



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



Escola Tècnica  
Superior d'Enginyeria  
Informàtica

Escola Tècnica Superior d'Enginyeria Informàtica  
Universitat Politècnica de València

Entidades de gestión y Creative Commons.  
Estudio de situación

Trabajo Fin de Grado  
Grado en Ingeniería Informática

**Autor:** Paula Pérez Solbes

**Tutor:** Juan Vicente Oltra Gutiérrez

2018-2019



# Resumen

---

El objetivo del presente trabajo es la adaptación de una guía en el marco de la ingeniería del software para poder licenciar cualquier tipo de proyecto de este ámbito.

El desarrollo se ha llevado a cabo mediante el análisis de los tipos de licencias que se encuentran en el mercado, centrándonos en el copyright y copyleft; y analizando las seis licencias que posee actualmente Creative Commons. También hemos realizado el estudio de las entidades de gestión más importantes, así como las leyes que más afectan a estos tipos de gestiones, finalizando con una guía adaptada al marco de la ingeniería del software para poder licenciar cualquier tipo de proyecto.

**Palabras clave:** entidad de gestión, Creative Commons, licencia, copyright, copyleft, propiedad intelectual.

# Abstract

---

The objective of this work is the adaptation of a guide in the scope of software engineering to be able to license any type of project in this field.

Analysing the types of licenses that are in the market, focusing on copyright and copyleft; and analysing the six licenses that Creative Commons currently has, the development has been carried out. We have also carried out the study of the most important management entities, as well as the laws that most affect these types of management, and we conclude with a guide adapted to the software engineering framework to be able to grant licenses to any type of project.

**Keywords:** management entity, Creative Commons, licence, copyright, copyleft, intellectual property.

# Resum

---

L'objectiu del present treball és l'adaptació d'una guia al marc de l'enginyeria del software per a poder llicenciar qualsevol tipus de projecte d'aquest àmbit.

El desenvolupament s'ha dut a terme mitjançant l'anàlisi dels tipus de llicències que s'hi troben al mercat, centrant-nos en copyright i copyleft, i analitzant les sis llicències que posseeix actualment Creative Commons. També hem realitzat l'estudi de les entitats de gestió més importants, així com les lleis que més afecten a aquests tipus de gestions, finalitzant amb una guia adaptada al marc de l'enginyeria del software per a poder llicenciar qualsevol tipus de projecte.

**Paraules clau:** entitat de gestió, Creative Commons, llicència, copyright, copyleft, propietat intel·lectual.

# Índice de contenido

1. Introducción .....	11
2. Objetivos .....	12
3. Estado del arte .....	13
4. Crítica del estado del arte .....	15
5. Estructura .....	17
6. Entidades de gestión.....	18
6.1. Definición .....	18
6.2 Clasificación de las entidades de gestión.....	21
6.2.1 Entidades españolas .....	22
6.2.2 Entidades de otros países.....	28
6.2.2.1 Estados Unidos .....	28
6.2.2.2 Francia.....	32
6.2.2.3 Gran Bretaña .....	36
6.2.3 Comparativa de entidades de gestión españolas y de otros países .....	38
7. Creative Commons.....	40
7.1 Definición .....	40
7.2 Tipos.....	41
7.3 Principales casos de uso de Creative Commons .....	46
7.4 Open Access .....	47
7.5 Copyright versus Copyleft .....	50
8. Legislación más relevante.....	54
8.1 Ley de Propiedad Intelectual .....	54
8.2 Ley de Economía Sostenible .....	58
8.3 Directivas .....	60
9. Estudio de situación .....	63
9.1 Introducción al documental “Copiad, malditos!” .....	63
9.2 Guía para proteger un trabajo y tipo de licencia más adecuada en el ámbito de la ingeniería del software.....	64
10. Conclusiones.....	67
11. Referencias bibliográficas.....	69
12. Anexos.....	73
12.1. Cuestionario 1. Licenciar un proyecto con Creative Commons .....	73
12.2. Cuestionario 2. ¿Qué licencia CC es la más adecuada?.....	77

12.3. Código para cuestionario 1. .... 78

# Índice de tablas

---

Tabla 1: Entidades de gestión españolas.....	27
Tabla 2: Entidades de gestión americanas.....	31
Tabla 3: Entidades de gestión francesas .....	35
Tabla 4: Entidades de gestión británicas .....	37
Tabla 5: Comparativa entidades de gestión en ámbito musical .....	38
Tabla 6: Comparativa entidades de gestión en ámbito literario .....	38
Tabla 7: Comparativa entidades de gestión en ámbito visual.....	39
Tabla 8: Permisos en licencias Creative Commons.....	44
Tabla 9: Deberes en licencias Creative Commons .....	44
Tabla 10: Comparativa copyright y copyleft.....	53
Tabla 11: Diferencias entre copia privada y copia de seguridad .....	57



# Índice de imágenes

---

Ilustración 1: Análisis DAFO licencias libres.....	16
Ilustración 2: Logo Creative Commons .....	40
Ilustración 3: Tipos de licencias Creative Commons.....	43
Ilustración 4: Logo Open Access .....	47
Ilustración 5: Modelo de financiamiento de artículos científicos vigente .....	48
Ilustración 6: Ciclo de financiamiento de artículos de investigación optimizado .....	49
Ilustración 7: Derechos de autor y copyright .....	51
Ilustración 8: Gráfico de flujo del proceso de licenciar un proyecto con licencia Creative Commons .....	63
Ilustración 9: Gráfico de flujo del proceso de licenciar un proyecto software con Creative Commons .....	66
Ilustración 10: Iconos de una licencia Creative Commons .....	77



# 1. Introducción

---

El uso de licencias copyright es una de las formas más comunes para proteger un trabajo. Entendemos copyright como derecho de autor, es decir, el derecho de propiedad con el que se puede comercializar bajo el control de la persona que dispone del derecho. Nada más se crea una obra nace el copyright aunque se tenga que verificar su autoría. Más adelante veremos con más profundidad este concepto.

Actualmente, además del copyright, existe una gran variedad de licencias más flexibles para poder licenciar un proyecto. Una de ellas es el copyleft (aunque también encontramos el dominio público, las licencias Creative Commons o las licencias de software libre); éste es un método general para hacer o convertir en libre un programa o cualquier otro tipo de proyecto, y conseguir que todas sus versiones modificadas o ampliadas del programa continúen siendo libres; tiene como finalidad reproducir la obra, usarla y reconocer los derechos morales, siempre y cuando continúe siendo copyleft. Al igual que con el copyright, según vayamos avanzando en el trabajo, veremos con más profundidad el concepto de copyleft.

Aunque sean más desconocidas, posiblemente las licencias copyleft, facilitan el uso para el usuario final. En principio, el copyright limita a la hora de por ejemplo, copiar, distribuir o descargar, y en el caso de las licencias copyleft se eliminan estos problemas. Principalmente, el copyright se basa en la comercialización de este derecho, es decir, pagar por usar. En cambio el copyleft impulsa el concepto de compartir, o dicho de otra manera, publicar para contribuir en la sociedad y poder seguir avanzando en base a la creación de nuevos proyectos gracias a ese feed-back. Más adelante veremos más diferencias entre estos dos tipos de licencias.

Es por eso que las licencias de nuevo uso como las copyleft están ganando importancia en la sociedad en todos los ámbitos por la facilidad que tienen a la hora de autorizar al usuario a poder realizar más, como puede ser, reproducir, usar, divulgar... Actualmente con la importancia que tiene Internet, páginas de divulgación, portales de información o cualquier otro tipo de proporción de información, aumenta la necesidad de no licenciar con copyright por los problemas que produce el no poder divulgar sin previo pago o previa autorización del autor.

## 2. Objetivos

---

El objetivo de este trabajo es crear una guía adaptada al ámbito de la ingeniería del software para poder tener un camino fácil a la hora de licenciar cualquier tipo de proyecto en este ámbito y con licencias distintas al copyright. Para ello se pretende diferenciar claramente entre las licencias copyright y las licencias *copyleft* para poder encontrar el tipo que más encaje con las funciones que necesitemos que disponga el proyecto para otros usuarios, teniendo en cuenta todas las leyes que afecten a cada uno de los pasos que se vayan tomando en el proceso de la creación de la guía.

### 3. Estado del arte

---

Tal y como hemos comentado, una de las licencias más populares sin duda alguna es el copyright. Con el copyright se asegura la protección de un proyecto sin copia derivada, ni uso comercial, ni divulgación...Pero, ¿y si el objetivo de un proyecto fuese compartirlo y difundirlo al máximo posible? ¿No podría divulgar, copiar o usar para un uso comercial alguien que no dispone de la autoría del proyecto?

Según A. Varcelli, es posible que la facilidad de uso de los Creative Commons, creada por la lectura automática de las licencias, aumente la creatividad y se deshaga de las restricciones actuales del copyright. Para promover la ciencia, el arte o la creatividad debe regularse de manera correcta los trabajos de todos los ámbitos intentando crear un rápido aumento del dominio público. Y por este motivo, hay dos condiciones, generar diferentes opciones alternativas al copyright y promover la fácil y rápida contribución de las obras al espacio público. (A. Varcelli, 2007)

Hoy en día entendemos la necesidad de aguardar los patrimonios naturales, culturales y la diversidad de regiones, los creadores de Creative Commons entienden que se tiene que conservar pero también promover algunas propiedades intelectuales para proteger obras de valor público de la propiedad privada. Es por esto que se intenta promover una filosofía basada en la posibilidad de compartir con el vecino en la educación pública y en la interactividad creativa. (A. Varcelli, 2007)

Tal y como comenta Raquel Xalabarder, las licencias Creative Commons han revolucionado el ejercicio de los derechos de propiedad intelectual en Internet. Mediante unos modelos de licencias estandarizados, las Creative Commons facilitan que el autor autorice el uso y la explotación de su obra publicada en Internet. El proyecto se ha entendido como un movimiento de oposición al copyright, pero la realidad es mucho más compleja. (R. Xalabarder, 2006)

Según cuentan Bernt Hugenholtz y Lucie Guibault, la estrategia legal que permite a los propietarios gobernar sus trabajos creativos facilita una coalición de largo alcance entre libertarios y anarquistas, activistas en contra del mercado y defensores del libre mercado. (B. Hugenholtz y L. Guibault, 2006)

Si bien tal diversidad ideológica puede servir a los objetivos políticos de un movimiento social, puede comprometer el objetivo a largo plazo de hacer que las obras creativas sean más accesibles. La falta de una percepción central de la "libertad de información" puede llevar a una confusión ideológica que debilitaría las perspectivas de construir una alternativa viable y sostenible al derecho de autor. (B. Hugenholtz y L. Guibault, 2006)

Además, a falta de un compromiso con un estándar integral de "libertad de información", los principios definitorios de Creative Commons se reducen a los autores para permitirles gobernar su propio trabajo. Esta estrategia puede fortalecer el régimen de propiedad de la información. (B. Hugenholtz y L. Guibault, 2006)

En la sesión del panel WWW2007 sobre Open Data hubo una fuerte discusión sobre el papel que los datos accesibles podrían jugar en la publicación académica. Los autores argumentaron que un marco efectivo y flexible de licencias era necesario para avanzar. En los últimos meses se han logrado avances significativos, con el compromiso de Creative Commons y otros que resultó en una licencia y en una noción de normas de la comunidad sobre la cual todos pueden construir. (P. Miller, 2008)

Tal y como cuenta Barbara Schloman, la ley de derechos de autor está destinada a proteger los derechos de los creadores durante un período de tiempo, después del cual las obras pasan al dominio público donde otros pueden usarlos libremente. Sin embargo, las extensiones recientes del tiempo de vigencia de los derechos de autor y el hecho de que todas las obras ahora reciben protección automáticamente cuando se crean sirven para reducir lo que realmente se mueve al dominio público. (B. Schloman, 2003)

El resultado es que se ha perdido el equilibrio entre la protección de los derechos de los creadores y editores y las necesidades de la sociedad para asegurar el progreso en las ciencias y las artes. Al creer que muchos creadores individuales no elegirían tener todas las disposiciones de derechos de autor que la ley otorga automáticamente, se fundó Creative Commons para proporcionar un mecanismo legal para que los individuos seleccionen los derechos que desean mantener y los que están dispuestos a ceder a otros. El objetivo es hacer que más información esté disponible para el público dentro de una propiedad creativa de manera que complemente la ley de derechos de autor. (B. Schloman, 2003)

El copyleft, por tanto, podemos decir que es un tipo de licencia que aunque este en auge sigue siendo una gran desconocida. Gracias a este tipo de licencia, se puede cumplir todos los requisitos que se habían planteado en un principio, como difundir y compartir de la manera más fácil.

Vemos que la gran mayoría ven las Creative Commons como unas licencias más flexibles, unas licencias que promueven el crecimiento de la cultura.

Pero, en el ámbito de la informática, más bien en la ingeniería del software, pueden llegar a haber vacíos, ya que es complicado poder llegar a demostrar una autoría de un programa y quererlo divulgar para que otros lo puedan utilizar. Para ello, nos apoyamos en cualquier trabajo, artículo o libro que se asemeje a nuestra idea, aunque en este caso no hay muchos que toquen este campo con un punto de vista parecido.

Bien, para poder conocer esta gran desconocida que es la licencia copyleft, realizaremos un análisis para poder conocer cómo usarla, cuándo y sobre todo por qué utilizarla.

## 4. Crítica del estado del arte

---

Partiendo del objetivo principal de este trabajo, la creación de una guía o formularios que puedan llegar a ayudar a cualquier usuario a poder usar una licencia que proteja su trabajo en el ámbito de la ingeniería del software, vemos que no hay un margen muy amplio de este tipo; crearemos por tanto, una ayuda para poder seguir unos pasos que faciliten este proceso.

Según cuentan A. Romeo y J. García en “La pastilla roja”, un requisito para poder crear una base tecnológica que tenga la posibilidad en un futuro, de llegar a ser una herramienta necesaria, es la capacidad de que la aplicación o proyecto de la aplicación sea tangible. El modelo de desarrollo de Software Libre es un buen modelo de desarrollo para las actividades relacionadas con la creación de código, pero la condición para esto, es tener un desarrollo potencial que sea prometedor. Llegados a este punto, y en función de lo crítico que pueda llegar a ser el desarrollo y de la comunicación que tenga en terceros, pueden llegar a interesarse por el desarrollo. (A. Romeo, J. García, 2003)

Los proyectos evolucionan de manera distinta en función de algunos factores como la tecnología, la comunicación, a quién va dirigido... otras veces, son las empresas las que liberan el código para convertir estas aplicaciones en libres, como puede ser OpenOffice. (A. Romeo, J. García, 2003)

Como ya se ha comentado, el software queda protegido con los derechos que la LPI otorga desde la creación. Si se quiere licenciar de manera libre, se debe incluir la licencia en el archivo principal que contenga el código fuente.

Existen casos en los que resulta interesante liberar una aplicación, ya sean financieras, estratégicas, comerciales... Las razones de más peso son la devaluación de un producto con el competidor, la estandarización de una tecnología o la reducción de costes. (A. Romeo, J. García, 2003)

Según cuentan Romeo y García en “La pastilla roja”, para poder liberar un código se lleva a cabo mediante unas fases. La fase más importante es la conceptual, el análisis del *business case*, que según define NetMind, hace referencia a la herramienta que permite a las organizaciones justificar la inversión en un proyecto, es decir, la relación entre beneficios y costes; y evaluar las ventajas e impedimentos, desde un punto de vista económico. La segunda fase se centra en la implantación, la tercera en el lanzamiento del proyecto y en la campaña de comunicación; y, finalmente, la última fase se centra en la gestión y organización del proyecto y cómo dar lugar a nuevas posibilidades de *business case* en el futuro. (A. Romeo, J. García, 2003)

A continuación, veremos el análisis DAFO de las licencias libres para poder entender con más claridad cuál será nuestro objetivo en el trabajo.



Ilustración 1: Análisis DAFO licencias libres

(Datos extraídos de “La pastilla roja”. Capítulo 17)

Es por este motivo que indagamos en este punto, para poder completar satisfactoriamente la creación de cualquier obra que quiera ser difundida, para que cualquier usuario pueda usarla, modificarla o copiarla, partiendo de la ayuda de las fases de liberación que hemos comentado.



## 5. Estructura

---

La memoria se estructura de la siguiente manera:

En primer lugar veremos las entidades de gestión, con una breve introducción a este concepto, una diferenciación de los tipos de entidades de gestión que hay en este momento; en primer lugar veremos las ocho entidades españolas y continuaremos con algunas de las más importantes fuera de nuestro país (Estados Unidos, Francia y Reino Unido), finalmente veremos una comparativa entre las entidades españolas y las extranjeras.

En segundo lugar trataremos las licencias *Creative Commons*, empezaremos con una breve introducción y continuaremos con los distintos tipos que encontramos, trataremos algún caso de uso con este tipo de licencias, trataremos el concepto de *open access* y finalizaremos este punto con una comparativa entre *copyright* y *copyleft*.

En tercer lugar veremos las leyes que más nos afectan a la hora de crear o incluso licenciar un proyecto; empezaremos tratando algunos de los puntos más críticos de la Ley de Propiedad Intelectual, continuaremos con la Ley de Economía Sostenible y finalizaremos este punto con algunas de las Directivas que más repercusión han tenido con las leyes anteriores.

En cuarto lugar realizaremos un estudio de situación, introduciremos el documental “Copiad, malditos!” que nos proporcionará una gran ayuda para seguidamente crear la guía para proteger un trabajo en el ámbito de la ingeniería del software.

Para concluir, se analizará el estado final del trabajo y el cumplimiento de los objetivos.

## 6. Entidades de gestión

---

### 6.1. Definición

Tal y como definen las páginas web de guías jurídicas de *Wolters Kluwers* y *Sympathy for the lawyer*, las entidades de gestión de propiedad intelectual son aquellas entidades que se dedican a gestionar derechos de carácter patrimonial u otros de explotación, por parte de varios autores y titulares de derechos de propiedad intelectual, los cuales deberán conseguir una autorización del Ministerio de Cultura, y con ella podrán disfrutar de los derechos de propiedad intelectual dispuestos a su gestión y tendrán los derechos y obligaciones que en la Ley se dictan, sin poder disfrutar de ánimo de lucro. (*Wolters Kluwers, 2018* y *Sympathy for the lawyer, 2018*)

En *Wolters Kluwers*, afirman que los derechos formados sobre las obras ya sean de ámbito literario, artístico o científico se reconocen a los autores, entendiendo como dichos autores a los creadores de la obra; sin embargo los derechos se reconocen también a personas en condición de cesionarios, ya sea por mortis causa, o inter vivos; y en esta última condición se integra la protección dada a las entidades cuyo examen no ocupa. (*Wolters Kluwers, 2018*)

Como explica *Sympathy for the lawyer* en su página web, las Entidades de Gestión se constituyen por cesión de derechos que anteriormente hemos citado, para su gestión colectiva, por la complejidad de la defensa y reclamación individual de éstos derechos por parte de los titulares. (*Sympathy for the lawyer, 2018*)

Tal y como narra *Wolters Kluwers* en su página web, para poder conseguir la autorización del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, la entidad que aspire a ello, tendrá que plasmar en sus estatutos el artículo 159 de la Ley de Propiedad Intelectual. Algunos de los puntos más importantes son:

- Una nombre distinto para la entidad y que no induzca a error respecto de otras, y que tenga la referencia "Entidad de gestión de Derechos de Propiedad Intelectual" o las siglas "EGPDI"; su objeto y fines, con determinación de los derechos administrados, que vendrá referido exclusivamente a lo relativo a la propiedad intelectual.
- Las clases de titulares de derechos a que se refiere la gestión y su participación en la administración de la entidad.
- La regulación de la condición de miembro conforme a criterios objetivos, transparentes y no discriminatorios; con un mínimo de diez y no podrá integrarse por personas no titulares de la clase de derechos gestionados.
- Los derechos de los miembros: condiciones para conceder autorizaciones, derecho a comunicarse por vía electrónica, y condiciones para el ejercicio del derecho de revocación.
- El régimen de voto de los miembros.

- Los órganos de gobierno y representación, órgano de control interno, normas de funcionamiento.
- Principios generales de reparto de la recaudación, que excluyan la arbitrariedad.
- Disposiciones para asegurar una gestión libre y evitar utilizaciones injustas de las obras protegidas.

Todos estos puntos son parte del artículo 159 de la Ley de Propiedad Intelectual. (LPI, 2019)

Ahora es cuando deberíamos preguntarnos si estas entidades pueden lucrarse. Bien, según el artículo 147 de la LPI, así como el artículo 1 de los Estatutos de la SGAE, queda prohibida la actividad lucrativa en las entidades de gestión.

Según encontramos en *Wolters Kluwers*, un ejemplo de este hecho aparece en 2002 cuando la Audiencia Nacional declaró nulo un acuerdo de la SGAE que añadía como objeto a sus estatutos la "edición electrónica y digital de música, así como la edición electrónica de partituras para la posterior distribución y comercialización de las mismas a través de las redes de telecomunicación y soportes digitales" al considerar que estas excedían de la finalidad de la entidad, señalando que lo que claramente se intenta conseguir con la constitución de esta sección es intentar ocultar una actividad lucrativa de gestión, ocultándola como actividad asistencial de promoción o de formación. (*Wolters Kluwers, 2018*)

Ahora que sabemos que no pueden lucrarse dichas entidades, ¿cómo se reparten los derechos?

*Wolters Kluwers* nos explica en su página web que en relación con la prohibición de ánimo de lucro y la previsión de estatutos del sistema de recaudación, herramientas de control de la gestión y el destino del patrimonio, el artículo 177 de la Ley de Propiedad Intelectual dicta: "El reparto de los derechos recaudados se efectuará equitativamente entre los titulares de las obras o producciones utilizadas y otras entidades de representación que hayan firmado acuerdos de representación, conforme a lo previsto en su reglamento de reparto." (*Wolters Kluwers, 2018*)

Tal y como comentaba *Wolters Kluwers*, el reparto y el pago de derechos se efectuarán de manera periódica, lo antes posible, y salvo excepciones tasadas, en un plazo máximo de nueve meses desde principios de año del siguiente al de su recaudación. (*Wolters Kluwers, 2018*)

Además del punto citado anteriormente, *Wolters Kluwers*, añade que para reclamar a las entidades, el pago asignado en el reparto a un titular, prescribe a los cinco años. Asimismo, la acción para reclamar a las entidades el pago recaudado pendiente de asignación, prescribe a los cinco años. (*Wolters Kluwers, 2018*)

En la repartición, las entidades de gestión toman las medidas que sean necesarias para encontrar a las personas que dispongan del título de la obra. El capital recaudado y que no sea reclamado por su titular en el término acordado será destinado por las entidades de gestión a las distintas finalidades. La Asamblea general de cada entidad de gestión deberá acordar anualmente los porcentajes mínimos de las cantidades recaudadas y no reclamadas que se destinarán a cada una

de las finalidades anteriormente señaladas y que en ningún caso, podrán ser inferiores a un 15 por ciento por cada una de éstas. (Wolters Kluwers, 2018)

Continuamos con Wolters Kluwers y en su página web nos cuenta que tanto créditos como préstamos no podrán ser concedidos por las entidades de gestión, ya sea de manera directa o indirecta, ni tampoco podrán afianzar, avalar o garantizar de cualquier manera obligaciones de terceros, excepto que sea autorización expresa y singular de la Administración competente (como vemos en el artículo 155 LPI) y siempre y cuando estén directamente relacionadas con actividades asistenciales y/o promocionales que redunden en beneficio de los titulares de derechos representados. Además sólo podrán conceder anticipos a los miembros de la entidad, a cuenta de los futuros repartos de derechos recaudados, cuando su concesión se base en normas no discriminatorias y no comprometan el resultado final de los repartos de derechos. (Wolters Kluwers, 2018)

Para poder saber cuáles son las funciones que pueden desempeñar, nos apoyamos en Wolters Kluwers que nos cuenta que disponemos de la Ley de Propiedad Intelectual, el artículo 150, en el cual describe que las entidades de gestión, una vez ya estén autorizadas según lo previsto en los siguientes artículos, estarán legitimadas en los términos que resulten de sus propios estatutos, para ejercer los derechos confiados a su gestión y hacerlos valer en toda clase de procedimientos administrativos o judiciales. (LPI, 2019)

Para acreditar la legitimación, la entidad de gestión solamente debe aportar al inicio del proceso una copia de sus estatutos y la certificación acreditativa de su autorización administrativa.

Wolters Kluwers, cuestiona qué es un contrato de gestión. La Ley se refiere al contrato de gestión estableciendo unas limitaciones, con la finalidad de salvaguardar los derechos de los titulares originales dada la situación predominante que detenta la entidad, ya que en la práctica ostenta el monopolio de explotación de la gestión, para cada tipo de propiedad intelectual. La reforma del Real decreto 2/18, de 13 de abril, ha determinado los principios generales de representación de los titulares de derechos. (Wolters Kluwers, 2018)

Así, se valorará como titular de derechos, a toda persona o entidad (que no sea una entidad de gestión), que sea titular de derechos de autor o derechos de propiedad intelectual o que, a consecuencia de un acuerdo de explotación de derechos o por ley, esté legitimada para recibir una parte de las cantidades generadas por tales derechos. (Wolters Kluwers, 2018)

De esta forma, las entidades de gestión están obligadas a aceptar la administración de los derechos que les sean encomendados, siempre que la gestión de los derechos esté comprendida dentro del ámbito de la actividad y exceptuando que existan motivos realmente justificados para su rechazo que deberán ser motivados adecuadamente. (Wolters Kluwers, 2018)

Según Wolters Kluwers, la gestión de los derechos será encomendada por sus titulares a la entidad de gestión mediante la suscripción de un contrato de gestión sin perjuicio de los derechos contemplados en la presente ley cuya gestión deba ejercerse exclusivamente a través de las entidades de gestión. El titular de derechos no podrá conceder, ni directa ni indirectamente, ninguna participación en sus derechos recaudados a usuarios que hayan celebrado contratos de autorización no exclusiva con la entidad o con otras entidades de gestión, cuando dichos usuarios, al

usar el repertorio de la entidad de gestión, favorezcan injustificadamente la explotación preferencial de una o más obras del propio titular de derechos. (Wolters Kluwers, 2018)

Por su parte, las entidades de gestión no tienen la potestad de implantar obligaciones a los titulares que no sean necesarias para la protección de sus derechos e intereses. Al igual que tampoco segregarán a los titulares cuyos derechos gestionen a consecuencia de un acuerdo de representación, en particular, con respecto a las tarifas aplicables, los descuentos de gestión y las condiciones de recaudación de los derechos y del reparto y pago de sus importes. (Wolters Kluwers, 2018)

En esta misma línea, admitirán a los titulares de derechos que no siendo miembros, tengan una relación jurídica con ellas a consecuencia de la ley o por contrato, el derecho a comunicarse electrónicamente con ellas; los derechos de información previstos legalmente y el derecho a plantear una reclamación o una queja conforme al procedimiento previsto en sus estatutos. Finalmente, las entidades de gestión conservarán un registro de sus miembros y lo actualizarán periódicamente. (Wolters Kluwers, 2018)

## **6.2 Clasificación de las entidades de gestión**

A continuación vamos a ver las entidades de gestión españolas y algunas de las más importantes del mundo. Es necesario tener en cuenta qué papel realizan las entidades, cómo desempeñan sus funciones, e incluso saber cómo nacieron; ya que están directamente relacionadas con el copyright, ya que se basan en proteger éste derecho. Como comentaremos más adelante, además del copyright, existen otros modos de proteger la obra, maneras menos restrictivas. Pero antes, veamos de qué modo se gestionan los derechos de autor en nuestra sociedad.

Hoy en día existen ocho entidades de gestión en España y cada una orientada a un ámbito distinto. A continuación, detallaremos los aspectos más importantes de cada una de ellas, los compararemos mediante una tabla e indicaremos qué entidad y de qué manera tiene incidencia en el trabajo de un profesional de la información.

Posteriormente, hablaremos de las entidades de gestión más importantes de Estados Unidos, Gran Bretaña y Francia y como haremos con las entidades españolas realizaremos una comparativa de sus características.

Finalmente compararemos las entidades españolas con las entidades extranjeras para conocer las diferencias más significantes y las mayores similitudes que existen entre ambas.

## 6.2.1 Entidades españolas

### 6.2.1.1 SGAE

Empezamos con la entidad que quizás más conocida sea dentro de nuestro país, hablamos de la SGAE. Sus siglas son una abreviación de Sociedad General de Autores y Editores.

Tal y como se define la propia SGAE en su página oficial, la SGAE nace en 1899 con el periodista Sinesio Delgado y el compositor Ruperto Chapí, es una sociedad privada española reconocida legalmente como de gestión colectiva, dedicada a la gestión de los derechos de autor de sus socios, entre los que se encuentran desde artistas a empresarios del negocio de la cultura. Tramita la recaudación y asignación de los derechos de autor de los autores y protege los intereses de los editores. (SGAE, 2019)

SGAE, se forma mediante sus socios y clientes. Los socios son aquellos que crean obras; y cuenta con más de 100 000 autores y editores y más de 80 millones de obras en su repertorio a fecha de febrero de 2018. El cliente, es aquel que paga para poder utilizar todas las obras que dispone la SGAE en un establecimiento, es decir, un ejemplo de cliente podría ser el propietario de un bar que decide poner música con derechos en la SGAE en su establecimiento.

En el ámbito de un profesional de la información, la SGAE incide de manera indirecta, ya que hablando de un software no incide, pero en el momento que se crea un libro donde se habla de la creación y explicación de un software, la SGAE sí incide ya que cubre los derechos del autor de esa obra.

### 6.2.1.2 CEDRO

Tal y como podemos ver en la página web de CEDRO, es la asociación que representa a autores y editores; sus siglas significan Centro Español de Derechos Reprográficos, lo que viene a ser una asociación sin ánimo de lucro de autores y editores de libros, revistas u otras publicaciones, editadas en cualquier medio y soporte, que su principal objetivo es defender y gestionar de manera colectiva sus derechos de propiedad intelectual de tipo patrimonial; nace en 1988 por el Ministerio de Cultura. (CEDRO, 2019)

Según la misma página web de esta entidad, CEDRO se encarga de autorizar, gestionar, remunerar, representar, informar y apoyar; sus objetivos son progresar en las condiciones de trabajo de los creadores de cultura escrita, ya sean escritores, traductores, periodistas o editores y facilitar a la sociedad el acceso legal a libros, revistas u otras publicaciones. (CEDRO, 2019)

Al igual que en ocurre con la SGAE, en el ámbito de un profesional de la información, CEDRO incide de manera indirecta. Con el mismo ejemplo que antes, la

creación de una obra donde se especifica cómo utilizar un software, CEDRO sí cubre los derechos por lo que sí que incide en este ámbito.

### 6.2.1.3 AGEDI

AGEDI es una asociación sin ánimo de lucro constituida por los productores de música para gestionar de forma colectiva los derechos que la Ley de Propiedad Intelectual otorga a los productores de fonogramas. Es la entidad de gestión colectiva de los productores de fonogramas y de vídeos musicales. (AGEDI, 2019)

Nace en febrero de 1989 cuando el Ministerio de Cultura concede la autorización necesaria por Orden de 15 de febrero de 1989 (BOE 11.3.89)

Actualmente, según podemos encontrar en su página web, cuentan con un total de 450 socios, donde se encuentran tanto grandes como medianos o pequeños productores.

Gestiona en nombre de los productores los derechos sobre un gran número de fonogramas y vídeos musicales de todo el panorama tanto nacional como internacional. Tiene por objetivo, tal y como encontramos en su página web, la gestión colectiva de los derechos que referencian a los productores fonográficos por comunicación pública de sus grabaciones, la reproducción para realizar su comunicación pública y la compensación equitativa por copia privada. (AGEDI, 2019)

En este momento es cuando nos preguntamos si AGEDI incide en el ámbito de la información. Bien, si entendemos que AGEDI sólo cubre los derechos de la producción de fonogramas, es decir, de la música, no incidiría sobre el ámbito de la información.

### 6.2.1.4 AIE

AIE se define como la encargada de representar a los artistas o intérpretes. Su nombre proviene de Artistas, Intérpretes o Ejecutantes de la música. Gestiona, según establece la Ley de Propiedad Intelectual, los derechos de propiedad intelectual de los artistas de la música. (AIE, 2019)

Nace en 1989, en el año en el que se autoriza por el Ministerio de Cultura de España.

Según su propia página web, AIE es una sociedad colectiva, solidaria y no dictatorial, sin ánimo de lucro, que realiza la gestión y defensa de los derechos de los artistas de la música en España, en el resto de Europa, Latinoamérica y el Caribe, Estados Unidos, Asia y en todos los países y regiones donde se respetan y aplican los derechos de propiedad intelectual de los artistas. (AIE, 2019)

AIE cuenta en nuestro país con alrededor de 27.000 socios y representa, a través de la base de datos internacional de artistas creada por AIE, junto a las demás

entidades de gestión, el repertorio de más de 800.000 artistas intérpretes o ejecutantes en 2019 (AIE, 2019)

Al igual que ocurría con AGEDI, al representar artistas e intérpretes de la música, AIE no incide en el ámbito de la información.

#### 6.2.1.5 AISGE

AISGE hace referencia a la abreviación de Artistas Intérpretes, Sociedad de Gestión. Según su propia página web, AISGE es la entidad sin ánimo de lucro que gestiona en España los derechos de propiedad intelectual de los actores, dobladores, bailarines y directores de escena. (AISGE, 2019)

El objetivo principal de AISGE se centra en la recaudación de capital sobre los derechos intelectuales de los artistas del ámbito correspondiente a esta entidad, es decir, el ámbito audiovisual (en este marco, abarcan desde actores, bailarines, dobladores hasta directores de escena) y su reparto posterior mediante un sistema que reparte de manera proporcional y equitativa al uso realizado. La entidad, además de las funciones ya citadas, también protege y defiende los derechos morales de sus miembros. (AISGE, 2019)

Además, AISGE lleva a cabo actividades de carácter asistencial y promocional entre sus socios. De esta actividad se hace responsable la Fundación AISGE; como sociedad, fue autorizada el 20 de septiembre de 1990; aunque como entidad de gestión no fue hasta el 30 de noviembre de 1990 cuando se autorizó (BOE 8 de diciembre), todo ello mediante el amparo de la Ley de Propiedad Intelectual. (AISGE, 2019)

Tal y como ocurre con los casos anteriores, AISGE representa el ámbito audiovisual, y por tanto no incidiría en el ámbito de la información. Solamente sería positiva esta incidencia en el caso que la obra audiovisual fuese animación y la mayor parte de ella fuese creada por ordenador. En este caso sí incidiría en el ámbito.

#### 6.2.1.6 VEGAP

VEGAP corresponde a Visual Entidad de Gestión de Artistas Plásticos; es una organización sin ánimo de lucro que representa en España a más de cien mil autores de todo el mundo. (VEGAP, 2019)

Esta organización fue creada en 1990 por un grupo de artistas españoles para gestionar de manera colectiva sus derechos de autor, de acuerdo con la Ley de Propiedad Intelectual. (VEGAP, 2019)

Ellos mismos, desde su página web definen VEGAP como la organización que gestiona los derechos de autor de los pintores, escultores, fotógrafos, ilustradores, diseñadores, videoartistas, net-artistas, arquitectos, es decir, los creadores visuales. Con VEGAP ocurre lo mismo que con AISGE, al existir la posibilidad de la creación de una obra de animación hecha por ordenador, AISGE sí incide en el ámbito de la información. (VEGAP, 2019)



### 6.2.1.7 EGEDA

EGEDA, es una entidad que nació en 1990, definida como entidad de gestión española de los derechos de propiedad intelectual que representa y defiende todos los temas relacionados con los productores audiovisuales de los derechos que reconoce y protege la Ley de Propiedad Intelectual. (EGEDA, 2019)

EGEDA, se especializa en permanecer de manera activa y vigilante sobre los derechos de propiedad intelectual, además, es también una sociedad que proporciona servicios para los productores audiovisuales a los que representa y también para la industria audiovisual. (EGEDA, 2019)

Para poder ser miembro o socio de la entidad debe desempeñar un papel como los siguientes: productores audiovisuales (ya sean de largometrajes, cortometrajes, series de televisión...) o los derechohabientes nacionales o extranjeros, siendo personas físicas o entidades jurídicas. La inscripción y permanencia en esta entidad de gestión es voluntaria y gratuita. (EGEDA, 2019)

EGEDA se ocupa de la gestión de los derechos de remuneración que corresponden a los productores audiovisuales. Los derechos gestionados se refieren a comunicación pública (emisión por televisión, retransmisión y exhibición en salas), alquiler y copia privada. (EGEDA, 2019)

EGEDA es el caso más claro de incidencia en el ámbito de la información, ya que como hemos comentado en algunas de las entidades, si se crea animación para una película o serie sí se incide ya que mayormente se realiza desde el ordenador.

### 6.2.1.8 DAMA

DAMA hace referencia a la abreviatura de derechos de autor de Medios Audiovisuales, tal y como se definen en su página web, DAMA es una entidad de gestión de derechos de Propiedad Intelectual autorizada por el Ministerio de Cultura mediante Resolución de fecha 5 de Abril de 1999 (BOE 9 abril de 1999). (DAMA, 2019)

DAMA es una entidad de gestión especializada en la gestión, recaudación y reparto de los derechos de autor de obras audiovisuales y cinematográficas. DAMA gestiona y protege los derechos de autor de sus autores socios (los cuales son directores y autores de la parte literaria de obras cinematográficas y audiovisuales). DAMA actualmente está formada por más de 900 afiliados. El sistema de recaudación de derechos de DAMA, se basa en el principio de pago por el uso efectivo de la obra. (DAMA, 2019)

Al igual que con EGEDA, DAMA es también uno de los casos más claros de incidencia. Tal y como ocurría con EGEDA, al representar los derechos de los directores y autores de obras audiovisuales, sí puede incidir como en el caso de animación por ordenador.

Entidades de gestión y Creative Commons. Estudio de situación

	Año	Presidente	Misión	Destinatario	Afiliación
SGAE	1899	Pilar Jurado	Tramita la recaudación y asignación de los derechos de autor de los autores y protege los intereses de los editores.	De artistas a empresarios del negocio de la cultura	+100.000
CEDRO	1988	Jorge Corrales	Progresar en las condiciones de trabajo de los creadores de cultura escrita, ya sean escritores, traductores, periodistas o editores y facilitar a la sociedad el acceso legal a libros, revistas u otras publicaciones.	Escritores, traductores, periodistas o editores	Datos no públicos.
AGEDI	1989	Antonio Guisasola	Gestión colectiva de los derechos que corresponden a los productores fonográficos por comunicación pública de sus grabaciones, su reproducción para proceder a su comunicación pública y compensación equitativa por copia privada.	Producción de fonogramas y vídeos musicales	450
AIE	1989	Luis Cobos	Gestiona y defiende los derechos de los artistas de la música en España, y en todos los países y regiones donde se respetan y aplican los derechos de propiedad intelectual de los artistas.	Artistas, Intérpretes o Ejecutantes de la música	+27.000

AISGE	No consta	Emilio Gutiérrez Caba	Gestiona en España los derechos de propiedad intelectual de los actores, dobladores, bailarines y directores de escena.	Actores, dobladores, bailarines y directores de escena	Datos no públicos.
VEGAP	1990	Antón Patiño	Gestiona los derechos de autor de los pintores, escultores, ilustradores, diseñadores, videoartistas, net-artistas, arquitectos...los creadores visuales.	Artistas plásticos y creadores visuales.	Datos no públicos.
EGEDA	1990	Enrique Cerezo	Gestión de los derechos de remuneración que corresponden a los productores audiovisuales	Productores audiovisuales	Datos no públicos.
DAMA	1999	Borja Cobeaga	Recaudación, gestión y reparto de los derechos de autor de obras audiovisuales y cinematográficas	Ámbito cinematográfico y audiovisual	+900

Tabla 1: Entidades de gestión españolas

## 6.2.2 Entidades de otros países

Dentro de todas las entidades de gestión que hay en el resto del mundo nos vamos a centrar en las más importantes de Estados Unidos, Francia y Gran Bretaña. Veremos en la tabla una comparativa de las entidades de cada país.

### 6.2.2.1 Estados Unidos

#### 6.2.2.1.1 ASCAP

ASCAP viene de las siglas de *American Society of Composers, Authors and Publishers*. Es la Asociación Americana de Compositores y Editores.

ASCAP es una organización profesional que cuenta en enero de 2019 con más de 700,000 compositores y editores de música. Es una asociación de carácter propio y dirigida por los mismos miembros de la organización. Es líder mundial en pago al titular del derecho de autor, gestiona el desempeño, la defensa y el servicio para creadores de música. (ASCAP, 2019)

Actualmente su presidente es *Paul Williams*.

#### 6.2.2.1.2 BMI

BMI es la sociedad de autores de EEUU. Tal y como cuentan en su página web, BMI fue fundada en 1939 por un grupo de personas que querían representar a compositores de géneros emergentes como el jazz o el blues, y proteger las presentaciones públicas de su música. Es una entidad sin ánimo de lucro. (BMI, 2019)

BMI es el puente entre los compositores y las empresas y organizaciones que quieren reproducir su música públicamente. Como líder mundial en la gestión de los derechos de la música, BMI es un defensor del valor de la música, representando 14 millones de obras musicales creadas y propiedad de más de 900,000 compositores y editores de música en el año 2019. (BMI, 2019)

Actualmente su presidente es *Michael O'Neill*.

#### 6.2.2.1.3 ARS

Mediante las presiones a las legislaturas estatales y federales para que promuevan leyes de derechos de artistas más fuertes y efectivas nace ARS.

ARS es una entidad que viene de las siglas *Artists Rights Society*.

Como bien explican en su página web, ARS nace a través de la Ley de extensión de derechos de autor de Sonny Bono en 1998. ARS también contribuyó a la

aprobación de las disposiciones de restauración de derechos de autor de los acuerdos del GATT de 1994. (ARS, 2019)

ARS representa los derechos de propiedad intelectual de más de 80,000 artistas visuales y sus propiedades en 2019. Actualmente su presidente es Theodore Feder.

#### 6.2.2.1.4 SESAC

Según vemos en la página web de SESAC actualmente licencia las actuaciones públicas de más de 400,000 canciones en nombre de sus 30,000 compositores, compositores y editores de música afiliados en 2019. Actualmente su presidente es John Josephson. (SESAC, 2019)

En febrero de 1931, veintidós años después de la promulgación de la Ley de Derecho de Autor, *Paul Heinecke* fundó La Sociedad de Autores y Compositores de Escenarios Europeos, o SESAC, bajo el principio de que "la música es el denominador común... un instrumento de comunicación que no conoce la barrera del idioma". (SESAC, 2019)

En ese momento, era la segunda organización de derechos de los Estados Unidos con un repertorio que consistía principalmente en trabajos publicados por empresas europeas. (SESAC, 2019)

SESAC se ocupa de todos los aspectos del negocio, desde la creación hasta la concesión de licencias y la administración.

En septiembre de 2015, SESAC adquirió The Harry Fox Agency (HFA), la principal organización de derechos mecánicos de los EE. UU. Y posicionó a SESAC como la única organización de derechos musicales en los Estados Unidos, con la capacidad de ofrecer licencias singulares para los trabajos de sus escritores y editores afiliados. (SESAC, 2019)

#### 6.2.2.1.5 VAGA

VAGA es una organización de derechos de los artistas y un colectivo de derechos de autor que representa a más de 6,000 artistas visuales de todo el mundo en 2019. Sus siglas hacen referencia a Asociación de Galerías y Artistas Visuales de EEUU, tal y como podemos ver en su página web. (VAGA, 2019)

Fundada en 1976, fue la primera sociedad de recaudación de regalías de arte y fotografía en los Estados Unidos, y sigue siendo una de las más grandes. Siguiendo el modelo de ASCAP, VAGA actúa como un centro de intercambio de licencias para los derechos de reproducción de editores, museos, compañías de producción de películas, casas de subastas, galerías, corporaciones multinacionales y otros usuarios del arte. (VAGA, 2019)

Además, VAGA protege a sus miembros de las infracciones, asesora en todos los aspectos de la ley de propiedad intelectual y defiende los derechos de los artistas. VAGA representa a artistas de todo el mundo, tanto directamente como a través de acuerdos con organizaciones afiliadas en otros países. Como miembro de la CISAC, la confederación internacional de sociedades que representan a los creadores, VAGA participa en el establecimiento de los estándares internacionales que rigen el uso de obras con derechos de autor. (VAGA, 2019)

Actualmente su presidente es Robert Panzer.

#### 6.2.2.1.6 MWA

Según podemos leer en la misma página web de MWA, estas siglas hacen referencia a *Mystery Writers of America*; que fue fundada en 1945 por una docena de escritores de misterio con el mismo objetivo, con el fin de promover y proteger el interés y el bienestar de los escritores de misterio y aumentar la estima y el reconocimiento literario otorgado al género. (MWA, 2019)

Tal y como describe en la página web, MWA se dedica a promover una mayor consideración por la escritura de delitos, el reconocimiento y el respeto por aquellos que escriben dentro del género. (MWA, 2019)

Ofrecen becas para escritores, patrocinan programas de alfabetización de MWA, simposios y conferencias y realizan otras actividades para promover una mejor apreciación y una mayor consideración por la redacción de delitos. (MWA, 2019)

En 1945, el codiciado Premio Edgar fue nombrado en honor de Edgar Allan Poe y en 1946 se otorgaron los primeros premios, de los cuales el premio a mejor novela de ese año fue para *Watchful at Night* de *Julius Fast*. (MWA, 2019)

Además del premio a la Mejor Primera Novela, se otorgaron premios a Mejor Película, Mejor Drama de Radio y Excepcional Crítica de Misterios.

Actualmente la presidenta es Meg Gardiner.

	Año creación	Presidente	Misión	Afiliación
ASCAP	1914	Paul Williams	Gestiona el desempeño, la defensa y el servicio para creadores de música.	+700.000
BMI	1939	Michael O'Neill	Puente entre compositores, empresas y organizaciones que quieren reproducir su música públicamente.	+900.000
ARS	1998	Theodore Feder	Representa los derechos de propiedad intelectual de artistas visuales y sus propiedades.	+80.000
SESAC	1931	John Josephson	Gestiona todos los aspectos del negocio, desde la creación hasta la concesión de licencias y la administración.	+30.000
VAGA	1976	Robert Panzer	Gestiona licencias para derechos de reproducción de editores, y usuarios del arte.	+6.000
MWA	1945	Meg Gardiner	Promover y proteger el interés y el bienestar de los escritores de misterio y aumentar la estima y el reconocimiento literario otorgado al género.	No consta.

Tabla 2: Entidades de gestión americanas

### **6.2.2.2 Francia**

#### **6.2.2.2.1 ALAI**

Según la misma página web de la entidad, ALAI es la Asociación Internacional Literaria y Artística, en francés Association Littéraire et Artistique Internationale. Nace en 1878 con el objetivo de crear un acuerdo internacional para defender los derechos de autor en los ámbitos literario y artístico. (ALAI, 2019)

ALAI reúne a eminentes expertos en derechos de autor, creadores y profesionales que representan los intereses de los autores o sus socios. La Asociación también incluye a magistrados y altos funcionarios que, en el ámbito de su trabajo, se ocupan de asuntos relacionados con la propiedad literaria y artística. (ALAI, 2019)

Entre sus objetivos están la defensa de la legalidad de los derechos de autor, la promoción del desarrollo legislativo, la mejora y extensión de la aplicación de las convenciones de defensa de derechos de autor (Convención de Berna y Universal), el estudio de legislaciones y problemáticas (desarrollar, perfeccionar y unificar la legislación con el fin de asegurar el reconocimiento y la protección legal de los derechos de autor en todo el mundo) y la colaboración con entidades similares. (ALAI, 2019)

Actualmente el presidente es Frank Gotzen.

#### **6.2.2.2.2 ADAGP**

Según la historia de ADAGP en su página web, fue fundada en 1953, ADAGP es la sociedad francesa para la recopilación y distribución de derechos de autor en el campo de las artes gráficas y plásticas. Con una red mundial de cerca de 50 sociedades hermanas, en 2019 representa a más de 170 000 autores en todas las disciplinas de las artes visuales: pintura, escultura, fotografía, arquitectura, diseño, cómics, manga, ilustración, grafiti, creación digital, videoarte... (ADAGP, 2019)

ADAGP administra todos los derechos económicos otorgados a los autores (derechos de reventa, derechos de reproducción, derechos de representación, derechos colectivos), para todos los modos de explotación: libros, prensa, publicidad, productos derivados, subastas, ventas. En galerías, televisión, video a pedido, sitios web, plataformas para compartir entre usuarios... (ADAGP, 2019)

Es una sociedad civil sin fines de lucro cuyos miembros también son socios: controlan la administración, eligen a los órganos de gobierno, deciden la dirección estratégica de la empresa. ADAGP no puede obtener ganancias comerciales. Todas las tarifas cobradas se pagan a los miembros, después de la deducción de las tarifas de administración, o se utilizan para financiar, dentro del marco previsto por la ley, la acción cultural y social. (ADAGP, 2019)

Actualmente la presidenta es Marie-Anne Ferry-Fall.



#### 6.2.2.2.3 SACD

SACD es la Sociedad de Autores y Compositores Dramáticos de Francia y está comprometida con los autores en defensa de su libertad y sus derechos. SACD les da apoyo y los acompaña a lo largo de su carrera profesional. (SACD, 2019)

Según vemos en la página web, SACD es una sociedad de autores, una sociedad civil sin fines de lucro fundada por los autores reunidos en torno a Beaumarchais en 1777 para defender los derechos de los autores. Sus misiones se han expandido a lo largo de los años, pero los valores que defiende continúan y son más relevantes que nunca. (SACD, 2019)

Los principales valores que tiene SACD son defender los derechos garantizando el respeto y reconocimiento, proteger el beneficio de cada autor, acompañar en negociaciones de contrato proporcionando una gama de servicios de alto rendimiento y apoyar la creación en todos sus componentes. Su presidenta es Sophie Deschamps. (SACD, 2019)

#### 6.2.2.2.4 SACEM

SACEM viene de las siglas Sociedad de Autores, Compositores y Editores de Música. Autores, compositores, editores... SACEM representa y defiende a 164.840 miembros en Francia y en todo el mundo en 2019 y desempeña un papel económico crucial para preservar la creación musical. (SACEM, 2019)

Según cuentan ellos mismos en su página web, SACEM se estructura en el modelo de una cooperativa: una organización de gestión colectiva (OCM). Las regalías de derechos de autor son la única fuente de ingresos de autores y compositores. Para garantizar los derechos de propiedad intelectual de los autores sobre sus obras, SACEM cobra y distribuye regalías. (SACEM, 2019)

Dirigido por sus miembros desde 1851, SACEM defiende, protege y apoya a todos los autores, compositores y editores de música todos los días. Actualmente el presidente es Jean-Marie Moreau. (SACEM, 2019)

#### 6.2.2.2.5 SCAM

SCAM fue creada en septiembre de 1981 por 24 autores cuyo objetivo era lograr que los cineastas documentales fueran reconocidos y obtener la protección y distribución de sus derechos con cada emisión de sus obras. (SCAM, 2019)

Tal y como cuentan en su página web, en pocos años, los miembros fundadores reunieron alrededor de ellos varios miles de autores. Hoy en día, más de 40,000 autores son miembros de Scam. Está presente en el mundo de la propiedad intelectual, al igual que Sacd para obras dramáticas, Sacem para música o Adagp para artes gráficas y plásticas. (SCAM, 2019)



Las decisiones relativas a la gestión, la distribución de los derechos y la acción cultural llevada a cabo por SCAM son tomadas por su junta directiva, compuesta por 22 autores elegidos por la asamblea general y que representan los diferentes tipos de obras gestionadas por SCAM. Los 22 autores eligen a uno de los suyos para la presidencia. El director gerente, co-gerente de la empresa, garantiza la correcta ejecución de las decisiones de la junta directiva. Actualmente el presidente es Luc Dionne. (SCAM, 2019)

	Año creación	Presidente	Misión	Afiliación
ALAI	1878	Frank Gotzen	Defensa la legalidad, promoción, el estudio de legislaciones y problemáticas y la colaboración con entidades similares	No consta
ADAGP	1953	Marie-Anne Ferry-Fall	Administra los derechos económicos otorgados a los autores para la explotación: libros, prensa, publicidad, productos derivados, subastas, ventas	+170.000
SACD	1777	Sophie Deschamps	Defender, proteger, acompañar y apoyar.	No consta
SACEM	1851	Jean-Marie Moreau	Defiende, protege y apoya a todos los autores, compositores y editores de música todos los días.	164.840
SCAM	1981	Luc Dionne	Lograr que los cineastas documentales fueran reconocidos y obtener la protección y distribución de sus derechos con cada emisión de sus obras.	+40.000

Tabla 3: Entidades de gestión francesas

### **6.2.2.3 Gran Bretaña**

#### **6.2.2.3.1 ALCS**

Según la misma página web de ALCS, es la Sociedad de Recaudación y Licencia de Autores (ALCS, por sus siglas en inglés) es una organización de membresía sin fines de lucro iniciada por escritores en beneficio de los mismos escritores.

Según la propia página web de ALCS, cuentan que están abiertos a todo tipo de escritores, y propiedad de sus miembros. Recolectan dinero que es debido a sus miembros para usos secundarios de su trabajo. Estas pueden incluir actividades como fotocopias, retransmisión por cable, reproducción digital y grabación educativa. (ALCS, 2018)

En 2019, la organización cuenta con más de 100,000 miembros; pero ALCS fue creado en la década de 1970 por escritores y para escritores.

El hecho que hizo crear esta asociación fue hacer campaña para que los escritores recibieran una recompensa cuando las bibliotecas les prestaban sus obras. Como resultado de la larga campaña del grupo, ALCS se fundó en 1977. (ALCS, 2018)

Actualmente Owen Atkinson es el presidente de ALCS.

#### **6.2.2.3.2 DACS**

Establecido por artistas para artistas, DACS es una organización sin fines de lucro para la gestión de los derechos de los artistas visuales. El nombre de DACS viene de las siglas de Sociedad de Derechos de Artistas y Diseñadores de Gran Bretaña. (DACS, 2019)

Según la misma página web de DACS, se consideran unos apasionados por la transformación del panorama financiero para artistas visuales a través de nuevos productos y servicios innovadores, actúan como un agente de confianza para 100,000 artistas en todo el mundo en 2019. (DACS, 2019)

DACS fue fundada hace más de 30 años, es una organización emblemática que hace campaña por los derechos de los artistas, defendiendo su contribución sostenida y vital a la economía creativa. Exactamente DACS se fundó en 1984, y desde entonces han llegado a pagar más de 100 millones de libras en regalías a los artistas. (DACS, 2019)

Actualmente su presidente es Mark Stephens.

#### **6.2.2.3.3 PRS**

PRS hace referencia a las siglas de Sociedad de Derechos de Comunicación Pública de Gran Bretaña, una asociación creada en 1914.

Según encontramos en su propia página web, su objetivo principal es pagar regalías a sus miembros cuando su trabajo es realizado, difundido, transmitido, descargado, reproducido, jugado en público o utilizado en cine y televisión.

Otro objetivo a conseguiré es el apoyo influyendo en la política, apoyando y organizando premios y eventos, e invirtiendo en nuevas tecnologías para asegurar de que son aptos para la era de la música digital. (PRS, 2019)  
 Su misión es proteger la música, licenciarla, apoyarla, seguir una política y pagar a los miembros. (PRS, 2019)

Actualmente su presidente es Robert Ashcroft y cuentan en 2019 con más de 130.000 miembros.

	Año creación	Presidente	Misión	Afiliación
ALCS	1977	Owen Atkinson	Recolectar dinero para usos secundarios de su trabajo. Como fotocopias, retransmisión por cable, reproducción digital y grabación educativa.	+100.000
DACS	1984	Mark Stephens	Gestión de los derechos de los artistas visuales, defendiendo su contribución sostenida y vital a la economía creativa.	+100.000
PRS	1914	Robert Ashcroft	Proteger la música, licenciarla, apoyarla, seguir una política y pagar a los miembros.	+130.000

Tabla 4: Entidades de gestión británicas



### 6.2.3 Comparativa de entidades de gestión españolas y de otros países

Para poder hacer una comparativa clara de las distintas entidades de gestión, haremos una clasificación en: música, escritura y ámbito visual. Haremos especial hincapié en el año de creación y la afiliación si es que disponemos de los datos necesarios.

Empezaremos por el ámbito musical comparando las entidades más importantes de este ámbito de cada país.

	ESPAÑA	EEUU	FRANCIA	GRAN BRETAÑA
NOMBRE	SGAE	ASCAP	SACEM	PRS
AÑO CREACIÓN	1899	1914	1851	1914
AFILIACIÓN	+100.000	+700.000	164.840	+130.000

Tabla 5: Comparativa entidades de gestión en ámbito musical

Tal y como podemos observar en la tabla, en el ámbito musical Francia fue pionera en la creación de una entidad dedicada a la música, ya que podemos observar que pasaron casi 50 años hasta que España crease la SGAE.

Relativo a la afiliación, comparando los datos con la población actual-España 46,72 millones de habitantes, Francia 66,99 millones de habitantes, EEUU 327,2 millones de habitantes y Gran Bretaña 66,04 millones de habitantes-podemos calcular que para los cuatro países del ejemplo rondan el 0'20% de la población, para ser más exactos, España superaría este porcentaje, siendo un 0'26% y por lo tanto sería el país con más porcentaje de población afiliada.

A continuación, la comparativa será del ámbito de la escritura, y al igual que en la tabla anterior, escogeremos las entidades más relevantes.

	ESPAÑA	EEUU	FRANCIA	GRAN BRETAÑA
NOMBRE	CEDRO	MWA	ALAI	ALCS
AÑO CREACIÓN	1988	1945	1878	1977

Tabla 6: Comparativa entidades de gestión en ámbito literario

Al igual que en la música, en el ámbito literario Francia sigue siendo pionera en la creación de entidades. Pasan exactamente 67 años hasta que EEUU crea la asociación de escritores de misterio.

Es de real interés que pasan 110 años desde que Francia crea su entidad hasta que España crea CEDRO.

En este caso no disponemos de datos de afiliación para poder realizar una comparativa más completa.

Finalmente, la comparativa será del ámbito visual, en este caso sí disponemos de datos de afiliación como en el ámbito musical.

	ESPAÑA	EEUU	FRANCIA	GRAN BRETAÑA
NOMBRE	VEGAP	VAGA	ADAGP	DACS
AÑO CREACIÓN	1990	1976	1953	1984
AFILIACIÓN	No consta	+6.000	+170.000	+100.000

Tabla 7: Comparativa entidades de gestión en ámbito visual

Lo más relevante en este caso es que todas las entidades se crean con 37 años de diferencia entre la más antigua y la más moderna. Cabe destacar, que el nacimiento de la entidad más antigua es de 1953, mucho más tarde que cualquier otra entidad en otro ámbito.

Francia, como en los otros dos casos es el país pionero y se adelanta en más de 20 años a otros países como EEUU.

Relativo a la afiliación, haremos la comparativa de todos los países exceptuando a España, ya que no disponemos de datos.

Comparando los datos con la población actual- Francia 66,99 millones de habitantes, EEUU 327,2 millones de habitantes y Gran Bretaña 66,04 millones de habitantes-podemos calcular que para los países del ejemplo distan mucha más diferencia que en el caso de la música.

Para Francia, resulta un 0'25%, justamente el mismo porcentaje para ambos ámbitos; en el caso de Gran Bretaña es un 0'15%, mucho menos porcentaje que Francia, y menos también que en el ámbito musical. EEUU es el país en el que más diferencia observamos, solamente un 0'002% de la población es afiliada a VAGA.

Tal y como hemos visto en la comparativa, podemos afirmar que Francia fue el primer país que inauguró las entidades de gestión en los tres ámbitos que hemos tratado y que en relación con la afiliación de cada entidad, Estados Unidos es el país que menos afiliación tiene en relación con su población y tanto Francia en el ámbito visual y España en el musical, tienen mucha más afiliación.

## 7. Creative Commons

---

### 7.1 Definición

Según Marco Marandola en “¿Un nuevo derecho de autor? Introducción al *copyleft*, acceso abierto y *Creative Commons*.” Creative Commons es considerado un movimiento que representa la vertiente jurídica de los múltiples elementos que forman el *copyleft*. Se trata de la composición de las licencias y los contratos que dictaminan en qué situaciones se puede usar la obra, o dicho de otra manera, las obras, puesto que se predicen licencias para distintos tipos de soporte. Las licencias se escriben en múltiples lenguas para simplificar su interpretación. (Marandola, 2005)

Según encontramos en la página web de Creative Commons, el objetivo es ayudar a compartir legalmente el conocimiento y creatividad para construir un mundo más equitativo, accesible e innovador; aprovechando el potencial de Internet para impulsar una nueva era de desarrollo, crecimiento y productividad. (Creative Commons, 2019)



Ilustración 2: Logo Creative Commons

(imagen extraída de CreativeCommons [www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org) )

Con una red de personal, junta directiva y afiliados en todo el mundo, Creative Commons proporciona licencias de derechos de autor gratuitas y fáciles de usar para hacer una manera simple y estandarizada de otorgar al público el permiso para compartir y utilizar su trabajo creativo, en las condiciones de su elección. (Creative Commons, 2019)

Algunas de las organizaciones con las que trabajan son líderes en el movimiento de intercambio de contenido y conocimiento. A través de estas plataformas, más de 1.4 mil millones de trabajos han sido compartidos y sigue contando. Algunos ejemplos de organizaciones son: *Flickr*, *Wikipedia*, *Youtube*, *Vimeo*... (Creative Commons, 2019)

Los expertos en “ciber-leyes” James Boyle y Lawrence Lessing, Michael Carrol, el profesor del Instituto de Tecnología de Massachussets, Hal Abelson, Eric



Saltzman y el editor web de dominio público Eric Eldred. Todos ellos fundaron Creative Commons en 2001. (Marandola, 2005)

Según Marandola, fue financiado por la Facultad de Derecho de la Universidad de Stanford y por la Sociedad del Dominio Público. El primer proyecto surgió en diciembre de 2002, desarrollando una serie de licencias, tomando ejemplo en parte de la Free Software *Foundation's GNU General Public Licence* (GNU GPL). (Marandola, 2005)

Como hemos dicho anteriormente, las licencias se publican en varios idiomas para facilitar su interpretación, en España las licencias han sido adaptadas por la Universidad de Barcelona.

## 7.2 Tipos

Según Marandola en “*¿Un nuevo derecho de autor? Introducción al copyleft, acceso abierto y Creative Commons.*”, las licencias están basadas en algunos puntos fundamentales. Todo titular de una copia de la licencia de una obra protegida puede:

- Utilizarla sin límites.
- Distribuir o redistribuir tantas copias como desee.
- Modificarla del modo que desee, siempre que se juzgue conveniente.

De todas formas, faltaría un punto fundamental: “La obra derivada debe seguir estando bajo *copyleft*”.

Esto significa que una obra que se modifica sustancialmente pasa a ser una obra nueva sobre la que aparecen nuevos derechos sobre el autor.

De todos modos, para tener la autorización de cambiar una obra es preciso disponer del permiso de su primer autor; así que, la persona que modifica una obra que tiene copyleft, porque la licencia así lo permite, obtiene una lista de derechos sobre la nueva obra que puede oponer a cualquier otra persona (copyright). (Marandola, 2005)

Para evitar esta incoherencia, la licencia permite cambiar una obra con copyleft solamente si la persona que la modifica se compromete a mantener bajo el copyleft la obra modificada y así sucesivamente. (Marandola, 2005)

Una licencia de Creative Commons puede tener algún otro componente que puede ser:

- Los requisitos de la licencia no puedan ser cancelados.
- Cerciorarse de que la obra, y sus versiones, estén continuamente en un soporte que admita su modificación.

-Asegurar que la obra inédita quede acreditada, así como sus versiones modificadas. (Marandola, 2005)

Las licencias pueden cambiar según el país en el que nos encontremos, de acuerdo con las leyes nacionales de cada uno en materia de propiedad intelectual. (Marandola, 2005)

Según Marandola, todas las licencias se representan en tres esquemas generales o tres formas de expresarlas:

1. Las licencias *common deed*, o lo que es lo mismo, una versión “humanamente comprensible”, equivalen a un resumen del texto legal.
2. Las licencias *legal code*, lo que vienen a ser las verdaderas licencias con cláusulas jurídicas, equivale al código legal completo.
3. Las licencias *digital code*, estas ayudan a los buscadores a identificarlas, son el código digital que puede leer la máquina y que sirve para que otros motores de búsqueda y otras aplicaciones identifiquen un trabajo. (Marandola, 2005)

Según especifica Marandola en el libro “¿Un nuevo derecho de autor? Introducción al copyleft, acceso abierto y Creative Commons” además de la misma página web de Creative Commons, las licencias *common deed* son las siguientes:

1. Reconocimiento: ésta licencia también es conocida como atribución, en ella, la persona es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra; permite hacer obras derivadas e incluso hacer un uso comercial de la obra.

Todo esto bajo las siguientes condiciones: el reconocimiento. Debe citar y reconocer al autor original. Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra. Esta es la licencia más servicial y es recomendada para una máxima difusión y utilización de los materiales sujetos a la licencia.

2. Reconocimiento-Compartir igual: en esta licencia la persona es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra; permite hacer obras derivadas e incluso hacer un uso comercial de esta obra.

Todo esto bajo las siguientes condiciones: el reconocimiento. Debe citar y reconocer al autor original; se debe compartir bajo la misma licencia. Si modifica o cambia esta obra, o realiza una obra derivada de la original, solamente podría distribuir la obra generada mediante una licencia igual a ésta por lo que también permitirá su uso comercial. Esta licencia se compara a menudo con las licencias de *copyleft* y las de *open source*. Esta licencia es la que usa Wikipedia y se recomienda para los materiales que puedan beneficiarse de la incorporación de contenido proveniente de Wikipedia u otros proyectos licenciados de la misma forma.

3. Reconocimiento-Sin obra derivada: en esta licencia la persona es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra; permite incluso hacer un uso comercial de esta obra.

Todo esto bajo las siguientes condiciones: el reconocimiento. Debe citar y reconocer al autor original; sin obras derivadas. No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

4. Reconocimiento-No comercial: en esta licencia la persona es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra; permite hacer obras derivadas.

Todo esto bajo las siguientes condiciones: el reconocimiento. Debe citar y reconocer al autor original; no permite un uso comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales y la obra debe estar bajo una licencia con los mismo términos.

5. Reconocimiento-No comercial-Compartir igual: en esta licencia la persona es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra; permite hacer obras derivadas.

Todo esto bajo las siguientes condiciones: el reconocimiento. Debe citar y reconocer al autor original; no permite un uso comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales; debe compartirse bajo la misma licencia.

6. Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada: en esta licencia la persona es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.

Todo esto bajo las siguientes condiciones: el reconocimiento. Debe citar y reconocer al autor original; no permite un uso comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales; debe compartir la obra bajo la misma licencia; no permite la creación de obras derivadas. No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra. Esta licencia es la más restrictiva de las seis principales, ya que solamente permite descargar las obras y compartirlas siempre que se reconozca su autoría.

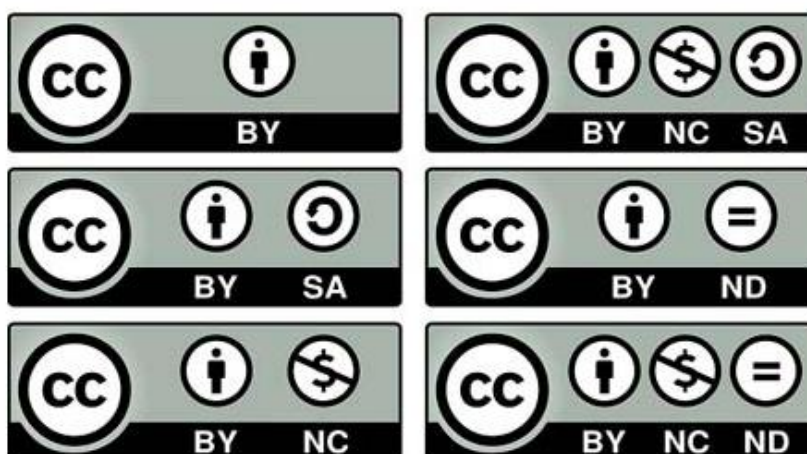


Ilustración 3: Tipos de licencias Creative Commons

(imagen extraída de Creative Commons [www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org) )

En las siguientes tablas veremos de una manera más gráfica qué se puede hacer con cada licencia y qué debe hacer según cada licencia.

En primer lugar veremos qué se puede hacer con cada una de las licencias.

	COPIAR	DISTRIBUIR	COMUNICAR PÚBLICAMENTE	HACER OBRA DERIVADA	USO COMERCIAL
<u>Reconocimiento (Atribución)</u>	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
<u>Reconocimiento-Compartir igual</u>	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
<u>Reconocimiento-Sin obra derivada</u>	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ
<u>Reconocimiento-No comercial</u>	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO
<u>Reconocimiento-No comercial-Compartir igual</u>	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO
<u>Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada</u>	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO

Tabla 8: Permisos en licencias Creative Commons

(datos extraídos de Creative Commons-[www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org))

A continuación veremos qué se debe hacer para según qué licencia.

	RECONOCIMIENTO Y CITACIÓN AL AUTOR	COMPARTIR BAJO MISMA LICENCIA	SIN OBRA DERIVADA	USO NO COMERCIAL
<u>Atribución</u>	SÍ	NO	NO	NO
<u>Reconocimiento-Compartir igual</u>	SÍ	SÍ	NO	NO
<u>Reconocimiento-Sin obra derivada</u>	SÍ	NO	SÍ	SÍ
<u>Reconocimiento-No comercial</u>	SÍ	NO	NO	SÍ
<u>Reconocimiento-No comercial-Compartir igual</u>	SÍ	SÍ	NO	SÍ
<u>Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada</u>	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ

Tabla 9: Deberes en licencias Creative Commons

(datos extraídos de Creative Commons-[www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org))

Hay una cláusula que es común a todas las licencias, al reutilizar o distribuir una obra, se tiene que dejar bien claro todos los términos de la licencia de esta obra.

Las licencias se pueden dividir en diversos campos como: textos, imágenes, vídeos y música.

Creative Commons reconoce una secuencia de distintos tipos de no-protección bajo el copyleft.

Dominio público: hace referencia a aquellas obras que pueden ser empleadas por cualquier persona, es decir, son libres, y por este motivo el autor solamente puede otorgar el copyleft a todas las modificaciones de su obra, pero no a la obra madre, que al ser de todos, en la práctica no es de nadie, aunque en todo momento debe acatarse la autoría e integridad de la obra debido a que sus derechos de explotación ya están extinguidos. (Marandola, 2005)

Código abierto (*open source*): hace referencia al software distribuido y desarrollado con una licencia que admite a todos los usuarios el acceso al código fuente del software, y que al igual pueda ser estudiado y cambiado sin limitación alguna en su uso, con la probabilidad de poder compartirlo, siempre y cuando, sea cumpliendo los términos y requisitos de la licencia con la que fue adquirido el software original. (Mendoza, UTEL Blog, 2015)

Algunas de las características del *open source* más relevantes son:

- No tiene limitaciones para vender o compartir el software, el precio de los productos *open source* es bastante inferior a aquellos productos con licencias propietarias e incluso puede ser gratuito.

- El código fuente está libre, por lo que se puede cambiar el software sin límite alguno, y permite crear distribuciones compiladas.

- Mayor libertad en el margen de mejora y difusión de cambios, cualquier persona tiene autorización para cambiar el código fuente, así como para difundir los cambios que se han hecho.

- El uso del programa es libre para cualquier tipo de finalidad.

El sistema operativo Linux es uno de los grandes ejemplos del *Open Source*, es cambiante y su distribución es libre. Un gran número de usuarios de todo el mundo usa este sistema operativo, por su incesante actualización y su facilidad de uso. (Mendoza, UTEL Blog, 2015)

Podríamos decir que existen dos movimientos, el *open source* explicado anteriormente y el *free software licence*, que admite a cualquier usuario para cambiar de manera libre el código fuente, sin disfrutarse de derechos propios sobre las modificaciones. (Marandola, 2005)

*Share-alike*: este tipo de licencia está parcialmente bajo el *copyleft*. En el momento de su uso, todo privilegio que respecta a la obra original debe aparecer en cualquier modificación u obra derivada. Cabe destacar que toda licencia *copyleft* es *share-alike*, ya que las obras derivadas se encuentran bajo la misma regla, pero no todas las licencias *share-alike* son *copyleft*. (Marandola, 2005)

Por lo tanto, podemos decir que estas licencias no son como las obras con licencia copyright, que incluyen la frase “*all rights reserved*”, pero tampoco utilizan la cláusula “*all rights reversed*” del *copyleft*, sino más bien “*some rights reserved*”. (Marandola, 2005)

### 7.3 Principales casos de uso de Creative Commons

El pasado 13 de marzo de 2019, en el periódico 20 minutos, aparecía una noticia sobre el uso de IBM de millones de fotos de la plataforma Flickr, la cual usa licencias Creative Commons, para mejorar la tecnología de reconocimiento facial.

Según la noticia, la tecnología de reconocimiento facial necesita unos algoritmos con una buena base de datos. Se descubrió que IBM utilizó imágenes con licencia CC de Flickr para este objetivo.

Tal y como se publicaba en el artículo, el pasado año la empresa publicó Diversity in Faces, un conjunto de datos recopilados que enseñaba una diversidad lejos de las clásicas *celebrities* en las que solían basarse para acrecentar la mejora de los algoritmos de reconocimiento facial.

Las nuevas fotografías suministraban más diversidad de rostros, pero lo que no se conocía era su origen: la red social Flickr, de la cual se han sacado imágenes personales sin haber dado los usuarios permiso previo para ser usadas de esa manera. “*Ninguna de las personas que fotografié tenían idea que sus fotos iban a ser utilizadas así*”, comentó un fotógrafo afectado.

No obstante, la empresa no ha incurrido en ningún delito ya que ha utilizado solamente fotografías con la licencia Creative Commons, que sí permite usar las imágenes. Gracias a esta enorme base de datos, se ha podido mejorar la exactitud del reconocimiento facial, siendo ya capaz de diferenciar etnias, el tono de piel, la edad y el género, entre otros.

El dueño de *Flickr*, *Yahoo*, fue quien coleccionó todas las imágenes en una misma base de datos para después cederla a IBM y que ésta las utilizase para mejorar su sistema de reconocimiento facial. (20 Minutos, 2019)

## 7.4 Open Access

Vamos a centrarnos un poco más en el conocido “*Open Access*”. La literatura de acceso abierto se define como “digital, en línea, sin cargo y sin la mayoría de los derechos de autor y restricciones de licencia. (Creative Commons, 2019)

Hay una cantidad increíble de investigaciones científicas realizadas en universidades e instituciones de todo el mundo. Históricamente, los hallazgos de esta investigación han sido publicados en revistas académicas. Sin embargo, el acceso a esta investigación suele estar restringido: se otorga solo a aquellos a quienes se les otorga el permiso a través de su afiliación universitaria o mediante la compra de acceso a artículos individuales. (Creative Commons, 2019)

Esto es fundamentalmente problemático, por muchas razones:

- Los gobiernos proporcionan la mayor parte de los fondos para la investigación, cientos de miles de millones de dólares anuales, y las instituciones públicas emplean una gran parte de todos los investigadores.

- Los investigadores publican sus hallazgos sin la expectativa de compensación. A diferencia de otros autores, entregan su trabajo a los editores sin pago, en aras de promover el conocimiento humano.

- A través del proceso de revisión por pares, los investigadores revisan el trabajo de cada uno de forma gratuita.

- Una vez publicados, aquellos que contribuyeron a la investigación (desde los contribuyentes a las instituciones que apoyaron la investigación en sí) tienen que pagar nuevamente para acceder a los hallazgos. Aunque la investigación se produce como un bien público, no está disponible para el público que la pagó.

La publicación de acceso abierto es una solución a estos problemas. Las recomendaciones de la Declaración de acceso abierto de Budapest, incluido el uso de licencias liberales (como CC BY), son ampliamente reconocidas En la comunidad como medio para hacer un trabajo de acceso verdaderamente abierto. (Creative Commons, 2019)



Ilustración 4: Logo Open Access

(imagen extraída de Open Access)



El sistema existente para producir y distribuir artículos de investigación financiados con fondos públicos es costoso y no aprovecha las posibilidades de innovaciones como las licencias abiertas. (Creative Commons, 2019)

Sin un sistema de flujo libre, el acceso a los resultados de la investigación científica se limita a las instituciones que pueden comprometerse con suscripciones de revistas cuantiosas, pagadas año tras año, que no permiten una redistribución amplia, o la reutilización de actividades como el texto. y la minería de datos sin permisos adicionales del titular de los derechos. (Creative Commons, 2019)

Este sistema cerrado limita el impacto en la comunidad científica y académica y el progreso se ralentiza significativamente. (Creative Commons, 2019)

Veamos ahora el ciclo de financiación actual de los artículos de investigación. Basándose principalmente en una difusión limitada, eficiencia económica e impacto social.



Ilustración 5: Modelo de financiamiento de artículos científicos vigente

(<https://delgado.ec/blog/2017/11/14/ciclos-financiamiento-articulos-investigacion-vigente-optimizado-traduccion/>)

Cuando los ciclos de financiación para la investigación incluyen requisitos de licencias abiertas para publicaciones, un mayor acceso y oportunidades para la reutilización amplían el valor de la financiación de la investigación. (Creative Commons, 2019)

Como ejemplo, la Política de Acceso Público de los Institutos Nacionales de la Salud (NIH) de EE. UU. Requiere que los resultados publicados de todas las investigaciones financiadas por los NIH se depositen en el repositorio de *PubMed* Central, el manuscrito revisado por pares de inmediato y el artículo final de la revista dentro de los doce meses posteriores a publicación. (Creative Commons, 2019)



De manera similar, la directiva emitida por la Oficina de Política de Ciencia y Tecnología de la Casa Blanca exige que las agencias federales con más de \$100 millones en gastos de investigación deben hacer públicos los resultados de su investigación dentro del año de publicación, y administrar mejor los datos resultantes que respaldan sus resultados. (Creative Commons, 2019)

Estas políticas utilizan aspectos del ciclo optimizado a continuación, y son un paso en la dirección correcta para hacer un mejor uso de la financiación pública para los artículos de investigación. (Creative Commons, 2019)

Veamos el que sería el modelo abierto de investigación.



Ilustración 6: Ciclo de financiamiento de artículos de investigación optimizado

(<https://delgado.ec/blog/2017/11/14/ciclos-financiamiento-articulos-investigacion-vigente-optimizado-traduccion/>)

Las políticas y prácticas de acceso abierto se están adoptando en una variedad de entornos diferentes. (Creative Commons, 2019)

Más allá de las políticas de licencia abierta para la investigación financiada con fondos públicos, las fundaciones filantrópicas, las ONG y las organizaciones intergubernamentales están utilizando la licencia abierta para compartir la investigación que ellos, o sus beneficiarios, están creando. (Creative Commons, 2019)

Las revistas de acceso abierto están publicando investigaciones con licencia de Creative Commons, que promueve el acceso y la reutilización de la investigación científica y académica. (Creative Commons, 2019)

## 7.5 Copyright versus Copyleft

El copyright o derecho de autor nace en Inglaterra en 1710 con la ley de copyright de la reina Ana; aunque en 1557 se empieza a hacer notorio por la *Stationer's Chart* para los editores ingleses. Un derecho de autor es un derecho de propiedad, se puede comercializar bajo el control de la persona que tiene el derecho. (Marandola, 2005)

Existe un copyright por el hecho de la creación de una obra, esto significa que al crearla, el autor dispone automáticamente de un derecho, por ser el autor original. Aunque haya que demostrar el copyright, es decir, el derecho, a través de pruebas que puedan verificar que el supuesto autor es, el verdadero autor de la obra. (Copyright, 2019)

Para ello, se prima el objetivo de encontrar un vínculo absoluto e incontestable entre el autor, la obra y la fecha; siempre que sea una obra original.

La ley inglesa introduce en 1988 por primera vez el concepto legal de derechos morales de alguien que crea una obra. Los derechos morales no se pueden ceder, pero se pueden renunciar. La duración de dichos derechos es la misma que los derechos patrimoniales. (Marandola, 2019)

En Estados Unidos, no se reconocen los derechos de autor, pero se protege mediante normas de competencia desleal, como puede ser la contra difamación y el derecho de propiedad. Solamente los autores de obras visuales como pueden ser las fotos, esculturas o cuadros tienen derechos morales por Visual Artists Right Act (VARA, 1990). La ley otorga a los artistas los derechos para evitar la modificación intencional de su arte y la destrucción de una obra de "estatura reconocida".

VARA no obliga a los propietarios a mantener el arte por tiempo indefinido. Solo les exige que notifiquen a los artistas con 90 días de anticipación acerca de sus intenciones para que los artistas puedan derribarlos ellos mismos, pero los propietarios con frecuencia no lo hacen. (Marandola, 2005)

En Francia, la primera ley que abarcaba derechos de autor fue en la Revolución Francesa, nacieron aquí las primeras normas de censura y control de publicaciones e impresiones mediante las autoridades, aunque había una insuficiente retribución y poca protección a los escritores. (Marandola, 2005)

Llegados a este punto deberíamos de hacer un pequeño hincapié para poder saber cuáles son las diferencias entre derecho de autor y copyright.

Bien, tanto el derecho de autor como el copyright se han ido dirigiendo hasta convertirse casi en equivalentes; ya que la R.A.E. incluye copyright como derecho de

autor, y éste como: “El que la ley reconoce al autor de una obra intelectual o artística para autorizar su reproducción y participar en los beneficios que esta genere”. (Legalidad AOMatos, 2019)

Generalmente la legislación continental trata los derechos de autor, mientras que el derecho anglosajón usa el copyright. La diferencia más notable entre ambos es que los derechos de autor pueden ser morales o patrimoniales mientras que el copyright solamente se centra en los derechos patrimoniales. (Legalidad AOMatos, 2019)

Entendemos como derechos morales los que protegen la autoría de la obra. No se pueden ceder, vender o transferir. Incluso siendo de dominio público, los derechos morales del autor deben ser reconocidos. (Legalidad AOMatos, 2019)

Por otro lado, los derechos patrimoniales son la reproducción, distribución, comunicación pública y transformación; es decir, aquellos que definen la explotación de la obra, las retribuciones por uso...Sí pueden venderse, cederse o transferirse. Estos son los que se limitan o amplían con las diferentes licencias: copyright, dominio público, copyleft, Creative Commons...(Legalidad AOMatos, 2019)

Veremos a continuación unas imágenes donde se aprecia más visualmente qué abarca el derecho de autor y qué abarca el copyright.

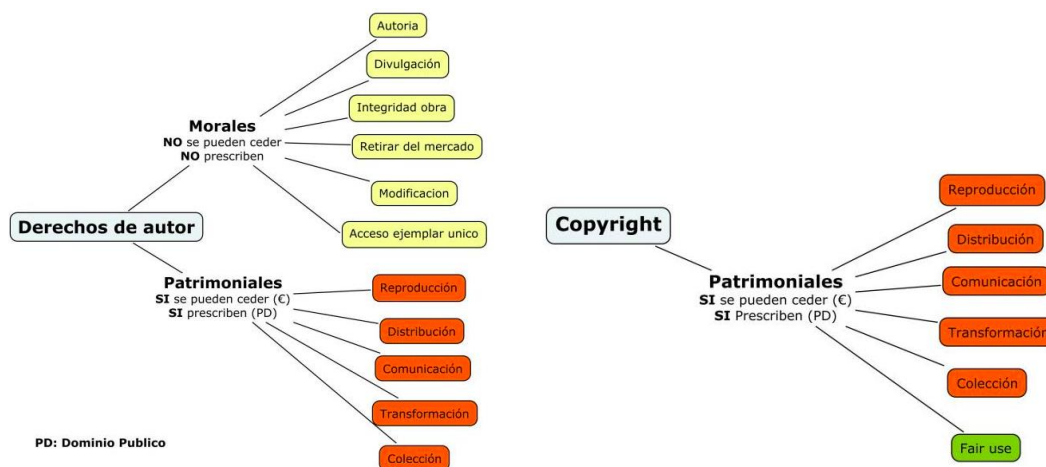


Ilustración 7: Derechos de autor y copyright

([http://legalidad.aomatos.com/propiedad\\_intelectual\\_derechos\\_de\\_autor\\_y\\_copyright.html](http://legalidad.aomatos.com/propiedad_intelectual_derechos_de_autor_y_copyright.html))

Como cita la propia página web de copyright, la anterioridad es el elemento clave del derecho de autor. Significa demostrar que uno es el primero en poseer la prueba de una obra antes que los demás. Este hecho se puede demostrar por un registro que indica una autenticada, sellada por un representante oficial, como puede ser el caso de un notario. Normalmente en estos casos se utiliza el conocido *escrow* o fideicomiso, para poder asegurar la propiedad de cualquier obra; un agente

*escrow* se encarga de guardar la obra o dejarla en *stand by* para que nadie se apropie mientras se resuelve si el demandante es el verdadero propietario de dicha obra (Copyright, 2019)

Actualmente, el derecho de autor se reconoce por la Convención de Berna en 164 países, si el autor tiene este derecho en uno de los países pertenecientes a la Convención, lo dispondrá en todos los otros países integrantes de la Convención. (Copyright, 2019)

Por el contrario, el *copyleft* se basa en volver a reproducir la obra o utilizarla, reconociendo derechos morales y que la obra siga siendo *copyleft*. Este método nace por los programas informáticos, ya que el código fuente debía ser compartido, lo que se conoce actualmente como *open access*. (GNU, 2013)

El *copyleft* ve la luz de la mano de Richard Stallman, en los años 80. Stallman trabajaba en un programa Lisp, donde sufrió un robo de propiedad del programa en el cual estaba trabajando. A raíz de este hecho, en 1984 fundó FSF o Free Software Foundation, donde elaboraba licencias para regular el copyright, con el proyecto GNU y una licencia pública general, conocida como GPL. (Marandola, 2005)

Un dato interesante, es que en el proyecto de GNU estaba participando Linus Torvalds creador de Linux.

Stallman quería diferenciar entre software comercial que era el que prevalecía hasta el momento, caracterizándose por ser de pago y con licencia de no modificación y una fuente abierta o *open source*, que se caracterizaba por ser gratuita y modificable, en *open source* la única exigencia era que las modificaciones de cualquier obra siguiesen siendo libres. (Marandola, 2005)

La licencia pública general es completamente diferente a las licencias de los programas de ordenador que son propietarias o cerradas. Suelen ser intransferibles y no exclusivas, es decir, tienes derecho a usarlo solamente en un ordenador o tantos como permita la licencia y no tienes potestad para modificar o distribuir el programa. (Marandola, 2005)

En cambio, la licencia GPL es todo lo contrario, puedes instalar y usar un programa GPL en tantos ordenadores como desees, sin límite alguno. Puedes modificarlo para que se adapte a tus necesidades y tienes la capacidad de poder distribuir el programa con o sin modificaciones. El único requisito es que se tiene que facilitar siempre el programa binario, el código fuente. (Marandola, 2005)

Tal y como dice Marandola en *¿Un nuevo derecho de autor? Introducción al copyleft, acceso abierto y Creative Commons*, Derechos de Autor S.L. (2005), un programa GPL es libre, es decir no es *shareware* o *freeware*. Los programas distribuidos con licencia GPL tampoco son piratas, utiliza otra licencia para atacar barcos. (Marandola, 2005)

Podemos diferenciar diversos tipos de *copyleft*; en primer lugar, un significado ambiguo de copyleft es una técnica que se sirve de las leyes actuales de derecho de autor para subvertir los límites que estas mismas prevén y garantizar así que la obra pueda usarse sin limitaciones. Esta concepción se atribuye a Richard Stallman. (Marandola, 2005)

Por el contrario, el movimiento Open Source simplemente pone a disposición las propias obras gratuitamente, sin criticar los derechos de autor como tal. Cabe mencionar que algunas opiniones dentro del movimiento, se inspiran en los idearios anarquistas o marxistas, como por ejemplo Johan Soderberg. Otros, puede decirse que preconizan nuevas teorías económicas. (Marandola, 2005)

En la siguiente tabla veremos una comparativa entre Copyright y Copyleft.

	Copyright	Copyleft
Año creación	1710	1984
Lugar creación	Inglaterra	Estados Unidos
Creador	Reina Ana	Richard Stallman
Motivo creación	Stationer's Chart (editores ingleses)	Robo de un programa Lisp
Pago y licencias	Pago y licencia no modificable	Gratuito y licencia modificable

Tabla 10: Comparativa copyright y copyleft

Como podemos observar el dato más relevante es que Copyleft nace a raíz de un problema de Copyright y que el cambio más significativo es que pasa de ser de pago y con licencia fija a ser gratuito y con licencia modificable siempre que sea libre.

Resumiendo, podemos decir que las ventajas del uso de licencias libres como pueden ser Creative Commons en el ámbito informático son la posibilidad de reproducir y usar la obra, la capacidad de compartirla, el incapacidad de licenciar una obra con copyright si ya está licenciada con copyleft (esto evita robos o suplantaciones de propiedad), el uso de obras con licencias libres son gratis y modificables y además, en el caso del ámbito informático pueden instalarse en tantas máquinas como se desee, ya que se puede distribuir sin límite alguno, simplemente se debe proporcionar el código fuente.



## 8. Legislación más relevante

---

### 8.1 Ley de Propiedad Intelectual

Tal y como cita el preámbulo del BOE núm. 97 del 22/04/1996, “La disposición final segunda de la Ley 27/1995, de incorporación al Derecho español de la Directiva 93/98/CEE, relativa a la armonización del plazo de protección del derecho de autor y de determinados derechos afines, autorizó al Gobierno para que, antes del 30 de junio de 1996, aprobara un texto que refundiese las disposiciones legales vigentes en materia de propiedad intelectual, regularizando, aclarando y armonizando los textos que hubieran de ser refundidos. El alcance temporal de esta habilitación legislativa es el relativo a las disposiciones legales que se encontrarán vigentes a 30 de junio de 1996.” (BOE, 1996)

Para poder entender mejor la ley de Propiedad Intelectual o LPI por sus siglas, vamos a dividir esta ley en tres partes o libros, como muchos autores prefieren referirse a ellas.

La primera parte de esta ley será la parte de los derechos de autor; en esta cabe citar algunos artículos relativamente importantes, para entender la función de esta ley.

Artículo 5. Autores y otros beneficiarios.- Se considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica. Aunque, de la protección que ofrece la ley se podrán beneficiar personas jurídicas en los casos previstos en ella. (BOE, 1996)

Artículo 14. Contenido y características del derecho moral. - Son decisión del autor los siguientes derechos irrenunciables e inalienables: decidir si su obra será divulgada y en qué forma, exigir el reconocimiento de su condición de autor en la obra...(BOE, 1996)

Artículo 26. Duración y cómputo. -Los derechos de explotación de una obra durarán toda la vida del autor y setenta años después de su muerte. (BOE, 1996)

Artículo 41. Condiciones para la utilización de las obras en dominio público. - La extinción de los derechos de explotación de las obras determinará su paso al dominio público. (BOE, 1996)

La segunda parte de la ley será la protección sui generis de bases de datos, en esta parte nos centraremos en el artículo 133.

Artículo 133. Objeto de protección. -El derecho *sui generis* sobre una base de datos protege la inversión sustancial, evaluada cualitativa o cuantitativamente, que realiza su fabricante ya sea de medios financieros, empleo de tiempo, esfuerzo, energía u otros de similar naturaleza, para la obtención, verificación o presentación de su contenido. (BOE, 1996)

Finalmente, la última parte será de la protección de los derechos reconocidos en esta ley.

Artículo 144. Organización y funcionamiento. -El Registro General de la Propiedad Intelectual tendrá carácter único en todo el territorio nacional. (BOE, 1996)

Artículo 152. Obligaciones de administrar los derechos de propiedad intelectual conferidos. -Las entidades de gestión están obligadas a aceptar la administración de los derechos de autor y otros derechos de propiedad intelectual que les sean encomendados de acuerdo con su objeto o fines. (BOE, 1996)

Artículo 154. Reparto de derechos. -El reparto de los derechos recaudados se efectuará equitativamente entre los titulares de las obras o producciones utilizadas, con arreglo a un sistema predeterminado en los estatutos y que excluya la arbitrariedad. (BOE, 1996)

Veamos una comparativa de esta ley en España y alguno de los países más importantes de Europa. Empezaremos por las reproducciones provisionales del artículo 31.1, que parten del régimen del artículo 5.1 de la Directiva 2001/29/CE.

Tal y como vemos en el capítulo 1 de la reforma de la copia privada en la LPI de Garrote, el artículo 31.1 excluye de la autorización del autor, las citadas “reproducciones provisionales”. El grado de exigencia que tenga esta dispensa respecto de las reproducciones técnicas de Internet limitará el entorno objetivo de la singularidad de copia privada del artículo 31.2 LPI. (I. Garrote, 2010)

Con la llegada de internet, este contratiempo se extiende a todo tipo de obras y servicios explotados en formatos digitales, ya que, con la tecnología actual, todas ellas son aptas para ser reproducidas de forma efímera o provisional en la memoria interna de un computador. (I. Garrote, 2010)

Según cita el artículo 31.1 de la LPI, la ley necesita algunas connotaciones generales, además de necesitar comentarios específicos respecto de cada una de las reproducciones técnicas que se contemplan (copias efímeras, copias RAM, y copias caché del sistema). (I. Garrote, 2010)

Realmente hay pocas diferencias entre los diferentes países respecto de la implementación del artículo 5.1 de la Directiva 2001/29/CE, son no obstante más grandes en lo que apunta a la implementación del artículo 5.2 b) en el Derecho nacional. (I. Garrote, 2010)

En Italia por ejemplo, se decidió por modificar casi en su totalidad el Capítulo V de la Ley e incluyeron una nueva reglamentación que albergara las disposiciones de la Directiva. La ley italiana de derecho de autor (LDA) diferencia entre la copia reprográfica o manual de obras impresas y la copia privada de las prestaciones del sector sonoro y audiovisual. (I. Garrote, 2010)

En Reino Unido las singularidades relativas a los usos para uso privado de las obras y servicios protegidos han sido integrados al derecho británico de una manera



muy característica. Las reproducciones reprográficas dedicadas a la investigación y al estudio privado ejecutadas en bibliotecas y universidades, se admitirán siempre que el propósito de la reproducción sea la investigación no comercial o el estudio privado. (I. Garrote, 2010)

En Francia, se ha conservado la redacción del margen en los términos en los que estaba, esto conlleva que la reproducción para un uso privado se acepte tanto para el entorno analógico como para el digital, con las singularidades clásicas del artículo 122-5-2., que incorpora las obras de arte, los programas de ordenador y las bases de datos electrónicas. (I. Garrote, 2010)

Para finalizar este punto, veamos las diferencias existentes para el artículo 160 y 161 de la Ley de Propiedad Intelectual que equivale al artículo 6.4 de la Directiva 2001/29/CE.

Deberíamos destacar que en el último texto prelegislativo antes de la ley 23/2006, se consideraba la custodia civil de las medidas tecnológicas de protección en los artículos 160 y 161 de la Ley de Propiedad Intelectual. (I. Garrote, 2010)

Como fundamento general debía de haber consentimiento previo de los derechohabientes para realizar una reproducción para uso privado de obras y servicios fijados en apoyos materiales. Si alguien eludía adrede una medida anticopia sin el permiso de los derechohabientes, la ley le determinaría como un objetivo apropiado para los titulares de derechos, que podían formar el abanico de acciones de la LPI contra el protagonista de dicha referencia. (I. Garrote, 2010)

De este modo no había manera alguna de ejecutar una copia para uso privado sin quebrantar la ley, de modo que el límite de copia privada permanecía en el borrador de manera inconsistente, convirtiéndose un modelo de autorización exclusiva. (I. Garrote, 2010)

La corrección del legislador de la ley 23/2006, incorporó la excepción de copia privada entre el grupo de límites fuertes, que disponen de una garantía frente a las medidas tecnológicas en el artículo 161.1 a) de la LPI. (I. Garrote, 2010)

En el caso de otros países en Europa, existen dos grupos; los países que no garantizan la copia privada frente a las medidas tecnológicas y los que sí garantizan la copia privada.

En primer lugar está Alemania, aquí, el usuario legítimo no puede evitar una medida tecnológica con el pretexto de que se quiere llevar a cabo una reproducción para uso privado. (I. Garrote, 2010)

En el grupo de que sí garantizan la copia privada frente a las medidas tecnológicas se encuentra Italia, donde, la decisión de integrar medidas tecnológicas a las obras y servicios protegidos corresponde solamente a los titulares de los derechos. La elusión no consentida de una medida anticopia será por tanto un hecho ilegal. (I. Garrote, 2010)



En estos momentos, debemos diferenciar entre copia privada y copia de seguridad.

Según el artículo 31 de la LPI, no se necesita autorización del autor para reproducir su obra mientras que sea para uso privado, no es obligatorio haber adquirido la obra original, pero sí que se hayan accedido legalmente a estas obras y la copia no sea para uso lucrativo. Quedarían fuera de este apartado las bases de datos y los programas de ordenador; por lo que para adquirir una copia hay que haber comprado el original y hacer una copia de seguridad. (Pisando charcos, 2009)

En el caso de la copia de seguridad o *backup* es un conjunto de archivos considerados bastante importantes como para poder ser conservados. La mayor diferencia con la copia privada es que hay que haber comprado anteriormente el contenido si esta sujeta a algún tipo de copyright o haberlo creado el poseedor. (Pisando charcos, 2009)

Es legal hacer copia de seguridad de cualquier tipo de obra, ya sea software o no, porque se trata de una especie de seguro ante los posibles daños que puedan surgir en el original. (Pisando charcos, 2009)

Para poder entenderlo de una manera mejor, a continuación veremos las mayores diferencias de ambos tipos de copia en una tabla.

	TIPOS DE OBRA	ADQUISICIÓN	USO	SERVICIO
COPIA PRIVADA	SOFTWARE NO	SIN ORIGINAL PERO USO LEGAL	USO PRIVADO Y NO LUCRATIVO	USO PRIVADO
COPIA DE SEGURIDAD	TODOS	COMPRAR ORIGINAL O CREARLA	NO PRIVADO Y LUCRATIVO*	SEGURO DE DAÑOS

Tabla 11: Diferencias entre copia privada y copia de seguridad

(datos extraídos de “La reforma de la copia privada en la LPI” I. Garrote-Elaboración propia)

## 8.2 Ley de Economía Sostenible

Tal y como podemos encontrar en la página web de Hipertextual, en el artículo “¿Qué es y cómo funciona la Ley Sinde?” La ley Sinde es el nombre conocido que recibe un apartado de la Ley de Economía Sostenible, en la cual se intentó frenar la crisis que España travesaba mediante el gobierno de Rodríguez Zapatero; la ley se propuso en mayo de 2009. (Hipertextual, 2011)

No fue hasta marzo de 2011, cuando esta modificación fue publicada en el BOE; exactamente en el BOE núm. 55, del 05/03/2011 y entró en vigor el 06/03/2011. Según encontramos en el BOE citado anteriormente, la Ley de Economía Sostenible enuncia:

“Los órganos competentes para la adopción de las medidas a que se refiere el apartado anterior, con el objeto de identificar al responsable del servicio de la sociedad de la información que está realizando la conducta presuntamente vulneradora, podrán requerir a los prestadores de servicios de la sociedad de la información la cesión de los datos que permitan tal identificación a fin de que pueda comparecer en el procedimiento.” (BOE núm. 55, 2011)

El apartado al cual estamos haciendo referencia es la Disposición Final Segunda, y en ella se modifican la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información (LSSI), la Ley de Propiedad Intelectual (LPI) y la Ley Reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa, donde el principal objetivo era modificar dichas leyes para permitir que un grupo de personas dependientes del Ministerio de Cultura tuviesen la autoridad de cerrar páginas web que no cumpliesen los derechos de propiedad intelectual previa autorización de los Juzgados Centrales de lo Contencioso Administrativo. (Hipertextual, 2011)

Para llegar al punto de cerrar una página web, el gobierno dispone de cinco métodos. En primer lugar, el bloqueo DNS; es el método más conocido hasta el momento, a pesar de ser completamente inútil ya que configurándolo en un servidor extranjero o creando una red privada virtual se puede evitar. (Hackarians, 2011)

En segundo lugar, el bloqueo IP; el cuál se puede eludir consultando unos apartados del manual de desobediencia a la Ley Sinde de Hackarians, 2011.

En tercer lugar, el bloqueo de URL, raramente aplicado.

En cuarto lugar, orden contra el proveedor de alojamiento, en caso de ser español.

Finalmente, orden contra el registrador o proveedor de dominios, que para eludir también pueden consultar el manual.

Todos los cambios enunciados se propusieron por parte de Ángeles González-Sinde, la ministra de cultura de aquel gobierno; es por el apellido de la exministra por el cual se conoce esta popular ley, la Ley Sinde.

Para que la *Comisión de Propiedad Intelectual* pueda actuar, debe existir una denuncia previa (ya sea tanto de particulares, cantantes, ...) estos tendrán la jurisdicción de indicar si existe una infracción o no; en el momento de la resolución, si se resuelve que sí, existen dos opciones:

1. El autor de la obra o los contenidos que hipotéticamente desobedecen la propiedad intelectual o aquellos que albergan el argumento o aquel suministrador de acceso al que está conectado un servidor que acoge los contenidos, incluyendo a quien los divulgó dispone de 48 horas para que, voluntariamente, elimine el contenido. Este acto se hace mediante una solicitud en la que no media ningún organismo jurídico. En caso de no recular sucedería lo siguiente:
  - a. Período de dos días para que se expliquen las pruebas por parte del demandante y por parte del demandado, el cual se opone a retirar el contenido.
  - b. Período de cinco días para explicar las resoluciones de las pruebas presentadas por las partes.
  - c. La *Comisión de Propiedad Intelectual* dispone de un plazo de tres días para dictaminar una sentencia.

Esta sentencia se presenta de nuevo a un juez quien la concede o no. Pero dicho juez no colabora en el proceso de determinación de culpabilidad (o no), simplemente corrobora o niega la conclusión. (Hipertextual, 2011)

2. Presentarse a un juez para conseguir una orden judicial mediante la cual se solicitan los datos de aquellos que cometen el delito al suministrador de servicios (por lo general será una empresa de *hosting* que trabaje dentro de España) y para que se retire el asunto que viola los derechos de propiedad intelectual (el Copyright). Los Juzgados Centrales de lo Contencioso Administrativo tienen tan solo 24 horas para permitir o no. El juez puede rechazarlo si afecta al Artículo 18 apartados 1 y 3 de la Constitución Española. (Hipertextual, 2011)

Los problemas a los que nos enfrentamos con estas modificaciones, son la libertad de expresión por acusar y decretar mediante vía administrativa y no mediante vía judicial.

El gran tema a tratar en este caso es que una institución administrativa elegida por un Ministerio como sucede en este caso, el de Cultura, constituido por miembros con incompreensión se les agracie con tal poder y responsabilidad. Esta ley emerge por las coacciones de *lobbys* americanos portavoces de industrias audiovisuales como estudios y discográficas; por tanto esta ley está salpicada de actuaciones de grandes compañías.

Otro problema que observamos con la Ley Sinde es la falta de claridad con los márgenes (la presencia de enlaces a contenido con Copyright). Además de este, otro problema, la lista negra comprobada por la comisión de propiedad intelectual; en caso que el contenido malhechor no sea de potestad española entonces se podrá pedir que la IP o el dominio sea bloqueado.

### 8.3 Directivas

Tal y como podemos ver en EOI Wiki, las directivas establecen los objetivos que deben lograr todos los países de la UE, dejando elegir los medios y con un margen para plasmar las particularidades de cada país. (EOI-Wiki, 2012)

Una directiva puede dirigirse a un país, a varios o a todos los miembros de la UE.

Las directivas se usan para establecer un orden en las legislaciones nacionales. Establecen criterios y principios, para que funcionen correctamente cada país adopta una norma de Derecho interno. (EOI-Wiki, 2012)

A continuación veremos qué directivas han sido las más importantes para la Ley de Propiedad Intelectual como para materias relacionadas con ella en el ámbito de la UE. Todas ellas sabemos que siguen en vigor por la comprobación que realizamos en: *eur-lex.europa.eu*

Directiva 93/83/CEE del consejo, 27/09/1993, sobre coordinación de determinadas disposiciones relativas a los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en el ámbito de la radiodifusión vía satélite y de la distribución por cable. Traspuesta al Derecho español por la Ley 28/1995, que hoy forma parte de la LPI. (EOI-Wiki, 2012)

Directiva 96/9/CE del Parlamento Europeo y del consejo, 11/03/1996, sobre la protección jurídica de las bases de datos. Fue traspuesta al Derecho español por la Ley 5/1998, de 6 de marzo, que hoy forma parte de la LPI. Regula los derechos del autor de la base de datos, y el derecho “sui generis” del fabricante, que protege fundamentalmente su inversión económica. El plazo de protección de este derecho “sui generis” es de 15 años. (EOI-Wiki, 2012)

Directiva 2000/31/CE del Parlamento Europeo y del consejo, 08/06/2000, sobre varios aspectos jurídicos de los servicios de la información, en concreto el comercio electrónico o también conocido como *e-commerce* en el mercado interior. Dicta un régimen de libre prestación de servicios de la información en la UE, regula y inculca la contratación electrónica y establece el régimen de responsabilidad de los prestadores de servicios de la información. Esta Directiva ha sido traspuesta mediante la Ley 34/2002, de 11 julio, sobre Servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico (LSSI). (EOI-Wiki, 2012)

Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del consejo, 22/05/2001, sobre la armonización de diversos aspectos sobre los derechos de autor y los derechos colindantes a estos derechos. Modificada por la Ley 23/2006, de 7 de julio, de reforma de la LPI. Permite a los autores el derecho de permitir la comunicación pública y la distribución en todas sus variantes, y los derechos de reproducción y puesta a disposición (como modalidad del derecho de comunicación pública) a los titulares de derechos conexos. Normaliza los límites, y permite a los Estados a establecer (o no) unos límites a los derechos de reproducción y (en ciertos casos) distribución. Establece la obligación de tomar medidas contra la elusión de las medidas tecnológicas de protección de derechos. (EOI-Wiki, 2012)

Directiva 2001/84/CE del Parlamento Europeo y del consejo, 27/09/2001, sobre el derecho de participación en lucro del autor de una obra de arte original. Modificada en el Derecho español por la Ley 3/2008, de 23 de diciembre, definida como norma independiente al margen de la LPI. Véase como un derecho, irrenunciable e intransferible, del autor de obras de arte originales para que no pueda participar en porcentajes de las reventas en que participen profesionales del mercado de este ámbito. (EOI-Wiki, 2012)

Directiva 2004/48/CE del Parlamento Europeo y del consejo, 29/04/2004, relativa al respeto de los derechos de PI. Fue traspuesta al Derecho español por la Ley 19/2006, de 5 de junio, que hoy forma parte de la LPI. Esta Directiva obliga a los estados miembros a adoptar determinadas medidas de carácter procesal, para asegurar las posibilidades de obtención de las pruebas (por ejemplo, de redes de distribución de productos ilícitos) y la eficacia de los pronunciamientos judiciales (medidas cautelares), además de conformar una legitimación activa amplia (que incluye a las entidades de gestión), y determinar el alcance de las indemnizaciones. (EOI-Wiki, 2012)

Directiva 2006/115/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, 12/12/2006, sobre derechos de alquiler y préstamo y otros derechos colindantes a los derechos de autor en el ámbito de la LPI. Admite derechos de artistas, intérpretes y ejecutantes, productores de fonogramas y de películas y entidades de radiodifusión. (EOI-Wiki, 2012)

Directiva 2009/24/CE, del Parlamento Europeo y del consejo, 23/04/2009, sobre la protección jurídica de programas de ordenador. Fija la obligatoriedad de proteger las aplicaciones móviles o web, como obras literarias, con un término mínimo de protección de 70 años, reconociendo a los autores, los derechos de reproducción, transformación y distribución. (EOI-Wiki, 2012)

Directiva 2011/77/EU, de 27/09/2011, del Parlamento Europeo y del consejo, de 12 de diciembre, sobre el plazo de protección del derecho de autor y de determinados derechos afines. Amplia el plazo de protección de los derechos de los intérpretes y ejecutantes, y de las grabaciones de sonido, de los 50 hasta los 70 años después de la muerte del titular o de la fecha de fijación. Hace más fácil que los artistas puedan recuperar sus derechos si el productor no reedita sus grabaciones. Otras medidas complementarias pretenden reforzar la posición de los intérpretes. (EOI-Wiki, 2012)

Directiva 2014/26/UE del Parlamento Europeo y del consejo, de 26/02/2014, relativa a la gestión colectiva de los derechos de autor y derechos afines y a la concesión de licencias multiterritoriales de derechos sobre obras musicales para su utilización en línea en el mercado interior. Una directiva cuya trasposición es el objeto de la presente Ley mediante la modificación del texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril. (Boletín oficial de las cortes generales, 2018)

Directiva (UE) 2017/1564 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13/09/2017 (procedente del Real Decreto-ley 2/2018, de 13 de abril), sobre ciertos usos permitidos de determinadas obras y otras prestaciones protegidas por derechos de autor y derechos afines en favor de personas ciegas, con discapacidad visual o con otras dificultades para acceder a textos impresos, y por la que se modifica la Directiva 2001/29/CE relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información. (Boletín oficial de las cortes generales, 2018)

Directiva (UE) 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17/04/2019, sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital y por la que se modifican las Directivas 96/9/CE y 2001/29/CE (derechos de autor). Esta directiva señala nuevos derechos digitales para los editores de diarios, así como limitaciones para las plataformas online. Aparece el nuevo derecho conexo (reproducción y comunicación al público) de los editores de prensa sobre sus publicaciones digitales y, la nueva regulación de los contenidos protegidos por parte de los prestadores de servicios en línea (“PSSI”), excluyendo el link y los usos no comerciales y privados de prensa online. (Boletín oficial de las cortes generales, 2019)

# 9. Estudio de situación

## 9.1 Introducción al documental “Copiad, malditos!”

Llegados a este punto, vamos a crear una guía con los pasos a seguir para poder licenciar cualquier obra de tipo en el ámbito de la ingeniería del software.

Pero para empezar trataremos de saber cuáles son los pasos previos a la licencia en cualquier obra. Para ello contamos con el documental “Copiad, malditos!” que nos narra cómo poder licenciar un documental, los pasos a seguir, qué tipo de licencia es la más adecuada y cuáles serán los inconvenientes.

Copiar es lo contrario de crear, copiar es multiplicar y esto es bueno o copiar es la génesis de la creación; de este modo nos adentramos en “Copiad, malditos!”

Stéphane M. Grueso el director de este documental, nos narra cómo lleva a cabo el proceso para poder licenciar el documental con una licencia distinta del *copyright*, para que el usuario pueda visionarlo, descargarlo y copiarlo libremente.

Grueso, decide licenciar su documental con licencia *copyleft*, con la ayuda de Ignasi Labastida representante en España de Creative Commons que explica los seis tipos que existen de licencias y Javier de la Cueva abogado experto en propiedad intelectual, quién le proporciona la guía a seguir para poder publicar el documental con éxito.

Vemos a continuación, el diagrama de flujo que propone de la Cueva para conseguir el objetivo de Grueso, poder licenciar con *copyleft* y llegar a publicar el documental.

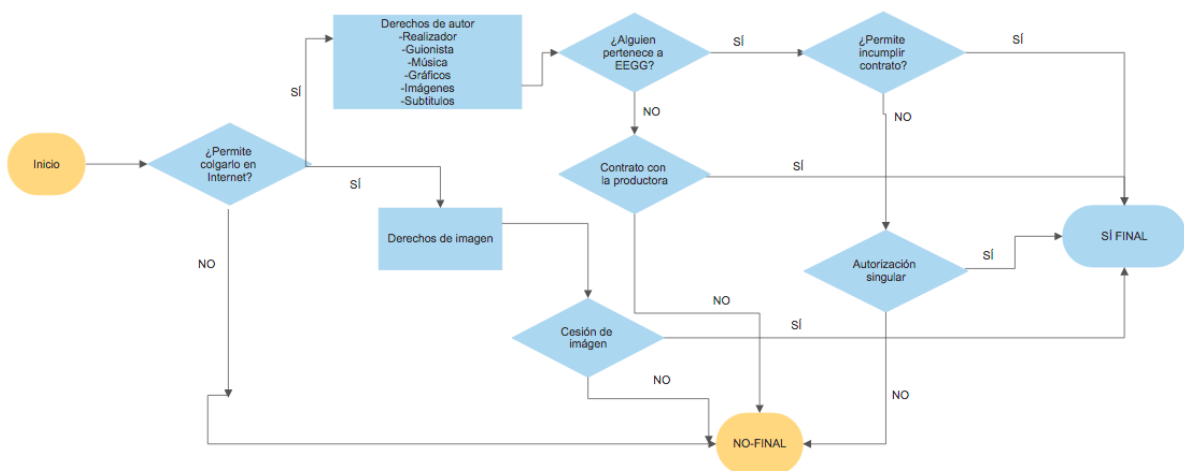


Ilustración 8: Gráfico de flujo del proceso de licenciar un proyecto con licencia Creative Commons

(datos extraídos del documental “Copiad, malditos!”)

En este gráfico de flujo encontramos algunos puntos de inflexión en los cuales podemos tener problemas a la hora de licenciar un proyecto con *copyleft*.

Estos puntos son la autorización para subir la obra a Internet por parte de todos los participantes (productores en el caso del documental), la cesión de imagen de todos los que aparezcan en el proyecto y si alguien que pertenece al proyecto es miembro de alguna entidad de gestión.

En el caso de que no tengamos autorización por todas las partes para poder subir nuestra obra a Internet, directamente no podríamos licenciarla con *copyleft*.

Al igual que si nuestro caso es que no disponemos de la cesión de imagen de todos los que puedan aparecer en la obra, tampoco podríamos licenciarlo con *copyleft*.

Por último, si es el caso que alguien del proyecto es miembro de alguna entidad de gestión, tenemos dos opciones, si su contrato permite licenciar alguna de sus obras con *copyleft* no habría ningún problema; en el caso que no lo permita deberíamos pedir una autorización singular para que nos permitiesen licenciar sin problema en este caso en concreto.

Tal y como ocurre con el documental, al cumplir todos los requisitos, se licencia con *copyleft* y puede encontrarse en Internet para visionarlo, descargarlo y copiarlo libremente.

## 9.2 Guía para proteger un trabajo y tipo de licencia más adecuada en el ámbito de la ingeniería del software.

Para poder proteger un trabajo del ámbito de la ingeniería del software deberíamos preguntarnos qué es lo que queremos que se pueda hacer con él.

Si simplemente queremos que se pueda visualizar pero no se pueda descargar, copiar, difundir o modificar; deberíamos protegerlo con una licencia copyright. Este caso es el más conservador y restrictivo.

En este caso, iríamos a la página web de copyright ([www.copyright.es](http://www.copyright.es)) y en el caso de ser particulares, nos costaría un depósito copyright a partir de 35€ y nos aseguran un almacenamiento seguro de 30 años por un notario.

Debemos registrarnos y seleccionamos la categoría de nuestro proyecto; en el caso de ser una aplicación móvil el precio parte de 139€ y depende de la capacidad y la cantidad de aplicaciones.

Seleccionamos la opción que más nos convenga, rellenamos la información para registrar el copyright, seleccionamos el método de pago y lo realizamos.

En el caso en que no queramos limitar el uso de nuestro trabajo y queramos que sea un trabajo más libre que con copyright, nuestra licencia sería de tipo *copyleft*.



En este caso, tenemos *Creative Commons* con sus seis tipos de licencia, que, como hemos comentado en puntos anteriores, eran las siguientes:

1. Reconocimiento: (atribución) permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, permite derivadas y uso comercial. Debemos reconocer al autor.

2. Reconocimiento-Compartir igual: permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, permite derivadas y uso comercial. Debemos reconocer al autor y licenciar con la misma licencia que la obra padre.

3. Reconocimiento-Sin obra derivada: permite copiar, distribuir, comunicar públicamente y uso comercial. Debemos reconocer al autor. No permite obras derivadas.

4. Reconocimiento-No comercial: permite copiar, distribuir, comunicar públicamente y hacer obras derivadas. Debemos reconocer al autor. No permite uso comercial. Se ha de proteger con la misma licencia que la obra padre.

5. Reconocimiento-No comercial-Compartir igual: permite copiar, distribuir y comunicar públicamente, permite obras derivadas. Debemos reconocer al autor, no permite uso comercial. Se ha de proteger con la misma licencia que la obra padre.

6. Reconocimiento-No comercial-Sin obra derivada: permite copiar, distribuir, comunicar públicamente la obra. Debemos reconocer al autor. No permite uso comercial, ni tampoco obras derivadas. Debemos proteger con la misma licencia que la obra padre.

En la misma página web de *Creative Commons* resulta muy sencillo elegir qué licencia es la que más se adapta a las necesidades de la obra, ya que te consulta cuáles son las acciones que quieres que disponga la obra; como por ejemplo si deseas que se puedan hacer obras derivadas o si aceptas un uso comercial de la obra.

Si en nuestro caso queremos que el trabajo se proteja pero se pueda visualizar, descargar y modificar, nos quedaríamos, por ejemplo, con cualquiera de las licencias *Creative Commons* que permiten estas acciones; las cuales serían el reconocimiento, reconocimiento-compartir igual, reconocimiento-no comercial o reconocimiento-no comercial-compartir igual, siendo esta última la más restrictiva de las cuatro.

Supongamos que elegimos la licencia de reconocimiento-no comercial-compartir igual; en esta licencia tal y como habíamos dicho no admite el uso comercial y debemos proteger la obra derivada con la misma licencia que la obra original. Permite copiar, distribuir, comunicar públicamente y hacer obras derivadas; siempre reconociendo la autoría de la obra.

Llegados a este punto, donde tenemos el trabajo que queremos publicar y la licencia con la que lo protegeremos; debemos analizar por partes nuestro proyecto para poderlo llegar a licenciar sin ningún tipo de problema.

Con la ayuda del diagrama de flujo del punto anterior, intentaremos crear un camino para poder llegar a la licencia correcta del trabajo mediante un diagrama de flujo adaptado a nuestro problema.

A continuación vemos el diagrama de flujo para poder licenciar cualquier proyecto del ámbito de la ingeniería del software.

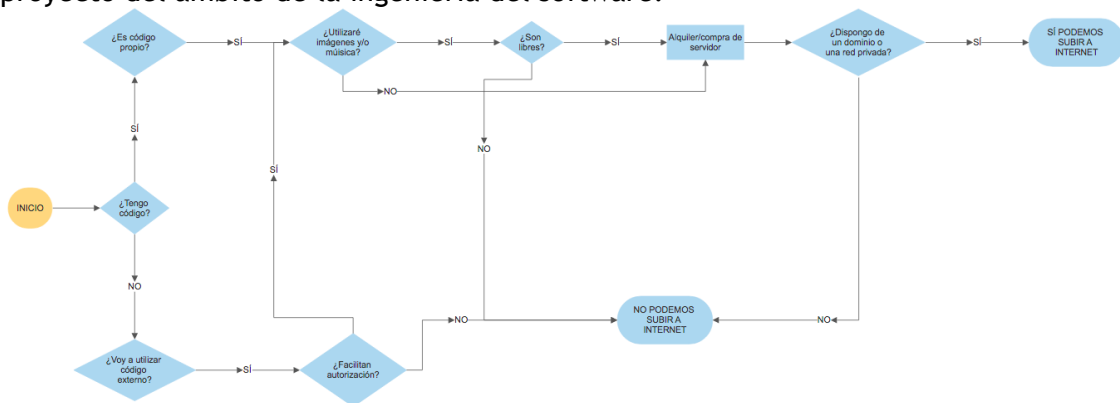


Ilustración 9: Gráfico de flujo del proceso de licenciar un proyecto software con Creative Commons

(basado en el documental “Copiad, malditos!” -Elaboración propia)

Básicamente en el diagrama de flujo tenemos que tener en cuenta dos aspectos. En primer lugar tenemos que saber si el código utilizado o a utilizar es propio o externo, ya que en el caso que sea externo debemos conseguir que sea libre y si no se da el caso, conseguir una autorización extraordinaria para poderlo publicar en Internet; además de compartir con la misma licencia si el código libre así lo requiere.

En segundo lugar, debemos asegurarnos que en el caso que vayamos a usar cualquier tipo de música o imágenes, éstas sean libres. Ya que como ocurría en el caso anterior, si no son libres deberíamos pedir una autorización y en el caso que sí lo sean, deberíamos asegurarnos compartir bajo la misma licencia si así lo requiere.

Para entender mejor el proceso de licenciar un proyecto de este ámbito, hemos creado unos cuestionarios que facilitan este proceso y acercan al usuario a conocer más de cerca cómo solucionarlo.

Disponemos de dos tipos de cuestionarios. En el primero de ellos intentamos obtener toda la información posible del proyecto para poder llegar a licenciarlo con licencia Creative Commons, partimos de un proyecto ya programado y que puede utilizar tanto código propio como código externo; además de poder utilizar extras como fotos, imágenes o música.

Hemos realizado un pequeño programa a ejecutar desde un terminal con las preguntas del cuestionario, para poder tener una forma más visual y dinámica del proceso de licencia de un proyecto.

En el ejecutable añadimos la información necesaria en cada caso si en alguna de las preguntas no sabe qué contestar o qué debe hacer tras una respuesta.

Además añadiremos un segundo cuestionario que su finalidad será facilitar la elección del tipo de licencia a elegir. Este cuestionario se puede encontrar en la página web de Creative Commons. ([www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org))

Ambos cuestionarios se encuentran en el anexo correspondiente, al igual que el código utilizado para realizar el ejecutable.

# 10. Conclusiones

Como comentamos en la introducción de este trabajo, el principal objetivo era crear una guía adaptada al ámbito de la ingeniería del software para poder tener un camino más fácil a la hora de licenciar cualquier tipo de proyecto en este ámbito y con licencias distintas al copyright.

Elegimos las licencias Creative Commons y en especial la licencia Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual. Después del análisis realizado a las licencias copyright y a las licencias libres, nos quedamos con éstas últimas por las ventajas que nos ofrecían, reproducción y utilización, capacidad de compartir, gratuitas y modificables y distribución ilimitada entre otras.

En el estudio realizado, se comprueba cómo, a partir de una licencia no muy convencional, podemos proteger un trabajo con mayor acercamiento a nuestros requisitos.

Vemos, en el siguiente gráfico el uso de licencias Creative Commons en el año 2014. (Elegimos Creative Commons, ya que es la licencia que finalmente hemos elegido para nuestro estudio).

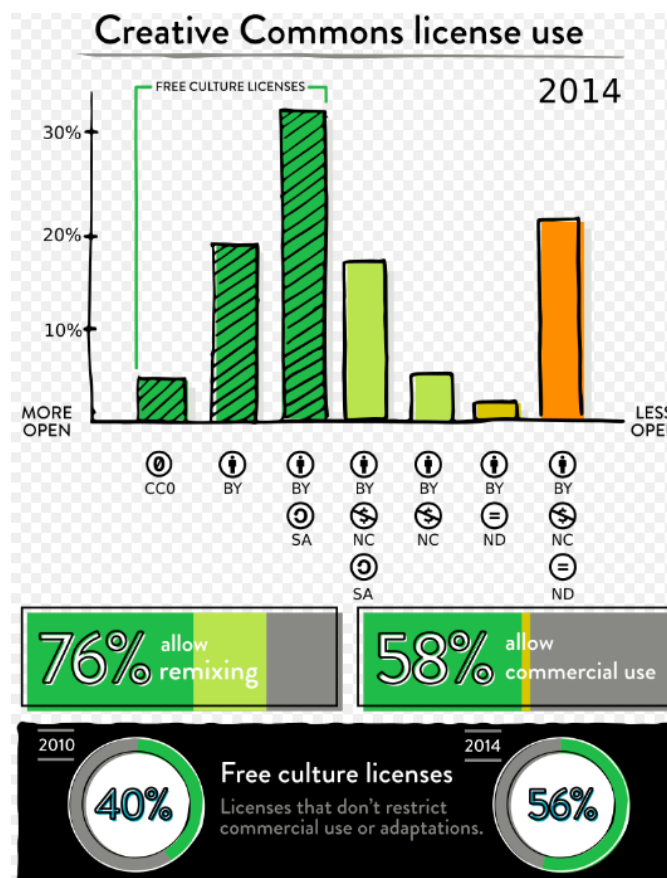


Ilustración 10: Gráfico de uso de licencias CC en 2014

(imagen extraída de Creative Commons [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) )

Podemos decir por tanto que el movimiento copyleft permite la libre circulación tanto de ideas como de obras. Es un movimiento fluido ya que su intención no es catalogar, si no que se asocia a Internet. Surge del software aunque en estos últimos años se acoge a los escritos, tanto científicos como académicos.

El copyleft no se opone al copyright sino que mediante las mismas reglas intenta alcanzar el objetivo contrario, es decir, la libre circulación de obras en nombre del autor. Tal y como hemos visto, el movimiento más llamativo ha sido el Open Access.

Podríamos afirmar que ha nacido una nueva manera de ver el derecho de autor, que ya no va por la protección económica ni por las copias de la obra, sino una protección que permita la difusión de la obra y del autor y permita el crecimiento de la sociedad mediante el hecho de compartir.

# 11. Referencias bibliográficas

---

- ADAGP, Presentación. ADAGP. Disponible en: <https://www.adagp.fr/fr/adagp/presentation> (consulta 20/03/2019)
- AGEDI, ¿Quiénes somos? AGEDI. Disponible en: [www.agedi.es](http://www.agedi.es) (consulta 20/03/2019)
- ALAI, History. ALAI. Disponible en: <http://www.alai.org/en/information/history.html> (consulta 28/03/2019)
- ALCS, our heritage. ALCS. Disponible en: <https://www.alcs.co.uk/history> (consulta 30/03/2019)
- ASCAP, About ASCAP. ASCAP. Disponible en: [www.ascap.com](http://www.ascap.com) (consulta 24/03/2019)
- ARS, About us. ARS. Disponible en: <https://www.arsny.com/> (consulta 24/03/2019)
- Boletín oficial del estado nº 55, 5 de marzo de 2011. BOE. Disponible en: <https://boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2011-4117> (consulta 03/03/2019)
- BONDÍA ROMÁN FERNANDO, *Ley de Propiedad Intelectual*, Tirant lo Blanch, 2012, ISBN: 978-84-9033-235-1 (consulta 10/05/2019)
- BMI. BMI. Disponible en: [www.bmi.com](http://www.bmi.com) (consulta 24/03/2019)
- Bussines Case. NetMind. Disponible en: <https://www.netmind.es/knowledge-center/algunas-preguntas-y-respuestas-acerca-del-business-case/> (consulta 20/06/2019)
- CEDRO, *Memoria anual 2017*. CEDRO. Disponible en: [www.cedro.org](http://www.cedro.org) (consulta 20/03/2019)
- CEDRO. Escritores de Asturias. Disponible en: <https://www.escritoresdeasturias.es/informacion-general/que-es-cedro/index.html> (consulta 20/03/2019)
- Copias. Copia privada y copia de seguridad. Disponible en: <https://pisandocharcos.wordpress.com/2009/11/13/copia-privada-y-copia-de-seguridad-en-espana/> (consulta 15/05/2019)
- Copyleft, ¿Qué es el copyleft? Disponible en: <https://www.gnu.org/licenses/copyleft.ca.html> (consulta 12/04/2019)
- Copyright, Copyright y derechos: la ley. Disponible en: [https://copyright.es/copyright\\_y\\_derechos\\_la\\_ley.html](https://copyright.es/copyright_y_derechos_la_ley.html) (consulta 20/04/2019)
- Creative Commons y la profundidad del copyright (Ariel Varcelli). Disponible en: <http://eprints.rclis.org/9970/1/profcopy.pdf> (consulta 11/06/2019)

Creative Commons: A Skeptical View of a Worthy Pursuit. THE FUTURE OF THE PUBLIC DOMAIN, P. Bernt Hugenholtz y Lucie Guibault, Kluwer Law International, 2006. Disponible en: <https://ssrn.com/abstract=885466> (consulta 11/06/2019)

DACS, about us. DACS. Disponible en: <https://www.dacs.org.uk/about-us> (consulta 30/03/2019)

Entidades de gestión de propiedad intelectual. Disponible en: [https://guiasjuridicas.wolterskluwer.es/Content/Documento.aspx?params=H4sIAAAABAAEAMtMSbF1jTAAAUMjU3NLtbLUouLM\\_DxblwMDCwNzAwuQQGZapUt-ckhlQaptWmJOcSoAu3USfDUAAAA=WKE](https://guiasjuridicas.wolterskluwer.es/Content/Documento.aspx?params=H4sIAAAABAAEAMtMSbF1jTAAAUMjU3NLtbLUouLM_DxblwMDCwNzAwuQQGZapUt-ckhlQaptWmJOcSoAu3USfDUAAAA=WKE) (consulta 20/03/2019)

Entidades de gestión, Cómo funcionan SGAE y las entidades de gestión de propiedad intelectual. Disponible en: <http://sympathyforthelawyer.com/2017/07/05/como-funcionan-sgae-entidades-de-gestion-de-propiedad-intelectual/> (consulta 20/03/2019)

Entidades internacionales de representación de sociedades gestoras de derechos de autor. Disponible en: [https://dadesculturals.gencat.cat/web/.content/sscc/gt/arxius\\_gt/entitats\\_interna\\_c\\_drets\\_autor\\_cast.pdf](https://dadesculturals.gencat.cat/web/.content/sscc/gt/arxius_gt/entitats_interna_c_drets_autor_cast.pdf)(consulta 20/03/2019)

EUR-Lex, el acceso al derecho de la UE. Disponible en: <https://eur-lex.europa.eu> (consulta 14/05/2019)

GARROTE FERNÁNDEZ-DÍEZ IGNACIO, *La reforma de la copia privada en la Ley de Propiedad Intelectual*, Editorial Comares, 2010, ISBN: 978-84-9826-568-9 (consulta 07/05/2019)

HACKTIVISTAS, *Manual de desobediencia a la ley Sinde*, Diagonal y Traficantes de Sueños, 2011. (consulta 03/03/2019)

Ley de Propiedad Intelectual, artículo 161. Disponible en: <https://inza.wordpress.com/2006/12/11/articulo-161-de-la-lpi-ley-de-propiedad-intelectual/> (consulta 07/05/2019)

Ley de Propiedad Intelectual, BOE. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-8930> (consulta 07/05/2019)

MARANDOLA MARCO, *¿Un nuevo derecho de autor? Introducción al copyleft, acceso abierto y Creative Commons*, Derechos de Autor S.L., 2005, ISBN: 84-609-6030-7 (consulta 14/04/2019)

MILLER PAUL, Open Data Commons, a license for open data, 2008. Disponible en: <http://events.linkedata.org/ldow2008/papers/08-miller-styles-open-data-commons.pdf> (consulta 11/06/2019)

MWA, about us. MWA. Disponible en: <http://mysterywriters.org/> (consulta 25/03/2019)

Open Source, UTEL Blog. Disponible en: <https://www.utel.edu.mx/blog/rol-personal/codigo-abierto/>

Principales Sociedades de Autores y Organizaciones Culturales. SGAE. Disponible en: [http://www.sgae.es/recursos/pdf/Sala\\_de\\_Prensa/Principales\\_Sociedades\\_de\\_Autores\\_y\\_Organizaciones\\_Culturales\\_Internacionales.pdf](http://www.sgae.es/recursos/pdf/Sala_de_Prensa/Principales_Sociedades_de_Autores_y_Organizaciones_Culturales_Internacionales.pdf) (consulta 20/03/2019)

PRS, about us. PRS. Disponible en: <https://www.prsformusic.com/about-us> (consulta 31/03/2019)

¿Qué es y cómo funciona la ley Sinde? Híper textual. Disponible en: [www.hipertextual.com](http://www.hipertextual.com) (consulta 05/03/2019)

¿Qué es la SGAE, qué recauda y qué derechos y deberes tiene todo empresario frente a la misma? SFAI. Disponible en: [www.sfai.es](http://www.sfai.es) (consulta 20/03/2019)

ROMEO ALFREDO y GARCÍA JUAN TOMÁS, *La pastilla roja*. Software Libre hacia la revolución digital. Edit-Lin S.L., 2003, ISBN: 84-609-0213-7 (consulta 15/06/2019)

SACD, Misiones y valores. SACD. Disponible en: <https://www.sacd.fr/les-missions-et-les-valeurs-de-la-sacd> (consulta 28/03/2019)

SACEM, who we are? SACEM. Disponible en: <https://societe.sacem.fr/en/presentation> (consulta 29/03/2019)

SCAM, Son Histoire. SCAM. Disponible en: <http://www.scam.fr/La-Scam/Son-histoire> (consulta 29/03/2019)

SCHLOMAN BARBARA, Creative Commons: an opportunity to extend the public domain, 2003. Disponible en: <http://dlc.dlib.indiana.edu/dlc/handle/10535/3079> (consulta 11/06/2019)

SESAC, Our history. SESAC. Disponible en: <https://www.sesac.com/#/our-history> (consulta 26/03/2019)

SGAE, Historia de la SGAE. SGAE. Disponible en: [www.sgae.es](http://www.sgae.es) (consulta 20/03/2019)

SGAE, Información sobre la empresa SGAE. Infocif. Disponible en: [www.infocif.es](http://www.infocif.es) (consulta 20/03/2019)

VAGA. VAGA. Disponible en: <https://en.wikipedia.org/wiki/VAGA> (consulta 23/03/2019)

Why the Visual Artists Rights Act is failing. VARA. Disponible en: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-why-the-visual-artists-rights-act-is-failing-to-protect-street-art-and-murals> (consulta 07/06/2019)

XALABARDER, RAQUEL. *Les llicències Creative Commons: una alternativa al copyright?* UOC Papers Núm. 2, 2006  
[www.uoc.edu/uocpapers/2/dt/cat/xalabarder.pdf](http://www.uoc.edu/uocpapers/2/dt/cat/xalabarder.pdf) (consulta: 11/06/2019)

20 MINUTOS, Caso Creative Commons: IBM utilizó un millón de fotos personales de Flickr para mejorar su reconocimiento facial. Disponible en:  
<https://www.20minutos.es/noticia/3586514/0/empresa-ibm-utilizo-fotos-personales-flickr-mejorar-reconocimiento-facial/> (consulta 18/04/2019)



# 12. Anexos

---

## 12.1. Cuestionario 1. Licenciar un proyecto con Creative Commons

1. ¿Has programado ya tu proyecto?

a) Sí

b) No

(Si su respuesta ha sido a) Sí, pase a pregunta 2, si su respuesta ha sido b) No, vuelva a hacer el cuestionario en el momento que haya terminado su proyecto).

2. ¿Todo el código utilizado es propio?

a) Sí

b) No

(Si su respuesta ha sido a) Sí, pase a pregunta 3, si su respuesta ha sido b) No, pase a pregunta 7).

3. ¿Vas a utilizar elementos extras como fotos, imágenes o música en el proyecto?

a) Sí

b) No

(Si su respuesta ha sido a) Sí, pase a pregunta 4, si su respuesta ha sido b) No, pase a pregunta 10).

4. ¿Estos elementos (fotos, imágenes o música) tienen licencia copyright?

a) Sí

b) No

(Si su respuesta ha sido a) Sí, pase a pregunta 5, si su respuesta ha sido b) No, pase a pregunta 6).

5. ¿Dispones de una autorización para poder utilizar los elementos que tengan licencia copyright?

a) Sí

b) No

c) No sé dónde tengo que conseguirla

(Si su respuesta ha sido a) Sí, pase a pregunta 9. Si su respuesta ha sido b) No, no podría licenciar su proyecto usando cualquier extra que tenga copyright. Si su respuesta ha sido c) No sé dónde tengo que conseguirla, debe contactar con la entidad de gestión que se ocupe de la imagen, foto o música utilizada y pedir una solicitud de autorización, en el caso de la SGAE, puede encontrarlo en: <http://www.sgae.es/es-ES/SitePages/corp-ventalicenciaP3.aspx?l=130>).

6. En el caso que los elementos extras que utilice (fotos, imágenes, música) tengan licencia Creative Commons o similares, ¿obliga este extra a compartir bajo la misma licencia?

a) Sí

b) No

(Si su respuesta ha sido a) Sí, debería licenciarlo de la misma manera o no utilizarlo y, en ambos casos de respuesta pasar a la pregunta número 10).

7. ¿El código externo que va a utilizar es copyright?

a) Sí

b) No

(Si su respuesta ha sido a) Sí, pase a pregunta 8. Si su respuesta ha sido b) No, pase a pregunta número 9)

8. ¿Dispones de una autorización para poder utilizar el código externo que tenga licencia copyright?

a) Sí

b) No

c) No sé dónde tengo que conseguirla.

(Si su respuesta ha sido a) Sí, pase a pregunta 10. Si su respuesta ha sido b) No, no podría licenciar su proyecto usando el código externo, si su respuesta ha sido c) No se dónde tengo que conseguirla, debe contactar con la entidad de gestión que se ocupe del código utilizado y pedir una solicitud de autorización, en el caso de la SGAE, puede encontrarlo en:

<http://www.sgae.es/es-ES/SitePages/corp-ventalicenciaP3.aspx?l=130>).

9 En el caso que el código que utilice tenga licencia Creative Commons o similares, ¿obliga este código a compartir bajo la misma licencia?

a) Sí

b) No

(Si su respuesta ha sido a) Sí, debería licenciarlo de la misma manera o no utilizarlo y, en ambos casos de respuesta pasar a la pregunta número 3).

10. El siguiente paso es disponer de un servidor o un alquiler de servidor. ¿Dispone de alguna de las opciones?

a) Sí

b) No

(Si su respuesta ha sido a) Si, pase a la siguiente pregunta. Si su respuesta ha sido b) No, debería alquilar un servidor -servidores en nube- para poder continuar con el proceso, puede encontrar alquiler de servidores desde 49,90€ al mes como en Acens,

<https://www.acens.com/cloud/empresa-cloud/servidor-cloud/>).

11. Para poder publicar en internet y difundir el proyecto necesitamos un dominio de red pública o una red privada. ¿Dispone de alguna de las opciones?

a) Sí, dispongo de un dominio

b) Sí, dispongo de una red privada

b) No

(En el caso que su respuesta haya sido b) Sí, dispongo de una red privada; debería consultar con los administradores de dicha red si hay algún requisito necesario que cumplir después de haber rellenado este formulario)

Si su respuesta en la última pregunta ha sido a) Sí, dispongo de un dominio público; cumple todos los requisitos para poder licenciar su proyecto con licencia Creative Commons. En el caso que no haya podido disponer aún de un dominio, puede conseguirlo desde 2€ como por ejemplo en Arsys, <https://www.arsys.es/dominios>).

## 12.2. Cuestionario 2. ¿Qué licencia CC es la más adecuada?

¿Quiere permitir que se compartan las adaptaciones de su obra?

- Sí
- No
- Sí, mientras todo el mundo la comparta de la misma manera.

¿Quiere permitir usos comerciales de su obra?

- Sí
- No

Finalmente, nos aparece el tipo de licencia que más se adapta a los requisitos que hemos seleccionado. En nuestro caso, la licencia sería:

**Licencia escogida**

**Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional**



Ilustración 11: Iconos de una licencia Creative Commons

(Imagen disponible en: [www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org))

### 12.3. Código para cuestionario 1.

```

#include <iostream>
#include <cstdlib>

using namespace std;

void pregunta_uno(); void pregunta_dos(); void pregunta_tres(); void pregunta_cuatro();
void pregunta_cinco(); void pregunta_seis(); void pregunta_siete(); void pregunta_ocho();
void pregunta_nueve(); void pregunta_diez(); void pregunta_once();

int main() {

pregunta_uno();

return 0;

}

void pregunta_uno() {
    int opcion;
    bool valida = true;
    while (valida)
    {
        system("cls");
        cout << endl << "*****",
        cout << endl << "***** Licencia tu proyecto con una licencia Creative Commons *****",
        cout << endl << "*****" << endl;
        cout << "¿Has programado ya tu proyecto?" << endl;
        cout << "1. Sí" << endl;
        cout << "2. No" << endl;
        cin >> opcion;
        if (opcion == 1){
            //valida = false;
            pregunta_dos();
        }else if (opcion == 2){
            cout << "Vuelva a hacer el cuestionario en el momento que haya terminado su proyecto." << endl;
            cout << "Pulse cualquier numero para volver a empezar."
            cin >> opcion;
        } else {
            cout << "Respuesta no válida." << endl;
        }
    }
}

void pregunta_dos() {
    int opcion;
    bool valida = true;
    while (valida){
        cout << endl << "¿Todo el código utilizado es propio?" << endl;
        cout << "1. Sí" << endl;
        cout << "2. No" << endl;
        cin >> opcion;
        if (opcion == 1){
            valida = false;
            pregunta_tres();
        }else if (opcion == 2){
            valida = false;
            pregunta_siete();
        }else {
            cout << "Respuesta no válida." << endl;
        }
    }
}

void pregunta_tres() {
    int opcion;
    bool valida = true;
    while (valida){

```

```

    cout << endl << "¿Vas a utilizar elementos extras como fotos, imágenes o música en el proyecto?"
<< endl;
    cout << "1. Sí" << endl;
    cout << "2. No" << endl;
    cin >> opcion;
    if (opcion == 1){
        valida = false;
        pregunta_cuatro();
    }else if (opcion == 2){
        valida = false;
        pregunta_diez();
    }else {
        cout << "Respuesta no válida." << endl;
    }
}
}
void pregunta_cuatro() {
    int opcion;
    bool valida = true;
    while (valida){
        cout << endl << "¿Estos elementos (fotos, imágenes o música) tienen licencia copyright?" << endl;
        cout << "1. Sí" << endl;
        cout << "2. No" << endl;
        cin >> opcion;
        if (opcion == 1){
            valida = false;
            pregunta_cinco();
        }else if (opcion == 2){
            valida = false;
            pregunta_seis();
        }else {
            cout << "Respuesta no válida." << endl;
        }
    }
}
void pregunta_cinco() {
    int opcion;
    bool valida = true;
    while (valida){
        cout << endl << "¿Dispones de una autorización para poder utilizar los elementos que tengan
licencia copyright?" << endl;
        cout << "1. Sí" << endl;
        cout << "2. No" << endl;
        cout << "3. No sé dónde conseguirla" << endl;
        cin >> opcion;
        if (opcion == 1){
            valida = false;
            pregunta_diez();
        } else if (opcion == 2) {
            valida = false;
            cout << "NO PUEDE LICENCIAR SU PROYECTO." << endl;
            cout << "Pulse cualquier numero para volver a empezar."<< endl;
            cout << "Debe contactar con la entidad de gestión que se ocupe del imagen, foto o música
utilizada y pedir una solicitud de autorización, en el caso de la SGAE, puede encontrarlo en:
http://www.sgae.es/es-ES/Site-Pages/corp-ventalicensiaP3.aspx?l=130" <<endl;
            cin >> opcion;
        }else if (opcion == 3) {
            valida = false;
            cout << "Pulse cualquier numero para volver a empezar."<< endl;
        }else {
            cout << "Respuesta no válida." << endl;
        }
    }
}
void pregunta_seis() {
    int opcion;
    bool valida = true;
    while (valida){
        cout << endl << "En el caso que los elementos extra que utilice (fotos, imágenes o música) tengan
licencia Creative Commons o similares, ¿obliga este extra a compartir bajo la misma licencia?"<< endl;
        cout << "1. Sí" << endl;

```

```

cout << "2. No" << endl;
cin >> opcion;
if (opcion == 1){
    valida = false;
    cout << "Debería licenciarlo de la misma manera o noutilizarlo" << endl;
    pregunta_diez();
}else if (opcion == 2){
    valida = false;
    pregunta_diez();
}else {
    cout << "Respuesta no válida." << endl;
}
}
}
void pregunta_siete() {
    int opcion;
    bool valida = true;
    while (valida) {
        cout << endl << "¿El código externo que va a utilizar es copyright?" << endl;
        cout << "1. Sí" << endl;
        cout << "2. No" << endl;
        cin >> opcion;
        if (opcion == 1){
            valida = false;
            pregunta_ocho();
        }else if (opcion == 2){
            valida = false;
            pregunta_nueve();
        }else {
            cout << "Respuesta no válida." << endl;
        }
    }
}
void pregunta_ocho() {
    int opcion;
    bool valida = true;
    while (valida) {
        cout << endl << "¿Dispones de una autorización para poder utilizar el código externo que tenga
licencia copyright?" << endl;
        cout << "1. Sí" << endl;
        cout << "2. No" << endl;
        cout << "3. No sé dónde conseguirla" << endl;
        cin >> opcion;
        if (opcion == 1){
            valida = false;
            pregunta_nueve();
        }else if (opcion == 2){
            valida = false;
            cout << "No podrá licenciar su proyecto usando código que tenga copyright." << endl;<< endl; }
            cout << "Pulse cualquier numero para volver a empezar."
            cin >> opcion;
        }else if (opcion == 3){
            valida = false;
            cout << "Debe contactar con la entidad de gestión que se ocupe del código utilizado y pedir una
solicitud de autorización, en el caso de la SGAE, puede encontrarlo en:
http://www.sgae.es/es-ES/Site-Pages/corp-ventalicenciaP3.aspx?l=130" << endl;
            cout << "Pulse cualquier numero para volver a empezar."<< endl;
        }else {
            cout << "Respuesta no válida." << endl;
        }
    }
}
void pregunta_nueve() {
    int opcion;
    bool valida = true;
    while (valida){
        cout << endl << "En el caso que el código que utilice tenga licencia Creative Commons o similares,
¿obliga este código a compartir bajo la misma licencia?" << endl;
        cout << "1. Sí" << endl;
        cout << "2. No" << endl;
        cin >> opcion;
    }
}

```



```

if (opcion == 1){
    valida = false;
    cout << "Debería licenciarlo de la misma manera o no utilizarlo" << endl;
    pregunta_tres();
}else if (opcion == 2){
    valida = false;
    pregunta_tres();
}else {
    cout << "Respuesta no válida." << endl;
}
}
}
void pregunta_diez() {
    int opcion;
    bool valida = true;
    while (valida){
        cout << endl << "El siguiente paso es disponer de un servidor o una alquiler de éste, ¿dispone de alguna de las opciones?" << endl;
        cout << "1. Sí" << endl;
        cout << "2. No" << endl;
        cin >> opcion;
        if (opcion == 1){
            valida = false;
            pregunta_once();
        }else if (opcion == 2){
            valida = false;
            cout << "Debería alquilar un servidor (servidores en nube) para poder continuar con el proceso, puede encontrar alquiler de servidores desde 49.90 euros al mes como en Acens. https://www.acens.com/cloud/empresa-cloud/servidor-cloud" << endl;
            cout << "Pulse cualquier numero para volver a empezar."<< endl;
        }else {
            cout << "Respuesta no válida." << endl;
        }
    }
}
}
void pregunta_once() {
    int opcion;
    bool valida = true;
    while (valida) {
        cout << endl << "Para poder publicar en internet y difundir el proyecto, necesitamos un dominio de red pública o una red privada. ¿Dispone de alguna de las opciones?" << endl;
        cout << "1.Sí, dispongo de un dominio" << endl;
        cout << "2.Sí, dispongo de una red privada" << endl;
        cout << "3. No" << endl;
        cin >> opcion;
        if (opcion == 1){
            valida = false;
            cout << "PUEDE LICENCIAR SU PROYECTO." << endl;
            cout << "Pulse cualquier numero para volver a empezar."<< endl;
            cout << "Consulte con los administradores de dicha red si hay algún requisito necesario que cumplir después de haber rellenado este cuestionario." << endl;
            cin >> opcion;
        }else if (opcion == 2){
            valida = false;
            cout << "Pulse cualquier numero para volver a empezar." << endl;
            cout << "Puede conseguir un dominio desde 2 euros por ejemplo en Arsys. https://www.arsys.es/dominios" << endl;
            cin >> opcion;
        }else if (opcion == 3){
            valida = false;
            cout << "Pulse cualquier numero para volver a empezar."<< endl;
        }else {
            cout << "Respuesta no válida." << endl;
        }
    }
}
}
}

```