

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

### **PROPIEDAD INTELECTUAL**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Empresa y gestión
Denominación de la asignatura:	Propiedad intelectual
Curso:	Cuarto
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Dr. Gonzalo DUÑAITURRIA LAGUARDA
E-mail:	gonzalo.dunaiturria@u-tad.com
Teléfono:	916402811

# 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

## Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo Conocimientos Transversales y, dentro de éste, a la materia Empresa y Gestión.

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas relacionadas con los conocimientos aplicables a las empresas y su gestión.

## Descripción de la asignatura

El alumno para poder convertirse en un profesional del diseño de productos interactivos, en el grado cursa diferentes asignaturas que mantienen cierta relación de interdisciplinariedad con Propiedad Intelectual, tales como, Dirección y gestión de proyectos, al tratar de transmitir al alumno elementos comunes sobre los proyectos

empresariales, así como Creación y desarrollo de empresas, en cuanto que también se trata de analizar ideas de negocio genéricas junto con las propias del ámbito de especialización del Grado.

Esta asignatura de Propiedad Intelectual es de gran importancia para los alumnos del Grado de Diseño de Productos Interactivos ya que les ofrece una formación teórica junto con una proyección práctica sobre tecnología, copyright, marcas, derechos de la propiedad intelectual e industrial, así como, como una visión sobre la historia de los litigios y patentes de videojuegos y los procesos de piratería, lo que constituye una herramienta fundamental y de interés profesional indudable. Partiendo de la existencia de un mundo empresarial absolutamente globalizado y donde la internacionalización de los mercados es un elemento esencial, no cabe duda, de que la tendencia laboral actual ha de proyectarse hacia el autoempleo lo que convierte a esta asignatura en fundamental pues les acerca a la realidad profesional donde se desarrollaran su actividad empresarial.

## **3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

### **3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)**

CG8 Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG9 Saber gestionar eficazmente el tiempo.

CG10 Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.

CG11 Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales

CG13 Valorar el sentido ético en el trabajo.

CG14 Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG15 Tener capacidad de organización y planificación.

CG17 Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 Gestionar adecuadamente la información.

CG19 Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional.

CB1 - Que los 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 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

CE4 Analizar las necesidades y las implicaciones morales y éticas asociadas al desarrollo y de diseño que se plantean a los creadores de productos interactivos.

CE15 Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista. como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos.

CE20 - Conocer los factores determinantes del mercado de consumo de los productos interactivos. Teniendo en cuenta el conocimiento y el respeto de los entornos sociales y culturales.

CE22 - Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto

CE23 - Comprender los aspectos relevantes de la sociedad digital en el contexto de la sociología, la filosofía, la psicología, la ética, los valores morales y los aspectos relacionados con el conocimiento, que afectan a la creación, publicación y distribución de productos interactivos.

## 3.2 Resultados de aprendizaje

Identificar diferentes segmentos de mercado para la producción de un videojuego

·Diseñar la organización de la empresa con el objetivo de maximizar la contribución del equipo

·Relacionar la legislación sobre propiedad intelectual con diversos escenarios (nacional, europeo e internacional)

· Identificar las fuentes de información económica relevante y su contenido.

· Conocer diversas técnicas de marketing y las implicaciones de éste sobre el desarrollo de un producto de ocio digital

· Reflexionar sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.

· Interpretar datos relevantes de índole económica, política y cultural en el diseño de productos interactivos.

## 4. CONTENIDOS

- Aspectos fiscales y jurídicos de la economía digital
- La industria digital y su universalidad
- El sector de producción de la economía digital

## 5. TEMARIO

UNIDAD DIDÁCTICA 1.- Propiedad intelectual, cultura y mercado. El derecho de autor.

UNIDAD DIDÁCTICA 2.- El autor.

UNIDAD DIDÁCTICA 3.- Ámbito de aplicación de la LPI.

UNIDAD DIDÁCTICA 4.- El videojuego como obra protegible al amparo de la LPI.

UNIDAD DIDÁCTICA 5.- La ley de propiedad intelectual y la protección de los terceros de autoría de videojuegos.

UNIDAD DIDÁCTICA 6.- La protección penal del derecho de autor de videojuegos frente a la piratería y otras manifestaciones lesivas ilícitas.

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

### Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

## Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	% presencialidad
Clases teóricas	15	2	10
Seminarios y talleres	3	3	100
Clases prácticas	9	9	100
Tutorías	2	2	100
Actividades de evaluación	3	3	100
Estudio y trabajo en grupo	14	1	5
Estudio y trabajo autónomo, individual	28	0	0

## 7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema1 Propiedad intelectual, cultura y mercado. El derecho de autor.	1,2,3
Tema 2 El autor.	4,5,6
Tema 3 Ámbito de aplicación de la LPI.	7,8,9
Tema 4 El videojuego como obra protegible al amparo de la LPI.	10,11
Tema 5 La ley de propiedad intelectual y la protección de los terceros de autoría de videojuegos.	12,13
Tema 6 La protección penal del derecho de autor de videojuegos frente a la piratería y otras manifestaciones lesivas ilícitas.	14,15

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%

SE3 Prueba Objetiva	30%	70%
---------------------	-----	-----

### Criterios de evaluación:

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	Se valorará de los alumnos la participación activa y la correcta entrega de las prácticas en forma y fecha.	10%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	Se valorará que los alumnos ejecuten los trabajos prácticos solicitados de forma original, con calidad y de manera colaborativa.	30%
SE3 Prueba Objetiva	Desarrollo correcto de una prueba objetiva tipo test más resolución de un caso práctico.	60%

### Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Se realizarán dos pruebas liberatorias consistentes en un examen tipo test y la resolución de un caso práctico.
- Para aprobar la asignatura se deberá aprobar el examen y el caso práctico y sumar más de 5 en el total de la evaluación, añadiendo los porcentajes contenidos en la presente guía (Criterios de Calificación).

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

Manual práctico de propiedad intelectual (Derecho - Práctica Jurídica). Pascual Barberán Molina. Ed. Tecnos, 2018.

Ley de Propiedad Intelectual 3ª Edición. Fernando Bondía Román. Tirant Loblanch, 2017.

Derechos de autor y propiedad intelectual en Internet. José Carlos Endozoain Lopez. Editorial Tecnos, 2002.

Ludum Lex: Los secretos del Derecho aplicado al desarrollo de videojuegos. Darío López Rincón y Pablo Corrales Sánchez. Héroes de Papel, 2020.

### Bibliografía recomendada

Derecho de la Propiedad Intelectual. Oscar Javier Solorio Perez · Oxford University Press. 2010.  
Propiedad Industrial y Derechos de Autor. Gabino Eduardo Castrejon Garcia. Flores editor. 2021.

## **10. Materiales, software y herramientas necesarias**

### **Tipología del aula:**

Equipo de proyección y pizarra

### **Materiales:**

No

### **Software:**

No