| **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 CÁTEDRA a) 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 |  |