



Teaching Guide

Identifying Data					2022/23
Subject (*)	Legal Aspects of Video Game Development		Code	730529023	
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Official Master's Degree	1st four-month period	Second	Obligatory	3	
Language	Spanish				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información Dereito Privado Dereito Público				
Coordinador			E-mail		
Lecturers	Castro Pena, Luz Pérez Dios, Carmen Sanz Larruga, Francisco Javier		E-mail	maria.luz.castro@udc.es carmen.perez.dios@udc.es javier.sanz.larruga@udc.es	
Web					
General description	<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 				

Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
A38	CE38 - Coñecer o marco legal e os aspectos xurídicos relativos á creación e comercialización de videoxogos
A39	CE39 - Coñecer as fórmulas de licenciamiento de software e contidos na industria do videoxogo
B1	CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidas dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que habrá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B6	CG1 - Capacidade de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo
B13	CG8 - Capacidade de aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos
B14	CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión do proxecto de videoxogo
C1	CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita
C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C6	CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse



C7	CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico na profesión e no avance socioeconómico e cultural da sociedade
----	--

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences / results		
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	AJ38 AJ39	BJ1 BJ2 BJ3 BJ4 BJ5 BJ6 BJ13 BJ14	CJ1 CJ3 CJ4 CJ6 CJ7
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	AJ38 AJ39	BJ1 BJ2 BJ3 BJ4 BJ5 BJ6 BJ13 BJ14	CJ1 CJ3 CJ4 CJ6 CJ7

Contents	
Topic	Sub-topic
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?.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Seminar	A38 A39	2	0	2
Supervised projects	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7	4	9	13
Objective test	A38 A39 B1 B2 B3 B4 B6 C4 C6 C7	1	0	1
Guest lecture / keynote speech	A38 A39 B1 C4 C6 C7	12	45	57



Personalized attention		2	0	2
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	Description
Seminar	Seminario co profesional invitado
Supervised projects	Elaboración de informe ou traballo por grupos e presentación oral
Objective test	Estudo persoal do alumnado da base teórica
Guest lecture / keynote speech	Clases expositivas

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	Supervisión dos traballos tutelados do alumnado por parte do profesor.

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Guest lecture / keynote speech	A38 A39 B1 C4 C6 C7	Asistencia ás clases presenciais	10
Supervised projects	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7	Avaliación dos traballos presentados polo alumno	40
Objective test	A38 A39 B1 B2 B3 B4 B6 C4 C6 C7	Avaliación dos coñecementos do alumno sobre a base teórica da materia	50

Assessment comments
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.

Sources of information	
Basic	<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 Información en internet: <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/
Complementary	

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before

