



MANUAL PARA DOCENTES



Ministerio de Cultura,
Deportes y Turismo



WIPO IOMPI

La presente publicación cuenta con el apoyo del Ministerio de Cultura, Turismo y Deportes de la República de Corea,
por intermedio de FIT-ROK/Building Respect for Copyright
© 2015 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual



TÍTULO DE LA UNIDAD: Derechos para los artistas.

DESTINATARIOS: adolescentes de 13 y 14 años

OBJETIVOS: Esta unidad se centra en la cultura adolescente para analizar los problemas que los jóvenes deberían conocer cuando descargan archivos digitales como música, imágenes y películas.

ÁREAS DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS:

Ciudadanía, Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Educación Moral y Religiosa, Estudios Sociales y temas transversales al programa de estudios como Identidad y Diversidad Cultural, y Tecnología y Medios de Comunicación.

INTRODUCCIÓN

En esta unidad de trabajo se analizan los problemas relacionados con la descarga de materiales de Internet, específicamente música, imágenes y video y se plantean cuestiones relacionadas con los derechos de autor y la forma en que las descargas ilegales afectan a la comunidad creativa. La unidad se divide en cinco lecciones:

Lección 1 – Actividades introductorias basadas en el conocimiento de los jóvenes sobre la industria creativa y el poder de la creatividad, con especial hincapié en el sector digital.

Lección 2 – A través del material de referencia, las actividades ayudan a los jóvenes a entender cómo se valora la creatividad en el sector digital y cómo la sociedad comercializa con él.

Lección 3 – A partir de una serie de situaciones hipotéticas, las actividades de teatro/dramatización demuestran a los jóvenes que se puede proteger la creatividad en el sector digital, con especial hincapié en el derecho de autor.

Lección 4 – Sobre la base de los estudios de caso, las actividades fomentan el debate entre los jóvenes. Harán que discutan y reflexionen sobre las consecuencias jurídicas y éticas de descargarse contenido ilegal, tanto para los autores como para los consumidores.

Lección 5 – A través de enlaces a diversos sitios web, los jóvenes usarán los conocimientos adquiridos en esta unidad a fin de crear un blog para promover el valor de proteger los derechos de los artistas en Internet.

LECCIÓN 1: PRESENTACIÓN DE LOS TÉRMINOS

1. Los ejemplos propuestos pueden incluir un escultor, un músico, un cantante, un escritor, un cineasta o un diseñador.
2. Para realizar esta tarea, los alumnos necesitan tener acceso a diccionarios (impresos o en formato digital).
3. Esta actividad se basa en la opinión de los alumnos. Es importante que, en la medida de lo posible, presenten pruebas para fundamentar sus opiniones.

4. Las respuestas correctas son las siguientes:

DENOMINACIÓN DEL CARGO	DESCRIPCIÓN DE LAS FUNCIONES
Editor	Leer textos antes de que sean publicados para asegurarse de que no contienen errores.
Productor técnico	Preparar el presupuesto y los costos de producción de una película para posibles inversores.
Artista de guion gráfico	Ilustrar guiones y diseñar las escenas para iniciar la acción.
Sombrerero	Diseñar y crear nuevos sombreros.
Encargado del control de calidad	Verificar y depurar los videojuegos para asegurarse de que son de buena calidad antes de que lleguen al público.
Tramoyista	Ayudar a construir, transportar, armar, desarmar y almacenar equipos.
<i>Render Wrangler</i>	Convertir datos informáticos en una secuencia de imágenes visibles.
Animador 2D	Utilizar programas informáticos para animar escenas, crear personajes y trazar los movimientos de la cámara.
Director de arte	Diseñar conceptos visuales para campañas de publicidad.
Jefe de unidad	Actuar de intermediario entre el equipo de rodaje y los propietarios del local a fin de que todos estén a gusto durante la filmación.
Carpintero	Construir, instalar y retirar las estructuras de madera del plató y los lugares de filmación.
Archivero	Crear un índice al final de un documento para facilitar a los lectores la búsqueda de nombres o temas.
Diseñador gráfico	Producir diseños para comunicar visualmente el mensaje de un cliente.
Asistente de producción (<i>runner</i>)	Ayudar en la producción cinematográfica donde sea necesario.
Director de cine	Responsable general de la dirección creativa como, por ejemplo, el estilo y la estructura de la película.
Coreógrafo	Proyectar, crear y dar vida a la danza y el movimiento en el escenario o en el plató.
Iluminador	Responsable de todos los aspectos prácticos de la iluminación y los lugares de filmación
Diseñador interactivo	Crear y decidir sobre la arquitectura interactiva de algunas partes de un videojuego digital, como el paisaje, los edificios y los objetos.

5) Los puestos mencionados anteriormente que se ajustan de manera más evidente al sector digital son, entre otros:

- Director de arte publicitario - creativo
- Animador 2D (animación por ordenador)
- Editor
- Director de cine
- Diseñador gráfico
- Archivero
- Diseñador interactivo
- Encargado del control de calidad
- *Render Wrangler* (persona encargada de digitalizar videos o imágenes)
- Artista de guion gráfico

Otros empleos en el sector digital que pueden incluirse en la lista son: fotógrafo, escritor y músico.

Otras funciones creativas más tradicionales que implican competencias vinculadas con el sector digital son, por ejemplo: arte y diseño; teatro; televisión, películas y fotografía.

Trabajos vinculadas específicamente con el desarrollo de sitios web y aplicaciones son: marketing digital; producción de contenidos digital; comercio electrónico; desarrollo de sitios web y programas informáticos; investigación y análisis; diseño web.

LECCIÓN 2: VALORAR LA CREATIVIDAD

1. Actividad introductoria basada en las opiniones de los alumnos. Es importante que, en la medida de lo posible, presenten pruebas para fundamentar sus opiniones.

2. Tarea de clasificación que invita a los alumnos a reflexionar sobre el hecho de que el valor no solo se mide en términos financieros.

3. Actividad de comprensión lectora diseñada para mostrar a los alumnos la idea de que el desarrollo de nuevas tecnologías ha cambiado el modo en que valoramos la creatividad. Es importante que, en la medida de lo posible, los alumnos presenten pruebas para fundamentar sus opiniones.

4. Sobre la base de las opiniones de los alumnos, este debate intenta fomentar la reflexión sobre quién produce los productos digitales que consumimos.

5. El objetivo de este debate, que se centra en cuestiones como la propiedad y las copias (a nivel personal), es que los alumnos aprendan a tener empatía con los creadores de contenido digital.

6. Esta tarea de investigación es una oportunidad para que los alumnos averigüen más sobre la legislación específica de derechos de autor en su país.



LECCIÓN 3: PROTEGER LOS DERECHOS DE LOS ARTISTAS

Esta lección ofrece a los alumnos la oportunidad de ser creativos y aplicar sus conocimientos de formas innovadoras. Alienta a los alumnos a pensar en las personas reales que descargan productos digitales en forma ilegal. En la actividad final los alumnos tienen la oportunidad de expresar sus ideas en un video. Si cuentan con tecnología, guarden lo que produzcan en un lugar seguro para utilizarlo en la actividad final de desarrollo de un sitio web cuando termine esta unidad.

LECCIÓN 4: DISTINGUIR LO CORRECTO DE LO INCORRECTO

1. De acuerdo con una reciente investigación del Reino Unido, esta tarea exige que los alumnos sean sinceros con respecto a su comportamiento en Internet. La idea es que reflexionen sobre los motivos de sus actos y las posibles consecuencias.

2. Actividad de comprensión lectora que presenta a los alumnos el caso de un joven que fue procesado por retransmitir partidos de fútbol en Internet de forma ilegal.

En los siguientes temas de debate, los alumnos deberán, en la medida de lo posible, proporcionar pruebas para fundamentar sus opiniones. En cuanto a la primera pregunta, la respuesta es que incluso si Gary G... no hubiera cobrado por ver los partidos de fútbol que retransmitía, habría actuado ilegalmente de acuerdo a la legislación del Reino Unido y de otros países. Aunque es discutible que el hecho de que cobrara dinero hizo que la condena fuera más severa.

3. Un breve fragmento de un artículo periodístico estimula el debate sobre la percepción y la ética de la descarga ilegal de contenido digital.

4. Una tabla de opiniones estimula el debate sobre el papel que desempeñan los proveedores de servicios de Internet en la protección de los derechos de propiedad intelectual. Esta tarea está pensada para plantear algunas de las dificultades y los conflictos de interés que rodean esta cuestión. Además, pretende concienciar a los alumnos acerca del delicado equilibrio entre los derechos y las obligaciones de los artistas digitales, los consumidores digitales y los proveedores de servicios digitales.

5. Esta tarea de investigación es una oportunidad para que los alumnos conozcan casos reales de descargas ilegales en sus países. La atención se centra en los problemas éticos de las fuentes ilegales de contenido digital y las denominadas “condenas disuasorias”, pensadas para detener a quienes estén considerando infringir estas leyes.

LECCIÓN 5: BLOG POR LOS DERECHOS CREATIVOS

Esta última lección de la unidad reúne los conocimientos adquiridos por los alumnos en las lecciones anteriores. Se les invita a proyectar, diseñar y crear un sitio web para sensibilizar a los jóvenes de su edad sobre los derechos y las responsabilidades relativos a las descargas digitales en Internet.