

**PERÚ**Presidencia
del Consejo de Ministros

INDECOPI



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

SÍLABO

CURSO DE DERECHO DE AUTOR EN LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS

I. DATOS GENERALES

- | | |
|---------------------------------|------------|
| 1.1 Tipo de actividad académica | : Curso |
| 1.2 Modalidad | : Virtual |
| 1.3 Requisito | : Ninguno |
| 1.4 Número de horas lectivas | : 24 horas |
| 1.5 Número de sesiones | 3 |

II. SUMILLA DEL CURSO

Este curso teórico-práctico tiene como propósito introducir a los participantes en el ámbito de protección del Derecho de Autor, aplicable en la industria de los videojuegos. Además, se destacará la importancia del Derecho de Autor como herramienta de desarrollo económico, social y cultural, entre otros aspectos de interés.

Para cumplir con este propósito se ha organizado en curso en 3 módulos a desarrollarse cada uno con una sesión de aprendizaje.

III. COMPETENCIA PARA DESARROLLAR

Desarrollar una comprensión integral y detallada de los aspectos generales necesarios acerca de la racionalidad, funcionamiento y particularidades del sistema de derecho de autor, aplicable en la industria de videojuegos, para su adecuado entendimiento, manejo y aplicación.

IV. LOGROS DE APRENDIZAJE

- Identificar los aspectos básicos del derecho de autor, en la industria de los videojuegos, especialmente los que se relacionan con el concepto de videojuego y los aportes creativos que lo conforman, entre otros.
- Analizar los derechos que poseen quienes integran la industria de los videojuegos, a fin de poder defenderlos en caso de alguna vulneración, y poder explotarlos de la mejor manera.
- Comprender acerca del registro de las obras, de las principales formas de explotación de los videojuegos y de los mecanismos legales de protección.

V. METODOLOGÍA

La estrategia metodológica prevista para el curso se enmarca en una propuesta de autoaprendizaje en entornos virtuales, el participante, realizará todas las actividades programadas para cada sesión con la finalidad de lograr los aprendizajes esperados. Por ello, el estudio de cada módulo requerirá la internalización de los contenidos presentados en el aula virtual a través de materiales y recursos interactivos. Asimismo, resolverán un conjunto de retos



o evaluaciones a través de las cuales se podrá medir los aprendizajes logrados a lo largo del curso para gestionar su aprendizaje.

VI. PROGRAMACIÓN

MODULO	Logros de Aprendizaje	TEMÁTICA
Módulo 1: Videojuegos, autoría y principales actores de la industria	Identificar los aspectos básicos del derecho de autor, en la industria del videojuego, así como los diversos aportes creativos que lo conforman, entre otros.	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de obra • Autoría y titularidad • Videojuego • Actores de la industria de videojuegos
Módulo 2: Derechos de los principales actores de la industria de videojuegos	Analizar los derechos que poseen quienes integran la industria de los videojuegos, a fin de poder defenderlos en caso de alguna vulneración, y poder explotarlos de la mejor manera.	<ul style="list-style-type: none"> • Derechos Morales del autor • Derechos Patrimoniales del autor • Duración de los Derechos Patrimoniales y Dominio público
Módulo 3: Registro y Principales formas de explotación de los videojuegos	Comprender la importancia del registro de las obras y las formas de explotación de los videojuegos, así como de los mecanismos legales contra las infracciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de obras • Principales formas de explotación de los videojuegos • Mecanismos legales contra las infracciones

VII. EVALUACIÓN

Evaluación Formativa: Se ha diseñado un sistema de evaluación formativa cuyos resultados durante el proceso formativo permitirá al participante conocer sus avances en el logro de los aprendizajes propuestos para el curso y permitirá que autogestione su mejora mediante revisiones del material y uso de recursos disponibles en el aula virtual.

Evaluación Sumativa: La evaluación sumativa del curso se realizará a través de un examen final, el cual se llevará a cabo al término de este. Este examen tendrá como objetivo medir el nivel de comprensión y dominio de los contenidos abordados a lo largo del curso. El examen final será de carácter integral, abarcando todos los temas estudiados en los 3 módulos de aprendizaje, y tendrá un único valor en la calificación final del estudiante.

Para rendir el examen final es requisito haber revisado el material de lectura obligatoria que se encuentra descrito en las Referencias.



PERÚ

Presidencia
del Consejo de Ministros

INDECOPI



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Aprobación y certificación: Para obtener la certificación, la nota mínima aprobatoria es de 14.

VIII. MATERIALES Y RECURSOS

Se cuenta con materiales especialmente diseñados y recursos adaptados con un diseño específico para el curso mooc, a través de la plataforma virtual se desarrollan todas las actividades formativas.

Los participantes cuentan con lo siguiente:

- sílabo
- Plataforma e-learning.
- Guía de participante
- Videos interactivos
- Imágenes, lecturas, libros, enlaces web, normativas, repositorios.

IX. REFERENCIAS

Diez, J. (2024). *Derecho de autor dirigido a la industria de videojuegos*. <https://tinyurl.com/2f8akxkk>

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2016). *Principios básicos del derecho de autor y los derechos conexos*. https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_909_2016.pdf

Antequera, R. y Ferreyros, M. (1996). *El nuevo derecho de autor en el Perú*. (1.ed.). Peru Reporting.

Antequera, R. (2007). *Estudios de derecho de autor y derechos afines*. Reus, Fundación AISGE.

Lipszyc, D. (1993). *Derecho de autor y derechos conexos*. Unesco, Cerlalc.

Presidencia de la República. (1996, 23 de abril). Decreto Legislativo 822. Ley sobre el derecho de autor. Plataforma digital única del Estado Peruano. <https://www.gob.pe/institucion/pcm/normas-legales/1670023-822>

Presidencia de la República. (1993, 18 de diciembre). Ley N° 28131. Ley del artista intérprete y ejecutante. Plataforma OMPI. <https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/pe/pe041es.pdf>

Comunidad Andina. (1993). Decisión 351: Régimen Común sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos. <http://www.sice.oas.org/trade/junac/decisiones/Dec351s.asp>

Plataforma del Estado Peruano. (2025, 21 de enero). *Proyecto Peruano Suizo en Propiedad Intelectual – Pesipro*. <https://www.gob.pe/62062-proyecto-peruano-suizo-en-propiedad-intelectual-pesipro>

