



PATENT- OG VAREMÆRKESTYRELSEN

# INDUSTRIENS FOND

FREMMER DANSK  
KONKURRENCEEVNE

The Danish Industry Foundation

## Vil du beskytte en app?

### Hvad er en app?



En applikation eller app er et program eller software, der anvendes under et operativsystem i fx en computer eller en smartphone, der løser en bestemt opgave eller har en bestemt funktion. Det kan fx være et spil, et billedredigeringsprogram, et program, der viser dagens vejrsigt eller tog- og bustider.



Det er som udgangspunkt ikke muligt at få eneret til ideen eller konceptet, der ligger til grund for selve app'en. Dvs. at du ikke kan forbyde andre at lave en app, der fx også viser vejrsigt eller lader brugeren lægge en særlig kabale, selvom du har fået idéen til konceptet for vejrsigten eller har udviklet kabalen. Det kan derimod være muligt at beskytte delelementer i app'en – fx tekst, user interface, teknisk funktion, video, lyd, navn, logo og app-ikon via IP rettigheder (IPR) som fx patent, ophavsret, design eller varemærke. Regler om domænenavne og god markedsføringsskik kan under visse omstændigheder også være relevante.

Inden du går i gang med at beskytte delelementer af din app, bør du gøre dig klart, hvor meget det er værd at investere i beskyttelsen. Hvis du vil afholde konkurrenter fra at kopiere dig, er rettigheder et godt første skridt. Rettigheder kan også give mulighed for licensindtægter og være et godt signal til investorer og samarbejdspartnere. Men hvis du bliver kopieret, skal du selv gøre en aktiv indsats for at stoppe det. I nogle tilfælde vil det være nok at gøre opmærksom på din rettighed, i andre tilfælde kræver det advokater og retssag. For nogle bliver rettigheder hurtigt overflødige, da de udvikler nyt, inden kopierne bliver et problem. Gør dig disse overvejelser, når du kender prisen på den rettighed du overvejer, så du kan vælge den løsning, der er rigtig for netop din app.

Når du har fokus på at beskytte din app, er det godt at huske, at andre nok har det på samme måde. Så tidligt som muligt bør du derfor sikre dig, at du har fri bane, dvs. ikke krænker andres rettigheder. Det kan fx være, hvis du bruger andres lyd (musik), logo eller billeder i din app, men du kan også have udviklet noget, som andre har fundet på før dig og har rettigheden til. En søgning i rettigheder kan hjælpe dig med at afklare, om du har fri bane, og ønsker du at bruge noget, som andre har rettigheder til, er det vigtigt at sikre sig en licensaftale eller lignende, inden app'en sendes på markedet.

## Patent

I Danmark og Europa kan man ikke få **patent** på software og dermed heller ikke på selve programkoden i app'en.

Du kan heller ikke få patent på en app i sig selv – dvs., at man ikke kan få eneret på en generel funktion som fx at høre musik, vise vejrudsigt eller opstille regnskaber.

I Danmark kan man i nogle tilfælde patentere en app's måde at udføre en funktion på og den sammenhæng den indgår i, hvis den er af teknisk karakter. Teknisk karakter vil sige, at funktionen involverer og samvirker med fysiske elementer, fx instrumenter, maskiner eller enheder.

Fx kan det være muligt at få patent på:

- En fremgangsmåde i en app til at afspille musik. Hvis man har fundet en ny måde at få lagerenhed, højttaler og touch screen til at fungere i sammenhæng, kan den specifikke fremgangsmåde muligvis patenteres.
- En app, der styrer temperaturen i en kedel, baseret på målinger af indholdet. Det patenterbare er ikke selve app'en, men den måde termometer, andre sensorer og styringen af kedlens varmeenhed interagerer for at holde den korrekte temperatur.
- En app til at overvåge og fjernstyre en vaskemaskine, der giver brugeren mulighed for at optimere vaskeprocessen undervejs. Det patenterbare kunne være måden enhederne kommunikerer, og måden enheden med app'en styrer vaskemaskinen.

Desuden gælder de almindelige krav til et patent, nemlig at opfindelsen skal være ny, have opfindelseshøjde og kunne udnyttes industrielt. At det skal være "nyt" vil sige, at opfindelsen ikke må være offentliggjort i Danmark eller resten af verden. At opfindelsen skal have "opfindelseshøjde" vil sige, at den skal adskille sig væsentligt fra allerede eksisterende løsninger og opfindelser. At opfindelsen skal kunne "udnyttes industrielt" vil sige, at den skal kunne produceres i praksis.

I praksis er manglende opfindelseshøjde en hyppig årsag til, at patentansøgninger bliver afvist af patentmyndighederne. Derfor kan den del af en app, der ifølge ovenstående eksempler kan betegnes som teknisk, godt blive afvist i en patentansøgning, fordi metoden ikke adskiller sig tilstrækkeligt fra kendte metoder. Dvs. hvis appen "bare" udfører en funktion, som hidtil har været gjort manuelt, kan det være grund til, at patentansøgningen afvises. Hvis det er relevant at beskytte den tekniske del af app'en, er det en god idé at få en patentrådgiver til at vurdere mulighederne.

I bl.a. USA er reglerne for patentering anderledes end i Danmark og Europa, så det er en god idé at undersøge reglerne nærmere, hvis du vil operere på andre markeder.

## Ophavsret

**Ophavsretten** kan beskytte din app's kildekode, user interface, tekst, billede, video og lyd.

Betingelserne til at opnå ophavsret er, at din app skal være skabt ved en selvstændig, kreativ indsats, og at app'en har en vis grad af originalitet.

Ophavsretten opstår i og med, at du udvikler app'en, og er ikke afhængig af, om den er færdigudviklet. Ophavsret hverken skal eller kan registreres i Danmark.

Uanset, at du ikke kan registrere din ophavsret, kan du dog øge din chance for at vinde en sag om ophavsret, hvis du tager ejerskab til de delelementer af din app, som du mener, er beskyttet af ophavsretten. Det gøres primært ved at gemme dokumentation for ejerskab, fx daterede avisartikler eller skærmpoint fra smartphones/computere, som viser, hvornår og hvordan offentligheden har fået kendskab til din app.

## Design

**Designretten** kan beskytte udformningen og udseendet af din app, herunder særligt user interface og ikonet på app'en.

For at man kan få eneret til et design, skal det være nyt og have såkaldt individuel karakter. At det skal være "nyt" vil sige, at andre eller dig selv ikke tidligere har offentliggjort det identiske design. At det skal have "individuel karakter" vil sige, at designets helhedsindtryk skal adskille sig fra andre kendte produkters udformning og udseende. Det kan være svært selv at vurdere, om fx dit ikon ligner andres, og der er tilfælde, hvor et design du allerede har offentliggjort, kan beskyttes. Hvis du synes dit design skiller sig ud, er det måske værd at undersøge nærmere.

## Varemærke

**Varemærkeretten** kan beskytte app'ens navn og/eller logo på app'en, så andre ikke kan kalde deres app et navn, der minder om, eller bruge en lignende figur i deres logo og/eller app-ikon.

Det er en betingelse for at få varemærket til app'ens navn, logo og/eller app-ikon, at varemærket har såkaldt særpræg, dvs. at det ikke er beskrivende for app'en. Fx kan man ikke få eneret til at bruge ordet "vejrudsigt" for en vejrudsigt-app. På samme vis kan du heller ikke få eneret til et app-ikon, hvis det alene indeholder et grafisk element, der er almindeligt anvendt for det pågældende, medmindre logoet eller app-ikonet har fået et helt særligt udtryk. Det er fx ikke muligt at få eneret til et logo for en musik-app, der alene indholder en tegning af en almindelig node.

## Næste skridt

### Beskyttelse

Hvis du vil søge om design- eller varemærkeregistrering, findes en vejledning på Patent- og Varemærkestyrelsens hjemmeside, [www.dkpto.dk](http://www.dkpto.dk). Her findes også en liste over private rådgivere med speciale inden for immaterielle rettigheder, hvis du ønsker hjælp.

### Eksisterende rettigheder

På Patent- og Varemærkestyrelsens hjemmeside findes links til en række åbne databaser, hvor du kan se registrerede varemærker og designs samt patenter. Hos Patent- og Varemærkestyrelsen kan du også få en dialog med en ekspert om dine muligheder og få hjælp til søgninger (betales på timebasis). Som myndighed på området kan Patent- og Varemærkestyrelsen ikke tilbyde dig en vurdering af, hvordan du står overfor fx en konkurrent, eller komme med

anbefalinger til hvilken vej, du bør gå. Derfor bør du kontakte en privat rådgiver med speciale inden for immaterielle rettigheder, hvis du har behov for konkret rådgivning.

### I tvivl?

Patent- og Varemærkestyrelsens Kundeservice kan vejlede og forklare dig regler – det er gratis (tlf. 43 50 83 01). Hvis Kundeservice ikke selv kan hjælpe, guider de dig videre til en af Patent- og Varemærkestyrelsens eksperter på området.

Kontakt kundeservice enten telefonisk på 4350 8301 eller via e-mail [pvs@dkpto.dk](mailto:pvs@dkpto.dk)

*Dette materiale er resultat af projektet IPR Business Insight, der er udviklet af Industriens Fond og Patent- og Varemærkestyrelsen. Informationerne udgør udvalgte overvejelser om immaterielle rettigheder og er ikke udtømmende for de regler, der gælder på området. Det kan ikke erstatte vejledning og rådgivning.*