



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

LEGISLACIÓN APLICADA

CURSO ACADÉMICO 2018 – 2019

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
Módulo:	Módulo Ciencias Sociales
Denominación de la asignatura:	Legislación Aplicada
Código:	40029
Curso:	Tercero
Semestre:	Primero
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Cristina Paredes
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Cristina Paredes Serrano

Datos de contacto:

cristina.paredes@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

Los propios del título.

Aconsejables:

Los propios del título y conocimientos básicos en contratos, protección de datos personales y propiedad intelectual

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama de Ciencias Sociales y Jurídicas.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

La asignatura de legislación al desarrollar los conceptos de propiedad intelectual y protección de datos se relaciona de manera transversal con el programa curricular.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

La asignatura de legislación, aporta un conocimiento al alumno de todos los aspectos jurídicos relacionados con la industria de los videojuegos.

Debido a las diferentes disciplinas del proceso de creación de un videojuego, desde la fase de la creación de obras artísticas (dibujos, personajes, diseños..), literarias (guión del videojuego, manuales de usuario..) y científicas (programación, bases de datos, compilación).

Todas son creaciones sujetas a estudio desde el plano jurídico, como es la propiedad intelectual –derechos de autor-, protección de datos personales –a la hora de utilizar datos

de los jugadores o usar imágenes de terceros así como geolocalización de usuarios- y propiedad industrial →a la hora de diseñar marcas-, siendo los contratos informáticos esenciales en toda la cadena de producción del videojuego.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

COMPETENCIAS GENERALES

CG12. Conocerá el marco socio-cultural y legal que corresponde al ámbito del videojuego, lo que le permitirá contextualizar su diseño, su desarrollo, su comercialización, etc.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE16. Tendrá capacidad para entender que el diseño de un videojuego ha de insertarse en un contexto y sabrá escoger la estrategia más adecuada para su creación.

CE21. Tendrá capacidad para comprender y aplicar la legislación vigente y los principios de la ética de su profesión en el desarrollo de su actividad laboral. Sabrá entender el contexto social y cultural en el que se planifica el diseño de un videojuego.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- El alumno manejará los conocimientos necesarios para desarrollar su actividad profesional dentro del marco legal vigente, tanto como por cuenta ajena, profesional autónomo, como al frente de su propia empresa.
- Tendrá el conocimiento para poder proteger sus creaciones de manera autónoma o como parte del videojuego.
- Podrá registrar en las Oficinas Españolas de la Propiedad Industrial sus marcas y logotipos del videojuego.
- Podrá declarar los ficheros en materia de protección de datos así como elaborar el documento de seguridad que regula todo el proceso de relación entre responsable del fichero, encargado del tratamiento y los afectados.
- Conocerá el marco socio-cultural y legal que corresponde al ámbito del videojuego, lo que le permitirá contextualizar su diseño, su desarrollo, su comercialización, etc.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- El ordenamiento jurídico español.
- Propiedad industrial e intelectual. Publicidad y competencia.
- Contratos.
- Empresa y medio ambiente.
- Protección de datos e Internet.

Temario detallado

TEMA 1.- Propiedad Intelectual:

- Clase de obra. Proposición No de Ley Congreso Diputados. 2009.
- Los Autores de videojuego.
- Presunción de autoría: estudiantes – profesionales.
- Emprendedores: obra en colaboración en el videojuego.
- Industria: Publishers y Obra colectiva
- Obra compuesta e independiente
- Obras y títulos originales de los videojuegos.
- Obras derivadas: secuelas y precuelas.
- Derecho moral del creador de videojuegos.
- Derechos de explotación
 - o Derecho exclusivo de explotación y sus modalidades
 - o Reproducción
 - o Distribución
 - o Comunicación pública
 - o Transformación
 - o Derecho de participación
- Duración, límites y salvaguardia de otras disposiciones legales
- Duración
- Límites
- Utilización en los videojuegos de las obras situadas en vías públicas.
- Dominio público. Condiciones para la utilización de las obras en dominio público.
- Transmisión de los derechos
- Formalización escrita en el contrato de Edición o de encargo de Videojuegos.
- Remuneración proporcional y a tanto alzado: Plataformas y Territorios.
- Acción de revisión por remuneración no equitativa: Evolución tecnológica
- Cesión en exclusiva: Capital Riesgo y Business Angels.
- Transmisión del derecho del cesionario en exclusiva
- Cesión no exclusiva: Emprendimiento.
- Transmisión de los derechos del autor asalariado en la empresa de videojuegos.
- Transmisión de derechos para publicaciones periódicas: Publishers
- Hipoteca y embargo de los derechos de autor
- Créditos por la cesión de derechos de explotación

- Beneficios irrenunciables
- Transmisión de derechos a los propietarios de ciertos soportes materiales
- Similitud del videojuego con Obras cinematográficas y demás obras audiovisuales.
- Presunción de cesión en exclusiva y límites
- Presunción de cesión en caso de transformación de obra preexistente
- Remuneración de los autores
- Aportación insuficiente de un autor
- Versión definitiva y sus modificaciones del videojuego.
- Derecho moral y destrucción de soporte original del videojuego
- Protección registral
- Infracción de los derechos
- Medidas de protección
- Salvaguardia de aplicación de otras disposiciones legales
- El Registro de la Propiedad Intelectual y Notarial. Creative Commons.
- Símbolos o indicaciones de la reserva de derechos.

TEMA 2.- Propiedad Industrial y derechos exclusivos:

- **Propiedad industrial:**
 - Objeto de la propiedad industrial
 - Diferencias con la propiedad intelectual
 - Cómo crear una marca: el nombre y el logotipo
 - Uso de marcas en los videojuegos
 - El registro de la propiedad industrial

TEMA 3.- Contratos en la industria del videojuego:

- **Contratación:**
 - La subcontratación con proveedores y los empleados en las relaciones contractuales
 - Contratos de licencia y sus modalidades. Licencias: shrink-wrap agreements y click-wrap agreements
 - Contratos de desarrollo a medida
 - Contratos de confidencialidad, Non-disclosure Agreement [NDA].
 - Medidas preventivas ante capital riesgo: cláusulas.
 - Modelos de contratos extranjeros a nivel commonlaw.
 - Contratos con editoras –publisher-
 - Contratos laborales y mercantiles –outsourcing o freelance-.
 - Contratos de objeto informático (*Hardware, Software...*)

TEMA 4.- Protección de datos en la industria del videojuego:

- Introducción
- Definiciones de la LOPD y su Reglamento de desarrollo
- Principios generales
- Derechos de los afectados

- Notificación e inscripción de ficheros
- Ficheros privados de especial relevancia
- Códigos Tipo y Transferencias Internacionales de Datos
- Medidas de Seguridad
- Infracciones y Sanciones

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. Propiedad Intelectual	Febrero.
Tema 2. Propiedad Industrial	Febrero
Tema 3. Contratos	Marzo
Tema 4. Protección de Datos	Abril-Mayo

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG12, CE16, CE21	20	15	35
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CG12, CE16, CE21	10	-	10
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los	CG12, CE16,	5	-	5

	temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CE21			
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CG12, CE16, CE21	-	25	25

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	Examen final al finalizar el cuatrimestre - Trabajos en equipo -Trabajos individuales	70%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	-Se expondrán los trabajos en equipo, distribuyendo el trabajo entre los compañeros, siendo responsables de su defensa individual o defensa frente a otro equipo.	10%
Asistencia Participativa	- Participación en clase y actitud frente a los contenidos de la asignatura (10 %). - Al ser una exposición práctico-teórico de la materia se evaluará la asistencia al 100% de las clases.	20%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Para superar la asignatura es necesario obtener una media de 5 puntos.

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será grupal, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc.
- Los trabajos se entregaran siempre y en todo caso de manera individual a través de la plataforma virtual.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos se enfrentaran a un examen final que conformará el 100% de la nota.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Lefevre, M., (2012-2013), *Memento Práctico Mercantil*, Madrid.
Lefevre, M., (2012-2013), *Propiedad Intelectual e industrial*, Madrid.
CISS,(2012), *Todo Protección de datos*. Valencia

Bibliografía complementaria:

CIVITAS (2011) Derecho y redes sociales, Madrid
EDICIONES EXPERIENCIA (2004) Los contratos informáticos y electrónicos, Barcelona
Tolmos. LM (2013). El videojuego: nuevo jugador en la Ley de Propiedad Intelectual.
Problemas y soluciones”. Revista de Derecho y Nuevas Tecnologías., Nº. 32, 2013 , pp.
25-41 Fondo bibliográfico de Westlaw.es .Editorial Aranzadi. Madrid. ISSN 1696-0351.

11. OBSERVACIONES

Habrá desarrollo de *master-classes* con empresas y firmas de prestigio de la industria del videojuego, que generará contenidos y conocimientos que formarán parte del repositorio de formación del campus virtual.