



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|----------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2019/20 |
| Asignatura (*) | Aspectos Xurídicos do Desenvolvemento de Videoxogos | Código | 730529023 | |
| Titulación | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Mestrado Oficial | 1º cuatrimestre | Segundo | Obrigatoria | 3 |
| Idioma | Castelán | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Dereito Público | | | |
| Coordinación | Herce Maza, José Ignacio | Correo electrónico | ignacio.herce@udc.es | |
| Profesorado | Herce Maza, José Ignacio | Correo electrónico | ignacio.herce@udc.es | |
| Web | | | | |
| Descrición xeral | Descritores: ? Fundamentos e bases xurídicas da regulación dos videoxogos ? Cuestións xurídico-públicas e xurídico-privadas sobre a produción e comercialización dos videoxogos Obxetivos da materia: ? Acceso e coñecemento as normas xurídicas sobre os videoxogos ? Comprensión dos conceptos máis relevantes na regulación dos videoxogos ? Cuestións prácticas con relación aos aspectos xurídicos da produción e comercialización dos videoxogos | | | |

| Competencias do título | |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Código | Competencias do título |
| A38 | CE38 - Coñecer o marco legal e os aspectos xurídicos relativos á creación e comercialización de videoxogos |
| A39 | CE39 - Coñecer as fórmulas de licenciamiento de software e contidos na industria do videoxogo |
| B1 | CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación |
| B2 | CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo |
| B3 | CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos |
| B4 | CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades |
| B5 | CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo |
| B6 | CG1 - Capacidade de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo |
| B13 | CG8 - Capacidade de aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos |
| B14 | CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión do proxecto de videoxogo |
| C1 | CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita |
| C3 | CT3 - Habilidade para a xestión da información |
| C4 | CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas |
| C6 | CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse |
| C7 | CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico na profesión e no avance socioeconómico e cultural da sociedade |



Resultados da aprendizaxe

| Resultados de aprendizaxe | Competencias do título | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|--------------------------------------------------------|---------------------------------|
| Acceso o coñecemento do entorno xurídico en que se desenrola aa actividade do desenvolvemento de videoxogos, en especial nos aspectos relacionados coa propiedade intelectual, o licenciamiento e la protección de datos | AP38 AP39 | BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP13 BP14 | CP1 CP3 CP4 CP6 CP7 |
| Comprensión e aprendizaxe dos conceptos de Dereito Audiovisual relativos á liberdade de información e á publicidade, así como os temas relativos á protección de datos personais | AP38 AP39 | BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP13 BP14 | CP1 CP3 CP4 CP6 CP7 |

Contidos

| Temas | Subtemas |
|-----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Réximen xurídico dos videoxogos | Introducción ao réximen xurídico dos videoxogos. |
| Propiedade intelectual e industrial | Propiedade intelectual do ?software?. Propiedade intelectual da obra audiovisual dos videoxogos. Marcas e patentes. Loita contra a piratería. |
| Dereitos de explotación y licenciamiento | Derechos de explotación e licenciamiento de contidos propios. Derechos de explotación e licenciamiento de contidos de terceiros. |
| Dereito audiovisual, liberdade de información e publicidade dos videoxogos. | ?Advergaming?. Protección de datos de carácter persoal. Explotación da información de usuarios. Protección da infancia. |
| Réxime xurídico sobre ?e-Sports? | Introducción ao réxime xurídico sobre ?e-Sports?. |

Planificación

| Metodoloxías / probas | Competencias | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo autónomo | Horas totais |
|------------------------|------------------------------------------------|-------------------|-------------------------------------------|--------------|
| Seminario | A38 A39 | 2 | 0 | 2 |
| Traballos tutelados | B1 B2 B3 B4 B5 B6 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 | 4 | 9 | 13 |
| Proba obxectiva | A38 A39 B1 B2 B3 B4 B6 C4 C6 C7 | 1 | 0 | 1 |
| Sesión maxistral | A38 A39 B1 C4 C6 C7 | 12 | 45 | 57 |
| Atención personalizada | | 2 | 0 | 2 |

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado



Metodoloxías

| Metodoloxías | Descrición |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Seminario | Seminario co profesional invitado |
| Traballos tutelados | Elaboración de informe ou traballo por grupos e presentación oral |
| Proba obxectiva | Estudo persoal do alumnado da base teórica |
| Sesión maxistral | Clases expositivas |

Atención personalizada

| Metodoloxías | Descrición |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Traballos tutelados | Supervisión dos traballos tutelados do alumno por parte do profesor. |

Avaliación

| Metodoloxías | Competencias | Descrición | Cualificación |
|---------------------|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|---------------|
| Sesión maxistral | A38 A39 B1 C4 C6 C7 | Asistencia ás clases presenciais | 10 |
| Traballos tutelados | B1 B2 B3 B4 B5 B6 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 | Evaluación dos traballos presentados polo alumno | 40 |
| Proba obxectiva | A38 A39 B1 B2 B3 B4 B6 C4 C6 C7 | Evaluación dos coñecementos do alumno sobre a base teórica da materia | 50 |

Observacións avaliación

| |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aqueles alumnos que houberan solicitado a dispensa académica deberán poñerse en contacto cos profesores da asignatura para concretar o método de seguimento e a preparación da avaliación. |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Fontes de información

| | |
|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bibliografía básica | <ul style="list-style-type: none"> - BOUZA LÓPEZ, M. A. (1997). La protección jurídica de los videojuegos. Madrid. Marcial Pons - DONAIRE VILLA, F. J. (2017). La protección jurídica de los derechos de autor de los creadores de videojuegos: ¿statu quo? Perspectivas y desafíos. Trama editorial - NABEL, D. D. & CHANG, B. (2018). Video Game Law in a Nutshell. St. Paul , MN (USA). West Academic Publishing - PALOMAR OLMEDA, A. (2017). Régimen Jurídico de las Competiciones de Videojuegos: La necesidad de un marco jurídico para los videojuegos en España. Madrid. Difusión Jurídica y Temas de Actualidad <p>Información en internet:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Organización mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI): https://www.wipo.int/copyright/es/activities/video_games.html · Asociación Española de Videojuegos: http://www.aevi.org.es · Derecho e industria de los videojuegos: https://develaw.com · Inter Iuris: http://www.interiuris.com/blog/category/videojuegos/ · Eduardo Lagarón: http://www.eduardolagaron.com/category/derecho-de-los-videojuegos/ |
| Bibliografía complementaria | |

Recomendacións

| |
|----------------------------------------------------------|
| Materias que se recomenda ter cursado previamente |
| Materias que se recomenda cursar simultaneamente |
| Materias que continúan o temario |
| Observacións |

