

# PROPIEDAD INTELECTUAL MÚSICA

## GENERANDO CONTENIDO MUSICAL



### A LA HORA DE HACER MÚSICA COMERCIAL HAY QUE TENER EN CUENTA:

- Los derechos de autor de la obra (autoría, composición, arreglos musicales y/o letra)
- Los derechos conexos sobre presentaciones y grabaciones (fonogramas)



### LA PROTECCIÓN DE LOS DERECHOS DE AUTOR SE OTORGA AUTOMÁTICAMENTE DESDE EL MOMENTO DE LA CREACIÓN.

No depende de ninguna formalidad o trámite.



### EL USO DE OBRAS PREEXISTENTES REQUIERE DE AUTORIZACIÓN.

Será necesario obtener autorización del propietario o administrador de los derechos de grabación (normalmente un productor de fonogramas) así como del propietario o administrador de los derechos de la obra (normalmente un editor musical o una SGC)



### ASEGURE SUS DERECHOS

en la composición, letras, arreglos, interpretación y grabación.



### EL USO DE OBRAS SIN AUTORIZACIÓN SOLO ES PERMITIDO EN CASOS DE EXCEPCIÓN O LIMITACIÓN.



## MONETIZAR SUS DERECHOS



### AL PRODUCIR MÚSICA COMERCIAL, CONSIDERE:

- Los derechos de autor de la obra (composición, arreglo musical y/o letra)
- Los derechos conexos sobre interpretaciones o ejecuciones y grabaciones (fonogramas)



### LAS DOS OGC A LAS QUE UN AUTOR MUSICAL DEBE UNIRSE SON:

- La que gestiona los derechos de ejecución pública y comunicación al público y
- La que gestiona los derechos de autor de obras mecánicas



### EL MECANISMO CLAVE PARA MONETIZAR TUS DERECHOS ES A TRAVÉS DE LAS LICENCIAS



### TU TRABAJO VIAJA CON SU PASAPORTE DIGITAL Y NECESITA SER IDENTIFICADO. POR LO QUE ES IMPORTANTE CONSEGUIR IDENTIFICADORES:

- Por sus siglas en inglés
- ISWC (Código Internacional Estándar para Obras Musicales)
  - ISRC (Código Internacional Estándar para Grabaciones)
  - DOI (Identificador de Objeto Digital)
  - IPI (Información de Partes Interesadas)
  - IPN (Número de Parte Interesada)
  - ISNI (Identificador Internacional Estándar para Nombres)

## FLUJOS DE INGRESOS



### TRABAJO EN VIVO



### ACUERDOS DE GRABACIÓN



### ACUERDOS DE EDICIÓN



### MÚSICA EN CINE, VIDEOJUEGOS Y PUBLICIDAD