HUBART

CREATIVE & FILM INNOVATION HUB

GUIDA OPERATIVA · EDIZIONE OTTOBRE 2026

Proteggere la creatività

Guida alla proprietà intellettuale per le imprese creative, con le agevolazioni 2026

Artigianato artistico · Design e moda · Cinema e audiovisivo · Musica · Fotografia, grafica ed editoria · Digitale creativo

Partenariato: Piceni Art For Job Soc. Coop. Consortile (capofila) · FI.DE.A.S. S.r.l. · SISTEMA S.r.l.

Progetto HUBART – CUP B88D25000020007 – ID SIGEF 65848
Cofinanziato dal Programma Regionale Marche FESR 2021/2027 – Azione 1.1.7 – Intervento 1.1.7.1 «Sostegno alla realizzazione e al rafforzamento di infrastrutture locali per promuovere lo sviluppo imprenditoriale e innovativo dei sistemi produttivi e dei territori»

COESIONE ITALIA 21-27 MARCHE | Cofinanziato dall'Unione europea | REGIONE MARCHE

Indice

	Premessa	2
1	Perché proteggere la creatività	3
2	La mappa degli strumenti	4
3	Il diritto d'autore nelle imprese creative	5
4	Che cosa proteggere, settore per settore	7
5	Contratti e gestione dei diritti	8
6	Difendere i diritti	9
7	Le agevolazioni 2026	10
8	Percorso operativo e checklist	12
9	Come ti aiuta HUBART	13
	Riferimenti normativi, fonti e avvertenze	14

Date da segnare. Brevetti+ 25 novembre 2026 · Marchi+ 3 dicembre 2026 · SME Fund EUIPO entro il 4 dicembre 2026 · Disegni+ 17 dicembre 2026. Per Brevetti+ contattare HUBART entro il 10 novembre 2026.

Premessa

Nelle imprese creative il patrimonio più prezioso è immateriale: un'opera, un nome, una forma, una colonna sonora, un archivio di immagini. Questa guida spiega come trasformarlo in diritti certi, difendibili e finanziabili, con le misure agevolative aperte tra novembre e dicembre 2026.

A chi si rivolge. Imprese, professionisti e start-up dell'artigianato artistico, del design e della moda, del cinema e dell'audiovisivo, della musica, della fotografia, della grafica e dell'editoria, del digitale creativo e dei videogiochi. È utile anche ai consulenti che le affiancano.

Come usarla. Le sezioni da 1 a 3 forniscono il quadro degli strumenti; la sezione 4 li applica ai singoli settori; le sezioni 5 e 6 trattano contratti e difesa; la sezione 7 riepiloga le agevolazioni 2026; la sezione 8 offre un percorso operativo e una checklist di autodiagnosi.

Contesto. La guida è realizzata nell'ambito di HUBART – Creative & Film Innovation Hub, il polo creativo e tecnologico con sede a San Benedetto del Tronto e Info-Point ad Ascoli Piceno e Offida, che accompagna artigiani, designer e start-up anche nella tutela e valorizzazione delle proprie idee.

1. Perché proteggere la creatività

Una creazione diventa un bene dell'impresa solo quando esiste un diritto che ne riserva lo sfruttamento: senza titolo o senza prova, imitarla è spesso lecito o difficile da contestare.

Che cosa dà un diritto di proprietà intellettuale

- **Esclusiva**: il potere di vietare a terzi di riprodurre, usare, vendere o adattare ciò che è protetto.
- **Valore**: un bene stimabile, iscrivibile in bilancio tra le immobilizzazioni immateriali (OIC 24) se acquisito o prodotto con i requisiti contabili, cedibile e conferibile.
- **Ricavi senza produrre**: licenze, royalties, merchandising, sincronizzazioni musicali, diritti di sfruttamento televisivo e on-line.
- **Credito e investitori**: titoli chiari riducono il rischio percepito in una due diligence e rafforzano il merito creditizio.

Che cosa rischia chi non protegge

Rischio	Esempio tipico nelle imprese creative
Copia lecita	Un concorrente riproduce la forma di una ceramica o di una lampada non registrata e non tutelabile come opera d'arte
Marchio occupato	Un terzo registra per primo il nome del brand o della casa di produzione, magari in un mercato estero
Rebranding forzato	Il nome di un festival o di una linea di abbigliamento interferisce con un marchio anteriore
Titolarità incerta	La colonna sonora o il logo sono stati realizzati da un freelance senza contratto di cessione
Prova mancante	Una sceneggiatura circola tra produttori senza data certa e senza accordo di riservatezza
Novità bruciata	Un oggetto di design viene mostrato in fiera e registrato oltre i 12 mesi di grazia

Il costo di ciascun rischio supera, quasi sempre, quello della tutela preventiva.

2. La mappa degli strumenti

Una stessa creazione richiede spesso più tutele insieme: il diritto d'autore per l'opera, il disegno per la forma del prodotto, il marchio per il nome, il contratto per la titolarità.

Strumento	Che cosa protegge	Come nasce	Durata
Diritto d'autore	Opere dell'ingegno di carattere creativo: testi, musica, arti figurative, fotografie, opere audiovisive, software, banche dati, opere del design industriale	Automaticamente con la creazione; la registrazione serve come prova	Vita dell'autore + 70 anni
Diritti connessi	Prestazioni di produttori di fonogrammi e audiovisivi, artisti interpreti ed esecutori, fotografie semplici	Automaticamente	Da 20 a 70 anni, secondo il diritto
Marchio	Segni distintivi: nomi, loghi, forme, colori, suoni, motivi	Registrazione (UIBM, EUIPO, OMPI)	10 anni, rinnovabili senza limite
Disegno o modello	Aspetto esteriore del prodotto, anche digitale: forma, linee, colori, materiali, interfacce, animazioni	Registrazione; nell'UE anche tutela non registrata	5 anni rinnovabili fino a 25; non registrato UE 3 anni
Brevetto e modello di utilità	Soluzioni tecniche nuove: materiali, processi, attrezzature di scena, tecniche di lavorazione	Deposito e concessione	20 anni (invenzione), 10 anni (modello di utilità)
Segreto commerciale	Know-how, ricette, tecniche, archivi, liste clienti, progetti in sviluppo	Misure di segretezza adeguate	Finché resta segreto
Indicazione geografica artigianale	Prodotti artigianali legati a un territorio (ceramiche, tessuti, pietre lavorate)	Registrazione UE, Reg. (UE) 2023/2411, applicabile dal 1° dicembre 2025	Illimitata, finché rispettato il disciplinare
Nome a dominio	Indirizzo web	Registrazione presso un registrar	Rinnovo periodico; non conferisce esclusiva sul segno

Regole di priorità da ricordare. Marchi e disegni hanno 6 mesi di priorità per estendere il deposito all'estero; i brevetti 12 mesi. Per i disegni esiste un periodo di grazia di 12 mesi dalla prima divulgazione del creatore; per i brevetti nessuno.

Cumulo tra tutele. Un oggetto di design può essere protetto insieme come disegno registrato e, se presenta i requisiti, come opera del design industriale ai sensi dell'art. 2, n. 10, L. 633/1941. Dopo la sentenza della Corte di giustizia UE *Cofemel* (C-683/17, 2019) la soglia di accesso al diritto d'autore per il design è oggetto di applicazione non uniforme da parte dei tribunali: la registrazione resta la tutela più certa.

3. Il diritto d'autore nelle imprese creative

Il diritto d'autore nasce con la creazione dell'opera, senza deposito (art. 6 L. 633/1941): il vero problema per l'impresa non è ottenerlo, ma **provare data e paternità** e **acquisirne la titolarità** dagli autori.

Diritti morali e patrimoniali. I diritti morali (paternità, integrità) restano sempre all'autore e sono inalienabili. I diritti patrimoniali di utilizzazione (riproduzione, distribuzione, comunicazione al pubblico, elaborazione, noleggio) sono cedibili, anche separatamente, e si trasmettono provandoli per iscritto (art. 110 L. 633/1941).

Come costituire la prova di data e paternità

Strumento	Adatto a	Note
Deposito di opera inedita presso la SIAE	Sceneggiature, soggetti, testi, musiche, progetti grafici	Prova della data di esistenza; non attribuisce diritti ulteriori
Registro pubblico generale delle opere protette (Ministero della Cultura)	Opere pubblicate	Presunzione di paternità e di pubblicazione, salvo prova contraria (art. 103)
Registro pubblico speciale per i programmi per elaboratore (SIAE)	Software, app, videogiochi	Prova di data e paternità del codice
Registro pubblico speciale delle opere cinematografiche e audiovisive (SIAE)	Film, serie, documentari	Rileva anche per gli atti di cessione dei diritti di sfruttamento
PEC a se stessi, marca temporale, validazione temporale su registri distribuiti	Bozze, concept, moodboard, fotografie	Strumenti economici; la validazione su blockchain è riconosciuta dall'art. 8-ter D.L. 135/2018
Atto notarile o deposito fiduciario	Progetti di alto valore	Massima certezza, costo più alto

Opere audiovisive. Sono coautori del film l'autore del soggetto, della sceneggiatura, della musica e il regista (art. 44); l'esercizio dei diritti di utilizzazione economica spetta al produttore, nei limiti di legge e di contratto (art. 45). Il produttore e gli interpreti dispongono inoltre di diritti connessi autonomi (artt. 78-ter e 80).

Opere su commissione e collaborazioni. In mancanza di contratto, chi realizza un logo, una fotografia, un brano o un'illustrazione resta titolare dei diritti; il committente ottiene solo l'uso implicitamente pattuito. Il contratto deve indicare quali diritti si cedono, per quali utilizzi, territori, durata e corrispettivo.

Licenze aperte. Le licenze Creative Commons consentono di diffondere un'opera mantenendone la titolarità: vanno scelte con attenzione, perché sono irrevocabili per le copie già distribuite e possono precludere sfruttamenti commerciali esclusivi.

Intelligenza artificiale. La L. 23 settembre 2025, n. 132, in vigore dal 10 ottobre 2025, ha modificato l'art. 1 L. 633/1941: sono protette le opere dell'ingegno umano, anche create con l'ausilio di strumenti di IA, purché risultato del lavoro intellettuale dell'autore. Ha inoltre introdotto l'art. 70-septies, che

ammette l'estrazione di testo e dati per l'addestramento dei modelli nei limiti degli artt. 70-ter e 70-quater, salvo riserva espressa del titolare. In pratica:

- documentare il contributo creativo umano (prompt, scelte, selezioni, rielaborazioni, versioni intermedie);
- verificare i termini d'uso dello strumento di IA sulla titolarità degli output;
- per le opere pubblicate on-line, valutare l'**opt-out** dal text and data mining con modalità leggibili da macchina (metadati, file robots, condizioni d'uso del sito);
- rispettare gli obblighi di trasparenza del Reg. (UE) 2024/1689 (AI Act) per i contenuti sintetici diffusi al pubblico.

4. Che cosa proteggere, settore per settore

Ogni comparto creativo ha un asset centrale diverso: la tabella indica le tutele prioritarie e le classi di Nizza più ricorrenti per il marchio.

Settore	Asset da proteggere	Tutele prioritarie	Classi di marchio ricorrenti
Artigianato artistico (ceramica, vetro, oreficeria, legno, tessuti)	Forme, decori, collezioni, tecniche di lavorazione, nome della bottega	Disegno o modello (deposito multiplo delle varianti), marchio, segreto sulle tecniche, indicazione geografica artigianale ove esista un disciplinare	14, 20, 21, 24
Design e arredo	Forma dei prodotti, linee di collezione, rendering	Disegno registrato, diritto d'autore sulle opere del design, marchio di forma in casi selezionati	11, 20, 35
Moda, pelletteria e accessori	Capi, stampe e motivi, brand, packaging	Disegno UE (registrato per le collezioni durature, non registrato per quelle stagionali), marchio, diritto d'autore sulle stampe	18, 25, 35
Cinema e audiovisivo	Soggetto, sceneggiatura, format, titolo, personaggi, musiche, girato	Diritto d'autore e diritti connessi, contratti di cessione con autori e interpreti, deposito delle opere, marchio per titoli seriali e brand di produzione	9, 38, 41
Musica	Composizioni, testi, registrazioni master, nome d'arte	Diritto d'autore (tramite SIAE o altro organismo di gestione collettiva), diritti connessi del produttore fonografico, marchio sul nome d'arte	9, 41
Fotografia, grafica, illustrazione, editoria	Immagini, illustrazioni, caratteri tipografici, collane, testate	Diritto d'autore, diritto connesso sulle fotografie semplici (20 anni), disegno per i font, marchio per collane e testate	9, 16, 41, 42
Digitale creativo e videogiochi	Codice, interfacce, asset grafici, personaggi, nome del gioco o dell'app	Diritto d'autore e registro software, disegno per interfacce e icone, marchio prima del lancio, segreto su modelli e dataset	9, 28, 41, 42
Eventi, festival, spettacolo dal vivo	Nome e logo dell'evento, format, allestimenti	Marchio, diritto d'autore sulle opere rappresentate e sui progetti scenografici	35, 41

Tre accorgimenti trasversali. Verificare la disponibilità del marchio e registrarlo prima di investire in comunicazione, acquistando in parallelo il dominio corrispondente. Prima di esporre in fiera o pubblicare sui social una nuova collezione, verificare i termini del periodo di grazia. Per le stampe e i motivi tessili, conservare file sorgente e bozze datate: sono la prova più efficace in caso di copia.

Etichette e dichiarazioni green. Dal 27 settembre 2026 si applicano le nuove regole contro le asserzioni ambientali generiche (D.Lgs. 30/2026, attuativo della direttiva (UE) 2024/825). Un marchio che contiene «eco», «green» o «sostenibile» non autorizza a utilizzarlo come dichiarazione ambientale: per moda, design e artigianato occorre poter dimostrare ogni claim.

5. Contratti e gestione dei diritti

Nelle imprese creative la titolarità si costruisce con i contratti: ogni opera che entra nel catalogo dell'impresa deve avere una catena dei diritti documentata (*chain of title*).

Rapporto	Regola di partenza	Clausole da prevedere
Dipendenti	Software e banche dati creati nelle mansioni spettano al datore di lavoro (art. 12-bis L. 633/1941); disegni e invenzioni del dipendente spettano al datore se l'attività inventiva o creativa rientra nelle mansioni (artt. 38 e 64 CPI); per le altre opere occorre un patto espresso	Clausola di cessione nel contratto individuale o in un regolamento, obblighi di riservatezza, consegna dei sorgenti
Freelance e collaboratori	I diritti restano all'autore salvo cessione scritta	Cessione dei diritti patrimoniali per tutti gli utilizzi previsti, garanzia di originalità, manleva, rinuncia a far valere i diritti morali nei limiti consentiti
Committenti	Il cliente acquisisce solo ciò che il contratto prevede	Distinzione tra cessione e licenza, territori, durata, canali, compenso, riserva di uso a portfolio
Partner, investitori, produttori	Le idee non sono protette in quanto tali	Accordo di riservatezza (NDA) prima di condividere soggetti, format, prototipi
Coproduzioni e co-design	Contitolarità con regole di comunione	Quote, gestione delle licenze, ripartizione dei proventi, uscita del partner
Licenze in uscita	Fonte di ricavo ricorrente	Esclusiva o non esclusiva, minimi garantiti, royalties, controllo qualità sul marchio, audit

Gestione amministrativa e fiscale. I diritti acquistati o prodotti internamente, con i requisiti dell'OIC 24, si iscrivono tra le immobilizzazioni immateriali. Ai fini fiscali, i diritti di utilizzazione delle opere dell'ingegno e i brevetti si ammortizzano in misura non superiore al 50% annuo, i marchi in misura non superiore a un diciottesimo (art. 103 TUIR). Un **registro degli asset immateriali** (titolo, autore, data, contratto, scadenze di rinnovo) agevola bilancio, due diligence e domande di agevolazione.

Gestione collettiva. Per musica, opere letterarie e audiovisive i proventi da diritti si raccolgono tramite SIAE o altri organismi di gestione collettiva ed entità di gestione indipendenti: occorre verificare il mandato conferito e i repertori coperti.

6. Difendere i diritti

Un diritto vale quanto la capacità di farlo rispettare: la difesa efficace si organizza prima della violazione, con monitoraggio e prove già pronte.

1. **Monitorare.** Servizi di sorveglianza sui nuovi depositi di marchi simili, ricerche periodiche sui marketplace, ricerca inversa delle immagini, avvisi sui social.
2. **Opporsi ai marchi confliggenti.** L'opposizione alla registrazione si propone entro 3 mesi dalla pubblicazione della domanda presso UIBM ed EUIPO: è la via più rapida ed economica.
3. **Rimuovere i contenuti on-line.** Segnalazioni ai fornitori di servizi ai sensi del Reg. (UE) 2022/2065 (Digital Services Act); programmi di tutela del brand dei marketplace, spesso riservati ai titolari di marchi registrati; procedura dinanzi all'AGCOM per le violazioni del diritto d'autore on-line (Regolamento allegato alla delibera 680/13/CONS e s.m.i.).
4. **Diffidare.** Una lettera di diffida motivata, con prova dei diritti e della violazione, risolve una parte rilevante dei casi senza contenzioso.
5. **Agire in giudizio.** Le controversie su proprietà industriale e diritto d'autore sono di competenza delle sezioni specializzate in materia di impresa; per le Marche, quella del Tribunale di Ancona. Sono disponibili misure cautelari rapide: descrizione, sequestro, inibitoria, penale per ogni violazione (artt. 128-131 CPI; artt. 156 ss. L. 633/1941).
6. **Fermare la merce alle frontiere.** La domanda di intervento all'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (Reg. (UE) 608/2013) è gratuita e consente di bloccare merci contraffatte in importazione; l'IP Enforcement Portal dell'EUIPO facilita il dialogo con le autorità.

Prove da tenere pronte. Certificati di registrazione, depositi datati, contratti di cessione, file sorgente, prime pubblicazioni, fatture di vendita: sono la base di ogni diffida e di ogni ricorso cautelare.

7. Le agevolazioni 2026

Il MIMIT ha riaperto Brevetti+, Marchi+ e Disegni+ con 32 milioni di euro a fondo perduto; gli sportelli aprono alle ore 12:00 e nel 2025 si sono esauriti nel primo giorno (HUBART – scheda agevolazioni, 21 ottobre 2026).

Misura	Gestore e dotazione	Apertura sportello	Contributo	Spese
Brevetti+	Invitalia · 20 mln €	25 novembre 2026	80% (85% con parità di genere, 100% se contitolari con università o enti pubblici di ricerca), fino a 140.000 € in de minimis	Solo future: nessun servizio fatturato, anche in parte, prima della domanda
Marchi+ · Misura A (marchio UE)	Unioncamere · 2 mln €	3 dicembre 2026	80% (85%), fino a 6.000 € per marchio	Già sostenute dal 1° giugno 2023, marchio registrato prima della domanda
Marchi+ · Misura B (marchio internazionale)	Unioncamere	3 dicembre 2026	90% (95%), fino a 9.000 € per marchio; massimo 25.000 € per impresa	Già sostenute dal 1° giugno 2023, pubblicazione su Madrid Monitor già avvenuta
Disegni+	Unioncamere · 10 mln €	17 dicembre 2026	80% (85%), fino a 60.000 €	Solo successive alla domanda; disegno già registrato alla data dello sportello

Perché Disegni+ è la misura più vicina alle imprese creative. Finanzia la messa in produzione e la commercializzazione di disegni e modelli registrati dal 1° gennaio 2024 presso UIBM, EUIPO o OMPI (con designazione dell'Italia), fino a 5 varianti. Massimali per servizio: prototipi 13.000 €; stampi 35.000 €; consulenza su catena produttiva e materiali innovativi 4.000 €; certificazioni di prodotto o di sostenibilità 5.000 €; business plan e marketing 3.000 €; grafica e testi per la comunicazione 3.000 €. Requisito: iscrizione al Registro imprese da almeno 2 anni, salvo start-up innovative.

Marchi+ come rimborso. È l'unica delle tre misure che rimborsa spese già sostenute: chi ha già registrato un marchio UE o internazionale dal giugno 2023 può recuperare progettazione grafica, assistenza al deposito, ricerche di anteriorità, assistenza legale e tasse, entro i massimali per servizio.

Strumenti complementari

- **SME Fund EUIPO 2026**: voucher fino al 75% delle tasse di deposito di marchi, disegni e brevetti; domande fino al 4 dicembre 2026, salvo esaurimento; il voucher va chiesto **prima** di pagare le tasse.
- **Patent box**: maggiorazione del 110% dei costi di ricerca e sviluppo per software protetto da diritto d'autore, brevetti, disegni e modelli; esclusi i marchi e le altre opere protette da diritto d'autore; opzione quinquennale.
- **Qualifica di start-up o PMI innovativa**: la titolarità di un brevetto o di un software registrato è uno dei requisiti alternativi.

Regole comuni. DURC regolare, polizza contro i rischi catastrofali in essere alla data della domanda, assenza di procedure concorsuali liquidatorie. Fornitori indipendenti: esclusi soci, amministratori, dipendenti, loro prossimi congiunti e imprese collegate o partecipate almeno al 25%. Pagamenti tracciabili e conservazione dei documenti per almeno 5 anni. Divieto di cumulo con altri aiuti di Stato o fondi UE sulle stesse spese. Marchi+ e Disegni+ escludono produzione primaria agricola, pesca e acquacoltura. Per Brevetti+ verificare la capienza de minimis nel triennio.

Fanno fede esclusivamente i bandi e i provvedimenti pubblicati da MIMIT, Invitalia e Unioncamere.

8. Percorso operativo e checklist

La tutela è un processo, non un singolo deposito: dieci passi, nell'ordine, coprono il ciclo completo dalla mappatura alla valorizzazione.

1. **Mappare** opere, marchi, forme, software, archivi e know-how dell'impresa.
2. **Verificare la titolarità**: chi ha creato ogni asset e con quale contratto.
3. **Scegliere la tutela** per ciascun asset (sezioni 2 e 4): registrazione, prova di data o segreto.
4. **Pianificare territori e tempi** in base ai mercati, rispettando le finestre di priorità e il periodo di grazia.
5. **Svolgere le ricerche di anteriorità** prima di depositare marchi e disegni.
6. **Depositare** con un consulente in proprietà industriale o un avvocato specializzato.
7. **Regolarizzare i contratti** con dipendenti, freelance, committenti e partner.
8. **Finanziare** tutela e valorizzazione con le misure della sezione 7, prima di firmare preventivi o pagare acconti.
9. **Valorizzare**: uso, licenze, cessioni, garanzia per il credito, patent box.
10. **Difendere e rinnovare**: monitoraggio, opposizioni, scadenze di rinnovo, uso effettivo del marchio entro 5 anni.

Checklist di autodiagnosi

- ☐ Il nome dell'impresa e dei prodotti principali è registrato come marchio nelle classi e nei Paesi in cui si opera
- ☐ Le forme dei prodotti e le collezioni con vita commerciale superiore a 3 anni sono registrate come disegni
- ☐ Ogni opera in catalogo ha una prova di data e un contratto di cessione o licenza
- ☐ I contratti con dipendenti e collaboratori contengono clausole di cessione dei diritti e di riservatezza
- ☐ Esiste un accordo di riservatezza standard da usare con partner, produttori e investitori
- ☐ Tecniche, ricette e archivi riservati sono protetti con misure di segretezza documentate
- ☐ L'uso di strumenti di IA è tracciato e sono stati valutati opt-out e obblighi di trasparenza
- ☐ Le dichiarazioni ambientali su prodotti e packaging sono dimostrabili
- ☐ È tenuto un registro degli asset immateriali con scadenze di rinnovo
- ☐ Sono state verificate le misure 2026 applicabili: titolo, date, DURC, polizza catastrofale, capienza de minimis, firma digitale e PEC

9. Come ti aiuta HUBART

HUBART offre un check-up gratuito di ammissibilità e accompagna l'impresa dalla scelta della tutela fino alla rendicontazione del contributo; per lo sportello Brevetti+ del 25 novembre occorre contattare l'Hub entro il 10 novembre 2026.

Esigenza	Chi interviene nella rete HUBART
Check-up, scelta della misura, pratica pronta per lo sportello, rendicontazione	Piceni Art For Job (capofila) e FI.DE.A.S. S.r.l. (Innovation Manager MIMIT)
Consulenza su diritto commerciale e proprietà intellettuale, contrattualistica, marchi e brevetti	Opendorse S.r.l., spin-off dell'Università di Camerino
Design, ricerca sperimentale, prototipazione	UNICAM – Scuola di Architettura e Design «Eduardo Vittoria»
Supporto alle imprese artigiane, workshop, animazione territoriale	SISTEMA S.r.l. e CNA Ascoli Piceno
Garanzie e accesso al credito	UNI.CO. e BCC Banca del Piceno
Prototipi e lavorazioni	FabLab e Spazi & Lab dell'Hub

I contatti completi sono riportati nell'ultima pagina.

Riferimenti normativi, fonti e avvertenze

Normativa

- L. 22 aprile 1941, n. 633 – diritto d'autore (artt. 1, 2, 6, 12-bis, 20, 44-45, 70-ter, 70-quater, 70-septies, 78-ter, 80, 87-92, 103, 110, 156 ss.)
- L. 23 settembre 2025, n. 132 – disposizioni in materia di intelligenza artificiale (art. 25)
- D.Lgs. 10 febbraio 2005, n. 30 – Codice della proprietà industriale (artt. 7 ss., 31 ss., 38, 64, 98-99, 128-131)
- Reg. (UE) 2017/1001 – marchio dell'Unione europea
- Reg. (UE) 2024/2822 – disegni e modelli dell'Unione europea
- Reg. (UE) 2023/2411 – indicazioni geografiche per i prodotti artigianali e industriali
- Reg. (UE) 2024/1689 – AI Act; Reg. (UE) 2022/2065 – Digital Services Act; Reg. (UE) 608/2013 – tutela doganale
- Direttiva (UE) 2024/825 e D.Lgs. 30/2026 – asserzioni ambientali
- D.M. MIMIT 28 settembre 2026 – Brevetti+, Marchi+, Disegni+ 2026; art. 103 TUIR; OIC 24

Fonti

- HUBART – Brevetti+, Marchi+ e Disegni+ 2026
- HUBART – Il progetto e i partner
- Legge 132/2025 su Normattiva
- Corso IDEE «Proteggere l'innovazione», dispensa aggiornata al 18 ottobre 2026

Avvertenze. Contenuti divulgativi, aggiornati al 26 ottobre 2026; non sostituiscono la consulenza professionale sul caso concreto. Tariffe degli uffici e condizioni dei bandi vanno verificate sui testi ufficiali di MIMIT, Invitalia, Unioncamere ed EUIPO.

HUBART

Contatti

Check-up gratuito di ammissibilità e consulenza sulla tutela della proprietà intellettuale. Per lo sportello Brevetti+ del 25 novembre 2026 contattaci entro il 10 novembre.

SEDE CENTRALE

Via dell'Airone 21
63074 San Benedetto del Tronto (AP)

INFO-POINT

Ascoli Piceno
Offida

TELEFONO ED E-MAIL

0735 657562
hubart@artforjob.it

ONLINE

www.hubart.it
Richiedi consulenza:
hubart.it/pages/contatti

Partenariato: Piceni Art For Job Soc. Coop. Consortile (capofila) · FI.DE.A.S. S.r.l. · SISTEMA S.r.l.
Rete: Opendorse S.r.l. · UNICAM SAAD · CNA Ascoli Piceno · UNI.CO. · BCC Banca del Piceno

Il progetto HUBART – CUP B88D25000020007 è cofinanziato dal Programma Regionale Marche FESR 2021/2027 – Azione 1.1.7 – Intervento 1.1.7.1. Contenuti divulgativi aggiornati al 26 ottobre 2026: fanno fede i testi ufficiali dei bandi.

COESIONE ITALIA 21-27 MARCHE | Cofinanziato dall'Unione europea | REGIONE MARCHE