

ASGARDIA

PARLIAMENT



Ley de Propiedad Digital de Asgardia

Tercera lectura

Versión: 24 de junio de 2024

Principios básicos

Nuestro principio básico es garantizar que nuestras leyes de propiedad intelectual sean sólidas y estén en consonancia meticulosa con las normas internacionales. Dicha consonancia, junto con las reglas de la Nación Espacial de Asgardia, los Valores Supremos de Asgardia y la Constitución de Asgardia, proporciona un marco legal sólido y fiable que infunde confianza en nuestros residentes y en las comunidades internacionales que poseen propiedad intelectual.

1. Establecer la propiedad intelectual, incluida la digital, en su naturaleza y alcance.
2. Definir y proteger los derechos de los titulares de propiedad intelectual.
3. Definir la relación entre la propiedad intelectual en Asgardia y en las comunidades internacionales.

Artículos:

1. Registro de la propiedad intelectual
2. Propiedad digital
3. Derechos de autor
4. Patentes
5. Marcas registradas
6. Otras disposiciones
7. Derechos de autor originales
8. Autoridad moral
9. Derecho de paternidad
10. Derecho de integridad
11. Protección de la propiedad intelectual de la Nación de Asgardia
12. Información confidencial
13. Infracción de derechos de autor, de patentes, de marcas registradas y de propiedad digital
14. Seguridad intelectual de Asgardia

Propósito:

La Ley de Propiedad Digital de Asgardia es una herramienta crucial en nuestro compromiso inquebrantable de proteger los derechos de quienes crean obras originales, incluidos el arte, la cultura, las invenciones y las marcas identificadoras. Estimula y nutre las tecnologías innovadoras, las expresiones artísticas, los diseños y el crecimiento económico. Al utilizar los derechos de autor, las patentes, las marcas registradas y la propiedad digital como herramientas para proteger los derechos de propiedad intelectual, estamos ajustando la Nación de Asgardia a

las comunidades internacionales que poseen propiedad intelectual física y digital. La presente Ley garantiza que la propiedad intelectual de la Nación Espacial de Asgardia y de sus residentes esté protegida y sea altamente valorada.

Base jurídica:

La Constitución de la Nación Espacial de Asgardia, la base de nuestro sistema jurídico, servirá de máxima autoridad para la presente Ley, guiando su aplicación e interpretación en el marco de sus disposiciones pertinentes. Con esta reiteración se hace hincapié en la fiabilidad y solidez del marco jurídico, infundiendo confianza en nuestros residentes y en las comunidades internacionales que se poseen la propiedad intelectual.

Artículos

1. Registro de la propiedad intelectual

1.1. El registro de propiedad intelectual de la Nación Espacial de Asgardia se aplicará a la jurisdicción nacional de Asgardia.

1.2. Como asgardiano usted posee la autoridad para proteger su propiedad intelectual. Para ello debe seguir un proceso claro y sencillo. En primer lugar, registre su propiedad intelectual en la ubicación geográfica de la misma a través del organismo gubernamental de dicha ubicación. El proceso de registro garantiza que sus derechos sean jurídicamente vinculantes, a menos que ceda los derechos exclusivos de propiedad a la Nación Espacial de Asgardia. El proceso le permite proteger sus creaciones y garantiza el respeto de sus derechos.

1.3. Los derechos de autor, patentes, marcas registradas y propiedad digital existentes son pruebas de la autoría original y pueden registrarse a través de la Nación Espacial de Asgardia.

1.4. La autoridad competente de Asgardia gestionará los derechos de autor, las patentes, las marcas registradas y la propiedad digital asgardianos de acuerdo con los protocolos y procedimientos pertinentes que incluirán:

1.4.1. Un procedimiento de registro o solicitud

1.4.2. Un procedimiento explicativo

1.4.3. Un procedimiento financiero que incluya las tasas

1.4.4. Un procedimiento legal que incluya la resolución de litigios y la primacía jurídica.

2. Propiedad digital

2.1. Se considerará "propiedad digital" cualquier propiedad que viaje, se almacene, se envíe o se reciba a través de un medio digital seleccionado como propiedad privada o que tenga derechos de propiedad previamente reconocidos.

2.2. La "propiedad digital" incluye las direcciones digitales y los mecanismos que leen, transmiten, almacenan y reciben datos.

3. Derechos de autor

3.1. Un "derecho de autor" previsto por las leyes de las naciones del planeta Tierra y de la Nación Espacial de Asgardia será reconocido como una forma de protección. Será considerado prueba de una "obra original de autor". Dicho reconocimiento incluye obras literarias, musicales, artísticas y otras obras creativas. El material no protegido por derechos de autor (o protegido de otro modo) puede ser utilizado por cualquiera sin consentimiento del autor. El titular del derecho de autor puede impedir que otros copien, interpreten o utilicen la obra sin su consentimiento.

4. Patentes

4.1. Se considerará "patente" un título legal que protege un invento técnico/comercial durante un plazo de tiempo determinado. Otorga a su titular el derecho a impedir que otros exploten el invento en el territorio legal de la Nación Espacial de Asgardia.

5. Marcas registradas

5.1. Se considerará "marca registrada" cualquier palabra, nombre, símbolo, diseño o combinación utilizados en el comercio o con fines organizativos para identificar y distinguir la identidad, los productos o los servicios de fabricantes, vendedores u organizaciones de los de otros y para indicar la fuente de sus productos, servicios e identidad.

6. Otras disposiciones

6.1. En circunstancias excepcionales puede ser necesario registrarse bajo más de una categoría de propiedad intelectual. Esto se establecerá más adelante por precedente.

7. Derechos de autor originales

7.1. Todo Artista o Creador de obras de arte, textos, gráficos, diseños, desarrollos, mejoras, inventos, descubrimientos, planos, documentos, procesos o ideas originales gozará de protección automática de la propiedad intelectual en la Nación Espacial de Asgardia respecto a dicha obra durante al menos un año una vez reconocida por primera vez en el sistema de registro. Durante dicho periodo podrá solicitar un registro formal completo de propiedad intelectual antes de que dicho periodo expire. La propiedad no reconocida o caducada será considerada de dominio público y no estará protegida.

8. Autoridad moral

8.1. Independientemente de los derechos patrimoniales del autor, e incluso después de la cesión de dichos derechos, el autor podrá reclamar la autoría de la obra y oponerse a cualquier deformación, mutilación u otra modificación de la misma, o a cualquier otra acción despectiva en relación con la misma. La acción relativa a dicha objeción será considerada por las autoridades competentes según lo adjudicado por los tribunales.

9. Derecho de paternidad

9.1. El autor puede poner su nombre en su obra, utilizar un seudónimo o permanecer en el anonimato.

10. Derecho de integridad

10.1. El autor puede oponerse a cualquier cambio que suponga una manipulación o tergiversación de su obra que pueda perjudicar su reputación. El testimonio de un testigo sobre dicho daño determinaría esta cuestión de hecho en un tribunal.

11. Protección de la propiedad intelectual de la Nación de Asgardia

11.1. Se considerarán "inventos" cualquier invento, descubrimiento, diseño, desarrollo, proceso o mejora hechos o creados por una persona para la Nación Espacial de Asgardia, en solitario o en colaboración con otros. Si, en el plazo de un año desde la producción de dicha obra, el individuo o los individuos responsables no han ejercido la opción de registrar los

derechos de autor, patentar o registrar la marca de dicha obra, tal invento se considerará propiedad de la Nación Espacial de Asgardia.

11.2. Si, en el transcurso de la actividad de una persona en la Nación Espacial de Asgardia, la misma utiliza, proporciona o incorpora a cualquier bien o servicio exclusivamente para la propiedad intelectual de la nación, Asgardia poseerá la propiedad intelectual y los derechos de propiedad de la obra, lo que incluye:

11.2.1. hacer, utilizar, copiar, modificar y crear obras derivadas de dicha propiedad intelectual,

11.2.2. interpretar o exhibir públicamente, importar, emitir, transmitir, distribuir, licenciar, ofrecer en venta y vender, alquilar, arrendar o prestar copias de tal propiedad intelectual (y obras derivadas de la misma) y

11.2.3. conceder bajo licencia los derechos indicados a terceros, incluido el derecho a concederlos bajo licencia a otros terceros.

11.2.4. Esta disposición está sujeta a acuerdos mutuos entre el individuo o la entidad y la Nación Espacial de Asgardia. Tal acuerdo anulará y reemplazará cualquier disposición en el marco de la presente Ley.

11.3. Quien desee obtener derechos de propiedad intelectual podrá autorizar a un agente y apoderado para que actúe en nombre de dicha persona para asegurar la emisión de patentes, derechos de autor, marcas registradas, propiedad digital u otras protecciones con la misma fuerza y efecto jurídicos como si lo hiciera esa persona.

11.4. Las marcas registradas y logotipos de la Nación Espacial de Asgardia podrán utilizarse tras el consentimiento formal de las autoridades competentes, incluso cualquier obligación financiera relacionada con tal uso.

12. Información confidencial

12.1. Toda la información divulgada u observada que esté relacionada con la Nación Espacial de Asgardia e identificada como patentada o confidencial será tratada como tal por todas las partes. En este Artículo:

12.1.1. "Patentados" significará bienes o servicios utilizados, producidos o comercializados bajo el derecho legal exclusivo del inventor, fabricante o proveedor de servicios protegido por la legislación sobre secretos comerciales, patentes, marcas registradas, derechos de autor o propiedad digital.

12.1.2. El "secreto comercial" significará datos, material, fórmula, patrón, compilación, programa, dispositivo, método, técnica o proceso exclusivo de una entidad que utiliza de forma exclusiva dichas prácticas y procedimientos como parte de su proceso.

13. Infracción de derechos de autor, de patentes, de marcas registradas y de propiedad digital

13.1. En el derecho de patentes una infracción directa se produce cuando una persona crea, utiliza, ofrece en venta o vende sin autorización cualquier invento patentado en Asgardia o en las Naciones del planeta Tierra o importa a Asgardia cualquier diseño patentado durante el plazo de vigencia de la patente del mismo.

13.2. En los derechos de autor una infracción directa se produce cuando una persona reproduce, distribuye, exhibe o interpreta sin autorización una obra protegida por derechos de autor, o prepara una obra derivada basada en una obra protegida por derechos de autor.

13.3. En el derecho de marcas registradas una infracción directa se produce cuando una persona utiliza sin autorización una marca registrada en el tratado y comercio con la intención de engañar o causar confusión en relación con la legítima propiedad de la marca registrada.

13.4. En el derecho de propiedad digital una infracción directa se produce cuando una persona reproduce, distribuye, copia, se apropia de, piratea, hackea, exhibe, interpreta, imita, clona o representa sin autorización cualquier activo digital.

14. Seguridad intelectual de Asgardia

14.1. La propiedad intelectual debe salvaguardarse y no divulgarse a terceros ni a otras partes que no estén directamente implicadas o tengan un interés percibido en dicha propiedad, a menos que lo autorice el autor de la misma.

14.2. Las autoridades competentes garantizarán que la propiedad intelectual relacionada con servicios o productos vitales siga siendo proporcionalmente gestionable desde el punto de vista económico y de disponibilidad.

14.3. El incumplimiento de cualquier disposición de seguridad intelectual de la Nación Espacial de Asgardia puede dar lugar a acciones punitivas determinadas por las leyes asgardianas pertinentes, la Constitución de Asgardia, los Valores Supremos de Asgardia, el Consejo Supremo del Espacio, o cualquier persona jurídica o acción que se considere apropiada y establecida en los códigos pertinentes.