

# **El marco tecnológico de la Propiedad Intelectual**

Día mundial de la P.I. 2014

## Agenda

- Primera ola en la revolución de la digitalización: del átomo al bit
- Segunda ola: de la réplica al flujo
- El caso del video
- Conclusiones

## Cambios en los contenidos digitales

- Desde que arrancó la digitalización, el escenario no es el mismo
- Etapa inicial: de 2º mitad de los 90 hasta primera década del S XXI
- Etapa actual: todavía en desarrollo
- Influencia de dos tendencias tecnológicas:
  - Banda ancha
  - Movilidad

1° Ola

## **DEL ATOMO AL BIT**

## Átomos vs. Bits

Átomos	Bits
Las copias son limitadas. Su reedición es costosa	Se puede copiar ilimitadamente. No hay falta de stock
Ocupan espacio físico	Ocupan almacenamiento electrónico cuyo costo tiende a 0
Precisa de la intermediación para su distribución física y almacenamiento	Distribución directa e instantánea. Propicia la desintermediación
Se pueden establecer límites físicos y de tiempo a su movimiento	Su alcance es global e instantáneo
Sus copias implican una degradación del original	Sus copias son exactamente iguales al original

## 1º ola: la réplica

- El contenido se distribuye al copiarse
- Banda angosta – descarga
- Alrededor de la PC, con conexión discreta
- Escenario propicio para la piratería



## 1º ola

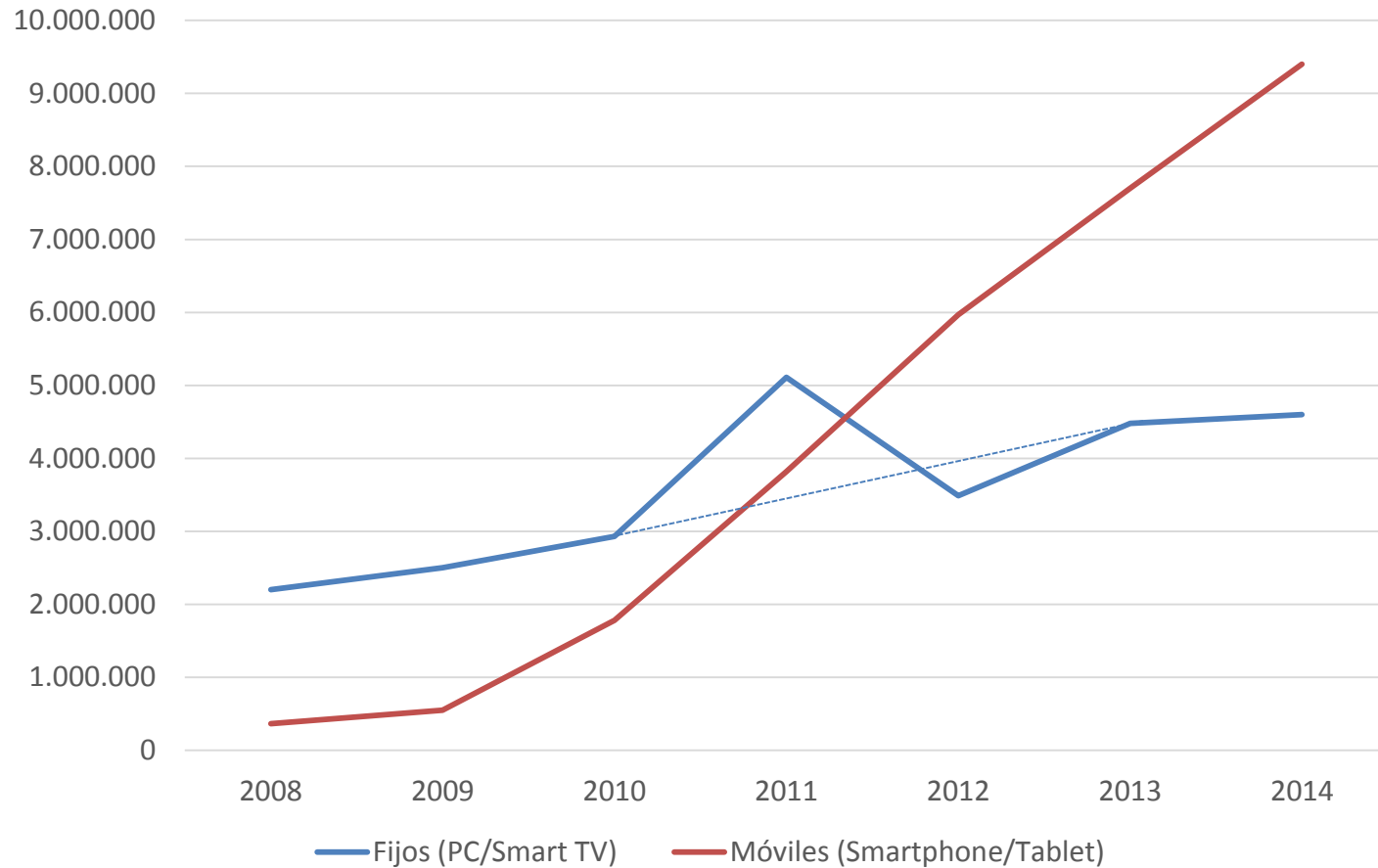
- Obliga al usuario a ser el administrador de los contenidos
- Conocer sobre formatos de archivos digitales (pdf, epub, mp3, avi, mpeg, etc.) o versiones

2° Ola

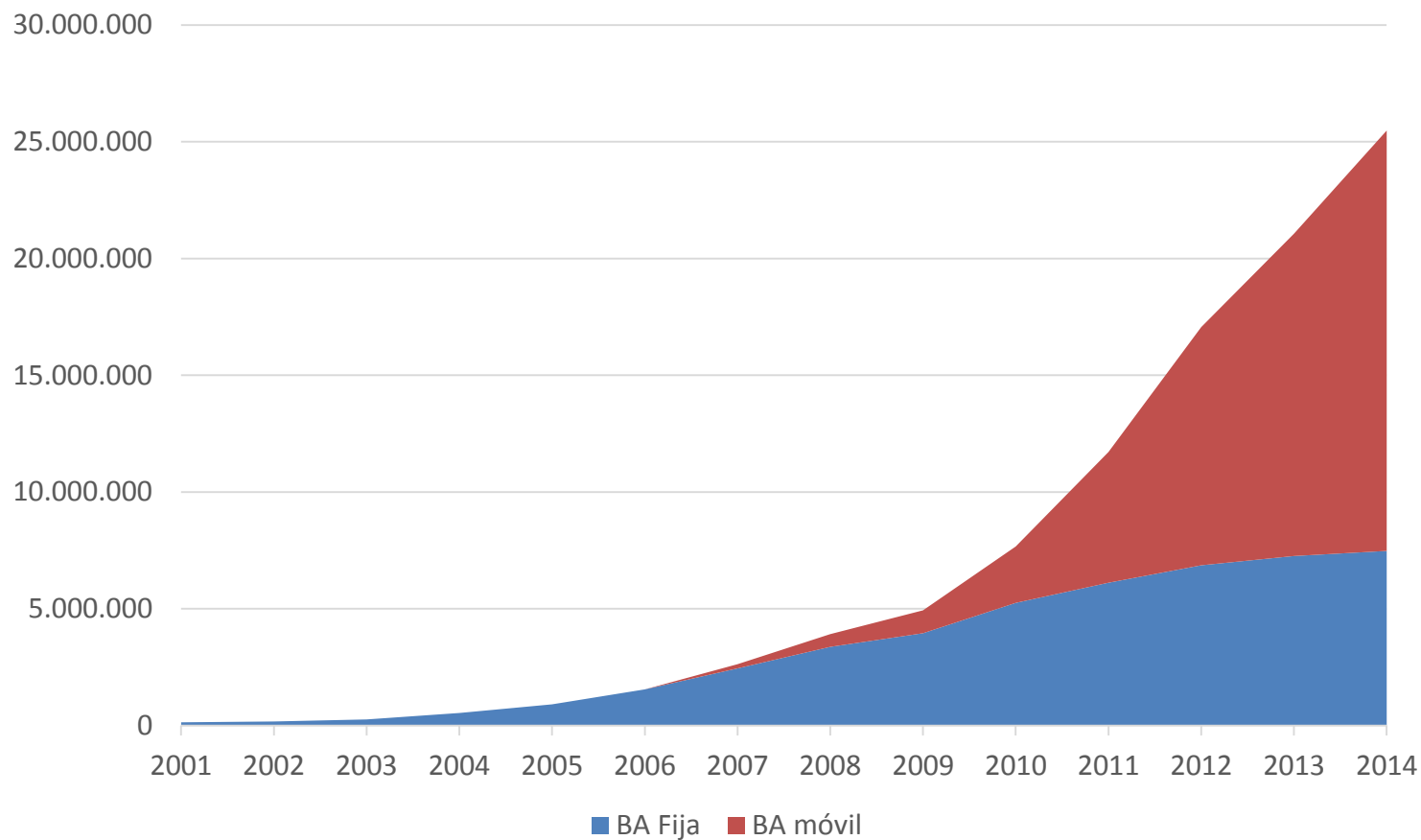
## **DE LA RÉPLICA AL FLUJO**



## Ventas de dispositivos conectados por tipo



## Accesos de banda ancha por tipo



## 2º ola: el flujo

- Popularización de dispositivos siempre conectados y móviles
- El producto se convierte en servicio y el precio se convierte en abono
- Mayor visibilidad de ofertas piratas



## 2º ola

- Elimina las complejidades asociadas al manejo cuasi físico del contenido (almacenamiento, compatibilidad)
- Requiere de conectividad permanente y de buena calidad

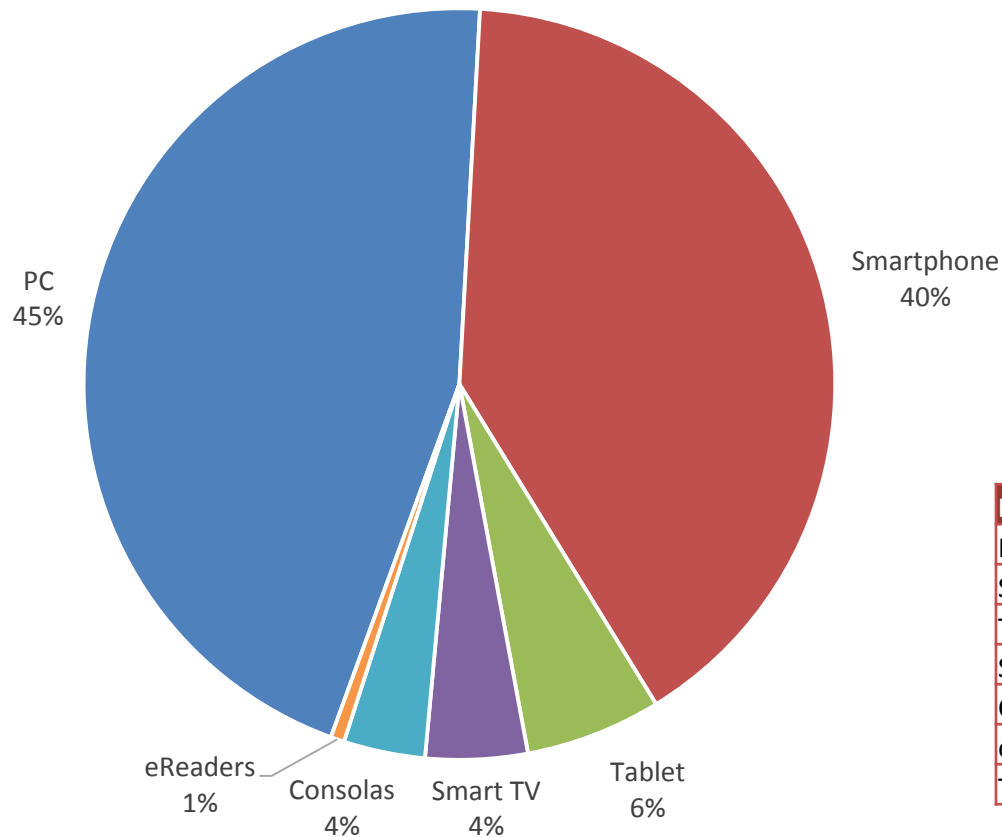
## Réplica vs. Stream

Réplica	Stream
Las copias se pueden volver copiar	No se manejan copias sino flujos que no se almacenan
Requiere ancho de banda sólo para su descarga	Requiere mayor ancho de banda y conectividad permanente
Las copias son de la misma calidad que el original	La calidad del flujo está asociada a la de la conexión
Se pueden establecer límites a la cantidad de copias (DRM)	No necesita de DRM
Las copias se distribuyen con una infraestructura mínima	Requiere una infraestructura escalable y al alcance de pocos

## De la réplica al flujo

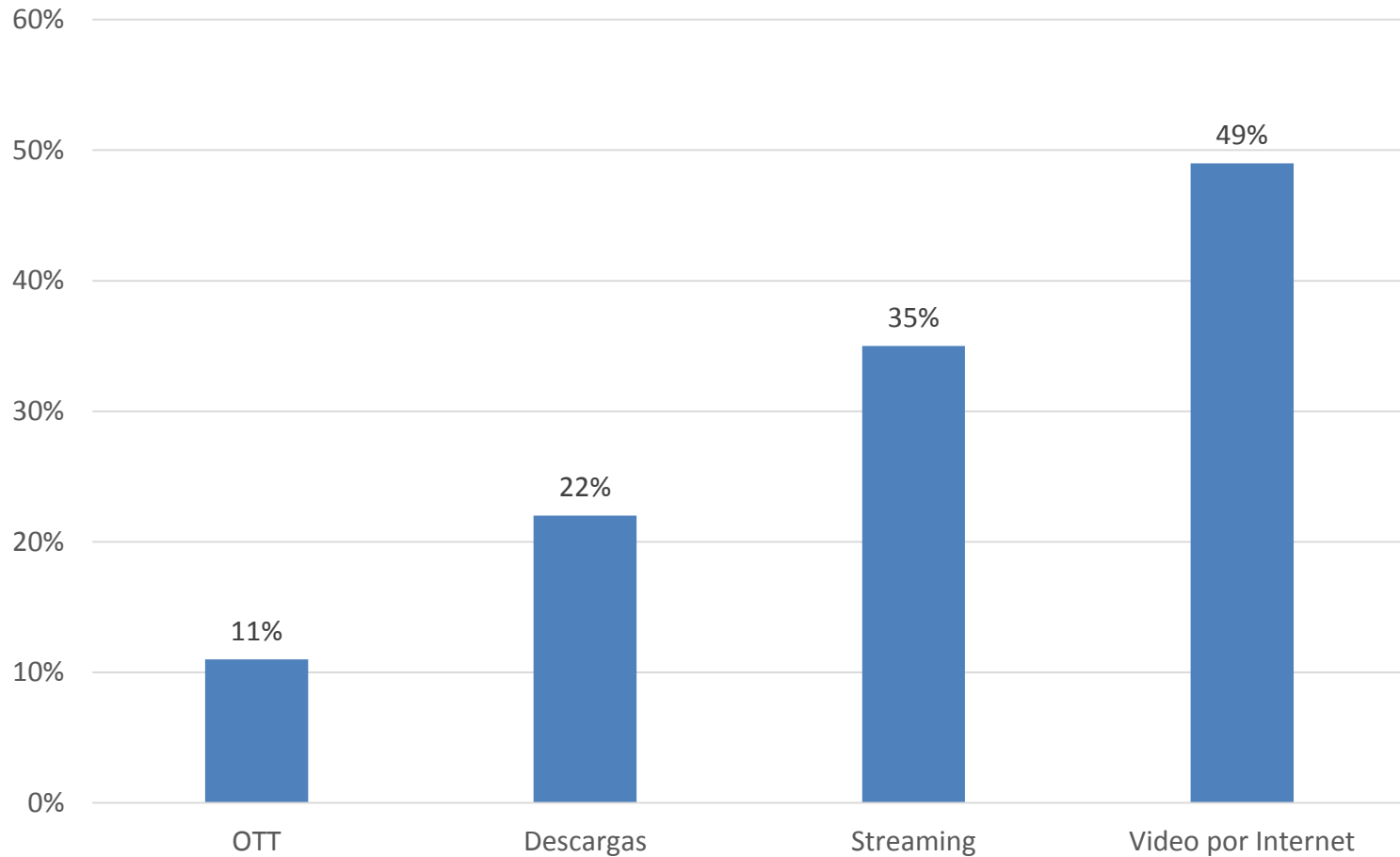
- Cine y TV: de iTunes a Apple TV, de Bitorrent a Cuevana. El fenómeno Netflix
- Software: de Office a Google Docs y Office 365
- Música: de iTunes a Spotify
- Dispositivos:
  - Música: del iPod al celular
  - Software: de la PC al terminal
  - Video: Reproductor de DVD y media players offline a Smart TV y media players conectados

## Parque de dispositivos conectables



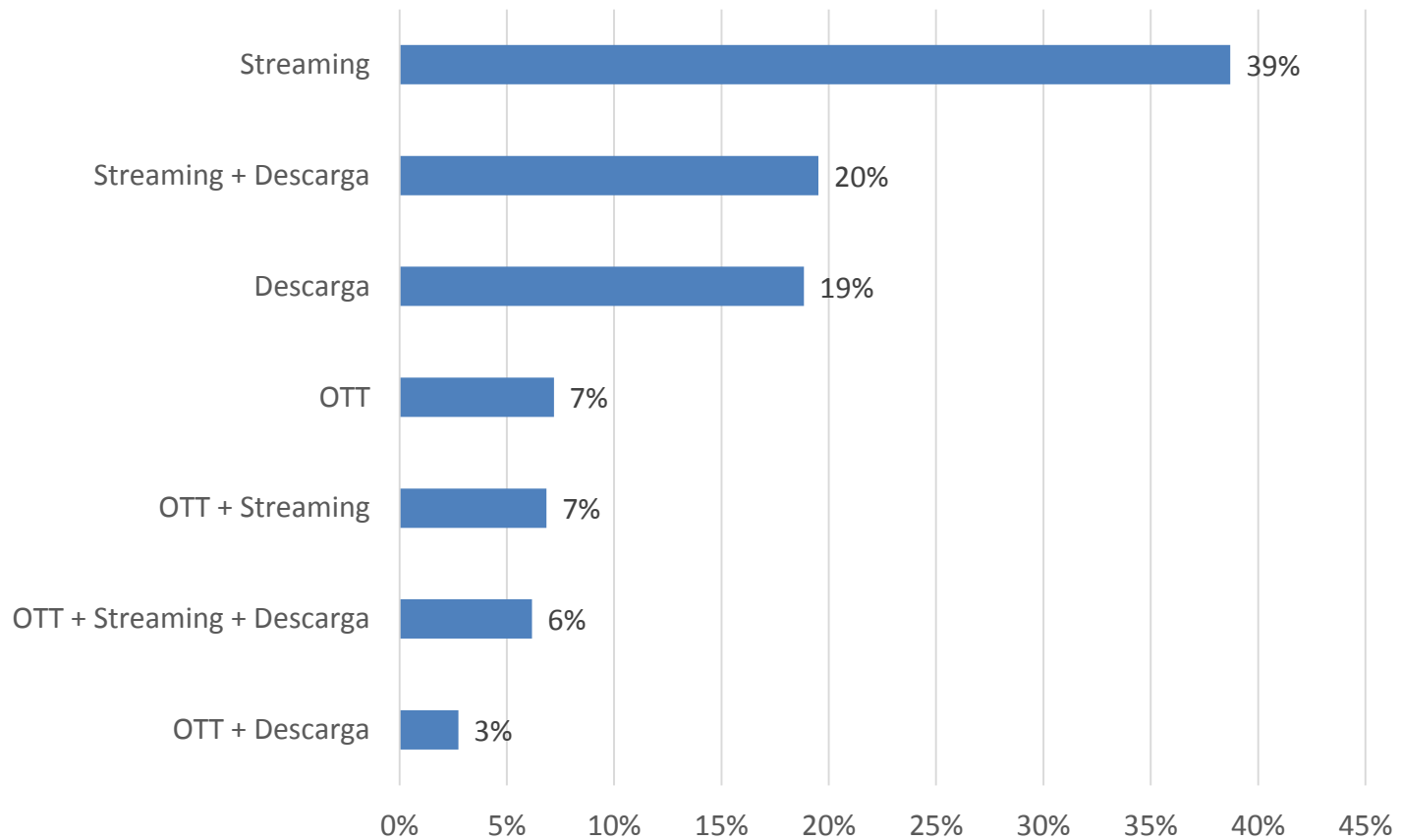
Dispositivo	Parque 2013
PC	15.500.000
Smartphone	13.800.000
Tablet	2.000.000
Smart TV	1.500.000
Consolas	1.200.000
eReaders	200.000
Total	34.000.000

## Consumo de video desde Internet





## Mix de consumo de video por Internet



Para cerrar

## **CONCLUSIONES**

## Conclusiones

- Digitalización alteró de raíz la naturaleza de los contenidos pero los cambios siguen
- De la mano de la conectividad y la movilidad, los contenidos están pasando de la 1° a la 2° ola de digitalización
- Los modelos de distribución y reproducción vuelven a modificarse

## Conclusiones

- Industria en proceso de “destrucción creativa”  
→ modelos *obsoletos* son desplazados, liberando recursos para nuevos y mejores productos y servicios



<http://about.me/ecarrier>