



Guía Docente				
Datos Identificativos			2020/21	
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	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			



<b>Plan de continxencia</b>	<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"> <li>- Realización de presentacións de Powerpoint con apuntes y notas de apoio para facilitar a súa comprensión e suplir as carencias de manuais de apoio.</li> <li>- Realización de titorías grupais non presenciais para solventar dúbidas sobre as diferentes materias.</li> <li>- Elaboración de vídeos de apoio para facilitar a comprensión do tema e facilitar a identificación das cuestións máis relevantes.</li> <li>- Atención personalizada reforzada a través dos diferentes mecanismos técnicos que ofrece o paquete OFFICE 365 (fundamentalmente chat de TEAMS).</li> </ul> <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
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 coñecidas 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 / Resultados do título	
Acceso o coñecemento do entorno xurídico en que se desenrola aa actividade do desenvolvimento de videoxogos, en especial nos aspectos relacionados coa propiedade intelectual, o licenciamiento e la protección de datos	AP38	BP1	CP1
	AP39	BP2	CP3
		BP3	CP4
		BP4	CP6
		BP5	CP7
		BP6	
		BP13	
		BP14	
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	BP1	CP1
	AP39	BP2	CP3
		BP3	CP4
		BP4	CP6
		BP5	CP7
		BP6	
		BP13	
		BP14	

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

