

PROGRAMA de Derechos de Autor y Derecho de Copia en la Era Digital

Carreras: Licenciatura en Informática / Tecnicatura en Programación Informática

Asignatura: Derechos de Autor y Derecho de Copia en la Era Digital

Núcleo al que pertenece: Orientación

Profesor: Gonzalo Iglesias

Asignaturas Correlativas: No posee

Objetivos:

Que quienes cursen la materia,

- Comprenda las tecnologías de la informática desde los perfiles técnicos, jurídicas, económicas y sociales que las involucran.
- Entienda el impacto del software en todos los sistemas jurídicos, económicos y sociales.
- Conozca la esencia de las principales instituciones jurídicas, identificándolas en situaciones novedosas como son las que plantean las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones.
- Conozca el lenguaje del derecho en lo que respecta a las disciplinas de software, lo que le brindará la herramienta de comunicación indispensable que le facilitará integrar y dirija equipos de trabajo interdisciplinarios de desarrollo de proyectos de software en diferentes escalas.

Contenidos mínimos:

- La arquitectura jurídico-política del derecho de autor y derecho de copia.
- El derecho de autor y derecho de copia y su relación con el cambio tecnológico. Los derechos personales/morales y los derechos patrimoniales de autor.
- Propiedad intelectual. Patentes, marcas y logotipos.
- Las relaciones laborales y las presunciones legales sobre la titularidad de las obras.
- Las obras intelectuales, sus formas de expresión en soportes y la duplicidad de sus regulaciones
- El derecho de copia como construcción jurídico-política.
- Las licencias abiertas / libres, recíprocas/permisivas/mixtas, el concepto del copyleft, el sistema de licencias abiertas / libre de Creative Commons, otras licencias.
- El software libre, el software de fuente abierta (open source), software privativo y software privado o no publicado.
- Dominio público.

Carga horaria semanal: 4 horas

Programa analítico:

Unidad 1: El derecho de Autor y Derechos de Copia.

Conceptos Básicos. Derechos Intelectuales. Los derechos personales/morales y los derechos patrimoniales de autor. El derecho de copia como construcción jurídico-política. Propiedad intelectual. Patentes, marcas y logotipos. Limitaciones al Derecho de Autor. Copia privada y Uso Justo. Marcos Legales.

Unidad 2: Definición de Obra.

Presunciones legales sobre la titularidad de las obras. Las obras intelectuales, sus formas de expresión en soportes y la duplicidad de sus regulaciones

Unidad 3: El derecho de autor y derecho de copia y su relación con el cambio tecnológico.

Nuevas capacidades favorecidas por las tecnologías digitales e Internet. Cambios en el derecho de autor y Derecho de copia. La gestión de derechos en los entornos digitales. El modelo de gestión basado en licencias abiertas / libre. El modelo de gestión basado en tecnología. El proceso de co-construcción entre regulaciones y tecnologías. Derechos de autor vs. Dominio Público.

Unidad 4: Propiedad intelectual en relación a los programas de computación.

Evolución del régimen de protección de los programas de computación en el derecho comparado y en la Argentina. Programas de Software: Ventajas y desventajas de la protección por las patentes. Ventajas y desventajas de la protección por Derecho de Autor: Protección del Software en la Argentina. Bases de Datos. Condición de autor de las bases de datos. Derechos sobre su contenido. Duración de la protección. Casos particulares de análisis. Propiedad intelectual en Internet. Motores de Búsqueda. Hipervínculos estáticos y dinámicos. Libertad para la utilización de vínculos. Uso de frames. Protección de la propiedad intelectual en Internet. La Biblioteca y el universo digital

Unidad 5: El movimiento del software libre.

Las características de un software libre. Las libertades que otorga y las facultades que brinda el software libre. Las licencias abiertas / libres, recíprocas/permisivas/mixtas, el concepto del copyleft, el sistema de licencias abiertas / libre de Creative Commons, otras licencias. El software libre, el software de fuente abierta (open source), software privativo y software privado o no publicado.

Bibliografía (obligatoria y de consulta):

Bibliografía Obligatoria

- Sala Mercado, José Pablo. El Derecho de Autor en el Nuevo Milenio. Olejnik Ediciones. Madrid, 2015
- Mata y Martín, Ricardo. Javato Martín, Antonio. La Propiedad Intelectual en la Era Digital: Límites e Infracciones a los Derechos de Autor en Internet. Editorial La Ley. Madrid, 2011.
- Busaniche, Beatriz, Argentina Copyleft: la crisis del modelo de derecho de autor y las prácticas para democratizar la cultura. Fundación Vía Libre, 2010. Páginas 75-78, 109
- Ramírez Ramírez, Luis Gonzalo. "Juego limpio: Dumping anticompetitivo de software y su tratamiento legal". Tesis. Pontificia Universidad Católica del Perú. 2015. Páginas 5 a 21.
- Antequera Parilli, R., Estudios de derecho de autor y derechos afines. Editorial Reus. Madrid. 2008

- Benkler, Y. The wealth of the networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom Yale University Press. Estados Unidos de Norteamérica. 2006
- Bijker, W. Of Bicycles, Bakelites, and Bulbs: Toward a Theory of Sociotechnical Change. MIT Press. Cambridge, MA. 1995.
- Boyle, J. The Public Domain: Enclosing the Commons of the Mind. Caraban Books. Estados Unidos de Norteamérica. 2005

Bibliografía de Consulta

- Mallo Montoto, David. La Difusión en Internet de Contenidos Sujeros al Derecho de Autor. Editorial Reus. Madrid, 2018.
- Castelló Pastor, Juan José. Motores de Búsqueda y Derechos de Autor: Infracción y Responsabilidad. Editorial Thomson Reuters Aranzadi. Madrid, 2016.

Organización de las clases:

La materia se dicta mediante clases teóricas donde se explican los conceptos fundamentales relacionados a los derechos de autor y de copia que deben conocerse para el desarrollo profesional de la disciplina.

Las clases prácticas se concentran en el análisis de diferentes casos de análisis de derechos de autor y copia, y de propiedad intelectual en diferentes aplicaciones, bases de datos y sitios web. Las clases prácticas se dividen entre casos documentados y/o análisis de software / hardware / diseños que presentan los problemas planteados en la temática de esta asignatura.

Trabajos Prácticos

Trabajo Práctico 1: Derecho de Autor y Derechos de Copia.

El objetivo de este trabajo práctico es que se comprenda cuáles son los conceptos básicos del derecho de autor y de copia en base al análisis de diferentes ejemplos típicos.

1. Se analizarán textos para identificar
 - Dueño de los derechos morales del texto en inglés(original)
 - Dueño de los derechos morales del texto de la traducción al español
 - Dueño de los derechos del material gráfico de la portada
 - Dueño de los derechos de edición.
 - Derechos económicos incluidos en la referencia todos los derechos reservados
2. En base al análisis de un CD, se deben identificar cuáles son los diferentes permisos que deben obtenerse
3. En base al análisis de un blog, las posibles infracciones en los contenidos.
4. En base al análisis de diferentes ejemplos cotidianos, se deben identificar cuáles son acciones legales e ilegales.

Trabajo Práctico 2: Obras Intelectuales

El objetivo de este trabajo práctico es que se comprenda cuáles son los aspectos legales sobre la titularidad de las obras.

Usando casos clasificados como obras intelectuales, se analizarán cuáles son las posibles formas de soportes y cuáles son las implicaciones en la duplicidad de las mismas.

Para el estudio, se analizarán un caso de una obra literaria, una obra musical, una obra plástica/fotográfica, una obra escénica, una obra cinematográfica/audiovisual, una obra derivada, una colección, una base de datos y una aplicación de software.

Trabajo Práctico 3: Derechos de autor y derecho de copia y su relación con el cambio tecnológico.

El objetivo de este trabajo práctico es que se profundice su conocimiento en lo que implican los derechos de autor en el contexto del cambio tecnológico de las últimas décadas.

Se presentarán tres artículos diferentes de la temática del derecho de autor frente a las nuevas tecnologías para que los analice e identifique características comunes y diferentes casos presentados. De esa manera, se complementará su conocimiento previo con la definición de otros autores a los sugeridos por la asignatura.

Trabajo Práctico 4: Propiedad intelectual en relación a los programas de computación.

El objetivo de este trabajo práctico es que se comprenda cuáles son las diversas maneras para proteger un programa de computación por Propiedad Intelectual.

Específicamente, se trabajará en los procesos de:

- Patentar un software según el INPI (Argentina)
- Proteger el software por Derecho de Autor
- Proteger las pantallas e interfaces a través del Diseño Industrial
- Proteger el nombre, el logo y los colores a través de la Marca

Trabajo Práctico 5: Movimiento del software libre.

El objetivo de este trabajo práctico es que se analice cómo se desarrolló el movimiento de software libre y las diferentes licencias existentes en el software libre.

Para entender el movimiento de software libre, se revisarán los conceptos de

- Código fuente y Software Libre
- Cómo seleccionar Software Libre
- Cómo migrar a Software Libre
- Software Libre en Educación
- Software Libre en la Administración Pública

Para entender las licencias de software libre, se analizarán las siguientes licencias y se realizará una comparación para entender sus diferencias.

- Licencias GPL
- Licencias LGPL
- Licencias AGPL
- Licencias Estilo BSD
- Licencia PSFL

- Licencia MIT
- Licencias MPL y derivadas
- Licencia CDDL
- Licencias EPL
- Licencia APSL
- Licencia Apache
- Licencia PHP

Modalidad de evaluación:

Los mecanismos de evaluación en modalidades libre y presencial de esta asignatura están reglamentados según los siguientes artículos del Régimen de estudios de la UNQ (Res. CS 201/18).

En la modalidad de libre, se evaluarán los contenidos de la asignatura con un examen escrito, un examen oral e instancias de evaluación similares a las realizadas en la modalidad presencial.

CRONOGRAMA TENTATIVO

Semana	Tema/unidad	Actividad*			Evaluación
		Teórico	Práctico		
			Res Prob.	Lab.	
1	Presentación de la materia	x			
2	El derecho de autor y derechos de copia	x			
3	Trabajo Práctico 1		x	x	
4	Definición de Obra	x			
5	Trabajo Práctico 2		x	x	
6	El derecho de autor y derecho de copia y su relación con el cambio tecnológico	x			
7	Trabajo Práctico 3		x	x	
8	Consultas para el 1er Parcial		x		
9	1er Parcial		x	x	x
10	Propiedad Intelectual en relación a los programas de computación	x			
11	Trabajo Práctico 4		x	x	
12	El movimiento de Software Libre	x			
13	Trabajo Práctico 5		x	x	
14	Consultas para el 2do Parcial		x	x	
15	2do Parcial		x	x	x
16	Recuperatorio				x
17	Consultas para el Integrador		x	x	x
18	Integrador		x	x	x

*indique con una cruz la modalidad