

03

José C. Paz, 19 DIC 2018

VISTO:

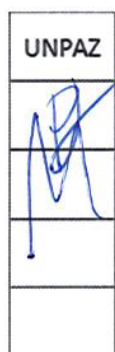
El Estatuto de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ aprobado por Resolución del entonces MINISTERIO DE EDUCACIÓN N° 584 del 17 de marzo de 2015, el REGLAMENTO DE FUNCIONAMIENTO DEL CONSEJO DEPARTAMENTAL DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA aprobado por Acta N° 2 del citado Consejo de fecha 26 de marzo de 2018, el Expediente Nro. 662/2018, del Registro de esta UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, y

CONSIDERANDO:

Que por el Expediente del VISTO tramita la propuesta de programa de la carrera de Tecnicatura Universitaria en Producción y Diseño de Videojuegos, correspondiente a la siguiente asignatura: Legislación y Propiedad Intelectual (2125)

Que es competencia de este CONSEJO DEPARTAMENTAL aprobar y supervisar los programas curriculares de las carreras a su cargo, garantizando que aquellos se ajusten a los contenidos mínimos definidos en los correspondientes Planes de Estudios.

Que habiendo sido puesto a consideración del CONSEJO DEPARTAMENTAL en la Sesión N° 5, registrada en el Acta N° 5 del 16 de agosto de 2018, este Cuerpo Colegiado compartió los términos y contenidos de los referidos instrumentos, por lo



que resulta necesario aprobar los respectivos programas de las asignaturas detalladas.

Que la presente medida se adopta en ejercicio de las atribuciones conferidas por los artículos 77, inciso f), del Estatuto de la UNIVERSIDAD, y 1º, inciso d) y 7º, inciso c), del Reglamento de Funcionamiento de este Consejo Departamental.

Por ello,

**EL CONSEJO DEPARTAMENTAL
DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ**

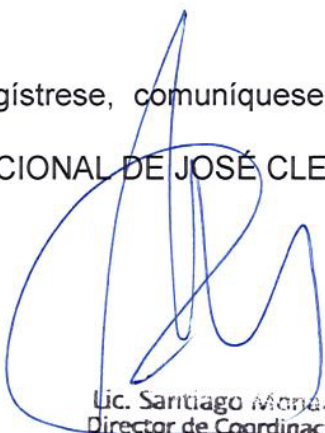
DISPONE:

ARTÍCULO 1º.- Apruébase el programa de la carrera de Tecnicatura Universitaria en Producción y Diseño de Videojuegos que se adjunta como Anexo a la presente, correspondiente a la siguiente asignatura: Legislación y Propiedad Intelectual (2125)

ARTÍCULO 2º.-Establécese que los programas aprobados precedentemente, tendrán DOS (2) años de vigencia, contados a partir del semestre siguiente al de su aprobación.

ARTÍCULO 3º.-Regístrese, comuníquese, publíquese en el Boletín Oficial de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ y cumplido, archívese.

UNPAZ



Lic. Santiago Mora
Director de Coordinación
de Órganos de Gobierno
Secretaría general UNPAZ


Mg. PABLO J. LÓPEZ
Director
Depto. de Economía, Prod. e Innov. Tec.
Universidad Nacional de José C. Paz

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Departamento	ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA		
Carrera/s	TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS		
Nombre de la unidad curricular	LEGISLACIÓN Y PROPIEDAD INTELECTUAL	Código	25
Docente responsable	Profesor DR. EDUARDO ERNESTO GARCIA TORCHIA		
Año de presentación del programa	2018		
1. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales clases teóricas	50
		Horas totales clases prácticas	14
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	0
2. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios			
Denominación			Código
			0
			0
			0
			0
			0
			0
			0
			0
			0
			0
3. Contenidos mínimos según Plan de Estudios			
Concepto de Propiedad Intelectual. Registros de marcas. Registros de propiedad intelectual. Organismos de registro. Derechos de autor y "creación de la mente". Registro de Software. Ley de medios. Piratería. Nuevos modelos de consumo. Legislación y modelos de monetización. El valor de intangible. Concepto de propiedad intelectual desde el valor creativo. Concepto de patente y invenciones			



4. Fundamentación

La materia "Legislación y Propiedad Intelectual", se dicta en el tercer y último año de la Tecnicatura Universitaria en Producción y Diseño de Videojuegos en el segundo cuatrimestre, dicha Tecnicatura orienta el perfil de sus egresados hacia la elaboración de juegos digitales que representan uno de los consumos culturales más importante de la actualidad. Son utilizados por personas de distintos rangos etarios y variados estratos sociales. A través de los mismos se producen y reproducen los rasgos culturales que nos identifican como miembros de la sociedad a la que pertenecemos y extrapolan el conocimiento de otras culturas. La elaboración de estos productos involucra por parte de los autores, un conocimiento relacionado con los deberes y derechos que generan estas creaciones intangibles y valiosas desde el punto de vista filosófico y económico.

Los conocimientos que se desarrollaran en esta materia, se orientan hacia el debate concerniente a los derechos de la propiedad intelectual, las naturaleza de estos derechos al igual que los derechos de patente y su relación con el derecho de propiedad intelectual.

La flamante y pujante industria de los videojuegos puede considerarse diferente a otras industrias denominadas creativas que utilizan elementos o propiedades de la tecnología y el arte para consolidar obras particulares, debido a que la creación de videojuegos además, instituye los códigos informáticos que se encuentran profundamente insertos en la mecánica de los mismos, los I.P son los encargados de plasmar las ideas ricas en expresiones artísticas visuales, auditivas, literarias como así también las mecánicas de programación específicas. Cada una de estas expresiones artísticas posee un derecho de autor particular, independiente del derecho que posee la obra completa.

Estos nuevos productos culturales tienen representación se despliegan en distintos dispositivos como consolas, teléfonos, P.C. etc. Los juegos electrónicos que emulan una sensación 3ªd, posibilitan al usuario introducirse en las distintas escenas y sentir sensaciones de supuesta realidad y de inmersión dentro del juego. (Greenspan, 2014) además de posibilitarle al jugador ser artífice de su accionar dentro de un escenario propuesto, siendo de esta forma un usuario activo capaz de proyectarse en el protagonista de la historia y elegir escenarios, otros personajes y niveles de complejidad.

"Los principales problemas jurídicos a que se enfrentan las entidades del ecosistema de los videojuegos(creadores, financieros, editores y distribuidores) se relacionan con el establecimiento de un marco normativo adecuado que permita la creación, la financiación y la distribución de los videojuego. Si bien la seguridad y privacidad de los datos, la reglamentación y comercializaciones de los contenidos revisten gran importancia(y están abarcadas en la publicación), la formulación de una estrategia proactiva de P.I. para la protección de los derechos de I.P. es un factor determinante para el éxito de las empresas creadoras como también lo es la protección de patentes, diseños y marcas comerciales, y derechos de autor".



David Greenspan

Es importante para los creadores de las distintas manifestaciones artísticas que componen un video juego como para los gestores del producto terminado, tener un entero conocimiento de los derechos y deberes que la autoría de estos productos para resultados comercial y jurídicamente exitosos.

5. Objetivos

Que el estudiante de la carrera de Tecnicatura Universitaria en producción y diseño de videojuegos, conozca y reconozca los deberes y derechos que la legislación vigente exige y ofrece respecto a la creación, elaboración, diseño, distribución y venta de videojuegos o de los I.P. que corresponden a las aéreas que lo componen.

Que el estudiante de la carrera de Tecnicatura Universitaria en producción y diseño de videojuegos conozca y reconozca las leyes, decretos y actualizaciones de la Ley Nacional 11.723 referida al del Régimen Legal de la Propiedad Privada y los derechos de autoría.

Objetivo General

Que el Técnico Universitario en producción y diseño de videojuegos conozca y domine los saberes relacionados con los derechos y deberes que le permitan desempeñarse en distintas aéreas de, diseño, producción, creación, investigación, comercialización, difusión de actividades que conciernan al desarrollo de su futura profesión.

Objetivos Específicos

Que el Técnico Universitario en producción y diseño de videojuegos pueda integrarse en los equipos de trabajo interno y pueda desempeñarse adecuadamente con los públicos externos a través de políticas comerciales adecuadas y efectivas.

Que el Técnico Universitario en producción y diseño de videojuegos pueda comprender la realidad legal de su contexto laboral y comercial y sea capaz de desempeñarse en forma apropiada en contextos de gran competitividad, que posea la claridad necesaria para realizar consultas profesionales con especialistas en derecho y redacción de solicitudes de patentes, derechos de la propiedad intelectual, registros de patentes etc.

6. Contenidos (organizados por unidades)



Desde esta materia proponemos desarrollar contenidos que se relacionen con el conocimiento, ejercicio y práctica de los derechos y deberes que deben conocer todos los egresados de la carrera de la Tecnicatura Universitaria en Producción de videojuegos para desarrollar su ejercicio profesional, tanto para hacer valer sus derechos en cuanto a las patentes, derechos de autor y tramites de registro de la propiedad intelectual como de la limitación del uso de las creaciones realizadas y registradas por otros autores, como solicitar el uso de otras creaciones a través de acuerdos entre las partes, etc.

Planteamos el cursado de la materia en tres unidades de aproximadamente un mes y medio de duración cada una. Se incluyen dos evaluaciones parciales una que se realizará en la mitad de la cursada y otra al final de la misma. Al concluir la cursada, se evaluará a través de un trabajo práctico con defensa oral en formato de ateneo integrador de los conocimientos desarrollados. Existiran dos instancias de recuperacion correspondientes a cada uno de los parciales nombrados.

Las instancias de regularidad, recuperacion, aprobacion y promocion, se atenderán estrictamente al REGLAMENTO GENERAL DE ESTUDIOS DE GRADO Y PREGRADO, aprobado por resolución n°: 238 con fecha 13 de julio de 2015 por el señor rector de la Universidad Nacional de Jose Clemente Paz.

UNIDAD 1 "CONCEPTOS DEL DERECHO Y LA PROPIEDAD INTELECTUAL"

- Fuentes del derecho
- Derecho Internacional Privado
- Derecho internacional publico
- Concepto de Propiedad intelectual.
- Sujetos de la propiedad intelectual.
- Sujetos de derecho de autor.
- Registros de una marca.
- Registro de una marca original
- Organismos de registro.
- Ley 11.723 Régimen Legal de la Propiedad intelectual

UNIDAD 2 "VALOR Y RESGUARDO DE LOS DERECHOS DE AUTOR

- Propiedad intelectual y comercio electrónico.
- Titularidad de los sitios web.
- Titularidad de los IP.
- Acuerdos a tener en cuenta a la hora de titularizar los derechos de autor.
- Creación de la mente.
- El valor intangible.

Handwritten signature

- Piratería de los derechos de autor, infracción a los derechos.
- Monetización.
- Legislación y Modelos de Monetización.
- Registros de software

UNIDAD 3 "NUEVOS MODELOS DEL CONSUMO CREATIVO"

- Ley de Medios.
- Nuevos modelos de consumo
- Concepto de propiedad intelectual desde el valor creativo.
- Concepto de patente e invenciones.
- Búsqueda de artículos referidos a la Ley de Medios.
- Análisis crítico del proceso de implementación, como se encuentra marchando en la actualidad

7. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

Bibliografía obligatoria

- Ley 11.723 - régimen legal de la propiedad intelectual
- Tesis Doctoral Autor García Ruiz Ignacio , Universidad Internacional de Catalunya. Barcelona (2014) : Estudio y Características de Marcas de Videojuegos mediante Análisis de la Producción de Patentes y El desarrollo Técnico de Software para plataformas de Videojuegos..
- Farrand , B (2012). La emulacion es la forma de adulacion mas sincera: Videojuegos, distribución de ROM y Derechos de autor. DP , 19 - 33

Bibliografía complementaria

Bibliografía Complementaria correspondiente a unidad n°1

- Garcia. E (29 de Junio de 2017). Teseo Universidad de Extremadura España. Recuperado el 25 de julio de 2017, de <https://www.educacion.gob.es/teseo/listarBusqueda.do>
- Greenspan, D. (2014). Los videojuegos y la P.I.: perspectiva mundial. OMPI , 4-6.
- González J, (1999) Invención patentes e innovaciones España Contemporánea: Oficina Española de Patentes y Marcas.
- Gross Salvat, (2000) Edutec revista Electrónica Educación , La dimensión socioeducativa de los videojuegos.
- Hernández Cerdán, (2003) análisis de la innovación a través de las patentes, universidad complutense de Madrid Departamento de estructura económica.
- KURUK, P,: "El derecho consuetudinario en África y la protección del folclore", en www.portal.unesco.org/culture/es/
- Navarrete Alvarez, L. (2006) Derecho de ¿autor? El debate hoy. Editorial de ciencias sociales. La Habana,

2

-Patricio S, (2005). Investigación y desarrollo: Patentes. Estadísticas históricas de España. Siglo XIX-XX, 2, 835-872.

Bibliografía complementaria correspondiente a la unidad n°2.

-SMIERS, J: "Originalidad dudosa", en www.porlacultura.net/TEXT/diversidad%20cultural/ORIGINALIDAD%20DUDOSA.html.

-Glaser, A.. (1987). «Video Voodoo: Copyright in Video Game Computer Programs. 38 Fed. Comm.L. J. 103.

- Caballero, J. (2009) Derecho de autor para autores, Fondo de la cultura económica. México.

Bibliografía complementaria correspondiente a unidad n°3.

- Rodriguez Simon, F (2015),Clarín y la ley de medios. (PP 552) Buenos Aires, Argentina, Planeta.

- Ley 11.723 - régimen legal de la propiedad intelectual.

- Ley 13.133 /03,Código provincial de implementación de los derechos del de los consumidores y usuarios, <http://www.gob.gba.gov.ar/legislacion/legislacion/l-13133.html>

-Morgan,L (1976) Desenvolvimiento del concepto de Propiedad. En antropología y economía,(PP356) Barcelona, España, Anagrama.

8. Metodología de trabajo

•Unidad 1

Desarrollo de contenidos teóricos en clases colaborativas y reflexivas.

- Ejemplos prácticos extraídos de los medios de comunicación de actualidad.
- clases invertidas (flipped classrom)•

Lectura comprensiva de textos actualizados

- Crítica grupal de las lecturas particulares de artículos.

Parafraseo de textos relacionados con los contenidos.

Unidad 2

- Confección de "paper" con las interpretaciones de los textos y artículos.
- Búsqueda de registros de la propiedad intelectual relacionados con los videojuegos.
- Análisis de las búsquedas de registros.
- Escritura de resúmenes que se editaran en un reservorio del aula
- Proyección, evaluación y crítica de videos de publicidades y hechos.

Lectura comprensiva de textos actualizados.

Parafraseo de textos relacionados con los contenidos.

Unidad 3

Búsqueda de artículos referidos a la Ley de Medios.

- Análisis crítico del proceso de implementación, como se encuentra marchando en la

22

actualidad.

- Observación y análisis legislación relacionada con los nuevos bienes culturales.
- Análisis y desarrollo de conceptos de patentes e invenciones.
- Construcción, escritura y defensa colectiva de los análisis realizados.

Lectura comprensiva.

Parafraseo de artículos relacionados con los contenidos.

9. Evaluación(Requisitos de aprobación y criterios de evaluación)

Requisitos de evaluación:

Las instancias de regularidad, recuperacion, aprobacion y promocion, se atenderán estrictamente al REGLAMENTO GENERAL DE ESTUDIOS DE GRADO Y PREGRADO, aprobado por resolución n°: 238 con fecha 13 de julio de 2015 por el señor rector de la Universidad Nacional de Jose Clemente Paz.

- a) Promoción directa.
- b) Examen integrador, o bien.
- c) Examen Final

En cualquiera de los casos se requiere el 75% de asistencia a clase.

Para aprobar la asignatura por promoción directa los estudiantes deben haber obtenido una calificación de 7 (siete) o más puntos como promedio de todas las instancias evaluativas, sean éstas parciales o sus recuperatorios, debiendo obtener una nota igual o mayor a 6 (seis) puntos en cada una de éstas.

Podrán aprobar la UC mediante examen final los/as estudiantes que: hayan mantenido su condición de regularidad al final del curso conforme lo previsto en el artículo 21; hayan obtenido una calificación entre 4 (cuatro) y 6 (seis) en los respectivos exámenes parciales y/o sus recuperatorios, pero no hubieren aprobado o asistido a la instancia del examen integrador.

Para más información se sugiere leer detenidamente los artículos 31 a 39 del Régimen General de Estudios de UNPAZ.

Metodología de evaluación:

Se realizarán evaluaciones de proceso a lo largo de todo el desarrollo de la cursada, valorando trabajos prácticos áulicos y domiciliarios.

A media cursada se tomará un parcial teórico práctico que incluye el desarrollo de los contenidos vistos y trabajados en la unidad 1 y parte de la unidad 2. Al finalizar la materia se tomará un segundo



exámen parcial que incluirá parte de los contenidos de la unidad n°2 y la unidad 3 completa. Se evaluará además, la realización y defensa de un trabajo final que será un proyecto dirigido a emular situaciones de un contexto real. Ambos parciales podrán ser recuperados de acuerdo a especificaciones descriptas en el REGIMEN GENERAL DE ESTUDIOS DE GRADO Y °REGRADO de la Universidad Nacional de José C. Paz.

Esta materia admite aprobación mediante examen libre.

10. Instancias de práctica(opcional)

No

11. Cronograma de actividades teóricas y prácticas

Semana 1	Presentación de la Materia, Fuentes del derecho Derecho Internacional
Semana 2	Derecho Internacional Privado, Derecho internacional publico
Semana 3	Concepto de Propiedad intelectual, Sujetos de la propiedad intelectual
Semana 4	Sujetos de derecho de autor, - Registros de una marca.
Semana 5	Organismos de registro, - Ley 11.723 Régimen Legal de la Propiedad intelectual.
Semana 6	Propiedad intelectual y comercio electrónico
Semana 7	Primer Parcial Unidades 1 y 2 ////////// Titularidad de los sitios web, -Titularidad de los IP
Semana 8	Acuerdos a tener en cuenta a la hora de titularizar los derechos de autor.
Semana 9	Recuperacion 1° parcial ///// Creación de la mente. El Valor intangible, Legislacion y modelos de monetización, Registro de Software.
Semana 10	Ley de Medios, Búsqueda y analisis de articulos de referencia
Semana 11	Concepto de la propiedad intelectual desde el valor creativo, Concepto de patentes e invenciones,
Semana 12	2° parcial Unidades 2 y 3 ////////// Analisis crítico del proceso de implementacion de la ley de Medios.
Semana 13	Teoria de la elaboracion del trabajo final, eleccion de los temas, configuracion de los equipos, delimitacion de objetivos, contenidos y cierres de las exposiciones.
Semana 14	Recuperacion del 2° parcial//////////
Semana 15	Exposicion de los trabajos finales integradores.

[Handwritten signature]

Semana 16	Cierre de la materia, evaluacion del desarrollo de la misma, estado de situaciones de cada estudiante en particular, plan de accion para la obtencion del conocimiento y aprobaci3n.
A partir de aqu3 a completar 3nicamente para unidades curriculares con r3gimen anual	
Semana 17	
Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	
Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

Firma docente responsable	
Firma Departamento Acad3mico	

8