

Encuentro Comunidad



Derechos de Autor en plataformas digitales en la era de la Inteligencia Artificial

Carlos Guillermo Otero Pérez

Organiza



Contenido

1. **Algo** de Historia
2. **Propiedad** Intelectual
3. **Algunas** Tendencias
4. **Problemas** Globales
5. **Soluciones** Institucionales

5

Importancia de las palabras

“Las civilizaciones se desarrollan con la escritura, y es el tránsito de la comunicación oral a la palabra escrita lo que desarrolla una civilización”. Havelock, Eric (1973)

Citado por Giovanni Sartori (1998, Pág. 25)

Homo videns. La sociedad teledirigida

Foto creada en Canva opción Multimedia Mágico

1 ALGO DE HISTORIA

Siglo I a.C. El rey **Ptolomeo** fundó la **biblioteca de Alejandría** y organizó un concurso de poesía. Uno de los jurados fue **Aristófanes**. Él descubrió un plagio.

"habían recitado poemas ajenos; que lo adecuado era que los jueces no dieran su aprobación a un robo sino a la **obra original**."

"Les obligó a los propios ladrones a **confesar su plagio**. Y así el **rey** ordenó que se les acusara de robo y **los expulsó condenados con toda ignominia**."



Prompt: El Rey Ptolomeo con Aristófanes y seis jurados de un concurso de poesía en la biblioteca de Alejandría.

Vitruvio. De Architectura,
prefacio 4-7 del Libro VII.

Encuentro Comunidad

moodle Medellin

Importancia de las palabras

*“Toda tecnología tiende a crear un nuevo mundo circundante para el hombre. La escritura y el papiro crearon el medio ambiente social de los imperios del mundo antiguo (...). **La prensa (...)** creó un nuevo mundo circundante, por completo inesperado; **creó el PÚBLICO**”.*

Citado por Marshall McLuhan (1998, Pág.5)

La galaxia Gutenberg: génesis del homo typographicus

Encuentro Comunidad

2 PROPIEDAD INTELLECTUAL

“Se relaciona con las creaciones de la **mente**”.

OMPI, 2024.

OMPI: Organización mundial de propiedad intelectual: Hace parte del Sistema de Naciones Unidas - ONU, creado en **1967**.

Foto creada en Canva opción Multimedia Mágico



Prompt: Un elefante pinta un cuadro abstracto con un pincel agarrado con su trompa.

Encuentro Comunidad

moodle Medellin

Foto creada en Canva opción Multimedia Mágico

2 PROPIEDAD INTELECTUAL

Se divide en dos categorías:

- **1. Propiedad industrial**
 - Patentes de invenciones
 - Marcas
 - Diseños industriales
- **2. Derechos de autor y conexos**
 - Obras literarias
 - Obras artísticas
 - Obras musicales y películas



Prompt: Una niña grabando una canción.

Encuentro Comunidad

Foto creada en Canva opción Multimedia Mágico

2 DERECHOS DE AUTOR

«La idea del legislador fue otorgar al creador de una obra la **posibilidad de controlar** la mayoría de utilizaciones que de ella se haga, con el fin de **incentivar a otros** a que también **dediquen su vida a la creación**»

Dr. Giancarlo Marcenaro Director General de la Dirección Nal de Derecho de Autor en 2014

(Marcenaro, 2014, pág. 15)



Prompt: Mujer novelista escribiendo un cuento en el computador.

Encuentro Comunidad

moodle Medellín

2 DERECHOS DE AUTOR

Gordon Gould tuvo una disputa de **30 años** con la **oficina de patentes** de USA por la invención del **rayo láser**.

Esto lo desanimó de hacer más inventos.

Otros científicos recibieron el premio nórdico de física en 1964 por el rayo láser.

Pero en 1985 obtuvo el **20%** de los derechos sobre las patentes del láser y se retiró con **US\$46 millones**.

Imagen tomada de [Wikipedia](#)



Encuentro Comunidad

Importancia de las palabras

—¿Se trata de una cita? —le pregunté
—Seguramente. Ya no nos quedan más que citas.
La lengua es un sistema de citas.

Jorge Luis Borges (1975)

El libro de arena.

«Utopía de un hombre que está cansado»

Encuentro Comunidad

moodle Medellin

Video tomado de la cuenta oficial de Hatsune Miku en Youtube

3 ALGUNAS TENDENCIAS

Artista digital Hatsune Miku

IA que canta y baila en conciertos con un holograma. Usa la voz "VOCALOID" de desarrollada por Yamaha y el el programa desarrollado [Piapro Studio](#).



Encuentro Comunidad

moodle Medellin

3 ALGUNAS TENDENCIAS

La torre Eiffel

Exige el pago de sobre las fotos, videos o películas que se tomen de noche.

Foto creada en Canva opción Multimedia Mágico



Prompt: La torre Eiffel de noche con un faro de luz.

Encuentro Comunidad

moodle *Medellin*

3 ALGUNAS TENDENCIAS

El MP3

Creado por el Instituto Fraunhofer de Alemania. Sus derechos los compró la empresa Thomson.



“El futuro del sonido digital depende de que Thomson clarifique cuáles son sus intenciones con respecto a la licencia MP3”.

Julio Crespo, Todo MP3 Underground, 2000, Pág. 9.s

Foto creada en Canva opción Multimedia Mágico



Prompt: La torre Eiffel de noche con un faro de luz.

Importancia de las palabras

*Tenemos un defecto: nos falta **originalidad**. Casi todo lo que decidimos hacer está inspirado -digamos francamente, copiado- de modelos célebres. Si alguna novedad aportarnos es siempre inevitable: los anacronismos o las sorpresas, los escándalos. Mi tío el mayor dice que **somos como las copias en papel carbónico, idénticas al original salvo que otro color, otro papel, otra finalidad.***

Cortázar (2005, Pág. 33)

Simulacros. Historias de cronopios y de famas

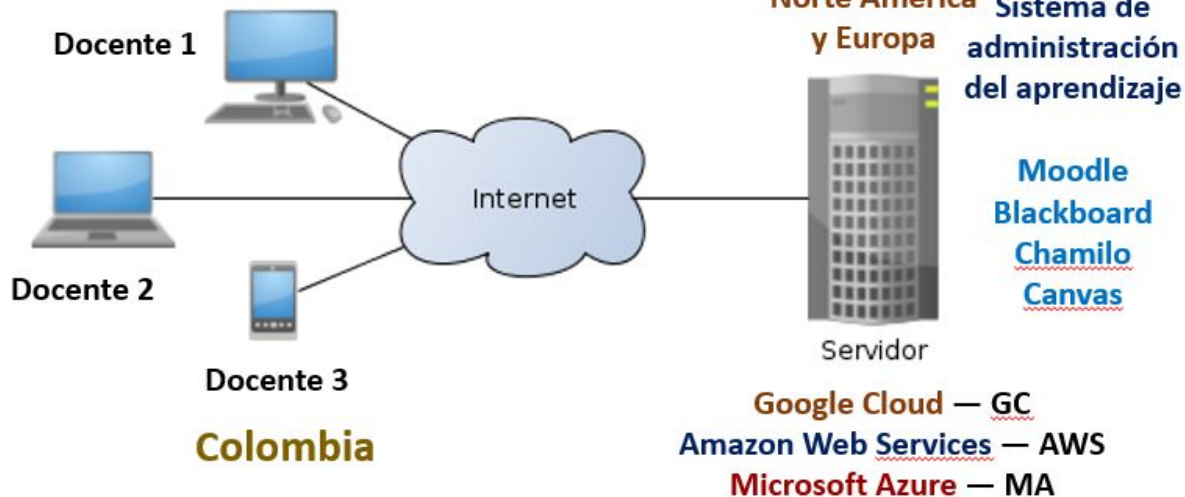
Imagen de elaboración propia con dibujos de Microsoft Office

4 PROBLEMAS GLOBALES

UBICACIÓN, LICENCIAS Y PRUEBAS

Licenciamiento regional de libros digitales.

Alojamiento de contenidos en otros países con legislaciones más rígidas..



Encuentro Comunidad

4 PROBLEMAS GLOBALES

hipertextual

Una cámara con inteligencia artificial confunde a un árbitro calvo con el balón y arruina la retransmisión de un partido de fútbol

  Nicolás Rivera - Oct 30, 2020 - 15:46 (CET)

La cámara, controlada por inteligencia artificial, encuadraba frecuentemente al juez de línea en lugar de centrarse en el balón de fútbol.

La inteligencia artificial aún tiene que entrenar



Encuentro Comunidad

4 PROBLEMAS GLOBALES

20
minutos

Actualidad Nacional Internacional

20MINUTOS 16.08.2020 - 16:53H



Un polémico algoritmo ha decidido las notas finales de los estudiantes en el Reino Unido

- El algoritmo no solo tuvo en cuenta el historial académico de los estudiantes, sino también el de la escuela.

Manifestación de estudiantes en Londres por la degradación de sus notas finales de A-Level.



4 PROBLEMAS GLOBALES

 elDiario.es



[Claves del estado de alarma](#) [Horarios del toque de queda](#) [Coronavirus](#) [Presupuestos](#) [Elecciones EEUU](#)

Sale a la venta el primer libro de poemas escrito por una Inteligencia Artificial

elDiarioes Cultura 31 de mayo de 2017 - 17:59h

[@eldiarioCultura](#)

La Inteligencia Artificial no solo es capaz de conducir coches y **vencer a campeones mundiales de póker**, sino que también ha demostrado ser buena poeta. O al menos lo suficientemente capaz como para ser publicado un libro de poemas escritos íntegramente por un programa de IA de Microsoft que ha sido lanzado al mercado hoy por la editorial pequinesa *Cheers Publishers* informan desde el oficial Diario del Pueblo.

Microsoft Little Ice analizó sonetos de **519 poetas** de los últimos **90 años** y generó **10.000 poemas** en **2.760 horas**.

4 PROBLEMAS GLOBALES



Moises es una herramienta gratis de IA que separa pistas (instrumentos y voces) de canciones

Hector Russo | 19 noviembre 2019



Moises separates song tracks using machine learning. It leverages the power of a state-of-the-art audio source separation algorithm developed by Deezer Research.

🔊 Example track (original song by Etnia)

▶ Original Track

▶ Extracted Accompaniment

▶ Extracted Vocals

4 PROBLEMAS GLOBALES



SECCIONES ▾

DESCARGAS

LANZAMIENTOS

TOP 20 ▾

SURADITO

CONTACTO ▾

PAISES ▾

locutores

Radio

Tecnología

Top

¿Los robots reemplazarán a los locutores?

¿Qué será de los locutores de radio en un futuro? ¿Qué pasará con los actores de voz para comerciales de radio y televisión, narraciones y audiolibros? ¿Cuánto tiempo pasará antes de que puedan ser reemplazados?

Por **Tito López** - 01/14/2020

0

4 PROBLEMAS GLOBALES



Tecnología » Clix | Ciencia y Espacio | Guía de regalos



Computadora «pinta» un Rembrandt: ¿nuevo paso hacia la inteligencia artificial?

Por CNN Español

19:12 ET(23:12 GMT) 11 Abril, 2016



Encuentro Comunidad

moodle Medellin

5 SOLUCIONES INSTITUCIONALES

Licencias Creative Commons

Si las instituciones van a monetizar contenido necesitan:

Licencias CC con permiso de distribución comercial con modificación.

Foto captura de pantalla de búsqueda en Google



Encuentro Comunidad

moodle Medellin

5 SOLUCIONES INSTITUCIONALES

Salidas prácticas para las instituciones

Licenciar bases de datos fotográficas o software de diseño que las incluya.

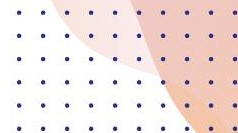
- El material gráfico constituyen la obra completa. Y no todas las licencias permiten modificación.
- Las citas en APA son la prueba de donde se tomaron sin permiso.
- Derechos de la fotografía de una vaca o de las pirámides de Egipto (que existen desde hace milenios).

- **Usar versiones licenciadas de inteligencias artificiales.**
- **Estimular espacios de creación y capacitación de autores.**
- **Añadir en los contratos cláusulas donde los empleados se hacen responsables de las infracciones.** Pero es necesario dejar evidencias de que se les capacitó y que se les dieron herramientas legales.

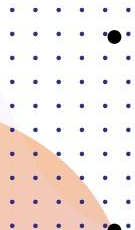
5 SOLUCIONES INSTITUCIONALES

- No subir archivos del cual se desconoce su origen. Ante la duda no usar. Hay material suelto a propósito.
- Algunos editoriales comparten fragmentos de sus libros.
- Enlaces a libros piratas implica hacer apología del delito.
- No crear exámenes con preguntas tomadas textualmente de los libros.
- Usar las bibliotecas digitales licenciadas por las universidades.
- Usar libros abiertos (Licencias Creative Commons).
- Usar libros editados por su propia universidad o material propio.

Referencias



- Periódico **Ámbito Jurídico**. 2014. pág. 15.
- **OMPI**, 2024. ¿Qué es la propiedad intelectual?
<https://www.wipo.int/about-ip/es/>
- **Vitruvio**. De Architectura, prefacio 4-7 del Libro VII.
<http://www.antiquitatem.com/plagio-antiguo-bibliotec-a-de-alejandri>
- **Gould, Gordon**. Fotografía. De Desconocido - Union College files, CC BY-SA 3.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=106648812>
- Hatsune Miku. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=jhl5afLEKdo>



Referencias



- Adams, A. (2002). La copia (Segunda reimpresión). Madrid: Omnicón.
- Arribas Macho, J. M., Lucas Mantilla, Á. de, Mañas Ramírez, B., & Ortí Mata, M. (2013). Sociología del consumo e investigación de mercados. Una guía didáctica. Madrid: UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- BBC. (2014). La polémica por la manipulación emocional de Facebook. Recuperado de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/06/140630_tecnologia_facebook_experimento_emociones_criticas_lv
- Berk, A. A. (1987). LIPS. El lenguaje de la Inteligencia Artificial. Bogotá: Red Editorial Iberoamericana.
- Botero R., L. G. (1998). Legislación y derecho publicitario (1a ed.). Bogotá: El Navegante Editores.
- Briggs, H. (2020, diciembre 1). Científicos resuelven uno de los grandes misterios de la biología «casi al completo». Recuperado 20 de octubre de 2021, de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-55140137>
- Calleja, E. (2020). Una extrabajadora de Youtube demanda a la plataforma por daños psicológicos tras revisar vídeos inapropiados. Recuperado de https://www.niusdiario.es/ciencia-y-tecnologia/tecnologia/extrabajadora-youtube-demanda-plataforma-danos-psicologicos-revisar-videos-inapropia-dqs_18_3015870135.html
- Campos, V. (2017). Creador de Facebook propone crear una sola religión. Proponen convertir a Facebook en la nueva iglesia. Recuperado de <http://elcamino.co.cr/en-la-red/creador-facebook-propone-crear-una-sola-religion/>
- David, A. (1970). Técnica jurídica. El derecho de propiedad sobre el pensamiento y el cuerpo humano. En La cibernética y lo humano (3ra ed., p. undefined-188). Barcelona: Editorial Labor.
- Delgado, A. (1998). Inteligencia artificial y minirobots (Segund edición). Bogotá: Ecoe Ediciones.

Referencias

- Delle Femmine, L. (2019, octubre 9). La OCDE diseña una 'tasa Google' para que las multinacionales tributen donde tengan sus usuarios. El País. Recuperado de https://elpais.com/economia/2019/10/09/actualidad/1570618400_268932.html
- Dias, E. (2021). La próxima meta de Facebook: ser una experiencia religiosa. Recuperado de <https://www.nytimes.com/es/2021/07/29/espanol/facebook-religion-iglesias.html>
- Dominguez, N. (2020, diciembre 2). La inteligencia artificial arrasa en uno de los problemas más importantes de la biología. Recuperado de <https://elpais.com/ciencia/2020-12-02/la-inteligencia-artificial-arrasa-en-uno-de-los-problemas-mas-importantes-de-la-biologia.html>
- Drucker, P. F. (2002). La gerencia en la sociedad futura. Bogotá: Editorial Norma.
- Eco, H. (1983). Apostillas a El Nombre de la Rosa y traducción de los textos latinos. Barcelona: Círculo de Lectores.
- EFE. (2014). Facebook desata polémica al reconocer que experimentó con usuarios. Recuperado de <https://www.elespectador.com/tecnologia/facebook-desata-polemica-al-reconocer-que-experimento-con-usuarios-article-501488/>
- Frenkel, S., & Kang, C. (2021). Manipulados. La batalla de Facebook por la dominación mundial (1ra. ed.). Bogotá: Penguin Random House.
- García Serrano, A. (2013). Inteligencia artificial. Fundamentos, práctica y aplicaciones. (Primera edición). México: Alfaomega Grupo Editor.
- Gates, B. (1999). Los negocios en la era digital. Cómo adaptar la tecnología informática para obtener el mayor beneficio (1ra. ed.). Barcelona: Plaza & Janés Editores.

Referencias



- Gil Mártel, V. A. (2009). Coolhunting. El arte y la ciencia de descifrar tendencias. Conozca hoy lo que sus clientes demandarán mañana: (1ra ed.). España: Ediciones urano.
- Goralski, W., Poli, M., & Vogel, P. (1997). VRML, Mundos virtuales en internet. Madrid: Prentice Hall.
- Gosling, P. E., & Laarhoven, Q. L. M. (1981). Códigos para ordenadores y microprocesadores. Madrid: Paraninfo.
- Han, B.-C. (2012). La sociedad del cansancio (1ra ed.). Barcelona: Herder.
- Han, B.-C. (2021). Inteligencia artificial. En No-cosas. Quiebras del mundo de hoy. (1ra ed., pp. 53-62). Bogotá: Penguin Random House Grupo Editorial.
- Han, B. C. (2016a). Sobre el poder. Sobre el poder (Vol. 16). Barcelona: Herder Editorial. <https://doi.org/10.1186/s12915-018-0536-1>
- Han, B. C. (2016b). Topología de la violencia (Primera ed.). Barcelona: Herder Editorial.
- Hao, K. (2019). Facebook discrimina en función de la raza, el género y la religión. Recuperado de <https://www.technologyreview.es//s/11080/facebook-discrimina-en-funcion-de-la-raza-el-genero-y-la-religion>
- Hartnell, T. (1986). El libro gigante de los juegos para computador. Bogotá: Red Editorial Iberoamericana REI.
- Kantayya, S. (2020). Prejuicio cifrado - Coded Bias. Estados Unidos: Netflix. Recuperado de <https://www.netflix.com/us-es/title/81328723>
- Kowalski, R. (1986). Lógica, programación e inteligencia artificial (1ra ed.). Madrid: Diaz de Santos.

Referencias



- Krug, S. (2001). No me hagas pensar. Una aproximación a la usabilidad de la Web. (1ra ed.). Madrid: Pearson Educación.
- Lehu, J.-M. (2001). Fidelizar al cliente. Marketing, Internet e imagen de marca. Barcelona: Paidós.
- Lindstrom, M. (2009). Compradicción. Verdades y mentiras de por qué las personas compran. Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Lindstrom, M. (2016). Small Data. Las pequeñas pistas que revelan grandes tendencias. (1ra ed.). Bogotá: Editorial Planeta.
- Llaneza, P. (2019). Datanomics. Todos los datos personales que das sin darte cuenta y todo lo que las empresas hacen con ellos. (1ra ed.). Bogotá: Editorial Planeta.
- McLuhan, Marshal, & Powers, B. R. (1995). La aldea global (3ra ed.). Barcelona: Gedisa Editorial.
- McLuhan, Marshall. (1985). La galaxia Gutenberg. Génesis del Homo typographicus. Barcelona: Planeta.
- Medina Cano, F. (2003). Comunicación, consumo y ciudad (Primera edición). Medellín: Librería Universidad Pontificia Bolivariana.
- Nebendahl, D. (1988). Sistemas expertos. Introducción a la técnica y aplicación. Barcelona: Siemens.
- Nilson, N. J. (1987). Principios de inteligencia artificial (Primera edición). Madrid: Díaz de Santos.
- Nilsson, N. J. (2001). Inteligencia artificial. Una nueva síntesis. Madrid: McGraw-Hill.
- O'Neil, C. (2017). Armas de destrucción matemática. Cómo el big data aumenta la desigualdad y amenaza la democracia. Madrid: Capitán Swing.
- Orlowski, J. (2020). El dilema de las redes sociales. Estados Unidos: Netflix. Recuperado de <https://www.imdb.com/title/tt11464826/>

Referencias

- Ouellette, J. (2007). *Cuerpos negros y gatos cuánticos. Relatos de los anales de la física*. Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Ovalle C., D. A., & Cañón Rodríguez, J. (1997). *Sistemas inteligentes artificiales y su aplicación en ingeniería (Primera edición)*. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.
- Pajares Martinsanz, G., & De La Cruz García, J. M. (2008). *Visión por computador. Imágenes digitales y aplicaciones. (Segunda edición)*. México: Alfaomega Grupo Editor.
- Pajares Martinsanz, G., & Santos Peñas, M. (2009). *Inteligencia artificial e ingeniería del conocimiento (Primera edición)*. Madrid: Alfaomega Grupo Editorial.
- Perniola, M. (2011). VI. Íconos, visiones, simulacros. En *La sociedad de los simulacros (Primera edición, p. undefined-240)*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Poincaré, H. (1914). *Ciencia y método (1ra. ed.)*. Cosimo Classics.
- Ponce Cruz, P. (2010). *Inteligencia artificial con aplicaciones en la ingeniería (Primera edición)*. México: Alfaomega Grupo Editor.
- Ramírez, L. (2017). *La próxima meta de Facebook: ser una experiencia religiosa*. Recuperado de <https://theobjective.com/further/facebook-la-religion-del-siglo-xxi/>
- Ranciére, J. (2010). *La ciencia avanzada y sus objetos rezagados. En Momentos políticos (primera edición, p. undefined-152)*. Argentina: Editorial Capital Intelectual.

Referencias



- Rasmusen, E. (1996). Juegos e información. Una introducción a la teoría de juegos (Primera edición). México: Fondo de Cultura Económica.
- Rich, E., & Knight, K. (1994). Inteligencia artificial (Segunda edición). Madrid: Mc-Graw-Hill.
- Rolston, D. W. (1990). Principios de inteligencia artificial y sistemas expertos. Bogotá: McGraw-Hill.
- Russell, S. J., & Norving, P. (2004). Inteligencia artificial. Un enfoque moderno. (Segunda edición). Madrid: Pearson Educación.
- Sanders, D. H. (1985). Informática: presente y futuro. México: McGraw-Hill.
- Sartori, G. (1998). Homo videns. La sociedad teledirigida. Madrid: Taurus.
- Stewart, I. N. (2013). 17 ecuaciones que cambiaron el mundo (Primera edición). España: Editorial Grupo Planeta.
- Terán Pérez, D. M. (2012). Introducción a la computación cuántica (Primera Edición). México: Alfaomega Grupo Editor.
- Toffler, A. (1981). El shock del futuro (Primera edición). Barcelona: Plaza & Janes.
- Toffler, A. (1984). La tercera ola (2 ed). Barcelona: Plaza y Janés.
- Toffler, A., & Toffler, A. (1994). Las guerras del futuro. La supervivencia en el alba del siglo XXI. (Primera edición). Barcelona: Plaza & Janes.
- Werner, K., & Weiss, H. (2003). El libro negro de las marcas. El lado oscuro de las empresas globales. (Primera Edición). Buenos Aires: Editorial Suramericana.
- West Churchman, C. (1981). El enfoque de sistemas (Séptima reimpresión). México: Editorial Diana.

Encuentro Comunidad

moodle™ Medellín

¡Gracias!



Organiza

