

GUIA DE PATENTES PARA INVESTIGADORES



Copyright © 2017 Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (Indecopi)
Calle de la Prosa 104 - San Borja, Lima, Perú.
Teléfono: (51-1) 224-7800
Correo electrónico: patenta@indecopi.gob.pe
Sitio web: www.indecopi.gob.pe

TÍTULO: Guía de patentes para investigadores

Autor: Mauricio Osorio Icochea

Editado por:

Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual - Indecopi
Calle de la Prosa N° 104 - San Borja, Lima, Perú.

Editor: Mauricio Osorio Icochea

1a. edición - Agosto 2017

GUÍA DE PATENTES PARA INVESTIGADORES

¿QUÉ ES LA PROPIEDAD INTELECTUAL?

La propiedad intelectual puede ser definida como toda creación que surge del intelecto humano producto del ingenio, el talento y la inventiva de las personas. El ser humano ha explotado su creatividad desde el inicio de su existencia y la ha materializado en el desarrollo de herramientas, aparatos, elementos y procesos: instrumentos para la caza de animales y el cultivo, zapatos para recorrer largas distancias o terrenos hostiles, la rueda para el transporte, el papel, la escritura y el teléfono para las comunicaciones, la brújula para ubicarse, el reloj para llevar la noción del tiempo, la pólvora para crear municiones para la guerra y la bombilla eléctrica para dar luz a millones de personas, por citar solo algunos ejemplos.

La protección de la propiedad intelectual se relaciona con la arquitectura legal construida por el hombre, desde inicios del siglo XV, para estimular la actividad creativa, asignando derechos que facilitan la apropiación y explotación de la materialización de las creaciones por parte de sus legítimos creadores.

¿CÓMO SE COMPONE LA PROPIEDAD INTELECTUAL?

La propiedad intelectual abarca dos grandes ámbitos.

El primero, el DERECHO DE AUTOR, el cual protege las obras, sean literarias, artísticas, musicales, recreativas, científicas y profesionales (ejemplo: poemas, obras de teatro, planos arquitectónicos, libros, esculturas, software, juegos, pinturas, tesis, entre otros). En este ámbito, el derecho de explotación de la obra por parte del autor (comercializarla, ceder los derechos, etc.), nace desde el momento exacto en que dicha obra ha terminado de ser desarrollada. Por tanto, no es obligatorio su registro ante la entidad competente (aunque sí recomendable para fines probatorios en caso de infracciones).

El segundo ámbito es el de la PROPIEDAD INDUSTRIAL. Este ámbito protege los signos que distinguen la actividad empresarial a través de las marcas, lemas comerciales, nombres comerciales y la denominación de origen; así como las nuevas creaciones como los desarrollos técnicos o invenciones (a través de las patentes), los desarrollos estéticos (a través de los diseños industriales) y los circuitos integrados o microchips. La característica principal, de la mayoría de instrumentos de Propiedad Industrial, radica en que el derecho de explotación de una creación por parte de su creador (comercializarla, ceder los derechos, etc.) nace si y solo si la entidad competente del país concede dichos derechos.

Existe un ámbito adicional, de Derechos Sui Géneris relacionados con la Propiedad Intelectual, el cual incluye la protección de nuevas variedades de plantas (a través de los certificados de obtentor), así como la protección de las tradiciones y conocimientos de los pueblos indígenas (a través del registro de conocimientos colectivos).



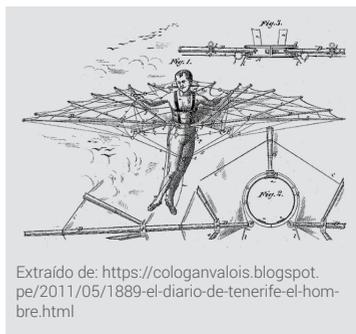
¿QUÉ SON LAS PATENTES?

Las patentes son títulos de propiedad que otorga el Estado a una persona natural o jurídica para explotar, de manera exclusiva, un invento dentro de su territorio y por un plazo de tiempo limitado. A cambio de esta exclusividad, el solicitante de la patente debe describir, en detalle y claramente, la invención en un documento (conocido como documento técnico) para que este sea de acceso público, incrementándose el acervo de conocimientos de la sociedad.

Así como la tarjeta de propiedad, de un automóvil, comprueba la pertenencia de dicho auto a una persona, la posesión de una patente es la forma de demostrar que una invención pertenece a una determinada persona o institución.

¿CÓMO SE ORIGINÓ EL SISTEMA DE PATENTES?

La referencia histórica más antigua, del sistema de patentes, se produjo en Florencia en 1421 cuando se concede al arquitecto Filippo Brunelleschi el monopolio por tres años de una barca de transporte de mármol para construcciones. Posteriormente, Venecia emite el primer estatuto que regula la protección por diez años para las invenciones que, más tarde, sería seguido por Inglaterra con el Estatuto de los Monopolios y por Francia con la Declaración del Rey sobre Privilegios al Comercio. En aquellas épocas las patentes eran conocidas como “privilegios de invención”.



Las leyes modernas de patentes surgen, a nivel mundial, a partir de 1791 con la primera ley de patentes de Francia, posterior al movimiento de desarrollo tecnológico acontecido con la revolución industrial y en el contexto de la revolución francesa, en la que se lucha por los “derechos” del hombre.

Para el caso peruano, el tratamiento de protección de invenciones mediante el otorgamiento de privilegios se implanta, desde España, con la conquista del Perú en 1532. Previo a ello, nuestros antepasados no practicaron la protección de la propiedad intelectual, como estimulante de la creatividad. Es recién en 1869, casi cincuenta años después de la independencia del país, cuando se emite la primera legislación de patentes en el Perú.

¿QUÉ NORMATIVAS RIGEN EL SISTEMA DE PATENTES EN EL PERÚ?

- **El Convenio de París**, firmado en 1883 y al cual el Perú se suscribe en 1995. Obliga a cumplir tres principios: i) Trato nacional: brindar el mismo trato a los extranjeros, que el otorgado a los nacionales; ii) Derecho de prioridad: una vez presentada la solicitud en un país, el solicitante tiene derecho a presentarla en otro, hasta por un plazo de doce meses; y iii) Autonomía: la concesión de una patente en un país, no obliga al resto de países a otorgarla sobre la misma invención.
- **Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio (ADPIC)**, firmado en 1994 en el marco de la creación de la Organización Mundial del Comercio (OMC). Busca armonizar las legislaciones de patentes a nivel mundial, además de establecer los estándares mínimos de protección que no pueden ser rebajados por los países firmantes.
- **Decisión Andina 486**, Régimen Común sobre Propiedad Industrial en el Perú, Colombia, Bolivia y Ecuador. Esta decisión regula en detalle, desde el año 2000, todo lo relacionado con la protección de invenciones en los cuatro países andinos.
- **Decreto Legislativo 1075**, que aprueba disposiciones complementarias a la decisión Andina 486 como, por ejemplo, aspectos relacionados al tratamiento de la propiedad intelectual de las invenciones desarrolladas durante una relación laboral o de servicios, o realizadas en centros de educación e investigación. Este decreto fue promulgado a raíz de la firma del Tratado de Libre Comercio, entre el Perú y los Estados Unidos, en 2008.

¿CUÁNTOS TIPOS DE PATENTES EXISTEN?

En el Perú, las invenciones se pueden patentar bajo dos modalidades: patentes de invención y patentes de modelo de utilidad.

Las patentes de invención protegen productos o procedimientos por 20 años, siempre que estos cumplan con tres requisitos:

- **Novedad:** implica que la invención no haya sido divulgada o hecha accesible al público bajo ninguna forma (la Decisión Andina 486 establece un período de gracia de un año, desde el momento de la divulgación, para el inicio del trámite de solicitud de patente). El requisito de novedad debe ser cumplido a nivel mundial.
- **Nivel inventivo:** que, para una persona con conocimientos técnicos medios en el campo técnico, el invento no debe derivarse o ser deducible de forma evidente, a partir de las tecnologías ya existentes. Dicho de otro modo, que no sea una invención obvia o evidente.
- **Aplicación industrial:** que el invento, que busca protección, pueda ser producido o utilizado en alguna industria en particular.

Por su parte, las patentes de modelo de utilidad protegen únicamente productos por 10 años, siempre que estos cumplan con dos requisitos:

- **Novedad:** que la invención no haya sido divulgada o hecha accesible al público bajo ninguna forma (la Decisión Andina 486 establece un período de gracia de un año, desde el momento de la divulgación para el inicio del trámite de solicitud de patente). El requisito de novedad debe ser cumplido a nivel mundial.
- **Ventaja técnica:** que toda nueva forma, configuración o disposición de elementos de algún artefacto, herramienta, instrumento, mecanismo u otro objeto o de alguna parte del mismo permita un mejor o diferente funcionamiento, utilización o fabricación del objeto que le incorpore o que le proporcione alguna utilidad, ventaja o efecto técnico que antes no tenía.

Los modelos de utilidad son mejoras o adaptaciones que se realizan a equipos, herramientas, aparatos o dispositivos que ya existen, por lo que se les considera "inventos menores" al carecer de nivel inventivo, aunque sí incorporan una buena dosis de ingenio o creatividad.

¿QUÉ SE PUEDE PATENTAR?

Una invención o invento puede definirse como una idea que ha sido materializada para solucionar un problema técnico en cualquier campo de la tecnología. La materialización se produce en la forma de una máquina, herramienta, objetivo, dispositivo, sistema, composición, compuesto, procedimiento, proceso o método, entre otros. Por tanto, todo lo que se considere como invento será susceptible de protección mediante alguna de las dos modalidades de patentes que ya se han comentado y siempre que se cumpla con sus respectivos requisitos.

No obstante, la Decisión Andina 486 establece dos ámbitos que no pueden patentarse en el Perú:

Materia que no se considera invención (Art. 15)	Excepciones a la patentabilidad (Art. 20)
<ul style="list-style-type: none"> • Descubrimientos, teorías científicas, métodos matemáticos. • El todo o parte de seres vivos tal como se encuentran en la naturaleza, los procesos biológicos naturales, el material biológico existente en la naturaleza. • Obras literarias y artísticas o cualquier otra protegida por derechos de autor. • Planes, reglas y métodos para el ejercicio de actividades intelectuales, juegos o actividades económico- comerciales. • Programas de ordenadores o el soporte lógico como tales. • Las formas de presentar información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Las invenciones contrarias al orden público o la moral. • Las invenciones contrarias a la salud o la vida de las personas o de los animales, o a la preservación de los vegetales o el medio ambiente. • Las plantas, los animales y los procedimientos esencialmente biológicos para la producción de plantas o animales que no sean procedimientos no biológicos o microbiológicos. • Los métodos terapéuticos o quirúrgicos para el tratamiento humano o animal. • Los métodos de diagnóstico aplicados a los seres humanos o a animales.

¿QUÉ TRÁMITE SE REQUIERE PARA PATENTAR EN EL PERÚ?

Para solicitar una patente se debe entregar a la Dirección de Invenciones y Nuevas Tecnologías del Indecopi la siguiente documentación:

- **Formato de Solicitud de Registro de Patente (F-DIN-01/1A)** debidamente completado. Este se puede descargar en www.indecopi.gov.pe/din en la sección "Procedimientos y Formatos".
- **Documento Técnico.** Este es el escrito donde se describe, de manera detallada, la invención que se desea proteger a través de la patente. El documento técnico posee una estructura estándar y común a nivel internacional, siendo sus partes las siguientes: i) descripción, ii) reivindicaciones, iii) resumen y iv) dibujos (cuando fuesen necesarios).
- **Comprobante de pago** de las tasas establecidas de presentación de solicitud, según la modalidad de patente elegida.

De estar conforme la documentación señalada, el Indecopi admite la solicitud y asigna "fecha de presentación" a la misma. Esta fecha es la partida de nacimiento de un trámite de patente y sobre la cual se sustentan todas las acciones futuras.

Toda solicitud de patente de una invención que haga uso o se vincule con recursos genéticos del Perú (entendidos como el material de naturaleza biológica que contenga información genética de valor o utilidad real o potencial) será requerida de adjuntar el respectivo Contrato de Acceso durante el Examen de Forma. Estos contratos se tramitan en el INIA si se trata de especies cultivadas, SERFOR para el caso de flora y fauna silvestre y el Viceministerio de Pesquería en lo que respecta a recursos hidrobiológicos.

¿CUÁNTO CUESTA Y CUÁNTO DURA TRAMITAR UNA PATENTE?

En el Perú, una patente de invención demandará una inversión de alrededor de S/ 1,400, mientras que una patente de modelo de utilidad, aproximadamente S/ 600. En cuanto a la duración del trámite, actualmente la Dirección de Inventiones y Nuevas Tecnologías del Indecopi resuelve expedientes de patentes de invención en aproximadamente 4 años, y 2.5 años en el caso de modelos de utilidad.

Conceptos	Patente de Invención (S/)	Modelo de Utilidad (S/)
Tasa de Presentación	720	324
Examen de Fondo	550	280
Mantenimiento de Vigencia Anual	150	-
Total aproximado	1,420	604

Costos asociados a la solicitud de patentes en el Perú
(En soles a agosto de 2017)
Fuente: Indecopi

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE PATENTAR UNA INVENCION O LOS RESULTADOS DE UNA INVESTIGACIÓN?

El principal atributo que concede una patente, a su titular, es la "exclusividad", es decir, la capacidad de excluir a terceros de la explotación y beneficios de una invención. En otras palabras, faculta a dicho titular, a ejercer el derecho de uso o "monopolio" temporal de la invención.

No obstante, una patente representa un medio para un fin. Esto quiere decir que un inventor, investigador, empresa, universidad u otro interesado solicitará una patente, no por el simple hecho de obtenerla, sino porque a través de la obtención de este título de propiedad, busca conseguir un objetivo más avanzado.

Si bien los objetivos que se persiguen podrían variar en función a las características y expectativas del solicitante (por ejemplo: mejorar en los rankings universitarios, obtener reconocimiento o reputación, impedir la copia del producto, entre otros), en su mayoría estos se relacionan con

la búsqueda de la **recuperación de la inversión** que se ha destinado durante la concepción y desarrollo de la invención que se desea proteger. Precisamente, una patente le da la oportunidad a su titular de incrementar las posibilidades de recuperar la inversión efectuada en una invención protegida y, en menor tiempo, al que tomaría si la invención no fuese protegida.

Otro aspecto o beneficio de gran relevancia de las patentes está en la capacidad de ejercer efectivamente la protección y exclusividad de una invención frente a un uso o potencial uso no autorizado de la misma. De esta manera, en el Perú, el sistema de patentes le permite, al titular de este derecho, iniciar una acción por infracción ante el Indecopi en la medida que detecte, considere y justifique que un tercero viene explotando sin autorización la invención protegida (ya sea comercializando, produciendo, negociando, entre otros). Frente a ello, el Indecopi podrá ordenar el detenimiento de la infracción e imponer las sanciones/multas que el caso amerite, conforme a ley.

¿CÓMO UNA PATENTE PUEDE AYUDAR A UNA PERSONA O INSTITUCIÓN A RECUPERAR LA INVERSIÓN REALIZADA EN INVENCIÓN?

La recuperación de la inversión realizada en un proceso de investigación, invención o innovación que culmine en la obtención de una patente, como en cualquier otra actividad emprendida, requiere de la generación de ingresos económicos que sean igual o mayores a dicha inversión. Estos ingresos solo podrán ser obtenidos mediante alguna de las siguientes tres alternativas:

- **Venta de la patente:** Implica una transacción de compra - venta del título de propiedad, similar a la de cualquier otro bien. En este caso se produce un traspaso permanente de la propiedad de la patente a cambio de un pago acordado por dicha transferencia. Las ventas de patentes se producen cuando su titular no posee recursos o interés por explotar comercialmente la invención y, además, busca desligarse de la titularidad y gestión de la propiedad intelectual.
- **Licenciamiento de la patente:** Se trata de un contrato mediante el cual el dueño de una patente autoriza a un tercero para que fabrique y/o comercialice una invención protegida. El licenciamiento se produce cuando el titular no posee recursos o interés por explotar comercialmente la invención, pero desea mantener la propiedad de la patente por fines estratégicos o de mercado. El licenciamiento puede estar sujeto a un único pago al titular por parte del tercero al momento de realizar el contrato o, lo que es más frecuente, sujeto a pagos periódicos conocidos como regalías que estarán en función a las ventas.



- **Venta del producto patentado:** Implica el involucramiento del titular de la patente en la fabricación y comercialización del producto protegido. La venta del producto solo podrá ser efectuada a través de una empresa en marcha o mediante la constitución de una nueva empresa, a partir de la invención realizada. En este segundo caso, será necesario que el titular de la patente invierta recursos en construir un emprendimiento y en adquirir activos para la nueva empresa (personal, mobiliario, oficina, mercadeo, entre otros).



¿QUÉ ALTERNATIVA DE GENERACIÓN DE INGRESOS ES LA MÁS CONVENIENTE PARA LAS INSTITUCIONES?

Para el caso de instituciones de investigación, universitarias o académicas en general que dedican recursos a desarrollar proyectos de investigación básica o aplicada, la alternativa de licenciamiento de patentes a empresas locales o internacionales se presenta como la más atractiva para capitalizar las inversiones realizadas en dichos proyectos y concretar la transferencia tecnológica de los resultados de tales procesos. De esta forma, mantendrán la titularidad de las patentes, a la vez que podrán recaudar ingresos de forma periódica en beneficio de la institución. Esta vía requiere, indudablemente, que las investigaciones o invenciones desarrolladas tengan un claro enfoque de demanda con interesante potencial de mercado, de manera que sean comercialmente atractivas frente a los posibles licenciatarios.

¿CÓMO SE REPARTE LA TITULARIDAD DE LAS PATENTES EN CENTROS ACADÉMICOS Y DE INVESTIGACIÓN?

En el Perú, de acuerdo con el Decreto Legislativo 1075, en ausencia de disposiciones contenidas en un estatuto o reglamento interno de centros académicos y de investigación, las invenciones realizadas por profesores o investigadores se rigen de la siguiente forma:

- La titularidad de las invenciones realizadas, durante el curso de un contrato, cuyo objeto sea la realización de actividades inventivas o de investigación, pertenecerán al empleador.
- La titularidad de las invenciones realizadas durante el curso de un contrato cuyo objeto no sea la realización de actividades inventivas o de investigación, pero que se han desarrollado utilizando medios y recursos de la institución, podrán pertenecer al empleador, si éste así lo decide.

En ambos casos, el decreto señala que el investigador o docente tendrá derecho a una compensación adecuada a ser pactada de común acuerdo, lo que puede traducirse en una participación en las regalías, producto de la transacción de la invención, por ejemplo.

- La titularidad de las invenciones, en cuya realización no concurren las circunstancias previstas en las formas señaladas anteriormente, pertenecerán exclusivamente al inventor de las mismas.

En caso que una institución posea estatutos o reglamentos que regulen la titularidad o propiedad intelectual de las invenciones (ejemplo: Reglamento de Propiedad Intelectual), aplicará lo dispuesto en tales normativas.



INVESTIGACIONES MEDIANTE EL SISTEMA DE PATENTES

Proteger la propiedad intelectual de un invento, mediante una patente de invención o de modelo de utilidad, no debe ser percibido como un proceso inercial o un trámite obligatorio ante el cual todo inventor o institución deba estar sujeto. Por el contrario, patentar un producto o procedimiento representa una elección que se debe evaluar como parte de su proceso de innovación, y cuya decisión final requiere sustentarse en un análisis de los alcances, implicancias, costos, ventajas y potenciales beneficios de optar por dicho instrumento. A continuación, se brindan recomendaciones para ser tomadas en cuenta y examinadas, en cada contexto particular, con relación a la decisión y estrategia de patentar:

	Recomendación	Contribución
1	Investiga sobre patentes existentes vinculadas al invento que desarrollas.	Permitirá diferenciar un producto o proceso de los ya existentes, así como estimar las reales posibilidades de obtener una patente.
2	Analiza en detalle el tipo de invento en desarrollo.	Permitirá definir la modalidad de protección más apropiada (patente de invención, modelo de utilidad, secreto empresarial, diseño industrial).
3	Identifica los mercados objetivos de la invención en desarrollo.	Permitirá decidir en qué país o países se debería tramitar la patente.
4	Realiza un análisis costo beneficio de proteger la invención mediante una patente.	Permitirá decidir si vale la pena optar por invertir en tramitar la patente.
5	Mantén la información de la invención en secreto el mayor tiempo posible, previo al trámite de la patente (ejemplo: no publicar).	Evitará que se deniegue la patente por haber sido divulgada por parte del propio investigador o inventor.
6	Accede a programas o servicios especializados de terceros de apoyo al patentamiento (ejemplo: especialistas en propiedad industrial).	Permitirá construir, de forma más adecuada, los documentos para el trámite de patentes y mejorar las opciones de conseguir dicho título de propiedad intelectual.

MITOS SOBRE EL SISTEMA DE PATENTES

Mito 1: “Las patentes no funcionan, igual se van a copiar mi invento”

La posibilidad de copia de un invento siempre existirá, con o sin patente de por medio. Más aún, esta posibilidad se incrementará mientras más atractivo sea el invento desde un punto de vista comercial. Sin embargo, la ventaja de patentar una invención radica en que, frente a la copia detectada, el titular de la patente podrá iniciar acciones administrativas o legales para detener la infracción y sancionar al infractor, disminuyendo las pérdidas asociadas con este hecho. De esta forma, las patentes actúan como instrumentos que reducen los incentivos de copia.

Mito 2: “Es muy caro patentar en Perú”

Los costos asociados, con el trámite de patente, no deben ser percibidos como un gasto, sino como una inversión para la obtención de la exclusividad de explotación de un determinado invento. Como cualquier otra actividad, de emprendimiento o innovación, merecerá la pena invertir en la medida que se puedan generar retornos que superen a dicha inversión. Para el caso de inventores o investigadores, pertenecientes a centros académicos y de investigación, los costos del trámite de la patente suelen ser incurridos por la entidad empleadora, dado que será la que poseerá la titularidad de los derechos, en caso se otorguen. En el Perú, el costo para el trámite de patente se ubica en aproximadamente S/ 1,400 si se gestiona de forma directa, pudiendo llegar a S/ 10,000 o 12,000 si se accede a través de servicios de especialistas en propiedad industrial (ejemplo: estudios de abogados). Comparativamente, ambos costos están bastante por debajo de aquellos de países desarrollados, como por ejemplo, Estados Unidos (un mercado comercialmente atractivo) en donde un trámite similar puede llegar a bordear los S/ 80,000.

Mito 3: “Patentar en Perú demora demasiado”

En todas las oficinas de patentes en el mundo, debido a la gran cantidad de solicitudes de patentes que se reciben de personas naturales y jurídicas, tanto nacionales como extranjeras, los plazos que se toman para conceder patentes se cuentan por años. En el caso de Italia o Estados Unidos, por ejemplo, el tiempo promedio es de casi 3 años; mientras que en países como Brasil o la India podría tomar de 7 a 10 años. En el caso de Chile, México y Argentina, los plazos varían de 3.5 a 5 años. La duración del trámite también responde a los diferentes tiempos que, según normativa, se encuentran involucrados en el trámite (como el período de confidencialidad, los plazos para absolución de observaciones, los requerimientos de contrato de acceso, entre otros). En el Perú, como ya fue mencionado, una patente de invención se resuelve en aproximadamente 4 años, mientras que una patente de modelo de utilidad en 2.5 años, plazos que se encuentran en el promedio a nivel internacional.

DIFERENCIAS ENTRE INSTRUMENTOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Habiéndose abordado, de forma detallada, las características e implicancias del sistema de patentes a lo largo de la presente guía, en esta última sección se resaltarán algunas de las diferencias más relevantes, y comúnmente consultadas, entre las herramientas de protección de la propiedad intelectual de mayor uso por parte de las personas e instituciones: patentes, marcas y derechos de autor. Si bien existen aspectos de diferenciación adicionales a los que se presentan en la siguiente tabla, se invita a los interesados a conocer más acerca de la propiedad intelectual en el portal Web del Indecopi: www.indecopi.gob.pe.

	Patentes	Marcas	Derecho de Autor
¿Qué protege?	Inventos (procesos o productos).	Signo que distingue un producto o servicio.	Obras.
¿Por cuánto tiempo protege?	20 años (patentes de invención) y 10 años (modelos de utilidad).	10 años.	70 años luego de fallecido el autor.
¿Se renuevan?	No.	Sí, indefinidamente.	No.
Ámbito	Territorial.	Territorial.	Universal (Convenio de Berna).
¿Es obligatorio su registro?	No. Se debe registrar si lo que se busca es la "exclusividad" del invento.	No. Se debe registrar si lo que se busca es la "exclusividad" del signo.	No.
¿Se requiere de registro para gozar de protección?	Sí.	Sí.	No. El autor de una obra puede ejercer su protección desde que culmina la obra.



INSTITUTO NACIONAL DE DEFENSA DE LA COMPETENCIA
Y DE LA PROTECCIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

Sede Lima Sur: Calle De la Prosa N° 104, San Borja, Lima, Perú.

Teléfono: 224-7777

Teléfono gratuito para provincias: 0-800-4-4040

Síguenos por:



www.indecopi.gob.pe