

AF3: Creación de contenidos digitales

Licencias de uso abiertas y privativas. Copyright en contenidos

Digitalización aplicada al sector productivo.

Módulo formativo sobre competencias digitales transversales básicas.

Índice

1. INICIO	3
1.1 Introducción	3
2. LA PROPIEDAD INTELECTUAL	4
2.1 ¿Qué son los derechos de propiedad intelectual?	4
2.2 Otras formas de protección.....	6
3. Cesión de derechos.....	7
3.1 Cesión de derechos.....	7
3.2 Licencias abiertas: Creative Commons	10
4. DERECHOS DE AUTOR/A	13
4.1 Piratería y plagio.....	13
5. CIERRE.....	14
5.1 Resumen	14
5.2 Referencias bibliográficas	15

1.INICIO

1.1 Introducción

Cada día puedes acceder, con una facilidad asombrosa, a todo tipo de contenidos digitales. Solo necesitas un móvil (una tableta o un ordenador) y una conexión a Internet y en pocos segundos, tendrás en tu pantalla cualquier cosa que se te pase por la cabeza.

Cuando hablamos de **contenidos digitales** nos referimos a las diferentes informaciones que encontramos en un medio digital y pueden ser vídeos, textos, mapas, fotos... Pero también lo son las **apps**, los programas informáticos y los videojuegos. Esa la facilidad de acceso a toda esta información es la que puede hacernos pensar que somos libres de usar, descargar y compartir esos contenidos. Nada más lejos de la realidad.

Cuando se realizan contenidos digitales y se ponen a disposición de cualquiera en Internet, siempre queda la duda de qué sucede con la autoría: ¿puede cualquier persona utilizar lo que yo he creado?, o ¿puedo yo utilizar lo que han creado otras personas? Al igual que ocurre con las películas o con la música, **los contenidos digitales son obras creativas y están protegidas para que cada autor o autora decida cómo utilizarlas.**

¿Qué vas a aprender en esta unidad?



2. LA PROPIEDAD INTELECTUAL

2.1 ¿Qué son los derechos de propiedad intelectual?

Ana ha oído mil veces que las películas, los libros y la música tienen derechos... Pero ¿qué pasa con los contenidos que encontramos en Internet? ¿También tienen derechos? ¿Podemos utilizarlos como queramos? Acompaña a Ana a lo largo de esta unidad para aprender a hacer un uso responsable de los contenidos digitales que puedes encontrar en Internet.

No por encontrar cualquier contenido en la red puedes utilizarlo sin más. Todo lo que aparece en Internet está protegido por la Ley.

Los derechos de la propiedad intelectual son un conjunto de derechos que protegen a los autores y autoras y sus contenidos, sean o no digitales. Estos derechos **no están limitados a los creadores y creadoras**, sino que hay otros titulares, como productores/as, artistas y organismos de radiodifusión, que también disfrutan de estos derechos.

En España, el **Registro de la Propiedad Intelectual** es la institución encargada de la inscripción de estos derechos. Las producciones empresariales como los nombres comerciales, logotipos o inventos comerciales, no se registran en la propiedad intelectual (Ministerio de Cultura), sino en la Oficina Española de Patentes y Marcas.

Además, existen convenios y organizaciones internacionales que gestionan los derechos para todos los países, como el **Convenio de Berna**, que está administrado por la **Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI)**.

¿Y qué son los derechos de autor?

Según el artículo 1 de la Ley de Propiedad Intelectual, cualquier obra literaria, artística o científica le pertenece a su autor o autora por el solo hecho de haberla creado.

No debes confundir los derechos de la propiedad con los derechos de autor/a. Los derechos de autoría son los derechos específicos que protegen a las autoras y autores de contenidos y sus obras. En España, **la Ley de Propiedad Intelectual** protege la autoría independientemente del medio en que se publiquen las obras.

Proteger los derechos de autoría concierne a cada persona que navega en Internet. Es necesario confirmar que las obras están protegidas y asegurarse de que no se vulneran los derechos de otras personas.

¿De quién son los derechos de las fotos que comparto en las redes sociales?

Muchas páginas de Internet y todas las aplicaciones que utilizamos en nuestros móviles, al comenzar a usarlas, te piden que aceptes las "**normas de uso**". Probablemente, hagas

como la inmensa mayoría de personas y no te molestes en leer un listado largo y tedioso. A fin de cuentas, no tenemos intención de utilizar la red para desarrollar actividades delictivas, así que, sin esfuerzo, cumpliremos la mayoría de las normas que nos planteen.

Pero si te paras a leerlas, puede que te lleves una sorpresa desagradable. Hay muchas páginas que te exigen que les cedas tus derechos para distribuir, copiar o exhibir cualquier obra que subas a su servidor.

Y por obra debes entender **cualquier fotografía, texto o vídeo**, aunque sea de tus vacaciones familiares o tu opinión sobre un programa de televisión. Probablemente, esa página no utilice nunca esas fotografías ni tus opiniones, pero lo cierto es que, si quisiera hacerlo, **ya le has cedido tus derechos**.

¿Esto significa que tus fotos dejan de ser tuyas? No. **La ley de protección de derechos de autoría en España considera diferentes tipos de derechos**. Y es necesario que los conozcas para que sepas protegerlos:

Derecho morales:

Nunca vas a perder el derecho moral sobre tu obra, pase lo que pase, porque es irrenunciable (sigues teniendo este derecho, aunque no lo ejerzas) e inalienable (no se te puede retirar de ninguna manera).

Incluye tu derecho a decidir si tu obra ha de ser divulgada y en qué forma, que se te reconozca la autoría, que se mantenga la integridad de tu obra, etc.

Derecho patrimoniales:

Estos derechos sí puedes cederlos libremente e incluyen tus derechos sobre la reproducción de la obra, su venta, distribución, exhibición, transformación, etc.

Son los que cedes gratuitamente, por ejemplo, a la mayoría de las redes sociales, cuando aceptas sus términos y condiciones.

- Derechos de explotación.
- Derecho de reproducción.
- Derecho de distribución.
- Derecho de comunicación pública.
- Derecho de transformación.

Derechos de remuneración:

Se trata de los derechos de remuneración por actos de distribución, reventa y préstamo y por actos de comunicación al público o comunicación pública de obras audiovisuales, entre otros. **Fíjate que el derecho de remuneración es distinto del derecho patrimonial.**

Derechos afines:

Se reconocen también derechos a intérpretes, profesionales de la fotografía, etc. que intervienen en algún momento en la obra. Sería el caso de la autoría de interpretaciones de la obra original, de quien la ejecute (como un músico, por ejemplo), de quien la fotografía, la graba o la difunde por la radio.

Hace unos días, Ana abrió una cuenta profesional en Facebook para la tienda de aceites de la cooperativa y se encontró con un extenso documento de compromiso que asumen las personas usuarias de Facebook, e incluye la **cesión de datos personales, imagen personal, fotografías y contenidos que compartes**.

Facebook **reconoce únicamente tus derechos morales**, ya que están protegidos por la Ley y no se pueden ceder ni renunciar a ellos

2.2 Otras formas de protección

Licencias de uso

Una licencia de uso es una forma de protección de una obra que puede ir unida a un pago.

Una licencia de uso equivale a una **autorización** que la persona autora (o poseedora de derechos) otorga a alguien para que la utilice su obra **bajo una serie de condiciones**.

Este tipo de licencia puede imponer restricciones en el modo de uso de la obra, no exclusividad e incluso prohibiciones de uso en determinadas situaciones. Por ejemplo, una empresa puede comprar licencias de uso de un programa informático para que lo utilice un número limitado de personas o todas las que accedan a una web con una clave concreta.

Aunque las licencias de uso pueden aplicarse a imágenes, vídeos, textos, etc., en esta ocasión nos centraremos en las que hacen referencia a los programas informáticos.

Cuando descargas un programa en el ordenador o una app en el móvil, este puede incluir una licencia de uso ligada a un pago. Pero no todos exigen pagos ni todos tienen licencias de uso. De hecho, existen programas gratuitos o abiertos que se pueden utilizar bajo determinadas cláusulas de manera gratuita. Así, se distinguen tres tipos de software:

Software propietario: Un software propietario es aquel que requiere una licencia de uso y cuya copia, redistribución o modificación están prohibidas o condicionadas a un permiso expreso de la empresa propietaria.

Por ejemplo: Microsoft Office, Adobe Photoshop o AutoCAD.

Software abierto: El software abierto y de dominio público no está sujeto a una licencia de uso y puede ser libremente utilizado, copiado o alterado, porque legalmente nadie está en posesión de los derechos para restringir su uso. Puede haber sido creado por una comunidad que trabaja y comparte sus desarrollos.

Por ejemplo: OpenOffice, UNIX o FireFox.

Software libre o Freeware: *Freeware* o software libre simplemente significa que no tiene coste y puedes descargarlo de la web y utilizarlo libremente. A diferencia del software abierto o de dominio público, sí hay una persona que es autora o propietaria y que no permite realizar cambios en él. Esta persona decide distribuirlo gratuitamente, pero nadie, salvo ella, puede comercializarlo. En algunos casos, puede tener un coste mínimo o solicitarse una contribución económica voluntaria.

Por ejemplo: LibreOffice, WinZip o GIMP.

Una empresa puede comprar licencias de uso de un programa informático para que lo utilice un número limitado de personas o todas las que accedan a una web con una clave concreta. Por ejemplo, cuando Ana se hizo su cuenta gratuita de Office firmó una licencia de uso de usuario.

3. Cesión de derechos

3.1 Cesión de derechos

Para difundir las obras, muchos autores y autoras consideran la cesión de derechos para que otra persona o empresa pueda llevarla a más gente.

No todas las personas tienen las mismas pretensiones sobre el uso que quiere que los demás hagan de sus obras. Algunas querrán que solo aparezca de forma pública a cambio de una **compensación económica**, otras que permitirán su uso para **finés educativos** y otras simplemente querrán que **añadas su autoría** cuando la compartas.

Piensa en Harry Potter o en cualquier película basada en un libro con cierta popularidad. Para poder hacer esa película, las personas interesadas y la autora del libro deben realizar un contrato de cesión de derechos. De esta manera, el estudio cinematográfico se convertiría en el "dueño" de los derechos durante un tiempo y condiciones pactadas.

Los autores y autoras cuentan con diferentes opciones a la hora de ceder los derechos de sus obras a terceros. Son las siguientes:

Cesión de derechos

La cesión de derechos de autoría se ha de realizar mediante un **contrato** en el que se estipularán el **alcance y duración** de esta cesión y va acompañada de un **pago**.

La cesión de derechos supone la **transmisión de todos los derechos** que amparan al autor o autora a la persona o entidad que los compra.

Las editoriales, por ejemplo, suelen tener los **derechos de venta y distribución** de las obras de las personas autoras.

Copyleft

El **copyleft** es el ejercicio de los derechos de autoría con el fin de compartir el uso y la difusión de una obra de forma libre. Este tipo de licencia puede aplicarse a programas informáticos y trabajos creativos protegidos por los derechos de autoría. El autor o autora podrá liberar así la distribución de su obra manteniendo los derechos patrimoniales sobre ella.

Contenidos abiertos

Los contenidos abiertos no requieren que se realice una cesión de derechos a través de un contrato ni están sujetos a un licenciamiento, pero sí suele estar regulada su **forma de uso**. Los **Creative Commons** regulan de una manera sencilla su modo de uso.

Por ejemplo, hay bancos de imágenes libres de derechos. La próxima vez que necesites una imagen, no tienes que usar la primera que encuentres en la red, porque seguramente pertenecerá a una persona que ha invertido tiempo y esfuerzo para crearla, puedes acudir a este banco de imágenes: <https://www.pexels.com/es-es/creative-commons-images/>

Las obras generalmente están protegidas por el copyright, que significa que tienen sus derechos protegidos. Cuando los autores o autoras facilitan o comparten de forma gratuita el uso de sus obras, se habla de copyleft. Y, entre ambas opciones, se pueden ofrecer contenidos abiertos con diferentes condiciones, que es lo que se conoce como Creative Commons.

Protección de derechos en imágenes digitales

Los derechos de imágenes y vídeos están regulados por los derechos de autoría y las licencias de uso. El pago de los derechos se puede hacer a través de los bancos de imágenes y vídeos en Internet.

Es posible que alguna vez hayas necesitado una imagen para ilustrar un documento del trabajo o personal. Si es tu caso, puede que hayas accedido a Google para buscarla, descargarla y plantarla en la portada del documento. Es un proceso sencillo y rápido... pero recuerda que **todos los contenidos de Internet están protegidos** y, por tanto, no debes realizar este tipo de prácticas.

Por suerte, los buscadores, como Google, ofrecen la posibilidad de conocer los derechos que tienen las imágenes. Gracias a ello, podremos encontrar imágenes con derechos de autor y libres de derechos que podremos utilizar sin causar daños a los dueños/as de los derechos de la misma.

Otra forma segura de acceder a imágenes digitales es utilizar los **bancos de imágenes**. En estos, podrás descargar imágenes y otro tipo de recursos gráficos como gráficos, iconos y algunas también vídeos, y pueden ser **gratis o de pago**. Existen tres tipos de bancos de imágenes:

Bancos de pago

Los bancos de pago que ofrecen las imágenes, gráficos o vídeos con **clara indicación de sus derechos de uso**. La compra de derechos es importante sobre todo para no tener restricciones de uso si queremos utilizarlas para una proyecto o producto que queremos vender, o si queremos hacer alguna modificación del recurso. Por ejemplo: Adobe Stock o iStock Getty Images.

Bancos de dominio público

Los bancos de imágenes de dominio público son aquellos en los que las imágenes que contienen no están sujetas a derechos de autoría y son de uso gratuito. Por ejemplo: Pixabay, Openclipart, etc.

Bancos con derecho

Los bancos de imágenes con derechos son de dominio público pero **la autoría de estas imágenes es cedida a cambio de un reconocimiento**. Recogen imágenes con licencias bajo Creative Commons en todas sus variedades. Por ejemplo: Free Images, Flickr.

Protección de derechos en vídeos digitales

YouTube también ofrece la posibilidad de acceder a contenidos con licencia Creative Commons. Estos contenidos se pueden usar de manera gratuita, pero es posible que aparezcan otras condiciones. Por ejemplo, si quieres poner en tu blog un vídeo de Creative Commons, es posible que la persona autora reclame que menciones su autoría.

Protección de derechos en audios digitales

A diferencia de las cintas de casete, de los vinilos o los CD, un archivo informático no ocupa espacio físico y ofrece la misma calidad en todas sus reproducciones al cabo del tiempo.

Los contenidos sonoros, como programas de radio, **podcasts**, canciones o piezas musicales, están protegidos por derechos de autoría y estos derechos corresponden a tres perfiles: los autores, los intérpretes y las empresas de grabación y las distribuidoras de música. Estos contenidos han ganado popularidad los últimos años por las facilidades actuales para su producción, reproducción y manipulación con una gran calidad y conservación.

Además de esta ventaja, las nuevas tecnologías permiten realizar copias perfectas de cualquier material musical. Esto ha causado un gran impacto en la industria, que ha presentado diversos sistemas anticopias o **DRM**, que han sido sistemáticamente superados.

Para evitar el uso fraudulento de sus obras, la industria musical desarrolló diversas plataformas de **streaming**, que ponen a disposición de todas las personas la opción de escuchar la música con suscripciones de bajo coste, pero sin poder descargarla, a menos que se pague. Algunos de los servicios de *streaming* son Spotify o iTunes.

Además, existen diferentes empresas proveedoras de contenidos musicales que ofrecen descargas con diferentes licencias de uso:



YouTube Studio: exige tener una cuenta de Google para utilizarlo.



Audionity: permite adquirir la música directamente a sus autores y autoras.



Jamendo: permite tanto el *streaming* como la descarga de música.

3.2 Licencias abiertas: Creative Commons

"Las licencias Creative Commons (CC) son una herramienta legal de carácter gratuito que permite a las personas usuarias (licenciatarías) usar obras protegidas por derechos de autoría sin solicitar el permiso del autor o autora de la obra". Wikipedia.

Creative Commons es una organización sin ánimo de lucro que intentó poner un poco de orden en la gestión de derechos digitales. Su objetivo fue simplificar los procedimientos para que el flujo de contenidos en la red enriqueciera el trabajo de todas las personas usuarias.

Las licencias Creative Commons permiten utilizar las obras creadas bajo determinadas circunstancias. Aparecieron porque hay muchas personas autoras que prefieren que su obra esté en manos de un público amplio y no solo en las de quien pueda adquirirla.

Las licencias Creative Commons posibilitan a los autores y autoras mantener sus derechos, y al mismo tiempo permiten a otras personas copiar, distribuir y hacer algunos usos de su obra.

¿Conoces las opciones de las licencias Creative Commons?

A lo largo de este curso has podido conocer diversas plataformas que permiten el uso de imágenes, vídeos y música de manera gratuita, pero siempre que cumplas ciertas condiciones, es decir, bajo licencia Creative Commons.

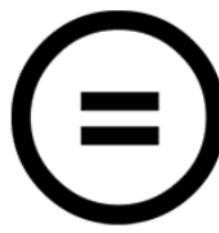
En la siguiente imagen descubrirás qué condiciones requieren los contenidos, según el icono que los acompaña:



Es necesario
reconocer la autoría.



Solo se permiten
usos no
comerciales.



No se permite
modificar la obra.



Se pueden hacer
obras derivadas de
esta, siempre que
tengan la misma
licencia.

Combinaciones de licencias de Creative Commons

Creative Commons ofrece un modelo estandarizado para el uso de licencias. Estas se apoyan en una serie de condiciones que, combinadas, gestionan los diferentes tipos de licencias que se otorgan bajo este modelo.

En la siguiente imagen descubrirás cuáles son estas combinaciones, según el icono que los acompaña:



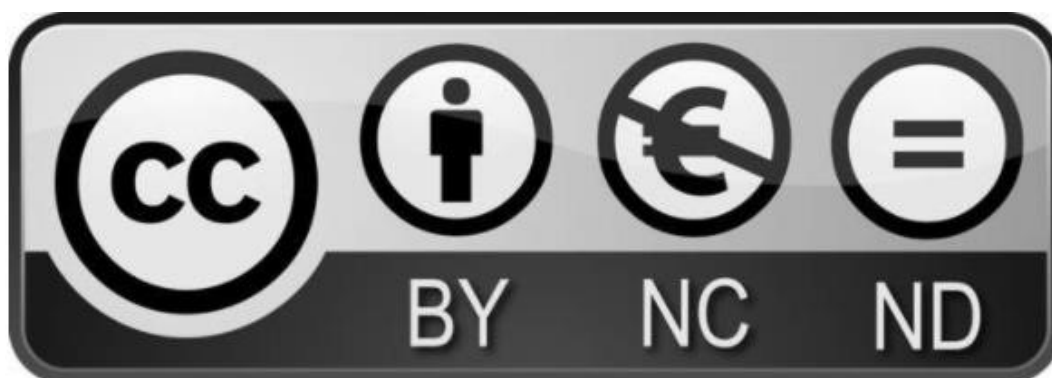
Reconocer la autoría: Reconocimiento – NoComercial (by-nc)

No se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales. Se permite la generación de obras derivadas siempre que tampoco se haga un uso comercial.



Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (by-nc-sa)

No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



Reconocimiento – NoComercial – SinObrasDerivadas (by-nc-nd)

No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



Reconocimiento – Compartir Igual (by-sa)

Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



Reconocimiento – Sin Obra Derivada (by-nd)

Se permite el uso comercial de la obra, pero no la generación de obras derivadas.

Ana empieza a tener claro cómo utilizar los contenidos con licencia Creative Commons... pero ¿qué pasaría si ella misma empezara a crear sus propios contenidos y los quisiera compartir para que todo el mundo pudiera acceder a ellos? ¿Puede una persona que no es profesional de la creación de contenidos registrar sus creatividades en Creative Commons?

La respuesta es sí. Cualquier persona autora puede registrar su obra con una licencia Creative Commons. El sistema es muy sencillo, basta con entrar en su [página web](#) y seleccionar el **tipo de licencia** que se desea. A continuación, solo hay que rellenar las opciones que van apareciendo en la web y ya se podrá publicar la obra acompañada del logo correspondiente a las opciones que se hayan escogido.

¡Recuerda!

En las obras sujetas a las licencias Creative Commons, los iconos que indican su forma de uso aparecen junto con la atribución o nombre del autor o autora.

4. DERECHOS DE AUTOR/A

4.1 Piratería y plagio

¿Alguna vez has utilizado una canción de fondo para una presentación del trabajo? ¿O te han instalado un programa informático que no era original? ¿Conoces a alguien que haya copiado un texto de un artículo para un informe del trabajo y no lo haya citado? La respuesta de Ana a todas estas preguntas es sí, e incluso se ve reconocida en algunas de ellas. Es posible que te encuentres en su misma situación, y has de saber que estas prácticas no solo son inmorales, sino que, además, en algunos países, constituyen un delito con graves consecuencias.

La piratería es el uso indebido, no autorizado o prohibido de obras protegidas por las leyes de derechos de autoría (como hacer copias no autorizadas, la reproducción o hacer obras derivadas a partir de ellas).

Como ya sabes, los derechos de autor han de ser respetados a la hora de usar contenidos, sean digitales o no. Lamentablemente, Internet ofrece decenas de páginas desde las que descargar y acceder a contenidos no autorizados por las personas titulares, y otras muchas páginas enseñan cómo hacerlo u ofrecen alternativas cuando una página es finalmente bloqueada.

1. Un tercio de las obras audiovisuales, películas y series de televisión que se consumen en nuestro país está pirateado.
2. En España existen distintas propuestas para crear una organización especializada en luchar contra la piratería digital.
3. A menudo, la piratería aprovecha los huecos que deja la industria, por ejemplo, la incapacidad de autoras y autores para denunciar el uso indebido de sus obras. Recuerda que solo una minoría de creadores y creadoras está protegida por las grandes industrias del entretenimiento. El resto, poco pueden hacer por protegerse, además de confiar en tu responsabilidad.

El plagio

El plagio es tomar cualquier tipo de contenido que no es de tu autoría y utilizarlo como una supuesta creación propia.

La diferencia entre la piratería y el plagio radica en que, en el plagio, una persona toma el contenido de otra persona y lo hace pasar como suyo. Esta práctica es muy reconocible entre algunos estudiantes que, a la hora de realizar un trabajo, recurren a fuentes como libros u otros trabajos y se limitan a transcribir el contenido encontrado.

Si necesitas usar una idea, imagen, etc., es preferible utilizar esa fuente reconociéndole la atribución a su autor o autora. Reconocer la autoría de otra persona dentro de tus ideas propias se centra más en una conducta ética **que en el cumplimiento del reglamento legal.**

En algunos países se considera que el plagio, aunque se haya cometido en la juventud, invalida a las personas para ejercer un cargo público. Por ejemplo, en el Gobierno alemán entre 2011 y 2021 dimitieron dos ministras por acusaciones de plagio de sus tesis doctorales.

5. CIERRE

5.1 Resumen

¿Qué le ha ocurrido a nuestra protagonista?


En esta Unidad Didáctica, Ana ha aprendido a identificar normas básicas de Copyright y licencias que se aplican a datos, información y contenidos digitales. Además, ha comprendido que la protección de los derechos de las personas que crean contenidos

es cuestión de todos. Para aportar su granito de arena, Ana se ha comprometido a reconocer la autoría de las obras que utilice y a usar contenidos libres de derechos o con licencias Ceative Commons.

¿Y qué has aprendido a hacer?

Acción Formativa 3. Creación de contenidos digitales.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LICENCIAS DE USO ABIERTAS Y PRIVATIVAS. COPYRIGHT EN CONTENIDOS DIGITALES.

1 A utilizar de manera responsable los contenidos que pueden encontrarse en Internet. 	4 A diferenciar los diferentes tipos de derechos de la Propiedad Intelectual y su proceso de cesión, para que los contenidos lleguen a más gente. 
2 A reconocer los derechos de autoría como uno de los derechos protegidos por la Propiedad Intelectual. 	5 A buscar contenidos libres de derechos con Licencia Creative Commons. 
3 A diferenciar los contenidos libres de derechos de los contenidos con licencia copyright. 	6 A diferenciar los conceptos de piratería y plagio, comprendiendo que son prácticas ilegales e inmorales.. 

Ahora que Ana sabe cómo utilizar de forma responsable los contenidos digitales de otras personas, quiere dar un paso adelante en su formación y aprender a crear los suyos propios. En la siguiente Unidad Didáctica, Ana empezará a crear, editar y exportar sus propios contenidos audiovisuales digitales.

5.2 Referencias bibliográficas

A continuación, puedes ver la relación de recursos (artículos, estudios, investigaciones, páginas web...) que se han consultado y citado para elaborar el contenido de esta Unidad Didáctica:

- Biblioteca Universidad Complutense. Licencias Creative Commons. Información sobre las licencias Creative Commons. Recuperado de: <https://biblioguias.ucm.es/licencias-creative-commons> [23/12/2021].
- Ministerio de Cultura y Deporte - Gobierno de España. Propiedad intelectual. Recuperado de: <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/propiedadintelectual/mc/rpi/que-es/fines-rpi.html> [23/12/2021].