

NUMERO

12

ENERO/
MARZO 2014

WE INTANGIA

Revista de Propiedad Intelectual

- 4** Derechos de autor:
La reforma que nos viene .
- 6** Desgranando los intangibles de los videojuegos.
- 9** Sentencia del Tribunal de Justicia Europeo sobre el caso Nintendo.
- 13** Charlas. Próximas actividades.
- 16** Concurso Self-Copyright.



WE

intangia



Sumario

Saludo de la Asociación	pag 3
<i>Los derechos de Propiedad Intelectual.</i>	
La reforma que nos viene	pag.4-5
<i>Apartado Intangibles</i>	
Desgranando los intangibles de los videojuegos.	pag.6-8
<i>Experiencias Internacionales</i>	
Sentencia del Tribunal de Justicia Europeo sobre el caso Nintendo.	pag.9-12
<i>Actividad Intangia</i>	
Charlas. Próximos eventos.	pag.13-15
<i>Actividad Intangia</i>	
Concurso Self-Copyright.	pag.16-21
Cierre edición nº 12. Contacto	pag.25

Ilustración de la portada:

Foto "Estatua soldado robot en el museo Ghibli"©Pedro Garcia Barbudo
[Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported](#) ([Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual](#))(CC BY-NC-SA 3.0),

Todos los derechos reservados. Prohibida su reproducción, distribución, comunicación pública y/o transformación sin permiso de los autores.

"La imaginación lo es todo. Es el avance de lo siguiente que atraerá la vida"-,
Albert Einstein.

Estimad@s Soci@s

Os saludamos de nuevo desde la Asociación Intangia, en un nuevo número de nuestra *Revista We Intangia*, la *edición Nº 12*, correspondiente a las actividades de invierno, desde enero hasta marzo de 2014.

En esta ocasión os informamos de la nueva *reforma de la Ley de Propiedad Intelectual* que anunció el pasado 14 de febrero en rueda de prensa el Ministro de Cultura, aunque aún no haya salido a día de hoy el texto del anteproyecto de reforma. Únicamente hemos podido acceder al texto publicado en el Boletín Oficial de las Cortes Generales. Sí que han ido adelantando algunos contenidos de esta reforma que está a punto de aprobarse.

Esta edición está dedicada en gran parte al *sector del videojuego*. Por esta razón, en el apartado de intangibles, se analizan los distintos intangibles que pueden gestionarse desde la creación hasta distribución de este tipo de productos artísticos. Por causas ajenas a nuestra voluntad no podemos publicar el apartado de asociados dedicado al videojuego.

Además, os trasladamos algunas de las últimas actividades realizadas por el Departamento jurídico, en concreto, el *evento sobre colaboración* entre empresas que organizaron varias empresas asociadas, *LeBal, Lefer y Obelia*, junto con Intangia. Así como la charla del 20 de marzo en el *Conservatorio Superior de Música de Pamplona*, agradecemos desde aquí a nuestro asociado *Jorge Senosiain* y a los organizadores internos de la charla, todas las gestiones para impartir esta charla ante los alumnos del centro.

Os informamos también de las próximas actividades que estamos organizando: la celebración del Día Mundial de la Propiedad Intelectual el próximo 26 de Abril, en el Centro Huarte de Arte Contemporáneo. Esperamos vuestra presencia.

Deseamos que el contenido de esta edición os resulte de interés. Un cordial saludo para todos.

Conchí Cagide Torres
Presidenta Intangia.



Al cierre de esta edición, el anteproyecto de reforma de la ley de propiedad intelectual se encuentra en fase de debate en las Cortes Generales. (publicado en BOCG en fecha 21 de febrero de 2014).

Las principales novedades que se plasmarán en esta nueva regulación se concentran en tres apartados:

La reforma de algunos de los límites aplicables a los derechos de propiedad intelectual, que permiten el uso sin autorización de las obras intelectuales; son también tres los límites que serán objeto de revisión:

El **sistema de copia privada y el derecho de remuneración compensatoria** que perciben los autores en compensación por la copia privada realizada por los usuarios;

El **límite del uso formativo o docente de las obras intelectuales, así como la aplicación del derecho de cita**, a través de una importante reforma de sus condiciones y requisitos;

La novedosa regulación en nuestro ordenamiento de las **obras huérfanas**, que se deriva de la entrada en vigor de la directiva europea DIR 2012/28/UE[*que fue ya analizada en la edición nº2 de nuestra revista*]

Como segundo punto de reforma, la aplicación de la DIRECTIVA 2011/77/UE, sobre **ampliación de los plazos de protección** de fonogramas y derechos de artistas intérpretes y ejecutantes.

Por último, pero no menos importante, se prevé una **profunda modificación del sistema de gestión colectiva de los derechos**, a través de las Entidades de Gestión colectiva. Este sistema ha generado a lo largo de los años numerosos problemas en cuanto a su funcionamiento y en cuanto a los instrumentos de supervisión y control a las Entidades de Gestión.

La nueva regulación pretende abordarlos e incluso evitarlos, implantando medidas de supervisión supervisión preventivas, así como correctivas si los problemas persisten, sobre la actividad de este tipo de entidades representativas de los autores y titulares de derechos [*en cuánto se apruebe la reforma de la ley de propiedad intelectual, analizaremos todos los cambios en próximas ediciones de la revista*]

Desgranando los intangibles de los videojuegos.

Dedicamos gran parte de esta edición N °12 al **sector del videojuego**. Un sector creativo en auge, con un gran potencial y un gran desarrollo. Además, un sector

muy productivo. A pesar de los actos de piratería y de las descargas digitales ilegales. Explicamos el motivo de esta gran proyección:

La evolución de las nuevas tecnologías, de las tarjetas gráficas y sonoras y la propia evolución de internet, unido al hecho de que el videojuego haya pasado de salones de juegos al entorno de ocio y entretenimiento doméstico, han motivado dicha proyección.

Además, la cada vez mayor calidad artística, hacen que este tipo de obras sean reconocidas como creativas en las legislaciones de propiedad intelectual – el Tribunal Supremo de EEUU los equipara al resto de obras artísticas e intelectuales: *“los videojuegos comunican ideas y mensajes sociales, y disponen de elementos literarios y artísticos (personajes, diálogos, guiones y argumentos, música...) y también de elementos propios o distintivos como la interacción del jugador con el mundo virtual”*.

Internet y las nuevas tecnologías, complementado con la creatividad y el aprendizaje y la adquisición de nuevas capacidades en el jugador, elementos que contribuyen al gran auge del sector de los videojuegos.

Qué intangibles podemos proteger y gestionar en una obra compleja como el videojuego?

Destacamos a continuación los intangibles que pueden distinguirse en este tipo de obras:

Los derechos de propiedad intelectual.- derechos de los autores de los siguientes elementos que integran en videojuego:

Sobre el **programa informático** que hace posible el funcionamiento del videojuego y la interacción entre el jugador y el espacio virtual;

Sobre los **personajes, los escenarios, el guión o argumento,**

las imágenes o diseños gráficos, todos ellos componen el escenario virtual en el que se desarrolla el juegos, y todos ellos son obras artísticas y protegidas;

Sobre la **música (melodía y letra) o sonido original**

Los derechos de propiedad industrial sobre la marca .- derechos sobre el nombre – **título**- del videojuego, que puede proteger la denominación, o también el **nombre y la imagen gráfica más representativa** del videojuego – la imagen del personaje principal, de un escenario o un diseño gráfico representativo -.

Los derechos de propiedad industrial sobre invenciones o patentes.- derechos sobre **dispositivos** utilizados en el juego, consolas y videoconsolas.

Los tres elementos o intangibles tienen distintos sistemas de protección:

Derechos de propiedad intelectual Software Personajes Escenarios Guión o argumento Imágenes y diseños gráficos Música/sonido	Duración: toda la vida del autor y 70 años después de su fallecimiento Opcional y recomendable: realizar un registro de propiedad intelectual como obra multimedia + registro separado del software Necesario el abono de tasa pública Uso del símbolo © sin necesidad de registro
Derechos de propiedad industrial Marcas denominativas y mixtas	Duración: 10 años renovables Obligatorio el registro como marca. Abono tasa pública Uso del símbolo ® sólo si hay registro
Derechos de propiedad industrial Patentes	Duración.: 10 ó 20 años sin posibilidad de renovación Obligatorio el registro de la invención Abono tasa pública Uso del símbolo ® sólo si hay registro

Protegemos la expresión de las ideas:

Esta regla general, que sirve para cualquier obra intelectual, es lo que permite proteger los derechos de propiedad intelectual de videojuegos basados en ideas genéricas: por ejemplo, todos aquellos videojuegos que traten sobre automovilismo, estarán protegidos, aunque todos ellos utilicen **elementos comunes**: el escenario de un mismo circuito de carreras de coches, los mismos modelos de coches, o el mismo salpicadero del coche de carreras- ya que lo protegible es la imagen o el diseño gráfico original sobre los coches, el sonido o música, incluso el dibujo del escenario creado en el videojuego, que será sensiblemente distinto del que aparezca en otro videojuego creado sobre la misma idea; también el guión o argumento darán otro elemento de distinción, los personajes, o el programa que ofrezca la interacción al jugador. Cuanta más originalidad exista en el diseño de los elementos comunes, más calidad y novedad tendrá el videojuego y más se distinguirá de otros que se crean sobre la misma temática.

Bibliografía utilizada: *"Los videojuegos: el arte del S.XXI"*, de Catherine Jewell, *Revista de la OMPI* 4/2012 (agosto 2012).

La Sentencia del Tribunal de Justicia Europeo sobre el caso Nintendo.**El asunto Nintendo (C-355/12)****Sentencia del Tribunal de Justicia Europeo de 23 de enero de 2014**

En el apartado de experiencias internacionales sobre intangibles, hacemos referencia en esta ocasión, aunque no sea habitual en los editores de esta revista, a una Sentencia del Tribunal de Justicia Europeo. En concreto a la **Sentencia TJUE de 23 de enero de 2014** que resuelve una cuestión prejudicial elevada por un tribunal italiano al conocer de una demanda interpuesta por la empresa Nintendo contra la empresa PC-Box. Nos parece muy adecuado el tema ya que la edición actual gira en torno a los videojuegos y los derechos de propiedad intelectual sobre este tipo de obras intelectuales, y el Tribunal de Justicia europeo, al resolver dicha cuestión, establece unas conclusiones muy interesantes sobre la **naturaleza de obra intelectual de los videojuegos**, una naturaleza que negaba el demandado, la empresa PC-Box y que deja zanjado el propio órgano jurisdiccional europeo en su sentencia, considerando a los videojuegos *“una obra compleja, formada por un programa de ordenador, y por elementos gráficos y sonoros, que son todos ellos protegibles como obras intelectuales si son originales”* y propios. **Son los videojuegos, por lo tanto, obras intelectuales protegidas por la legislación del derecho de autor.**

Vayamos al conflicto entre Nintendo y PCBox. Nintendo comercializa dos tipos de productos que se utilizan para jugar con sus videojuegos: las consolas DS y la Wii. A ambos tipos de consolas les aplica una serie de medidas técnicas de protección, como el sistema de reconocimiento, y un código encriptado en el soporte físico que impide que se puedan utilizar ambos productos para jugar con otros videojuegos que no sean los propios de la empresa Nintendo. Y al contrario, el propio videojuego lleva incorporado un sistema anticopia para impedir que se pueda jugar con él en dispositivos diferentes a la DS y la Wii.

PCBox es demandado por Nintendo en el Tribunal de Milán debido a que PCBox comercializa las consolas originales de Nintendo junto a unos dispositivos complementarios – los “mod chips” y los “game copiers” que son aplicaciones de productores independientes – que desactivan los dispositivos de protección y permiten utilizar las consolas Nintendo con otro tipo de juegos que no son de Nintendo, a estos videojuegos los llaman “homebrews” (“caseros”).

Para Nintendo, PCBox ha vulnerado las medidas técnicas de protección insertadas en las consolas y por lo tanto, y conforme al art. 6 de la Directiva 2001/29/CE, párrafo 3º, que establece *"se entenderá por "medidas tecnológicas" toda técnica, dispositivo o componente que, en su funcionamiento normal, esté destinado a impedir o restringir actos referidos a obras o prestaciones protegidas que no cuenten con la autorización del titular de los derechos de autor o de los derechos afines a los derechos de autor establecidos por ley o el derecho sui generis previsto en el Capítulo III de la Directiva 96/9/CE. Las medidas tecnológicas se considerarán "eficaces" cuando el uso de la obra o prestación protegidas esté controlado por los titulares de los derechos mediante la aplicación de un control de acceso o un procedimiento de protección, por ejemplo, codificación, aleatorización u otra transformación de la obra o prestación o un mecanismo de control del copiado, que logre este objetivo de protección"*, dicha vulneración supone una vulneración de las normativas sobre derechos de autor.

Para PCBox, lo único que ha hecho es comercializar un software que no está destinado a hacer copias ilegales de videojuegos o a vulnerar los derechos de autor sobre los videojuegos, sino a la lectura de ficheros MP3, películas y videos en las consolas Nintendo. Aluden a la propia excepción contenida en dicha Directiva que establece que estos dispositivos no pueden impedir o excluir la interoperabilidad con otros productos u otros programas informáticos, sino exclusivamente impedir la copia ilegal de las obras intelectuales protegidas bajo las medidas tecnológicas instaladas.

Ante las argumentaciones de ambas partes, el Tribunal italiano decide elevar dos cuestiones prejudiciales al TJUE:

1ª. Si la tutela de las medidas tecnológicas de protección para las obras protegidas por los derechos de autor puede ampliarse a un sistema fabricado y comercializado por la misma empresa en el que existe un dispositivo o código de reconocimiento sin el cual la obra no puede ser visualizada ni utilizada, impidiendo que otros aparatos y productos que no sean de la empresa fabricante estén excluidos;

2ª. Qué tipo de criterios deben seguirse para valorar el alcance de la protección jurídica contra la elusión de medidas tecnológicas eficaces.

Las conclusiones de la abogada general Sra. Eleanor Sharpston presentadas el 19 de septiembre de 2013 (1) sobre el asunto C-355/12 son las siguientes:

1ª. El **concepto de «medidas tecnológicas»** en el sentido del artículo 6 de la misma **incluye tanto las medidas incorporadas a las propias obras protegidas como los dispositivos concebidos para acceder a dichas obras.**

2ª. "Al dilucidar si las medidas de esta índole están amparadas por la protección prevista en el artículo 6 de la Directiva 2001/29/CE en el supuesto en que **tienen el efecto de impedir o restringir no sólo aquellos actos que conforme a la Directiva exigen la autorización del titular de los derechos sino también los actos que no exigen tal autorización**, el órgano jurisdiccional nacional deberá verificar si la aplicación de las medidas cumple con el principio de proporcionalidad y deberá tomar en consideración, en particular, si en el estado actual de la tecnología, el primer efecto podría lograrse sin producir el segundo o produciéndolo en menor medida".

3ª. "Al dilucidar si la protección debe concederse frente a cualquier suministro de dispositivos, productos, componentes o servicios con arreglo al artículo 6, apartado 2, de la Directiva 2001/29, no es necesario tomar en consideración el destino peculiar atribuido por el titular de los derechos a un dispositivo concebido para acceder a las obras protegidas. Por el contrario, sí **procede tomar en consideración en qué medida los dispositivos, productos, componentes o servicios frente a los cuales se busca la protección son o pueden ser utilizados para perseguir finalidades legítimas distintas a la facilitación de actos que requieren la autorización del titular de los derechos.**»



Evento 31 enero con empresas asociadas / asociación Amedna

El pasado 31 de enero, nuestra Asociación participó en un evento de presentación de empresas en el que, junto a varias asociadas, Academia de baile LeBal, Lefer formación y asesoría de empresas, y la empresa Obelia, mostramos las ventajas de la colaboración mutua. Al evento asistieron más de 40 empresas invitadas, algunas de ellas pertenecientes a Amedna-Asociación de mujeres empresarias y directivas de Navarra.

El acto comenzó con una bienvenida a cargo de Cristina Sotro, Vicepresidenta de Amedna, y con una breve introducción de Ana Pinillos, directiva de Meysh Electrónica, empresa coorganizadora y miembro de la Junta Directiva de Amedna. Por orden de aparición, Paqui Fernández, de la Academia de baile LeBal, Ana Ibáñez, de Obelia, Conchi Cagide, de la Asociación Intangia, y Mercedes Lezaun, de Lefer formación y asesoría de empresas, nos mostraron cómo colaboran entre ellas, las ventajas y sinergias derivadas de dicha colaboración, y finalmente pudimos asistir a una muestra creativa por parte de la compañía de danza LeBal.

Charla para los alumnos del Conservatorio Superior de Música de Pamplona

El jueves 20 de marzo nuestra Presidenta Conchi Cagide impartió una charla formativa para los alumnos de último curso del Conservatorio Superior de Música de Pamplona. Esta charla se organizó para completar los conocimientos adquiridos en materia de derechos de autor. Agradecemos desde aquí a Jorge Senosiain y Raquel Romero su implicación en la organización de la charla, y la atención que mostraron hacia nuestra Asociación.



Celebración del Día Mundial de la Propiedad Intelectual

El próximo **sábado 26 de Abril** celebramos, como todos los años, un día muy significativo para nuestra asociación, el **Día Mundial de la Propiedad Intelectual**. Este año 2014 queremos que este día contribuya a difundir el valor de la propiedad intelectual, por ello, bajo el lema, "**Registra... y divulga**", celebraremos un pequeño evento en Centro Huarte de Arte Contemporáneo, en el que exhibiremos muestras de obras registradas: coreografías, fotografías, pintura, bisutería y complementos, etc. para demostrar las ventajas de los registros de propiedad intelectual para artistas y autores.

Os iremos informando en los próximos días del horario y programa del evento.





Introducción

El proyecto Self Copyright -SC es un proyecto colectivo y participativo de la Asociación Intangia. El **Self Copy-**

right - el autoservicio en derechos de autor- tiene como objetivo impulsar la aplicación práctica de las herramientas técnicas y jurídicas que permiten al autor gestionar individualmente, por sí mismo y sin intermediarios, los derechos de propiedad intelectual que le corresponden por el solo hecho de la creación.

Concretamente, además de los derechos morales, el autor puede gestionar por sí mismo los derechos de explotación exclusivos y el derecho de participación por reventa de obra de arte original. El resto de derechos, los derechos de explotación no exclusivos o de remuneración, se gestionan por las entidades de gestión colectiva.

El elenco de derechos que el autor puede gestionar por sí mismo es amplio: los derechos morales son los siguientes: derecho de paternidad, derecho de integridad, derecho de modificación, derecho de retirada de la obra, derecho de acceso al ejemplar único de la obra ; los derechos de explotación son los siguientes: derecho de reproducción, derecho de distribución, derecho de comunicación pública, derecho de transformación, derecho de publicación en forma de colección; el derecho de participación por reventa de obra de arte original consiste en lo siguiente: derecho a obtener un porcentaje de la reventa que los intermediarios realicen de la obra del autor, que es regulado por la Ley 3/2008, en la que se especifica que puede ser gestionado individualmente por el propio autor.

Los artistas y autores asociados a Intangia disponen de herramientas jurídicas que les facilitan conocer sus derechos y gestionarlos en cada proyecto creativo que ejecutan o en el que participan. Estas herramientas son útiles, pero además, en Intangia se promueven otro tipo de elementos con los que el autor puede informar y hacer llegar al público en general el objetivo de la autogestión.

Una de esas herramientas es el **Self Copyright**- consiste en aplicar a los proyectos creativos un símbolo que sea sencillo, fácil de usar, que lo puedan utilizar de forma colectiva todos los asociados que lo deseen, y que indique que el autor aplica la autogestión, que gestiona individualmente sus derechos. El proyecto Self Copyright se basa en el **uso colectivo del símbolo SC**, elemento clave para visualizar que el autor gestiona por sí mismo los derechos de autor que le pertenecen.

Utilización como Marca Colectiva y reglamento de uso.

La consecuencia final del proyecto Self Copyright-SC de Intangia es que todos y cada uno de los asociados pueda usar **el símbolo SC como indicador de autogestión**. Para ello, Intangia registrará como Marca Colectiva, en el registro europeo, este símbolo. Además, se ha redactado un reglamento de uso del símbolo, que se presentará junto con el registro de marca comunitaria, de manera que todo el asociado que lo desee, podrá utilizarlo en sus proyectos creativos, en su publicidad, en divulgaciones de todo tipo, indicando al resto de asociados, así como a clientes y terceros, que gestiona de forma individual sus derechos de autor. Es un símbolo de independencia, y de convicción personal en sus derechos y en el control sobre su obra. Puede convertirse en un símbolo de calidad y en un indicador de la libertad del autor para decidir el destino final de su obra.

El **símbolo SC** podrá utilizarse junto al símbolo del copyright © y en cualquier soporte que acompañe a la obra del autor asociado a Intangia. Intangia proporcionará a todos los asociados que lo deseen reproducciones digitales de dicho símbolo en los formatos necesarios para divulgar la obra con este indicador.

copyright © self copyright sc

Concurso de ideas para la creación del símbolo SC.

Necesitamos de la colaboración de vosotros/as, los/as asociados/as, que

os parezca interesante implicarse con el proyecto Self Copyright-SC y con la asociación Intangia. También ampliamos la petición de colaboración a los/las autores/as no asociados/as si no hubiera suficiente participación. La asociación tiene muy claro que es un proyecto que ha nacido en un **entorno colaborativo** y que los resultados de este proyecto han de beneficiar a todos los autores asociados, potenciando otra forma de gestión de los derechos de autor, más acorde con los nuevos tiempos que vivimos.

Queremos que, a través de la participación de los/as creativos/as que lo deseen, podamos obtener un símbolo que luego pueda ser registrado como marca colectiva europea y que sea el signo que identifique el objetivo de la autogestión.

Para ello, pedimos la colaboración para conseguir un símbolo que nos identifique a nosotros, a nuestras obras, a nuestra independencia y nuestra asociación.

Forma de participación.

Abrimos desde el **8 de marzo de 2014 hasta el próximo 30 de abril de 2014**, ambos inclusive, un plazo de presentación de bocetos, signos o logotipos gráficos, que contengan las letras SC, en el que pueden participar todos los asociados y creativos no asociados. Todos ellos deben cumplir con los siguientes requisitos:

- ser persona física mayor de edad
- tener nacionalidad española (a tal efecto se acompañará copia del DNI, que luego se devolverá al titular al finalizar el concurso)
- firmar una declaración personal en la que acepta participar en el crowdsourcing del proyecto Self Copyright-SC, así como aceptar la decisión final del jurado que elegirá el signo definitivo. Así mismo, deberá aceptar una cesión de los derechos de explotación necesarios para poder utilizar el signo creado por el resto de asociados y para poder ser registrado como marca colectiva europea.
- posibilidad de presentar hasta dos diseños por autor/a asociado/a y un

único diseño para los creativos no asociados, con las letras SC en formato EPS u otro vectorial para poder adaptarlo en tamaño (ampliar o reducir) y en medida aprox. 7 x 11 cm, pudiendo ser en colores o bien en blanco y negro. Cada diseño será enviado al email info@intangia.es antes de las 15,00 horas del día 30 de abril de 2014.

Recompensas.

El/la autor/a del símbolo elegido finalmente obtendrá las siguientes **recompensas**:

- obtener la condición de asociado/a honorario/a de la entidad Intangia, una condición plasmada en los estatutos sociales de Intangia y destinada sólo a aquellos socios que por su prestigio o por haber contribuido de modo relevante a la dignificación y al desarrollo de la asociación se hagan acreedores de tal distinción.
- ser autor/a invitado/a especial a todas aquellas exposiciones colectivas que se organicen para la divulgación del proyecto Self Copyright-SC, siendo mencionado/a como creador/a del símbolo en las redes sociales, web de la asociación así como en todos aquellos medios publicitarios que difundan el proyecto Self Copyright-SC.
- obtener el bono especial de tramitación gratuita de un registro de propiedad intelectual, que podrá disfrutar en cualquier momento, y que está destinado a proteger una obra intelectual o una colección de obras intelectuales del mismo formato. El bono de registro gratuito incluye el abono de la tasa pública que el organismo competente aplique, y será válido para 1 trámite de registro público que solicite el/la autor/a ganador del símbolo SC elegido.

Jurado.

El **jurado** para decidir el signo definitivo estará formado por el siguiente grupo de personas:

Javier Manzanos, director del centro Huarte de Arte Contemporáneo.
Carlos Cánovas, fotógrafo.

Mikel Martikorena, gestor cultural.

Marta E. Martín, licenciada en bellas artes y directora del espacio Cocoworking

Idoia Iribertegui, artista ilustradora

David Arratíbel, de Planner Comunicación

El jurado no podrá acceder a los datos personales de los participantes, única y exclusivamente a los bocetos, signos o logos presentados, que se les facilitarán ordenados por números correlativos obtenidos por fecha de recepción. Cada componente del jurado firmará el correspondiente compromiso de confidencialidad, manteniendo en secreto las deliberaciones hasta la fecha de publicación del signo elegido, el 15 de mayo de 2014.

Limitaciones para la asociación Intangia.

La asociación se compromete a no realizar modificación alguna en el signo final que salga elegido, ni en su composición ni en sus colores. Únicamente el signo será **adaptado a las distintas indicaciones de tamaño** que exijan los formatos de uso del símbolo SC, adaptaciones que el autor debe aceptar en el momento de firmar la declaración personal de aceptación de participación y de derechos de autor.

Limitaciones para los participantes.

Cada participante se compromete a la firma del documento de derechos de autor que permita la **cesión de los derechos de explotación** necesarios para:

- realizar el registro de marca colectiva europea
- permitir que el resto de asociados puedan utilizarlo como símbolo de autogestión,
- aceptar la aplicación de las condiciones establecidas en el reglamento de uso, que será redactado ajustándose a la normativa de marcas, apartado registro de marca colectiva (Reglamento CE, Nº 207/2009, de 26 de febrero, sobre la marca comunitaria, art.67).

Limitaciones para el signo o logotipo.

Únicamente se podrá obtener un **único diseño final**, que será el objeto de registro, el resto de autores no verán afectados sus correspondientes

derechos de propiedad intelectual. Para el diseño elegido, el autor firmará la cesión de los derechos de explotación necesarios para que el signo pueda cumplir con el proyecto Self Copyright, proyecto basado en el uso colectivo y divulgativo del símbolo creado, uso en el que se incluye al propio autor.

El participante presentará su boceto como **creación original y propia**, y aunque sea elegido como obra ganadora, acepta que el uso definitivo dependerá de la búsqueda de antecedentes en las bases de datos de marcas europeas, cuyo resultado dará la viabilidad final al registro como marca colectiva europea, así como de la obtención final del registro europeo como marca colectiva.

Elección final.

En fecha **15 de mayo de 2014**, se comunicará la decisión final del jurado. Cada participante recibirá un email informativo con la decisión final y la misma se publicará en la web de Intangia y redes sociales.

Igualmente, se realizará una entrevista personal al ganador o ganadora del concurso, que saldrá publicada en la revista We Intangia nº 13 el próximo 4 de julio de 2014.

Pasos posteriores.

El proceso de **registro público de marca colectiva europea** se tramitará en fecha posterior, ya que formará parte del proyecto de crowdfunding Self Copyright que Intangia lanzará una vez haya sido elegido el símbolo final SC. Este proyecto de financiación del registro europeo se lanzará a partir del 30 de mayo de 2014 a través de la web www.intangia.es y redes sociales y a través de la plataforma Lánzanos.

En el caso en que deseéis participar en el contenido de esta revista, podeis poneros en contacto con Intangia en la siguiente dirección de correo electrónico:

info@intangia.es

Si deseas publicitarte en los apartados de esta revista, puedes ponerte en contacto llamando al teléfono 948 321399, o en la dirección de correo

info@intangia.es

Ilustración de la portada:

Foto "Estatua soldado robot en el museo Ghibli"©Pedro Garcia Barbudo

[Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/) ([Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/))(CC BY-NC-SA 3.0),

Todos los derechos reservados. Prohibida su reproducción, distribución, comunicación pública y/o transformación sin permiso de las autoras.

Edición Nº 12 Revista Digital We Intangia.

©**Intangia, Asociación para la Defensa de Intangibles**. Prohibida la reproducción, distribución, comunicación pública y transformación sin previa autorización de sus autores y titulares.

En varios de los apartados de la revista se muestran textos, imágenes e ilustraciones realizados por los colaboradores de la entidad. Prohibida la reproducción, distribución, comunicación pública y transformación sin permiso de sus autores. Consejo de Redacción de la revista: Conchi Cagide /Víctor Cuiña. Autora ilustración encabezados Raquel Leoz.