

Webinario Derecho de Autor y Mercado en el mundo gamer

El objetivo de este webinario es brindar a los participantes un espacio de análisis y reflexión académica sobre la aplicación del derecho de autor en la industria de los videojuegos, abordando desde la creación del código y los contenidos digitales hasta su protección jurídica, así como los retos y oportunidades que plantea su explotación en el mercado gamer, con el fin de fortalecer las competencias legales y comerciales de los asistentes en un sector en constante crecimiento.

PROGRAMA Jueves 23 de octubre de 2025

09h30 – 09h35 Palabras de bienvenida

Alberto Villanueva Eslava

Presidente Ejecutivo de Indecopi

09h45 – 10h25 Tema: Formas de proteger tu creación: como desarrollar

contenido bajo protección legal, estructura de negocio y

estrategias.

Expositor: Paulo Henrique Batimarchi (Brasil)

Abogado y Socio Fundador AB LAwTech

10h25 – 11h05 Tema: Relevancia de la protección al consumidor-usuario,

piratería y cibercrime.

Expositora: Catie Shawley (USA)

The ESA Legal Counsel – IP Protection and Security

11h05 – 11h45 **Tema: Panorámica del sector de videojuegos en el Perú:**

logros, desafíos y oportunidades

Expositora: Lorena Nobile (Perú)

Presidenta en Compañía de Videojuegos Asociadas del Perú (CVA)

11h45 – 11h00 Ronda de preguntas





11h00 – 11h05 Palabras de clausura/Conclusiones

Fausto Vienrich Enriquez

Director de la Dirección de Derecho de Autor del Indecopi

PÚBLICO OBJETIVO : Desarrolladores de videojuegos y ciudadanía en general

DURACIÓN : 2 horas lectivas

MODALIDAD : Virtual

FECHA Y HORARIO : Jueves, 23 de octubre de 2025, de 09h30 a 11h05

(hora Perú)

TRANSMISIÓN : Plataforma Zoom

INGRESO : Gratuito

INSCRIPCIONES : Registrese aquí

VACANTES : Limitadas

CERTIFICACIÓN: La Escuela Nacional de Defensa de la Competencia y de la Propiedad Intelectual otorga constancia de asistencia firmada digitalmente a las personas que cumplan con los siguientes requisitos:

- Inscripción correcta.
- Ingreso puntual.
- Permanecer durante toda la actividad académica.
- Respetar el Reglamento de la Escuela Nacional del Indecopi.





REPRESENTANTES:



Alberto Villanueva Eslava, Presidente ejecutivo del Indecopi

Abogado por la Pontificia Universidad Católica del Perú v Máster en Leyes (LLM) por la Facultad de Derecho de Cornell University, cuenta además con estudios de negociación en la Facultad de Derecho de Harvard University. Decano de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas de la Universidad Privada del Norte, se ha desempeñado como vocal y presidente de la Sala Especializada en Procedimientos Concursales del Indecopi., ha sido Agente Alterno del Estado peruano ante la Corte Interamericana de Derechos Humanos y gerente legal para Perú y Bolivia de Snacks América Latina Perú S.R.L. Asimismo ha sido docente en diversas facultades de derecho del país y es Par Académico del Consejo para la

Acreditación de la Enseñanza del Derecho, A.C. y forma parte del Comité Consultivo de la agencia acreditadora ICACIT. Ha sido condecorado por parte de la Marina de Guerra del Perú con la "Orden Cruz Peruana al Mérito Naval" en el grado de "Comendador" – Distintivo Blanco, por servicios excepcionales y meritorios prestados a dicha institución.



Fausto Vienrich Enriquez, Director de la Dirección de Derecho de Autor del Indecopi.

Abogado por la Universidad de Lima, ha sido becario por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual en la especialización de Propiedad Intelectual por la Universidad de los Andes (Mérida) . Se ha desempeñado como apoderado de INDECOPI en la defensa legal ante el Poder Judicial en las materias de Propiedad Intelectual y derecho de la competencia. Cuenta con experiencia docente en materia de propiedad intelectual y derecho consumidor. Actualmente se desempeña como Director de la Dirección de Derecho de Autor del Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (INDECOPI) y Presidente de la Comisión de Derecho de Autor.





EXPOSITORES



Paulo Henrique Batimarchi

Director de Protección de Contenidos Cumplimiento para América Latina y el Caribe de IFPI Licenciado por la Universidad Mackenzie, abogado colegiado en el Colegio de Abogados de Brasil (OAB-SP), con un MBA en Administración Estratégica e Innovación (FEA-USP) por la Universidad de São Paulo USP, especializado en Derecho de Autor por la Fundación Getulio Vargas (FGV-SP) y en Marketing Web por la Escuela Superior de Propaganda y Marketing (ESPM). Colabora activamente con las fuerzas del orden en Latinoamérica, Europa y Norteamérica en la capacitación e intercambio de información sobre propiedad ciberdelincuencia intelectual, У ayudando a la industria creativa y al ecosistema

innovador a crear un entorno seguro y propicio para el desarrollo empresarial.



Catie Shawley

Asesora jurídica de Protección y Seguridad de la Propiedad Intelectual en la Entertainment Software Association (ESA), donde dirige la estrategia legal para la aplicación internacional y los esfuerzos de protección de contenidos. Como portavoz y defensora de la industria de los videojuegos de EE. UU., la ESA promueve leyes estrictas de propiedad intelectual en EE. UU. y a nivel internacional. Para promover ese objetivo, Catie colabora estrechamente con organismos policiales internacionales, intermediarios en línea y otras empresas privadas para combatir la piratería digital y promover los intereses de la industria. Catie gestiona el programa de aplicación de la ley en Latinoamérica

y comprende la importancia de las relaciones transfronterizas para alcanzar los objetivos de la industria. Antes de incorporarse a la ESA, Catie trabajó en BSA | The Software Alliance como asesora jurídica para la aplicación de la ley, donde supervisó el programa de aplicación de la ley para usuarios finales en Norteamérica.







Lorena Nobile

Presidenta de CVA, la Asociación de Compañías de Videojuegos del Perú. Durante su gestión se concretó la firma del Convenio Interinstitucional con el Ministerio de Cultura del Perú. Además del lanzamiento del PERU GAME SHOW, un showcase itinerante que busca visibilizar el talento de los creadores de videojuegos peruanos y acercarlo a diversos públicos. También impulsó junto al Ministerio de Cultura, PATRIMONIO GAME JAM 2025, que convocó a más de 400 inscritos para crear videojuegos bajo la temática RITUAL, explorando la riqueza del patrimonio inmaterial peruano. Cuyo resultado dio 52 videojuegos subidos a la plataforma https://itch.io/jam/patrimonio-game-jam y un TOP 10 de videojuegos y equipos destacados conformados por

integrantes de distintas ciudades del Perú. Su próximo objetivo es crear el primer evento anual de videojuegos en el Perú enfocado en negocios, formación y profesionalización de la industria. Cofundadora - Productora Ejecutiva en Mr. iO, donde impulsa la creación de videojuegos, juegos de mesa y productos transmedia tanto propios en Mr. iO Games como para terceros con Mr. iO Studios. Con más de 10 años de experiencia en Industrias Creativas, ha desarrollado estrategias de financiamiento y búsqueda de nuevas oportunidades de crecimiento empresarial. Actualmente, su estudio produce SAMI, un videojuego que aborda el bienestar emocional y la salud mental, reconocido con Mención Honorable por Unity For Humanity 2025.

Las personas que se inscriban en las actividades académicas organizadas por la Escuela Nacional de Defensa de la Competencia y de la Propiedad Intelectual del Indecopi, autorizan la utilización y/o el tratamiento de los datos personales proporcionados, para el envío de comunicados, invitaciones, materiales didácticos o similares. De acuerdo con la Ley de Protección de Datos Personales (N° 29733), los participantes podrán ejercer sus derechos de información, acceso, rectificación, cancelación y oposición en la utilización de sus datos personales, enviando un correo a (escuela@indecopi.gob.pe).

