
RESOLUCIÓN DEFINITIVA

EXPEDIENTE 2023-0209-TRA-PI

**OPOSICIÓN A LA SOLICITUD DE INSCRIPCIÓN COMO MARCA DEL SIGNO
“KODAS”**

EASTMAN KODAK COMPANY, apelante

**REGISTRO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL (EXPEDIENTE DE ORIGEN
2022-4003)**

MARCAS Y OTROS SIGNOS DISTINTIVOS

VOTO 0310-2023

TRIBUNAL REGISTRAL ADMINISTRATIVO. San José, Costa Rica, a las diez horas cinco minutos del cuatro de agosto del dos mil veintitrés.

Conoce este Tribunal el recurso de apelación interpuesto por el abogado Harry Zurcher Blen, vecino de San José, cédula de identidad 1-0415-1184, en su condición de apoderado especial de la empresa **EASTMAN KODAK COMPANY**, constituida y existente bajo las leyes de los Estados Unidos de América, con domicilio en 343 State Street, Rochester, New York, contra la resolución dictada por el Registro de la Propiedad Intelectual a las 10:23:33 horas del 28 de marzo de 2023.

Redacta el Juez Leonardo Villavicencio Cedeño

CONSIDERANDO

PRIMERO. OBJETO DEL PROCEDIMIENTO. La abogada Marianella Arias Chacón, vecina de San José, cédula de identidad 1-0679-0960, en condición de apoderada especial de la empresa Yuga Labs, Inc, estadounidense, domiciliada en

1430 S. Dixie Hwy, Ste. 105 1075, Coral Gables, Florida 33146-3108, solicitó ante el Registro de la Propiedad Intelectual la inscripción como marca multiclase del signo

KODAS

para distinguir productos y servicios de las clases 9, 14, 16, 18, 24, 25, 27, 28, 32, 33, 35, 36, 38, 41, 42, 43 y 45.

Una vez publicados los edictos, la abogada Kristel Faith Neurohr, vecina de San José, cédula de identidad 1-1143-0447, representando a **EASTMAN KODAK COMPANY**, presentó oposición con fundamento en la notoriedad y los registros previos de la marca **KODAK** en las clases 1, 9, 16 y 40. Indica identidad gráfica y fonética, así como relación de productos, como la fotografía y la impresión digital que realizan en el mercado actual.

El Registro de la Propiedad Intelectual declaró sin lugar la oposición y acogió el registro de la marca solicitada.

El apoderado de la empresa **EASTMAN KODAK COMPANY** apeló lo resuelto, y expuso como agravios:

Cita que la marca a la cual se le objeta su inscripción fue presentada para la clase 9, y transcribe la lista de productos solicitados en esa clase.

Indica que las marcas inscritas son notorias, por lo tanto, el signo solicitado, al presentar identidad gráfica, fonética e ideológica con estas, debe ser rechazado por riesgo de confusión y aprovechamiento de la marca.

Indica que su representada, ha sido una empresa muy conocida por sus cámaras y películas fotográficas, y actualmente está reorientando su actividad hacia dos mercados principales: la fotografía y la impresión digital, productos y servicios que se ven comprometidos con la marca solicitada.

Es claro que las marcas inscritas **KODAK** y la solicitada **KODAS**, son prácticamente idénticas. Además, en cuanto a los productos y servicios anteriormente listados, existe fuerte riesgo de asociación o relación empresarial entre los titulares, puesto que también resultan similares en dicho aspecto.

El principio de especialidad marcaria establece que los derechos de una marca registrada se limitan a los productos y servicios específicos para los cuales se ha registrado. Esto significa que dos marcas idénticas o similares pueden coexistir si se utilizan en diferentes industrias o campos de actividad. Sin embargo, en el caso de una marca notoria, es posible romper el principio de especialidad marcaria.

Para demostrar la notoriedad alegada aporta una declaración jurada, la cual fue debidamente traducida, y documentación variada que apoya lo allí dicho y que consta de folios 88 a 913 del legajo de apelación.

Solicita revocar la resolución recurrida.

SEGUNDO. HECHOS PROBADOS. En el Registro de la Propiedad Intelectual se encuentran inscritas las siguientes marcas a nombre de **EASTMAN KODAK COMPANY**:

1. De fábrica **KODAK**, registro 859, vigente hasta el 6 de junio de 2027, en **clase 1** para distinguir películas y papel fotográficos; en **clase 9** cámaras, lentes, útiles

o enseres para retratos, mamparas, obturadores, sostenedores de placas, lámparas, juegos o implementos, accesorios, rodillos, prensas de montar fotografías, guillotinas, máquinas o tanques de desarrollar, correteles para películas, cápsulas, ingredientes, montadores y pastpartou, prensillas de colgar, cubetas, y otros; y en **clase 16** cajas o estuches de cámaras fotográficas (folios 7 a 9 legajo de apelación).

2. De servicios **KODAK**, registro 91002, vigente hasta el 27 de abril de 2025, en clase 40 para distinguir servicios de revelado y procesamiento de películas, reproducción de fotografías, litografías e impresiones de arte gráfico, transparencias y películas, montaje de impresos y transparencias (folio 10 legajo de apelación).
3. De fábrica **KODAK**, registro 250551, vigente hasta el 25 de febrero de 2026, en clase 9 para distinguir lentes oftálmicos; lentes para gafas, incluyendo lentes de plástico, lentes correctivos, lentes progresivos, lentes para gafas de sol, lentes polarizados, lentes tintados, lentes fotosensibles, lentes fotocromáticas, lentes tratados, lentes revestidos, lentes antirreflejos, lentes semiacabados, primordios de lentes para gafas, primordios de lentes para gafas semiacabados; estuches para todos los productos mencionados (folios 11 y 12 legajo de apelación).

TERCERO. HECHOS NO PROBADOS. Este Tribunal encuentra como un hecho con tal naturaleza y de importancia para el presente caso, que no se logra demostrar la notoriedad de la marca KODAK.

CUARTO. CONTROL DE LEGALIDAD. Analizado el acto administrativo de primera instancia no se observan vicios en sus elementos esenciales que causen nulidades, invalidez o indefensión que sea necesario sanear.

QUINTO. SOBRE EL FONDO DEL ASUNTO. RESPECTO A LA NOTORIEDAD ALEGADA. Cuando se pretende el reconocimiento de la notoriedad de un signo marcario, es necesario que su titular aporte todos los elementos probatorios que así lo demuestren, a efecto de que sea declarada por la autoridad correspondiente, en este caso la Autoridad Registral; de ahí que el artículo 44 de la Ley 7978, de Marcas y Otros Signos Distintivos (en adelante Ley de Marcas), establece que para demostrar la notoriedad pueden ser utilizados todos los medios probatorios, y corresponde a la Administración Registral valorar si procede o no otorgar el reconocimiento de notoriedad, a tenor de lo establecido en el artículo 45 de la ley en mención:

Criterios para reconocer la notoriedad. Para determinar si una marca es notoriamente conocida se tendrán en cuenta, entre otros, los siguientes criterios:

- a) La extensión de su conocimiento por el sector pertinente del público, como signo distintivo de los productos o servicios para los que fue acordada.
- b) La intensidad y el ámbito de difusión y publicidad o promoción de la marca.
- c) La antigüedad de la marca y su uso constante.
- d) El análisis de producción y mercadeo de los productos que la marca distingue.

Teniendo en cuenta lo indicado, se debe realizar el análisis de la prueba aportada, para lo cual se deben aplicar las normas básicas relativas a la valoración de la prueba; siendo preciso analizar los elementos probatorios aportados por la recurrente con el fin de demostrar la notoriedad de su marca.

Al respecto, consta en el expediente una declaración jurada de la directora de propiedad intelectual de **EASTMAN KODAK COMPANY**, acompañada de documentación varia.

Con respecto a esta prueba, el Tribunal (folio 920 legajo de apelación) previno al solicitante su traducción, y este contestó aportando únicamente la que corresponde a la declaración jurada, y el resto de los documentos son simplemente referenciados en esa declaración, sin que consten las formalidades de legalización y traducción que exigen los artículos 294 de la Ley General de la Administración Pública, 72 y 109 del Código Notarial, 3 de la Ley 8142, de Traducciones e Interpretaciones Oficiales y su reglamento, decreto ejecutivo 30167-RE, y 23 a 27 de los Lineamientos para el Ejercicio y el Control del Servicio Notarial.

La declaración jurada no puede suplir los requerimientos de legalización y traducción de los documentos que aporta como prueba, algunos son certificados de registro de otros países, publicidad de revistas en otro idioma, listados de marcas, resoluciones de autoridades gubernamentales de otros estados, solo por mencionar algunos.

Así, se realiza el cotejo sin tomar en cuenta la notoriedad alegada por los titulares de la marca inscrita KODAK.

COTEJO DE LOS SIGNOS ENFRENTADOS. Es claro que existe una alta similitud gráfica y fonética entre los signos KODAS y KODAK, ya que comparten su estructura gramatical con la única diferencia de una letra, lo que produce posibilidad de confusión en el consumidor si distinguen los mismos productos y servicios o productos y servicios relacionados, por lo que será el cotejo de los productos y

servicios que distingue cada signo el que determinará la posibilidad de riesgo de confusión.

Es claro y concuerda este Tribunal con la comparación que realizó el Registro en la resolución apelada, en cuanto a que los productos y servicios de la marca solicitada KODAS en las clases 14, 16, 18, 24, 25, 27, 28, 32, 33, 35, 36, 38, 41, 42, 43 y 45, no presentan identidad o relación con los productos y servicios de las clases 1, 9, 16 y 40 de las marcas registradas.

Es importante aclarar que en el escrito de apelación el representante de **EASTMAN KODAK COMPANY** se refiere a una identidad de productos de la clase 9 de la marca solicitada con los registros de su propiedad, por lo que se cotejan los productos de esa clase.

MARCA SOLICITADA

KODAS

Software; software de aplicaciones móviles; hardware de computadora; software para redes sociales y creación e interacción con comunidades en línea; software para crear, gestionar y acceder a grupos dentro de comunidades virtuales; herramientas de desarrollo de software; software para permitir el desarrollo, evaluación, prueba y mantenimiento de aplicaciones de software móviles para dispositivos portátiles de comunicación electrónica, a saber, teléfonos móviles, teléfonos inteligentes, computadoras portátiles y tabletas informáticas; software para su uso como interfaz de programación de aplicaciones (API); software para la organización de eventos, búsqueda de eventos, calendario y gestión de eventos; software para crear, editar, cargar, descargar, acceder, ver, publicar, mostrar,

etiquetar, bloguear, transmitir, vincular, anotar, indicar opiniones, comentar, interactuar, incrustar y compartir o proporcionar medios electrónicos, imágenes, vídeo, audio, contenido audiovisual, datos e información a través de Internet y redes de comunicación; software para encontrar contenido y editores de contenido, y para suscribirse a contenido; software para crear y gestionar perfiles de redes sociales y cuentas de usuario; equipos interactivos de fotografía y video, a saber, quioscos para capturar, cargar, editar, imprimir y compartir imágenes y videos digitales; software para transmitir contenido de entretenimiento multimedia, contenido audiovisual, contenido de video y texto y datos asociados; software para permitir la transmisión de imágenes, contenido y datos de audio, audiovisuales y de vídeo; software para modificar fotografías, imágenes y contenido de audio, vídeo y audiovisual; software para tomar y editar fotografías y grabar y editar videos; software para procesar imágenes, gráficos, audio, vídeo y texto; software para recopilar, gestionar, organizar, modificar, transmitir, sincronizar y almacenar datos e información; software de comercio electrónico; software de comercio electrónico para permitir a los usuarios realizar transacciones comerciales electrónicas a través de redes informáticas y de comunicación globales; software y software de aplicaciones móviles que proporcionan un mercado virtual; software para enviar y recibir mensajes electrónicos, alertas, notificaciones y recordatorios; software para compartir archivos; software de mensajería; software de motor de búsqueda; software para su uso en la creación, gestión, medición y difusión de publicidad de terceros; servidor de anuncios, a saber, un servidor informático para almacenar anuncios y enviar anuncios a sitios web; software para crear, compartir, difundir y publicar publicidad; software para publicidad basada en geolocalización y promoción de productos y servicios; software que permite a personas, grupos, empresas y marcas crear y mantener una presencia en línea e interactuar con comunidades en línea con fines de mercadeo; software de realidad virtual descargable; software descargable de realidad aumentada; software descargable

de realidad mixta; software de realidad virtual para entretenimiento interactivo y juegos de realidad virtual; software de realidad aumentada para entretenimiento interactivo y juegos de realidad aumentada; software para integrar datos electrónicos con entornos del mundo real con fines de entretenimiento, educación, juegos, comunicación y redes sociales; software para permitir que computadoras, consolas de videojuegos, consolas de videojuegos portátiles, tabletas, dispositivos móviles y teléfonos móviles proporcionen experiencias de realidad virtual y realidad aumentada; software para operar, configurar y administrar audífonos de diadema y controladores de realidad virtual; software para reconocimiento de gestos, seguimiento de objetos, control de movimiento y visualización de contenido; software, firmware y hardware para su uso en seguimiento y reconocimiento visual, de voz, de audio, de movimiento, ocular y de gestos; software para navegar en entornos de realidad virtual y realidad aumentada; software para permitir a los usuarios experimentar la visualización, manipulación e inmersión de realidad virtual y realidad aumentada; software para registrar, almacenar, transmitir, recibir, mostrar y analizar datos de hardware informático portátil; software para su uso en la creación y el diseño de software de realidad virtual y realidad aumentada; interfaz de programación de aplicaciones (API) para software informático para desarrollar experiencias de realidad virtual y realidad aumentada; hardware informático de juegos de realidad virtual; hardware informático de juegos de realidad aumentada; hardware informático de juegos de realidad mixta; hardware informático de realidad virtual; hardware informático de realidad aumentada; hardware informático de realidad mixta; sensores de seguimiento de movimiento para tecnología de realidad virtual, realidad aumentada y realidad mixta; hardware de realidad virtual, a saber, auriculares, gafas y controladores para participar en experiencias de realidad virtual y jugar juegos de realidad virtual; hardware de realidad aumentada, a saber, auriculares, gafas y controladores para participar en experiencias de realidad aumentada y jugar juegos de realidad aumentada; dispositivos informáticos

portátiles compuestos principalmente por software y pantallas de visualización para la conexión a computadoras, tabletas, dispositivos móviles y teléfonos móviles para permitir experiencias mundiales de realidad virtual y realidad aumentada; hardware y software para operar dispositivos sensores; dispositivos sensores electrónicos, cámaras, proyectores y micrófonos para detección, captura y reconocimiento de gestos, rostros y voz; hardware y software para detectar objetos, gestos y comandos de usuarios; software de juegos; software para el desarrollo de juegos; herramientas de desarrollo de software de juegos; software de juegos de cadena de bloques (blockchain); software de juegos electrónicos descargable del tipo de videojuegos, juegos de computadora, juegos multimedia interactivos y juegos de realidad virtual, aumentada y mixta; software informático para controlar el funcionamiento de dispositivos de audio y vídeo; software de visualización de vídeo; software para acceder y visualizar textos, imágenes y datos electrónicos relacionados con conferencias en el ámbito del desarrollo de software; software para convertir lenguaje natural en comandos ejecutables por máquina; software para facilitar la interacción y la comunicación entre humanos y plataformas de IA (inteligencia artificial); interfaz de programación de aplicaciones (API) para su uso en el desarrollo de plataformas de IA (inteligencia artificial), a saber bots, agentes virtuales y asistentes virtuales; software, a saber, una interfaz interpretativa para facilitar la interacción entre humanos y máquinas; software de inteligencia artificial, a saber, software de aprendizaje automático, software de percepción visual, software de reconocimiento de voz o lenguaje, software de toma de decisiones, software de traducción, software de reconocimiento táctil, software de consultas conversacionales, software para convertir lenguaje natural en comandos ejecutables por máquina y asistente digital software; software de asistente virtual que puede realizar tareas o servicios en nombre de un usuario que se activa mediante la entrada del usuario, el conocimiento de la ubicación y la información en línea; software para proporcionar información al consumidor; software para

proporcionar mapas electrónicos; software de reconocimiento de ubicación para buscar, determinar y compartir ubicaciones; software para buscar e identificar oportunidades de empleo; software para identificar y permitir que los usuarios se pongan en contacto con representantes gubernamentales; software que proporciona información meteorológica basada en la ubicación; software que proporciona, vincula o transmite noticias o información sobre eventos actuales; software de control para padres; software de computadora; sistemas operativos informáticos; software para permitir que los dispositivos electrónicos compartan datos y se comuniquen entre sí; dispositivos periféricos de computadora; periféricos portátiles para computadoras, tabletas, dispositivos móviles y teléfonos móviles; dispositivos de transmisión de medios digitales; auriculares; auriculares; auriculares para juegos; periféricos de juegos de computadora; hardware de visualización de vídeo, a saber, controladores de vídeo para gafas de vídeo; cámaras; baterías; cajas de batería; paquetes de baterías; dispositivos de baterías eléctricas recargables, a saber, baterías recargables y fuentes de alimentación portátiles; cargadores de batería; paquetes de baterías externas recargables para su uso con dispositivos electrónicos móviles; dispositivos de gestión de energía y carga de energía para dispositivos electrónicos móviles; soportes de carga para dispositivos electrónicos móviles; cargadores externos para su uso con computadoras, tabletas, dispositivos móviles y teléfonos móviles; estuches de carga inalámbrica para su uso con computadoras, tabletas, dispositivos móviles y teléfonos móviles; adaptadores de corriente; adaptadores, cables y conectores eléctricos; bolsas y estuches especialmente adaptados para dispositivos electrónicos móviles; fundas protectoras y estuches para dispositivos electrónicos móviles; estuches para computadoras, teléfonos inteligentes, audífonos, auriculares y dispositivos de juego; soportes, brazaletes, clips y estuches de transporte especialmente adaptados para dispositivos electrónicos móviles; soportes de pared para montar dispositivos electrónicos móviles; soportes para dispositivos electrónicos móviles; portadores

para dispositivos electrónicos móviles; mandos a distancia para dispositivos electrónicos móviles; altavoces de audio; conectores y cables eléctricos de audio y altavoces; partes y accesorios de cables electrónicos; cables electrónicos; cables para la transmisión de señales ópticas; cables de alimentación y conectores de cables; micrófonos; receptores de audio; transmisores de audio; pantalla de video montada en la cabeza; receptores de señales electrónicas; receptores de vídeo; transmisores y receptores inalámbricos para la reproducción de sonido y señales; sensores eléctricos; sensores para monitorear movimientos físicos; tarjetas sim; software para su uso en la gestión de relaciones con clientes (CRM); software para facilitar y organizar la financiación y distribución de recaudación de fondos y donaciones; software para servicios de recaudación de fondos benéficos en línea y servicios de donación financiera; software para facilitar llamadas de voz sobre protocolo de Internet (VOIP), llamadas telefónicas, videollamadas, mensajes de texto, mensajes instantáneos y servicios de redes sociales en línea; equipos de telecomunicaciones para proporcionar acceso a terceros y permitir la transmisión de video, datos y voz en redes de comunicaciones globales, a saber, computadoras móviles y de acceso y terminales de telefonía móvil, estaciones transceptoras base y partes de radio inalámbricas de las mismas, transceptores de datos, repetidores de datos, enrutadores y conmutadores, circuitos de transmisión, circuitos integrados, hardware informático, clientes y servidores de nube móvil, multiplexores, procesadores de señales digitales, procesadores de señales de radiofrecuencia, circuitos de conmutación móviles, controladores eléctricos de tráfico aéreo, controladores eléctricos de movilidad, controladores eléctricos de acceso, controladores eléctricos de puerto remoto, puertos de radio, antenas, componentes electrónicos de radio, software para aplicaciones de telecomunicaciones y redes centrales móviles que comprenden transceptores de datos, redes inalámbricas y entradas para recopilar, transmitir y administrar datos, voz y video; software de comunicación y hardware informático de comunicación para proporcionar acceso a

Internet; equipo de telecomunicaciones; receptores y transmisores de radio; receptores GPS; software para permitir a los usuarios realizar transacciones de comercio electrónico a través de Internet y redes de comunicación; software de comunicaciones; software que permite a los usuarios realizar pagos y transferir fondos; software que permite a los usuarios en línea realizar pagos y transferir fondos a través de múltiples sitios web y aplicaciones móviles; software de procesamiento de pagos electrónicos; software para procesar transacciones electrónicas; software informático del tipo de un motor de consultas; software para facilitar el aprendizaje automático; software para construir interfaces de usuario; publicaciones electrónicas descargables; software para sondeos de opinión; software que permite a los usuarios publicar preguntas con opciones de respuesta; equipos interactivos de fotografía y video, a saber, hardware informático de quioscos para capturar, cargar, editar, imprimir y compartir imágenes y videos digitales; software para la sincronización de datos entre una estación o dispositivo remoto y una estación o dispositivo fijo o remoto; software de comando y reconocimiento de voz, software de conversión de voz a texto; aplicaciones de software de voz para la gestión de información personal; software de integración de dispositivos domésticos y domótica; software de comunicación inalámbrica para transmisión de voz, audio, vídeo y datos; software utilizado para controlar información independiente controlada por voz y dispositivos de asistencia personal; software de reconocimiento de voz para su uso en relación con la transmisión de voz y datos; software para acceder, explorar y buscar bases de datos en línea, contenido de audio, video y multimedia, juegos y aplicaciones de software, y mercados de aplicaciones de software; software para conectar y controlar dispositivos electrónicos de Internet de las cosas (IOT); software de aplicaciones informáticas para dispositivos inalámbricos de mano, a saber, software para controlar, integrar, operar, conectar y gestionar dispositivos de información controlados por voz, a saber, dispositivos electrónicos de consumo inteligentes conectados a la nube y controlados por voz y

dispositivos electrónicos de asistencia personal; software para procesar, reproducir, sincronizar, grabar, organizar, descargar, cargar, transmitir, recibir, reproducir y visualizar archivos de texto, multimedia y de datos; software para programación de televisión (TV) personalizada e interactiva y para su uso en la visualización y manipulación de medios visuales, imágenes gráficas, texto, fotografías, ilustraciones, animación digital, videoclips, secuencias de películas y datos de audio; software del tipo de una aplicación móvil para servicios de telecomunicaciones para proporcionar transmisión de voz, datos, vídeo y contenido multimedia a través de Internet y la red mundial para computadoras u otros dispositivos electrónicos portátiles de consumo; software para buscar guías de exploración de entretenimiento televisivo; software para buscar, localizar, compilar, indexar, correlacionar, navegar, obtener, descargar, recibir, codificar, decodificar, reproducir, almacenar y organizar texto, datos, imágenes, gráficos, audio y vídeo en una red informática mundial; software para mejorar el acceso móvil a Internet a través de computadoras, computadoras móviles y dispositivos de comunicaciones móviles; software para formatear y convertir contenido, texto, obras visuales, obras de audio, obras audiovisuales, obras literarias, datos, archivos, documentos y obras electrónicas a un formato compatible con dispositivos electrónicos portátiles y computadoras; software para transmitir, compartir, recibir, descargar, mostrar, interactuar y transferir contenido, texto, obras visuales, obras de audio, obras audiovisuales, obras literarias, datos, archivos, documentos y obras electrónicas; equipos e instrumentos de comunicación electrónica, a saber, dispositivos electrónicos digitales portátiles y móviles para enviar y recibir archivos de texto, datos, audio, imagen y vídeo; aparatos e instrumentos de telecomunicaciones, a saber, altavoces y micrófonos vendidos como componentes de computadoras, dispositivos electrónicos digitales portátiles y móviles para enviar y recibir llamadas telefónicas, mensajes de texto, correo electrónico y otros datos digitales, y para su uso para proporcionar acceso a Internet; blocs de notas electrónicos; organizadores

personales electrónicos; aparatos electrónicos de grabación y reconocimiento de voz; dispositivos electrónicos digitales portátiles para grabar, organizar, transmitir, manipular, revisar y recibir texto, datos y archivos digitales; hardware informático portátil; dispositivos electrónicos digitales portátiles compuestos principalmente por software para alertas, mensajes, correos electrónicos y recordatorios, y para grabar, organizar, transmitir, manipular, revisar y recibir texto, datos, audio, imágenes y archivos digitales y pantallas de visualización; software para acceder, explorar y buscar bases de datos en línea; software para acceder, monitorear, buscar, mostrar, leer, recomendar, compartir, organizar y anotar noticias, deportes, clima, comentarios y otra información, contenido de publicaciones periódicas, blogs y sitios web y otros textos, datos, gráficos e imágenes, audio, video y contenido multimedia; software para crear, crear, distribuir, descargar, transmitir, recibir, reproducir, editar, extraer, codificar, decodificar, mostrar, almacenar y organizar texto, datos, gráficos, imágenes, audio, video y contenido multimedia, publicaciones electrónicas y juegos; aparatos de grabación, transmisión o reproducción de sonido o imágenes; aparatos de transmisión de comunicaciones; aparatos para el almacenamiento de datos, a saber, dispositivos electrónicos digitales portátiles y portátiles para el almacenamiento de archivos de texto, datos, audio, imágenes y vídeo; cadena de bloques (blockchain); software de cadena de bloques; criptomoneda; software de criptografía; software para minería de criptomonedas; software para el cultivo de criptomonedas; software en el campo de la cadena de bloques; software para su uso con criptomonedas; software para su uso con moneda digital; software para su uso con moneda virtual; software de servicios de almacenamiento y monedero de moneda digital; software para su uso como monedero de criptomonedas; monedero de hardware de criptomonedas; software informático descargable para su uso como monedero digital; software informático descargable para su uso como monedero electrónico; programas informáticos y software de aplicaciones informáticas para el almacenamiento electrónico de datos; software para proporcionar una billetera

digital; software para transacciones de cambio y pago de moneda digital; software para su uso en la gestión de carteras de moneda digital, moneda virtual, criptomonedas, activos digitales y de cadena de bloques, activos digitalizados, fichas digitales, fichas criptográficas y fichas de utilidad; software para su uso como monedero electrónico; software para crear y gestionar monederos electrónicos software para servicios de monedero electrónico; monederos electrónicos descargables; software de registro distribuido; software de plataforma de contabilidad distribuida; software para su uso con tecnología de registros distribuidos; software que facilita la capacidad de los usuarios para ver, analizar, registrar, almacenar, monitorear, administrar, comercializar e intercambiar moneda digital, moneda virtual, criptomoneda, activos digitales y de cadena de bloques, activos digitalizados, tokens digitales, tokens criptográficos y tokens de utilidad; software para enviar, recibir, aceptar, comprar, vender, almacenar, transmitir, comercializar e intercambiar moneda digital, moneda virtual, criptomonedas, activos digitales y de cadena de bloques, activos digitalizados, fichas digitales, fichas criptográficas y fichas de utilidad; software para ejecutar y registrar transacciones financieras; software de registro distribuido para su uso en el procesamiento de transacciones financieras; software para crear cuentas y mantener y gestionar información sobre transacciones financieras en registros distribuidos y redes de pago entre pares; software para su uso en el comercio financiero; software para su uso en el intercambio financiero; software para acceder a información financiera y datos y tendencias de mercado; software para facilitar la autenticación de las partes en una transacción financiera; software para mantener libros de contabilidad para transacciones financieras; software para la gestión de la seguridad criptográfica de transmisiones electrónicas a través de redes informáticas; software para cifrar y permitir la transmisión segura de información digital a través de Internet; software para permitir a los usuarios calcular parámetros relacionados con transacciones financieras; software para transferencias electrónicas de fondos; software para la

conversión de divisas; software para la recopilación y distribución de datos; software para transacciones de pago; software para conectar computadoras a bases de datos locales y redes informáticas mundiales; software para crear bases de datos consultables de información y datos; software para gestionar y validar transacciones que involucran activos digitales, tokens digitales, tokens criptográficos, tokens de utilidad, tokens no fungibles (NFT), coleccionables digitales, coleccionables criptográficos, criptomonedas, monedas digitales y monedas virtuales; software para crear, ejecutar y gestionar contratos inteligentes; software para la gestión de pagos y transacciones de cambio; software y hardware para su uso como monedero de moneda digital, monedero de moneda virtual, monedero de activos digitales, monedero de fichas criptográficas y monedero de utilidad; software para crear una moneda digital descentralizada y de código abierto, moneda virtual, criptomoneda, activos digitalizados, token digital para su uso en transacciones basadas en cadenas de bloques; software para finanzas descentralizadas; software para desarrollar aplicaciones descentralizadas; software para registrar, administrar, rastrear y transferir participaciones de propiedad en organizaciones autónomas descentralizadas; software para la gestión y gobierno de organismos autónomos descentralizados; software para participar y votar en organismos autónomos descentralizados; software para organizar y realizar subastas; software para votar; software de aplicaciones informáticas para plataformas basadas en cadenas de bloques, a saber, software para intercambios digitales de artículos virtuales; software para crear, vender y administrar tokens o appcoins basados en blockchain; software para su uso en una plataforma financiera electrónica; software para procesar pagos electrónicos y para transferir fondos hacia y desde terceros; software de plataforma de cadena de bloques; software para gestionar y verificar transacciones en una cadena de bloques; software para su uso en la gestión e implementación de monedas digitales, monedas virtuales, criptomonedas, activos digitales y de cadena de bloques, activos digitalizados, fichas digitales, fichas

criptográficas y transacciones de fichas de utilidad; software para crear y gestionar una plataforma de cadenas de bloques para su uso en la gestión de monedas digitales, monedas virtuales, criptomonedas, activos digitales y de cadenas de bloques, activos digitalizados, fichas digitales, fichas criptográficas y cuentas de fichas de utilidad; software para gestionar cuentas de criptomonedas y monedas digitales; software para su uso en pagos, compras e inversiones utilizando moneda digital, moneda virtual, criptomoneda, activos digitales y de cadena de bloques, activos digitalizados, fichas digitales, fichas criptográficas y fichas de utilidad; software para su uso en la gestión de la conversión de moneda digital, moneda virtual, criptomoneda, activos digitales y de cadena de bloques, activos digitalizados, fichas digitales, fichas criptográficas y fichas de utilidad en moneda fuerte; software para desarrollar, implementar y gestionar aplicaciones de software e integrar aplicaciones de software para monedas digitales, monedas virtuales, criptomonedas, activos digitales y de cadena de bloques, activos digitalizados, fichas digitales, fichas criptográficas y cuentas de fichas de utilidad; software y hardware para su uso en el intercambio electrónico de moneda por moneda digital, moneda virtual, criptomoneda, activos digitales y de cadena de bloques, activos digitalizados, fichas digitales, fichas criptográficas y fichas de utilidad; software para su uso como interfaz de programación de aplicaciones (API) para el desarrollo, prueba e integración de aplicaciones de software de cadena de bloques; hardware informático para moneda digital, moneda virtual, criptomoneda, activos digitales y de cadena de bloques y minería de activos digitalizados; hardware de token de seguridad; convertidores de moneda electrónica; software, a saber, plataforma financiera electrónica que se adapta a múltiples tipos de pagos y transacciones en un teléfono móvil integrado, un asistente digital personal (PDA) y un entorno basado en la web; software para crear tokens que se utilizarán para pagar productos y servicios, y que se pueden comercializar o intercambiar por valor en efectivo; software para gestionar moneda digital, moneda virtual, criptomonedas, activos

digitales y de cadena de bloques, activos digitalizados, tokens digitales, tokens criptográficos y pagos de tokens de utilidad, transferencias de dinero y transferencias de mercancías; software para su uso como software de interfaz de programa de aplicación (API) para su uso en la identificación de dispositivos de hardware informático; software para autenticar el acceso de usuarios a computadoras y redes informáticas; software para facilitar transacciones seguras; software para su uso en el acceso, la lectura, el seguimiento y el uso de la tecnología de cadena de bloques; software y hardware para gestionar información de identidad, derechos de acceso a recursos y aplicaciones de información y funcionalidad de autenticación; software para servicios de verificación, autenticación y gestión de identificación de redes con fines de seguridad; software de autenticación descargable para controlar el acceso y las comunicaciones con computadoras y redes informáticas; tarjetas de crédito y tarjetas de pago codificadas magnéticamente; dispositivos de cifrado; fichas de seguridad; software para su uso como token de seguridad; software utilizado para emitir moneda digital, moneda virtual, criptomonedas, activos digitales y de cadena de bloques, activos digitalizados, fichas digitales, fichas criptográficas y fichas de utilidad; tokens criptográficos y tokens de utilidad; software utilizado en la auditoría de moneda digital, moneda virtual, criptomoneda, activos digitales y de cadena de bloques, activos digitalizados, tokens digitales, tokens criptográficos y tokens de utilidad; servidor de anuncios, a saber, un servidor informático para almacenar anuncios y enviar anuncios a sitios web; altímetros; interfaz de programación de aplicaciones (API) para software informático para desarrollar y crear experiencias de realidad virtual, realidad aumentada y realidad mixta; interfaz de programación de aplicaciones (API) para software informático que facilita servicios en línea para redes sociales y para la recuperación, carga, descarga, acceso y gestión de datos; interfaz de programación de aplicaciones (API) para software que facilita servicios en línea para redes sociales y para la recuperación, carga, descarga, acceso y

gestión de datos; interfaz de programación de aplicaciones (API) para su uso en la creación de aplicaciones de software; gafas de realidad aumentada; audífonos de diadema de realidad aumentada; software de realidad aumentada; software de realidad aumentada para entretenimiento interactivo; software de realidad aumentada para navegar en un entorno de realidad aumentada; software de realidad aumentada para seguimiento de objetos, control de movimiento y visualización de contenido; software de realidad aumentada para operar audífonos de diadema de realidad aumentada; software de realidad aumentada para que los usuarios experimenten la visualización, manipulación e inmersión de realidad aumentada; cables, a saber, cables electrónicos y cables de conexión; estuches, correas, muñequeras y brazaletes para dispositivos electrónicos de control; software de aplicaciones informáticas para teléfonos inteligentes y dispositivos móviles en relación con el acondicionamiento físico y el ejercicio con servicios de entrenamiento personal, instrucción, entrenamientos y evaluaciones de acondicionamiento físico; software de aplicaciones informáticas para su uso en relación con la configuración y el control de hardware informático portátil y periféricos informáticos portátiles; hardware informático para visualizar datos y vídeo; hardware informático para su uso en la medición del ritmo cardíaco; hardware informático para su uso en la toma de electrocardiogramas; software de sistema operativo de computadora; equipos periféricos informáticos para su uso con relojes inteligentes, a saber, brazaletes para relojes inteligentes y correas para relojes inteligentes; periféricos informáticos para visualizar datos y vídeos; periféricos informáticos para dispositivos móviles para mostrar datos y vídeos, a saber, periféricos que se llevan en la cabeza para dispositivos móviles para mostrar datos y vídeos; periféricos informáticos para dispositivos móviles para acceder y transmitir datos de forma remota, a saber, periféricos que se llevan en la cabeza para dispositivos móviles para acceder y transmitir datos de forma remota; periféricos informáticos para dispositivos móviles, a saber, dispositivos electrónicos, monitores,

sensores y pantallas para detectar, controlar, registrar, mostrar, medir y transmitir posicionamiento global, dirección, distancia, altitud, velocidad, información de navegación, información meteorológica, temperatura, física nivel de actividad, frecuencia cardíaca, frecuencia del pulso, presión arterial, calorías quemadas, pasos dados y datos biométricos; periféricos informáticos para acceder y transmitir datos de forma remota; software informático y software de aplicaciones informáticas para teléfonos móviles y dispositivos digitales personales que proporciona una evaluación del estado físico y una puntuación de estado físico mediante la comparación de rendimientos deportivos y niveles de estado físico anteriores con rendimientos deportivos y niveles de estado físico futuros, y proporciona asesoría y entrenamientos personalizados para mejorar en áreas específicas de un deporte particular o actividad física; software informático y software de aplicaciones informáticas para teléfonos móviles y dispositivos digitales personales que supervisan, rastrean y comparan la actividad deportiva y el nivel de forma física; software informático y software de aplicaciones informáticas para teléfonos móviles y dispositivos digitales personales que evalúan el nivel de forma física y el atletismo de un usuario y proporcionan puntuaciones de forma física; software informático y software de aplicaciones informáticas para teléfonos móviles y dispositivos digitales personales que proporciona consejos, entrenamiento y entrenamientos personalizados para mejorar el estado físico del usuario; software informático y software de aplicaciones informáticas para teléfonos móviles y dispositivos digitales personales para comunicarse con consolas de juegos, computadoras personales, dispositivos digitales personales y teléfonos móviles, en relación con el tiempo, el ritmo, la velocidad, los pasos dados, la destreza atlética, las calorías quemadas, la agilidad, el movimiento, equilibrio, coordinación y flexibilidad; software informático y software de aplicaciones informáticas para teléfonos móviles y dispositivos digitales personales para supervisar, cargar y descargar datos sobre actividades deportivas, entrenamiento físico y nivel de forma física en Internet y otras redes informáticas y

de comunicación electrónica; software informático y software de aplicaciones informáticas que detecta los movimientos del usuario durante la actividad física, sesiones de acondicionamiento físico, entrenamientos, para proporcionar puntuaciones y evaluaciones de acondicionamiento físico personalizadas; software y firmware informáticos, a saber, programas de sistemas operativos, software de sincronización de bases de datos y programas de sincronización de datos; herramientas de desarrollo de software informático; software informático para acceder, examinar y buscar bases de datos en línea; software de computadora para acceder, monitorear, buscar, mostrar, leer, recomendar, compartir, organizar y anotar noticias, deportes, clima, comentarios y otra información, contenido de publicaciones periódicas, blogs y sitios web, y otros textos, datos, gráficos, imágenes, audio, video y contenido multimedia; software informático para comunicarse con consolas de juegos en relación con el tiempo, el ritmo, la velocidad, los pasos dados, la habilidad atlética, las calorías quemadas, la agilidad, el movimiento, el equilibrio, la coordinación y la flexibilidad; software informático para crear, distribuir, descargar, transmitir, recibir, reproducir, editar, extraer, codificar, decodificar, mostrar, almacenar y organizar texto, datos, gráficos, imágenes, audio, video y contenido multimedia, y publicaciones electrónicas, y juegos electrónicos; software informático para crear, editar, cargar, descargar, acceder, ver, publicar, mostrar, etiquetar, bloguear, transmitir, vincular, anotar, indicar opiniones, comentar, incrustar, transmitir y compartir o proporcionar medios electrónicos o información a través de informática Internet y redes de comunicación; software informático para crear, gestionar e interactuar con una comunidad en línea; software informático para acondicionamiento físico y control de peso; software informático para acondicionamiento físico, evaluaciones de acondicionamiento físico y actividades deportivas; software informático para integrar datos electrónicos con entornos del mundo real con fines de entretenimiento, comunicación y creación de redes sociales; software informático para gestionar información sobre el

seguimiento, el cumplimiento y la motivación con un programa de salud y forma física; software para modificar y permitir la transmisión de imágenes, contenido y datos de audio, audiovisuales y de vídeo; software para modificar fotografías, imágenes y contenido de audio, vídeo y audiovisual con filtros fotográficos y efectos de realidad virtual, realidad mixta y realidad aumentada (ar), a saber, gráficos, animaciones, texto, dibujos, etiquetas geográficas, etiquetas de metadatos, hipervínculos; software informático para controlar, procesar, mostrar, almacenar y transmitir datos relacionados con la actividad física de un usuario; software informático para el procesamiento de imágenes, gráficos, audio, vídeo y texto; software informático para enviar y recibir mensajes electrónicos, gráficos, imágenes, contenido de audio y audiovisual a través de Internet y redes de comunicación; software informático para enviar y recibir mensajes electrónicos, alertas, notificaciones y recordatorios; software de computadora para detectar, monitorear, registrar, mostrar, medir y transmitir posicionamiento global, dirección, distancia, altitud, velocidad, información de navegación, información meteorológica, temperatura, nivel de actividad física, frecuencia cardíaca, frecuencia del pulso, presión arterial, calorías quemadas, medidas tomadas y datos biométricos; software informático para instalar, configurar, operar y controlar dispositivos móviles, dispositivos portátiles, teléfonos móviles, computadoras y periféricos informáticos; software informático para redes sociales e interacción con comunidades en línea; software informático para la recopilación, gestión, edición, organización, modificación, transmisión, intercambio y almacenamiento de datos e información; software informático para la redirección de mensajes, correo electrónico de Internet y/u otros datos a uno o más dispositivos de comunicación inalámbricos portátiles electrónicos desde un almacén de datos en una computadora personal o un servidor o asociado con ellos; software informático para el seguimiento y la gestión de información sobre programas de salud, acondicionamiento físico y bienestar; software informático para su uso como interfaz de programación de aplicaciones

(API); software informático para su uso en la creación, gestión, medición y difusión de publicidad de terceros; software informático para ver imágenes y fotografías digitales proporcionado como actualizaciones para o en combinación con dispositivos de pantalla de visualización montados en la cabeza; software informático para el suministro inalámbrico de contenido, datos e información; software informático para la comunicación inalámbrica de datos para recibir, procesar, transmitir y mostrar información relacionada con el estado físico, la grasa corporal, el índice de masa corporal; software informático en el ámbito de la salud, el acondicionamiento físico, el ejercicio y el bienestar para detectar, controlar, registrar, mostrar, medir y transmitir posicionamiento global, dirección, distancia, altitud, velocidad, información de navegación, temperatura, nivel de actividad física, frecuencia cardíaca, pulso, presión arterial, calorías quemadas, pasos dados y datos biométricos y para rastrear y administrar información sobre programas de salud, estado físico, ejercicio y bienestar; software informático que detecta los movimientos del usuario durante la actividad física, sesiones de acondicionamiento físico, entrenamientos, para proporcionar puntuaciones y evaluaciones de acondicionamiento físico personalizadas; software de computadora que evalúa el nivel de condición física y el atletismo de un usuario y proporciona puntajes de condición física; software informático que supervisa, sigue y compara la actividad deportiva y el nivel de forma física; software informático que proporciona una evaluación del estado físico y una puntuación de estado físico mediante la comparación de rendimientos deportivos y niveles de estado físico anteriores con rendimientos deportivos y niveles de estado físico futuros, y proporciona consejos y entrenamientos personalizados para mejorar en áreas específicas de un deporte o actividad física en particular; software informático que proporciona consejos, entrenamiento y entrenamientos personalizados para mejorar la puntuación de forma física del usuario; software para permitir el acceso, la visualización, la edición, el enlace, el intercambio y el suministro de información y medios electrónicos a

través de Internet y redes de comunicación; software informático para permitir el desarrollo, la evaluación, la prueba y el mantenimiento de aplicaciones de software móviles para dispositivos portátiles de comunicación electrónica, a saber, teléfonos móviles, teléfonos inteligentes, computadoras portátiles y tabletas informáticas; software informático para mejorar las capacidades audiovisuales de aplicaciones multimedia, a saber, para la representación tridimensional de gráficos, imágenes fijas y películas proporcionadas como actualizaciones para o en combinación con dispositivos de pantalla de visualización montados en la cabeza; software para crear, gestionar y acceder a grupos dentro de comunidades virtuales; software informático, a saber, una aplicación que proporciona funcionalidades de redes sociales; software informático, a saber, una interfaz interpretativa para facilitar la interacción entre humanos y máquinas; software informático, a saber, herramientas de desarrollo de software para la creación, depuración e implementación de aplicaciones de software para gafas inteligentes, pantallas oculares, pantallas montadas en la cabeza y teléfonos inteligentes; relojes inteligentes; cables de conexión; anteojos; anteojos de sol; gafas de vídeo digital; anteojos de video digital, pantallas de video montadas en la cabeza, a saber, micropantallas y óptica asociada, auriculares de realidad virtual, electrónica asociada, a saber, cables de conexión y adaptadores, software y firmware para mostrar videojuegos, medios electrónicos e imágenes; software de aplicación informática descargable para teléfonos móviles, teléfonos inteligentes, computadoras, tabletas, gafas inteligentes, gafas de vídeo digital, dispositivos electrónicos digitales portátiles, a saber, gafas, gafas protectoras y auriculares, pantallas montadas en la cabeza, sistemas de visualización cerca del ojo, redes de comunicaciones, servicios informáticos en la nube y sistemas informáticos para la comunicación entre los dispositivos, redes y servicios; software de aplicación informática descargable para anteojos inteligentes, sistemas de visualización cerca del ojo y pantallas montadas en la cabeza para mostrar iconos, determinar y responder a la selección de iconos del usuario,

controlar las conexiones y la comunicación con otros dispositivos, redes y sistemas, operar una cámara para grabar y mostrar imágenes y archivos audiovisuales, organizar imágenes digitales y archivos audiovisuales, controlar micrófonos, controlar el nivel de sonido de los parlantes incorporados, transferir archivos de computadora entre las gafas inteligentes, sistemas de visualización cerca del ojo, pantallas montadas en la cabeza y otros dispositivos, redes y sistemas, control de notificaciones de usuario, control de un panel táctil, control y obtención de datos de sensores en gafas inteligentes, sistemas de visualización cerca del ojo y pantallas montadas en la cabeza, incluidos acelerómetros, sensores barométricos, de temperatura, de inclinación, de punta y de guiño, sensores de orientación de la cabeza, y receptores GPS, que controlan la velocidad de la CPU y detectan y muestran el nivel de carga de la batería, y mostrar, capturar, grabar y transmitir datos, imágenes y contenido audiovisual en entornos de realidad estándar, realidad aumentada y realidad mixta; software de aplicaciones informáticas descargable para gafas inteligentes, sistemas de visualización cerca del ojo y pantallas montadas en la cabeza para la generación y visualización de contenido de realidad estándar, realidad aumentada y realidad mixta; software de aplicaciones informáticas descargable para gafas inteligentes, sistemas de visualización ocular y pantallas montadas en la cabeza para la comunicación con otras gafas inteligentes, sistemas de visualización ocular y pantallas montadas en la cabeza; software informático descargable para permitir la captura, el almacenamiento y la transmisión de fotografías, vídeos, datos e información con la biometría, la salud y otros datos de rendimiento de un usuario superpuestos e integrados en la grabación; software de computadora descargable para ver e interactuar con un suministro de imágenes, contenido de audio, audiovisual y vídeo y texto y datos asociados; software informático descargable, a saber, aplicación móvil para instalar, configurar y controlar hardware informático portátil y periféricos informáticos portátiles; cables eléctricos; adaptadores eléctricos; dispositivos de monitoreo electrónico que

incorporan indicadores que se iluminan y cambian de color según el nivel de actividad acumulada del usuario; dispositivos de control electrónico que incorporan microprocesadores, pantallas digitales y acelerómetros, para detectar, almacenar, informar, monitorear, cargar y descargar datos de deportes, entrenamiento físico y actividades a Internet, y comunicación con consolas de juegos y computadoras personales, con respecto al tiempo, ritmo, velocidad, pasos dados, habilidad atlética, calorías quemadas, frecuencia cardíaca y corporal, posicionamiento global, dirección, distancia, altitud, información meteorológica y de navegación; instrumentos y aparatos electrónicos de navegación; sensores de actividad física y ejercicio, monitores y pantallas para detectar, monitorear, registrar, mostrar, medir y transmitir posicionamiento global, dirección, distancia, altitud, velocidad, temperatura e información de navegación, para usar durante el ejercicio y para actividades deportivas; software de reconocimiento de gestos; gafas con la función de comunicación inalámbrica; dispositivos de sistema de posicionamiento global (GPS); gafas para permitir experiencias mundiales de realidad virtual, realidad aumentada y realidad mixta; hardware y software para ver imágenes virtuales en la creación de realidad virtual, aumentada y mixta; pantalla de video montada en la cabeza; dispositivos de pantalla de visualización montados en la cabeza y sus componentes, a saber, tarjetas de visualización de vídeo; auriculares para su uso con computadoras; software de entretenimiento interactivo; electrónica de interfaz, a saber, circuitos de interfaz de controladores de vídeo para gafas de vídeo digital; software informático con reconocimiento de ubicación, software informático descargable y software de aplicaciones móviles para buscar, determinar y compartir ubicaciones; altavoces; software de mensajería; micropantallas, a saber, pantallas de vídeo montadas en la cabeza y pantallas de vídeo cerca del ojo; hardware informático de realidad mixta; gafas de realidad mixta; auriculares de realidad mixta; software de realidad mixta; software de realidad mixta para entretenimiento interactivo; software de realidad mixta para navegar en un entorno de realidad mixta;

software de realidad mixta para seguimiento de objetos, control de movimiento y visualización de contenido; software de realidad mixta para operar auriculares de realidad mixta; software de realidad mixta para que los usuarios experimenten visualización, manipulación e inmersión de realidad mixta; software de aplicaciones móviles para crear programas de entrenamiento físico personalizados; sensores de seguimiento de movimiento para tecnología de realidad aumentada; sensores de seguimiento de movimiento para tecnología de realidad mixta; sensores de seguimiento de movimiento para tecnología de realidad virtual; dispositivos electrónicos multifuncionales para mostrar, medir y cargar en Internet información que incluye hora, fecha, frecuencia cardíaca y corporal, posicionamiento global, dirección, distancia, altitud, velocidad, pasos dados, calorías quemadas, información de navegación, información meteorológica, temperatura, la velocidad del viento y la declinación de las frecuencias corporal y cardíaca, la altitud y la velocidad; dispositivos electrónicos multifuncionales para mostrar, medir y cargar en Internet información que incluye hora, fecha, frecuencia cardíaca, posicionamiento global, dirección, distancia, altitud, velocidad, pasos dados, calorías quemadas, información de navegación, cambios en la frecuencia cardíaca, nivel de actividad, horas dormidas, calidad del sueño y despertador silencioso; óptica de visualización cerca del ojo, a saber, pantallas de visualización de vídeo para montar cerca de los ojos de un usuario y lentes para mostrar imágenes a un usuario; sistemas de visualización cerca del ojo compuestos por sensores GPS, acelerómetros, magnetómetros, brújulas direccionales, sensores de temperatura ambiental y sensores electrónicos de orientación de punta e inclinación; sistemas de visualización de cerca del ojo que comprenden hardware informático, interfaces de visualización electrónica y software para la generación y visualización de contenido de realidad virtual y realidad mixta; sistemas de visualización cerca del ojo que comprenden hardware informático, interfaces de visualización electrónica y software adaptado específicamente para gafas; sistemas de visualización del ojo cercano

que comprenden gafas y software para la generación y visualización de contenido de realidad estándar, realidad aumentada y realidad mixta; visualizaciones cerca del ojo; aparatos de comunicación en red, a saber, dispositivos electrónicos digitales portátiles y móviles para enviar y recibir archivos de texto, datos, audio, imagen y vídeo a través de redes; podómetros; periféricos para dispositivos móviles, a saber, podómetros y altímetros; software de asistente personal; asistentes digitales personales; dispositivos electrónicos personales utilizados para realizar un seguimiento de los objetivos y estadísticas de acondicionamiento físico; rastreadores personales de actividad física; dispositivos personales de visualización de vídeo del tipo de pantallas portátiles para ver contenido digital, incluidos contenido de realidad virtual, realidad aumentada y realidad mixta; pantallas de visualización de vídeo personales; dispositivos electrónicos digitales portátiles, de mano y personales para grabar, organizar, transmitir, manipular, revisar y recibir texto, datos y archivos digitales; aparatos de control remoto para hardware informático portátil y relojes inteligentes; sensores para uso científico que debe llevar un ser humano para recopilar datos biométricos humanos, dispositivos electrónicos digitales portátiles y móviles para grabar, organizar, transmitir, manipular y revisar archivos de texto, datos, audio, imágenes y vídeo; gafas inteligentes; gafas inteligentes con capacidad de audio con cable e inalámbrica; correas para relojes inteligentes; correas para relojes inteligentes; relojes inteligentes; joyería inteligente; software de asistente social; software y firmware para controlar, configurar y gestionar controladores; software y firmware para mostrar videojuegos y medios electrónicos en dispositivos de pantalla de visualización proporcionados como actualizaciones para o en combinación con dispositivos de pantalla de visualización montados en la cabeza; software y firmware para programas de sistemas operativos; software y firmware para controladores de video y procesamiento de video proporcionados como actualizaciones para o en combinación con dispositivos de pantalla de visualización montados en la cabeza;

software y firmware para permitir que los dispositivos electrónicos compartan datos y se comuniquen entre sí; programas de controladores de software para dispositivos electrónicos para permitir que el hardware informático y los dispositivos electrónicos se comuniquen entre sí; software para que los anunciantes se comuniquen e interactúen con comunidades en línea; software para alertas, mensajes, correos electrónicos y recordatorios, y para grabar, organizar, transmitir, manipular, revisar y recibir archivos de texto, datos, audio, imágenes y digitales y pantallas de visualización; software para la comunicación mediante redes de área local inalámbricas, tecnologías inalámbricas y otros protocolos de comunicación entre sistemas de visualización de cerca del ojo y dispositivos de red, a saber, teléfonos móviles, teléfonos inteligentes, computadoras, tabletas y otros sistemas informáticos; software para convertir lenguaje natural en comandos ejecutables por máquina; software para crear y gestionar perfiles de redes sociales y cuentas de usuario; software para crear, editar, cargar, descargar, acceder, ver, publicar, mostrar, etiquetar, publicar en blogs, transmitir, vincular, anotar, indicar opiniones, comentar, incrustar, transmitir y compartir o proporcionar medios electrónicos o información a través de una computadora y redes de comunicación; software para crear, gestionar y acceder a grupos dentro de comunidades virtuales; software para crear, gestionar e interactuar con una comunidad en línea; software para facilitar y organizar la financiación y distribución de recaudación de fondos y donaciones; software para generar imágenes para su visualización en un sistema de visualización de cerca del ojo; software para integrar datos electrónicos con entornos del mundo real con fines de entretenimiento, educación, juegos, comunicación y redes sociales; software para modificar y permitir la transmisión de imágenes, contenido y datos de audio, audiovisuales y de vídeo; software para servicios de recaudación de fondos benéficos en línea y servicios de donación financiera; software para realizar pedidos y/o comprar productos y servicios; software para organizar, buscar y gestionar eventos; software para planificar

actividades con otros usuarios, hacer recomendaciones; software para procesar imágenes, gráficos, audio, vídeo y texto; software para registrar, almacenar, transmitir, recibir, mostrar y analizar datos de hardware informático portátil; software para teléfonos inteligentes y otros sistemas informáticos para generar datos, imágenes y audio para su visualización en sistemas de visualización de cerca del ojo y para transmitir dichos datos, imágenes y audio a sistemas de visualización de cerca del ojo; software para teléfonos inteligentes y otros sistemas informáticos para recibir datos de sistemas de visualización de cerca del ojo; software para mapeo social y de destinos; software para redes sociales; software para transmitir contenido de entretenimiento multimedia; software para la recopilación, gestión, edición, organización, modificación, transmisión, intercambio y almacenamiento de datos e información; software para el seguimiento de movimiento, visualización, manipulación, visualización y visualización de experiencias de realidad aumentada, mixta y virtual; software para su uso como interfaz de programación de aplicaciones (API); software para su uso en la creación y el diseño de software de realidad virtual, realidad aumentada y realidad mixta; software para el suministro inalámbrico de contenido, datos e información; software del tipo de una aplicación móvil; software que permite a personas, grupos, empresas y marcas crear y mantener una presencia en línea con fines de mercadeo; software, a saber, una interfaz interpretativa para facilitar la interacción entre humanos y máquinas; aparatos e instrumentos de telecomunicaciones, a saber, altavoces y micrófonos vendidos como componentes de computadoras, dispositivos electrónicos digitales portátiles y móviles para enviar y recibir llamadas telefónicas, mensajes de texto, correo electrónico y otros datos digitales, y para su uso para proporcionar acceso a Internet; gafas de realidad virtual; auriculares de realidad virtual; software de realidad virtual; software de realidad virtual para entretenimiento interactivo; software de realidad virtual para navegar en un entorno de realidad virtual; software de realidad virtual para seguimiento de objetos, control de movimiento y

visualización de contenido; software de realidad virtual para operar auriculares de realidad virtual; software de realidad virtual para que los usuarios experimenten la visualización, manipulación e inmersión de la realidad virtual; software de realidad virtual, aumentada y mixta para permitir que computadoras, consolas de videojuegos, consolas de videojuegos portátiles, tabletas, dispositivos móviles y teléfonos móviles proporcionen experiencias de realidad virtual, aumentada y mixta; relojes, pulseras y muñequeras que comunican datos a asistentes digitales personales, teléfonos inteligentes y computadoras personales a través de sitios web de Internet y otras redes informáticas y de comunicación electrónica; sistemas de visualización cerca del ojo a prueba de agua que comprenden hardware informático, interfaces de visualización electrónica y software para la generación y visualización de contenido de realidad virtual y realidad mixta; rastreadores de actividad portátiles; periféricos portátiles de computadora; dispositivos informáticos portátiles compuestos principalmente por software y pantallas de visualización para la conexión a computadoras, tabletas, dispositivos móviles y teléfonos móviles para permitir experiencias mundiales de realidad virtual, realidad aumentada y realidad mixta; dispositivos electrónicos digitales portátiles compuestos principalmente por software para alertas, mensajes, correos electrónicos y recordatorios, y para grabar, organizar, transmitir, manipular, revisar y recibir texto, datos, audio, imágenes y archivos digitales y pantallas de visualización; dispositivos electrónicos digitales portátiles, a saber, anteojos, gafas protectoras y auriculares; dispositivos electrónicos portátiles, a saber, relojes, brazaletes y pulseras que se componen de software que comunica datos a asistentes digitales personales, teléfonos inteligentes y computadoras personales a través de sitios web de Internet y otras redes informáticas y de comunicación electrónica; periféricos portátiles para computadoras, tabletas, dispositivos móviles y teléfonos móviles, a saber, pantallas configurables montadas en la cabeza; periféricos informáticos inalámbricos; letreros de diodos emisores de luz (led); señales de neón; archivos multimedia de tokens no

fungibles (NFT); archivos de música de tokens no fungibles (NFT); archivos de imágenes de tokens no fungibles (NFT); archivos de video de tokens no fungibles (NFT); archivos de texto de tokens no fungibles (NFT); archivos de audio de tokens no fungibles (NFT); archivos de imagen, música, audio, vídeo y multimedia autenticados mediante tokens no fungibles (NFT); imágenes digitales, archivos de audio, vídeo y multimedia; gráficos de computadora; software para crear NFT; software para acuñar, crear y emitir activos digitales, fichas digitales, fichas criptográficas, fichas de utilidad, fichas no fungibles (NFT), coleccionables digitales, coleccionables criptográficos, criptomonedas, monedas digitales y monedas virtuales; software para ver y proporcionar acceso a activos digitales, fichas digitales, fichas criptográficas, fichas de utilidad, fichas no fungibles (NFT), coleccionables digitales, coleccionables criptográficos, criptomonedas, monedas digitales y monedas virtuales; software para distribuir, comerciar, almacenar, enviar, recibir, aceptar y transmitir activos digitales, tokens digitales, tokens criptográficos, tokens de utilidad, tokens no fungibles (NFT), coleccionables digitales, coleccionables criptográficos, criptomonedas, monedas digitales y monedas virtuales." auriculares de realidad virtual para jugar videojuegos para conectarse a computadoras, consolas de videojuegos portátiles, tabletas, dispositivos móviles y teléfonos móviles para permitir experiencias de realidad virtual; consolas de juegos multimedia electrónicas e interactivas; unidades de control remoto interactivo de videojuegos; periféricos portátiles para jugar a videojuegos especialmente adaptados para computadoras, consolas de videojuegos, consolas de videojuegos portátiles, tabletas, dispositivos móviles y teléfonos móviles.

SIGNO REGISTRADO

KODAK

Películas y papel fotográficos.

Cámaras, lentes, útiles o enseres para retratos, mamparas, obturadores, sostenedores de placas, lámparas, juegos o implementos, accesorios, rodillos, prensas de montar fotografías, guillotinas, máquinas o tanques de desarrollar, córreteles para películas, cápsulas, ingredientes, montadores y paspartú, prensillas de colgar, cubetas, y otros.

Cajas o estuches de cámaras fotográficas.

Servicios de revelado y procesamiento de películas, reproducción de fotografías, litografías e impresiones de arte gráfico, transparencias y películas, montaje de impresos y transparencias.

Lentes oftálmicos; lentes para gafas, incluyendo lentes de plástico, lentes correctivos, lentes progresivos, lentes para gafas de sol, lentes polarizados, lentes tintados, lentes fotosensibles, lentes fotocromáticas, lentes tratados, lentes revestidos, lentes antirreflejos, lentes semiacabados, primordios de lentes para gafas, primordios de lentes para gafas semiacabados; estuches para todos los productos mencionados.

Con respecto al principio de especialidad, el artículo 24 del Reglamento a Ley de Marcas (decreto ejecutivo 30233-J) indica en su inciso e):

Para que exista posibilidad de confusión, no es suficiente que los signos sean semejantes, sino además que los productos o servicios que identifican sean de la misma naturaleza o que pueda existir la posibilidad de asociación o relación entre ellos.

La norma busca evitar la confusión del consumidor al momento de elegir sus productos o servicios, y también hace prevalecer los derechos del titular de una marca registrada con anterioridad, que consisten en impedir que terceros utilicen su marca o una similar para bienes o servicios idénticos o similares a los registrados, cuando el uso dé lugar a la posibilidad de confusión, principios que precisamente se encuentran en el artículo 25 Ley de marcas.

Analizado el caso, observa este Tribunal que la marca pedida puede acceder a la publicidad registral, pero limitando su listado en la clase 9 analizada, conforme se determina en el artículo 18 de la Ley de Marcas, párrafo segundo:

Cuando no se justifique una negación total del registro solicitado o la oposición presentada es limitada y la coexistencia de ambas marcas no es susceptible de causar confusión, el registro podrá concederse solamente para algunos de los productos o servicios indicados en la solicitud, o concederse con una limitación expresa para determinados productos o servicios.

En la lista de la clase 9 de la marca solicitada se observan algunos productos que se relacionan con cámaras y los servicios de revelado y procesamiento de películas, reproducción de fotografías, distinguidos por las marcas registradas: equipos interactivos de fotografía, a saber, quioscos para capturar, cargar, editar, imprimir y compartir imágenes, software para modificar fotografías, software para tomar y editar fotografías, equipos interactivos de fotografía, a saber, hardware informático de quioscos para capturar, cargar, editar, imprimir y compartir imágenes, software para modificar fotografías. Así, se eliminan dichos productos del listado, para que la marca se inscriba con la limitación indicada.

POR TANTO

Se declara parcialmente con lugar el recurso de apelación planteado por Harry Zurcher Blen representando a **EASTMAN KODAK COMPANY**, contra la resolución dictada por el Registro de la Propiedad Intelectual a las 10:23:33 horas del 28 de marzo de 2023, la cual se revoca parcialmente para que se admita la inscripción de la marca KODAS con la exclusión en su lista de productos en la clase 9 de: quioscos para capturar, cargar, editar, imprimir y compartir imágenes, software para modificar fotografías, software para tomar y editar fotografías, hardware informático de quioscos para capturar, cargar, editar, imprimir y compartir imágenes, software para modificar fotografías, manteniéndose incólume lo resuelto en cuanto al resto de clases solicitadas. Se da por agotada la vía administrativa, de conformidad con los artículos 25 de la Ley 8039, de Procedimientos de Observancia de los Derechos de Propiedad Intelectual, y 42 del Reglamento Operativo de este Tribunal, decreto ejecutivo 43747-MJP. Previa constancia y copia de esta resolución que se dejarán en los registros que al efecto lleva este Tribunal, devuélvase el expediente a la oficina de origen para lo de su cargo. **NOTIFÍQUESE.**

Karen Quesada Bermúdez

Oscar Rodríguez Sánchez

Leonardo Villavicencio Cedeño

Priscilla Loretto Soto Arias

Guadalupe Ortiz Mora

mgm/KQB/ORS/LVC/PLSA/GOM

DESCRIPTORES:

MARCAS INADMISIBLES POR DERECHO DE TERCEROS

TE: MARCA REGISTRADA O USADA POR TERCERO

TG: MARCAS INADMISIBLES

TNR: 00.41.33