



Guía Docente				
Datos Identificativos			2022/23	
Asignatura (*)	Marco Legal da Animación e os Videoxogos	Código	616G02047	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5
Idioma				
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Dereito PrivadoDereito Público			
Coordinación	Sanz Larruga, Francisco Javier	Correo electrónico	javier.sanz.larruga@udc.es	
Profesorado	Cachafeiro Garcia, Fernando	Correo electrónico	fernando.garcia@udc.es	
	Díaz Teijeiro, Carlos María		carlos.diaz.teijeiro@udc.es	
	Sanz Larruga, Francisco Javier		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 do título	
Código	Competencias 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 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 licenciamento a la protección de datos	A1	B2	C2
	A20	B3	C4
		B4	
		B5	
		B9	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	
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 persoais	A1	B2	C1
	A20	B5	C2
		B9	C3
		B11	C4
		B12	C5
		B13	C6
		B14	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

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Traballos tutelados	A1 B2 B3	18	18	36
Seminario	A1 A20 B3	3.5	0	3.5
Proba obxectiva	A1	3	0	3
Discusión dirixida	B2	18	18	36
Sesión maxistral	A1 A20	17	17	34
Atención personalizada		0	0	0
*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 desenrolo da discusión dirixida
Discusión dirixida	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A1 B2 B3	Avaliación dos traballos presentados polos alumnos	40
Sesión maxistral	A1 A20	Asistencia activa ás clases presenciais	10



Proba obxectiva	A1	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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías