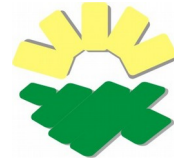




Universidad Nacional de Córdoba
Facultad de Ciencias Agropecuarias
Escuela para Graduados



La construcción de una mirada crítica sobre derechos de autor y derecho a la cultura en entornos digitales

TRABAJO FINAL

LA CONSTRUCCIÓN DE UNA MIRADA CRITICA
SOBRE DERECHOS DE AUTOR
y DERECHO A LA CULTURA EN ENTORNOS DIGITALES
Propuesta didáctica multimedia para estudiantes
de carreras artísticas de nivel superior

Autora:

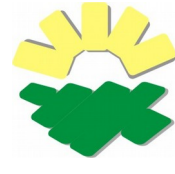
Pagola, Lila I.

DIRECTORA: Armando, Joel (UNC)

ASESORA: Busaniche, Beatriz (UBA)



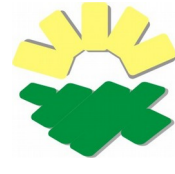
Universidad Nacional de Córdoba
Facultad de Ciencias Agropecuarias
Escuela para Graduados



La construcción de una mirada crítica sobre derechos de autor y derecho a la cultura en entornos digitales



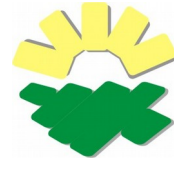
Universidad Nacional de Córdoba
Facultad de Ciencias Agropecuarias
Escuela para Graduados



La construcción de una mirada crítica sobre derechos de autor y derecho a la cultura en entornos digitales

*Dedicado a mi familia, en la que incluyo algunos queridos amigos,
a quienes debo la paciencia por mis horas ocupadas, sus comentarios e ideas.*

*Agradezco especialmente
a quienes me acompañaron académicamente
en este trabajo, Joel y Bea.*



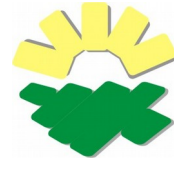
Resumen

En este trabajo final se busca promover una experiencia de aprendizaje flexible y participativa, con recursos multimediales e interactivos, que permita a los estudiantes de nivel superior de carreras artísticas, conocer las bases históricas y conceptuales de los derechos de autor y el *copyright*, aplicar los conceptos básicos en sus prácticas de licenciamiento como autores, y de reconocimiento de la autoría de terceros en su rol de receptores. Al mismo tiempo, el material aspira a contribuir al análisis crítico de los estudiantes de una problemática compleja, a los fines posicionarse en los debates contemporáneos que proponen su redefinición en los entornos digitales, y que los tiene a ellos, futuros autores, como principales protagonistas.

En el proceso de realización del recurso educativo principal de esta propuesta, se detectó la necesidad de recursos localizados que expliquen la legislación de Argentina, así como la necesidad de adaptar el lenguaje y hacer interpelaciones en primera persona, para abordar un tema intrínsecamente complejo, y especialmente árido para el grupo destinatario.

El desarrollo de los contenidos, trabajados en soportes interactivos y multimediales, buscó aportar flexibilidad de usos y apropiaciones, e interés para distintos estilos cognitivos (multimodalidad). El diseño de las posibles navegaciones del recurso respondió a sus funciones principales: por un lado, como apoyo al desarrollo de un tema en entornos formales de aprendizaje, y por otro, como material de referencia general, disponible de forma pública y bajo una licencia libre, como recurso educativo abierto, en la web. Las herramientas seleccionadas y las adaptaciones realizadas (un módulo en línea y otro fuera de línea), responden a cubrir estas dos funciones principales de la manera más eficiente posible.

Por último, las actividades asociadas a cada contenido, se diseñaron en función de favorecer la comprensión profunda de los temas, y habilitar una mirada crítica e informada en el debate de una problemática contemporánea.



INDICE

1. Introducción	5
2. Diseño Metodológico	11
3. Resultados y discusión	16
4. Conclusiones	47
Bibliografía	49
Anexo 1	52

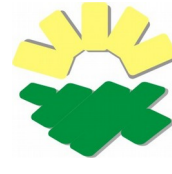


1. Introducción

“La construcción de una mirada crítica sobre derechos de autor y derecho a la cultura en entornos digitales” es un proyecto de intervención pedagógica que aborda la compleja problemática contemporánea de los derechos de autor en entornos digitales, al interior de espacios de formación de futuros autores. A través del recurso educativo, se busca promover una experiencia de aprendizaje flexible y apropiable bajo distintas modalidades, realizada en un lenguaje y soporte contemporáneo (digital, interactivo y multimedial) y potencialmente estimulante para sus receptores principales (estudiantes jóvenes de carreras artísticas), y que resulta -al mismo tiempo-, un canal pertinente para abordar la problemática elegida.

En este trabajo final se propone el desarrollo de un recurso didáctico para facilitar el abordaje crítico de una problemática compleja -caracterizada por la contradicción entre teoría y práctica-, y con fuerte presencia en las prácticas y discursos en torno a la “agenda digital” contemporánea.

Hablar de derechos de autor es adentrarse en un campo interdisciplinario resultante del aporte de las tradiciones del derecho, la técnica (las diversas formas de

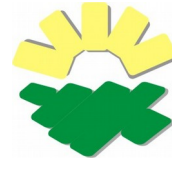


reproductibilidad técnica (Benjamin, 1936), entre las que destacan los modos digitales) y la producción artística, todas ellas interactuando en los entornos digitales que crean y habitan los usuarios de la red internet.

Tanto los derechos de autor en el arte y el marco legal vigente en Argentina, ya constituían un tema de trabajo en la formación de autores previa a la disponibilidad de los entornos digitales y su cultura asociada. Su “peso académico”, sin embargo, es muy diverso, dependiendo principalmente de las características de las producciones artísticas: si éstas se definen vinculadas a las “industrias culturales” (Adorno, 1967) -como en el caso del diseño gráfico, el diseño industrial o el cine y la TV-, el tema de los derechos de autor es revisado con más rigor; mientras que si se trata de producciones “tradicionales”, no multiplicables técnicamente (“bellas artes”, teatro, etc.) en la mayoría de los casos el tópico está ausente de la currícula académica y es desconocido casi por completo.

Por otra parte, los entornos digitales del presente se caracterizan por el uso predominante de aplicaciones y servicios de la web 2.0. Esta última, es el resultado de una combinación de factores técnicos y sociales: un conjunto de recursos de *software*, desarrollos de diseño y *usabilidad* (Nielsen, 2000) que han permitido la entrada masiva de usuarios de internet, quienes además de “consumir” contenidos, pueden ahora convertirse en emisores de sus propias creaciones, participar en producciones colectivas bajo el rol de *prosumidores* (Cobo y Pardo, 2007), así como comentar, reversionar, remezclar las obras de otros autores de modos notablemente accesibles (simplificados y económicos). Desde entonces -sin novedad, pero tomando otra escala-, la problemática de los derechos de autor se ha tornado un tema de urgente clarificación, debate y exploración de alternativas a los marcos legales vigentes (Lessig, 2004).

Este recurso de formación propone concentrarse en el potencial transformador de la educación para desnaturalizar concepciones del mundo (Freire, 1970), especialmente cuando éstas son irracionales e injustas para el conjunto de la sociedad, y sus formas normativas fuertes (las leyes) adquieren evidentes contradicciones con las prácticas cotidianas de miles de personas (Busaniche, 2010).



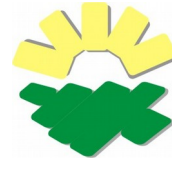
Desde el abordaje pedagógico, la propuesta se inscribe además, en el marco de la *enseñanza para la comprensión* (Perkins 1995, Stone Wiske 2006), en tanto aspira a promover *comprensión profunda* y significativa de las concepciones que subyacen a la regulación legal de los derechos de autor, y su análisis crítico comparado respecto de las prácticas contemporáneas tanto de autores como de receptores (pensados como roles del mismo individuo) en los entornos digitales.

El material didáctico tiene como fin promover dos tipos de **desempeños de comprensión** concretos: en el nivel de las aplicaciones prácticas, o el nivel “instrumental”, apoyar las decisiones conscientes de *licenciamiento de las propias producciones* (el “modo autor”), y también, aportar fundamentos a la interpretación y *uso adecuado de las obras de otros autores* (el “modo receptor”). En el nivel de las reflexiones, y el análisis crítico de la realidad, este recurso aporta información precisa respecto de un tema en el que predomina una contradicción cotidiana entre marco legal vigente y prácticas cotidianas, y promover desde esa primera revisión conceptual, el debate argumentado de posiciones sobre el tema.

La dificultad pedagógica planteada por el tema de los derechos de autor en los entornos digitales del presente, radica en el desinterés que la “maraña” de cuestiones legales y técnicas provoca en los agentes de cambio más importantes (los autores); “maraña” que es necesario atravesar, antes de poder discutir lo que a todos nos preocupa:

¿cuál es la forma social más justa para favorecer la creación y el derecho a la cultura, sin dejar de considerar las condiciones de sustentabilidad de las producciones culturales, en nuestro contexto? ¿cómo restituimos el balance necesario entre derechos de autor y derecho a la cultura?

Para ello, y en función de algunos años de experiencia docente presentando el tema con estudiantes de carreras artísticas, la estrategia que se propone es “personalizar” el debate iniciándolo desde su dimensión estrictamente cotidiana, individual y -si se quiere-,



anecdótica:

¿cómo accedo (en primera persona) a la película, la imagen, el texto o la canción que quiero escuchar o compartir con otros, o usar en mi propia obra?.

Es probable que las respuestas incluyan en más de un caso el acceso a la cultura por la vía de copias no autorizadas de material con *copyright* (la inapropiadamente llamada “piratería” (Stallman, 2004, p:201)) con mucha frecuencia, a través de recursos publicados en internet.

Si los destinatarios son futuros autores, probablemente empezarán a percibir la contradicción operante en la disociación de las actitudes/expectativas respecto de la circulación de sus propias obras (el “modo autor”) y las prácticas de compartir obras de otros, en “modo receptor”, no sin antes presentarse gran cantidad de dudas sobre cómo funciona efectivamente el marco legal vigente, por ejemplo, en Argentina. Llegado a este punto, la experiencia de aprendizaje se orienta a la clarificación imprescindible de conceptos, previa a todo debate y posicionamiento sobre el tema.

Como se mencionó previamente, en este trabajo final, la autora se propone contribuir al aprendizaje significativo y la comprensión profunda (Perkins 1995, Stone Wiske, 2006) de un tema contemporáneo, polémico y que requiere análisis crítico, para habilitar posicionamientos informados que contribuyan al debate sobre del marco legal vigente en el país respecto de los derechos de autor. La ley que lo regula (11.723 y sus modificatorias) data de 1933, y ha sido modificada en varias oportunidades desde entonces; aunque resulta evidente su incumplimiento y contradicción frente a las prácticas de acceso a la cultura de miles de personas, especialmente en entornos digitales.

La población objetivo del recurso educativo son estudiantes de nivel superior (universitario y no-universitario) de carreras artísticas visuales tales como diseño gráfico, diseño audiovisual/cine, fotografía y artes visuales. Se trata de estudiantes de ambos sexos, de 18 a 25 años de edad promedio, con intereses marcados en actividades culturales diversas



y habilidades creativas en desarrollo, en alguna de las disciplinas mencionadas. Su experiencia en el soporte web que usa el recurso didáctico, es diversa. En algunos casos es escasa, en otros limitada a usos comunicacionales (redes sociales), lúdicos (video-juegos), y en menor medida, usos académicos (búsqueda de información en la web, uso de herramientas ofimáticas básicas). Sin embargo, la mayoría expresa buena predisposición hacia todo lo que se relacione con las TICs, encontrándolo “útil” y necesario para su futuro.

La población-tipo -o perfil de usuario (Kristof y Satran, 1998)- se definió en base a las características demográficas predominantes de los estudiantes universitarios argentinos¹, y a una “encuesta sobre consumos culturales”² implementada en algunos de los espacios académicos de nivel superior de los cuales la autora participa, como forma de diagnóstico inicial de Cátedra, a los fines de conocer los intereses y habilidades de los estudiantes, junto con su nivel de experiencia en relación a los temas de la materia: TICs, web2.0, manejo de software y licencias de uso, etc.

En función de este análisis el objetivo general del trabajo fue:

– Diseñar una experiencia pedagógica flexible y participativa, con recursos multimediales e interactivos, que permita a los estudiantes de carreras artísticas conocer las bases históricas y conceptuales de los derechos de autor y el *copyright*, así como posicionarse en los debates contemporáneos que proponen su redefinición en los entornos digitales.

A los fines de concretar esta propuesta pedagógica se realizaron las siguientes acciones, descritas en el Diseño metodológico.

1 El Anuario de Estadísticas Universitarias 2011 indica que los estudiantes universitarios argentinos entre 20 y 29 años representan el 46,9 de la población estudiantil.

Ver <http://portal.educacion.gov.ar/universidad/universidad-en-cifras/anuario-2010/> pagina 96

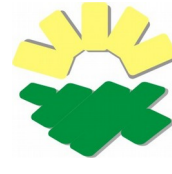
2 <https://docs.google.com/spreadsheet/viewform?formkey=dEJRMTRWb0huWHFBbDVoaEVUaFVPOVE6MQ#gid=0>
Encuesta sobre consumos culturales orientada a estudiantes de Primer año de la carrera de Fotografía

https://docs.google.com/spreadsheet/viewform?usp=drive_web&formkey=dExHWURZRldsUkxfU3pCWGUyTTNrU1E6MA#gid=0

Encuesta sobre consumos culturales orientada a estudiantes de Cuarto año de la carrera de Diseño y Producción Audiovisual.

https://docs.google.com/spreadsheet/viewform?usp=drive_web&formkey=dDZxTnZPdGI2dXQ1TUlpYjFLY25ISEE6MA#gid=0

Encuesta sobre consumos culturales orientada a estudiantes de Tercer año de la carrera de Comunicación Social



2. Diseño Metodológico

2.1 Estudio exploratorio sobre el tratamiento académico-pedagógico del derecho de autor en carreras universitarias de formación artística

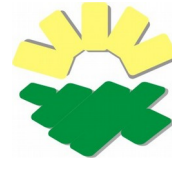
Este primer diseño metodológico se inscribe en la etapa denominada “Diseño de información”, en el proceso de diseño interactivo (Kristof y Satran, 1998).

Para la concreción de este estudio, se indagó, recopiló y analizó información sobre los **modos en los que el tema es enseñado a los futuros autores**, tanto desde los ámbitos académicos correspondientes (cátedras específicas, o contenidos curriculares incluidos en otras afines, en las carreras artísticas de grado de algunas universidades nacionales); como desde los espacios educativos no formales (eventos, talleres, seminarios, etc) en línea y presenciales.

Se partió del supuesto de que el tema es tratado en dos tipos de espacios curriculares: los específicos, que existen en algunas carreras de arte y diseño bajo alguna variante del nombre “Legislación profesional”, y los no específicos, en aquellas carreras que requieren los conocimientos pero trabajan los contenidos desde varias cátedras afines, en general por iniciativa docente.

La exploración se realizó a través de entrevistas a docentes de las carreras en las que este recurso educativo podría ser usado, tanto aquellas que tienen espacios curriculares específicos (tales como “Práctica Profesional y Legislación” (UNL)) como en otras carreras en las cuales los temas son abordados desde espacios curriculares generales, tales como “Diseño y gestión de proyectos audiovisuales” (UNVM) o en el marco de la carrera de Comunicación Social (UNRC). (Ver **Anexo 1**: Entrevistas a docentes)

Se indagó sobre los contenidos escogidos, los problemas pedagógicos detectados en la comprensión de los temas y las estrategias pedagógicas usadas, así como los recursos didácticos elegidos para trabajarlos en clase y como material de estudio y referencia.



El segundo supuesto sobre el que se basa este estudio exploratorio, es la indagación sobre recursos informativos o promocionales sobre derechos de autor, que explican sus aspectos básicos y/o argumentan en torno a posiciones sobre los temas en debate, sin ser necesariamente recursos didácticos.

El estudio se complementó con la búsqueda y recopilación de materiales que expliquen el tema (ver: **Recursos similares**), analicen la problemática, promuevan discusiones u opciones concretas, etc., especialmente aquellos que están publicados en la web y en formato multimedial (video, animación, audio, juegos, etc.)

Una selección de los recursos encontrados se incluyeron en la sección “Mediateca” del recurso educativo, ordenados por temáticas.

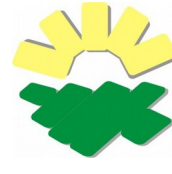
2.2 Selección y secuenciación de contenidos

Luego de la revisión de los materiales encontrados en el estudio exploratorio previo, se procedió a analizar los temas que aparecían de forma redundante, tanto en la selección de los docentes, como en los recursos analizados y se elaboró una primera lista no jerarquizada que permitiera visualizar las redundancias y relaciones.

Se analizaron también las diferentes estrategias usadas para abordar los temas (el orden y el nivel de precisión de las explicaciones de conceptos, por ejemplo), así como las decisiones de diseño presentes en los recursos.

En base a estos análisis se procedió a la selección y secuenciación de los contenidos a incluir como nodos temáticos y diferenciarlos por niveles de complejidad, estableciendo tres categorías:

1. contenidos mínimos,
2. contenidos ampliatorios o de profundización,
3. contenidos nivelatorios (o “aclaraciones”, requeridos para entender los mínimos).



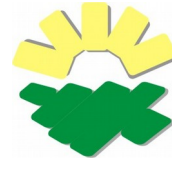
La segunda tarea de esta etapa, fue la organización de los nodos temáticos. Respecto de esta tarea, se buscó diseñar varias secuencias posibles de exploración de los contenidos y actividades para habilitar a los estudiantes a seguir su propio proceso de aprendizaje en ritmo, intereses y profundización, haciendo uso de las características diferenciales de los recursos interactivos frente a otros lineales. También se Sin embargo, tratándose de un recurso educativo, se consideró incluir secuencias lineales sugeridas de recorrido lógico de los temas, añadiendo diversidad de puntos de vista, posibilidad de ampliación de algunos aspectos disciplinares específicos y acceso a las fuentes de información, cuando fuera posible.

2.3 Diseño de uso pedagógico del recurso

Luego de la definición de los contenidos a incluir en el recurso y su organización, se procedió a diseñar las actividades asociadas a cada nodo temático e integrarlas en la secuencia pedagógica, con sugerencias para su uso.

En el diseño de las actividades se partió de la consideración de algunas cuestiones ya previamente mencionadas:

- La **complejidad** propia de las regulaciones de los derechos de autor: para abordar este aspecto las actividades deberían orientarse a la clarificación de conceptos y aproximaciones relacionales (globales, no fragmentarias) a una problemática compleja en sus diversos aspectos
- La **contradicción** entre marco legal vigente en Argentina (Ley 11723) y prácticas cotidianas de acceso a la cultura: para trabajar sobre esta particularidad de la relación entre teoría y práctica, las actividades deberían incluir instancias de aplicación concreta, vinculadas a la experiencia cotidiana de los estudiantes, así como análisis de casos, para estimular la comprensión profunda de los temas y su análisis crítico
- La **disociación** entre las actitudes, concepciones y argumentaciones a favor o en



contra de los distintos paradigmas de circulación de las obras autorales, que usualmente oscila de acuerdo a la posición desde la cual se analice el problema (como autor, intermediario o receptor). Dicho de otro modo, una misma persona en el rol de autor espera que la ley se cumpla, mientras que como receptor la incumple sistemáticamente y no le parece justo el tratamiento legal de su comportamiento.

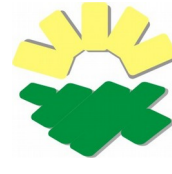
Para abordar este aspecto -probablemente el más complejo de los que atraviesan esta problemática-, las actividades posibles debían promover la auto-reflexión sobre las propias prácticas, vistas de modo integrado, y la búsqueda de referencias objetivas respecto de los argumentos que sostienen las diferentes posiciones sobre la problemática, a través del análisis de casos, o de alternativas que desnaturalicen las opciones conocidas como las únicas posibles. Este grupo de actividades busca promover la participación y el posicionamiento informado y crítico sobre un debate contemporáneo que interpela a los autores de modo directo.

2.4 Producción de un recurso interactivo y multimedial

Este diseño metodológico representa la solución de diseño interactivo propuesta para responder a los objetivos pedagógicos previamente mencionados: ofrecer un recurso de apoyo para abordar un tema complejo, que pueda ser usado en clase o como material de referencia, que permita diversidad de apropiaciones por parte de los estudiantes, y que resulte pertinente a los temas abordados, y estimulante para la audiencia destinataria.

La elección del lenguaje hipertextual y multimedia, y de recursos de la web 2.0 se fundamenta en tanto resultan el entorno “natural” para iniciar una discusión sobre este tema, en tanto son los entornos digitales los que han profundizado una problemática que comenzara con los medios técnicos de reproducción: fotografía, cine, grabación de audio.

Un aprendizaje creativo y significativo puede estimularse al hacer uso de la multimodalidad (Kress, 2005), sumando **recursos distintos del texto**, -inevitable pero especialmente árido en este tema, por sus tecnicismos; y para estos estudiantes, por sus



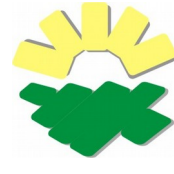
intereses. Se buscó integrar recursos multimediales e interactivos, para promover procesos de aprendizaje más estimulantes y pregnantes.

El **formato hipertextual** (Landow, 1992) o la **navegación interactiva** permite diseñar **distintos modos de acceder a los contenidos**, que podría acompañar el interés de los estudiantes, así como adaptarse a su nivel de conocimiento y comprensión de conceptos básicos, o su interés por ampliar/complejizar el tema. De ese modo, el material les habilita para construir trayectos personales y lograr un aprendizaje más implicado, con mayores probabilidades de resultar en acciones consecuentes respecto de las decisiones que como autores, tomen en el futuro.

2.5 Evaluar la usabilidad de la versión beta del recurso educativo

Los diseños interactivos, tipología de diseño a la cual pertenece este recurso educativo, pueden ser evaluados en su eficacia comunicacional mediante el análisis de su *usabilidad*: una característica que ha sido definida como: “... *la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario, en condiciones específicas de uso.*” (ISO/IEC 9241-11)

En este diseño, interesaba específicamente evaluar: su facilidad de uso y aprendizaje (verificando consistencia en el tratamiento de los elementos de diseño, uso de estándares, etc.), la capacidad de ofrecer diversas formas de llegar a los contenidos, de acuerdo al interés y nivel de los estudiantes, así como situaciones específicas de uso (aula/otras).



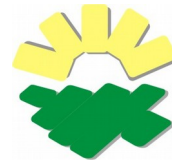
3. Resultados y discusión

3.1 Estudio exploratorio sobre el tratamiento académico-pedagógico del derecho de autor en carreras universitarias de formación artística

El análisis de las entrevistas realizadas a los docentes que enseñan el tema de los derechos de autor y el copyright en clases universitarias y de institutos superiores de arte y diseño, verifica que éste ha sido abordado en dos formas principales: donde existe el espacio curricular específico (cátedras de Legislación y práctica profesional en la UBA, UNL, etc.) los temas se trabajan como contenidos detallados, concentrando el enfoque sobre el conocimiento de la Ley vigente; que podemos caracterizar como “legalista”, independientemente de los debates contemporáneos en torno al tema.

El otro grupo está conformado por los docentes que abordan los temas relacionados con el derecho de autor por iniciativa propia, desde cátedras cuyos contenidos o necesidades realizativas se topan en algún momento con la necesidad de manejar los temas o procedimientos: (cátedras de Producción audiovisual, o similares en UNVM; UNRC, UNNOBA, etc.) donde en varios casos se introduce el estudio de la Ley vigente, principalmente desde un enfoque que podemos caracterizar como “defensivo”: conocer para que los futuros autores aprendan como evitar exponerse a demandas de terceros. También se presentan, en algunos espacios, alternativas como el *copyleft*, usando alguno de los materiales que se analizan en el apartado “Recursos similares”.

El modelo pedagógico/comunicativo predominante en el abordaje de ese tema -que surge de los docentes entrevistados-, ha sido de tipo exógeno (Kaplún, 1998), enfatizando la memorización de algunos conceptos y convenciones, aunque temporalmente (orientados al examen) y desvinculados de las múltiples situaciones cotidianas en la que aplicaría dicha información- o bien, enfatizando sobre los resultados (comunicación manipuladora),



buscando condicionar un comportamiento inercial en el uso de ciertas formas de circulación de las producciones, en tanto es el marco legal vigente que deben conocer y respetar, en general para evitar problemas legales (la posición “defensiva”), o bien para acceder a ciertos espacios o beneficios (lugares de exhibición, subsidios, concursos, etc) que los ponen como parte de sus condiciones para participar, por la misma razón anterior.

En otros casos, surge el abordaje “legalista” como posición frente al tema. Cuando aparece, lo hace omitiendo específicamente las dinámicas contemporáneas de acceso a la cultura en los entornos digitales, y con un recurso argumentativo que se usa con frecuencia también en los recursos similares analizados, bajo la idea de “Es la Ley, es lo correcto”, o “Es lo que debe hacerse”.

Este comportamiento se asienta sobre la mencionada disociación de las prácticas como autores y como receptores de los mismos individuos, omitiendo los numerosos indicadores de la realidad que señalan sus contradicciones y su cotidiana contravención en los entornos digitales, y apelando unilateralmente a los intereses de los autores, con el argumento principal: “el copyright es el salario del artista”.

Las estrategias de difusión encontradas no están orientadas específicamente a estudiantes de algún nivel específico, si bien el lenguaje usado está orientado hacia adultos y el tratamiento del tema también. En la mayoría de los casos, se trata de recursos informativos de tipo general, en formatos multimediales e interactivos como recursos audiovisuales, juegos, audios, etc. o textuales, en sitios web y manuales.

Los recursos similares recopilados en el estudio exploratorio se analizan a continuación.

3.1.1 Análisis de recursos similares

Recursos que explican y defienden el copyright

1. El video “Derechos de autor”. Producción de WIPO e INdecopi

http://www.youtube.com/watch?v=zyRWxwb_sUE



Este material es una animación estilo “cartoon” contemporáneo, de tipo vectorial. Narrativamente busca sensibilizar a los autores (que protagonizan el video) en favor de la propiedad intelectual concebida de modo tradicional, concentrando los argumentos alrededor de la asimilación del copyright como el “salario del artista”. Omite toda discusión contemporánea sobre la tensión derechos de autor-derecho a la cultura, o sobre los modos de gestión y distribución de lo recaudado, entre otros temas.

2. Serie de videos educativos sobre copyright

<http://www.copyright.com/content/cc3/en/toolbar/education.html>

Videos educativos sobre copyright en la universidad, en el trabajo, etc. del sitio “Copyright clearance center” (en inglés). Estos videos están orientados a reconocer situaciones cotidianas en las que se requiere conocer los alcances, limitaciones y excepciones del copyright.

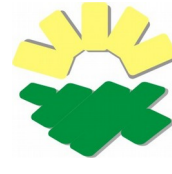
El estilo de la animación es similar al anterior, de mayor calidad estética.

Narrativamente está basado en situaciones problemáticas, o casos hipotéticos, a los que un consultor da respuesta citando y explicando las fuentes legales que lo sustentan. A diferencia del material de la WIPO, el enfoque es pragmático: **conocer y respetar la Ley para no cometer infracciones**, sin emitir opinión sobre su adecuación al presente, o la necesidad de reformas.

3. Video de la Youtube School

<http://www.youtube.com/watch?v=InzDjH1-9Ns>

En este video, la plataforma Youtube explica sus usuarios diversas situaciones vinculadas a infracciones de copyright o derechos conexos, a través de un relato encarnado por los personajes de una conocida animación para adultos (Happy Tree Friends, o “Los amigos felices del árbol”). Las situaciones mencionadas aplican a quienes crean materiales en video, y los suben a Youtube, o simplemente suben videos



de terceros.

El estilo de la animación es similar a los anteriores ejemplos, si bien es significativa la relación establecida con la animación original, que es de humor violento, del género *gore*, explícitamente sangriento. El video de Youtube no usa los mismos recursos narrativos, pero el relato sobre las consecuencias de no respetar la ley de derechos de autor queda impregnado de la estética de la animación original, al menos para quien la conoce, y le otorga cierta ironía al contenido desarrollado.

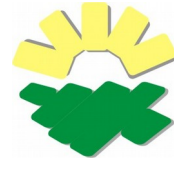
Materiales que discuten el copyright o promotores del copyleft:

1. La clásica **animación “Sé creativo”** realizada para explicar y promocionar las licencias Creative Commons (CC) (2002) (<http://cyber.law.harvard.edu/blogs/gems/ion/secreativo.swf>) en la que se explica la problemática desde la perspectiva del creador, y la solución que propone CC; citada por algunos docentes en las entrevistas.

Narrativamente se basa también en situaciones problemáticas o el análisis de un caso, usándolo como punto de partida para iniciar la discusión que ese caso plantea, no en términos de la legalidad o no de las prácticas, sino de los efectos que esas condiciones legales generan sobre la creatividad de modo general.

Se analizaron las decisiones de diseño sobre:

- **Perfil de usuario:** creadores interesados en la problemática de los derechos de autor en entornos digitales, usuarios de internet medios a avanzados
- **Tecnología usada:** animación vectorial lineal, circulando en múltiples canales, en formato Adobe Flash o como video digital, con licencia libre y materiales editables a disposición para traducción o modificaciones en: <http://creativecommons.org/videos/get-creative>
- **Estética y lenguaje usado:** gráfico, dibujos animados para adultos, con una reminiscencia al lenguaje animé/historieta de estilo tradicional.



- **Diseño de audio:** voz en off como hilo conductor del relato.
 - **Diseño de secuencia “pedagógica”:** mínima, presentada en este orden: caso, escenario presente, historia previa, problemas, alternativa propuesta, explicación comparativa y visión a futuro.
 - **Actualización y dinamismo de los datos:** ninguna
 - **Posibilidades de interacción:** ninguna
2. Libro “Copyleft. Manual de uso” (2006)
www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/revsalud/copyleftmanualdeuso_1.pdf, una guía de uso que explica el alcance del copyleft en las distintas disciplinas artísticas;

Se analizaron las decisiones de diseño sobre:

Perfil de usuario: creadores interesados en la problemática de los derechos de autor en entornos digitales, con preferencia por recursos informativos exhaustivos y detallados

Tecnología usada: texto escrito

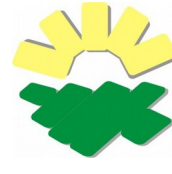
Estética y lenguaje usado: diseño simple, cuidado y trabajado para facilitar la lectura del material. Lenguaje simple, con mínimos tecnicismos, aunque el tratamiento no es uniforme porque hay muchos autores.

Diseño de secuencia “pedagógica”: ninguna

Actualización y dinamismo de los datos: ninguna

Posibilidades de interacción: índice de contenidos

3. Documental “Copiad malditos!” (2010)
<http://www.rtve.es/alacarta/videos/programa/documental-copiad-malditos/1075737/>
Video documental español sobre derechos de autor, que se emitió en RTVE liberado



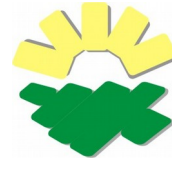
bajo una licencia Creative Commons, y que relata en paralelo los debates en torno al copyright y el copyleft, alrededor del propio proceso de publicar el documental con una licencia libre.

Se analizaron las decisiones de diseño sobre:

- **Perfil de usuario:** creadores interesados en la problemática de los derechos de autor en entornos digitales, alfabetizados digitalmente, usuarios de redes sociales
- **Tecnología usada:** documental audiovisual circulando como video digital con una licencia libre
- **Estética y lenguaje usado:** realista fotográfico (entrevistas y datos de actualidad), animación stop-motion en sección histórica y explicación de funcionamiento de las gestoras de derechos de autor, algunos efectos de edición (pantalla dividida con imágenes en simultáneo)
- **Diseño de audio:** música original y voz en off como hilo del relato
- **Diseño de secuencia narrativa:** caso, presentación de proyecto, ampliación de casos y estrategias, presentación amplia del tema, historia desde siglo XV, alternativas de licenciamiento, problemas, análisis de prácticas contemporáneas, propuestas de nuevos modelos de creación y circulación, desglose de problemas en relación a la propia producción, explicación del funcionamiento de las gestoras de derechos en España, opiniones de artistas, alternativas en casos reales.
- **Actualización y dinamismo de los datos:** ninguna
- **Posibilidades de interacción/debate/comentario:** ninguna

4. Juego interactivo "Remix"

El juego <http://opencontent.org/game/betagame.html> sirve para comprobar posibilidades combinatorias de las licencias libres más conocidas: GFDL, Creative



Commons y también de obras en el dominio público.

Se analizaron las decisiones de diseño sobre:

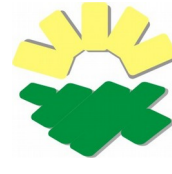
- **Perfil de usuario:** creadores interesados en la problemática de los derechos de autor en entornos digitales, alfabetizados digitalmente, conocedores de las licencias libres y abiertas en sus aspectos generales, especialmente las variantes de las CC y sus compatibilidad con otros modos de licenciamiento
- **Tecnología usada:** juego interactivo realizado en Adobe Flash
- **Estética y lenguaje usado:** gráfico, muy simple, probablemente todavía en fase de diseño (es una versión beta)
- **Diseño de audio:** ninguno
- **Diseño de secuencia narrativa:** No posee, porque se trata de un juego y no tiene introducción que lo explique, mas que breves instrucciones en pantalla.
- **Actualización y dinamismo de los datos:** ninguna
- **Posibilidades de interacción/debate/comentario:** interactividad de tipo reactiva (pre-programada, no contributiva), y un correo de contacto con el autor

5. El sitio "[Creative Commons compatibility wizard](#)"

Un recurso creado para verificar las licencias compatibles de distintos materiales educativos, orientado a identificar las licencias del remix resultante.

Se analizaron las decisiones de diseño sobre:

- **Perfil de usuario:** educadores interesados en producir remixes de recursos educativos abiertos (OER), interpretando correctamente la compatibilidad de las licencias, y las opciones de licenciamiento resultantes.
- **Tecnología usada:** sitio web con formulario de doble entrada programado



- **Estética y lenguaje usado:** gráfica con elementos de formulario html estándar.
- **Diseño de audio:** ninguno
- **Diseño de secuencia narrativa:** No posee, porque se trata de un recurso para testeo
- **Actualización y dinamismo de los datos:** ninguna
- **Posibilidades de interacción/debate/comentario:** interactividad de tipo reactiva, pre-programada, y un correo de contacto con los creadores del sitio

6. El video “Copiar no es robar” de Nina Paley

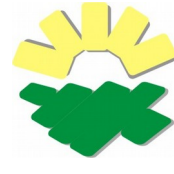
<http://www.youtube.com/watch?v=leTybKL1pM4> (en inglés)

Es una animación estilo historieta, que relata las diferencias entre robar objetos materiales y copiar obras autorales en formato digital.

Visualiza un argumento clásico en los debates sobre copyright-copyleft, que es aquel que remarca las diferencias entre los bienes tangibles en sus costos y limitaciones de creación y distribución, sobre los cuales está pensado el copyright; respecto de los bienes intangibles, cuya lógica de circulación y recreación es otra.

Se analizaron las decisiones de diseño sobre:

- **Perfil de usuario:** creadores interesados en la problemática de los derechos de autor en entornos digitales, educadores y consumidores de cultura en busca de visiones alternativas al copyright y especialmente las campañas que asimilan la propiedad tangible con la intangible.
- **Tecnología usada:** animación
- **Estética y lenguaje usado:** animación vectorial estilo cartoon, con algunos elementos fotográficos
- **Diseño de audio:** canción tipo *jingle* que refuerza el mensaje



- **Diseño de secuencia narrativa:** historieta narrada
- **Actualización y dinamismo de los datos:** ninguna
- **Posibilidades de interacción/debate/comentario:** ninguna

7. El video “Credit Is Due (The Attribution Song)” <http://www.youtube.com/watch?v=dPtH2KPuQbs> de Nina Paley.

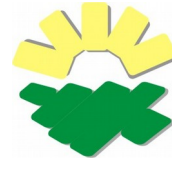
De la misma autora que el video anterior, en este caso se concentra en reforzar la idea de que es necesario atribuir la autoría adecuadamente, incluso en las obras con licencias libres. De este modo, además de señalar la problemática de la atribución de autoría y el plagio en la web, se enfoca en distinguir conceptos frecuentemente confundidos en las propuestas de las licencias libres, que en todos los casos exigen la atribución de autoría, y permiten la copia legal.

8. El video “No robarías” de <http://iwouldntsteal.net/> que parodia la publicidad que se ve con frecuencia en los cines, comparando robar bienes materiales (autos, billeteras, etc) con “robar” consumiendo copias no autorizadas de obras con copyright.

En la misma línea que el video “Copiar no es robar” de Nina Paley, este recurso aborda el tema con una perspectiva crítica hacia los intereses creados por los intermediarios entre autores y receptores, que defienden el copyright generando y distribuyendo su “propaganda”, cuyo discurso asimila la copia de obras autorales con delitos contra la propiedad material u otros mas graves.

Perfil de usuario: creadores interesados en la problemática de los derechos de autor en entornos digitales, educadores y consumidores de cultura en busca de visiones alternativas al copyright y especialmente las campañas que asimilan la propiedad tangible con la intangible.

Tecnología usada: animación



Estética y lenguaje usado: fotografías animadas posproducido con animación gráfica estilo video clip o comercial publicitario

Diseño de audio: música rítmica y repetitiva, sin relato

Diseño de secuencia narrativa: secuencias de acción cortas apoyadas por los subtítulos o carteles escritos en el video

Actualización y dinamismo de los datos: ninguna

Posibilidades de interacción/debate/comentario: ninguna

9. Video: “Copyright: Forever Less One Day” <http://www.youtube.com/watch?v=tk862BbjWx4> de CGPGrey (subtitulado al español)

Un video que explica específicamente las sucesivas extensiones de los plazos del copyright como monopolio de los autores, y/o los titulares de los derechos de copia, especialmente en Estados Unidos.

Narrativamente el video ironiza la validez de las sucesivas extensiones de los derechos de autor y cuestiona su principal argumento: servir como incentivo a los autores para crear obras, y la imposibilidad de que tal función pueda cumplirse retroactivamente.

10. Serie en video “Everything is a remix” (2012) <http://everythingisaremix.info/>

Esta serie de videos exploran la hipótesis de que toda creación es una cita a la tradición que la precede, criticando la noción de autor y de originalidad.

Subtítulos en español:

Parte 1 <http://www.amara.org/en/videos/1YEclHRVXz2/es/15402/>

Parte 2 <http://www.amara.org/en/videos/5rpFlmxKn17K/es/104865/>

Parte 3: <http://www.amara.org/en/videos/DAAPo8OJkdip/info/everything-is-a-remix-part-3/>



11. Guía práctica sobre las licencias Creative Commons

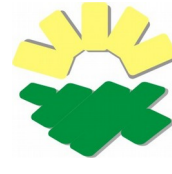
<http://www.sideleft.com/2013/03/todo-lo-que-necesitas-saber-sobre-las-licencias-creative-commons-en-una-guia/> de Alejandro Vera Palencia (2013)

Este recurso explica específicamente las licencias Creative Commons, desde una perspectiva práctica, historizada en el origen de las licencias y del movimiento de cultura libre;

Se analizaron las decisiones de diseño sobre:

- **Perfil de usuario:** creadores interesados en la problemática de los derechos de autor en entornos digitales, alfabetizados digitalmente, concededores de las licencias libres y abiertas en sus aspectos generales
- **Tecnología usada:** material textual
- **Estética y lenguaje usado:** diseño funcional a la lectura. Lenguaje coloquial, utiliza terminología técnico-legal contextualizada y explicada.
- **Diseño de secuencia narrativa:** Desde lo general a lo particular, historiza las licencias, define cultura libre y explica que son específicamente las licencias CC, los niveles de la implementación y el marcaje digital, y por último incompatibilidades y problemas relacionados con el uso de las CC.
- **Actualización y dinamismo de los datos:** ninguna
- **Posibilidades de interacción/debate/comentario:** ninguna

Estos materiales son de enfoque general (tanto tipo de destinatarios como procedencias), aunque todos buscan sensibilizar a los futuros autores a reflexionar y probar alternativas legales al copyright (tales como las licencias Creative Commons). Si bien muchos de ellos son muy valiosos para la aproximación al problema, no están diseñados como materiales educativos específicamente, aunque pueden integrarse a un proceso de



aprendizaje como fuente de información y debate.

Se analizaron también tres recursos diseñados específicamente como apoyo didáctico para la enseñanza del copyright, en el marco de la legislación estadounidense y australiana:

1. **Teaching copyright** (Enseñando sobre copyright, 2007)

<http://www.teachingcopyright.org/>

Un recurso creado por la Electronic Frontier Foundation para enseñar sobre derechos de autor en escuelas de USA, en 5 lecciones. Es básicamente un programa de un curso posible, con recursos y secuencia de actividades para los docentes.

2. **Smart Copying. The Official Guide to Copyright Issues for Australian Schools and TAFE** <http://www.smartcopying.edu.au/>

Recurso oficial orientado a informar sobre temas de derechos de autor en las escuelas de Australia. Incluye algunos recursos multimediales como “**All right to copy?**”, que ficcionaliza una situación probable con estudiantes de escuela media que quieren participar de un concurso de diseño web.

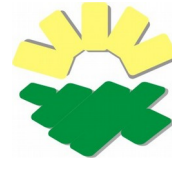
3. **Copyright for educators (US)**. P2P University. School of open

<https://p2pu.org/en/courses/667/copyright-for-educators-us/>

Este curso en línea busca presentar el tema de los derechos de autor y el copyright en EEUU específicamente a educadores. Recoge un conjunto de materiales de referencia, de modo similar al recurso #1 de la EFF, y va planteando actividades de lectura y debate grupal.

3. 2 Selección y secuenciación de los contenidos a incluir en el material educativo

La presentación del material informativo buscó no perder de vista que el objetivo final de este recurso educativo es aportar **insumos a un debate**, con reflexiones en primera persona sobre las experiencias y concepciones en torno a la creación y el acceso a la cultura,



orientadas a estimular un análisis crítico de las posiciones, de las acciones propias y de otros, de los desafíos presentes y futuros que enfrentamos como sociedad.

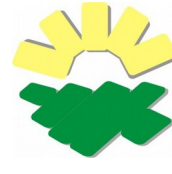
En ese sentido, la complejidad particular para iniciar y sostener esta discusión se torna evidente cuando, las mismas personas que se desinteresan por los detalles del marco legal vigente y sus “teóricas” restricciones (las cuales intuyen -o saben fehacientemente- que los perjudicarían en relación a sus prácticas como receptores de cultura), pasan a estar en el rol de autores y deben decidir las formas de licenciamiento de sus producciones.

La selección de información a incluir se realizó considerando que:

- A los artistas o estudiantes de arte (y al público en general) les suelen resultar extremadamente abstractas tanto las puntualizaciones del derecho de autor como las cuestiones técnicas que implican los conceptos y textos legales, que resultan básicos para comprender y posicionarse sobre los derechos de autor en entornos digitales (por lo tanto, se las incluyó como contenidos **nivelatorios (aclaraciones)** y **básicos**).

- Las **normativas legales están en abierta contradicción con el sentido común** en algunos casos, y con las prácticas cotidianas de la mayoría, en muchísimos otros, por lo tanto resulta necesaria la referencia directa de la Ley y su análisis detallado según disciplina, en algunos casos (contenidos **ampliatorios**), para desnaturalizar las conceptualizaciones sobre el tema que se apoyan en las prácticas cotidianas, o incluso en información errónea.

- El **marco legal vigente es desconocido en sus aspectos básicos** incluso por los supuestos principales beneficiarios en su cumplimiento: los autores. El desconocimiento además se da en términos tanto formales (desconocimiento de la Ley y sus alcances, o de los procedimientos para resultar beneficiario de su protección) como informales o experienciales: infrecuente o nulo conocimiento efectivo de colegas, amigos, compañeros de proyectos, etc. que reciban efectivamente reciban pagos por *copyright*: es decir, que encarnen -como posibilidad accesible y no como excepción- ese autor modélico que defienden las gestoras de derecho de autor, en argumentaciones como:



“De todas las formas de propiedad que existen, la propiedad autoral sobre una obra del ingenio es de la más indiscutible. Sobre ella se edifica el acceso al conocimiento y a la creación de la cultura. La ley al proteger la obra artística estimula la creatividad, y en las fotografías también la conservación de los patrimonios culturales.” (SADAFO, 2012)

Teniendo en cuenta este complejo escenario, la primera función del material educativo sería **historizar el origen del derecho de autor** (Goldstein 1995, Lipszyc 2004, Alvarez Navarrete 2006, Raffo 2010) clarificando los objetivos a los que respondía originalmente, y sus transformaciones en los entornos digitales. Siguiendo a los autores que plantean que nos encontramos frente a un **cambio de paradigma** (Raffo, 2010) cabe reinstalar preguntas fundantes acerca de las concepciones de autor, obra y proceso creativo, tales como:

¿Qué ha sido llamado obra?, ¿Quiénes son considerados autores y quienes no?, ¿Cuáles procedimientos han sido concebidos como generadores de obras y cuáles han sido desestimados, negando su estatus como creaciones?, ¿Con qué argumentos?, ¿Cuáles son los diferentes modos en que se han comprendido y practicado a lo largo de la historia del arte, en las diferentes disciplinas? y específicamente, ¿Cuál es el efecto que las nuevas tecnologías de reproducción técnica (Benjamin, 1936) han generado sobre esos conceptos (el llamado “potencial crítico” de la técnica (Brea, 2002)), sobre las prácticas de creadores y receptores, y sobre las regulaciones legales?.

La información presentada también busca -además de la presentación de los temas-, la contextualización de los modos en los que se han formalizado estos procesos en el marco legal vigente, en Argentina y la manera en que se condicen (o no) con las prácticas de creación, circulación y recepción de cultura de las personas, especialmente en los entornos



digitales.

La presentación de la información legal e histórica se orienta a no perder de vista que el objetivo final es aportar **insumos críticos a un debate contemporáneo**, con reflexiones en primera persona sobre las experiencias y concepciones en torno a la creación y el acceso a la cultura -tal como se manifiestan en el presente-, orientadas a estimular un análisis crítico de las posiciones, de las acciones propias y de otros, y de los desafíos presentes y futuros que enfrentamos como sociedad.

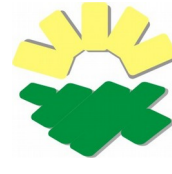
En esta situación, habitualmente los artistas -por su propia cuenta, o asesorados legalmente por un especialista- suelen interesarse por comprender los alcances de la regulación de la ley vigente de propiedad intelectual (en Argentina, la Ley 11723), muchas veces en un modo que podríamos caracterizar como “disociado”, respecto de su comportamiento como receptores (Pagola en Busaniche, 2010). Dicho de otro modo, como autor espera que una ley se cumpla, y como receptor la incumple sistemáticamente.

Por lo tanto, el recurso educativo se orienta principalmente a desnaturalizar la mencionada disociación entre el rol de receptor y el del autor, y contribuir a una toma de posición informada sobre un tema de debate contemporáneo.

En base a los temas identificados en el estudio exploratorio como redundantes, tanto en las entrevistas a docentes como en los recursos analizados, se procedió a seleccionarlos según su importancia, y secuenciación. La primera adaptación necesaria respecto de los materiales analizados, fue la de “localizar” la información legal, ya que muchos recursos hacían aproximaciones generales a los aspectos comunes de las legislaciones de derecho de autor, o bien desarrollaban una jurisdicción en particular (USA y España las mas representadas).

En función de ello, se redefinieron los contenidos del recurso y su secuenciación, seleccionando los siguientes:

1. Derechos de autor
2. Breve historia del derecho de autor



3. Sobre las ideas y el derecho de autor
4. Propiedad intelectual: concepto, críticas
5. Derechos morales³
6. Derechos patrimoniales (Copyright)
7. Dominio público
8. Dominio público pagante: el caso de Argentina
9. Derecho a la cultura: tensiones contemporáneas
10. Copyleft
11. Licencias libres, permisivas o de contenido abierto
12. Creative Commons, concepto, sistema de licencias
13. Como usar CC para licenciar obra propia
14. Interpretar los términos de las licencias CC
15. Compatibilidad entre licencias libres y variantes de CC
16. Críticas a CC
17. Repositorios de obras con licencias libres
18. Crítica a la noción de autor
19. Remix
20. Antecedentes en la historia del arte
21. Marco legal de Argentina
22. Registro de la propiedad intelectual
23. Gestoras de derecho de autor, concepto y ejemplos
24. Glosario de términos

³ Los temas subrayados con gris no están completamente desarrollados en esta versión.



Durante la realización del recurso educativo, se resolvió limitar el desarrollo completo de los nodos temáticos a 17 de los 24 previstos, dada la extensión de los temas y la complejidad que requería la preparación de cada nodo, y el diseño de las actividades asociadas.

En la siguiente etapa del diseño del material didáctico, se procedió a la organización de los contenidos a incluir, diferenciándolos por niveles de complejidad: **Básico**, **Profundización** o de profundización, y **nivelatorios** (o “aclaraciones”, requeridos para entender los contenidos mínimos).

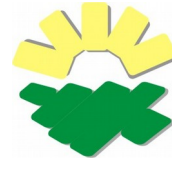
Los temas básicos se definieron en función de su redundancia en los recursos similares analizados, agregando los temas específicos de la legislación argentina.

Los temas de profundización están compuestos por cuestiones que amplian, historizan, detallan o discuten aspectos puntuales de los conceptos básicos.

Los temas nivelatorios, o aclaraciones, son principalmente respuestas específicas a malentendidos conocidos sobre el derecho de autor en general, especialmente aquellas que provienen de la disociación ley-prácticas cotidianas, o la propia complejidad intrínseca de las legislaciones de propiedad intelectual.

En la sección “Mapa del sitio | Índice general de contenidos interactivo” se pueden ver señalados como sigue:

[Derechos de autor: concepto](#) [Básico]
[Breve historia del derecho de autor](#) [Profundización]
[Sobre las ideas](#) y el derecho de autor [Aclaración]
[Propiedad intelectual: concepto](#) [Aclaración]
[Derechos morales](#) [A]
[Derechos patrimoniales](#) (Copyright) [B]
[Derechos conexos](#) [P]
[Derecho a la cultura: tensiones contemporáneas](#) [B]
[Dominio público](#) [B]



[Dominio público pagante](#): [P] el caso de Argentina
[Marco legal de Argentina](#) [B]
[Registro de la propiedad intelectual](#) [A]
[Gestoras de derecho de autor](#), concepto y ejemplos [P]
[Licencias libres, permisivas o de contenido abierto](#) [B]
[Copyleft](#) [B]
[Creative Commons](#), concepto, sistema de licencias [B]
[Como usar CC para licenciar obra propia](#) [B]
[Interpretar los términos de las licencias CC como receptores](#) [B]
[Compatibilidad entre licencias libres y variantes de P CC](#) [P]
Críticas a CC [P]
Repositorios de obras con licencias libres [P]
[Crítica a la noción de autor](#) [B]
[Remix](#) [B]
Plagio, apropiación, cita [A]
Antecedentes en la historia del arte [C]
Glosario de términos

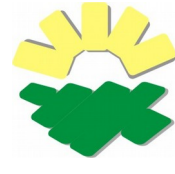
Una vez definidos y organizados los temas, en función de la cantidad final y de los dos usos principales que podría tener el recurso (apoyo en una instancia formal de aprendizaje, o material de referencia), se diseñaron dos modos de recorrido principales, explicados en la página “Recorridos” del recurso.

3.2.1 Formas de navegación (recorridos) propuestos

Los recorridos

Para potenciar el carácter interactivo del recurso educativo, dándole flexibilidad a las posibles apropiaciones de los usuarios, el material está organizado en dos tipos de navegaciones principales: el **modo guiado** y el **modo paseo**.

El **modo guiado**, especialmente diseñado para los estudiantes, se orienta a acompañar un recorrido ordenado y gradual, desde lo general hacia los aspectos específicos, indicando cuales son los temas centrales y cuales son ampliatorios o aclaraciones, de modo que los estudiantes puedan enfocarse en lo medular del recurso, o tener presente que están



derivando su recorrido por temas secundarios, si fuera el caso. Para seguir el modo guiado, los navegantes del recurso solo tienen que revisar el campo que se encuentra al final de cada página, en donde se indica el tema siguiente, o una deriva relacionada (un tema ampliatorio o aclaratorio pertinente) y desde el cual también se puede volver atrás.

El modo “Recorrido guiado” está conformado por una secuencia de 11 temas básicos, que se sugieren como aquellos a revisar en primer lugar, usando la función “Siguiente tema”.

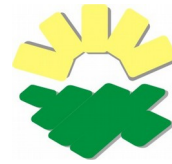
1. [Los autores somos también receptores](#)
2. [Derechos de autor](#)
3. [Copyright](#)
4. [Dominio público](#)
5. [Ley de Propiedad intelectual de Argentina](#)
6. [Licencias permisivas, libres, copyleft](#)
7. [Copyleft](#)
8. [Remix](#)
9. [Creative Commons](#)
10. [Licenciar una obra bajo CC o](#)
11. [Reconocer permisos de la obra bajo CC.](#)

Cada uno de los temas tiene además la posibilidad de volver al tema anterior, o de ampliar información relacionada, a través de la función “Saber más”.



Ejemplos de contenidos ampliatorios son:

Desde el tema básico “Derechos de autor” podemos ir a “Algo de historia”, donde se explica



muy resumidamente los orígenes del derecho de autor.

Desde el tema básico “Dominio público” se puede ampliar hacia el tema “Dominio público pagante en Argentina”.



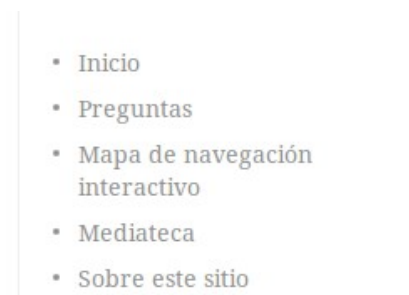
Se decidió incluir un solo tema ampliatorio en cada tema básico, para no complejizar en exceso el recorrido guiado.

Ilustración 1: Menú superior de navegación con dos niveles de interacción

Recorrido en “modo paseo”

El otro modo de recorrer el material se ha denominado **modo paseo**, y se orienta a dar flexibilidad a quienes buscan algo en particular, o están volviendo sobre los contenidos como material de referencia, y no quieren hacer un recorrido guiado.

Para seguir este modo, hay varias formas: se usa el menú superior de temas (arriba a la derecha), o bien se siguen los enlaces hipertextuales internos de algunas páginas, o el índice interactivo (mapa de navegación de contenidos interactivo) en <http://espaciodetrabajo.com.ar/autores/mapa-de-navegacion/>.



Por último, otra forma de acceder a ciertos contenidos es a través de los **atajos en el menú lateral**, que permiten acceder de modo directo a secciones concentradoras de contenidos, filtradas con criterios como: preguntas disparadoras para empezar a aproximarse a la problemática, el **mapa de navegación interactivo** que permite acceder a todos los contenidos, o una selección de los recursos multimediales por tema, denominada “Mediateca”. Finalmente, los créditos, forma de contacto y licencia del

Ilustración 2: Ilustración 2: Atajos menú lateral



sitio en la sección "Sobre este sitio".

3.3. Diseño de actividades a incluir en el material didáctico

En función de los aspectos a trabajar en las actividades, como instancias de apropiación y puesta en evidencia de los desempeños de comprensión de los estudiantes, se diseñaron cinco tipos de actividades, de menor a mayor complejidad cognitiva:

1. actividades de seguimiento
2. actividades de aplicación de conceptos
3. actividades de análisis crítico de la ley
4. actividades de análisis de casos
5. actividades de participación y debate

Las **actividades de seguimiento** buscan acompañar los desempeños de comprensión a partir de situaciones problemáticas, preguntas disparadoras que encabezan los temas básicos y sus correspondientes respuestas orientadoras, a los fines de que los estudiantes reciban retroalimentación complementaria sobre su seguimiento de los temas, proporcionada por el material.

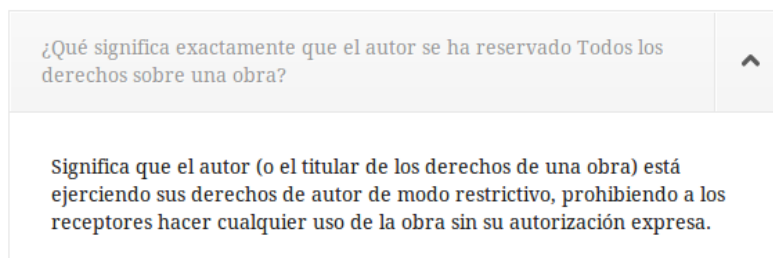
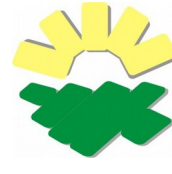


Ilustración 3: Ejemplo de pregunta disparadora y su respuesta, en el tema "Copyright"

Las **actividades de aplicación de conceptos** se desarrollan como ejercicios de



puesta en práctica de la información revisada, en situaciones como: identificar permisos y restricciones de uso de obras de terceros en distintas formas de licenciamiento de los derechos de autor, o distinguir las opciones de licenciamiento para producciones propias, por ejemplo en el sistema de licencias Creative Commons.

- Interpretación de licencias Creative Commons
<http://espaciode trabajo.com.ar/autores/derechos-de-autor/copyleft/licencias-libres-abiertas-permisivas/creative-commons/licencias-creative-commons/interpretar-licencias-cc-receptores/interpretar-licencias-cc/>
- Casos de interpretación de excepciones al copyright de una obra dada
<http://espaciode trabajo.com.ar/autores/derechos-de-autor/copyright/excepciones-al-copyright/>
- Casos de identificación de derechos de una obra dada, o un tipo de obra
 - ¿Sabés por cuantos años dura el copyright de una obra literaria/audiovisual/fotográfica/musical (elegí vos) actualmente, en tu país?
<http://espaciode trabajo.com.ar/autores/derechos-de-autor/copyright/>

Las **actividades de análisis crítico de la ley** y las concepciones que la sustentan, promueven que los estudiantes contrasten las concepciones modélicas (presentes en la ley, en algunas posiciones, y en las aproximaciones educativas legalistas) de autor, obra y proceso creativo, con las conocidas y experimentadas en primera persona, y las prácticas “de hecho” y pre-normativas (Raffo, 2010) de una gran parte de la sociedad, para acceder a la cultura.

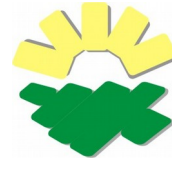
Ejemplos:

Actividad # 1: Comparar legislaciones de 2 países con la ley 11723. Establecer diferencias y similitudes en un cuadro comparativo colaborativo en un wiki (elegir 2 items), respecto de: existencia de excepciones educativas (y cuales son), existencia de uso justo, derecho a la copia privada, existencia de dominio público pagante, entre otros.

<http://espaciode trabajo.com.ar/autores/derechos-de-autor/legislaciones-comparadas/>

Actividad #2:

- Revisa el texto de la Ley 11723 y consulta debajo 2 disposiciones, fragmentos o artículos completos que no comprendas del texto, o te generen dudas.



- Explicá que es precisamente lo que no comprendés.
- Lee los comentarios de tus compañeros y comparte tu opinión sobre sus dudas, usando el texto de la Ley como referencia en la respuesta.
- Reformula tu duda inicial y posteala en alguna red social de la cual participes (Facebook, identi.ca, twitter, etc) y recoge alguna repercusión de interés como respuesta a tu comentario original en este sitio.

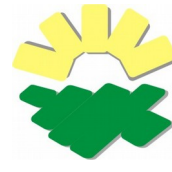
<http://espaciode trabajo.com.ar/autores/derechos-de-autor/marco-legal-vigente-en-argentina/>

Las **actividades de análisis de casos** se enfocan sobre las situaciones concretas en las que se manifiestan los aspectos contradictorios y los efectos menos conocidos del marco legal vigente sobre la producción cultural: su tendencia a convertir bienes culturales en mercancías, o promover lógicas monopólicas en detrimento de la diversidad cultural, el vacío legal sobre las obras huérfanas, el dominio público, etc.

Ejemplos de estas actividades son:

- Obras en dominio público: legislaciones comparadas, y análisis de casos de obras en dominio público <http://espaciode trabajo.com.ar/autores/derechos-de-autor/dominio-publico/>
- Derechos reprográficos: el caso de la UBA.
<http://espaciode trabajo.com.ar/autores/derechos-de-autor/copyright/>
- Análisis del caso del profesor Horacio Potel

Las **actividades de participación y debate** están orientadas a compartir los diversos puntos de vista coexistentes sobre la problemática, buscando construir una mirada crítica que evite comportamientos disociados o incoherentes según el rol que se ocupa (autor o receptor). Para ello, se prevee traer las voces de los autores que analizan el tema, desde distintos paradigmas y generar actividades de análisis y contraposición de ideas y soluciones, frente a las categorías centrales en discusión: autor, obra, modos de circulación de la cultura,



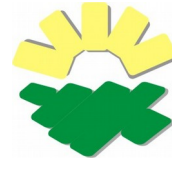
la especificidad de los entornos digitales, el balance derecho de los autores/derecho a la cultura, etc.

Ejemplos:

- Debate sobre el caso Taringa! Lectura de posiciones y argumentación. Por ejemplo:
 - Indaguen la información básica del caso Taringa! ¿de qué se acusa a los responsables del sitio?
 - Comparen las posiciones en disputa, en torno al derecho a la cultura, los beneficios comerciales que obtiene el sitio y la figura legal que se usa para demandarlos.
 - Elaboren una pregunta para alguno de los protagonistas de los debates, y usen las redes sociales para enviársela. Posteen la pregunta y su desarrollo argumental en su blog, y compartan el enlace en esta entrada.
- Argumentos que se discutieron en torno a la ley 11723, en 1933. Por ejemplo:
 - Leer el artículo: <http://derechoaleer.org/blog/2011/07/dickmann-el-diputado-copyfighter.html> y argumentar en torno a las diferencias/similitudes que encuentran entre la propiedad material, y la propiedad sobre lo intangible.
 - <http://espaciode trabajo.com.ar/autores/derechos-de-autor/marco-legal-vigente-en-argentina/>

Las actividades buscan abordar una dificultad particular de esta problemática: a la ritualización propia de los aprendizajes formales (Gardner, 1987), se le suma la disociación con la que se ha presentado históricamente el tema desde las gestoras de derecho de autor, y otros defensores del *copyright*, respecto de las prácticas cotidianas de miles de personas que suponen, de hecho, el modo de acceso a la cultura más frecuente en nuestro país y otros.

Por lo tanto, el enfoque del material buscó un equilibrio entre la explicación de las bases conceptuales del tema, al tiempo que presenta inmediatamente casos y debates actuales en los cuales se aplica ese concepto o regulación específica, de modo que los estudiantes puedan dimensionar que la ley no es “letra muerta”, a pesar de que por



momentos parezca muy alejada e impropia en sus prácticas de acceso a la cultura.

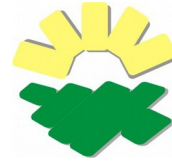
Por otra parte, en la elaboración de los contenidos se consideró especialmente cómo reducir la aridez del tema, en función de experiencias personales de varios años presentando y explicando este tema a estudiantes de nivel superior y futuros autores. Este proyecto ensaya una estrategia pedagógica *experimental*, que abrevia tanto en la teoría de las inteligencias múltiples (Gardner, 1987), y la educación para la comprensión (Perkins, 1995), como desde una perspectiva pedagógica endógena (Kaplún, 1998:48) y transformadora, inspirada en actualizaciones posibles de la perspectiva freiriana de una “pedagogía de la pregunta” (Freire, 1967) en entornos formales y que involucran TICs.

El último objetivo de este proyecto es presentar una serie de alternativas a las concepciones tradicionales de derechos de autor y *copyright*, tanto desde la teoría como desde la práctica, para completar esta “caja de herramientas” con estrategias prácticas de licenciamiento de obras propias y uso de obras culturales de otros autores, sobre las que los futuros creadores puedan construir posiciones teóricas y acciones propositivas consecuentes frente a la problemática del derecho de autor en entornos digitales.

3.4 Producción de un recurso interactivo y multimedial

Para responder al diseño metodológico correspondiente, se evaluaron algunas alternativas, entre las cuales se encuentran:

1. un sitio web estático diseñado en un editor html tipo Kompozer o similar
2. un sitio web estático para fines educativos diseñado con un asistente como Exe Learning
3. un CMS en línea (blog, aula virtual o similar), en dominio propio
4. un CMS en línea (blog, aula virtual o similar) como servicio de un proveedor externo
5. un sistema de autoría como Multimedia Builder o Adobe Flash



En función del análisis de las potencialidades y limitaciones de las herramientas, se priorizó las que respondieran a la mayor flexibilidad de uso y a las siguientes necesidades particulares:

1. formato interoperable entre sistemas operativos: los recursos html resultaron ser los mas adecuados
2. posibilidades de personalización potentes: los servicios de proveedores externos se encuentran muy limitados en ese punto
3. ofrecer alternativas de acceso sin conectividad, al menos de los contenidos como material de referencia: el html estático era la mejor opción, sin embargo se optó por realizarlo como complemento, por la pérdida de opciones de diseño y programación que suponía construir el recurso en un editor como Kompozer o similar

En función de estas necesidades, las herramientas multimedia que se usaron conforman dos módulos diferenciados, que combinan recursos en línea (web 2.0) y fuera de línea.

El Módulo en línea está compuesto por:

- Un software CMS (manejador de contenidos, Wordpress en este caso) que permitió subir contenidos con varios tipos de permisos (autor, editor, comentarista, etc.). Esta es la plataforma de publicación principal, concentradora de los materiales y actividades, desde la cual se iniciarán los temas y se realizarán las distintas actividades.

El CMS Wordpress fue instalado en un dominio y servidor propio, y personalizado agregando los siguientes componentes:

1. **Tema:** luego de muchas pruebas descartadas, se utilizó la plantilla de diseño Chameleon de Elegant Themes, y se personalizó el estilo CSS usando la herramienta Firebug y el editor interno de Wordpress.
2. Se tradujeron algunos elementos de la plantilla que estaban en idioma inglés.
3. **Widgets:** *Configuración de feeds RSS.* Este recurso trae información actualizada de otros sitios web sobre la temática. Se aplicó a los feeds de la cuenta de



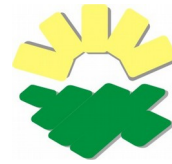
Twitter de la autora (@liminar), y los marcadores sociales de la cuenta personal de delicio.us/lila etiquetados como “copyleft”.

4. **Plugins:** se instalaron los plugins siguientes:

1. **WP Google Fonts:** permite usar tipografías de Google en el WP
2. **Breadcrumb NavXT:** un plugin que genera la funcionalidad “miga de pan” en los contenidos, que indica la ruta desde la página por la que iniciamos la navegación y las siguientes, para orientar al interactor y mejorar la usabilidad del sitio.
3. **Relevanssi:** un buscador inteligente para Wordpress, que optimiza las búsquedas de temas dentro del sitio, como una alternativa más de navegación.
4. **Sociable:** un plugin para incorporar botones para compartir contenidos en redes sociales (Twitter, Facebook, Google +, etc) o enviar por correo a otra persona el enlace.
5. **Advanced code editor:** añade funcionalidades al editor de código de Wordpress, para facilitar la personalización de los estilos CSS y otras tareas de personalización
6. **WP Super Cache:** un plugin para acelerar la descarga de contenidos del sitio desde internet

- Un wiki instalado (Mediawiki) en el propio dominio: <http://espaciodetrabajo.com.ar/wiki/> para las actividades de trabajo colaborativo, como las Legislaciones comparadas.

- Una lista de reproducción de videos en Youtube, seleccionados en función de los temas: <http://www.youtube.com/playlist?list=PLhcp4aEsbA9z-aiVc5-2OLpVjww3M0dUA>



Se utilizaron además los siguientes recursos:

- Una **línea de tiempo interactiva**, construida con el recurso en línea TimeLine JS e incrustada en Wordpress
- Documentos de texto, planillas de cálculo y formularios interactivos de Google Drive, incrustados en Wordpress.
- Un **tablero de Pinterest** en la actividad sobre patentes:
<http://www.pinterest.com/liminar/propiedad-intelectual/>

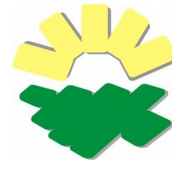
Se crearon imágenes para ilustrar los temas básicos, a partir de fotografías de Flickr y Wikimedia Commons cuya licencia permite obras derivadas.

Limitaciones y potencialidades del módulo en línea

Los recursos de web2.0 como soporte para material educativo tienen algunas ventajas notables respecto de otros soportes digitales: su flexibilidad para la implementación y su permanente ampliación de funcionalidades (su estado “beta perpetuo”) así como para la actualización de los datos, y las diversas formas de participación de los usuarios. Estas características no se encuentran fácilmente programadas (o combinables mediante plugins) en otros recursos y resultan muy adecuadas para proyectos educativos.

Entre las **limitantes** que presenta el recurso podemos mencionar:

1. la necesidad de conexión a internet para el uso (preferiblemente de banda ancha);
2. algunos de los medios usados (audio, video, animación, etc.) requieren de una velocidad de conexión relativamente rápida para que la experiencia no sea frustrante;
3. la alfabetización digital básica que exige a los destinatarios, especialmente si se pretende que participen activamente de los procesos de aprendizaje y formas de participación previstos, en tiempo y forma.



Módulo fuera de línea

Se desarrolló además un **módulo fuera de línea**, que serviría como material de referencia multimedial e interactivo, navegable sin conectividad.

Para la realización de este material se usó un sistema de autoría para recursos educativos (Exe Learning) que genera un sitio web navegable sin conexión, y puede ser distribuido en soporte digital multiplataforma (CD/DVD compatible con múltiples sistemas operativos), así como puede ser exportado como un paquete SCORM para aulas virtuales que soporten el formato, como es el caso de Moodle.

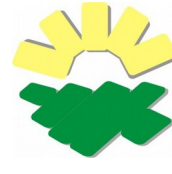
Esta versión tiene sólo los contenidos del **recorrido guiado** y está estructurado a través del sistema de navegación predeterminado de Exe Learning (que se genera al crear los contenidos y su jerarquía) recorriendo todos los temas linealmente con un botón "Siguiente", incluidos los temas ampliatorios y de nivelación.

La versión estática puede verse en: <http://espaciodetrabajo.com.ar/derecho>

Limitaciones y potencialidades del módulo fuera de línea:

La principal característica del módulo fuera de línea es su compatibilidad y versatilidad frente a problemas de conectividad que puedan surgir tanto en el uso aúlico como durante su consulta para estudio o resolución de actividades. Por otro lado, la opción técnica por el lenguaje html responde a que éste resulta altamente compatible entre sistemas operativos y navegadores, reduciendo al mínimo el riesgo de errores de visualización o de acceso a los contenidos, en una amplísima variedad de situaciones.

Las limitaciones del html estático -en relación a los objetivos de este material didáctico-, son la menor diversidad de recursos de diseño que se pueden poner en juego, y la asociación potencialmente confusa con el soporte online (los sitios web), al requerir de un navegador para visualizarse.



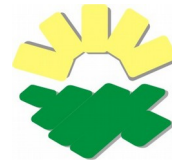
3.5 Evaluación de usabilidad del material realizado

Se realizó el análisis de usabilidad solo sobre la **versión en línea**.

Para evaluar la usabilidad (Nielsen, 2000) del material se realizó un análisis de usabilidad de tipo heurístico (Manchón, 2003), aplicado sobre la versión beta del material.

El informe de los resultados del análisis heurístico se contrastaron con los diseños metodológicos 3 y 4, que se ocupan de los aspectos realizativos de este recurso. En líneas generales, se cumplen los principios de usabilidad siguientes y se comenta brevemente su relación con los objetivos de diseño del recurso:

- el objetivo del sitio está explicitado en extenso en la primera página, y en el título del recurso, que permanece en una ubicación consistente a lo largo de todo el sitio
- la url es clara y fácil de recordar (se configuró Wordpress para convertir la nomenclatura numérica por una que refleje el nombre del contenido de la página)
- los contenidos se muestran en los varios menús de navegación, de modo jerárquico (esto se determinó así para reducir la carga cognitiva en el aprendizaje de los temas) en todos excepto el mapa de navegación interactivo, desde el que se puede acceder a todos los contenidos con un solo click. La variedad de formas de acceso, sin embargo, puede ser confusa de recordar en sucesivas experiencias de navegación.
- El diseño del sitio es muy simple, por momentos excesivamente austero. Esta decisión de diseño respondió a la intención de centrar la atención sobre el contenido. La consistencia en el tratamiento gráfico de colores y estilos está regulada por el uso de CSS. La plantilla de diseño elegida es adaptativa y permite que el recurso sea navegado en celulares y tabletas.
- El sitio usa convenciones de navegación relativamente estandarizadas: por ejemplo, los enlaces se subrayan o cambian de color al posar el mouse sobre ellos. Sin embargo, el estilo CSS no distingue los enlaces visitados de los no visitados.
- No hay indicaciones de fechas de publicación en los contenidos, a excepción de la nota



de copyright y los comentarios, esto podría resultar confuso para quien acceda al recurso por fuera de su uso contextualizado desde un aula.

- El lenguaje usado por el sitio, a través de la redacción de sus contenidos textuales, su organización y extensión es adecuada al público al que se destina. Los textos están divididos por párrafos que oscilan entre las 4 y 5 líneas de extensión, optimizadas para la lectura en pantalla (Nielsen, 1997). Algunas páginas, sin embargo, se tornan algo extensas.
- La navegación es jerárquica, a excepción del mapa de navegación que es hipermedia.
- No hay enlaces rotos.
- Se puede buscar contenidos a través de un buscador mejorado. La presentación de los resultados de la búsqueda están jerarquizados mínimamente (título).
- Las imágenes tienen buena resolución, están optimizadas y se descargan rápidamente. Los textos incluidos en las imágenes en algunos casos son muy pequeños para su lectura correcta. Otros recursos multimediales se presentan dentro de las páginas del sitio, incrustados, integrándose adecuadamente en general. La línea de tiempo interactiva representa un caso particular, único en el sitio y que en ciertas conexiones demora mucho en cargar, siendo un poco confuso el espacio asignado hasta tanto aparece. No se usan animaciones cíclicas o que no puedan ser controladas por el interactor. Los videos no inician automáticamente.
- Se requiere el uso del plugin de Flash para ver algunos de los videos incrustados. Si bien esto representa una barrera de acceso a los contenidos, se considera aceptable en relación a los destinatarios, sus intereses y la tecnología desde la cual navegarán el recurso.

La realización de la evaluación heurística de usabilidad resultó muy útil para revisar detalles del sitio, que no se habían notado durante el armado.

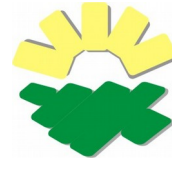


Conclusiones

La creación de este recurso parte de una intuición inicial, alimentada por la experiencia docente de intercambio con estudiantes que serán futuros autores, así como una posición crítica al actual paradigma de derechos de autor vigente, que orientó la elección del tema y el tipo de recurso a realizar. Para apuntalar y precisar aquella primera aproximación, se realizó el estudio exploratorio previo, como parte de la etapa de diseño de información, orientado a indagar como se trabaja el tema en el nivel superior, y qué recursos existen y se usan para apoyar los aprendizajes y discusiones en torno a la problemática.

En dicho estudio exploratorio, se verificó que el tema es tratado desde dos aproximaciones principales: la de tipo defensiva (conocer la ley para no cometer infracciones, especialmente como requisito para la profesionalización de la práctica artística). Esta aproximación predomina en las cátedras que han incorporado el tema de los derechos de autor, aún cuando no forman parte de sus contenidos mínimos. La otra aproximación es la de tipo “legalista”, que se concentra en el conocimiento de la ley de forma amplia (no solo para evitar vulnerar derechos de terceros) enfatizando la concepción de la propiedad intelectual como forma de ingreso económico para los autores, y omitiendo los debates contemporáneos o el análisis de las prácticas de acceso a la cultura.

Respecto de los recursos que abordan el tema que se analizaron, el mayor porcentaje no corresponden a materiales didácticos, sino a piezas de difusión, que tienen una posición claramente tomada en torno al tema: un grupo están a favor del copyright y se ocupan de explicar sus bases y su regulación, con diversas estrategias que van desde la apelación directa a la mencionada metáfora del “copyright es el salario del artista”, o la advertencia de las consecuencias de infringir el marco legal vigente. Otro grupo de recursos critica diversos aspectos de las leyes vigentes, indicando sus contradicciones, proponiendo el debate de sus bases conceptuales, e historizando sus orígenes y su evolución, especialmente en relación a los entornos digitales y las prácticas que en ellos tienen lugar.



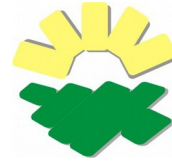
Respecto de la selección y secuenciación de los contenidos a incluir, se consideró especialmente los que se reiteraban enfáticamente en los recursos analizados en el estudio exploratorio, y se sumaron los temas vinculados a la legislación argentina, que son imprescindibles para que el recurso resulte útil a sus destinatarios, y se encontraba ausente en los recursos analizados.

Para la organización de los temas, se resolvió plantear dos grandes modalidades de recorrido: el modo guiado, que secuencia los contenidos en función de su importancia y complejidad creciente, y se orienta a un recorrido estructurado en el marco de una experiencia de enseñanza-aprendizaje formal; y el modo paseo, que se propone como una alternativa para quienes vuelven sobre el material, o les interesa algo puntual.

El diseño de las actividades que propone el recurso a los estudiantes se orienta a la aplicación de conceptos y a su análisis crítico, es decir, busca estimular desempeños de comprensión útiles para la práctica profesional, pero también posicionados críticamente y capaces de participar de modo informado y proactivo en los debates contemporáneos en torno al tema.

Los lenguajes y soportes elegidos para la concreción del recurso (digital, interactivo y multimedial) se fundamentan en dos aspectos de este proyecto: por un lado, su pertinencia respecto del tema y su abordaje (los derechos de autor, analizados desde la experiencia de quienes participan de entornos digitales) y además, por su capacidad específica para aportar flexibilidad en el uso, multimodalidad en la experiencia, así como simplicidad de acceso y distribución. Para complementar las limitaciones del recurso principal en línea, se generó una versión limitada para su consulta fuera de línea, como material de estudio o referencia.

Por último, respecto del análisis de usabilidad heurístico realizado sobre la versión en línea, más allá de la básica limitación de que el análisis fuera realizado por quien diseñó el recurso, ésta permitió detectar algunos problemas y objetivar algunas decisiones de diseño, ratificándolas o no su inclusión en el recurso, en función de principios generales de usabilidad.

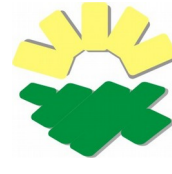


Bibliografía

- Adorno, Theodor (1967) "La industria cultural". En Morin, Edgar y Theodor Adorno. *La industria cultural*. Galerna: Buenos Aires.
- Alvarez Navarrete, Lilian (2006) *Derechos de ¿autor?*. Instituto Cubano del Libro – Editorial de Ciencias Sociales, La Habana. Versión online <http://fortinux.com/wp-content/uploads/2010/12/48553.pdf> Consultado el 12 de diciembre de 2012
- AAVV (2006) *Copyleft. Manual de uso*. Ed. Traficantes de sueños: España.
- Barbero, Jesús Martín (2001). *La educación desde la comunicación*. Grupo Edit. Norma: Buenos Aires.
- Benjamin, Walter (1936) "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" en *Sobre la fotografía*. Editorial Intertextos: Valencia.
- "El autor como productor" (1934) En *Discursos Interrumpidos I*. Ed. Taurus: Madrid. 1989 (5ª ed.)
- Brea, José Luis (2002) *La era postmedia*. Edición en PDF.
<http://laerapostmedia.net/pedidos/LaEraPostmedia.zip> Consultado el 1 de diciembre de 2012
- Busaniche, Beatriz (editora) (2010) *Argentina copyleft*. Editorial Vía Libre: Córdoba.
- Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo (2007) *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF.
- Dussel, Inés (2011) *Aprender y enseñar en la cultura digital*. VII Foro Latinoamericano de Educación. 1ª ed. Buenos Aires: Santillana.
- Freire, Paulo (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores. 2008.



- Gardner, Howard. (1993). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Paidós. 1995.
- Goldstein, Mabel (1995) *Derecho de autor*. Ediciones La Rocca: Buenos Aires.
- Gros, Begoña (2000) *El ordenador invisible*. Editorial Gedisa: Barcelona.
- Gutiérrez Martín, Alfonso. *Influencia del discurso tecnológico en la integración curricular de las nuevas tecnologías multimedia*.
<http://hera.fed.uva.es/alfgut/web/webalftes/c0indice.htm> Tesis Doctoral. Facultad de Ciencias de la educación - U.N.E.D. 2000. Consultado el 14 de diciembre de 2012
- Kaplún, Mario (1998) *Una pedagogía de la comunicación*. Ediciones de la Torre: Madrid.
- Kress, Gunther & van Leeuwen, Theo: (2001) *Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication*. Arnold: Londres.
- Kristof, R y Satran A. (1999) *Diseño interactivo*. Ed. Anaya Multimedia: España.
- Landow, George (1992) *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Editorial Paidós: Buenos Aires. 1995.
- Lessig, Lawrence. *Cultura Libre*. Edición en línea:
http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/por_una_cultura_libre.pdf 2004
Consultado el 10 de diciembre de 2012
- Levy, Pierre (1990) *Las tecnologías de la inteligencia. El futuro del pensamiento en la era informática*. Ed. Edicial. Col. Interfaces: Buenos Aires.
- Lipszyc, Delia (2004) *Nuevos temas de derecho de autor y derechos conexos*. Segundo volumen del libro Derecho de autor y derechos conexos de la UNESCO. Publicado conjuntamente por la UNESCO, El Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC) y las Ediciones Víctor P. de Zavalía S.A.
- Litwin, Edith. (1997) Capítulo 1: "La tecnología y sus desafíos en las nuevas propuestas para el aula". En *Enseñanza e innovaciones en las aulas para el nuevo siglo*. Buenos Aires: El Ateneo.



Manchón, Eduardo (2003) "Evaluación heurística (o por expertos) de la usabilidad". En *Alzado.org* http://www.alzado.org/articulo.php?id_art=74 Consultado el 10 de diciembre de 2012.

Nielsen, Jakob (1997) "How Users Read on the Web". En <http://www.nngroup.com/articles/how-users-read-on-the-web/> 10 de octubre de 1997. Consultado el 10 de febrero de 2014

----- (2000a) "Why You Only Need to Test with 5 Users". En *Useit.com Jakob Nielsen's Alertbox*, Marzo 19, 2000. <http://www.useit.com/alertbox/20000319.html> Consultado el 10 de diciembre de 2012.

----- (2000b) *Usabilidad. Diseño de sitios Web*. Editorial Prentice Hall: Madrid.

Orihuela, José Luis y Santos María L., (1999) *Introducción al diseño digital*. Anaya Multimedia.

Perkins, David (1995) *La escuela inteligente*. Editorial Gedisa: Barcelona.

Raffo, Julio (2010). *Derecho autoral. Hacia un nuevo paradigma*. Editorial Marcial Pons: Buenos Aires.

Ramírez, Juan Antonio (1976). *Medios de masas e historia del arte*. Edit. Cátedra: España.

SADAFO. (s/d) <http://www.sadafo.com.ar/documentos.html> Consultado el 08 de octubre de 2012

Salomon, G (1993) *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas*. Ed. Amorrortu: Buenos Aires.

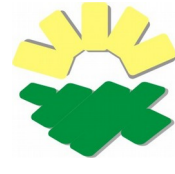
Samuels, Edward (2000) *The illustrated story of copyright*. Thomas Dunne Books/St. Martins Griffin: Nueva York.

Stallman, Richard (2004) *Software libre para una sociedad libre*. Editorial Traficantes de sueños: Madrid.

Stone Wiske, Martha (2006) *Enseñar para la comprensión con nuevas tecnologías*. Edit. Paidós. Buenos Aires.



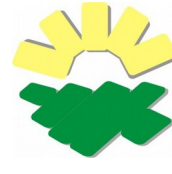
Universidad Nacional de Córdoba
Facultad de Ciencias Agropecuarias
Escuela para Graduados



La construcción de una mirada crítica sobre derechos de autor y derecho a la cultura en entornos digitales

Anexo 1

Entrevistas a docentes



Entrevista No. 1

Docente entrevistado: Sebastián Thüer
Universidad Nacional de Río Cuarto

1. Los contenidos vinculados a derechos de autor que usted enseña, ¿forman parte de los contenidos mínimos de su cátedra, o han sido incluidos por usted como parte de su propuesta pedagógica?

En mi condición de docente en trabajos prácticos, el acercamiento a la temática se realiza a partir de la consulta de los alumnos para la realización de sus producciones donde de forma muy sucinta les planteo la necesidad de pensar las cuestiones referidas al marco legal de las producciones. De acuerdo con el interés del alumno, le planteo la necesidad de pensar en ello para el trabajo práctico en concreto y las futuras producciones que realice.

2. ¿qué contenidos revisa específicamente? ¿por qué los considera importantes para la formación de sus estudiantes?

Básicamente se aborda la cuestión de derecho de autor tanto desde la faz de “consumidores” de producciones culturales como “creadores” de ellas. No hay clases teóricas ni material específico en la bibliografía obligatoria de la asignatura, pero sí trato este tema en clases de consulta y en el desarrollo de los trabajos prácticos ofreciéndoles a los alumnos material adicional sobre el tema para la consulta y futura referencia.

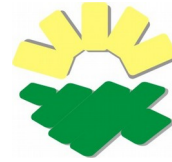
3. ¿qué recursos didácticos usa para apoyar su comprensión?

Material bibliográfico y sitios webs.

4. ¿Cual diría qué es la principal dificultad pedagógica que enfrenta para generar una comprensión profunda de los contenidos que enseña?

Algunas dificultades conocidas son:

- a. desinterés de los alumnos con perfil “creativo” por las precisiones legales
- b. contradicciones evidentes entre la norma (lo que la Ley permite y restringe) y los usos cotidianos, incluidos aquellos que tienen lugar al interior de la institución educativa, respecto del acceso a bienes



culturales (libros, imágenes, material audiovisual, etc.)

- c. escasa proyección profesional “seria” entre los estudiantes, que los estimule a preocuparse por su futuro laboral como profesionales
- d. los estudiantes no comparten el modelo que sustenta al copyright, porque acceden y comparten cultura cotidianamente en las redes digitales, sin preocuparse por las restricciones legales
- e. otros factores (describalos brevemente)

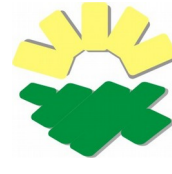
Creo que en gran medida los estudiantes son consumidores de producciones culturales por fuera de los marcos normativos que ofrece la ley pero en ellos esto no representa ningún problema. Es más, ni si quiera lo consideran “un tema” hasta tanto se discute con ellos en tanto creadores sobre qué alternativas hay para la difusión de sus trabajos. Estimo que existe un gran desconocimiento sobre estos aspectos y la percepción general es que las únicas opciones disponibles son “copyright” o “piratería”.

5. ¿qué estrategias pedagógicas le han resultado más eficaces para captar la atención de sus estudiantes sobre el tema?

A través de las consecuencias prácticas. Por ejemplo, que al subir un video elaborados por ellos en YouTube la música aparezca silenciada por esta protegida por derechos de autor.

6. ¿considera que los derechos de autor en su disciplina creativa, atraviesan una etapa de cuestionamientos frente a las prácticas frecuentes en entornos digitales? ¿ha modificado en los últimos años su abordaje del tema por este cambio de paradigma de circulación, y también de creación?

Indudablemente que sí. Los derechos de autor provienen de un paradigma de producción-circulación-consumo basado en objetos tangibles mientras que la realidad de los entornos digitales cuestiona varios de sus presupuestos. Por ejemplo, la circulación de las obras se realiza mediante canales que no requieren la intermediación de las industrias culturales.



Entrevista No. 2

Docente: **Sergio Darío Bentivegna**

Institución en la que enseña: **Universidad Nacional del Litoral – Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Carrera de Licenciatura de Diseño de la Comunicación Visual**

Espacio curricular/Cátedra: **Práctica Profesional y Legislación.**

1. Los contenidos vinculados a derechos de autor que usted enseña, ¿forman parte de los contenidos mínimos de su cátedra, o han sido incluidos por usted como parte de su propuesta pedagógica?

Los contenidos vinculados a derecho de autor forman parte de los contenidos mínimos, según o establecido por el plan de estudios de la carrera.

2. ¿qué contenidos revisa específicamente? ¿por qué los considera importantes para la formación de sus estudiantes?

En la Cátedra se pretende generar una alternativa válida para completar un significativo espacio de vacancia: el referido a las propuestas de reflexión sobre la práctica profesional del Diseño en Argentina y su interrelación con la disciplina del Derecho.

La propuesta curricular está centrada en la intersección entre el derecho y el diseño, lo que podemos denominar: un cruce disciplinar. Entendemos al derecho como “un saber específico” referido a lo legal, al conjunto de leyes y su aplicación concreta, que deben servirnos como marco orientador de la labor profesional del diseñador, como tutela y defensa de los derechos intelectuales y económicos, que surgen en el devenir de las relaciones laborales.

En definitiva: la posibilidad de descubrir el derecho en el ejercicio profesional del diseñador de comunicación visual.

Se postula construir un espacio de reflexión sobre el rol del diseñador, en pos de generar una conciencia de responsabilidad profesional (en un sentido social, en un sentido legal y en un sentido ético).

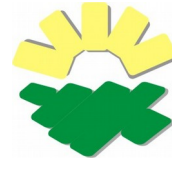
Adjunto el Programa de la Materia para mayor ilustración.

3. ¿qué recursos didácticos usa para apoyar su comprensión?

Como propuesta didáctica se trabajan:

El curso se desarrolla en la modalidad de transferencia a lo largo del 70% de cada clase, reservando el tiempo restante para discusión, cuestionamientos y dudas.

A su vez, parte de las clases se dedican al desarrollo de un trabajo práctico a modo de proyecto final de síntesis. En dicho proyecto se pondrán a prueba la reflexión sobre los conceptos adquiridos, y la cabal comprensión de las particularidades del objeto de estudio mediante la



realización de una serie de paneles infográficos destinados a ser presentados en la muestra anual de la Cátedra en la Sede de la FADU/UNL.

Con respecto a la bibliografía está indicada en la respuesta anterior.

4. ¿Cual diría qué es la principal dificultad pedagógica que enfrenta para generar una comprensión profunda de los contenidos que enseña?

Algunas dificultades conocidas son:

- a. desinterés de los alumnos con perfil “creativo” por las precisiones legales
- b. contradicciones evidentes entre la norma (lo que la Ley permite y restringe) y los usos cotidianos, incluidos aquellos que tienen lugar al interior de la institución educativa, respecto del acceso a bienes culturales (libros, imágenes, material audiovisual, etc.)
- c. escasa proyección profesional “seria” entre los estudiantes, que los estimule a preocuparse por su futuro laboral como profesionales
- d. los estudiantes no comparten el modelo que sustenta al copyright, porque acceden y comparten cultura cotidianamente en las redes digitales, sin preocuparse por las restricciones legales
- e. otros factores (describalos brevemente) *Inconvenientes que nacen de la falta de herramientas adecuadas de parte de los estudiantes para el correcto ejercicio profesional en un marco de responsabilidad y de ejercicio de los derechos laborales e intelectuales.*

5. ¿qué estrategias pedagógicas le han resultado más eficaces para captar la atención de sus estudiantes sobre el tema?

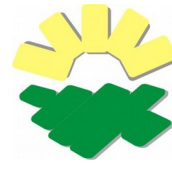
Resulta muy interesante para los estudiantes el planteo de la materia organizado como si fuera el recorrido necesario para: la búsqueda de trabajo, organización de las primeras experiencias, gestión de un estudio de diseño y desde allí pensar las implicancias legales de temas vinculados, por ej: formas de contratación, protección de los derechos, responsabilidades legales y éticas, Otra estrategia pedagógica que suele permitir buenos intercambios es la que utilizamos cuando invitamos a profesionales (diseñadores, contadores, abogados, comunicadores) a que transfieran sus experiencias dentro del marco de los contenidos teóricos que se están desarrollando al momento de la visita.

6. ¿considera que los derechos de autor en su disciplina creativa, atraviesan una etapa de cuestionamientos frente a las prácticas frecuentes en entornos digitales? ¿ha modificado en los últimos años su abordaje del tema por este cambio de paradigma de circulación, y también de creación?

El derecho es una ciencia en constante transformación, a veces perceptible sólo en perspectiva, pero que genera respuestas a las situaciones de cambio en las prácticas sociales. Por eso, la llegada de lo digital fomenta un debate referido a los basamentos de la teoría de protección legal



Universidad Nacional de Córdoba
Facultad de Ciencias Agropecuarias
Escuela para Graduados



La construcción de una mirada crítica sobre derechos de autor y derecho a la cultura en entornos digitales

de los derechos de autor y su faz económica.

Dentro de ese marco de pensamiento, destinamos parte del espacio curricular a la incorporación del debate de lo digital y sus nuevas prácticas.



Entrevista No. 3

Nombre: Juan Torres

Institución en la que enseña: Univ. Nac. de Villa María

Espacio curricular/Cátedra: Diseño y Gestión de Proyectos Audiovisuales

1. Los contenidos vinculados a derechos de autor que usted enseña, ¿forman parte de los contenidos mínimos de su cátedra, o han sido incluidos por usted como parte de su propuesta pedagógica?

-han sido incluidos, como parte de la propuesta pedagógica-

2. ¿qué contenidos revisa específicamente?

-Los vinculados con la ley de derecho de autor, y el copyright.

3. ¿por qué los considera importantes para la formación de sus estudiantes?

- Porque contienen los elementos básicos de la legalidad vigente-

4. ¿qué recursos didácticos usa para apoyar su comprensión? Indique por favor bibliografía o recursos pedagógicos específicos.

- Análisis del texto de los artículos centrales de las leyes, con comentarios de especialistas, (abogados, fiscales, jueces), y lectura de casos paradigmáticos locales e internacionales-

5. ¿Cual diría qué es la principal dificultad pedagógica que enfrenta para generar una comprensión profunda de los contenidos que enseña?

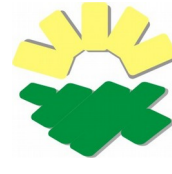
Algunas dificultades conocidas son:

a. desinterés de los alumnos con perfil "creativo" por las precisiones legales

b. contradicciones evidentes entre la norma (lo que la Ley permite y restringe) y los usos cotidianos, incluidos aquellos que tienen lugar al interior de la institución educativa, respecto del acceso a bienes culturales

c. escasa proyección profesional "seria" entre los estudiantes, que los estimule a preocuparse por su futuro laboral como profesionales

d. los estudiantes no comparten el modelo que sustenta al copyright, porque acceden y comparten cultura cotidianamente en las redes digitales, sin preocuparse por las restricciones legales



e. otros factores:

-Me aparecen como dificultades centrales, lo citado como puntos a. y b. y sumaría a esto a la constante movilidad del medio, y de las adaptaciones legales, que se suceden en lo vinculado con la "autopista de la comunicación" (internet) -

6. ¿qué estrategias pedagógicas le han resultado más eficaces para captar la atención de sus estudiantes sobre el tema?

- En esta era de la "TV basura", los casos de "cholulismo", como disparador, funcionan con cierta eficacia, para desde allí profundizar-

7. ¿considera que los derechos de autor en su disciplina creativa, atraviesan una etapa de cuestionamientos frente a las prácticas frecuentes en entornos digitales? ¿ha modificado en los últimos años su abordaje del tema por este cambio de paradigma de circulación, y también de creación?

- Se me hace necesario, ampliar el campo descriptivo a la hora de diagnosticar, y de sugerir, el compromiso, para lograr las modificaciones de la legalidad vigente, sobre la base de los usos cotidianos.

Hago fuerte hincapié en aquello de: "El desconocimiento de la ley no te exime de su cumplimiento". Además de sugerir, siempre, la consulta, (ante la duda) a un estudio de abogado especialista, con el objetivo de evitarle complicaciones al Artista Creador. (No perder de vista que me estoy refiriendo a estudiantes de creación Audiovisual.)