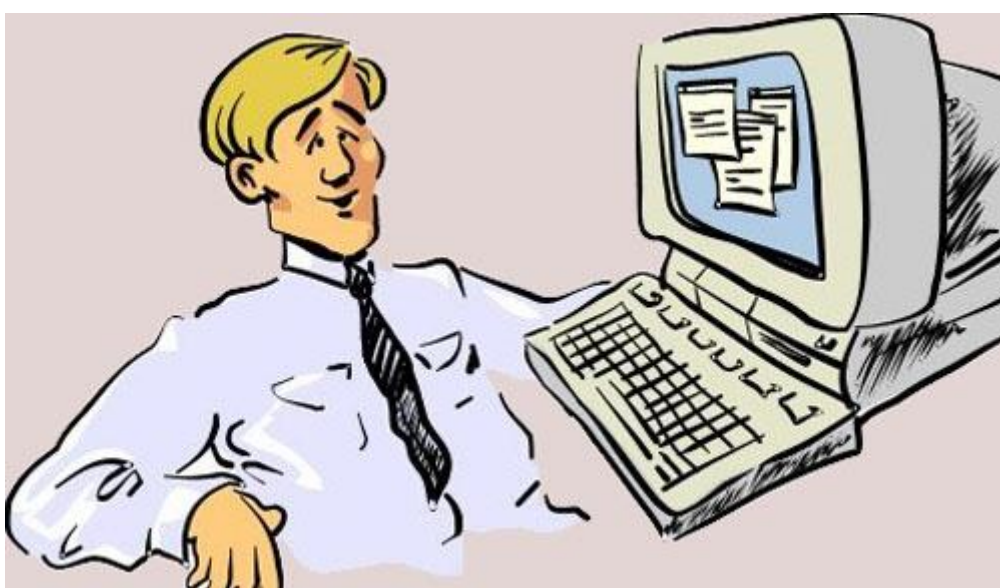


## Как запатентовать программу

ИТ-индустрия развивается с большой скоростью. Вместе с тем все больше компаний вносят информационные технологии в свою деятельность. Но немного компаний знают о защите прав на программные разработки. То же касается и программистов, работающих на себя вне компаний.



### Инструкция

Ознакомьтесь с разделами патентования, а также изучите как можно больше запатентованного программного обеспечения с тем, чтобы определить какие функции они выполняют и для чего они служат. Это нужно для того, чтобы понять какую **программу** вам следовало бы патентовать, так как программа утратит свою истинную ценность, если другая программа другого автора будет иметь функционал, схожий с функционалом вашей программы.

После того как вы определили, в каком направлении действовать, сформируйте в голове кучу разных и интересных творческих идей и создайте что-нибудь оригинальное, что-то, что еще не было создано до вас – напишите программу, имеющую какие-то оригинальные функции и алгоритмы. И тут, естественно, речь

идет не о языке программирования или добавлении той или иной части кода к уже существующим кодам других программ.

Найдите в своем городе патентное бюро и обратитесь туда с заявлением на патент своей программы в выбранной классификации (в патентной системе Европы и России это «Способы» и «Устройства») и в разделе патентования. Если, к примеру, созданная вами программа тихо жужжит, а также рисует на мониторе компьютера цветные вращающиеся кружочки, и целью программы является доставление радости пользователю, то тогда вам прямой путь в международные патентные базы. А путь этот будет сводиться к разделу А (Удовлетворение жизненных потребностей человека), подразделу «Развлечение», классу А63 («Игры»), подклассу А63Н («Игрушки»), сектору А63Н 5/00 («Музыкальные и шумовые игрушки»).

Если разработанной программой является какое-то нововведение, скажем, в банковской системе, то ее запатентовать необходимо аналогичным путем: определите в разработке все, что является новым и ценным и отнесите их к определенному разделу, подразделу, классу и подклассу.