



El ser humano siempre ha encontrado formas para satisfacer sus necesidades, y los resultados tangibles / perceptibles en esa labor se consideran creaciones. Con el fin de proteger la autoría y salvaguardar de reproducciones indebidas que vayan en detrimento de estas creaciones, se recurre a la propiedad intelectual.

En AECSA somos creadores, por esta razón es importante reconocer los mecanismos de protección que amparan los desarrollos de la compañía y cómo participamos sus colaboradores.

## PROPIEDAD INTELECTUAL

Registros y mecanismos de protección de creaciones.

- Derechos de autor
- Propiedad Industrial
- Signos distintivos y nuevas creaciones
- Propiedad Intelectual en AECSA
- Vigilancia tecnológica

## ¿Propiedad Intelectual?!

La protección legal sobre toda creación del talento o del ingenio humano dentro del ámbito científico, literario, artístico, industrial o comercial se denomina Propiedad Intelectual. Esta, a su vez está compuesta por dos ramas, el Derecho de Autor y la Propiedad Industrial.

El **derecho de autor** es la protección que le otorga el Estado al creador de las obras literarias o artísticas desde el momento de su creación y por un tiempo determinado.

La **propiedad industrial** es la protección que se otorga sobre las invenciones que tienen aplicación en cualquier actividad del sector productivo o de servicios, así como a los signos distintivos (marcas).

El martes 3 de septiembre, 19 de los líderes de AECSA asistieron a la tercera sesión del año de Mañanas Creativas. Una sesión dinámica donde realizamos una serie de ejercicios colaborativos que nos permitieron entender un poco más acerca de la Propiedad Intelectual y sus implicaciones.

1 La sesión inició con una explicación concreta acerca de lo que es la propiedad intelectual, definida como el valor que se le da a la expresión tangible de una idea intangible creada por la mente humana.

Para entender mejor esta definición, cada uno de los participantes pensó en un concepto, es decir, en la representación mental de un objeto, hecho, cualidad, situación, etc.

Luego, cada participante materializó su concepto. Algunos dibujaron, otros plegaron el papel, todos hicieron "tangible o perceptible" aquel concepto en el que habían pensado. Así nos dimos cuenta de que los conceptos pueden ser parecidos, sin embargo, es esa expresión tangible lo que manifestaba diferencias entre cada creación.



## Derechos de autor

Es el derecho que se ejerce sobre las creaciones científicas, literarias, artísticas, técnicas, científico - literarias, software y bases de datos, siempre y cuando se plasmen mediante un lenguaje o una representación física, cualquiera sea el modo o forma de expresión. Perdura durante toda la vida del autor, más 80 años después de su muerte, luego de lo cual pasa a ser de dominio público. El registro de la obra ante la Dirección Nacional del Derecho de Autor sólo tiene como finalidad brindar mayor seguridad a los titulares del derecho.

En el caso del software, la legislación colombiana lo asimila a la escritura de una obra literaria, permitiendo que el código fuente de un programa esté cubierto por la ley de derechos de autor.

Cuando se desarrolla una creación, se tienen en cuenta dos tipos de derechos: morales y patrimoniales.

Los derechos morales nacen en el momento de la creación de la obra, son perpetuos e inalienables, no exigen registro y corresponden al autor de manera personal e irrenunciable.

Los derechos patrimoniales consisten en la facultad de beneficiarse y de disponer económicamente de la obra por cualquier medio; son renunciables y transmisibles y se causan con la publicación, transmisión o con la reproducción de la obra. Estos se pueden ceder o, en cumplimiento de un contrato de prestación de servicios o de un contrato de trabajo, los derechos patrimoniales sobre la obra han sido transferidos al encargante o al empleador, siempre que conste por escrito.



2 La propiedad intelectual, además de los derechos de autor, abarca los registros de protección sobre nuevas creaciones y signos distintivos. Esta rama de la propiedad intelectual se denomina propiedad industrial.

Esta se entiende como el derecho que se ejerce sobre las creaciones que tienen aplicación en la industria, entendiéndose por industria cualquier actividad productiva, incluidos los servicios. Es derecho de los inventores, innovadores o diseñadores de productos que marquen un avance técnico y tengan nivel inventivo y aplicación en la industria.

Con el fin de hacer más clara esta explicación, nos dividimos en grupos para desarrollar el reto de la sesión: Desarrollar un nuevo proceso de fabricación, dispensación, entrega o consumo de helado; crear una marca para la propuesta, que sea acorde a las tendencias del mercado; y finalmente, organizar una corta presentación de 2 minutos con los resultados del ejercicio

## Propiedad Industrial

**Invención:** es un producto o procedimiento que aporta, en general, una nueva manera de hacer algo o una nueva solución a un problema técnico. Debe reunir los requisitos de novedad, nivel inventivo y aplicación industrial.

**Patente:** es un privilegio que le otorga el Estado al inventor como reconocimiento de la inversión y esfuerzos realizados por éste para lograr una solución técnica que que pueda beneficiar a la humanidad e impacte en la sociedad por su carácter innovador.

**Modelo de utilidad:** son mejoras que se realizan sobre invenciones ya existentes tales como artefactos, herramientas, instrumentos, mecanismos u otros objetos, que mejoran su utilidad y funcionalidad, otorgándole alguna ventaja que antes no tenía.

**Registro de diseño industrial:** es la forma externa bidimensional o tridimensional de un producto que le otorga una apariencia particular a éste. El registro de diseño

industrial puede consistir en rasgos de tres dimensiones, como la forma o la superficie de un producto, o rasgos en dos dimensiones, como el dibujo, las líneas o el color.

**Trazado de circuito integrado:** los circuitos integrados son circuitos eléctricos muy pequeños que realizan operaciones electrónicas y están presentes en todos los aparatos electrónicos modernos. Estos necesitan un orden y una disposición especial, por lo que se realiza un plan o diseño de los elementos que componen el circuito integrado, lo que en esencia conforma el esquema de trazado de circuitos integrados.

**Marca:** es un signo distintivo que sirve para identificar bienes y servicios. Pueden consistir en una palabra o en una combinación de palabras y letras; también pueden ser dibujos, símbolos, signos auditivos como la música o sonidos vocales, fragancias o colores utilizados como características distintivas.

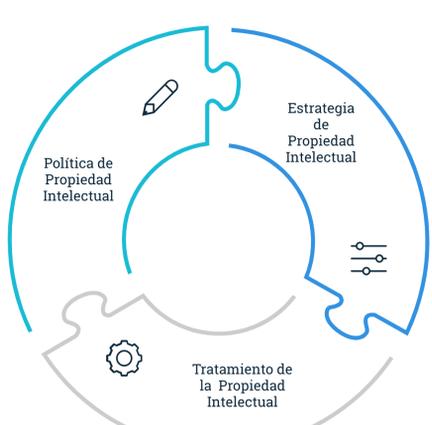


La diferencia fundamental entre los derechos de autor y la propiedad industrial, es que mientras los primeros protegen el medio en el que va la creación y el ingenio artístico, durante toda la vida del autor más un tiempo adicional (80 años), el segundo protege la invención pero sólo en el caso en que tenga una aplicación industrial, y se realiza por un tiempo limitado para asegurar su explotación económica (alrededor de 20 años). En ambos casos, después de pasada la protección, las creaciones pasan a ser de **dominio público**, lo que significa que cualquier persona o empresa puede utilizarlas sin permiso de nadie y sin tener que pagar por ello, pero siempre reconociendo la autoría.



## 3

Para finalizar el ejercicio, cada grupo expuso su invención, dando a conocer detalles del producto y la marca, reconociendo así las creaciones factibles de registro.



Al final de la sesión, el Estado de Innovación presentó los procesos que se están desarrollando para AECSA en temas de **Propiedad Intelectual** y **Vigilancia Tecnológica**:

### Propiedad Intelectual

El objetivo del proceso es gestionar todas las actividades relacionadas con propiedad intelectual de la organización, a través de la planeación y definición de las etapas, responsables y autoridades competentes para el cumplimiento de la norma legal aplicable.

### Vigilancia Tecnológica

Proceso organizado, selectivo y permanente de recopilación de información del exterior de la organización sobre ciencia, tecnología, tendencias, competidores y sectores; selección, análisis, difusión y comunicación, para convertir esta información en conocimiento interno que busca tomar decisiones con menor riesgo y poder anticiparse de manera acertada a los cambios y expectativas del mercado.

El Estado de Innovación, dentro de su estrategia de apropiación hacia una cultura de innovación al interior de AECSA, creó el escenario de Mañanas Creativas, un espacio para desarrollar actividades de socialización y sensibilización, donde se tratan temas relacionados con la creatividad y se desarrollan sesiones de aplicación de herramientas para la innovación.

Cada mes se desarrolla un tema diferente y se convoca un grupo, en lo posible siempre diferente, de colaboradores con funciones estratégicas, pues la idea es alcanzar la mayoría de líderes, quienes tienen la capacidad de aplicar y divulgar la información que se presenta en Mañanas Creativas. El propósito de este espacio es generar una experiencia que nos permita estar preparados para desarrollar proyectos en la lógica de la innovación.

