



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
WIEN

Intellectual Property Rights (IPR) Leitfaden



Forschungs- und Transfersupport

Juli 2025

www.tuwien.at

INHALT

1	IPR - ALLGEMEIN	3
1.1	Patent, Gebrauchsmuster (Patent, Utility Model)	3
1.2	Urheberrecht (Copyright)	4
1.3	Muster (Geschmacksmuster, Design Right)	4
1.4	Marke (Trade Mark)	4
1.5	Geschäftsgeheimnis (Trade Secret)	4
1.6	Weitere Spezialformen	5
2	PATENTIERUNG	6
2.1	Was ist ein Patent?	6
2.2	Was ist eine Erfindung? Wann ist eine Erfindung patentierbar?	6
2.3	Patentierung versus Veröffentlichung	7
2.4	Patentierung in und außerhalb von Österreich	7
2.5	Schritte des Patentverfahrens	8
2.6	Was darf man schon nach der Anmeldung, was erst nach der Erteilung?	9
2.7	Bestandteile eines Patent	9
2.8	Welche Kosten entstehen im Zuge des Patentverfahrens?	9
2.9	Wofür benötigt man einen Patentanwalt bzw. eine Patentanwältin?	9
3	SOFTWARE	10
3.1	Wie kann man Software schützen?	10
3.2	Urheberrecht (Copyright, ©)	10
3.3	Lizenzen	10
3.4	Marke (Warenzeichen, Muster)	11
3.5	Muster (Geschmacksmuster, Design Right)	12
3.6	Patent	12

1 IPR - Allgemein

Geistiges Eigentum (Intellectual Property, IP) umfasst Ideen, Informationen und Wissen. „Geistig“ im Gegensatz zu materiellen, körperlichen Sachen; und „Eigentum“ weil IP ein handelbares Gut darstellt.

Gewerbliche Schutzrechte (Intellectual Property Rights, IPRs) sind spezielle Rechtsformen, zum Schutz von geistigem Eigentum. IPRs können in folgende Hauptgruppen unterteilt werden:

- Patent, Gebrauchsmuster (Patent, Utility Model)
- Urheberrecht (Copyright)
- Muster (Geschmacksmuster, Design Right)
- Marke (Trade Mark)
- Geschäftsgeheimnis (Trade Secret)
- Weitere Spezialformen

1.1 Patent, Gebrauchsmuster (Patent, Utility Model)

Das **Patent** schützt neue technische Produkte und Verfahren vor unerwünschter Nachahmung durch Konkurrenten. Es ist ein Monopolrecht, das vom Patentamt im Austausch für die Zahlung von Gebühren (Anmelde-, Jahresgebühren etc.) und die Offenlegung der Erfindung im Zuge des Verfahrens gewährt wird.

Der_ die Inhaber_ in eines erteilten Patenten ist berechtigt, Dritten die Herstellung, das Anbieten, den Verkauf und die gewerbliche Benutzung der Erfindung sowie den Import und den Besitz zu diesen Zwecken zu untersagen. Er_ sie kann das Patent selbst verwerten sowie Nutzungsrechte daran an eine andere Person oder ein Unternehmen vergeben (Verkauf, Lizenzvergabe).

Das Patentamt überprüft die Erfindung auf Patentierbarkeit: Neuheit, Erfindungshöhe sowie gewerbliche Anwendbarkeit müssen gegeben sein. Die Schutzdauer für das Patent beträgt ab dem Zeitpunkt der Anmeldung max. 20 Jahre. Der Schutz ist territorial auf das Land der jeweiligen Anmeldung beschränkt.

Achtung: Eine Erfindung ist nicht mehr patentierbar, wenn sie vor ihrer Anmeldung veröffentlicht wurde – auch wenn dies durch den_ die Erfinder_ in selbst geschieht (mit Ausnahme der USA und manchen anderen Ländern unter bestimmten Voraussetzungen).

Das **Gebrauchsmuster** schützt, wie das Patent, technische Neuerungen. Zudem kann die Logik von Softwareprogrammen in Österreich mit einem Gebrauchsmuster geschützt werden. Vor der Registrierung eines Gebrauchsmusters erfolgt eine formelle Prüfung und die Erstellung eines Recherchenberichts, jedoch keine Neuheitsprüfung. Dadurch ergibt sich eine wesentlich kürzere Verfahrensdauer als beim Patent (< 1 Jahr, bei beschleunigtem Verfahren etwa 3 Monate) allerdings bei geringerer Rechtssicherheit. Die Schutzdauer beträgt max. 10 Jahre.

1.2 Urheberrecht (Copyright)

Urheberrecht entsteht bei der Erstellung von Werken der Literatur (inkl. wissenschaftliche Werke und Pläne), der Tonkunst, der bildenden Künste (inkl. Baukunst), der Filmkunst, etc. sofern diese eine gewisse Werkhöhe haben. Auch Computerprogramme (der reine Quellcode) samt Beschreibung etc. und Datenbanken sind durch das Urheberrecht geschützt. Das Urheberrecht entsteht durch die Schöpfung des Werkes und bedarf daher keiner Anmeldung oder Hinterlegung. Der Schutz besteht weltweit nach den jeweiligen nationalen Gesetzen bis zu 70 Jahre nach dem Tod des Urhebenden. Verwertungsrechte können eingeschränkt oder vollständig übertragen werden. Die freie Werknutzung ist in §§40-59 UrhG geregelt.

1.3 Muster (Geschmacksmuster, Design Right)

Die optische Erscheinungsform eines gewerblichen Erzeugnisses – also das Design – kann mit einem Musterrecht geschützt werden, d.h. der Schutz erstreckt sich nicht auf den Gegenstand selbst, sondern nur auf den optisch wahrnehmbaren Eindruck. Eine Voraussetzung für die Registrierung ist die Neuheit. Die Schutzdauer beträgt 5 Jahre und ist auf max. 25 Jahre verlängerbar.

Auch ohne Registrierung besteht für das Design ein gewisser Schutz. Dieser Schutz ist allerdings auf drei Jahre beschränkt und auch in sachlicher Hinsicht gegenüber dem registrierten Muster eingeschränkt.

Informationen zum europäischen bzw. internationalen Schutz von Designs unter <https://www.euipo.europa.eu/en/designs> und <https://www.wipo.int/en/web/hague-system/>

1.4 Marke (Trade Mark)

Eine Marke ist ein graphisch darstellbares Kennzeichen, das dazu dient, Waren oder Dienstleistungen unterschiedlicher Unternehmen unterscheidbar zu machen. Eine Marke kann aus einem Wort, einem Bild (Logo) oder einer Kombination davon bestehen, weiters gibt es Sonderfälle wie dreidimensionale Marken oder Farbmärkte. Die Schutzdauer einer beim Patentamt registrierten Marke beträgt 10 Jahre und ist unbeschränkt verlängerbar.

Eine registrierte Marke berechtigt den die Inhaber_in, anderen zu untersagen, ein gleiches oder ähnliches Zeichen für vergleichbare Waren oder Dienstleistungen zu verwenden.

Auch für nicht registrierte Marken besteht ein gewisser Schutzzumfang gegen unlauteren Wettbewerb.

Informationen zum europäischen bzw. internationalen Schutz von Marken unter <https://www.euipo.europa.eu/en/trade-marks> und <https://www.wipo.int/en/web/madrid-system/>

1.5 Geschäftsgeheimnis (Trade Secret)

Als Geschäftsgeheimnis oder Know-how bezeichnet man technisches oder kommerzielles Wissen, das geheim und wesentlich ist. Es wird nur unter Geheimhaltungsverpflichtung weitergegeben – z.B. durch einen Verkauf oder die Vergabe von Lizenzen. Wird das Wissen veröffentlicht, stellt es kein Geschäftsgeheimnis mehr dar.

1.6 Weitere Spezialformen

- Sortenschutz – ein Schutzrecht für neue Pflanzensorten mit einer Schutzdauer von max. 25 Jahren (bei gewissen Arten 30 Jahren), Geltungsbereich national oder EU-weit.
- Halbleiterschutz – ein Schutzrecht für dreidimensionale Strukturen von mikroelektron. Halbleitererzeugnissen (Topografien) mit einer Schutzdauer von max. 10 Jahren.

Übersicht:

Schutzrecht	Wofür?	Registrierung	Max. Dauer	Schutzbereich
Patent	Erfindungen	Ja, Patentamt	20 Jahre	Land der Anmeldung
Gebrauchsmuster	Erfindungen	Ja, Patentamt	10 Jahre	Land der Anmeldung
Urheberrecht	Texte, Software, Architekturpläne u.a. Werke	Nein (Veröffentlichung nötig!)	70 Jahre nach dem Tod des Urhebers	Praktisch weltweit (je nach nationalem Recht)
Muster	Design	Ja, Patentamt	25 Jahre	Land der Anmeldung
Marke	Name, „Logo“	Ja, Patentamt	Unbegrenzt	Land der Anmeldung
Geschäftsgeheimnis	Wissen	Nein (Geheimhaltung nötig!)	Unbegrenzt	weltweit

2 PATENTIERUNG

2.1 Was ist ein Patent?

Patente schützen neue technische Produkte und Verfahren vor unerwünschter Nachahmung durch Konkurrenten. Das Patent ist ein ausschließliches Recht, das den_ die Inhaber_in berechtigt, Dritten die Herstellung, das Anbieten, den Verkauf und die gewerbliche Benutzung der Erfindung sowie den Import und den Besitz zu diesen Zwecken zu untersagen. Die Erfindung muss in der Anmeldeschrift vollständig beschrieben werden. Anmeldeschriften und erteilte Patente werden im Laufe des Verfahrens veröffentlicht und stellen damit eine der wichtigsten Quellen technischer Informationen dar.

Nach der Anmeldung recherchiert das Patentamt den Stand der Technik und führt eine Prüfung auf Neuheit und Erfindungshöhe durch. Die Verfahrensdauer bis zur Erteilung ist vom Einzelfall abhängig und liegt in Österreich meist zwischen 3 und 5 Jahren. Die Schutzdauer eines Patentbesitzes beträgt ab dem Zeitpunkt der Anmeldung max. 20 Jahre. Der Schutz ist territorial auf das Land der jeweiligen Anmeldung beschränkt.

Der_ die Inhaber_in kann ein Patent kommerziell entweder selbst verwerten oder die Rechte ganz oder teilweise an eine andere Person oder ein Unternehmen übertragen (Verkauf, Lizenzvergabe). Über Art, Umfang, Dauer und Konditionen der Lizenz sowie Höhe der Lizenzgebühr können die Vertragsparteien frei entscheiden.

Auf Basis eines österreichischen Patentbesitzes kann eine entsprechende Gewerbeanmeldung in Österreich vorgenommen werden.

2.2 Was ist eine Erfindung? Wann ist eine Erfindung patentierbar?

Eine Erfindung ist eine technische Lösung für ein Problem. Sie ist dann patentierbar, wenn sie **neu**, gegenüber dem Stand der Technik **nicht naheliegend** und **gewerblich anwendbar** ist.

Vom Patentschutz ausgenommen sind wissenschaftliche Theorien, Entdeckungen, mathematische Methoden, Verfahren zur chirurgischen oder therapeutischen Behandlung, Pflanzensorten und Tierarten sowie Erfindungen, die gegen die guten Sitten verstoßen. In Europa sind auch Spielregeln und Geschäftsmethoden sowie Programme für Datenverarbeitungsanlagen als solche nicht patentierbar.

Für Software ist die geforderte Technizität von besonderer Bedeutung: ein Algorithmus per se ist nicht patentierbar, die Anwendung eines Algorithmus um eine technische Wirkung zu erzielen jedoch schon (computerimplementiertes Verfahren), sofern dafür Neuheit und Erfindungshöhe gegeben sind.

2.3 Patentierung versus Veröffentlichung

Wird eine Erfindung publiziert, kann sie nicht mehr patentiert werden, da sie nicht mehr als neu gilt. Deshalb muss eine Patentanmeldung immer **vor** der Publikation erfolgen.

Auch Vorträge, Abstracts und Poster bei Konferenzen, Institutsseminare mit externen Gästen, Jahresberichte, Homepages sowie Diskussionen mit Wissenschaftlern oder Firmen ohne Unterzeichnung eines Geheimhaltungsvertrags gelten als Veröffentlichungen und sind daher neuheitsschädlich für eine etwaige spätere Patentanmeldung. Diplomarbeiten und Dissertationen gelten nicht als Veröffentlichung sofern und solange sie gesperrt wurden. Cave: Diplomprüfungen/Defesio GHV! Eine Sperre ist laut [Satzung der TU Wien \(§23a\)](#) auf 2 Jahre möglich, mit einmaliger Verlängerungsoption für weitere 3 Jahre.

In manchen Ländern sieht das Patentrecht eine Neuheitsschonfrist vor, wonach eine Patentanmeldung unter bestimmten Umständen noch bis zu 6 bzw. 12 Monate nach einer eigenen Veröffentlichung möglich ist.

Gespräche mit Außenstehenden sowie Übergabe von Proben bzw. Prototypen vor einer Patentanmeldung sind immer ein Risiko für eine unbeabsichtigte Veröffentlichung oder Verwendung durch Dritte. Sie sollten nur unter Geheimhaltungsvereinbarungen stattfinden. Werden diese verletzt, ist die Erfindung nicht mehr patentierbar bzw. kann ein Patent später aus diesem Grund angegriffen und für nichtig erklärt werden.

2.4 Patentierung in und außerhalb von Österreich

Der erste Schritt ist üblicherweise eine nationale Patentanmeldung, z.B. beim Österreichischen Patentamt (ÖPA). Die Anmeldung erfolgt in der jeweiligen Amtssprache, in Österreich kann auch auf Englisch eingereicht werden, im Zuge des Verfahrens muss dann eine deutsche Übersetzung nachgereicht werden.

Das Datum der Erstanmeldung wird auch als Prioritätsdatum bezeichnet. Dieselbe Erfindung kann innerhalb einer Frist von 12 Monaten ("Prioritätsjahr") auch in anderen Ländern angemeldet werden, ohne dass die in der Zwischenzeit erfolgte Veröffentlichungen der Neuheit entgegenstehen. Nach Ablauf des Prioritätsjahres sind keine (weiteren) internationalen Anmeldungen mehr möglich.

Nachanmeldungen können mittels internationalem Anmeldeverfahren (Patent Cooperation Treaty, PCT), im Wege von regionalen Verfahren (zB europäisches Verfahren, EP) oder individuell in einzelnen Ländern erfolgen.

Das **PCT-Anmeldeverfahren** hat eine Dauer von 18 Monaten und ist quasi eine **internationale (Sammel)Anmeldung** für ca. 120 europäische und außereuropäische Staaten¹. Die vorläufige, internationale Recherche und ein optionales vorläufiges Prüfungsverfahren erfolgen zentral. Die weiteren Verfahren müssen vor den ausgewählten nationalen Patentämtern geführt werden.

Der Vorteil der PCT-Anmeldung liegt in der Verschiebung der hohen Kosten (für Übersetzungen, Anwälte etc.) in den einzelnen nationalen Verfahren auf einen späteren Zeitpunkt, zu dem schon mehr Informationen über die Aussichten des Verfahrens bekannt sind und ggf. auch weitere Finanzierungspartner gefunden wurden. Das ist vor allem dann relevant, wenn eine Anmeldung in mehreren außereuropäischen Ländern geplant ist.

Beim **europäische Patentverfahren** werden die Recherche, das Prüfungsverfahren und die Erteilung zentral vom Europäischen Patentamt durchgeführt. Danach muss entschieden werden, in welchen Staaten der Europäischen Patentorganisation (EPO)² das europäische Patent gelten soll. Zur Wahl stehen das Einheitspatent³ (derzeit für 18 Vertragsstaaten gültig) und/oder nationale Patente in einzelnen Staaten, wofür meist eine Übersetzung in die jeweilige Landessprache erforderlich ist.

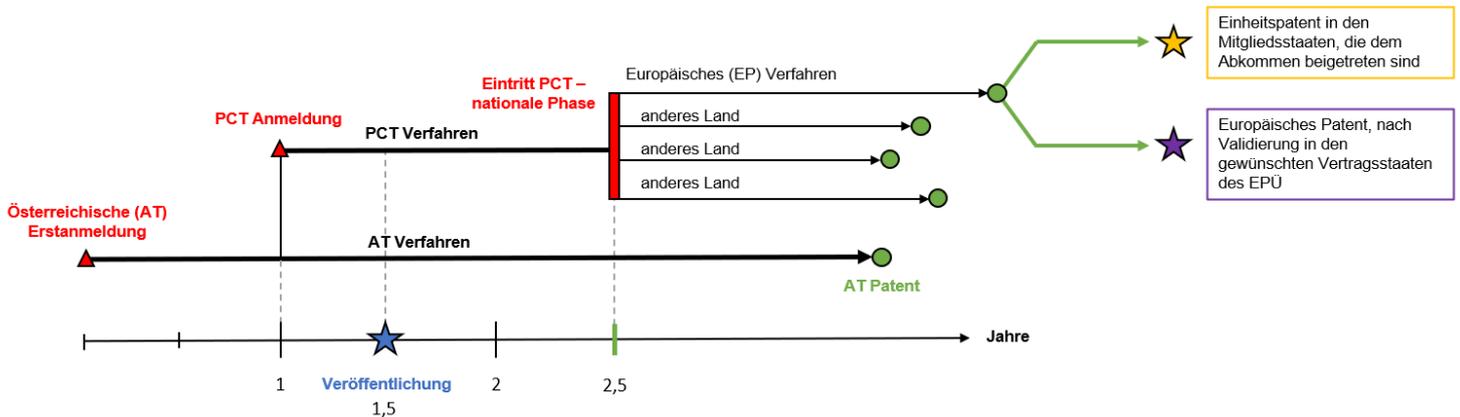
¹ Liste der PCT-Vertragsstaaten: <https://www.wipo.int/treaties/en/registration/pct/index.html>

² Mitglieder der Europäischen Patentorganisation: <https://www.epo.org/de/about-us/foundation/member-states>

³ Einheitspatent: <https://www.epo.org/de/applying/european/unitary/unitary-patent>

2.5 Schritte des Patentverfahrens

In der untenstehenden Grafik ist beispielhaft das Patentverfahren in Österreich dargestellt mit anschließender PCT-Anmeldung. Die Erstanmeldung kann grundsätzlich ebenso in anderem Land oder direkt als EP oder PCT-Anmeldung vorgenommen werden



▲ Anmeldung

★ Veröffentlichung der Patentanmeldung

● Erteilung des Patents

(Zeitpunkt der Erteilung hängt von den jeweiligen Patentämtern ab)

2.6 Was darf man schon nach der Anmeldung, was erst nach der Erteilung?

Die Erfindung kann, sofern keine anderen vertraglichen Bestimmungen mit Dritten zur Geheimhaltung bestehen, sofort nach der Patentanmeldung veröffentlicht werden, ohne dass diese Veröffentlichung für die Patenterteilung nachteilig wäre. Ebenso kann die Erfindung sofort nach der Anmeldung genutzt, verkauft etc. werden.

Die Verfolgung von Patentverletzungen ist allerdings erst nach rechtskräftiger Erteilung des Patentbesitzes in dem betreffenden Staat möglich. Die amtliche Veröffentlichung der Anmeldung bewirkt einen vorläufigen Schutz, aufgrund dessen meist zumindest eine angemessene Entschädigung (nach nationalem Recht) für die Patentverletzung verlangt werden kann.

2.7 Bestandteile eines Patentbesitzes

Eine Patentschrift besteht aus den bibliografischen Daten (Deckblatt), der Beschreibung, den Patentansprüchen, der Zusammenfassung und gegebenenfalls den Zeichnungen.

In der Patentbeschreibung ist, ausgehend vom Stand der Technik und dem damit verbundenen technischen Problem, die gegenständliche technische Lösung durch die Erfindung möglichst detailliert und in einer Form, die einer Fachperson das Nacharbeiten der Erfindung ermöglicht, zu beschreiben.

Patentansprüche sind knapp und klar formulierte Angaben, die die wesentlichen Merkmale der Erfindung enthalten und definieren, wofür im Einzelnen ein Schutz beansprucht wird.

2.8 Welche Kosten entstehen im Zuge des Patentverfahrens?

Zu berücksichtigen sind:

- Anmeldekosten (Ausarbeitungskosten und Amtsgebühren)
- Verfahrenskosten bis zur Erteilung (u.a. Kosten für die Beantwortung von Bescheiden, Prüfungs- und Erteilungsgebühren, ggf. Übersetzungskosten) und
- Erneuerungsgebühren (zur Aufrechterhaltung des Patentbesitzes, je nach Land unterschiedlich).

Die Kosten für Patentanmeldungen der TU Wien werden von der TU Wien getragen.

2.9 Wofür benötigt man einen Patentanwalt bzw. eine Patentanwältin?

Patentanwälte und Patentanwältinnen haben ein technisches oder naturwissenschaftliches Studium absolviert und zudem eine spezielle, juristische Zusatzausbildung, die nach fünfjähriger Praxiszeit mit der Patentanwaltsprüfung abgeschlossen wird.

Sie verfassen Patentanmeldungen, betreuen das Patentverfahren und die aufrechten Patente, führen bei Bedarf Patentrecherchen durch, erstellen Gutachten, leisten Beistand vor den Gerichten und bieten auch auf anderen Bereichen des Geistigen Eigentums (IP) Beratung an (Marken, Muster etc.).

Bei Patentanmeldungen in AT, EP und PCT ist für Anmeldende_innen mit Sitz in Österreich keine patentanwaltliche Vertretung vorgeschrieben. Dennoch ist eine professionelle Patentausarbeitung in Hinblick auf eine Verwertung des Patentbesitzes empfehlenswert. Bei Anmeldung in Ländern, wo der_die Anmeldende_in keinen Wohnsitz hat, ist eine örtliche patentanwaltliche Vertretung verpflichtend.

3 Software

3.1 Wie kann man Software schützen?

Zum Schutz vor illegaler Verbreitung und Nutzung von Software setzen viele Unternehmen sowohl formelle als auch informelle Methoden ein.

Informelle Methoden zum Schutz von Softwareprodukte können auf **technischen Systemen** basieren: Digital Rights Management, Verschlüsselung mit Hardware-Schlüssel oder Dongle, Verschlüsselung mit steganographischen Methoden wie z.B. Einbau von zusätzlichen Elementen in ein Dokument, die nur mit Spezialsoftware des Autors wieder auffindbar sind, Verwendung von Passwörtern bzw. Registrierungs-codes.

Ebenso kann auch eine spezifische **Marktsituation** einen Schutz bewirken: In der Softwarebranche ist Schnelligkeit oft entscheidend, sodass viele Produzenten auf einen Wissensvorsprung durch rasche Entwicklung und Vermarktung der Software setzen.

Formelle Methoden bieten rechtlichen Schutz für unterschiedliche Aspekte von Software:

3.2 Urheberrecht (Copyright, ©)

Der Quellcode von Computerprogrammen samt Beschreibung und Datenbanken sind durch das Urheberrecht geschützt, sofern sie als eigentümliche geistige Schöpfung zu werten sind. Das Urheberrecht entsteht durch die Schöpfung des Werkes und bedarf keiner Anmeldung oder Hinterlegung. Der Schutz besteht weltweit nach den jeweiligen nationalen Gesetzen und gilt bis 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers.

Um den Urheberanspruch deutlich zu machen, ist es empfehlenswert, gut sichtbare Copyright-Vermerke auf der Software anzubringen, am besten auf der Verpackung und der ersten Bildschirmseite „© [Name] [Jahr] Alle Rechte vorbehalten“.

Die Urheberverwertungsrechte umfassen das Recht auf Vervielfältigung, Verbreitung, Online-Zurverfügungstellung und Bearbeitung. Praktisch gesehen bedeutet Urheberrecht, dass der Urheber das Recht hat, jemanden zu verklagen (Unterlassung, Beseitigung, angemessenes Entgelt, Urteilsveröffentlichung, Schadenersatz, Herausgabe des Gewinnes, Rechnungslegung). Eine unabhängige Entwicklung derselben Lösung mit einem eigenen Quellcode stellt jedoch keine Urheberrechtsverletzung dar, da die hinter der Software gelegene Idee nicht geschützt ist.

Ein Unternehmen besitzt die Rechte an der Software, die von seinen Mitarbeitern in Erfüllung ihrer dienstlichen Tätigkeit entwickelt wurde. Externe Berater behalten die Rechte an von ihnen (gegen Bezahlung) entwickelter Software, wenn dies nicht im Einzelfall schriftlich anders vereinbart wird. Das gilt auch für die Rechte an grafischen Designs. Analog liegen die Urheberrechte von Software, Diplomarbeiten oder Dissertationen, die von Studierenden geschrieben wurden, so nicht ein Dienstverhältnis vorlag, bei diesen persönlich.

3.3 Lizenzen

In Lizenzverträgen gibt der Urheber Nutzungsrechte an der von ihm entwickelten Software an andere Personen weiter. Art und Umfang der Nutzungsrechte (Ausführung, Anzahl etwaiger Kopien, Bearbeitung etc.), Nutzungsbedingungen, Vertragsdauer, Beendigungsmöglichkeit (z.B. bei Verletzung der Lizenzbedingungen, bei Konkurs des Benutzers) und Vertraulichkeit sind wesentliche Vertragsbestandteile. Für die Nutzung im Bildungsbereich oder zu nicht-kommerziellen Zwecken können spezielle Konditionen eingeräumt werden. Mit

den Begriffen Shareware, Public Domain oder Freeware und Open Source ist kein Verzicht auf Urheberrechte verbunden, sondern bestimmte Lizenzkonditionen:

Shareware	Public Domain / Freeware	Open Source
<ul style="list-style-type: none"> ■ Recht zur Weiterverbreitung ■ Recht zur Vervielfältigung und zur Programm Benutzung nur in Erprobungsphase 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Unentgeltliche Nutzung ■ Einräumung eines einfachen Nutzungsrechtes an jeden ■ Recht auf Verbreitung, ohne Bedingungen ■ Untersagung der Änderung (bei Freeware) ■ Weiterverbreitung in Gewinnerzielungsabsicht oft ausgeschlossen 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Sicherung der Verbreitung ohne Lizenzgebühren und unter Beifügung des offenen Quellcodes ■ Lizenzen (z.B. GNU/GPL) urheberrechtlich wirksam

Die Anerkennung einer Endbenutzerlizenz durch den Benutzer der Software kann zur Voraussetzung der Nutzung von Software gemacht werden. Es gibt jedoch kein internationales Abkommen über die rechtliche Anerkennung von Lizenzen. Sie ist in vielen Ländern unterschiedlich geregelt. Die Gesetzgebung kann z.B. vorsehen, dass die Vereinbarung für den Nutzer nur bindend ist, wenn die Lizenzbedingungen in der Landessprache abgefasst sind. Es ist zu empfehlen, die Verträge für verschiedene Länder mit einem jeweils dort ansässigen Juristen aufzusetzen. Ebenso sollte man beim Vertrieb über das Internet fachkundigen Rat zur Abfassung der Lizenzbedingungen einholen, u.a. weil in manchen Ländern die Zustimmung zu einem Vertrag mit Unterschrift erfolgen muss und eine elektronische Abwicklung nicht gültig ist.

Folgende Handlungen können in einer Lizenzvereinbarung NICHT ausgeschlossen werden: Anfertigung einer Sicherungskopie, Testnutzung zum Verständnis der Funktionsprinzipien und Dekompilierung zum Zwecke der Inter-Kompatibilität mit anderen Programmen. Geregelt sind diese freien Werknutzungen im österr. Urheberrechtsgesetz §40 d-e.

Wird die Software in Netzwerken genutzt, sollte eine regelmäßig zu bezahlende Lizenzgebühr, Beratungsgebühr für Endbenutzer, die Gebühr für Updates sowie Regelungen zur Mehrwertsteuer festgelegt werden. Lizenzbedingungen können auch Haftungs-ausschlüsse beinhalten, die den Softwareanbieter vor Regressansprüchen für Verluste und Schäden als Folge der Nutzung schützen. Dies kann in manchen Jurisdiktionen nur beschränkt wirksam sein. Hier wird empfohlen, unbedingt einen Produkthaftungsspezialisten beizuziehen.

3.4 Marke (Warenzeichen, Muster)

Eine Marke besteht meist aus einem unverwechselbarem Produktnamen und dem Zeichen, unter dem die Software verkauft wird. Durch den Markenschutz soll verhindert werden, dass Wettbewerber Namen oder Zeichen verwenden, die ähnlich sind und beim Kunden zu Verwechslungen führen könnten.

Eine Verletzung der Rechte an einer Marke ist meist unmittelbar sichtbar. Deshalb wird der Markenname auch oft in den Sourcecode integriert.

Informationen zum internat. Schutz von Marken: <https://www.wipo.int/madrid/en/> oder <https://euipo.europa.eu/>

3.5 Muster (Geschmacksmuster, Design Right)

Durch ein Musterrecht wird die Erscheinungsform eines gewerblichen Erzeugnisses, also das Design geschützt, d.h. nicht der Gegenstand selbst, sondern nur der optisch wahrnehmbare Eindruck des Vorbildes. Geschützt werden kann nicht die Software selbst, aber deren grafische Oberflächen, Icons, Menüs etc.

Informationen zum internat. Schutz von Designs: <https://www.wipo.int/hague/en/> oder <https://euipo.europa.eu/>

3.6 Patent

Um patentierbar zu sein, muss eine Entwicklung neu sein (unveröffentlicht), einen erfinderischen Schritt beinhalten, technischen Charakter haben und gewerblich anwendbar sein. Patente werden national vergeben und führen zu territorialem Schutz.

Für Software ist die geforderte Technizität von besonderer Bedeutung: ein Algorithmus ist nicht patentierbar, die Anwendung eines Algorithmus in einem bestimmten technischen Zusammenhang jedoch schon.

Bei der Überlegung, ob ein Patentschutz sinnvoll ist, sind sowohl die hohen Kosten der internationalen Anmeldung und Aufrechterhaltung als auch die langen Verfahrensdauern (>2 Jahre) sowie die Tatsache, dass die Patentschrift veröffentlicht wird, zu berücksichtigen.

Zu Verfahren und Kosten der Patentanmeldung mehr dazu im entsprechenden Leitfaden. Informationen zum Softwarepatent finden Sie auch unter <https://www.epo.org/en/news-events/in-focus/ict/hardware-and-software> oder https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/regional-helpdesks/european-ip-helpdesk_en.