UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Marco Legal de la Animación y los Videojuegos		Código	616G02047
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5
Idioma				
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Dereito PrivadoDereito Público			
Coordinador/a	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				
Descripción general	? Fundamentos y bases legales de la regulación de los videojuegos ? Cuestiones jurídico-públicas y jurídico-privadas sobre la producción y comercialización de videojuegos Objetivos de la asignatura: ? Comprensión de los conceptos más relevantes en la regulación de los videojuegos ? Acceso y conocimiento de las normas legales sobre videojuegos ? Cuestiones prácticas relacionadas con los aspectos jurídicos de la producción y comercialización de videojuegos			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A1	CE1 - Conocer y saber aplicar los aspectos teóricos y prácticos de todas las cuestiones jurídicas relacionadas con los videojuegos y los productos de animación.
A20	CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
B2	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
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 animación o videojuego.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C2	CT2 - Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.

C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C5	CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Acceso al conocimiento del entorno jurídico en que se desarrolla las actividades de desarrollo de los videojuegos y, en particular en los aspectos relacionados con la propiedad intelectual e industrial	A1 A20	B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13 B14	C2 C4
Comprensión y aprendizaje de los conceptos de derecho audiovisual, al régimen de las libertades informativas y sobre la protección de datos personales	A1 A20	B2 B5 B9 B11 B12 B13 B14	C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9

Contenidos	
Tema	Subtema
1. LA PROTECCIÓN DE LA CREACIÓN DIGITAL Y LOS VIDEOJUEGOS A TRAVÉS DEL DERECHO DE AUTOR	a) Concepto de derecho de autor b) Importancia económica de la industria de la creación digital, la animación y de los videojuegos
2. OBRAS PROTEGIDAS POR EL DERECHO DE AUTOR	a) Obras científicas, artísticas y literarias b) ¿Son las creaciones digitales y los videojuegos obras?
3. OTROS DERECHOS SOBRE LAS CREACIONES DIGITALES Y LOS VIDEOJUEGOS	a) Música, personajes, etc. b) Marcas
4. EL AUTOR DE LA OBRA	a) El autor b) Creaciones con varios autores c) Las obras creadas por encargo
5. REQUISITOS	a) Originalidad b) Plasmación en un soporte c) No es imprescindible registrar la creación digital o el videojuego

6. DERECHOS MORALES DEL AUTOR	a) Reconocimiento b) Integridad c) Otros
7. LÍMITES DEL DERECHO DE AUTOR	a) Límites b) La copia privada y la excepción de los videojuegos
8. LAS LICENCIAS	a) cesión a terceros de los derechos sobre creaciones digitales b) licencias de explotación más ahbituales c) licencias abiertas
9. PROTECCIÓN DEL DERECHO DE AUTOR	a) La piratería y el plagio b) Protección civil c) Protección penal d) La Comisión de la Propiedad Intelectual
10. REGISTRO DE LAS CREACIONES DITITALES Y VIDEOJUEGOS	a) El Registro de la Propiedad Intelectual b) Otras alternativas para registrar las obras
11. DERECHO PÚBLICO DE LOS VIDEOJUEGOS	a) su relación con las libertades informativas b) la protección de menores c) producción de videojuegos como industria cultural. El régimen de ayudas d) la publicidad y los videojuegos e) régimen de protección de datos personales
12. RÉGIMEN JURÍDICO DE LOS E-SPORTS	a) A súa relación coas liberdades públicas b) A protección dos menores c) Producción de videoxogos como insutria cultural. Réxime de axudas d) A publicidade e os videoxogos e) Réxime de protección de datos personais

Planificación				
Metodologías / pruebas	**Competencias / Resultados**	**Horas lectivas (presenciales y virtuales)**	**Horas trabajo autónomo**	**Horas totales**
Trabajos tutelados	A1 B2 B3	18	18	36
Seminario	A1 A20 B3	3.5	0	3.5
Prueba objetiva	A1	3	0	3
Discusión dirigida	B2	18	18	36
Sesión magistral	A1 A20	17	17	34
Atención personalizada		0	0	0
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	**Descripción**
Trabajos tutelados	Elaboración de informe de los trabajos por grupos y presentación oral
Seminario	Seminario con un profesional invitado
Prueba objetiva	Estudio personal del alumnado de base teórica
Discusión dirigida	Desarrollo de casos prácticos presentados por el alumnado
Sesión magistral	Clases expositivas

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Trabajos tutelados Discusión dirigida	Supervisión de los trabajo tutelados por el profesor, así como el desarrollo de la discusión dirigida

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	**Calificación**
Trabajos tutelados	A1 B2 B3	Avaliación dos traballos presentados polos alumnos	40
Sesión magistral	A1 A20	Asistencia activa ás clases presenciais	10
Prueba objetiva	A1	Avaliación dos coñecementos dos alumnos sobre a base teórica das materias impartidas	50

Observaciones evaluación

Fuentes de información	
Básica	
Complementária	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios

(*) 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