PROPÓSITO:

Guía 9. Que el estudiante utilice responsable y autónomamente las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para ´ procesos de aprendizaje

MOTIVACIÓN:

Ver cortometraje

EXPLICACIÓN:

DERECHOS DE AUTOR..

Origen y evolución del derecho de autor

En la transición de la edad media hacia los tiempos modernos se presentaron en Europa nuevas invenciones y el perfeccionamiento de los medios de comunicación. Es así como apareció la imprenta inventada por Gutenberg en el siglo quince, que hizo posible alcanzar un mayor número de personas sin que estuvieran reunidas en un mismo lugar, lo que formó un mercado que fue desde un principio muy susceptible a las imitaciones y a las falsificaciones.

Imagen tomada desde: https://legismark.com/que-es-el-derecho-de-autor-y-como-protegerlo/

No tardaron en aparecer las reimpresiones una vez salieron los primeros productos de la imprenta, generando el rechazo de los autores y de los impresores, así como de las autoridades. Por ello el origen del derecho de autor se sitúa en la lucha contra la piratería, por motivos materiales, dado el perjuicio económico que ocasionaba, pero también en lo que concierne a los escritos religiosos existía la preocupación de evitar alteraciones y mutilaciones.

Otros países como Francia y Alemania identificaron otros aspectos de la protección de la personalidad en el derecho de autor: derecho moral y derecho patrimonial y así sucesivamente se fue extendiendo a los demás países.

PROPIEDAD INTELECTUAL: La propiedad recae sobre dos tipos de bienes: los tangibles, como es el caso de los bienes muebles e inmuebles, y los intangibles como la propiedad intelectual.

La expresión "propiedad intelectual" se utiliza en términos amplios para hacer referencia a todas las creaciones del ingenio humano. El Derecho de Autor es una especie dentro de la institución de la propiedad intelectual, en virtud de la cual se otorga protección a las creaciones expresadas a través de los géneros literario o artístico, tiene por objeto las creaciones o manifestaciones del espíritu expresadas de manera que puedan ser percibidas, y nace con la obra sin que para ello se requiera formalidad alguna.

INFRACCIONES Y SANCIONES

La piratería de obras y productos culturales es la conducta antijurídica típica contra el derecho exclusivo de reproducción. Consiste en la fabricación, la venta y cualquier forma de distribución comercial, ilegal, de ejemplares (libros e impresos en general, discos, casetes, etc) de obras literarias, artísticas, audiovisuales, musicales, de las interpretaciones o ejecuciones de las mismas, de programas de ordenador y de bancos de datos.

El plagio: El acto de ofrecer o presentar como propia, en su totalidad o en parte, la obra de otra persona, en una forma o contexto más o menos alterados. Delia Lipszyc señala que el plagio es el apoderamiento ideal de todos o de algunos elementos originales contenidos en la obra de otro autor presentándolos como propios.

SANCIONES EN COLOMBIA

Si la afectación es de carácter moral, es decir, que existe un vínculo entre al autor y su creación, se daría lugar a una indemnización por los perjuicios. Así mismo, podría acarrear penas de prisión de entre 32 a 90 meses y multas de 26,66 a 300 SMMLV, es decir, unos $263 millones.

Por su parte, si la violación del derecho de autor genera afectación patrimonial porque se llega a hacer una reproducción pública de la obra, el Código Penal en su artículo 271 estipula penas que van desde cuatro a ocho años y multas de 26,66 a 1.000 salarios mínimos, es decir, hasta $877 millones.

EL DERECHO DE AUTOR Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Aquí cito algunos Item objeto de protección de Derecho de Autoría en las nuevas tecnologías

Las bases de datos: Las bases de datos son colecciones o compilaciones de obras o materiales ordenados y almacenados en cualquier soporte.

La multimedia: La producción multimedia es "todo soporte en el que hayan sido almacenados, en lenguaje digital y en número no inferior a dos de diversos géneros, textos, sonidos, imágenes fijas y en movimiento, que pueden constituir la expresión de obras literarias, musicales, "visuales" (de las artes plásticas y fotográfica) y audiovisuales, preexistentes o creadas para su explotación a partir de tales soportes, cuya estructura y acceso están gobernados por un programa de ordenador que permite la interactividad de dichos elementos.

El internet: Internet inicialmente fue concebido como una red científica y de información, pero ha evolucionado hacia un modo de hacer negocios y un espacio de carácter comercial, donde el mercadeo de bienes y servicios a través de Internet, entre ellos bienes intelectuales, ha convertido en tema fundamental al del valor y la protección de los contenidos que se encuentran en la red.

Trasmisiones por satélite y televisión por cable: Con la colocación en el espacio de satélites artificiales con capacidad para recibir desde la tierra y enviar a la tierra señales portadoras de programas que contienen obras y bienes intelectuales protegidos por el derecho de autor, se amplió considerablemente el panorama de la explotación de tales obras y bienes, lo que interesa entonces al derecho de autor y le plantea el interrogante sobre la protección de los titulares de derechos frente a tales modalidades de utilización.

Actualmente, existen normativas para proteger la **propiedad intelectual en la red** y diferentes tipos de licencias que dan a conocer al usuario los permisos que concede el autor sobre su obra, aunque es un tema complejo, rodeado de una gran polémica que depende en gran parte de planteamientos ideológicos y económicos.

La licencia de **derechos de autor copyright** se corresponde a las necesidades de proteger la propiedad de los autores antes de surgir los cambios que Internet a supuesto en este tema. El tradicional copyright nos indica que el autor tiene "todos los derechos reservados", por lo que la obra no puede ser copiada, reproducida, modificada, ni usada sin permiso explícito del autor.

La licencia Creative Commons (CC) nació en la era digital (2001 en California (EE UU)) dispone de diferentes tipos de licencias en cada una de ellas el autor se reserva "algunos derechos". Estas licencias nos permiten conocer aquellos derechos que marca expresamente el autor según su criterio y la finalidad a la que se destinará, siendo más flexibles, generalmente, cuando se implementa en la educación o en sectores sin ánimo de lucro.

Existe también otra la **Licencia Pública General de GNU (GNU GPL)** creada en 1989 por Free Software Foundation y su finalidad es proteger el software libre de los intentos de apropiación que restrinjan las libertades a los usuarios. El software con esta licencia permite la libre distribución, uso y modificación del software.

Cuando realizamos un material transmisivo es necesario que tengamos presente el tipo de licencia que vamos a utilizar, así como la licencia de los materiales y recursos que utilicemos en su desarrollo.

Si al diseñar un material utilizados contenidos ajenos deberemos:

- Pedir las autorizaciones a los autores de textos, imágenes y otros materiales que deseemos incorporar.
- Conocer las condiciones en que los autores permiten enlazar y reproducir sus materiales, cuando éstas están indicadas públicamente.
- Respetar las condiciones de los contratos y licencias de los materiales digitales.

EJERCICIOS:

Lea atentamente la información dada en la presente guía y realiza la siguiente actividad:

1.Elabore con mapa conceptual donde abarque todo el tema abordado en la presente Guía.
2.Visitar los siguientes sitios web e identificar qué tipo de licencia tiene
a.https://www.fiscalia.gov.co/colombia/
b.https://www.colombiaaprende.edu.co/
c.https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html

d.https://www.canva.com/es_es/crear/
e.https://www.jamendo.com/?language=es
f.https://pixabay.com/

EVALUACIÓN:

Se tendrá en cuenta los siguientes criterios:

- Participación por algún medio electrónico (Plataformas educativas, WhatsApp,
- videoconferencia,
- telefónicamente) en la socialización del tema propuesto.
- Desarrollo y entrega de Actividad

BIBLIOGRAFÍA:

- https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA6.wiki?8
- https://www.youtube.com/watch?v=tgDVLvTen5Y
- https://www.youtube.com/watch?v=tgDVLvTen5Y