PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE

IDENTIFICACIÓN

CURSO	:	DERECHO DEL ENTRETENIMIENTO DIGITAL: MERCADO Y REGULACIÓN
TRADUCCIÓN	:	DIGITAL ENTERTAINMENT LAW: MARKET AND REGULATION
SIGLA	:	DMD3965
CRÉDITOS	:	5
MÓDULOS	:	1
REQUISITOS	:	NO TIENE
CONECTOR	:	NO APLICA
RESTRICCIONES	:	((ESCUELA= DERECHO) Y ((NIVEL=MAGISTER))
CARÁCTER	:	OPTATIVO
TIPO	:	CÁTEDRA
FORMATO	:	PRESENCIAL
PERIODO	:	BIMESTRE
CALIFICACIÓN	:	ESTÁNDAR
PALABRAS CLAVE	:	ENTRETENIMIENTO; REGULACIÓN DIGITAL; PROPIEDAD INTELECTUAL; STREAMING; TECNOLOGÍA
NIVEL FORMATIVO	:	MAGISTER

INTEGRIDAD ACADÉMICA Y CÓDIGO DE HONOR

La Universidad tiene un compromiso con la construcción de una cultura de respeto e integridad. Quienes participen de este curso se adscriben al Código de Honor UC y adquieren el compromiso de aportar a la construcción de una cultura de Integridad Académica, actuando en consonancia con los valores de veracidad, confianza, respeto, justicia, responsabilidad y honestidad en todo el trabajo académico.

I. DESCRIPCIÓN DEL CURSO

En este curso, los estudiantes obtendrán un entendimiento general del mercado del entretenimiento digital y las nuevas tecnologías vinculadas, desde la perspectiva jurídica y del negocio en sí mismo. Comprenderán la naturaleza del derecho del entretenimiento, como un sector que envuelve a distintas áreas del derecho (derecho público, corporativo, laboral, propiedad intelectual, entre otras) y a distintas industrias (como el streaming, cine y televisión, música y videojuegos). Los aprendizajes se desarrollarán mediante clases expositivas, aprendizaje invertido, análisis comparado, trabajo en equipos y negociación simulada, y serán evaluados mediante una negociación simulada y un examen final oral.

II. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Explicar las principales características del mercado del entretenimiento digital.
2. Identificar las problemáticas jurídicas que enfrentan los distintos actores e intervinientes de la industria del entretenimiento en los ámbitos nacional y global.
3. Identificar las principales fortalezas y plusvalías que puede ofrecer un abogado a sus clientes vinculados al mundo del entretenimiento.
4. Distinguir las principales industrias del entretenimiento, considerando sus particularidades y las necesidades de asesoría especializada de cada una.
5. Evaluar estrategias y posibles cursos de acción frente a problemáticas prácticas de la industria del entretenimiento.

III. CONTENIDOS

1. **Introducción al Derecho del Entretenimiento:**
   1.1 Concepto y Naturaleza: Industrias Vinculadas y su Relación con las Nuevas Tecnologías

1.2. Principales Disciplinas Jurídicas Vinculadas
1.3. La Regulación Digital en Chile

2. **Nociones sobre Entretenimiento Tradicional en Chile**
   2.1. Derecho de la Televisión y el Cine: Mercado y Regulación
   2.2. Derecho de la Música: Mercado y Regulación
   2.3. Otras Formas de Entretenimiento Tradicional.

3. **Las Plataformas de Streaming**
   3.1. El Streaming de Video (Audiovisual): Mercado, Regulación y Distribución de Contenido
   3.2. El Streaming de Música: Mercado, Regulación y Distribución de Contenido
   3.3. El Streaming y el Mercado de los Influencers

4. **Derecho de los Videojuegos: Parte General**
   4.1. Mercado del Gaming
   4.2. Estado de la Regulación en Chile y Problemáticas Jurídicas
   4.3. Contratos Innominados Relevantes

5. **Derecho de los Videojuegos: Parte Especial - Los E-Sports**
   5.1 Mercado de los Esports
   5.2. Concepto y Estado de la Regulación en Chile
   5.3. Principales Aspectos Jurídicos de los Contratos y Transacciones

IV. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Cátedra
- Clase invertida (Preparación).
- Negociación Simulada.
- Análisis comparado
- Charlas de Expositor.
- Aprendizaje en equipos.

V. ESTRATEGIAS EVALUATIVAS

- Negociación Simulada : 50%
- Examen final oral : 50%

VI. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Mínima:

- Appleton, Dina y Yankelevits, Daniel (2002): “Hollywood Deal Making, Negotiating Talent Agreements for Film, TV and Digital Media”, Allworth Press, Fourth Edition (2025), New York, USA, pp. 1-15; 26-43.
- Arroyo, Esther; Martínez, Yolanda; Rodríguez, Mariola; y, Tarrés, Marc y otros (2021): Servicios en Plataforma, Estrategias Regulatorias, Marcial Pons, 1ª Edición, Madrid, España, pp. 15-19.
- Lessig, Lawrence (1999): “CODE Version 2.0”, Basic Books 2nd Edition (2006), New York, USA, pp. 120-137.
- Pardo, Esteve (2021): “Principios de Derecho Regulatorio, Servicios Económicos de interés General y Regulación de Riesgos”, Marcial Pons, 1ª Edición, Madrid, España, pp. 25-49.
- Ramírez, Gerardo (2019): “La Televisión Pública y su Rol Regulatorio”, Editorial Hammurabi, 1ª Edición, Buenos Aires, Argentina, pp. 35-47.

- Rey, Xosé Manuel (2023): “El Contrato entre Desarrollador y Publisher” en Derecho de los Videojuegos, aspectos jurídicos y de negocio, Editorial Aranzadi, 1ª Edición, Pamplona, España, pp. 112-141.
- Walker, Elisa (2014): Manual de Propiedad Intelectual, Thomson Reuters, 2da Edición (2020), Santiago, Chile, pp. 215-268.

Bibliografía Complementaria:

- Asociación Española de Videojuegos (2023): “La Industria de los Videojuegos” en Derecho de los Videojuegos, aspectos jurídicos y de negocio, Editorial Aranzadi, 1ª Edición, Pamplona, España, pp. 51-65.
- Passman, Donald (1991): All You Need to Know About the Music Business – Revised and Updated “, Simon & Schuster, 11th Edition (2023), New York, USA, pp.14-85.
- Rodriguez, Javier (2018): “Los e-Sports como ¿Deporte? Análisis Jurídico y Técnico-Deportivo de su Naturaleza y los Requisitos Legales Exigidos”, Reus Editorial, 1ª Edición, Madrid, España, pp.13-39.
- Walker, Elisa (2014): Manual de Propiedad Intelectual, Thomson Reuters, 2da Edición (2020), Santiago, Chile, pp. 69-214.