

BRICS es una oportunidad para industrializar Venezuela y diversificar la economía



El ingreso de Venezuela a los BRICS representa una oportunidad de comerciar con la otra parte del mundo, industrializar Venezuela y diversificar la economía, en medio de las medidas coercitivas unilaterales, en la actualidad, el Gobierno nacional trabaja en la dirección de la multipolaridad, así lo indicó el analista de geopolítica, Vladimir Adrianza, durante el programa Café en la Mañana, que transmite Venezolana de Televisión (VTV), donde se abordaron los alcances de la Cumbre del referido organismo, que se celebrará en Kazán, Rusia.

Adrianza indicó que la ventaja de los BRICS es que se plantea una relación de iguales. En ese sentido, destacó que, lo primero que está contemplado en la política venezolana es la independencia, la soberanía y la construcción de un país potencia, sin imposición hegemónica, hecho que no ocurre en el G7 donde están reunidas las principales potencias del mundo, que actúan con criterios colonialistas.

«En el contexto actual, Estados Unidos no es el centro económico del mundo, los países que han crecido desde la perspectiva financiera son China y Rusia. En el caso de Rusia, pese a las 21 mil sanciones que le han aplicado, ellos se han centrado en la producción interna», dijo el analista.

Asimismo, señaló que, en los BRICS, Venezuela tiene una oportunidad para industrializar el país y avanzar en la diversificación de la economía. A su vez, Adrianza considera que la nación Bolivariana tiene la posibilidad de impulsar el crecimiento industrial con los empresarios y trabajadores.

Indicó que el interés de 40 países en integrarse a los BRICS, se debe a la intención de quitarse del esquema centro-periferia, en el que los países imponen las reglas. Finalmente, el analista afirmó que Venezuela aportaría el balance energético del mundo a los BRICS, al contar con las mayores reservas de hidrocarburos. VTV



Mundo



Gobierno de Cuba restablece servicio eléctrico en 89 por ciento

La Empresa Eléctrica de La Habana en Cuba informó que al cierre de las 13:00 (hora local) de este lunes, unos 769 mil 810 clientes contaban con servicio eléctrico, en un total de 301 circuitos restablecidos. En medio de una grave crisis energética, La Habana ha logrado restablecer el servicio eléctrico al 89,3 % de sus clientes, según informó el Gobierno de La Habana en su canal de Telegram. La nota resalta que, de las diez fuentes principales de abasto de agua, siete se encuentran con servicio.

El presidente de Cuba, Miguel Díaz Canel, calificó la situación actual como «excepcional» y destacó los desafíos que enfrenta el país, entre ellos la escasez de combustibles agravada por el embargo económico de Estados Unidos.

En la mañana del 21 de octubre, el director general de Electricidad del ministerio de Energía y Minas, Lázaro Guerra Hernández, proporcionó una actualización en la revista informativa Buenos Días, al informar que en total se cuenta con 700 MW servidos en todo el país. VTV

INTERACTIVOS EN LÍNEA; JUEGOS DE INTERNET (NO DESCARGABLES); PROPORCIONAR JUEGOS MEDIANTE UN SISTEMA BASADO EN COMPUTADORA; PROPORCIONAR JUEGOS EN LÍNEA PARA TELÉFONOS MÓVILES, TELÉFONOS INTELIGENTES Y EQUIPOS TERMINALES DE COMUNICACIONES MÓVILES; PROPORCIONAR JUEGOS EN LÍNEA PARA MÁQUINAS DE VIDEOJUEGOS DOMÉSTICAS, APARATOS DE JUEGOS PORTÁTILES, MÁQUINAS DE VIDEOJUEGOS TIPO ARCADE Y COMPUTADORES; PROPORCIONAR INFORMACIÓN RELATIVA A TODOS LOS SERVICIOS MENCIONADOS, TODOS ELLOS INCLUIDOS EN ESTA CLASE.

Registrador(a) de la Propiedad Industrial

REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA, MINISTERIO DEL PODER POPULAR DE COMERCIO NACIONAL - SERVICIO AUTONOMO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL - REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL

De conformidad con el artículo 76 de la Ley de Propiedad Industrial, se ordena la publicación de la **MARCA DE PRODUCTO** siguiente:

Inscripción: 2024-004110

Presentada en Caracas, 07 DE MAYO DE 2024

Solicitada por: CAPCOM CO., LTD. Domicilio: 3-1-3 UCHIHIRANOMACHI, CHUO-KU, OSAKA, JAPON

País: JAPON

MONSTER HUNTER

Clase Internacional: 9

Clase Nacional: 50

Para Distinguir: PROGRAMAS DE COMPUTADORA Y VIDEOJUEGOS; SOFTWARE DE COMPUTADORA Y VIDEOJUEGOS; PROGRAMAS DESCARGABLES PARA COMPUTADORA Y VIDEOJUEGOS; SOFTWARE DESCARGABLE PARA COMPUTADORA Y VIDEOJUEGOS; JUEGOS DE INTERNET (DESCARGABLES); PROGRAMAS INTERACTIVOS PARA JUEGO DE COMPUTADORA MULTIMEDIA; SOFTWARE DE VIDEOJUEGOS EN FORMA DE CARTUCHOS ROM, CASETES, CINTAS, DISCOS MAGNÉTICOS Y ÓPTICOS Y PLACAS DE CIRCUITO IMPRESO; PROGRAMAS DE JUEGOS PARA MÁQUINAS DE VIDEOJUEGOS DOMÉSTICAS, APARATOS DE JUEGOS PORTÁTILES CON PANTALLA DE CRISTAL LÍQUIDO, COMPUTADORAS, TELÉFONOS MÓVILES, TELÉFONOS INTELIGENTES, EQUIPOS TERMINALES DE COMUNICACIONES MÓVILES Y MÁQUINAS DE VIDEOJUEGOS TIPO ARCADE.

Registrador(a) de la Propiedad Industrial

REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA, MINISTERIO DEL PODER POPULAR DE COMERCIO NACIONAL - SERVICIO AUTONOMO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL - REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL

De conformidad con el artículo 76 de la Ley de Propiedad Industrial, se ordena la publicación de la **MARCA DE SERVICIO** siguiente:

Inscripción: 2024-004111

Presentada en Caracas, 07 DE MAYO DE 2024

Solicitada por: CAPCOM CO., LTD. Domicilio: 3-1-3 UCHIHIRANOMACHI, CHUO-KU, OSAKA, JAPON

País: JAPON

MONSTER HUNTER

Clase Internacional: 41

Clase Nacional: 50

Para Distinguir: SERVICIOS DE JUEGOS EN LÍNEA; PROPORCIONAR JUEGOS MULTIJUGADOR INTERACTIVOS EN LÍNEA; JUEGOS DE INTERNET (NO DESCARGABLES); PROPORCIONAR JUEGOS MEDIANTE UN SISTEMA BASADO EN COMPUTADORA; PROPORCIONAR JUEGOS EN LÍNEA PARA TELÉFONOS MÓVILES, TELÉFONOS INTELIGENTES Y EQUIPOS TERMINALES DE COMUNICACIONES MÓVILES; PROPORCIONAR JUEGOS EN LÍNEA PARA MÁQUINAS DE

VIDEOJUEGOS DOMÉSTICAS, APARATOS DE JUEGOS PORTÁTILES, MÁQUINAS DE VIDEOJUEGOS TIPO ARCADE Y COMPUTADORES; PROPORCIONAR INFORMACIÓN RELATIVA A TODOS LOS SERVICIOS MENCIONADOS, TODOS ELLOS INCLUIDOS EN ESTA CLASE.

Registrador(a) de la Propiedad Industrial

REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA, MINISTERIO DEL PODER POPULAR DE COMERCIO NACIONAL - SERVICIO AUTONOMO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL - REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL

De conformidad con el artículo 76 de la Ley de Propiedad Industrial, se ordena la publicación de la **MARCA DE PRODUCTO** siguiente:

Inscripción: 2024-004112

Presentada en Caracas, 07 DE MAYO DE 2024

Solicitada por: CAPCOM CO., LTD. Domicilio: 3-1-3 UCHIHIRANOMACHI, CHUO-KU, OSAKA, JAPON

País: JAPON

STREET FIGHTER

Clase Internacional: 9

Clase Nacional: 50

Para Distinguir: PROGRAMAS DE COMPUTADORA Y VIDEOJUEGOS; SOFTWARE DE COMPUTADORA Y VIDEOJUEGOS; PROGRAMAS DESCARGABLES PARA COMPUTADORA Y VIDEOJUEGOS; SOFTWARE DESCARGABLE PARA COMPUTADORA Y VIDEOJUEGOS; JUEGOS DE INTERNET (DESCARGABLES); PROGRAMAS INTERACTIVOS PARA JUEGO DE COMPUTADORA MULTIMEDIA; SOFTWARE DE VIDEOJUEGOS EN FORMA DE CARTUCHOS ROM, CASETES, CINTAS, DISCOS MAGNÉTICOS Y ÓPTICOS Y PLACAS DE CIRCUITO IMPRESO; PROGRAMAS DE JUEGOS PARA MÁQUINAS DE VIDEOJUEGOS DOMÉSTICAS, APARATOS DE JUEGOS PORTÁTILES CON PANTALLA DE CRISTAL LÍQUIDO, COMPUTADORAS, TELÉFONOS MÓVILES, TELÉFONOS INTELIGENTES, EQUIPOS TERMINALES DE COMUNICACIONES MÓVILES Y MÁQUINAS DE VIDEOJUEGOS TIPO ARCADE.

Registrador(a) de la Propiedad Industrial

REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA, MINISTERIO DEL PODER POPULAR DE COMERCIO NACIONAL - SERVICIO AUTONOMO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL - REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL

De conformidad con el artículo 76 de la Ley de Propiedad Industrial, se ordena la publicación de la **MARCA DE SERVICIO** siguiente:

Inscripción: 2024-004113

Presentada en Caracas, 07 DE MAYO DE 2024

Solicitada por: CAPCOM CO., LTD. Domicilio: 3-1-3 UCHIHIRANOMACHI, CHUO-KU, OSAKA, JAPON

País: JAPON

STREET FIGHTER

Clase Internacional: 41

Clase Nacional: 50

Para Distinguir: SERVICIOS DE JUEGOS EN LÍNEA; PROPORCIONAR JUEGOS MULTIJUGADOR INTERACTIVOS EN LÍNEA; JUEGOS DE INTERNET (NO DESCARGABLES); PROPORCIONAR JUEGOS MEDIANTE UN SISTEMA BASADO EN COMPUTADORA; PROPORCIONAR JUEGOS EN LÍNEA PARA TELÉFONOS MÓVILES, TELÉFONOS INTELIGENTES Y EQUIPOS TERMINALES DE COMUNICACIONES MÓVILES; PROPORCIONAR JUEGOS EN LÍNEA PARA MÁQUINAS DE VIDEOJUEGOS DOMÉSTICAS, APARATOS DE JUEGOS PORTÁTILES, MÁQUINAS DE VIDEOJUEGOS TIPO ARCADE Y COMPUTADORES; PROPORCIONAR INFORMACIÓN RELATIVA A TODOS LOS SERVICIOS MENCIONADOS, TODOS ELLOS INCLUIDOS EN ESTA CLASE.

Registrador(a) de la Propiedad Industrial

Solicitada por: C.A. CERVECERÍA REGIONAL Domicilio: AV. 17 (LOS HATICOS) No. 112-13,
MARACAIBO, ZULIA. 4001 País: VENEZUELA

ZULIA TO GO

Clase Internacional: 32

Clase Nacional: 0

Para Distinguir: CERVEZAS; BEBIDAS SIN ALCOHOL; AGUAS MINERALES Y CARBONATADAS;
BEBIDAS A BASE DE FRUTAS Y ZUMOS DE FRUTAS; SIROPES Y OTRAS PREPARACIONES PARA
ELABORAR BEBIDAS SIN ALCOHOL.

Registrador(a) de la Propiedad Industrial

REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA, MINISTERIO DEL PODER POPULAR DE COMERCIO NACIONAL - SERVICIO AUTONOMO DE
LA PROPIEDAD INTELECTUAL - REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL

De conformidad con el artículo 76 de la Ley de Propiedad Industrial, se ordena la publicación de la MARCA DE SERVICIO siguiente:

Inscripción: 2024-009949

Presentada en Caracas, 16 DE OCTUBRE DE 2024

Solicitada por: C.A. CERVECERÍA REGIONAL Domicilio: AV. 17 (LOS HATICOS) No. 112-13,
MARACAIBO, ZULIA. 4001 País: VENEZUELA

ZULIA TO GO

Clase Internacional: 43

Clase Nacional: 0

Para Distinguir: SERVICIOS DE RESTAURACIÓN (ALIMENTACIÓN) Y DE CATERING, SERVICIOS
DE BAR, BARES DE TAPAS, BARES DE CERVEZAS, BARES DE COMIDAS RÁPIDAS (SNACK-BARS);
CAFÉS RESTAURANTES, CAFETERIAS, SERVICIOS DE PROVISION DE BEBIDAS EN PUNTOS
FIJOS Y MÓVILES DURANTE EVENTOS RECREATIVOS, DEPORTIVOS, CULTURALES O
EDUCATIVOS, CONGRESOS, CONVENCIONES Y FERIAS.

Registrador(a) de la Propiedad Industrial

Total de Solicitudes Marcas Publicadas : 1071



LAPSOS:

De acuerdo con el Convenio de París debe existir un lapso de 6 meses, como mínimo, en el proceso de registro de una Marca para resguardar la prioridad Marcaria.

Duración del proceso: Entre 8 y 12 meses.