

Strumenti e strategie di tutela dell'innovazione e della creatività: dal software alla tavola

Relatori:

Avv. Alberto Camusso

Partner @Studio legale Jacobacci & Associati

Dott. Giorgio Long

Partner @Jacobacci & Partners Spa

Dott. Andrea Perronace

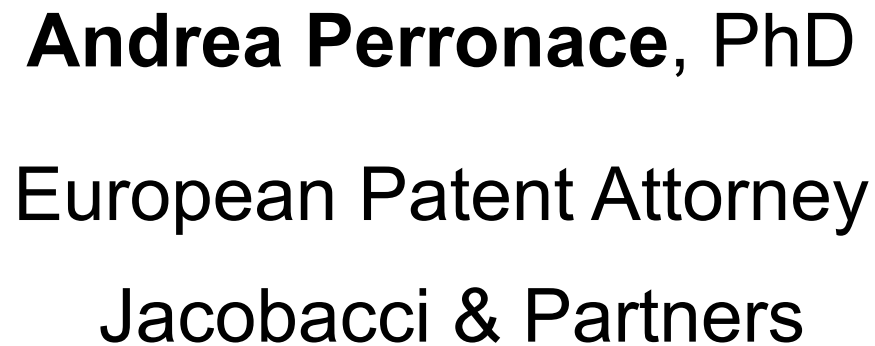
Partner @Jacobacci & Partners Spa

JACOBACCI
PARTNERS

JACOBACCI
AVVOCATI • AVOCATS A LA COUR • ABOGADOS



Camera di Commercio
Padova



Padova, 11 dicembre 2018

Disclaimer

The views and opinions expressed in this presentation are those of the author and do not necessarily reflect the official position of the **European Patent Office (EPO)** or **European Patent Institute (epi)**.

Agenda



Introduzione alla
tutela del
software

Il software
secondo il
Diritto
d'Autore

Brevettabilità
del software

Agenda



Protezione del
software tramite
il Design

Conclusion
i

Raccomandazion
i

Tutela del “software”

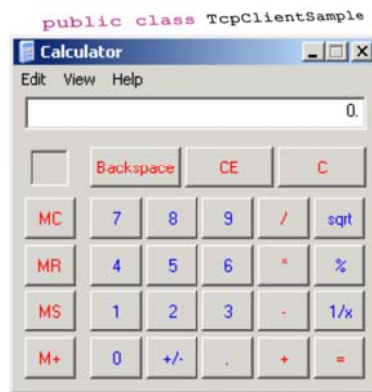
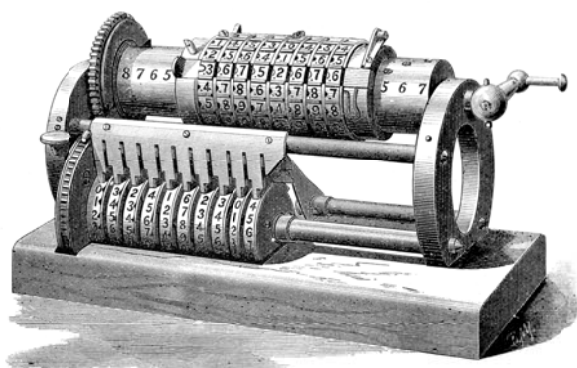


Tutela del Software

L'investimento in ricerca e sviluppo necessita di un ritorno economico, e poiché il software è entrato prepotentemente in tutti i campi della tecnologia, è necessario proteggerlo per garantire tale ritorno (cfr. Art. 27 TRIPs).

→ Come tutelarlo?

Una Diaspora Storica



```
public class TcpClientSample  
  
[1024]; string input, stringData;  
  
client(" . .  
ion){  
("Unable to  
  
server.Get  
(data, 0,  
oding.  
(data, 0,  
e(stringDat  
  
ole.ReadLi  
= "exit") D  
newchild.Properties("ou  
("Auditing Department");  
newchild.CommitChanges();  
newchild.Close();  
newchild();
```



**Non-eligible:
Implements only a
mathematical method
and encompasses
execution as a pure
mental act - T914/02**



Tutelabilità di App, Social, Game

Ha un contenuto espressivo
(listato, immagine) ?



**DIRITTO
D'AUTORE**

Ha un carattere tecnico,
un effetto tecnico e risolve
un problema tecnico ?



BREVETTAZIONE

Ha un contenuto
estetico?



**REGISTRAZIONE
DESIGN**

Ha un nome
caratterizzante?



**REGISTRAZIONE
MARCHIO**

Agenda



Introduzione alla
tutela del
software

Il software
secondo il
Diritto
d'Autore

Brevettabilità
del software

Diritto d'Autore di App, Social, Game

D.Lgs. 29.12.92, n. 518 – Direttiva 250/91/CE

La protezione è stata accordata considerando la libertà di scelta che ha il programmatore nella sequenza delle operazioni e quindi nella struttura del programma, potendo realizzare le stesse funzioni con forme alternative equivalenti.

Di conseguenza il software:

- può avere un carattere creativo
- la sua tutela è limitata alla forma “espressiva”, il modo in cui le istruzioni sono concepite e ordinate, e NON al “contenuto”, o meglio la/le funzione/i che il programma si propone di realizzare

Dir. d'Autore di app, social, game

Problemi alla base del software



↳ **Idea** generale di soluzione adottata

↳ **Concetti** generali applicati nel software

↳ **Funzionalità** del software, aspetti tecnici, algoritmi, strutture dati, ecc.

Natura Funzionale

Pertanto il diritto d'autore sussiste per qualsiasi forma d'espressione del codice sorgente, del codice oggetto (e altro), ma non ha efficacia rispetto alla natura funzionale del programma stesso.

Dir. d'Autore di app, social, game

Registrazione SIAE

Non necessaria, ma opportuna (agevole mezzo di prova in caso di contenzioso). Due possibili procedure:

- SW pubblicato (dal primo atto di sfruttamento, iscrizione in un apposito registro di software), non scade
- SW non pubblicato (nessun registro, durata quinquennale rinnovabile, altrimenti distruzione del supporto)

Dir. d'Autore di app, social, game

Per tutti i casi:

- ❖ CD/DVD firmato contenente SW allegato alla domanda (visibile solo in caso di contenzioso su richiesta del Giudice);
- ❖ Non è previsto alcun limite quantitativo per i file depositabili nel CD/DVD, posto che le varie opere siano omogenee tra loro: stesso autore, stesso genere, stesso titolo.
- ❖ Dati anagrafici autore e titolare dei diritti, apposito modulo compilato.

Dir. d'Autore di app, social, game

Per il pubblicato:

Tipo: base/applicativo; Genere: secondo una lista SIAE (gioco, compilatore, database ecc.); Hardware: indicare l'hardware al quale il programma è destinato (ad es. mainframe, minicomputer ecc.); Sistema operativo: tipo di sistema operativo adatto a gestire il programma (ad es. Windows); Ambiente operativo (middleware, ad es. Windows); Linguaggio (ad es. Java, C); Descrizione delle funzioni del programma;

allegare eventuali confezioni del prodotto venduto.

Dir. d'Autore di app, social, game

Protezione (stile particolare)

NO
protezione
(funzionale)



NO protezione (funzionale)

Banche dati per app, social, game

Definizione di Banca Dati

La nascita della definizione è legata al diffondersi dell'informatica

A **livello legislativo** il termine banca dati quale **"qualsiasi complesso di dati... organizzato secondo una pluralità di criteri determinanti tali da facilitarne il trattamento... anche se svolto senza l'ausilio di mezzi elettronici o comunque automatizzati"** è di uso relativamente recente, da quando venne abolito il divieto imposto dalla legge bancaria del 1936 di far uso del termine "banca" al di fuori del contesto bancario.

Ripercorrendo le varie definizioni tracciate, la banca dati è intesa come tale in tutte le sue forme compresa la sua espressione cartacea ovvero l'indice o il repertorio

Banche dati per app, social, game

**Direttiva 96/9/CE del Parlamento europeo e del
Consiglio dell'11 marzo 1996 - *Tutela giuridica
delle banche di dati***

Decreto legislativo 6 maggio 1999, n. 169

duplicità di diritti, diversi per soggetto titolare, ma
convergenti per finalità:

- diritto d'autore (Legge 633/1941)
 - diritto sui generis

Banche dati – esempio

Banche Dati Naturalistiche Regionali

Gestione Rilievi vegetazionali

Elenco rilievi Rilievo Dati stazionali Elenco specie

Data: 03/06/1970 () Progetto: ACERO-TIGLIO Scheda n°: 60

Rilevatori: MONDINO G.P.

Comune: Angrogna (001011) [Validazione](#) ☐

Valle: Valle Pellice

Zona: Codifica non definita (0000)

Area protetta: Non in area protetta

Località: Coissone, oltre * al ponte in ferro

Quota: 780 m Esposiz.: NW Inclinaz.: 45 ° Sup.: 200.00 m²

Georeferenziazione

Cartografia utilizzata: C 1: 1.000 GPS ☐ ± 0 m

Modalità: P Quadr.: 3584968 / 3 GB Nord: 4968273 Est: 358232 Precis.: 3

Fonte: C

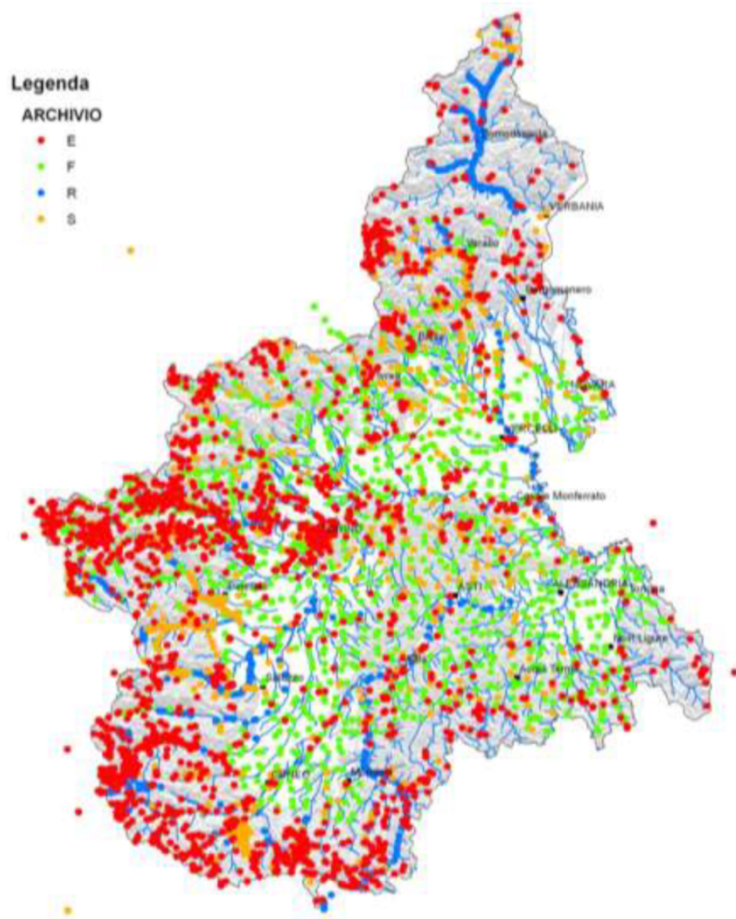
Bibliografia: Pag. tab. ☐

Note al rilievo: Bosco di forra (molto umido) con elementi diversi, montani, presso ruscello. Presso Serra fitta ceduo alto 2-10 m di tiglio nel

IPLA100080 227



Banche dati – esempio



- Originalità possibile nella scelta dei parametri per compatibilità con altre banche dati/classificazioni o per la particolare rappresentabilità del dato
- Investimenti rilevanti poiché la raccolta dati è sul campo
- Necessità di protezione sia della struttura sia del contenuto
- Non richiesta una valutazione estetica
- Le foto sono comunque legate ai diritti dell'autore specifico

Banche dati – 1°livello

Primo livello

A salvaguardia dei prodotti dell'ingegno, dell'autore della banca dati e scaturisce dal diritto d'autore classico: ***la raccolta di informazioni, di notizie o anche di dati di pronto utilizzo, cioè banche dati fattuali, catalografiche, bibliografiche o a testo pieno, devono possedere il carattere della creatività intellettuale e quindi essere creazioni originali.***

La **protezione si riferisce al metodo** utilizzato per la costituzione dell'insieme organizzato di informazioni e dura come nel D.A.

L'originalità può riferirsi alla struttura della banca dati relativamente alla **scelta e disposizione del materiale**, ma **anche al contenuto**, quale tocco originale dato dal costituente al contenuto della banca dati, al quale spettano tutti i diritti di esclusiva stabiliti dalla **Legge 633/41**

Banche dati – 1°livello

La tutela della **struttura** della banca dati deriva da un'estensione del diritto d'autore agli elementi strutturali della banca dati, e si riferisce alla **selezione** e alla **disposizione** dei dati che deve essere originale

La tutela del **contenuto** invece nasce dalla necessità di impedire l'estrazione e il reimpiego delle informazioni contenute nella banca dati anche indipendentemente dalla tutelabilità della struttura nell'ambito del diritto d'autore

Banche dati – 2°livello

Secondo livello

A difesa di chi investe nella realizzazione della banca dati, attuata allo scopo di salvaguardare il valore patrimoniale dell'investimento effettuato da chi ha costituito la banca dati.

La durata di protezione è **pari a 15 anni** a partire dal 1° gennaio successivo al suo completamento e, nel caso intervenissero ulteriori rilevanti modifiche per dati immessi o cambiamenti strutturali alla banca dati scatta un nuovo periodo di ulteriori 15 anni di tutela.

Diritto d'Autore e Banche Dati

DIRITTO D'AUTORE	DIRITTO SUI GENERIS
Creatore della banca dati è l' autore	Costitutore della banca dati che ha effettuato gli investimenti
Tutela della forma Banca dati elettronica (on-line, off-line) o repertorio, compilazione cartacea ☐ Creazione intellettuale originale	Tutela del contenuto Banca dati elettronica (on-line, off-line) o repertorio, compilazione cartacea ☐ Compilazione non originale, <i>sui generis</i>
Creatività	Investimenti rilevanti
Durata della protezione: ☐ 70 anni post mortem auctoris ☐ 70 anni dalla pubblicazione se anonime	Durata della protezione: ☐ 15 anni a partire dal 1° gennaio dell'anno successivo al completamento della banca dati, eventualmente rinnovabili
Diritti dell'autore: Tutti i diritti che rientrano nella disciplina del diritto d'autore di tipo: ☐ morali ☐ economici (riproduzione, traduzione, ...) Il datore di lavoro è il titolare dei diritti esclusivi di utilizzazione della banca dati creata dal dipendente	Diritti del costitutore: Rientrano nel diritto sui generis ☐ economico Permette di vietare le operazioni di estrazione e reimpiego di tutto o di una parte della banca dati Il datore di lavoro è il titolare dei diritti esclusivi di utilizzazione della banca dati creata dal dipendente

Diritto d'Autore e Banche Dati

I DIRITTI DEGLI UTENTI

nell'ambito del diritto d'autore	nell'ambito del diritto sui generis
❑ Riproduzione ❑ Traduzione ❑ Distribuzione ❑ Comunicazione al pubblico ❑ Utilizzazione dell'opera modificata e/o tradotta	❑ Estrazione di parti non sostanziali ❑ Reimpiego di parti non sostanziali
Nell'esercizio dei diritti concessi	

GLI OBBLIGHI DEGLI UTENTI

nell'ambito del diritto d'autore	nell'ambito del diritto sui generis
Non arrecare pregiudizio all'autore nell'ambito dei suoi diritti (d'autore o connessi relativi a prestazioni)	Non eseguire operazioni di pregiudizio al costituente o in contrasto con la gestione normale della banca dati

SANZIONI

nell'ambito del diritto d'autore	nell'ambito del diritto sui generis
CIVILI AMMINISTRATIVE Legge 22 aprile 1941, n. 633 Art. 156, 170 e 171 <i>quater</i> , 172	PENALI Legge 22 aprile 1941, n. 633 Art. 171 - dolo generico Art. 171-bis - dolo specifico fine di profitto

Diritto d'Autore e Brevetto

Qual è la correlazione con la tutela brevettuale?

- ✓ Il Diritto d'Autore è cumulabile con il Brevetto
- ✓ Il Diritto d'Autore protegge sostanzialmente l'espressione del SW sviluppato (il listato delle istruzioni SW di una specifica implementazione).
- ✓ Il Brevetto protegge la logica sottostante al SW sviluppato, indipendentemente dalla particolare implementazione.

Agenda



Introduzione alla
tutela del
software

Il software
secondo il
Diritto
d'Autore

Brevettabilità
del software

Brevettabilità di app, social, game



Brevettabilità di app, social, game

I requisiti di brevettabilità generali – art. 45 cpi e 52 cbe

Possono costituire oggetto di brevetto per invenzione le invenzioni, di ogni settore della tecnica, che sono nuove e che implicano un'attività inventiva e sono atte ad avere un'applicazione industriale.

Brevettabilità di app, social, game

Esclusioni dalla brevettazione – Art. 45 cpi e art. 53 cbe

Non sono considerate come invenzioni:

- a) le scoperte, le teorie scientifiche e i metodi matematici;
 - b) i piani, i principi ed i metodi per attività intellettuali, per gioco o per attività commerciale ed i programmi di elaboratore;
 - c) le presentazioni di informazioni.
- nella misura in cui sono rivendicate IN QUANTO TALI.

Brevettabilità di app, social, game

Software, entità (non) brevettabile ?

metodi matematici

$$\bar{x} = \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N x_i$$

teorie scientifiche

$$E=mc^2$$



metodi commerciali

metodi per attività intellettuali



presentazioni di informazioni

**Sono tutte entità astratte...
.... ma il Software ?**



*Considerato come prodotto della programmazione,
che è assimilata ad un'attività intellettuale, è
ritenuto (in quanto tale) non brevettabile.*

Brevettabilità di app, social, game



Eleggibilità: esclusione a priori



Brevettabilità: requisiti rispetto alla
tecnica anteriore



Novità
assoluta

Attività
inventiva

Eleggibilità – criteri

Guidelines for Examination, EPO

*The invention must have a **technical character**, i.e. a **technical teaching**,*

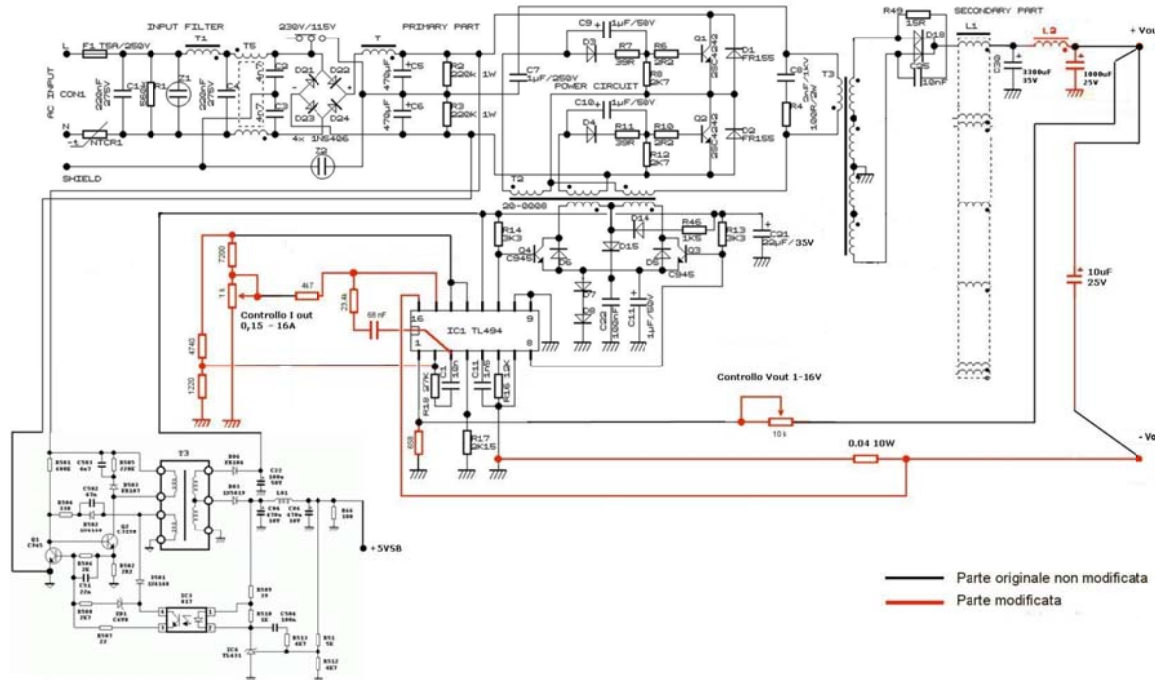
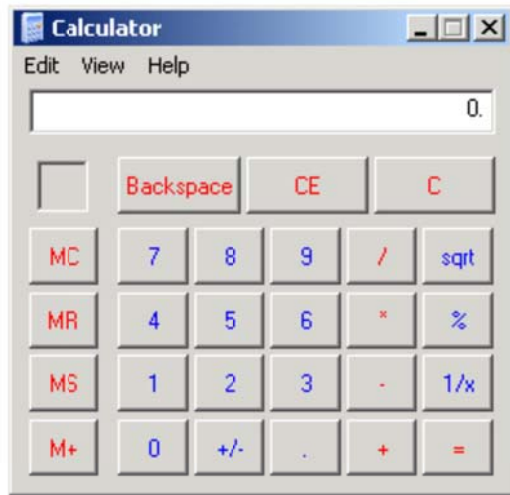
*that is an instruction addressed to a skilled person as to how to solve a particular **technical problem**,*

*using particular **technical means**.*

The word “technical” is however not definable

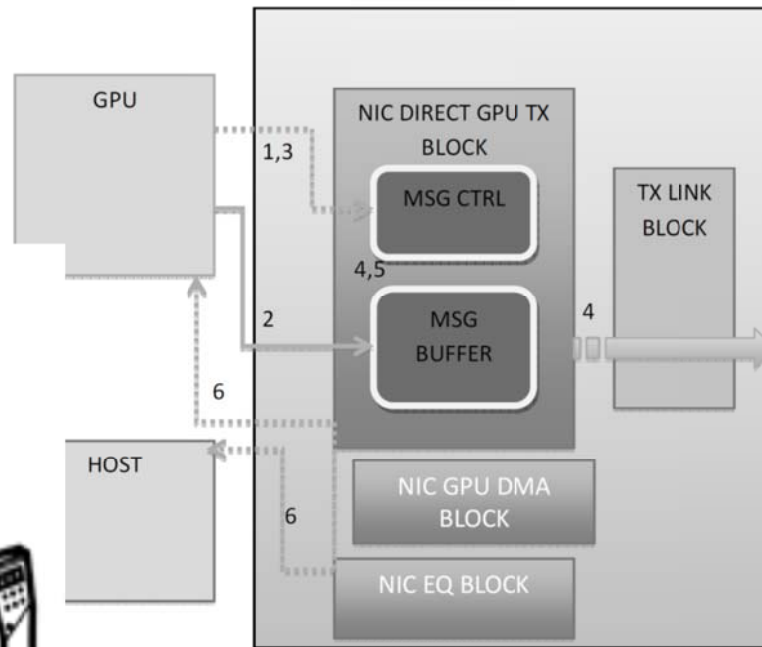
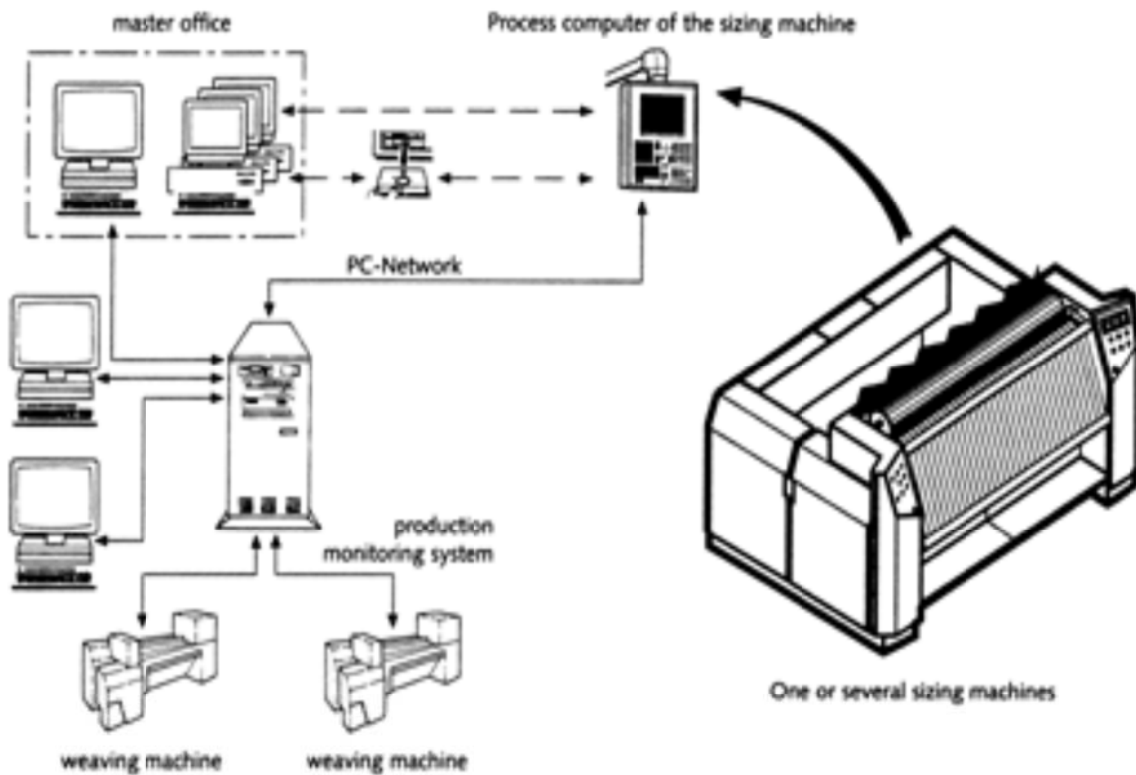
Eleggibilità – criteri

A program must bring a *further technical effect*



Eleggibilità – mezzi tecnici

all'esterno del computer



all'interno del computer

Eleggibilità – mezzi tecnici

- un dispositivo (apparato) è sempre tecnico
- un metodo non sempre
- interazioni con l'ambiente sono tecniche
- acquisizione di dati tramite mezzi fisici è tecnico
- uso di mezzi processori o di trasmissione dati è tecnico

Eleggibilità – Esempi

Sono software (potenzialmente) eleggibili:

- software di controllo di un processo industriale;
- software che controllano un apparato o processo tecnico;
- software di gestione delle memorie di un PC, di sue periferiche o dei processori;
- software che elaborano dati tecnici (e non entità numeriche astratte), quali elaborazione di immagini, compressione di dati, soppressione di rumore, codifica/decodifica

Eleggibilità – Esempi

Non sono invece software eleggibili:

- software per la risoluzione di integrali (metodo matematico);
- software per schemi pensionistici o assicurativi (commerciale);
- software gestionali che informatizzano procedimenti noti (nessun effetto tecnico aggiuntivo)

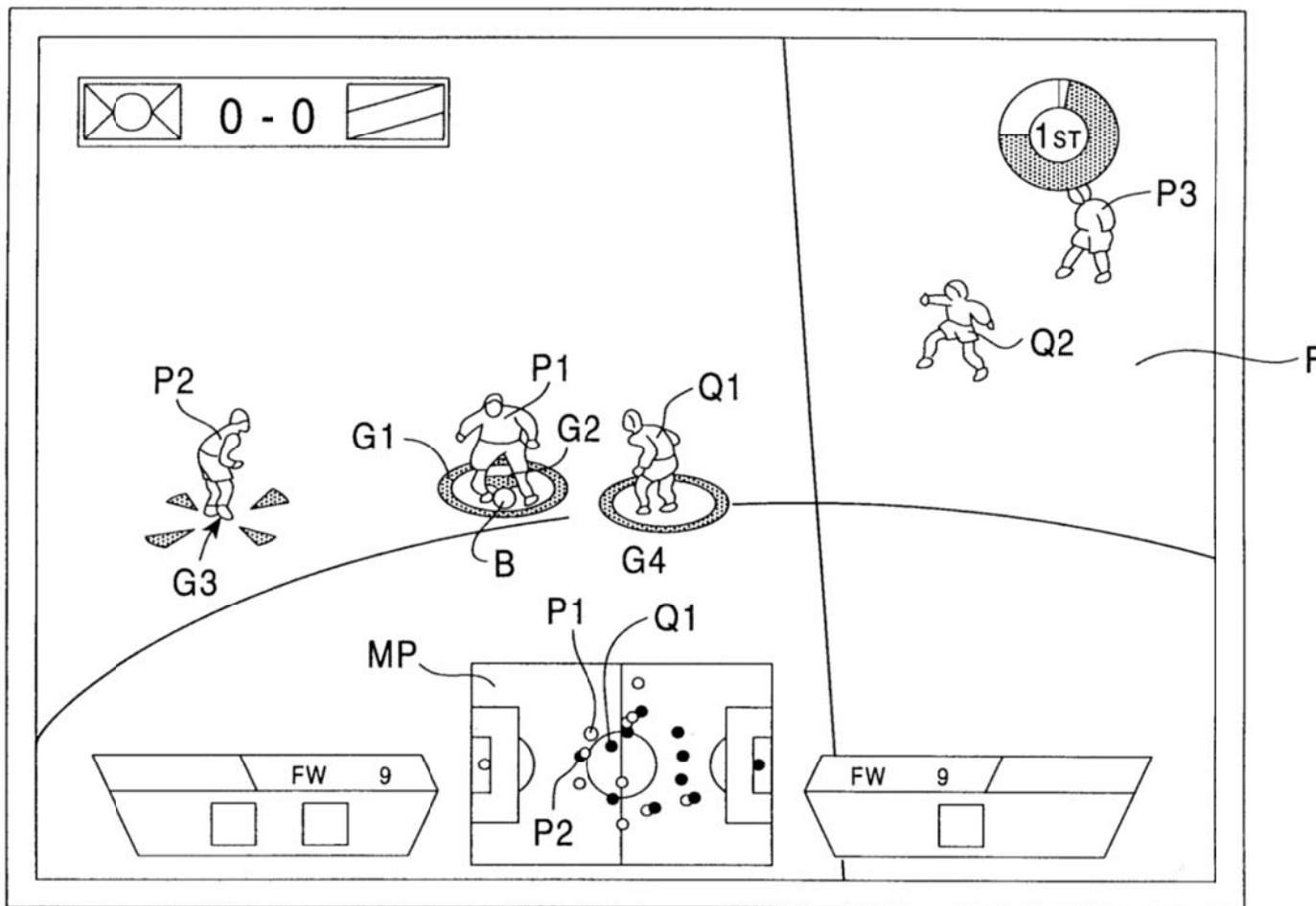
Eleggibilità – CII

⇒ Per questo l'Ufficio Europeo dei Brevetti non parla di brevetti di “software”, ma di “computer-implemented inventions”:

invenzioni la cui implementazione implica l'utilizzo di un computer o altro mezzo programmabile.

Eleggibilità del Gaming – Esempi

EP0844580A2 – **T03/928** - Video game system



G3 always
displayed
even when
P2 outside of
display area

Eleggibilità del Gaming – Esempi

EP0844580A2 – **T03/928** - Video game system

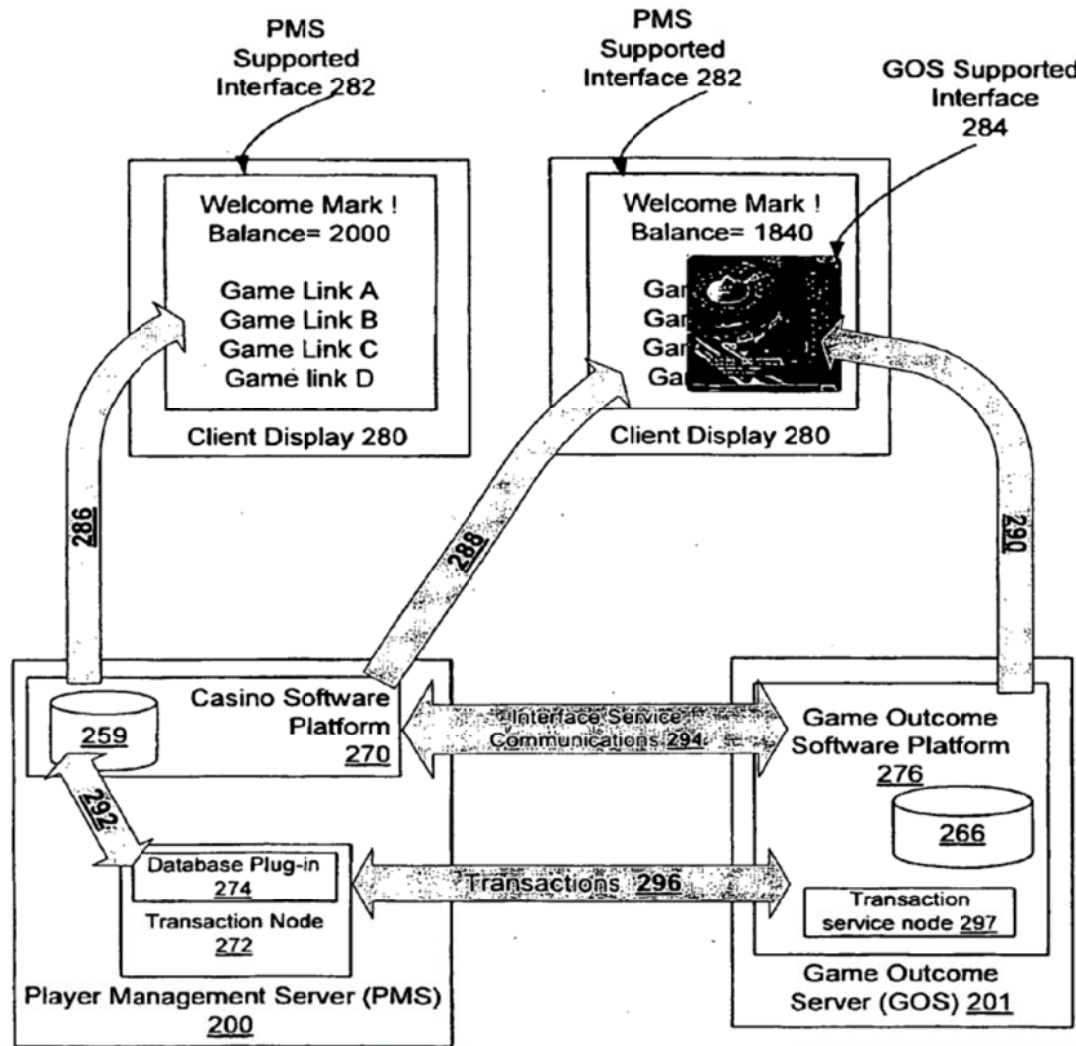
Making a possibly concealed indicator clearly visible on a display screen to the user of an interactive video game:

- does not exclusively address a human mental process
- contributes an objective technical function to the display.

The functional quality is not cancelled by the fact that the visualised information depend upon user interaction

Eleggibilità del Gaming – Esempi

EP2005400B1 – T1769/10 – Remote game server



The systems allow the player to navigate the outcome server without logging in, through a game management server

- Refused by examining division
- Appealed (T 1769/10) and decision set aside

Eleggibilità del Gaming – Esempi

EP2005400B1 – T1769/10 – Remote game server

- ✓ Technical problem:
 - How to modify the prior art system so as to **improve the player's access** to games while **maintaining confidentiality** of the player's data in the player database
- ✓ Technical features:
 - Game links allowing a user to navigate game outcome servers through a game access interface supported by a player management server and displayable by an identified client device and without the player having to register/log-on into the game outcome servers
 - Player management server / game outcome servers are separate

Eleggibilità del Gaming – Esempi

WO03061788A1 – T859/07 unpub. – mp bet auxiliary game

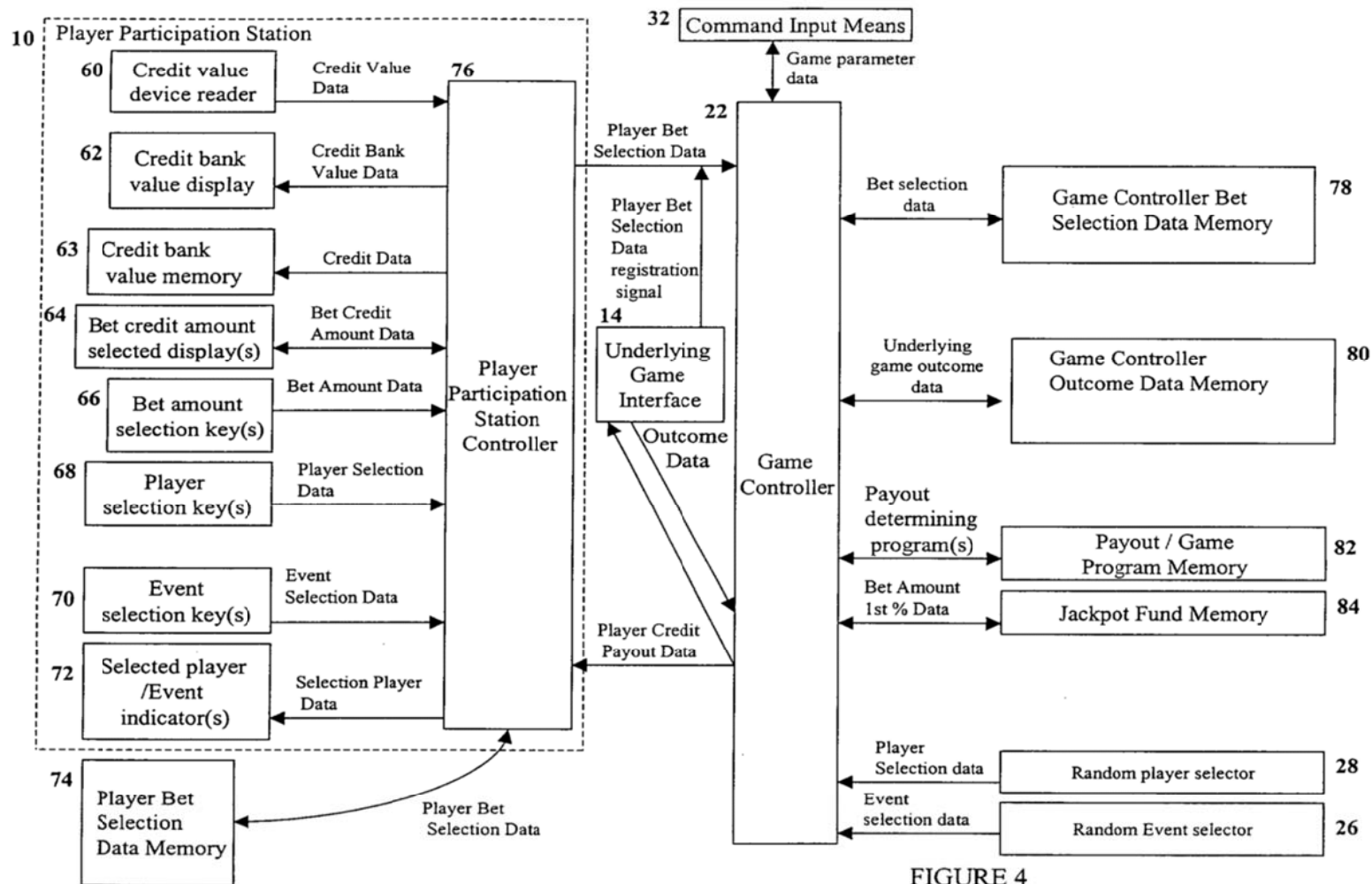


FIGURE 4

Eleggibilità del Gaming – Esempi

EP0844580A2 – **T03/928** - Video game system (no)

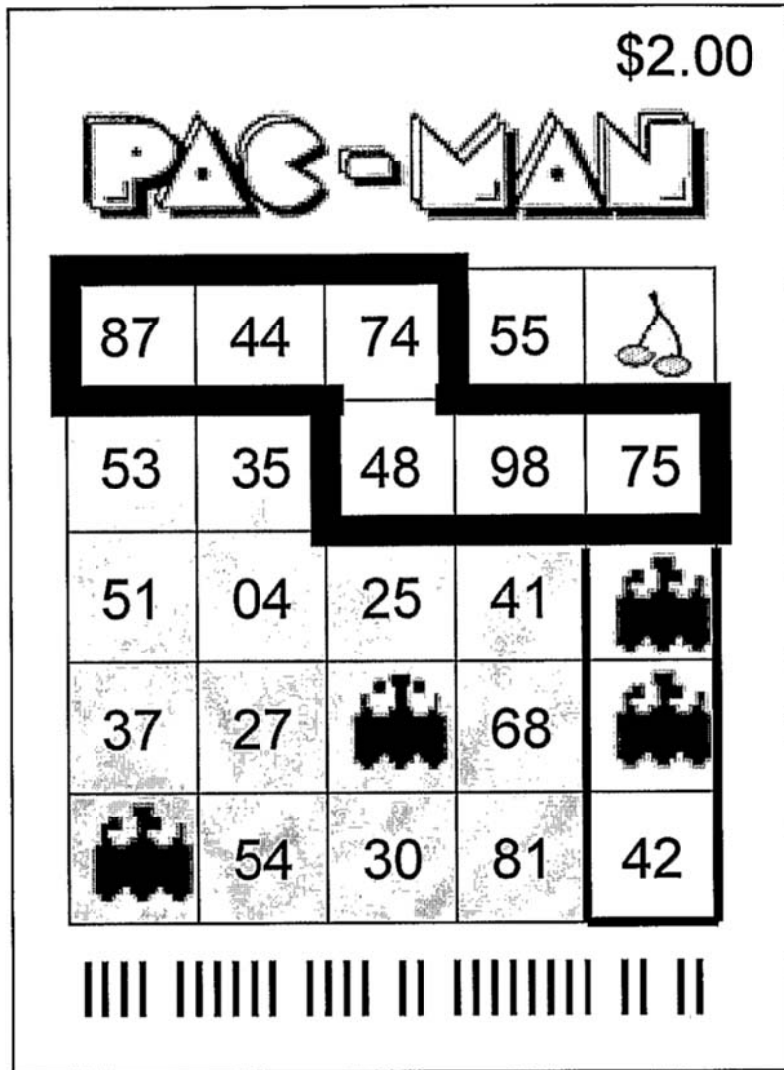
The present computer-implementation is to automate game play: to assign to a machine - here a computer - those functions that do not require a human agent:

- Receipt of the bet;
- confirmation of the bet;
- determining of a winner by ascertaining which events actually take place, whether they correspond to events bet upon, and, finally, who placed the bet.

Mere automation is not eligible and in any case not inventive.

Eleggibilità di una lotteria – Esempi

WO2006074423A2 – **T2449/10** – lottery game



The player selects a path on a grid
The lottery also randomly places few ghosts on the same grid.
A set of player indicia is determined by the numbers on the path before the path intercept with one or more ghosts.
The set of player indicia is then compared with a set of winning indicia and the player receives a prize depending on the number of matches between the player indicia and winning indicia.

Eleggibilità di una lotteria – Esempio

WO2006074423A2 – T10/2449 – lottery game

In conclusion the claimed random selection of grid points from grid subsets is nothing more than a nontechnical game rule in the wider sense. Together with the other steps of designating grid positions and determining game outcome it constitutes a game scheme or a set of game rules excluded per se from patentability.

Eleggibilità del Gaming – Esempi

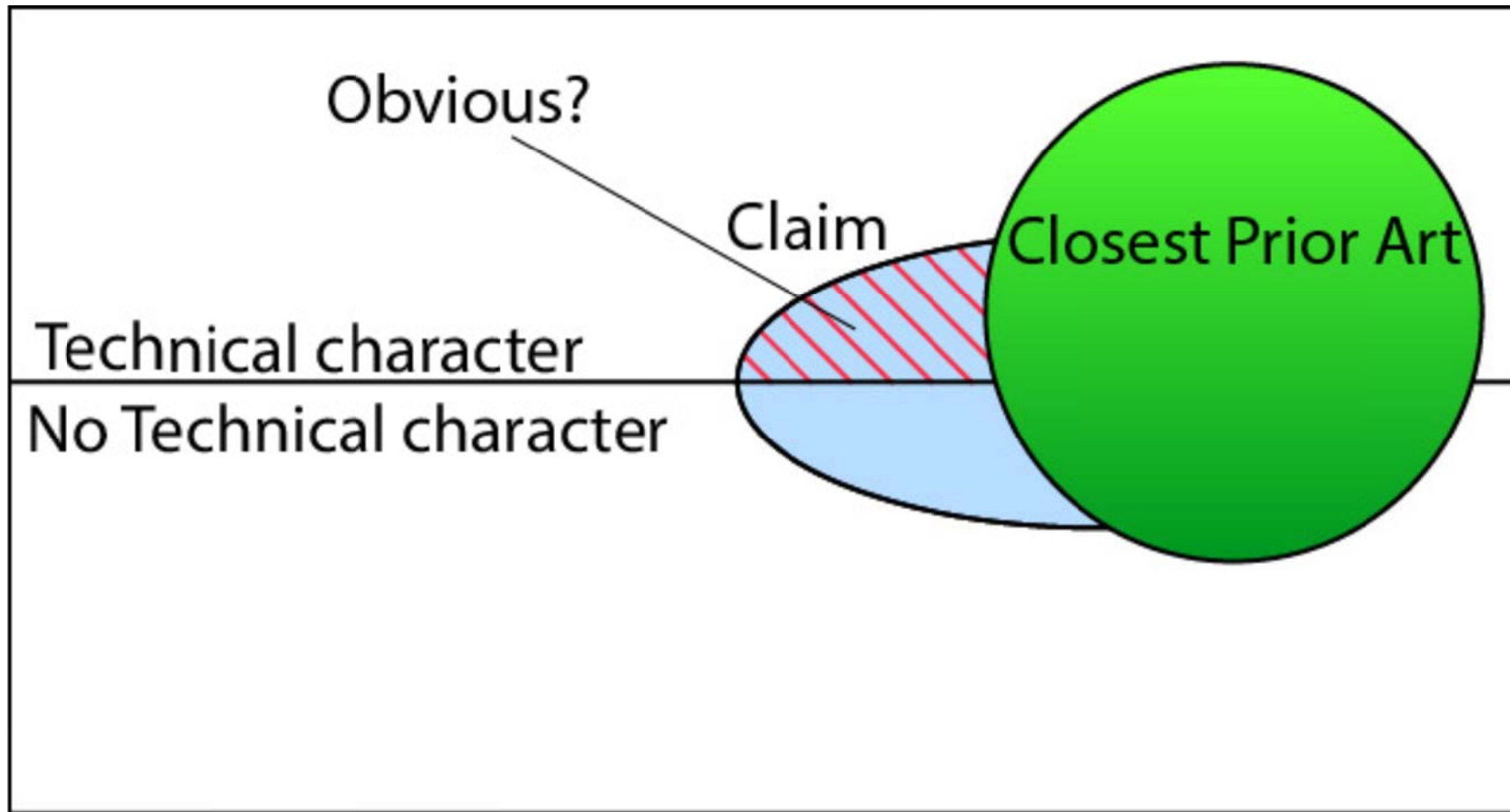
EP0844580A2 – **T03/928** - Video game system (no)

The present computer-implementation is to automate game play: to assign to a machine - here a computer - those functions that do not require a human agent:

- Receipt of the bet;
- confirmation of the bet;
- determining of a winner by ascertaining which events actually take place, whether they correspond to events bet upon, and, finally, who placed the bet.

Mere automation is not eligible and in any case not inventive.

Eleggibilità e brevettabilità



Brevettabilità di app e social

Quale software brevettare ?

Brevettare il SW che costituisce una nuova soluzione tecnica inventiva di un problema tecnico, utilizzando specifici mezzi tecnici

Attenzione: Non si possono rivendicare linee di codice, in quanto sarebbe un programma considerato in quanto tale, né algoritmi non applicati, in quanto sarebbero procedimenti matematici.

Un esempio digitale famoso



1. Process for reducing data during the transmission and/or storage of digital audio signals from several interdependent channels, in which scanning values from signals from the time range are transferred in blocks into the frequency range (into spectral values), the spectral values are coded, taking into account a listening threshold determined by means of a psychoacoustic model, transmitted and/or stored, decoded and transmitted back into several channels into the time range, characterised in that with the assistance of the spectral values of corresponding blocks of several channels, balancing of the required data transfer rate is carried out for a separate coding (mono-coding) of channels as well as for a joint coding of channel signals, and that a joint coding of channel signals is achieved so long as the data transfer rate for the joint coding does not exceed the data transfer rate for the separate coding of the two channels by a predeterminable value.

(19)	 Europäisches Patentamt European Patent Office Office européen des brevets	 (11) EP 0 642 719 B1
(12)	EUROPÄISCHE PATENTSCHRIFT	
(45)	Veröffentlichungstag und Bekanntmachung des Hinweises auf die Patenterteilung: 11.09.1996 Patentblatt 1996/37	
(51)	Int Cl. ⁶ : H04H 5/00, H04S 1/00, H04B 1/66	
(21)	Anmeldenummer: 93909786.1	(86) Internationale Anmeldenummer: PCT/DE93/00448
(22)	Anmeldetag: 18.05.1993	(87) Internationale Veröffentlichungsnummer: WO 93/25015 (09.12.1993 Gazette 1993/29)
(54)	VERFAHREN ZUR REDUZIERUNG VON DATEN BEI DER ÜBERTRAGUNG UND/ODER SPEICHERUNG DIGITALER SIGNALE MEHRERER VONEINANDER ABHÄNGIGER KANÄLE PROCESS FOR REDUCING DATA IN THE TRANSMISSION AND/OR STORAGE OF DIGITAL SIGNALS FROM SEVERAL INTERDEPENDENT CHANNELS PROCEDE VISANT A REDUIRE LES DONNEES LORS DE LA TRANSMISSION ET/OU DE LA MEMORISATION DE SIGNAUX NUMERIQUES PROVENANT DE PLUSIEURS CANAUX INTERDEPENDANTS	
(84)	Benannte Vertragsstaaten: AT BE CH DE DK ES FR GB GR IE IT LI NL PT SE	• EBERLEIN, Ernst D-8521 Groenseebach (DE)
(30)	Priorität: 25.05.1992 DE 4217276	(56) Entgegenhaltungen: EP-A- 0 402 973 WO-A-88/01811 DE-C- 4 136 825
(43)	Veröffentlichungstag der Anmeldung: 15.03.1995 Patentblatt 1995/11	• ISO/IEC JTC 1/SC 29, TOKYO, JP, 20. APRIL 1992: 'CODED REPRESENTATION OF AUDIO, PICTURE MULTIMEDIA AND HYPERMEDIA INFORMATION' • ICASSP 91 Toronto, Canada, 14. Mai 1991, vol 5, Seiten 3601-3604, R.G. VAN DER WAAL ET AL. : 'Subband Coding of Stereophonic Digital Audio Signals' • ICASSP 89 GLASGOW, GB, 23. Mai 1989, vol. 3, Seiten 1993-1996, J.D. JOHNSTON : 'Perceptual Transform Coding of Wideband Stereo Signals'
(73)	Patentinhaber: FRAUNHOFER-GESELLSCHAFT ZUR FÖRDERUNG DER ANGEWANDTEN FORSCHUNG E.V. 80636 München (DE)	
(72)	Erfinder: • HERRE, Jürgen D-91054 Buckenhof (DE) • SEITZER, Dieter D-8520 Erlangen (DE) • BRANDENBURG, Karl-Heinz D-8520 Erlangen (DE)	

Amazon's one-click



(19)		Europäisches Patentamt European Patent Office Office européen des brevets	
			(11) EP 0 927 945 B1
(12)	EUROPEAN PATENT SPECIFICATION		
(45)	Date of publication and mention of the grant of the patent: 23.04.2003 Bulletin 2003/17		(51) Int Cl.7: G06F 17/60
(21)	Application number: 99105948.6		
(22)	Date of filing: 11.09.1998		
(54)	Method and system for placing a purchase order via a communications network System und Verfahren zum Bestellen über elektronisches Nachrichtennetzwerk Méthode et système pour effectuer une commande par un réseau de communication		

- *Brevetto EP0927945 concesso*
- *Opposizione contro EP0927945 accolta*
- *Appello contro la decisione di opposizione accolto parzialmente (20.02.2010), Amazon modifica la rivendicazione 1 restringendo di molto il suo ambito di protezione, e la Divisione di Appello rinvia alla Divisione di Opposizione per ulteriore esame*
- *La Divisione di Opposizione revoca il brevetto per mancanza di altezza inventiva*
- *Brevetto US concesso; procedura di ri-esame conclusa con minime modifiche*

Amazon's one click



"A method in a **client computer system** for ordering a gift for delivery from a gift giver to a recipient, the method comprising:
[...] **displaying** an item information and displaying an indication of a single action ... to order the identified item;
selecting by the gift giver the displayed item on a website [...] by the indicated single action and sending to a **server system** the single action order [...] and **automatically sending** the client identification information **whereby the gift giver does not input identification information when ordering the item**;
[...] sending (1409) to a gift **delivery computer system** an indication of the gift and the received electronic mail address, wherein the gift delivery computer system coordinates delivery of the gift by:
sending (1501b) an **electronic mail message** addressed to the **electronic mail address** [...] and requesting that the recipient provide delivery information [...] wherein when the recipient does respond to the electronic mail message, the

Sistema di imaging radiografico

⑬  Europäisches Patentamt
European Patent Office
Office européen des brevets

⑪ Veröffentlichungsnummer: **O 001 640**
B1

⑫ **EUROPÄISCHE PATENTSCHRIFT**

④ Veröffentlichungstag der Patentschrift: **24.08.83**

⑤ Int. Cl.³: **A 61 B 6/00, H 05 G 1/46**

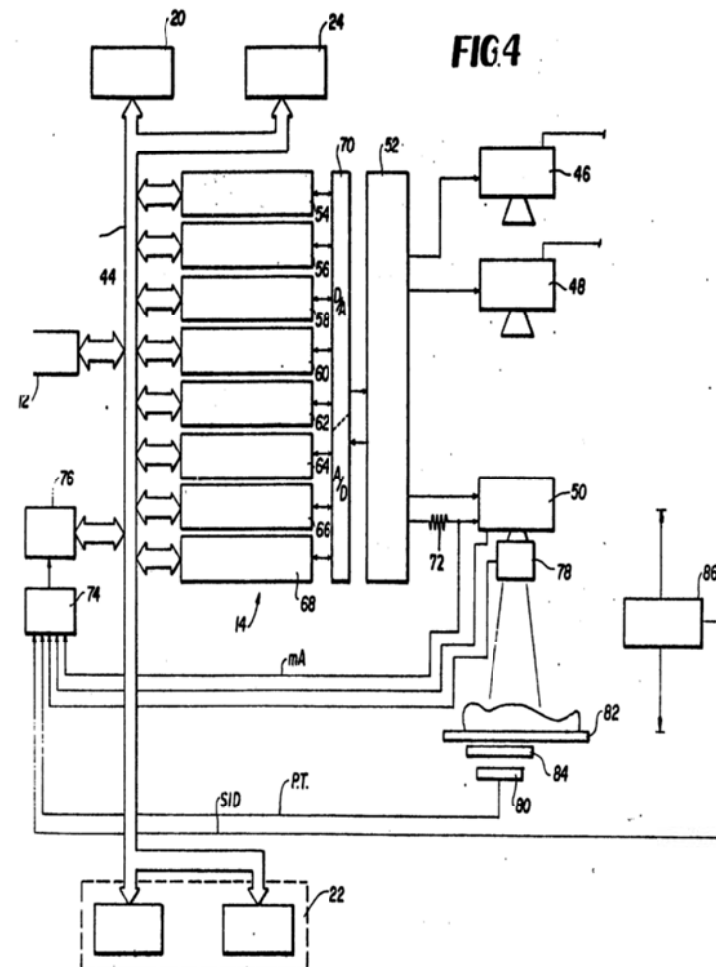
② Anmeldenummer: **78101198.6**

③ Anmeldetag: **23.10.78**

④ Veröffentlichungstag der Patentschrift: **24.08.83**

⑤ Int. Cl.³: **A 61 B 6/00, H 05 G 1/46**

A diagnostic X-ray system operative in response to control signals from a stored program digital computer to generate an X-ray beam and to produce an image of the object through which the X-ray beam passes. The computer which is preferably a microprocessor has a plurality of selectable programs stored in a digital memory and is operable to control a plurality of operations such as maximizing image quality in terms of resolution, verifying the available anode heat capacity, providing the necessary wait time between successive exposures in a tomographic series, storing the X-ray tube(s) histories, storing and recalling X-ray factors on an anatomic basis and, among other things, making a calculation and display of a pseudo-dose.



Simulazione processi intracellulari

(12) INTERNATIONAL APPLICATION PUBLISHED UNDER THE PATENT COOPERATION TREATY (PCT)

(19) World Intellectual Property
Organization
International Bureau



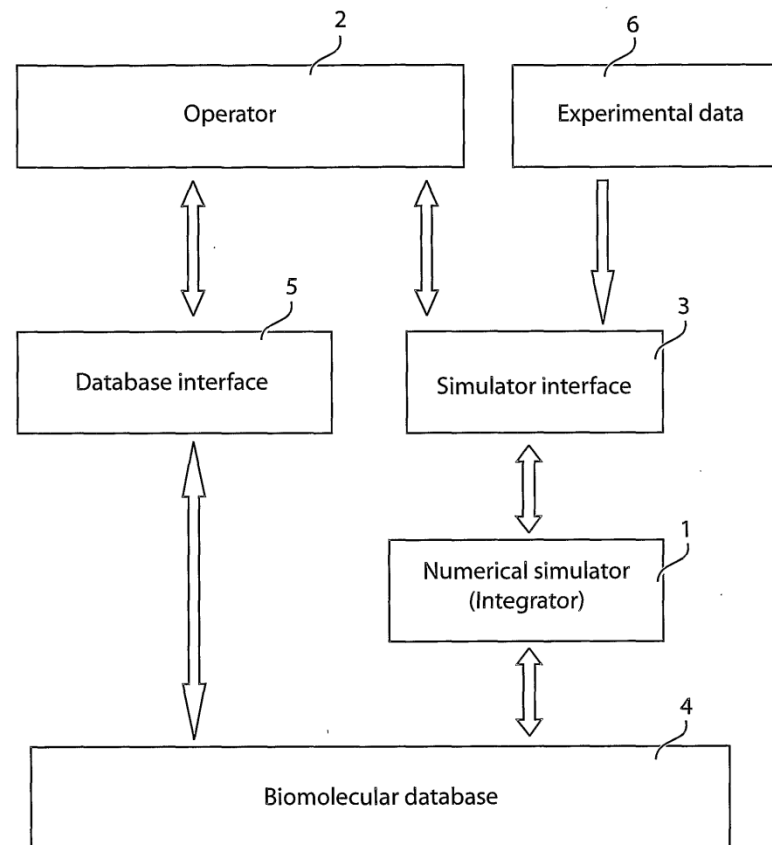
(43) International Publication Date
14 April 2005 (14.04.2005)

PCT

(10) International Publication Number
WO 2005/034002 A1

(54) Title: METHOD FOR SIMULATION OF INTRACELLULAR PROCESSES, AND RELATED SIMULATOR APPARATUS

The invention concerns a method for simulation of intracellular processes, comprising the following steps: A. defining, through a graphic interface (3), a representation of intra-cellular reactions, B. associating one or more first values corresponding to one or more biochemical characteristics of one or more biochemical components involved in the reactions and/or one or more second values corresponding to one or more biokinetic constants of the reactions, C. **transforming said graphic representation of said reactions into one or more corresponding systems of differential equations modeling said reactions**, D. performing mathematical processings, comprising a numerical integration of said one or more systems of differential equations, and E. displaying the results of said processings, said mathematical processings modeling said reaction with at least one neural network. The invention further concerns the related system.



Brevettabilità delle app



*Spesso sfruttano le capacità
dei nuovi dispositivi
per offrire servizi di vario tipo*

*Problema tecnico ?
Soluzione nuova ed originale ?*



*Spesso mancano di novità
e/o di originalità*

Google Inc.

US Patent n. 8,984,422

Group conversation between a plurality of participants

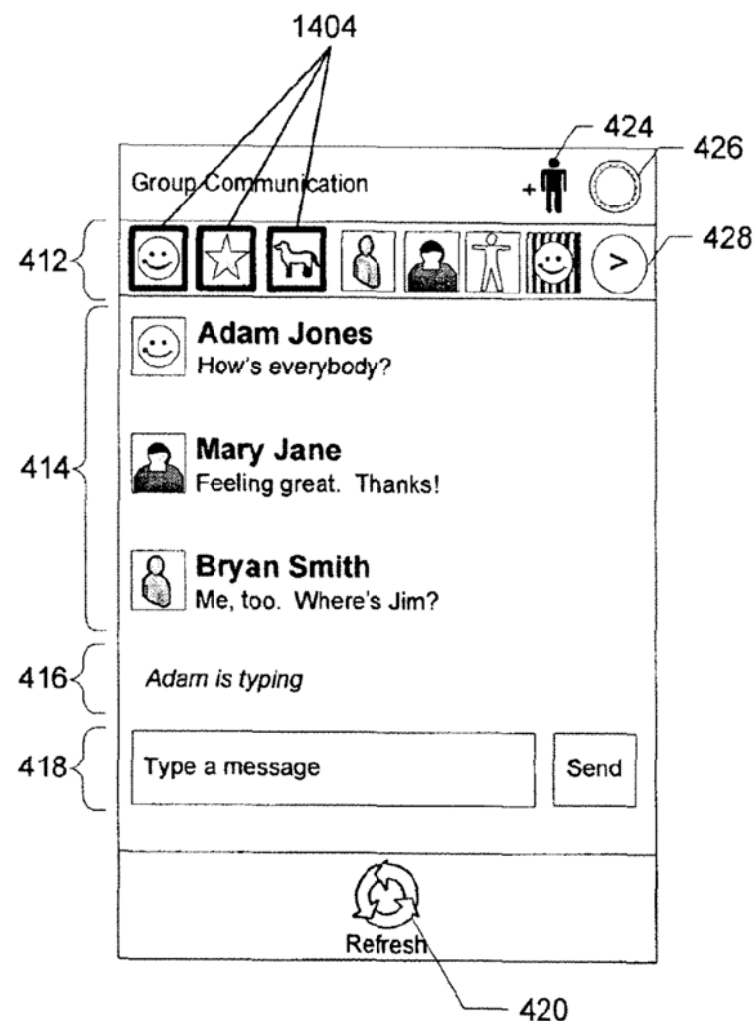


FIG. 14B

Google – Group conversation

1. A method for presenting a group conversation on an **electronic device** of a user, the method comprising:
displaying, on a **graphical user interface of the electronic device**, a group of contacts with which the user can communicate, the group of contacts comprising one or more individual contacts and one or more social circles which define a preset collection of contacts associated with one another;
receiving **user input via the graphical user interface**, the user input specifying a selection of participants from the group of contacts for a group conversation, wherein the group conversation provides for sharing communication messages among the participants; and
presenting a conversation window on the graphical user interface based on the received user input, wherein the conversation window displays a collection of **contact icons** with each contact icon respectively corresponding to one of the selected participants of the group conversation, and a

Facebook – Privacy settings

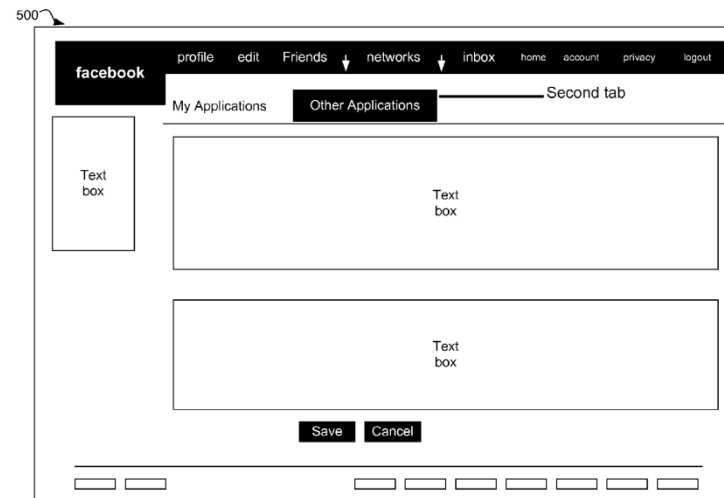
Facebook Inc.

US n. 8,627,506 – 8,844,058 – 9,129,134

(AU, CA, JP) Systems and methods for providing privacy settings for applications associated with a user profile

Il brevetto Europeo non è stato concesso perché .

“... the claimed subject-matter lacks an inventive step, as no technical solution to a realized technical problem has been proposed which would require an inventive step to be overcome. ... subject-matter appears to simply address the commercial/administrative problem of adjusting the privacy settings for a user’s social networking application. ... [the technical] features are considered to be well known in the art of data processing systems (...). No technical effect which would be unexpected to the person skilled in the art is apparent”



Whatsapp – recall for files

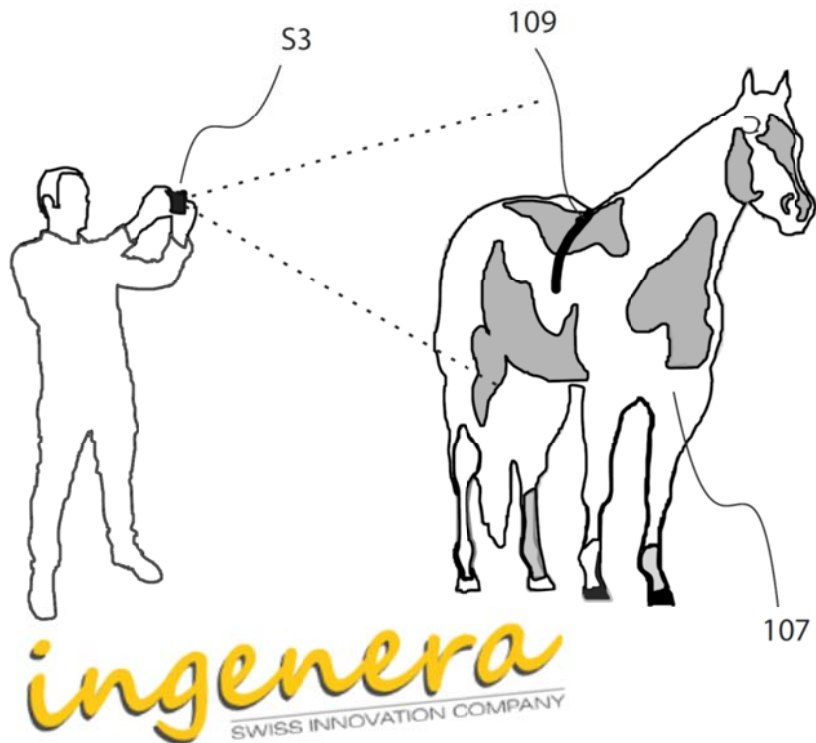


Recall for files

(10) Patent No.: US 9,503,401 B1
(45) Date of Patent: Nov. 22, 2016

1. A method comprising:
receiving a media message from an **originating device**, the media message comprising: text, a message key, and a **media file**;
receiving a **request** for the media file **from a destination device**;
in response to the request for the media file, transmitting to destination device an **error message** when media file cannot be delivered to destination device;
receiving a recall request including the message key from destination device;
transmitting the recall request to the originating device;
receiving an **abbreviated version of the media message** from the originating device, wherein the abbreviated version of the media message includes the **message key and omits the text**; and
delivering the media file to the destination device.

App per zootecnia di precisione



*Carattere tecnico (e di fatto
anche nuova ed inventiva)*



(10) International Publication Number
WO 2016/135684 A1

- ✓ *Uso di dispositivi*
- ✓ *Dati specifici*
- ✓ *Elaborazione di immagini*
- ✓ *Parametri di input correlati
a mezzi di acquisizione*
- ✓ *Parametri di output fisici (BMI)*
- ✓ *No metodo solo mentale*
- ✓ *Effetto tecnico ulteriore*

Brevettabilità del software

Riassumendo ...

Il software come metodo per fare qualcosa, o meglio come strumento per implementare un metodo per ... fare qualcosa.

Il metodo sotteso dal software è in principio brevettabile, a meno che non sia materia esclusa dalla brevettabilità.

Quindi, il software è potenzialmente brevettabile se il metodo da esso implementato presenta carattere tecnico (il programma ha un effetto tecnico ulteriore)

Agenda



Protezione del
software tramite
il Design

Conclusion
i

Raccomandazion
i

Design per app, social, game

La protezione “estetica” dei prodotti industriali è ottenibile anche per le presentazioni di informazioni quali:

- interfacce grafiche
- pagine web

EUIPO – registered/unregistered

Unregistered:

- 3 years from disclosure
- Protects against bad faith disclosure only

Registered:

- 25 years from filing
- Protects against any copy
- 1 year grace period

EUIPO – registered/unregistered

Both offer the following protection:

- Manufacturing a product incorporating a protected design (or to which the design is applied) without consent
- Putting a product on the market incorporating the protected design (or to which the design is applied) without consent
-

JACOBBACCI
PARTNERS

JACOBBACCI
AVVOCATI • AVOCATS A LA COUR • ABOGADOS

incorporating the protected design

Design per app, social, game

REGISTERED DESIGN

Google Inc.

Community Registered Design n. 002576512-0001

Locarno Class 14-04 - *Display panels with animated computer icons (part of -)*

Facebook Inc.

Community Registered Design n. 002012807-0002

Locarno Class 14-04 - *Screen displays and icons*

King.com Limited

Community Registered Design n. 002422816-0002

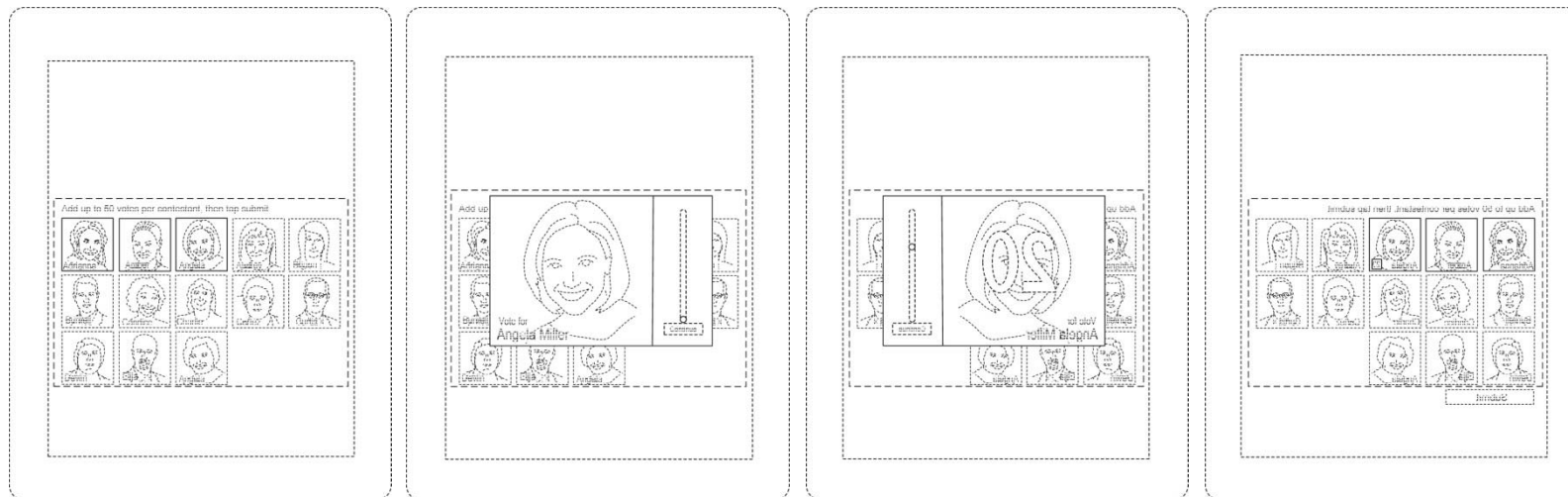
Locarno Class 14-04 - *Animated icons*

Design per app, social, game

Google Inc.

Community Registered Design n. 002576512-0001

Locarno Class 14-04 - *Display panels with animated computer icons (part of -)*

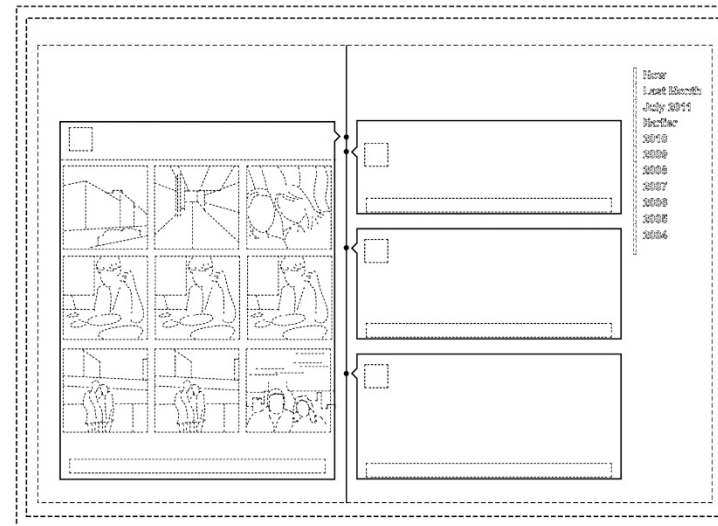
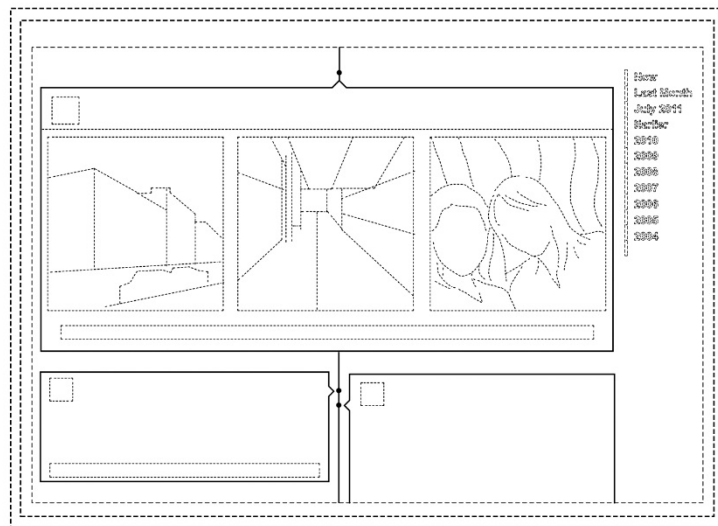


Design per app, social, game

Facebook Inc.

Community Registered Design n. 002012807-0002

Locarno Class 14-04 - *Screen displays and icons*



Design per app, social, game

King.com Limited

Community Registered Design n. 002422816-0002

Locarno Class 14-04 - *Animated icons*



La tutela del software nel mondo digitale e dei Social Media

Conclusioni

- ✓ Copyright(left), Design e Brevetti sono accessibili
- ✓ L'eleggibilità :
 - Riguarda insegnamento tecnico, scopo tecnico, mezzi tecnici
 - Decide se si può passare all'esame sostanziale
- ✓ Brevettabilità è novità e altezza inventiva

Raccomandazioni

- ✓ Non rinunciare alla protezione, ma
- ✓ Aspettare prima di sognarci troppo sopra
- ✓ Consultare un consulente brevetti
- ✓ Considerare che la modestia ripaga sempre

Riferimenti

- Codice dei Diritti di Proprietà Industriale (DECRETO LEGISLATIVO 10 febbraio 2005, n.30):
www.uibm.gov.it ; <http://www.ordine-brevetti.it/>
- European Patent Convention:
www.european-patent-office.org
<http://ep.espacenet.com/>
- Patent Co-operation Treaty: www.wipo.org
- Google search: www.google.com/patents
- Design comunitario:
<http://eur-lex.europa.eu/legal-content/>
- Legge Diritto d'Autore:
http://www.interlex.it/testi/l41_633.htm

La tutela del software nel mondo digitale e dei Social Media



Avv. Alberto Camusso

Partner Studio legale Jacobacci & Associati

acamusso@jacobacci-law.com



Dr. Giorgio Long

Partner Jacobacci & Partners Spa

Mandatario Brevetti Italiano ed Europeo, Mandatario
Disegni e Modelli accreditato presso EUIPO

glong@jacobacci.com



Dr. Andrea Perronace

Partner Jacobacci & Partners Spa

Mandatario Brevetti Italiano ed Europeo, Mandatario
Disegni e Modelli accreditato presso EUIPO

aperronace@jacobacci.com