



GUÍA DOCENTE 2026-2027
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, Teresa Rodríguez Cachón

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
• 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/resultados de aprendizaje que debe adquirir/alcanzar el/la estudiante:

Metodología	Competencia/resulta do de aprendizaje relacionado	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	CB4, CG01, CG02, CG015, CG018	5	0	5



de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...				
Total		65	85	150

9. Sistemas de evaluación:

1. En la primera convocatoria, para superar las pruebas de evaluación habrá que obtener como mínimo 5 puntos en cada una de ellas. Las pruebas que no se superen deberán repetirse en la segunda convocatoria.
2. La calificación de la primera convocatoria estará formada por la aplicación de la tabla de ponderaciones (parte inferior de este texto) a la calificación obtenida en cada una de las pruebas. Para superar la asignatura, la calificación global será igual o superior a 5 puntos.
3. En la segunda convocatoria solo hay que examinarse de las pruebas no superadas en la primera. Se aplicará la misma ponderación que en la primera convocatoria y para superar la asignatura, la calificación global deberá ser igual o superior a 5 puntos.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Prueba sobre cuestiones teóricas de la materia	40 %	40 %
Prueba sobre cuestiones teóricas de la materia	40 %	40 %
Evaluación práctica: evaluación de actividades de carácter práctico	20 %	20 %
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.

Procedimiento:

1. La evaluación excepcional será idéntica a la ordinaria, pudiendo elegir el estudiante si los exámenes teóricos los realiza en las fechas marcadas para el resto de estudiantes o en otra fecha ambos de forma conjunta.



2. 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