



GUÍA DOCENTE

PROPIEDAD INTELECTUAL

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Propiedad Intelectual
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Conocimientos Transversales
Materia:	Empresa y Gestión
Curso:	4º
Cuatrimestre:	1º
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	José Manuel Tourné/jose.tourne@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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

Para graduarse en el diseño de productos interactivos, los estudiantes cursan diferentes asignaturas de la carrera que mantienen una cierta relación interdisciplinar con la Propiedad Intelectual, como Gestión y Administración de Proyectos, ya que intentan transmitir elementos comunes sobre los proyectos empresariales, así como como Creación y Desarrollo de Empresas, ya que también intentan analizar ideas de negocio genéricas junto con las propias del ámbito de especialización de la titulación.

La asignatura de Propiedad Intelectual tiene gran importancia para los estudiantes del Grado en Diseño de Producto Interactivo, ya que les ofrece una formación teórica junto con una proyección práctica sobre

tecnología, derechos de autor, marcas, derechos de propiedad intelectual e industrial, así como un conocimiento de las distintas vías de protección jurídica de las creaciones, patentes y marcas que se crean en la industria del videojuego. Dada la existencia de un mundo empresarial absolutamente globalizado y donde la internacionalización de los mercados es un elemento imprescindible, no cabe duda de que la tendencia laboral actual es hacia el trabajo por cuenta propia, lo que hace que esta materia sea fundamental, ya que los acerca a la realidad profesional donde desarrollarán su actividad empresarial.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

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.

CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones.

CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG6 - Manifestar motivación por la calidad.

CG7 - Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa.

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

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

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

ESPECÍFICAS

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.

CE26 - Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos.

CE27 - reconocer las implicaciones filosóficas, sociales y políticas de los diseños e innovaciones tecnológicas.

CE28 - Detectar las implicaciones sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.

Resultados de aprendizaje

Comprender el entorno histórico de la actual industria digital y los cambios producidos en la sociedad debido a la inclusión de los nuevos medios digitales

Identificar diferentes segmentos de mercado para la producción de un videojuego

Estimar los costes y los tiempos de desarrollo de un proyecto de videojuegos.

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

Gestionar las diferentes etapas de ejecución de la producción de un videojuego.

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

Especificar los requisitos que satisfacen el modelo de juego propuesto por el productor, generando soluciones aceptables en coste y tiempo.

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.

CONTENIDO

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

TEMARIO

TEMA 1 Propiedad intelectual, cultura y mercado. El derecho del autor.

TEMA 2.- El autor.

TEMA 3.- Ámbito de aplicación de la LPI.

TEMA 4.-El videojuego como obra protegible bajo la IPL.

TEMA 5.- Protección jurídica de los Derechos de Propiedad Intelectual

TEMA 6.-La protección penal de los derechos de autor de los videojuegos contra la piratería y otras manifestaciones ilícitas nocivas.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas</i>	15,00	15,00

<i>Seminarios y talleres</i>	3,33	3,33
<i>Clases Prácticas</i>	9,17	9,17
<i>Tutorías</i>	1,67	1,67
<i>Actividades de Evaluación</i>	3,33	3,33
<i>Estudio y trabajo en grupo</i>	14,17	0,71
<i>Estudio y trabajo autónomo e individual</i>	28,33	0,00
TOTAL	75	33

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

TEMA 1 Propiedad intelectual, cultura y mercado. El derecho del autor: 3 semanas

TEMA 2.- El autor: 3 semanas

TEMA 3.- Ámbito de aplicación de la LPI: 3 semanas

TEMA 4.-El videojuego como obra protegible bajo la IPL: 2 semanas

TEMA 5.- Protección jurídica de los Derechos de Propiedad Intelectual: 2 semanas

TEMA 6.-La protección penal de los derechos de autor de los videojuegos contra la piratería y otras manifestaciones ilícitas nocivas: 2 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO
-------------------------	-------------------------------	-------------------------------

	A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	70

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	15	15
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	30
<i>Prueba Objetiva</i>	55	55

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se realizarán dos pruebas: un examen tipo test y la resolución de un caso práctico.

- Para aprobar la asignatura será necesario aprobar el examen y el caso práctico y obtener una puntuación superior a 5 en el total de la evaluación, sumando los porcentajes contenidos en esta guía (Criterios de Calificación).
- El plagio, copia o malas prácticas (como el uso de IA) en un trabajo o examen implicarán el suspenso de este trabajo con un cero, la denuncia al profesorado y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede dar lugar a Sanciones muy graves para el estudiante.
- No está permitido el uso de Smartwatches o teléfonos móviles durante los exámenes. Estos dispositivos deben guardarse y fuera de la vista del estudiante durante el examen. No está permitido el uso de teléfonos móviles durante las clases.
- Los porcentajes de evaluación de Ordinaria se mantendrán en la Convocatoria de Extraordinaria.

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 EndozoainLopez. 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.

Derecho de los videojuegos: Aspectos jurídicos y de negocio. Andy Ramos Gil de la Haza y Enrique Ortega Burgos. Ed. Aranzadi, 2023

Bibliografía recomendada

Derecho de la Propiedad Intelectual. Oscar Javier Solorio Perez · Oxford UniversityPress. 2010.

Propiedad Industrial y Derechos de Autor. Gabino Eduardo CastrejonGarcia. Flores editor. 2021.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Papel y bolígrafo o lápiz

Software:

-