



Guía Docente

Datos Identificativos				
			2022/23	
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	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información Dereito Privado Dereito Público			
Coordinación			Correo electrónico	
Profesorado	Castro Pena, Luz Pérez Dios, Carmen Sanz Larruga, Francisco Javier		Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es carmen.perez.dios@udc.es javier.sanz.larruga@udc.es
Web				
Descrición xeral	<p>Descritores:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? Fundamentos e bases xurídicas da regulación dos videoxogos ? Cuestións xurídico-públicas e xurídico-privadas sobre a produción e comercialización dos videoxogos <p>Obxectivos da materia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? 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 			

Competencias do título

Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
Acceso o coñecemento do entorno xurídico en que se desenrola a actividade do desenvolvemento de videoxogos, en especial nos aspectos relacionados coa propiedade intelectual, o licenciamiento e a 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	Introdución ao réxime 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 e licenciamiento	Dereitos de explotación e licenciamiento de contidos propios. Dereitos 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?	Introdución ao réxime xurídico sobre ?e-Sports?.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / 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 alumnado por parte do profesor.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	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	Avaliación dos traballos presentados polo alumno	40
Proba obxectiva	A38 A39 B1 B2 B3 B4 B6 C4 C6 C7	Avaliación dos coñecementos do alumno sobre a base teórica da materia	50

Observacións avaliación



Aqueles alumnos que teñan solicitado a dispensa académica deberán poñerse en contacto co profesorado da materia para concretar o método de seguimento e a preparación da avaliación.

A avaliación será a mesma para todas as convocatorias.

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 <p>Información en internet· 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>
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

?Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida e cumprir co obxectivo da acción número 5: ?Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social? do "Plan de Acción Green Campus Ferrol": A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático ? Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos ? En caso de ser necesario realízalos en papel: Non se empregarán plásticos Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores.Ademais: ? Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural? Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais? Incorporárase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciárase a intervención en clase de alumnos e alumnas)? Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.? Deberanse detectar situacións de discriminación e propoñeranse accións e medidas para corrixilas.

(*)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 dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías