



Sede: \_\_\_\_\_ Jornada: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Asignatura: \_\_\_\_\_ Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

## GUÍA 1: SOFTWARE

CURSO	DOCENTE	CORREO
1002-1005	JUAN CARLOS TORRES ARDILA	jucatocecid@gmail.com
<b>Meta de Comprensión:</b>	El estudiante comprende acerca del proceso de resolución de problemas utilizando el computador, a través del diseño de algoritmos, como la secuencia ordenada de pasos, que conducen a la solución.	

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### NORMAS

El software, soporte lógico o programa de ordenador, ha sido entendido tradicionalmente como “un conjunto de instrucciones que permiten que el computador realice una variedad de operaciones y funciones para obtener un resultado”. Se expresa mediante: el “código objeto”, el “código fuente”, así como todo tipo de materiales creados para contribuir a la comprensión o aplicación del mismo, que, incorporado a un hardware, “puede hacer que (...) indique, realice o consiga una función, tarea o resultados determinados.”

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), debatió sobre qué normativa regularía al software, a partir de las “Disposiciones Tipo de la OMPI” de 1976. El primer documento que hizo énfasis en la protección para el software mediante la disciplina de la Propiedad Intelectual, fue el “Model Provisions on the Protection of Computer Software” de 1978. Este documento propendía por un sistema sui

generis, para proteger de manera íntegra al software, eliminando su consideración como una obra protegida exclusivamente por el Derecho de Autor o por la Propiedad Industrial. Sin embargo, esta protección no se consideró necesaria en su momento.



ORGANIZACIÓN  
MUNDIAL  
DE LA PROPIEDAD  
INTELECTUAL



Posteriormente, “La OMPI y la UNESCO, en Ginebra, 1985, ratificaron [mediante los “Copyright Aspects of the Protection of Computer Programs”] que los programas o soportes lógicos son obras sujetas a los derechos de autor. Su fijación se materializa en el disco duro, disquetes, manuales y descripciones impresas”. Se consideró al software

Sede: \_\_\_\_\_ Jornada: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Asignatura: \_\_\_\_\_ Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

como una obra literaria, entendiendo que los símbolos mediante los cuales se expresa (código objeto y código fuente), hacen parte de “un lenguaje natural creado artificialmente por el hombre para una comunicación especializada”; como lenguaje, hace parte de las obras literarias.

Las discusiones parecían haber llegado a su fin en los años noventa, cuando la OMPI y la OMC regularon de manera clara y concreta, la protección del software. Por remisión expresa del artículo 4 del Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (TODA) de 1996, y del artículo 10 del Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual

relacionados con el Comercio (ADPIC), se determinó que la protección mediante el Derecho de Autor, consignada en el artículo segundo del Convenio de Berna para la protección de las Obras literarias y artísticas (en adelante Convenio de Berna), “se aplica a los programas de ordenador, cualquiera que sea su modo o forma de expresión”.

La ley 33 de 1987 y la ley 565 del 2000, ratifican las obligaciones internacionales para la protección del software como objeto del Derecho de Autor. A partir de lo anterior, el Estado Colombiano, cumple con lo establecido en el TODA y en el Convenio de Berna, en su normativa:

La Ley 23 de 1982, al igual que el Convenio de Berna, tiene una lista no taxativa de obras protegidas por el Derecho de Autor, en la que, aunque no se encuentra el software, fue incluido posteriormente. Al respecto, Ernesto Rengifo argumenta que ante la aparición del software, en Colombia se “consideró que no era necesario reformar la ley de derechos de autor, dada la evidente naturaleza de obra intelectual que detentaba el software”.



El Decreto 1360 de 1989, “por el cual se reglamenta la inscripción del soporte lógico (software en el Registro Nacional del Derecho de Autor)”, incorporó el concepto del software en la normativa colombiana. Este decreto define al software “como una creación propia del dominio literario” comprendiendo el programa de computador (u ordenador), su descripción y el material auxiliar. Sin embargo, el artículo 7 señala que “la protección otorgada al soporte lógico, no

excluye otras formas de protección”, dando cabida a considerar que pudieran tener protección otros componentes que interactúan con el software.

Sede: \_\_\_\_\_ Jornada: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Asignatura: \_\_\_\_\_ Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

La ley 44 de febrero 5 de 1993, “por la cual se modifica y adiciona la ley 23 de 1982 y se modifica la ley 29 de 1944”, no considera al software como una obra literaria, dado que lo menciona de manera independiente a las obras literarias en su artículo 51: “Si en el soporte material, carátula o presentación de la obra literaria, fonograma, videograma, soporte lógico u obra cinematográfica se emplea...”

La Decisión 351 de 1993 (régimen común sobre Derecho de Autor y Derechos conexos en los países suscriptores del Acuerdo de Cartagena), define a los programas de ordenador en el artículo 3, como la “Expresión de un conjunto de instrucciones mediante palabras, códigos, planes o en cualquier otra forma que, al ser incorporadas en un dispositivo de lectura automatizada, es capaz de hacer que un ordenador –un aparato electrónico o similar capaz de elaborar informaciones-, ejecute determinada tarea u obtenga determinado resultado”. El capítulo VIII de la misma

normativa, regula algunos aspectos del software, señalando que su protección se da “en los mismos términos que las obras literarias”. De nuevo, no se entiende al software como una obra literaria. Al respecto, la Dirección Nacional de Derecho de Autor (DNDA) planteó que el software “pretende describir la secuencia ordenada de instrucciones destinadas a ser asimiladas por un computador, a fin de lograr un resultado específico”, estableciendo el carácter independiente que tiene el software, aun cuando sea protegido de igual manera que las obras literarias.



Finalmente, la Decisión 486 del año 2000 (régimen de Propiedad Industrial para la Comunidad Andina), señala en el artículo 15 literal “e”, que no son invenciones “los programas de ordenadores o el soporte lógico, como tales”. Se requirió prohibir expresamente la protección del software bajo el régimen de Propiedad Industrial, dada la discusión frente a su patentabilidad. “El software eventualmente puede ser protegido por patente cuando su naturaleza sea inescindible con otra invención, pero si no es este el caso, sino que se trata de programas o soporte lógico separados o en sí mismos (“como tales”), no se consideran invenciones y no serán protegidas por patentes”. La Superintendencia de Industria y Comercio (SIC), ha señalado al respecto que no quedan excluidas de protección mediante patente

“las invenciones que si bien se relacionan o hagan uso de programas de ordenador, no consistan únicamente en estos últimos”, acercando un poco la protección a las creaciones de software (Paez, 2021).

<https://www.youtube.com/watch?v=EHixitaSm84&t=15s>

[https://www.youtube.com/watch?v=zyRWxwb\\_sUE](https://www.youtube.com/watch?v=zyRWxwb_sUE)



Sede: \_\_\_\_\_ Jornada: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Asignatura: \_\_\_\_\_ Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

## APROPIACIÓN CONCEPTUAL

¿Normas que rigen el uso del software en Colombia?.

## PRODUCTO FINAL

Elabore cada una de las propuestas para el aprendizaje del concepto propuestas en cada una de las guías y realice un entregable de acuerdo a las siguientes condiciones:

Para la Guía No 1 elabore una presentación a través de un programa informático que pueden incluir diferentes elementos para presentar la información, todo depende de la creatividad de quien las realiza, estos elementos pueden ser:

- Presentaciones: Se utilizan imágenes, dibujos y texto concreto para expresar los momentos más importantes la norma que rige el software en Colombia. Incluso se pueden hacer composiciones a manera de infografía.
- Animación: Se pueden utilizar personajes, lugares, objetos y textos animados para que la representación visual de la norma que rige el software en Colombia sea más atractiva y fácil de comprender.

## AJUSTES RAZONABLES

Para los estudiantes de proceso de Inclusión se ajustara su presentación de su trabajo de acuerdo a las siguientes condiciones

Para la Guía No 1 elabore una presentación a través de un programa informático que pueden incluir diferentes elementos para presentar la información, todo depende de la creatividad de quien las realiza, estos elementos pueden ser:

- Presentaciones: Se utilizan imágenes, dibujos y texto concreto para expresar los momentos más importantes la norma que rige el software en Colombia. Incluso se pueden hacer composiciones a manera de infografía.