



GUÍA DOCENTE 2024-2025
Propiedad intelectual y derechos de autor

1. Denominación de la asignatura:

PROPIEDAD INTELECTUAL Y DERECHOS DE AUTOR

Titulación

Grado en videojuegos

Código

8366

2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Derecho Privado

3.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

Elena Vicente Domingo(evicente@ubu.es,
<https://investigacion.ubu.es/investigadores/35606/detalle/>)/Teresa Rodriguez Cachón
(trcachon@ubu.es, <https://investigacion.ubu.es/investigadores/35476/detalle/>)

3.b Coordinador/a de la asignatura

Elena Vicente

4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

tercer cuuros, segundo semestre

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Básica



6. Competencias que debe adquirir el/la estudiante al cursar la asignatura

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - Que los/as 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.

CB2 - Que los/as 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.

CB3 - Que los/as 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

CB4 - Que los/as estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los/as estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS GENERALES

CG01 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG02 - Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas.

*CG06 - Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación y código ético necesario para la labor profesional en el sector de los videojuegos y medios digitales.

*CG09 - Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el sector de los videojuegos y los medios digitales, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 3.2.

*CG12 - Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG15 - Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

*CG16 - 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.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.



CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01 - Capacidad de comunicación oral y escrita en español y en inglés.

CT03 - Capacidad de resolución eficaz y eficiente de problemas, demostrando principios de originalidad y autodirección.

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT06 - Desarrollo de aprendizaje y trabajo autónomo. Formación continua y permanente.

CT07 - Motivación por la calidad.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

*CE-DP 01 - Conocer la ética y deontología profesional, así como el ordenamiento jurídico del sector de los videojuegos.

*Competencia/Contenido de sostenibilización curricular

7. Programa de la asignatura

7.1- Objetivos docentes
• Conocer la propiedad intelectual existente sobre videojuegos y saber aplicarla. • Conocer quiénes son los autores de un videojuego y cuáles son sus derechos sobre la obra realizada
7.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Primera parte: nociones generales Unidad 1. Derecho de autor y propiedad intelectual Unidad 2. Elementos de la propiedad intelectual: sujetos y objeto Unidad 3. Contenido del derecho de autor: derechos morales y de explotación Unidad 4. Límites y duración del derecho de autor Unidad 5. Transmisión de derechos. Contratos de explotación de los derechos de autor



Unidad 6. La gestión colectiva y el Registro de la propiedad intelectual

Segunda parte: la propiedad intelectual respecto del videojuego

Unidad 7. La obra audiovisual

Unidad 8. Programas de ordenador; autoría y titularidad, sistema de protección y especialidades contractuales

Unidad 9. El videojuego como obra

Unidad 10. Medidas tecnológicas de protección

7.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8366&auth=SAML

8. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	CB01, CB02, CG06, CG12, CT01, CT04, CE-DP 01	15	0	15
Clases prácticas	CB3, CG06, CG09, CG16, CT03	45	0	45
Trabajo autónomo del alumnado: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias...	CB5, CG015, CG17, CT06, CT07	0	85	85
Actividades evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates,	CB4, CG01, CG02, CG015, CG018	5	0	5



seminarios...			
Total	65	85	150

9. Sistemas de evaluación:

- 1.- Las pruebas que no se superen deberán repetirse en segunda convocatoria.
- 2.- La calificación de la primera convocatoria estará formada por la aplicación de la tabla de ponderaciones (que figura en la parte inferior) a la calificación obtenida en cada una de las pruebas. Para superar la asignatura la calificación global será igual o superior a cinco puntos.

Primera y Segunda Convocatoria:

Evaluación continua: Prueba escrita intermedia, liberatoria de materia. (20%)

Trabajos y actividades: 40% (asistencia a clase,(10%) presentación de trabajos en el aula (15%) y/o tareas en la plataforma (15%)).

Examen final teórico: 40%

Para la Segunda convocatoria: Las notas de los trabajos y actividades prácticas realizadas durante el curso se guardan para la Segunda convocatoria.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua	20 %	20 %
Realización de trabajos o evaluación de actividades de carácter práctico	40 %	40 %
Prueba de conocimiento sobre cuestiones teóricas de la materia	40 %	40 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

Los/as estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o director de Centro acogerse a una evaluación excepcional. Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deber presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o director resolver la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

En el caso de la evaluación específica correspondiente a la Convocatoria

Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado, se realizará un examen teórico (40% de la nota) junto a la entrega de dos trabajos individuales (30% de la nota cada uno de ellos).



El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.