

CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES, PROTECCIÓN DEL CÓDIGO (NDA) Y COLABORACIÓN ACADÉMICA (INTERN) Entre Noys Games y el Alumno del ITESM

QUE CELEBRAN, por una parte, **NOYS GAMES**, RFC AIGR8903289D8, con domicilio en Sindicalismo 133, Int. 502, Col. Escandón, CP 11800, Ciudad de México (en lo sucesivo, "**EL ESTUDIO**"), representado en este acto por José Ramón Arias González, en su carácter de CTO; y por la otra, el/la C. _____, con matrícula ITESM _____, de la carrera y campus _____, con domicilio en _____, correo _____ y teléfono _____ (en lo sucesivo, "**EL ALUMNO**"); a quienes conjuntamente se les denominará "**LAS PARTES**", al tenor de las siguientes:

DECLARACIONES

I. Declara **EL ESTUDIO** que: (a) es un estudio dedicado al desarrollo de videojuegos con domicilio en la Ciudad de México; (b) su representante cuenta con las facultades necesarias para celebrar el presente instrumento; y (c) requiere la colaboración académica de estudiantes del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey ("**ITESM**") para el desarrollo de su videojuego provisionalmente titulado _____ (el "**Videojuego**").

II. Declara **EL ALUMNO** que: (a) es estudiante regular del ITESM, inscrito en la modalidad Estancia Profesional Tec21; (b) cuenta con las aptitudes necesarias para realizar actividades relacionadas con arte 2D/3D, diseño, programación u otras afines; y (c) actúa de manera libre y voluntaria, reconociendo que las actividades a realizar no constituyen relación laboral.

III. Declaran **LAS PARTES** que: (a) la colaboración tiene naturaleza estrictamente académica y formativa; (b) desean regular la cesión de los derechos patrimoniales sobre las obras y materiales que EL ALUMNO genere durante la estancia (las "**Obras**"); y (c) se sujetan a las siguientes cláusulas.

PRIMERA. Objeto y Periodo de Colaboración

1) Objeto. EL ALUMNO cede en exclusiva a EL ESTUDIO, a título oneroso, los derechos patrimoniales de explotación (reproducción, distribución, comunicación pública y transformación) sobre todas las Obras que genere en el marco de la estancia profesional respecto del Videojuego.

2) Carga horaria. La colaboración comprenderá una carga de entre 25 (veinticinco) y 30 (treinta) horas de contacto semanal, a distribuirse de común acuerdo conforme a los horarios académicos del ITESM.

3) Duración. La estancia tendrá una duración de 17 (diecisiete) semanas, conforme al calendario académico del ITESM, a realizarse del ____ de _____ de 20__ al ____ de _____ de 20__ (el "**Periodo**").

SEGUNDA. Derechos morales

EL ALUMNO conserva los derechos morales previstos en la Ley Federal del Derecho de Autor. EL ESTUDIO otorgará el crédito correspondiente a EL ALUMNO en la sección de "Agradecimientos" u equivalente del Videojuego, en la forma: "_____ (rol)".

TERCERA. Compensación (pago simbólico y regalía diferida)

1) Pago simbólico inicial. Como contraprestación por la cesión aquí pactada, EL ESTUDIO entregará a EL ALUMNO la cantidad de \$10.00 (Diez pesos 00/100 M.N.), que EL ALUMNO recibe a su entera satisfacción.

2) Definiciones. Para efectos de esta cláusula: (a) "Fecha de Lanzamiento Comercial" es el día en que el Videojuego se pone por primera vez a disposición del público para su venta o licencia; (b) "Año 1" es el periodo de 12 (doce) meses contado a partir del día siguiente a la Fecha de Lanzamiento Comercial; y (c) "Ingresos Netos del Año 1" significa el total efectivamente recibido por EL ESTUDIO por ventas o licencias del Videojuego durante el Año 1, menos: (i) comisiones de plataforma; (ii) impuestos; (iii) devoluciones y contracargos; y (iv) descuentos promocionales otorgados al consumidor final.

3) Regalía condicionada diferida al Año 1. Si existiesen Ingresos Netos del Año 1, EL ESTUDIO pagará a EL ALUMNO una regalía equivalente al 1% (uno por ciento) de los Ingresos Netos del Año 1, con tope máximo acumulado de \$10,000.00 (Diez mil pesos 00/100 M.N.).

4) Liquidación y pago único. La regalía, en su caso, se calculará y liquidará por única ocasión dentro de los 60 (sesenta) días naturales siguientes al primer aniversario de la Fecha de Lanzamiento Comercial. Con dicho pago (o confirmación de que no hubo Ingresos Netos del Año 1), EL ESTUDIO quedará liberado de cualquier otra prestación por este concepto.

CUARTA. Protección del Código e Información Restringida (NDA)

1) Definiciones. A efectos de esta cláusula:

(a) "**Información Restringida**" comprende el código fuente, herramientas internas, documentación técnica, pipelines, recursos artísticos sin procesar ("assets"), planes comerciales y cualquier otro material o información que pueda servir para reconstruir, reproducir, modificar o explotar el Videojuego sin la intervención de EL ESTUDIO.

(b) "**Contenido Divulgable**" incluye capturas de pantalla, videos, "devlogs", publicaciones en redes sociales, comentarios y cualquier otra forma de difusión pública relativa al proceso de desarrollo o al propio Videojuego, siempre que no incorpore Información Restringida.

2) Libertad de divulgación. EL ESTUDIO autoriza expresamente a EL ALUMNO a crear y compartir Contenido Divulgable en cualquier medio, incluso durante la vigencia de este contrato, reconociendo su valor educativo y promocional.

3) Obligaciones respecto de la Información Restringida. EL ALUMNO se obliga a: (i) no comercializar, vender, licenciar, donar, publicar o poner a disposición la Información Restringida, incluyendo su publicación total o parcial en repositorios de código abierto u otras plataformas, sin autorización previa y por escrito de EL ESTUDIO; (ii) no usar la Información Restringida para desarrollar proyectos de terceros o propios que compitan o interfieran con el Videojuego; y (iii) implementar las medidas de seguridad razonables para prevenir el acceso no autorizado de terceros.

4) Excepciones. No se considerará Información Restringida aquella que (a) sea o devenga pública sin

culpa de EL ALUMNO y sin violar los incisos anteriores; (b) obre lícitamente en su poder antes de su revelación; (c) sea revelada por un tercero sin deber de confidencialidad; o (d) deba revelarse por mandato legal o autoridad competente.

5) Devolución/Destrucción. A la terminación del presente contrato o a solicitud de EL ESTUDIO, EL ALUMNO devolverá o destruirá toda Información Restringida y sus copias, salvo que la conservación sea exigida por ley.

6) Vigencia de la obligación. Las obligaciones relativas a la Información Restringida subsistirán por 5 (cinco) años contados a partir de la terminación del presente contrato.

7) Medidas cautelares. LAS PARTES reconocen que el incumplimiento de esta cláusula podría causar daños irreparables; EL ESTUDIO podrá solicitar medidas cautelares o de urgencia además de las indemnizaciones correspondientes.

QUINTA. Naturaleza académica y relación no laboral

LAS PARTES reconocen que la colaboración es estrictamente académica. EL ALUMNO no está sujeto a horario rígido ni recibe salario periódico; por ende, no existe relación laboral en términos de la Ley Federal del Trabajo ni subordinación con EL ESTUDIO ni con el ITESM.

SEXTA. Propiedad Intelectual, Duración y Terminación

1) Cesión patrimonial. La cesión de derechos patrimoniales sobre las Obras se otorga por todo el tiempo de protección legal y para todo el mundo, y subsistirá a la terminación del presente contrato.

2) Vigencia del contrato. El contrato permanecerá vigente hasta la fecha en que, conforme a la Cláusula Tercera, deba liquidarse la regalía del Año 1 (o se confirme su inexistencia).

3) Terminación automática. Practicada la liquidación referida, el contrato terminará de pleno derecho sin necesidad de aviso adicional, permaneciendo vigentes las obligaciones de confidencialidad sobre la Información Restringida, reconocimiento de créditos, legislación y jurisdicción, así como la cesión patrimonial.

SÉPTIMA. Datos personales

EL ESTUDIO tratará los datos personales de EL ALUMNO conforme a su Aviso de Privacidad y a la legislación aplicable, limitándose a lo estrictamente necesario para la estancia, implementando medidas de seguridad administrativas, físicas y técnicas adecuadas.

OCTAVA. Legislación y Jurisdicción

Para la interpretación y cumplimiento del presente contrato, LAS PARTES se someten a las leyes federales mexicanas y a la jurisdicción de los tribunales competentes de la Ciudad de México, renunciando a cualquier otro fuero que pudiera corresponderles.

Leído que fue el presente contrato y enteradas LAS PARTES de su contenido y alcances legales, lo firman por duplicado en la Ciudad de México, a los ____ días del mes de _____ de 20__.

POR "EL ESTUDIO"

José Ramón Arias González
CTO, NOYS GAMES

POR "EL ALUMNO"

Nombre del Alumno
Matrícula ITESM: _____