

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Propiedad Intelectual y Derechos de Autor		
Tipo:	Formación Básica	Créditos ECTS:	6
Curso:	2	Código:	4665
Periodo docente:	Cuarto semestre		
Materia:	Derecho		
Módulo:	Organización y Producción del Videojuego		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Víctor Cortizo Rodríguez	victor.cortizo@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura es un acercamiento a los conceptos e instituciones jurídicas en general así como con los relacionados con la Propiedad Intelectual, sus conceptos y expresiones más importantes y la regulación de los aspectos que forman parte del desarrollo del videojuegos y los diferentes aspectos del mismo.

La asignatura es inicialmente una introducción a los elementos básicos del Derecho para posteriormente conocer el significado y contenido de la Propiedad Intelectual y el Derecho de autor. Tras el conocimiento de estos contenidos se procede a concretar de forma detallada el contenido jurídico del videojuego en todos sus elementos y la protección de la autoría, tanto a nivel nacional como internacional.

OBJETIVO

El alumno ha de ser capaz de identificar conceptos jurídicos generales básicos. Deberá reconocer con claridad la importancia e impacto de la propiedad intelectual profundizando en los principales aspectos de la misma con especial detalle en la figura del autor y en la autoría. Igualmente deberá conocer la regulación de las diferentes partes que desde el punto de vista jurídico conforman el videojuego y su protección legal.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Tener una base sobre el funcionamiento de la sociedad en general desde el punto de vista jurídico con el conocimiento de las instituciones básicas del Estado y del contenido de la Constitución del 78 identificando la existencia de un conjunto de derechos que denominamos derechos fundamentales. El alumno debe igualmente ser capaz de proceder a la identificación del significado básico de la propiedad intelectual, la figura del autor y la necesidad de proteger los derechos del mismo.

CONTENIDOS

Introducción al Derecho

1.- Introducción general al Derecho.

- 1.1 ¿Qué es el derecho? Los fines del derecho: el Estado de Derecho
- 1.2.- Las fuentes del derecho español
- 1.3.- La Constitución Española y la organización política española

La propiedad Intelectual y el Derecho de Autor

2- Introducción a la propiedad intelectual.

- 2.1 La Ley de Propiedad Intelectual
- 2.2 El sujeto: El Autor
- 2.3 El objeto de la propiedad intelectual: La Obra
- 2.4 El contenido de la propiedad intelectual: Los derechos morales y los derechos de explotación
- 2.5 Límites y duración del derecho de autor.
- 2.6 Copyright. Dominio Público. Licencias abiertas. Creative Commons

3-La propiedad intelectual, los derechos de explotación y las nuevas tecnologías

- 3.1 Derecho de reproducción
- 3.2. Derecho de distribución
- 3.3 Derecho de comunicación pública
- 3.4. Derecho de transformación y otros derechos

El derecho de autor en la creación de videojuegos

4.- Derechos de autor, propiedad intelectual y videojuegos.

- 6.1 Marco constitucional y legal. Aspectos jurídicos básicos del Videojuego
- 6.2 Aspectos jurídicos en la creación y desarrollo del videojuegos.
- 6.3 La protección jurídica del videojuego.

6.4 La propiedad intelectual del videojuego.

6.5 Aspectos y cuestiones legales prácticas

5.- Aspectos del Interés sobre el videojuego

5.1 Protección del derecho de autor en la creación de videojuegos desde el punto de vista internacional.

5.2 Los e-sports

ACTIVIDADES FORMATIVAS

CLASE EXPOSITIVA PARTICIPATIVA: Explicación en clave participativa del contenido académico de la asignatura con referencia a la casuística concreta derivada del tema en cuestión, con participación de alumno y debate sobre los temas desarrollados.

TRABAJO AUTÓNOMO. En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo. Esta metodología resultará de especial interés para el desarrollo de competencias relacionadas con la investigación

TRABAJO COOPERATIVO EN GRUPOS REDUCIDOS: El número de alumnos programado en nuestra Universidad nos permite un trabajo grupal en grupos reducidos.

SESIONES CON EL PROFESOR: que incluye entrevistas, grupos de discusión, autoinformes e informes de seguimiento tutorial.

SEMINARIOS SOBRE ASPECTOS CONCRETOS. Seminarios de duración determinada donde se tratan diferentes aspectos de un tema tanto teórico como de manera práctica.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clase expositiva 30h Casos prácticos 26h Tutorías 4h	Estudio teórico 50h lectura, documentación, preparación práctica 40h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

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

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

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Capacidad crítica y autocrítica vinculada al análisis de la realidad social, al respeto y defensa de los Derechos Humanos y a un compromiso ético a través de un ejercicio profesional responsable.

Competencias específicas

Capacidad para comprender y dominar el panorama de protección jurídica de la industria del videojuego y entender las preguntas y desafíos en cuestión de propiedad intelectual y derechos de autor.

Capacidad para tener una visión amplia del derecho de autor en el entorno digital y sus desafíos en el ámbito de la industria del videojuego.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno dominará los aspectos básicos del ordenamiento jurídico español con especial detalle en lo referente a la Propiedad Intelectual y el Derecho de Autor

El alumno tendrá el conocimiento general de los aspectos legales de los videojuegos y especialmente de los mismos durante la fase de creación y desarrollo para una eficaz protección jurídica

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación será continua y las calificación estará determinada tanto por:

- La asistencia al menos al 80% de la docencia ya sea presencial en el aula o en remoto simultáneamente,
- La ejecución de todas las prácticas y trabajos planteados en el aula, tanto para el desarrollo en el aula como para el trabajo personal.
- La participación activa en el desarrollo de las clases

El porcentaje de calificación será del 60% derivado del examen o exámenes parciales de la materia que contendrán necesariamente una parte teórica y otra práctica, un 30% de la evaluación de los trabajos y prácticas. El 10% restante de la asistencia a clase y la participación en la misma.

En caso de problemas sanitarios derivados del covid 19 o declaraciones legales que impidan el movimiento y por lo tanto el acceso al examen presencial el sistema de evaluación será el mismo y no sufrirá modificaciones ya que todas las actividades del curso así como el examen se realizaría de forma remota a través de la plataforma de aula virtual del UFV y de otras herramientas que pudieran ser necesarias.

“Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.”

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

CONSTITUCIÓN ESPAÑOLA 1978

PEREZ ROYO, Javier : Las fuentes del Derecho. Tecnos 1984

ATIENZA, Manuel : El Sentido del Derecho. Ariel 2012

LATORRE, A. : Introducción al estudio del Derecho. Ariel, Barcelona, 1990

SERRANO GOMEZ, Eduardo. La propiedad intelectual y las nuevas tecnologías. CIVITAS. Madrid 2016

DONAIRE VILLA, Francisco Javier y PLANELLS DE LA MAZA , Antonio José (2012). La protección jurídica de los derechos de autor de los creadores de videojuegos. Madrid: Editorial Trama.

ROGEL VIDE, Carlos y SERRANO GÓMEZ, Eduardo: Manual de Derecho de Autor. Ed. REUS. Madrid 2008

BERCOVITZ RODRIGUEZ-CANO, Rodrigo: Manual de Propiedad Intelectual (6ª ed). Tirant lo Blanch 2015

TEXTO REFUNDIDO DE LA LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL

CORTIZO RODRIGUEZ, LANDEIRA PRADO Y SANCHEZ VALLE. Diccionario Jurídico de los Medios de Comunicación. Reus . Madrid, 2006