



Dic. 2014

LA PROPIEDAD INTELECTUAL DE LAS IMÁGENES

Antes de usar una imagen (foto, dibujo, gráfico...)
 en un trabajo de investigación,
 nuestro blog, pinterest o facebook...
debemos asegurarnos de que podemos hacerlo.

Podemos usar las imágenes si...

1. Forman parte de un banco de imágenes libres de copyright.
2. Están bajo una licencia Copyleft que cede los derechos de reproducción bajo determinadas condiciones.
3. La usamos para ilustrar una actividad educativa en el aula, siempre que se trate de obras ya divulgadas, y usemos solo fragmentos o bien obras aisladas.
4. La usamos dentro de un trabajo de estudio que no se divulgará más allá de la tutoría del profesor o la Intranet de la institución.

SIEMPRE CITANDO LA FUENTE DE DONDE SE COGE LA IMAGEN Y SU AUTOR

Recomendamos

- ✓ Buscar imágenes en bancos libres de copyright
- ✓ Revisar la información sobre usos permitidos, especialmente si permiten modificaciones y usos comerciales.
- ✓ Ante la duda, solicitar permiso por escrito al autor o editorial. Si no tenemos respuesta, es mejor no usar esa imagen y buscar otra.
- ✓ Utilizar licencias Creative Commons para aclarar los usos permitidos.
<https://creativecommons.org/choose/>



El autor mantiene sus derechos, pero permite a otras personas copiar y distribuir su obra, reconociendo su autoría y bajo las condiciones que especifica la licencia.

¡CITAR SIEMPRE LA FUENTE DE DONDE SE COGE LA IMAGEN Y SU AUTOR!

Bancos gratuitos de Imágenes libres de copyright

LISTAS PARA USAR, SIEMPRE CITANDO AUTOR Y FUENTE.



Algunos consejos prácticos

➤ Difusión de las imágenes: fijarse en el alcance

Por ejemplo: mostrar una presentación o imagen en una conferencia o divulgarla en plataformas como Slideshare o Facebook con acceso público. Es la misma presentación, pero necesita permisos diferentes.

➤ En Internet, mejor enlazar que copiar

No infringimos ninguna ley si, en lugar de copiar un contenido que nos ha gustado, lo enlazamos. Mejor y más fácil!

➤ Sólo puedes poner un pin de una imagen si:

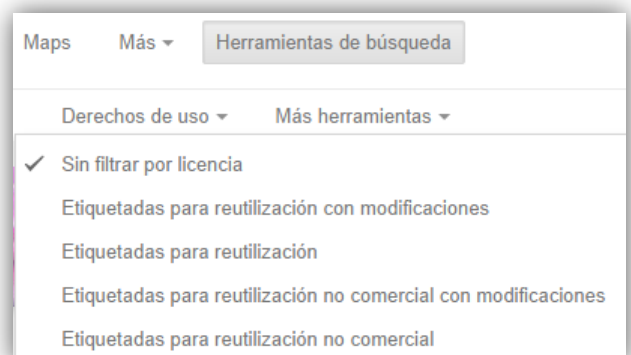
- Eres el titular de los derechos
- Ya ha sido pineada con anterioridad
- Si tiene autorización de comunicación pública



➤ Cuidado con Google Imágenes

Ofrece muchas imágenes, pero ¿se pueden usar?

Recomendamos usar las herramientas de búsqueda, especificando los derechos de uso, para garantizar que podemos usar la imagen.



➤ **Royalty Free (libre de derechos) y Free (gratis): no es lo mismo**

Royalti es el pago realizado cada vez que usamos la imagen.

Royalty Free significa que solo pagamos una vez por el uso especificado en la licencia acordada. Después, podemos usar la imagen (en los términos acordados en la licencia) indefinidamente, sin pagar ninguna otra vez.

Gratis son las imágenes etiquetadas con una licencia CC o de dominio público.

➤ **¿Puedo usar imágenes de películas?** Sí, con estas condiciones:

- Usamos solo un extracto de la película, que además ya ha sido publicada.
- La finalidad de uso es educativa o de investigación.
- Con difusión limitada: aforo de una clase o conferencia o bien un trabajo de investigación que no se divulgará más allá de la Intranet o personas involucradas en el proyecto.

➤ **Imágenes propias (a tener en cuenta):**

Aunque las usemos para trabajos académicos o publicados por la Universidad de Sevilla, nunca perdemos la titularidad de los derechos. Debemos aclarar el uso que permitimos etiquetándolas con una licencia CC.

Si en las imágenes aparecen personas, debemos contar con su aprobación antes de divulgar las imágenes.

Para detectar y evitar el plagio de imágenes

TinEye (<https://www.tineye.com/>) señala dónde aparece en la web la imagen que deseamos comprobar.

Existen numerosos programas que insertan **marcas de agua** en las imágenes. De esta forma añadimos nuestra firma a las imágenes de nuestra propiedad.

Fuentes consultadas

<http://copyright.monash.edu.au/faqs/images-students.html>

https://library.leeds.ac.uk/info/373/copyright_and_licences/59/images

<http://nuriagarciaastro.es/guia-legal-del-blog-viii-propiedad-intelectual-de-las-imagenes/>

