



Guía Docente

| Datos Identificativos | | | | | 2020/21 |
|---------------------------|--|---------------------------|----------------------------|----------|---------|
| Asignatura (*) | Aspectos Xurídicos do Desenvolvemento de Videoxogos | Código | 730529023 | | |
| Titulación | | | | | |
| Descritores | | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos | |
| Mestrado Oficial | 1º cuatrimestre | Segundo | Obrigatoria | 3 | |
| Idioma | Castelán | | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | | |
| Prerrequisitos | | | | | |
| Departamento | Dereito Público | | | | |
| Coordinación | 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 | | | | | |
| 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 | | | | |



| | |
|-----------------------------|---|
| Plan de continxencia | <p>1. Modificacións nos contidos</p> <p>Non haberá modificacións nos contidos en caso de suspensión da actividade presencial</p> <p>2. Metodoloxías</p> <p>*Metodoloxías docentes que se manteñen</p> <p>A docencia pasará a ser telemática (síncrona ou non) na súa totalidade, mediante o uso da plataforma Teams.</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican</p> <p>As metodoloxías docentes reforzaranse coas seguintes actuacións, de acordo co criterio de cada un dos profesores responsables de grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realización de presentacións de Powerpoint con apuntes y notas de apoio para facilitar a súa comprensión e suplir as carencias de manuais de apoio. - Realización de titorías grupais non presenciais para solventar dúbidas sobre as diferentes materias. - Elaboración de vídeos de apoio para facilitar a comprensión do tema e facilitar a identificación das cuestións máis relevantes. - Atención personalizada reforzada a través dos diferentes mecanismos técnicos que ofrece o paquete OFFICE 365 (fundamentalmente chat de TEAMS). <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado</p> <p>Reforzase o uso dos medios de atención personalizada non presencial xa previstos na Guía Docente.</p> <p>Durante os horarios de titorización, ou cando así se sinala polo profesorado, os estudantes terán a posibilidade de programar titorías personalizadas mediante a plataforma Teams.</p> <p>4. Modificacións na avaliación</p> <p>Con carácter xeral, manterase a estrutura da avaliación tanto en primeira como en segunda oportunidade.</p> <p>*Observacións de avaliación:</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía</p> <p>Ningunha</p> |
|-----------------------------|---|

| Competencias / Resultados do título | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Código | Competencias / Resultados do título |

| Resultados da aprendizaxe | |
|---------------------------|-------------------------------------|
| Resultados de aprendizaxe | Competencias / Resultados 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 / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas 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 / Resultados | 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 Información en internet: <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

