie**

 Acest tip de licente permit instalarea unui soft pe calculatoare aflate intr-o anumita locatie. In mod normal, numarul de instalari este nelimitat, atata timp cat calculatoarele se afla in acea locatie, cum ar fi o universitate.

 **G) Licente dependente de timp**

 In loc de a fi cumparat, softul ce este afectat de o licenta de acest gen este inchiriat pentru o anumita perioada de timp. In cazul in care licenta nu este reinnoita, programul inceteaza sa functioneze.

**Capitolul 3. Bibliografie**

**Bibliografie** :

[**http://www.wipo.int/treaties/en/text.jsp?file\_id=283698**](http://www.wipo.int/treaties/en/text.jsp?file_id=283698)

[**http://en.wikipedia.org/wiki/Authors%27\_rights**](http://en.wikipedia.org/wiki/Authors%27_rights)

**http://www.epo.org/news-issues/issues/software.html**

**http://en.wikipedia.org/wiki/Copyright,\_Designs\_and\_Patents\_Act\_1988**

[**http://en.wikipedia.org/wiki/Intellectual\_property**](http://en.wikipedia.org/wiki/Intellectual_property)

[**http://en.wikipedia.org/wiki/Software\_patent**](http://en.wikipedia.org/wiki/Software_patent)

**http://www.wipo.int/sme/en/documents/software\_patents\_fulltext.html**

[**http://its.uncg.edu/Software/Licensing/**](http://its.uncg.edu/Software/Licensing/)

**Poze :**

 1 - http://www.ni.com/cms/images/devzone/tut/1205NIN\_1.jpg