

Programa de Formación

LEARN-IP - Formación en Derechos de Propiedad Intelectual e Indicación Geográfica para el Patrimonio Cultural y Turismo Cultural



Módulo de formación 1:

Introducción a la curva de aprendizaje de la Propiedad Intelectual en el patrimonio cultural y el turismo cultural



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella. Número de proyecto: 2018-1-DE02-KA202-005232

Declaración sobre derechos de autor(copyright):



Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

Esta obra está autorizada bajo
Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Es usted libre de:

- Compartir - copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato
- Adaptar - remezclar, transformar y construir sobre el material bajo los siguientes términos:
 - Atribución - Debe dar el crédito apropiado, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se hicieron cambios. Puede hacerlo de cualquier forma razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o a su uso.
 - No comercial - No puede utilizar el material con fines comerciales.
 - Compartir Igualmente - Si usted remezcla, transforma o construye sobre el material, debe distribuir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

Contenido

Introducción	4
Método de formación	¡Error! Marcador no definido.
Breve descripción de los módulos	6
Cómo abordar el material - Curva de aprendizaje	8

Introducción

Bienvenido al programa de formación con soporte digital Learn-IP. Un programa de formación en Derechos de Propiedad Intelectual e Indicaciones Geográficas dedicado al sector del Patrimonio Cultural y del Turismo Cultural.

Este programa tiene como objetivo desarrollar las habilidades de los profesionales del turismo cultural, religioso y creativo, de los trabajadores culturales y de los gestores del patrimonio cultural/religioso para entender y utilizar los Derechos de Propiedad Intelectual para su protección y valorización.

Cabe preguntarse cómo se pueden aplicar los Derechos de Propiedad Intelectual en el sector del patrimonio cultural y el turismo cultural. La relación entre el patrimonio cultural y la propiedad intelectual se desarrolla ciertamente en un marco profundamente complejo. Está relacionada principalmente con el entorno de la legislación pertinente en materia de Derechos de Propiedad Intelectual. Puede ser nacional, regional o internacional. Además, las formas de propiedad intelectual se basan principalmente en ciertas premisas centradas en el autor que, en muchos casos, no funcionan bien con la protección del patrimonio cultural tradicional, en particular los conocimientos y las expresiones culturales tradicionales. Sin embargo, hay ciertos aspectos en el campo de la propiedad intelectual que pueden ser útiles en el campo del patrimonio cultural y, en particular, en el campo del turismo cultural.

El programa Learn-IP identifica esos ámbitos y se desarrolla sobre la base de las siguientes premisas:

- Learn-IP reconoce el hecho de que en algunos casos las herramientas de Derechos de Propiedad Intelectual pueden no ser aplicables, sin embargo, explora y presenta aquellas áreas en el sector objetivo que pueden encontrar un uso apropiado y una sinergia de los DPI y la protección/valorización del patrimonio cultural y los activos turísticos.
- La legislación relativa a los DPI (Derechos de Propiedad Intelectual) varía de un país a otro, así como a nivel regional e internacional. Hay que tener en cuenta el contexto al aplicar los conocimientos de esta formación.
- Esta formación pretende mostrarle el amplio abanico de oportunidades que ofrece una gestión activa de los DPI, pero se recomienda encarecidamente contar con conocimientos profesionales a la hora de aplicar los conceptos en su propio entorno de trabajo.

Este programa de formación en línea se ha desarrollado para ayudar a los gestores del patrimonio cultural y a los agentes del turismo cultural a utilizar eficazmente las tecnologías digitales para comprobar el cumplimiento de la normativa sobre derechos de propiedad intelectual. Concienciará sobre las numerosas normativas en materia de DPI y su importancia para los productos y servicios. El programa de formación actuará como una "visita guiada" en línea a través de la normativa sobre derechos de propiedad intelectual e indicará lo que se puede hacer para proteger legalmente su propiedad, experiencia y conocimientos. Proporcionará transparencia en un ámbito que para muchos representantes del patrimonio cultural y el turismo cultural sigue siendo tierra de nadie. La formación también mostrará cuándo se recomienda la ayuda profesional.

Este programa consta de siete módulos, uno introductorio y seis módulos temáticos que deben abordarse paso a paso. Se presenta más información en la sección Curva de aprendizaje de Learn-IP, que forma parte de este módulo introductorio. También consta de una breve descripción de los módulos, así como de un glosario que puede utilizarse como parte sustancial mientras se aprende el material.

Los módulos de formación están escritos originalmente en inglés. Cada módulo tiene traducciones en alemán, español, macedonio, búlgaro y rumano. Las versiones traducidas

están adaptadas al contexto y pueden presentar diferencias técnicas no esenciales con respecto a las versiones originales.

Método de formación

La filosofía de aprendizaje de LEARN-IP promueve un método de formación único y atractivo, basado en los siguientes aspectos:

- Sesiones de aprendizaje de corta duración que presentan un contenido de aprendizaje muy bien estructurado.
- Una profunda sensación de implicación y fusión de acción y conciencia.
- Una sensación de control y de enfrentarse a las tareas que encontrará al final del módulo mediante los ejercicios del mismo.
- Disfrutar y provocar un mayor interés.

LEARN-IP se centra en un enfoque de formación interactiva:

- Los módulos como material de formación para el autoaprendizaje.
- El uso de la plataforma interactiva de e-learning LEARN-IP: formación fácil moodle.learn-ip.eu para facilitar sesiones de formación en grupo con un formador profesional.

A diferencia de los profesores en el aula presencial, que proporcionan a sus alumnos orientación y algunas indicaciones adicionales, usted tiene que asumir la responsabilidad de la gestión del tiempo y del control de su progreso de aprendizaje.

Tenga en cuenta que algunos módulos requieren conocimientos profesionales y la orientación de expertos/formadores. Esta información se indica al principio de cada módulo.

El consorcio de LEARN-IP ha evaluado cómo puede utilizarse el Marco Europeo de Cualificaciones (MEC) para que las cualificaciones obtenidas mediante la participación en el programa LEARN-IP sean legibles en toda Europa. Por lo tanto, de acuerdo con el modelo del MEC, el consorcio de LEARN-IP ha decidido definir los objetivos de aprendizaje y el contenido de la formación a partir del nivel 4 del MEC.

Todos los módulos han sido creados por el equipo europeo de LEARN-IP, compuesto por expertos jurídicos en propiedad intelectual, desarrolladores de negocios, proveedores de formación profesional y actores de las industrias creativas, el patrimonio cultural y los sectores del turismo cultural con sede en cinco países europeos: Alemania, España, Rumanía, Bulgaria y Macedonia del Norte.

Puede encontrar más información en la página web: <https://learn-ip.eu>

Breve descripción de los módulos

El programa Learn-IP consta de siete módulos, uno introductorio y seis temáticos

Learn-IP learning roadmap

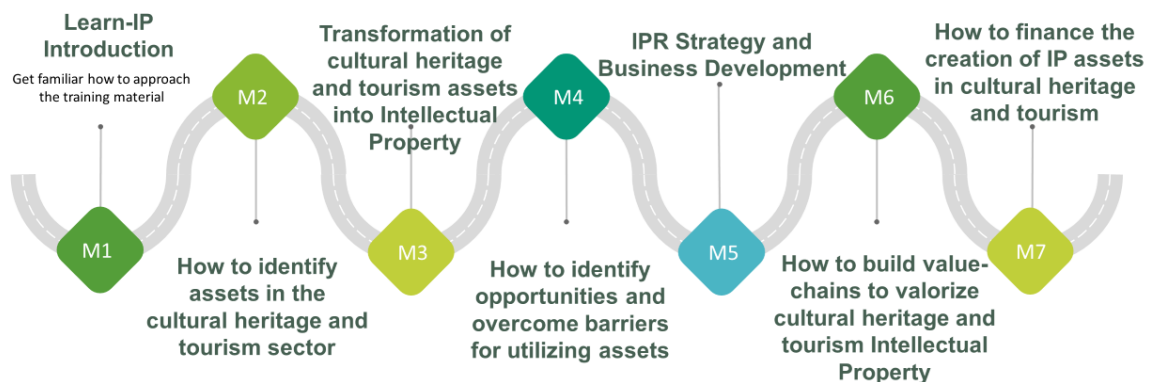


Figure 1. Learn-IP learning roadmap

Módulo 1: Introducción a la curva de aprendizaje de la propiedad intelectual en el patrimonio cultural y el turismo cultural

Este módulo ofrece una introducción general al proyecto y a la relevancia de los derechos de propiedad intelectual para el patrimonio cultural y el turismo cultural.

Módulo 2: Cómo identificar los activos en el sector del patrimonio cultural y el turismo

Este módulo está dirigido a los gestores del patrimonio y a los profesionales del turismo cultural y, en primer lugar, presenta los términos "patrimonio cultural" y "turismo cultural" tal y como se utilizan en el contexto de LEARN-IP. Explica el término "activo", que desempeña un papel importante en el contexto de los derechos de propiedad intelectual. A continuación, se aborda el potencial de los bienes del patrimonio para el turismo cultural, y los alumnos aprenderán a identificar los bienes y a aprovechar las oportunidades que ofrecen. Con algunas buenas prácticas y numerosos ejercicios, los alumnos podrán reflexionar y profundizar en su comprensión y conocimientos.

Módulo 3: Transformación del patrimonio cultural y de los bienes turísticos en propiedad intelectual

Este módulo ofrece un recorrido guiado por los derechos de propiedad intelectual (DPI) y su aplicación al patrimonio cultural y a los bienes turísticos. Tras una introducción general a las propiedades de los DPI, se presentan varios tipos de derechos de propiedad industrial y derechos de autor y se ilustran con ejemplos. A continuación, estos conocimientos se aplican al ámbito del patrimonio cultural y del turismo cultural. Se desarrollan criterios y estrategias

que permiten identificar el DPI más adecuado para un bien específico. Se presentan los requisitos previos, los pasos necesarios para obtener la protección y las estimaciones de los costes que se producen.

Módulo 4: Cómo identificar las oportunidades y superar las barreras para utilizar los activos en el sector del patrimonio cultural y el turismo

Este módulo presenta la importancia del patrimonio cultural y los activos turísticos como una oportunidad para desarrollar beneficios económicos. Se centra en cómo identificar las oportunidades para su protección y utilización. Examina la identificación de las barreras y la importancia de las medidas de precaución para los DPI de terceros relacionados con el patrimonio cultural y los activos turísticos culturales. Permite a los alumnos desarrollar un negocio de turismo cultural sostenible en un entorno cultural protegido. Este módulo es una valiosa referencia que se suma a las habilidades y conocimientos que los alumnos desarrollan a través de la práctica y la experiencia.

Módulo 5: Estrategia de DPI y desarrollo empresarial

Este módulo explora los principios de una estrategia de DPI en el sector del patrimonio cultural y el turismo cultural: Ofrece una respuesta a la pregunta de qué hacer tras el registro de los DPI para determinados productos o servicios del turismo cultural o del patrimonio. Además, explora la cuestión general de cómo "explotar" el patrimonio cultural y los bienes del turismo cultural y aportar beneficios económicos a las partes interesadas, incluida la comunidad local. Por último, este módulo abre nuevos horizontes a los alumnos en relación con las últimas tendencias en materia de digitalización, específicamente para los sectores del turismo cultural y el patrimonio.

Módulo 6: Cómo construir cadenas de valor para valorizar la Propiedad Intelectual del patrimonio cultural y el turismo

Este módulo explica cómo pueden desarrollarse las cadenas de valor específicamente con los activos de propiedad intelectual y qué hay que tener en cuenta. Los alumnos a los que va dirigido son las partes interesadas del patrimonio cultural y del turismo cultural. En primer lugar, deben tomar conciencia de lo que son las cadenas de valor y del importante papel que pueden desempeñar. Las competencias y habilidades que se desarrollarán incluyen, en un primer paso, la identificación y el análisis de las cadenas de valor. El siguiente paso es la integración de los derechos de propiedad intelectual en las cadenas de valor y su uso beneficioso en términos de efectos económicos, sociales, medioambientales y sostenibles. Para ambos sectores, esto se presenta y discute en los respectivos impactos.

Módulo 7: Cómo financiar la creación de activos de Propiedad Intelectual en el patrimonio cultural y el turismo

Este módulo presenta el enfoque profesional de la financiación de la protección y comercialización del patrimonio cultural y los bienes del turismo cultural. La financiación de estas actividades es una de las consideraciones más importantes que hay que tener en cuenta, pero no son muchos los agentes culturales y turísticos europeos que están formados en el arte de conseguir fondos. Por ello, el módulo proporciona información sobre las diferentes fuentes de financiación existentes y los modelos de financiación para las diferentes etapas de las fases de protección y explotación de la propiedad intelectual. Por último, este módulo presenta las diferentes formas y características únicas de las posibilidades de financiación disponibles y las ilustra con ejemplos, con referencias de buenas prácticas y con remisiones a otras lecturas.

Cada módulo consta de

- Resultados de aprendizaje esperados por el módulo respectivo
- Contenido formativo dividido en unidades y subunidades
- Ejercicios
- Buenas prácticas. Comprueba tus conocimientos (en un cuestionario aparte)

El tema principal se desarrolla sistemáticamente en las unidades y subunidades del módulo. El alumno puede adquirir conocimientos prácticos aplicando los conceptos en la parte de los ejercicios. El alumno también puede obtener una visión práctica de cómo esos conceptos/herramientas elaborados han encontrado implicaciones prácticas en la vida real. Esto se puede comprobar en la parte de buenas prácticas. Por último, cada alumno puede evaluar los conocimientos adquiridos en la parte del cuestionario.

Cada módulo es temático, lo que significa que cubre temas separados a los que el alumno puede acceder fácilmente. En cada módulo, puede encontrar referencias a otros módulos que le dirigen hacia donde puede complementar más sus conocimientos relacionados con el área específica de interés.

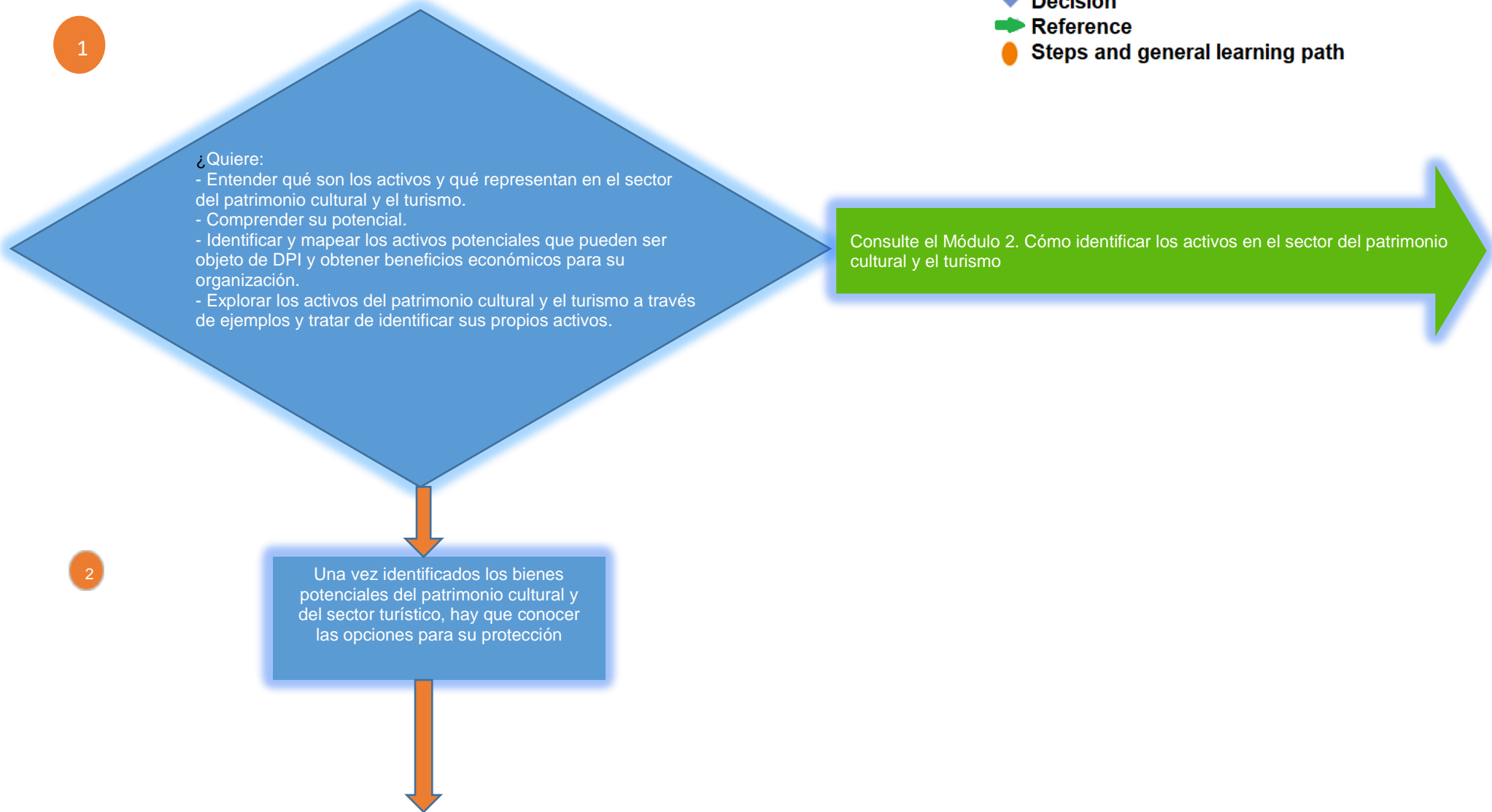
Cómo abordar el material – Curva de aprendizaje

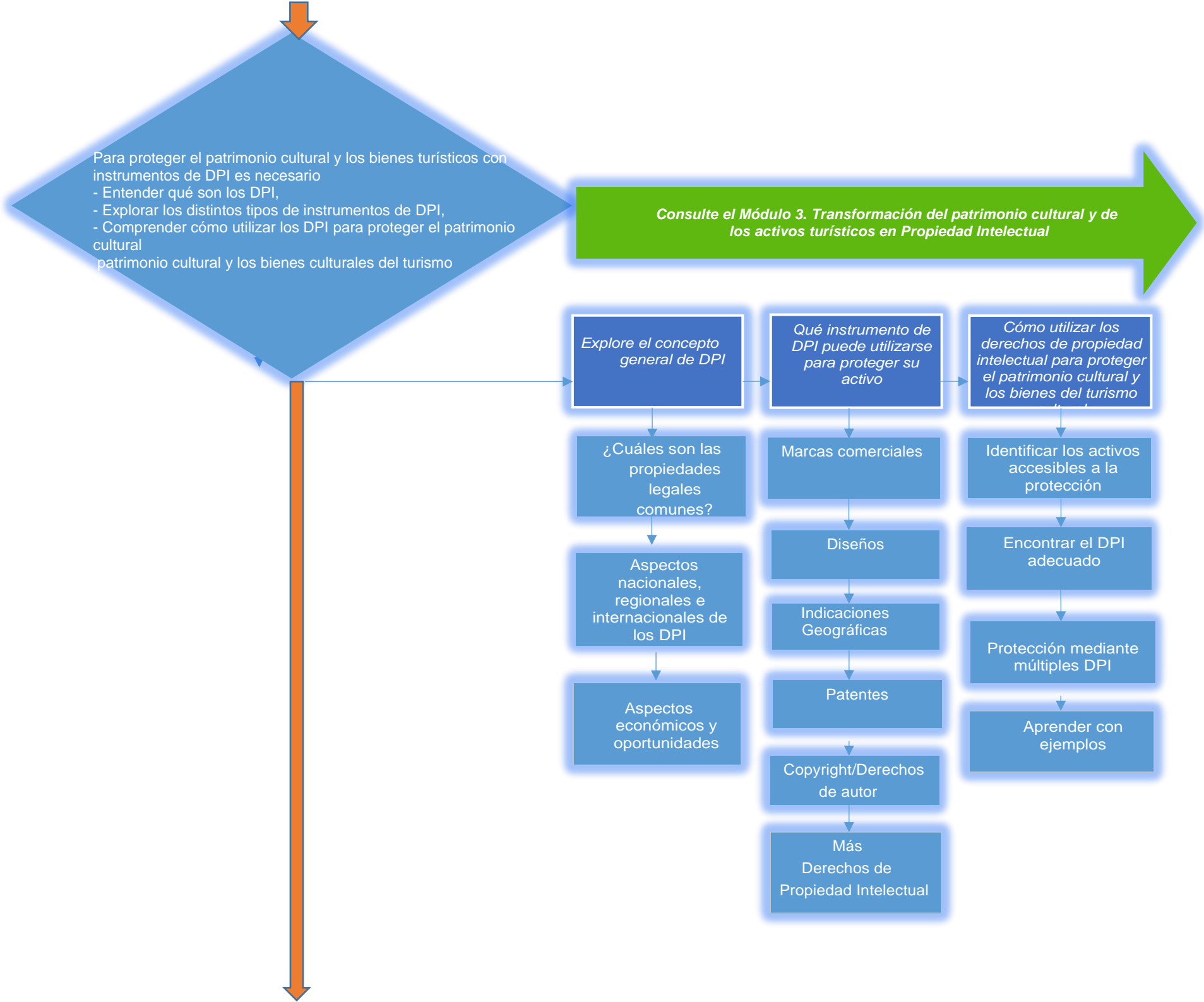
El programa Learn-IP consta de 1 módulo introductorio y 6 módulos temáticos. Está previsto que el aprendizaje se lleve a cabo paso a paso, empezando por el módulo 2 y terminando con el módulo 7. Este programa de formación ofrece el máximo valor cuando se toma como un todo. Sin embargo, dependiendo del nivel de conocimientos del alumno, los módulos pueden tomarse y aprenderse por separado. Una alternativa puede ser comenzar con la lectura de las buenas prácticas para despertar el interés inicial y luego pasar al contenido de la formación según las necesidades del alumno. En cualquier caso, cada alumno debe explorar la curva de aprendizaje que se presenta a continuación. Sirve de guía al alumno sobre cómo tomar y aprender el material en función de sus necesidades e intereses específicos...

Learn-IP Learning Curve

Learning curve symbols

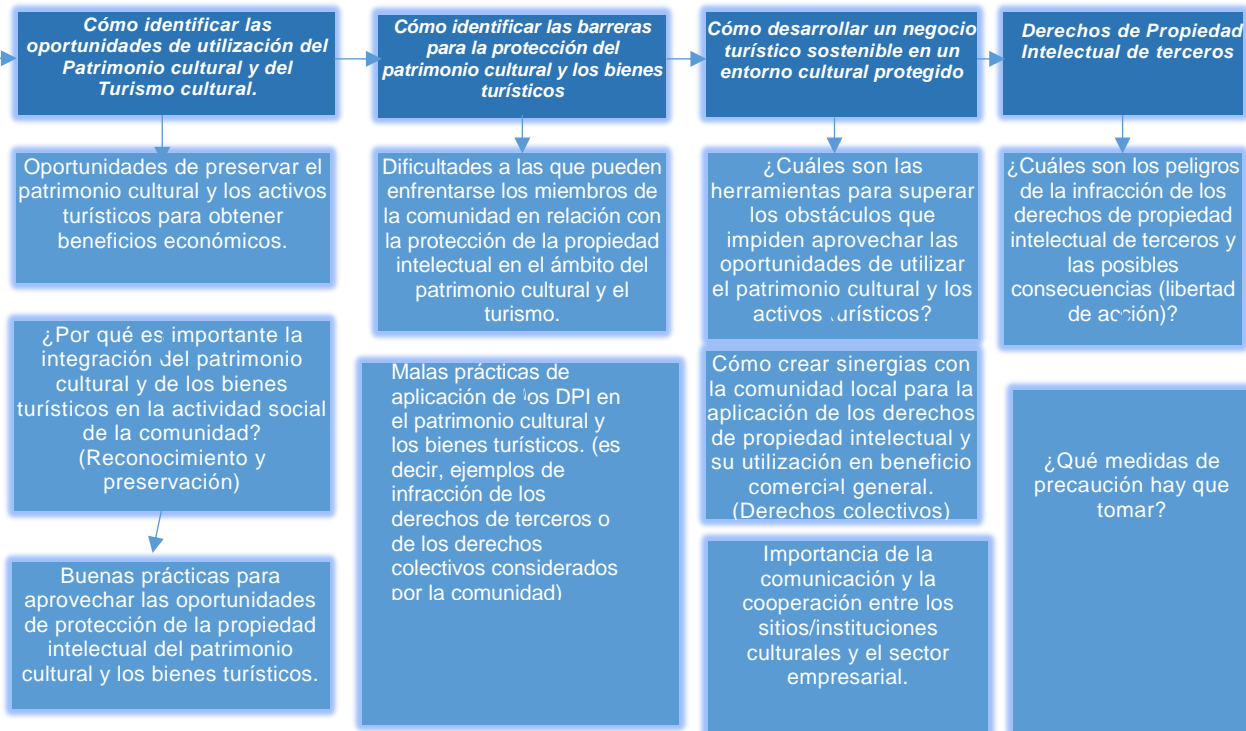
- Guidance
- ◆ Decision
- ➔ Reference
- Steps and general learning path



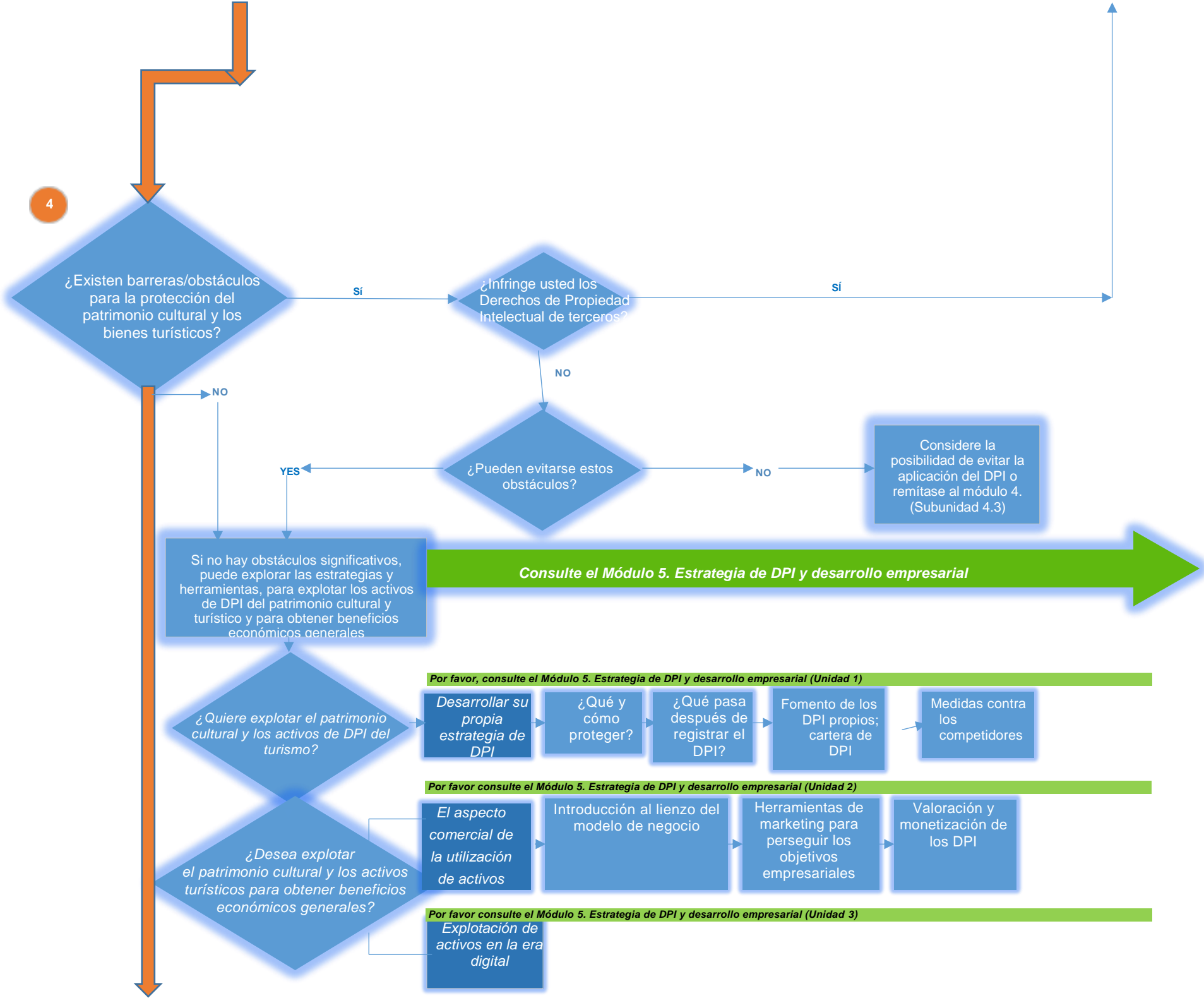


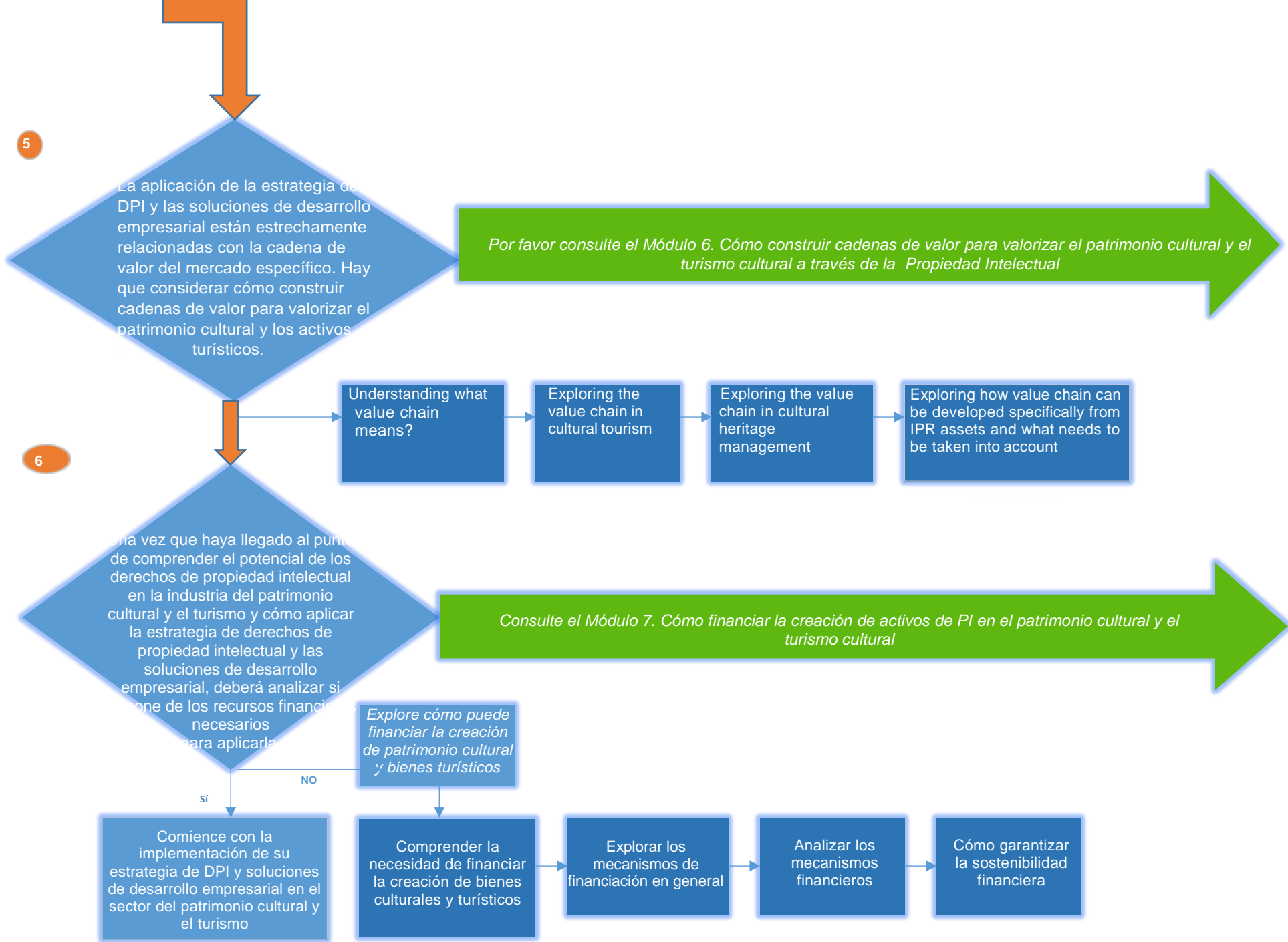
Una vez que se sabe cómo identificar los activos y los instrumentos de DPI que pueden utilizarse en el sector del patrimonio cultural y el turismo, hay que aprender a identificar las oportunidades, y comprobar si existen obstáculos para la utilización de esos activos.

Por favor consulte el Módulo 4. Cómo identificar las oportunidades y barreras para explotar la protección y el uso del patrimonio cultural y los bienes turísticos.



Por favor consulte el Módulo 4. (Unidad 3)





GLOSARIO de Learn-IP

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) J K [L](#) [M](#)
N O P Q R S T U V W X Y Z

A

Activo es un recurso con valor económico que un individuo, una organización, una empresa o un país posee o controla con la expectativa de que le proporcione un beneficio futuro. Los activos figuran en el balance de una empresa y se compran o crean para aumentar el valor de la empresa o beneficiar sus operaciones.

Activo cultural es algo que tiene valor por su contribución a la creatividad, el conocimiento, las tradiciones, la cultura, el significado y la vitalidad de una comunidad. Pueden ser los lugares que visitas para expresar tu identidad cultural, y/o los recursos que utilizas para llevar a cabo una práctica creativa.

Activos actuales consisten en dinero en efectivo o cualquier cosa que pueda convertirse fácilmente en dinero en efectivo.

Activos fijos son aquellos que no se convierten fácilmente en efectivo. Normalmente, estos activos incluyen equipos, propiedades y fábricas. Como estos activos tardan en convertirse en efectivo, no se puede confiar en ellos para acceder a la financiación a corto plazo.

Activos patrimoniales son bienes con cualidades históricas, artísticas, científicas, tecnológicas, geofísicas o medioambientales que se conservan y mantienen principalmente por su contribución al conocimiento y a la cultura y esta finalidad es fundamental para los objetivos de la entidad que los posee. Pueden ser bienes como las artes, la música, la lengua, las tradiciones y las historias que conforman la identidad, el carácter y las costumbres de una comunidad. Algunos ejemplos son la artesanía patrimonial, las habilidades, las tradiciones culturales y las celebraciones, incluidas las ceremonias religiosas.

Ahorro se refiere a los ingresos que no gastamos y reservamos: guardamos el dinero. Es la parte de nuestra renta disponible que no gastamos en bienes de consumo, sino que acumulamos o invertimos.

B

Beca o Subvención (Grant) es una cantidad de dinero para financiar determinados proyectos, que suele recibirse para trabajos académicos, científicos o de desarrollo, o para ampliar la propia formación o realizar obras de caridad. Las subvenciones son fondos o productos no reembolsables desembolsados o entregados por una parte (los que conceden las subvenciones), a menudo un departamento gubernamental, una corporación, una fundación o un fideicomiso, a un receptor, a menudo (pero no siempre) una entidad sin ánimo de lucro, una institución educativa, una empresa o un individuo.

C

Cadena de valor es un conjunto de actividades que una organización lleva a cabo para crear valor tanto para los locales como para los visitantes. Se utiliza para describir todas las actividades necesarias para crear un producto o servicio de principio a fin, incluyendo el diseño, la producción, la distribución y, por supuesto, también la consideración de los derechos de propiedad intelectual.

- **Valor de conservación** sería, por ejemplo, que un edificio histórico mejore su estado de conservación,

- **Valor económico** es el valor que una persona atribuye a un bien económico en función del beneficio que obtiene del mismo. Suele estimarse en función de la disposición de la persona a pagar por el bien, que suele medirse en unidades monetarias. Sería que los ingresos están asegurados para los empleados.

- **Valor social** es la cuantificación de la importancia relativa que las personas dan a los cambios que experimentan en sus vidas. Sería cuando un edificio histórico puede ser utilizado para las necesidades de la sociedad civil.

- **Valores culturales** son los principios e ideales fundamentales sobre los que existe toda una comunidad. Se componen de varias partes: las costumbres, que son las tradiciones y los rituales; los valores, que son las creencias; y la cultura, que son todos los valores que guían a un grupo. Sería, si se recuperara un oficio tradicional.

- **Valor ecológico** sería la aplicación de un concepto de ahorro de energía en un sitio patrimonial.

Capital de riesgo (CR) es una forma de capital privado y un tipo de financiación que los inversores proporcionan a las empresas de nueva creación y a las pequeñas empresas que se cree que tienen potencial de crecimiento a largo plazo. El capital de riesgo suele proceder de inversores adinerados, bancos de inversión y otras instituciones financieras. Sin embargo, no siempre adopta una forma monetaria; también puede proporcionarse en forma de conocimientos técnicos o de gestión. El capital de riesgo suele asignarse a pequeñas empresas con un potencial de crecimiento excepcional, o a empresas que han crecido rápidamente y parecen dispuestas a seguir expandiéndose.

Capital privado es una clase de inversión alternativa y consiste en capital que no cotiza en una bolsa pública. El capital privado se compone de fondos e inversores que invierten directamente en empresas privadas, o que participan en la compra de empresas públicas, lo que da lugar a la exclusión de la cotización en bolsa.

Cartera de DPIs es un conjunto de DPI propiedad de una única entidad, puede ser de un individuo o una empresa.

Clubs de inversión se trata de grupos de inversores privados que reúnen sus recursos para invertir en empresas nuevas y existentes dentro de sus comunidades. Estas entidades son menos formales en sus criterios de inversión que las empresas de capital riesgo, pero también son más limitadas en la cantidad de capital que pueden aportar.

Comercialización es el proceso de introducción de nuevos productos, métodos de producción o servicios en el mercado, es decir, su comercialización.

Conservación digital es uno de los enfoques tecnológicos que pueden utilizarse para la conservación de los objetos del patrimonio cultural. No sólo es una forma de preservar nuestro patrimonio cultural, sino que también proporciona una herramienta sencilla para archivar el material como referencia con fines educativos, especialmente para las generaciones futuras. La preservación digital proporciona una oportunidad para la existencia y la memoria eternas relacionadas con el patrimonio cultural existente.

Construcción de una comunidad es un campo de prácticas dirigidas a la creación o mejora de la comunidad entre individuos dentro de un área regional (como un barrio) o con una necesidad o interés común.

Copyright o derecho de autor se refiere al derecho legal del propietario de la propiedad intelectual. En términos más sencillos, el derecho de autor es el derecho a copiar. Esto significa que los creadores originales de los productos y cualquier persona a la que den autorización son los únicos que tienen el derecho exclusivo de reproducir la obra.

Crowdfunding o financiación colectiva es el uso de pequeñas cantidades de capital de un gran número de individuos para financiar una nueva aventura empresarial. El crowdfunding aprovecha la fácil accesibilidad de vastas redes de personas a través de las redes sociales y los sitios web de crowdfunding para poner en contacto a inversores y emprendedores, con el potencial de aumentar el espíritu empresarial al ampliar el grupo de inversores más allá del círculo tradicional de propietarios, familiares y capitalistas de riesgo.

D

Derechos de propiedad intelectual (DPI) son herramientas creadas para proteger legalmente su propiedad intelectual, es decir, las creaciones inmateriales y las invenciones técnicas hechas con su mente. Pueden ayudarle a mantener a raya a sus competidores, a evitar que los imitadores copien sus creaciones y a obtener ingresos adicionales por la concesión de licencias de sus derechos.

Digitalización del patrimonio cultural se refiere al ámbito interdisciplinario, dinámico y en evolución, que abarca los aspectos filosóficos, sociales, culturales, económicos y de gestión y las consecuencias de la gestión del patrimonio cultural en el entorno tecnológico. La digitalización facilita la conservación de los elementos originales del patrimonio en circunstancias óptimas y también proporciona un equivalente digital disponible para el uso del público en general.

Digitalización 3D se utiliza ampliamente en el sector del patrimonio cultural. Utiliza varios programas informáticos de escaneo y modelado en 3D. Es un proceso valioso que en el futuro debería ser considerado definitivamente por el sector cultural. Y proporciona conservación y preservación. Estimula la reproducción, la investigación, la educación, la exploración, el turismo cultural y la creatividad. Proporciona acceso virtual a contenidos en muchos casos inaccesibles. Proporciona acceso a las personas con deficiencias visuales.

Diseños es una forma de protección de la apariencia visual externa del producto. La protección del diseño abarca los elementos visuales como las líneas, los contornos, los colores, etc. Las funcionalidades técnicas de las piezas no son relevantes.

Dominio público El dominio público se refiere a los materiales creativos que no están protegidos por las leyes de propiedad intelectual como los derechos de autor, las marcas o las patentes. El público es el propietario de estas obras, no un autor o artista individual. Cualquiera puede utilizar una obra de dominio público sin necesidad de obtener permiso, pero nadie puede poseerla.

Donación benéfica es una donación realizada por un individuo o una organización, principalmente a una organización sin ánimo de lucro, una organización benéfica o una fundación privada. Las donaciones benéficas suelen consistir en dinero en efectivo, pero también pueden adoptar la forma de bienes inmuebles, activos, valores apreciados, ropa y otros bienes o servicios.

E

Estructura de capital es un término de finanzas empresariales que describe la proporción del capital de una organización, o dinero de explotación, que se obtiene a través de la deuda y el capital. Dado que el capital es caro para muchas empresas, es especialmente importante para las organizaciones culturales y turísticas determinar una estructura de capital objetivo.

Explotación interna es cuando el titular de la propiedad intelectual utiliza exclusivamente los derechos de propiedad intelectual en su negocio o actividad económica con el fin de producir nuevos productos/servicios, mejorar los existentes, establecer precios superiores, beneficiarse de las barreras creadas para la entrada de competidores potenciales, etc.

Explotación externa es cuando el propietario de la propiedad intelectual vende, licencia o intercambia los derechos de propiedad intelectual a otros en su totalidad o en parte.

F

Factorización o factoring es una operación financiera y un tipo de financiación de deudores en la que una empresa vende sus cuentas por cobrar (es decir, las facturas) a un tercero (llamado factor) con un descuento. Una empresa a veces factoriza sus activos por cobrar para satisfacer sus necesidades de efectivo actuales e inmediatas.

Financiación es el proceso por el que una empresa utiliza sus beneficios o activos como fuente de capital para financiar un nuevo proyecto o inversión. Se refiere a la empresa que genera fondos a partir de actividades y activos ya existentes en la empresa.

Financiación con acciones es el proceso de obtención de capital mediante la venta de acciones. Las empresas recaudan dinero porque pueden tener una necesidad a corto plazo para pagar facturas o tienen un objetivo a largo plazo y necesitan fondos para invertir en su crecimiento. Al vender acciones, una empresa está vendiendo su propiedad a cambio de dinero en efectivo.

Financiación de deuda es una estrategia que consiste en pedir dinero prestado a un prestamista o inversor con el entendimiento de que el importe total se devolverá en el futuro, normalmente con intereses.

Financiación externa se utiliza para describir los fondos que las empresas obtienen de fuera de la empresa.

Financiación intermedia es un híbrido de deuda y financiación de capital que da al prestamista el derecho a convertir la deuda en una participación en el capital de la empresa en caso de incumplimiento, generalmente, después de que se pague a las empresas de capital riesgo y a otros prestamistas principales. En términos de riesgo, se sitúa entre la deuda senior y el capital social.

Flujos de ingresos son las diferentes fuentes a través de las cuales una empresa obtiene sus ingresos. Una empresa tiene en cuenta todas las diferentes actividades que realiza en el mercado para generar ingresos. Estas diferentes fuentes de ingresos son sus flujos de ingresos.

Franquicia es una forma de concesión de licencias y una manera de explotar el formato y las características de un negocio. El franquiciador concede al franquiciado el uso de un determinado modelo de negocio mediante la concesión de una licencia sobre un conjunto de derechos de propiedad intelectual (marca comercial, marca de servicio, patente, secreto comercial, obra protegida por derechos de autor, etc.) a cambio de un determinado canon. El franquiciador también proporciona formación, conocimientos técnicos, apoyo técnico y tutoría al franquiciado. Sin embargo, el mayor elemento de valor en un sistema de franquicia es el derecho a utilizar la marca del franquiciador.

G

Ganancias acumuladas son una fuente de financiación interna fácil de utilizar porque son activos líquidos. Los beneficios retenidos son la parte de los ingresos netos que se han retenido en la empresa y que no se pagan a los propietarios.

H I

Indicaciones Geográficas (IG) son un signo utilizado en productos que tienen un origen geográfico específico (por ejemplo, una ciudad, región o país) y que poseen cualidades o una reputación que se deben a ese origen.

Infracción de la propiedad (PI) es la infracción o violación de un derecho de propiedad intelectual.

Inventión es un dispositivo, método, composición o proceso único o novedoso. El proceso de invención es un proceso dentro de un proceso global de ingeniería y desarrollo de productos.

L

Ley de la propiedad es el área del derecho que regula las distintas formas de propiedad de los bienes inmuebles (tierra) y personales. La propiedad se refiere a las reclamaciones legalmente protegidas sobre los recursos, como la tierra y la propiedad personal, incluida la propiedad intelectual. La propiedad puede intercambiarse a través del derecho contractual, y si se viola la propiedad, se puede demandar en virtud del derecho de daños para protegerla.

Libertad de acción El análisis (o búsqueda de autorización/infracción) aclara si un producto o su posible comercialización infringe otros derechos de PI existentes. La búsqueda de libertad de explotación es, junto con la búsqueda del estado de la técnica, la búsqueda de patentes más frecuente.

Licencias conceden esencialmente un permiso para utilizar una obra bajo ciertas condiciones. Hay varios tipos de licencias creative commons, algunas de las cuales permiten el uso de la obra con fines comerciales. Se diferencian además en la forma de atribución del creador, la autorización para remezclas o las obras culturales libres.

M

Marcas colectivas no son propiedad de personas privadas, instituciones o empresas, sino de organizaciones. Son utilizadas por sus miembros para identificarse con un nivel de calidad o precisión, origen geográfico u otras características establecidas por la organización propietaria de la marca colectiva. Son una indicación de origen que señala a un grupo de empresas.

Marcas de certificación son signos que pretenden certificar determinadas características de los productos y servicios, por ejemplo, su calidad. Se utilizan para distinguir productos o servicios, que son certificados por el titular de la marca en lo que respecta a los materiales, el modo de fabricación de los productos o la prestación de los servicios, la calidad, la precisión u otras características, con excepción del origen geográfico.

Marca registrada es un derecho de propiedad intelectual que se refiere a una insignia, frase, palabra o símbolo reconocible que denota un producto específico y lo diferencia legalmente de todos los demás productos de su clase. Una marca comercial identifica exclusivamente un producto como perteneciente a una empresa específica y reconoce la propiedad de la empresa sobre la marca.

Modelo de negocio describe cómo una organización crea, entrega y capta valor, en contextos económicos, sociales, culturales o de otro tipo. El proceso de construcción y modificación del modelo de negocio se denomina también innovación del modelo de negocio y forma parte de la estrategia empresarial. Se refiere al plan de una empresa para obtener beneficios.

Medio Ambiente o entorno creado por el hombre es el entorno creado por el ser humano. Incluye los asentamientos humanos permanentes, como pueblos, ciudades e instalaciones de transporte y comunicación, además de otras comunidades.

O

Obras huérfanas son obras que todavía están protegidas por los derechos de autor, pero cuyos autores u otros titulares de derechos no son conocidos o no pueden ser localizados.

P

Patente es un tipo de propiedad intelectual que otorga a su titular el derecho legal de excluir a otros de la fabricación, uso o venta de una invención durante un periodo de tiempo limitado a cambio de publicar una divulgación de la invención. Protege las invenciones técnicas.

Parte interesada o Stakeholder es cualquier persona que pueda afectar o se vea afectada por una organización, estrategia o proyecto.

Patrimonio cultural es el conjunto de bienes patrimoniales materiales e inmateriales de un grupo o sociedad que se heredan de las generaciones pasadas. No todos los patrimonios de las generaciones pasadas son "patrimonio", sino que el patrimonio es un producto de la selección de la sociedad.

Patrimonio Cultural Material se refiere a los artefactos físicos producidos, mantenidos y transmitidos inter generacionalmente en una sociedad. Incluye las creaciones artísticas, el patrimonio construido, como los edificios y los monumentos, y otros productos físicos o tangibles de la creatividad humana dotados de significado cultural en una sociedad.

Patrimonio cultural inmaterial es una práctica, representación, expresión, conocimiento o habilidad que la UNESCO considera parte del patrimonio cultural de un lugar. Los edificios, lugares históricos, monumentos y artefactos son bienes culturales. El patrimonio inmaterial consiste en la riqueza intelectual no física, como el folclore, las costumbres, las creencias, las tradiciones, los conocimientos y la lengua. Los Estados miembros de la UNESCO tienen en consideración el patrimonio cultural inmaterial en relación con el Patrimonio Mundial material, centrándose en los aspectos inmateriales de la cultura.

Patrimonio inmueble incluye edificios (que a su vez pueden incluir arte instalado, como vidrieras y frescos), grandes instalaciones industriales, proyectos residenciales u otros lugares y monumentos históricos.

Patrimonio mueble incluye libros, documentos, obras de arte móviles, máquinas, ropa y otros artefactos, que se consideran dignos de ser conservados para el futuro. Se trata de objetos significativos para la arqueología, la arquitectura, la ciencia o la tecnología de una determinada cultura.

Préstamos entre iguales (también conocido como crowd-lending) es una forma de crowdfunding de deuda. Pone en contacto a las personas que desean un préstamo con las que están potencialmente dispuestas a financiarlo. El emparejamiento se lleva a cabo a través de un intermediario, un servicio de préstamos entre iguales, que suele ofrecerse en línea. Los prestatarios publican los detalles de su solicitud (la cantidad solicitada y el uso previsto) en un sitio web de préstamos entre iguales. Los prestamistas consultan el sitio web para decidir en qué préstamos invertir.

Propiedad es un sistema de derechos que otorga a las personas el control legal de las cosas valiosas, y también se refiere a las propias cosas valiosas.

Propiedad industrial es uno de los dos subconjuntos de la propiedad intelectual (el otro es el derecho de autor), adopta diversas formas, entre ellas las patentes de invención, los diseños industriales (creaciones estéticas relacionadas con la apariencia de los productos industriales), las marcas de fábrica o de comercio, las marcas de servicio, los esquemas de

trazado de los circuitos integrados, los nombres y denominaciones comerciales, las indicaciones geográficas y la protección contra la competencia desleal. El objeto de la propiedad industrial son los signos que transmiten información, en particular a los consumidores, sobre los productos y servicios ofrecidos en el mercado. La protección se dirige contra el uso no autorizado de dichos signos que pueda inducir a error a los consumidores, y contra las prácticas engañosas en general.

Propiedad intelectual (PI) es una categoría de propiedad que incluye las creaciones intangibles del intelecto humano. Hay muchos tipos de propiedad intelectual, y algunos países reconocen más que otros. Los tipos más conocidos son los derechos de autor, las patentes, las marcas y los secretos comerciales. El objetivo principal de la ley de propiedad intelectual es fomentar la creación de una amplia variedad de bienes intelectuales. Para conseguirlo, la ley otorga a las personas y a las empresas derechos de propiedad sobre la información y los bienes intelectuales que crean, normalmente por un periodo de tiempo limitado. Esto supone un incentivo económico para su creación, ya que permite a las personas beneficiarse de la información y los bienes intelectuales que crean y les permite proteger sus ideas e impedir su copia. Se espera que estos incentivos económicos estimulen la innovación y contribuyan al progreso tecnológico de los países, que depende del grado de protección concedido a los innovadores.

Propuesta de valor se refiere al valor que una empresa promete ofrecer a los clientes si deciden comprar su producto. Una propuesta de valor forma parte de la estrategia global de marketing de una empresa. La propuesta de valor es una declaración de intenciones o una afirmación que presenta la marca de una empresa a los consumidores diciéndoles lo que representa la empresa, cómo opera y por qué merece su negocio.

R

Retorno de inversión es una medida de rendimiento que se utiliza para evaluar la eficiencia o la rentabilidad de una inversión o para comparar la eficiencia de una serie de inversiones diferentes. El Retorno de Inversión trata de medir directamente la cantidad de rendimiento de una determinada inversión, en relación con el coste de la misma.

S

Signo de marca es la primera parte de la marca, que puede ser una palabra o un logotipo o incluso un eslogan que se quiera proteger.

Sociedades de inversión cerradas son similares a las empresas de capital riesgo, pero disponen de cantidades de dinero más pequeñas y fijas (o cerradas) para invertir. Estas empresas venden ellas mismas acciones a los inversores, y luego utilizan este dinero para invertir en otras empresas. Suelen concentrarse en empresas de alto crecimiento con un buen historial, más que en empresas de nueva creación.

Sostenibilidad cultural en relación con el desarrollo sostenible (o con la sostenibilidad), tiene que ver con el mantenimiento de las creencias culturales, las prácticas culturales, la conservación del patrimonio, la cultura como entidad propia y la cuestión de si alguna cultura determinada existirá o no en el futuro. Desde el patrimonio cultural hasta las industrias culturales y creativas, la cultura es a la vez un facilitador y un impulsor de las dimensiones económica, social y medioambiental del desarrollo sostenible.

Stakeholder o Parte Interesada es cualquier persona que pueda afectar o se vea afectada por una organización, estrategia o proyecto.

Subvención o Beca (Grant) es una cantidad de dinero para financiar determinados proyectos, que suele recibirse para trabajos académicos, científicos o de desarrollo, o para ampliar la

propia formación o realizar obras de caridad. Las subvenciones son fondos o productos no reembolsables desembolsados o entregados por una parte (los que conceden las subvenciones), a menudo un departamento gubernamental, una corporación, una fundación o un fideicomiso, a un receptor, a menudo (pero no siempre) una entidad sin ánimo de lucro, una institución educativa, una empresa o un individuo.

T

Tipo de interés es la cantidad que un prestamista cobra al prestatario y es un porcentaje del principal, o cantidad prestada.

Turismo cultural es un tipo de actividad turística en la que la motivación esencial del visitante es aprender, descubrir, experimentar y consumir las atracciones/productos culturales tangibles e intangibles de un destino turístico. Estos atractivos/productos están relacionados con un conjunto de características materiales, intelectuales, espirituales y emocionales distintivas de una sociedad que abarca las artes y la arquitectura, el patrimonio histórico y cultural, el patrimonio culinario, la literatura, la música, las industrias creativas y las culturas vivas con sus estilos de vida, sistemas de valores, creencias y tradiciones.

V

Valor añadido describe la mejora económica que una empresa da a sus productos o servicios antes de ofrecerlos a los clientes. El valor añadido ayuda a explicar por qué las empresas son capaces de vender sus bienes o servicios por más de lo que cuesta producirlos. Añadir valor a los productos y servicios es muy importante, ya que proporciona a los consumidores un incentivo para realizar compras, aumentando así los ingresos y los resultados de la empresa.

Valores respaldados por activos (ABS) es un tipo de inversión financiera que está garantizada por un conjunto de activos subyacentes, generalmente los que generan un flujo de caja de la deuda, como préstamos, arrendamientos, saldos de tarjetas de crédito o cuentas por cobrar. Adopta la forma de un bono o pagaré, que paga una renta a un tipo fijo durante un periodo de tiempo determinado, hasta su vencimiento. Para los inversores orientados a los ingresos, los valores respaldados por activos pueden ser una alternativa a otros instrumentos de deuda, como los bonos corporativos o los fondos de bonos.

Este módulo de formación forma parte de un programa de formación con apoyo digital para la valorización de los derechos de propiedad intelectual en los sectores del patrimonio cultural y el turismo cultural, desarrollado dentro del proyecto europeo LEARN-IP - Intellectual Property Rights and Geographical Indication Training for Cultural Heritage and Cultural Tourism financiado por el plan de financiación Erasmus+ 2020-2022.

Todos los módulos han sido creados por el equipo europeo de LEARN-IP, compuesto por expertos jurídicos en propiedad intelectual, desarrolladores de negocios, proveedores de formación profesional y actores de las industrias creativas, el patrimonio cultural y los sectores del turismo cultural con sede en cinco países europeos: Alemania, España, Rumanía, Bulgaria y Macedonia del Norte.

Puede encontrar más información en la página web: <https://learn-ip.eu/> .



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project number 2020-1-DE02-KA202-007523