



GUÍA DOCENTE 2025-2026  
**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

**3.b Coordinador/a de la asignatura**

Elena Vicente Domingo

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

Tercer curso, segundo semestre

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

Básica



## 6. Competencias // Resultados de aprendizaje

### 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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer la propiedad intelectual existente sobre videojuegos y saber aplicarla.</li><li>• Conocer quiénes son los autores de un videojuego y cuáles son sus derechos sobre la obra realizada</li></ul>                                                                                                                                                                                                                |
| 7.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p><b>Primera parte: nociones generales</b></p> <p><b>Unidad 1. Derecho de autor y propiedad intelectual</b></p> <p><b>Unidad 2. Elementos de la propiedad intelectual: sujetos y objeto</b></p> <p><b>Unidad 3. Contenido del derecho de autor: derechos morales y de explotación</b></p> <p><b>Unidad 4. Límites y duración del derecho de autor</b></p> <p><b>Unidad 5. Transmisión de derechos. Contratos de explotación de los derechos de autor</b></p> |



**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](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/resultados de aprendizaje que debe adquirir/alcanzar el/la estudiante:**

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



|                                                           |  |    |    |     |
|-----------------------------------------------------------|--|----|----|-----|
| de evaluación,<br>exposiciones, debates,<br>seminarios... |  |    |    |     |
| <b>Total</b>                                              |  | 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.

| <b>Procedimiento</b>                                                     | <b>Peso<br/>primera<br/>convocatoria</b> | <b>Peso<br/>segunda<br/>convocatoria</b> |
|--------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------|
| 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 %                                     |
| <b>Total</b>                                                             | <b>100 %</b>                             | <b>100 %</b>                             |

### 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.

**10. Idioma en que se imparte:**

Castellano. English Friendly