

REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Resolución N° 19253

Ref. Expediente N° SD2025/0111770

Por la cual se niega un registro

EL DIRECTOR DE SIGNOS DISTINTIVOS
en ejercicio de sus facultades legales y,

CONSIDERANDO

PRIMERO: Que por escrito presentado el día 27 de octubre de 2025, DANIELA PENAGOS CARO, solicitó el registro de la Marca DYNASTY STUDIO (Mixta) para distinguir servicios comprendidos en la clase 42 de la Clasificación Internacional de Niza¹.

SEGUNDO: Que publicado en la Gaceta de Propiedad Industrial No. 1087, no se presentaron oposiciones por parte de terceros.

TERCERO: Que atendiendo las disposiciones establecidas en la Decisión 486 de la Comunidad Andina, encuentra la Dirección que de conformidad con el artículo 150 de aquella, es deber de la oficina realizar el estudio de registrabilidad de un signo teniendo en cuenta todas y cada una de las causales de irregistrabilidad determinadas por los artículos 135 y 136 de la Decisión. Sobre este particular, ha expuesto el Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina lo siguiente:

“...a la Oficina Nacional Competente le corresponde realizar el examen de registrabilidad, el que es obligatorio y debe llevarse a cabo aún en el caso de que no hubiesen sido presentadas oposiciones; en consecuencia, la Autoridad Competente en ningún caso queda eximida de realizar el examen de fondo para conceder o negar el registro. En el caso de que sean presentadas oposiciones, la Oficina Nacional Competente se pronunciará acerca de ellas así como acerca de la concesión o de la denegación del registro solicitado.”

Causales de irregistrabilidad en estudio

Literal a) del artículo 136 de la Decisión 486

No podrán registrarse como marcas aquellos signos cuyo uso en el comercio afectara indebidamente un derecho de tercero, en particular cuando:

a) sean idénticos o se asemejen, a una marca anteriormente solicitada para registro o registrada por un tercero, para los mismos productos o servicios, o para productos o servicios respecto de los cuales el uso de la marca pueda causar un riesgo de confusión o de asociación.

Concepto de la norma

¹ 42: Consultoría sobre arquitectura; consultoría sobre diseño de sitios web; consultoría sobre diseño y desarrollo de hardware; consultoría sobre inteligencia artificial; creación y diseño de índices de información basados en sitios web para terceros [servicios de tecnología de la información]; creación y mantenimiento de sitios web para terceros; desarrollo de videojuegos y juegos informáticos; diseño de artes gráficas; diseño de decorados para espectáculos; diseño de interiores; diseño de moda; diseño de modelos simulados por computador; diseño de modelos simulados por ordenador; diseño de prototipos; diseño de tarjetas de presentación; diseño de tarjetas de visita; diseño de vestuario escénico; diseño gráfico de material promocional; diseño gráfico por computadora para vídeo mapping; diseño gráfico por ordenador para vídeo mapping; servicios de diseño de logotipos; servicios de diseño gráfico de logotipos; servicios de diseño industrial.

Ref. Expediente N° SD2025/0111770

De acuerdo con la disposición andina citada, para que el registro de una marca sea negado se necesita que ella cumpla con varios supuestos de hecho. En primer lugar, que el signo solicitado sea idéntico a uno previamente solicitado o registrado por un tercero², esto es, que sea una reproducción exacta de éste y no permita ninguna clase de diferenciación entre los dos, o que existan semejanzas entre los signos a estudiar. El segundo supuesto de hecho es la identidad o relación existente entre los productos o servicios identificados por la marca solicitada a registro y la previamente solicitada o registrada³.

Finalmente, la norma exige que dicha identidad o semejanza y relación de los signos y de los productos o servicios identificados por los signos, sea suficiente para generar un riesgo de confusión o de asociación, que se entiende debe recaer en los destinatarios de los productos o servicios, esto es el público consumidor.

De acuerdo con lo anterior, el no cumplimiento de uno de los supuestos de hecho hace que la marca sea registrable.

Estudio de registrabilidad del signo solicitado

Confundibilidad con marcas previamente registradas

Visto el Registro Nacional de Propiedad Industrial, se encontró la siguiente información relevante para el presente examen de registrabilidad:

Tipo	Signo	Titular	Expediente	Niza	Clase	Trámite	Estado	Vigencia
Mixta	ANCIENT DYNASTY	Euro Games Technology Ltd.	SD2020/0077663	11	9, 28, 41	Marca	Registrada	29/05/2030
Mixta	ANCIENT DYNASTY	Euro Games Technology Ltd.	SD2018/0072034	11	9, 28, 41	Marca	Registrada	31/01/2028
Nominativa	First Dynasty	adp Gauselmann GmbH	SD2017/0083715	11	9	Marca	Registrada	17/01/2027

Los signos a comparar son los siguientes:

² •La comparación, debe efectuarse sin descomponer los elementos que conforman el conjunto marcario, es decir, cada signo debe analizarse con una visión de conjunto, teniendo en cuenta su unidad ortográfica, auditiva e ideológica.

•En la comparación, se debe emplear el método del cotejo sucesivo, es decir, se debe analizar un signo y después el otro. No es procedente realizar un análisis simultáneo, ya que el consumidor no observa al mismo tiempo las marcas, sino que lo hace en diferentes momentos.

•Se debe enfatizar en las semejanzas y no en las diferencias, ya que en estas últimas es donde se percibe el riesgo de confusión o de asociación.

•Al realizar la comparación, es importante tratar de colocarse en el lugar del presunto comprador, pues un elemento importante para el examinador, es determinar cómo el producto o servicio es captado por el público consumidor. (...)".

³ A tal efecto, el Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina ha recogido a través de la interpretación Prejudicial proferida en el Proceso 100-IP-2018, los siguientes criterios que acreditan por sí mismos la existencia de relación, vinculación o conexión entre productos y/o servicios:

a) El grado de sustitución (intercambiabilidad) entre los productos y servicios. Existe conexión cuando los productos (o servicios) en cuestión resultan sustitutos razonables para el consumidor; es decir, que este podría decidir adquirir uno u otro sin problema alguno, al ser intercambiables entre sí. La sustitución se presenta claramente cuando un ligero incremento en el precio de un producto (o servicio) origina una mayor demanda en el otro. Para apreciar la sustituibilidad entre productos o servicios se tiene en consideración el precio de dichos bienes o servicios, sus características, su finalidad, los canales de aprovisionamiento o de distribución o de comercialización, etc. La sustituibilidad permite apreciar con claridad el hecho de que, desde la perspectiva del consumidor, un producto (o servicio) es competidor de otro producto (o servicio) de modo tal que el consumidor puede optar por uno u otro con una relativa facilidad. A modo de ejemplo, tratándose de las infusiones en la forma de bolsas filtrantes, el anís, el cedrón, la manzanilla, etc., suelen ser productos sustitutos entre sí.

b) La complementariedad entre sí de los productos o servicios. Existe conexión cuando el consumo de un producto genera la necesidad de consumir otro, pues este es complementario del primero. Así, el uso de un producto supone el uso del otro. Esta complementariedad se puede presentar también entre productos y servicios. Así, por ejemplo, la crema o pasta dental o de dientes (dentífrico) se complementa con el cepillo dental y con el hilo dental. Un ejemplo de complementariedad entre un servicio y un producto puede ser el servicio educativo con el material de enseñanza.

c) La posibilidad de considerar que los productos o servicios provienen del mismo empresario (razonabilidad). Existe conexión cuando el consumidor, considerando la realidad del mercado podría asumir como razonable que los productos o servicios en cuestión provienen del mismo empresario. Así, por ejemplo, en determinados mercados quien fabrica cerveza también expende agua embotellada.



Ref. Expediente N° SD2025/0111770

El signo solicitado	Las marcas registradas
	

Jurisprudencia

En el Proceso 0110-IP-2013, el Tribunal Andino de Justicia, ha preceptuado que:

“Las marcas denominativas llamadas también nominales o verbales, utilizan expresiones acústicas o fonéticas, formadas por una o varias letras, palabras o números, individual o conjuntamente estructurados, que integran un conjunto o un todo pronunciable, que puede o no tener significado conceptual. Los signos denominativos compuestos son los que se encuentran integrados por dos o más palabras. En una marca denominativa compuesta habrá de examinarse especialmente la relevancia y distintividad de los vocablos que formen parte de ella, resaltando, necesariamente, el elemento más caracterizado del conjunto marcario y que le otorga una distintividad propia al signo por registrarse. Las marcas mixtas se componen de un elemento denominativo (una o varias palabras) y un elemento gráfico (una o varias imágenes). Al comparar una marca denominativa y una mixta se determina que, si en ésta predomina el elemento verbal, debe procederse al cotejo de los signos aplicando las reglas que para ese propósito ha establecido la doctrina; y, si por otro lado, en la marca mixta predomina el elemento gráfico frente al denominativo, no habría, en principio, lugar a la confusión entre las marcas, pudiendo éstas coexistir pacíficamente en el ámbito comercial. En la comparación entre marcas mixtas, el elemento predominante en el conjunto marcario será el denominativo, como norma general; aunque en algunos casos pueda ser más importante el elemento gráfico; en todo caso, en la comparación entre los signos mixtos deberá examinarse todo el conjunto, tanto el elemento gráfico como el elemento denominativo, vista su relevancia para que el público consumidor identifique la marca y distinga el producto”.

Análisis comparativo

Esta Dirección encuentra que los signos analizados **DYNASTY STUDIO / ANCIENT DYNASTY / ANCIENT DYNASTY / FIRST DYNASTY** son confundibles, en la medida en que es el elemento nominativo el que mayor relevancia presenta entre los conjuntos bajo estudio.

En efecto, al apreciarlos en conjunto de manera sucesiva, se observa que **DYNASTY STUDIO / ANCIENT DYNASTY / ANCIENT DYNASTY** son ortográfica y fonéticamente similares, comoquiera que el signo solicitado reproduce el vocablo diferenciador de los signos antecedentes, sin que las diferencias resulten suficientes para diluir el riesgo de confusión.



Ref. Expediente N° SD2025/0111770

En igual sentido, se evidencia que los signos confrontados **DYNASTY STUDIO / FIRST DYNASTY**, apreciados en conjunto y sucesivamente, presentan una estructura ortográfica y fonética símil, como quiera que la marca solicitada para registro incorpora parcialmente el signo registrado con anterioridad. Esto, ya que los elementos denominativos adicionales no evitan que el consumidor pueda concluir que entre dichos signos existe algún tipo de relación o, incluso, que se trata de una variación marcaria de la marca que ya conoce.

Así las cosas, al realizar el estudio desde el punto de vista fonético y ortográfico se evidencia que el signo solicitado al reproducir la expresión DYNASTY de los signos antecedentes generaría una idea errada en el consumidor al permitirle concluir que se trata del mismo signo, que podría presentar una variación marcaria.

De esta forma, y ante la presencia del primer presupuesto, esto es, que los signos presenten similitudes susceptibles de generar confusión, resulta relevante que la administración se pronuncie sobre la eventual relación que pueda existir entre los productos y/o servicios que distinguen los signos en conflicto, para lo cual deberán tenerse en cuenta las pautas o criterios que permiten conducir a establecer o fijar la similitud o la conexión competitiva entre los productos y/o servicios⁴.

Conexión competitiva

El signo solicitado pretende distinguir:

42: Consultoría sobre arquitectura; consultoría sobre diseño de sitios web; consultoría sobre diseño y desarrollo de hardware; consultoría sobre inteligencia artificial; creación y diseño de índices de información basados en sitios web para terceros [servicios de tecnología de la información]; creación y mantenimiento de sitios web para terceros; desarrollo de videojuegos y juegos informáticos; diseño de artes gráficas; diseño de decorados para espectáculos; diseño de interiores; diseño de moda; diseño de modelos simulados por computador; diseño de modelos simulados por ordenador; diseño de prototipos; diseño de tarjetas de presentación; diseño de tarjetas de visita; diseño de vestuario escénico; diseño gráfico de material promocional; diseño gráfico por computadora para vídeo mapping; diseño gráfico por ordenador para vídeo mapping; servicios de diseño de logotipos; servicios de diseño gráfico de logotipos; servicios de diseño industrial.

Los signos previamente registrados identifican:

Expediente	Productos
------------	-----------

⁴ A tal efecto, el Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina ha recogido a través de la interpretación Prejudicial proferida en el Proceso 100-IP-2018, los siguientes criterios que acreditan por sí mismos la existencia de relación, vinculación o conexión entre productos y/o servicios:

a) El grado de sustitución (intercambiabilidad) entre los productos y servicios. Existe conexión cuando los productos (o servicios) en cuestión resultan sustitutos razonables para el consumidor; es decir, que este podría decidir adquirir uno u otro sin problema alguno, al ser intercambiables entre sí. La sustitución se presenta claramente cuando un ligero incremento en el precio de un producto (o servicio) origina una mayor demanda en el otro. Para apreciar la sustituibilidad entre productos o servicios se tiene en consideración el precio de dichos bienes o servicios, sus características, su finalidad, los canales de aprovisionamiento o de distribución o de comercialización, etc. La sustituibilidad permite apreciar con claridad el hecho de que, desde la perspectiva del consumidor, un producto (o servicio) es competidor de otro producto (o servicio) de modo tal que el consumidor puede optar por uno u otro con una relativa facilidad. A modo de ejemplo, tratándose de las infusiones en la forma de bolsas filtrantes, el anís, el cedrón, la manzanilla, etc., suelen ser productos sustitutos entre sí.

b) La complementariedad entre sí de los productos o servicios. Existe conexión cuando el consumo de un producto genera la necesidad de consumir otro, pues este es complementario del primero. Así, el uso de un producto supone el uso del otro. Esta complementariedad se puede presentar también entre productos y servicios. Así, por ejemplo, la crema o pasta dental o de dientes (dentífrico) se complementa con el cepillo dental y con el hilo dental. Un ejemplo de complementariedad entre un servicio y un producto puede ser el servicio educativo con el material de enseñanza.

c) La posibilidad de considerar que los productos o servicios provienen del mismo empresario (razonabilidad). Existe conexión cuando el consumidor, considerando la realidad del mercado podría asumir como razonable que los productos o servicios en cuestión provienen del mismo empresario. Así, por ejemplo, en determinados mercados quien fabrica cerveza también expende agua embotellada.

Ref. Expediente N° SD2025/0111770

- SD2020/0077663** (9): Software; software de juegos; paquetes de software informático; software de sistemas operativos; software [programas grabados]; controladores de software; software de realidad virtual; software de juegos; software de entretenimiento para juegos informáticos; programas informáticos de gestión de redes; software para ordenadores centrales; monitores (hardware); hardware informático; aparatos de grabación de imágenes; monitores (programas informáticos); programas de juegos informáticos; programas informáticos para juegos grabados; aparatos de grabación, transmisión o reproducción de sonido o imágenes; servidores de comunicación [hardware]; componentes electrónicos para máquinas de juegos de apuestas; Software de aplicaciones informáticas de juegos y juegos de azar; software informático de administración de juegos y juegos de azar en línea; hardware informático para juegos y juegos de azar; software de juegos informáticos descargable para juegos de azar, máquinas de juegos de azar, juegos de apuestas en Internet y mediante redes de telecomunicaciones.
- SD2018/0072034** (9): Software de utilidades; software de juegos; paquetes de software; software de sistemas operativos; software de aplicaciones; software informático; interfaces de ordenador; controladores de software; software interactivo; software de aplicaciones informáticas; software de realidad virtual; software informático de cifrado; software de videojuegos; software de juegos; software de videojuegos; microprocesadores programables mediante software; software de comunicación de datos; software para lectores de tarjetas; videojuegos programados en cartuchos [software]; programas informáticos de gestión de redes; software para ejecutar juegos; software para ordenadores centrales; videojuegos en discos software]; software de entretenimiento interactivo para su uso con ordenadores personales; programas para juegos informáticos grabados en cintas [software]; software para optimizar funciones audiovisuales de aplicaciones multimedia; monitores [hardware]; hardware; hardware de conexión en red; servidores de comunicación [hardware]; aparatos registradores de distancias; aparatos de transmisión de imágenes; aparatos de grabación de imágenes; aparatos de transmisión de líneas eléctricas; aparatos de transmisión de voz; aparatos de transmisión de comunicaciones en el ámbito de los juegos de apuestas; aparatos de copiar; monitores [programas informáticos]; programas grabados para juegos informáticos; palancas de mando (joysticks) para ordenadores; programas de juegos informáticos multimedia interactivos; videojuegos [juegos informáticos] en forma de programas informáticos grabados en soportes de datos; programas informáticos para televisión interactiva y para juegos y concursos interactivos; chips informáticos; chips [circuitos integrados]; chips de multiprocesadores; chips de memoria electrónica con circuitos integrados.
- SD2017/0083715** (9): Cajas registradoras, máquinas de calcular, equipos de procesamiento de datos y ordenadores; software informático; dispensadores automáticos de cambio, máquinas para contar y cambiar dinero; mecanismos accionados por monedas; software de videojuegos y juegos informáticos; software de videojuegos para ser

Ref. Expediente N° SD2025/0111770

utilizado en cualquier plataforma de ordenadores, incluido entretenimiento electrónico y consolas de juegos; programas de juegos informáticos; juegos informáticos; Videojuegos (software); juegos de; ordenador suministrados mediante una red informática mundial, por difusión electrónica multimedia, por transmisión electrónica, telecomunicaciones o Internet; Juegos informáticos, software de ocio y recreativo, videojuegos y software, todo ello disponible en forma de soportes de almacenamiento; programas para la puesta en funcionamiento de aparatos eléctricos y electrónicos utilizados en juegos y con fines recreativos o de diversión; máquinas automáticas de lotería; software para juegos de ordenador por Internet; Juegos en línea (software), en particular para juegos de apuestas en línea, juegos con premios en línea, juegos de apuestas en línea, juegos en línea de destreza y juegos de casino en línea; software en forma de aplicaciones para dispositivos móviles y ordenadores; aparatos de cálculo en máquinas accionados con monedas y partes de los productos anteriormente mencionados; aparatos de grabación, transmisión, procesamiento o reproducción de datos, incluidos imágenes y sonido, incluidas partes de los productos mencionados, excepto aparatos de radio, receptores de televisión, equipos de alta fidelidad, grabadoras de vídeo, aparatos telefónicos, aparatos de fax y contestadores telefónicos; hardware y software para máquinas de juegos electrónicos para salones de juego y casinos, máquinas para juegos de apuestas, tragaperras o máquinas para juegos de apuestas de lotería con vídeo o juegos de azar por Internet; aparatos eléctricos, electrónicos, ópticos o automáticos para identificar el registro de datos,; tarjetas de identificación y tarjetas de crédito, billetes y monedas; aparatos de procesamiento de datos y ordenadores, incluidos aparatos de procesamiento de datos y ordenadores en cuanto componentes para redes de datos y partes para comunicaciones por redes de datos.

Conexidad competitiva entre servicios de la clase 42 y productos de la clase 9 de la Clasificación Internacional de Niza (Razonabilidad)

Dada la cobertura de los signos enfrentados, esta Dirección encuentra que es posible que los mismos sean ofrecidos por el mismo empresario determinando la posibilidad real de que los consumidores se vean inducidos en falsas asociaciones derivadas de las prácticas habituales en el mercado, máxime cuando se trata de configuraciones semejantes.

En primer lugar, se advierte que existe conexidad entre los servicios solicitados consultoría sobre diseño y desarrollo de hardware; consultoría sobre inteligencia artificial; creación y diseño de índices de información basados en sitios web para terceros [servicios de tecnología de la información]; creación y mantenimiento de sitios web para terceros; desarrollo de videojuegos y juegos informáticos; diseño de modelos simulados por computador y diseño de modelos simulados por ordenador y los productos de software; software de juegos; controladores de software; software de realidad virtual; software de juegos; programas informáticos de gestión de redes; software para ordenadores centrales; hardware informático y monitores (programas informáticos) amparados por la marca antecedente ANCIENT DYNASTY (SD2020/0077663).

En efecto, los servicios encaminados al diseño, desarrollo y mantenimiento de soluciones tecnológicas, videojuegos y gestión de la información, guardan una estrecha relación con los programas el software, plataformas de software y componentes de hardware

Ref. Expediente N° SD2025/0111770

previamente señalado, toda vez que comparten una finalidad informática común y suelen interactuar dentro de un mismo entorno digital. Además, el desarrollo y diseño de sistemas informáticos o videojuegos requieren para su funcionamiento los productos de software y hardware mencionados. Por tanto, el consumidor podría considerar razonablemente que comparten origen empresarial, máxime cuando se trata de configuraciones semejantes.

En igual sentido, se observa que hay conexión entre los servicios pretendidos por la marca solicitada consultoría sobre diseño y desarrollo de hardware; consultoría sobre inteligencia artificial; creación y diseño de índices de información basados en sitios web para terceros [servicios de tecnología de la información]; creación y mantenimiento de sitios web para terceros; desarrollo de videojuegos y juegos informáticos; diseño de modelos simulados por computador; diseño de modelos simulados por ordenador y los productos protegidos por el signo registrado ANCIENT DYNASTY (SD2018/0072034) de software de juegos; software informático; software de realidad virtual; software informático de cifrado; software de videojuegos; videojuegos programados en cartuchos [software]; programas informáticos de gestión de redes; software para ejecutar juegos; software para ordenadores centrales; videojuegos en discos software]; hardware; programas de juegos informáticos multimedia interactivos; videojuegos [juegos informáticos] en forma de programas informáticos grabados en soportes de datos; chips informáticos; chips [circuitos integrados]; chips de multiprocesadores; chips de memoria electrónica con circuitos integrados.

Esto es, los servicios tecnológicos y los productos señalados anteriormente se encuentran vinculados en atención a que todos ellos confluyen en el desarrollo, implementación y funcionamiento de sistemas informáticos y aplicaciones digitales. Además, es usual encontrar en el mercado empresarios que ofrezcan, a su vez, los productos y servicios en mención, lo que puede llevar al consumidor a falsas asociaciones sobre su origen empresarial.

En línea con lo expuesto, esta Dirección considera que el consumidor podría inferir razonablemente que el empresario que presta servicios de consultoría sobre diseño y desarrollo de hardware; consultoría sobre inteligencia artificial; creación y diseño de índices de información basados en sitios web para terceros [servicios de tecnología de la información]; creación y mantenimiento de sitios web para terceros; desarrollo de videojuegos y juegos informáticos; diseño de modelos simulados por computador; diseño de modelos simulados por ordenador, es el mismo que ofrece en el mercado equipos de procesamiento de datos y ordenadores; software informático; software de videojuegos y juegos informáticos; videojuegos (software); software en forma de aplicaciones para dispositivos móviles y ordenadores y hardware y software para máquinas de juegos electrónicos para salones de juego y casinos, máquinas para juegos de apuestas, tragaperras o máquinas para juegos de apuestas de lotería con video o juegos de azar por Internet.

Es decir, como resultado de la estrecha relación existente entre los servicios pretendidos para la clase 42 y los productos de la clase 9 amparados por el signo FIRST DYNASTY, determinando la eventualidad real de que los consumidores concluyan, contrario a la realidad, que provienen del mismo empresario o de empresarios que guardan algún tipo de relación comercial.

Lo anterior, configura riesgo de confusión indirecto, el cual es definido por el Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina, en el Proceso 345-IP-2021, de la siguiente forma:

“(…) El riesgo de confusión, puede ser directo e indirecto. El primero, riesgo de confusión directo, está caracterizado por la posibilidad de que el consumidor al adquirir

Ref. Expediente N° SD2025/0111770

un producto o servicio determinado, crea que está adquiriendo otro. Y el segundo, riesgo de confusión indirecto, se presenta cuando el consumidor atribuye a dicho producto, en contra de la realidad de los hechos, un origen empresarial diferente al que realmente posee.”

Así, un signo susceptible de acarrear riesgo de confusión frente a un signo previamente registrado o solicitado en registro estará incurso en la causal analizada siendo imposible por tanto acceder a su registro, toda vez que el ordenamiento protege tanto los derechos del titular del signo previamente registrado como los derechos de los usuarios y consumidores a escoger libremente y sin distorsiones los productos y servicios ofrecidos en el mercado.

En consecuencia, el signo objeto de la solicitud está comprendido en la causal de irregistrabilidad establecida en el artículo 136 literal a) de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina.

En mérito de lo expuesto esta Dirección,

RESUELVE

ARTÍCULO PRIMERO: Negar el registro de la Marca DYNASTY STUDIO (Mixta) para distinguir servicios comprendidos en la clase 42 de la Clasificación Internacional de Niza⁵, solicitada por DANIELA PENAGOS CARO, por las razones expuestas en la parte motiva de la presente resolución.

ARTÍCULO SEGUNDO: Notificar de esta resolución a DANIELA PENAGOS CARO, solicitante del registro marcario, entregándole copia de la misma y advirtiéndole que contra ella procede el recurso de apelación ante la Superintendente Delegada para la Propiedad Industrial, el cual deberá interponerse dentro de los diez (10) días hábiles siguientes a su notificación.

ARTÍCULO TERCERO: En firme esta resolución archívese el expediente.

Notifíquese y Cúmplase.

Dado en Bogotá D.C., el 19 de marzo de 2026



DANIEL MOR GARCIA
DIRECTOR DE SIGNOS DISTINTIVOS

⁵ 42: Consultoría sobre arquitectura; consultoría sobre diseño de sitios web; consultoría sobre diseño y desarrollo de hardware; consultoría sobre inteligencia artificial; creación y diseño de índices de información basados en sitios web para terceros [servicios de tecnología de la información]; creación y mantenimiento de sitios web para terceros; desarrollo de videojuegos y juegos informáticos; diseño de artes gráficas; diseño de decorados para espectáculos; diseño de interiores; diseño de moda; diseño de modelos simulados por computador; diseño de modelos simulados por ordenador; diseño de prototipos; diseño de tarjetas de presentación; diseño de tarjetas de visita; diseño de vestuario escénico; diseño gráfico de material promocional; diseño gráfico por computadora para vídeo mapping; diseño gráfico por ordenador para vídeo mapping; servicios de diseño de logotipos; servicios de diseño gráfico de logotipos; servicios de diseño industrial.

Ref. Expediente N° SD2025/0111770

