



Curso de Derecho de Autor en la Industria del Software

Justificación del programa

En el marco del creciente protagonismo de las llamadas industrias creativas en los nuevos modelos de desarrollo, los retos y oportunidades que implica la consolidación de la globalización y el incremento de la interdependencia entre naciones, la promoción y conocimiento del derecho de autor y derechos conexos aparece como una necesidad. El manejo de los entornos digitales ha sido, en el marco descrito, uno de los temas centrales y, en gran medida, es debido a éstos que el tema del derecho de autor ha sido noticia de primera plana en Colombia y el mundo.

Es claramente una necesidad que las personas y entidades que interactúan alrededor del desarrollo del software cuenten con el conocimiento apropiado en lo referente al reconocimiento del derecho de autor, la negociación de los derechos patrimoniales y el ejercicio de los derechos morales. Este curso busca llenar esta necesidad en lo que toca a la industria del software; brindando la información básica sobre los conceptos centrales del derecho de autor, los actores del sistema en el país y las especificidades de la industria en cuanto al ejercicio del derecho de autor y derechos conexos.

1

Población objetivo

Programadores, diseñadores, desarrolladores, empresarios y en general representantes de la Industria del software colombiana, interesados en conocer los aspectos básicos de la teoría, la doctrina y los procedimientos en materia de derecho de autor que les atañen.

Conocimientos mínimos requeridos

Conocimientos básicos en computación y navegación en internet. Interés por aprender y comprender los aspectos elementales de doctrina y de procedimiento en derecho de autor que aplican a la industria del software.

Metodología

Centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos o el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en el utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes abiertos y pluritecnológicos, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias.





Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocrítica y la reflexión del aprendiz sobre el que hacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento:

- El instructor – Tutor.
- El entorno.
- Las TIC.
- El trabajo colaborativo.





Descripción del curso: Estructura de contenidos y resultados de aprendizaje

Bienvenida y contextualización	
Contenidos Presentación Descripción y justificación del curso Contenidos y objetivos del curso Metodología Diagnóstico inicial de conocimientos	Resultados de aprendizaje Una vez revisados los contenidos de este curso, y realizada la evaluación inicial de saberes, el estudiante estará en capacidad de: <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre sus conocimientos previos. • Concluir si está preparado para asumir el curso o resulta más conveniente empezar por uno básico.
Unidad I: El software y su protección en el derecho de autor	
Contenidos El derecho de autor y el software: ¿qué se protege? Tipos de derechos: derechos morales y derechos patrimoniales Titularidad de los derechos, obras colectivas y en colaboración, y duración de la protección Trámite del Registro de Soporte Lógico o Software ante la Dirección Nacional de Derecho de Autor Diferencia entre la protección del derecho de autor y de la propiedad industrial en el software. Evaluación de saberes	Resultados de aprendizaje Al realizar las lecturas y ejercicios correspondientes a la Unidad I, el estudiante estará en capacidad de: <ul style="list-style-type: none"> • Indicar qué protege el derecho de autor en la industria del software. • Diferenciar la protección del derecho de autor y la propiedad intelectual en el <i>software</i>. • Distinguir los tipos de derechos que existen para los creadores en la industria del <i>software</i>. • Conocer las particularidades del trámite del registro de soporte lógico ante la DNDA.
Unidad II – Excepciones y limitaciones a los derechos de autor, tipos de software	
Contenidos	Resultados de aprendizaje



Excepciones y limitaciones al derecho de autor para el software

Tipos de programas

Programa comercial

Freeware

Shareware

Obras en dominio público

Evaluación de saberes

Al realizar las lecturas y ejercicios correspondientes a la Unidad II, el estudiante estará en capacidad de:

- Reconocer las limitaciones y excepciones que existen en materia de derechos patrimoniales y derechos conexos.
- Distinguir las principales características de los diferentes tipos de programas que existen.

Unidad III – Transferencias y formas de licenciamiento del software

Contenidos

Transferencia de derechos

Transferencia por acto entre vivos

Transferencia por ministerio de la ley

Transferencia por causa de muerte

Licenciamiento del software

Licencias de uso

Principios básicos de las licencias de uso

Diversas formas de aceptación de los términos de la licencia

Contenido de las licencias

Restricciones del usuario

Modalidades de licencias

Programas de código abierto, *open-source* o software libre

Licencias Copyleft

Evaluación de saberes

Resultados de aprendizaje

Habiendo realizado las lecturas y ejercicios correspondientes a la Unidad III el estudiante estará en capacidad de:

- Conocer las diferentes formas de transferencia de derechos que pueden presentarse en la industria del *software*.
- Definir el licenciamiento.
- Distinguir las diferentes clases de licencias con base en sus características particulares.

4

Unidad IV – La infracción al derecho de autor del software y las medidas de protección

Contenido

Infracción al derecho de autor

Resultados de aprendizaje

Al realizar las lecturas y ejercicios correspondientes a la Unidad IV, el estudiante estará en capacidad de:





El fenómeno de la piratería y su
diferencia con las falsificaciones

Tipos de piratería

Medidas tecnológicas de protección o
DRM (Digital Rights-Management)

Declaración de las empresas sobre el
cumplimiento de la propiedad intelectual

Mecanismos jurídicos de protección

Acciones civiles

Acciones penales

Evaluación de saberes

- Reconocer las principales formas en las que se presentan las infracciones al derecho de autor.
- Diferenciar los tipos de piratería que existen
- Identificar los mecanismos jurídicos que existen para la protección del derecho de autor en la industria del *software*.
- Conocer las medidas tecnológicas de protección y su aplicación en la industria del *software*.





Los cursos fueron elaborados por:

- El centro de investigaciones para el desarrollo CID de la facultad de ciencias económicas de la Universidad Nacional de Colombia:

Dirección

María Victoria Whittingham Munevar, Ph.D.

Elaboración de contenidos

Julio Cesar Padilla Herrera
Germán Dario Florez Acero

Diseño instruccional

Juan Camilo González Trujillo

Animación y programación

David Arturo Pacheco Puentes

6

- La Dirección Nacional de Derecho de Autor:



**DIRECCIÓN NACIONAL
DE DERECHO DE AUTOR**

Unidad Administrativa Especial
Ministerio del Interior

Actualización y elaboración de contenidos

Carolina Romero Romero
Julián David Riatiga Ibáñez

Diseño y diagramación

Paula Alejandra López

