UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente					
Datos Identificativos					2020/21
Asignatura (*)	Aspectos Jurídicos del Desarrollo de Videojuegos			Código	730529023
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos				
Descriptores					
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 Sanz Larruga, Francisco Javier		Correo electrónico	noelia.collado@udc.es javier.sanz.larruga@udc.es	
Web					
Descripción general	Descriptores: ? 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	1. Modificaciones en los contenidos No habrá modificaciones en los contenidos en caso de suspensión de la actividad presencial 2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen La docencia pasará a ser telemática (síncrona o no) en su totalidad, mediante lo uso de la plataforma Teams. *Metodologías docentes que se modifican Las metodologías docentes se reforzarán con las siguientes actuaciones, de acuerdo con el criterio de cada uno de los profesores responsables de grupo: - Realización de presentaciones de Powerpoint con apuntes y notas de apoyo para facilitar su compresnión y suplir las carencias de manuales de apoyo. - Realización de titorías 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). 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado Se reforzará el uso de los medios de atención personalizada no presencial ya previstos en la Guía Docente. Durante los horarios de titorización, o cuando así se señale por el profesorado, los estudiantes tendrán la posibilidad de programar titorías personalizadas mediante la plataforma Teams. 4. Modificaciones en la evaluación Con carácter general, se mantendrá la estructura de la evaluación tanto en primera como en segunda oportunidad. *Observaciones de evaluación: 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía Ninguna

Competencias / Resultados del título	
Código	**Competencias / Resultados 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 / Resultados 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 AP39	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP13 BP14	CP1 CP3 CP4 CP6 CP7
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 AP39	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP13 BP14	CP1 CP3 CP4 CP6 CP7

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 / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas 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 / Resultados	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

Básica	- 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 juridico para los videojuegos en España. Madrid. Difusión Jurídica y Temas de Actualidad Información en internet:· 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/
Complementária	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios
?Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenido y cumplir con el objetivo de la acción número 5: ?Docencia e investigación saludable y sustentable ambiental y social? del "Plan de Acción Green Campus Ferrol":   La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: ? Se solicitarán en formato virtual y/o soporte informático   ? Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos   ? En caso de ser necesario realizarlos en papel: -   No se emplearán plásticos   -   Se realizarán impresiones a doble cara.   -   Se empleará papel reciclado.   -   Se evitará la impresión de borradores.Además:? Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural? Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales? Se incorpora perspectiva de género en la docencia de esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas?)? Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.? Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías