



TLC MAGAZINE MÉXICO HAGAMOS UN TRUEQUE

¿Puede la Inteligencia artificial ser titular de derechos de autor?

27

**Lic. Licé Fabiola
Martínez Cuéllar**

Responsable del Área y Asociada de Propiedad Intelectual, Comercio Electrónico y Protección de Datos Personales.



*
**INTELIGENCIA
ARTIFICIAL Y
DERECHOS DE
AUTOR**

¿Qué es la Inteligencia Artificial?

- * La Inteligencia Artificial (IA) es la rama de las Ciencias de la Computación que estudia el software y hardware necesarios **para simular el comportamiento y comprensión humanos**. La (IA) se enfatiza en el Desarrollo de Métodos y algoritmos que permita comportarse a las computadoras de modo inteligente.



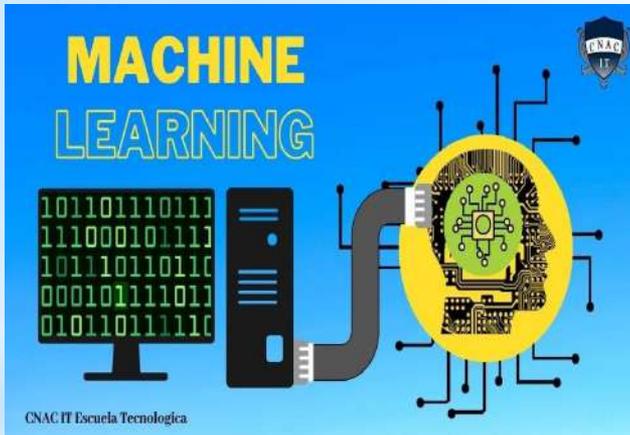
La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) establece que NO existe una definición universal del término “inteligencia artificial” (“AI”).

Generalmente, **se considera una disciplina de la informática cuyo objetivo es el desarrollo de máquinas y sistemas que puedan llevar a cabo tareas para las que se prevé la necesidad de intervención de inteligencia humana.** El aprendizaje automático y el aprendizaje profundo son dos esferas dentro de la IA.

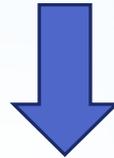
En los últimos años, con el desarrollo de nuevas técnicas basadas en redes neuronales y de hardware, solemos referirnos a la “IA” como sinónimo de “aprendizaje automático profundo supervisado”.

¿Cómo funciona la Inteligencia Artificial?

MACHINE LEARNING



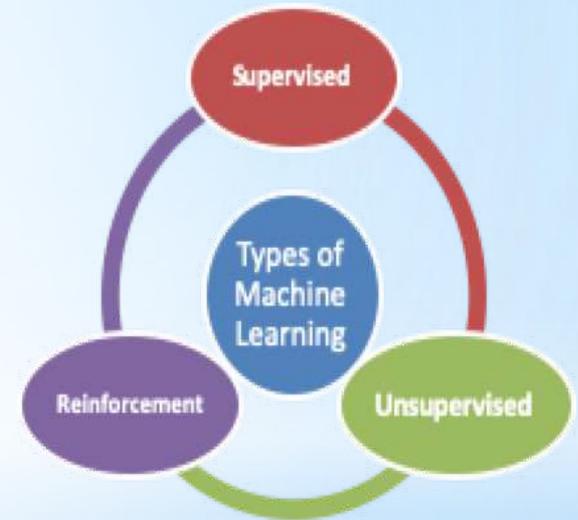
ALGORITMO



ENTRENAMIENTO



MEJORAMIENTO CON LA
REPETICIÓN Y EXPERIENCIA

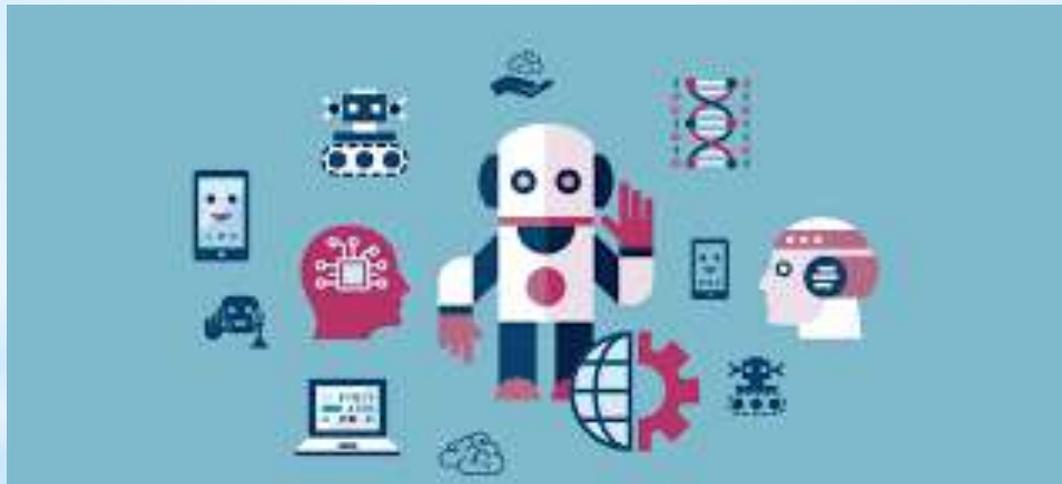


Objetivo de la Inteligencia Artificial

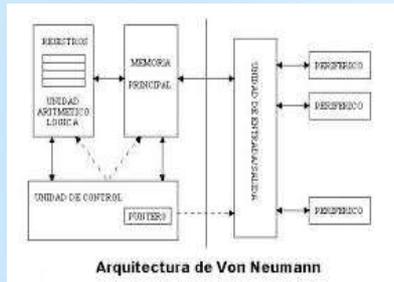
El objetivo último de la IA es simular la inteligencia humana en una máquina creando robots que sean conscientes y con sentimientos reales, similares a los humanos. Uno de los problemas más difíciles es la simulación de la conciencia, cualidad humana que hace que nos demos cuenta de nuestra propia existencia.



HISTORIA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL



1945-1950



(10 x 22)

12	Propiedad de la relación de equivalencia	$A \cdot B + C = B \cdot A + C$	$A \cdot B + C = B \cdot A + C$	Propiedad de la relación de equivalencia
13	Propiedad de la relación de equivalencia	$A + (B + C) = (A + B) + C$	$A + (B + C) = (A + B) + C$	Propiedad de la relación de equivalencia
14	Propiedad de la relación de equivalencia	$A + B = C + A$	$A + B = C + A$	Propiedad de la relación de equivalencia
15	Propiedad de la relación de equivalencia	$A + B + C = A + C + B$	$A + B + C = A + C + B$	Propiedad de la relación de equivalencia
16	Propiedad de la relación de equivalencia	$A + B = B + A$	$A + B = B + A$	Propiedad de la relación de equivalencia
17	Propiedad de la relación de equivalencia	$A + (B + C) = (A + B) + C$	$A + (B + C) = (A + B) + C$	Propiedad de la relación de equivalencia
18	Propiedad de la relación de equivalencia	$A + (B + C) = (A + B) + C$	$A + (B + C) = (A + B) + C$	Propiedad de la relación de equivalencia
19	Propiedad de la relación de equivalencia	$A + (B + C) = (A + B) + C$	$A + (B + C) = (A + B) + C$	Propiedad de la relación de equivalencia
20	Propiedad de la relación de equivalencia	$A + (B + C) = (A + B) + C$	$A + (B + C) = (A + B) + C$	Propiedad de la relación de equivalencia
21	Propiedad de la relación de equivalencia	$A + B = A + B$	$A + B = A + B$	Propiedad de la relación de equivalencia
22	Propiedad de la relación de equivalencia	$A + B = A + B$	$A + B = A + B$	Propiedad de la relación de equivalencia

Algebra de Boole - Aplicaciones 11



1945

Arquitectura de Von Neumann

John Neumann, es reconocido por la arquitectura de "Von Neumann" donde se describe un diseño de un computador digital que consta de partes como una unidad de procesamiento.

1948

Aplicaciones Electrónicas

Claude Elwood, demostró las aplicaciones electrónicas de álgebra booleana podría construir cualquier relación lógico numérica.

1950

Punto de Partida

Se considera que el punto de partida es el año de 1950, cuando Turing publica un artículo con el título "Computing Machinery and Intelligence" en la revista Mind

1973-1993



1973

AI Winter

El aumento de la potencia de los ordenadores no se ve reflejada en los resultados. Las predicciones que se hicieron a mediados de siglo no se cumplían, y comenzó el llamado "AI Winter" (Invierno de la Inteligencia Artificial). Durante él, se abandonaron muchos proyectos tanto en el campo público como en el privado.



1988

Lenguajes Orientados a Objetos

Se establecen los lenguajes orientados a objetos.



1993

Polly

Fue el primer robot móvil que se movió a velocidades similares a los animales (1 m por segundo) utilizando la visión por computadora para su navegación. Fue un ejemplo de robótica basada en el comportamiento.

1993-2000



1993

Deep Blue

Fue una supercomputadora desarrollada por el fabricante estadounidense IBM para jugar al ajedrez. Fue la primera que venció a un campeón del mundo vigente, Gary Kaspárov, con un ritmo de juego lento.



2000

Final AI Winter

Se retomaron nuevos proyectos, especialmente en el MIT y en Stanford, al igual que en empresas privadas como Microsoft e IBM.



2000

ASIMO

Caracterizado por su aspecto de astronauta y sus movimientos muy parecidos a los de los humanos. Fue presentado en Japón el 31 de octubre del 2000, después de 14 años de investigación.

2004-2011



2004

Enryu “Dragón de Rescate”

Enryu es un robot de rescate creado para ayudar a los humanos en áreas que han sido golpeadas por un desastre natural. Fabricado por la empresa japonesa Tmsuk



2008

Mr. Evolta

El equipo de Takahashi presenta Mr. Evolta, un pequeño robot, de apenas siete centímetros, capaz de escalar el Gran Cañón del Colorado con apenas dos pilas AA.



2009

Sistemas Inteligentes

Se desarrollaron sistemas inteligentes terapéuticos que permiten detectar emociones para poder interactuar con niños autistas.

2011-2014



2011

Reconocimiento de voz

Una pequeña ayuda apareció en el nuevo iPhone: una aplicación de que reconocía la voz.

Es uno de los mayores descubrimientos en este campo. Más allá de que el reconocimiento de voz es una de las metas de la inteligencia artificial.



2011

Supercomputadora WATSON

IBM desarrolló una supercomputadora llamada Watson , la cual ganó una ronda de tres juegos seguidos de Jeopardy, venciendo a sus dos máximos campeones.



2014

Auto capaz de manejarse solo (Google)

Google mostró un nuevo prototipo de su auto que se maneja solo, diferenciándose de modelos anteriores al estar diseñado en su totalidad por Google y no adaptando las cámaras y tecnologías asociadas a un automóvil ya existente.

¿CÓMO SE PUEDEN PROTEGER LAS OBRAS CREADAS POR INTELIGENCIA ARTIFICIAL?

- A) Derechos de Autor: Ej. El Retrato del Próximo Rembrandt, Portrait of Edmond Belamy, así como los programas informáticos capaces de componer música, Emily Howell o Bot Dylan, o la novela escrita mediante IA, The Day A Computer Writes A Novel.

- B) Patente: Un nuevo tipo de recipiente para bebidas basado en la geometría fractal y, la otra, para el de un aparato que logra captar la atención de forma más eficaz, y que podría resultar de utilidad en operativos de búsqueda y rescate.



PROTECCIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL POR DERECHOS DE AUTOR

CONCEPTO DE AUTOR

Autor es el individuo (**persona natural**) que ha creado una obra literaria o artística. Siendo la obra de creación el resultado de la exteriorización del pensamiento humano, **el carácter de autor sólo puede atribuirse a una persona física**, dado que es la única capaz de expresar emociones, de plasmarlas en diversas formas, lenguajes y soportes materiales, y de transmitirlos a terceros por muy variadas formas o mecanismos.



CONCEPTO DE OBRA

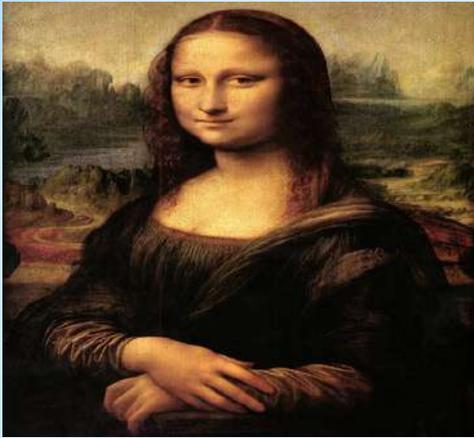
“El derecho de autor esta destinado a proteger la forma representativa, la exteriorización de su desarrollo en obras concretas aptas para ser reproducidas, representadas, ejecutadas, exhibidas, radiodifundidas, etc., según el género al cual pertenezcan, y a regular su utilización...”¹ Es decir, **el derecho de autor no ampara las ideas, sino únicamente las creaciones formales, que sólo deben satisfacer el requisito de originalidad, como una condición necesaria para su protección.**

CONDICIONES PARA LA PROTECCIÓN DEL DERECHO DE AUTOR

A) Originalidad

B) Fijación

C) Funcionalidad



CONCEPTO DE ORIGINALIDAD

De hecho, afirmo que la originalidad se satisface plenamente cuando la obra en cuestión refleja de cualquier modo la personalidad del autor, por contener la forma de expresión que éste ha elegido. **El requisito de originalidad se cumple igualmente por el hecho de que la obra en cuestión no sea copia de otra preexistente.**

CONCEPTO DE FIJACIÓN

El derecho de autor protege **la expresión de ideas y no las ideas en sí mismas**. Este requisito tradicionalmente es contemplado en el sistema del *common law*, no en países que tienen como principal influencia la tradición del derecho continental europeo, como México

Es por ello singular que en México el artículo 5º.- de la Ley Federal del Derecho de Autor disponga a la fijación como requisito: **“La protección de esta Ley se concede a las obras desde el momento en que hayan sido fijadas en un soporte material”**.

CONCEPTO DE FUNCIONALIDAD

Algunas legislaciones nacionales **restringen la protección del derecho de autor para aquellas obras que se apeguen a necesidades o cuestiones propias de la técnica.** Esto como un medio para evitar que el derecho de autor se un medio para abusar del sistema de protección de invenciones

La Inteligencia Artificial y el Derecho de Autor

- La creación de obras por medio de la inteligencia artificial podría tener implicaciones muy importantes para el derecho de autor. Tradicionalmente, la titularidad del derecho de autor sobre las obras generadas por computadora no estaba en entredicho porque **el programa no era más que una herramienta de apoyo al proceso creativo, muy similar al lápiz y al papel.**
- Las obras creativas gozan de la protección del derecho de autor si son originales, teniendo en cuenta que la mayor parte de las definiciones de originalidad requieren un autor humano. **En la mayoría de las jurisdicciones, entre ellas España y Alemania, únicamente las obras creadas por un ser humano pueden estar protegidas por el derecho de autor.**
- Sin embargo, en los últimos tipos de inteligencia artificial, **el programa informático ya no es una herramienta, sino que toma muchas de las decisiones asociadas al proceso creativo sin intervención humana.**

PROTECCIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL POR PATENTE

CONCEPTO DE PATENTE

Es un derecho exclusivo que se concede sobre un producto o un proceso que, por lo general, ofrece una nueva manera de hacer algo o una nueva solución técnica a un problema

CONCEPTO DE INVENTOR

Se presume inventor, diseñador o creador a la **persona o personas físicas** que se señalen como tales en la solicitud de patente o de registro, quienes tendrán el derecho a ser reconocidos con tal carácter. El derecho a que se refiere el párrafo anterior es irrenunciable. Toda renuncia efectuada al mismo se tendrá por no hecha.

REQUISITOS DE PATENTABILIDAD

A) NUEVA

B) RESULTADO DE UNA ACTIVIDAD
INVENTIVA.

C) SUSCEPTIBLE DE APLICACIÓN
INDUSTRIAL

SUJETOS A LOS QUE SE LES PODRÍAN ATRIBUIR DERECHOS DE AUTOR O DERECHOS DE PATENTE RELACIONADAS A OBRAS CREADAS POR INTELIGENCIA ARTIFICIAL

- A) Machine Learning a través de redes de trabajo neuronal.
- B) Programador
- C) Entrenador de la Inteligencia Artificial
- D) El usuarios
- E) Autoría conjunta
- F) Dominio Público
- G) Doctrina de la Obra por Encargo.

“Robot Sophia y Amazon Alexa”



ROBOT SOPHIA (2016)

- Fabricada por la empresa japonesa Hanson Robotics, Sophia es capaz de entablar una conversación con otro ser humano, mostrar 62 expresiones faciales y procesar prácticamente toda la información que llega a sus ojos como las emociones de sus interlocutores según sus gestos.
- Su IA real combina el trabajo de vanguardia en IA simbólica, redes neuronales, sistemas expertos, percepción de máquinas, procesamiento de lenguaje natural conversacional, control motor adaptativo y arquitectura cognitiva, entre otros. Como sus componentes de IA subyacentes se pueden combinar de diferentes maneras, sus respuestas pueden ser únicas para cualquier situación o interacción.
- Utilizo una percepción de máquina de vanguardia que me permite reconocer rostros humanos, ver expresiones emocionales y reconocer varios gestos con las manos. Puede estimar los sentimientos durante una conversación y tratar de encontrar formas de lograr objetivos con una persona.
- Tiene sus propias emociones, simulando más o menos la psicología evolutiva humana y varias regiones del cerebro.

AMAZON ALEXA (2015)

- Se trata de un sistema de inteligencia artificial que forma parte de la familia de los altavoces inteligentes Amazon Echo. **Alexa** no es el nombre del producto, sino el nombre de la tecnología de ese producto; es un servicio de voz que vive en la nube. Dentro de sus funciones están las siguientes:
 - **Escuchar las noticias**
 - **Conocer el tiempo**
 - **Reproducir música**
 - **Escuchar música multiestancia**
 - **Controlar tu Hogar digital**
 - **Disfrutar de llamadas y mensajes en manos libre**
 - **Hacer preguntas**
 - **Seguir tus deportes favoritos**
 - **Ajustar de temporizadores y alarmas**
 - **Percepción Espacial de Echo (ESP)**

“Naruto, el macaco de la selfie”



La historia del mono que se hizo un selfie y provocó la gran polémica de los derechos de autor

- El caso del selfie tomado por Naruto, un macaco negro de Indonesia que apretó el “gatillo” de la cámara hace 9 años. Desde entonces, se ha librado toda una batalla legal para saber quién es el dueño de los derechos.
- La historia comenzó cuando la Wikimedia, la fundación tras la Wikipedia, usó la imagen alegando que la había tomado el mono, por lo que al no poder ejercer su derecho de reclamar, era libre. El “fotógrafo” afirmaba haber perdido decenas de miles de dólares desde que la fotografía está en Wikimedia.
- PETA (Personas por el Trato Ético de los Animales), demandó al fotógrafo por vender la fotografía. Finalmente según la justicia de los EEUU en el año 2016, concretamente, dictaminó que era imposible que el primate hiciese saber si quería cobrar regalías o no, por lo que no le pertenecen los derechos.
- El fotógrafo, no obstante, llegó a un acuerdo extrajudicial en el que declara que donará a la organización el 25% de todos los ingresos de la imagen para el sustento de macaco que le llevó a la fama.

IA APLICADA A VEHÍCULOS DE CONDUCCIÓN Y TRATAMIENTOS MÉDICOS PREVENTIVOS



IA APLICADA A LA MÚSICA

PLATAFORMAS CREADORAS DE MÚSICA CON EL APOYO DE IA

1. Soundful.
2. Mubert.
3. Ecrett.
4. Soundraw.
5. Amper music.
6. LIFE CORE
7. Iamus



IA APLICADA AL ARTE

El nuevo Rembrandt



El nuevo Rembrandt

El nuevo Rembrandt es una pintura generada por computadora e impresa en 3D, que ha sido desarrollada por un algoritmo de reconocimiento facial que durante 18 meses analizó los datos de 346 pinturas conocidas del pintor neerlandés.

El retrato consta de 148 millones de píxeles y se basa en 168.263 fragmentos de las obras de Rembrandt almacenados en una base de datos creada a tal efecto.

El proyecto ha sido patrocinado por el grupo bancario neerlandés ING, en colaboración con Microsoft, la consultoría de marketing J. Walter Thompson y varios asesores de la Universidad Técnica de Delft, el museo Mauritshuis y la Casa Museo de Rembrandt.

Retrato de Edmond Belamy



En 2018 Christie's se convirtió en la primera casa de subastas en poner a la venta una obra de arte creada a partir de un algoritmo. La pieza en cuestión se trata de Retrato de Edmond Belamy. Inspirada en la estética del siglo XVIII.

Finalmente el retrato fue vendido por 432.500 dólares a un cliente francés.

IBM Watson y su escultura inspirada en Gaudí



Creada en 2017 y expuesta en 2018 en el Mobile World Congress, esta obra de arte nacida de la Inteligencia Artificial de IBM conocida como Watson -y como múltiples aplicaciones médicas, industriales, económicas o para la ciencia de datos– constituye una instalación artística inspirada en la obra del famoso arquitecto modernista catalán Antoni Gaudí.

Denominada **“LA PRIMERA ESCULTURA PENSANTE”**, surge tras el análisis por parte de los superordenadores de IBM de cientos de trabajos de Gaudí, aunque también han intervenido las mentes humanas del estudio de diseño SOFTlab de Nueva York. Watson también ha bebido de artículos literarios y música vinculada al artista.

IA EN LA LITERATURA, POESÍA Y PERIODISMO



WASP es el nombre de otro *robot poeta*, creado por el doctor en informática de la Universidad Complutense de Madrid, **Pablo Gervás**. Este investigador lleva 17 años perfeccionando su 'software' de inteligencia artificial hasta que **WASP** ha aprendido a escribir inspirándose en sonetos del Siglo de Oro español. Gervás explica que el propósito de su investigación es **entender la estructura de la poesía y estudiar el proceso creativo** para facilitar el trabajo de los escritores. No busca desbancar a los poetas, ya que su obra carece de sentimiento.



• **Verificado** en México con la incorporación de Pinpoint, la herramienta de búsqueda de datos basada en IA de Google que además ayudó al medio a analizar los discursos del presidente López Obrador sobre la situación de la pandemia en el país.

Algunos de los casos recientes de herramientas de IA utilizadas por medios hispanohablantes para el ejercicio del periodismo:

Ojo Público, de Perú, que analiza grandes cantidades de información para detectar casos de corrupción.

Narrativa, la empresa española que creó a Gabriele que es un robot capaz de generar noticias en segundos que se distribuyen a través de RTVE, 20 minutos o el periódico.

El Universal de México, con un API de lenguaje natural de Google Cloud.

El País, que utiliza Perspective para la moderación de comentarios en la web.

EL SISTEMA DE IA DENOMINADO DABUS

(*Device for the Autonomous Bootstrapping of Unified Sentience*,
“dispositivo de arranque autónomo de una conciencia unificada”)

Solicitud presentada vía Tratado de Cooperación en materia de Patentes (PCT), país designado fue Australia.

Inventor: El Dr. Stephen Thaler indicó que el inventor era el Sistema Dabus.

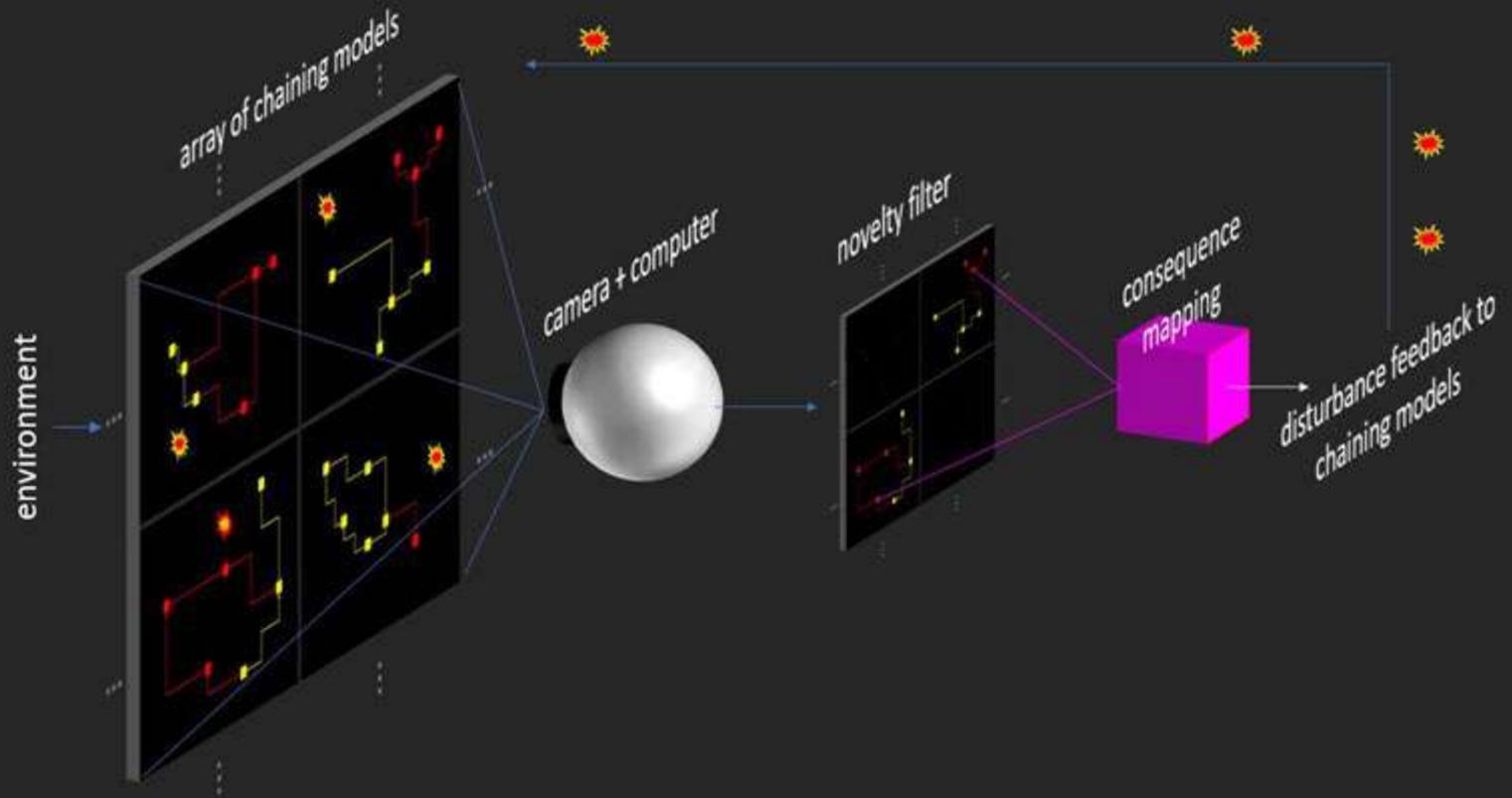
La invención reivindicada era el resultado de varios productos y métodos de DABUS destinados a diseñar un contenedor mejorado con geometría fractal que, según el solicitante, era un **“contenedor de alimentos perfeccionado”**.

El Dr. Thaler recurrió judicialmente la decisión de la comisionada.

En este sentido, el juez Beach señaló el importante papel de la IA en la investigación farmacéutica a modo de ejemplo de la contribución inventiva y técnica de la IA, a fin de demostrar **que el término “inventor” no debe interpretarse de forma restrictiva.** Igual que “computadora”, el sustantivo “inventor” es agente (y un sujeto agente puede ser una persona o una cosa) y quizás en su origen se utilizó únicamente para referirse a humanos, cuando solo estos podían inventar. Ahora bien, en la actualidad el término puede describir máquinas que desempeñan la misma función.

Teniendo en cuenta lo anterior, consideró que **no existen motivos para excluir a la IA del concepto de “inventor”** en el sentido de la Ley de patentes, ni para **“privar de patentabilidad a unas invenciones que en otras circunstancias sí podrían ser objeto de patente, sobre la base de una exclusión que no se deriva de la letra expresa de la Ley. Es más, ello representaría la antítesis de promover la innovación”.**

DABUS: EMBODIMENT 1



ANÁLISIS COMPARATIVO DE LA REGULACIÓN EN MATERIA DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

PAÍS	REGULACIÓN
TRATADO INTERNACIONAL	Convenio de Berna (1886) Otorga la autoría de una obra protegida a una persona física.
UNIÓN EUROPEA	<p>En sus diferentes Directivas Europeas solo vincula el concepto de autor a las personas físicas.</p> <p>El 2 de octubre de 2020, el Parlamento Europeo publicó la Propuesta de Resolución sobre los derechos de propiedad intelectual para el desarrollo de las tecnologías relativas a la inteligencia artificial estableció que “la titularidad de los derechos se asignará únicamente a personas físicas o jurídicas creadores de la obra y solo si el titular de derechos ha concedido su autorización cuando se utilice material protegido por derechos de autor con la excepción de que sean aplicables límites a esos derechos”.</p>

PAÍS	REGULACIÓN
REINO UNIDO	<p><i>Copyright, Design and Patents Act</i> de 1988, en su Art. 9 habla en concreto de obras creadas por ordenadores (<i>computer-generated works</i>). Este apartado considera como autor de las obras a aquellos que hayan realizado los arreglos necesarios (<i>necessary arrangements</i>). Como complemento a este artículo, en el artículo 178 de esta misma ley se considera que habrán sido creadas por un ordenador en aquellos casos en los que no exista un autor humano.</p>
ESPAÑA	<p>El Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (en adelante, LPI) sigue las pautas de las directivas europeas. En su artículo 5 se establece que “se considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica, no obstante, de la protección que esta Ley concede al autor se podrán beneficiar personas jurídicas en los casos expresamente previstos en ella”.</p>

PAÍS	REGULACIÓN
FRANCIA, PORTUGAL ALEMANIA ITALIA	El hecho de ser autor de una obra no solo otorga derechos patrimoniales, sino también morales, es decir, derechos personalísimos que van asociados a su esfera íntima o privada. Esto vuelve a demostrar una vez más que solo cabe concebir a un autor como persona física.
PORTUGAL	

CONCLUSIONES

- SOLAMENTE LOS HOMBRES PUEDEN SER SUJETOS DE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL.
- LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL NO TIENE PERSONALIDAD, INTENCIONALIDAD NI CONSCIENCIA.
- LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL ES UN BIEN APROPIABLE PRODUCTO DEL TRABAJO INTELECTUAL DE UNA PERSONA FÍSICA.

- MUCHOS AUTORES CONSIDERAN FACTIBLE LA CREACIÓN DE UN NUEVO **DERECHO SUI GENERIS** QUE SEA PROPIO DE LA IA, CON ESTO SE INTENTARÍA PREMIAR Y PROTEGER A LAS PERSONAS QUE CREAN LAS BASES DE DATOS QUE HAY DETRÁS DE LOS ALGORITMOS, OBRAS Y PRESTACIONES PARA LA CREACIÓN DE OBRAS POSTERIORES.

BIBLIOGRAFÍA

- * <https://www.timetoast.com/timelines/linea-del-tiempo-de-la-inteligencia-artificial-ia>
- * <https://www.propiedad-intelectual.dursa.com/blog-propiedad-intelectual/item/195-derechos-de-autor-en-la-inteligencia-artificial>
- * https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2017/05/article_0003.html
- * <https://blogs.iadb.org/conocimiento-abierto/es/inteligencia-artificial-derechos-autor/>
- * <https://www.forbes.com.mx/inteligencia-artificial-y-derechos-de-autor/>
- * <https://leyderecho.org/impacto-de-la-inteligencia-artificial-en-los-derechos-de-autor/>
- * https://www.wipo.int/wipo_magazine_digital/es/2020/article_0001.html
- * https://www.wipo.int/aboutip/es/artificial_intelligence/faq.html
- * https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2021/03/article_0006.html
- * Reynoso Zepeda, Luis Javier. Hic sunt dracones: ¿Puede la inteligencia artificial tener derechos de autor o de inventor?
- * <https://www.reuters.com/legal/ai-generated-art-cannot-receive-copyrights-us-court-says-2023-08-21/>
- * <https://www.eluniversal.com.mx/mundo/jueza-concluye-que-arte-generado-por-inteligencia-artificial-carece-de-proteccion-de-derechos-de-autor/>

¡GRACIAS POR SU ATENCIÓN!