



Guía Docente

Datos Identificativos					2022/23
Asignatura (*)	Marco Legal da Animación e os Videoxogos	Código	616G02047		
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5	
Idioma					
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Dereito PrivadoDereito Público				
Coordinación	Sanz Larruga, Francisco Javier	Correo electrónico	javier.sanz.larruga@udc.es		
Profesorado	Cachafeiro Garcia, Fernando Díaz Teijeiro, Carlos María Sanz Larruga, Francisco Javier	Correo electrónico	fernando.garcia@udc.es carlos.diaz.teijeiro@udc.es javier.sanz.larruga@udc.es		
Web					
Descrición xeral	<p>? Fundamentos e bases legais da regulación dos videoxogos</p> <p>? Temas xurídico-públicos e xurídico-privados sobre a produción e comercialización de videoxogos</p> <p>Obxectivos do curso:</p> <p>? Comprensión dos conceptos máis relevantes na regulación dos videoxogos</p> <p>? Acceso e coñecemento da normativa legal dos videoxogos</p> <p>? Cuestións prácticas relacionadas cos aspectos legais da produción e comercialización de videoxogos</p>				

Competencias do título

Código	Competencias do título
--------	------------------------

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
Acceso ao coñecemento do entorno xurídico en que se desenrola a actividade do desenvolvemento de videoxogos, es especial, nos aspectos relacionados coa propiedade intelectual, o licenciamiento a la protección de datos	A1 A20	B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13 B14	C2 C4
Comprensión e aprendizaxe dos conceptos de Dereito Audiovisual relativos a liberdade de información e á publicidade así como os temas relativos á protección dos datos personais	A1 A20	B2 B5 B9 B11 B12 B13 B14	C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9

Contidos

Temas	Subtemas
-------	----------



1. A PROTECCIÓN DA CREAMIÓN DIXITAL E OS VIDEOXOGOS MEDIANTE O COPYRIGHT	a) Concepto de dereitos de autor b) Importancia económica da industria da creación dixital, da animación e dos videoxogos
2. OBRAS PROTEXIDAS POLO DEREITO DE AUTOR	a) Obras científicas, artísticas e literarias b) As creacións dixitais e os videoxogos son obras?
3. OUTROS DEREITOS SOBRE CREAMIÓNS DIXITAIS E VIDEOXOGOS	a) Música, personaxes, etc. b) Marcas
4. O AUTOR DA OBRA	a) O autor b) Creacións con varios autores c) Obras creadas por encargo
5. REQUISITOS	a) Orixinalidade b) Plasma nun soporte c) Non é imprescindible rexistrar a creación dixital ou o videoxogo
6. DEREITOS MORAIS DO AUTOR	a) Recoñecemento b) Integridade c) Outros
7. LÍMITES DO COPYRIGHT	a) Límites b) Copia privada e a excepción dos videoxogos
8. AS LICENZAS	a) Cesión a terceiros dos dereitos sobre creacións dixitais b) Licenzas de explotación máis habituais c) Licenzas abertas
9. PROTECCIÓN DO COPYRIGHT	a) Piratería e plaxio b) Protección civil c) Protección penal d) A Comisión da Propiedade Intelectual
10. REXISTRO DE CREAMIÓNS DIXITAIS E VIDEOXOGOS	a) O Rexistro da Propiedade Intelectual b) Outras alternativas para rexistrar obras
11. DEREITO PÚBLICO DOS VIDEOXOGOS	a) A súa relación coas liberdades públicas b) A protección dos menores c) Produción de videoxogos como insutria cultural. Réxime de axudas d) A publicidade e os videoxogos e) Réxime de protección de datos personais

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Traballos tutelados	A1 B2 B3	18	18	36
Seminario	A1 A20 B3	3.5	0	3.5
Proba obxectiva	A1	3	0	3
Discusión dirixida	B2	18	18	36
Sesión maxistral	A1 A20	17	17	34
Atención personalizada		0	0	0

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición



Traballos tutelados	Elaboración de informe do traballo por grupos e presentación oral
Seminario	Seminario co profesional invitado
Proba obxectiva	Estudo persoal do alumnado de base teórica
Discusión dirixida	Desenrollo de casos prácticos presentados polo alumnado
Sesión maxistral	clases expositivas

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Supervisión dos traballos tutelados do alumnado por parte do profesor, así como o desenvolvemento da discusión dirixida
Discusión dirixida	

Avaliación

Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A1 B2 B3	Avaliación dos traballos presentados polos alumnos	40
Sesión maxistral	A1 A20	Asistencia activa ás clases presenciais	10
Proba obxectiva	A1	Avaliación dos coñecementos dos alumnos sobre a base teórica das materias impartidas	50

Observacións avaliación

--

Fontes de información

Bibliografía 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 jurídico para los videojuegos en España, Madrid. Difusión Jurídica y Temas de Actualidad TOLMOS RODRÍGUEZ-PIÑEIRO, L. M. (2019): Principios legales de los
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

--

(*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías