

YouthStart

ENTREPRENEURIAL CHALLENGES

El reto de la idea B1

Soy capaz de desarrollar una idea y un modelo para implementarla.

Educación emprendedora básica



Diseño emprendedor – Un modelo de negocio sostenible

Desde el desarrollo de una idea hasta el diseño y el marketing, ¿qué proceso sigue un producto? ¿Qué es la protección de marcas? Responde a estas preguntas desarrollando un modelo de negocio sostenible para tu idea.

Material adicional para el alumnado 2

Protege tus propias ideas

Programa Youth Start Entrepreneurial Challenges

basado en el Modelo TRIO de educación emprendedora– www.youthstart.eu

Educación emprendedora básica		Cultura emprendedora			Emprendimiento responsable
 El reto de la idea	 El reto del héroe	 El reto de la empatía	 El reto de contar historias	 El reto del compañerismo	 El reto de mi comunidad
 Mi reto personal	 El reto del puesto de limonada	 El reto de las perspectivas	 El reto del valor de la basura	 El reto de las puertas abiertas	 El reto del voluntariado
 El reto del mercado real	 El reto de empezar tu proyecto	 El reto máximo	 El reto de ser positivo	 El reto de la pericia	 El reto del debate

El Modelo TRIO es un sistema pedagógico holístico que abarca tres ámbitos:

La **“Educación emprendedora básica”** comprende cualificaciones básicas para el pensamiento y la acción emprendedora, y más concretamente la capacidad de desarrollar e implementar ideas.

La **“Cultura emprendedora”** se refiere a la promoción de una cultura de apertura mental, empatía, trabajo en equipo, creatividad, establecimiento de objetivos e iniciativa personal, además de la asunción de riesgos y la consciencia sobre los riesgos.

El **“Emprendimiento responsable”** tiene como objetivo potenciar las competencias sociales y empoderar a los estudiantes en su rol de ciudadanos dispuestos a asumir responsabilidades por sí mismos, hacia los demás y hacia el medio ambiente.

Cada reto pertenece a una de las 18 familias de retos, y cada familia de retos pertenece a uno de los tres ámbitos TRIO. Una familia de retos puede consistir en varios retos de diferentes niveles. Los códigos de letras que aparecen en el material didáctico indican los siguientes niveles educativos:

A1 y A2 – Primaria; B1 y B2 – ESO; C1 y C2 – Educación postobligatoria. Cada nivel se basa en el precedente



➔ Hoja de ejercicios 1: Protege tus propias ideas

Si las ideas inteligentes no hubieran influido en la forma de vivir de las personas aún estaríamos viviendo en cuevas. ¿Has tenido una idea? ¿Cómo puede protegerse del acceso externo? ¿Qué formas de protección están disponibles?

Básicamente tenemos que distinguir entre las siguientes esferas protegibles:

1. Invenciones patentables
2. Diseños
3. Denominaciones de origen e indicaciones geográficas protegidas
4. Marcas registradas
5. Nombres de empresas
6. Obras y software

1. Patentes

Puedes **proteger tu invención** con una patente y excluir el derecho a producirla, venderla o utilizarla sin tu consentimiento. Ciertamente, este derecho se puede transferir mediante licencia o venta. La invención debe estar relacionada con un elemento o proceso que pueda resolver un problema técnico. De acuerdo con la Ley de patentes, el factor crucial es la "originalidad" del producto. O bien empiezas la investigación tu mismo o bien encargas a la oficina de patentes que determine la tecnología punta. Por cierto: en el interior de la UE las ideas de negocio no pueden patentarse; sin embargo, en los Estados Unidos, los "métodos de negocio (business methods)" sí pueden.

Cosas que debes tener en cuenta durante la solicitud de la patente:

- La invención no debe hacerse pública antes de solicitarse la patente.
- El aspecto económico debe tenerse en cuenta desde el principio. (¿existe alguna posibilidad de explotación económica?)
- En la solicitud tienes que describir cada detalle técnico con precisión.
- No presentes la solicitud por email

La oficina de patentes de cada país (por ejemplo, www.patentamt.at); **es responsable** de las **patentes nacionales** con un **plazo de protección de 20 años**, las patentes europeas se archivan en la **Oficina europea de patentes en Múnich**. Una patente a escala mundial no existe.

2. Diseños

El aspecto de un producto comercial está patentado por el **diseño registrado**. El copyright incluye todas los rasgos distintivos y características visibles (color, forma, superficie) que forman el diseño. El artículo protegido es el modelo, que está regulado por la Ley de diseños registrados.

La Ley del modelo de utilidad incluye la llamada "patente menor" que protege diseños técnicos mejorados para productos existentes utilizados para un mismo propósito. El **diseño registrado** es similar a la patente, pero el plazo máximo de protección es de solo 10 años y la concesión a través de la oficina de patentes es significativamente más rápida.

Idea Challenge B1

Youth Start Entrepreneurial Challenges



La Oficina de Armonización de Alicante (España) es responsable de la protección del diseño en toda la UE. Se garantiza un período máximo de protección de 25 años.

3. Marca registrada

Todos conocemos las marcas registradas. La protección de una marca registrada debe ser distintiva y no describir únicamente los productos y servicios para los que se utiliza. [Tm] es la abreviatura de **trademark**, el nombre en inglés para las marcas que a menudo se utiliza para que la marca destaque. A veces, incluso se incluye el origen [tm por ...].

El **registro** ® de una marca no es obligatorio sino recomendado. Al registrarse, tiene una posición legal privilegiada en la medida en que puede prohibir a sus competidores utilizar su marca comercial y/o signo distintivo. El plazo de protección es de 10 años y puede prorrogarse 10 años más las veces que sea necesario. Puedes encontrar más información sobre cómo proceder y qué costes esperar en tu Oficina nacional de patentes (por ejemplo, www.patentamt.at). La protección de marcas otorga al propietario el derecho exclusivo de utilizar la marca comercial. El derecho es transferible, embargable o divisible. De esta forma puede venderse o utilizarse económicamente en virtud de un acuerdo de licencia.

Las **marcas registradas** más habituales son:

Simplemente **WORD MARK**:

Solamente MAYÚSCULAS; sin fuente específica ni gráficos. Pueden utilizarse tanto letras como palabras.

1. **Marca de diseño:**
Imagen sin fuente
2. **Marca de diseño y denominativa:**
Imagen con fuente
3. **Marca (física) tridimensional:**
Por ejemplo: la forma característica de una botella



Las marcas a menudo son copiadas (marcas falsificadas) como ocurre con Lego, relojes de lujo, bolsos de diseñadores o dispositivos electrónicos, lo cual genera daños y pérdidas en muchas empresas.

4. Nombre de la empresa

El registro del nombre se puede comparar con la protección de una marca registrada. Sin embargo, en este caso, no es la oficina de patentes sino el Tribunal del Registro Mercantil del país en cuestión el responsable de verificar la admisibilidad del nombre de la empresa y su inscripción en el **Registro Mercantil**. El nombre de una empresa no puede ser el de una marca ya existente y viceversa.

Idea Challenge B1

Youth Start Entrepreneurial Challenges



5. Denominaciones de origen e indicaciones geográficas protegidas

Desde 1992 existe la posibilidad de proteger indicaciones geográficas como "Parmaschinken" y denominaciones de origen como "Tiroler Alpkäse" para productos agrícolas y alimenticios dentro de la UE. Si un producto o alimento agrícola ha alcanzado cierta reputación a lo largo del territorio nacional, eso puede llevar a que esos productos se copien y sus nombres sean mal utilizados. Esta marca se incluirá en un registro de denominaciones de origen e indicaciones geográficas protegidas gestionado por la Comisión Europea. El garante de la autenticidad de la marca es el logotipo de la Comisión Europea.



Este **protección es aplicable a toda la UE, sin restricciones de tiempo**. Gracias a este tipo de protección, las partes perjudicadas pueden defenderse y reclamar la renuncia, eliminación y indemnización.

6. Obras y software

Los derechos de autor protegen las creaciones intelectuales en literatura, música, bellas artes o arte cinematográfico. ¡Se protegen la individualidad así como la originalidad de la propiedad intelectual!

Todo el nuevo software está automáticamente protegido por los **derechos de autor**. En esta era digital en la que vivimos hay que adaptar los derechos de autor tal como se entendían en el siglo XVIII. El "Copyright" es el "derecho a copiar" y significa que está prohibido copiar una obra sin permiso del autor. El "Copyright" se representa con la letra mayúscula "C" en un círculo ©.

La regulación de los derechos de autor incluye medidas técnicas de protección (por ejemplo, protección contra copias), que permitirán al propietario de los derechos de autor evitar el uso no deseado, la copia y la distribución a terceros. El titular de los derechos de autor permitirá que los particulares hagan copias, lo que significa que quien compre un CD de música puede hacer copias gratis para amigos o parientes. El plagio (piratería de productos) es el "uso ilegal de una propiedad intelectual protegida por derechos de autor", como una melodía o un texto.

Comparación: protección mediante ley de derechos de autor, patente o diseño registrado.

- La protección de los derechos de autor es frágil y sencilla de eludir. (Los software-clones están por todas partes).
- Las patentes y diseños registrados ofrecen una mayor protección, que incluye el contenido técnico del software.
- Por favor, ten en cuenta que no todo el software puede patentarse o registrarse como diseño, ya que tiene que existir un elemento técnico.



Resumen "Protege tus propias ideas"

Esferas protegibles	Contenidas en las siguientes leyes	Instituciones competentes	Plazo de protección (con posibilidad de prórroga)
Inveniones patentables	Ley de patentes	Oficina de patentes	20 años
Diseños	Ley de Protección del Diseño Industrial Ley de Modelos de Utilidad	Oficina de patentes	Modelo de utilidad de 10 años
Denominaciones de origen e indicaciones geográficas protegidas	Reglamento (CE) No. 2081/92	Oficina de patentes	En toda la UE, sin restricción de tiempo
Marcas registradas	Protección de marcas	Oficina de patentes	10 años (prorrogable)
Nombres de la empresas	Ley de sociedades	Tribunal del Registro Mercantil	Hasta su extinción
Obras, Software	Ley de la propiedad intelectual	Ministerio de Justicia Federal	70 años desde la muerte del autor

Tarea 1: Explica por qué debería patentarse una idea.

Idea Challenge B1

Youth Start Entrepreneurial Challenges



Tarea 2: Analiza si sería posible o no patentar tu idea.

Tarea 3: Investiga dónde puedes encontrar información sobre patentes ya existentes.

Tarea 4: Has realizado una gran invención. ¿Qué pasos debes seguir para solicitar una patente? Utiliza la información de la página web de la oficina de patentes.



➔ Hoja de ejercicios 2

Autorreflexión final

1. Después de completar este reto, ¿piensas de otra manera con respecto a desarrollar una idea?
¿Por qué, o por qué no?

2. ¿Te sientes preparado para lanzar tu propia idea de negocio en el mundo real?

3. Si tuvieras que contarle a tu familia tres cosas que has aprendido de este reto, ¿cuáles serían?

4. ¿Recomendarías a tu familia que empezara su propio negocio? ¿Por qué, o por qué no?

5. ¿Qué características crees que se necesitan realmente para empezar tu propio negocio? ¿Se trata solamente de tener una buena idea y un modelo de negocio bien redactado?
