# Abogados

Si necesito un abogado, importante preguntar a alguien con experiencia en la materia para que me recomiende abogados. Para elegir abogado tengo que tener en cuenta dos cosas:

* **El área de abogado**

Hay abogados de distintos tipos según el área:

* De mercantil
* De fiscal
* De laboral
* **Jurisprudencia**

Un abogado solo trabaja en su jurisprudencia (ley de cada país). EL contrato de yo trabando en China donde se juzca? Con la ley china o con la española? Pues el abogado tiene que ser chino, no español.

# Qué es un contrato

Documento que tiene

## Partes:

quién? (virtual zone y gaspar). Puede ser de 1 a infinitas.

* + Puede ser que solo hay una persona pero de normal hay más.
  + Normalmente hay 2 partes y cada parte se queda con una copia del contrato
  + Puede ser un contrato de 8 partes por ejemplo: Novarama y cada uno de los socios de Tencent

Puede ser entre personas físicas o empresas. Para identificarlo:

* + NIF (número identificación físicas)
  + NIE(número de identificación de extranjeros, para extranjeros)
  + CIF(código de identificación fiscal, para empresas)

## Pactos

A lo que te comprometes.

* Confidencialidad
* Que pasa si te la saltas
* Luego hay falfulla que meten cosas que dan igual (si se rige en legislación española y no sé qué).

Hay de dos tipos:

* **Públicos**: se firma delante de un notario. Ejemplo
  + Una compraventa de una casa, empresa o algo. Tiene que quedarse registrado pq hay consecuencias jurídicas.

Un notario es un fedatario (da fe). Él poniendo su firma dice da fe de que todo está correcto de acuerdo con la legalidad.

* **Privados**: no se firma delante de un notario. Un contrato laboral, ya no lo revisa el notario y puede contener errores. Si un contrato no está de acuerdo a la ley, la ley va a prevalecer, va a ser un contrato ilegal.

Ejemplo: contrato con clausula de permanencia. Bosman o algo así, jugador holandés. El contrato decía que tenía que quedarse hasta x fecha pero era ilegal. No puedes obligar a un tío a estar trabajando durante x tiempo.

# Tipos de contratos

## NDA

**Non disclosure agreement** (contrato de no revelación). Contrato de confidencialidad.

Te comprometes a no hablar de algo. Tipos

* **Laborales**: al firmar un contrato
* **De reunión**: al hablar en una reunión.

¿Multa si me salto el NDA? Hasta 500 millones de euros. Si se filtra el código fuente del GTA, pues el juez estima cuales son las pérdidas.

Pueden ser:

* **Mutuo**: NDA de reuniones, nosotros nos reunimos (novarama con EA) ni uno habla de lo que quiere hacer uno ni el otro del otro.
* **Undireccionales**: (laboral) yo me comprometo a callarme sobre esta empresa y punto.

Pueden ser tamb de distintos niveles (el contrado NDA que solo Dani tiene esa info, el L2 que pueden verla 3 personas(Dani, director técnico y no se quien), y luego L3 que puede tener la info todos los empleados de novarama)

Si hay 2 empresas que quieren firmar NDAs normalmente se firma los NDAs de los grandes empresas que ya se ha revisado por muchos.

Nintendo no firma NDAs porque confía, pero si no es Nintendo es muy raro.

### Partes del NDA

* Definición de qué es la información confidencial
* Pacto de confidencialidad: las partes se comprometen a no dar información a otros salvo si es ….
* Cuando acabe el contrato ambas partes se comprometen a seguir callado, tal.
* Término: cuánto dura

## IP Transfer

Yo trabajo en Novarama y estoy produciendo algo. ¿Quién es el dueño de lo que produzco? Novarama. Si yo hago un diseño del personaje es propiedad de novarama y ya no puedo ponerlo en mi página web, aunque hay cierta holgura por si yo quiero hacerme un artstation, lo normal es que pueda poner lo de los proyectos antiguos y no los q aún no han salido.

## Exclusividad / No Competencia

Clausula de exclusividad o no competencia. Dice hasta que punto yo puedo hacer otras cosas que no sean las del trabajo. Lo normal es que haya una clausula de exclusividad. Yo tengo acceso a un kit de desarrollo para un trabajo pero no puedo usar el mismo kit de desarrollo

Los músicos no están sujetos a exclusividad. Pero un empleado que esté a jornada completa.

* Mientras el empleado esté trabajando por Novarama, tiene prohibido trabajar para otra empresa
* En King no, dice no puede trabajar en otra empresa de videojuegos +3 meses. ¿Qué esto a lo mejor es ilegal?

## Contrato laboral

No es exclusivo de videojuegos.

Si dicen que un poco más tarde firmamos el contrato CUIDAO (chiringuito).

Si somos autónomos no va haber contrato laboral (es relación diferente), te doy x dinero y dame esto hecho.

2 tipos:

Duración determinada: antes se hacían estos mucho pero ahora se han penalizado mucho. Había un problema en la época del PP porq mas del 90% eran de este tipo. En muchos casos tenia sentido, son contratos de temporada (hosteleria, en un hotel por ejemplo) pero en otras partes por ejemplo trabajar para una universidad

En videojuegos tiene sentido contratos temporales (yo quiero a un programmer para hacer un proyecto).

En novarama para los QA, hay duración determinada y luego se convierte en Indefinido.

### Partes

* 40h a la semana (8x5)
* Remuneración. Puede ponerla o no. No podemos hacer un contrato por debajo del salario (el mínimo, si son 1.100 al mes ya está, es suficiente). Pondrá contrato según convenio y ya.
* Días de vacaciones
* Periodo de prueba: al contratar a un tio quiero tener un margen de maniobra de poder echarlo si el pavo es tonto. En los primeros 3 meses el coste es 0.

El teletrabajo no es un derecho del trabajador si no q es un derecho que la empresa concede. Si yo tropiezo en mi empresa y me hago daño, eso lo paga el seguro de la oficina.

## Tools Middleware Licensing Agreement (TMLA)

Por ejemplo al hacer un juego con Unreal.

O esto es un ejemplo de PlayStation y luego ya te responden.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Tools and Middleware o puedo buscar también el de Microsoft Xbox

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

Entonces está la nueva ley de teletrabajo para el seguro. Y luego está el tema del aire acondicionado y tal.

Tengo entendido q cuando pasa un determinado tiempo la empresa por ley tiene que convertir el contrato de duración determinada en uno indefinido, sabes cuanto tiempo si es de 3 meses, 6 o cuanto es?

### Partes

* Duración
* Son de alquiler. Si yo tengo 3 kits de novarama, no son mios, son de novarama (tengo alquiler). No se puede deshacer y evita la ingeniería inversa. Esto es lo que pasó con la R4 de la DS, estaba prohibido. El kit de desarrollo cuando se acaba de usar hay que destruirlo y enviar una foto a Nintendo con el numero de serie.

# Contratos de publishing

## Titularidad de IP

Hay que tener claro de quien es la IP (ownership) antes y después de firmar el contrato.

Invizimals era un invento de Novarama pero firmó el contrato con la IP para darle la IP a Sony.

Como está en inglés, palabras clave:

* **Transfer**: damos la ip
* **License**: es un alquiler. Se le puede dar esto al Publisher para que pueda vender algo aunque la ip sea mía.

**Coste de desarrollo**

Para pagar normalmente se hace pagar mucho al inicio y al final y al medio no tanto. Así, al comienzo del proyecto es normal que tienes gastos fijos de arrancada (de proveedores, tal) pero al final tamb mucho para que el trabajador haga su trabajo bien porq si no va a pasar de todo.

Con que frecuencia se cobran las royalties

* Steam mes a mes
* Pero hay publishers que lo hacen cada 4 meses.

En los royalties están los %, pero sobre qué ¿el pvp? ¿o que?

Auditoría: debe haber una clausula de auditoría. Si alguien me esta tangando debemos poder tener algo para poder ver cosas.

## Motivos de la cancelación

### DEV BREACH

el Publisher acusa al developer. Lo típico es

* Cancelo
* Ip transfer
* Me devuelves la pasta
* Daños si hay mala fe

Puede ser pq hay reuniones y no ha venido, o debería estar trabajando y está de viaje.

Un estudio de videojuegos es una SL (sociedad limitada), en el momento en el que se monta, la responsabilidad de dar un dinero es la máxima que tenga la SL (que a lo mejor la SL vale 3.000 euros y la deuda es de 4 Millones) SALVO EN UN CASO DE MALA FE. Si voy y me cargo a 20 personas, el problema no es el contrato, no es el Publisher es que manda la ley y me van a mandar a la cárcel.

Ojo: publisher ve que queda un mes para acabar y cancela el proyecto y envia el proyecto a otra empresa para ahorrarse las royalties. Entonces lo que se hace es poner una fecha para decidir si el proyecto es bueno o no (el juego en Alpha por ejemplo)

### PUBLISHER Breach

Publisher quiere cancelar el proyecto y lo que hace es que el Publisher empieza a contratar a los dev para que no pueda llegar a sus objetivos, WTF?

### Convenience

el Publisher lo cancela

Puede ser que:

* Aparezca una consola nueva
* Que ahora ya no llame tanto la atención
* Que un juego sale antes que el tuyo

No se puede rebatir que el Publisher lo vaya a cancelar pero si podemos ver aspectos:

* Solo se puede cancelar por conveniencia si estás al corriente del pago (Publisher se está hundiendo y lo cancela porq tiene deudas, NO, primero me pagas lo q debes)
* Si me cancela el proyecto hoy, ahora me estás perjudicando, ahora me tengo que buscar la vida. El grande ahora tiene que compensar al pequeño, lo típico es que me tienes que pagar lo que llevo trabajado y un poco mas (corriente + n). Tu me das un colchón pq ahora me tendré que buscar la vida (si el developer lo estaba haciendo bien).
* Y el pago debe ser inmediato.

Hay una derivada: **recompra por developer**. Sony cancela por conveniencia. Esto no conviene a ninguno de los dos. Pero aunque a este Publisher no le interese, puede haber otro Publisher que compre lo hecho hasta la fecha,

Es lo que pasó con Rime, aunque esto es inusual.

## Clausulas

### Clausula Non Solicitation

Mientras estemos aquí esta prohibido que el Publisher contrate a los dev y los dev no contraten al Publisher

### KEY PERSONEL

Estas personas con nombre y apellidos van a trabajar en este proyecto

Publisher puede decir mientras Dani este en Dev trabajando debe estar en este proyecto.

### Titularidad / entrega código

Para que por ejemplo el Publisher no lea el código fuente y saque una copia

Fortnite es una copia. Los señores de no se quien enviaron a Epic un juego y los de epic sacaron el fortnite.

Sony no pidió el código fuente de invizimals.

### Anexo

Aquí debe estar el plan de milestone (entregas). En cada entrega cuanto me pagas? Esto es bueno. Los publishers son caprichosos y cuando vean 4 enemigos a lo mejor te piden 7. Pues no lo he hecho porq estaba en el contrato. Si tu cambias de opinión cuidao. **ES BUENA IDEA!**

Truco: si el juego va a tener 100 personajes, yo pondría en el plan que va a tener 80, un plan conservador por si acaso.

### No modificaciones sin pacto por escrito

Cuando el Publisher se ponga caprichoso, okey pero ahh, no está escrito. Yo puedo hacerle un favor y hacer cosas que no estaban pero si se pasa ya le puedo decir eyy frena chavooo.

### Jurisdicción

En qué país vamos a vernos las caras

Ejercicio:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Buscar esto, el primer enlace y vemos contratos para identificar las distintas partes del contrato.

*Revenue share = royalty*