



Centro adscrito



**TÍTULO DE ANIMACIÓN**

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**LEGISLACIÓN APLICADA**

**CURSO ACADÉMICO 2020 – 2021**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Título:</b>	Título de Animación
<b>Módulo:</b>	Módulo Ciencias Sociales
<b>Denominación de la asignatura:</b>	Legislación Aplicada
<b>Código:</b>	40029
<b>Curso:</b>	Cuarto
<b>Semestre:</b>	Primero
<b>Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):</b>	Obligatoria
<b>Créditos ECTS:</b>	3
<b>Modalidad/es de enseñanza:</b>	Presencial
<b>Profesor:</b>	Mario Ramos Vera
<b>Lengua vehicular:</b>	Español
<b>Página web: <a href="http://www.esne.es">www.esne.es</a></b>	

## 2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

### Profesor:

Mario Ramos Vera

### Datos de contacto:

mario.ramos@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías – Título de Animación"

## 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 Aplicada, aporta un conocimiento al alumno de todos los aspectos jurídicos relacionados con la industria de la animación en sus diferentes disciplinas del proceso de creación de contenidos de la comunicación audiovisual, desde la fase de la creación de obras artísticas (dibujos, personajes, diseños...), literarias (guion, manuales de usuario...) y técnicas (gestión de archivos, *backup*...). Todas estas creaciones quedan sujetas a estudio desde el plano jurídico, como es la propiedad intelectual —derechos de autor y derecho a la propia imagen—, protección de datos personales —a la hora de utilizar datos de los consumidores o usar imágenes de terceros, así como geolocalización de usuarios— y de propiedad industrial —a la hora de diseñar marcas y otros signos distintivos—, siendo los

contratos esenciales en toda la cadena de producción del contenido audiovisual. El régimen jurídico del sector audiovisual —prestadores de este servicio, derechos del público y límites de los contenidos audiovisuales—.

## 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 audiovisual y de la animación, lo que le permitirá contextualizar su diseño, su desarrollo, su comercialización, etc.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**CE16.** Tendrá capacidad para entender que la animación ha de insertarse en un contexto legal 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 proceso creativo de la animación.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Adquirir los conocimientos jurídicos necesarios para desarrollar la actividad profesional del sector de la animación dentro del marco legal vigente, por cuenta ajena, como profesional autónomo o al frente de su propia empresa.
- Conocer en un nivel básico los mecanismos jurídicos que garantizan la protección de las creaciones audiovisuales de manera autónoma o como parte de otras creaciones de propiedad intelectual.
- Ser capaz de registrar en las Oficinas Españolas de la Propiedad Industrial las marcas y logotipos.
- 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.
- Relacionarse con la metodología, la normativa y la ética académicas, de tal modo que queden garantizados los criterios legales en el uso de la información tanto para finalidades

investigadoras como profesionales.

## 6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

### Breve descripción de los contenidos

- El ordenamiento jurídico español
- Derecho de la empresa y del trabajador
- Regulación de la competencia y la publicidad
- Propiedad industrial e intelectual
- Protección de los signos distintivos
- Contratos de animación y del sector audiovisual
- Protección de datos e Internet

### Temario detallado

#### **TEMA 1.- Marco jurídico de la empresa, del empresario y del trabajador**

- Introducción al Derecho
- Concepto del Derecho Mercantil
- Régimen jurídico de la empresa
- Concepto y notas características del empresario
- Sociedades personalistas y sociedades capitalistas (anónimas y limitadas)
- El trabajador
- La relación contractual laboral
- Normativa laboral

#### **TEMA 2.- Regulación de la competencia**

- Defensa de la competencia
- Competencia ilícita o desleal

#### **TEMA 3.- Propiedad Intelectual**

- Conceptos generales
- Tipología
- Derechos morales y patrimoniales
- Derechos de autor en obras audiovisuales
- Entidades de gestión colectiva
- Registro de la Propiedad Intelectual
- Protección de los derechos

#### **TEMA 4.- Propiedad Industrial y derechos exclusivos**

- Objeto de la propiedad industrial
- Diferencias con la propiedad intelectual
- Propiedad especial sobre invenciones y creaciones industriales. Patentes

- Modelo de utilidad y Diseño industrial
- El registro de la propiedad industrial

**TEMA 5.- Protección de los signos distintivos**

- Función de los signos distintivos
- Cómo crear una marca: el nombre y el logotipo
- Uso de marcas en los contenidos audiovisuales
- Tratamiento internacional de los signos distintivos

**TEMA 6.- Contratos en la industria de la animación**

- Contratos laborales y mercantiles
- Contrato de animación
- Contrato de producción
- Contratos vinculados a contenidos audiovisuales
- Contratos de comercio electrónico
- Contratos de confidencialidad

**TEMA 7.- Derecho audiovisual**

- Régimen jurídico de prestación de servicios de comunicación audiovisual
- Prestadores públicos del servicio de comunicación audiovisual
- Derechos del público
- Límites y obligaciones de los contenidos audiovisuales

**TEMA 8.- Protección de datos en la industria audiovisual**

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

## 7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	Septiembre/Octubre
Tema 2	Octubre/noviembre
Tema 3	Noviembre
Tema 4	Noviembre
Tema 5	Noviembre/Diciembre
Tema 6	Diciembre
Tema 7	Diciembre/Enero
Tema 8	Enero

## 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 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.	CG12, CE16, CE21	5	-	5
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y	CG12, CE16, CE21	-	25	25

	voluntarias.				
--	--------------	--	--	--	--

## 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	50%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	Dos casos prácticos: resolución en tiempo y forma de dos casos de manera individual.	40%
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.	10%

### 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. Para ser evaluados y que las entregas hagan nota media con el examen, el alumno debe obtener un 4 en el examen. Una nota inferior al 4 en el examen supone el suspenso de la convocatoria ordinaria.
- 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 entregarán siempre y en todo caso de manera individual a través de la plataforma virtual.

#### **Evaluación Extraordinaria**

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

## **10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**

### **Bibliografía básica**

- Alonso, A. L. (2015): *Propiedad intelectual y derecho audiovisual*, CEF, Madrid.
- CISS (2012), *Todo Protección de datos*. Valencia
- Lefebvre, M. (2020), *Memento Derecho de las nuevas tecnologías*, Lefebvre, Madrid.
- Jiménez Sánchez, G. (2018), *Lecciones de Derecho Mercantil*, Editorial Tecnos, Madrid (21ª edición).
- Rodríguez Bajón, S. (2019), *Manual de Derecho de la Comunicación Audiovisual*, Thomson Reuters Aranzadi, Pamplona.

### **Bibliografía complementaria:**

- Civitas (2011) *Derecho y redes sociales*, Madrid
- Lefebvre, M., (2020), *Memento Práctico Mercantil*, Lefebvre, Madrid.
- Lefebvre, M., (2020), *Propiedad Intelectual e industrial*, Lefebvre, Madrid.
- Lefebvre, M., (2020), *Social*, Lefebvre, Madrid.
- O'Callaghan, X. (2010) *Los derechos de propiedad intelectual en la obra audiovisual*, Dykinson, Madrid.
- Sánchez Calero, F. (2015): *Instituciones de Derecho Mercantil*, vol. I y II, Aranzadi, Pamplona.