



## Guía docente

| Guia docente          |                                                                                                                   |                    |                             |           |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------|-----------|
| Datos Identificativos |                                                                                                                   |                    |                             | 2023/24   |
| Asignatura (*)        | Marco Legal de la Animación y los Videojuegos                                                                     |                    | Código                      | 616G02047 |
| Titulación            | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos                                                                  |                    |                             |           |
| Descriptores          |                                                                                                                   |                    |                             |           |
| Ciclo                 | Periodo                                                                                                           | Curso              | Tipo                        | Créditos  |
| Grado                 | 2º cuatrimestre                                                                                                   | Cuarto             | Optativa                    | 4.5       |
| Idioma                | Castellano                                                                                                        |                    |                             |           |
| Modalidad docente     | Presencial                                                                                                        |                    |                             |           |
| Prerrequisitos        |                                                                                                                   |                    |                             |           |
| Departamento          | Dereito PrivadoDereito Público                                                                                    |                    |                             |           |
| Coordinador/a         | 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 |           |
|                       | Sánchez Fuentes, Sara                                                                                             |                    | sara.sanchez2@gmail.com     |           |
|                       | Sanz Larruga, Francisco Javier                                                                                    |                    | javier.sanz.larruga@udc.es  |           |
| Web                   |                                                                                                                   |                    |                             |           |
| Descripción general   | ? Fundamentos y bases legales de la regulación de los videojuegos                                                 |                    |                             |           |
|                       | ? Cuestiones jurídico-públicas y jurídico-privadas sobre la producción y comercialización de videojuegos          |                    |                             |           |
|                       | Objetivos de la asignatura:                                                                                       |                    |                             |           |
|                       | ? Comprensión de los conceptos más relevantes en la regulación de los videojuegos                                 |                    |                             |           |
|                       | ? Acceso y conocimiento de las normas legales sobre videojuegos                                                   |                    |                             |           |
|                       | ? Cuestiones prácticas relacionadas con los aspectos jurídicos de la producción y comercialización de videojuegos |                    |                             |           |

## Competencias del título

| Código | Competencias del 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, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.                                                                                                                                                      |
| C2     | CT2 - Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.                                                                                                                                                                              |



|    |                                                                                                                                                                                                              |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| C3 | CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.            |
| C4 | CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.                                                              |
| C5 | CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.                                                                                      |
| C6 | CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.                                                                                                                     |
| C7 | CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social. |
| C8 | CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.                                                    |
| C9 | CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.                                               |

| Resultados de aprendizaje                                                                                                                                                                                 |     |                         |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------------------|----|
| Resultados de aprendizaje                                                                                                                                                                                 |     | Competencias del título |    |
| Acceso al conocimiento del entorno jurídico en que se desarrolla las actividades de desarrollo de los videojuegos y, en particular en los aspectos relacionados con la propiedad intelectual e industrial | A1  | B2                      | C2 |
|                                                                                                                                                                                                           | A20 | B3                      | C4 |
|                                                                                                                                                                                                           |     | B4                      |    |
|                                                                                                                                                                                                           |     | B5                      |    |
|                                                                                                                                                                                                           |     | B9                      |    |
|                                                                                                                                                                                                           |     | B11                     |    |
|                                                                                                                                                                                                           |     | B12                     |    |
|                                                                                                                                                                                                           |     | B13                     |    |
|                                                                                                                                                                                                           |     | B14                     |    |
| Comprensión y aprendizaje de los conceptos de derecho audiovisual, al régimen de las libertades informativas y sobre la protección de datos personales                                                    | A1  | B2                      | C1 |
|                                                                                                                                                                                                           | A20 | B5                      | C2 |
|                                                                                                                                                                                                           |     | B9                      | C3 |
|                                                                                                                                                                                                           |     | B11                     | C4 |
|                                                                                                                                                                                                           |     | B12                     | C5 |
|                                                                                                                                                                                                           |     | B13                     | C6 |
|                                                                                                                                                                                                           |     | B14                     | C7 |
|                                                                                                                                                                                                           |     |                         | C8 |
|                                                                                                                                                                                                           |     |                         | C9 |

| Contenidos                                                                              |                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tema                                                                                    | Subtema                                                                                                                               |
| 1. LA PROTECCIÓN DE LA CREACIÓN DIGITAL Y LOS VIDEOJUEGOS A TRAVÉS DEL DERECHO DE AUTOR | a) Concepto de derecho de autor<br>b) Importancia económica de la industria de la creación digital, la animación y de los videojuegos |
| 2. OBRAS PROTEGIDAS POR EL DERECHO DE AUTOR                                             | a) Obras científicas, artísticas y literarias<br>b) ¿Son las creaciones digitales y los videojuegos obras?                            |
| 3. OTROS DERECHOS SOBRE LAS CREACIONES DIGITALES Y LOS VIDEOJUEGOS                      | a) Música, personajes, etc.<br>b) Marcas                                                                                              |
| 4. EL AUTOR DE LA OBRA                                                                  | a) El autor<br>b) Creaciones con varios autores<br>c) Las obras creadas por encargo                                                   |
| 5. REQUISITOS                                                                           | a) Originalidad<br>b) Plasmación en un soporte<br>c) No es imprescindible registrar la creación digital o el videojuego               |



|                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6. DERECHOS MORALES DEL AUTOR                          | a) Reconocimiento<br>b) Integridad<br>c) Otros                                                                                                                                                                                                    |
| 7. LÍMITES DEL DERECHO DE AUTOR                        | a) Límites<br>b) La copia privada y la excepción de los videojuegos                                                                                                                                                                               |
| 8. LAS LICENCIAS                                       | a) Cesión a terceros de los derechos sobre creaciones digitales<br>b) Licencias de explotación más habituales<br>c) Licencias abiertas                                                                                                            |
| 9. PROTECCIÓN DEL DERECHO DE AUTOR                     | a) La piratería y el plagio<br>b) Protección civil<br>c) Protección penal<br>d) La Comisión de la Propiedad Intelectual                                                                                                                           |
| 10. REGISTRO DE LAS CREACIONES DIGITALES Y VIDEOJUEGOS | a) El Registro de la Propiedad Intelectual<br>b) Otras alternativas para registrar las obras                                                                                                                                                      |
| 11. DERECHO PÚBLICO DE LOS VIDEOJUEGOS                 | a) su relación con las libertades informativas<br>b) la protección de menores<br>c) producción de videojuegos como industria cultural. El régimen de ayudas<br>d) la publicidad y los videojuegos<br>e) régimen de protección de datos personales |
| 12. RÉGIMEN JURÍDICO DE LOS E-SPORTS                   | La regulación de los e-sports                                                                                                                                                                                                                     |

| Planificación                                                                                                                     |                           |                    |                                          |               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|--------------------|------------------------------------------|---------------|
| Metodologías / pruebas                                                                                                            | Competencias              | Horas presenciales | Horas no presenciales / trabajo autónomo | Horas totales |
| Trabajos tutelados                                                                                                                | A1 B2 B3 B4 B11 C1 C2     | 18                 | 18                                       | 36            |
| Seminario                                                                                                                         | A1 A20 B3 B13 C4          | 4.5                | 0                                        | 4.5           |
| Prueba objetiva                                                                                                                   | A1 B12 C3 C7 C8           | 1                  | 0                                        | 1             |
| Discusión dirigida                                                                                                                | B2                        | 16                 | 16                                       | 32            |
| Sesión magistral                                                                                                                  | A1 A20 B5 B9 B14 C5 C6 C9 | 18                 | 18                                       | 36            |
| Atención personalizada                                                                                                            |                           | 3                  | 0                                        | 3             |
| (*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos |                           |                    |                                          |               |

| Metodologías       |                                                                       |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| Metodologías       | Descripción                                                           |
| Trabajos tutelados | Elaboración de informe de los trabajos por grupos y presentación oral |
| Seminario          | Seminario con un profesional invitado                                 |
| Prueba objetiva    | Estudio personal del alumnado de base teórica                         |
| Discusión dirigida | Desarrollo de casos prácticos presentados por el alumnado             |
| Sesión magistral   | Clases expositivas                                                    |

| Atención personalizada |                                                                                                        |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodologías           | Descripción                                                                                            |
| Trabajos tutelados     | Supervisión de los trabajos tutelados por el profesor, así como el desarrollo de la discusión dirigida |
| Discusión dirigida     |                                                                                                        |

| Evaluación   |              |             |              |
|--------------|--------------|-------------|--------------|
| Metodologías | Competencias | Descripción | Calificación |



|                    |                              |                                                                                      |    |
|--------------------|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Trabajos tutelados | A1 B2 B3 B4 B11 C1<br>C2     | Avaliación dos traballos presentados polos alumnos                                   | 40 |
| Sesión magistral   | A1 A20 B5 B9 B14 C5<br>C6 C9 | Asistencia activa ás clases presenciais                                              | 10 |
| Prueba objetiva    | A1 B12 C3 C7 C8              | Avaliación dos coñecementos dos alumnos sobre a base teórica das materias impartidas | 50 |

## Observaciones evaluación

## Fuentes de información

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

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

### Asignaturas que continúan el temario

### Otros comentarios

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías