



Material educativo sobre el respeto por el derecho de autor

Para estudiantes de edades comprendidas
entre los 10 y los 15 años

Notas para el estudiante



Ministerio de Cultura,
Deportes y Turismo



WIPO | OMPI

Con apoyo del Ministerio de Cultura, Turismo y Deporte de la República de Corea, en el marco del Fondo Fiduciario de la República de Corea/Fomentar el respeto por el derecho de autor (FIT/ROC)

© 2015 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual

Si las ideas
fueran bombillas



Ministerio de Cultura,
Deportes y Turismo



WIPO | OMPI

Planes de trabajo y fichas del alumno

Si las ideas fueran bombillas 

Plan de trabajo para el grupo 1

Resumen

Todos sabemos que las ideas suelen representarse como bombillas que se encienden encima de la cabeza de un determinado personaje en un momento de inspiración. Pero, ¿qué ocurriría si las ideas se convirtieran en verdaderas bombillas?

Imagina que cada vez que tuvieras una idea de un cuento, un poema, una canción o una obra de arte se encendiera una bombilla en tu casillero.

Junto a tu grupo, deberás escribir un guion gráfico (dibujos) y otro cinematográfico (texto) para una de las historias que conformarán el cortometraje titulado: “Si las historias fueran bombillas”. Cuando hayáis terminado, presentaréis ambos guiones al resto de la clase. Verás cómo éstos encajan dentro del cortometraje final que irá construyendo la clase con los guiones de todos los grupos.



Objetivo

Profundizar en el concepto de respetar las creaciones de los demás. Lo llamamos “respeto hacia la propiedad intelectual”.

Expectativas

Que todos los alumnos contribuyan a la creación de un guion gráfico para representar una parte del cortometraje final.

Casi todos trabajarán en equipo redactando un guion cinematográfico de su parte de la historia.

Unos cuantos editarán los guiones gráficos o cinematográficos para presentarlos al resto de la clase.

Trabajo en equipo

Se dividirá la clase en 5 grupos. Tú estás en el grupo 1.

Grupo 1:

Tu grupo contará la historia de una niña a quien se le ocurre una idea para un cuento. Gracias a la ayuda de su bombilla de ideas escribirá el mejor cuento que jamás haya escrito. La nombran “Escritora Ganadora” de la semana, obtiene puntos para su grupo y recibe un Premio del Director de la escuela.

Con ayuda de las fichas de planificación, los modelos de guion gráfico y la ficha del guion, deberás realizar el planteamiento de tu parte del cortometraje. Recuerda que la historia debe transcurrir en tu escuela o instituto en la época actual.





Plan de trabajo para el grupo 2

Resumen

Todos sabemos que las ideas suelen representarse como bombillas que se encienden encima de la cabeza de un determinado personaje en un momento de inspiración. Pero, ¿qué ocurriría si las ideas se convirtieran en verdaderas bombillas?

Imagina que cada vez que tuvieras una idea de un cuento, un poema, una canción o una obra de arte se encendiera una bombilla en tu casillero.

Junto a tu grupo, deberás escribir un guion gráfico (dibujos) y otro cinematográfico (texto) para una de las historias que conformarán el cortometraje titulado: “Si las historias fueran bombillas”. Cuando hayáis terminado, presentaréis ambos guiones al resto de la clase. Verás cómo éstos encajan dentro del cortometraje final que irá construyendo la clase con los guiones de todos los grupos.



Objetivo

Profundizar en el concepto de respetar las creaciones de los demás. Lo llamamos “respeto hacia la propiedad intelectual”.

Expectativas

Que todos los alumnos contribuyan en la creación de un guion gráfico para representar una parte del cortometraje final.

Unos trabajarán en equipo redactando un guion cinematográfico de su parte de la historia.

Otros podrán editar los guiones gráficos o cinematográficos para presentarlos al resto de la clase.

Trabajo en equipo

Se dividirá la clase en 5 grupos. Tú estás en el grupo 2.

Grupo 2:

Tu grupo contará la historia de un niño a quien se le ha ocurrido una idea para una fantástica coreografía. Con la ayuda de su bombilla de ideas crea una coreografía para representar con todos sus compañeros en el festival de fin de curso. Finalmente, se gana el respeto de toda la escuela por su gran espectáculo.

Con ayuda de las fichas de planificación, los modelos de guion gráfico y la ficha del guion, deberás realizar el planteamiento de tu parte del cortometraje. Recuerda que la historia debe transcurrir en tu escuela o instituto en la época actual.



Schemes of Work and Pupil Worksheets

Si las ideas fueran bombillas 

Plan de trabajo para el grupo 3

Resumen

Todos sabemos que las ideas suelen representarse como bombillas que se encienden encima de la cabeza de un determinado personaje en un momento de inspiración. Pero, ¿qué ocurriría si las ideas se convirtieran en verdaderas bombillas?

Imagina que cada vez que tuvieras una idea de un cuento, un poema, una canción o una obra de arte se encendiera una bombilla en tu casillero.

Junto a tu grupo, deberás escribir un guion gráfico (dibujos) y otro cinematográfico (texto) para una de las historias que conformarán el cortometraje titulado: “Si las historias fueran bombillas”. Cuando hayáis terminado, presentaréis ambos guiones al resto de la clase. Verás cómo éstos encajan dentro del cortometraje final que irá construyendo la clase con los guiones de todos los grupos.



Objetivo

Profundizar en el concepto de respetar las creaciones de los demás. Lo llamamos “respeto hacia la propiedad intelectual”.

Expectativas

Que todos los alumnos contribuyan en la creación de un guion gráfico para representar una parte del cortometraje final.

Unos trabajarán en equipo redactando un guion cinematográfico de su parte de la historia.

Otros podrán editar los guiones gráficos o cinematográficos para presentarlos al resto de la clase.

Trabajo en equipo

Se dividirá la clase en 5 grupos. Tú estás en el grupo 3.

Grupo 3:

Tu grupo contará la historia de dos amigos que tienen una idea brillante para un videojuego. Utilizan sus bombillas de ideas para colaborar en la realización del videojuego, que desarrollan para sus amigos en un laboratorio informático.

Con ayuda de las fichas de planificación, los modelos de guion gráfico y la ficha del guion, deberás realizar el planteamiento de tu parte del cortometraje. Recuerda que la historia debe transcurrir en tu escuela o instituto en la época actual.



Schemes of Work and Pupil Worksheets

Si las ideas fueran bombillas 

Plan de trabajo para el grupo 4

Resumen

Todos sabemos que las ideas suelen representarse como bombillas que se encienden encima de la cabeza de un determinado personaje en un momento de inspiración. Pero, ¿qué ocurriría si las ideas se convirtieran en verdaderas bombillas?

Imagina que cada vez que tuvieras una idea de un cuento, un poema, una canción o una obra de arte se encendiera una bombilla en tu casillero.

Junto a tu grupo, deberás escribir un guion gráfico (dibujos) y otro cinematográfico (texto) para una de las historias que conformarán el cortometraje titulado: “Si las historias fueran bombillas”. Cuando hayáis terminado, presentaréis ambos guiones al resto de la clase. Verás cómo éstos encajan dentro del cortometraje final que irá construyendo la clase con los guiones de todos los grupos.



Objetivo

Profundizar en el concepto de respetar las creaciones de los demás. Lo llamamos “respeto hacia la propiedad intelectual”.

Expectativas

Que todos los alumnos contribuyan en la creación de un guion gráfico para representar una parte del cortometraje final.

Unos trabajarán en equipo redactando un guion cinematográfico de su parte de la historia.

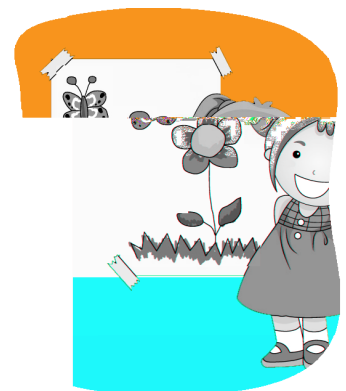
Otros podrán editar los guiones gráficos o cinematográficos para presentarlos al resto de la clase.

Trabajo en equipo

Se dividirá la clase en 5 grupos. Tú estás en el grupo 4.

Grupo 4:

Tu grupo contará la historia de una niña que al llegar cada día a la escuela no encuentra ninguna idea en su casillero. Lo intenta con todas sus fuerzas, pero no se le ocurre nada. Se siente triste porque no le está yendo tan bien como a sus amigos. Se da cuenta de que hay otra niña que tiene muchas bombillas de ideas en su casillero y un día, a la hora del almuerzo, decide robarle una idea que representa una obra de arte sin que nadie se dé cuenta. La crea y le dice a todo el mundo que la idea es suya. La niña a quien le ha robado la obra está triste y enfadada, pero no dice nada. La niña que robó la idea se da cuenta de que no está disfrutando de su falso éxito y pide disculpas a la otra niña.



Con ayuda de las fichas de planificación, los modelos de guion gráfico y la ficha del guion, deberás realizar el planteamiento de tu parte de la historia para el cortometraje final. Recuerda que la historia debe transcurrir en tu escuela o instituto en la época actual.

Plan de trabajo para el grupo 5

Resumen

Todos sabemos que las ideas suelen representarse como bombillas que se encienden encima de la cabeza de un determinado personaje en un momento de inspiración. Pero, ¿qué ocurriría si las ideas se convirtieran en verdaderas bombillas?

Imagina que cada vez que tuvieras una idea de un cuento, un poema, una canción o una obra de arte se encendiera una bombilla en tu casillero.

Junto a tu grupo, deberás escribir un guion gráfico (dibujos) y otro cinematográfico (texto) para una de las historias que conformarán el cortometraje titulado: “Si las historias fueran bombillas”. Cuando hayáis terminado, presentaréis ambos guiones al resto de la clase. Verás cómo éstos encajan dentro del cortometraje final que irá construyendo la clase con los guiones de todos los grupos.



Objetivo

Profundizar en el concepto de respetar las creaciones de los demás. Lo llamamos “respeto hacia la propiedad intelectual”.

Expectativas

Que todos los alumnos contribuyan en la creación de un guion gráfico para representar una parte del cortometraje final.

Unos trabajarán en equipo redactando un guion cinematográfico de su parte de la historia.

Otros podrán editar los guiones gráficos o cinematográficos para presentarlos al resto de la clase.

Trabajo en equipo

Se dividirá la clase en 5 grupos. Tú estás en el grupo 5.

Group 5:

Tu grupo deberá escribir el último capítulo del cortometraje. El Grupo 4 ha contado la historia de una niña cuyo casillero está siempre vacío, nunca tiene bombillas con ideas. Un día, desesperada, roba una idea de un casillero con muchas bombillas pero, arrepentida de su error, enseguida pide perdón a la niña a quien robó la idea. Tras haber aceptado sus disculpas, la niña que tiene muchas ideas decide ayudar a la otra entregándole una bombilla y mostrándole cómo hacerla propia. La niña logra utilizar la idea y darle un giro personal para crear una excelente obra de arte que es exhibida en el hall de entrada de la escuela, a la vista de todos. La niña se siente orgullosa y se da cuenta de que puede inspirarse en otros, pero que no está bien robar ideas.



Con ayuda de las fichas de planificación, los modelos de guion gráfico y la ficha del guion, deberás realizar el planteamiento de tu parte del cortometraje. Recuerda que la historia debe transcurrir en tu escuela o instituto en la época actual.

Ficha de planificación del alumno N° 1



Decide en qué contexto se desarrollará la historia y utiliza el espacio a continuación para poner por escrito tus ideas. Recuerda que la acción debe transcurrir en tu escuela o instituto en la época actual.

¿Quién participa en la historia?

.....

¿En qué parte de la escuela transcurre la historia?

.....

¿A qué hora del día?

.....

¿Cómo se desarrollan los acontecimientos? ¿Qué información aparecerá en cada escena?

.....

¿Por qué la gente querrá ver vuestra historia? ¿Cómo atraeréis al público?

.....

Ficha de planificación del alumno Nº2



¿Cómo usaréis RECURSOS CINEMATOGRAFICOS para transmitir el mensaje? Para cada toma del guion gráfico, piensa en los cinco aspectos más importantes de la película:

1. Utilización de la luz y la oscuridad

.....

2. Utilización del color

.....

3. Utilización de la música y los efectos de sonido

.....

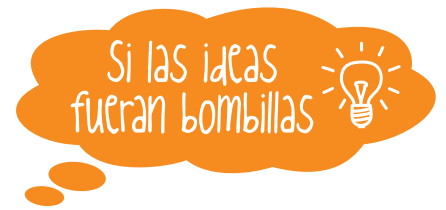
4. Utilización del ángulo y el movimiento de la cámara

.....

5. Edición - ¿utilizarás cámara lenta o rápida? ¿Cambiará el ritmo?

.....

Modelo de guion gráfico



Toma N°:

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for a visual sketch or storyboard panel.

Acción/diálogo

Five horizontal rows of small, evenly spaced grey dots, providing a guide for writing the action or dialogue for the first scene.

Toma N°:

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for a visual sketch or storyboard panel.

Acción/diálogo

Five horizontal rows of small, evenly spaced grey dots, providing a guide for writing the action or dialogue for the second scene.

Toma N°:

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for a visual sketch or storyboard panel.

Acción/diálogo

Five horizontal rows of small, evenly spaced grey dots, providing a guide for writing the action or dialogue for the third scene.

Ficha de planificación del guion cinematográfico



Las siguientes indicaciones te ayudarán a planificar y escribir el guion del cortometraje..

.....

Escena _____ (¿1, 2, 3, 4 o 5?)

Interior/ exterior (¿la escena se desarrolla al aire libre o en un lugar cerrado?)

Escenario: (por ejemplo: el armario de la clase está un poco desordenado, inodoros y lavabos frente a un conjunto de casilleros coloridos)

Día/ noche (¿la escena se desarrolla durante el día? ¿A qué hora?)

Descripción: (por ejemplo: una niña se despierta con una idea para una historia. Cuando llega a la escuela, se da cuenta de que su idea se ha convertido en una bombilla que está dentro de su casillero. Utiliza la bombilla para escribir su historia.)

Lugar: (por ejemplo: en la casa de la niña, después en la escuela)

Elenco: (por ejemplo: una niña que va a la escuela, sus compañeros)

Atrezzo: (por ejemplo: una bombilla, cuaderno para redactar historias, lápiz o lapicera)

Ahora que tienes el plan, escribe lo que dicen los personajes de la historia tomando como modelo el siguiente ejemplo de guion:

SE DESVANECE LA IMAGEN (*así suelen comenzar las escenas de las películas...*)

(*Descripción del lugar donde se desarrolla la escena*)

INT. HABITACIÓN DE UNA NIÑA - MAÑANA (INT. = interior)

(*...describe los acontecimientos que introducen la escena*)

Tras un sueño reparador, una joven se despierta con una idea

IMAGEN SE DESVANECE: (*...para mostrar la transición a otra escena/ lugar*)

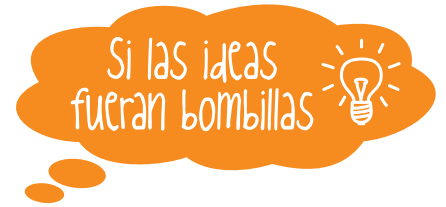
INT. armario de la clase, dentro del casillero de una niña aparece mágicamente una bombilla que representa la idea de la historia de la niña)

CORTE: (*...para indicar que cambiaremos de escena*)

EXT. La niña entrando en la escuela. (EXT = exterior, es decir afuera)

La niña se acerca al armario para buscar su sombrero y su abrigo, abre el casillero y ve la bombilla. Sonríe y asiente con la cabeza: hoy escribirá una excelente historia. Toma la bombilla y pasea por la clase con ella.

Ficha de planificación del guion cinematográfico



(el nombre del personaje siempre aparece encima de la viñeta de diálogo)

NIÑA: (a la profesora)

¡Señorita! ¡Señorita! ¡Tengo una bombilla con una idea para una historia!

MAESTRA:

¡Me parece estupendo, Ruby! Estoy deseando leer tu historia.

Utiliza este fragmento de guion como modelo para crear tu propio guion.

Si las ideas fueran bombillas - Consejos para ampliar el debate

Es muy importante respetar las ideas de los demás y no robarlas ni tomarlas prestadas sin permiso, tanto dentro como fuera de la escuela.

Los profesionales se refieren a las ideas como “propiedad industrial e intelectual” y hay leyes en vigor para protegerlas.

Averigua más sobre el respeto de la propiedad industrial e intelectual en el mundo real (y virtual). En grupos pequeños, jueguen a: “¿Está bien...?”. Discutan sobre sus respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿Está bien compartir una foto de alguien en Internet sin pedirle permiso?
- ¿Está bien ver una película que ha sido descargada ilegalmente de Internet?
- ¿Está bien “tomar prestado” el trabajo de alguien y utilizarlo en tu propio trabajo?
- ¿Está bien usar la música de tu banda preferida para una película que has hecho?
- ¿Está bien cortar y pegar información de Internet cuando se está investigando algo?

Reflexiona sobre el guion que has escrito. ¿Se te ocurre alguna pregunta del tipo “¿está bien...?”

¿Qué ocurriría si a alguien le gustara tanto el guion cinematográfico que has escrito que robara tu idea e hiciera una película sin mencionarte ni pedirte permiso? ¿Cómo te sentirías?

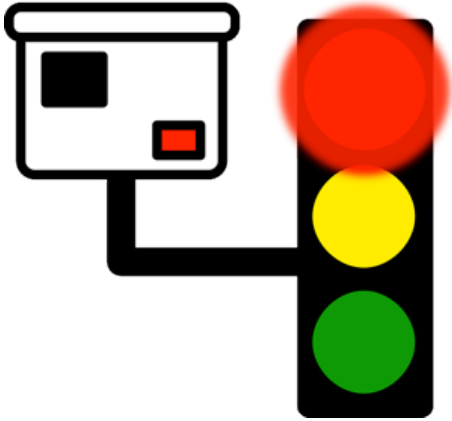


Ministerio de Cultura,
Deportes y Turismo



WIPO IOMPI

Códigos de conducta: ¿cómo sabemos cuál es el modo en que hemos de comportarnos?



- ¿Qué significa el semáforo en rojo para los conductores?
- ¿Qué incentivo tienen los conductores para obedecer esa orden?
- ¿Hay alguna forma de evitar que un conductor cruce con la luz roja?

En la mayoría de las sociedades hay algún tipo de “código” de conducta que es respetado por la mayoría de las personas de esa sociedad. En algunos casos estos “códigos” están redactados en forma de leyes y reglamentos; en otros, simplemente son ideas comunes sobre el modo en que hay que comportarse en relación con los demás..

Lo que sigue es un fragmento de un “código” vigente en Chile, la Ley No 18.290, de Tránsito:

Artículo 167. El tránsito de los peatones deberá hacerse de acuerdo con las normas siguientes ...

8. En los pasos peatonales no regulados, los peatones tendrán derecho preferente de paso respecto de los vehículos. Sin embargo, ningún peatón podrá bajar repentinamente de la acera o cruzar la calzada corriendo.

Debate:

- ¿Por qué debemos obedecer estas órdenes?
- ¿Cuáles pueden ser las consecuencias de no hacerlo?
- ¿A quién procura proteger el “código”?

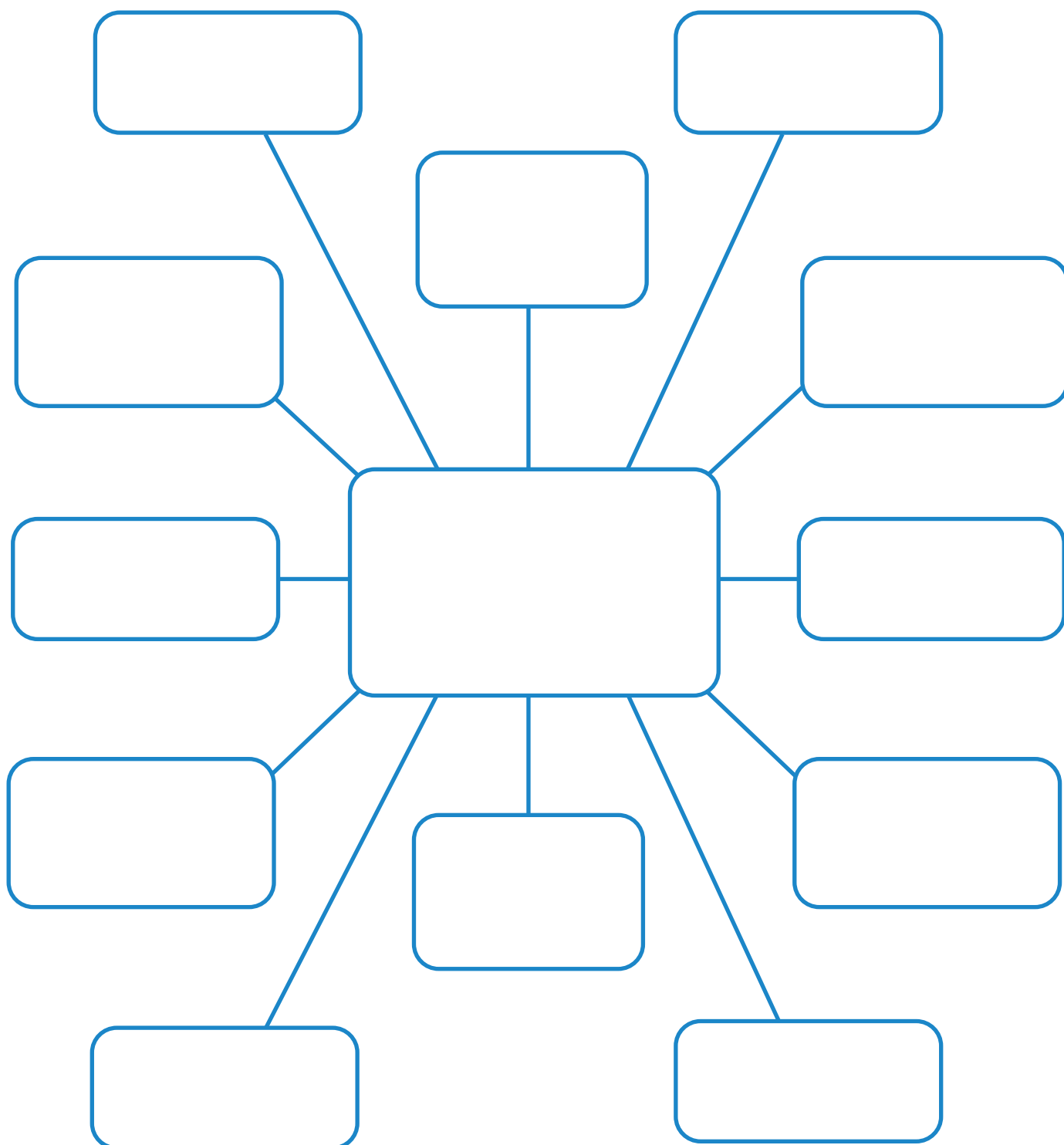
PERSONAS Y COMUNIDADES



Ficha 1:

¿Puedes nombrar otros “códigos” que proporcionan orientaciones para la vida práctica?

Explica tus ideas en el siguiente espacio. Escribe tu nombre en el recuadro central y alrededor indica los círculos de influencia en los que basas tu código de conducta diario: por ejemplo, la familia, la escuela, la comunidad, tus amigos, tu lugar de culto.



Hacer lo correcto

¿Puedes nombrar otros “códigos” que proporcionan orientaciones a las personas?

Actividades de resumen

- Repasa todos los “códigos” de conducta en los que tú y tus compañeros habéis pensado.
- ¿Crees que es importante para la sociedad que las personas tengan algún tipo de “código” que las ayude a decidir cómo han de comportarse?
- ¿Crees que las personas pueden obedecer a más de un “código”? ¿Podrías dar ejemplos?
- ¿Consideras que comunidades diferentes que obedecen a “códigos” diferentes deberían llevarse bien entre sí?
- ¿Debería existir un código de conducta que regule la libertad de expresión? ¿Es correcto decir lo que uno piensa aunque ofenda a otras personas?
- ¿Debería existir un código de conducta que regule la actividad creativa, por ejemplo, la música, el cine, la escritura? ¿Cuál debería ser el código de conducta de los creadores? ¿Y el de los consumidores?

Fundamenta tus respuestas con argumentos claros, razonados y equilibrados.

LEGALIDAD Y MORALIDAD



Actividad para promover el debate

¿Cuál de las siguientes acciones consideras contraria a la ley? ¿Crees que ambas son incorrectas? Fundamenta tus opiniones.



No encuentras una papelerera en el parque y tiras la basura entre los arbustos, donde nadie puede verla.



Estás en el autobús y debes realizar un trayecto largo. Una mujer embarazada te pide el asiento, pero decides ignorarla.

¿Cuál crees que es la diferencia entre una conducta ilegal y una conducta inmoral? Utiliza ejemplos propios para fundamentar tu respuesta.

LEGALIDAD Y MORALIDAD



Ficha 2

¿Cuál de estos actos consideras que es contrario a la ley?

Mentir	
Copiar un CD de música en la computadora	
Llevar en público un arma de fuego falsa	
Descargar música de una red de intercambio de archivos	
Manejar un automóvil de noche con las luces apagadas	
Tirar basura al suelo	

Ordena estas acciones de mayor a menor gravedad.

¿Cuáles crees que tienen consecuencias más graves? Averigua cuáles son delitos y cómo se castigan.

Debate:

- ¿Desconocías que alguna de estas acciones fuera ilegal?
- ¿Consideras que en estos casos “el castigo es proporcional al delito”?

Redacción:

Elige uno de los delitos y castigos de los ejemplos analizados hoy. ¿Crees que el castigo es adecuado? Explica tu opinión de manera razonada. Utiliza ejemplos y pruebas, según corresponda.

EL ROBO DE IDEAS



Los alumnos utilizan cada vez más fuentes de Internet para hacer los deberes: esta puede ser una excelente herramienta si se la utiliza con cuidado y se tiene un espíritu crítico.

Sin embargo, también plantea un dilema: con tanta información puede resultar muy fácil “copiar y pegar” una respuesta o incluso un ensayo, en lugar de procesar la información y hacer un trabajo propio. Copiar el trabajo de otra persona es un plagio, tanto si copiamos el trabajo de la persona que está sentada junto a nosotros como si lo copiamos de Internet.



¿Es ilegal descargar un ensayo y hacerlo pasar como propio? ¿Crees que es inmoral? Elabora argumentos para fundamentar tus opiniones.

Haz clic en el siguiente enlace para ver un anuncio en contra de la piratería en Chile (<https://vimeo.com/136602422>). El anuncio muestra una escena de la vida familiar en que los valores morales del niño se ven claramente afectados por los actos de su padre. La campaña publicitaria procura hacer reflexionar a las personas sobre su punto de vista moral para intentar reducir la piratería de películas.

EL ROBO DE IDEAS



Ficha 3

¿Qué es el plagio?

¿Qué tipo de “valores” o códigos morales se muestran en el anuncio (véase la página anterior), y qué mensaje crees que intenta transmitir el anuncio?

¿Qué relación crees que hay entre el plagio y la piratería?

¿Crees que el anuncio hará que los padres reflexionen sobre sus actos?

“Diez superpirata” - ¿qué repercusiones morales tiene sacar un diez copiando?

Imagina que has creado una maravillosa obra de arte o pieza musical, una solución matemática, una coreografía o lo que sea, y la has presentado a un concurso. ¿Cómo te sentirías si alguien robara tus ideas y se beneficiara de ellas?

EL ROBO DE IDEAS



Ficha 4

Juego de roles

Una escuela realizó un concurso de empresas jóvenes. Para participar, los alumnos debían crear una empresa ficticia que pudiera generar ganancias. El equipo A tuvo una idea, pero no pensó que fuera buena. Aun así, tomó notas y las guardó bien mientras desarrollaba su idea.

El equipo B tuvo ideas excelentes, pero no tomó notas para demostrar que esas ideas eran suyas.

El equipo A envió a un espía para que robara las mejores ideas de su rival. Finalmente, el equipo A ganó el concurso usando las ideas del equipo B: lamentablemente, al no haber dejado nada por escrito, el equipo B no pudo demostrar que habían robado sus ideas.

Analiza los problemas morales que provoca esta situación, mediante la representación de uno de los siguientes personajes:



Equipo A

Miembro no.1: A ti se te ocurrió la idea de tu equipo. No será la mejor idea del mundo, pero a nadie se le ocurrió algo mejor, ¿o sí? Te molesta que tu equipo no haya contribuido a elaborar tu idea y no crees que mereciera ganar utilizando las ideas del Equipo B.

Miembro no.2: Propusiste que tu equipo recopilara sus ideas por escrito para poder demostrar que el trabajo era suyo. A fin de cuentas, tu equipo se había tomado el trabajo de pensarlas, por lo que al menos debían escribirlas. El equipo B no tiene prueba escrita de que las ideas les pertenecen: deberían haber pensado en llevar un registro de su trabajo.

Miembro no.3: Eras el espía del equipo: tu trabajo era enterarte de las ideas del equipo B y contárselas a tu equipo. A pesar de que los miembros del equipo B no eran tus amigos, te sientes bastante mal por lo que hiciste. Nunca te hubieses imaginado que tu equipo ganaría.

Equipo B

Miembro no.1: Tuviste una idea genial y ahora el equipo A se ha llevado el premio. Es indignante que mientan así en público. Piensan que se han salido con la suya simplemente porque no infringieron derechos de autor, pero todos sabemos que ha sido un robo.

Miembro no.2: Es una lástima que no hayamos ganado, pero hay que reconocer que el otro equipo tuvo mucha más iniciativa. En realidad es culpa de nuestro equipo por no haber registrado nuestras ideas, pero ¿cómo íbamos a saber que nos robarían? Además, a fin de cuentas es solo un concurso.

Miembro no.3: Tú le contaste al equipo A que habías tenido una idea brillante. Ahora te sientes muy tonto, pero nunca pensaste que la robarían y la utilizarían. ¿Quién hace algo así? Ahora todos están enfadados porque el equipo A ganó con tu idea, pero no dices nada: solamente se enfadarían contigo si se enteraran.

LAS FALSIFICACIONES



Copias y derecho de autor: ¿de qué lado estás?

Ser original

Debate en grupo:

¿Qué significa ser original?

¿Es lo mismo que ser creativo?

¿Puedes pensar en profesiones u oficios en los que la originalidad es realmente importante?



El trabajo creativo

Este tipo de profesiones requieren creatividad y pasión. Tener éxito es el resultado de mucho esfuerzo, buenas ideas y un poco de suerte: puede ser muy difícil empezar una carrera en la industria creativa.

Quienes tienen éxito en este sector pueden obtener un buen sueldo y popularidad.

Por ejemplo, algunas marcas de diseñadores se han vuelto tan famosas que todo el mundo quiere tenerlas: nadie quiere llevar otra cosa, especialmente no una versión “falsa”.

La falsificación

Sin embargo, algunas personas deciden saltarse la parte creativa y hacer dinero copiando el trabajo de otros. Por ejemplo, las falsificaciones de productos de diseño y los DVD pirateados suelen venderse en la calle, en mercados y en Internet.

Entonces, ¿cuál es la diferencia? Si una falsificación es similar, pero su precio es mucho más bajo, ¿por qué no comprarla?

La dedicación que se necesita para hacer un producto de diseño se pierde cuando se copia utilizando materiales baratos. Piensa en los DVD falsos, ¿cómo puedes darte cuenta de que no son originales? Al copiar algo, se suele reducir la calidad. En los DVD, el sonido y la imagen pueden ser defectuosos.

LAS FALSIFICACIONES



Ficha 5: Originalidad y creatividad

Responde a las siguientes preguntas en función de lo que has leído, escuchado, visto o debatido en esta lección.

Escribe tus propias definiciones de las siguientes palabras:

Originalidad

Creatividad

¿Cuándo crees que la originalidad y la creatividad pueden ser importantes?

Falsificaciones y el original

¿Cuándo puedes encontrarte con versiones “falsas” de productos?

¿Cuáles pueden ser las diferencias entre las falsificaciones y el original?

¿Qué problemas pueden asociarse con la fabricación, la venta y la compra de productos “falsos”?

ENTRETENIMIENTO EN LÍNEA



Los cambios tecnológicos en las últimas décadas han influido en el modo en que muchas personas pasan su tiempo libre. Ya no es necesario estar en un lugar determinado a una hora determinada para poder ver nuestro programa de televisión preferido: podemos volver a verlo, verlo en Internet o descargar nuevos episodios pagando una tarifa.

Las grabadoras HD y los servicios a la carta nos facilitan el acceso más que nunca a una variedad de entretenimiento.



Los proveedores como Apple y Netflix permiten a los usuarios descargar los últimos DVD por un módico precio. Los usuarios pueden ver las películas en su computadora un número limitado de veces durante un período de tiempo.

- Cuáles crees que son las ventajas de estas nuevas formas de ver películas y televisión?
- ¿A dónde crees que va el dinero que los usuarios pagan por estos servicios?
- Algunos sitios ofrecen estos servicios y descargas de forma gratuita. ¿Qué problemas puede generar esto?
- ¿Quién crees que sale perdiendo cuando no se paga por la descarga de películas?

Hay muchas formas de acceder al entretenimiento desde casa. Los usuarios pueden acceder a una gran variedad de canales de televisión sobre diferentes temas, muchas veces de forma gratuita, otras pagando una cuota.

ENTRETENIMIENTO EN LÍNEA



Ficha 6: Televisión pública – ¿Sin costo?

¿Qué sabéis tú y tus compañeros acerca de lo siguiente? Escribe todo lo que sepas sobre programación “gratuita” y “pagada”.

Ejemplos de programación “gratuita”:	Ejemplos de programación “pagada”:

¿Actualmente son gratuitos los canales abiertos de televisión? ¿Puedes pensar en los costos “ocultos” que puede implicar ver estos canales?

¿Puedes indicar las principales diferencias entre el contenido que se ofrece de forma “gratuita” y por el que se paga una cuota?

¿Por qué crees que determinados canales y determinados contenidos son más caros?

Ficha 7: Descargas ilegales

¿En qué se diferencian los sitios de descarga “ilegal” de los legales?

¿Sabes qué es “ilegal” del material que puedes descargar? ¿Es fácil diferenciar los sitios legales de los ilegales?

La piratería en Internet puede adoptar diversas formas y consiste en publicar en Internet obras protegidas por derechos de autor sin haber obtenido un permiso previo de los titulares de los derechos.

¿Por qué hay personas que eligen descargar películas ilegalmente en lugar de pagar por ellas?

¿Cuáles consideras que son las desventajas de ver películas descargadas ilegalmente en comparación con ver una película en el cine?

¿Cuáles crees que son las consecuencias del intercambio ilegal de archivos para: quienes ponen a disposición las descargas; quienes las ven; y para la industria cinematográfica?

PIRATERÍA DE PELÍCULAS



No hay nada como ver una película en el cine. Las películas son parte de nuestra cultura popular: nos gusta verlas y repetir una y otra vez sobre todo, nuestras películas preferidas, y si podemos compartir esa experiencia con nuestros amigos y familiares, aún mejor.

Podemos comprar DVD o descargar películas de sitios web una vez que se han estrenado en el cine. Podemos hacerlo legalmente, por medios legítimos de venta o a través de sitios de descarga. Lamentablemente, la demanda de películas es tan elevada que también existen formas ilegales para obtenerlas (copiadas ilegalmente, sin el consentimiento del productor). Estos DVD pirata o las descargas ilegales suelen ser más baratos que los originales, por lo que el consumidor se siente tentado a infringir la ley.



La piratería de películas perjudica a la industria cinematográfica y, lo que es más grave, a quienes trabajan en ella. Los profesionales que están frente y detrás de la pantalla se ven afectados por la industria de la piratería ilegal.

¿Quién gana? ¿Quién pierde? – Juego de roles

Elige a los alumnos que representarán los papeles que se describen a continuación:

1. Alguien que descarga ilegalmente películas nuevas y las mira en forma gratuita. Analiza los motivos por los cuales esto ocurre y por qué este tipo de actividad perjudica a las industrias creativas.
2. Una empresa distribuidora de películas que está intentando estrenar una película independiente de bajo presupuesto en los cines. ¿Cómo afecta la piratería a sus posibilidades de estreno?
3. Una persona que ha grabado una película en el cine de forma ilegal y ahora la comparte en Internet. ¿A quién beneficia este tipo de actividad?

PIRATERÍA EN LAS PELÍCULAS



Proyecto final: Esa idea es MÍA – transmitir el mensaje

No hay dudas de que necesitamos una campaña contra la piratería. Pero, ¿cuál es la mejor forma de transmitir el mensaje? ¿Quiénes deben estar informados del problema? ¿Cómo debemos abordarlo?

Tu tarea consiste en crear una campaña contra la piratería para sensibilizar a las personas de tu instituto:



Es importante que tengas en cuenta:

QUIÉNES son los destinatarios de la campaña

DÓNDE deberías realizar la campaña: Internet, mediante la distribución de folletos en la escuela; con mensajes de texto; en la prensa local; en YouTube, etcétera.

CÓMO deberías difundir el mensaje

CUÁNDO deberías comenzar la campaña para lograr el máximo efecto posible

QUÉ debe decir: expresa el mensaje con claridad

POR QUÉ lo dices: piensa en las responsabilidades sociales, jurídicas y morales de cada individuo con respecto a la propiedad intelectual y la piratería de películas



Ministerio de Cultura,
Deportes y Turismo



SECCIÓN 1: PRESENTACIÓN DE LOS TÉRMINOS

ES
FALSO

1) En el siguiente cuadro, une las frases de la primera columna con el significado que consideres más acertado.

FRASES QUE UTILIZAN LA PALABRA "FALSO" o "FALSIFICACIÓN"	SIGNIFICADO
Se tiñe el pelo, su moreno no es natural y usa pestañas postizas, parece tan falsa.	No es auténtico; es un mentiroso.
Siempre me miente sobre dónde ha estado y con quién. Es un falso.	Falsificó la firma de su esposo.
Las flores del jarrón parecían tan reales, pero eran falsas.	La pintura era una falsificación.
Falsificó la firma de su marido en un formulario muy importante.	Su aspecto físico no es natural.
Pensé que la pintura era una obra de arte original de un artista muy famoso, pero resultó ser falsa.	Las flores eran artificiales.

2) Busca la palabra "falso" en un diccionario o en Internet. Haz una lista de todos los sinónimos (o palabras con significado similar) que puedas encontrar.

Algunos de los sinónimos tienen connotaciones negativas y se asocian con ideas negativas, mientras que otros son neutrales. Cuando hayas terminado la lista, intenta ordenarla en función de las palabras que tienen connotación negativa y las que son más neutrales.

Vuelve a mirar la lista, ¿qué palabras podrían utilizarse para describir un producto que puedes comprar en una tienda, un mercado o en Internet? Por ejemplo: **falsificado** - Compré en Internet una copia firmada de la autobiografía de David Beckham, pero cuando la recibí, el autógrafo parecía **falsificado**.



3) La historia de la palabra "fake" ("falso" en inglés) nos ayuda a entender su importancia en la actualidad. Según registros históricos, la palabra fue utilizada por primera vez en 1775 en la jerga de los delincuentes de Londres como un adjetivo que significaba "counterfeit" (falsificación). En 1812, se registró como verbo cuyo significado era "robar", y en 1851 era utilizada como sustantivo para referirse a un acuerdo falso, como una "estafa" ("swindle"). En 1888, "fake" era utilizado como sustantivo para identificar a la persona que realizaba transacciones comerciales falsas, un "estafador" ("swindler").

Lee los siguientes fragmentos sacados de novelas clásicas del siglo XIX. Los sinónimos de "falso" se destacan en negrita en cada fragmento. En algunos contextos la palabra se refiere a un delito, pero en otros se utiliza para exagerar una actitud social o personal que es considerada inaceptable.

Lee cada fragmento y decide si la palabra destacada se refiere a un delito o no.

SECCIÓN 1: PRESENTACIÓN DE LOS TÉRMINOS

ES
FALSO

FRAGMENTO DE LA NOVELA	¿ACTO ILÍCITO O NO?
“La señora Weston propuso que no se preparara una cena en toda regla, sino que sólo se sirvieran emparedados en la salita más pequeña, pero la sugerencia se descartó como una idea poco afortunada. Una fiesta privada, en la que los invitados no pudieran sentarse a la mesa para cenar, se consideraría un vergonzoso fraude a los derechos de las damas y de los caballeros; y la señora Weston tuvo que renunciar a volver a hablar de ello.” <i>Emma (1815) - Jane Austen</i>	
“Desprecio el falso amor que me ofreces y hasta te desprecio a tí, John, al ofrecérmelo así.” <i>Jane Eyre (1847) - Charlotte Bronte</i>	
“Deja el cielo ¡oh amistad! o no permitas que el engaño se vista tu librea, con que destruye a la intención sincera; que si tus apariencias no le quitas, presto ha de verse el mundo en la pelea de la discorde confusión primera. <i>Don Quijote de la Mancha (1605) - Miguel de Cervantes</i>	
“Las falsificaciones de lo pasado toman falsos nombres y se conceden a sí mismas el del porvenir; lo pasado es un viajero que puede falsificar el pasaporte estemos prevenidos, desconfiemos. El pasado tiene un rostro: la superstición, y una máscara: la hipocresía. Denunciemos el rostro y arranquemos la máscara.” <i>Los Miserables (1862) – Victor Hugo</i>	
“Te roban la casa, ponen en circulación billetes falsos, matan a mis hijos y a mi padre y se habla del derecho de la guerra y de magnanimidad para con los enemigos”. <i>Guerra y Paz (1869)- León Tolstói</i>	

SECCIÓN 1: PRESENTACIÓN DE LOS TÉRMINOS

ES
FALSO

4) Algunos de estos ejemplos de novelas del siglo XIX incluyen las palabras “falsificación” y “fraude” en sentido delictivo.

En el siglo XXI quienes producen falsificaciones, además de obtener dinero mediante fraude, a menudo infringen la legislación moderna de derecho de autor o de marcas, que constituye un delito en sí mismo.

Lee las siguientes definiciones de las palabras “derecho de autor” y “marca”. Luego, realiza el siguiente ejercicio con un compañero:

LOS DERECHOS DE AUTOR protegen a los autores y creadores de obras originales. Esto incluye obras literarias, de teatro, musicales, artísticas y otras creaciones intelectuales, como la artesanía. Si tú has creado la obra, generalmente solamente tú tienes derecho de hacer lo siguiente (o permitir que otros hagan lo siguiente):

- hacer copias de tu obra;
- distribuir copias de tu obra;
- representar tu obra (obras de teatro, poemas, danza o música) en público;
- exhibir o ejecutar tu obra (por ejemplo, en películas, grabaciones de sonido o programas) en público;
- adaptar tu obra (por ejemplo, libros, música u obras de teatro) a otros formatos.



La **MARCA** es un signo distintivo utilizado en el comercio. Las marcas indican la fuente de los productos y servicios. Suelen ser palabras o diseños. Tu barra de chocolate preferida o tus pantalones vaqueros preferidos son marcas.



Los derechos de autor y las marcas son ejemplos importantes de lo que denominamos “propiedad industrial e intelectual” (P.I.). Es un tipo de propiedad protegida por la ley que surge de la creatividad artística o de la reputación en una determinada actividad comercial.

Observa el siguiente cuadro. En la primera columna hay una descripción de un nuevo producto. Léela con atención con un compañero y decide si crees que podría tratarse de una infracción de la legislación de derechos de autor o de marcas, de ambas o de ninguna. Señala tu respuesta en la segunda columna. En la tercera columna, enumera la información adicional que sería necesaria para adoptar una decisión definitiva.

SECCIÓN 1: PRESENTACIÓN DE LOS TÉRMINOS

**ES
FALSO**

SITUACIÓN	¿INFRACCIÓN DE LA LEGISLACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR O DE MARCAS?	¿SE NECESITA MÁS INFORMACIÓN?
El Sr. Roberts fabrica zapatillas baratas. Quiere que se parezcan a las de una marca conocida, de modo que copió el logo y el símbolo de NIKE en los zapatos.		
Rizwan creó un video original sobre su ciudad natal que quiere vender a turistas en formato de DVD. No tenía el equipo necesario para crear su propia banda sonora, por lo que descargó una famosa canción de iTunes y la incluyó en su video.		
La Sra. Ojo dirige el departamento de teatro de su escuela. Hizo 25 fotocopias de un musical muy conocido y las distribuyó a los alumnos para que lo ensayaran.		
La Sra. Smith tiene una empresa de fabricación de bolsos de plástico que se parecen mucho a los de la marca "Prada". Los diseños son una copia exacta y el nombre de la marca es igual al original.		
Li Wu diseña joyas y ha producido una colección original de piezas a las que denominó "Conjunto Lady Gaga". Wu copió sus diseños de las fotografías de las joyas que usa la cantante.		

(5) Actividad de extensión: Elige una de las situaciones que figuran en el siguiente cuadro: imagina que eres un abogado que trabaja en una de las empresas que ha sido víctima de una infracción de derecho de marca o de derechos de autor como consecuencia de los actos de estas personas. Escríbeles una carta o un correo electrónico para explicarles las pruebas que tienes y los motivos por los que les contactas. Puedes pedirles más información o exigirles que retiren su producto del mercado.

SECCIÓN 2: PROTECCIÓN DE LOS DERECHOS DE AUTOR



1) La legislación de derechos de autor protege los derechos de los creadores. Esta sección te ayudará a reflexionar sobre lo que esto significa.

En la primera columna del siguiente cuadro hay una lista de productos de entretenimiento creados por una persona o un grupo de personas. En la segunda columna, intenta dar tres ejemplos del producto mencionado que tú o tu familia tengáis en casa. En la tercera columna, indica dónde se ha comprado el producto.

PRODUCTO	EJEMPLO	DÓNDE FUE ADQUIRIDO
Música		
Películas		
Libros		
Videojuegos		
Juegos de mesa		
Carteles/ fotos		

2) Los derechos de autor protegen a los autores y creadores de estas obras originales. Es ilegal hacer una copia del trabajo de otra persona sin su permiso, salvo que sea para uso personal. Comenta las siguientes preguntas con un compañero:

- ¿Cómo te sentirías si alguien copiara algo que has creado? ¿Te ha sucedido alguna vez? De ser así, describe la situación.
- ¿Tú o tu familia habéis comprado alguna vez un producto (por ejemplo, un DVD de música o una película) y más tarde os habéis enterado de que era falso? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hiciste (hicisteis) al respecto?
- ¿Alguna vez te han pedido que compraras productos falsos?
- Si has comprado productos falsos o te has sentido tentado a hacerlo, ¿por qué lo hiciste?
- De no ser así, ¿por qué no lo hiciste?

SECCIÓN 2: PROTECCIÓN DE LOS DERECHOS DE AUTOR



3) Algunas personas justifican comprar productos pirateados de diversas maneras. En la columna izquierda a continuación figuran algunas de estas justificaciones. En la otra columna figuran algunos de los argumentos en contra. Lee ambas columnas con atención e intenta agrupar el argumento que mejor cuestione cada justificación.

JUSTIFICACIÓN PARA COMPRAR PRODUCTOS PIRATEADOS	ARGUMENTO EN CONTRA
Las empresas que producen música y películas tienen tanto dinero que no necesitan que compremos sus caros productos.	La piratería equivale al robo. Cada año se hacen millones de copias pirateadas de películas, juegos y música, que tienen graves repercusiones en los trabajadores de la industria creativa.
Los artistas no obtienen dinero de la venta de DVD oficiales y descargas.	Muchas películas y música conocidas están disponibles gratuitamente en la radio y televisión. Si realmente te preocupa la pobreza, deberías velar por que las personas trabajen en condiciones justas. La piratería está controlada por comerciantes ilegales que no pagan impuestos ni un salario equitativo a sus trabajadores. Estas personas mantienen a la gente en la pobreza.
No es como robarle a una persona. A las grandes empresas no les perjudica que se hagan cientos de copias de sus películas y su música.	Las personas contratadas para producir copias pirateadas de películas, música y videojuegos no tienen derechos laborales y suelen trabajar en condiciones ilegales. Incluso la explotación infantil se utiliza en la producción de algunos bienes pirateados o falsificados por lo que las personas que venden esos productos corren el riesgo de ser detenidas. La piratería es parte de una economía ilegal.
Estamos ayudando a los pobres porque de otro modo no tendrían acceso a estos conocidos productos.	Las empresas de producción contratan a un gran número de personas cuyos salarios se pagan en parte con la venta de música y películas.
Al generar esta economía alternativa, damos empleo a muchas personas.	La legislación de derechos de autor establece que cuando se compra un DVD o se realiza una descarga, los artistas reciben un porcentaje del precio de ventas. Si compramos versiones pirateadas, los artistas no reciben dinero. Los delincuentes a veces utilizan los delitos contra la P.I. para financiar otras actividades comerciales delictivas.

4) Si tienes acceso a Internet, mira los siguientes videos sobre Valérie Kaboré y Wanjiru Kinyanjui, dos realizadoras cinematográficas de Burkina Faso y Kenya, respectivamente:

https://www.youtube.com/watch?v=UhKq12ABQHU&index=19&list=PLsm_LOEppJazs8hDbkt8m-7d3UenxspmVJ

https://www.youtube.com/watch?v=q4vxJcsef8w&index=13&list=PLsm_LOEppJazs8hDbkt8m-7d3UenxspmVJ

SECCIÓN 2: PROTECCIÓN DE LOS DERECHOS DE AUTOR



Después de ver estos videos, haz una lista de las formas en las que la industria cinematográfica nacional puede reducir la pobreza y el desempleo en los países en desarrollo.

¿Cómo perjudica la piratería a esas industrias? ¿Por qué la legislación de derechos de autor es tan importante para estas cineastas?

5) Lee las siguientes afirmaciones y comenta con tu compañero cuáles crees que son verdaderas y cuáles falsas.

AFIRMACIÓN	VERDADERA o FALSA
Los derechos de autor no duran para siempre.	
Si un producto está en el “dominio público” significa que se puede copiar de forma gratuita.	
Si no ganas dinero con tu sitio web, puedes cargar los videos y la música que desees.	
Puedes utilizar un corte (de una duración máxima de un minuto) de una película o video en tu propia película o sitio web sin necesidad de solicitar autorización.	
Los derechos de autor solamente se aplican a autores, músicos, artistas y cineastas profesionales famosos.	
Compraste en una tienda el DVD oficial de una película de La Guerra de las Galaxias. Sería ilegal venderlo luego en EBay.	
Has leído un artículo en un sitio web de noticias sobre los riesgos que tiene fumar para la salud. Si citas el artículo en el ensayo que debes escribir para la escuela sobre este tema estarías infringiendo el derecho de autor.	
Has escrito un excelente poema que ganó un concurso nacional. No registraste tu poema antes de presentarlo al concurso. Ya no puedes protegerlo con derechos de autor.	

(6) **Extensión:** En grupos de cuatro personas y con ayuda del diccionario debéis definir las siguientes palabras. Algunas de las palabras aparecen en las respuestas de la actividad anterior. Cuando hayáis encontrado las definiciones de cada palabra, debéis elegir entre todos, las cuatro palabras que consideréis que pueden contribuir más a que los jóvenes entiendan la importancia de los derechos de autor y su legislación. A continuación, cada miembro del grupo deberá elegir una palabra para hacer un cartel con el objetivo de concienciar a la sociedad sobre este tema:

- Derecho de autor
- Uso leal
- Dominio público
- Intercambio de archivos
- Piratería
- Plagio
- Infracción

SECCIÓN 3: PROBLEMAS CON LA COMERCIALIZACIÓN DE PRODUCTOS PIRATEADOS



1) Lee las siguientes situaciones y piensa en los personajes que participan en cada una de ellas. En parejas y grupos, representa algunas de las situaciones teniendo en cuenta cuál sería la reacción de los diferentes personajes y por qué.

Situación número 1: Carmen trabaja en un mercadillo donde vende DVD pirateados. Una joven se acerca al puesto para devolver un DVD que compró el día anterior porque no funcionaba bien. La mujer solicita que se le devuelva el dinero. Carmen se niega a hacerlo.



Personajes x 2

Carmen tiene 20 años. Tiene un hijo de dos años que deja al cuidado de su madre cuando ella está trabajando. Carlos es el dueño del puesto del mercado, pero Carmen lo vio tan solo una vez. El hijo de Carlos arma y desarma el puesto todos los días, pero nunca está durante el horario comercial.

La joven compradora no se da cuenta de que los productos son pirateados. Tiene el recibo de la compra que realizó y afirma que eso le da derecho a un reembolso si el producto es defectuoso. Sostiene que Carmen puede devolver el DVD al fabricante.

Situación número 2: Nigel está en un bar con Daniel, un viejo amigo de la escuela. Daniel le cuenta que está desarrollando un sitio web en el que se podrán ver películas y programas de televisión, en particular estrenos de cine. El sitio web tiene anuncios publicitarios, por lo que Daniel considera que ganará mucho dinero. Le pide a Nigel que le ayude a crear el sitio y a publicitarlo con sus familiares y amigos. A Nigel le preocupa que las películas y los programas sean copias pirateadas.



Personajes x 3

Nigel tiene 19 años. Vive con su familia y estudia informática. No tiene mucho dinero.

Daniel tiene la misma edad, pero ha trabajado desde que abandonó sus estudios a los 16 años. Tiene un poco más de dinero. Sabe que lo que le está proponiendo a Nigel es ilegal, pero necesita también sus capacidades para finalizar el sitio web.

SECCIÓN 3: PROBLEMAS CON LA COMERCIALIZACIÓN DE PRODUCTOS PIRATEADOS



Situación número 3: Marco le regala a su novia Hathai la colección de DVD de su serie de televisión preferida. La compró en una tienda del centro de la ciudad. Su novia está muy contenta con el regalo, pero cuando intenta poner los DVD en su casa, no funcionan.



Personajes x 2

Marco no tiene mucho dinero, pero le gusta comprarle lo mejor a su novia. Quería impresionarla con un regalo. No le gustan los enfrentamientos y no quiere meterse en problemas.

Hathai no quiere disgustar a su novio, que sabe que es muy generoso, pero considera que debe decirle que los DVD no funcionan. Cree que tienen la responsabilidad de evitar que esto les suceda a otras personas.

(2) Debate

Piensa en estas situaciones, ¿cuáles consideras que son los principales problemas de comprar copias pirateadas?

¿Cómo podrías resolver algunos de estos problemas?

Crea tus propias situaciones hipotéticas para demostrar que los productos pirateados generan problemas a quienes los venden y a quienes los compran.

3) A continuación figuran algunas razones de por qué deberíamos pensar en las personas que están detrás de los productos pirateados. Lee los siguientes argumentos con atención. ¿Crees que son acertados? Elige TRES argumentos que consideras que son los más preocupantes y preséntalos a la clase en uno de los siguientes formatos:

- un cartel
- un poema
- un anuncio de radio o televisión

La piratería...

...está mal: Los artistas, autores e intérpretes y todas las personas que trabajan con ellos para realizar productos creativos y valiosos merecen recibir una remuneración. Los piratas no pagan a las personas que hacen las obras.

...puede costar caro: Si descargas o ves contenido por Internet desde sitios web ilegales corres peligro de ser acusado de robo de identidad y utilización de programas malignos, que pueden usarse para robar datos personales y tarjetas de crédito.

...es ilegal: La piratería es ilegal y obtener productos pirateados favorece a los delincuentes.

SECCIÓN 3: PROBLEMAS CON LA COMERCIALIZACIÓN DE PRODUCTOS PIRATEADOS



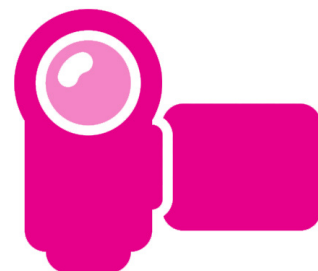
...la paga la sociedad: Las personas que venden bienes pirateados o falsos no pagan impuestos, lo cual significa que se invierte menos dinero en escuelas, hospitales, parques y programas sociales.

...impone malas condiciones de trabajo: Las personas que fabrican productos pirateados o falsificados no pagan salarios justos ni beneficios a sus empleados, les imponen malas condiciones de trabajo y en ocasiones recurren al trabajo forzoso y a la explotación infantil.

...apoya el crimen organizado: Las ganancias de la venta de productos pirateados se han vinculado con el crimen organizado.

...perjudica a las empresas legítimas: Muchas obras protegidas por derechos de autor, en particular las películas y los videojuegos, son muy caros debido a que utilizan mano de obra cualificada. Las personas que producen bienes pirateados intentan beneficiarse injustamente de la inversión de otra persona. La pérdida de ventas y ganancias ocasionada por esta competencia desleal produce bajadas de sueldos, pérdidas de empleo, además de una disminución de las obras nuevas.

(4) **Extensión:** Vuelve a examinar las situaciones e intenta redactar un guion basado en algunos de los personajes. Para ilustrar de manera más clara los efectos negativos de la piratería en las familias puedes desarrollar, cambiar y crear nuevos personajes. Si tienes acceso a cámaras de video o fotográficas, intenta captar visualmente algunas de las escenas principales. Guarda bien las imágenes, ya que podrían utilizarse en la presentación final de esta unidad de trabajo.



SECCIÓN 4: LEGALIDAD Y ÉTICA

ES
FALSO

1) La legalidad significa que un acto es conforme a la ley. La ética se ocupa de la conducta correcta e incorrecta. Algunas acciones pueden ser legales, pero según algunas personas, no éticas. Por ejemplo, la experimentación de medicamentos con animales es legal en muchos países, pero algunas personas no lo consideran ético. Con un compañero, lee esta lista de acciones y analiza cuáles creen que son contrarias a la ley y cuáles consideran que no son éticas. ¿Están siempre relacionadas?

- Mentir
- No llevar cinturón de seguridad en un automóvil
- Llevar un cuchillo en público
- Andar en bicicleta de noche sin luces
- Comprar un DVD pirateado
- No pagar el autobús
- Tirar abajo un árbol muy viejo en tus tierras
- Trabajar un turno de trece horas sin descanso
- Comer carne
- Matar a un pollo

¿En qué medida la gravedad de estos actos depende de las circunstancias? Fundamenta tu opinión.

2) Lee estos dos estudios de casos de empresas emergentes innovadoras y comenta la pregunta a continuación.

Estudio de caso n°1

Una empresa de Panamá embotella agua potable de un manantial. El agua se embotella de manera ética sin generar un impacto negativo en el medio ambiente. Se realizó una investigación para asegurar que el agua era potable y que las cañerías no provocaban un daño al medio ambiente natural. Más de 200 empleados trabajan legalmente en la planta embotelladora, donde las condiciones de trabajo se ajustan a las normas del gobierno. El agua se exporta como una marca comercial a países vecinos y la empresa sigue obteniendo ganancias.

(véase: <http://www.wipo.int/ipadvantage/es/details.jsp?id=3697>)



Estudio de caso n°2

Una empresa con sede en Estados Unidos y Nigeria ha fabricado un ingenioso aparato electrónico parecido a una pelota de fútbol que, al jugar con él, capta la energía cinética. Esta energía puede utilizarse posteriormente para cargar pequeños dispositivos electrónicos como lámparas de lectura y teléfonos móviles. Se realizó un estudio para asegurarse de que los niños podían jugar con la pelota de manera segura, especialmente si está mojada. Las materias primas utilizadas para fabricar la pelota se obtienen legalmente y respetan el medio ambiente. El producto ha creado empleo legal y un creciente número de jóvenes de países en desarrollo se han beneficiado de la electricidad que generó. (véase: <http://www.wipo.int/ipadvantage/en/details.jsp?id=3688>)



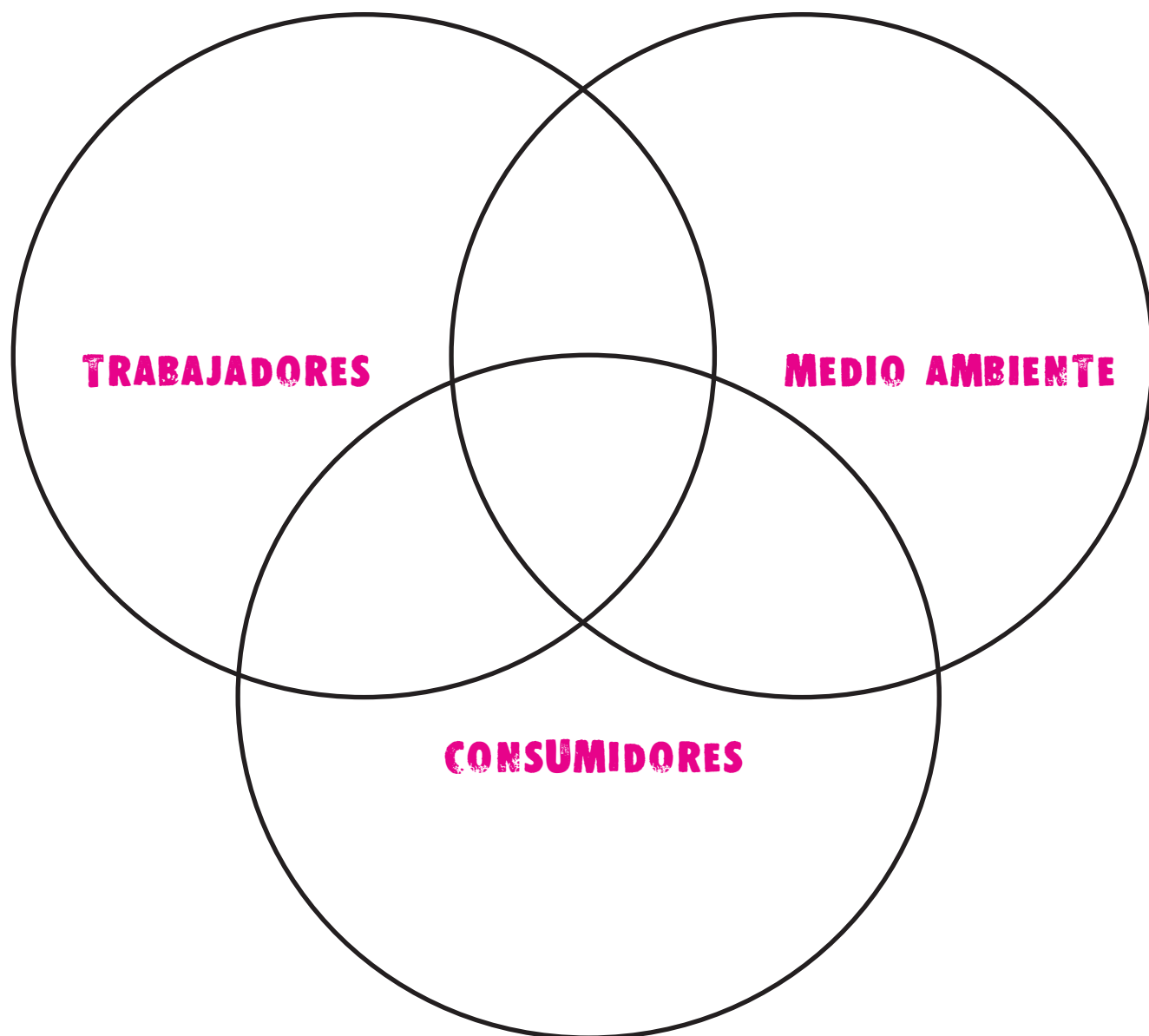
Debate

Imagina que una organización copia la marca de agua embotellada y el aparato electrónico en forma de pelota de fútbol. ¿Cuáles crees que serían las consecuencias negativas y los peligros para los trabajadores, los consumidores y el medio ambiente?

SECCIÓN 4: LEGALIDAD Y ÉTICA

**ES
FALSO**

2) Mira el siguiente diagrama de Venn en el que se representan tres grupos que podrían verse afectados por los productos falsificados. Con un compañero, intenta colocar las siguientes palabras y frases en la sección o subsección correspondiente del diagrama. Recuerda que algunos factores podrían afectar a más de un grupo.



Materias primas procedentes de fuentes peligrosas

Malas condiciones de trabajo

Producción no reglamentada

Remuneración irregular

Mala calidad del producto

Destrucción del medio ambiente natural

Contaminación

Uso de elementos tóxicos en los productos

Desechos de fabricación descartados de manera insegura

No se pagan impuestos

Pérdida de oportunidades laborales

Pérdida de ingresos

Debate

Ahora piensa en el titular de la P.I. o en el creador o los creadores del producto original. ¿Cómo crees que afectaría a esta persona (o conjunto de personas) la creación de productos falsificados?

SECCIÓN 4: LEGALIDAD Y ÉTICA



3) En la primera columna del siguiente cuadro hay una serie de citas de diversa

Léelas todas con atención y decide si plantean un problema jurídico, ético o ambos.

SECCIÓN 4: LEGALIDAD Y ÉTICA

3) En la primera columna del siguiente cuadro hay una serie de citas de diversas fuentes. Algunas plantean problemas legales, es decir, son contrarias a la ley. Otras plantean problemas éticos, es decir, no tienen en cuenta los conceptos comunes de lo correcto y lo incorrecto.

Léelas todas con atención y decide si plantean un problema jurídico, ético o ambos.

SITUACIÓN 1 La Subprocuraduría Especializada en Investigación de Delitos Federales (SEIDF) de la Procuraduría General de la República confiscó leche en polvo que ostenta <u>fasificación de marca en cuatro establecimientos</u> ubicados en los municipios de Tonalá y Tlajomulco de Zúñiga. Ver la noticia completa http://www.informador.com.mx/jalisco/2017/731360/6/decomisan-leche-en-polvo-con-falsificacion-de-marca.htm	¿ PROBLEMA JURÍDICO, PROBLEMA ÉTICO, PROBLEMA ECONÓMICO - O TODOS?
SITUACIÓN 2 La piratería y las falsificaciones provocan un billón de pérdidas al año y eliminan unos dos millones de empleos en todo el planeta, según los <u>expertos reunidos este miércoles en el VI congreso mundial para luchar</u> contra esa forma de fraude. Ver la noticia completa http://www.elobservador.com.uy/pirateria-y-falsificaciones-provocan-un-billon-dolares-perdidas-al-ano-n108302	
SITUACIÓN 3 La cuarta redada que en octubre de 2014 volvió a golpear a los negocios de A Pedra en Vigo, el mercado más famoso por sus prodigiosas <u>falsificaciones de ropa de marca, fue definitiva. Con 11 detenciones y 38 imputados entre comerciantes y proveedores, la presión de hasta ocho multinacionales personadas como acusación particular en el caso, logró poner orden en los 47 puestos que se vieron afectados por el cierre judicial, y ahora solo una pequeña parte de ellos intenta recuperar la normalidad.</u> Ver la noticia completa https://politica.elpais.com/politica/2017/04/30/diario_de_espana/1493510830_952272.html	

SECCIÓN 5: CAMPAÑAS DE CONCIENCIACIÓN



1) En una sociedad justa y equitativa se deben proteger los derechos de los trabajadores. Lee la siguiente lista de posibles derechos de los trabajadores.

- Salario justo
- Descansos periódicos entre turnos
- Vacaciones remuneradas
- Baja por enfermedad
- Condiciones de trabajo seguras y saludables
- Afiliación sindical
- Baja por maternidad/ paternidad
- Régimen de jubilaciones



Ahora responde a las siguientes preguntas con un compañero y fundamenta tus respuestas, cuando corresponda.

- a) ¿Hay palabras de cuyo significado no estés seguro? Sí es así, búscalas en el diccionario.
- b) De los derechos mencionados, ¿cuáles consideras que son los tres más importantes y por qué?
- c) ¿Crees que se deberían agregar derechos?
- d) ¿Consideras que en el lugar donde vives se protegen los derechos de los trabajadores?

2) En esta sección deberás crear una campaña para concienciar a la sociedad acerca del modo en que la piratería afecta negativamente los derechos de los trabajadores.

La piratería y la falsificación pueden tener efectos negativos en los derechos de los trabajadores de dos maneras fundamentales:

Cuando los consumidores compran productos falsos, las empresas legítimas pierden dinero. Esto significa que los trabajadores contratados por estas empresas legales pueden perder su empleo.

Los comerciantes ilegales no pagan salarios justos a sus empleados ni les ofrecen beneficios. Por consiguiente, los empleados de esas empresas tienen malas condiciones de trabajo. A menudo son víctimas de trabajo forzoso o explotación infantil.

Teniendo en cuenta estos dos elementos, haz una lista de personas que consideras que deberían estar informadas de esto. Ellos podrían el público objetivo de tu campaña.

3) El público objetivo de tu campaña también podría ser uno de los siguientes:

- Consumidores que compren bienes falsificados baratos o descargan copias ilegales de películas y música;
- Los familiares de personas que trabajan para empresas que producen bienes y servicios (como entretenimiento) protegidos por la P.I.;
- Padres de adolescentes que van a entrar en el mundo laboral
- Padres de niños o adolescentes que no quieren que sus hijos estén obligados a trabajar en condiciones peligrosas

SECCIÓN 5: CAMPAÑAS DE CONCIENCIACIÓN

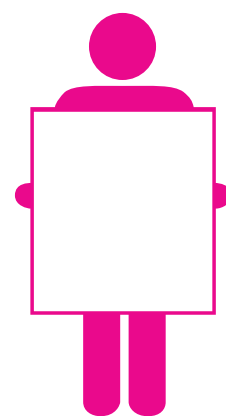


Decide junto con tu compañero cuál será el público objetivo de la campaña. Esboza un perfil de persona a la que va dirigida la campaña. ¿Qué edad tiene? ¿Cuál es su vínculo con la piratería? ¿Por qué habría de importarle? ¿Por qué le resulta relevante? ¿Sobre qué quieres informarle? ¿Cuáles son los principales mensajes que desees comunicar acerca de la protección de la P.I.?

4) Busca publicidad en revistas de productos conocidos que estarían protegidos por derechos de autor; puede ser una película nueva, un videojuego, un programa informático para empresas o un nuevo disco de música. Elige uno de los anuncios y crea un nuevo cartel promocional que muestre que las versiones pirateadas de este producto perjudican a los trabajadores. Usa la imaginación. Repasa esta sección para recordar las cuestiones más importantes y ten presente a tu público en todo momento. Las siguientes preguntas te podrán orientar en la planificación del cartel:

- ¿El lenguaje es adecuado para los destinatarios del mensaje?
- ¿El mensaje es claro y conciso?
- ¿Necesitas conseguir imágenes para transmitir claramente el mensaje?
- ¿Has pagado derechos de autor por las imágenes que desees utilizar?

5) Una campaña de concienciación requerirá más que un simple cartel para transmitir el mensaje. Intercambia ideas con tu compañero sobre otras formas en las que puedes informar a las personas sobre los peligros de la piratería para los trabajadores. Si tienes un video o imágenes de las representaciones realizadas en esta unidad de trabajo, puedes incluirlas en la campaña.



Las siguientes preguntas te ayudarán a reflexionar sobre los posibles lugares donde tus destinatarios verán o escucharán los mensajes:

- ¿Qué redes sociales utilizan los destinatarios de tu mensaje?
- ¿Qué tipo de lugares frecuenta tu público objetivo?
- ¿Cómo puedes hacer para que tu mensaje sea atractivo?
- ¿Cómo puedes hacer para que los famosos o los políticos ayuden a difundir el mensaje?

Cuando hayas terminado, deberás crear una presentación para tus compañeros de clase con el objetivo de compartir las ideas de la campaña.



Ministerio de Cultura,
Deportes y Turismo



WIPO IOMPI

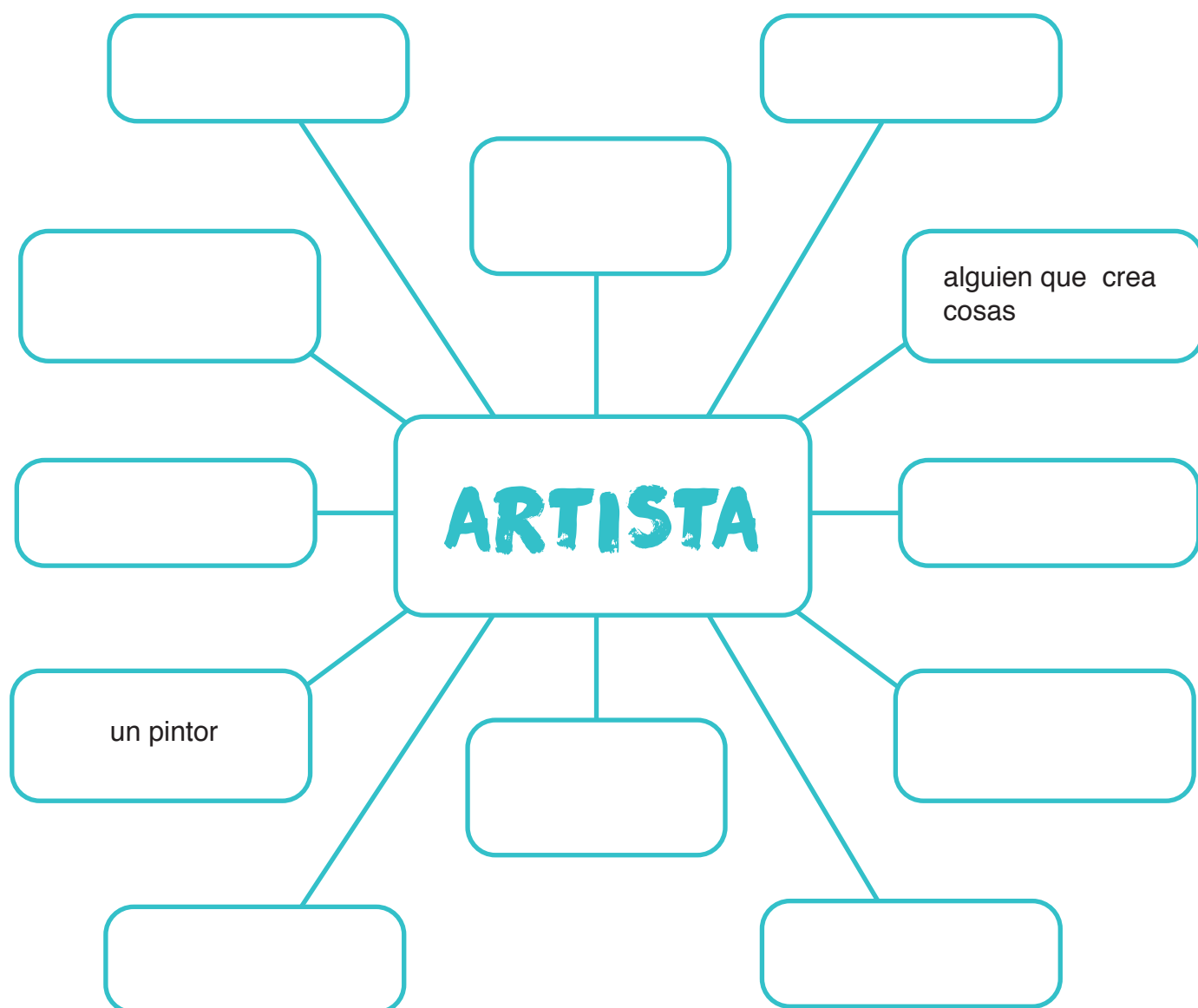
Con apoyo del Ministerio de Cultura, Turismo y Deporte de la República de Corea, en el marco del Fondo Fiduciario de la República de Corea/Fomentar el respeto por el derecho de autor (FIT/ROC)

© 2015 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual

SECCIÓN 1: PRESENTACIÓN DE LOS TÉRMINOS



1) ¿A qué nos referimos con la palabra “artista”? Intercambia ideas con un compañero sobre las posibles definiciones de la palabra.



¿Cómo ha cambiado la tecnología el significado de “artista”?

2) Los artistas tienen en común la **CREATIVITY** y la **ORIGINALITY**. Busca en el diccionario las definiciones de estas palabras y anótalas. Puedes agregarlas a las notas anteriores. Si es posible, intenta encontrar más de una definición para cada palabra..

SECCIÓN 1: PRESENTACIÓN DE LOS TÉRMINOS



3) Teniendo en cuenta estas definiciones, discute con tu compañero las siguientes afirmaciones. Agrega un comentario para indicar si estás de acuerdo o no. Justifica tu respuesta.

AFIRMACIÓN	DE ACUERDO O EN DESACUERDO	JUSTIFICACIÓN
No existe la originalidad. Hasta Shakespeare copió ideas de otras obras.		
La creatividad se lleva dentro. La tienes o no.		
Inspirarse en el arte de otra persona y crear algo utilizando técnicas similares es copiar.		
No es necesario ser original para ser creativo.		
No hay nada de creativo en crear música o imágenes utilizando programas informáticos.		
Tomar una muestra de una grabación de sonido de otra persona para utilizarla en una obra propia no es original ni creativo.		

4) “La industria creativa” es una expresión amplia que abarca empleos muy diversos. En el siguiente cuadro, la primera columna incluye una lista de empleos que existen en las industrias creativas, como el teatro, las películas y los videojuegos.

SECCIÓN 1:

PRESENTACIÓN DE LOS TÉRMINOS



Con un compañero, lee las descripciones de las funciones que figuran en la tercera columna y con una flecha intenta relacionarlas con los cargos de la primera columna.

DENOMINACIÓN DEL CARGO		DESCRIPCIÓN DE LAS FUNCIONES
Director de arte publicitario - creativo		Leer textos antes de que sean publicados para asegurarse de que no contiene errores.
Animador 2D (animación por computadora)		Preparar el presupuesto y los costos de producción de una película para posibles inversores
Carpintero		Ilustrar guiones y diseñar las escaletas para iniciar la acción
Coreógrafo		Diseñar y crear nuevos sombreros.
Editor		Verificar y depurar los videojuegos para asegurarse de que son de buena calidad antes de que lleguen al público.
Director de cine		Ayudar a construir, transportar, armar, desarmar y almacenar equipos.
Iluminador		Convertir datos informáticos en una secuencia de imágenes visibles.
Diseñador gráfico		Utilizar programas informáticos para animar escenas, crear personajes y trazar los movimientos de la cámara
Archivero		Diseñar conceptos visuales para campañas de publicidad
Diseñador de niveles		Actuar de intermediario entre el equipo de rodaje y los propietarios del local a fin de que todos estén a gusto durante la filmación.
Productor técnico (de cine)		Construir, instalar y retirar las estructuras de madera del plató y los lugares de filmación.
Sombrerero		Crear un índice al final de un documento para facilitar a los lectores la búsqueda de nombres o temas.
Asistente de producción		Producir diseños para comunicar visualmente el mensaje de un cliente.
Encargado del control de calidad		Ayudar en la producción cinematográfica donde sea necesario.
<i>Render Wrangler</i> (persona encargada de digitalizar videos o imágenes)		Responsable general de la dirección creativa como, por ejemplo, el estilo y la estructura de la película.
Tramoyista		Proyectar, crear y dar vida a la danza y el movimiento en el escenario o en el plató.
Artista de guion gráfico		Responsable de todos los aspectos prácticos de la iluminación y los lugares de filmación
Jefe de unidad		Crear y decidir sobre la arquitectura interactiva de algunas partes de un videojuego digital, como el paisaje, los edificios y los objetos.

SECCIÓN 1: PRESENTACIÓN DE LOS TÉRMINOS



5) Cuando hayas relacionado los cargos con sus correspondientes funciones, te darás cuenta de que algunos de los trabajos pertenecen al sector digital. Esto significa que el trabajo que se encargan de producir está disponible en Internet o en formato digital. Vuelve a leer la lista y destaca los cargos que consideras que sin duda pertenecen al “sector digital” de las industrias creativas. ¿Qué otros trabajos forman parte de este sector?

6) Si tienes acceso a Internet, busca tus sitios web preferidos e intenta determinar la función de cada una de las personas que ha trabajado producirlo y cuáles crees que han sido sus funciones. También puedes fijarte en anuncios publicitarios en revistas. ¿Cuántos trabajos creativos has encontrado?

Si es posible, haz capturas de pantalla de varias páginas web e intenta señalar quién participó en el desarrollo de cada sección. Puedes inspirarte en el siguiente ejemplo:



SECCIÓN 2: VALORAR LA CREATIVIDAD



1) ¿Qué queremos decir cuando afirmamos que valoramos algo? ¿Cómo demostramos que lo valoramos? Con un compañero, haz una lista de las tres cosas que valoras más en tu vida y explica cómo demuestras que las valoras. Cuando hayas terminado, compártelas y compáralas con el resto de la clase para determinar si están de acuerdo.

2) En la sociedad moderna, generalmente asociamos el “valor” con dinero. Por ejemplo, el oro se considera muy valioso y, por lo tanto, es muy costoso. Sin embargo, hay cosas a las que no se puede poner un precio. Lee esta lista y ordénala en dos columnas: en una columna incluye todo lo que consideres que puede valorarse económicamente y en la otra incluye todas las que consideras que no tienen un valor monetario. ¿Hay alguna que pueda incluirse en ambas columnas? De ser así, explica los motivos.

Diamantes
Amor
Bebés
Coche deportivo
Belleza
Salud
Vivienda
Educación
Computadora
Prendas de vestir
Talento
Teléfono móvil
Familia

VALORADAS EN DINERO	NO TIENEN PRECIO

SECCIÓN 2: VALORAR LA CREATIVIDAD



(3) Lee los siguientes fragmentos de noticias recientes sobre cómo la tecnología digital está cambiando el modo en que valoramos la creatividad. Luego, discute las siguientes preguntas.

La cuestión más importante es que si la visualización de contenido en Internet es gratuita o a un bajo costo se convierte en la forma en que consumimos toda la música (que se graba) y también, gran parte de otro contenido creativo... entonces, quizá deberíamos detenernos un momento y pensar en el efecto que tendrán estos servicios y esta tecnología antes de “vender” todos nuestros bienes culturales del modo en que lo hicieron las grandes empresas discográficas.

David Byrne, The Guardian, 11 de octubre de 2013

El negocio de la piratería es algo a lo que, como protegido de la generación de los vinilos/ CD, nunca me acostumbraré. Claro que solíamos copiar discos a casetes cuando era niño, pero generalmente eran discos que ya habíamos comprado. Nos sentíamos muy a gusto con la idea de que por el placer de escuchar música debíamos pagar un precio justo al artista... Para la generación del iPod, la idea de pagar por la música en iTunes es un sacrilegio. El otro día le mencioné a un chico de 12 años una canción de hip-hop no muy conocida de un artista llamado RJD2 y, al cabo de unos segundos, había descargado sus canciones y reproducido el diseño de la portada del disco de forma gratuita. La destreza y el ingenio del chico son admirables, pero también es triste: ¿quién pagará la hipoteca de RJD2?

James Delingpole, Daily Telegraph, 1 de octubre de 2011

La cuestión de si Spotify beneficia a los artistas es más controvertida. Este servicio ha sido acusado de no valorar lo suficiente a los músicos... En julio, Taylor Swift escribió en el editorial del Wall Street Journal: “En mi opinión, el valor de un disco se basa y se seguirá basando en la sangre, el sudor y las lágrimas que derramó el artista para realizar su trabajo”. Para Swift, poder difundir contenidos en Internet no dista demasiado de la piratería. “La piratería, el intercambio de archivos y poder ver contenidos por Internet han disminuido drásticamente las ventas de discos, y cada artista ha respondido a este problema de manera diferente”, escribió.

John Seabrook, The New Yorker, 24 de noviembre de 2014

- a) Resume en tus propias palabras el argumento principal expresado en estos artículos.
- b) ¿Qué entiendes por “piratería”?
- c) ¿Estás de acuerdo con Taylor Swift en que la transmisión por flujo continuo (*streaming*) “no dista demasiado de la piratería”? Justifica tus respuestas.

SECCIÓN 2: VALORAR LA CREATIVIDAD



4) Consumimos productos digitales creados por artistas a través de Internet. Estos productos digitales son la propiedad intelectual (P.I.) de sus creadores. Podemos obtener algunos de estos productos de forma gratuita, mientras que debemos pagar por otros. En el siguiente cuadro, la primera columna incluye una lista de productos digitales. En la otra columna, señala si crees que deberías pagar por el producto. Después de haber completado la segunda columna, comenta tus respuestas con un compañero. ¿En qué estuvisteis de acuerdo y en qué no?

PRODUCTOS DIGITALES	¿DEBERÍA PAGAR POR ESTO?
Juegos en línea	
Música	
Videos de YouTube	
Películas	
Publicidad en radio y video	
Programas de radio	
Programas de televisión	
Podcasts	
Videos didácticos	
Libros electrónicos	
Programas informáticos	
Aplicaciones para teléfonos móviles	
Fondos de pantalla y fondos de escritorio	
Cursos en línea	
Tarjetas	
Etiquetas	
Arte gráfico	
Logos	
Fotografías	
Gráficos para sitios web	
Plantillas	

Destaca los productos por los que **no** consideras que debes pagar.

- ¿Quién hizo el producto?
- ¿Con qué finalidad?
- ¿Quién crees que pagó para que se fabricara el producto?
- ¿Cómo será remunerada la persona que lo creó?

SECCIÓN 2: VALORAR LA CREATIVIDAD



5) En ocasiones las personas descargan productos digitales de manera ilegal. Se trata de productos por los que debemos pagar, pero tratamos de obtenerlos de forma gratuita o compramos copias más baratas que el original. Estas copias ilegales se denominan “copias pirateadas” y quienes las producen están involucrados en actos de “piratería”. Algunos lo llaman “robo de derechos de autor” porque los artistas son los que pierden. Otras personas rechazan esta descripción porque los artistas no pierden propiedad física, sino la oportunidad de recibir un ingreso por su obra. A fin de que puedas reflexionar sobre este tema en mayor profundidad, comenta las siguientes preguntas con un compañero:



- a) ¿Alguna vez un amigo ha copiado tus deberes o tus respuestas en un examen? De ser así, ¿cómo te sentiste?
 - b) ¿Alguna vez has copiado tú a alguien? De ser así, ¿por qué lo hiciste? ¿Cómo te sentiste?
 - c) ¿Crees que es aceptable en alguna circunstancia copiar el trabajo de otra persona y hacerlo pasar por propio? Si la respuesta es negativa, ¿por qué la gente lo hace?
 - d) ¿Qué sería más vergonzoso: obtener una mala nota en un examen o que te sorprendan haciendo trampas? ¿Por qué?
 - e) ¿Cómo se compara la idea de hacer trampa o robar ideas en la escuela con descargar productos digitales sin pagar?
- 6) **Extensión:** ¿Qué puedes averiguar sobre cómo protege la legislación de tu país el trabajo creativo de las personas contra el robo o la copia ilegal?

SECCIÓN 3: PROTEGER LOS DERECHOS DE LOS ARTISTAS



1) Lee las diferentes situaciones y piensa en los personajes que participan en cada una de ellas. En parejas y grupos, representa algunas de las situaciones teniendo en cuenta cuál podría ser la reacción de los diferentes personajes y por qué.

Situación número 1: Marcel trabaja en una pequeña empresa de diseño. Su trabajo consiste en crear diseños originales para clientes que venden una variedad de productos. Debe producir un diseño para una nueva marca de jabón. Para ello, busca en Internet ideas de productos similares diseñados en otras partes del mundo. Descarga una imagen y un logo distintivos para copiarlos y espera que el cliente no se dé cuenta. Después de la presentación, su jefe, Javier, lo llama porque sospecha que el diseño es una copia.

Personajes x 2

Marcel está atravesando un momento difícil en su vida personal y no se está haciendo bien su trabajo. Va atrasado en el cumplimiento de algunos plazos. Conoce la legislación de derechos de autor, pero cree que ha editado lo suficiente el original para que pase inadvertido.

A Javier le cae bien Marcel y sabe que es capaz de producir un trabajo de calidad. Tiene la responsabilidad de respetar la ley y sabe que infringir derechos de autor en el mundo del diseño no es aceptable y que si el diseñador original descubre la copia podría demandarlo.

Situación número 2: A Assaf le gustan los videojuegos y, después de la escuela invita a su amigo Murat a su casa para que jueguen juntos con su computadora. Assaf le muestra a Murat que puede descargar algunos juegos nuevos de forma gratuita mediante un programa informático que descubrió en Internet. Murat no está seguro de que sea una buena idea.

Personajes x 2

A Assaf le fascinan las computadoras y lo que son capaces de hacer. Le gusta experimentar con diferentes tipos de programas informáticos y le parece que mostrar a otras personas las opciones disponibles es una buena forma de hacer amigos.

A Murat también le gusta experimentar con computadoras y le interesa saber lo que está disponible en Internet. Sin embargo, tiene más cuidado porque su hermano recientemente descargó algunos juegos gratis de un sitio web que infectaron la computadora con virus informáticos y, por lo tanto, hizo que funcionara mal.

SECCIÓN 3: PROTEGER LOS DERECHOS DE LOS ARTISTAS



Situación número 3: Seo-yeon y Ji-woo quieren ir a un festival de música en las vacaciones de verano. Consultan los precios en el sitio web oficial del festival, pero las entradas les resultan muy caras. Seon-yeon se entera de que un sitio no oficial está vendiendo entradas con descuento. Las chicas no se deciden sobre dónde comprar las entradas y evalúan los riesgos.

Seo-yeon es muy precavida y no suele asumir riesgos, pero su padre acaba de perder el trabajo y ella no quiere pedirle a su familia que pague tanto por la entrada.

Ji-woo suele asumir riesgos y considera que las entradas del sitio no oficial son tan auténticas como las otras. No considera que esté mal comprar entradas más baratas y dice que, de todos modos, los artistas que actúan en el festival no obtendrán dinero de la venta de entradas.

Situación número 4: Abeo está descargando en su reproductor de mp3 nueva música de moda, de la que leyó críticas en Internet. La música proviene de un sitio web que ofrece descargas gratuitas. Su hermano mayor Onyedi regresó a casa muy cansado después de que lo despidieran del trabajo y se enfada al ver lo que está haciendo Abeo.

A Abeo le encanta escuchar música de diferentes partes del mundo. Tiene un trabajo poco remunerado en un supermercado local, por lo que no puede comprar toda la música digital que quisiera. Desearía trabajar en la industria de la música, quizá como DJ.

Su hermano mayor Onyedi estaba trabajando en una pequeña empresa de producción de música. La empresa tuvo que despedir al 15% de sus empleados debido a las crecientes pérdidas de ingresos en los últimos 5 años. El director de la empresa lo anunció esa mañana y explicó que uno de los motivos de la decisión eran las descargas ilegales de música.

(2) Debate

- Teniendo en cuenta estas situaciones, ¿cuáles consideras que son los principales problemas de descargar ilegalmente productos digitales?
- ¿Cómo podrías solucionar algunos de estos problemas?
- Si las descargas ilegales pueden causar problemas a las personas y a sus computadoras, ¿crees que los consumidores deben ser responsables de sus descargas? ¿Debería ser una opción personal o debería existir un órgano externo encargado de ello? Fundamenta tus respuestas.
- Inventa tus propias situaciones para demostrar que las descargas ilegales de productos digitales pueden perjudicar a quienes crean los productos y a quienes los descargan. Además de esas situaciones, piensa también en los problemas relativos a la seguridad de la información y la privacidad, así como la calidad y fiabilidad del contenido y los productos en línea.

SECCIÓN 3: PROTEGER LOS DERECHOS DE LOS ARTISTAS



3) A continuación se plantean problemas provocados por la descarga ilegal de productos digitales creados por artistas, diseñadores, músicos, cineastas, programadores informáticos y escritores. Léelos con atención, elige DOS que consideres que son los más graves y bázate en ellos para realizar una presentación en clase en uno de los siguientes formatos:

- un artículo de revista
- el esquema de una campaña en los medios sociales que incluya hashtags, un logo y un mensaje principal
- un juego de mesa o de cartas

LAS DESCARGAS Y LA TRANSMISIÓN ILEGAL DE CONTENIDOS POR INTERNET

...te hacen vulnerable. Al ingresar a un sitio web que ofrece contenido de fuentes ilegales, como una película que se estrenó recientemente, podrías estar permitiendo que delincuentes ingresen a tu computadora. Una vez que hayan ingresado, podrán acceder a toda tu información privada, como tus datos bancarios.

...hacen vulnerable a tu computadora. Estos sitios pueden exponer a tu computadora a una serie de programas espía, programas malignos y virus.

...hacen vulnerables a los niños. Los sitios de intercambio de archivos permiten a los usuarios intercambiar videos que no utilizan controles para prevenir que usuarios menores de edad accedan a contenido inapropiado.

...pueden costar caro. En la mayoría de los países, las personas que descargan productos digitales incurren en responsabilidad civil, lo que significa que pueden ser objeto de una orden judicial que les obligue a pagar una compensación al propietario del producto digital que descargaron sin pagar. En algunos países, quienes realizan descargas ilegales incurren en multas y sanciones.

...perjudican a los creadores. A los autores y artistas no les es fácil ganarse la vida en nuestra sociedad. Las descargas y la transmisión de contenido en forma ilegal los privan de sus ingresos.

...dañan a la economía. El dinero que deberían haber recibido los creadores y quienes distribuyen su obra queda en manos de delincuentes, fortaleciendo así las redes de delincuencia en detrimento de la sociedad.



(4) **Extensión:** Vuelve a examinar las diferentes situaciones presentadas e intenta redactar un guion basado en algunos de los personajes. Para ilustrar mejor los efectos negativos de las descargas digitales ilegales puedes desarrollar, cambiar y crear nuevos personajes. Si tienes acceso a cámaras de video o cámaras fotográficas puedes grabar algunas de las escenas principales. Guarda las imágenes, ya que podrían utilizarse en la presentación final de esta unidad.

SECCIÓN 4: DISTINGUIR LO CORRECTO DE LO INCORRECTO



1) En 2013, un estudio en línea¹ realizado en el Reino Unido encuestó a 1.000 jóvenes de entre 11 y 15 años acerca de sus hábitos en Internet. Los resultados fueron los siguientes:

- Un tercio (37%) de los adolescentes de entre 11 y 12 años admitió haber descargado o visto en internet una película para mayores de 15 años, recientemente.
- Uno de cada cinco adolescentes de 11 a 15 años de edad (21%) afirmó que utiliza sitios web pirata para mantenerse al día de lo que ven sus amigos y sus hermanos mayores.
- Más de una cuarta parte de los adolescentes de entre 11 y 15 años (27%) afirmaron que sus padres desconocen qué películas ven en Internet, un tercio (32%) no se sentiría a gusto con que sus hermanos menores vieran lo mismo que ellos en Internet.

Discute en tu grupo sobre el modo en el que vuestros hábitos se comparan con el estudio. Responde a las siguientes preguntas:

- ¿Has descargado o visto recientemente alguna película de un sitio web pirata recomendado para personas de una edad más avanzada que la tuya?
- De ser así, ¿lo hiciste para imitar a tus amigos y hermanos mayores?
- ¿Tus padres saben lo que ves en Internet?
- ¿Cómo te sentirías si tus hermanos menores vieran lo mismo que tú?

Ahora reflexiona sobre las respuestas de tu grupo. La intención de esta tarea no es hacerte sentir culpable, sino que seas sincero acerca del modo en que te comportas en Internet y que reflexiones sobre por qué haces lo que haces.

2) Lee el siguiente fragmento de una noticia² sobre un caso ocurrido en Gran Bretaña de un joven que retransmitió ilegalmente la Premier League de fútbol desde un sitio web en su casa.

“Un hombre que retransmitió en directo partidos de fútbol desde su computadora y cobró a miles de personas por verlos, evitó ser condenado a prisión.

G. G. tenía apenas 16 años cuando comenzó a retransmitir ilegalmente partidos de la Premier League a través de su sitio web. G. cobraba por el contenido un precio menor que el del canal oficial, Sky. Utilizó un gran satélite, siete computadoras y nueve decodificadores para desarrollar su sitio web “freelivefooty” desde su casa en Lower Earley, cerca de Reading...

El juez Reddihough dijo a G.: ‘Las empresas de este país, así como los canales o emisoras y la Premier League, tienen derechos de autor y tienen derecho a que no sea utilizados ilegalmente, como hiciste tú. El problema es que, en definitiva, en casos como este será el consumidor el que termine pagando porque si hay menos personas que lo utilizan, los precios de los proveedores oficiales aumentarán’...

Al finalizar el juicio de seis días, G. fue declarado culpable por retransmitir al público material protegido por derechos de autor como parte de su actividad lucrativa... El juez dijo a G.: ‘Tengo en cuenta que tenías tan solo 16 años cuando empezaste esta empresa y aún eres bastante joven. No me cabe duda de que eras consciente de que lo que estabas haciendo era ilegal e ignoraste ese hecho.

Seguiste haciéndolo y, aunque no obtuviste ganancias muy elevadas, sí fueron considerables’. El juez ordenó una pena de prisión de seis meses y lo condenó a realizar 200 horas de trabajo comunitario y a pagar 1.750 libras de costas judiciales”.

¹ Encargado por *The Industry Trust for IP Awareness*, en asociación con la Junta Británica de Clasificación de Películas (BBFC)

SECCIÓN 4: DISTINGUIR LO CORRECTO DE LO INCORRECTO



Debate

- ¿Consideras que G. G. se hubiera metido en tantos problemas si no hubiera cobrado por ver los partidos de fútbol? Fundamenta tu respuesta.
- ¿Por qué crees que el juez menciona la edad de Gary al emitir el fallo?
- ¿Qué entiendes por el argumento del juez de que “el consumidor termina pagando”? ¿Estás de acuerdo?
- En el juicio, el juez dijo: “De hecho, me han informado de que hay varios sitios web y empresas que realizan las mismas actividades ilegales, eso no ayuda. En todo caso, exige que los tribunales impongan condenas disuasorias”. ¿Qué crees que quiso decir con esto? ¿Estás de acuerdo?

(3) Lee el fragmento introductorio de este artículo de *The Sunday Times*³:

Hace un par de años, alguien escribió en un sitio web estudiantil: “A las organizaciones pertinentes que lean esto: descargo un montón de música y películas de forma ilegal. Por favor, rastreen mi dirección de IP y arréstenme”.

Por más provocador que fuera el mensaje, el que lo escribió sabía que nada sucedería. Y aunque esto lo haya escrito una sola persona, estas son las palabras de una generación insolente que infringe la ley. La idea de pagar por el arte es ajena a muchos de ellos. Se ha vuelto tan habitual que hasta las personas que trabajan en el mundo de las artes lo hacen y así ponen en peligro su futuro económico. Se presta tan poca importancia al tema en la actualidad que cuando recientemente se filtraron en Internet episodios de la nueva temporada de Juego de Tronos, los comentaristas de un sitio web de noticias estaban diciendo abiertamente dónde se podían descargar...

Debate

- ¿Estás de acuerdo en que los jóvenes de hoy en día son una generación “insolente que infringe la ley”? Fundamenta tu respuesta.
- En otra parte del artículo, un joven que descarga contenido ilegalmente se describe como un “pez pequeño”. ¿Qué crees que significa y quién podría ser el “pez gordo”?
- ¿En qué medida estás de acuerdo con la afirmación de este joven de que descargar material a pequeña escala (es decir, es un “pez pequeño”) no tiene consecuencias? ¿De qué forma cambiaría tu punto de vista si millones de personas hicieran lo mismo?
- ¿Qué crees que quiere decir el escritor cuando afirma que las personas que trabajan en el sector artístico y descargan contenido ilegalmente están “socavando su propio futuro económico”?
- ¿Qué fuentes “oficiales” de descargas de música conoces?
- Fíjate en el costo promedio de descargar una canción. ¿Qué crees que sucede con el dinero que pagas por una canción?
- Proporciona ejemplos de artistas que pusieron su contenido a disposición en Internet de forma gratuita. ¿Qué consideras que obtuvieron a cambio?

³ Las descargas ilegales de música y películas están destruyendo las industrias creativas – Jonathan Dean – *The Sunday Times*,

SECCIÓN 4: DISTINGUIR LO CORRECTO DE LO INCORRECTO



4) Los proveedores de servicios de Internet en algunas partes del mundo han enviado cartas a sus clientes para advertirles de que han descubierto que utilizan sitios web de intercambio ilegal de archivos. Lee los siguientes argumentos en contra de vigilar las descargas ilegales. ¿Crees que se proporcionan argumentos válidos en cada caso? Fundamenta tus respuestas.

ARGUMENTO	VÁLIDO O INVÁLIDO
“Los usuarios deberían elegir libremente qué sitios web utilizan. Si desean utilizar sitios legales o ilegales, es su elección, no la del Estado ni la de los proveedores de servicios de Internet”.	
“Vigilar las descargas de las personas está llevando la ‘sociedad de vigilancia’ demasiado lejos: las actividades diarias de las personas no deberían estar sometidas ninguna observación ni control permanentes”.	
“Estas propuestas tratan a los usuarios de Internet como si fueran delincuentes, ¿así es como ven los proveedores de servicios de Internet a sus clientes?”	
“Intercambiar información libremente es un derecho humano y es más importante que el derecho de autor”.	

i) ¿Cuáles consideras que podrían ser las respuestas de los proveedores de servicios de Internet a estos argumentos?

ii) ¿Qué tipo de garantías crees que los usuarios de Internet quisieran tener?

(5) **Extensión:** Con ayuda de Internet, busca estudios de casos en tu país o en otros países en que las personas se hayan enfrentado problemas por descargar contenido digital de forma ilegal. ¿Puedes nombrar ejemplos de condenas “disuasorias” como fue el caso de Gary Goodger? ¿Qué problemas éticos acarrear las condenas disuasorias? ¿Qué problemas éticos acarrear las descargas ilegales? Escribe un breve informe para resumir tus conclusiones.

SECCIÓN 5: BLOGS PARA DEFENDER LOS DERECHOS CREATIVOS



1) Sobre la base de lo que has aprendido en esta unidad, en la primera columna del siguiente cuadro enumera los tipos de artistas digitales que necesitan que sus derechos de propiedad intelectual se protejan. En la segunda columna, enumera las formas legales de acceder a su obra. En la tercera columna, enumera las formas ilegales de acceder a su obra.

TIPO DE ARTISTA O PRODUCTOR CREATIVO	MODO LEGAL DE ACCEDER AL PRODUCTO	MODO ILEGAL DE ACCEDER AL PRODUCTO

(2) Cada país tiene una legislación diferente, pero el principio de respeto a la creatividad de las personas trasciende las fronteras nacionales. Elige uno de los siguientes casos para leer en grupo. Una vez que lo hayas leído con atención, toma notas sobre las siguientes preguntas:

El derecho de autor en la era digital: Una herramienta fundamental para los artistas –
<http://www.wipo.int/ipadvantage/es/details.jsp?id=2688>

La protección de los programas informáticos –
<http://www.wipo.int/ipadvantage/es/details.jsp?id=2567>

Localización de la tecnología: La historia de Bijoy –
<http://www.wipo.int/ipadvantage/es/details.jsp?id=2624>

SECCIÓN 5: BLOGS PARA DEFENDER LOS DERECHOS CREATIVOS



Apuntes:

i) Haz un resumen con tus propias palabras de los casos anteriores. ¿Dónde transcurre? ¿Quiénes son los principales personajes que participan? ¿Cuáles son los principales problemas que plantea?

ii) ¿De qué modo la protección de los derechos de propiedad intelectual de una persona contribuyen al crecimiento de estas actividades comerciales?

3) No siempre descargar contenido digital gratuitamente es ilegal. Averigua más sobre estos conceptos:

- *Creative Commons*
- Recursos Educativos de Acceso Libre
- La iniciativa de *Open Source*

¿De qué manera amplía esta información tu conocimiento sobre la legislación del derecho de autor en la era digital? ¿Por qué crees que es importante que los jóvenes entiendan la distinción entre productos protegidos por derechos de autor y los que están disponibles de forma gratuita?

4) En grupo, diseña un sitio web para sensibilizar a los jóvenes de tu edad acerca de los derechos y obligaciones relacionados con las descargas digitales de Internet. Utiliza las siguientes preguntas para organizar tus ideas:

- ¿Cómo se llamará tu sitio web? Piensa en un nombre que resulte atractivo al público objetivo a quien está destinado. Incluye referencias a los temas principales.
- ¿Cuántas secciones tendrá y cuántos temas abarcará? Relee tus apuntes de esta unidad para recordar las principales cuestiones.
- Intenta incluir un glosario de términos. ¿En qué lugar del sitio web estaría y qué palabras incluirías?
- ¿Qué contenido puedes incluir que interese a tu público objetivo? ¿Qué cosas les gusta hacer? ¿Cómo atraerás su atención para que visiten tu sitio? Piensa en preguntas, juegos, infografías, animaciones, historias de interés humano y encuestas, entre otros.
- ¿Cuál será el color, el diseño y el estilo del sitio web? ¿Cómo será el logo?

(5) **Extensión:** Usa una plantilla y crea tu sitio web. Desarrolla tus ideas en grupo y asigna un contenido diferente para cada integrante. Si dispones de una cámara de video, entrevista a amigos y familiares sobre su opinión con respecto a los derechos de propiedad intelectual.



Ministerio de Cultura,
Deportes y Turismo



WIPO IOMPI

Sección 1: Las industrias creativas

¿ES
GRATIS?

Antes de analizar las industrias creativas y la economía de tu país, conviene examinar el significado exacto de los términos “industria” y “economía”. Una economía puede definirse como un sistema de transacciones entre consumidores y empresas, de bienes y servicios producidos y distribuidos; abarca diversas formas de patrimonio, como el dinero; los bienes materiales, como la tierra y las mercancías; y bienes intangibles, como acciones en empresas y la propiedad industrial e intelectual. Una industria está integrada por empresas y comercios que venden bienes, servicios e ideas generalmente similares.

Las industrias pueden dividirse en las siguientes categorías:

- **primaria** (extracción de materia prima),
- **secundaria** (procesamiento de materiales o fabricación de productos),
- **terciaria** (prestación de servicios) o
- **cuaternaria** (investigación y desarrollo).

Piensa en un tipo de empresa que corresponda a cada una de estas categorías.

¿Conoces alguna empresa que abarque dos o más etapas de producción?

Cada país tiene características económicas e industriales diferentes. Algunos países dependen de la industria pesada mientras que otros dependen de la industria de los servicios y de la investigación y la innovación para generar ingresos. En la actualidad, hay un mercado mundial para todo tipo de bienes, pero, ¿significa esto que hay una mayor variedad de elección y precios más competitivos? También se presta más atención a MARCAS específicas conocidas en todo el mundo.

Tarea de investigación: Innovación

1. ¿Conoces empresas, productos o ideas de tu país que se conozcan y utilicen en otros países? Haz una lista y compárala con la de otro compañero o grupo.
2. ¿Qué innovaciones han tenido lugar en tu país en los últimos 50 años? Menciona varios ejemplos importantes en al menos tres sectores.

Sectores creativos

En la actualidad, la industria de los servicios, y en particular, la de los servicios financieros, puede representar un gran porcentaje de la riqueza generada por una economía. Sin embargo, en los últimos años las industrias creativas también han desempeñado un papel cada vez más importante. Pero, ¿qué es exactamente la industria creativa y a qué se dedica?

Las industrias creativas abarcan, entre otros, los siguientes sectores:

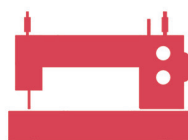
- películas
- música
- diseño
- moda
- videojuegos y programas informáticos
- industria editorial...

Sección 1: Las industrias creativas

¿ES
GRATIS?

¿Puedes dar ejemplos de empresas que trabajan en estos sectores? Es probable que tengas que buscar los nombres de las empresas en Internet o en otra fuente.

Además de los mencionados aquí, ¿se te ocurren otros sectores que formen parte de las industrias creativas?



Ampliación de la tarea de investigación:

El objetivo de esta tarea es ofrecer un panorama general de los tres sectores y un conocimiento más detallado de una actividad comercial u organización específicas de tu elección. Por último, tendrás que presentar las conclusiones ante tu clase o grupo.

1. Realiza tu propia investigación de uno de los sectores de la industria creativa mencionados anteriormente. Averigua qué tipo de productos o servicios se crean, el tipo de procesos (y tecnologías) que se utilizan y proporciona ejemplos de empresas dentro de estos sectores.
2. Ahora haz una descripción más detallada de una de estas empresas. Averigua cómo se organiza y qué tipo de empleos ofrece. Piensa también en el modo en que la empresa investiga y desarrolla sus productos, ideas y servicios. ¿En qué se inspiran? ¿A qué mercado está dirigida su actividad?

Sección 2: Valorar la creatividad

¿ES GRATIS?

Los números

En el mundo hay millones de personas que trabajan en las industrias creativas. Pero, ¿cuál es el verdadero valor de los bienes y servicios creativos en el mercado?

Para atribuir un valor económico a algo es preciso tener en cuenta dos aspectos: cuánto hay de ese algo y cuánta gente lo quiere. Esto se denomina oferta y demanda. Cuanta más demanda hay de un producto o servicio, en general más elevado será su precio. Algo que no está inmediatamente disponible suele costar más que algo que es fácil de obtener. Piensa en algunos ejemplos para ilustrar estos principios económicos.

Todos necesitamos agua, podría decirse que el agua potable es un bien preciado, pero no hay muchas personas que “necesiten” diamantes: no son fundamentales para la supervivencia. Entonces, ¿por qué los diamantes cuestan mucho más que el agua?



El precio del arte

Los diamantes pueden venderse por sumas de dinero muy elevadas. Lo mismo sucede con las obras de arte, en particular las obras muy conocidas o de artistas famosos. La venta de estos productos obedece al principio de la oferta y la demanda mencionado anteriormente, ¿podrías explicar por qué?

Subasta de estimación aproximada

Las siguientes descripciones están relacionadas con obras de arte reales que se han vendido en los últimos años, a menudo por grandes sumas de dinero. ¿Qué valor atribuirías a cada una de estas obras únicamente en función de la descripción?

- a) Escena bíblica con muchas figuras, 1609 - 1611. Óleo en madera – 142cm x 182cm
- b) Pintura de dos mujeres sentadas frente a un árbol y montañas, 1888. Óleo sobre lienzo – 101cm x 77cm
- c) Retrato de famoso artista de cine de la década de 1950 en el estilo propio del artista, 1964. Serigrafía y acrílico en lienzo – 91cm x 91cm
- d) Pintura de montañas con personas en el fondo, siglo XIV. Tinta sobre papel – 120 cm x 54 cm (Respuestas en el margen inferior)

a) *La masacre de los inocentes*, Peter Paul Rubens, vendida por última vez en 2002 por 76,7 millones de dólares de EE.UU.
b) *¿Cuándo te casas?*, Paul Gauguin, vendida en 2015 por alrededor de 300 millones de dólares de EE.UU.
c) *Marilyn turquesa*, Andy Warhol, vendida en 2007 por 80 millones de dólares de EE.UU.
d) *Refugio de Zhichuan*, Wang Meng, vendida en 2011 por 62 millones de dólares de EE.UU.

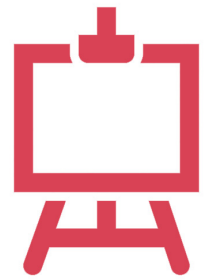
Sección 2: Valorar la creatividad

¿ES
GRATIS?

Los artistas modernos que aún están vivos pueden pedir precios muy elevados por sus obras y aunque las vendan, conservan los derechos de autor. ¿Qué significa realmente ser titular de los derechos de autor de una obra de arte?

Básicamente significa que el artista puede decidir si se realizan reproducciones de la obra y si las imágenes de la obra se pueden utilizar en campañas publicitarias, por ejemplo. Lo mismo ocurre con otros artistas, como escritores o músicos. La persona que compra la obra de arte es propietaria del bien material, no tiene derecho a decidir si se realizan reproducciones de la obra y, en ese caso, cuántas se realizarán o cómo se utilizarán las imágenes de la obra.

Ser titular de los derechos de autor de una obra de arte puede ser muy valioso para un artista cuando otras personas pagan por tener derecho a utilizarla.



Temas para debatir

1. Obviamente los precios que se pagan por las pinturas famosas exceden el costo de los materiales utilizados para hacerlas. Entonces, ¿por qué los compradores pagan esas sumas y cómo crees que justifican estos precios? ¿Consideras que las sumas de dinero abonadas en estos casos reflejan el “verdadero” valor de las obras? Fundamenta tu respuesta.
2. ¿Por qué alguien pagaría una elevada suma de dinero por una obra de arte cuando puede obtener una impresión digital por un precio mucho más bajo?
3. ¿Qué ocurre cuando se revende una obra de arte o cambia de dueño? ¿Crees que los propios artistas deberían obtener parte de las ganancias?
4. ¿Qué ocurre si el artista se vuelve famoso después de su muerte? ¿A dónde crees que debería ir el dinero?

El costo de las creaciones

Una actuación en vivo, como una obra de teatro, un concierto, un festival o un espectáculo de danza suelen tener un precio. El dinero de las entradas se destina a pagar el costo de la actuación, pagar a quienes participaron en la organización y programación de la actividad, así como para ayudar a los organizadores a recuperar los gastos de publicidad.

En algunos espectáculos en vivo se agotan las entradas rápidamente, ya que hay más demanda que oferta de entradas. Sin embargo, en otras ocasiones un espectáculo debe cancelarse debido a que se venden pocas entradas: en estos casos, los organizadores no pueden permitirse realizarlo, dado que perderían dinero.

1. ¿Qué tipo de espectáculos tienen las entradas más caras? Haz una lista de espectáculos que se te ocurran.
2. ¿Qué factores tienen en común estos espectáculos? ¿Hay motivos justificados para que tengan precios tan elevados? ¿Hay otros factores en juego?
3. ¿Qué ocurre con los espectáculos gratuitos? ¿Cómo crees que se financian?

Sección 2: Valorar la creatividad

**¿ES
GRATIS?**

En algunos casos, los espectáculos se complementan con otras ventas, por ejemplo, se pueden poner a la venta el DVD del concierto o descargas digitales una vez que han terminado las representaciones.

En algunos casos, estas ventas “complementarias” constituyen una mayor fuente de ingresos que el propio espectáculo en vivo.

En las industrias creativas, al igual que en otras industrias, las decisiones que adoptan las personas con respecto a la compra de entradas o de mercadería determinan el valor del producto para el consumidor, tanto si es música, una presentación, una película, una obra de arte o un espectáculo de moda.

Tarea: valor del diseñador

Elige una marca de ropa o de calzado de diseñador y busca ejemplos de su publicidad en la prensa, la televisión o en Internet.

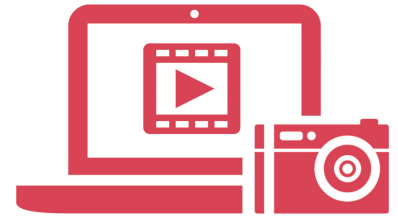
1. Presta mucha atención a la campaña publicitaria: ¿cómo está diseñada para hacer que la gente quiera comprar el producto? ¿De qué modo se representa o exhibe la marca en el anuncio?
2. ¿A qué tipo de personas se dirige la publicidad?
3. Para cada producto publicitado, averigua el precio de venta y analiza si el precio refleja el costo de producción o si pueden existir otros motivos para cobrar ese precio al consumidor.

Sección 3: Proteger la creatividad

¿ES GRATIS?

Cultura digital

Actualmente tenemos acceso a una gran variedad de tecnologías que habrían resultado desconcertantes a generaciones anteriores. Gracias a Internet podemos ver, crear y recrear texto e imágenes rápidamente sin pagar demasiado ya que podemos descargar, cargar y compartir contenidos fácilmente. Podría afirmarse que la tecnología facilita la creatividad: por ejemplo, las cámaras digitales y los programas de edición digital han hecho que el arte fotográfico sea más accesible.



Pero, ¿tener una cámara digital convierte a una persona en fotógrafo, o acaso el talento y la técnica sirven de algo? Piensa en las habilidades y la experiencia (por no mencionar el equipo) que necesita un fotógrafo en una sesión fotográfica y comenzarás a notar la diferencia entre un aficionado entusiasta y un profesional con experiencia. Lo que tienen en común es la pasión por lo que hacen. Los profesionales creativos necesitan entusiasmo, vocación y energía para tener éxito.

Hacer copias

Mientras que el precio de las cámaras digitales en la actualidad hace que los trabajos creativos sean asequibles para muchas personas, en el pasado, solamente las personas más adineradas tenían acceso al arte. La realeza, los nobles o miembros de la corte que contrataban a un artista para que pintara su retrato podían recurrir al “retocado” moderno, pidiéndole al artista que ocultara sus rasgos menos atractivos o cambiara su apariencia por completo. Los reyes y las reinas en particular eran muy exigentes con cómo eran representados: controlar su propia imagen era tan importante para las celebridades como lo es ahora. En general, el acceso a la cultura y la educación estaba limitado a los más ricos y más influyente de la sociedad.

Estas restricciones también se aplicaban a la literatura. La creación de las primeras imprentas en Europa en el siglo XV permitió que se realizaran múltiples copias de textos escritos: un gran avance para la difusión de la cultura y las ideas. En Inglaterra, la monarquía no quería que se imprimieran determinados textos, por lo que asumió el control de todas las imprentas, un control que mantuvo durante alrededor de doscientos años. El Rey o la Reina decidían lo que se imprimía (o copiaba) y quién estaba autorizado a hacerlo. Al controlar la imprenta, el monarca que estaba en el poder intentaba controlar la información que llegaba a sus súbditos.

Debate

1. ¿Crees que existe algún paralelismo con la época actual? ¿Determinados grupos o personas controlan lo que la gente ve o escucha?
2. ¿Quién consideras que tiene más control? ¿Las empresas multinacionales? ¿Los gobiernos? ¿Los gobernantes y líderes? ¿O los propios individuos?
3. ¿Crees que la clase social es más o menos importante en la actualidad en lo que respecta a la comprensión y el acceso al mundo en general?

Sección 3: Proteger la creatividad

¿ES
GRATIS?

Control del derecho de autor

El Estatuto de la Reina Ana de 1709 fue la primera ley que otorgó al autor de una obra escrita el control de sus copias. Esta ley permitió a los escritores decidir dónde y cómo se reproducía su obra y así obtener más ganancias a partir de ello. El Estatuto explica los motivos por los que se aprobó una ley sobre derechos de autor: evitar los problemas causados por la copia no autorizada, es decir, aquella que se realiza “sin el consentimiento de los autores o propietarios de dichos libros o escritos, para su detrimento y con demasiada frecuencia para su ruina y la de sus familias”; así como para “prevenir, consiguientemente, esas prácticas en el futuro”. La ley tenía el objetivo de “alentar a los hombres letrados a crear y escribir libros de utilidad”. Protegía las obras existentes y fue concebida para proteger la creatividad intelectual de cara al futuro.

En la actualidad, las “copias” de obras originales están disponibles en diversos formatos, como la música digital, los archivos de imágenes y texto, los archivos de películas y el diseño web. Además, estos archivos se pueden manipular y reproducir. Poder copiar es sin duda más fácil, pero tener el derecho de poder copiar la obra de otra persona no es tan sencillo. El creador de una obra original sigue siendo el titular de los derechos de autor de esa obra. Es dueño del contenido y de las ideas. No es propietario de las copias en sí, de modo que un autor es dueño del texto que integra su novela, pero no de todas las copias realizadas de ese libro. Lo mismo ocurre con un músico y sus archivos de música digitales: es propietario de su obra creativa, pero no del objeto que la contiene.

Hacer una falsificación

En el mundo del arte, la falsificación es un problema conocido. Un Picasso original vale mucho dinero, una copia no, pero ¿qué ocurre si no notas la diferencia? ¿Y qué hace al “original” más valioso que una falsificación que se ve idéntica? Un problema similar ocurre con el dinero. Las monedas y los billetes tienen valor a cambio de bienes y servicios. En sí mismos no valen mucho. Una moneda de una libra tendría poco valor si no se pudiera gastar. Este valor hace que la moneda sea el blanco de falsificadores que imprimen dinero falso, una actividad delictiva que es problemática para los comercios y los consumidores.

¿Qué ocurre si el dueño de una tienda se niega a aceptar tu dinero porque alguien te ha dado una moneda o un billete falso? No puedes hacer nada. Un reciente estudio ha concluido que 1 de cada 50 monedas de libras en circulación en el Reino Unido es falsa. A mayor escala, este tipo de falsificación puede devaluar una moneda y tener repercusiones económicas. Utilizar dinero falso a sabiendas para intentar comprar bienes es un delito. Tomar algo que es propiedad de otra persona sin pagar es una cosa, pero ¿qué ocurre si se toma algo más abstracto como una idea? Copiar el diseño de otra persona, utilizar una parte de una grabación para incorporarlo en una nueva obra (sampling), utilizar un cuento de otra persona, puede ser problemático, pero los límites no están claros.



Sección 3: Proteger la creatividad

**¿ES
GRATIS?**

Debate

1. ¿Siempre tiene menos valor la falsificación que el original? Puedes dar ejemplos relacionados con el arte o el dinero para explicar tu respuesta.
2. ¿Crees que es posible “robar” una obra creativa? ¿Es más o menos condenable que robar un bien material?
3. ¿Es posible tener una idea verdaderamente original, en particular ahora que los medios de comunicación nos bombardean todo el día con mensajes e imágenes?

Las mentes brillantes piensan parecido...

¿Alguna vez te has preguntado cómo es posible que las principales cadenas de ropa tengan estilos y diseños similares? Hay un largo periodo de ejecución entre el diseño de prendas de vestir, su fabricación y su distribución en las tiendas, de modo que no se trata simplemente de copiar lo que tiene la tienda de al lado. En el sector de la moda, los eventos como la London Fashion Week (semana de la moda de Londres) tienen gran influencia en las tendencias de las principales marcas: los diseñadores de renombre exhiben sus últimos diseños mientras que los periodistas de moda y los compradores toman notas y fotografías de lo que han visto. Los estilos, colores, modelos y telas son adaptados y reinterpretados para luego diluirlos y, finalmente, venderlos en las tiendas.

Diferentes marcas siguen tendencias de diseño muy similares al mismo tiempo para todo tipo de productos, desde zapatos hasta reproductores de MP3. La expresión alemana “zeitgeist” resume esta idea en términos del “espíritu característico de un momento determinado”. A nivel consciente e inconsciente, cada uno de nosotros puede estar influenciado por las ideas de otras personas, especialmente ahora que estamos expuestos a diario a miles de mensajes publicitarios en Internet, en las redes sociales, en los carteles, en la radio, la televisión y el cine.

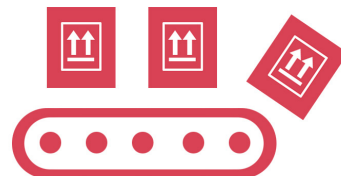
Pero, ¿cuál es el límite entre la inspiración y las simples copias? La posibilidad de que una obra, concepto o diseño creativo que es “propiedad” de una persona sea “robada” por otra es lo que dio lugar al término “propiedad intelectual”. Los conceptos e imágenes pueden tener un valor real para las empresas y las personas, al igual que las acciones o los activos, de modo que parece razonable convertirlos en un tipo de bien que pertenece a un propietario legal.

Sección 3: Proteger la creatividad

¿ES
GRATIS?

Productos inteligentes, propiedad intelectual

Como habréis visto, la innovación y la creatividad han sido importantes para la economía de muchos países durante mucho tiempo. Las empresas del sector creativo buscan nuevos diseños, nuevos productos y nuevas formas de ofrecer servicios a los consumidores con la finalidad de ganar ventaja en el mercado. Invertir en la investigación y el desarrollo de nuevos productos y servicios también contribuye a que la economía avance, pero es costoso. Cuando una empresa desarrolla un nuevo producto o servicio, lo último que desea es que los competidores comiencen a vender ese nuevo diseño “exclusivo”.



Entonces, ¿cómo pueden las empresas evitar largos litigios con respecto a sus diseños y productos?

Tarea de investigación

El sitio web de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual contiene mucha información sobre los derechos de autor, los diseños, las marcas y patentes, así como información general sobre P.I. Puedes consultar su sitio web: <http://www.wipo.int>

1. Consulta el sitio web y toma notas sobre los diferentes tipos de protección de la “propiedad industrial e intelectual”.
2. Busca en el diccionario varias definiciones de “propiedad industrial e intelectual”.
3. ¿De dónde provienen los términos “propiedad industrial e intelectual”? ¿Coinciden las diferentes fuentes que has consultado? ¿Cuándo comenzó a utilizarse la expresión?

Sección 3: Proteger la creatividad

¿ES
GRATIS?

El robo de grandes ideas

En la historia hay muchos casos de disputas de titularidad, doble juego y copia flagrante. Si tienes una idea y la compartes, corres el riesgo de que alguien la robe y la utilice en otra parte. Quizá ya te ha ocurrido de algún modo. Las controversias relativas a la titularidad de las ideas y los productos pueden ser largas y costosas, además de dañar la reputación y las relaciones entre las empresas. La ausencia de una patente o marca válidas también puede impedir que nuevas empresas coloquen sus bienes y servicios en el mercado.

Quizá conoces algún caso famoso de robo de ideas o infracción de derechos de autor. El siguiente ejemplo está relacionado con una controversia que duró casi cincuenta años y solamente se resolvió tras la muerte del inventor:

El inventor Nikola Tesla, nacido en 1856, realizó cientos de invenciones y patentó muchas de sus ideas. Hoy en día se le reconoce como el primer titular de una patente de tecnología de radiodifusión. Sin embargo, la titularidad de la patente fue disputada durante muchos años por Guglielmo Marconi, que también era un inventor pionero de la tecnología de radio. La Oficina de Patentes de los Estados Unidos reconoció la prioridad de Tesla en 1903, cuando Marconi solicitó la protección del mismo diseño. Sin embargo, posteriormente se atribuyó la invención a Marconi.

Se dice que Tesla bromeaba: “Marconi es un buen tipo, permítanle seguir. Está utilizando 17 de mis patentes”. Sin embargo, la controversia se resolvió después de la muerte de Tesla, en 1943: la reivindicación de Marconi fue rechazada a nivel judicial, pero Tesla no llegó a ver el restablecimiento de su titularidad de la patente de la radio.



Debate

1. ¿Conoces otros casos de robo de ideas o diseños?
2. ¿Qué crees que sucedería si lo mismo ocurriera hoy?
3. ¿Cómo se pueden proteger las creaciones, por ejemplo, una novela o un diseño de prendas de vestir?

Sección 4: los consumidores digitales

¿ES GRATIS?

El consumidor digital

La forma en que “consumimos” entretenimiento y productos creativos ha cambiado mucho. En los últimos cincuenta años han surgido cada vez más maneras de gastar dinero y de pasar nuestro tiempo libre. El número de restaurantes, bares, pubs y discotecas, multicines y centros comerciales ha aumentado rápidamente en los centros urbanos, por lo que se ofrecen muchas opciones a los consumidores. Además, la amplia disponibilidad de banda ancha a un precio razonable ofrece una gran variedad de posibilidades. Los DVD y la posibilidad de jugar en línea desde casa proporcionan aún más opciones a los consumidores. Pero, ¿por qué estamos dispuestos a pagar por este tipo de entretenimiento? Y, ¿qué efectos ha tenido la revolución digital en la manera que tenemos ahora de consumir productos creativos?

Entretenimiento en línea

Casi la mitad de la población mundial está conectada a Internet. Los usuarios pasan muchas horas al día navegando en busca de información o simplemente por placer, aprovechando la velocidad y facilidad de los servicios en línea. Los usuarios de Internet cuentan con una gran variedad de opciones: desde comprar en línea o utilizar videojuegos interactivos, hasta descargar música, ver películas y programas de televisión en línea. Pero, ¿es únicamente la facilidad de uso y la comodidad de acceder a estos servicios desde el hogar lo que hace que los usuarios prefieran una experiencia virtual antes que una física, o hay otros factores que deben tenerse en cuenta? ¿Es esta atracción hacia lo virtual un fenómeno universal?



Tarea

1. ¿Existen productos o servicios creativos que no podrían ser “virtuales” o que crees que perderían su atractivo si se ofrecieran en ese formato?
2. ¿Quiénes consideras que son los principales destinatarios de las redes de comunicación digital y de los sitios de compra en línea como *Amazon*?
3. Explica si consideras que los siguientes espectáculos pueden ofrecerse de forma virtual (en línea, DVD, etc.) o si hay motivos por los cuales son mejores “en directo”:
 - festival
 - obra musical
 - cine al aire libre
 - desfile de moda
 - obra de teatro
 - exposición de arte

Sección 4: los consumidores digitales

¿ES GRATIS?

Derecho de acceso al contenido digital

Muchos usuarios desean obtener acceso ilimitado al contenido digital. Algunas personas incluso han defendido que se reconozca el acceso a Internet como un derecho humano fundamental. En 2012, la Comisión Europea publicó un Código de derechos en línea de la Unión Europea (UE), que establece lo siguiente: “Toda persona debe tener en la UE la posibilidad de acceder a un conjunto mínimo de servicios de comunicaciones electrónicas de buena calidad a un precio abordable”¹. Por lo tanto, el acceso a Internet se ha convertido en una cuestión política, además de personal. Pero, ¿podría afirmarse que es imprudente depender de Internet para tantos aspectos de la vida?

Temas de debate

1. ¿Consideras que el uso de las redes sociales y los foros hacen que nos perdamos las experiencias reales?
2. ¿Estamos poniendo en peligro nuestra protección y seguridad personal al compartir demasiada información en línea?
3. Además, depositamos nuestra confianza en comerciantes digitales que engañan o estafan a los consumidores. ¿Quién debería encargarse de vigilar esto?

Un negocio arriesgado

La seguridad se está convirtiendo en una preocupación creciente debido a que cada vez más personas compran productos y servicios en línea. Aunque las medidas para proteger a los consumidores se actualizan constantemente, aún existen riesgos al igual que ocurre cuando alguien entrega una tarjeta de crédito en una tienda o restaurante.

Los sitios de reventa siempre han aprovechado para hacer dinero en los conciertos, festivales u otros espectáculos al vender entradas a un precio mucho mayor del original, en algunos casos, al vender entradas falsas. Cada verano, una multitud de aficionados a la música pierde dinero por comprar entradas de festivales en sitios web fraudulentos. Cuando no reciben las entradas que compraron, se dan cuenta de que fueron víctimas de una estafa. El problema es que los sitios web falsos parecen legítimos. Los consumidores no pueden distinguir cuáles eran auténticos y cuáles no.



¹ <https://ec.europa.eu/digital-agenda/es/code-eu-online-rights>

Sección 4: los consumidores digitales



Tarea: derechos en línea

1. Además del ejemplo anterior, piensa en otros problemas que pueden encontrar los usuarios de Internet que afecten a la seguridad de su información y de su privacidad personal, así como de la veracidad y fiabilidad del contenido y de los productos en línea.
2. Haz una lista de los “derechos” fundamentales que crees que los usuarios de Internet deberían tener en línea.

¿Vigilar la red?

Al pasar a la siguiente sección, ten presentes estas ideas:

Internet se expande a diario y sus usuarios son capaces de acceder a un mayor número de datos. El tráfico en Internet sigue aumentando y también lo hace la velocidad con la que funcionan las conexiones a Internet. Pero, ¿pueden los sistemas actuales responder a la constante expansión, o llegará un momento en que alcancen su capacidad máxima? Muchos consumidores dependen del acceso a Internet para realizar transacciones y depositan su confianza, contraseñas y datos bancarios en diversos sitios web. Internet es un sistema mundial y la legislación difiere de un país al otro. Si eres víctima de una estafa en Internet por una empresa extranjera, es difícil que recuperes tu dinero. Así que, ¿debemos proteger a los usuarios de Internet cuando las cosas no salen bien? ¿Qué debería hacer el consumidor para evitar problemas?



Sección 5: respuestas de la industria



Los consumidores quieren proteger sus derechos; las empresas quieren proteger sus intereses y sus ganancias. Entonces, ¿qué cambios están haciendo estos grupos y los organismos externos para abordar los problemas de la era digital? ¿Solucionan estos cambios los problemas de los consumidores y la industria?

Estar al día con los cambios

A medida que aumentan las opciones para los consumidores y el poder de elección se convierte en una parte integral de la cultura moderna, la industria del entretenimiento está intentando ofrecer contenido en una gran variedad de formatos. Por ejemplo, las cadenas de televisión como la BBC han creado servicios como iPlayer para satisfacer estas necesidades y, en cierta medida, para promover el consumo legítimo de su contenido en línea.



Dado que los programas de televisión tampoco son inmunes a la piratería en Internet, una forma de frenar esta tendencia sería creando una alternativa jurídica. Los recientes recortes presupuestarios también provocaron cambios en la programación, y hay temores de que ya no haya financiación para programas nuevos y originales y que, en lugar de tener programación innovadora, los telespectadores solo puedan ver repeticiones. Pero, ¿a quién le importa realmente proteger la programación original en la televisión, el teatro o el cine?

Debate

1. ¿Debería proporcionarse financiación y protección para las artes creativas?
2. ¿Quién debería encargarse de garantizar que los nuevos talentos creativos tengan la oportunidad de triunfar en sectores como el de la moda, la música, el arte y el cine, entre otros?
3. ¿Deberían hacerlo las propias industrias, los consumidores o los órganos del gobierno?

Para responder a la creciente infracción de los derechos digitales se han creado una serie de organizaciones que representan a las industrias creativas a nivel mundial. Estos grupos colaboran con otras organizaciones (como el gobierno, la policía, los proveedores de Internet) para transmitir sus mensajes.

Sección 5: respuestas de la industria



Estudio de caso 1: la industria de la música

Los formatos digitales de música han cambiado la forma en que consumimos música y probablemente hayan facilitado la aparición de nuevos grupos musicales. Es muy fácil descargar archivos de música en línea, es cómodo para los consumidores y conveniente para las empresas discográficas y los artistas que reciben algo a cambio, generalmente ganancias, aunque en ocasiones los artistas se contentan con la cobertura mediática y aumentan el número de seguidores.

Tarea

1. ¿Qué fuentes “oficiales” de descarga de música conoces?
2. Consulta el costo promedio de descargar una canción, ¿a dónde crees que va el dinero que pagas por una canción?
3. Proporciona ejemplos de artistas que pusieron su contenido en Internet en forma gratuita. ¿Qué crees que obtuvieron a cambio?

Si bien hay muchas formas legítimas de comprar música en Internet, también hay páginas donde la música está disponible de forma ilegal. Las redes de intercambio de archivos son una de las principales fuentes de descarga ilegal de archivos de música. Pero, ¿qué es lo ilegal de descargar música desde esas fuentes?

Es un problema de derechos de autor. Los artistas que crean música (o sus empresas discográficas) son los propietarios legales de esa música y tienen derecho a obtener ganancias cuando se vende su música, al igual que cuando sus CD se venden en una tienda. Las descargas ilegales suelen ser gratuitas, o si hay un costo, las ganancias no se destinan a los titulares de los derechos de autor de la música. Obviamente, este es un problema para la industria de la música, ya que implica una pérdida de ingresos.

Si bien se han adoptado medidas para reducir la disponibilidad de las descargas ilegales y dar más opciones legales a los consumidores, hay quienes consideran que la música debería ser gratuita y que las empresas discográficas han tardado mucho en adaptarse a los cambios tecnológicos. Pero, más allá de sacar provecho de los derechos de autor de otra persona, las descargas ilegales también pueden generar problemas a los consumidores en lo que respecta al contenido no deseado: los usuarios pueden terminar descargando programas espía o virus en lugar de los archivos de música que deseaban. Por eso, ¿deben ser los consumidores responsables de sus descargas? ¿Debería tratarse como una elección personal o debería existir un órgano externo encargado de regularlo?

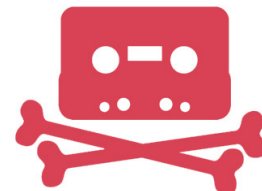
En algunos países como los Estados Unidos de América, los principales proveedores de servicios de Internet se pusieron de acuerdo en enviar cartas de advertencia a los clientes que utilizan sitios de descarga ilegal de archivos. Estas medidas fueron publicitadas como una forma de educar a los usuarios de Internet sobre la infracción de los derechos digitales. Los titulares de derechos de autor y las empresas proveedoras de servicios de Internet también afirmaron que harían lo posible para garantizar que los usuarios tengan alternativas legítimas. También hubo propuestas de retirar la conexión a Internet durante un período a los usuarios que sigan infringiendo derechos de autor tras haber recibido tres cartas de advertencia. Estas políticas se han aplicado en Francia y la República de Corea.

Sección 5: respuestas de la industria



Equilibrio de derechos: usuarios digitales y productores creativos

Los medios de comunicación han mostrado mucho interés por las medidas para hacer frente a la piratería en Internet. A continuación se ofrece un resumen de algunas respuestas de individuos y grupos de consumidores a quienes preocupan estas medidas.



Tarea

1. Lee los siguientes argumentos en contra de vigilar las descargas ilegales. ¿Crees que se ofrecen argumentos válidos en cada caso?
2. ¿Qué crees que responderían a estos argumentos los titulares de derechos de autor y los proveedores de servicios de Internet? ¿Qué garantías crees que quisieran tener los usuarios de Internet?
 - a. “Los usuarios deberían elegir libremente qué sitios utilizan. Si desean utilizar sitios legales o ilegales, es su elección, no la del Estado ni la de los proveedores de servicios de Internet.”
 - b. “Vigilar la actividad de descarga de las personas es llevar la “sociedad de vigilancia” demasiado lejos: las actividades cotidianas de las personas no deberían ser objeto de vigilancia y control permanentes.”
 - c. “Estas propuestas tratan a los usuarios de Internet como delincuentes, ¿es este realmente el modo en que los proveedores de servicios de Internet ven a sus clientes?”
 - d. “Este sistema genera costos injustos a los proveedores de servicios de Internet. No deberían importarles los intereses de las grandes empresas de entretenimiento.”

Sección 6: ¿Un futuro perfecto?

Las personas quieren tener acceso a los contenidos y, a la vez, mantener su privacidad; las empresas quieren tener clientela y proteger sus ganancias; los titulares de derechos creativos quieren vivir de sus obras. El conflicto entre los intereses de los consumidores y de las grandes empresas, y el equilibrio entre la titularidad y la privacidad parecen reflejar posiciones consolidadas en el debate público, pero ¿se trata de falsas dicotomías creadas por los medios de comunicación? ¿De qué modo crees que se pueden resolver estos conflictos? ¿Cómo se ha de proceder con respecto a las cuestiones relacionadas con los derechos digitales?

Compartir productos creativos: consulta y examen

Los derechos de autor fueron creados para reglamentar la reproducción de obras impresas (véase la Sección 2). Al principio fue una forma de controlar quién podía imprimir qué, pero con el paso del tiempo se convirtió en un medio en que las personas y las empresas podían obtener ganancias a partir de la creación de obras originales. En la actualidad, los derechos de autor constituyen una importante preocupación de una gran variedad de sectores creativos, desde las artes visuales, pasando por las películas, la televisión y la música, hasta la informática e Internet. ¿Cómo se ha adaptado la legislación de derechos de autor al clima tecnológico actual y a las posibilidades de producción y reproducción, que no dejan de evolucionar?

¿Alternativas a los derechos de autor?

No todo el mundo está de acuerdo en las cuestiones relativas al derecho de autor y a la propiedad intelectual. En esta sección, conocerás algunas de las alternativas que se han propuesto al tradicional derecho de autor. Piensa en los motivos que hay detrás de algunas de estas ideas opuestas. Tu opinión será muy útil para realizar los ejercicios al final de este cuadernillo.

Open Rights Group: ¿protección de los “derechos digitales”?

Open Rights Group (ORG) es una organización no gubernamental (ONG) fundada en 2005 que, al momento de finalizar esta publicación, estaba integrada por 1.000 miembros. Cualquier persona puede suscribirse a ORG (mediante el pago de una cuota). El grupo publica sus objetivos y campañas actuales en su sitio web: <http://www.openrightsgroup.org/>. Lee la siguiente información extraída de su sitio web y responde a las preguntas:



Quiénes somos

Los políticos y los medios de comunicación no siempre entienden las nuevas tecnologías, pero igualmente comentan y legislan al respecto. El resultado puede ser un periodismo mal informado y legislación peligrosa.



Sección 6: ¿Futuro perfecto?

Open Rights Group es una organización tecnológica de base cuya finalidad es proteger las libertades civiles contra la mala aplicación y reglamentación de la tecnología digital. A estos derechos los denominamos “derechos digitales”.

1. ¿Qué opinas sobre el lenguaje utilizado en este breve fragmento? ¿Qué efecto crees que este lenguaje desea tener en los lectores?
2. ¿Cómo se compara a los puntos de vista de grupos creados por o en asociación con las industrias creativas?
3. ¿Quiénes crees que son los destinatarios de este grupo? Visita su sitio web y examina sus campañas y actividades para poder responder la pregunta.

Código Abierto

Otro movimiento a favor de abrir posibilidades es la Open Source Initiative (iniciativa para el código abierto). El código fuente es la esencia de los programas informáticos, es la serie de instrucciones para un programa informático (o videojuego o aplicación de una red social como Facebook). Las licencias de código abierto permiten a los usuarios descargar los programas de otras personas en forma gratuita y realizar los cambios que deseen sin tener que pagar ni pedir permiso al autor original del código.



El código abierto se diferencia de los códigos fuente de programas informáticos comerciales, que no pueden obtenerse en forma gratuita para adaptar o ajustar. Los usuarios deben pagar licencias para utilizar los programas informáticos comerciales, que generalmente incluyen actualizaciones para mejorar su funcionalidad o resolver problemas que no se pudieron resolver cuando se publicó el programa. La licencia de utilización de un programa informático generalmente no otorga acceso al código fuente y, por consiguiente, no permite al usuario realizar cambios.

Lee la siguiente información del sitio web de la Iniciativa de la Open Source Initiative:

Open Source (código abierto) es un método de desarrollo para programas informáticos que se apoya en la combinación del examen que de un mismo tema realizan varios expertos y en la transparencia del proceso. La fuente abierta fue creada para brindar mejor calidad, mayor fiabilidad y flexibilidad a un costo más bajo y poner fin a la dependencia de un solo vendedor depredador.

La Open Source Initiative (OSI) es una entidad sin ánimo de lucro para promover e informar acerca de los beneficios del código abierto y propiciar el acercamiento entre los miembros de la comunidad de código abierto.

<http://www.opensource.org>



Sección 6: ¿Futuro perfecto?

Debate

1. Es este el futuro deseado para la industria de los programas informáticos, o crees que los programas informáticos comerciales son mejores que los diseñados por individuos?
2. ¿Deberían los fabricantes de programas informáticos comerciales cambiar el modo en que obtienen licencias para sus materiales o cambiar el precio de sus productos?

Los creadores de programas informáticos de código abierto pueden proteger sus derechos con respecto a los productos que crean mediante un proceso conocido como licencias de *Creative Commons*.

Creative Commons

Se trata de un sistema flexible para obtener licencias de obras creativas y establecer las condiciones para que otras personas puedan utilizar esas obras. Este sistema permite que los productores compartan sus obras creativas, mientras se protegen contra la explotación de sus ideas. Se puede acceder a las licencias de *Creative Commons* en Internet en forma gratuita. Lee la siguiente información extraída del sitio web oficial de *Creative Commons* en el Reino Unido: <http://www.creativecommons.org.uk/>

¿cuáles son las ventajas de utilizar creative commons?

*Algunas buenas razones para utilizar licencias y contenido Creative Commons
Compartir, reutilizar y mezclar –legalmente.*



Licencias de Creative Commons

Creative Commons ofrece herramientas gratuitas a autores, artistas y docentes para proteger su creación en el marco que ellos deseen. Nuestras herramientas sustituyen “Todos los derechos reservados” por “Algunos derechos reservados”, según decida el creador. Somos una organización sin ánimo de lucro. Todo lo que hacemos, con inclusión de los programas informáticos que desarrollamos, es gratis.

Los usuarios pueden elegir entre una serie de licencias que deseen aplicar a su obra y de ese modo controlar en qué medida otras personas pueden utilizar o adaptar su obra y estipular si se los debe reconocer por ella. Las licencias de Creative Commons se basan en los derechos de autor, pero el sistema permite a los autores otorgar permisos generales para el uso de sus obras.

Sección 6: ¿Futuro perfecto?

La empresa de diseño de prendas de vestir *Pamoyo* ha utilizado la licencia *Creative Commons* en sus productos. Este tipo de licencia permite a los usuarios descargar los diseños de prendas de vestir de la empresa para recrearlos o adaptarlos, siempre y cuando los pongan a disposición de otros usuarios en las mismas condiciones. Se pueden descargar algunos modelos de los diseños de prendas de vestir de *Pamoyo* de su sitio web. Se alienta a los usuarios a utilizar el modelo básico para que diseñen prendas de vestir para su uso personal, añadan ideas y cambios personales, y los compartan una vez que hayan terminado. Se trata de un enfoque interesante en la industria de la confección, en que los diseños y modelos suelen protegerse celosamente. Puedes encontrar más información y ejemplos de los diseños en el sitio web: <http://www.treehugger.com/sustainable-fashion/first-eco-fashion-label-under-creative-commons-license-promises-creativity-and-sustainability.html>

Taller

Nos complace publicar el primer modelo de la colección *Styled With Heart*

Camisa Deluxe

Descargue el modelo aquí en formato pdf o jpg.

Se puede imprimir el modelo en una impresora normal A4. Los comentarios serán bienvenidos. Si realiza creaciones propias basadas en este modelo, nos encantaría ver los resultados.




Tarea

1. ¿Por qué crees que esta empresa de moda decidió hacer disponibles sus diseños a través de la licencia de *Creative Commons*? Visita su sitio web para conocer mejor cómo funciona esta empresa creativa, teniendo en cuenta sus valores comerciales, sociales y culturales.
2. *Creative Commons* fue fundada oficialmente en 2001. ¿Qué avances digitales crees que han tenido lugar desde entonces? ¿Consideras que dentro de diez años esta podría seguir siendo una solución? ¿Resistirá el paso del tiempo?
3. ¿Crees que la tecnología y la legislación brindarán soluciones a los problemas relacionados con los derechos creativos y las responsabilidades digitales, o consideras que se debe alcanzar un equilibrio a través de un cambio de actitud o de la educación?

**Para más información,
visite el sitio web de la OMPI en www.wipo.int
Organización Mundial de la Propiedad Intelectual
34, chemin des Colombettes
P.O. Box 18
CH-1211 Ginebra 20
Suiza
Tel: + 4122 338 91 11
Fax: + 4122 733 54 28**