



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



Descripción del recurso

TÍTULO DE LA UNIDAD: ¿Es gratis?

DESTINATARIOS: adolescentes de 14 y 15 años

OBJETIVOS: que los alumnos reflexionen sobre las industrias creativas en su propio país y desde un punto de vista internacional. Saber cómo utilizan Internet y qué conocen sobre sus derechos, así como hacer hincapié en sus responsabilidades frente a los artistas y la industria creativa.

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

La creatividad y la originalidad parecen estar adquiriendo importancia económica, social y cultural. Al mismo tiempo, las tecnologías digitales son cada vez más influyentes y accesibles. La tecnología avanzada ha tenido consecuencias reales en las industrias creativas: la fotografía digital, el diseño asistido por ordenador, la tecnología MP3 e incluso los paquetes de edición audiovisual han cambiado el modo en que se producen y consumen los productos creativos. Sin embargo, la tecnología y la creatividad siguen exhibiéndose como opuestos. ¿De dónde proviene esta idea? ¿Se trata de una falsa dicotomía?

Según los medios de comunicación hay una creciente desigualdad entre los derechos y las obligaciones de los productores creativos y los consumidores digitales. Cada vez hay más noticias sobre cuestiones de propiedad y privacidad, y de libertades individuales y control de contenidos. Organizaciones políticas, industriales y de consumidores debaten estas cuestiones defendiendo sus propios intereses: los usuarios desean tener acceso a todo el contenido de forma rápida y fácil y, a menudo, de forma gratuita; mientras que los titulares de derechos posiblemente deseen controlar las formas en que se ve y utiliza su contenido. A medida que estas cuestiones adquieren mayor importancia es fundamental entender el debate y sus orígenes.

Este material se divide en seis secciones, cada una contiene información, temas de debate, preguntas y tareas de investigación:

Sección 1: Las industrias creativas

¿Qué son? ¿Cómo se desarrollaron históricamente? ¿Por qué son importantes en la actualidad?

En esta sección se pide a los alumnos que analicen qué queremos decir con industrias y economías, qué tipos de industrias existen y qué vínculo tienen con sus países, así como cuáles son las principales industrias de sus países. A continuación, se les propone que reflexionen sobre la contribución de las industrias creativas a la economía de sus países. Se alienta a los alumnos a que examinen una gran variedad de industrias, desde la cinematográfica a la informática pasando por el diseño y la moda. También se solicita a los alumnos que investiguen el número de empleados, los mercados y la estructura organizativa de la industria creativa para que conozcan su alcance e importancia.

primario (extracción de materia prima)

Minería

Agricultura

Explotación de recursos acuáticos

secundario (procesamiento de materiales o fabricación de productos)

Refinado de petróleo

Indumentaria

Industria automotriz

Procesamiento de alimentos

terciario (prestación de servicios)

Seguros

Banca

Transportes

Turismo

Comunicaciones

cuaternario (investigación y desarrollo)

Videojuegos (también podrían figurar en el sector secundario)

Asesoramiento

Sección 2: Valorar la creatividad

¿Cómo se pone precio a la creatividad? ¿Cuál es el valor de los productos y servicios creativos en términos económicos, sociales y culturales?

Esta sección profundiza sobre la idea de la industria y tiene en cuenta el valor de los objetos creativos, así como los destinatarios de esos productos. Los docentes también pueden presentar ideas sobre los valores estéticos e intentar vincularlas con valores económicos. La sección se centra en los cuadros y el problema de la escasez. También se hace referencia a la idea de reproducción y a las formas en que puede afectar al valor de un bien. Además del arte, esta sección plantea cuestiones relacionadas con el teatro y los espectáculos en vivo. Los alumnos tendrán que reflexionar sobre la ropa de marca, los destinatarios de esos productos y cómo pueden venderse a precios elevados. Por último, con respecto a la idea de actuación, los alumnos deberán pensar en diferentes formas en las que pueden comprar películas y en sus preferencias.

Sección 3: Proteger la creatividad

¿Qué es la propiedad intelectual y cómo se relaciona con la creatividad? ¿Cuál es la importancia de la propiedad intelectual en la era digital?

Tras haber examinado el valor económico y cultural, los alumnos ahora analizarán las formas en que se pueden proteger las ideas creativas para que no sean utilizadas por quienes no sean los titulares de los derechos de propiedad intelectual de las obras en cuestión. Esta sección analiza en particular las formas en que la era digital y la reproducción digital han planteado problemas para la protección de los derechos de autor. Además, la sección examina una gran parte de las industrias creativas y de sus productos, de la moda a los libros. También se ofrecen algunas definiciones primordiales del derecho de autor y de la propiedad industrial y se pide a los alumnos que tengan en cuenta sus repercusiones.

Sección 4: Los consumidores digitales

¿Cómo están cambiando las opciones de los consumidores en la era digital? ¿Estos cambios amenazan las áreas tradicionales de las industrias creativas? ¿Qué derechos deberían tener los usuarios digitales?

Gran parte de las actividades de esta sección se basan en las experiencias de los alumnos, desde la compra de entradas para espectáculos hasta cómo utilizan las redes sociales. Esta sección comienza a problematizar sobre los derechos digitales y sobre las responsabilidades de los alumnos (y de los consumidores en general) con los derechos de autor y a la propiedad industrial e intelectual. Con respecto al título de la unidad, la sección plantea la pregunta “¿Es gratis?” haciendo alusión a las expectativas que los alumnos tienen sobre la accesibilidad del contenido en internet. Los alumnos también analizarán las posibilidades que ofrecen Internet y la tecnología digital en cuanto a facilitar el acceso a contenidos culturales y creativos.



Sección 5: Respuestas de la industria

¿Cómo han respondido los diversos sectores de las industrias creativas a los cambios en la tecnología y los hábitos de los consumidores? ¿Qué problemas y qué oportunidades han generado estos cambios?

Teniendo en cuenta las repercusiones de las tecnologías digitales y de Internet en las industrias creativas, en esta sección los alumnos estudiarán algunas de las formas en que estas industrias han respondido a estos cambios tecnológicos y analizarán los efectos en su desarrollo y rentabilidad en el futuro. Los alumnos evaluarán el modo en que las descargas ilegales, por ejemplo, de música y películas, puede afectar a las industrias que las producen y a los artistas que las crean. Deben evaluar los modos en que las industrias creativas han respondido a este desafío y analizar si la respuesta ha sido eficaz. Nuevamente, se plantean cuestiones de responsabilidad personal y empresarial con respecto al acceso a productos culturales a través de Internet.

Sección 6: ¿Futuro perfecto?

¿Cómo es posible lograr un equilibrio entre los intereses de los consumidores y de las empresas, y entre derechos y obligaciones? ¿Cómo pueden los productores creativos proteger sus intereses a medida que la tecnología cambia y se adapta?

En esta última sección los alumnos ponen en común todo el conocimiento que han aprendido así como las opiniones que han creado a partir de las cinco secciones anteriores. Analizan los diferentes enfoques y posibilidades que ofrecen Internet y las tecnologías digitales. Se evalúan los derechos y las responsabilidades digitales sobre la base de las experiencias de los alumnos en Internet. Se solicita a los alumnos que examinen las formas en que las industrias pueden seguir creando nuevos productos, como películas y música, para que estén disponibles a través de Internet y de otros formatos digitales, mientras se protegen sus derechos de propiedad intelectual. Dado que algunos de los usuarios de estos materiales serán futuros artistas, es importante que tengan en cuenta cómo se tratarán sus propias obras futuras en el entorno digital. Aunque no haya respuestas “correctas” a estas preguntas, las cuestiones planteadas afectarán tanto al propio acceso a los bienes culturales en el futuro por parte de los alumnos como a sus oportunidades de empleo en las industrias creativas.