



Teaching Guide

Identifying Data				2023/24
Subject (*)	Legal Framework for Animation and Videogames	Code	616G02047	
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	2nd four-month period	Fourth	Optional	4.5
Language	Spanish			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Dereito PrivadoDereito Público			
Coordinador	Sanz Larruga, Francisco Javier	E-mail	javier.sanz.larruga@udc.es	
Lecturers	Cachafeiro Garcia, Fernando Díaz Teijeiro, Carlos María Sánchez Fuentes, Sara Sanz Larruga, Francisco Javier	E-mail	fernando.garcia@udc.es carlos.diaz.teijeiro@udc.es sara.sanchez2@gmail.com javier.sanz.larruga@udc.es	
Web				
General description	<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>			

Study programme competences

Code	Study programme competences
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 - Adequate oral and written expression in the official languages.
C2	CT2 - Mastering oral and written expression in a foreign language.
C3	CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.



C4	CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
C5	CT5 - Understanding the importance of entrepreneurial culture and the useful means for enterprising people.
C6	CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
C7	CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.
C8	CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.
C9	CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them.

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences		
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
Compresión 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

Contents	
Topic	Sub-topic
1. A PROTECCIÓN DA CREACIÓN 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 CREACIÓNS 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 CREACIÓNS 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
12. O RÉXIMEN XURÍDICO DOS E-SPORT	A regulación dos e-sports

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Supervised projects	A1 B2 B3 B4 B11 C1 C2	18	18	36
Seminar	A1 A20 B3 B13 C4	4.5	0	4.5
Objective test	A1 B12 C3 C7 C8	1	0	1
Directed discussion	B2	16	16	32
Guest lecture / keynote speech	A1 A20 B5 B9 B14 C5 C6 C9	18	18	36
Personalized attention		3	0	3

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

Methodologies	
Methodologies	Description
Supervised projects	Elaboración de informe do traballo por grupos e presentación oral
Seminar	Seminario co profesional invitado
Objective test	Estudo persoal do alumnado de base teórica
Directed discussion	Desenrollo de casos prácticos presentados polo alumnado
Guest lecture / keynote speech	clases expositivas

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects Directed discussion	Supervisión dos traballos tutelados do alumnado por parte do profesor, así como o desenrolo da discusión dirixida

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification



Supervised projects	A1 B2 B3 B4 B11 C1 C2	Avaliación dos traballos presentados polos alumnos	40
Guest lecture / keynote speech	A1 A20 B5 B9 B14 C5 C6 C9	Asistencia activa ás clases presenciais	10
Objective test	A1 B12 C3 C7 C8	Avaliación dos coñecementos dos alumnos sobre a base teórica das materias impartidas	50

Assessment comments

Basic

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

Complementary

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

Other comments

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.