



Guía Docente				
Datos Identificativos			2020/21	
Asignatura (*)	Aspectos Xurídicos do Desenvolvemento de Videoxogos		Código	730529023
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
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 titorización, 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
A38	CE38 - Coñecer o marco legal e os aspectos xurídicos relativos á creación e comercialización de videoxogos
A39	CE39 - Coñecer as fórmulas de licenciamiento de software e contidos na industria do videoxogo
B1	CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos



B4	CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B6	CG1 - Capacidade de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo
B13	CG8 - Capacidade de aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos
B14	CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión do proxecto de videoxogo
C1	CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita
C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C6	CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse
C7	CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico na profesión e no avance socioeconómico e cultural da sociedade

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

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

?Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida e cumprir co obxectivo da acción número 5: ?Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social? do "Plan de Acción Green Campus Ferrol": A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos En caso de ser necesario realízalos en papel: Non se empregarán plásticos Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores.Ademais: ? Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural? Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais? Incorporárase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciárase a intervención en clase de alumnos e alumnas)? Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. ? Deberanse detectar situacións de discriminación e propoñeranse accións e medidas para corrixilas.

(*)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