

## GERVASIO VARELA

RESPONSABLE DE INNOVACIÓN Y PRODUCTO DE REDEGAL

## «Es insostenible sobrevivir sin analítica en el comercio digital»

La llegada de **Google Analytics 4** abre un nuevo escenario para las empresas que venden por internet. Desde Redegal explican que quien sepa aprovechar este nuevo modelo podrá **adelantar a los demás**

## Rubén Nóvoa

Tiempos de cambio para el comercio digital con la llegada de Google Analytics 4. Su nacimiento ha llegado marcado por la polémica, pero la compañía gallega *full* digital de alcance global, Redegal, considera que abre también nuevos retos. Su responsable de Innovación y Producto, Gervasio Varela, defiende la importancia del análisis de datos para sobrevivir en la venta electrónica.

## —¿Cuáles serán los principales cambios que traerá Analytics 4 a los comercios electrónicos?

—Son cambios significativos que se traducen en un interesante conjunto de retos, pero sobre todo de oportunidades que los comercios electrónicos deben aprovechar. Este cambio supone dejar atrás los datos generados en la antigua plataforma, ya que Google no proporciona ningún mecanismo para seguir manteniendo viva esa información en GA4. Sin embargo, la comparativa con períodos anteriores es fundamental, sobre todo en negocios estacionales. GA4 ofrece personalización y seguimiento mejorados. Si bien el poder ser propietarios de nuestros datos me parece una de las principales oportunidades que nos brinda GA4, no



Gervasio Varela, de la empresa «full» digital Redegal.

viene exenta de retos. Ofrece un modelo de información muy complejo de utilizar, y tanto las agencias de analítica como los comercios electrónicos van a necesitar soluciones que les permita aprovechar esta ventaja de forma más sencilla y directa. Redegal ha incorporado en Binnacle Data una serie de funcionalidades explícitamente enfocadas a facilitar la explotación de esos datos ofreciendo modelos de datos y métricas precalculadas con las que resulta mucho más sencillo e intuitivo explotar esta información. La posibilidad de hacernos propieta-

rios de los datos que generamos es un aspecto absolutamente diferencial. Los que sepan aprovechar esta oportunidad podrán adelantarse a los demás.

## —¿Cómo se gestionará el fin de las «cookies»?

—Es un tema extremadamente relevante en el ámbito del marketing digital y la analítica web. Su uso indiscriminado ha provocado su regulación y su limitación en muchos navegadores. Y es que si bien falta que Chrome, el navegador más utilizado y controlado por Google, termine de dar el paso, en realidad muchos otros navega-

dores ya llevan tiempo bloqueando por defecto las cookies de terceros. Está previsto un apagado gradual a lo largo de la segunda mitad del 2024, pero a estas alturas las alternativas todavía no están claras. En todo caso, todo parece indicar que el camino a seguir girará en torno al consentimiento de los usuarios, la información que cada plataforma sea capaz de conseguir de manera legítima, el marketing contextual y la segmentación de usuarios.

## —¿Afectará al número de visitas en los negocios electrónicos?

—En un escenario sin *cookies* es probable que las empresas y los especialistas en marketing busquen enfoques basados en *first party data*, y traten de aprovechar inteligencia artificial. En cuanto al tráfico de entrada, algunas estimaciones apuntan a que podría haber un aumento en el tráfico directo y de referencia, y menos de la información de terceros recopilada a través de *cookies* que potencia mucho el tráfico basado en medios de pago.

## —¿Es posible sobrevivir sin análisis de sus datos?

—Sobrevivir en el comercio electrónico sin analítica digital sería extremadamente difícil e ineficiente e, incluso diría insostenible en el medio y largo plazo.

## CONSULTORIO LABORAL

## CAMBIO EN TIPO DE CONTRATO

¿El personal laboral temporal e indefinido no fijo que es nombrado funcionario interino puede exigir una indemnización por despido?

En ocasiones la administración decide cambiar el vínculo de un trabajador laboral y nombrarlo funcionario interino. Y en este caso los trabajadores pueden solicitar una indemnización por despido cuando pasan de ser personal laboral a funcionarios interinos. Así lo ha decidido el Tribunal Superior de Justicia del País Vasco, que reconoce este derecho a una trabajadora.

El Tribunal tiene en cuenta para determinar que nos encontramos ante un despido improcedente que la trabajadora fue contratada de forma temporal; que los contratos de obra y servicio no se ajustaban a la legalidad y fueron declarados fraudulentos; y que la administración cesa a la trabajadora como personal laboral temporal y la contrata como funcionaria interina.

La argumentación es clara: «El nombramiento de la actora como funcionaria interina para la ejecución de un programa de naturaleza temporal, con efectos del día siguiente de su cese, no hace desaparecer el interés de la actora en que se verifique la naturaleza indefinida de la relación mantenida con el organismo demandado en función de las irregularidades detectadas, y se califique su cese como un despido, máxime si se tiene en cuenta la diferente naturaleza de un contrato laboral indefinido no fijo y de un nombramiento como funcionario interino, y el distinto régimen jurídico de uno y otro, y de manera particular en lo referente a las causas de extinción. El primero solo puede darse por concluido por cobertura reglamentaria de la plaza, el segundo puede extinguirse por la mera decisión del organismo demandado por considerar que no concurren las razones de urgencia que justificaron la aprobación del plan...».

De esta forma, si el trabajador con la condición de personal laboral temporal o indefinido no fijo es cesado, es nombrado funcionario interino, podría tener derecho a una indemnización por despido improcedente. Para ello, debe interponer demanda de despido en el plazo de 20 días desde el cese.

ELÍAS LLOVES SUÁREZ es abogada laboralista en Vento abogados y asesores.

## CONSULTORIO FISCAL

## VIDEOJUEGOS Y PROPIEDAD INTELECTUAL

En cuanto a la autoría del videojuego, si es resultado de la colaboración de varios autores de forma conjunta y unitaria, desde el punto de vista de la propiedad intelectual, se tratará de una «obra en colaboración», y los derechos sobre ella serán de todos los coautores en la proporción que acuerden. Por el contrario, si la creación del videojuego ha surgido a iniciativa y bajo la coordinación de uno de los creadores, se tratará de una «obra colectiva», y —salvo pacto en contrario— se entenderá que los derechos sobre ella corresponden solo a la persona que la edita y divulga bajo su nombre.

Por otro lado, en cuanto a su registro, los videojuegos carecen de una definición y regulación legal específica, como sí lo tienen otras obras—creaciones audiovisuales,

unos compañeros de la universidad y yo estamos desarrollando un proyecto de creación de un videojuego y nos gustaría sacarlo al mercado. Nos surgen dudas sobre cómo protegerlo, desde el punto de vista de la propiedad intelectual, y dado que todos nosotros hemos participado en su creación, ¿somos todos propietarios a partes iguales? ¿Es posible registrarlo para protegernos de posibles plagios?

representación teatral, edición literaria y musical o programas de ordenador—. Pero, por supuesto, el hecho de que no estén explícitamente mencionados en la ley, no supone que estén desprotegidos; pues, por el mero hecho de tratarse de una creación original literaria, artística o científica, expresada por cualquier medio o soporte— tangible o intangible— y que haya sido generada mediante el esfuerzo intelectual; ya es suficiente para ser una obra protegida por la Ley de Propiedad Intelectual. Y, en consecuencia, como obra protegida, puede ser registrada en el Registro de la Propiedad Intelectual.

No obstante, dada la falta de regulación legal, surgen muchas dudas sobre su catalogación. En cualquier caso, de lo que no hay duda es que los videojuegos son una obra compleja; a su vez, compuesta por otras obras: un programa de ordenador, unas imágenes en movimiento —catalogables co-

mo obra audiovisual—, una banda sonora, un guion.... De hecho, este carácter complejo, precisamente, permitirá que, en su caso, cada coautor pueda, a su vez, ser autor de una obra individual.

En definitiva, una vez aclarada y, en su caso, atribuida la autoría o coautoría del videojuego; a la hora de registrarlo, habrá que tener en cuenta cada una de las obras que lo componen y resultará indispensable especificar y delimitar, claramente, cada una de las composiciones de la obra, así como indicar a quién corresponde la autoría de cada una de las partes que componen el videojuego.

## CARUNCHO &amp; TOMÉ.

Abogados y asesores fiscales. Miembro de HISPAPURIS. [www.caruncho-tome.com](http://www.caruncho-tome.com)