



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 / results

| Code | Study programme competences / results |
|------|---|
| 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 / results | | |
| 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 / Results | Teaching hours (in-person & virtual) | 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 / Results | 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

Sources of information

| | |
|----------------------|---|
| Basic | <p>BOUZA LÓPEZ, M. A. (1997): La protección jurídica de los videojuegos, Madrid. Marcial Pons</p> <p>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</p> <p>NABEL, D. D. & CHANG, B. (2018) Video Game Law in a Nutshell, St. Paul, MN (USA), West Academic Publishing</p> <p>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> <p>TOLMOS RODRÍGUEZ-PIÑEIRO, L. M. (2019): Principios legales de los</p> |
| 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.