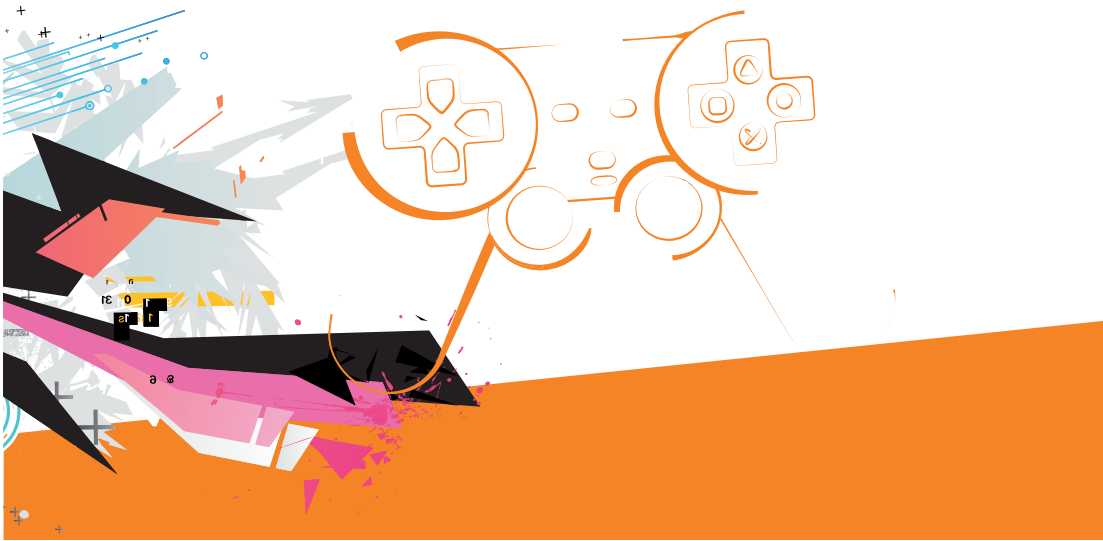




DERECHO DE AUTOR PARA TODOS

Cartilla de orientación para los sectores creativos

Guía de Derecho de autor para creadores y productores de videojuegos



USAID | FACILITANDO COMERCIO
DEL PUEBLO DE LOS ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA

Indecopi
INSTITUTO NACIONAL DE DEFENSA DE LA COMPETENCIA
Y DE LA PROTECCIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL



Guía de Derecho de Autor para Creadores y Productores de Videojuegos

Impreso en Lima, Perú

2013 – Primera Edición

Derecho de Autor:

Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (INDECOPI) y Proyecto USAID | Facilitando Comercio de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional, Calle de la Prosa 138, San Borja y Calle Los Tulipanes 147 Oficina 602, Santiago de Surco, respectivamente.

Autores:

Erick Iriarte Ahón - Ruddy Medina Plasencia

Equipo responsable en Indecopi:

Martín Moscoso
Mauricio Gonzáles

Responsable en USAID | Facilitando Comercio:

Catherine Escobedo

Diseño y diagramación:

NEVASTUDIO S.A.C.

Impresión:

Mirza Editores e Impresores
Av. Arnaldo Marquez #1165
Telf.: 241-3500
mirzasac@gmail.com

Tiraje: 1000

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2013-07449

La información contenida en este documento puede ser reproducida total o parcialmente, informando previa y expresamente a los titulares del derecho de autor y mencionando los créditos y las fuentes de origen respectivas (“Guía de Derecho de Autor para Creadores y Productores de Videojuegos”). Asimismo, se deberá enviar tres ejemplares al INDECOPI y tres al Proyecto USAID | Facilitando Comercio.

El contenido de este documento es de responsabilidad de sus autores y no necesariamente refleja el punto de vista de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional – USAID.

2013 INSTITUTO NACIONAL DE DEFENSA DE LA COMPETENCIA Y DE LA PROTECCIÓN
DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL / PROYECTO USAID | | FACILITANDO COMERCIO



Prólogo


El Derecho de Autor surge con un propósito el cual es contribuir a generar y mantener un incentivo para que los creadores sigan creando y para que aquéllos quienes opten por invertir en las obras creadas y en la explotación de las mismas, puedan asegurar un retorno a dicha inversión permitiendo asegurar su continuidad y, por tanto, el crecimiento de las industrias culturales.

Sólo industrias culturales fuertes pueden garantizar trabajo permanente a los creadores, así como entrenamiento y especialización de quienes participen en la cadena de producción cultural: autores, productores y técnicos. La continua producción genera variedad de opciones y, por tanto, mayores posibilidades de identificación con el diverso público consumidor de bienes culturales.

Esta labor de fortalecimiento de las industrias culturales forma parte de la Agenda pendiente del Estado Peruano con el debido respeto a la autonomía de la creación y a la libertad de expresión.

El Derecho de Autor es sin duda una herramienta a disposición de los creadores y los productores de las industrias culturales a fin de lograr una contraprestación justa por su trabajo creativo. Y para poder utilizar dicha herramienta, hay que conocerla. El objeto de esta serie de cartillas informativas es atender dicha necesidad, entregando una información ajustada a las necesidades particulares de cada sector específico de las industrias culturales tradicionales y de las emergentes. Esta cartilla no sólo será distribuida entre los destinatarios del sector cultural correspondiente sino servirá de material de trabajo para talleres especializados a realizarse con las organizaciones representativas de dicho sector cultural.

Este proyecto no habría sido posible sin el valioso aporte de los autores y la contribución del Programa Facilitando Comercio de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional – USAID, bajo la dirección de Elena Conterno y de la labor de Catherine Escobedo, coordinadora de dicho Proyecto en materia de Propiedad Intelectual, a quienes se extiende el agradecimiento por dicha labor.



Asimismo, el importante apoyo de la Presidencia del Directorio del INDECOPI a cargo del Dr. Hebert Tassano y las gestiones del Área de Cooperación Técnica a cargo de Mauricio Gonzáles han hecho posible que este proyecto se concrete.

Esperamos que la lectura de esta cartilla, dirigida a creadores y productores de videojuegos, responda a las inquietudes e interrogantes de este sector creativo para que pueda convertir este conocimiento en herramienta de desarrollo que les permita pasar de ser un promisorio sector emergente a una industria competitiva con gran poder exportador.

Martín Moscoso

Director de Derecho de Autor - INDECOPI

¿Qué es el Derecho de Autor?

01

Es la rama del Derecho que establece las normas que benefician a los creadores y garantizan sus derechos de propiedad intelectual sobre sus obras.

El Derecho de Autor es un derecho humano reconocido en el artículo 27.2° de la Declaración Universal de Derechos Humanos: *“Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora.”*

Por su parte, el régimen sobre el Derecho de Autor está regulado en el Perú por el Decreto Legislativo N° 822 – Ley sobre el Derecho de Autor (llamada en adelante simplemente “ley”) y contiene una serie de derechos y normas aplicables, en nuestro país, a todos los autores y sus obras.

02


¿Los videojuegos son considerados “obras” a efectos del Derecho de Autor?

Sí, aun cuando nuestra legislación no ha previsto expresamente que los “videojuegos” o “juegos de vídeo” (derivado de la expresión inglesa video game) son un tipo especial de obras protegidas por el Derecho de Autor, los mismos están comprendidos dentro de la definición general de obra¹ contenida en la ley.

Tal como señala Paul Nicoud², “Los videojuegos son creaciones intelectuales interactivas destinadas al entretenimiento de sus usuarios. Dichas creaciones contienen varios elementos tales como obras y producciones audiovisuales, obras musicales, sonidos, obras literarias, obras de artes plásticas, entre otras, siendo indispensable la existencia de un programa de ordenador que permita la interconexión

1 Obra: Toda creación intelectual personal y original, susceptible de ser divulgada o reproducida en cualquier forma, conocida o por conocerse.

2 NICLOUD, Paul. Los videojuegos como obras multimedia. Paper elaborado para la Dirección de Derecho de Autor del INDECOP. Lima, 2011.



entre esos elementos, su visualización en una pantalla, así como la interactividad entre éstos y los usuarios del videojuego.

Los videojuegos son obras multimedia³ pues están compuestos de varios elementos que, a través de un programa de ordenador, permiten al usuario de los mismos interactuar, por lo que dichas creaciones son consideradas obras de naturaleza compleja. Así, son destacables en el videojuego la presencia principalmente de una obra⁴ o producción⁵ audiovisual y de un programa de ordenador (software)⁶.

En tal sentido, cualquier videojuego estará protegido legalmente por el Derecho de Autor, independiente de si el mismo ha sido creado sólo por una persona o por un equipo de personas; si la labor de programación se ha iniciado desde cero o si se ha utilizado una o varias herramientas informáticas para ello; si se ha utilizado uno u otro lenguaje de programación; si se trata de un videojuego dirigido a público infantil o adulto; si es clasificado como videojuego de acción, rol, estrategia, simulación, deportes, aventura o arcade⁷; si permite la interacción entre un solo jugador o múltiples jugadores, en tiempo real o no; si se utiliza una consola de videojuego (como por ejemplo Atari®, Nintendo®, Nintendo Wii®, PlayStation®, Xbox®) o un dispositivo portátil (como, por ejemplo, Gameboy®, PSP®, Nintendo


3 Según Ignacio Garrote Fernández Díez, "la obra multimedia es una creación digital que combina, a través de un programa de ordenador, elementos pertenecientes a medios diversos, tales como el vídeo, el sonido, la imagen estática, la animación gráfica o el texto, permitiendo al usuario interactuar con su contenido. Son ejemplos de este tipo de obras las enciclopedias multimedia, los videojuegos, las obras virtuales y simuladores gráficos, la mayoría de las páginas web". En Manual de Propiedad Intelectual, Tercera Edición, Coordinador Rodrigo Bercovitz Rodríguez Cano, Tirant Lo Blanch, Valencia, 2006, p. 72

4 Decreto Legislativo 822, Artículo 2º, Numeral 19. "Obra audiovisual: Toda creación intelectual expresada mediante una serie de imágenes asociadas que den sensación de movimiento, con o sin sonorización incorporada, susceptible de ser proyectada o exhibida a través de aparatos idóneos, o por cualquier otro medio de comunicación de la imagen y del sonido, independientemente de las características del soporte material que la contiene, sea en películas de celuloide, en videogramas, en representaciones digitales o en cualquier otro objeto o mecanismo, conocido o por conocerse. La obra audiovisual comprende a las cinematográficas y a las obtenidas por un procedimiento análogo a la cinematografía".

5 Decreto Legislativo 822, Artículo 143º. "La presente ley reconoce un derecho de explotación sobre las grabaciones de imágenes en movimiento, con o sin sonido, que no sean creaciones susceptibles de ser calificadas como obras audiovisuales."

6 Decreto Legislativo 822, Artículo 2º, Numeral 34. "Programa de ordenador (software): Expresión de un conjunto de instrucciones mediante palabras, códigos, planes o en cualquier otra forma que, al ser incorporadas en un dispositivo de lectura automatizada, es capaz de hacer que un computador ejecute una tarea u obtenga un resultado. La protección del programa de ordenador comprende también la documentación técnica y los manuales de uso".

7 Arcade es el término genérico de las máquinas de videojuegos que usualmente se encuentran en los lugares como centros comerciales, restaurantes, bares, o salones recreativos especializados.



DS®, smartphones) o si es posible jugarlo mediante su visualización, a través de un televisor, un monitor o una pantalla táctil; si el videojuego está disponible en un cartucho, disco compacto, tarjeta de memoria o en línea; si es desarrollado para un pequeño proyecto personal o para una empresa de nivel mundial; o, si podrá ser utilizado por sus usuarios de forma gratuita o a cambio de una contraprestación.


En tal sentido, están protegidos por el Derecho de Autor tanto el videojuego denominado Pac Man, creado por Toru Iwatani de la empresa Namco y lanzado al mercado el 21 de mayo de 1980 bajo el formato de “arcade”; así como el videojuego denominado Super Mario Bros, creado por Shigeru Miyamoto, producido por Nintendo y lanzado al mercado el 13 de septiembre de 1985 para la consola Nintendo Entertainment System (NES); y el videojuego denominado Angry Birds, producido en el 2009 por la empresa finlandesa Rovio Entertainment LTD., el cual ha sido adaptado para ser jugado en dispositivos móviles de pantalla táctil basados en sistemas operativos Maemo, iOS, Symbian, Java y Android.

¿Específicamente, qué componentes del videojuego quedan protegidos por el Derecho de Autor?

03

Quedan protegidos por el Derecho de Autor y, de ser el caso, por los derechos conexos, los siguientes componentes o elementos del videojuego:

- El *código fuente*,
- El *código objeto* (o ejecutable),
- La documentación técnica (por ejemplo memoria descriptiva), y los manuales de uso o usuario, de existir,
- El nombre del juego y/o de los personajes, en la medida que sean suficientemente originales,
- Los propios personajes del videojuego,
- Los elementos gráficos creados para el juego o incorporados al mismo como elementos que puedan usar los personajes, medios de transporte,



herramientas y armas, escenarios y criaturas, diseños gráficos, entre otros, en la medida que hayan sido creados especialmente para el videojuego y sean suficientemente originales.

- La propia historia del videojuego, así como los diálogos contenidos en el mismo, en la medida que hayan sido creados especialmente para el videojuego y sean suficientemente originales.
- La música de fondo o ambiental del videojuego, en la medida que haya sido creada especialmente para el videojuego y sea suficientemente original.
- La obra audiovisual que pueda formar parte del videojuego o incluso la sucesión de imágenes en movimiento no original que sea parte del mismo.
- Las fotografías que puedan haber sido utilizadas en el videojuego, tanto las originales como las meras fotografías.
- Todo otro elemento literario o artístico que componga el videojuego y que sea calificado como original.

04

¿Los elementos del videojuego también pueden ser protegidos separadamente por el derecho de Autor?

Efectivamente, dada su naturaleza de obra compleja, los distintos elementos que componen el videojuego, tales como el software, la obra audiovisual, las obras musicales, los personajes, los textos, los dibujos y partes gráficas, fotografías, entre otros, pueden ser protegidos individualmente si se intenta explotar los mismos en forma separada.

¿Pueden coexistir en un videojuego derechos de terceros?

05

Sí, además del derecho de autor correspondiente a sus propios creadores, también pueden coexistir en mismo otros derechos correspondientes a terceros, como por ejemplo:

- Derecho de Autor de terceros, como por ejemplo que un determinado videojuego incorpore algún personaje creado por un tercero en alguna otra obra (por ejemplo los videojuegos de *Star Wars*⁸ que incorporan a los personajes, elementos, criaturas y/o mundos de las diversas secuelas y precuelas de las películas homónimas del guionista, director y productor de cine George Lucas); que otro videojuego esté basado en una novela literaria (como por ejemplo los videojuegos *Dune* basados en las novelas de ciencia ficción homónimas escrita por Frank Herbert en 1965); o que un tercer videojuego contenga como música de fondo o ambiental, la obra musical de un tercero.
- Derecho de Propiedad Industrial, como, por ejemplo, que el nombre del videojuego pueda ser susceptible de ser registrado como marca (el nombre del videojuego denominado **Age of Empires**, juego de estrategia producido por la empresa Microsoft Corporation y lanzado al mercado el 26 de octubre de 1997, está también protegido como marca y registrada a favor de la indicada corporación ante la Oficina de Marcas y Patentes de los Estados Unidos de Norteamérica⁹), o el uso de la marca registrada de un tercero para ser expuesta a los jugadores de un determinado videojuego (por ejemplo, el uso de la marca de automóviles **Subaru**TM, de titularidad de la empresa Fuji Jukogyo Kabushiki Kaisha⁹, en el videojuego de simulación de carreras **Gran Turismo**, producido por la empresa Sony para sus consolas Sony Playstation, Playstation 2, PlayStation Portable y Playstation 3).

8 AGE OF EMPIRESTM. Registro N° 3006358 de la USPTO. Titular: Microsoft Corporation. Distingue: "programas informáticos, a saber; software de juegos para su uso en ordenadores" de la clase 9 de la Clasificación Internacional. Fecha de registro: 26 de octubre de 1997.

9 SUBARUTM. Registro N° P00051356 de la Dirección de Signos Distintivos del INDECOPI. Titular: Fuji Jukogyo Kabushiki Kaisha. Distingue: "Motores, sus partes y accesorios" de la clase 7 de la Clasificación Internacional. Fecha de solicitud: 02 de octubre de 1998.

- Derecho de imagen de terceros, como por ejemplo el uso de la imagen de una persona famosa para ser incluida como personaje de un videojuego (como, por ejemplo, la uso de la imagen del jugador de fútbol *Lionel Messi* en la portada y el propio videojuego **FIFA 13** producido por la empresa Electronic Arts).

En cualquier de los casos antes mencionados, a fin de utilizar derechos de terceros en cualquier videojuego, resulta necesario contar con la previa y expresa autorización –por escrito- de los titulares de los derechos en cuestión.

¿Los videojuegos, para ser considerados como tales y estar protegidos por el Derecho de Autor, siempre deben tener finalidad recreativa?

06

No necesariamente, pues si bien la naturaleza fundamental o principal de los videojuegos es la del recreo o el entretenimiento, pueden existir videojuegos educativos, a cuyo objeto se mezclen la finalidad educativa con la de entretenimiento; en cuyo caso tales videojuegos educativos también están protegidos por el Derecho de Autor. No olvidemos que la protección de la obra es independiente de su finalidad.

¿Quién es reconocido como "autor" de un videojuego?

07

Es reconocido como autor de un videojuego, toda aquella persona que haya participado en su creación: autores de los textos, dibujantes, autores de música y letra, directores de las partes audiovisuales, animadores digitales, fotógrafos de ser el caso y programadores (también conocidos como desarrolladores).



08

¿Puede haber un solo "autor" de un videojuego o pueden ser varios los autores del mismo?

Es posible que exista un solo autor, si es que el videojuego fue desarrollado por una sola persona. En cambio, si el videojuego fue desarrollado por varias personas, entonces todas ellas deberán ser consideradas como co-autores del mismo.


En la medida que muchos de los videojuegos que se crean actualmente, son desarrollados por un grupo de personas o equipo de programadores bajo la dirección o el encargo de un productor de videojuegos (como, por ejemplo, una empresa de desarrollo de videojuegos), y no siempre es posible identificar o separar las diferentes contribuciones de cada uno de los desarrolladores participantes, pues cada uno de sus aportes se funden en el producto final es que la Ley considera al mismo como una obra colectiva.

¿Para obtener la protección del Derecho de Autor sobre un videojuego, es necesario registrarlo previamente en algún lado?

09

No. La protección del Derecho de Autor sobre un determinado videojuego, o alguno de sus elementos o componentes, es automática desde el momento mismo en el cual se termina la creación del videojuego en cuestión, o cada uno de sus respectivos componentes o elementos. Por ejemplo, desde que los desarrolladores terminan de escribir o programar el código fuente, incluso antes de compilarlo, tal videojuego queda protegido por el Derecho de Autor.

Entonces, no es obligatorio registrar el videojuego o sus componentes (código fuente, código objeto, documentos técnicos y/o manual de uso, personajes, criaturas, escenarios, música ambiental, etc.) ante la autoridad competente para tener protección legal sobre los mismos,




pero sí es muy recomendable a fin de tener una fecha cierta de creación de la obra en cuestión. El registro de los videojuegos se realiza ante la Dirección de Derecho de Autor del INDECOPI, a elección del usuario, como programas de ordenador, obras audiovisuales u obras multimedia.

10

¿Cuáles son los requisitos legales que debe cumplir un videojuego para que sea considerado como una obra protegida por el Derecho de Autor?

A fin de que un videojuego esté protegido como obra por el Derecho de Autor, el mismo debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Ser susceptible de ser divulgado, es decir, que pueda ser “leída” mediante la plataforma para el cual el videojuego haya sido creado ,como por ejemplo: computadora con sistema operativo Windows®, consola de juego Nintendo Wii®, PlayStation®, Xbox®, dispositivo portatil Gameboy®, PSP®, Nintendo DS® o smartphones, bajo el sistema operativo correspondiente.
- Ser original (es decir, debe ser el resultado de un proceso creativo, pudiendo ser capaz de diferenciarse de cualquier otro videojuego (ya sea en su código fuente o en la parte audiovisual o gráfica con la cual el usuario interactúa) que haya sido creado con anterioridad, aun cuando hayan sido programados para la misma plataforma, con el mismo lenguaje de programación o tengan objetivos similares); y,
- Ser susceptible de ser reproducido (es decir, que se le pueda fijar en algún soporte y sea posible obtener copias del mismo, sin perjuicio de que contenga medidas tecnológicas que impidan o restrinjan dichos actos).
- Que, sea personal (es decir, que el desarrollo del videojuego haya sido estado a cargo de una o varias personas).



¿Qué tipo de derechos reconoce la ley a favor de los autores sobre los videojuegos que desarrollen?

11

Se le reconoce a los autores de videojuegos, dos tipos de derechos sobre sus obras: los derechos morales y los derechos patrimoniales.

12

¿Cuáles son los derechos morales que los autores de un videojuego poseen sobre su obra?

Se le reconoce a los autores, entre otros, los siguientes derechos morales:

- *Derecho de paternidad*, entendido como el derecho que tiene el autor de decidir si su contribución al desarrollo del videojuego deberá llevar las indicaciones correspondientes a su nombre, como co-autor del mismo, o de lo contrario bajo seudónimo o en forma anónima. Tal derecho se verifica, por ejemplo, mediante la inclusión del nombre del autor como programador del videojuego en cuestión en los créditos del mismo.
- *Derecho de divulgación*, entendido como el derecho que tiene el autor de decidir si su contribución al desarrollo del videojuego será divulgada (es decir, se hará de conocimiento público) o no. El ejercicio de este derecho es muy poco usual en la industria del videojuego y el software en general, ya que como coordinador de la obra colectiva, como productor de la obra audiovisual o como productor del software correspondiente, se presume que el productor del videojuego puede divulgar la obra.

¿Cuáles son los derechos patrimoniales que los autores poseen sobre sus videojuegos y cómo pueden explotarse económicamente?

13

Se les reconoce a los autores y productores de videojuegos, entre otros, los siguientes derechos patrimoniales:

- *Derecho de reproducción*, entendido como el derecho que tienen los autores y productores de decidir si el videojuego se reproducirá, en cuyo caso, podrá determinar el formato, soporte y número de ejemplares a reproducirse. La explotación económica de este derecho puede realizarse, por ejemplo, mediante el cobro de un monto por concepto de autorización para la reproducción a favor del autor o del productor, el cual puede ser fijo o porcentual.
- *Derecho de distribución*, entendido como el derecho que tienen los autores y productores de decidir si el videojuego será distribuido y, de ser así, los medios, formas y alcance territorial de la distribución a realizarse. La explotación económica de este derecho puede realizarse, por ejemplo, mediante el cobro de un monto por concepto de autorización para la distribución a favor del autor, el cual puede ser fijo o porcentual. Esta distribución puede realizarse por canales tradicionales (por ejemplo, videojuegos grabados en un soporte físico como un disco compacto o una tarjeta de memoria) o por canales no tradicionales (por ejemplo, videojuegos distribuidos por Internet y otras redes digitales de comunicación).
- *Derecho de traducción, adaptación o transformación* del videojuego, entendido como el derecho del autor a decidir si su obra será traducida a otro idioma, o si podrá ser objeto de una adaptación (por ejemplo, que sus personajes e historia sirvan de base para la realización de una película, como en el caso del videojuego denominado **Super Mario Bros** y su versión cinematográfica homónima¹⁰ del año 1993, protagonizada por Bob Hoskins y John Leguizamo como los hermanos Mario y Luigi Bros, respectivamente) y, de ser así, las condiciones para efectuar tales acciones. La explotación económica de estos derechos puede realizarse, por ejemplo, mediante el cobro de un monto por concepto de traducción o adaptación a favor del autor, el cual puede ser fijo o porcentual.

10 Super Mario Bros. (1993). Dirigida por Anabel Jankel y Rocky Morton. Guión: Parker Benett, Terry Runte. Distribuida por Hollywood Pictures.

- *Derecho de prohibir la importación al país copias o ejemplares de los videojuegos cuya reproducción no ha sido autorizada.*

La ley presume, salvo prueba en contrario (es decir, salvo que exista alguna prueba como un contrato entre el autor y el productor del software que señale lo contrario) que todos los autores del videojuego como programa de ordenador han cedido, en forma **ilimitada** y **exclusiva**, los derechos patrimoniales o económicos sobre el mismo. Dicha cesión de derechos incluye la autorización para defender los derechos morales del autor sobre el videojuego, de ser necesario.

¿Qué sucede con la titularidad de los derechos patrimoniales de los videojuegos cuando su creación ha sido por encargo?

14

La ley ha previsto que los derechos patrimoniales sobre los videojuegos creados bajo relación de trabajo (contrato de trabajo a tiempo definido o indefinido) o por encargo (mediante un contrato civil de locación de servicios o de obra), se rigen por lo que acuerden las partes, empleador y empleado o comitente y locador, en cada caso en particular.

Si ellos no hubieren pactado la titularidad de la obra, la ley presume que la cesión de los derechos patrimoniales sobre la obra colectiva, será **exclusiva** a favor del coordinador de la misma, en este caso, el productor del videojuego. Lo mismo aplica en caso se considere al videojuego como obra audiovisual o programa de ordenador.



15

¿Cuál es el tiempo de protección del Derecho de Autor para videojuegos?

La ley ha previsto que los derechos patrimoniales que gozan los autores de videojuegos, por ser obras colectivas, de software o audiovisuales, se extinguen a los setenta años contados a partir del primero de enero del año siguiente al de su primera publicación o, en su defecto, al de su terminación.

Luego de transcurridos esos setenta años, el videojuego en cuestión pasa a ser de *dominio público*, es decir que los derechos patrimoniales sobre la obra en cuestión se extinguen, pudiendo el videojuego, en esa versión en dominio público, ser utilizado libremente por cualquier persona, sin requerir autorización previa o pagar remuneración alguna a tales efectos.

¿Quién es el llamado productor de un videojuego?

16

El productor de un videojuego es la persona física o jurídica (nacional o extranjera) que tiene la iniciativa, la coordinación y la responsabilidad en la producción o desarrollo del videojuego en cuestión, así como en su divulgación o publicación bajo su dirección y nombre. Así, por ejemplo, podrá ser considerado como productor de un videojuego una empresa que reúne a un grupo de programadores (ya sea bajo la figura de un contrato de locación de servicios o contrato de trabajo a tiempo definido o indefinido), para que desarrollen un determinado videojuego bajo su dirección.

El productor de un videojuego tiene, entre otras, la facultad de realizar o autorizar que se realicen modificaciones, actualizaciones o versiones sucesivas u obras derivadas del videojuego en cuestión.



17

¿Cómo se identifica al productor de un videojuego y qué derechos posee sobre el mismo?

Se presume que el productor del videojuego es la persona natural o jurídica (nacional o extranjera) quien ha sido indicada como tal de la manera acostumbrada en el propio videojuego (por ejemplo, en la interface o en los créditos correspondientes), así como en el empaque o caja del mismo.

¿Cuáles son las formas de explotación económica más comunes que utilizan los productores de un videojuego?

18

Las formas más comunes de explotación económica que utilizan los productores de un videojuego, son:

- La fijación (grabación del código objeto o ejecutable del videojuego en un soporte físico) para su posterior reproducción y distribución en el mercado. Un ejemplo de esta forma de explotación son los *videojuegos empaquetados*, es decir, videojuegos (sólo código objeto o ejecutable) que vienen grabados en un disco compacto dentro de una caja o empaque.
- La descarga del videojuego (solo código objeto o ejecutable) mediante redes informáticas, como Internet, previo pago del costo asociado a tal descarga.
- En los dos casos antes descritos, el videojuego así distribuido o descargado puede tener una autorización limitada a un uso temporal, en cuyo caso se deberá obtener una licencia adicional para seguir usando el mismo por otro período, o para su uso por tiempo indefinido sin necesidad de pago de renovaciones de licencia o similares, de ser el caso.
- La cesión de algunos o de todos los derechos del videojuego a favor de un único o unos pocos titulares, lo cual generalmente incluye tanto la entrega del código objeto o ejecutable, así como del código fuente y demás componentes relacionados al videojuego en cuestión.

- El desarrollo por encargo de un determinado videojuego, de acuerdo a las características y necesidades específicas del cliente; en cuyo caso se realiza la cesión total, exclusiva e ilimitada de los derechos patrimoniales sobre el mismo, incluyendo la entrega tanto del código objeto o ejecutable, así como del código fuente y demás componentes relacionados al videojuego en cuestión.


Sin embargo, la ley señala que se presume la cesión en exclusiva de los derechos patrimoniales de un videojuego, así sea considerado como programa de ordenador o como obra audiovisual, en favor del productor y, por tanto, se atribuirá la titularidad del mismo a la empresa que encargó la elaboración del videojuego, a menos que el contrato disponga otra cosa, quien tendrá la facultad de explotar dicho videojuego con exclusión de cualquier otra persona, incluyendo al propio autor o autores, así como a la empresa desarrolladora que lo haya elaborado.

19

¿Las actualizaciones, nuevas versiones o versiones derivadas de los videojuegos están también protegidas?

Sí. Quedan protegidos por el Derecho de Autor, cualesquiera versiones sucesivas del videojuego en cuestión (ya sea simples actualizaciones o *parches*, o versiones mejoradas o superiores), los diferentes módulos que puedan componer el videojuego en cuestión, así como las obras que puedan derivarse del mismo.

El plazo de protección de estas obras es de setenta años respecto de la parte original derivada de los videojuegos.



¿Qué sucede si un tercero infringe cualquiera de los derechos morales y/o patrimoniales que el autor posee sobre su obra?

20

En estos casos, el autor o el productor del videojuego pueden denunciar tal hecho ante la Dirección de Derecho de Autor del INDECOPI para que se verifique el menoscabo de sus derechos, solicitar se paguen los derechos patrimoniales dejados de pagar y se sancione a quien haya realizado tal acto de infracción. Por ejemplo, pueden ser actos de infracción al derecho del autor de un videojuego, los siguientes: si el productor elimina el nombre de uno de los co-autores del videojuego al momento de registrar el mismo ante la Dirección de Derecho de Autor del INDECOPI; si una persona reproduce sin autorización un videojuego y lo comercializa en el mercado; si una empresa copia el código fuente de un videojuego perteneciente a un tercero y se atribuye su autoría; si una persona instala en su computadora la copia de un videojuego sin tener la correspondiente licencia para hacerlo. En caso de acciones civiles en materia de Derecho de Autor, como por ejemplo la solicitud de indemnización por daños materiales y morales causados por una infracción a sus derechos, el titular podrá iniciarlas ante las autoridades judiciales civiles. Si se tratara de un delito tipificado en los Artículos 216° al 221° del Código Penal, el mismo podrá denunciar dicho ilícito ante las autoridades judiciales correspondientes.

21

¿Qué es una licencia abierta en la industria de los videojuegos?

Son licencias mediante las cuales se autoriza el uso libre de determinados videojuegos cuando así lo indiquen expresamente sus autores y/o titulares para ponerlos a disposición del público, a efectos, por ejemplo, de promocionarlos en el mercado.

¿Qué son las llamadas medidas tecnológicas efectivas?

22

Las medidas efectivas de protección tecnológica son dispositivos de hardware o software que un autor o titular de derechos puede incluir en su obra a efectos de que se impida al usuario del mismo mal utilizarlas o explotarlas indebidamente. Por ejemplo, una medida efectiva de protección tecnológica puede ser un software de seguridad que un titular de derechos incluye en el disco compacto que contiene el videojuego que produce, a fin de evitar que el usuario del mismo pueda copiar (o quemar) el mismo en otros discos compactos u otros dispositivos de almacenamiento digital. Igualmente se aplican a videojuegos, por ejemplo, en el caso en que se requiere de una contraseña para poder instalar el mismo en el equipo correspondiente.

Estas medidas tecnológicas efectivas están destinadas a proteger el ejercicio del derecho de autor, permitiendo el control del acceso, uso y/o explotación de las obras que las contienen. La violación de estas medidas efectivas de protección tecnológica es considerada, en principio, como una infracción a la legislación aplicable.

23

¿Cuál es la importancia económica del Derecho de Autor en la industria de los videojuegos?

El Derecho de Autor en la industria del videojuego, es el instrumento básico y fundamental para proteger e incentivar los procesos de creación de dichos productos; pues es el que permite, además de proteger los derechos patrimoniales de los autores y titulares de los videojuegos, el poder obtener ganancias económicas tangibles como justa retribución por el uso, licenciamiento y explotación de los mismos; permitiendo así que puedan continuar con su proceso de desarrollo tecnológico y creativo en el futuro.



¿Qué es la piratería de los videojuegos?

22

La piratería son todas aquellas actividades de reproducción, distribución y/o utilización de copias de un videojuego o de cualquiera de sus elementos originales, sin contar para ello con la debida autorización, permiso o licencia del autor o titular del mismo. La piratería también se presenta cuando un videojuego es distribuido o es puesto a disposición del público en redes de comunicación en línea (Internet), sin la autorización de sus titulares.

Solicitud de Registro de Software

1. Solicitante

Declaro bajo juramento que todos los datos consignados en el presente formato corresponden a la verdad.

- ¿Es usted?
(puede marcar
más de 1 opción)
- Autor
 Productor
 Titular

2. Datos del solicitante

(persona natural o jurídica representada)

Apellido Paterno		Apellido Materno		Nombre/Razón Social	
DNI/RUC		Domicilio - Vía (Calle, Jirón, Avenida, etc.)/Número			
Distrito	Provincia	Departamento		Teléfono	

3. Datos del representante o apoderado

(opcional)

Apellido Paterno		Apellido Materno		Nombre/Razón Social	
DNI		Domicilio - Vía (Calle, Jirón, Avenida, etc.)/Número			
Distrito	Provincia	Departamento		Teléfono	

4. Datos de la Obra

El Título es: _____

¿La obra es derivada? Sí (llenar 7c) No

¿La obra se publicó? Sí No

¿Cuál es el país de origen del software? _____

¿Cuándo se terminó el software? _____

¿Cuándo se publicó el software? _____

El derecho de autor protege exclusivamente la forma original y creativa, mediante la cual las ideas del autor son descritas, explicadas, ilustradas e incorporadas a las obras. No son objeto de protección las ideas contenidas en las obras literarias y artísticas, o el contenido ideológico o técnico de las obras científicas, ni de su aprovechamiento industrial o comercial.

5. Datos del Autor o Autores

(marcar con "x")

- Se puede identificar al autor o autores
- La obra se publicó en forma ANÓNIMA (sin señalar nombre de autor)
- La obra se publicó bajo SEUDÓNIMO

Lenar esta información sólo si la obra fue publicada bajo SEUDÓNIMO

SEUDÓNIMO del autor 1

SEUDÓNIMO del autor 2

SEUDÓNIMO del autor 3

Autores identificados

Autor N°1:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombres
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Documento de Identidad	Fecha de Nacimiento	Fecha de Defunción (Si fuera el caso)
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Pais de Nacimiento	Domicilio - Via (Calle, Jiron, Avenida, etc.) / Número	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Distrito	Provincia	Departamento

Autor N°2:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombres
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Documento de Identidad	Fecha de Nacimiento	Fecha de Defunción (Si fuera el caso)
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Pais de Nacimiento	Domicilio - Via (Calle, Jiron, Avenida, etc.) / Número	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Distrito	Provincia	Departamento

Autor N°3:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombres
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Documento de Identidad	Fecha de Nacimiento	Fecha de Defunción (Si fuera el caso)
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Pais de Nacimiento	Domicilio - Via (Calle, Jiron, Avenida, etc.) / Número	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Distrito	Provincia	Departamento

Autor N°4:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombres
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Documento de Identidad	Fecha de Nacimiento	Fecha de Defunción (Si fuera el caso)
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Pais de Nacimiento	Domicilio - Via (Calle, Jiron, Avenida, etc.) / Número	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Distrito	Provincia	Departamento

Autor N°5:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombres
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Documento de Identidad	Fecha de Nacimiento	Fecha de Defunción (Si fuera el caso)
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Pais de Nacimiento	Domicilio - Via (Calle, Jiron, Avenida, etc.) / Número	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Distrito	Provincia	Departamento

* Si usted necesita mas espacio puede utilizar hojas adicionales

6. Datos del Productor o Titular(*)

Productor: Es la persona natural o jurídica que tiene la iniciativa, coordinación y financia la producción de la Obra

Apellido Paterno		Apellido Materno		Nombres / Razón Social			
Documento de Identidad				Domicilio - Vía (Calle, Jiron, Avenida, etc.) / Número			
Distrito		Provincia		Departamento		Teléfono	

7. Autorización o Cesión de Derechos

(marcar con "x" en caso de ser afirmativa su respuesta)

- a. Declaro que la obra fue realizada por encargo del Productor ó Titular.
- b. Declaro poseer el documento de Cesión de Derechos de la obra otorgada a mi favor
En caso de Obra Derivada
- c. Declaro tener la autorización escrita del autor(es) de del software originario titulado para modificar esta obra.

8. Exhibición de la Obra

- Si No ¿Acepta Ud. que la obra sea exhibida en las exposiciones que la Dirección de Derecho de Autor organice?
- Si No ¿Acepta Ud. que el título de su obra con una breve sumilla del contenido sea publicado en el Boletín Electrónico de la Dirección de Derecho de Autor?
- Si No ¿Acepta Ud. la producción digital de su obra para su conservación en el Archivo del Registro Nacional de Derecho de Autor y Derechos Conexos?

Correspondencia

- Autorizo la entrega de las NOTIFICACIONES
(Marcar una sola opción)
a la siguiente dirección:

- Entrega personal (Vía courier)
 Por correo electrónico
 Por telefax

Domicilio - Vía (Calle, Jirón, Avenida, etc.)/Número			Distrito				
Provincia		Departamento		País		E-mail/Telefax	

Firma del Solicitante

NOTA: Los documentos o materiales presentados con la solicitud no serán devueltos

Solicitud de Registro de Obra Audiovisual, Multimedia e imágenes en movimiento no consideradas como obras

1. Solicitante

Declaro bajo juramento que todos los datos consignados en el presente formato corresponden a la verdad.

- ¿Es usted?
 (puede marcar
 más de 1 opción)
 Autor-coautor
 Productor
 Titular

2. Datos del solicitante

(persona natural o jurídica representada)

Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombre/Razón Social
DNI/RUC	Domicilio - Vía (Calle, Jirón, Avenida, etc.)/Número	
Distrito	Provincia	Departamento
		Teléfono

3. Datos del representante o apoderado

Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombre/Razón Social
DNI	Domicilio - Vía (Calle, Jirón, Avenida, etc.)/Número	
Distrito	Provincia	Departamento
		Teléfono

4. Datos de la Obra

El Título es:

¿Cuál es el país del origen de la obra? <input style="width: 150px;" type="text"/>	La obra es derivada <input type="checkbox"/> Sí (llenar 7b) <input type="checkbox"/> No
¿Cuándo se terminó la obra? <input style="width: 150px;" type="text"/>	La obra se publicó <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
Qué duración tiene? <input style="width: 100px;" type="text"/> horas <input style="width: 30px;" type="text"/> min <input style="width: 30px;" type="text"/> seg	Lugar de publicación <input style="width: 150px;" type="text"/>
¿Cuál es el género de la obra? <input style="width: 150px;" type="text"/>	Fecha de publicación <input style="width: 150px;" type="text"/>

Sinopsis o resumen de la obra:

El derecho de autor protege exclusivamente la forma original y creativa, mediante la cual las ideas del autor son descritas, explicadas, ilustradas e incorporadas a las obras. No son objeto de protección las ideas contenidas en las obras literarias y artísticas, o el contenido ideológico o técnico de las obras científicas, ni de su aprovechamiento industrial o comercial.

5. Datos del Autor o Autores

(marcar con "x")

Se puede identificar al autor o autores

La obra se publicó en forma ANÓNIMA (sin señalar nombre de autor)

La obra se publicó bajo SEUDÓNIMO

Llenar esta información sólo si la obra fue publicada bajo

SEUDÓNIMO

SEUDÓNIMO del autor 1

SEUDÓNIMO del autor 2

SEUDÓNIMO del autor 3

Autores identificados

Autor N°1:

[]		
ApellidoPaterno	ApellidoMaterno	Nombres
[]	[]	[]
Documento de Identidad	Fecha de Nacimiento	Fecha de Defunción (Si fuera el caso)
[]	[]	[]
Pais de Nacimiento	Domicilio - Via (Calle, Jiron, Avenida, etc.) / Número	
[]	[]	
Distrito	Provincia	Departamento

Autor N°2:

[]		
ApellidoPaterno	ApellidoMaterno	Nombres
[]	[]	[]
Documento de Identidad	Fecha de Nacimiento	Fecha de Defunción (Si fuera el caso)
[]	[]	[]
Pais de Nacimiento	Domicilio - Via (Calle, Jiron, Avenida, etc.) / Número	
[]	[]	
Distrito	Provincia	Departamento

Autor N°3:

[]		
ApellidoPaterno	ApellidoMaterno	Nombres
[]	[]	[]
Documento de Identidad	Fecha de Nacimiento	Fecha de Defunción (Si fuera el caso)
[]	[]	[]
Pais de Nacimiento	Domicilio - Via (Calle, Jiron, Avenida, etc.) / Número	
[]	[]	
Distrito	Provincia	Departamento

Autor N°4:

[]		
ApellidoPaterno	ApellidoMaterno	Nombres
[]	[]	[]
Documento de Identidad	Fecha de Nacimiento	Fecha de Defunción (Si fuera el caso)
[]	[]	[]
Pais de Nacimiento	Domicilio - Via (Calle, Jiron, Avenida, etc.) / Número	
[]	[]	
Distrito	Provincia	Departamento

Autor N°5:

[]		
ApellidoPaterno	ApellidoMaterno	Nombres
[]	[]	[]
Documento de Identidad	Fecha de Nacimiento	Fecha de Defunción (Si fuera el caso)
[]	[]	[]
Pais de Nacimiento	Domicilio - Via (Calle, Jiron, Avenida, etc.) / Número	
[]	[]	
Distrito	Provincia	Departamento

Si usted necesita mas espacio puede utilizar hojas adicionales

6. Datos del Productor o Titular(*)

Productor: Es la persona natural o jurídica que tiene la iniciativa, coordinación, y la responsabilidad en la producción de la obra

Apellido Paterno		Apellido Materno		Nombres / Razón Social	
Documento de Identidad			Domicilio - Via (Calle, Jirón, Avenida, etc.) / Número		
Distrito		Provincia		Departamento	Teléfono

7. Autorizaciones

(marcar con "x" en caso de ser afirmativa su respuesta)

Obra Derivada: Es aquella basada en otra ya existente. Ejemplo: adaptación, arreglo, traducción, resumen u otra transformación de la obra originaria.

- a. Declaro tener la autorización escrita del titular para la sincronización de su obra musical no creada especialmente para la obra audiovisual en la misma.

En caso de Obra Derivada

- b. Declaro tener la autorización escrita del titular de la obra titulada para modificar esta obra.

8. Exhibición de la Obra

Si No ¿Acepta Ud. que la obra sea exhibida en las exposiciones que la Dirección de Derecho de Autor organice?

Si No ¿Acepta Ud. que el título de su obra con una breve sumilla del contenido sea publicado en el Boletín Electrónico de la Dirección de Derecho de Autor?

Si No ¿Acepta Ud. la producción digital de su obra para su conservación en el Archivo del Registro Nacional de Derecho de Autor y Derechos Conexos?



Correspondencia

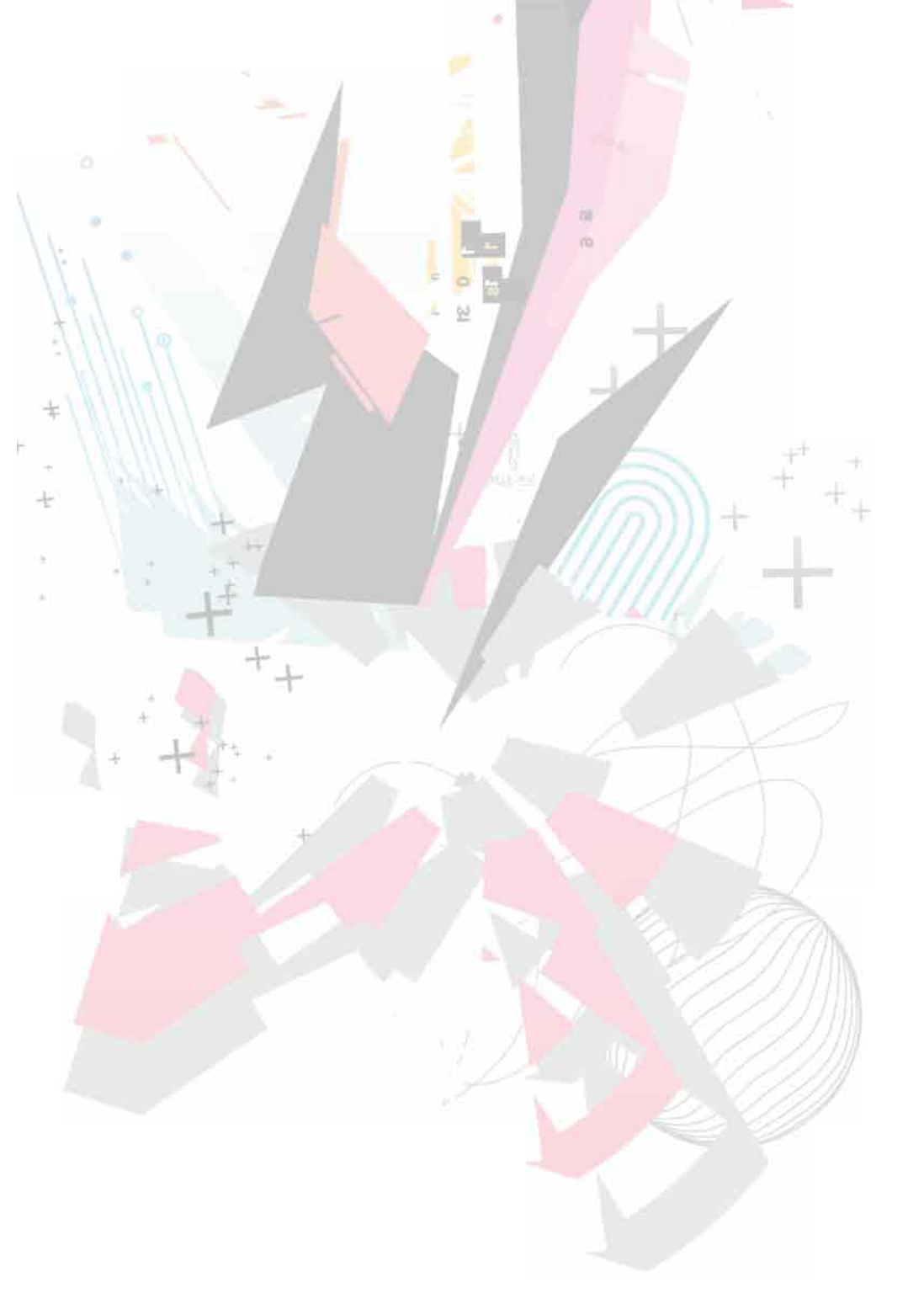
Autorizo la entrega de las NOTIFICACIONES
■ (Marcar una sola opción)
a la siguiente dirección:

- Entrega personal (Vía courier)
 Por correo electrónico
 Por telefax

Domicilio - Vía (Calle, Jirón, Avenida, etc.) / Número			Distrito	
Provincia		Departamento	País	E-mail/Telefax

Firma del Solicitante

NOTA: Los documentos o materiales presentados con la solicitud no serán devueltos



N° de Orden	Denominación del Procedimiento	Requisitos		Derecho de tramitación (*)		Calificación			Plazo par resolver (en 2 días hábiles)	Inicio del procedimiento	Autoridad competente para resolver	Instancias de resolución de recursos		
		Número y Denominación	Formulario / Código / Ubicación	(en % UIT*)	(en S/.)	Automático	Evaluación Previa					Reconsideración	Apelación	
							Positivo	Negativo						
18	Registro de software o programa de computación	<p>1) Llenar el formato F-DDA-02, consignando la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El nombre, número de documento de identidad, domicilio (Nota 18) y país de nacimiento del autor o autores, salvo que la obra se consignará en el formato tal circunstancia. - El título del software o programa de computación, si la obra es inédita o publicada, el país de origen de la obra y los elementos del soporte lógico presentados. - Datos del productor, a quien se presumirá como titular del derecho, en virtud del artículo 71° y el domicilio (Nota 18). - Datos del solicitante, número de RUC -de ser el caso-, y el domicilio (Nota 18) en el cual se efectuarán las notificaciones. - Lugar, fecha y firma o huella digital del solicitante, en el caso de no saber firmar o estar impedido <p>2) La parte más importante del código fuente</p> <p>3) Una memoria descriptiva del software o programa de computación o en su defecto los ejecutables</p> <p>4) De ser el caso:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Si la obra fuera publicada, la fecha de su primera publicación b. Si el titular fuera una persona distinta del productor, la cesión de derechos en los que se especifique claramente los derechos cedidos, si la cesión es o no en exclusiva, el tiempo de duración, el territorio, si el acto es oneroso o gratuito. c. En el caso de ser una obra derivada, se precisará el título de la obra originaria y se presentará la autorización del autor a fin de modificar la misma o la declaración jurada de poseer el mencionado documento. d. Copia de los documentos que acrediten la existencia de la persona jurídica solicitante e. Los poderes que fueran necesarios (Nota 2) f. En el caso de documentos elaborados en idioma extranjero, deberán estar traducidos al español (Nota 9) 	F-DDA-01 (Nota 15)	10.55% (Nota 1)	390.50 (Nota 1)			x	Treinta (30) días sin observaciones, ciento veinte (120) días sin observaciones y denegatorias (Nota 11) (Nota 14)	Unidad de Trámite Documentario de la Sede Central del Indecopi (Calle de la Prosa 138, San Borja) o Mesa de Partes de la Oficina Regional. (Ver Portal web http://www.indecopi.gob.pe/0/home_oficinas_regionales.aspx?PFL=15)	Dirección de Derecho de Autor	Dirección de Derecho de Autor	Sala de Propiedad Intelectual del Tribunal del Indecopi	
	<p>• Base Legal: Decreto Legislativo 1033, Ley de Organización y Funciones del INDECOPI Art 38 numeral 38.2; 40 inciso b) y 41 inciso h) (Publicado el 25 de junio de 2008) Decreto Legislativo 822, Ley sobre el Derecho de Autor artículo 5° incisos e) y n), Art. 143°, 169 inciso k); 170 - 172. (Publicado el 24 de abril de 1996) Reglamento de Registro Nacional del Derecho de Autor y Derechos Conexos Res. N° 0276-2003/ODA-INDECOPI, Arts. 1 - 37; 85 - 89 (Publicado el 31 de diciembre del 2003)</p>											Procede dentro de los quince (15) días de Notificada la Resolución (Nota 12)	Procede dentro de los quince (15) días de Notificada la Resolución (Nota 12)	
													Plazo para resolver el recurso: Treinta (30) días hábiles (Nota 13) (Nota 14).	Plazo para resolver el recurso: Ciento veinte (120) días hábiles (Nota 08) (Nota 14).

* Al valor de la UIT del año 2012. En años posteriores se deberá calcular con base en el valor de la UIT correspondiente a cada año.

N° de Orden	Denominación del Procedimiento	Requisitos		Derecho de tramitación (*)		Calificación			Plazo para resolver (en 2 días hábiles)	Inicio del procedimiento	Autoridad o componentes para resolver	Instancias de resolución de recursos		
		Número y Denominación	Formulario / Código / Ubicación	(en % UIT*)	(en S/)	Automático	Evaluación Previa					Reconsideración	Apelación	
							Positivo	Negativo						
15	Registro de obras y producciones audiovisuales (cinematográficas, televisivas, videos, multimedia, páginas web y demás grabaciones de imágenes en movimiento).	<p>1) I. Llenar formato F-DDA-01, consignando la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El Nombre, número de documento de identidad, domicilio (Nota 18 y país de nacimiento del autor o autores, salvo que la obra haya sido publicada en forma anónima o seudónimo, en cuyo caso se consignará en el formato tal circunstancia. - El título de la obra o producción, si ésta es inédita o publicada, el país de origen de la obra o producción, la fecha de terminación, duración y el tipo de soporte. - Datos del productor, a quien se presumirá como titular del derecho, en virtud del artículo 66° y el domicilio (Nota 18). - Datos del solicitante, número de RUC -de ser el caso-, y el domicilio (Nota 18) en el cual se efectuarán las notificaciones. - Lugar, fecha y firma o huella digital del solicitante, en el caso de no saber firmar o estar impedido. <p>2) Un ejemplar de la obra en el soporte deseado, salvo que la misma fuera publicada en cuyo caso se presentará un ejemplar idéntico al que fue publicado o fotografías de las principales escenas, acompañando una breve sinopsis de la obra</p> <p>3) De ser el caso:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Si la obra fuera publicada, la fecha de la primera publicación b. Si el titular fuera una persona distinta del productor, la cesión de derechos, en los que se especifique claramente los derechos cedidos, si la cesión es o no en exclusiva, el tiempo de duración, el territorio, si el acto es oneroso o gratuito o la declaración jurada de contar con el mencionado documento. c. En el caso de haber reproducido o sincronizado una obra o producción de terceros en la obra a registrar, la autorización del autor o titular de los derechos o la declaración jurada de poseer el mencionado documento. d. En el caso de ser una obra derivada, se precisará el título de la obra originaria y se presentará la autorización del autor a fin de modificar la misma o la declaración jurada de poseer el mencionado documento, siendo de aplicación, salvo pacto en contrario, lo establecido en el artículo 59° del Decreto Legislativo N° 822. e. Copia de los documentos que acrediten la existencia de la persona jurídica solicitante f. Los poderes que fueran necesarios (Nota 2) g. En el caso de documentos elaborados en idioma extranjero, deberán estar traducidos al español (Nota 9) 	F-DDA-01 (Nota 15)	5.28% (Nota 1)	195.25 (Nota 1)			x		Treinta (30) días sin observaciones, ciento veinte (120) días con observaciones y denegatorias (Nota 11) (Nota 14)	Unidad de Trámite Documentario de la Sede Central del Indecopi (Calle de la Prosa 138, San Borja) o Mesa de Partes de la Oficina Regional. (Ver Portal web http://www.indecopi.gob.pe/0/home_oficinas_regionales.aspx?PFL=15)	Dirección de Derecho de Autor	Dirección de Derecho de Autor	Sala de Propiedad Intelectual del Tribunal del Indecopi
	<ul style="list-style-type: none"> • Base Legal: Decreto Legislativo 1033, Ley de Organización y Funciones del INDECOPI Art 38 numeral 38.2; 40 inciso b) y 41 inciso h) (Publicado el 25 de junio de 2008) Decreto Legislativo 822, Ley sobre el Derecho de Autor artículo 5° incisos e) y n), Art. 143°, 169 inciso k); 170 - 172. (Publicado el 24 de abril de 1996) Reglamento de Registro Nacional del Derecho de Autor y Derechos Conexos Res. N° 0276-2003/ODA-INDECOPI, Arts. 1 - 37; 85 - 89 (Publicado el 31 de diciembre del 2003) 											Procede dentro de los quince (15) días de Notificada la Resolución (Nota 12)	Procede dentro de los quince (15) días de Notificada la Resolución (Nota 12)	
													Plazo para resolver el recurso: Treinta (30) días hábiles (Nota 13) (Nota 14).	Plazo para resolver el recurso: Ciento veinte (120) días hábiles (Nota 08) (Nota 14).

* Al valor de la UIT del año 2012. En años posteriores se deberá calcular con base en el valor de la UIT correspondiente a cada año.



FACILITANDO COMERCIO



INSTITUTO NACIONAL DE DEFENSA DE LA COMPETENCIA
Y DE LA PROTECCIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL