



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Marco Legal da Animación e os Videoxogos	Código	616G02047	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	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 García, Fernando	Correo electrónico	fernando.cachafeiro@udc.es	
	Sanz Larruga, Francisco Javier		javier.sanz.larruga@udc.es	
Web				
Descrición xeral	<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>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
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 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C2	CT2 - Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.



C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C5	CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
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

Contidos	
Temas	Subtemas
1. A PROTECCIÓN DA CREACIÓN DIXITAL E OS VIDEOSOGOS 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 VIDEOSOGOS	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

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Traballos tutelados	A1 B2 B3 B4 B11 C1 C2	9	28	37
Seminario	A1 A20 B3 B13 C4	3.5	0	3.5
Proba obxectiva	A1 B12 C3 C7 C8	1	0	1
Discusión dirixida	B2	8	25	33
Sesión maxistral	A1 A20 B5 B9 B14 C5 C6 C9	9	28	37
Atención personalizada		1	0	1

\*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	Supervisión dos traballos tutelados do alumnado por parte do profesor, así como o desenrollo da discusión dirixida
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

Os criterios e as condicións da avaliación serán as mesmas para a primeira e segunda oportunidades, así como para a oportunidade adiantada. Todos os aspectos normativos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

#### Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- BOUZA LÓPEZ, M. A. (1997). la protección jurídica de los videojuegos . Marcial Pons</li><li>- NABEL, D. D. &amp; CHANG, B. (2018). Video Game Law in a Nutshell. West Academic</li><li>- RAMOS GIL DE LA HAZA y ORTEGA BURGOS (2013). Derecho de los videojuegos. Aspectos jurídicos y de negocio. Aranzadi</li><li>- PALOMAR OLMEDA, A. (2017). Régimen jurídico de las competiciones de videojuegos. Difusión jurídica</li><li>- TOLMOS RODRÍGUEZ-PIÑEIRO, L. M (2019). Principios legales de los videojuegos y los e-sports. Síntesis</li><li>- TORANZO SERRANO y ESTÉVEZ SANZ (2022). e-Sports: el derecho deportivo en entornos digitales. La Ley</li></ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	

#### 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