

Curso académico: 2025/26

200297 - Marco Legal da Animación e os Videoxogos

A guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías.

Información da Guía Docente

Código materia: 200297

Titulación: 10014 - Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos

Tipo: Optativa

Curso: 4

Número de ECTS: 4.5

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Castelán

Docencia Interactiva: Grupo 101: Castelán

Acta: Grupo 1: Castelán

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación materia: Francisco Javier Sanz Larruga

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

1. Descrición xeral

- Fundamentos e bases legais da regulación dos videoxogos
- Temas xurídico-públicos e xurídico-privados sobre a produción e comercialización de videoxogos

Obxectivos do curso:

- Comprensión dos conceptos máis relevantes na regulación dos videoxogos
- Acceso e coñecemento da normativa legal dos videoxogos
- Cuestións prácticas relacionadas cos aspectos legais da produción e comercialización de videoxogos

2. Resultados de formación e aprendizaxe (titulacións RD 822/2021) ou competencias (titulacións 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 e saber aplicar os modelos de xestión de proxectos de animación e videoxogos.
- **[B02]** CB2 - Que o estudantado saiba aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúa as competencias que adoitan demostrarse mediante a elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
- **[B03]** CB3 - Que o estudantado teña a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
- **[B04]** CB4 - Que o estudantado poida transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
- **[B05]** CB5 - Que o estudantado teña desenvolvido aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
- **[B09]** CG4 - Coñecer os procedementos, destrezas e metodoloxías necesarios para adaptar o proceso creativo ao medio dixital e producir obras artísticas a través de tecnoloxías específicas.
- **[B11]** CG6 - Capacidade crítica e autocrítica, necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas.
- **[B12]** CG7 - Traballo en equipo. Capacidade para abordar proxectos en colaboración con outros/as estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos para co grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidade para aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos.
- **[B14]** CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión dun proxecto de animación ou videoxogo.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto oralmente como por escrito, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
- **[C02]** CT2 - Dominar a expresión e comprensión oral e escrita dunha lingua estranxeira.
- **[C03]** CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e da comunicación (TIC) necesarias para o exercicio da profesión e para a aprendizaxe ao longo da vida.
- **[C04]** CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
- **[C05]** CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
- **[C07]** CT7 - Desenvolver a capacidade para traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, ofrecendo propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
- **[C08]** CT8 - Valorar a importancia da investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
- **[C09]** CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

2.1. Resultados de aprendizaxe (titulacións RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Acceso ao coñecemento do entorno xurídico en que se desenrola a actividade do desenvolvemento de videoxogos, es especial, nos aspectos relacionados coa propiedade intelectual, o licenciamiento a la protección de datos	A1 A20	B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13 B14	C2 C4
Compresión e aprendizaxe dos conceptos de Dereito Audiovisual relativos a liberdade de información e á publicidade así como os temas relativos á protección dos datos personais	A1 A20	B2 B5 B9 B11 B12 B13 B14	C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9

3. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	1. A PROTECCIÓN DA CREACIÓN DIXITAL E OS VIDEOXOGOS MEDIANTE O COPYRIGHT: a) Concepto de dereitos de autor b) Importancia económica da industria da creación dixital, da animación e dos videoxogos			
Tema	2. OBRAS PROTEXIDAS POLO DEREITO DE AUTOR: a) Obras científicas, artísticas e literarias b) As creacións dixitais e os videoxogos son obras?			
Tema	3. OUTROS DEREITOS SOBRE CREACIÓNS DIXITAIS E VIDEOXOGOS: a) Música, personaxes, etc. b) Marcas			
Tema	4. O AUTOR DA OBRA: a) O autor b) Creacións con varios autores c) Obras creadas por encargo			
Tema	5. REQUISITOS: a) Orixinalidade b) Plasma nun soporte c) Non é imprescindible rexistrar a creación dixital ou o videoxogo			
Tema	6. DEREITOS MORAIS DO AUTOR: a) Recoñecemento b) Integridade c) Outros			
Tema	7. LÍMITES DO COPYRIGHT: a) Límites b) Cópia privada e a excepción dos videoxogos			
Tema	8. AS LICENZAS: a) Cesión a terceiros dos dereitos sobre creacións dixitais b) Licenzas de explotación máis habituais c) Licenzas abertas			
Tema	9. PROTECCIÓN DO COPYRIGHT: a) Piratería e plaxio b) Protección civil c) Protección penal d) A Comisión da Propiedade Intelectual			
Tema	10. REXISTRO DE CREACIÓNS DIXITAIS E VIDEOXOGOS: a) O Rexistro da Propiedade Intelectual b) Outras alternativas para rexistrar obras			
Tema	11. DEREITO PÚBLICO DOS VIDEOXOGOS: a) A súa relación coas liberdades públicas b) A protección dos menores			

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
	c) Producción de videoxogos como insutria cultural. Réxime de axudas d) A publicidade e os videoxogos e) Réxime de protección de datos personais			
Tema	12. O RÉXIMEN XURÍDICO DOS E-SPORT: A regulación dos e-sports			

4. Metodoloxías docentes e actividades formativas

Modalidade Presencial					
Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Supervisión dos traballos tutelados do alumnado por parte do profesor, así como o desenvolto da discusión dirixida	1,00	0,00	0,00	
Discusión dirixida [MAG06]	Desenvolto de casos prácticos presentados polo alumnado	8,00	0,00	25,00	B02.
Proba obxectiva [MAG31]	Estudo persoal do alumnado de base teórica	1,00	0,00	0,00	A01, B12, C03, C07, C08.
Seminario [MAG38]	Seminario co profesional invitado	3,50	0,00	0,00	A01, A20, B03, B13, C04.
Sesión maxistral [MAG39]	clases expositivas	9,00	0,00	28,00	A01, A20, B05, B09, B14, C05, C06, C09.
Traballos tutelados [MAG42]	Elaboración de informe do traballo por grupos e 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 totais				112,50	

5. Avaliación

Modalidade Presencial			
Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Proba obxectiva [SEG31]	Avaliación dos coñecementos dos alumnos sobre a base teórica das materias impartidas	50,00	A01, B12, C03, C07, C08.
Sesión maxistral [SEG39]	Asistencia activa ás clases presenciais	10,00	A01, A20, B05, B09, B14, C05, C06, C09.
Traballos tutelados	Avaliación dos traballos presentados polos alumnos	40,00	A01, B02, B03, B04, B11, C01,

Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
[SEG42]			C02.
Total (%)		100,00	

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa [normativa académica](#) vixente na UDC.

5.1. Primeira oportunidade

Os criterios e as condicións da avaliación serán as mesmas para a primeira e segunda oportunidades, así como para a oportunidade adiantada.

Todos os aspectos normativos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación ao estudo”, “permanencia” e “fraude académica” rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

5.4. Dispensa académica

Para dispensa académica, nos termos establecidos na regulamentación da UDC, terase en conta cada caso para realizar as adaptacións oportunas.

Os profesores da materia tutelarán ás/os estudantes con dispensa establecendo desde o principio do curso o plan de aprendizaxe que consistirá en:

- 1.- estudo de materiais docentes que serán avaliados periodicamente mediante probas orais ou escritas
- 2.- determinación dun número mínimo de prácticas que deben desenvolver
- 3.- a elaboración de traballos tutelados sobre aspectos concretos da materia

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Erdozain, José Carlos, coord.; Asociacion 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 Joseç, ilustrador (2012). La protección jurídica de los derechos de autor de los creadores de videojuegos : 'statu quo', perspectivas y desafíos. Trama Editorial. Libro. [\[URL\]](#)