UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Marco Legal da Animación e os Videoxogos		Código	616G02047
Titulación				
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuadrimestre	Cuarto	Optativa	4.5
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Dereito PrivadoDereito Público			
Coordinación	Sanz Larruga, Francisco Javier	Correo electrónico	javier.sanz.larruga@udc.es	
Profesorado	Cachafeiro Garcia, Fernando Díaz Teijeiro, Carlos María Sánchez Fuentes, Sara Sanz Larruga, Francisco Javier	Correo electrónico	fernando.garcia@udc.es carlos.diaz.teijeiro@udc.es sara.sanchez2@gmail.com javier.sanz.larruga@udc.es	
Web				
Descrición xeral	? Fundamentos e bases legais da regulación dos videoxogos ? Temas xurídico-públicos e xurídico-privados sobre a produción e comercialización de videoxogos Obxectivos do curso: ? Comprensión dos conceptos máis relevantes na regulación dos videoxogos ? Acceso e coñecemento da normativa legal dos videoxogos ? Cuestións prácticas relacionadas cos aspectos legais da produción e comercialización de videoxogos			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Acceso ao coñocemento do entorno xurídico en que se desenrola a actividade do desenvolevemento de videoxogos, es especial, nos aspectos relacionados coa propiedad inetlectual, 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 libertade 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

Contidos

Temas	Subtemas
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) Producción 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

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Traballos tutelados	A1 B2 B3 B4 B11 C1 C2	18	18	36
Seminario	A1 A20 B3 B13 C4	4.5	0	4.5
Proba obxectiva	A1 B12 C3 C7 C8	1	0	1
Discusión dirixida	B2	16	16	32
Sesión maxistral	A1 A20 B5 B9 B14 C5 C6 C9	18	18	36
Atención personalizada		3	0	3
***Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado**				

Metodoloxías	
Metodoloxías	**Descrición**
Traballos tutelados	Elaboración de informe do traballo por grupos e presentación oral
Seminario	Seminario co profesional invitado
Proba obxectiva	Estudo persoal do alumnado de base teórica
Discusión dirixida	Desenrollo de casos prácticos presentados polo alumnado
Sesión maxistral	clases expositivas

Atención personalizada	
Metodoloxías	**Descrición**
Traballos tutelados Discusión dirixida	Supervisión dos traballos tutelados do alumnado por parte do profesor, asi como o desenrolo da discusión dirixida

Avaliación			
Metodoloxías	**Competencias / Resultados**	**Descrición**	**Cualificación**
Traballos tutelados	A1 B2 B3 B4 B11 C1 C2	Avaliación dos traballos presentados polos alumnos	40
Sesión maxistral	A1 A20 B5 B9 B14 C5 C6 C9	Asistencia activa ás clases presenciais	10
Proba obxectiva	A1 B12 C3 C7 C8	Avaliación dos coñecementos dos alumnos sobre a base teórica das materias impartidas	50

Observacións avaliación

Fontes de información	
Bibliografía básica	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
Bibliografía complementaria	

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Materias que continúan o temario
Observacións

(*)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