

**PROGRAMA
“LEGALES”**

MATERIA: Legales	RÉGIMEN DE CURSADO: Cuatrimestral
CARRERA: Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital.	PLAN DE ESTUDIOS:
CICLO: Ciclo de Formación Básica	ÁREAS:
DOCENTE RESPONSABLE:	

EQUIPO DOCENTE	CARGO	DEDIC.	DEPARTAMENTO	DÍAS Y HORARIOS DE CLASES					
				LUN	MAR	MIÉRC	JUE	VIER	SÁB
Sabrina Caceres							17 a 21		

CARGA HORARIA SEMANAL (s/Plan de Estudios): 4 hs. semanales
CARGA HORARIA TOTAL: 60 hs.
FUNDAMENTACIÓN

Consideramos de gran importancia que los estudiantes, futuros desarrolladores de videojuegos, adquieran conocimientos y herramientas intelectuales sobre cuestiones de propiedad intelectual y logren una comprensión operativa del derecho de autor y de la importancia de negociar contratos que determinen la propiedad intelectual en general y en especial del derecho de autor.

Así, como la importancia de cuales son las implicancias en el manejo de la información y las infracciones civiles y penales existentes en el ordenamiento jurídico.

Por último resulta, valioso el abordaje de los contratos que puedan llevar adelante en el desarrollo de su profesión, ya sea en el ámbito laboral o de servicios como, en aspectos relacionados con el ejercicio de la actividad económica.

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA:

Ayudar al estudiante a comprender los numerosos aspectos comerciales y legales que pueden encontrarse en el desarrollo y la eventual distribución de videojuegos, desde aspectos de propiedad intelectual, y

regulatorios asociados con el desarrollo de juegos, hasta las relaciones con editores, fabricantes de plataformas, distribuidores y dueños de los contenidos.

Familiarizarlos con los aspectos comerciales y los términos legales específicos, para poder negociar eficazmente e identificar los riesgos, y así evitar errores potencialmente costosos.

Reflexionar sobre la importancia de determinadas cláusulas, que incluyen derechos, titularidad, desarrollo, entrega, pago, obligaciones y responsabilidades, así como los aspectos de propiedad intelectual que involucran al derecho de autor, las marcas registradas y las patentes para licenciar el contenido y la música para un videojuego.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Marco legal del uso y producción de los videojuegos. Tipo de contenido por rango de edad. Clasificaciones de videojuegos según contenido y cultura. Modelos de contrato de servicios. Modelos de contrato publicación Documentos de confidencialidad. Propiedad intelectual. Registro de marca. Registro de diseños. Registro de patente. Responsabilidad legal sobre el contenido del juego desarrollado.

UNIDAD 1

Régimen legal del software.

- Nociones básicas. Concepto y naturaleza jurídica del Software.
- Clasificación del software:
 - Según el grado de estandarización: estándar o a medida;
 - Según el grado de vinculación con el hardware: firmware o autónomo.
 - Según la presencia o ausencia de contraprestación: comercial, freeware, shareware y adware.
 - Según la modalidad del licenciamiento: de dominio público o dominio privado.
- Clasificaciones de videojuegos según contenido y cultura. Tipo de contenido por rango de edad.
- Régimen jurídico del Software en Argentina.

UNIDAD 2

Propiedad intelectual (como rama del derecho que protege ciertos tipos de creaciones de la mente humana, de carácter artístico o industrial).

* Propiedad industrial – INPI (Instituto Nacional de Propiedad Industrial)

* Derecho de autor – DNDA (Dirección Nacional de Derecho de Autor)

- Derecho de propiedad intelectual (Ley 11723): ¿Qué se entiende por propiedad intelectual? Alcance de la protección (sujetos) y derechos otorgados. Plazos de la protección. Utilización de una obra ajena.

- Sistemas de protección del Software: -Derecho de Autor – Patentes de Invención – Protección "sui generis".
- Acciones civiles por infracción a la Propiedad Intelectual. Cese de uso. Daños y Perjuicios.
- Infracciones: acciones penales.
- Organismos de registro.

UNIDAD 3

Derechos de autor, patentes, marcas y registros.

- **Derecho de autor:** protección por derechos de autor y "creación de la mente". Alcance de la protección. Derechos que confiere. Concepto de "dominio público".
 - Los videojuegos como obra literaria o audiovisual de característica única: "INTERACTIVO"
- **Patentes de invención y modelos de utilidad** (Ley 24.481): Diferencias con la protección por derechos de autor. ¿Qué puede patentarse y qué tipo de derechos confiere? Plazo de la protección. Penalidades por infracción a patentes.
- **Derecho de propiedad de las marcas** (Ley 22.362): formas de protección y su duración. Modos de elección de una marca adecuada. Clasificación y características de las marcas. Derechos que otorga. Tiempo de protección.
- **Registro de modelos y diseños** (Decreto-Ley 6.673/63 y resoluciones): Concepto. Derechos que otorga. Plazo de protección. Divulgación
- **Legislación vigente en la materia.**

UNIDAD 4

Protección de datos personales

- La protección de datos personales en el mundo (protección de datos en Europa. Reglamento general de protección de datos. Protección de datos como "derecho humano". Convenios internacionales sobre protección de datos). Gobierno abierto, acceso a la información pública y Protección de Datos Personales.
- Bases de datos personales. Principios generales de recolección y archivo. Consentimiento informado. La cantidad de años de archivo. Acceso. Rectificación. Confidencialidad. Oposición. Acciones judiciales. El habeas data y otras opciones relacionadas.
- Sociedad de la información. ¿Quién regula internet? Las bases de datos en Internet. Big Data.

UNIDAD 5**Contratos y documentos para desarrollar la actividad económica.**

- Contratos de servicios y de publicación: modelos; requisitos y pautas mínimas a establecer.
- Los contratos informáticos y electrónicos: concepto, características y diferencias. Contratos celebrados por Internet. Derecho de los consumidores. Contrato de Software.
- Documentos de confidencialidad. Acuerdos de confidencialidad y manejo de la información.
- Negociación con editores de Videojuegos: contrato de edición – titularidad y derechos otorgados – ámbito de aplicación (territorialidad) – plazos – vicisitudes de la relación contractual.

UNIDAD 6

Prestación de servicios como actividad productiva y creadora del hombre (para el desarrollo, diseño y producción de videojuegos y plataformas de entretenimiento digital).

- Modalidades de prestación de servicios: trabajador autónomo / trabajador en relación de dependencia. Contrato y relación de trabajo. Diferencias.
- Relación de dependencia: subordinación técnica, jurídica y económica.
- Elementos esenciales del contrato de trabajo: Sujetos (empleador, trabajador, auxiliares, intermediarios y subcontratistas) - Consentimiento (formación; vicios del consentimiento) - Objeto (contratos de objeto lícito, ilícito y prohibido) - Forma.
- Modalidades contractuales en la L.C.T. Regla general. El contrato por tiempo indeterminado. La duración del contrato de trabajo (plazo) – Excepciones.
 - Contrato a tiempo parcial. Contrato de temporada. Contrato a plazo cierto o fijo; contrato a plazo incierto o eventual. Justificaciones objetivas. Contrato de aprendizaje. Caracterización y régimen legal.
- Poderes y deberes del empleador. Derechos y obligaciones del trabajador.
- Jornada de trabajo y su regulación legal. Relaciones con el poder de organización y el "ius variandi".
- Descanso diario, semanal y vacaciones. Descansos compensatorios. Otras licencias estipuladas: matrimonio, maternidad, paternidad, sindical, por enfermedad, etc.
- Estabilidad y protección contra el despido arbitrario.
- Vicisitudes del contrato de trabajo. Suspensión disciplinaria. Suspensión de algunos efectos del contrato de trabajo.
- Extinción del contrato de trabajo. El preaviso. Indemnizaciones.

UNIDAD 7

Responsabilidad en materia informática

- Responsabilidad Civil e Informática. Relación entre responsabilidad civil y la informática. Cláusulas de limitación de la responsabilidad. Los consumidores y usuarios.
- Responsabilidad Civil e Internet. Responsabilidad por difusión de contenidos en Internet.
- Protección penal del Software: Delitos informáticos y relacionados con la edición, venta, copiado o reproducción. Reproducción ilícita del Software. Plagio.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: CURSO REGULAR (*)

(*) **IMPORTANTE:** no podrá accederse a la modalidad "PROMOCIONAL" en virtud de la suspensión del cursado presencial, a raíz de la pandemia ocasionada por el COVID-19.

Las pautas aquí establecidas se corresponden con el "Reglamento General de Alumnos", aprobado por el Consejo Superior de la Universidad Nacional de Rafaela, mediante Ordenanza N°002/2017 de fecha 30.11.2017 y sus modificatorias.

1. Requisitos para aprobación de cursada

- a) Aprobar 2 (dos) instancias de evaluación (parciales o trabajos prácticos).
- b) Cumplimentar un 75% de asistencia a las clases dictadas (no aplicable).

Aquellos estudiantes que no regularicen la cursada, serán considerados "alumnos libres".

2. Requisitos para aprobación final de la materia:**Alumnos regulares:**

- a) Tener aprobada la cursada en los términos del punto 1) del presente.
- b) Aprobar 1 examen parcial, con una calificación igual o superior a 6 (seis) puntos. Quienes no lo aprueben, dispondrán de un examen recuperatorio (final e integrador), el cual deberán aprobar para acceder a la instancia de examen final en condición de alumno regular.
- c) Aprobar un examen final con nota superior a 6 (seis): la modalidad de este examen final quedará supeditada a los recursos tecnológicos disponibles y/o resoluciones que se adopten en el ámbito de la Universidad Nacional de Rafaela.

Alumnos libres:

- a) Aprobar un examen escrito, que habilitará al examen final oral.
- b) Aprobar el examen final oral.

CONDICIONES PARA CURSAR Y RENDIR:

Para cursar:

Regularizadas: Gestion de Proyectos – Ciber seguridad – Modelos de negocio

Aprobadas:

Para rendir:

Aprobadas: Gestion de Proyectos – Ciber seguridad – Modelos de negocio – Marketing Digital.

Bibliografía

Artículos académicos (disponibles en formato pdf)

- **Busaniche, Beatriz (editora)** - ARGENTINA COPYLEFT - LA CRISIS DEL MODELO DE DERECHO DE AUTOR Y LAS PRÁCTICAS PARA DEMOCRATIZAR LA CULTURA.
- **Godoy Luque, Manuel** - DELITOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL.
- **Greenspan, David (OMPI - Organización Mundial de la Propiedad Intelectual)** – DOMINAR EL JUEGO: ASPECTOS COMERCIALES Y LEGALES PARA DESARROLLADORES DE VIDEOJUEGOS.
- **Martínez, Adriana Norma y Porcelli, Adriana Margarita** - ANÁLISIS DE LA EFECTIVIDAD DE LA PROTECCIÓN JURÍDICA DEL SOFTWARE EN LAS MODERNAS LEGISLACIONES. TENDENCIAS ACTUALES
- **Moisset de Espanés, Luis e Hiruela de Fernández, María del Pilar** - PROTECCIÓN JURÍDICA DEL SOFTWARE.
- **Molina Quiroga, Eduardo y Altmark Daniel Ricardo** - DERECHO INFORMÁTICO E INFORMÁTICA JURÍDICA.
- **Rodríguez, Felipe** - DERECHO INFORMÁTICO. EL DERECHO EN LA ERA DIGITAL. LA SOCIEDAD DE INFORMACIÓN Y EL SISTEMA JURÍDICO. CONTRATOS INFORMÁTICOS. PROTECCIÓN JURÍDICA DE LOS PROGRAMAS DE COMPUTACIÓN. DELITOS INFORMÁTICOS. LA TUTELA JURÍDICA DEL SISTEMA INFORMÁTICO.
- **Sorbello, Leandro** - PATENTES UNIVERSITARIAS: IDENTIFICACIÓN, EVALUACIÓN Y PROTECCIÓN DE LOS RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN INNOVADORES
- **Wegbrait, Pablo** - LA PATENTABILIDAD DE LOS PROGRAMAS DE COMPUTACIÓN

DOCENTE RESPONSABLE:

APELLIDO Y NOMBRE	FIRMA