

Sustento del uso justo
de Materiales Protegidos
derechos de autor para
fines educativos



UCI

Universidad para la
Cooperación Internacional

UCI

Sustento del uso justo de materiales protegidos por Derechos de autor para fines educativos

El siguiente material ha sido reproducido, con fines estrictamente didácticos e ilustrativos de los temas en cuestión, se utilizan en el campus virtual de la Universidad para la Cooperación Internacional – UCI - para ser usados exclusivamente para la función docente y el estudio privado de los estudiantes en el curso “Proyectos I” perteneciente al programa académico MGTS.

La UCI desea dejar constancia de su estricto respeto a las legislaciones relacionadas con la propiedad intelectual. Todo material digital disponible para un curso y sus estudiantes tiene fines educativos y de investigación. No media en el uso de estos materiales fines de lucro, se entiende como casos especiales para fines educativos a distancia y en lugares donde no atenta contra la normal explotación de la obra y no afecta los intereses legítimos de ningún actor.

La UCI hace un USO JUSTO del material, sustentado en las excepciones a las leyes de derechos de autor establecidas en las siguientes normativas:

- a- Legislación costarricense: Ley sobre Derechos de Autor y Derechos Conexos, No.6683 de 14 de octubre de 1982 - artículo 73, la Ley sobre Procedimientos de Observancia de los Derechos de Propiedad Intelectual, No. 8039 – artículo 58, permiten el copiado parcial de obras para la ilustración educativa.
- b- Legislación Mexicana; Ley Federal de Derechos de Autor; artículo 147.
- c- Legislación de Estados Unidos de América: En referencia al uso justo, menciona: "está consagrado en el artículo 106 de la ley de derecho de autor de los Estados Unidos (U.S.Copyright - Act) y establece un uso libre y gratuito de las obras para fines de crítica, comentarios y noticias, reportajes y docencia (lo que incluye la realización de copias para su uso en clase)."
- d- Legislación Canadiense: Ley de derechos de autor C-11– Referidos a Excepciones para Educación a Distancia.
- e- OMPI: En el marco de la legislación internacional, según la Organización Mundial de Propiedad Intelectual lo previsto por los tratados internacionales sobre esta materia. El artículo 10(2) del Convenio de Berna, permite a los países miembros establecer limitaciones o excepciones respecto a la posibilidad de utilizar lícitamente las obras literarias o artísticas a título de ilustración de la enseñanza, por medio de publicaciones, emisiones de radio o grabaciones sonoras o visuales.

Además, y por indicación de la UCI, los estudiantes del campus virtual tienen el deber de cumplir con lo que establezca la legislación correspondiente en materia de derechos de autor, en su país de residencia.

Finalmente, reiteramos que en UCI no lucramos con las obras de terceros, somos estrictos con respecto al plagio, y no restringimos de ninguna manera el que nuestros estudiantes, académicos e investigadores accedan comercialmente o adquieran los documentos disponibles en el mercado editorial, sea directamente los documentos, o por medio de bases de datos científicas, pagando ellos mismos los costos asociados a dichos accesos.

Administración Profesional de Proyectos (APP^{MR})

1	Conocimientos	<i>Saber</i>
2	Habilidades	<i>Saber Hacer - Poder</i>
3	Técnicas y Herramientas	<i>Apoyos, Métodos, Tecnología</i>

1.9.1 Conocimientos: saber

	Conocimiento	Descripción
1	Conocimientos del producto, industria y negocio	<i>Por ejemplo, si manejamos el proyecto del desarrollo de un nuevo sistema para inventarios, el Gerente del Proyecto deberá contar con conocimientos de sistemas, así como del negocio del Cliente.</i>
2	Conocimientos de APP^{MR}	<i>Conceptos, filosofía, metodología, técnicas y herramientas para el manejo de proyectos – información proporcionada por este libro.</i>

1.9.2 Habilidades Clave⁸: saber hacer - poder

Todas las habilidades del ser humano pueden ser desarrolladas en la mayoría de los casos, es importante considerar cuáles son las más relevantes para la Administración de Proyectos y establecer un plan de acción para desarrollarlas en nuestro equipo.

Las cinco habilidades clave para el Gerente de Proyectos se explican a continuación:

	Habilidad	Descripción
1	Liderazgo	▪ Establecer dirección. ▪ Alinear al equipo. ▪ Crear un ambiente que motive e inspire.
2	Comunicación	▪ Escrita, oral, escuchar y hablar. ▪ Interna y externa. ▪ Formal e informal. ▪ Vertical y horizontal. ▪ Estilos de escritura. ▪ Técnicas de presentación y manejo de juntas.
3	Negociación	▪ Filosofía y técnicas ganar/ganar. ▪ Negociación de objetivos de tiempo, costo y alcance. ▪ Negociación de términos y condiciones contractuales. ▪ Negociación de asignación de recursos. ▪ Otros.
4	Solución de Problemas	▪ Definición del problema al identificar y solucionar las causas principales más que por enjuiciar los síntomas. ▪ Toma de decisiones.
5	Hacer que las Cosas Sucedan	▪ Venta de ideas. ▪ Entendimiento de estructuras formales e informales. ▪ Política y poder en su sentido positivo.

Liderazgo

Es difícil concebir al Gerente del Proyecto sin liderazgo. El Gerente deberá actuar como director de orquesta, asegurando que todos los músicos estén a tono entre ellos y cuenten con la misma partitura, integrando y confirmando la visión que autoriza el Patrocinador, coordinando en equipo el desarrollo del plan a seguir, dirigiendo al equipo bajo un esquema de orden, valores, respeto y sobre todo convicción y entrega, que lo motive y lo inspire.

En una reunión para tratar el presupuesto, es común que algún integrante del equipo traiga a colación otro tema o inquietud y el rol del Gerente es tomarlo en cuenta, canalizar su inquietud, anotar el tema como punto por discutir al terminar la sesión del presupuesto, si es que sobra tiempo o programarlo para otra sesión. De tal forma que integre al equipo con respeto, reconocimiento y orden. El Gerente puede tener conocimientos de Administración de Proyectos, pero si no tiene la habilidad para integrar al equipo en un esfuerzo ordenado hacia el mismo objetivo, perdemos mucha energía y generamos conflictos y retrasos.

Comunicación

La comunicación es un factor tan importante que no sólo es considerada como una de las nueve áreas que sustentan el balance **A-T-\$**, es además una de las cinco habilidades esenciales del Gerente del Proyecto. Es importante confirmar la recepción del mensaje y lograr que éste nos lleve realmente al primer objetivo que queremos cumplir. Una de las responsabilidades más importantes del Gerente del Proyecto es asegurar la comunicación efectiva entre la administración y otras organizaciones externas.

Para ejemplificar una situación de incumplimiento de un proveedor clave, podemos concebir dos escenarios para el manejo de dicha situación:

- *Enviamos un memo, posiblemente con copia a involucrados importantes, para presionar a un proveedor al cual amenazamos que de no cumplir con tal compromiso, aplicaremos todo el rigor de la ley según el contrato. El proveedor se defiende presentando una serie de justificaciones y argumentando que el contrato no tiene efecto cuando el alcance original ha cambiado, y es por eso que no ha podido cumplir. El proveedor se siente atacado y expuesto ante los receptores de copias del memo. Así, nuestra comunicación no cumplió su objetivo y además logramos marginar a un proveedor.*

- 0 -

- *Enviamos un memo explicando al proveedor la importancia del compromiso, afirmando que en ocasiones anteriores hemos tenido muy buena experiencia con él, que sabemos que puede cumplir, mas en las últimas reuniones hemos planteado el*

problema del incumplimiento y hemos ofrecido nuestro apoyo para eliminar los obstáculos del mismo. Pero aún no hemos logrado el resultado deseado, por lo que queremos confirmar sus acciones correctivas, y de no lograr sus compromisos parciales, nos veremos obligados a reforzarlo a su costo. Sin embargo, confiamos que esto no sucederá. El proveedor conoce de las consecuencias de no cumplir, evitando ser expuesto como irresponsable en un ambiente de desconfianza.

Negociación

Todos los días a todas horas, es necesario negociar. En el equipo codependemos unos de otros. Y en muchas ocasiones requerimos del apoyo adicional de todos los miembros del equipo, así como ellos de nosotros. Es importante comprender el valor de desarrollar relaciones en las que todos ganemos, buscando siempre lo mejor para el proyecto.

Solución a los Problemas

Es responsabilidad clave del Gerente el asegurar que los problemas del proyecto sean identificados y resueltos a tiempo y de la manera más adecuada.

Hacer que las Cosas Sucedan

Ésta es una de las habilidades más difíciles de dominar. Cuántas veces nos hemos encontrado con personas que obtienen la asignación de recursos en dos días, y otras que tardan un mes quejándose de la ineficiencia en la organización. Asimismo, uno obtiene el trámite ante las agencias de gobierno en dos semanas, mientras otro encuentra muchos obstáculos. Esta habilidad a nuestro parecer, requiere no sólo de experiencia, sino de una actitud asertiva y de inteligencia emocional. Implica el entender las estructuras formales e informales, saber a quién dentro de la organización requerimos persuadir para lograr la autorización de finanzas u otra entidad, cómo presentar la idea, cuándo, con quién, etc.