



Guía docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Aspectos Jurídicos del Desarrollo de Videojuegos		Código	730529023
Titulación	Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	1º cuatrimestre	Segundo	Obligatoria	3
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Dereito Público			
Coordinador/a	Sanz Larruga, Francisco Javier	Correo electrónico	javier.sanz.larruga@udc.es	
Profesorado	Collado Rodríguez, Noelia	Correo electrónico	noelia.collado@udc.es	
	Sanz Larruga, Francisco Javier		javier.sanz.larruga@udc.es	
Web				
Descripción general	Descriptorios: ? Fundamentos y bases jurídicas de la regulación de los videojuegos ? Cuestiones jurídico-públicas y jurídico-privadas sobre la producción y comercialización de los videojuegos Objetivos de la materia: ? Acceso y conocimiento a las normas jurídicas sobre los videojuegos ? Comprensión de los conceptos más relevantes en la regulación de los videojuegos ? Cuestiones prácticas con relación a los aspectos jurídicos de la producción y comercialización de los videojuegos			



Plan de contingencia	<p>1. Modificaciones en los contenidos</p> <p>No habrá modificaciones en los contenidos en caso de suspensión de la actividad presencial</p> <p>2. Metodologías</p> <p>*Metodologías docentes que se mantienen</p> <p>La docencia pasará a ser telemática (síncrona o no) en su totalidad, mediante lo uso de la plataforma Teams.</p> <p>*Metodologías docentes que se modifican</p> <p>Las metodologías docentes se reforzarán con las siguientes actuaciones, de acuerdo con el criterio de cada uno de los profesores responsables de grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realización de presentaciones de Powerpoint con apuntes y notas de apoyo para facilitar su comprensión y suplir las carencias de manuales de apoyo. - Realización de tutorías grupais no presenciais para solventar dudas sobre las diferentes materias. - Elaboración de vídeos de apoyo para facilitar la comprensión del tema y facilitar la identificación de las cuestiones más relevantes. - Atención personalizada reforzada a través de los diferentes mecanismos técnicos que ofrece el paquete OFFICE 365 (fundamentalmente chat de TEAMS). <p>3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado</p> <p>Se reforzará el uso de los medios de atención personalizada no presencial ya previstos en la Guía Docente.</p> <p>Durante los horarios de tutorización, o cuando así se señale por el profesorado, los estudiantes tendrán la posibilidad de programar tutorías personalizadas mediante la plataforma Teams.</p> <p>4. Modificaciones en la evaluación</p> <p>Con carácter general, se mantendrá la estructura de la evaluación tanto en primera como en segunda oportunidad.</p> <p>*Observaciones de evaluación:</p> <p>5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía</p> <p>Ninguna</p>
-----------------------------	---

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A38	CE38 - Conocer el marco legal y los aspectos jurídicos relativos a la creación y comercialización de videojuegos
A39	CE39 - Conocer las fórmulas de licenciamiento de software y contenidos en la industria del videojuego
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios



B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación, especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen un videojuego
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de videojuego
C1	CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita
C3	CT3 - Habilidad para a gestión de la información
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
C7	CT7 - Comprender y valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en la profesión y en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad

Resultados de aprendizaje					
Resultados de aprendizaje		Competencias del título			
Acceso al conocimiento del entorno jurídico en que se desarrolla la actividad del desarrollo de videojuegos, en especial en los aspectos relacionados con la propiedad intelectual, el licenciamiento y la protección de datos	AP38	BP1	CP1		
	AP39	BP2	CP3		
		BP3	CP4		
		BP4	CP6		
		BP5	CP7		
		BP6			
		BP13			
		BP14			
		Comprensión y aprendizaje de los conceptos de Derecho Audiovisual relativos a la libertad de información y la publicidad, así como los temas relativos a la protección de datos personales	AP38	BP1	CP1
			AP39	BP2	CP3
				BP3	CP4
				BP4	CP6
				BP5	CP7
				BP6	
BP13					
BP14					

Contenidos	
Tema	Subtema
Régimen jurídico de los videojuegos	Introducción al régimen jurídico de los videojuegos.
Propiedad intelectual e industrial	Propiedad intelectual del "software". Propiedad intelectual de la obra audiovisual de los videojuegos. Marcas y patentes. Lucha contra piratería.
Derechos de explotación y licenciamiento	Derechos de explotación y licenciamiento de contenidos propios. Derechos de explotación y licenciamiento de contenidos de terceros.



Derecho audiovisual, libertad de información y publicidad de los videojuegos.	?Advergaming? Protección de datos de carácter personal. Explotación de la información de usuarios. Protección de la infancia.
Régimen jurídico sobre ?e-Sports?	Introducción al régimen jurídico sobre ?e-Sports?.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Seminario	A38 A39	2	0	2
Trabajos tutelados	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7	4	9	13
Prueba objetiva	A38 A39 B1 B2 B3 B4 B6 C4 C6 C7	1	0	1
Sesión magistral	A38 A39 B1 C4 C6 C7	12	45	57
Atención personalizada		2	0	2

(*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Seminario	Seminario con profesional invitado
Trabajos tutelados	Elaboración de informe o trabajo por grupos y presentación oral
Prueba objetiva	Estudio personal del alumnado de la base teórica
Sesión magistral	Clases expositivas

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Supervisión de los trabajos tutelados del alumno por parte del profesor.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Sesión magistral	A38 A39 B1 C4 C6 C7	Asistencia a las clases presenciales	10
Trabajos tutelados	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7	Evaluación de los trabajos presentados por el alumno	40
Prueba objetiva	A38 A39 B1 B2 B3 B4 B6 C4 C6 C7	Evaluación de los conocimientos del alumno sobre la base teórica de la materia	50

Observaciones evaluación
Aquellos alumnos que hayan solicitado la dispensa académica deberán ponerse en contacto con los profesores de la asignatura para concretar el método de seguimiento y la preparación de la evaluación.

Fuentes de información

