



Guía Docente				
Datos Identificativos			2020/21	
Asignatura (*)	Aspectos Xurídicos do Desenvolvemento de Videoxogos		Código	730529023
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	3
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Dereito Público			
Coordinación	Sanz Larruga, Francisco Javier	Correo electrónico	javier.sanz.larruga@udc.es	
Profesorado	Collado Rodríguez, Noelia	Correo electrónico	noelia.collado@udc.es	
	Sanz Larruga, Francisco Javier		javier.sanz.larruga@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Descritores: ? Fundamentos e bases xurídicas da regulación dos videoxogos ? Cuestions xurídico-públicas e xurídico-privadas sobre a producción e comercialización dos videoxogos Obxetivos da materia: ? Acceso e coñecemento as normas xurídicas sobre os videoxogos ? Comprensión dos conceptos máis relevantes na regulación dos videoxogos ? Cuestions prácticas con relación aos aspectos xurídicos da producción e comercialización dos videoxogos			



Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos
	Non haberá modificacións nos contidos en caso de suspensión da actividade presencial
	2. Metodoloxías
	*Metodoloxías docentes que se manteñen
	A docencia pasará a ser telemática (síncrona ou non) na súa totalidade, mediante o uso da plataforma Teams.
	*Metodoloxías docentes que se modifican
	As metodoloxías docentes reforzaranse coas seguintes actuacións, de acordo co criterio de cada un dos profesores responsables de grupo:
	- Realización de presentacións de Powerpoint con apuntes y notas de apoio para facilitar a súa comprensión e suplir as carencias de manuais de apoio.
	- Realización de tutorías grupais non presenciais para solventar dúbidas sobre as diferentes materias.
	- Elaboración de vídeos de apoio para facilitar a comprensión do tema e facilitar a identificación das cuestións máis relevantes.
	- Atención personalizada reforzada a través dos diferentes mecanismos técnicos que ofrece o paquete OFFICE 365 (fundamentalmente chat de TEAMS).
	3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado
	Reforzase o uso dos medios de atención personalizada non presencial xa previstos na Guía Docente.
	Durante os horarios de tutorización, ou cando así se sinala polo profesorado, os estudantes terán a posibilidade de programar tutorías personalizadas mediante a plataforma Teams.
	4. Modificacións na avaliación
	Con carácter xeral, manterase a estrutura da avaliación tanto en primeira como en segunda oportunidade.
	*Observacións de avaliación:
	5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía
	Ningunha

Competencias do título

Código	Competencias do título
--------	------------------------

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias do título
---------------------------	------------------------



Acceso o coñecemento do entorno xurídico en que se desenrola aa actividade do desenvolvemento de videoxogos, en especial nos aspectos relacionados coa propiedade intelectual, o licenciamiento e la protección de datos	AP38 AP39	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP13 BP14	CP1 CP3 CP4 CP6 CP7
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	AP38 AP39	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP13 BP14	CP1 CP3 CP4 CP6 CP7

Contidos	
Temas	Subtemas
Réximen xurídico dos videoxogos	Introducción ao réximen 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 y licenciamiento	Derechos de explotación e licenciamiento de contidos propios. Derechos 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?	Introducción ao réxime xurídico sobre ?e-Sports?.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Seminario	A38 A39	2	0	2
Traballos tutelados	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7	4	9	13
Proba obxectiva	A38 A39 B1 B2 B3 B4 B6 C4 C6 C7	1	0	1
Sesión maxistral	A38 A39 B1 C4 C6 C7	12	45	57
Atención personalizada		2	0	2
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Seminario	Seminario co profesional invitado



Traballos tutelados	Elaboración de informe ou traballo por grupos e presentación oral
Proba obxectiva	Estudo persoal do alumnado da base teórica
Sesión maxistral	Clases expositivas

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Supervisión dos traballos tutelados do alumno por parte do profesor.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Sesión maxistral	A38 A39 B1 C4 C6 C7	Asistencia ás clases presenciais	10
Traballos tutelados	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7	Evaluación dos traballos presentados polo alumno	40
Proba obxectiva	A38 A39 B1 B2 B3 B4 B6 C4 C6 C7	Evaluación dos coñecementos do alumno sobre a base teórica da materia	50

Observacións avaliación
Aqueles alumnos que houberan solicitado a dispensa académica deberán poñerse en contacto cos profesores da asignatura para concretar o método de seguimento e a preparación da 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 Información en internet:· 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/
Bibliografía complementaria	

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

[illegible]

(*)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