

Curso Académico: 2025/26

200297 - Marco Legal de la Animación y los Videojuegos

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 200297

Titulación: 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

Tipo: Optativa

Curso: 4

Número de ECTS: 4.5

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Castellano

Docencia Interactiva: Grupo 101: Castellano

Acta: Grupo 1: Castellano

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: Francisco Javier Sanz Larruga

Profesorado: Francisco Javier Sanz Larruga, Carlos María Díaz Teijeiro, Natalia Álvarez Lata, Fernando Cachafeiro García

1. Descripción general

- Fundamentos y bases legales de la regulación de los videojuegos
- Cuestiones jurídico-públicas y jurídico-privadas sobre la producción y comercialización de videojuegos

Objetivos de la asignatura:

- Comprensión de los conceptos más relevantes en la regulación de los videojuegos
- Acceso y conocimiento de las normas legales sobre videojuegos
- Cuestiones prácticas relacionadas con los aspectos jurídicos de la producción y comercialización de videojuegos

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- [A01] CE1 - Coñecer e saber aplicar os aspectos teóricos e prácticos de todas as cuestións xurídicas relacionadas cos videoxogos e os produtos de animación.

- **[A20]** CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
- **[B02]** CB2 - Que los 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
- **[B03]** CB3 - Que los 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
- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B09]** CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
- **[B11]** CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
- **[B12]** CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
- **[B14]** CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C02]** CT2 - Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- **[C03]** CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C05]** CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Acceso al conocimiento del entorno jurídico en que se desarrolla las actividades de desarrollo de los videojuegos y, en particular en los aspectos relacionados con la propiedad intelectual e industrial	A1 A20	B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13 B14	C2 C4
Comprensión y aprendizaje de los conceptos de derecho audiovisual, al régimen de las libertades informativas y sobre la protección de datos personales	A1 A20	B2 B5 B9 B11 B12 B13 B14	C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	1. LA PROTECCIÓN DE LA CREACIÓN DIGITAL Y LOS VIDEOJUEGOS A TRAVÉS DEL DERECHO DE AUTOR: a) Concepto de derecho de autor b) Importancia económica de la industria de la creación digital, la animación y de los videojuegos			
Tema	2. OBRAS PROTEGIDAS POR EL DERECHO DE AUTOR: a) Obras científicas, artísticas y literarias b) ¿Son las creaciones digitales y los videojuegos obras?			
Tema	3. OTROS DERECHOS SOBRE LAS CREACIONES DIGITALES Y LOS VIDEOJUEGOS: a) Música, personajes, etc. b) Marcas			
Tema	4. EL AUTOR DE LA OBRA: a) El autor b) Creaciones con varios autores c) Las obras creadas por encargo			
Tema	5. REQUISITOS: a) Originalidad b) Plasmación en un soporte c) No es imprescindible registrar la creación digital o el videojuego			
Tema	6. DERECHOS MORALES DEL AUTOR: a) Reconocimiento b) Integridad c) Otros			
Tema	7. LÍMITES DEL DERECHO DE AUTOR: a) Límites b) La copia privada y la excepción de los videojuegos			
Tema	8. LAS LICENCIAS: a) Cesión a terceros de los derechos sobre creaciones digitales b) Licencias de explotación más habituales c) Licencias abiertas			
Tema	9. PROTECCIÓN DEL DERECHO DE AUTOR: a) La piratería y el plagio b) Protección civil c) Protección penal d) La Comisión de la Propiedad Intelectual			
Tema	10. REGISTRO DE LAS CREACIONES DIGITALES Y VIDEOJUEGOS: a) El Registro de la Propiedad Intelectual b) Otras alternativas para registrar las obras			
Tema	11. DERECHO PÚBLICO DE LOS VIDEOJUEGOS: a) su relación con las libertades informativas			

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
	b) la protección de menores c) producción de videojuegos como industria cultural. El régimen de ayudas d) la publicidad y los videojuegos e) régimen de protección de datos personales			
Tema	12. RÉGIMEN JURÍDICO DE LOS E-SPORTS: La regulación de los e-sports			

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Supervisión de los trabajos tutelados por el profesor, así como el desarrollo de la discusión dirigida	1,00	0,00	0,00	
Discusión dirigida [MAG06]	Desarrollo de casos prácticos presentados por el alumnado	8,00	0,00	25,00	B02.
Prueba objetiva [MAG31]	Estudio personal del alumnado de base teórica	1,00	0,00	0,00	A01, B12, C03, C07, C08.
Seminario [MAG38]	Seminario con un profesional invitado	3,50	0,00	0,00	A01, A20, B03, B13, C04.
Sesión magistral [MAG39]	Clases expositivas	9,00	0,00	28,00	A01, A20, B05, B09, B14, C05, C06, C09.
Trabajos tutelados [MAG42]	Elaboración de informe de los trabajos por grupos y presentación oral	9,00	0,00	28,00	A01, B02, B03, B04, B11, C01, C02.
Suma de horas por tipo		31,50	0,00	81,00	
Horas totales				112,50	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Prueba objetiva [SEG31]	Avaluación dos coñecementos dos alumnos sobre a base teórica das materias impartidas	50,00	A01, B12, C03, C07, C08.
Sesión magistral [SEG39]	Asistencia activa ás clases presenciais	10,00	A01, A20, B05, B09, B14, C05, C06, C09.
Trabajos	Avaluación dos traballos presentados polos alumnos	40,00	A01, B02, B03,

Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
tutelados [SEG42]			B04, B11, C01, C02.
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

Los criterios y condiciones de la evaluación serán las mismas para la primera y segunda oportunidades, así como para la oportunidad adelantada.

Todos los aspectos normativos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación al estudio”, “permanencia” y “fraude académico” se registrarán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

5.4. Dispensa académica

Para la dispensa académica, en los términos establecidos en la reglamentación de la UDC, se tendrá en cuenta cada caso para realizar las adaptaciones oportunas.

Los profesores de la materia tutelarán a las/os estudiantes con dispensa estableciendo desde lo principio del curso el plan de aprendizaje que consistirá en:

- 1.- estudio de materiales docentes que serán evaluados periódicamente mediante pruebas orales o escrituras
- 2.- determinación de un número mínimo de prácticas que deben desarrollar
- 3.- la elaboración de trabajos tutelados sobre aspectos concretos de la materia

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Erdozain, José Carlos, coord.; Asociación Española de Videojuegos, col.; Ortega Burgos, Enrique, dir.; Ramos Gil de la Hanza, Andy, dir. (2023). Derecho de los videojuegos : aspectos jurídicos y de negocio. Aranzadi. Libro. [URL](#)

Bibliografía Complementaria

- Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (2023). Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2023. Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, Edición de 2023. Libro. [URL](#)
- Asociación Española de Videojuegos (2023). La industria del videojuego en España 2023: anuario 2023. Asociación Española de Videojuegos. Libro. [URL](#)
- Bouza López, Miguel Angel. (1997). La protección jurídica de los videojuegos. Marcial Pons. Libro. [URL](#)
- Donaire Villa, Francisco Javier. Autor, Planells de la Maza, Antonio Jose, ilustrador (2012). La protección jurídica de los derechos de autor de los creadores de videojuegos : 'statu quo', perspectivas y desafíos. Trama Editorial. Libro. [URL](#)