



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2050218 **Nombre:** Legislación digital

Créditos: 6,00 ECTS **Curso:** 2 **Semestre:** 2

Módulo: ENTORNO EMPRESARIAL Y PROYECTOS.

Materia: EMPRESA DIGITAL Y LEGISLACIÓN **Carácter:** Obligatoria

Rama de conocimiento:

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:



Organización del módulo

ENTORNO EMPRESARIAL Y PROYECTOS.

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
PROYECTOS DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS.	6	Desarrollo de proyectos de animación y videojuegos	6	3/2
EMPRESA DIGITAL Y LEGISLACIÓN	12	Legislación digital	6	2/2
		Modelos empresariales en la industria de la animación y los videojuegos	6	1/1

Conocimientos recomendados

Lo apasionante de esta asignatura es que, como decía SAVIGNY "El derecho no existe, ni es imaginable al margen de la historia". El hecho de que la transformación del modo de transmisión de datos ha pasado a estar implementado en un mundo analógico a un mundo digital en un tiempo récord, así como la revolución posterior que ha supuesto para los ciudadanos incluso a nivel usuario internet, la inteligencia artificial, la robótica, obligan a nuestro legislador a tratar de dar respuesta puntual a esas nuevas realidades.

El mundo del Derecho en general, está llevando a cabo increíbles esfuerzos a los efectos de responder a los problemas que se plantean en el día a día, aunque lo cierto es que siempre la realidad va por delante del Derecho y parece una empresa casi inabarcable.

No es necesario tener conocimientos previos de Derecho, de hecho quizás por ello resulta incluso más interesante esta asignatura, dada su importancia en relación con el objeto de este Grado.



Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

R3 - Utilizar con propiedad el vocabulario específico legal que afecta al ámbito de la animación y los videojuegos. [RA4.18]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

R4 - Aplica el ordenamiento jurídico básico relativo a los proyectos de animación y videojuegos, trabajado en las asignaturas teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA14.3 / RA3.18 / RA6.22 / RA7.22 / RA8.24]

RA del título que concreta

Tipo RA: Habilidades o Destrezas

- Aplicar las normas específicas del ámbito digital, la protección de la propiedad intelectual e industrial y los derechos de imagen derivados del marco legislativo español y europeo justificando dicha aplicación.

Tipo RA: Competencias

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.



- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.
- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R5 - Aplica apropiadamente los instrumentos de protección de los Derechos de la Propiedad Intelectual, licencias de uso... a casos reales o simulados. [RA2.17]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.



Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
	40,00%	SE1 - Pruebas escritas.
	10,00%	SE5 - Pruebas orales.
	50,00%	SE8 - Elaboración de proyectos.

Observaciones

El objetivo de esta asignatura es situar al alumno en el mundo digital desde un punto de vista de la

legislación que resula aplicable. Es importante conocer cuándo y porqué es tan relevante el fenómeno de transmisión de datos, que inicialmente se realiza en un modo totalmente analógico

para más tarde dar el salto al mundo digital. En este nuevo paradigma, los cambios son constantes y muy importantes.

·El alumnado debe conocer el origen del derecho digital y la razón por la que surge.

·Asimismo será importante que conozca los actores principales que aparecen en esta disciplina así como la regulación que resulta de aplicación para proteger al actuación de todos ellos.

·Resulta esencial conocer la trascendencia de la Ley de Propiedad Intelectual en relación con este mundo digital, así como el modo de registrar obras en concepto de autor.

·Referencias a la legislación relativa a Marcas.

·Estudio específico del instrumento Middleware; la Inteligencia Artificial y del fenómeno de ESports

El estudio de estos puntos básicos está implementado con sentencias y revisión de legislación



de
apoyo.

Por lo que se refiere al módulo práctico, consiste en que (individualmente o por grupos de hasta 4

compañeros) tienen elegir un tema que les resulte interesante o les produzca curiosidad relacionado con el derecho Digital.

La profesora facilitará a los alumnos los materiales que requieran para la elaboración de sus trabajos.

Se trata de llevar un trabajo de investigación autónomo por parte de los alumnos, a los efectos de

que sepan recurrir a fuentes de Derecho que resultan útiles para su futuro trabajo profesional.

Los trabajos elaborados por los distintos grupos deben ser defendidos delante de toda la clase y

se abre turno de reflexión entre el resto de alumnos.

Además, la profesora puede plantear cuestiones particulares en relación con el contenido de las

exposiciones, además de realizar una evaluación crítica de la exposición en el aula.

Se desarrolla el carácter crítico del alumno y se fomenta su curiosidad por la asignatura, máxime

cuando hablamos de temas escogidos por los propios alumnos relacionados con esta asignatura

que tiene una aplicación tan práctica en la realidad.

Para que el alumno tenga opción a hacer media con la evaluación continua deberá aprobar el examen tipo test con al menos un 50%. Examen Tipo test. Respuestas múltiples de las que se deberá

escoger la más completa. Los errores no descuentan.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior.

La asignatura Legislación Digital NO acepta evaluación única::

En Legislación Digital no se acepta la evaluación única como opción para superar la asignatura.

El motivo es que se requiere una tutorización continua por parte del docente y un seguimiento presencial de las prácticas planteadas en la asignatura para obtener los resultados de aprendizaje previstos en al guía docente.

El uso de herramientas de Inteligencia Artificial estará sujeto a las indicaciones del profesor, quien

determinará en cada actividad o ejercicio si su empleo está permitido y en qué condiciones.



CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M2 MD2 - Clase magistral participativa.

M5 MD5 - Estudio de casos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF2 - Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	R3, R4, R5	MD2 - Clase magistral participativa.	30,00	1,20
AF5 - Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados.	R3, R4, R5	MD5 - Estudio de casos.	30,00	1,20



TOTAL **60,00** **2,40**

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
-----------	--	-------------	-------	------

AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R3, R4, R5	MD5 - Estudio de casos.	50,00	2,00
--	------------	-------------------------	-------	------

AF5 - Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados.	R3, R4, R5	MD5 - Estudio de casos.	40,00	1,60
--	------------	-------------------------	-------	------

TOTAL **90,00** **3,60**



Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido

Contenidos



bloque 1

Tema I Antecedentes del derecho Digital.

De lo analógico a lo digital.

Se pretende situar al alumno en el momento en el que nacen los videojuegos y la razón por la que nacen.

Se hace un análisis comparativo e histórico de la evolución

del mundo digital hasta llegar al mundo analógico, haciendo

especial hincapié en la trascendencia de la incorporación de internet al día a día.

Tema II Evolución de los intentos de regulación del derecho digital.

Análisis de los intentos de regulación llevados a cabo (analizando de manera comparada) el derecho anglosajón y

el comunitario.

Diferencias básicas entre dos modelos de regular.

Tema III De los actores en la esfera de los videojuegos.

Análisis de los principales actores en el mundo de los videojuegos y legislación que protege a cada uno de ellos.

Tema IV Cuestiones jurídicas que pueden derivarse del contenido de un videojuego en tanto se puede producir colisiones entre los derechos inherentes a la persona. Propiedad Intelectual.

En este tema se trata de evaluar los bienes jurídicos que pueden entrar en conflicto en la elaboración de un videojuego.

Estudio de los principales límites a tener en cuenta para un

creador de videojuego: derechos fundamentales que pueden verse afectados; derechos de terceros previamente

registrados; orden público.

Especial estudio de la Ley de Propiedad Intelectual y cómo

dicha Ley protege los videojuegos.



Tema V Middleware Se trata de tener presente que a los efectos de que todos los aspectos que se desarrollan en un video juego deben tener la posibilidad de actuar de manera coordinada, gracias al Middleware.

Tema VI Marcas. Importancia de la marca y cuestiones prácticas relacionadas con el registro de una marca.

Tema VII Inteligencia Artificial. Aproximación al impacto transversal de la Inteligencia Artificial en relación con la creación de los videojuegos.

Tema VIII eSports. Especial mención a una representación muy concreta de los videojuegos que permite incluso el juego multijugador, creando incluso competiciones (que llegan a ser incluso profesionales).

Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido

Nº Sesiones

Horas

bloque 1

30

60,00

Referencias

Manual de derecho digital

Ed. Tirant lo Blanch

Derecho de los videojuegos: Aspectos jurídicos y de negocio

Ed. Aranzadi

Además, la profesora facilitará a los alumnos otros materiales de interés publicados por instituciones públicas, que serán subidos al Aua Virtual