



ICT ENTREPRENEUR



*“One becomes an entrepreneur
not by birth but by education
as well as by experience”*

Volkmann 2004



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission.
This publication [communication] reflects the views only of the author,
and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made
of the information contained therein.

MODULE 5: IPR AND TECHNOLOGY MANAGEMENT

1. EINFÜHRUNG
2. PATENTE
3. UTILITY MODELLE
4. GEHEIMNISSE
5. INDUSTRIELLE ENTWÜRFE
6. BRANDS (MARKEN)
7. COPYRIGHT
8. PRAXISFÄLLE
9. LITERATURVERZEICHNIS

MODULE 5: IPR AND TECHNOLOGY MANAGEMENT

Bitte befragen Sie die Teilnehmer vor diesem Modul bzgl. Ihres Wissens und Interesses an diesem Thema.

Wir empfehlen Ihnen, mehr Zeit für M2 aufzuwenden.

HABEN SIE EINE IDEE?

1. EINFÜHRUNG
2. PATENTE
3. UTILITY MODELLE
4. GEHEIMNISSE
5. INDUSTRIELLE ENTWÜRFE
6. BRANDS (MARKEN)
7. COPYRIGHT
8. PRAXISFÄLLE
9. LITERATURVERZEICHNIS

WELCHE Idee?

Idee oder Innovation?

- Technische Innovation
- Dienstleistungen Innovation
- Innovatives Geschäftsmodell
- Design-Innovation
- Soziale Innovation

Was machen wir nun?

Was kann man schützen?

- PATENTE
- UTILITY MODELLE
- GEHEIMNISSE
- DESIGNS
- MARKEN
- COPYRIGHT-SOFTWARE

WERTE

- EXKLUSIVITÄT
- TERRITORIALITÄT
- BESCHRÄNKTE DAUER
- DIVULGATION

WAS IST EIN PATENT?

Patent ist ein Titel, der das Recht anerkennt, ausschließlich eine Erfindung auszunutzen, die andere daran hindert, sie ohne Zustimmung des Inhabers herzustellen, zu verkaufen oder zu benutzen. Als Gegenstück steht das Patent der Öffentlichkeit zur Verfügung.

ARTEN

Produktpatente:

Produkte, die durch ihre Konfiguration oder Struktur gekennzeichnet sind
Produkte, die durch ihre Zusammensetzung gekennzeichnet sind

Verfahrenspatente:

Sequenz oder Verfahren/Prozesse, um ein Produkt oder ein technisches Ergebnis zu erhalten

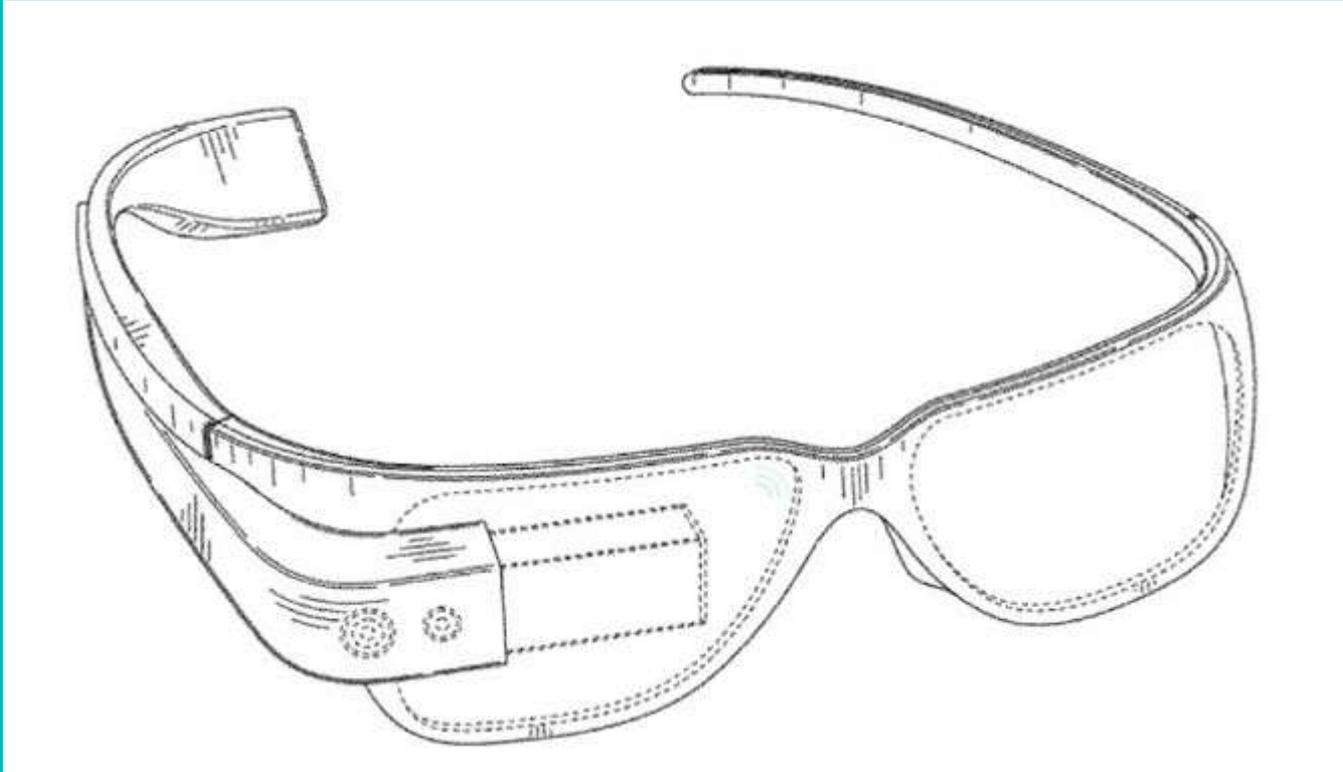
ANFORDERUNGEN

NEUHEIT

EFINDERISCHE AKTIVITÄT

INDUSTRIELLE ANWENDUNG

BEISPIEL: APPLE GLASSES



BEISPIEL 2: APPLE Vs SAMSUNG (CASE STUDY)



REICHWEITE

NATIONAL

EUROPÄISCH

INTERNATIONAL

SCHUTZERKLÄRUNG

20 JAHRE

ZUSTÄNDIGE BEHÖRDEN

- ❑ NATIONAL LEVEL: National Institution (NI)
- ❑ EUROPEAN LEVEL: NI/ European Patent Office (EPO) (38 countries)
- ❑ INTERNATIONAL LEVEL: NI/ EPO/Institution in country of destination

DAUER DER REGISTRIERUNG

National level:

Ca. 30 Monate

European level:

Ca. 30 bis 36 Monate

KOSTEN

- ❑ **Beispiel für Patent in Spanien ohne vorherige Prüfung: € 800**
- ❑ **Beispiel für Patent in Spanien mit vorheriger Prüfung: € 1200**
- ❑ **European Patent** (status 2015) (ohne die Kosten der Validierung und Übersetzung) **€ 5,000**
- ❑ **European Patent** (status 2015) (inkl. Kosten der Validierung und Übersetzung in elf Ländern) **€ 40,000**
- ❑ **PCT** (International Phase without a Preliminary Examination) **€ 3,250**

WER HAT ANSPRÜCHE?

- ❑ Der Erfinder bzw. sein Rechtsnachfolger
 - Möglichkeit der Übertragung auch zwischen Personen

- ❑ Erfindung von mehreren Personen getrennt
 - Regel des ersten Erfinderbewerbers
 - Rechtsstreitigkeiten zum Schutz des legitimen Rechtsinhabers

- ❑ Gemeinsame Erfindung von mehreren Personen
 - Miteigentum

- ❑ Arbeitnehmerinitiative (oder Anbieter)
 - Kombinierte Rechte für Arbeitgeber und Arbeitnehmer (oder Dienstleister)
 - e. g .: Universität

RECHTLICHE EINSCHRÄNKUNGEN

- Handlungen im privaten Bereich
- Handlungen für experimentelle Zwecke
- Gemeinschaftliche Erschöpfung
- Das Privileg der Bauern und Viehzüchter
- Vorheriges Gebrauchsrecht
- Abhängige Patente

WAS KANN NICHT GESCHÜTZT WERDEN?

- Entdeckungen, wissenschaftliche Theorien und mathematische Methoden.
- Literarische oder künstlerische Werke oder jede andere ästhetische Schöpfung sowie wissenschaftliche Arbeiten.
- Schemen, Regeln und Methoden zur Durchführung von intellektuellen Aktivitäten, Spiele oder Wirtschafts- und Geschäftsaktivitäten sowie Computerprogramme.
- Die Methoden zur Darstellung von Informationen.
- Verfahren zur chirurgischen oder therapeutischen Behandlung des menschlichen oder tierischen Körpers oder diagnostische Methoden, die auf den menschlichen oder tierischen Körper angewendet werden.

WAS IST EIN UTILITY MODEL?

Es ist ein Titel, der das ausschließliche Recht anerkennt, eine Erfindung zu nutzen, andere von der Herstellung, dem Verkauf oder der Nutzung ohne Zustimmung des Eigentümers zu verhindern. Im Gegenzug steht das Gebrauchsmuster der Öffentlichkeit für allgemeines Wissen zur Verfügung

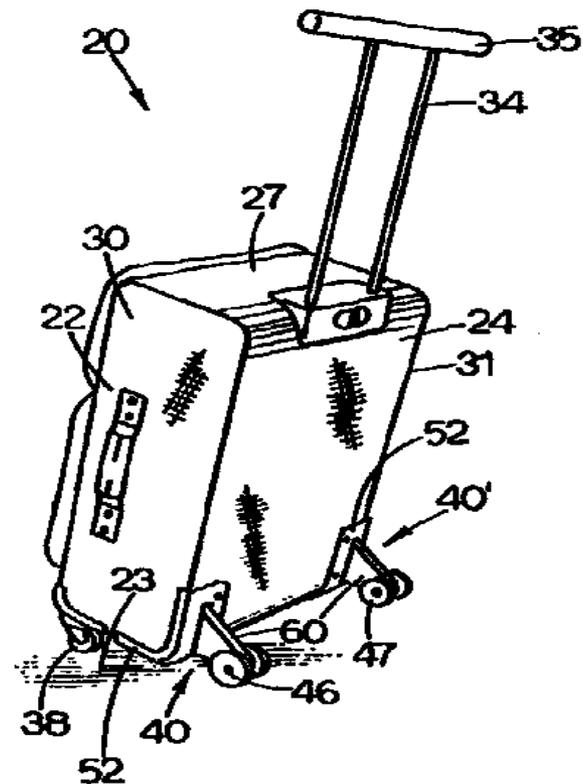
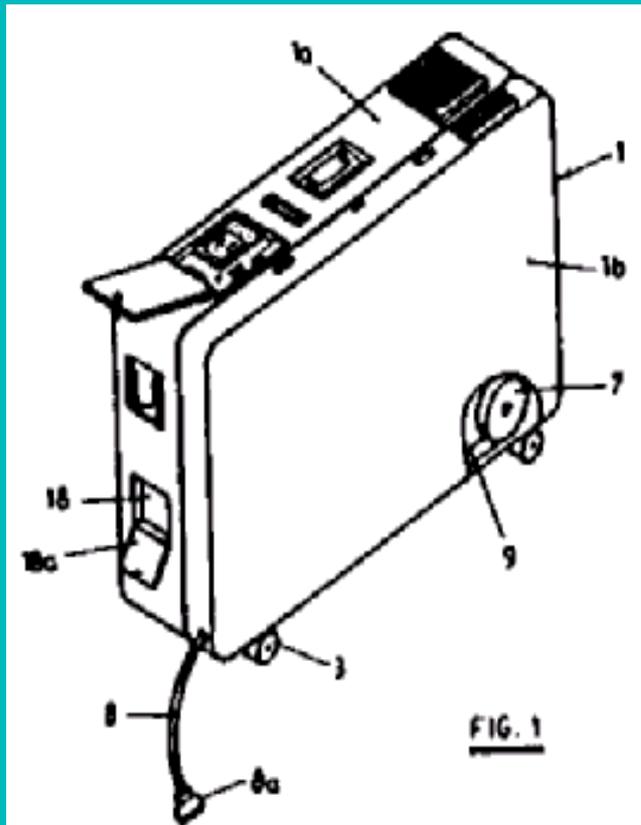
ERFORDERNIS

- NEUHEIT
- es muss sich um eine offensichtliche Erfindung handeln
- Industrielle Anwendung

DAUER DES SCHUTZES

10 JAHRE

BEISPIEL



DAUER DER PATENTIERUNG

Unterschiedlich, durchschnittlich ca. zehn Monate auf nationaler Ebene
Vorsicht: nicht in jedem Land ist das Utility Model möglich

KOSTEN

- ❑ SPANISH EXAMPLE OF UTILITY MODEL= $74,92 \text{ €} + 26,46 \text{ €} = 101,38 \text{ €}$
- ❑ BE CAREFUL, NOT EVERY COUNTRIES ALLOW THE UTILITY MODEL

UTILITY MODEL VS PATENT

- ❑ Ein Gebrauchsmuster muss sich (offensichtlich) durch die Form, Struktur oder Konstitution eines Objekts abheben, um einen technischen Vorteil zu erzielen.
- ❑ Ein Patent schützt (nicht offensichtliche) Verfahren.
- ❑ Die Dauer des Schutzes ist niedriger: 10 Jahre nach ihrer Anwendung, weil sie Erfindungen von weniger erfinderischer Größe schützt.
- ❑ keine Prüfung oder einen Bericht über den Stand der Technik. Es gibt einen Aufruf zur Meinung Dritter
- ❑ Beantragung ist schneller als im Falle eines Patents und seine Kosten, niedriger.

WAS IST EIN SECRET?

Eine Information, die nur von einer Person oder wenigen Menschen in einem geschäftlichen Kontext bekannt ist und anderen nicht erzählt werden darf.

CHARACTERISTICA

- Weder zeitliche noch territoriale Grenzen
- Sofortige Wirkung
- Nicht gegen Nachahmung geschützt
- Keine Registrierungskosten

BEISPIEL



WAS IST EIN INDUSTRIAL DESIGN?

Industrial Design ist das Aussehen des ganzen oder eines Teils eines Produktes. Das Ergebnis sind Merkmale , insbesondere der Linien, Konturen, Farben, Form, Textur oder Materialien des Produkts selbst oder seiner Verzierung.

ERFORDENIS

- NEUHEIT
- EINZIGARTIGKEIT

BEISPIEL



De Matthieu Riegler, Wikimedia Commons, CC BY 3.0, \$3

ART des SCHUTZES?

- NATIONAL
- EUROPEAN UNION LEVEL
- INTERNATIONAL LEVEL (HAGUE SYSTEM)

DAUER des SCHUTZES?

NATIONAL (SPAIN)

- 5 years
- RENEWABLES UP TO 25 years

EUROPEAN UNION

- UNREGISTERED: 3 years (when disclosure is done)
- REGISTERED: 5 years, renewable for up to a maximum of 25 years

INTERNATIONAL

- Depending on the country

ZUSTÄNDIGE BEHÖRDE

- ❑ NATIONAL LEVEL (SPAIN): OEPM
- ❑ COMMUNITY LEVEL : OHIM
(OFFICE FOR THE HARMONIZATION OF THE INTERNAL MARKET)
- ❑ INTERNATIONAL LEVEL : OEPM/ OHIM/ OFFICE OF DESTINATION

DAUER

different

National level:

About 3 days if the application is not suspended and 5 months if the application suffers some suspense

Community level:

3 weeks - 1 week fast option

International level:

It depends on the office of destination

KOSTEN

NATIONAL (SPAIN):

Registration Request € 74.93

ADDITIONAL DESIGNS to the same application:

11 to 20 designs € 65.56

21 to 30 designs € 54.45

EUROPEAN UNION

Registration request € 230

ADDITIONAL DESIGNS to the same application:

2 to 10 designs € 115

+11 Designs € 50

Publication of register 120 €

ADDITIONAL DESIGNS to the same application:

2-10 designs of € 60

+11 Designs € 30

INTERNATIONAL

(IT DEPENDS OF THE COUNTRY)

WAS IST EIN KENNZEICHEN?

Ein KENNZEICHEN (Distinctive Signs) ist etwas, das die Menschen sehen können, die den Verkäufer oder den Hersteller auf dem Markt unterscheiden und identifizieren und manchmal gewisse zusätzliche Informationen geben.

Drei Typen:

- Brand
- Trademark
- Label

MARKE (BRAND)

Die Marke ist das Zeichen, das auf dem Markt ein Produkt des Verkäufers von denen anderer unterscheidet

ARTEN

- Denominatives
- Graphics
- Mixed
- Three-dimensional
- Soundtracks

Viele verschiedene Dinge können eine Marke sein (Wörter, Bilder, Figuren, Symbole ...)

BEISPIEL



WAS KANN EINE MARKE SEIN

- Die Worte und Wortkombinationen.
- Bilder, Figuren, Symbole und Zeichnungen.
- Die Buchstaben, Ziffern und Kombinationen davon.
- Dreidimensionale Formen, auch ihre Verpackungen und die Produktform.
- Die Töne, vorausgesetzt, sie können grafisch dargestellt werden
Pentagramm.
- Jede Kombination der genannten Zeichen.

WAS IST KEINE MARKE?

- Die Zeichen, die nicht zum Konzept der Marke passen
- Mangel an Emblem
- Formen, die vom Produkt selbst auferlegt werden
- Zeichen gegen das Gesetz, die öffentliche Ordnung oder die Moral
- Irreführende Zeichen
- Zeichen, die offizielle Namen und Symbole vervielfältigen oder imitieren
- Frühere Marken

Classes

- ☐ Products

- ☐ Services

LEVEL OF KNOWLEDGE

- Well Known Trademarks

- Leading Brands

BY THEIR FUNCTION

- Individual brands
- Collective brands
- Guarantee brands

TRADEMARK

Eine **trademark** ist ein erkennbares Zeichen, Design oder Ausdruck der Produkte oder Dienstleistungen einer bestimmten Quelle die sich von anderen identifiziert

TRADEMARK HOLDER

- Allgemeine Regel: die erste bei der Registrierung
- Anspruch auf das Eigentum im Register, wenn es noch nicht registriert ist
- Rechtliche Schritte, wenn es nicht ordnungsgemäß registriert ist

BEISPIEL



LABEL

Ein **label** ist ein Stück Papier, Polymer, Tuch, Metall oder anderes Material, das an einem Behälter oder Produkt befestigt ist, auf dem geschrieben oder gedruckt wird. Informationen über das Produkt. Es muss Design nach der Marke oder Marke sein.

Arten

- Brand Label
- Quality Label
- Descriptive Label

BEISPIEL



"ASUS IIIIIII" by Milad Mosapoor - Own work. Licensed under Attribution via Commons - https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ASUS_IIIIII.jpg#/media/File:ASUS_IIIIII.jpg

DISTINCTIVE SIGNS

KINDS OF PROTECTION

NATIONAL LEVEL: OEPM

COMMUNITY LEVEL: OEPM/ OHIM

INTERNATIONAL LEVEL: OEPM/ OHIM/ WIPO/ OFFICE IN DESTINATION

DAUER DES SCHUTZES

Brands und Trademarks werden für 10 Jahre ab dem Datum der Antragstellung gewährt und können auf unbestimmte Zeit für aufeinanderfolgende Zeiträume von zehn Jahren verlängert werden.

DAUER

Unterschiedlich, durchschnittlich:

National level:
zwischen 8 und 15 Monate

Community level:
5 Monate,
5 Monate, wenn es keine opposition gibt 4 Monate, schnelle Option

International level:
abhängig vom jeweiligen Land

ERWORBENE RECHTE

Seit der Anwendung

Entschädigung, wenn ein Dritter (bewusst der Anwendung) die Marke verwendet

Seit dem Zuschuss

Ausschließliches Recht zur Nutzung in wirtschaftlichen Geschäften.
Verhindert dass Dritte ohne Ihre Zustimmung wirtschaftliche Transaktionen verwenden

Erlöschen der Rechte

Kein Recht, den Umlauf eines Produktes zu vermeiden, wenn es auf den Markt gebracht wurde

KOSTEN

- ❑ National brand

144,58 €

96,33 € for the second and each successive class

- ❑ European Brand

900-1050 € for three classes

150 €, additional that exceeds three classes

- ❑ International brand

depends on the country of destination

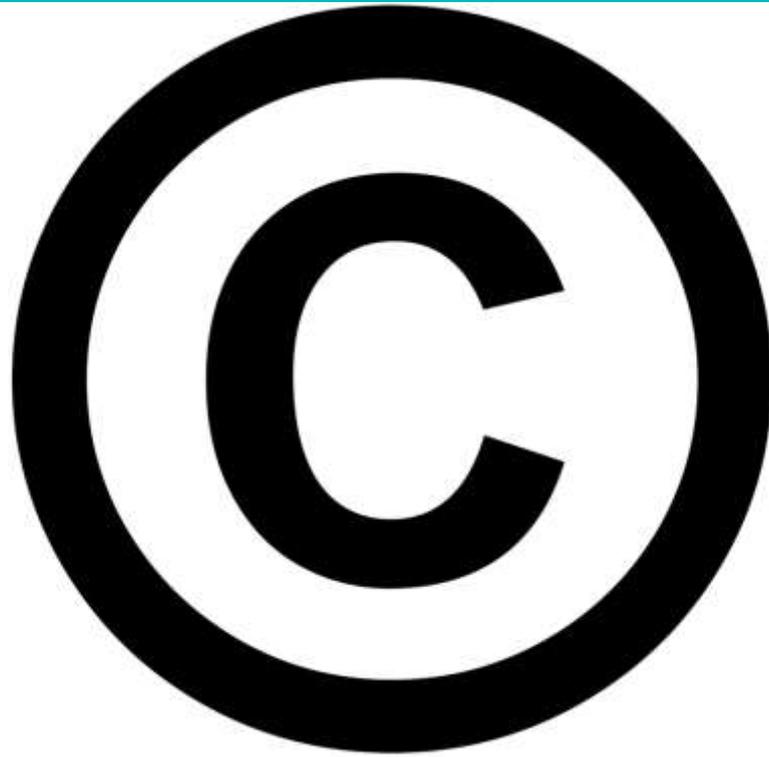
WAS IST EIN COPYRIGHT?

Das geistige Eigentum setzt sich aus Persönlichkeitsrechten und Erbrecht zusammen, die dem Verfasser die volle Kontrolle und das ausschließliche Recht der Ausbeutung des Werkes ohne weitere Einschränkungen geben als die gesetzlichen Bestimmungen.

ARTEN

- Patrimonial rights
- Moral rights
- Related Rights
- Reproduction rights
- Right of public communication
- Translation rights

BEISPIEL



OBJECT OF PROTECTION I

- Bücher, Broschüren, Drucksachen, Korrespondenz, Schriften, Reden und Anschriften, Vorträge, Gerichtsschreiben, akademische Abhandlungen und alle anderen gleichartigen Werke.
- Musikalische Kompositionen mit oder ohne Worte.
- Die dramatischen und dramatisch-musikalischen Werke, Choreografien und Pantomime und im Allgemeinen Theaterarbeiten.
- Kinofilme und andere audiovisuelle Werke.
- Skulpturen und Werke von Malerei, Zeichnung, Gravur, Lithographie, Bildgeschichten, Karikaturen oder Comics, einschließlich Entwürfe oder Skizzen, und andere Kunstwerke, ob angewendet oder nicht.

OBJECT OF PROTECTION II

- Die Projekte, Pläne, Modelle und Entwürfe von Architektur- und Ingenieurarbeiten.
- Graphiken, Karten und Entwürfe in Bezug auf Topographie, Geographie und allgemein Wissenschaft.
- Fotografische Arbeiten und Arbeiten, die durch ein analoges Verfahren ausgedrückt werden.
- Computerprogramme.
- Datenbank

WANN WIRD ES ERWORBEN?

Von dem Moment der Kreation des Produkts, weil das Urheberrecht ein natürliches Recht ist und keine Formalitäten für die Ausübung erfordert. Allerdings ist es gut, es offiziell zu registrieren, denn wenn es verletzt wird, ist es einfacher, seinen Schutz durchzuführen.

SCHUTZDAUER

Die Lebenszeit des Autors und siebenzig Jahre nach seinem Tod oder der Todeserklärung.

GEGENSTAND

Bücher, musikalische Komposition, Bilder etc.
Derivative Werke wie Übersetzungen, Zusammenfassungen, etc.

BESCHRÄNKUNGEN

- Vorübergehende und private Nutzung
- Wenn es aus einer juristischen Quelle gemacht wird
- Wenn es nach einem öffentlichen Interesse sucht
- Öffentliche Sicherheit, behinderte Menschen, etc.
- Wenn es einen pädagogischen oder wissenschaftlichen Zweck hat

ZUSTÄNDIGE BEHÖRDE

- REGISTRO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL (national level, Spain)
- WIPO (international level)

CASE STUDY

PATENT LAWSUIT BETWEEN APPLE AND SAMSUNG

Read more: <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-3346644/Samsung-agrees-hand-548-million-Apple-losing-patent-lawsuit-says-won-t-pay-iPhone-maker-sends-invoice.html#ixzz3yQ6TxkmU>

Samsung fought until the bitter end to avoid paying Apple, but the company now says it will finally hand over the more than \$548 million it owes for infringing the patents and designs of its biggest smartphone rival.

The key to this ruling was that these damages had to be paid from the profits of the sales of the devices that infringed the patents.

Tech wars: Google, HP and other giants in the tech industry are calling on a US court to reconsider a recent patent infringement case awarded to Apple. They believe that asking for profits will damage innovation

CASE STUDY

This is because they contend the technology and various components that go into making smartphones, as well as smart TVs, are covered by a myriad patents covering everything from the design of a keyboard, to the shape of a wall mount, or a single icon in an application.

'But the panel's decision could allow the owner of the design patent to receive all profits generated by the product or platform, even if the infringing element was largely insignificant to the user and it was the thousands of other features, implemented across the remainder of the software, that drove the demand generating those profits,' explained the filing.

PRAXISÜBUNG

Establish the kind of IPR to use in every case of this article:

<http://www.smithsonianmag.com/history/ten-famous-intellectual-property-disputes-18521880/?no-ist>

- 1.- S. Victor Whitmill v. Warner Bros. Entertainment Inc. (Art)
- 2.- Isaac Newton v. Gottfried Wilhelm Leibniz (Mathematics)
- 8.- Lucasfilm Ltd. v. High Frontier and Lucasfilm v. Committee for a Strong, Peaceful America
- 9.- A&M Records, Inc. v. Napster Inc.

GASTREDNER

Laden Sie als Gastredner entweder ein IPR-Experte / Anwalt oder ein Start-up-Gründer, der IPR-Themen behandelt hat, ein. Er kann einzelne Schritte erklären, und erklären, was zu berücksichtigen ist etc.

Dauer: 60'.