



Teaching Guide				
Identifying Data				2020/21
Subject (*)	Legal Aspects of Video Game Development		Code	730529023
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videogames			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Official Master's Degree	1st four-month period	Second	Obligatory	3
Language	Spanish			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Dereito Público			
Coordinador	Sanz Larruga, Francisco Javier	E-mail	javier.sanz.larruga@udc.es	
Lecturers	Collado Rodríguez, Noelia Sanz Larruga, Francisco Javier	E-mail	noelia.collado@udc.es javier.sanz.larruga@udc.es	
Web				
General description	<p>Descriptores:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>? Fundamentos e bases xurídicas da regulación dos videoxogos</li><li>? Cuestions xurídico-públicas e xurídico-privadas sobre a produción e comercialización dos videoxogos</li></ul> <p>Objetivos da materia:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>? Acceso e coñecemento as normas xurídicas sobre os videoxogos</li><li>? Comprensión dos conceptos más relevantes na regulación dos videoxogos</li><li>? Cuestions prácticas con relación aos aspectos xurídicos da producción e comercialización dos videoxogos</li></ul>			
Contingency plan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Modifications to the contents</li><li>2. Methodologies<ul style="list-style-type: none"><li>*Teaching methodologies that are maintained</li><li>*Teaching methodologies that are modified</li></ul></li><li>3. Mechanisms for personalized attention to students</li><li>4. Modifications in the evaluation<ul style="list-style-type: none"><li>*Evaluation observations:</li></ul></li><li>5. Modifications to the bibliography or webgraphy</li></ol>			

Study programme competences	
Code	Study programme competences
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 - Posuir 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 saibam aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos más amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudio
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrentarse 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 saibam 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 estudiando 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 componen 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 - Capacidad de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situacíon novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrentarse
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

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences		
Acceso o coñecemento do entorno xurídico en que se desenvolla aa actividade do desenvolvemento de videoxogos, en especial nos aspectos relacionados coa propiedade intelectual, o licenciamiento e la protección de datos	AJ38	BJ1	CJ1
	AJ39	BJ2	CJ3
	BJ3	CJ4	
	BJ4	CJ6	
	BJ5	CJ7	
	BJ6		
	BJ13		
	BJ14		
Comprensión e aprendizaxe dos conceptos de Dereito Audiovisual relativos á libertad de información e á publicidade, así como os temas relativos á protección de datos personais	AJ38	BJ1	CJ1
	AJ39	BJ2	CJ3
	BJ3	CJ4	
	BJ4	CJ6	
	BJ5	CJ7	
	BJ6		
	BJ13		
	BJ14		

Contents	
Topic	Sub-topic
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, libertad 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?.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Seminar	A38 A39	2	0	2
Supervised projects	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7	4	9	13
Objective test	A38 A39 B1 B2 B3 B4 B6 C4 C6 C7	1	0	1
Guest lecture / keynote speech	A38 A39 B1 C4 C6 C7	12	45	57
Personalized attention		2	0	2

(\*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Seminar	Seminario co profesional invitado
Supervised projects	Elaboración de informe ou traballo por grupos e presentación oral
Objective test	Estudo persoal do alumnado da base teórica
Guest lecture / keynote speech	Clases expositivas

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	Supervisión dos traballos tutelados do alumno por parte do profesor.

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Guest lecture / keynote speech	A38 A39 B1 C4 C6 C7	Asistencia ás clases presenciais	10
Supervised projects	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7	Evaluación dos traballos presentados polo alumno	40
Objective test	A38 A39 B1 B2 B3 B4 B6 C4 C6 C7	Evaluación dos coñecementos do alumno sobre a base teórica da materia	50

Assessment comments	
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 evaluación.	

Sources of information

Basic	<ul style="list-style-type: none"> <li>- BOUZA LÓPEZ, M. A. (1997). La protección jurídica de los videojuegos. Madrid. Marcial Pons</li> <li>- DONAIRE VILLA, F. J. (2017). La protección jurídica de los derechos de autor de los creadores de videojuegos: ¿status quo? Perspectivas y desafíos. Trama editorial</li> <li>- NABEL, D. D. &amp; CHANG, B. (2018). Video Game Law in a Nutshell. St. Paul , MN (USA). West Academic Publishing</li> <li>- 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</li> </ul> <p>Información en internet:- Organización mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI):  <a href="https://www.wipo.int/copyright/es/activities/video_games.html">https://www.wipo.int/copyright/es/activities/video_games.html</a>. Asociación Española de Videojuegos:  <a href="http://www.aevi.org.es">http://www.aevi.org.es</a>. Derecho e industria de los videojuegos: <a href="https://develaw.com">https://develaw.com</a>. Inter Iuris:  <a href="http://www.interiuris.com/blog/category/videojuegos/">http://www.interiuris.com/blog/category/videojuegos/</a>. Eduardo Lagarón:  <a href="http://www.eduardolagaron.com/category/derecho-de-los-videojuegos/">http://www.eduardolagaron.com/category/derecho-de-los-videojuegos/</a></p>
Complementary	

### **Recommendations**

**Subjects that it is recommended to have taken before**

**Subjects that are recommended to be taken simultaneously**

## **Subjects that continue the syllabus**

#### **Other comments**

(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.