

---

➤ **Asignatura:** Emprendimiento innovador (CDA)

---

➤ **Módulo 1:** 1. Introducción al emprendimiento innovador

---

➤ **Lección 2:** Marco contextual del ecosistema emprendedor.

---

## Introducción

En la actualidad, es importante que las personas conozcan la Propiedad Intelectual como el medio para hacer valor sus derechos sobre sus invenciones y protegerlas de terceras personas que deseen apoderar se de ellas sin el consentimiento del titular. Es una herramienta que nos permite hacer valer los derechos y ayuda a promover el emprendimiento, desarrollo e innovación en la sociedad.

En esta lección, el estudiante encontrará información sobre el marco normativo en Colombia en materia de creación de empresas, Propiedad Intelectual, entre otros. También los actores principales en Colombia para la protección de invenciones, la definición de un ecosistema emprendedor y los principales ecosistemas de emprendimiento en Risaralda.

### Tema 1: 2.1. Marco normativo.

El marco legal permite solidificar las bases sobre las cuales las instituciones construyen y determinan el alcance y naturaleza de la participación política. En Colombia, el marco legal en materia de emprendimiento ha evolucionado en una compleja combinación de leyes y decretos, en regulaciones legales, reglas judiciales y la práctica real. En este sentido y en la materialización de una idea de negocio, es fundamental conocer el marco normativo que le permita al estudiante poner en contexto su idea a fin de protegerla y evitar que esta vaya en contravía del mismo.

En la siguiente tabla, se puede observar la normatividad colombiana en materia de emprendimiento en los últimos años:

El 11 de diciembre de 2020, se aprobó en el Congreso de la República de Colombia la ley de emprendimiento, la cual se enfoca en cinco ejes principales que tienen en cuenta un marco regulatorio incluyente, regulatorio moderno y que es necesario para la creación y desarrollo de nuevos emprendimientos.

Si desea más información de la **Ley 2069 del 31 de diciembre de 2020**, haga [clic aquí](#).

Ahora bien, en términos de la protección del conocimiento surgido a partir de un emprendimiento, también existen regulaciones que protegen este conocimiento, como se de observar haciendo clic en la siguiente tabla:

## **Tema 2: 2.2 La Propiedad Intelectual.**

### **2.2.1. La Propiedad Intelectual**

Es una expresión que abarca todas las producciones del intelecto humano, y está ligada al "derecho de apropiación" que se puede ejercer sobre ellas. Son producciones del intelecto: esculturas, obras literarias, piezas musicales, inventos, diseño, vídeos, circuitos integrados, programas de computador, obras científicas.

Los Sistemas de Propiedad Intelectual en el ámbito mundial se han desarrollado para conceder derechos legales sobre los resultados del ingenio humano. Toda nación o país cuenta con un Sistema de Propiedad Intelectual.

La Propiedad Intelectual se divide en tres formas de protección como lo son: Propiedad Industrial, Derecho de Autor y Obtención de Variedades Vegetales. En la siguiente imagen se puede conocer un poco más de cada una, lo que protege y la entidad en Colombia encargada de registrar y velar por la protección de los derechos que se obtienen al proteger.

- **¿Qué espera ganar con la Propiedad Intelectual?**

La mayor ventaja de una estrategia inteligente de propiedad intelectual es que hace que la I+D+i constituya una verdadera inversión, deje de ser un gasto y se traduzca en crecimiento empresarial tangible y rentable.

En Colombia existe una red de instituciones comprometidas con la protección de la propiedad intelectual, agrupadas en lo que se denomina Sistema de Propiedad Intelectual.

Dicho Sistema está expuesto en el documento: Bases de un plan de acción para la adecuación del sistema de propiedad intelectual a la competitividad y productividad nacional, publicado por el Consejo Nacional de Política Económica y Social de la República de Colombia, más conocido como CONPES 3533. En éste se exponen las

directrices gubernamentales frente al tema y algunos antecedentes mundiales y nacionales.

- **Propiedad industrial - nuevas creaciones**

Utilización de la información como herramienta de competitividad y la importancia del manejo de bases de datos de patentes, como fuente de información tecnológica.

- **Patente de invención y patente de modelo de utilidad.**

Una invención es la solución material que se da a un problema técnico y se obtiene como resultado de un esfuerzo intelectual.

Una patente es un título de propiedad otorgado por el gobierno de un país, que da a su titular (persona natural o jurídica dueñas de la invención) el derecho a impedir a otros la fabricación, venta, y/o utilización comercial de la invención protegida por un tiempo determinado.

El titular de una patente puede decidir quién puede o no utilizar la invención patentada durante el período en el que está protegida, puede conceder autorización o una licencia a terceros para utilizar la invención con sujeción a las condiciones establecidos de común acuerdo y puede vender el derecho a la invención a un tercero, que se convertirá en el nuevo titular de la patente.

A cambio de la protección que el Estado concede al inventor, éste debe revelar detalladamente la manera de producir y utilizar la invención.

- **Tipos de protección**

Una invención puede ser protegida a través de una patente de invención o una patente de modelo de utilidad:

**Patente de invención:** Protege todo nuevo procedimiento, método de fabricación, máquina, aparato, producto o una nueva solución técnica a un problema, por un tiempo de 20 años contados a partir de la fecha de presentación de la solicitud.

La protección se concede por un tiempo de 10 años, contados a partir de la fecha de presentación de la solicitud.

Se concede monopolio por la mitad del tiempo que otorga la patente de invención, es decir, por 10 años.

**Patente de modelo de utilidad:** Protege toda nueva forma, configuración o disposición de elementos, de algún artefacto, herramienta, instrumento, mecanismo u otro objeto o de alguna parte del mismo, que permita un mejor o diferente

funcionamiento, utilización o fabricación del objeto que le incorpore o que le proporcione alguna utilidad, ventaja o efecto técnico que antes no tenía.

**Se pueden patentar:** Procedimientos, métodos, equipos o partes de ellos, herramientas, sustancias, composiciones, productos.

**No se puede patentar:** Descubrimientos, teorías, métodos matemáticos, obras literarias, programas de computador (son derechos de autor), métodos de diagnóstico, terapéuticos o quirúrgicos de tratamiento, etc.

- **Qué no se considera una invención:**

- Los descubrimientos, las teorías científicas y los métodos matemáticos.
- Los seres vivos o una parte de ellos tal como se encuentra en la naturaleza.
- Los procesos biológicos naturales, el material biológico existente en la naturaleza o aquel que pueda ser aislado, inclusive genoma o germoplasma de cualquier ser vivo.
- Las obras literarias y artísticas.
- Los planes, reglas y métodos para el ejercicio de actividades intelectuales, juegos o actividades económico-comerciales.
- Los programas de computador o el soporte lógico.
- Las formas de presentación de información.

- **Inventiones en las que no es posible la patentabilidad:**

Inventiones cuya explotación comercial deba impedirse necesariamente para lo siguiente:

- Proteger el orden público, o la moral.
- Proteger la salud, o la vida de las personas o de los animales.
- Preservar los vegetales.
- Evitar daños al medio ambiente.
- Métodos de diagnóstico, terapéuticos y quirúrgicos para el tratamiento de las personas o animales.
- Las plantas y los animales y los procedimientos esencialmente biológicos para la producción de plantas y animales.

- Los usos y segundos usos para productos o procedimientos.

- **Se puede patentar:**

- Los microorganismos modificados.
- Las vacunas
- Las proteínas modificadas.
- Genes modificados.
- Sistemas de expresión.

### **2.2.2. Diseños industriales**

Un diseño industrial es toda forma externa o apariencia estética de elementos funcionales o decorativos que sirven de patrón para su producción en la industria, manufactura o artesanía; con características especiales de forma que le dan valor agregado al producto y generan diferenciación y variedad en el mercado.

El diseño siempre se incorpora a un producto o artículo que va a servir de patrón para fabricarlo a grandes escalas; el diseño puede ser de forma bidimensional, tridimensional.

Para ser protegido como diseño industrial debe ser perceptible a la vista.

El diseño industrial tiene un carácter estético, se protege el aspecto del producto y no su efecto técnico o funcional. La legislación no protege ninguno de los rasgos técnicos del artículo al que se aplica.

La condición esencial del Diseño Industrial es la Novedad, que es un concepto universal, es decir, que evalúa con respecto a las creaciones a nivel mundial.

### **Esquemas de Trazado de Circuitos Integrados (ETCI)**

Los ETCI pueden ser también objeto de protección dentro de la Propiedad Industrial. Son circuitos eléctricos diminutos que realizan funciones electrónicas. Se han convertido en elementos indispensables en la construcción de aparatos, equipos y productos electrónicos modernos como calculadoras, teléfonos, relojes, cámaras de video, equipos de tv y de sonido, entre muchos otros.

Es un dispositivo en el que ciertos elementos con funciones eléctricas, como transistores, resistencias, condensadores, diodos, etc; están montados en un sustrato común como silicona pura. Estos componentes están conectados de manera que el circuito integrado pueda controlar la corriente eléctrica y de esta

manera, pueda rectificarla, ampliarla etc.

Lo respectivo a la solicitud de registro se encuentra detallado en la **guía de diseños industriales**.

### **Los secretos industriales.**

El secreto industrial se protege sin necesidad de registro y confiere una ventaja respecto de la competencia.

Es otra manera de proteger cualquier tipo de información que resulta de gran importancia para su propietario, puesto que gracias a ella se logra obtener grandes éxitos en la empresa.

Los secretos industriales sirven para:

- La tecnología empleada en una empresa.
- El modo de utilizar la tecnología o las etapas que lleva a cabo para obtener un resultado específico.
- Tipo de información comercial como listas de clientes.
- Formas de distribución del producto.
- Estrategias de descuento.
- Listas de consumidores y de proveedores.
- Toda aquella información que utiliza una empresa para lograr sus objetivos dentro del mercado.

Características de los secretos industriales:

- La información debe ser secreta.
- La información debe tener un valor comercial por ser secreta.
- Conocimiento que constituya una ventaja entre competidores.
- Debe haber sido objeto de medidas razonables para mantenerla secreta.

### **¿Cómo proteger un Secreto Industrial?:**

Se protegen sin necesidad de registro, es decir, no hay ningún procedimiento ni formalidad para ello, por lo tanto, el período de protección es ilimitado y el tiempo de protección depende del tiempo en que la empresa logre que no se divulgue o conozca esa información secreta.

El secreto industrial confiere una ventaja respecto de la competencia.

La única manera de proteger un Secreto Industrial es tomar medidas en su empresa, para evitar que se divulgue y propague esta información entre sus competidores, de esta manera, asegura que su empresa siga ocupando una posición ventajosa en el mercado.

Se debe determinar al interior de la empresa qué tipo, de qué clase y cómo debe manejarse la información, así como también quiénes tienen acceso a ella.

Medidas que la empresa puede tomar:

- Suscribir contratos de confidencialidad.
- Identificar claramente los documentos confidenciales.
- Establecer la custodia de los documentos.
- Establecer medidas en los archivos de documentos.
- Revisar constantemente la información divulgada en catálogos.
- Controlar puertas de acceso.

El que posea un SI puede transmitir o autorizar su uso a terceras personas, quienes están en la obligación de no divulgar por ningún medio, a no ser que se haya establecido lo contrario. Los SI también pueden ser objeto de licencia o venta.

La utilización no autorizada de los SI es considerada competencia desleal. Se considera competencia desleal:

- Explotar sin autorización un SI.
- Comunicar o divulgar un SI en beneficio propio o de terceros para perjudicar a su propietario.
- Adquirir un SI por medios ilícitos.
- Explotar, comunicar o divulgar un SI adquirido por medios ilícitos.

### **2.2.3. Signos distintivos**

#### **Marcas**

Las marcas son activos intangibles de gran importancia en el desarrollo de la actividad empresarial.

Marca, es un signo apto para distinguir productos o servicios en el mercado. Es el



signo que otorgará a una persona y /o empresa la capacidad de identificar sus productos o servicios de otros idénticos o similares existentes en el mercado.

Las marcas pueden consistir en palabras, letras, números, dibujos, imágenes, formas, colores, logotipos, figuras, símbolos, gráficos, monogramas, retratos, etiquetas, emblemas, escudos, olores, sonidos o combinación de estos elementos.

Clase es un grupo de productos o servicios que guardan relación entre sí, agrupados de

acuerdo con una clasificación aceptada internacionalmente denominada "clasificación de Niza".

### **Tipos de Marcas:**

- **Nominativas:** Marcas que identifican un producto o servicio a través de más de una letra, dígitos, números, palabras, frases o combinaciones de ellos y que constituyen un conjunto legible y/o pronunciable. Ejemplo: R&R, MNG, NIKE, ADIDAS, marcas pertenecientes a la clase 25 de la Clasificación internacional de NIZA.
- **Figurativas:** Integradas únicamente por una figura o un signo visual "logotipo" que se caracteriza por su configuración o forma particular totalmente impronunciable. La marca figurativa puede o no incluir un concepto en la gráfica, así, podría ser una manzana que lleva un concepto directamente vinculado o podría ser un conjunto líneas que no represente un concepto en particular. Ejemplos: logo de Colombia es PASIÓN sin el nombre, logo de Nike sin el nombre, logo de Apple sin el nombre.
- **Mixtas:** Es la combinación de uno o varios elementos denominativos o verbales y uno o varios elementos gráficos, de color o tridimensionales. Podría limitarse a la presentación de denominaciones con un tipo especial de letra y/o color. Ejemplo: logo de Colombia es PASIÓN con el nombre, logo de Nike con el nombre, logo de Apple con el nombre.
- **Tridimensionales:** Consistentes en la forma de los productos, sus envases o sus empaques al contar con volumen, pueden ser percibidas por el sentido del tacto. Ejemplo: una botella de Coca-Cola, un chocolate de marca kiss, un frasco de perfume.
- **Sonoras:** A través de las cuales las empresas pueden identificar sus productos y servicios. Las marcas sonoras se caracterizan por estar integradas por un sonido o una melodía, con la cual la gente asocia su producto y que es totalmente distinta con la que pueda ser usada por un competidor. Las marcas sonoras deben ser representadas gráficamente por intermedio de un pentagrama, sonograma, onomatopeya y acompañada de un archivo de sonido que soporte la grabación digital que esté puesta a disposición de todos los usuarios en el sistema de PI.

## 2.2.4.Derechos de autor.

**El Derecho de Autor ampara a los autores de obras:** literarias, musicales, dramáticas, fotográficas, artísticas, coreográficas, audiovisuales, científicas, software.

**Cuando se adquiere:** En el momento de la creación de la obra, porque el derecho de autor es un derecho natural y no requiere de formalidades para ejercerlo. Sin embargo, es bueno registrarlo oficialmente, de tal forma que, si alguien lo viola, es más fácil hacer efectiva la protección de la ley.

### **Cobertura geográfica y tiempo de duración del Derecho de Autor:**

1. **Cobertura:** mundial. Una obra registrada en Colombia queda protegida automáticamente en todos los países del Convenio de Berna (son más de 100 países). Colombia está adscrita a este convenio internacional.
2. **Duración:** los Derechos Morales duran eternamente. Los Derechos Patrimoniales duran hasta 50 años (80 en otros países). En caso de muerte del autor los herederos tienen derecho a los beneficios económicos.

### **Titulares del derecho**

- Autor
- Artista
- Productor
- O. Radiodifusión
- Persona natural o jurídica

### **Plazos de Protección:**

- Autor: Vida + 80 años (depende obra)
- Persona jurídica: 50 Años (Desde Publicación)
- Director, editor, productor: 80 Años (Desde publicación)

### **Obtención variedades vegetales**

Los derechos de obtentor sobre variedades vegetales son un sistema sui generis de propiedad intelectual que otorga protección a quienes obtienen una nueva variedad vegetal mediante la aplicación de conocimientos científicos al mejoramiento

heredable de plantas, a quienes se les denomina obtentor.

El objeto de protección de los derechos de obtentor sobre variedades vegetales son las variedades vegetales que sean nuevas, homogéneas, distinguibles, y estables, y que hayan sido designadas genéricamente con un nombre distintivo.

1. **Novedad:** Una variedad vegetal será nueva cuando el material de reproducción o multiplicación, o un producto de su cosecha, no hubiese sido vendido o entregado de manera lícita a terceros por el obtentor o su causahabiente o con su consentimiento, para fines de explotación comercial de la variedad.
2. **Distinguibilidad:** Una variedad vegetal será distinguible cuando se diferencie claramente de cualquier otra variedad vegetal cuya existencia fuese comúnmente conocida.
3. **Homogeneidad:** Una variedad vegetal será homogénea cuando sea suficientemente uniforme en sus caracteres esenciales, teniendo en cuenta las variaciones previsibles de la variedad vegetal de acuerdo con su forma de reproducción, multiplicación o propagación.
4. **Estabilidad:** Una variedad vegetal será estable cuando sus caracteres esenciales se mantienen inalterados de generación en generación y al final de cada ciclo de reproducciones, multiplicaciones o propagaciones.

La autoridad nacional competente, que en el caso colombiano es el Instituto Colombiano Agropecuario - ICA, podrá otorgar certificados de obtentor sobre variedades vegetales que sean nuevas, homogéneas, distinguibles, y estables, y que hayan sido designadas genéricamente con un nombre distintivo, al solicitante de un certificado de obtentor, sea el obtentor de una variedad vegetal o su causahabiente.

El término de protección de un certificado de obtentor dependerá de la variedad vegetal sobre la cual recaiga, de la siguiente forma:

- Vides, árboles forestales, y árboles frutales (incluidos sus portainjertos); 20 a 25 años.
- Demás especies; 15 años.

Una vez finalice el término de protección de un certificado de obtentor, la variedad vegetal entrará en el dominio público y podrá ser usado por cualquier persona natural o jurídica sin pedir autorización al titular del certificado de obtentor.

### **2.2.5. Sistema Colombiano de Propiedad Intelectual**

No basta con innovar, es indispensable protegerse. Si bien una empresa que innova está en el camino adecuado para consolidarse en el corazón de los clientes y en un

punto competitivo en el mercado, se debe gestionar un aspecto que es fundamental para el aseguramiento de los beneficios que la innovación trae frente a la competencia. Este aspecto se denomina Propiedad intelectual, y consiste en la protección de los procesos y resultados de la innovación para obtener los siguientes beneficios:

- Obtener beneficios económicos por el uso de mis innovaciones por parte de terceros, por medio de licencias, regalías, entre otras formas.
- Generar solidez de marca que permita obtener ingresos, ya sea a través de procesos de franquicias, venta de acciones, o de alianzas estratégicas con otras compañías.
- Conocer los avances y nuevos desarrollos por medio de bases de datos y registros existentes para crear nuevas mejoras de productos o servicios.
- Evitar la copia de productos, procesos, logos y elementos de imagen corporativa, por medio de registros de marca, modelos de utilidad, diseños industriales o signos distintivos.
- Ser reconocido como pionero en el mercado por innovar.
- Evitar la fuga de conocimiento con la creación de políticas claras sobre el manejo interno de la información en la organización, entre los empleados, con los proveedores, distribuidores, organizaciones socias y los clientes, por medio de contratos y cláusulas de confidencialidad.

Para más información, puedes consultar las siguientes páginas:

Incorporar la innovación en toda actividad productiva genera un aumento en la producción, y es por esto que cuando se combina emprendimiento con innovación, se obtiene mayor productividad, lo cual representa significativamente el crecimiento económico de una región o nación es entonces que considerar el impacto del emprendimiento en el crecimiento económico se traduce en concientizar a los grupos de interés sobre el verdadero valor que se le debe dar a la figura del emprendimiento y en ella el papel que desempeñan los ecosistemas de emprendimiento e innovación como impulsores de emprendimiento.

Ahora bien, no se puede concebir el fomento al emprendimiento sin el fortalecimiento de un ecosistema de innovación y emprendimiento.

Tim Draimin, director ejecutivo de Social innovation Generation SiG, esboza los primeros significados del concepto, el cual comprende todas las acciones que debe tomar, en este caso el ecosistema de innovación social, para concebir e implementar una innovación. La idea original de SiG era que un grupo diverso de socios pudiera crear las condiciones generales para escalar la innovación, promoviendo y alentando a las instituciones y gobiernos a desarrollar los elementos tangibles e intangibles de un ecosistema de innovación social: su mentalidad y cultura, sus recursos, las asociaciones y organización entre recursos, los planes de estudio y estrategias necesarias para que las innovaciones sociales se pudieran escalar, soportar y tener impacto.

Este grupo de socios, conformado por inversionistas, innovadores, investigadores, académicos, líderes empresariales y representantes gubernamentales, hicieron sus aportes individuales a esta construcción inicial, al tiempo en que participaban como equipo, potencializando sus esfuerzos y conocimientos y actuando como un grupo que representa mucho más que la suma de sus partes, logrando impactos mucho mayores a los que hubieran logrado como actores individuales.

Al mismo tiempo, Draimin se inspiró en un informe sobre la correlación e interdependencia de las abejas y los árboles para el bien común y la supervivencia de las dos especies. Identificó a las abejas como pequeñas organizaciones, individuos y grupos que cuentan con nuevas ideas, rápidas y capaces de grandes creaciones, y a los árboles como el contexto y espacio necesario para implementar estas grandes creaciones y generar relaciones entre ellas, creando un impacto mayor a la pequeña abeja.

Posteriormente, esta correlación fue validada por Deborah J. Jackson, en su documento “What is an Innovation System?”, donde argumenta la analogía entre un Ecosistema de Innovación y un ecosistema biológico. “En resumen, un ecosistema biológico es un conjunto complejo de relaciones entre los recursos vivos, los hábitats y los residentes de un área, cuyo objetivo funcional es mantener un estado

de equilibrio. Al tiempo que un ecosistema de innovación modela la dinámica económica más que dinámica energética de las complejas relaciones que se forman entre actores o entidades, cuyo objetivo funcional es permitir el desarrollo tecnológico y de la innovación. En este contexto, los actores incluirían los recursos materiales (fondos, equipos, instalaciones, etc.) y el capital humano (estudiantes, profesores, personal, investigadores de la industria, representantes de la industria, etc.) que conforman las entidades institucionales participantes en el proyecto (por ejemplo, las universidades, los colegios de ingeniería, las escuelas de negocios, las empresas comerciales, los capitalistas de riesgo, los institutos universitarios de investigación de la industria, los Centros de Excelencia apoyados por el gobierno federal o industrial y las organizaciones de desarrollo económico y de asistencia comercial estatales o responsables políticos, etc.).

### 2.3.1. Principales componentes de un Ecosistema de Innovación

Una vez se ha definido el concepto de Ecosistema de Innovación, es importante establecer **una visión** que describa hacia dónde se desea llegar por medio de la innovación y cuáles son los **resultados medibles** que se esperan de ella. Hay que tener en cuenta que estos resultados deben estar pensados acorde a los objetivos estratégicos que se hayan establecido en la organización, no pueden estar desligados, pues la innovación perdería sentido. Es por esto, que deben establecerse **unos focos**, que permitan encaminar los esfuerzos de innovación (productos, tecnologías, canales de distribución, modelos de negocio, comunicación, entre otros.)

También es importante determinar **los recursos** que la empresa está dispuesta a invertir para obtener un retorno de innovación. La suma de la definición de innovación, la visión, los focos y los recursos, crea la **estrategia de innovación**, que se reitera, debe estar en línea con la planeación en sí, y debe apuntar hacia el cumplimiento del propósito, y la misión de la organización.

Por otro lado, es necesario definir el proceso que deberán realizar las personas de una organización para generar innovaciones, así como existe el proceso de finanzas o de mercadeo, se requiere el **proceso de innovación**, determinar cuáles serán sus entradas, sus salidas, sus etapas, sus puntos de control y sus herramientas. Junto con el proceso, deben diseñarse las **métricas** que permitirán saber si el proceso está dando los resultados esperados. Así mismo, es imperativo generar **una estructura** que permita gestionar la innovación, entendida esta como el recurso humano, sus funciones, sus interacciones, el sistema de incentivos y reconocimientos que apalanque el funcionamiento del ecosistema, las habilidades que se deben desarrollar para la innovación y la infraestructura tecnológica y/o física requerida. Todo esto debe estar enmarcado en el fomento de una cultura innovadora, que promueva el pensamiento creativo, que no castigue el error, que impulse la

experimentación y que estimule la diversidad de pensamiento, entre otras cosas.

## **2.3.2. Ecosistemas regionales de emprendimiento eje cafetero**

Existen diferentes ecosistemas de emprendimiento e innovación a nivel nacional e internacional, pero para el desarrollo del curso de Emprendimiento Innovador, vamos a centrar nuestra atención en el ecosistema local compuesto por los diferentes actores involucrados. Pereira se encuentra agrupado en el ecosistema Regional eje cafetero como se aprecia en la gráfica:

Existen diferentes ecosistemas de emprendimiento e innovación a nivel nacional e internacional, pero para el desarrollo del curso de Emprendimiento Innovador, vamos a centrar nuestra atención al ecosistema local anclado en el ecosistema regional eje cafetero (centro occidente), compuesto por los diferentes actores involucrados.

**Algunos actores del ecosistema de innovación de Risaralda:**

### **A.Risaralda emprende**

Es una red departamental de emprendimiento, la cual se encarga de articular la institucionalidad de Risaralda para apoyar y promover el desarrollo empresarial a partir del fomento de una cultura emprendedora e innovadora, acompañando los emprendedores en sus diferentes etapas de crecimiento.

**Lo que hace:**

1. Fomentar mentalidad y cultura de la creatividad, la innovación y el emprendimiento.
2. Mentorías de profesionales a emprendedores con potencial de crecimiento.
3. Facilitar el acceso a instrumentos de financiación para emprendedores.
4. Conectar la oferta y demanda de programas que beneficien a los emprendedores.

**Lo que puede hacer:** Promover la creación, el fortalecimiento y crecimiento de los emprendimientos de Risaralda, a través de la generación de condiciones habilitantes, la experimentación rápida, la atención oportuna y el fomento de desarrollo por competencias.

**Acompañamiento:**

1. Desarrollo de habilidades y competencias para el emprendimiento.
2. Acceso a mecanismos de financiamiento para emprendedores.
3. Estrategias de comunicación y comercialización para emprendedores.
4. Acceso y adopción de actividades tecnológicas.
5. Focalización y perfilamiento de recursos, programas o proyectos para emprendedores.

## **B. Parquesoft**

Parque Tecnológico de Software es una fundación sin ánimo de lucro cuyo propósito es facilitar a jóvenes emprendedores la creación y desarrollo de empresas de base tecnológica que ofrezcan productos y servicios de tecnología informática. Además, es el clúster de Ciencia y Tecnología Informática más grande de Latinoamérica y uno de los más importantes líderes en apoyo a proyectos de base tecnológica.

Parquesoft es un modelo innovador de asociación e investigación aplicada, que nació hace 8 años en la ciudad de Cali y, que en la actualidad, tiene presencia en Popayán, Sincelejo, Pasto, Cartagena, Buga, Medellín, Tuluá, Bogotá, Palmira, Villavicencio, Armenia, Manizales, Pereira, Buenaventura e Ibagué.

Parquesoft Pereira durante el 2011 cumple su sexto año de labores, arrojando resultados altamente positivos tanto para la ciudad como para la región y el país; prueba de ello son las XX empresas, XX emprendedores y XX colabores con los que hoy cuenta el Parque. Igualmente el apoyo de aliados estratégicos como la Universidad Tecnológica de Pereira, la Gobernación de Risaralda, UNE Telefónica de Pereira, Cámaras de Comercio de Pereira y Dosquebradas, entre otros.

## **C. Sembrar futuro**

Busca promover el desarrollo humano integral, interviniendo en los factores que



inciden en la calidad de vida de la persona, la familia y la comunidad.

**Objetivo General:** Aunar recursos cognitivos, organizativos, técnicos, profesionales y especializados para desarrollar a través de un trabajo conjunto estrategias y proyectos, enmarcados hacia la construcción de una sociedad con altos niveles de bienestar, mediante una estrategia basada en el conocimiento con responsabilidad social para el departamento de Risaralda.

**Objetivos Específicos:**

1. Realizar la sensibilización y difusión del sentido de la Movilización social en los diferentes actores de la sociedad.
2. Participar en los Proyectos de la Movilización Social: Red de Nodos de Innovación, Ciencia y Tecnología, Escuela de Liderazgo y Acompaña un Político de tu ciudad.

## **E. Centro de Innovación y Desarrollo Tecnológico (CIDT):**

Busca contribuir a la apuesta por una sociedad y economía del conocimiento con equidad, justicia e inclusión social.

Representa una oportunidad de generar valor agregado en el sector servicios basado en la tercerización de procesos del conocimiento (Knowledge Process Outsourcing - KPO), estableciendo un ecosistema propicio para la gestión del conocimiento y la innovación para la gestión de capacidades de innovación e investigación en KPO, contribuyendo a la transformación productiva del departamento y el desarrollo de los sectores estratégicos de la región.

Se basa en la premisa de una mayor valoración del conocimiento sustentado en el sector BPO & O, establecido como promisorio para el departamento y para el país.

Con ubicación en la Universidad Tecnológica de Pereira, recrea un sistema adecuado para la gestión del conocimiento, con espacios dedicados a la gestión e innovación empresarial, comercial y relación con el medio, desarrollo de negocios y de apropiación social del conocimiento.

Implementan 4 componentes: Proyectos de Innovación en KPO, Gestión de la Innovación, Banco de Talentos e Infraestructura para Desarrollo de la innovación en KPO; que desarrollarán nuevos proyectos, soluciones tecnológicas, prototipos e innovaciones en 3 focos de KPO, potencializando la puesta en marcha de nuevas empresas y fortaleciendo la competitividad de la región.

## **F. Tecno parque**

Es un programa de innovación tecnológica del Servicio Nacional de Aprendizaje

(Sena) dirigida a todos los colombianos de manera gratuita, que actúa como acelerador para el desarrollo de proyectos de I+D+i (Investigación + Desarrollo + innovación), materializados en prototipos funcionales por medio del apoyo de un equipo multidisciplinario especializado y con amplia experiencia en el acompañamiento de proyectos.

Con esta iniciativa el SENA promueve la productividad, el emprendimiento de base tecnológica y competitividad de las empresas, haciendo presencia en 15 nodos y en cuatro líneas tecnológicas: Electrónica y Telecomunicaciones, Biotecnología y nanotecnología, Ingeniería y diseño y Tecnologías Virtuales.

## **G. Centro de Apoyo a la Tecnología y a la Innovación (CATI):**

CATI - Centro de Apoyo a la Tecnología y a la Innovación - es un programa liderado por la Organización Mundial de Propiedad Intelectual OMPI y la Superintendencia de Industria y Comercio SIC, cuyo objetivo es facilitar a los innovadores el acceso a servicios de información sobre tecnología y orientación en materia de Propiedad Industrial. El presente programa se viene desarrollando por la Vicerrectoría de Investigaciones, Innovación y Extensión de la UTP.

Servicios que ofrece:

- Orientación en temas relacionados con la Propiedad Industrial.
- Formación en aspectos generales de Propiedad Industrial.
- Asistencia en la búsqueda de información tecnológica.

## **H. Incubar Eje Cafetero**

Incubar Eje Cafetero es una Corporación, de participación mixta, sin ánimo de lucro y de interés general, organizada bajo las leyes colombianas, particularmente por las normas del Código Civil y demás concordantes, que nace en el marco de la Ley de Ciencia y Tecnología (Ley 29 de 1990).

**Objetivo:** Identificar ideas innovadoras, basadas en los conocimientos de los emprendedores, para apoyar la oportunidad de que se conviertan en empresas rentables.

**Misión:** Estructura de interfaz entre Centros de Conocimiento, Estado, Empresas y comunidad Organizada, que, mediante el conocimiento aplicado y la innovación, agregan valor a las iniciativas de negocios, empresas nacientes y empresas de la región en cooperación con los actores e instituciones que actúan en este territorio.

## El que hacer de incubar eje cafetero:

- Proceso de pre-incubación
- Proceso de incubación
- Aceleración de negocios
- Proyectos estructurales de gestión y ejecución
- Unidad de proyectos especiales

## I. Barranqueros UTP

El modelo etápico lanzado, propone además de un lenguaje propio; las acciones orientadoras claves para estimular la capacidad emprendedora de los estudiantes y define los indicadores, para su medición.

En su diseño se utilizó una analogía, entre las características y la evolución del pájaro barranquero, un ave símbolo de la universidad y las diferentes etapas del proceso emprendedor, en la UTP.

El modelo Barranqueros ofrece un espacio que está diseñado para materializar las ideas y hacer crecer los negocios. Al hacer parte del mismo, se puede acceder a innumerables beneficios de acompañamiento, asesoría, conexiones, formación, mentorías especializadas, convocatorias, entre otros, que estarán a disposición de toda la comunidad UTP.

---

## Palabras clave

Propiedad Intelectual

Propiedad Intelectual

Ley emprendimiento

Programas de emprendimiento

entes de apoyo

## Bibliografía

- Canal institucional tv, Bogotá, Colombia, enero 21 de 2021. <https://www.canalinstitucional.tv/te-interesa/ley-de-emprendimiento-que-es-como-functiona>

- Innpulsa Colombia, Bogotá, Colombia, julio 20 de 2020 <https://innpulsacolombia.com/innformate/mincomercio-e-innpulsa-presentan-el-proyecto-de-la-ley-de-emprendimiento>
- La Uvirtual – Centro de emprendimiento avanza, Colombia, agosto 31 de 2019 <http://www.lauvirtual.com/index.php/emprendimiento>
- Universidad Nacional de Colombia UNAL, Bogotá, Colombia. <https://propiedadintelectual.unal.edu.co/tramites-internos/normatividad/>
- Ecosistema de emprendimiento barraqueros UTP, Pereira, Colombia. <https://www2.utp.edu.co/vicerrectoria/investigaciones/convocatorias/ii-convocatoria-de-emprendimiento-barranqueros-utp.html>
- iNNPulsa Colombia, Ecosistemas regionales de emprendimiento en Colombia, Bogotá, Colombia. [https://www.innpulsacolombia.com/sites/default/files/documentos-recursos-pdf/2.2\\_mapeo\\_e\\_infografia.pdf](https://www.innpulsacolombia.com/sites/default/files/documentos-recursos-pdf/2.2_mapeo_e_infografia.pdf)
- Pontificia Universidad Javeriana, Aproximación al Ecosistema de Innovación de la Pontificia Universidad Javeriana en el marco de la X Jornada de Reflexión Universitaria 2017, Bogotá, Colombia.
- Ley 23. Alcaldía de Bogotá, Bogotá, Colombia, 28 de enero de 1982.
- Ley 23. Alcaldía de Bogotá, Bogotá, Colombia, 28 de enero de 1982.
- Ley 44. Alcaldía de Bogotá, Bogotá, Colombia, 5 de febrero de 1993.
- Ley 1518. presidencia de la república, Bogotá, Colombia, 13 de abril de 2012
- Decreto 533 de 1994. Reglamento a la Decisión 345 de 1993. Ministerio de agricultura y desarrollo rural, Bogotá, Colombia, 1994.