| **FACULTAD DE ARQUITECTURA** |
| --- |
| **Programa de Asignatura** |
| Carrera |  Lic. en Diseño de Videojuegos y Tecnologías Creativas |
| Plan de Estudios |  RESOL-2022-1535-APN-ME |
| Año Académico |  2025 |
| Asignatura |  Aspectos legales del desarrollo del videojuego |
| Código SGA |  |
| Cátedra |  Carla Repetto |
| Ubicación en el plan de estudios |  |
| Área |  |
| Sub-Área |   |
| Ciclo | Inicial |
| Nivel | Primero |
| Carácter | Obligatoria | X | Optativa |  | Electiva |  |
| Régimen de cursado (marque con una cruz) |
| Tiempo de cursado | Anual |  | Cuatrimestral | x | x  |
| Semanas de cursado | 30 |  semanas |
| Periodo Lectivo | 1º Cuatrimestre | X | 2º Cuatrimestre |  |   |
| Turno | Mañana |  | Tarde |  | Único | X |
| Carga Horaria de Clases Presenciales |
| Frecuencia | Teoría (hs.) | Práctica (hs.) | Sub-Total |
| Diaria |  |  |  |
| Semanal | 3 | 1 | 4 |
| 1º Cuatrimestre | 48 | 16 | 64 |
| 2º Cuatrimestre |  |  |  |
| Totales |   |   | 68 |
| Carga Horaria Fuera de Clase |
| Diaria |  |  |   |
| Semanal |  2 | 3 | 5 |
| Totales |  |  | 150 |
| Créditos que otorga |  |

| FUNDAMENTACIÓN |
| --- |
| En un entorno marcado por la globalización, la transformación digital y la constante evolución de los mercados, el desarrollo de productos culturales y creativos —como los videojuegos— requiere no solo de habilidades técnicas y artísticas, sino también de un sólido conocimiento del marco legal que los protege y regula.En este contexto, el diseño, la narrativa, la música, el código fuente, los personajes y los entornos interactivos se convierten en activos estratégicos para los estudios desarrolladores. La capacidad de diferenciarse mediante experiencias únicas e innovadoras es clave para lograr una ventaja competitiva sostenible. Sin embargo, esta diferenciación solo puede consolidarse si quienes participan del proceso creativo comprenden y utilizan correctamente las herramientas jurídicas que les permiten proteger sus creaciones.La globalización de los mercados, la estandarización de tecnologías y la facilidad de acceso a recursos técnicos hacen que los factores tradicionales como el precio y la calidad ya no sean suficientes para competir. En su lugar, el verdadero valor agregado reside en la originalidad y en la protección de esa originalidad mediante los distintos regímenes de propiedad intelectual, como los derechos de autor, las marcas, las patentes de invención y los diseños industriales.Por ello, esta asignatura tiene como propósito brindar a los y las estudiantes del campo del desarrollo de videojuegos los conocimientos legales fundamentales para gestionar adecuadamente sus creaciones, negociar contratos, prevenir conflictos, y tomar decisiones estratégicas informadas. Se propone formar profesionales que no solo diseñen productos innovadores, sino que también comprendan cómo resguardar su valor y asegurar su explotación económica, promoviendo así un desarrollo sustentable de la industria. |

| OBJETIVOS GENERALES (Según Plan de Estudios) |
| --- |
| • Comprender al diseño como una herramienta generadora de valor, que puede resultar factor diferenciador y de competitividad para pequeñas unidades productivas y autogestionadas.• Propiciar un ámbito de reflexión respecto a las implicancias jurídicas, económicas y sociales de las diversas formas de protección de la propiedad intelectual en general y del diseño en particular. • Analizar los aspectos relacionados a la intervención estatal en el mercado; las implicancias de las normas internacionales en la práctica nacional y regional.• Analizar los desafíos de la protección del diseño en el entorno digital, las nuevas tecnologías y plataformas digitales de comunicación como medios accesibles y de gran alcance. |
|  |
| OBJETIVOS PARTICULARES |
|  |
|  |
| CONTENIDOS TEMÁTICOS |
| **CONTENIDO POR UNIDADES.**Unidad 1: Aspectos jurídicos de la industria del diseño y los videojuegos* El videojuego como obra compleja e interdisciplinaria: aspectos creativos, técnicos y legales.
* Marco legal general aplicable a la industria del diseño y videojuegos en Argentina y a nivel internacional.
* Relación entre diseño, innovación y derecho.
* Sujetos intervinientes en el proceso creativo: autores, coautores, desarrolladores, estudios, publishers.
* Contratos en la industria: cesión de derechos, licencias, contratos de trabajo y colaboración.
* El rol del abogado/a en proyectos creativos.

**Unidad 2: Sistema de propiedad intelectual. La protección de los derechos intelectuales e industriales*** Concepto y función de la propiedad intelectual como herramienta de desarrollo y protección del conocimiento.
* Distinción entre derechos de autor y propiedad industrial.
* Marco normativo nacional (Ley 11.723, Ley 22.362, Ley 24.481) e internacional (Convenio de Berna, ADPIC, OMPI).
* Derechos morales y patrimoniales.
* Duración, titularidad y formas de transmisión de los derechos.
* El dominio público y las licencias abiertas (Creative Commons, software libre).

Unidad 3: La protección de las obras intelectuales en videojuegos* ¿Qué se protege como obra intelectual en un videojuego?
	+ Guión, música, ilustraciones, personajes, diseño sonoro, código fuente, interfaz, entorno visual, etc.
* Originalidad y expresión: límites de la protección por derecho de autor.
* Obras en colaboración y obras colectivas: régimen legal.
* Registro de derechos de autor: procedimiento, requisitos y ventajas.
* Casos prácticos de conflictos y plagio en la industria de los videojuegos.
* Políticas de distribución y uso de contenido protegido en plataformas digitales (Steam, App Store, PlayStation Store, etc.).

Unidad 4: La protección de la marca y otros signos distintivos* La marca como activo estratégico en la industria del videojuego.
* Tipos de marcas: denominativas, figurativas, mixtas, tridimensionales.
* Nombre del juego, nombre del estudio, nombres de personajes como marcas registrables.
* Procedimiento de registro nacional e internacional (INPI, Protocolo de Madrid).
* Otras herramientas de identidad comercial: nombre de dominio, eslogan, trade dress.
* Defensa y vigilancia de marcas: oposiciones, nulidades, acciones por infracción.

Unidad 5: La protección de los diseños industriales* El diseño industrial como forma y estética de los productos.
* Diferencia entre diseño industrial, obra artística y marca tridimensional.
* Requisitos para su protección: novedad y originalidad.
* Procedimiento de registro en Argentina y su alcance territorial.
* Aplicación en videojuegos: personajes, objetos, escenarios, dispositivos periféricos.
* Casos jurisprudenciales y estrategias combinadas de protección (copyright + diseño + marca).

Unidad 6: La protección de innovaciones tecnológicas* Innovaciones técnicas en la industria de videojuegos: motores gráficos, algoritmos, interfaces.
* La patente de invención: requisitos, duración, limitaciones.
* Modelos de utilidad.
* Software y protección: entre derecho de autor y patentes.
* Secreto industrial y know-how como estrategia de protección.
* Cláusulas de confidencialidad y contratos tecnológicos.
* Propiedad intelectual en entornos colaborativos, incubadoras y proyectos con financiamiento público.

Unidad 7: Contratos con publishers y régimen laboral en la industria del videojuego* El contrato con el publisher: naturaleza jurídica, partes intervinientes, objeto y principales cláusulas.
* Tipos de contratos: publishing, distribución, co-producción, licencia exclusiva o no exclusiva.
* Derechos y obligaciones del desarrollador y del publisher.
* Cláusulas clave: cesión de derechos, plazos, royalties, monetización, control creativo, actualizaciones y soporte.
* Gestión de la propiedad intelectual en el marco contractual.
* Buenas prácticas en la negociación de contratos internacionales.
* Modalidades de contratación laboral en la industria del videojuego: contratos laborales vs. contratos freelance.
* Derechos laborales de trabajadores creativos y tecnológicos.
* Situación legal de artistas, programadores, diseñadores, testers, músicos, guionistas y otros roles.
* El trabajo en remoto y sus implicancias legales.
* Protección de derechos en entornos colaborativos y participativos (game jams, hackathons, proyectos estudiantiles).
* Cláusulas de confidencialidad, no competencia y titularidad de las creaciones.
* Problemáticas frecuentes: crunch, trabajo no registrado, precarización laboral, propiedad de los assets generados.
 |
|  |
| METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA |
| **Modalidades de enseñanza:*** Clases expositivas y explicativas con una constante búsqueda de participación por parte del estudiantado.
* Apertura de espacios de debate.
* Ejercicios varios (orales y escritos) de investigación bibliográfica a modo de repaso y como disparador de críticas a los juicios investigados.
* Investigación y búsqueda de información en relación a los principales tópicos del taller.
* Ejercicios prácticos de relación de los temas entre unidades.

**Recursos didácticos:*** Power point / Sheets, Google docs / Word, PDFs, gráficos, mapas conceptuales, líneas de sucesos/tiempo, imágenes ilustrativas, infografías.
* Videos, guías/tutoriales, videojuegos.
* PCs, dispositivos móviles (smartphones), acceso a internet mediante conexiones web.
* Proyector, pizarra y marcadores.

**Productos tangibles:*** Durante la cursada los/as estudiantes realizarán entregas periódicas de trabajos de investigación y propuestas de diseño plasmadas en documentación y software en fase Alpha.
* Los/as estudiantes realizarán como TP final un proyecto de prototipo de videojuego de forma grupal, simulando el trabajo que realiza un estudio independiente. Ese proyecto se llevará adelante a lo largo de todo el año para ser publicado en el transcurso de las 2 últimas semanas clases.
 |
|  |
| EVALUACIÓN |
| **Condiciones de regularidad y régimen de promoción:**El/la estudiante podrá aprobar por:* Promoción, o
* Evaluación integradora

Por esa misma singularidad, se requiere una evaluación constante, clase a clase, a través de la participación activa y la realización de actividades presenciales y a distancia a través del campus virtual de la Universidad. Abrimos canales esporádicos propicios para que los/as estudiantes puedan compartir ideas y opiniones sobre los conocimientos adquiridos.**Modalidad e instrumentos de evaluación:**1. Entrega, exposición y defensa de actividades semanales.
2. Evaluaciones escritas individuales. (Parciales)
3. Evaluaciones prácticas grupales. (TP integrador)

En los parciales se evaluarán los contenidos y conceptos teóricos principales de las unidades como así también el desarrollo de ideas, construcción de planteamientos e hipótesis y el sentido crítico.Sobre la evaluación parcial:1- Una (1) evaluación parcial individual a realizarse y entregar promediando el final del 1er cuatrimestre. Debe aprobarse el 70% de este para considerarse aprobado, teniendo la posibilidad de rendir un recuperatorio en caso de desaprobar. El recuperatorio se realizará dos semanas después.**Criterios de evaluación:**Serán criterios de evaluación:1. Comprensión de conceptos, enfoques y metodologías.
2. Formulación crítica y fundamentada de hipótesis y puntos de vista..
3. Desarrollo de vocabulario técnico específico.
4. Desarrollo del pensamiento crítico.
5. Entrega en tiempo y forma de trabajos solicitados

**Condiciones de regularidad:**Para regularizar el espacio curricular se requiere:1. Obtener una calificación no inferior a 6 (seis) en la evaluación parcial.
2. Contar con el 100% de actividades individuales y grupales entregadas.
3. Contar con un mínimo del 80% de asistencia a clase al día de cada parcial.

La regularización le permitirá al/la estudiante, según sea el caso, promocionar o acceder a la instancia de integrador.**Condiciones de aprobación:**La aprobación en modalidad presencial / Virtual puede ser de las siguientes dos formas:1. PROMOCIÓN:
	1. Aprobar el parcial y trabajo integrador con notas iguales o superiores a 7 y un promedio de 8.
	2. Contar con el 100% de actividades individuales y grupales entregadas.
	3. Contar con un mínimo del 80% de asistencia a clases.

Con la desaprobación de cualquier parcial o evaluación integradora indefectiblemente el/la estudiante está obligado a recursar la materia perdiendo su condición de regular. |
|  |
| DESCRIPCIÓN ANALÍTICA DE LAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS Y TEÓRICAS DE LA CÁTEDRAa) Programación |
| **SEMANA 1 Presentación de la materia y panorama legal de la industria** |
| * Clase 1 – Presentación de la materia y panorama legal de la industria
* Temas: Introducción a la propiedad intelectual. El videojuego como obra compleja. Presentación del programa.
* Actividad: Debate inicial sobre qué se considera “protegible” en un videojuego. Mapa conceptual grupal colaborativo.
 |
| **SEMANA 2 Marco jurídico general del diseño y el desarrollo de videojuegos** |
| * Temas: Legislación nacional e internacional aplicable. Sujetos jurídicos y relaciones contractuales.
* Actividad: Lectura y análisis de normativas clave (Ley 11.723 y Convenio de Berna). Ficha de lectura guiada.
 |
| **SEMANA 3 El sistema de propiedad intelectual: estructura y fundamentos** |
| * Temas: Diferencias entre derecho de autor y propiedad industrial. Derechos morales y patrimoniales.
* Actividad: Cuadro comparativo entre los diferentes tipos de protección legal. Discusión en clase.
 |
| **SEMANA 4 Protección por derecho de autor I: guiones, música, arte, personajes** |
| * **Temas:** Obras protegidas por derecho de autor. Criterios de originalidad y expresión.
* **Actividad:** Estudio de caso práctico (Fallout vs. Westworld / Donkey Kong vs. Universal). Debate con guía de análisis.
 |
| **SEMANA 5 Protección por derecho de autor II: software y código fuente** |
| * **Temas:** Software como obra protegida. Diferencia entre copyright y patente.
* **Actividad:** Análisis de licencias de código (ej. Unity vs. Unreal vs. Godot). Debate sobre licencias libres.
 |
| **SEMANA 6 Obras colaborativas y colectivas** |
| * **Temas:** Autores múltiples, coautoría, régimen legal. Distribución de derechos.
* **Actividad:** Role-play: contrato de colaboración entre artistas, programadores y guionistas.
 |
| **SEMANA 7 Registro de derechos de autor y licencias abiertas** |
| * **Temas:** Proceso de registro en DNDA. Licencias Creative Commons. Dominio público.
* **Actividad:** Simulación de registro de una obra y análisis de licencias reales en Itch.io.
 |
| **SEMANA 8 Marcas y signos distintivos en videojuegos** |
| * **Temas:** Marcas, logos, personajes, nombres. Registro y uso estratégico.
* **Actividad:** Taller: análisis de marcas registradas de videojuegos famosos. Propuesta de nombre y logo propio.
 |
| **SEMANA 9 Nombre de dominio, eslogan y trade dress** |
| * **Temas:** Protección de identidad digital y comercial. Casos de ciberocupación.**Actividad:** Estudio de caso real (Zynga vs. Bang with Friends). Estrategia de protección de un juego indie.
 |
| **SEMANA 10 Diseño industrial aplicado a videojuegos** |
| * **Temas:** Qué es y qué no es un diseño industrial. Estética y funcionalidad.
* **Actividad:** Análisis comparativo de personajes y escenarios. Discusión sobre si serían registrables como diseño.
 |
| **SEMANA 11 Registro de diseño industrial y protección combinada** |
| * **Temas:** Requisitos de novedad. Diseño + marca + autor: estrategias mixtas.**Actividad:** Simulación de presentación ante INPI de un diseño propio. Tutoría individual por equipo.
 |
| **SEMANA 12 Patentes e innovaciones tecnológicas en la industria** |
| **Temas:** Motor gráfico, hardware, interfaces. Patente vs. secreto industrial.**Actividad:** Estudio de caso: Nintendo vs. Anascape (controles y patentes). Análisis en grupos. |
| **SEMANA 13 Contratos con publishers** |
| Temas: Contrato de publicación. Cláusulas críticas. Cesión de derechos.Actividad: Simulación de negociación de contrato entre desarrolladores y publisher. Juego de roles. |
| **SEMANA 14 Modalidades de trabajo y relaciones laborales en el sector** |
| Temas: Régimen de trabajo freelance, remoto y en estudio. Problemas laborales típicos.Actividad: Lectura de artículos sobre “crunch time”. Debate: ¿regulación o cultura de la industria? |
| **SEMANA 15 Revisión final y protección integral de un proyecto** |
| **Temas:** Estrategia legal de protección combinada de una IP. Revisión de casos anteriores.**Actividad:** Presentación de estrategia legal de protección para un videojuego propio o ficticio. |
| **SEMANA 16 Evaluación integradora y cierre** |
| Temas: Repaso general. Evaluación integradora.Actividad: Examen integrador teórico-práctico + autoevaluación de aprendizajes y cierre participativo. |
|  |
| b) Guía de Actividades (Incluir fichas de TP, etc.) |
| **SEMANA 1** |
| **ACTIVIDAD EN CLASE:****Lectura “Desafíos en la protección de la propiedad intelectual en el sector del juego“****Debate del Fallo Atari, Inc. contra North American Philips Consumer Electronics Corp.** |
| **SEMANA 2** |
| **ACTIVIDAD EN CLASE:****Lectura:Cultura digital y derecho de autor: manual del usuario****Actividad****Protección de las Obras para su Licenciamiento****Realizar un registro de derechos de autor de la obra seleccionada a través de una plataforma oficial (por ejemplo, la Dirección Nacional del Derecho de Autor en Argentina)** |
| **SEMANA 3** |
| **ACTIVIDAD EN CLASE:****Lectura: ACUERDO DE LICENCIA DE USUARIO FINALhttps://**[**espritgames.com/es/licenses/general/**](http://espritgames.com/es/licenses/general/)**Actividad desarrolladores de videojuegos y abogados de propiedad intelectual, en un escenario donde deben decidir si el uso de ciertos elementos en un juego sería considerado uso justo. Trabajo Práctico ADIVINA EL MEME** |
| **SEMANA 4** |
| **ACTIVIDAD EN CLASE:**Lectura ¿Es Palworld, la última sensación de los videojuegos, culpable de infringir los derechos de autor de Pokémon? <https://news.northeastern.edu/2024/01/25/palworld-pokemon-copyright-infringement/>Elabore los argumentos en Palworld.  |
| **SEMANA 5** |
| **Lectura de clase Pautas para la publicación en línea de contenido de juegos de Nintendo en plataformas de video e imágenes****Actividad: Desarrollo del caso de Nintendo con relación a sus cambios de políticas en el uso de su IP** |
| **SEMANA 6** |
| **ACTIVIDAD EN CLASE:****Lectura de clase Videojuegos y derechos. Una introducción a su creciente relevancia.****Actividad de clase: Disputas Legales en Videojuegos: Lecciones del Caso Fortnite** |
| **SEMANA 7** |
| * **Lectura sugerida: Manual del usuario DNDA para registro online**
* **Actividad: Simulación de carga de un proyecto en el sistema de la DNDA**
 |
| **SEMANA 8** |
| **ACTIVIDAD EN CLASE:Lectura sugerida: Introducción a la Ley de Marcas (Ley 22.362, artículos seleccionados)*** **Actividad: Taller de diseño de marca y logotipo para videojuego original**
 |
| **SEMANA 9** |
| * **Lectura sugerida: Caso Zynga vs. Bang with Friends (resumen comentado)**
* **Actividad: Análisis de identidad visual y digital de videojuegos indie. Propuesta de nombre y slogan propio**
 |
| **SEMANA 10** |
| * **Lectura sugerida: Manual del INPI sobre diseños industriales (capítulo introductorio)**
* **Actividad: Relevamiento y selección de personajes/escenarios de juegos conocidos. Evaluación de registrabilida**
 |
| **SEMANA 11** |
| * **Lectura sugerida: Ejemplos de patentes y diseños registrados (bases INPI y WIPO)**
* **Actividad: Simulación de presentación de registro de diseño industrial de un objeto del juego**
 |
| **SEMANA 12** |
| * **Lectura sugerida: Caso Nintendo vs. Anascape (resumen comentado)**
* **Actividad: Discusión grupal sobre qué se puede patentar en la industria del videojuego**
 |
| **SEMANA 13** |
| * **Lectura sugerida:** Cláusulas comunes en contratos de publicación (resumen de ejemplos reales)
* **Actividad:** Simulación de negociación entre desarrolladores y publisher. Juego de roles
 |
| **SEMANA 14** |
| * **Lectura sugerida: Artículo periodístico y doctrinario sobre "crunch time" y condiciones laborales**
* **Actividad: Debate: "¿Es necesario regular el trabajo en la industria del videojuego?"**
 |
| **SEMANA 15** |
| * **Lectura sugerida: Modelo de estrategia legal integral (artículo o cuadro esquemático)**
* **Actividad: Diseño y presentación de estrategia de protección legal para videojuego propio**
 |
| **SEMANA 16** |
| * **Lectura sugerida: Guía de repaso de contenidos clave**
* **Actividad: Examen integrador escrito + autoevaluación y devolución participativa en clase**
 |
|  |
| BIBLIOGRAFÍA |

Bibliografía obligatoria

| Título |  La propiedad intelectual para las empresas. |
| --- | --- |
| Autores |  Graciela A. Esnaola H. |
| Editorial |  Organización mundial de la Propiedad Intelectual. http://www.wipo.int/export/sites/www/sme/es/ip\_business/pdf/ip\_business.pdf |
| Año de Edición |  2011 |
| Ejemplares disponibles en la Cátedra |   |
| Ejemplares disponibles en Biblioteca |   |

| Título |  “Sistema de propiedad intelectual. La protección de los derechos Intelectuales e Industriales”  |
| --- | --- |
| Autores | MANUAL DE PROPIEDAD INDUSTRIAL (2ª ED)CARLOS FERNANDEZ-NOVOA; JOSE MANUEL OTERO LASTRES;MANUEL BOTANA AGRA  |
| Editorial | Marcial Pons |
| Año de Edición | 2013 |
| Ejemplares disponibles en la Cátedra |   |
| Ejemplares disponibles en Biblioteca |   |

| Título | Derecho de los Modelos y Diseños Industriales: La protección de los diseños incorporados a los productos. |
| --- | --- |
| Autores | Domma Diego |
| Editorial | Albrematica. |
| Año de Edición | 2017 |
| Ejemplares disponibles en la Cátedra |   |
| Ejemplares disponibles en Biblioteca |   |

| Título | El derecho de autor en Argentina |
| --- | --- |
| Autores | Villalba y Lipszyc |
| Editorial | La Ley |
| Año de Edición | 2001 |
| Ejemplares disponibles en la Cátedra |   |
| Ejemplares disponibles en Biblioteca |   |

| Título |  “Derecho de Marcas” |
| --- | --- |
| Autores | Jorge Otamendi |
| Editorial |  Ed. Abeledo Perrot, 2003. |
| Año de Edición | 2003 |
| Ejemplares disponibles en la Cátedra |   |
| Ejemplares disponibles en Biblioteca |   |

| Título | “Derecho de Marcas” |
| --- | --- |
| Autores | Gabriel Martínez Medrano |
| Editorial | La Roca |
| Año de Edición | 2000 |
| Ejemplares disponibles en la Cátedra |   |
| Ejemplares disponibles en Biblioteca |   |