

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA  
TOULOUSE LAUTREC**



**PLATAFORMA DIGITAL JURÍDICA PARA DISEÑADORES: CÓMO  
RESPETAR Y HACER VALER LOS DERECHOS DE AUTOR Y PROPIEDAD  
INTELECTUAL.**

Tesis para obtener el título de Licenciado en Dirección y Diseño Gráfico

**AUTORES:**

**ANDREA SOFIA ROGGERO PEÑALOZA**

<https://orcid.org/0000-0002-4703-9944>

**EVA BELEN PINEDO LOZANO**

<https://orcid.org/0000-0003-0140-8051>

Asesor

**JHONATAN ALEXIS ZAVALA CASTILLO**

<https://orcid.org/0000-0003-2882-5074>

Lima-Perú  
**Octubre 2021**

## ● 13% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 8% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	<b>Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2022-12-19</b> Submitted works	1%
2	<b>repositorio.usil.edu.pe</b> Internet	1%
3	<b>repositorio.uta.edu.ec</b> Internet	<1%
4	<b>Universidad Tecnologica del Peru on 2021-11-26</b> Submitted works	<1%
5	<b>Universidad de Pamplona on 2023-11-12</b> Submitted works	<1%
6	<b>repositorio.uchile.cl</b> Internet	<1%
7	<b>Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-12-21</b> Submitted works	<1%
8	<b>Universidad Estatal a Distancia on 2020-09-29</b> Submitted works	<1%

9	<b>pearltrees.com</b> Internet	<1%
10	<b>worldwidescience.org</b> Internet	<1%
11	<b>Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-02-13</b> Submitted works	<1%
12	<b>Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2023-08-08</b> Submitted works	<1%
13	<b>interneteducativa.blogspot.com</b> Internet	<1%
14	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Internet	<1%
15	<b>eymsa.net</b> Internet	<1%
16	<b>Universidad Gerardo Barrios de El Salvador on 2023-12-12</b> Submitted works	<1%
17	<b>Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-07-31</b> Submitted works	<1%
18	<b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2019-04-15</b> Submitted works	<1%
19	<b>Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-07-30</b> Submitted works	<1%
20	<b>repositorio.unsch.edu.pe</b> Internet	<1%

21	<b>Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-02-15</b> Submitted works	<1%
22	<b>roderic.uv.es</b> Internet	<1%
23	<b>Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-11-22</b> Submitted works	<1%
24	<b>Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-02-02</b> Submitted works	<1%
25	<b>Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-04-16</b> Submitted works	<1%
26	<b>University of Technology, Sydney on 2022-10-02</b> Submitted works	<1%
27	<b>commonsandecomonomics.org</b> Internet	<1%
28	<b>convivenciadigital.cl</b> Internet	<1%
29	<b>bibliotecapiloto.gov.co</b> Internet	<1%
30	<b>researchgate.net</b> Internet	<1%
31	<b>Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-04-10</b> Submitted works	<1%
32	<b>Universidad ICESI on 2022-11-12</b> Submitted works	<1%

33	<b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2023-09-12</b> Submitted works	<1%
34	<b>University of Northumbria at Newcastle on 2021-02-04</b> Submitted works	<1%
35	<b>University of Strathclyde on 2020-08-17</b> Submitted works	<1%
36	<b>elgeniomaligno.eu</b> Internet	<1%
37	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet	<1%
38	<b>tesis.pucp.edu.pe</b> Internet	<1%
39	<b>treaties.un.org</b> Internet	<1%
40	<b>archdaily.mx</b> Internet	<1%
41	<b>coursehero.com</b> Internet	<1%
42	<b>scribd.com</b> Internet	<1%
43	<b>ssoar.info</b> Internet	<1%
44	<b>Cruz Gaitan, Stefanie. "Gobierno corporativo y responsabilidad social e..."</b> Publication	<1%

45	<b>Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-02-19</b>	<1%
	Submitted works	
46	<b>Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-12-22</b>	<1%
	Submitted works	
47	<b>Infile on 2017-06-05</b>	<1%
	Submitted works	
48	<b>JORGE VILA LOZANO. LA INFLUENCIA DEL ENTORNO DI...</b>	<1%
	Publication	
49	<b>Universidad TecMilenio on 2024-02-05</b>	<1%
	Submitted works	
50	<b>fido.palermo.edu</b>	<1%
	Internet	
51	<b>jiem.org</b>	<1%
	Internet	
52	<b>prezi.com</b>	<1%
	Internet	
53	<b>repositorioacademico.upc.edu.pe</b>	<1%
	Internet	
54	<b>rraae.cedia.edu.ec</b>	<1%
	Internet	
55	<b>koreascience.or.kr</b>	<1%
	Internet	
56	<b>panoramaaudiovisual.com</b>	<1%
	Internet	

- 57 **Luis Miguel Marzal Raga. "Aprendizaje cooperativo y enseñanza perfor...** <1%  
Crossref posted content
- 
- 58 **repositorio.unab.cl** <1%  
Internet
- 
- 59 **clubensayos.com** <1%  
Internet

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente

---

FUENTES EXCLUIDAS

**repositorio.tls.edu.pe**

Internet

**75%**





## Tabla de contenido

<b>Resumen</b>	<b>7</b>
<b>Abstract</b>	<b>8</b>
<b>Capítulo I: El Problema</b>	<b>9</b>
Planteamiento del Problema	
Preguntas de investigación	122
Objetivos de Investigación	122
<b>Capítulo II: Marco Teórico</b>	<b>133</b>
2.1. Mapa de Literatura	133
2.2. Antecedentes de Investigación	144
2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica	166
<b>Capítulo III: Metodología</b>	<b>20</b>
3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo	20
3.2. Diseño de Investigación	211
3.3. Operacionalización de Variables	211
3.4. Consentimiento Informado	245
3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos	245
<b>Capítulo IV: Resultados</b>	<b>267</b>
4.1. Análisis de Resultados	278
4.2. Discusión de Resultados	38
4.3. Recomendaciones	434

**Referencias**

**456**

**Anexos**

**501**

## **Lista de Tablas**

Tabla 1. Tabla de resultados de Formato de Validación de Criterios de Expertos.....	52
---	----

## Lista de Figuras

Figura 1. Mapa de literatura de la plataforma digital jurídica para diseñadores: cómo respetar y hacer valer los derechos de autor y propiedad intelectual.....	13
Figura 2. Landing Page - Plataforma Digital Jurídica Creatiright.....	27
Figura 3. Resultados de la encuesta acerca de la edad que tienen los participantes....	28
Figura 4. Resultados de la encuesta acerca de la profesión que ejercen los participantes dentro del campo del diseño.....	29
Figura 5. Resultados de la encuesta acerca de los años que los participantes llevan ejerciendo su profesión como diseñadores en el mercado laboral.....	29
Figura 6. Resultados de la encuesta acerca del proceso de diseño que tienen los participantes en sus labores diarias.....	30
Figura 7. Resultados de la encuesta acerca de los conocimientos que tienen los diseñadores en torno a los derechos de autor y propiedad intelectual.....	31
Figura 8. Resultados de la encuesta acerca de si al momento de buscar inspiración o benchmark, los participantes respetan la autoría de otros diseñadores o no.....	32
Figura 9. Resultados de la encuesta acerca de cómo los diseñadores respetan el trabajo de sus colegas - Nube de palabras.....	32
Figura 10. Resultados de la encuesta acerca de si los participantes han inscrito algún trabajo antes en Indecopi.....	33
Figura 11. Resultados de la encuesta acerca de si los participantes alguna vez han sido víctimas de plagio como diseñadores.....	34
Figura 12. Resultados de la encuesta acerca de cómo los participantes se enteraron que fueron víctimas de plagio.....	34
Figura 13. Resultados de la encuesta acerca de si los participantes consideran que es importante la protección de sus diseños ante otros diseñadores o el público en general.....	35

Figura 14. Resultados de la encuesta acerca del porqué los participantes consideran que es importante la protección de sus trabajos de diseño - Nube de palabras.....	36
Figura 15. Resultados de la encuesta acerca de si los participantes tienen conocimiento de que cuentan con derechos que protegen la autoría de sus trabajos.....	36
Figura 16. Resultados de la encuesta acerca de si los participantes estarían dispuestos a utilizar una plataforma digital jurídica informativa acerca de la propiedad intelectual.....	37
Figura 17. Sección de Definiciones - Derechos de Autor - Plataforma Digital Jurídica Creatiright.....	40
Figura 18. Sección de Definiciones - Signos Distintivos e Invenciones - Plataforma Digital Jurídica Creatiright.....	41
Figura 19. Sección de Procedimientos y ayuda - Registro de una obra - Plataforma Digital Jurídica Creatiright.....	42
Figura 20. Sección de Procedimientos y ayuda - Registro de un plagio - Plataforma Digital Jurídica Creatiright.....	43

## Resumen

En este trabajo se analizan las circunstancias por las cuales no se respeta o se conoce poco sobre la autoría de las obras de los diseñadores por parte de este tipo de profesionales que ejercen la carrera de diseño. Se realizó un estudio cualitativo a un grupo de jóvenes diseñadores de entre 21 a 30 años, entre diseñadores gráficos, publicitarios y digitales, donde se recopiló información a través de encuestas y sesiones de focus groups, para así poder analizar e identificar antecedentes y datos relevantes sobre el conocimiento que tienen estos sobre los derechos de autor y propiedad intelectual y testear la forma de ayudarlos a hacer valer sus derechos de autor ante otros comunicadores visuales, su clientela o el público en general, a través de una plataforma digital jurídica informativa.

Los resultados evidencian que existe un desconocimiento por parte de estos profesionales sobre cómo hacer una denuncia de plagio o registrar un trabajo en Indecopi, ya que creían que tenían un proceso más complejo de realizar, además de sentir que la información proveída por el gobierno era difícil de entender y digerir. De igual manera, se evidencia que con este apoyo legal plasmado dentro de una plataforma digital, se les hace más rápido y fácil ubicar definiciones y otra información que creían que no eran rápidas de encontrar o que sentían tediosa de entender.

Por lo tanto, se concluye que efectivamente existe una carencia de información sobre los derechos de autor y propiedad intelectual dentro de algunos diseñadores gráficos, publicitarios y digitales, y que al filtrar, curar y plasmar la información necesaria mostrándola de manera más accesible, intuitiva y sencilla para ellos a través de una plataforma digital, se convierte en una forma lúdica y atractiva de poder mejorar estos conocimientos, entenderlos y aplicarlos para su día a día ejerciendo su profesión como diseñadores.

Palabras clave: diseñadores, derechos de autor, propiedad intelectual, plataforma digital, plagio.

## **Abstract**

The following project has the aim to analyze the circumstances why the authorship of the designers' works are little respected or known by these types of professionals who exercise the design career. A qualitative study was applied to a group of young designers between 21 and 30 years old, among graphic, advertising and digital designers, in which some information was collected through surveys and focus group sessions, in order to analyze and identify some background and important information on the knowledge they have about copyright and intellectual property and also test how a solution will help them enforce their copyright to other visual communicators, their clients or the public, through an informative legal digital platform.

The results show that there is a lack of knowledge by some of these professionals about some processes, such as making a plagiarism complaint or registering a project in Indecopi, since they believed that those processes had more complex actions, and also felt that the information shown in the government pages were difficult to understand and digest. In addition, it is evidenced that with this legal support embodied within a digital platform, it is faster and easier for them to find definitions and more information that they believed were not quick to find or that they felt too tedious to understand.

Therefore, it is concluded that there is indeed a lack of information on copyright and intellectual property within some graphic, advertising and digital designers, and that by filtering, curating and capturing the necessary information showing it in a more accessible, intuitive and simple way for them through a digital platform, it becomes a fun and attractive way to improve this knowledge, understand it and apply it to their day-to-day practice as designers.

Keywords: designers, copyright, intellectual property, digital platform, plagiarism.



## **Capítulo I: El Problema**

En el presente capítulo se planteó el problema que se encontró en torno a la propiedad intelectual y su influencia ante los diseñadores. Se redactó una visión panorámica del mismo y se dio a conocer la variable de estudio junto con la muestra. También se resaltó la importancia de estudiar el problema y el propósito que tiene la investigación. Además, se exponen los objetivos y preguntas claves para el estudio, buscando generar una solución ante la problemática.

### **1.1.Planteamiento del Problema**

El derecho de autor en conjunto con la propiedad intelectual permiten la protección de diversos tipos de obras o invenciones para el creador o creadores respectivos internacionalmente. Sin embargo, en el Perú, la situación frente al respeto de estos es carente y es transgredido muchas veces por profesionales de distintas áreas (Guerrero, 2019).

El problema consta de dos partes, por un lado existen aquellos diseñadores quienes buscan y quieren hacer valer sus derechos de autor ante otros comunicadores visuales, su clientela o el público en general. Por otro lado, la problemática también se centra en los diseñadores quienes cometen plagio por omisión o desconocimiento al utilizar recursos gráficos que no les pertenecen y, por ende, no respetan los derechos de autor o propiedad intelectual de otros profesionales creativos (Sarango, 2015). Todo lo mencionado anteriormente tiene sus raíces sobre el hecho de que los diseñadores peruanos viven en un país en donde la informalidad está presente en casi todos los ámbitos, incluyendo el entorno del diseño gráfico, la fotografía y la publicidad (Vásquez, 2018). En estas carreras creativas muchas veces se recurre o incluso se promueve el uso del plagio y apropiación de imágenes que no son del propio autor en la elaboración de trabajos visuales (Carrasco, 2019).

En medio de esta informalidad los diseñadores en su mayoría desconocen o tienen conocimiento limitado en torno a los derechos de autor, por lo que podrían tener inconvenientes en el trabajo y en sus ingresos económicos al caer en problemas legales (Guerrero, 2019). Es por esta razón que es necesario encontrar un modo de que la información con respecto al derecho de autoría sea accesible y fácil de entender. Ocasionando así que estos creativos puedan reconocer sus derechos, prevenir la apropiación ilegal de sus diseños y también respetar la propiedad intelectual de sus congéneres (Maluenda, 2013).

Además, existe una falta de valoración al trabajo de los diseñadores, porque suelen subestimar el valor del diseño, por ende existe un pensamiento erróneo y sin consentimiento del autor en torno al uso de los proyectos de estos profesionales (Snook, 2006). A través de la investigación de Guerrero (2019), se observa que entre el 2015 y el 2017, hubo un incremento en el número de denuncias del 135% presentadas contra el plagio, la reproducción y el uso ilícito de obras en el Perú. Según López (2003) estos casos son muy comunes debido a la falta de conocimiento que los profesionales de diseño tienen sobre los aspectos legales a nivel de leyes y protección a la autoría y propiedad intelectual que los diseñadores poseen desde que realizan un boceto hasta la presentación final de un proyecto.

Adicionalmente, con el paso de los años, la tecnología ha demostrado que genera un valor importante a la automatización y hasta sustitución de varios procesos manuales que antes eran realizados por humanos (Martinez, 2018). Perez y Saker (2012) mencionan que existe una respuesta y participación fluida entre dos personajes dentro de una plataforma digital, y se evidencia que la interacción presencial no es la única forma ni canal comunicativo de un usuario.

Gran parte del problema se ve radicado en la falta de protección de autoría de los trabajos realizados por profesionales de diseño. Como menciona Guerrero (2019), esto se debe principalmente a que los autores de estas obras no conocen sobre la Ley de Propiedad

Intelectual ni formas de cómo proteger sus trabajos y derechos. Se observa también cómo en el Perú, este problema se ve afectado porque la sociedad piensa en muchas ocasiones que el trabajo de un creativo puede ser tomado de forma sencilla y sin el conocimiento del dueño. De igual modo, sucede muy a menudo con el trabajo de un diseñador a diseñador, cuando se tiene el acceso al trabajo de otros colegas muy a la mano y el plagio de pinta de inspiración, suele traer muchos problemas a la larga (Ixotype, 2018).

Por ello, una manera de poder solucionar esta problemática, es dar a conocer los derechos que poseen los diseñadores a través de charlas o una plataforma digital que puedan apoyarlos a conocer y estar enterados de estas y así estar más informados, de forma más sintetizada y sencilla, ya que muchos profesionales no tienen el conocimiento debido de estas leyes que juegan a su favor (Guerrero, 2019).

El internet y el surgimiento de las redes sociales han facilitado la reproducción y el acceso al plagio, esto se debe a que hay muchas más maneras de poder conseguir las cosas y tomarlas sin un permiso necesario (Guerrero, 2019). Adicionalmente, las personas aprenden, entienden y obtienen conocimientos con mayor facilidad cuando los datos se presentan de forma lúdica, más digeribles y procesados (Whitton y Moseley, 2012). Por eso, a través de una plataforma digital, se añadirá la información necesaria para que los profesionales de diseño puedan aprender más sobre el tema que ahora desconocen, generando así una mayor conciencia sobre cómo registrar el trabajo de uno mismo y evitar apropiarse de las obras que no les pertenecen, tanto a nivel del público en general como de los propios colegas.

En conclusión, para combatir los problemas legales que enfrentan los diseñadores peruanos debido a la escasez de información que tienen a la mano respecto a los derechos de propiedad intelectual, demostrado esto por Carrasco (2019), Guerrero (2019), Maluenda (2013), la presente investigación plantea el uso de una plataforma digital para brindar apoyo a los profesionales creativos en temas relacionados a la propiedad intelectual.

## **1.2.Preguntas de investigación**

¿Cómo se podría informar a los diseñadores respecto a los derechos de autor y propiedad intelectual a través de una plataforma digital jurídica?

¿Cómo se podría generar información sobre las diferencias que contiene la propiedad intelectual?

¿Existe la posibilidad de poder realizar un proyecto de diseño y que este sea respetado legalmente?

## **1.3.Objetivos de Investigación**

Elaborar una plataforma digital jurídica para brindar apoyo legal al informar acerca de los derechos de autor y propiedad intelectual a los diseñadores.

Informar acerca de las diferencias entre las herramientas que contiene la propiedad intelectual: los signos distintivos, las invenciones como parte de la propiedad industrial y el derecho de autor.

Informar acerca de los pasos de registro de un proyecto de diseño, plagios y apropiación ilícita de estos.

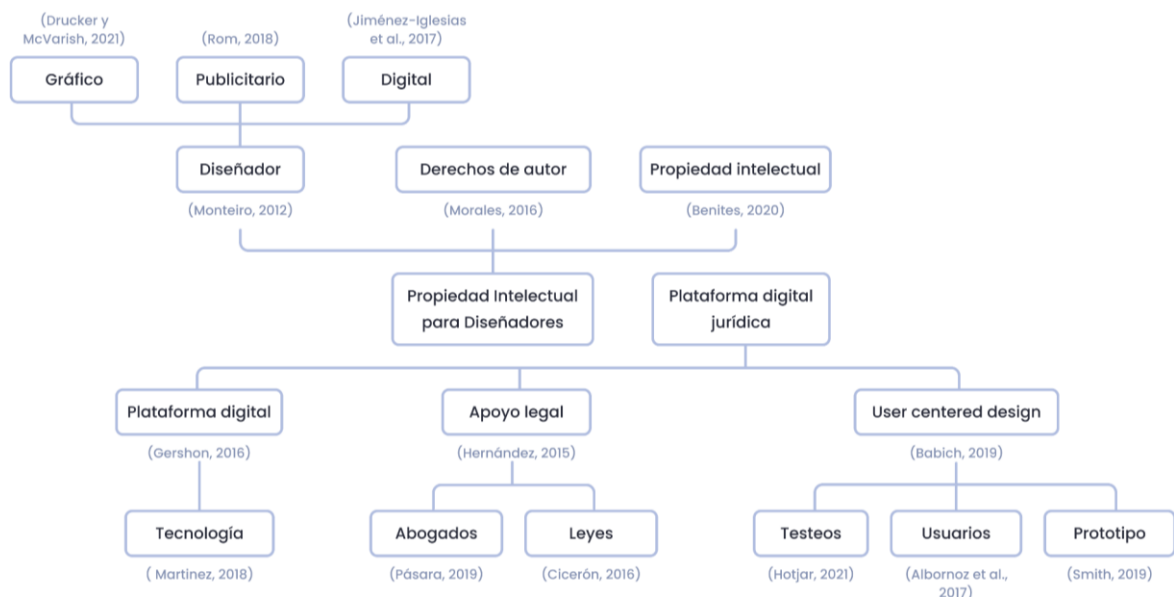
## Capítulo II: Marco Teórico

Para poder abarcar el estudio de forma más extensa se elaboró un mapa de la literatura para reunir información relevante dentro de los últimos años. Por otro lado, se investigó cuatro antecedentes de estudios similares que sirvieron de referencia o para conocer si es viable la solución propuesta ante la problemática. Por último, se desarrolló la perspectiva teórica para sustentar la variable, conocer sus características, causas y consecuencias que puede tener ante la muestra.

### 2.1. Mapa de Literatura

#### Figura 1

*Mapa de literatura de la plataforma digital jurídica para diseñadores: cómo respetar y hacer valer los derechos de autor y propiedad intelectual.*



## **2.2. Antecedentes de Investigación**

Dar a conocer la falta de protección de autoría en diseñadores gráficos que egresaron de las universidades peruanas es un gran reto que Guerrero (2019) nos comenta se da a raíz del escaso conocimiento que tienen estos profesionales sobre los derechos de propiedad intelectual. Para ello, un grupo de estudiantes de ilustración de La Cochera fueron invitados a una charla informativa realizada en Lima, Perú para poder contarles sobre sus derechos como autores. La investigación realizada fue de campo-cualitativa, dado que tenía como fin poder entender las carencias de conocimiento del tema y poder buscar respuestas a las dudas que los profesionales tenían con respecto a los derechos de autor.

Se concluyó en que los ilustradores y creativos efectivamente carecían de conocimientos sobre sus derechos como autores y todo lo que conlleva, pero se mostraron interesados por estar informados y conocer más sobre este tema, siendo esto un recurso informativo para poder cumplir con los objetivos de interés. Este estudio funciona como una referencia para poder entender a mayor escala las consecuencias del escaso conocimiento de los derechos de autor por parte de los profesionales de diseño e ilustración.

En el caso de Chile, Maluenda (2013) propuso un manual web con elementos didácticos para facilitar el aprendizaje de los derechos de autor en el campo del diseño gráfico. Para poder recolectar la información necesaria para la creación de este manual web, se realizó una investigación de campo-cualitativa y de tipo descriptiva donde participaron 15 estudiantes de diseño gráfico de la Universidad de Chile buscando así poder entender y conocer aquellas preguntas que tiene un estudiante de diseño gráfico acerca de los derechos de autoría. Gracias a estas preguntas, se pudo reunir que contenga respuestas precisas por medio de recursos visuales didácticos, además, el proyecto de investigación logró reconocerse como una forma viable para contribuir al aprendizaje académico de los

diseñadores gráficos quienes forman parte de la Universidad de Chile en cuanto a los derechos de autor.

Es así como se demostró el potencial que tiene el diseño gráfico en conjunto con sus herramientas para la resolución de problemas, ya sean estos complejos o no. Gracias a este proyecto se logró integrar las leyes, el diseño y el aprendizaje en un solo formato digital. Este estudio sirve como referencia en cuanto a la utilidad de las plataformas digitales, como la web, para difundir información que resuelve dudas legales de autoría.

En Ecuador, Sarango (2015) elaboró una campaña publicitaria dirigida a toda la ciudadanía para que ellos conozcan las leyes que protegen la propiedad intelectual. Se realizó un diseño de campo de tipo cualitativo y cuantitativo donde participaron 17 profesionales de diseño de la Universidad Técnica de Ambato de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes de la ciudad de Ambato. Fue cualitativo por el análisis y búsqueda de comprensión de hechos, luego de haber reunido la información en torno al uso y aplicación de leyes referentes a la propiedad intelectual, mientras que también fue cuantitativo, ya que se midió por medio de datos estadísticos para investigar la escala de desconocimiento que tiene la muestra en torno a los derechos de propiedad intelectual.

El presente estudio dio como conclusión que existen dos opiniones conflictivas respecto a la efectividad de una campaña publicitaria que da a conocer la propiedad intelectual. Por otro lado, pudo afirmar que para algunos diseñadores las leyes de protección intelectual son confusas y difíciles de entender, recalcando también que los medios visuales y auditivos como las campañas pueden generar gran impacto ante el público.

El autor pudo confirmar nuevamente que las leyes en torno a la propiedad intelectual carecen de claridad y pueden llegar a ser complejas para profesionales no especializados en derecho. De igual manera, sirve de referencia gracias a su propuesta de utilizar el diseño para comunicar mensajes que mejoran el entendimiento de la sociedad en torno a temas legales.

López, E. (2018), comenta como objetivo de su investigación, el poder dar a conocer sobre la ética y la diferencia entre inspiración, reproducción, transformación, obras derivadas y la apropiación de un trabajo que no le corresponde para los creadores y así ofrecer una reflexión sobre lo que está bien hacer o no y qué es lo que lleva a hacer una creación. Basada en fuentes de información como artículos, libros y diversas investigaciones realizadas previamente dentro de España y el mundo, se realizó un estudio cualitativo basado en la información recolectada de diversos artículos e investigaciones para poder entender cómo se lleva a cabo la creación de una pieza y las diferencias sobre lo ético y no ético.

El artículo estudiado muestra como conclusión que hay una diferencia entre “plagio” y “obra derivada”, además de hablar sobre el fácil y rápido acceso a la información que se tiene gracias a la tecnología y cómo conseguir esta data, sirve e inspira a muchos futuros creadores a poder llevar a cabo sus propios proyectos o investigaciones a base de la inspiración. Como también sirve para reconocer e indagar más acerca de los tipos de plagios que existen y violan los derechos de autor.

### **2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica**

Es una plataforma digital jurídica para informar acerca de los derechos de autor y propiedad intelectual a diseñadores.

Por ello, se diseñó una plataforma digital jurídica que brindó apoyo legal a diseñadores por medio de la presentación de información precisa, visualmente atractiva y fácil de entender sobre los derechos de autor y propiedad intelectual. Así ellos podrán reconocer sus derechos y respetar los derechos que tienen otros comunicadores visuales en el mercado ante la ley.

Un diseñador es aquel que a través de un proceso creativo y herramientas de trabajo busca resolver un problema, o varios, que previamente tienen ciertos parámetros y objetivos



que satisfacen tanto al cliente, como al público al que se le diseña (Monteiro, 2012). Uno de esos parámetros, es el uso de la tecnología, donde las plataformas digitales toman protagonismo, estas permiten un rango amplio de actividades para usuarios teniendo un gran impacto sobre ellos y siendo la base para la presentación de productos o servicios (Asadullah, et al., 2018). Adicionalmente, para Gershon (2016), las plataformas digitales son espacios en donde existe una comunidad virtual de usuarios quienes comparten datos por medio de perfiles, blogs, redes sociales, y todo tipo de contenido que les interese.

Dado que la tecnología se define como la mezcla de conocimientos, teorías y técnicas que se emplean en la sociedad por medio de la ciencia, se vuelve así un aliado para poder realizar y automatizar procesos, pero también las tecnologías digitales, al cumplir la función de facilitar la distribución y acceso de la información, no solo permiten dar a conocer e incluso desarrollar las plataformas digitales (Escofet, 2020), sino que también la fácil reproducción y apropiación de otros proyectos. Por eso, para Benites (2020) los derechos de autor implican primordialmente la protección de todas las obras de carácter artístico y original, por lo que tienen atribución exclusiva a una persona quien puede rentabilizar su creación e incluso pedir que se respete ante los demás por medios judiciales.

Lo jurídico es aquello que se corresponde al derecho y cuyo carácter puede centrarse en temas legales o ilegales (Prieto-Sanchís, 2017). Dentro del plano jurídico se encuentra el apoyo legal, el cual se da cuando se presentan medidas de naturaleza judicial hacia personas para garantizar o respetar sus derechos al gestionar sus bienes o efectuar cualquier tipo de tema jurídico que necesitan (Hernández, 2015). Es aquí donde se respetan los derechos del individuo por medio del abogado y/o las leyes. El primero es un profesional licenciado en derecho quien se encarga de dar asesoramiento y defender procesos legales o jurídicos (Pásara, 2019). Mientras que las leyes se basan en la justicia, la honestidad y la inteligencia y se dictan por medio de una autoridad calificada (Cicerón, 2016).

Para poder llevar a cabo un buen diseño, es importante poder entender al usuario, sus necesidades y cómo solucionar sus problemas. Por ello, Babich (2019) comenta sobre los procesos que se llevan a cabo para poder desarrollar un buen producto centrado en el usuario, quien es la pieza principal y centro de atención para poder definir y priorizar las decisiones que se tomen. Estos son: empatizar, definir, idear, prototipar y testear. Es sobre todo en los testeos donde podemos observar al usuario real y ver cómo ellos se relacionan e interactúan con el diseño y así poder ver cómo se muestran inconformidades o confusiones y poder mejorarlas antes de sacar el producto final (Hotjar, 2021). Es muy importante en el proceso de diseño tener en cuenta al usuario, como menciona Albornoz et. al (2017), en muchas ocasiones el usuario se vuelve un miembro más del equipo de diseño, en orden de poder tener los objetivos del producto y poder generar soluciones de forma más eficaz, sencilla y efectiva.

Los diseñadores justamente se encargan de solucionar diversas necesidades a base de una serie de restricciones, entendiendo los objetivos, buscando orden y una buena composición para ofrecer lo mejor al usuario y también entendiendo al cliente y el negocio (Monteiro, 2012). Existen distintos tipos de carreras para desempeñar en el campo del diseño, entre ellos se encuentran el diseño gráfico, el diseño publicitario y el diseño digital. Dentro de estas carreras, su eje común se basa en el uso de recursos visuales para comunicar mensajes o solucionar problemas por medio de la creatividad. (Drucker y McVarish, 2021) Pese a que ellos deben desarrollar obras originales para sus clientes, a veces los mismos diseñadores por cuestiones de tiempo o por desconocimiento de las consecuencias legales se apropian de los trabajos de otros creativos de la industria para realizar sus labores. Por otro lado, existen comunicadores visuales quienes quieren proteger sus creaciones ante otros pero les complica ver o entender los temas legales (Carrasco, 2019).

Sin embargo, todo el proceso y trabajo del diseñador muchas veces se ve expuesto al plagio confundido por “inspiración”, es por ello que Morales (2016) menciona que los derechos de autor están hechos para generar garantizar los derechos que ha adquirido a base de su trabajo como una especie de reconocimiento moral y patrimonial de lo desarrollado por su intelecto y conocimiento y así también poder obtener una retribución económica por ello.

La propiedad intelectual se refiere a un sistema cuyo fin es reconocer los derechos que tiene un individuo acerca de sus propias obras, innovaciones o inventos. Aquí se registran, promueven y se protegen estos mismos por medio de instituciones como el Indecopi. Además, se divide en dos ramas, el derecho de autor y la propiedad industrial (Benites, 2020).

La creación de una plataforma digital jurídica que informará acerca de la autoría y propiedad intelectual a diseñadores es viable, dado que Givens (2019) demostró que el internet y las herramientas digitales permiten mejorar e incrementar el acceso de la población a la justicia. Asimismo, concluye que la tecnología y el internet ayudan a proporcionar información en temas de derechos y leyes, defender estos mismos y ayudar a individuos y grupos a hacer uso de los sistemas legales que tiene el estado. Por ello, gracias a la plataforma de apoyo legal se podrá brindar la información necesaria que ayudará a los diseñadores con dudas legales relacionadas a la propiedad intelectual de manera sencilla, rápida, eficaz y directa.

## **Capítulo III: Metodología**

Para ahondar en la investigación y la solución propuesta a la problemática, se eligió a una muestra de diseñadores, se profundizó en su unidad de análisis y se seleccionó el tipo de muestreo que más conviene realizar. Ante ello se definió una estrategia de recolección de información mediante el diseño de investigación. Luego se realizó la operacionalización de la variable para conocer como se medirá, analizará y estudiará. Por último se presentó el formato de consentimiento informado para los participantes de la investigación y se implementó un instrumento de medición adecuado para la obtención de resultados de parte de la muestra elegida.

### **3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo**

Se realizaron encuestas a 30 egresados entre el 2015 y el 2020 de las carreras de diseño, 10 gráficos, 10 publicitarios y 10 digitales, de entre 21 a 30 años, y así realizar un muestreo no probabilístico por conveniencia. Se obtuvieron respuestas e información a través de encuestas y focus groups profundizados donde se explicó la problemática, se procedió a conocer más a detalle datos relevantes y anécdotas por estos diseñadores, y por último, se mostró la solución para que puedan revisar esta.

Se obtuvieron puntos importantes y en común donde se pudo notar que existe muy poco conocimiento por parte de estos egresados sobre sus derechos. Si bien es cierto, conocen muy a nivel general los términos que involucran a los derechos de autor, hay mucha falta de conocimiento detallado de estos.



	<p>respetar los derechos que tienen otros comunicadores visuales en el mercado ante la ley.</p> <p>Un diseñador es aquel que a través de un proceso creativo y herramientas de trabajo busca resolver un problema, o varios, que previamente tienen ciertos parámetros y objetivos que satisfacer (Monteiro, 2012).</p> <p>Las plataformas digitales permiten un rango amplio de actividades para usuarios teniendo un gran impacto sobre ellos y</p>			Prototipo
--	---	--	--	-----------

	<p>siendo la base para la presentación de productos, tecnologías o servicios (Asadullah, et al., 2018).</p> <p>Adicionalmente, para Benites (2020) los derechos de autor implican primordialmente la protección de todas las obras de carácter artístico y original, por lo que tienen atribución exclusiva a una persona quien puede rentabilizar su creación e incluso pedir que se respete ante los demás por medios judiciales.</p>			
--	---	--	--	--

### **3.4. Consentimiento Informado**

Previamente al empleo del instrumento de medición y dar inicio al focus group, se solicitó el consentimiento a los participantes del estudio dejando en claro que su participación era libre y voluntaria. (Ver Anexo A).

### **3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos**

Antes de aplicar el instrumento de medición, se desarrolló un proceso de validación de este mismo con cuatro expertos del área de diseño para verificar el cumplimiento de los objetivos de la investigación con un coeficiente de validez de 0.91. (Ver Anexo B). Luego, la recolección de información se realizó a través del instrumento orientado a primero descubrir el nivel de conocimiento que tienen los diseñadores en torno a la propiedad intelectual y los derechos que esta les brinda a sus creaciones. Después se dio a cabo un par de sesiones virtuales con el prototipo para conocer las reacciones y la interacción que tienen los usuarios frente a ello. Todo ello permitió medir los siguientes componentes:

Apoyo legal: Diseño Gráfico, Diseño Publicitario, Diseño Digital

Diseño centrado en el usuario: Tecnología, Testeos, Usuarios, Prototipo

Además, se utilizó la herramienta de Google Forms para hacer las encuestas correspondientes a los participantes del estudio donde se ahondaron preguntas generales sobre su conocimiento y experiencias de con los derechos de autor y propiedad intelectual. También se utilizó como herramienta Google Meet para la realización de focus groups con el fin de mostrar el prototipo realizado de la plataforma digital jurídica.

Luego, se analizaron los resultados que proporcionó el instrumento mediante figuras como los gráficos de barras para conocer si los participantes realmente sienten que la plataforma digital jurídica sirve como una herramienta de apoyo legal para diseñadores



gráficos, publicitarios y digitales. Así como también para verificar si se logró implementar un diseño centrado en el usuario para la plataforma en cuanto a las respuestas brindadas.

## Capítulo IV: Resultados

La plataforma digital consiste en 3 secciones macro donde está repartida la información necesaria para los diseñadores. A primera impresión, estas se ven reflejadas en tarjetas ubicadas en una landing informativa con su descriptivo y llamado a la acción para poder ingresar a estas.

### Figura 2

*Landing Page - Plataforma Digital Jurídica Creatiright.*



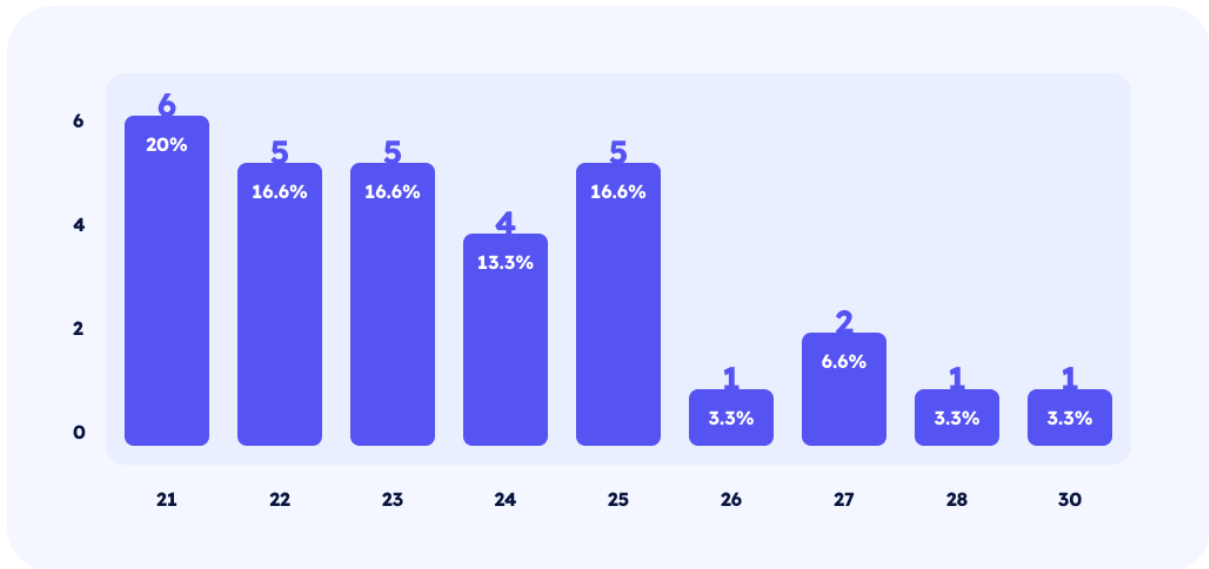
Para poder testearla, se realizó un estudio cualitativo a un grupo de 30 jóvenes diseñadores de entre 21 a 30 años, entre diseñadores gráficos, publicitarios y digitales, donde primero se recopiló información a través de encuestas donde se filtró los resultados para de ahí, realizar un par de sesiones de focus groups con el fin de analizar e identificar algunos antecedentes y datos relevantes sobre el conocimiento que tienen estos sobre los derechos de autor y propiedad intelectual y ver la interacción que estos tienen con una plataforma que los ayude a entender, educarse y aprender más sobre sus derechos de autor y propiedad intelectual.

#### 4.1. Análisis de Resultados

A continuación se detallarán los resultados de la encuesta inicial que se desarrolló con los participantes de la investigación.

**Figura 3**

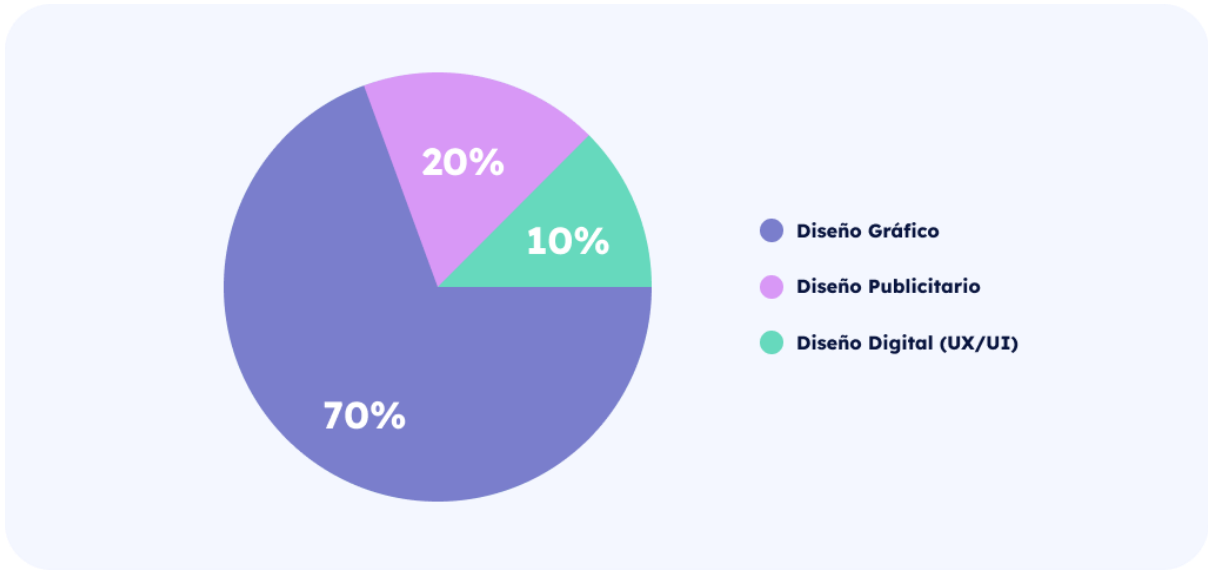
*Resultados de la encuesta acerca de la edad que tienen los participantes.*



Según la Figura 3, el 20% de la muestra tiene 21 años. Por otro lado el 16.6% tiene 22 años como también hay una cifra de 16.6% de egresados de 23 años y 25 años cada uno. Después el 13,3% tiene 24 años, mientras que el 6.6% tiene 27 años. Luego solo el 10% de los participantes tienen entre 26, 28 y 30 años respectivamente.

**Figura 4**

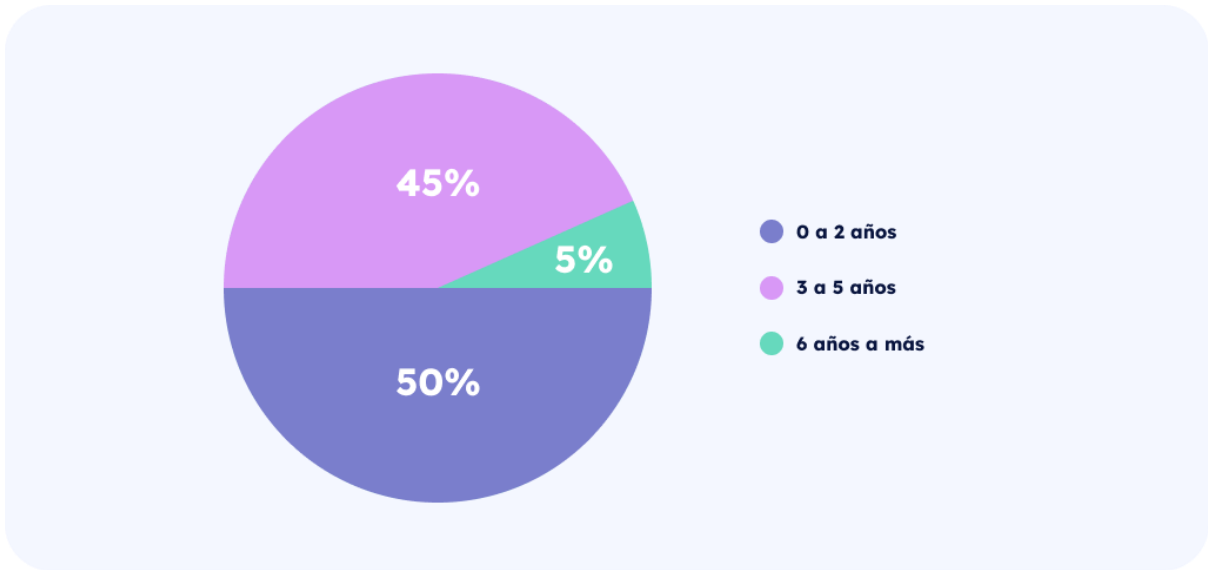
*Resultados de la encuesta acerca de la profesión que ejercen los participantes dentro del campo del diseño.*



Como se puede observar en la Figura 4, el 70% de participantes en la encuesta afirman que su profesión es de diseñador gráfico, mientras que la minoría trabaja como diseñador publicitario o diseñador digital, con los resultados de 20% y 10% respectivamente.

**Figura 5**

*Resultados de la encuesta acerca de los años que los participantes llevan ejerciendo su profesión como diseñadores en el mercado laboral.*



Según la Figura 5, el 50% de diseñadores en la investigación tienen trabajando entre 0 a 2 años en su profesión, por lo que se deduce que la mayoría son recién egresados. Luego, existe un gran porcentaje del 45% de la muestra quienes llevan trabajando entre 3 a 5 años. Por último, solo el 5% de los participantes han trabajado entre 6 años a más.

### Figura 6

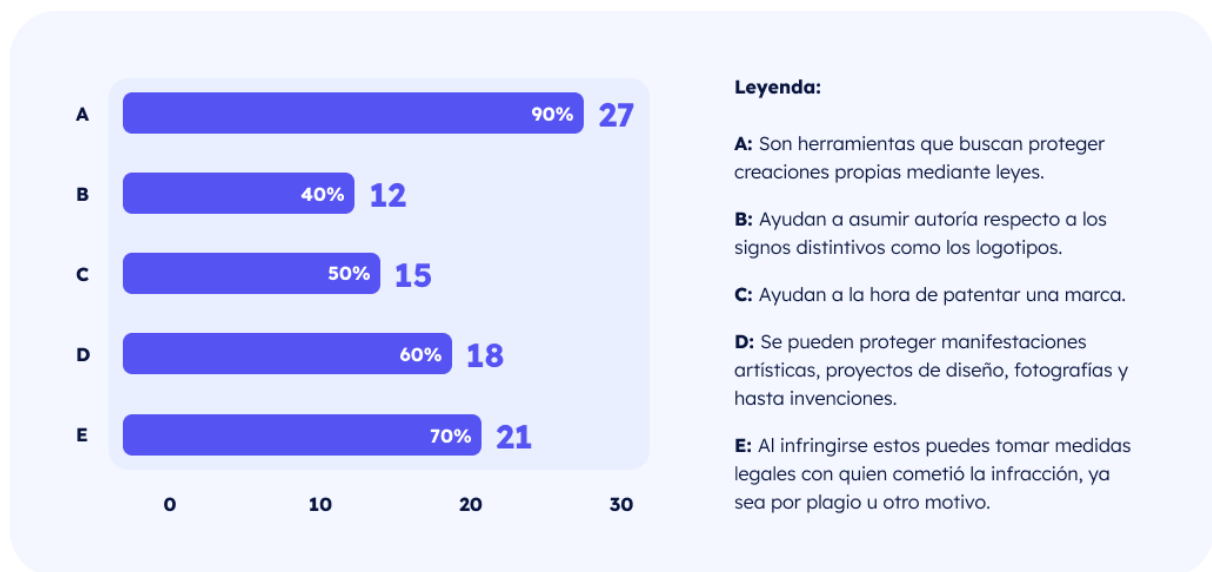
*Resultados de la encuesta acerca del proceso de diseño que tienen los participantes en sus labores diarias.*



Para la Figura 6, la respuesta universal es que antes de iniciar un trabajo de diseño, se investiga sobre el tema propuesto, después de ello hacen una lluvia de ideas o se procede a la búsqueda de referentes y se empieza a bocetear por medio de un concepto ya elegido. Al final se hacen unos primeros diseños, se busca obtener feedback y se trabaja iterando para lograr así un diseño final a presentar al cliente.

### Figura 7

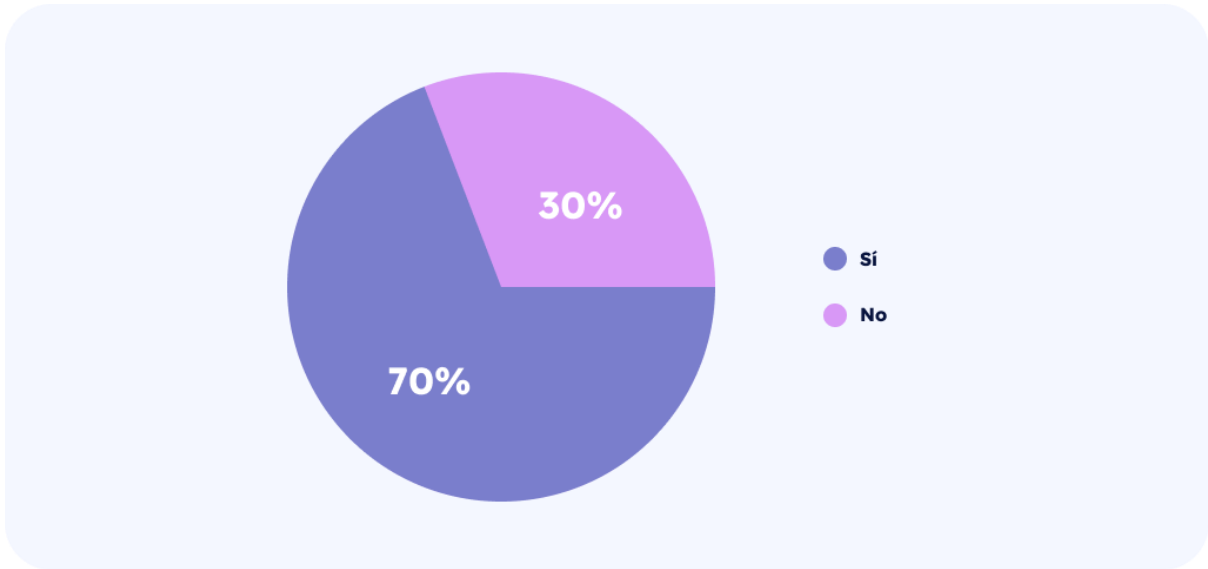
*Resultados de la encuesta acerca de los conocimientos que tienen los diseñadores en torno a los derechos de autor y propiedad intelectual.*



En la Figura 7, el 90% de los participantes piensan que los derechos de autor y propiedad intelectual son herramientas que buscan proteger creaciones propias mediante leyes. Mientras que el 70% considera que al infringirse los derechos de autor se pueden tomar medidas legales en contra del infractor. El 60% piensa que se pueden proteger tanto manifestaciones artísticas, proyectos de diseño, fotografías y hasta invenciones gracias a la propiedad intelectual. Por otro lado, solo el 50% considera que los derechos de autor ayudan a la hora de patentar una marca. Finalmente, un porcentaje menor de 40% de la muestra piensa que estas herramientas les ayudan a asumir autoría respecto a los signos distintivos como los logotipos.

**Figura 8**

*Resultados de la encuesta acerca de si al momento de buscar inspiración o benchmark, los participantes respetan la autoría de otros diseñadores o no.*



Los resultados brindados en la Figura 8 demuestra que el 70% si respetan la autoría de otros diseñadores a la hora de buscar referencias para sus propios proyectos. Mientras que únicamente un 30% no logra respetar la autoría de otros.

**Figura 9**

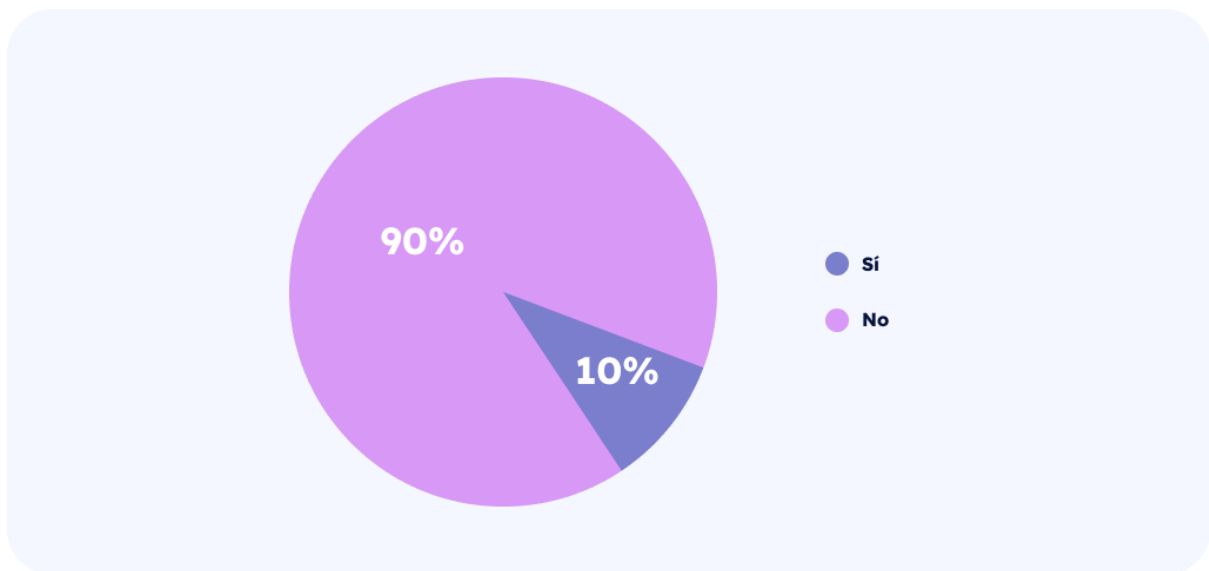
*Resultados de la encuesta acerca de cómo los diseñadores respetan el trabajo de sus colegas - Nube de palabras.*



Después según resultados de la Figura 9, existen algunos quienes solamente utilizan los trabajos de otros diseñadores como fuente de inspiración y al momento de realizar un diseño propio, este mismo lo personalizan con su estilo o el estilo que busca el cliente. También hay otros quienes se contactan con el diseñador quien les inspiró para citar a este debidamente en su proyecto.

### **Figura 10**

*Resultados de la encuesta acerca de si los participantes han inscrito algún trabajo antes en Indecopi.*

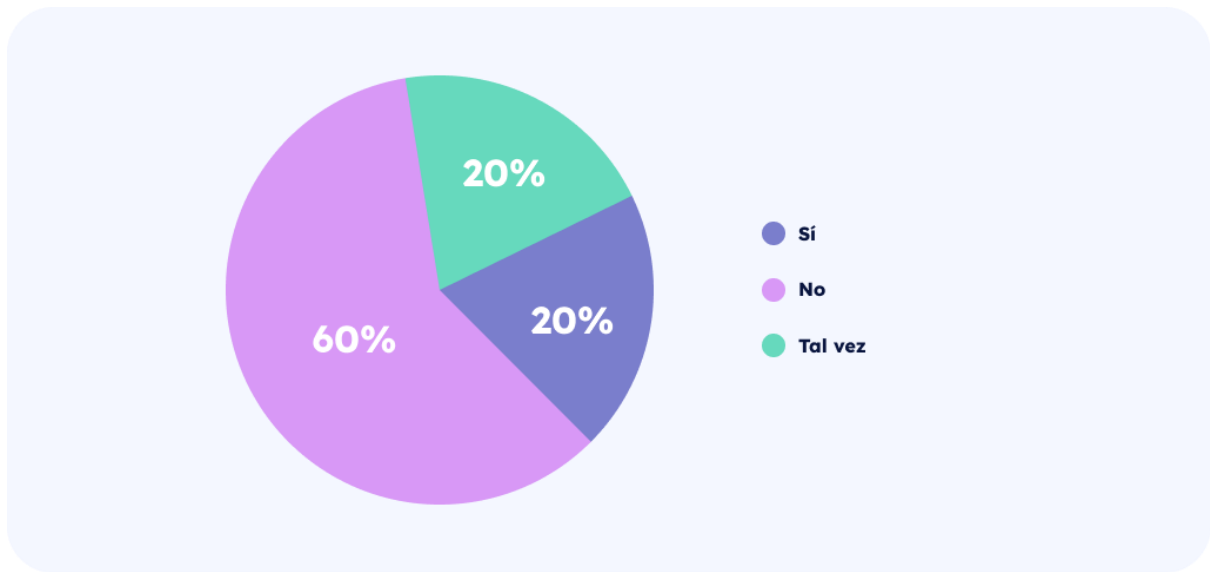


Luego para los resultados en la Figura 10, se descubrió que la gran mayoría, es decir el 90% de los participantes nunca han inscrito algún trabajo de diseño en Indecopi. Por otro lado, el 10% si logró inscribir algunos de sus trabajos en la institución.

### **Figura 11**

*Resultados de la encuesta acerca de si los participantes alguna vez han sido víctimas de plagio como diseñadores.*





Además con los resultados de la Figura 11, se afirmó que un 60% de la muestra no han sido víctimas de plagio en su carrera como diseñadores. Luego un porcentaje grande del 20%, no están seguros de si alguna vez alguien ha plagiado uno u varios de sus proyectos de diseño. Por último, el 20% sí sabe que otros se han apropiado ilícitamente de sus trabajos de diseño anteriormente.

### **Figura 12**

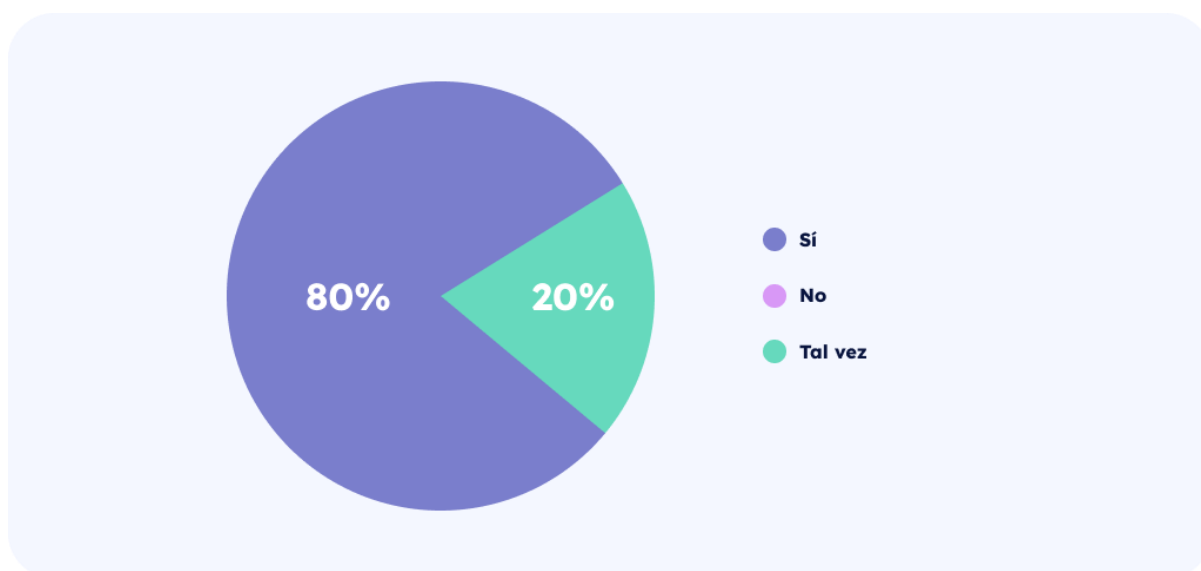
*Resultados de la encuesta acerca de cómo los participantes se enteraron que fueron víctimas de plagio.*



Consecuentemente en la Figura 12, de los participantes que sí les han infringido sus derechos de autor anteriormente, uno encontró en las redes sociales su diseño subido por otra persona. Otro participante se dio cuenta que una empresa se había apropiado de su folleto al momento de buscar información por internet. Luego otra persona se enteró que su contacto con quien estaba interesado en realizar un proyecto de diseño tomó sus ideas y consiguió a otro diseñador para realizar el trabajo a menor precio.

### **Figura 13**

*Resultados de la encuesta acerca de si los participantes consideran que es importante la protección de sus diseños ante otros diseñadores o el público en general.*



Por otro lado, en la Figura 13 se demostró que el 80% consideran que sí es importante proteger sus proyectos de diseño. Mientras que para el 20%, no están seguros si realmente es necesario la protección de sus trabajos.

### **Figura 14**

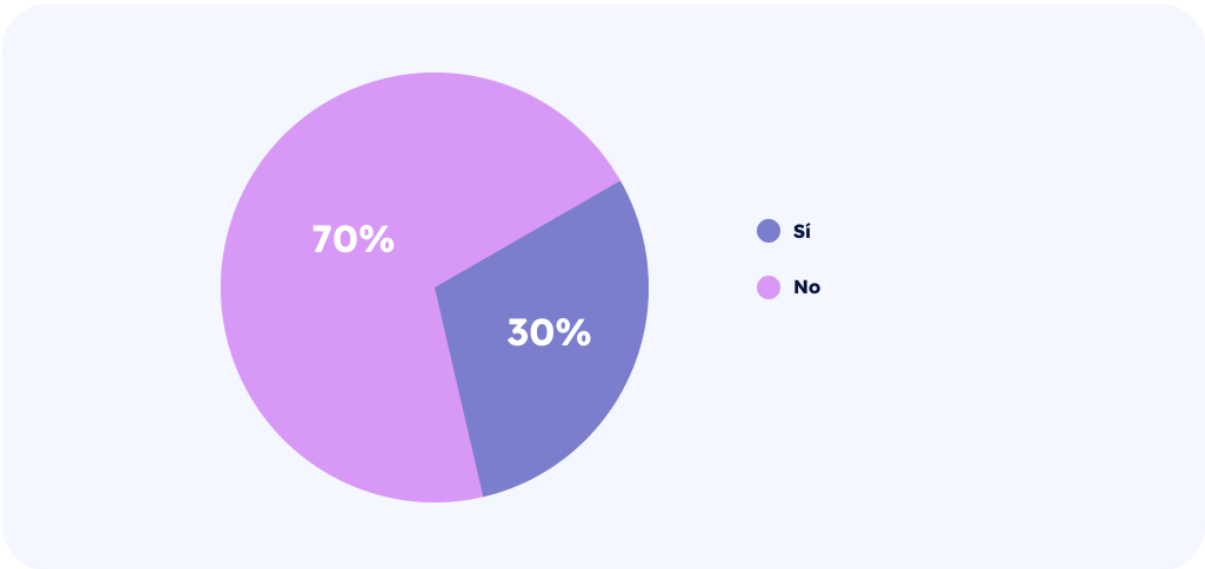
*Resultados de la encuesta acerca del porqué los participantes consideran que es importante la protección de sus trabajos de diseño - Nube de palabras.*



Después, en la Figura 14 la mayoría afirmó que es importante proteger un trabajo de diseño porque este mismo les ha implicado una gran inversión de tiempo, esfuerzo y dedicación. Otros simplemente no quieren que el infractor se lleve el reconocimiento por su diseño. También hay participantes que piensan que por una cuestión de respeto sus trabajos deberían estar protegidos ante otros.

**Figura 15**

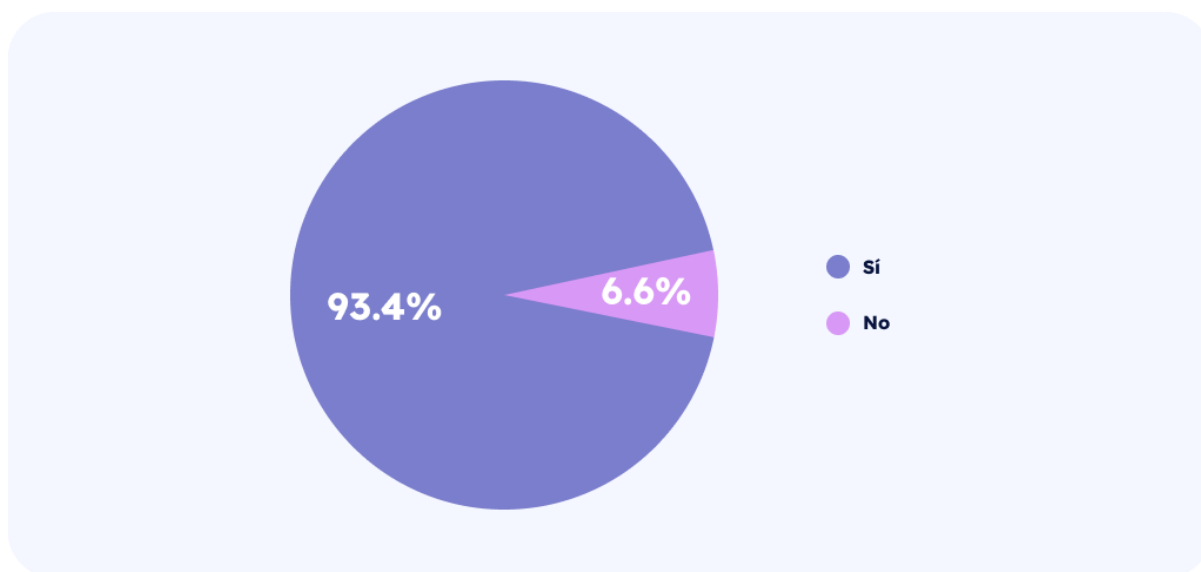
*Resultados de la encuesta acerca de si los participantes tienen conocimiento de que cuentan con derechos que protegen la autoría de sus trabajos.*



Para la Figura 15 se verificó que el 70% de los participantes no conocían que tienen derechos que pueden proteger sus proyectos de diseño y brindarles autoría sobre ellos. Un porcentaje menor del 30% si sabía que cuenta con estos derechos.

### **Figura 16**

*Resultados de la encuesta acerca de si los participantes estarían dispuestos a utilizar una plataforma digital jurídica informativa acerca de la propiedad intelectual.*



Por último en la Figura 16, se pudo verificar que un 93.4% de la muestra si está conforme con la utilización de una plataforma digital jurídica que les informe de modo sintetizado acerca de la propiedad intelectual. Por otro lado, solo el 6.6% no estaría dispuesto con usar una plataforma de ese tipo.

A continuación se detallan los resultados de los focus groups realizados a 10 egresados seleccionados para esta investigación. En primer lugar, se solicitó que expliquen sus experiencias previas, entenderlos y posteriormente preguntarles a detalle sobre su opinión de la plataforma diseñada.

Al principio, se mencionó que a primera impresión a la gran mayoría le llamó mucho la atención el titular y la fuerza que tenía este mismo, además resaltaron la simplicidad que mostraba la información y el diseño de la landing, ya que lo encontraban muy intuitivo. La mitad de ellos, como primera acción realizada dentro de esta plataforma, fue dirigirse a saber e indagar más sobre la ley N°822 ya que comentaron que querían tener más conocimiento sobre esta, saber de qué trata y qué les protege, además que la iconografía y colores les llamaban la atención.

Antes de direccionarlos a la sección de definiciones, señalaron también que sentían que encontrarían información sobre la ley o términos legales relacionados como una especie de diccionario, por lo que entendieron muy fácilmente y rápidamente cómo navegar dentro de esta sección cuando terminaron por dirigirse a esta. Uno de ellos mencionó lo importante que era poder entender estos conceptos para así poder realizar un buen uso de estas palabras y también poder informarse más, y otro entrevistado complementó a eso, que era importante entenderlas ya que generalmente son conceptos difíciles de digerir.

En la tercera sección, indicaron que lo encontraban muy detallado y que entendieron de forma más sencilla cómo poder realizar procedimientos en pasos detallados sobre los procesos que suelen ser tediosos de realizar. Comentaron que gracias a esto, ahora se les resultaba más sencillo y fácil de entender cómo registrar una obra o realizar una denuncia de plagio. Sin embargo uno recalcó, que a pesar que la explicación le resultaba más sencilla, el proceso lo seguía sintiendo tedioso por la burocracia de las mismas instituciones públicas.

*“La identidad y lenguaje de la página responde bien al objetivo y el target. Para ser una web que ve temas legales que normalmente aburre, frustra y satura, esta plataforma no transmite estos conceptos negativos”.*

En conclusiones generales, los entrevistados felicitaron la sencillez con la que encontraban la información dentro de una plataforma digital, la cual es algo más familiar a lo

que ellos manejan en su día a día. La navegación realizada fue muy rápida por parte de ellos y no tuvieron dudas muy grandes a la hora de ir a buscar alguna información de la que querían indagar más. Sugirieron además, poder implementar alternativas para propiciar la negociación y conciliación sin llegar a trámites legales, y poder ver la manera de reducir un poco más la información a pesar de recalcar que lo encuentran mucho más sencillo que navegar por Indecopi.

#### **4.2. Discusión de Resultados**

Con respecto a las preguntas de investigación y los objetivos planteados, estos finalmente han obtenido una respuesta positiva y se han validado, primero a través de la creación de la plataforma digital jurídica informativa acerca de los derechos de autor y propiedad intelectual y posteriormente a través de los resultados brindados del instrumento de medición.

En la Figura 2, se muestra el Landing page de la plataforma digital jurídica, Creatiright, que muestra tres secciones con información en torno a los derechos de autor y la propiedad intelectual elaborado para el uso de diseñadores.


Sobre la ley
Definiciones
Procedimientos
Q

## Aprende las definiciones

Porque para entender las leyes, hay que entender de qué tratan. Estos textos fueron curados y organizados de la "Guía Informativa Derecho de Autor: Una herramienta al servicio de los creadores" de Indecopi.

Autor
Obra
Derechos
Protección
Otros

**¿Qué es el derecho de autor?**

Es parte de la propiedad intelectual y reconoce los derechos de los creadores sobre sus obras, estableciéndose así, las obligaciones de quienes desear usarlas.

**¿Qué protege el derecho de autor?**

Todas creaciones expresadas en obras literarias y artísticas, cualquiera sea su género, mérito o finalidad. Son reconocidos independientemente de la propiedad de soporte. Ejemplo: al comprar un libro, el escritor es dueño de la creación más no del físico.

**¿Qué no se protege mediante el derecho de autor?**

Las ideas, métodos de operación o conceptos matemáticos, procedimientos, sistemas o el contenido ideológico y técnico de obras científicas ni su aprovechamiento comercial e industrial, textos oficiales con leyes, jurisprudencia, traducciones, sin perjuicio a que se cite la fuente.

**¿Quiénes pueden ser autores de las obras?**

El ser humano por excelencia es el único capaz de crear creaciones intelectuales. Por lo que los animales, máquinas, empresas o instituciones no pueden ser considerados.

**Diferencia entre autor y titular de derechos**

El autor es creador de la obra y titular originario de los derechos sobre esta, aunque el autor puede transferir sus derechos patrimoniales a otra persona natural o jurídica, a este se le llama titular de derechos.

**Formas de titularidad**

- Coautoría (obras creadas en colaboración y obras colectivas)
- Obras anónimas o bajo seudónimo
- Obras creadas por encargo o bajo relación laboral

**¿Qué es la coautoría?**

Se trata cuando varios autores contribuyeron a la creación de una obra de manera conjunta o por separado, bajo coordinación de una persona natural o jurídica quien se presume el titular de los derechos, aunque los derechos sobre la obra corresponden a todos los coautores. En las obras audiovisuales y programas de ordenador, se presume, salvo pacto en contrario, que los coautores cedieron los derechos al productor.

**¿Quién es el titular en obras anónimas y seudónimas?**

Los derechos corresponden a la persona natural o jurídica que divulga estas obras con consentimiento de autor.

**¿Quién es el titular en obras creadas bajo relación laboral?**

Estas se rigen por lo que pacten las partes, sea como contrato de trabajo o de obra por encargo. Si no hubo un pacto al respecto, se presume que los derechos fueron cedidos de forma no exclusiva al empleador.

 Creatiright. 2021. Una plataforma jurídica para ayudar a diseñadores y creativos.

Figura 17. Sección de Definiciones - Derechos de Autor - Plataforma Digital Jurídica

Creatiright.

Luego en la Figura 17, se muestra una sección dedicada a informar y brindar definiciones acerca de los conceptos que contienen los derechos de autor.

Creairight Sobre la ley **Definiciones** Procedimientos Q

## Aprende las definiciones

Porque para entender las leyes, hay que entender de qué tratan. Estos textos fueron curados y organizados de la "Guía Informativa Derecho de Autor: Una herramienta al servicio de los creadores" de Indecopi.

**Autor** **Obra** **Derechos** **Protección** **Otros**

**¿Qué es la piratería?**  
Es la actividad ilícita que consiste en la reproducción no autorizada de las obras y producciones del intelecto sin autorización del titular de estas y que además, son masivas y con fines de distribución comercial.

**¿Qué es el plagio?**  
Cuando una persona se atribuye la autoría de una obra cuyo autor es una tercera persona y la reproduce textualmente o trata de disimular la copia con ciertas alteraciones de la original.

**Usos lícitos**  
La ley establece excepciones y limitaciones al Derecho de Autor que permiten usar obras sin autorización del titular siempre y cuando se cumpla lo siguiente:  
• Ser una excepción expresamente establecida  
• No afectar la normal explotación de la obra  
• No perjudicar los legítimos intereses del titular

**¿Qué son los signos distintivos?**  
Son elementos que utilizan los productores, fabricantes y comerciantes para identificar sus productos y servicios ante los competidores en el mercado. Los tipos de signos distintivos son: marcas (de producto, de servicio, de certificación, de garantía y colectivas), lemas comerciales, nombres comerciales e indicaciones geográficas.

**¿En qué consisten las invenciones y nuevas tecnologías?**  
Son todos aquellos conceptos o ideas que se materializan y van a solucionar un problema técnico. Las clases de invenciones protegibles por medio del implemento de la propiedad intelectual son: patentes de invención y modelos de utilidad.

Creairight Creairight, 2021. Una plataforma jurídica para ayudar a diseñadores y creativos.

Figura 18. Sección de Definiciones - Signos Distintivos e Invenciones - Plataforma Digital Jurídica Creairight.

En la Figura 18, se busca informar acerca de otros conceptos relacionados al derecho de autor y propiedad intelectual, tales como los signos distintivos, las invenciones como parte de la propiedad industrial, etc.



Creairight Sobre la ley Definiciones **Procedimientos** Q

## Procedimientos y ayuda

Aprende el paso a paso del registro de solicitudes o descarga algún formato que necesites

**Cómo registrar una obra** **Cómo registrar un plagio**

### ¿Cómo registrar una obra?

- 1 Registra y solicita**

Llenar el formato de Registro de Obra Artística (F - DDA - 04 / 01)  
Recuerda que si el titular de la obra es una persona distinta al autor, adjuntar lo siguiente: el contrato de cesión de derechos y el contrato de trabajo o el trabajo de obra.

[Descargar formato](#)
- 2 Aprobación y pago**
  - Espera a la aprobación por la plataforma especializada en Derecho de Autor.
  - Haz el pago en el Banco de la Nación por S/ 195.25 con arancel 203000711.
- 3 Espera y ¡listo!**
  - Ingreso de solicitud por la Mesa de partes.
  - Plazo: 30 días hábiles. (Si se encuentra alguna observación puede tener un plazo de hasta 120 días).

### ¿Necesitas más ayuda?

Te contactamos con un especialista en el tema para poder solucionar tus necesidades. ¡Es gratis!

Nombres y Apellidos

Correo electrónico

Ingreso tu duda

**Enviar**

Creairight Creairight, 2021. Una plataforma jurídica para ayudar a diseñadores y creativos.

Figura 19. Sección de Procedimientos y ayuda - Registro de una obra - Plataforma Digital Jurídica Creatiright.

Después en la Figura 19, aquí se informa acerca de los pasos precisos del registro de un proyecto de diseño o cualquier otra obra visual.

The screenshot shows the 'Procedimientos y ayuda' (Procedures and help) section of the Creatiright platform. At the top, there are navigation links for 'Sobre la ley', 'Definiciones', and 'Procedimientos'. Below the main title, there are two buttons: 'Cómo registrar una obra' and 'Cómo registrar un plagio'. A yellow question mark icon is visible in the top right corner.

## ¿Cómo registrar un plagio?

- 1 Identifica y evalúa**  
Identificar y reúne pruebas de la infracción hallada para preparar una denuncia.  
No olvides evaluar solicitud de medidas cautelares antes de presentarla.
- 2 Denuncia y argumenta**  
Presenta la denuncia de infracción ante el Indecopi adjuntado argumentos y documentos adicionales durante el trámite si es necesario.  
[Descargar formato](#)
- 3 Denuncia y argumenta**  
Apela la decisión en caso consideres que no es favorable.  
También, advierte a Indecopi en caso de incumplimiento de lo decidido por parte del infractor.

**¿Necesitas más ayuda?**  
Te contactamos con un especialista en el tema para poder solucionar tus necesidades. ¡Es gratis!

Form fields: Nombres y Apellidos, Correo electrónico, Ingreso tu duda, and an 'Enviar' button.

Footer: Creatiright. Copyright, 2021. Una plataforma jurídica para ayudar a diseñadores y creativos.

Figura 20. Sección de Procedimientos y ayuda - Registro de un plagio - Plataforma Digital Jurídica Creatiright.

Finalmente, en la Figura 20 se detallan los pasos para registrar o denunciar un plagio y/o la apropiación ilícita de un proyecto de diseño.

Por otro lado, al igual que otros estudio en torno a los derechos de autor, tales como el de Maluenda (2013), los resultados de la encuesta inicial hacia un grupo de diseñadores demuestra que la propiedad intelectual viene a ser un tema complejo para ellos a pesar de que consideran importante el uso de herramientas como esta para la protección de sus trabajos de diseño. Asimismo, en los resultados obtenidos de las sesiones de focus group de presentación

y testeo del prototipo, lo que destaca es que los participantes en su mayoría, un 90%, consideraron que esta plataforma digital presentó la información de forma interesante y resumida a diferencia de otras webs que tocan temas legales, los cuales les saturan de datos que consideran difíciles de comprender. Además, ellos mismos como diseñadores sintieron que la existencia de una plataforma digital como Creatiright, tiene la posibilidad de apoyarlos legalmente ante temáticas de la propiedad intelectual y derechos de autor que se les presenten en sus vidas laborales. También percibieron que después de navegar por la web prototipada, finalmente lograron asimilar más datos e información útil en torno a los derechos de autor.

En conclusión, gracias al proceso de investigación, se implementó un instrumento de medición validado por diseñadores expertos (0.91) para medir primero los conocimientos de los diseñadores en torno a los derechos de autor y luego para testear un prototipo de la plataforma digital jurídica que disminuye la problemática según los resultados obtenidos de parte de los participantes del estudio. Esto permitió un mejor entendimiento acerca de los conceptos de los derechos de autor y cómo estos pueden lograr ser digeridos de manera más fácil según la presentación de la información. Por medio de la presentación de esta plataforma digital se logró crear un medio digital en donde los diseñadores pueden aprender a respetar y hacer valer sus derechos de autoría.

### **4.3. Recomendaciones**

El objetivo principal del estudio fue elaborar una plataforma digital jurídica para brindar apoyo legal al informar acerca de los derechos de autor y propiedad intelectual a los diseñadores. A partir de ello y los resultados encontrados en la presente investigación, se recomienda lo siguiente:

Primero, se recomienda buscar otras soluciones para el problema encontrado desde otra perspectiva, con otra muestra de edad mayor para poder contrastar esta investigación y

conocer si diseñadores con mayores años de experiencia piensan similar que los participantes del presente estudio según los resultados obtenidos en el instrumento de medición. Por ejemplo, Sarango (2015) descubrió que su solución propuesta en su investigación de crear una campaña publicitaria para difundir conocimientos acerca de los derechos de autor obtuvo una respuesta mixta ante su muestra, pero a la vez comprobó al igual que en esta investigación, que los temas legales de estas herramientas de protección de autoría suelen ser difíciles de entender para el diseñador. Segundo, aumentar aún más la efectividad de una plataforma digital jurídica que informa acerca de la propiedad intelectual ante la mejora de esta misma al hacerla mucho más didáctica y agregar algún valor agregado como habilitar una sección de contacto en vivo y directo con profesionales expertos en temas de derechos de autor quienes trabajan en conjunto con el diseñador para resolver sus problemas de autoría en específico. Tercero, aplicar el estudio para descubrir si el entendimiento del derecho de autor y la propiedad intelectual también les dificulta a estudiantes o egresados de otras carreras creativas no tocadas en esta investigación.

Finalmente, se recomienda hacer realidad una plataforma digital jurídica para informar a diseñadores acerca de la propiedad intelectual y que ellos acudan a este medio digital para un mejor entendimiento de estos temas. A la vez que, al estar más informados, podrán proteger sus proyectos de diseños originales ante otros haciendo respetar sus derechos.

## Referencias

- Albornoz, M., Berón, M., & Montejano, G. (2017). *Interfaz Gráfica de Usuario: el Usuario como Protagonista del Diseño*. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/62078>
- Asadullah, A., Faik, I., & Kankanhalli, A. (2018). Digital Platforms: A Review and Future Directions. In *PACIS* (p. 248). <https://www.researchgate.net/publication/327971665>
- Babich, N. (2019). *User Centered Design Principles & Methods | Adobe XD Ideas*. (n.d). Recuperado de <https://xd.adobe.com/ideas/principles/human-computer-interaction/user-centered-design/>
- Benites, G. (2020). *ABC DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL: REGISTRA Y PATENTA*. <https://repositorio.indecopi.gob.pe/bitstream/handle/11724/7776/EL%20ABC%20DE%20LA%20PROPIEDAD%20INTELECTUAL%20-%20REGISTRA%20Y%20PATENTA.pdf?sequence=2>
- Carrasco Saavedra, C. (2019). El uso de la imagen digital en el diseño y el desconocimiento sobre aspectos legales relacionados a la materia en estudiantes de la carrera. *Universidad San Ignacio de Loyola*, 24–28. <https://doi.org/10.20511/USIL.PROCEEDINGS/9573.P24>
- Cauas, D. (2015). Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación. *Bogotá: Biblioteca Electrónica de la Universidad Nacional de Colombia*, 2, 1-11. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36805674/1-Variables-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1629335788&Signature=d20uJKIOMIaismeJm6nFeF2A8iSUBW4gQmdbQ-V5upZjUEYSK5VrZuE9YnJ2Ef-ZXG-sqj2FE7n3~J8Q---f8sCCt~OhJxLktcgFYRwSjU6-wF28WcqX78OSJs7Wyo-0--EBFfHGJtYHI2cw-uTsdRIN3TnlOQM54fQnJf1L0Df36dZUVRCCp8bxfOUUl~42iq3Wdg90SwFeOIQx5DVzZlvj23YeGIa4~42dyZuWYYeQyJkDPyiYmEUPlcAWAsDe~3ZFRrcS~O3p7neyJ2zl9aJd0L>

[N5rBhgS5qRGLmNNV~NPNuXjF~05T793f42~Hj7b69DkQECRbp-9qqTb8IEw &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=cZXODwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=leyes&ots=_Qafe01xvU&sig=UbOPLS5OlkJJaQyLIOssfNbRqvc#v=onepage&q=leyes&f=false)

Cicerón, M. (2016). *Las leyes - Marco Tulio Cicerón - Google Libros*. (n.d.). Recuperado de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=cZXODwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=leyes&ots=\\_Qafe01xvU&sig=UbOPLS5OlkJJaQyLIOssfNbRqvc#v=onepage&q=leyes&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=cZXODwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=leyes&ots=_Qafe01xvU&sig=UbOPLS5OlkJJaQyLIOssfNbRqvc#v=onepage&q=leyes&f=false)

Drucker, J. y McVarish, E. (2021). *Una historia del diseño gráfico: De la prehistoria hasta el siglo XXI - Google Libros*. Ampersand. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=9z4zEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA6&dq=dise%C3%B1o+gr%C3%A1fico&ots=5rvgPFyEdO&sig=xnCmYxwRIdFRCcUGZIZeLeKerRA#v=onepage&q=dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico&f=false>

Escofet, A. (2020). *Aprendizaje-servicio y tecnologías digitales: ¿una relación posible?* <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.24680>

Gershon, R. A. (2016). *Digital Media and Innovation: Management and Design Strategies in Communication - Google Libros*. Sage Publications. Recuperado de [https://books.google.es/books?id=cXxZDwAAQBAJ&dq=Gershon,+R.+\(2016\).+Digital+Media+and+Innovation.+Management+and+Design.+Strategies+in+Communication.+London,+England:+Sage.+&hl=es&lr=](https://books.google.es/books?id=cXxZDwAAQBAJ&dq=Gershon,+R.+(2016).+Digital+Media+and+Innovation.+Management+and+Design.+Strategies+in+Communication.+London,+England:+Sage.+&hl=es&lr=)

Givens, J. W. (2019). Justice Online? Lawyers and Legal Advice Websites in the People's Republic of China. *Wisconsin International Law Journal*, 37. <https://heinonline.org/HOL/Page?handle=hein.journals/wisint37&id=219&div=&collection=>

Guerrero Muguerza, A. G. (2019). *Falta de protección de autoría causada por el escaso conocimiento de los derechos de propiedad intelectual por parte de los diseñadores*

- gráficos egresados de las universidades*. [Tesis de pregrado, USIL] Repositorio Institucional - USIL. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/8882>
- Hernández, L. (2015). *Los consultorios jurídicos gratuitos en Lima como alternativa a la política pública nacional de promoción del acceso a la justicia*. [Tesis de Magíster, Pontificia Universidad Católica del Perú] Repositorio PUCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/6209>
- Hotjar. (2019). *What is Usability Testing? (and What it Isn't)* | Hotjar. (n.d.). Recuperado de <https://www.hotjar.com/usability-testing/>
- Ixotype. (2018). *De la inspiración al plagio - Diseño web - Diseño gráfico - Programación web - Marketing online*. (n.d.). Recuperado de <https://www.ixotype.com/diseño-gráfico-logo-de-la-inspiración-al-plagio/>
- Jiménez-Iglesias, L., Pérez-Montoro, M., & Sánchez-Gómez, L. (2017). *DISEÑO DE INFORMACIÓN DIGITAL: REVISIÓN Y CLASIFICACIÓN DE INDICADORES HEURÍSTICOS PARA CONTENIDOS WEB* *Digital information design: Web content heuristics review and classification* ARTÍCULOS. 26, 3–7. <https://doi.org/10.3145/epi.2017.nov.03>
- López Ayora, C. S. (2003). *La importancia de conocer las leyes que protegen al diseñador gráfico y a sus proyectos*. [Tesis de licenciatura, Universidad de las Américas Puebla] Repositorio UDG Virtual. [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/ldg/lopez\\_a\\_cs/capitulo2.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldg/lopez_a_cs/capitulo2.pdf)
- López, E. (2018). El plagio desde las artes y la cultura de la copia. *El Genio Maligno: revista de humanidades y ciencias sociales*, (22), 10. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6453092>
- Maluenda Nazar, P. (2013). *Derechos del diseñador : manual web para apoyar el aprendizaje de contenidos básicos de derechos de autor para estudiantes de Diseño*

- Gráfico*. [Tesis de pregrado, Universidad de Chile] Repositorio Académico de la Universidad de Chile. <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/112792>
- Martínez, R. (2018). *Cómo la tecnología puede mejorar la productividad de tu negocio - ITH*. (n.d.). Recuperado de <https://www.ithotelero.com/blog/como-la-tecnologia-puede-mejorar-la-productividad-de-tu-negocio/>
- Monteiro, M. (2012). *What Is a Designer?. An excerpt from Design Is a Job / by Mike Monteiro / Medium*. (n.d.). Recuperado de <https://monteiro.medium.com/what-is-a-designer-94ac32ff92d0>
- Morales, J. (2016). *¿Son importantes los derechos de autor? | juanadotcom*. (n.d.). Recuperado de <https://juanca.e-lexia.com/2016/02/son-importantes-los-derechos-de-autor/>
- Pásara, L. (2019). *Tres claves de la justicia en el Perú*. Fondo Editorial PUCP. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/174264/Tres%20claves%20de%20la%20justicia%20en%20el%20Per%C3%BA%20jueces,%20justicia%20y%20poder%20en%20el%20Per%C3%BA.pdf?sequence=1>
- Pérez, M. & Saker, A. (2012). *ANÁLISIS DE LA EFECTIVIDAD DEL USO DE LA PLATAFORMA VIRTUAL WEBCT EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA, COLOMBIA*. 11(21), 89–105. <https://www.redalyc.org/pdf/2431/243124125006.pdf>
- Prieto-Sanchís, L. (2017). *Sobre principios y normas: Problemas del razonamiento jurídico*. (Vol. 13). Palestra Editores. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=T6HNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=jur%C3%ADdico+&ots=Jj40S4uBe-&sig=1-JZFkG9e1SSdafiLMUCFMaLiiE#v=onepage&q=jur%C3%ADdico&f=false>



- Rom, J. (2018). “Diseño gráfico publicitario. Diseño gráfico y dirección de arte”. *Questiones Publicitarias*, 1(21), p. 43-46. <https://doi.org/10.5565/rev/qp.307>
- Sarango Quevedo, J. A. (2015). *Elaboración de una campaña publicitaria para concientizar el uso y aplicación de leyes en cuanto a la propiedad intelectual dirigida a profesionales del diseño*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/20077>
- Smith, Q. (2019). *Prototyping User Experience :: UXmatters*. Recuperado de <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php>
- Snook, J. (2006). *The Value of Graphic Design - Snook.ca*. (n.d.). Recuperado de [https://snook.ca/archives/design/the\\_value\\_of\\_gr](https://snook.ca/archives/design/the_value_of_gr)
- Vásquez Vivanco, Á. I. (2018). *Diseño de dinámicas creativas para medir las capacidades de los estudiantes de educación superior técnica en diseño gráfico que enfrentan un mercado laboral altamente competitivo*. [Tesis de pregrado, USIL] Repositorio Institucional - USIL. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/3248>
- Vozmediano, M. M., & Vizcaíno-Laorga, R. (2015). *Diseño gráfico publicitario Principios fundamentales para el análisis y la elaboración de mensajes visuales*. Recuperado de [https://www.academia.edu/download/59958859/Diseno\\_grafico\\_publicitario\\_9788494441622\\_COMPLETO.pdf](https://www.academia.edu/download/59958859/Diseno_grafico_publicitario_9788494441622_COMPLETO.pdf)
- Whitton, N. (Ed.). & Moseley, A. (Ed.). (2012). *Using Games to Enhance Learning and Teaching* <https://eric.ed.gov/?id=ED534862>

## Anexos

### 1. Anexo A: Consentimiento Informado

#### Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, \_\_\_\_\_ colocar fecha \_\_\_\_\_.

Yo \_\_\_\_\_ nombres y apellidos completos \_\_\_\_\_,

identificado con el DNI \_\_\_\_\_, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Plataforma digital jurídica para diseñadores: cómo respetar y hacer valer los derechos de autor y propiedad intelectual”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Eva Belén Pinedo Lozano al correo [evapinedoo@gmail.com](mailto:evapinedoo@gmail.com) para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

<b>Nombre</b>	<b>Relación con la investigación</b>	<b>DNI</b>
Andrea Sofía Roggero Peñaloza	Investigador(a)	76924502
Eva Belén Pinedo Lozano	Investigador(a)	72562627

## **2. Anexo B: Tabla de resultados de Formato de Validación de Criterios de Expertos**

Se realizó una evaluación de expertos del rubro digital, entre diseñadores UI y UX tanto para evaluar la plataforma digital como la guía de entrevista. Estos expertos realizan en su día a día trabajos flujos e investigaciones a usuarios para resolver situaciones o problemas y todo en torno pensando en el usuario. Es por ello que pensando en mejorar y tener un flujo del proyecto adecuado, se acudió directamente con estos especialistas, los cuales fueron 4 mencionados en la siguiente tabla:

**Tabla 1**

*Tabla de resultados de Formato de Validación de Criterios de Expertos*

	Nombre	Cargo	Empresa	Punt.
1	Lizeth Marzano Noguera	Senior UX Designer	Altimetrik	0.90
2	Sergio Tenorio Vasquez	Senior UX Designer	RIMAC Seguros	0.80
3	Andrea Cubas Landa	UI Chapter Lead	RIMAC Seguros	0.96
4	Miguel Coloma Huapaya	Senior UX Designer	Solera	1.00

*Nota.* El promedio total del coeficiente de validez de los expertos es de 0.91