



## 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"> <li>? Fundamentos e bases xurídicas da regulación dos videoxogos</li> <li>? Cuestións xurídico-públicas e xurídico-privadas sobre a produción e comercialización dos videoxogos</li> </ul> <p>Obxectivos da materia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Acceso e coñecemento as normas xurídicas sobre os videoxogos</li> <li>? Comprensión dos conceptos máis relevantes na regulación dos videoxogos</li> <li>? Cuestións prácticas con relación aos aspectos xurídicos da produción e comercialización dos videoxogos</li> </ul>				

## Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título

## Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados 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 / 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 alumnado 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	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

