



FM - 03

CERTIFICADO ELECTRÓNICO DE REGISTRO DE MARCA

REGISTRO: S087916 **TIPO DE REGISTRO:** MARCA DE SERVICIO
FECHA: 11/03/2026
VENCIMIENTO: 11/03/2041 **CLASE:** 41
INSCRIPCIÓN: 2025-000126

TITULAR: META PLATFORMS, INC.

PAÍS: ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA

DOMICILIO: MENLO PARK, CALIFORNIA, ESTADOS UNIDOS DE AMERICA

NOMBRE:

META

DESCRIPCIÓN DEL FACSIMIL:

CONSISTE EN UN DISEÑO EN EL CUAL SE LEE 'META' (SIN TRADUCCIÓN) EN LETRAS DE TRAZO GRUESO, MINÚSCULAS (CON EXCEPCIÓN DE LA LETRA 'M') Y DE COLOR NEGRO. AL LADO IZQUIERDO DEL TEXTO SE OBSERVA UNA FIGURA DE FANTASÍA FORMADA POR UNA LÍNEA CERRADA, DE TRAZO GRUESO Y DE DIFERENTES TONALIDADES DE GRIS OSCURO (LLEGANDO HASTA EL NEGRO); CON LA PARTICULARIDAD QUE LA LÍNEA CERRADA SEMEJA EL SÍMBOLO DE INFINITO, CONTRAÍDO A LOS LADOS Y ALARGADO EN LA PARTE INFERIOR. SE REIVINDICA EL CONJUNTO ANTERIORMENTE DESCRITO Y LOS COLORES ANTES MENCIONADOS.



PRODUCTOS SERVICIOS O ACTIVIDADES QUE DISTINGUE:

SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO; SERVICIOS EDUCATIVOS; ACTIVIDADES DEPORTIVAS Y CULTURALES; PROPORCIONAR INFORMACIÓN DE ENTRETENIMIENTO A TRAVÉS DE UN SITIO WEB; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO, PROPORCIONAR ACCESO A BASES DE DATOS ELECTRÓNICAS Y EN LÍNEA INTERACTIVAS DE CONTENIDO DEFINIDO POR EL USUARIO, CONTENIDO DE TERCEROS, FOTOS, VIDEO, AUDIO, VISUAL Y MATERIAL AUDIOVISUAL EN EL CAMPO DE INTERÉS GENERAL; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO Y EDUCATIVOS, TALES COMO, PROPORCIONAR PELÍCULAS NO DESCARGABLES, PROGRAMAS DE TELEVISIÓN, TRANSMISIONES WEB, OBRAS AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA A TRAVÉS DE UN SERVICIO DE VIDEO BAJO DEMANDA, ASÍ COMO INFORMACIÓN, RESEÑAS Y RECOMENDACIONES SOBRE PELÍCULAS, PROGRAMAS DE TELEVISIÓN, TRANSMISIONES WEB, OBRAS AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO, SERIES CONTINUAS DE COMEDIA, DRAMA, DOCUMENTALES, DOCUSERIES, SERIES DE ANIMACIÓN, DE MISTERIO Y DE TELERREALIDAD PARA LA WEB Y LA TELEVISIÓN PRESTADOS A TRAVÉS DE INTERNET; PROPORCIONAR JUEGOS DE COMPUTADORA PARA USO EN TODA LA RED POR PARTE DE USUARIOS DE LA RED; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO, PROPORCIONAR VIDEOS EN LÍNEA QUE PRESENTAN JUEGOS ***



Hendrick J. Perdomo Colmenares
Registrador (E) de la Propiedad Industrial
Resolución No. 055/2023 de fecha 07 de septiembre de 2023
Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela No. 42.720 de fecha 22/09/2023

DERECHO DE REGISTRO:

RECIBO Nº: 563669
FECHA: 09/04/2026

Fecha de Impresión: 30/04/2026

CONT. DISTINGUE *** JUGADOS POR OTROS; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO, PROPORCIONAR JUEGOS DE REALIDAD VIRTUAL, AUMENTADA Y MIXTA, ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO Y CONTENIDO Y EXPERIENCIAS DE REALIDAD VIRTUAL, AUMENTADA Y MIXTA; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO, PROPORCIONAR VIDEOJUEGOS EN LÍNEA, JUEGOS DE COMPUTADORA, JUEGOS ELECTRÓNICOS Y JUEGOS INTERACTIVOS; SERVICIOS DE JUEGOS EN LA NATURALEZA DE PROPORCIONAR UN SITIO WEB PARA QUE LOS CONSUMIDORES TRANSMITAN EL JUEGO A OTROS; PROPORCIONAR JUEGOS DE REALIDAD VIRTUAL EN LÍNEA; PROPORCIONAR JUEGOS DE REALIDAD AUMENTADA EN LÍNEA; PROPORCIONAR JUEGOS DE REALIDAD MIXTA EN LÍNEA; PROPORCIONAR SERVICIOS DE JUEGOS DE REALIDAD VIRTUAL EN LÍNEA, CON TOKENS CRIPTOGRÁFICOS, PARA SU USO EN MUNDOS VIRTUALES; ORGANIZAR EXPOSICIONES, EVENTOS Y CONFERENCIAS EN LOS CAMPOS DE LA CULTURA, EL ENTRETENIMIENTO, LA EDUCACIÓN Y LAS REDES SOCIALES CON FINES NO COMERCIALES NI DE NEGOCIOS; ORGANIZAR EXPOSICIONES Y EVENTOS EN EL CAMPO DEL DESARROLLO DE SOFTWARE, ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO, REALIDAD VIRTUAL, REALIDAD MIXTA Y REALIDAD AUMENTADA, ELECTRÓNICA DE CONSUMO E INDUSTRIAS DE ENTRETENIMIENTO DE VIDEOJUEGOS CON FINES DE ENTRETENIMIENTO, CULTURALES O EDUCATIVOS; SERVICIOS EDUCATIVOS, TALES COMO, ORGANIZACIÓN Y REALIZACIÓN DE CONFERENCIAS, CURSOS, SEMINARIOS Y CAPACITACIÓN EN EL CAMPO DE LA PUBLICIDAD, EL MERCADEO (MARKETING), LAS REDES SOCIALES, INTERNET Y LOS MEDIOS SOCIALES, Y DISTRIBUCIÓN DE MATERIAL DEL CURSO, EN RELACIÓN CON LOS MISMOS; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO, ORGANIZACIÓN Y REALIZACIÓN DE COMPETICIONES PARA FOMENTAR EL USO Y DESARROLLO DE SOFTWARE Y HARDWARE DE ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO, REALIDAD VIRTUAL, REALIDAD AUMENTADA, REALIDAD MIXTA, ELECTRÓNICA DE CONSUMO Y ENTRETENIMIENTO DE VIDEOJUEGOS; ORGANIZACIÓN Y REALIZACIÓN DE CONCURSOS Y EVENTOS DE ENTRETENIMIENTO PARA JUGADORES DE VIDEOJUEGOS, JUEGOS DE COMPUTADOR, JUEGOS ELECTRÓNICOS O JUEGOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS; OFERTA Y REALIZACIÓN DE CONCURSOS CON FINES EDUCATIVOS Y DE ENTRETENIMIENTO PARA DESARROLLADORES DE SOFTWARE; ORGANIZACIÓN DE CONCURSOS Y PROGRAMAS DE PREMIOS DE INCENTIVOS PARA DESARROLLADORES DE SOFTWARE; SERVICIOS EDUCATIVOS, TALES COMO, ORGANIZACIÓN Y REALIZACIÓN DE CONFERENCIAS, CURSOS, SEMINARIOS Y FORMACIÓN EN EL CAMPO DEL SOFTWARE DE CÓDIGO ABIERTO Y EL DESARROLLO DE SOFTWARE; SERVICIOS EDUCATIVOS, TALES COMO, ORGANIZACIÓN Y REALIZACIÓN DE CONFERENCIAS, CURSOS, SEMINARIOS Y FORMACIÓN EN EL ÁMBITO DE LA REALIDAD VIRTUAL, LA REALIDAD AUMENTADA Y LA REALIDAD MIXTA; SERVICIOS EDUCATIVOS, TALES COMO, ORGANIZACIÓN Y REALIZACIÓN DE CONFERENCIAS, CURSOS, SEMINARIOS Y FORMACIÓN EN LOS ÁMBITOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y EL INTERNET DE LAS COSAS; SERVICIOS EDUCATIVOS Y DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO, PROPORCIONAR EN LÍNEA ARTÍCULOS, MANUALES, REVISTAS Y BLOGS EN LOS CAMPOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, APRENDIZAJE AUTOMÁTICO E INTERFACES DE USUARIO; SERVICIOS EDUCATIVOS Y DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO, PROPORCIONAR EN LÍNEA ARTÍCULOS, MANUALES, REVISTAS Y BLOGS EN LOS CAMPOS DE TEMAS DE INTERÉS GENERAL; SERVICIOS EDUCATIVOS Y DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO, PROPORCIONAR EN LÍNEA ARTÍCULOS, MANUALES, REVISTAS Y BLOGS EN LOS CAMPOS DE LA PUBLICIDAD; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO Y EDUCATIVOS, TALES COMO, SUMINISTRO EN LÍNEA DE ARTÍCULOS, MANUALES, REVISTAS Y BLOGS EN LOS CAMPOS DE LAS REDES SOCIALES; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO Y EDUCATIVOS, TALES COMO, SUMINISTRO EN LÍNEA DE ARTÍCULOS, MANUALES, REVISTAS Y BLOGS EN LOS CAMPOS DE LA REALIDAD VIRTUAL, LA REALIDAD AUMENTADA Y LA REALIDAD MIXTA; SERVICIOS EDUCATIVOS, TALES COMO, SUMINISTRO DE PUBLICACIONES EN LÍNEA EN EL CAMPO DEL CONTENIDO DE LAS REDES SOCIALES; SUMINISTRO DE INFORMACIÓN RELACIONADA CON EL CONTENIDO DE LAS REDES SOCIALES; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO, SERVICIOS DE PRODUCCIÓN MULTIMEDIA; PRODUCCIÓN DE VIDEOS DE REALIDAD VIRTUAL; PRODUCCIÓN DE VIDEOS DE REALIDAD AUMENTADA; PRODUCCIÓN DE VIDEOS DE REALIDAD MIXTA; PROPORCIONAR CAPACITACIÓN; CAPACITACIÓN EN EL CAMPO DEL DISEÑO, LA PUBLICIDAD Y LAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN; CAPACITACIÓN EN EL CAMPO DE LA PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA DE MEDIOS RELACIONADA CON LA PUBLICIDAD, EL MARKETING Y LOS NEGOCIOS; SERVICIOS DE PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA, TALES COMO, PUBLICACIÓN EN LÍNEA DE TEXTOS Y TRABAJOS GRÁFICOS DE OTROS, CON CONTENIDO DE REDES SOCIALES; OFERTA Y REALIZACIÓN DE CONCURSOS DISEÑADOS PARA RECONOCER, RECOMPENSAR Y ALENTAR A INDIVIDUOS Y GRUPOS QUE PARTICIPAN EN ACTIVIDADES DE SUPERACIÓN PERSONAL, AUTOREALIZACIÓN, CARITATIVAS, FILANTRÓPICAS, VOLUNTARIAS, DE SERVICIO PÚBLICO Y COMUNITARIO Y HUMANITARIAS, Y COMPARTIR PRODUCTOS DE TRABAJO CREATIVO; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO, PROPORCIONAR UN FORO EN LÍNEA PARA LA DIFUSIÓN DE CONTENIDO, DATOS E INFORMACIÓN CON FINES DE ENTRETENIMIENTO Y REDES SOCIALES Y COMERCIALES; SERVICIOS EDUCATIVOS, TALES COMO, ORGANIZACIÓN Y REALIZACIÓN DE CONFERENCIAS, CURSOS, SEMINARIOS Y CAPACITACIÓN EN EL CAMPO DE LA SALUD Y EL BIENESTAR; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO, PROGRAMAS DE PREMIOS DE CONCURSOS E INCENTIVOS DISEÑADOS PARA RECOMPENSAR A LOS PARTICIPANTES DEL PROGRAMA QUE HACEN EJERCICIO, TOMAN DECISIONES DE ALIMENTACIÓN SALUDABLE Y PARTICIPAN EN OTRAS ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN DE LA SALUD; SERVICIOS DE ENTRENAMIENTO FÍSICO.