

¿Cómo se protegen las creaciones?

Nuevos juguetes, productos, invenciones, cajas, libros, pinturas, canciones, programas informáticos, videojuegos, dibujos...



La clave es la **propiedad intelectual**

Con la propiedad intelectual, el diseñador que ha creado el juguete o el juego más divertido del año tiene la protección necesaria para que otros no puedan reproducir su juguete sin su consentimiento. Si otro quiere utilizar este diseño, tendrá que pedirle permiso al que tiene los derechos de propiedad intelectual y llegar a un acuerdo.



Gracias a esta protección las personas tienen ganas de trabajar y esforzarse para poner en el mercado nuevos productos que nos hagan la vida más fácil.

En el ámbito internacional el concepto de propiedad intelectual incluye tanto los derechos de autor como los derechos de propiedad industrial.

¿Cómo funciona?

En España tenemos que diferenciar entre **propiedad industrial** y **propiedad intelectual**. Vámonos a la juguetería y veamos algunos ejemplos:

PROPIEDAD INDUSTRIAL

Marca: sirve para saber que el juguete es de una determinada empresa.

La forma y apariencia de los productos está protegida mediante diseño industrial



Patente. Los hoverboards que vemos hoy en día derivan del primer modelo que el inventor Shane Chen patentó en 2012.



Secreto comercial. ¿Sabéis cuál es el secreto comercial mejor guardado y más famoso del mundo? ¡Efectivamente! La fórmula de la Coca-Cola.

PROPIEDAD
INTELECTUAL

Los derechos de autor se aplican a las creaciones literarias y artísticas originales como música, libros, video juegos, películas o juegos.



Todos podemos ser autores de algo y, por tanto, podemos ser titulares de derechos de autor. Porque cuando creamos un cuento o hacemos un dibujo en realidad estamos siendo los autores y nuestras creaciones quedan automáticamente protegidas.

¿Sabías que las reglas para un juego están protegidas por derechos de autor?



¿Qué puedes hacer tú como consumidor?

Tú como consumidor y con tus decisiones puedes ayudar a luchar contra las falsificaciones y evitar que productos ilegales y con riesgos para la salud de los niños y las niñas, el medioambiente y la economía lleguen al mercado. Saber es esencial para poder decidir.

Piensa, si nadie comprara juguetes falsificados, ¿tendría sentido que dedicaran tiempo y dinero a fabricarlos?



**conocer
para
decidir**



Supported by:

