



Guía docente

| Datos Identificativos | | | | | 2021/22 |
|----------------------------|---|---------------------------|----------------------------|-----------------|---------|
| 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 PrivadoDereito 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 / 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 | 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 / 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. La evaluación será la misma para todas las convocatorias. |

| Fuentes de información |
|------------------------|
| |



| | |
|------------------------------|---|
| <p>Básica</p> | <p>- BOUZA LÓPEZ, M. A. (1997). La protección jurídica de los videojuegos. Madrid. Marcial Pons</p> <p>- 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</p> <p>- NABEL, D. D. & CHANG, B. (2018). Video Game Law in a Nutshell. St. Paul, MN (USA). West Academic Publishing</p> <p>- 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</p> <p>Información en internet:</p> <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/ |
| <p>Complementaria</p> | |

| |
|--|
| 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 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