

**LA IMPORTANCIA DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y LOS DERECHOS DE  
AUTOR EN PERSPECTIVA DEL ENTRETENIMIENTO COLOMBIANO  
ACTUALMENTE**

**DIANA MARITZA RODRIGUEZ PRIETO**

**UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EMPRESARIALES  
NEGOCIOS INTERNACIONALES**

**BOGOTÁ D.C**

**2016**

**LA IMPORTANCIA DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y LOS DERECHOS DE  
AUTOR EN PERSPECTIVA DEL ENTRETENIMIENTO COLOMBIANO  
ACTUALMENTE**

**DIANA MARITZA RODRIGUEZ PRIETO**

**MONOGRAFIA DE GRADO PARA OBTENER EL TITULO DE PROFESIONAL EN  
NEGOCIOS INTERNACIONALES**

**TUTOR:**

**JUDITH SALINAS**

**UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EMPRESARIALES**

**NEGOCIOS INTERNACIONALES**

**BOGOTÁ D.C**

**2016**

## TABLA DE CONTENIDO

|   |    |
|---|----|
| OBJETIVOS.....  | 2  |
| OBJETIVO GENERAL .....  | 2  |
| OBJETIVOS ESPECIFICOS .....   | 2  |
| JUSTIFICACIÓN.....  | 3  |
| CAPITULO I.....   | 4  |
| 1. ¿QUÉ ES LA PROPIEDAD INTELECTUAL? .....  | 4  |
| 1.1. RAMAS DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL .....  | 4  |
| 1.1.1. LA PROPIEDAD INDUSTRIAL .....  | 4  |
| 1.1.2. DERECHOS DE AUTOR .....  | 6  |
| CAPITULO II .....   | 9  |
| 2. ¿QUÉ ES LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO? .....  | 9  |
| 2.1. LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO EN COLOMBIA .....   | 12 |
| CAPITULO III .....  | 17 |
| 3. MARCO JURIDICO.....  | 17 |
| 3.1. NORMAS DE CARÁCTER SUPRANACIONAL PARA LA PROPIEDAD INTELECTUAL,<br>DERECHOS DE AUTOR Y PROPIEDAD INDUSTRIAL..... | 17 |
| 3.1.1. Convenio de Paris para la proteccion industrial (1883).....  | 17 |
| 3.1.2. Regimen comun sobre derechos de autor y derechos conexos (1996) – Decision 351.....                            | 17 |
| 3.1.3. Régimen común de propiedad industrial (2000) – Decisión 486 .....  | 18 |
| 3.1.4. Sistema internacional de patentes (2012) - PCT .....   | 18 |
| 3.2. NORMAS DE CARÁCTER NACIONAL PARA LA PROPIEDAD INDUSTRIAL,<br>DERECHOS DE AUTOR Y PROPIEDAD INDUSTRIAL.....       | 19 |
| 3.2.4. Constitución política de Colombia Art 61 .....   | 19 |
| 3.2.5. Ley 23 de 1982.....  | 19 |

|  |    |
|--|----|
| 3.2.6. Ley 44 de 1993.....   | 20 |
| 3.2.7. Ley 599 de 2000.....  | 20 |
| 3.3.JURISPRUDENCIA .....   | 21 |
| 3.3.1. SENTENCIA C-334/1993.....   | 21 |
| 3.3.2. SENTENCIA C- 276/1996.....  | 22 |
| 3.3.3. SENTENCIA C-035/2015.....   | 22 |
| 3.4. ENTIDADES COLOMBIANAS PARA EL DERECHO DE AUTOR Y LA PROPIEDAD INDUSTRIAL..... | 24 |
| 3.4.1. DIRECCION NACIONAL DE DERECHO DE AUTOR (DNDA).....                          | 24 |
| 3.4.2. CENTRO COLOMBIANO DEL DERECHO DE AUTOR (CECOLDA).....                       | 25 |
| 3.4.3. SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO (SIC).....                         | 26 |
| 3.4.4. ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL (OMPI).....                 | 26 |
| CAPITULO IV.....   | 27 |
| 1. OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO COLOMBIANO.....    | 27 |
| CONCLUSIÓN .....   | 32 |
| BIBLIOGRAFÍA.....  | 34 |

## **TABLA DE GRAFICOS**

|  |    |
|--|----|
| GRAFICO 1: EXPORTACIONES AUDIOVISUALES 2012-2015 .....                     | 13 |
| GRAFICO 2: PRINCIPALES DESTINO DE EXPORTACION DE MEDIOS AUDIOVISUALES..... | 14 |
| GRAFICO 3: EXPORTACIONES EDITORIALES 2012 – 2016 .....                     | 15 |
| GRAFICO 4: PRINCIPALES DESTINOS DE EXPORTACIONES EDITORIALES 2015 .....    | 15 |

## INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se desarrolla la temática de la importancia de la propiedad intelectual y derechos de autor en la industria del entretenimiento colombiano actualmente, en tres capítulos distribuidos de la siguiente manera. Un primer capítulo que nos aterriza con la definición y conceptos a cerca de la propiedad intelectual, propiedad industrial y derechos de autor.

Luego, el segundo capítulo nos hace un recorrido explicándonos principalmente a grandes rasgos lo que es la industria del entretenimiento, los productos que se obtienen de ella y finalmente dar a conocer como se encuentra esta industria actualmente en nuestro país.

Seguido de esto, tenemos el capítulo tres, el cual se basa en la normatividad y jurisprudencia respecto de los derechos de autor para lograr aterrizar contenidos al plano de la realidad jurídica y social de Colombia.

Por ultimo, encontramos el capitulo cuatro en donde por medio de una leve investigacion se identifican algunas oportunidades de negocio a partir del potencial colombiano y su aporte para el crecimiento de la industria del entretenimiento.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Explicar y dar a conocer como se encuentra actualmente la propiedad intelectual, los derechos de autor y la industria del entretenimiento en Colombia.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

1. Definir qué es la propiedad intelectual, la propiedad industrial y los derechos de autor.
2. Mostrar la actualidad en la que se encuentra la industria del entretenimiento en el mercado colombiano.
3. Identificar oportunidades de negocio por medio de la normatividad y jurisprudencia colombiana para la propiedad intelectual y derechos de autor.

## JUSTIFICACIÓN

La universidad Piloto de Colombia junto con el programa de Negocios Internacionales tiene como objetivo fomentar la movilidad internacional de los estudiantes, con el fin de permitirles ampliar su visión del mundo para encontrar oportunidades de negocio en cualquier parte. Es por ello, que en el presente año se llevó a cabo la II MISION ACADEMICA: CULTURA Y NEGOCIOS EN MEXICO 2016, en donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de conocer y asistir a conferencias en prestigiosas y reconocidas universidades, como el Tecnológico de Monterrey, la universidad de las Américas (UDLAP), Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Universidad Iberoamericana y el Instituto Politécnico Nacional (IPN), lugares donde tuvieron la oportunidad de profundizar y adquirir conocimientos que complementan su formación académica, sin dejar a un lado, las visitas que realizaron a empresas como Coca- Cola FEMSA en la ciudad de Toluca, Talavera Uriarte en la ciudad de Puebla, Banco de México, Bolsa de valores de México y grupo Televisa; esta última, permitió a los estudiantes ver una parte de las diferentes líneas de negocios a las que se dedica una compañía de entretenimiento, como lo son la televisión, la radio, la internet, el cine, la música, las telecomunicaciones, centro de juegos, editoriales, entre otros; con el fin de convertirse en el líder mundial en la producción y distribución de contenidos de habla hispana para todas las plataformas actuales y futuras. (TELEVISA, 2016). Por todo esto, es que nace la idea de desarrollar la presente monografía, pues es evidente que el mundo de los negocios ha tomado una tendencia hacia los bienes intangibles y/o servicios, los cuales, la mayoría de las veces, son nuevos conocimientos, ideas creativas y originales que logran llevar al éxito a una empresa, por lo tanto, la protección de dichos conocimientos y creatividad contra su divulgación involuntaria o su uso no autorizado por parte de competidores es cada vez más

importante para desarrollar y mantener una ventaja competitiva. (INTELECTUAL O. -O., 2016)  
de allí, la importancia del conocimiento de la normatividad para proteger dichas invenciones.

## **CAPITULO I**

### **1. ¿QUÉ ES LA PROPIEDAD INTELECTUAL?**

La Propiedad Intelectual hace referencia a toda creación del intelecto humano. Las obras literarias, artísticas y científicas; las interpretaciones de los artistas intérpretes y las ejecuciones de los artistas ejecutantes, los fonogramas y las emisiones de radiodifusión; las invenciones en todos los campos de la actividad humana; los descubrimientos científicos; los dibujos y modelos industriales; las marcas de fábrica, de comercio y de servicio, así como los nombres y denominaciones de origen; y todos los demás derechos relativos a la actividad intelectual en los terrenos industrial, científico, literario y artístico. (INTELECTUAL A. -A., 2016)

#### **1.1. RAMAS DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL**

Los derechos de Propiedad Intelectual se dividen en dos ramas que protegen los intereses de los creadores al ofrecerles ventajas en relación con sus creaciones, (INTELECTUAL A. -A., 2016) dentro de las cuales encontramos las siguientes:

##### **1.1.1. LA PROPIEDAD INDUSTRIAL**



La amplia aplicación que tiene el término “industrial” se explica claramente en el Artículo 1.3 del Convenio de París para la Protección de la Propiedad Industrial: *“La propiedad industrial se entiende en su acepción más amplia y se aplica no sólo a la industria y al comercio propiamente dichos, sino también al dominio de las industrias agrícolas y extractivas de todos los productos fabricados o naturales, por ejemplo: vinos, granos, hojas de tabaco, frutos, animales, minerales, aguas minerales, cervezas, flores, harinas”*. Existen infinitas formas de lo que se entiende por “propiedad industrial”, pero los principales tipos, a saber son, las patentes, que sirven para proteger las invenciones, y los diseños industriales, que vienen a ser creaciones estéticas determinantes del aspecto de los productos industriales. Dentro de lo que cabe denominar “propiedad industrial” figuran también las marcas de fábrica, las marcas de servicio, los esquemas de trazado de circuitos integrados, los nombres y las denominaciones comerciales así como las indicaciones geográficas, a lo que viene a sumarse la protección contra la competencia desleal. En varios de los activos que se acaban de describir no se aprecia tan bien, aunque exista, la dimensión de “creación intelectual”. Lo importante es comprender que los objetos de propiedad industrial suelen consistir en signos que transmiten información, en particular, los consumidores, en lo que respecta a los productos y servicios disponibles en el mercado. La protección tiene por finalidad impedir toda utilización no autorizada de dichos signos y que pueda inducir a error a los consumidores así como toda práctica que induzca a error en general. (INTELECTUAL O. -O., 2015). En conclusión, la propiedad industrial se puede entender como la protección que se ejerce sobre las ideas que tienen alguna aplicación en actividades del sector de servicios y/o productivo, por ejemplo, en países como Colombia, se requiere registrar formalmente ante la Superintendencia de Industria y Comercio estas protecciones con el fin de asegurar el monopolio de su explotación económica por cierto periodo de tiempo.

Ademas, se conoce como propiedad industrial los siguientes elementos:

- **Patentes:** Según la definición que nos da la OMPI, “una patente es un derecho exclusivo concedido a una invención, es decir, un producto o procedimiento que aporta, en general, una nueva manera de hacer algo o una nueva solución técnica a un problema. Para que sea patentable, la invención debe satisfacer determinados requisitos.” (INTELECTUAL O. M.)
- **Marcas:** Una marca es un signo que permite diferenciar los productos o servicios de una empresa de los de otra. Las marcas son derechos de Propiedad Industrial protegidos. (OMPI, OMPI)
- **Dibujos y modelos industriales:** Un dibujo o modelo (diseño) industrial constituye el aspecto ornamental o estético de un artículo. El dibujo o modelo puede consistir en rasgos tridimensionales, como la forma o la superficie de un artículo, o en rasgos bidimensionales, como motivos, líneas o colores. (INDUSTRIAL)

Los anteriores, son algunos ejemplos de los derechos que puede poseer una persona sobre una invencion.

### 1.1.2. DERECHOS DE AUTOR

El derecho de autor se aplica a las creaciones artísticas como los poemas, las novelas, las obras musicales, las pinturas y las obras cinematográficas. En inglés, a diferencia de los demás idiomas europeos, el derecho de autor se conoce con el nombre de “copyright”. El término copyright tiene que ver con actos fundamentales que, en lo que respecta a creaciones literarias y artísticas, sólo pueden ser efectuados por el autor o con su autorización. Se trata, concretamente, de la realización

de copias de las obras literarias y artísticas, como los libros, los 5 Principios básicos de la propiedad industrial pinturas, las esculturas, las fotografías y las obras cinematográficas. La segunda expresión, derecho de autor, nos remite a la persona creadora de la obra artística, a su autor, subrayando así el hecho que se reconoce en la mayor parte de las leyes, en el sentido de que el autor goza de derechos específicos en relación con su creación, como el derecho a impedir la reproducción deformada de la misma, prerrogativa que sólo a él le pertenece, mientras que existen otros derechos, como el derecho a efectuar copias, del que pueden gozar terceros, por ejemplo, todo editor que haya obtenido una licencia del autor con ese fin. (INTELECTUAL O. -O., 2015)

El derecho de autor se divide en dos derechos que le conceden al autor facultades diferentes, habida consideración que el derecho de autor es un derecho especial, teniendo en cuenta que si bien dispone de prerrogativas similares a la propiedad común sobre las cosas, también dispone de prerrogativas personales, inherentes al autor.

De ésta manera los *DERECHOS MORALES* son aquellos que tienen el carácter de perpetuos, inalienables, inembargables e irrenunciables en razón a la expresión de la personalidad del autor.

Por virtud de tal derecho, el autor dispone de la facultad para decidir sobre la divulgación de la obra o su modificación, el derecho a reclamar en todo tiempo su paternidad sobre la obra, en especial para que siempre se mencione o se indique su nombre en cualquier utilización que se haga de ella y aún para ocultarlo totalmente (el anónimo), o para ocultarlo bajo un seudónimo. (CECOLDA, CENTRO COLOMBIANO DEL DERECHO DE AUTOR, 2016)

También reconoce el derecho a oponerse a cualquier alteración o mutilación que desvirtúe la naturaleza de la obra o atente contra la honra del autor, y a retirarla del acceso al público previa indemnización.

De igual manera, diversas legislaciones han involucrado otro conjunto de derechos morales como el derecho a la modificación de la obra o al de retracto o arrepentimiento.

Por su parte, los *DERECHOS PATRIMONIALES* son los derechos que tiene el autor o sus derechohabientes que atañen básicamente a los beneficios económicos que se pueden derivar del aprovechamiento de la obra y que se extienden por un periodo que es determinado por la ley.

Estos derechos son independientes entre sí y en consecuencia, una forma de utilización autorizada, no se extiende a otras de utilización no convenidas previamente.

Por ello el autor puede: realizar, prohibir o autorizar la reproducción de su obra por cualquier forma o procedimiento (Derecho de reproducción), permitir la comunicación al público por cualquier medio ( Derecho de comunicación pública), la distribución pública de ejemplares o copias mediante venta arrendamiento o alquiler (Derecho de distribución), la importación al territorio de cualquier país del copias hechas sin autorización del titular (derecho de importación) y la transformación de la obra como su traducción, adaptación, arreglo u otra transformación o cualquier otra forma de explotación ( Derecho de transformación). (CECOLDA, CENTRO COLOMBIANO DEL DERECHO DE AUTOR, 2016)

Los derechos patrimoniales a diferencia de los morales, pueden ser transferidos a título gratuito u oneroso a otras personas naturales o jurídicas, o bien por virtud de la ley pueden ser detentados por personas diferentes del autor como es el caso de las obras realizadas en desarrollo de un contrato de trabajo o de un contrato de prestación de servicios. (CECOLDA, CENTRO COLOMBIANO DEL DERECHO DE AUTOR, 2016)

De acuerdo con lo anterior, la presente monografía tiene como objeto ahondar en la investigación respecto de la industria del entretenimiento exclusivamente, toda vez que es un tema

de significativa relevancia y dada a la brevedad del presente trabajo investigativo no es posible sumergirse en los demás elementos de los derechos de autor, pues para dicha labor se requeriría de la realización de un trabajo intelectual y académico diferente.

## CAPITULO II

### 2. ¿QUÉ ES LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO?

Para responder esta pregunta, es necesario que primero nos preguntemos ¿qué es el entretenimiento?, pues bien, como tal no hay una definición puntual sobre lo que realmente significa esta palabra, por ello, cuando nos hablan de entretenimiento inmediatamente lo asociamos con realizar algo que nos divierte, que nos relaja, que nos hace reír, que nos permite disfrutar y sentir satisfacción, generalmente, con actividades que realizamos en nuestro tiempo libre o ratos de esparcimiento. Por esta razón, la industria del entretenimiento nace para cubrir estas necesidades por medio de empresas y grupos empresariales que tienen por objetivo crear ideas a través de la producción de cultura con fines lucrativos, materializando estas ideas por medio de la televisión, la radio, los diarios y revistas, los videojuegos, el cine, las editoriales, el teatro, etc. Las cuales a su vez se encargan de entregarnos un producto que podemos percibir, estos productos son los que conocemos como:

- **Telenovelas:** formato televisivo que consiste en un relato de ficción de corte sentimental continuo y entrelazado, no menor de veinte episodios, con un final previsto, personajes estables y un manejo gradual de la expectativa. (IDENTIFICADO)

- **Películas:** Obra cinematográfica que narra una historia escrita o adaptada por un guionista y cuya puesta en escena depende de un director. La película puede contar con la participación de actores que interpretan a los distintos personajes de la historia o presentar dibujos animados mediante distintos tipos de técnicas. Es importante tener en cuenta que la película es la obra en sí misma, más allá de su formato y del lugar de exhibición (es decir, una película puede ser proyectada en una sala de cine o ser vista en un televisor en el hogar). Generalmente su duración es de una hora y cuarenta y cinco minutos. (Definicion.de)
- **Series de televisión:** Son una obra audiovisual que se difunde en emisiones televisivas sucesivas, manteniendo en cada una de ellas una unidad argumental en sí misma y con continuidad, al menos temática, entre los diferentes episodios que la integran. Una serie suele concebirse de forma cerrada, con final previsto, pero dejando abierta la posibilidad de ampliar la producción, en función de los resultados de audiencia. Lo más habitual es que se realice una primera tanda de trece episodios y, si el éxito acompaña, es muy probable que la serie regrese con nuevas entregas, es decir, nuevas temporadas. (EcuRed, 2012)
- **Videojuegos:** Son un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que lo ejecuta; estos dispositivos electrónicos pueden ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola, un teléfono móvil, y son conocidos como "plataformas". Aunque, usualmente el término "vídeo" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un visualizador de gráficos rasterizados. Por tal motivo entendemos por videojuegos todos aquellos juegos digitales interactivos, independientemente de su soporte. (EcuRed, 2013)

- **Libros:** Son una obra (que puede ser manuscrita, impresa o pintada) dispuesta en hojas de papel encuadradas y protegidas por una cubierta. En general, para ser considerado un libro, debe tener al menos 50 páginas, y puede estar distribuido en varios tomos o volúmenes. Se llama libro a una obra que trata sobre cualquier tema e incluso que no contiene palabras, sino sólo imágenes. (Definición ABC, 2011)
- **Música:** arte de organizar de modo sensible y con lógica la combinación coherente de silencios y sonidos utilizando como parámetros rectores para llevar a cabo y a buen puerto tal actividad los principios fundamentales de la melodía, la armonía y el ritmo, los cuales se verán sujetos e intervenidos, además, por complejos y a veces poco predecibles procesos psico-anímicos. (Definición ABC, 2011). Además, la música la podemos encontrar en casetes, CDs, vinilos, plataformas de descarga virtuales, conciertos, etc.
- **Obras de teatro:** Las obras de teatro u obras teatrales son desde los tiempos más remotos uno de los entretenimientos preferidos de la gente. A la gente desde la antigüedad le gusta apreciar obras de teatro porque con ellas puede reírse, llorar, emocionarse y hasta identificarse si es que en la misma se tocan temas que tienen que ver con la propia realidad. Constituida por conversaciones entre los personajes, es decir, se trata de una narración expresada en el modo compositivo del diálogo, aunque también nos podemos encontrar con alguna en clave de monólogo, en la que es un solo personaje el que domina y manda en la escena, conocida como unipersonal. En la actualidad, el teatro continúa siendo parte del tiempo de ocio y forma de entretenimiento de la gente. Incluso hay lugares en el mundo en los que el teatro es un atractivo adicional para visitar una ciudad, tal es el caso de Broadway, en Nueva York, cuna de las más destacadas y espectaculares obras de teatro musicales. (Definición ABC, 2011)

- **Software:** Compone la parte lógica de un sistema de computación, permitiéndole el funcionamiento, se trata de un complejo entramado informático. Esto quiere decir entonces que no solo los programas son y forman un software, sino que la información del usuario, los datos procesados y más integran el software, ya que todo componente intangible y no físico lo constituyen. (CONCEPTO.DE, 2015)
- **Diarios:** Uno de los usos más extendidos que le damos es para referir a aquella publicación que dispone de características informativas y que se edita diariamente.

Ahora bien, vale aclarar que aunque diario y periódico son usados por muchos de manera indistinta, no refieren lo mismo, dado que diario es una publicación informativa que se edita de manera diaria, es decir, todos los días, mientras que lo periódico implica cierta regularidad en la publicación. Lo correcto sería que se lo aplique a aquellas publicaciones que disponen de una periodicidad mensual, semanal, entre otras alternativas. (Definición ABC , 2011)

Lo anterior, son solo algunos de los productos que podemos encontrar en tan amplia industria, por ello solo se mencionaron los que son más populares y usados en la actualidad, que claramente reflejan una gran oferta en variedad de contenidos en la que cualquier persona puede disfrutar al menos de una de estas opciones.

## **2.1. LA INDUSTRIA DEL ENTERTENIMIENTO EN COLOMBIA**

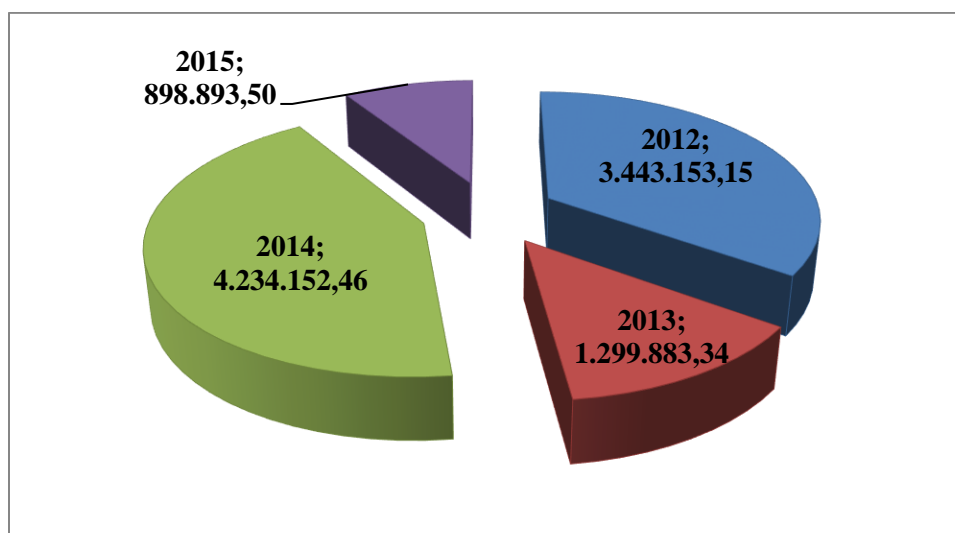
Si bien es cierto esta industria en Colombia, ha tomado un papel importante en los últimos años, ya que, se ha evidenciado que las actividades de entretenimiento de hace algunos años para los colombianos, han cambiado, pues anteriormente gastaban su tiempo libre en ir a cine, o estar en



casa viendo los pocos canales de televisión disponibles o en salir a pasear por los parques de cada ciudad, diferente al desarrollo que se ha tenido en esta industria hasta el día de hoy, dado que, ahora contamos con una gran variedad para elegir y disfrutar en nuestro tiempo libre, podemos elegir un sinnúmero de canales de tv con contenido diferente las 24 horas del día, acceder a leer un libro de forma digital, descargar música o ver conciertos en vivo por medio de internet, asistir a cine en 4D y sentir que hacemos parte de la película, o disfrutar de alguna serie de televisión que haya llamado nuestra atención, entre otros. Todo esto, hace parte del desarrollo que ha tenido nuestro país en cuanto a la industria del entretenimiento, la cual ha ido transformándose de acuerdo a las necesidades de los consumidores y las tendencias mundiales, por ello, cabe resaltar que Colombia cuenta con un conglomerado de empresas nacionales y extranjeras que han permitido que el país aumente sus exportaciones en medios audiovisuales a diferentes partes del mundo.

A continuación, encontraremos estadísticas que nos permitan conocer brevemente como se encuentra esta industria en Colombia actualmente.

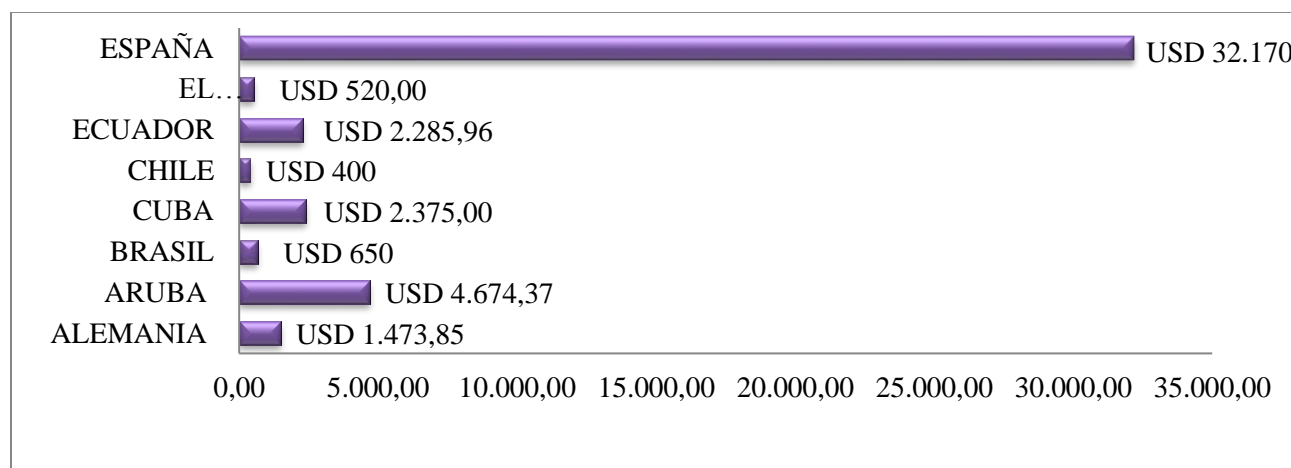
#### **GRAFICO 1: EXPORTACIONES AUDIOVISUALES 2012-2015 (VALOR FOB-USD)**



*Elaboración propia a partir de (DANE, 2015)*

De acuerdo con la gráfica anterior, podemos evidenciar que durante los periodos de 2012 al 2015, Colombia presento un total de exportaciones de medios audiovisuales de USD 9.876.082,45 aproximadamente (DANE, 2015), posicionandolo como uno de los países latinoamericanos que mayor reconocimiento ha tomado en cuanto a la exportación de entretenimiento se refiere, pues tal y como se ve reflejado en la siguiente gráfica, Colombia exporta gran cantidad de contenido a países que se encuentran en cada uno de los diferentes continentes, aunque aún no cuenta con una presencia significativa en el continente asiático, si lo hace con sus países hermanos y cercanos, los cuales importan gran contenido televisivo, es decir, telenovelas, series y películas.

**GRAFICO 2: PRINCIPALES DESTINO DE EXPORTACION DE MEDIOS AUDIOVISUALES 2015 (VALOR FOB)**

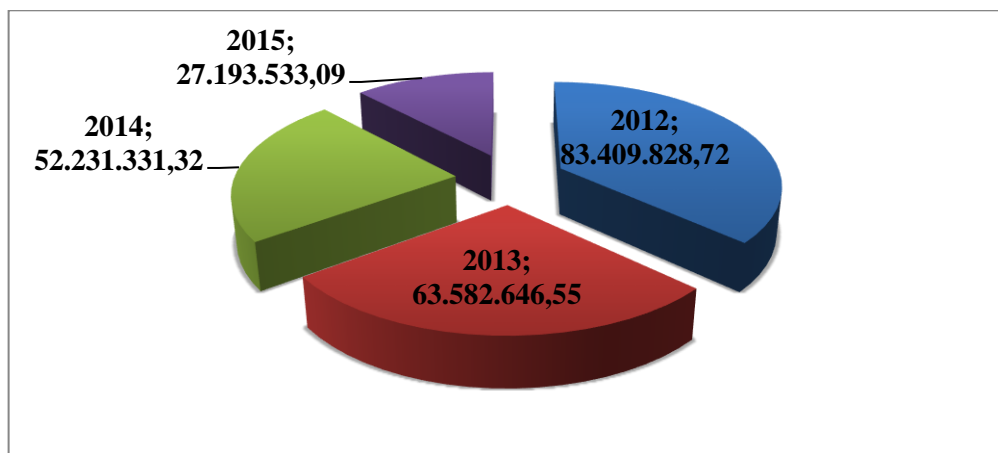


*Elaboración propia a partir de (DANE, 2015)*

Además, Colombia comienza a mostrar interés por incursionar en el mercado internacional con intangibles y servicios, razón por la cual se diversifican los productos a exportar, siendo uno de ellos el sector editorial, que al 2015 contaba con 240 empresas dedicadas a la exportación de

productos de dicho sector, a continuación se refleja en el grafico 3 las exportaciones de cada año desde el 2012 al 2015.

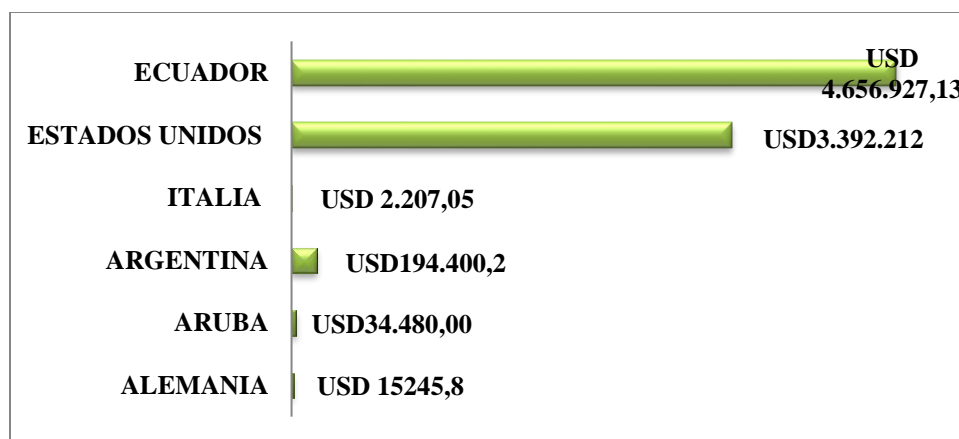
**GRAFICO 3: EXPORTACIONES EDITORIALES 2012 – 2015 (VALOR FOB-USD)**



*Elaboración propia a partir de (DANE, 2015)*

Por último, en el grafico 4 observamos que principalmente nuestras operaciones de comercio exterior significativas las realizamos con países dentro del mismo continente americano, como Ecuador y Estados Unidos respectivamente.

**GRAFICO 4: PRINCIPALES DESTINOS DE EXPORTACIONES EDITORIALES 2015 (VALOR FOB)**



*Elaboración propia a partir de (DANE, 2015)*

Por lo anterior, notamos que Colombia cuenta con gran potencial en dos campos importantes, en producir y exportar servicios de entretenimiento, así como una población que está dispuesta a adquirir estos servicios nacionalmente con el fin de buscar un rato de esparcimiento. Es por esto, que el entretenimiento se conoce como la industria global, dado que permite desarrollar productos que estén al alcance de todos, en cualquier parte del mundo, pero así mismo, presenta un dilema para todo empresario que se enfrente al negocio de divertir a la gente, pues esta industria tiende a ser cada vez más un negocio global en el que los jugadores dominantes son las mega corporaciones que han hecho la integración completa de la cadena de valor. Lo que indica que, producen el contenido (películas, videos, series de TV, revistas, periódicos), lo distribuyen a través de sus cadenas de televisión, de cable, sitios en Internet y algunas empresas llegan hasta fabricar los aparatos electrónicos donde la gente va a disfrutar ese contenido (MAZUERA). Sin duda, este es el reto al que se deben enfrentar las empresas colombianas para competir en una industria que se mueve y se transforma constantemente para un público cada vez más exigente, claro está, que la creación de este contenido debe estar ligada a la propiedad intelectual y derechos de autor, pues con ellos el autor podrá contar con normas que lo amparen y protejan en caso que se vulneren sus derechos y/o sea víctima de la piratería o del uso de sus obras sin previa autorización. Por ello, en el siguiente capítulo se ahondara en la normatividad y jurisprudencia que rige en nuestro país para estos casos.

## **CAPITULO III**

### **3. MARCO JURIDICO**

Para hacer un análisis con mucho más soporte y fundamento avocaremos el estudio de normatividad y jurisprudencia respecto de los derechos de autor y propiedad industrial como requisito para lograr aterrizar contenidos al plano de la realidad jurídica y social de Colombia, aras de concretar los avances en materia de protección de este tipo de obras o incluso las limitaciones que pudieren existir en cuanto su desarrollo o protección con atención al ordenamiento jurídico nacional e internacional.

#### **3.1. NORMAS DE CARÁCTER SUPRANACIONAL PARA LA PROPIEDAD INTELECTUAL, DERECHOS DE AUTOR Y PROPIEDAD INDUSTRIAL.**

##### **3.1.1. Convenio de Paris para la proteccion industrial (1883)**

El Convenio de París se aplica a la propiedad industrial en su acepción más amplia, con inclusión de las patentes, las marcas de productos y servicios, los dibujos y modelos industriales, los modelos de utilidad (una especie de "pequeña patente" establecida en la legislación de algunos países), las marcas de servicio, los nombres comerciales (la denominación que se emplea para la actividad industrial o comercial), las indicaciones geográficas (indicaciones de procedencia y denominaciones de origen) y la represión de la competencia desleal. (OMPI, OMPI)

##### **3.1.2. Regimen comun sobre derechos de autor y derechos conexos (1996) – Decision 351**

Este regimen nace con el fin, como se estipula en su primer articulo, de reconocer la adecuada y efectiva proteccion a los autores y demas titulares de derechos, sobre las obras de ingenio, en el campo literario, artistico o cientifico, cualquiera que sea su genero o forma de expresion y sin importar el merito literario o artistico ni su destino. (NACIONES). Ademas, con este regimen se establecio que cada pais miembro concedera a los nacionales de otro pais, una proteccion no menos favorable que la reconocida a sus propios nacionales en materia de derecho de autor y derechos conexos. (NACIONES)

### **3.1.3. Régimen común de propiedad industrial (2000) – Decisión 486**

El nuevo Régimen Común sobre Propiedad Industrial de la Comunidad Andina (CAN), adoptado por medio de la Decisión 486, entró en vigencia el 1 de diciembre del 2000, con el fin de que los inversionistas nacionales y extranjeros logaran establecer una mejor protección a los derechos de propiedad intelectual" y "procedimientos más ágiles y transparentes para los registros de marcas y el otorgamiento de patentes". La Decisión 486 aborda aspectos precisos en materia de patentes de invención, diseños industriales, marcas, denominación de origen y competencia desleal vinculada a la propiedad industrial, entre otros aspectos. (CAN- COMUNIDAD ANDINA)

### **3.1.4. Sistema internacional de patentes (2012) - PCT**

El Tratado de Cooperación en materia de Patentes (PCT) ofrece asistencia a los solicitantes que buscan protección internacional por patente para sus invenciones y asiste a las Oficinas en las decisiones sobre el otorgamiento de patentes, así como pone a disposición del público el acceso a la extensa información técnica con relación a las invenciones. Al presentar una solicitud internacional de patente según el PCT, los solicitantes tienen la posibilidad de proteger su

invención a nivel mundial en 148 países. (OMPI, ORGANIZACION MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL)

Ahora bien, teniendo en cuenta que Colombia es miembro de la Comunidad Andina (CAN), es importante aclarar que para nuestro país los acuerdos internacionales tienen la importancia que tiene una norma constitucional, es decir, son más importantes que una norma o una ley local nacional, por ello, los tratados internacionales que hayan sido aprobados o ratificados por el congreso de la Republica, tienen rango constitucional, es decir, tienen igual importancia que la constitución política.

### **3.2. NORMAS DE CARÁCTER NACIONAL PARA LA PROPIEDAD INDUSTRIAL, DERECHOS DE AUTOR Y PROPIEDAD INDUSTRIAL**

#### **3.2.4. Constitución política de Colombia Art 61**

Tomamos como punto de partida el artículo la constitución política de Colombia, dada la importancia que esta tiene por ser norma de normas en nuestro país, considerando el capítulo II – De los derechos sociales, económicos y culturales, se establece en el art 61.- “*el Estado protegerá la propiedad intelectual por el tiempo y mediante las formalidades que establezca la ley.*” (Constitución Política de Colombia- 1991, 2008), esto con el fin de garantizar a los autores, artistas, productores, entre otros, sus derechos sobre todas y cada una de sus obras.

#### **3.2.5. Ley 23 de 1982**

En esta ley encontramos puntualmente dos artículos, artículo 1 y artículo 2, los cuales hacen referencia a los derechos de autor y plantean que “*Los autores de obras literarias, científicas y*

*artísticas gozarán de protección para sus obras en la forma prescrita por la presente ley y, en cuanto fuere compatible con ella, por el derecho común(...).*” (1982) y nos recalca en el segundo artículo que, los derechos de autor recaen sobre todas las formas de expresión en las que se pueden difundir las obras literarias, científicas, artísticas, cinematográficas, musicales, fotográficas, ya sea por medio de impresión en libros, folletos u otros escritos, reproducción por fonografía, radiotelefonía o difusión o cualquier otro medio conocido o por conocer. (1982).

### **3.2.6. Ley 44 de 1993**

En esta ley se modifican y se adicionan artículos sobre la *Ley 23 de 1982*, y en dos de sus artículos, artículo 6 y artículo 51, se hace referencia a la entidad a la cual se deberán adjudicar los derechos de autor y derechos conexos como condición de publicidad y oponibilidad ante terceros, esta entidad es el *Registro Nacional del Derecho de Autor* (1993), además, se estipulan los periodos de penalización que pueden ser de dos a cinco años y multas entre cinco a veinte salarios mínimos legales vigentes para aquellas personas que publiquen obras literarias por cualquier medio sin la autorización del titular del derecho, que inscriban en el registro de autor una obra con persona distinta del autor verdadero, o con modificaciones de cualquier tipo, por último, también se tienen en cuenta a las personas que transporten, almacenen, conserven, distribuyan, importen, vendan, y ofrezcan para la venta o distribución o suministro a cualquier título dichas reproducciones donde las penas anteriores se aumentarían hasta en la mitad por utilizar la razón social, logotipo o distintivo del titular sin ningún tipo de autorización. (1993)

### **3.2.7. Ley 599 de 2000**

En esta ley se expide el código penal, donde en tres de sus artículos principalmente se mencionan las penalidades y multas en las que incurrirán aquellas personas que comentan alguna infracción relacionada a los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, así como la



violación a mecanismos de protección de derecho de autor y derechos conexos, y otras defraudaciones, respectivamente.

En esta ley, se evidencia un cambio en las sanciones respecto a las establecidas en la Ley 44 de 1993, pues en esta ley las sanciones eran menores a las establecidas en la ley 599 de 2000; pero, en el 2004 se realiza una modificación y se crea la ley 890 de 2004, la cual en su artículo 14 establece que *“Las penas previstas en los tipos penales contenidos en la Parte Especial del Código Penal se aumentarán en la tercera parte en el mínimo y en la mitad en el máximo. En todo caso, la aplicación de esta regla general de incremento deberá respetar el tope máximo de la pena privativa de la libertad para los tipos penales.”* (2004), es decir, nuevamente se han aumentado las penas para quienes infrinjan en cualquiera de estos casos.

### **3.3.JURISPRUDENCIA**

en nuestro país

#### **3.3.1. SENTENCIA C-334/1993**

Esta sentencia señala una diferencia contundente respecto del derecho que tiene un autor sobre su obra y el que se tiene sobre la propiedad de un bien: *“El contenido moral del derecho que tiene el autor sobre la propiedad intelectual que es inalienable, irrenunciable e imprescriptible e independiente del contenido patrimonial del mismo, contrario a lo que ocurre con el derecho de propiedad común, que sólo tiene un contenido patrimonial, alienable, renunciable y prescriptible.”* (CONSTITUCIONAL) lo que quiere decir que, el contenido moral hace referencia al derecho personal que reconoce el vínculo entre el autor y su obra, mientras que, el

contenido patrimonial se refiere a la explotación económica que puede llegar a hacer el autor con sus obras.

### **3.3.2. SENTENCIA C- 276/1996**

Magistrado Ponente Julio Cesar Ortiz Gutierrez, hace referencia, la corte constitucional, al objeto que se protege mediante el derecho del autor, en el cual lo definen como *"...la expresión personal de la inteligencia que desarrolla un pensamiento que se manifiesta bajo una forma perceptible, tiene originalidad o individualidad suficiente, y es apta para ser difundida y reproducida."* Dicha protección está condicionada al cumplimiento de los siguientes presupuestos: *"el derecho de autor protege las creaciones formales no las ideas; la originalidad es condición necesaria para la protección; ella, además, no depende del valor o mérito de la obra, ni de su destino o forma de expresión y, en la mayoría de legislaciones, no está sujeta al cumplimiento de formalidades."* (CONSTITUCIONAL) es decir, el Estado colombiano garantiza el derecho de que el autor pueda divulgar su obra o mantenerla en la esfera de su intimidad, de reivindicar el reconocimiento de su paternidad intelectual sobre la misma, de exigir respeto a la integridad de su obra y de retractarse o arrepentirse de su contenido. (CONSTITUCIONAL)

### **3.3.3. SENTENCIA C-035/2015**

Es de significativa importancia el hecho de que una de las dimensiones de los derechos de autor es elevada al rango constitucional de los derechos fundamentales, pues esto da cuenta un gran avance en cuanto a la protección de tales derechos, al respecto la corte constitucional sostuvo lo siguiente, haciendo alusión a la Sentencia C-155 de 1998 MP. Vladimiro Naranjo Mesa:

*“(…) los derechos morales de autor se consideran derechos de rango fundamental, en cuanto la facultad creadora del hombre, la posibilidad de expresar las ideas o sentimientos de forma particular, su capacidad de invención, su ingenio y en general todas las formas de manifestación del espíritu, son prerrogativas inherentes a la condición racional propia de la naturaleza humana, y a la dimensión libre que de ella se deriva. Desconocer al hombre el derecho de autoría sobre el fruto de su propia creatividad, la manifestación exclusiva de su espíritu o de su ingenio, es desconocer al hombre su condición de individuo que piensa y que crea, y que expresa esta racionalidad y creatividad como manifestación de su propia naturaleza. Por tal razón, los derechos morales de autor, deben ser protegidos como derechos que emanan de la misma condición de hombre.” (2004)*

De acuerdo con lo anterior, se puede evidenciar que Colombia presenta un sistema judicial sólido en cuanto a protección de propiedad intelectual y derechos de autor se refiere, pues contempla penas y sanciones relevantes y como se pudo evidenciar en los apartados de las sentencias, se prima el derecho total del autor. Sin embargo, a pesar de que contamos con acuerdos internacionales, normas y leyes nacionales para proteger este derecho, aun es inconsistente el control con la piratería, la reprografía ilegal y el hurto, los cuales son hechos que perjudican directamente a los autores, escritores, productores y editores ya que, no reciben el lucro esperado y en muchas ocasiones, se ven desestimulados para emprender nuevas creaciones (PALACIO, 2005), por el hecho que deben que pagar por derechos de autor, crear empresa, pagar nómina a sus empleados, entre otros, caso contrario a la persona que se dedica a la piratería que con menor esfuerzo logra generar utilidades para sí mismo y generar pérdidas

millonarias a la industria. Aunque los operativos de las autoridades son cada vez más crecientes resultan insatisfactorios ante la sofisticación de los delincuentes. El caldo de cultivo para el florecimiento de esta industria al margen de la ley tiene varios elementos: desempleo, informalidad, comprar barato, idiosincrasia, que si no se atacan, la situación va a continuar. (MACHADO, 2012)

### **3.4. ENTIDADES COLOMBIANAS PARA EL DERECHO DE AUTOR Y LA PROPIEDAD INDUSTRIAL.**

En Colombia se conocen principalmente dos entidades sin ánimo de lucro, una es una entidad pública encargada de la regulación de los derechos de autor y la otra privada se encarga de promoverlos, a continuación se explicara el papel de cada una de ellas:

#### **3.4.1. DIRECCION NACIONAL DE DERECHO DE AUTOR (DNDA)**

La Dirección Nacional de Derecho de Autor es un organismo del Estado Colombiano, que posee la estructura jurídica de una Unidad Administrativa Especial adscrita al Ministerio del Interior y es el órgano institucional que se encarga del diseño, dirección, administración y ejecución de las políticas gubernamentales en materia de derecho de autor y derechos conexos. En tal calidad posee el llamado institucional de fortalecer la debida y adecuada protección de los diversos titulares del derecho de autor y los derechos conexos, contribuyendo a la formación, desarrollo y sustentación de una cultura nacional de respeto por los derechos de los diversos autores y titulares de las obras literarias y artísticas. (DNDA, Direccion Nacional de Derecho de Autor, 2016)

De igual forma, la Dirección Nacional de Derecho de Autor participa activamente en todos los procesos de negociación comercial que adelanta nuestro país a nivel bilateral y multilateral, y en

los cuales se discuten los temas del derecho de autor y los derechos conexos. (DNDA, Direccion Nacional de Derecho de Autor, 2016)

Pero más que esto, lo que busca esta entidad es cumplir con plenitud el respeto al derecho de autor y derechos conexos, además de fomentar la creatividad productiva mediante el establecimiento de condiciones que permitan a la comunidad de autores, creadores y desarrolladores de obras protegidas por el derecho de autor, beneficiarse de sus obras y con ello impulsar el desarrollo de las industrias culturales y de tecnología, de manera que contribuya al crecimiento económico del país. (DNDA, Direccion Nacional de Derecho de autor, 2016)

Y por último, pero no menos importante, esta entidad se encarga de promover mecanismos que aseguren la observancia del derecho de autor y derechos conexos, garantizando el acceso a la justicia especializada y a los medios alternativos de solución de conflictos. (DNDA, Direccion Nacional de Derecho de Autor, 2016)

#### **3.4.2. CENTRO COLOMBIANO DEL DERECHO DE AUTOR (CECOLDA)**

El Centro Colombiano del Derecho de Autor -CECOLDA-, es una asociación sin ánimo de lucro, constituida en el año de 1990, dedicada a promover desde entonces el estudio y la investigación tendientes a lograr un mejor conocimiento de los derechos de autor y de los derechos conexos, así como su efectiva protección a través de una coordinada labor con especialistas y entidades públicas y privadas relacionadas con el tema. Sus miembros son todos profesionales versados en el Derecho de Autor que mediante sus experiencias enriquecen y actualizan, en charlas periódicas, el conocimiento general y especializado de nuestra materia. (CECOLDA, CENTRO COLOMBIANO DEL DERECHO DE AUTOR , 2016)

### **3.4.3. SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO (SIC)**

La superintendencia de industria y comercio de nuestro país es la entidad nacional delegada para la administración de la propiedad industrial, teniendo como objetivo fomentar y promover mecanismos y herramientas que les permitan a las empresas colombianas invertir en investigación, crear e innovar para que obtengan el uso exclusivo de los resultados y ganancias que se generen, pues, les permitira ser diferentes y posicionarse con éxito en el mercado generando ventajas competitivas que fortalezcan su negocio. Es así como la Propiedad Industrial es una pieza clave que beneficia el crecimiento empresarial y el desarrollo tecnológico y económico de un país, recompensando la creatividad intelectual de los que en el habitan. (COMERCIO-SIC)

### **3.4.4. ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL (OMPI)**

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) es el Foro Mundial en lo que atañe a servicios, políticas, información y cooperación en propiedad intelectual. Es un organismo de las Naciones Unidas, autofinanciado, que cuenta con 188 Estados miembros. La misión de la OMPI es llevar la iniciativa en el desarrollo de un sistema internacional de P.I. equilibrado y eficaz, que permita la innovación y la creatividad en beneficio de todos. (OMPI, ORGANIZACION MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL)El cual fue firmado por Colombia en Estocolmo el 14 de julio de 1967.

Luego del estudio de la normatividad nacional respecto de los derechos de autor podemos concluir que Colombia ha buscado no solo garantizar la efectiva protección de los derechos de autor, sino que también busca dentro del marco normativo impulsar e incentivar la creatividad mediante la posibilidad de explotación de las obras artísticas, culturales y creativas.

## CAPITULO IV

### 1. OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO COLOMBIANO

La industria del entretenimiento es una industria ligada a la tecnología y a las tendencias, ya que son el referente para innovar y lograr aceptación en todos los públicos; por ello a través de la indagación que se ha hecho para realizar el presente trabajo encontramos las siguientes oportunidades para esta industria en Colombia, la cual cada día crece más, debido a la fuerte creación de ideas por parte de jóvenes con el conocimiento necesario para desarrollar cualquier tipo de ideas y además, con el debido respaldo jurídico que les permite la explotación comercial y económica de dichas ideas e invenciones.

- **Animación digital y videojuegos:** Canadá se encuentra entre las 10 principales naciones industrializadas del mundo, habiendo también experimentado un notable crecimiento en los sectores de alta tecnología y servicios. La economía de Canadá es cada vez más diversificada y basada en el conocimiento. Ya no dependiendo solamente en sus recursos naturales, la economía de Canadá crece a través de la innovación y la tecnología. (CEC NETWORK) Por otro lado, Canadá no sólo le apuesta al entretenimiento sino también a la aplicación digital en programas de educación, entrenamiento, simulaciones médicas, aplicaciones de negocios, web marketing, e-learning, entre otras. El potencial del sector se debe a la política gubernamental que busca fortalecer diversos sectores de la economía a través del desarrollo y uso de tecnología. Por ello, teniendo en cuenta la experiencia

exportadora, la capacidad y el talento creativo que hay en Colombia, se pueden evidenciar oportunidades en este sector ya sea, por medio de diseños de contenidos, desarrollos interactivos para redes sociales o producción de películas animadas, pues estos podrían incursionar en el mercado canadiense, en donde la demanda de este tipo de contenido es cada vez mayor en cuanto a entretenimiento se refiere. (PROCOLOMBIA, 2016).

Ahora bien, teniendo en cuenta que finalmente lo que se ofrece es un servicio, se sugiere, como canal de distribución de este, es la venta directa, es decir, el productor debería ponerse en contacto con el cliente o el comprador del servicio, dado que este es un modelo de negocio con el que opera la tecnología, sobre todo para pequeños empresarios.

- **Aplicaciones móviles:** de acuerdo a los estudios realizados por PROCOLOMBIA para las exportaciones en nuestro país, resalta que “el Sector de Aplicaciones Móviles en Colombia representa amplias oportunidades para el desarrollo de soluciones corporativas. Dado que, existen empresas dedicadas al uso de sms para enviar información a los usuarios de forma masiva. En la actualidad, este sector ha logrado desarrollar negocios en África, Europa y el Caribe.” Por ello, una oportunidad de negocio que se puede presentar, siempre y cuando en Colombia se continúe desarrollando aplicaciones móviles que cubran la necesidad y demanda de los consumidores, sería en los mercados de centroamérica ya que, en esta parte consumen cada vez más este tipo de aplicaciones y el uso de micro pagos a través de sistemas móviles se está masificando, con el talento y el ingenio que existe en Colombia, se puede sacar provecho del mercado de las aplicaciones móviles porque ofrece muchas oportunidades para aquellas que sean innovadoras, modernas y fáciles de usar. (PROCOLOMBIA, 2016)



Pero si se quiere ser mas osado, es posible llegar a otro continente y llegar a paises como Reino Unido, en donde se presenta un atractivo de negocio para el desarrollo de aplicaciones moviles, pues, por cada 100 habitantes del Reino Unido existen 123,4 suscripciones a líneas telefónicas móviles, 79,6 usuarios de internet y 80,2 ordenadores personales, conforme a estas cifras y a estas leves características, se puede sugerir como canal de distribución las agencias digitales encargadas de distribuir los productos a nichos específicos del mercado como empresas de publicidad, medios audiovisuales, ya que son estas principalmente, las encargadas de funcionar como intermediarias en la industria de la creatividad y el entretenimiento.

- **Comunicación gráfica y editorial:** El subsector editorial ha reportado un importante crecimiento desde 1990, cuando salían al mercado menos de 2.000 títulos y para 2009 la producción alcanzó 11.389. También se ha incrementado la producción de literatura infantil y juvenil y de libros académicos y universitarios, generando que la industria del subsector de Comunicación Gráfica represente el 2.1 del PIB y el 8% del PIB manufacturero. Colombia es el segundo país exportador de libros en América Latina, después de México. (PROCOLOMBIA, 2016), razon por la cual, se presenta una oportunidad de negocio para este sector en paises como Brasil, donde el gobierno fijó como obligatoria la enseñanza de español en los cursos de primaria (básica) y 2do grado en las escuelas públicas y privadas. Sumado a esto, la población es consciente de la necesidad de aprender otro idioma y por eso prefiere el español al inglés, pues cree que se puede aprender más fácilmente, por ello, un aliado de negocio podrían ser las grandes editoras que son importadoras, con las cuales es posible hacer acuerdos para ofrecer los cursos en fascículos

y a través de las cuales se puede participar en concursos públicos, promovidos por el Ministerio de la Educación, para el abastecimiento de escuelas públicas (cursos de 1 y 2 grado). (COLOMBIATRADE, COLOMBIATRADE)

Además, vale la pena tener en cuenta el aumento que ha tenido el número de títulos en los catálogos, las suscripciones a menor costo así como la facilidad de acceder a libros o cómics a través de aplicaciones en plataformas como Apple, Android y Windows 8, pues estos son algunos de los factores que han favorecido el crecimiento de la industria digital, de acuerdo con un artículo del diario Metro de Francia. En Europa dos terceras partes de la población piensan comprar libros y el 70% de ellos serán impresos. De ahí que la oportunidad para los empresarios colombianos no sólo este en los libros digitales sino también en los impresos en países como Francia, en donde el hábito de lectura de sus habitantes es numeroso, por ello, La mejor forma de comercializar libros digitales en Francia es a través de plataformas de distribución. Eden Livres, ePlateforme y ePagine son las plataformas creadas por las editoriales de Francia, las cuales reúnen el 80% de los libros publicados en este país, y están abiertas a que el resto de los editores se unan a ellas. Han dispuesto un catálogo común en la red que facilita las ventas de libros digitales en un mismo espacio. (COLOMBIATRADE, PROCOLOMBIA)

- **Software:** En los últimos años el desarrollo de software en nuestro país ha reportado un crecimiento sostenible debido a que, son más de 40 empresas creadoras de software certificadas en CMMI (software engineering institute), cuenta con la tasa de piratería más baja de la región y además, ocupa el tercer lugar en el ranking de América Latina en disponibilidad y calidad de mano de obra y los costos salariales de Ingenieros de Sistemas

están de acuerdo al promedio de la región. De acuerdo con esto, las oportunidades que se presentan en el sector son los servicios de software de tecnología, desarrollo de aplicaciones y modernización, gestión de data center entre otros. (PROCOLOMBIA , 2016) los cuales, pueden tener oportunidad de negocio en un país como Mexico dada la gran cantidad de empresas medianas y pequeñas existentes en este país y el deseo de actualizarse tecnológicamente para ser más eficientes y responder a las necesidades de sus clientes, abre una buena oportunidad para este sector. Se buscan soluciones de software adaptadas a las nuevas regulaciones del sistema financiero mexicano para prevenir el lavado de activos, ERP's (Enterprise Resource Planning) especializados en gestión hospitalaria, ERP's de bajo costo para Pymes de diferentes industrias, programas de e-learning institucional, desarrollos de software a la medida, pruebas de software (testing). El modelo de distribución de las soluciones de Software y TI está directamente relacionado con el perfil del cliente, por lo que no se recomienda una operación 100% offshore ya que no representa una garantía de postventa para el comprador. Por tal razón, se contemplan dos alternativas probables para la distribución: la primera consiste en el desarrollo de un canal basado en un Joint Venture, con una firma mexicana que se dedique a la representación de una herramienta altamente especializada hacia un nicho de mercado y la segunda alternativa, de la cual ya hay casos de éxito en el país, consiste en la instalación en el mercado a través de la constitución de una empresa en México. (TRADE)

Lo anterior, son solo algunas de las oportunidades de negocio que se pueden encontrar en la industria del entretenimiento colombiano, teniendo en cuenta las tendencias del mercado y gustos de los consumidores, claro esta, sin dejar de lado, el potencial creciente en calidad e innovación en nuestro país para suplir con las necesidades de una industria que mueve millones de dinero pero

así mismo, esta en constante cambio. Claro esta, sin dejar a un lado, la importancia de los acuerdos que ha firmado Colombia para la protección de los derechos de autor y propiedad industrial de cada uno de los autores que desarrollan sus ideas en cada uno de los países con los que nuestro país entablo este acuerdo, de modo que, los colombianos gozaran de los mismos derechos que los nacionales de estos países.

## CONCLUSIÓN

Es importante tener en cuenta que con la posibilidad que existe de percibir rubro mediante la protección de los derechos de autor con la comercialización de las obras que fueren inscritas en el Registro Nacional de Derechos de Autor, se está buscando configurar un verdadero mercado en el que el producto que se comercializa trasciende lo material, pues el verdadero contenido y valor de la obra que se comercializa es su contenido intelectual e intangible. Nos encontramos de frente entonces con la apertura de un mercado de productos intangibles – aun cuando su configuración implique una reproducción física- que aún en nuestro país resulta incipiente y para muchos desconocidos.

Si bien es cierto que el ordenamiento jurídico colombiano es reflejo de la tendencia mundial encaminada al verdadero reconocimiento y protección de los derechos de autor, busca con ello consolidar un mercado en torno a las obras que gocen de la protección respectiva, hay que decir que nuestro país no es uno de los más aventajados en el tema, ya que pese a las normas existentes, el mercado de este tipo de obras no es tan sólido como los artistas e incluso como la comunidad lo desearía, las ganancias no son tan significativas, la protección muchas veces se queda corta y

lamentablemente nos vemos avocados a un espacio comercial un tanto descuidado y al que no se la ha dado el lugar que verdaderamente merece, esto debido también al poco conocimiento que el ciudadano de a pie tiene sobre el tema.

Es transcendental entonces, armonizar la normatividad referente a la protección de los derechos de autor con una política de publicidad y verdadero incentivo para ese ejercicio intelectual, en el que se logre aprovechar el intelecto e ingenio local para configurar productos de gran calidad que logren trascender fronteras y así consolidar un verdadero mercado de contenidos artísticos e intelectuales que podría llegar a generar una fuente significativa de ingreso que necesariamente repercutirá en el desarrollo comercial del país. La clave, es entender el ejercicio artístico, cultural e intelectual junto con la protección de los derechos de autor como una gran posibilidad de negocio, es decir, como la fuente de ingreso que permita generar productos de verdadera calidad que identifiquen a nuestro país y nos permitan ser realmente competitivos en los mercados internacionales. Es momento asumir con responsabilidad que los mercados han cambiado y por ende hay que cambiar nuestra dinámica de negocios, de otra manera no podremos seguirle el paso al desarrollo, pues es evidente que se ha tornado un nuevo modelo de negocio en el que los clientes tienen el poder y cambian constantemente sus preferencias y gustos, por ello se debe apuntar a desarrollar, construir y consolidar una marca con la que el consumidor se sienta identificado, además se debe tener en cuenta la competencia que hay en otros países emergentes los cuales están tomando papel importante en el desarrollo de la industria del entretenimiento; por último, nos vemos enfrentados a las grandes empresas con capacidad financiera que buscan monopolizar esta industria a través de sus reglas de juego

En conclusión, no es suficiente una plexo de normas, incluso penales, que traten de garantizar la protección de los derechos de autor, ya que aún, cuando estas normas son necesarias requieren

de un impulso estatal que ponga en funcionamiento constante y, creciente por supuesto, la actividad económica en torno a la creación de obras, literarias, artísticas, culturales, comunicativas, entre otras que puedan catalogarse en el ejercicio de los derechos de autor.

## BIBLIOGRAFÍA

INTELECTUAL, A. -A. (2016). *SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO*. Recuperado el 10 de JUNIO de 2016, de SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO: <http://www.sic.gov.co/drupal/que-es-la-propiedad-intelectual>

INTELECTUAL, O. -O. (2015). *OMPI - ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL*. Recuperado el 10 de JUNIO de 2016, de OMPI - ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL: [http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/intproperty/895/wipo\\_pub\\_895.pdf](http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/intproperty/895/wipo_pub_895.pdf)

IDENTIFICADO, N. (s.f.). *¿QUÉ ES UNA TELENOVELA?* Recuperado el 10 de JUNIO de 2016, de [http://www3.nd.edu/~kbarry2/tn/telenovelas\\_sample.pdf](http://www3.nd.edu/~kbarry2/tn/telenovelas_sample.pdf)

*Definicion.de.* (s.f.). Recuperado el 10 de JUNIO de 2016, de <http://definicion.de/pelicula/>

EcuRed. (18 de MAYO de 2012). *EcuRed*. Recuperado el 10 de JUNIO de 2016, de EcuRed: [http://www.ecured.cu/Serie\\_de\\_Televisi%C3%B3n](http://www.ecured.cu/Serie_de_Televisi%C3%B3n)

*EcuRed.* (2013). Recuperado el 10 de JUNIO de 2016, de <http://www.ecured.cu/Videojuego>

*Definición ABC.* (2011). Recuperado el 10 de JUNIO de 2016, de <http://www.definicionabc.com/general/libro.php>

*Definición ABC.* (2011). Recuperado el 10 de JUNIO de 2016, de <http://www.definicionabc.com/?s=M%C3%BAsica>

*Definicion ABC.* (2011). Recuperado el 10 de JUNIO de 2016, de <http://www.definicionabc.com/?s=Obra%20de%20Teatro>

*Definición ABC .* (2011). Recuperado el 10 de JUNIO de 2016, de <http://www.definicionabc.com/comunicacion/periodico.php>

TELEVISA. (2016). *TELEVISA*. Recuperado el 11 de JUNIO de 2016, de TELEVISIA: <http://www.televisa.com/corporativo/quienes-somos/historia/>

INTELECTUAL, O. -O. (2016). *OMPI - ORGANIZACION MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL*. Recuperado el 11 de JUNIO de 2016, de [http://www.wipo.int/sme/es/ip\\_business/managing\\_ip/business\\_planning.htm](http://www.wipo.int/sme/es/ip_business/managing_ip/business_planning.htm)

(2008). *Constitución Política de Colombia- 1991*. En *Constitución Política de Colombia- 1991* (pág. 378). Bogotá: Legis Editores S.A.

1982, L. 2. (s.f.). *Alcaldía de Bogotá*. Recuperado el 11 de JUNIO de 2016, de <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=3431>

1993, L. 4. (s.f.). *Archivo General*. Recuperado el 11 de JUNIO de 2016, de [http://www.archivogeneral.gov.co/sites/all/themes/nevia/PDF/Transparencia/LEY\\_44\\_DE\\_1993.pdf](http://www.archivogeneral.gov.co/sites/all/themes/nevia/PDF/Transparencia/LEY_44_DE_1993.pdf)

2000, L. 5. (s.f.). *Secretaría de Senado*. Recuperado el 11 de JUNIO de 2016, de [http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_0599\\_2000.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0599_2000.html)

2004, L. 8. (s.f.). *Alcaldía de Bogotá*. Recuperado el 11 de JUNIO de 2016, de <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=14137>

2006, L. 1. (s.f.). *Secretaría del Senado*. Recuperado el 11 de JUNIO de 2016, de [http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_1032\\_2006.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1032_2006.html)

CECOLDA. (2016). *CENTRO COLOMBIANO DEL DERECHO DE AUTOR*. Recuperado el 11 de JUNIO de 2016, de <http://www.cecolda.org.co/index.php/derecho-de-autor/preguntas-frecuentes/76-derecho-de-autor-preguntas-frecuentes>

DNDA. (2016). *Dirección Nacional de Derecho de Autor*. Recuperado el 11 de JUNIO de 2016, de <http://derechodeautor.gov.co/web/guest/definicion1>

DNDA. (2016). *Dirección Nacional de Derecho de autor*. Recuperado el 11 de JUNIO de 2016, de <http://derechodeautor.gov.co/web/guest/misionyvision>

CECOLDA. (2016). *CENTRO COLOMBIANO DEL DERECHO DE AUTOR* . Recuperado el 11 de JUNIO de 2016, de <http://www.cecolda.org.co/index.php/la-asociacion>

DANE. (2015). *PROCOLOMBIA*. Recuperado el 11 de JUNIO de 2016, de <http://www.colombiatrader.com.co/herramienta/estadisticas-exportacion/importacion-sectores>

CONSTITUCIONAL, C. (s.f.). *CORTE CONSTITUCIONAL*. Recuperado el 12 de JUNIO de 2016, de <http://www.corteconstitucional.gov.co/>

MAZUERA, J. M. (s.f.). *EL TIEMPO*. Recuperado el 11 de JUNIO de 2016, de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-833057>

CAN- COMUNIDAD ANDINA. (s.f.). *REGIMEN COMUN DE PROPIEDAD INDUSTRIAL*. Recuperado el 23 de 08 de 2016, de COMUNIDAD ANDINA: <http://www.comunidadandina.org/Seccion.aspx?id=83&tipo=TE>

PALACIO, G. A. (02 de 07 de 2005). *CERLALC*. Recuperado el 24 de 08 de 2016, de CERLALC: [http://www.cerlalc.org/Revista\\_Pirateria/pdf/n\\_art09.pdf](http://www.cerlalc.org/Revista_Pirateria/pdf/n_art09.pdf)

MACHADO, G. G. (14 de ABRIL de 2012). *EL COLOMBIANO* . Recuperado el 24 de AGOSTO de 2016, de [http://www.elcolombiano.com/historico/asi\\_golpea\\_la\\_pirateria\\_a\\_colombia-BBEC\\_177732](http://www.elcolombiano.com/historico/asi_golpea_la_pirateria_a_colombia-BBEC_177732)

CONCEPTO.DE. (2015). *CONCEPTO.DE*. Recuperado el 24 de AGOSTO de 2016, de <http://concepto.de/software/>

PROCOLOMBIA. (2016). *PROCOLOMBIA* . Obtenido de <http://www.colombiatrade.com.co/oportunidades/sectores/servicios/animacion-digital>

*PROCOLOMBIA*. (2016). Obtenido de <http://www.colombiatrade.com.co/oportunidades/sectores/servicios/aplicaciones-moviles>

*PROCOLOMBIA*. (2016). Obtenido de <http://www.colombiatrade.com.co/oportunidades/sectores/servicios/comunicacion-grafica-y-editorial>

*PROCOLOMBIA* . (2016). Obtenido de <http://www.colombiatrade.com.co/oportunidades/sectores/servicios/software>

NACIONES, C. C. (s.f.). *CERLALC*. Recuperado el 5 de Septiembre de 2016, de [http://www.cerlalc.org/derechoenlinea/dar/leyes\\_reglamentos/Colombia/Dec\\_andina\\_351.htm](http://www.cerlalc.org/derechoenlinea/dar/leyes_reglamentos/Colombia/Dec_andina_351.htm)

COMERCIO-SIC, S. D. (s.f.). *SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO*. Recuperado el 5 de Septiembre de 2016, de <http://www.sic.gov.co/drupal/que-es-la-propiedad-intelectual>

OMPI. (s.f.). *ORGANIZACION MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL*. Recuperado el 2016, de PROGRAMA IBEROAMERICANO DE PROPIEDAD INDUSTRIAL: <http://www.ibepi.org/ompi/>

OMPI. (s.f.). *ORGANIZACION MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL*. Recuperado el 2016, de <http://www.wipo.int/pct/es/faqs/faqs.html>

OMPI. (s.f.). *OMPI*. Recuperado el 5 de Septiembre de 2016, de [http://www.wipo.int/treaties/es/ip/paris/summary\\_paris.html](http://www.wipo.int/treaties/es/ip/paris/summary_paris.html)

INTELECTUAL, O. M. (s.f.). *OMPI*. Recuperado el 8 de Septiembre de 2016, de [http://www.wipo.int/patentscope/es/patents\\_faq.html](http://www.wipo.int/patentscope/es/patents_faq.html)



OMPI. (s.f.). *OMPI*. Recuperado el 8 de Septiembre de 2016, de <http://www.wipo.int/trademarks/es>

INDUSTRIAL, O. M. (s.f.). *ORGANIZACION MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL*. Recuperado el 8 de Septiembre de 2016, de <http://www.wipo.int/designs/es/>

*CEC NETWORK*. (s.f.). Recuperado el 8 de Septiembre de 2016, de <http://www.studyCanada.ca/mexico/economy.htm>

COLOMBIATRADE. (s.f.). *COLOMBIATRADE*. Recuperado el 8 de Septiembre de 2016, de <http://www.colombiatrade.com.co/brasil-industria-grafica-y-editorial>

COLOMBIATRADE. (s.f.). *PROCOLOMBIA*. Recuperado el 8 de Septiembre de 2016, de <http://www.colombiatrade.com.co/francia-libros-digitales-e-impresos>

TRADE, C. (s.f.). *PROCOLOMBIA*. Recuperado el 8 de Septiembre de 2016, de <http://www.colombiatrade.com.co/mexico-software>