

## ANEXO 2. PROPIEDAD INTELECTUAL EN LA INNOVACIÓN COLABORATIVA – CASOS.

**Tabla 14. Casos de diferentes empresas sobre proyectos de innovación colaborativa con clientes y su relación con la propiedad intelectual**

Descripción de Casos	Aspectos contemplados en la Propiedad Intelectual
<p><b>Threadless</b></p> <p>Es una compañía que comercializa camisetas, donde los diseños son desarrollados por los clientes, y seleccionados por una comunidad de usuarios. El esquema de funcionamiento se podría resumir en cuatro pasos: a) los clientes deben tener una Idea de diseño de una camiseta para ser presentada, b) dicha idea se debe presentar en la página de Threadless mediante La plataforma dispuesta para ello, c) La comunidad califica y comenta los diseños presentados, y d) El diseño ganador se imprime y se incentiva económicamente mediante varios mecanismos de premiación (Threadless, 2009 &lt;en línea&gt;).</p>	<p>La página de Threadless dispone de un link Términos de Uso, donde se describen, entre otros aspectos, los derechos de propiedad intelectual. Estos derechos contemplan lo siguiente: todo el contenido de la página y sus diferentes herramientas son propiedad exclusiva de Threadless, a excepción de los diseños propuestos por los clientes. Los clientes se comprometen a no usar ningún contenido publicado en la página salvo para los fines dispuestos en las condiciones de uso de la página o salvo autorización previa y escrita de la compañía. El cliente será el único responsable de cada Idea propuesta y con ello las consecuencias de La publicación de sus diseños. El cliente conservará todos sus “derechos de propiedad” de sus propuestas. Sin embargo, mediante la presentación de las mismas en Threadless.com, le otorga esta empresa, a nivel mundial, una licencia libre de regalías, sublicensiable, con derechos transferibles para usar, reproducir, distribuir, preparar trabajos derivados de, mostrar, y utilizar las propuestas del usuario en relación con el negocio de Threadless.com, incluyendo, sin limitación, la promoción y redistribución de una parte o la totalidad de la propuesta en la página web y en cualquier medio conocido o desarrollado en la compañía. La anterior licencia concedida por el cliente termina una vez que se elimine o borre un usuario y su propuesta de la página web (Threadless, 2009 &lt;en línea&gt;).</p>
<p><b>Bluetooth Special Interest Group (SIG)</b></p> <p>Bluetooth SIG es una asociación privada, sin ánimo de lucro fundada en septiembre de 1998. Bluetooth SIG en sí misma no hace, fabrica o vende productos con tecnología Bluetooth. La red de empresas asociadas a Bluetooth SIG y que colaboran en el desarrollo de esta tecnología, son líderes en los sectores de</p>	<p>Bluetooth SIG, maneja el concepto de propiedad intelectual abierta, con el ánimo de incentivar la colaboración. La premisa se basa en que aunque se deja de patentar una tecnología importante, se abre la posibilidad de un gran número de patentes relacionadas, se aumenta el valor de los teléfonos móviles y el valor de la variedad de productos que utilizarían tecnología Bluetooth, y también se beneficia el mercado al contar con una red de empresas que gracias a su capacidad colaborativa logran utilizar eficientemente esta tecnología en nuevos productos (Nobelius, 2004).</p>

<p>las telecomunicaciones, la informática, la industria automotriz, la música, la ropa, la automatización industrial, y red de industrias. Estos miembros o empresas asociadas propician el desarrollo de tecnología inalámbrica Bluetooth e implementan y mercadean esta tecnología en sus productos. Las tareas principales para el Bluetooth SIG son: publicar especificaciones Bluetooth, administrar el programa de calificación, proteger las marcas registradas Bluetooth y promover la tecnología inalámbrica Bluetooth. Los beneficios de esta asociación comprenden, entre otros, potenciales asociaciones para co-desarrollar nuevos productos y permite la transferencia de buenas prácticas entre las industrias asociadas, facilitando la velocidad de investigación (Bluetooth, 2009 &lt;en línea&gt;).</p>	<p>Cualquier empresa que esté conforme con el acuerdo de Bluetooth SIG puede unirse a esta asociación. El acuerdo de patentes y derechos de autor implica, entre otras, liberar las potenciales patentes que puedan dificultar el desarrollo de la tecnología Bluetooth, obtener una licencia libre de regalías para construir productos basados en esta tecnología, acceder a especificaciones Bluetooth, participar en el desarrollo de las especificaciones, las contribuciones no serán confidenciales y cualquier miembro podrá utilizar las especificaciones que se desarrollen en la asociación, acuerdo de licencia de Marca registrada Bluetooth para usar la palabra Bluetooth y su marca en productos calificados Bluetooth, directrices antimonopolio y reglamentos generales (Bluetooth, 2009 &lt;en línea&gt;).</p>
<p><b>Electrolux Design Lab</b> Design Lab, es una competencia de diseño anual promovida por Electrolux, donde a nivel mundial mediante una convocatoria abierta se invita a participar a estudiantes y profesionales de diseño industrial para que presenten sus ideas innovadoras sobre aplicaciones para las casas del futuro. Las mejores ideas son seleccionadas y premiadas (Electrolux, 2009 &lt;en línea&gt;).</p>	<p>Los reglamentos de propiedad incluyen los siguientes acuerdos: el participante garantiza que el trabajo presentado es de su propia creación y que el trabajo no incluye, ni infringe ningún derecho de propiedad intelectual de terceros; el participante concede a Electrolux un derecho no exclusivo sin restricción de territorio para usar el trabajo gratuitamente para objetivos de evaluación, así mismo, concede a Electrolux una opción exclusiva para, antes del 1 de diciembre de 2009 adquirir los derechos de propiedad intelectual al trabajo conforme a las condiciones de asignación de derechos de propiedad intelectual si Electrolux selecciona su propuesta, en caso de no hacerlo, los derechos de propiedad intelectual serán concedidos al aspirante y él será el titular para usar su trabajo después del 2 de diciembre de 2009. Cuando Electrolux seleccione la propuesta, Electrolux y el participante negociarán a un precio razonable la idea; si la idea es seleccionada, el participante transfiere al Electrolux todos los derechos de propiedad intelectual; y el participante ganador, renuncia a las reclamaciones presentes y futuras por derechos morales para el desarrollo de la idea, conforme a la ley aplicable (Electrolux, 2009 &lt;en línea&gt;).</p>
<p><b>Lego Factory</b> Lego Factory es un proyecto en el cual mediante un software, cada cliente puede diseñar su propio modelo LEGO, enviar el</p>	<p>Los clientes deberán ser conscientes que su material (modelo, ideas, conceptos, conocimientos, sugerencias o técnicas en o de su modelo, o cualquier comunicación que sea enviada al Grupo LEGO como parte de la propuesta o del modelo de diseño), hace parte de la</p>

<p>modelo al Grupo LEGO y comprarlo (LEGO, 2009 &lt;en línea&gt;).</p>	<p>propiedad del Grupo LEGO y por lo tanto el Grupo LEGO tiene el derecho de usar su material, para cualquier objetivo incluyendo el desarrollo, la fabricación, el mercadeo y la venta de los productos que usan su material. Igualmente, los clientes deben ser conscientes que otros usuarios podrán usar su material, inspirarse a partir de éste para desarrollar sus propios diseños (LEGO, 2009 &lt;en línea&gt;).</p>
<p><b>Connect &amp; Develop</b></p> <p>Connect &amp; Develop es el mecanismo mediante el cual Procter &amp; Gamble (P&amp;G) su innovación. En este programa, diferentes clases de usuarios puede proponer nuevas ideas de productos, nuevas tecnologías, modelos de negocio, métodos, marcas registradas, paquetes o diseños que puedan ayudar a entregar nuevos productos y/o servicios y que mejoren la vida de los consumidores mundiales, etc.</p> <p>La colaboración juega un papel clave en casi el 50 por ciento de productos P&amp;G. P&amp;G ha colaborado con socios extranjeros por generaciones, pero la importancia de esas alianzas nunca fueron tan importantes para la compañía como lo son hoy. Su visión es simple, desean que P&amp;G sea conocida como la mejor empresa del mundo en materia de colaboración -dentro y hacia fuera- para generar innovación (P&amp;G, 2009 &lt;en línea&gt;).</p>	<p>El programa cuenta con un link de términos y condiciones con los cuales debe estar de acuerdo el usuario en caso de participar en Connect &amp; Develop. Estos términos contemplan, principalmente, el acuerdo entre el usuario y P&amp;G, las condiciones de uso del sitio web, reclamaciones por infracción a los derechos de autor, terminación de acuerdo, condiciones de participación de usuarios, condiciones de propuestas, responsabilidades, indemnización, arbitraje y leyes aplicables.</p> <p>Con respecto a los derechos de autor y las marcas registradas, P&amp;G establece que la totalidad del contenido de la web, incluyendo pero no limitando el texto, el diseño, las gráficas, interfaces, o el código y la selección y las disposiciones de esto, es registrado como trabajo colectivo bajo las leyes de los Estados Unidos y otras leyes de propiedad intelectual, y de propiedad de P&amp;G. El trabajo colectivo incluye los trabajos que son licenciados a P&amp;G. Copyright 2000, 2001. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. Todas las marcas registradas, señales de servicio, y nombres comerciales (en conjunto "las Señales") son marcas registradas de propiedad de P&amp;G, u otros propietarios respectivos que han concedido a P&amp;G el derecho y la licencia para usar tales Señales.</p> <p>P&amp;G y sus representantes tendrán la libertad de copiar, revelar, distribuir, incorporar y usar las comunicaciones y todos los datos, imágenes, sonidos, texto, y otras formas incorporadas en las propuestas de los usuarios para alguno y todos los objetivos comerciales o no comerciales de la compañía (P&amp;G, 2009 &lt;en línea&gt;).</p>
<p><b>Open Source Software (OSS)</b></p> <p>Software de código abierto o libre, OSS, siglas en inglés, es el término que describe al software distribuido, desarrollado y/o mejorado colaborativa y libremente por programadores que pueden leer, modificar y redistribuir el código fuente de un programa (Osterloh &amp; Rota, 2007). Este tipo de software se enmarca dentro del concepto de innovación colaborativa y se encuentran casos exitosos como Linux (Henkel, 2006)</p>	<p>Existen varios mecanismos para el manejo de la propiedad intelectual en OSS. En oposición a los derechos de autor (copyright) se propone una nueva forma de manejar la propiedad intelectual a través del llamado copyleft (Osterloh &amp; Rota, 2007). El copyleft comprende a un grupo de derechos de autor caracterizados por eliminar las restricciones de distribución o modificación impuestas por el copyright, con la condición de que el trabajo derivado se mantenga con el mismo régimen de derechos de autor que el original. Bajo tales licencias pueden protegerse una gran diversidad de obras, tales como programas informáticos, arte, cultura y ciencia, es decir prácticamente casi cualquier tipo de producción creativa. Sus partidarios la proponen como alternativa a las restricciones que</p>

<p>y apache server software (Lakhani &amp; Von Hippel, 2003).</p>	<p>imponen las normas planteadas en los derechos de autor, a la hora de hacer, modificar y distribuir copias de una obra determinada. Se pretende garantizar así una mayor libertad para que cada receptor de una copia, o una versión derivada de un trabajo, pueda, a su vez, usar, modificar y redistribuir tanto el propio trabajo como las versiones derivadas del mismo (wikipedia, 2009a &lt;en línea&gt;).</p> <p>Las licencias GPL (General Public License) es un tipo de licencia enmarcada dentro del llamado copyleft, que estipulan que el código derivado de un trabajo basado en software de código abierto debe estar disponible para todos aquellos usuarios del software (Henkel, 2006). Dicha licencia está orientada principalmente a proteger la libre distribución, modificación y uso del software. Su propósito es declarar que el software cubierto por esta licencia es software libre y protegerlo de intentos de apropiación que restrinjan esas libertades a los usuarios (wikipedia, 2009b &lt;en línea&gt;).</p>
<p><b>Propuestas por autores</b></p>	<p>Penin (2008) propone que para casos de investigación en colaboración, se puede firmar un acuerdo de renuncia, en el cual los participantes en la colaboración se cometen a que los resultados o productos de la colaboración no sean patentados, de modo que el producto o resultado permanezca libre para la reutilización.</p> <p>Pisano (2006) y Hurmelinna et al. (2007), argumentan que las redes o comunidades que trabajan colaborativamente en innovación, depended, en parte, del régimen de propiedad intelectual. Las alianzas, los acuerdos de licenciamiento, y diversas formas contractuales son mecanismos que regulan la colaboración con agentes externos a la organización.</p>