



Teaching Guide

Identifying Data				
Subject (*)			Code	2022/23
Legal Aspects of Video Game Development			730529023	
Study programme				
Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos				
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Official Master's Degree	1st four-month period	Second	Obligatory	3
Language	Spanish			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónDereito PrivadoDereito Público			
Coordinador			E-mail	
Lecturers	Castro Pena, Luz Pérez Dios, Carmen Sanz Larruga, Francisco Javier		E-mail	maria.luz.castro@udc.es carmen.perez.dios@udc.es javier.sanz.larruga@udc.es
Web				
General description	Descritores: ? Fundamentos e bases xurídicas da regulación dos videoxogos ? Cuestións xurídico-públicas e xurídico-privadas sobre a produción e comercialización dos videoxogos Obxectivos da materia: ? Acceso e coñecemento as normas xurídicas sobre os videoxogos ? Comprensión dos conceptos máis relevantes na regulación dos videoxogos ? Cuestións prácticas con relación aos aspectos xurídicos da produción e comercialización dos videoxogos			

Study programme competences

Code	Study programme competences
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
----	--

Learning outcomes			
Learning outcomes		Study programme competences	
Acceso o coñecemento do entorno xurídico en que se desenrola a actividade do desenvolvemento de videoxogos, en especial nos aspectos relacionados coa propiedade intelectual, o licenciamiento e a protección de datos	AJ38	BJ1	CJ1
	AJ39	BJ2	CJ3
		BJ3	CJ4
		BJ4	CJ6
		BJ5	CJ7
		BJ6	
		BJ13	
		BJ14	
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	AJ38	BJ1	CJ1
	AJ39	BJ2	CJ3
		BJ3	CJ4
		BJ4	CJ6
		BJ5	CJ7
		BJ6	
		BJ13	
		BJ14	

Contents	
Topic	Sub-topic
Réximen xurídico dos videoxogos	Introdución ao réxime 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 e licenciamiento	Dereitos de explotación e licenciamiento de contidos propios. Dereitos 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?	Introdución ao réxime xurídico sobre ?e-Sports?.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Seminar	A38 A39	2	0	2
Supervised projects	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7	4	9	13
Objective test	A38 A39 B1 B2 B3 B4 B6 C4 C6 C7	1	0	1
Guest lecture / keynote speech	A38 A39 B1 C4 C6 C7	12	45	57
Personalized attention		2	0	2



(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Seminar	Seminario co profesional invitado
Supervised projects	Elaboración de informe ou traballo por grupos e presentación oral
Objective test	Estudo persoal do alumnado da base teórica
Guest lecture / keynote speech	Clases expositivas

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	Supervisión dos traballos tutelados do alumnado por parte do profesor.

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Guest lecture / keynote speech	A38 A39 B1 C4 C6 C7	Asistencia ás clases presenciais	10
Supervised projects	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7	Avaliación dos traballos presentados polo alumno	40
Objective test	A38 A39 B1 B2 B3 B4 B6 C4 C6 C7	Avaliación dos coñecementos do alumno sobre a base teórica da materia	50

Assessment comments
Aqueles alumnos que teñan solicitado a dispensa académica deberán poñerse en contacto co profesorado da materia para concretar o método de seguimento e a preparación da avaliación.
A avaliación será a mesma para todas as convocatorias.

Sources of information	
Basic	- 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/
Complementary	

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before
Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus
Other comments
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":&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; En caso de ser necesario realízalos en papel:&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Non se empregarán plásticos&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Realizaranse impresións a dobre cara.&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; Empregarase papel reciclado.&nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; 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.

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.