DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO		
Identificador:	31372		
Titulación:	GRADUADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS. 2013 (BOE 28/03/2014)		
Módulo:	HABILIDADES SOCIALES Y PROFESIONALES		
Tipo:	OBLIGATORIA		
Curso:	3	**Periodo lectivo:**	Primer Cuatrimestre
Créditos:	6	**Horas totales:**	150
Actividades Presenciales:	66	**Trabajo Autónomo:**	84
Idioma Principal:	Castellano	**Idioma Secundario:**	Inglés
Profesor:		**Correo electrónico:**	

PRESENTACIÓN:

La materia "Legislación y Ética del Videojuego" abarca dos aspectos fundamentales a tener en cuenta en el diseño de los videojuegos: el jurídico y el moral.

El aspecto jurídico de esta materia se fija en el marco legal que regula los derechos y obligaciones de todas las personas involucradas en la creación y disfrute de los videojuegos: desde los creadores de los mismos hasta los consumidores. En este sentido, se hará especial hincapié en los derechos de propiedad intelectual de los autores de los videojuegos entendidos como obras, así como en la relevancia de la propiedad industrial y en los aspectos contractuales entre las empresas del sector y los usuarios. También se hará referencia a la regulación de los contenidos de los videojuegos, que deben tener muy en cuenta la protección debida a la juventud y a la infancia. Por último, se explicarán aquellos aspectos jurídicos relacionados con Internet y las TIC que deben ser conocidos en este sector de actividad.

El aspecto moral de la materia se basa en el desarrollo de una visión ética de la vida que incluye, entre otras cualidades, bondad, dignidad, responsabilidad y solidaridad, pero que también permite reflexionar sobre maldad, inhumanidad y violencia con el fin de prevenir contra ellas, evitarlas y saber cómo reconducir situaciones cargadas de ellas. La ética forma parte de una tradición filosófica antigua, con la que vamos a mantener un diálogo contínuo en las clases, aplicando la teoría a la práctica con casos concretos del mundo contemporáneo y del mundo virtual de los videojuegos. Estudiando de cerca el concepto de juego junto con el de inteligencia artificial y sus aspectos éticos se les presenta a los alumnos y alumnas una serie de tareas que les ayudará a desarrollar capacidades para reflexionar coherentemente sobre situaciones de dilema y resolver asertivamente problemas tanto de forma individual como en interactuación con los demás.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Capacidad para utilizar estrategias de aprendizaje en forma autónoma para su aplicación en la mejora continua del ejercicio profesional.
	G02	Capacidad para realizar el análisis y la síntesis de problemas propios de su actividad profesional y aplicarlos en entornos similares.
	G03	Capacidad para conseguir resultados comunes mediante el trabajo en equipo en un contexto de integración, colaboración y potenciación de la discusión crítica.
	G04	Capacidad para hacer un razonamiento crítico de la información, datos y líneas de actuación y su aplicación en temas relevantes de índole social, científico o ético.
	G05	Habilidad para comunicar en lengua castellana e inglesa temas profesionales en forma oral y escrita.
	G06	Capacidad para resolver los problemas o imprevistos complejos que surgen durante la actividad profesional dentro de cualquier tipo de organización y la adaptación a las necesidades y exigencias de su entorno profesional.
	G09	Capacidad para trabajar con respeto al medio ambiente y la sociedad mediante el uso adecuado de la tecnología y su aplicación en el fomento de una economía y ambiente sostenible.
Competencias Específicas de la titulación	E18	Capacidad para comprender y aplicar los principios de ergonomía y "Diseño para todos" con el fin de desarrollar interfaces y dispositivos accesibles de forma universal en el ámbito de los videojuegos.
	E36	Capacidad para identificar y aplicar los aspectos legales y éticos del sector de los videojuegos
Resultados de Aprendizaje	R01	Detectar los principales problemas éticos del mundo del videojuego.
	R02	Cultivar hábitos intelectuales y prácticos para juzgar y actuar de manera consecuente.
	R03	Edificar una escala de valores acorde con su visión del mundo, destacando, además, la importancia de la

		imagen y el videojuego.
	R04	Describir los principales aspectos legales relacionados la propiedad intelectual, las licencias, patentes y contratos en la industria de los videojuegos.
	R05	Explicar los principales aspectos relacionados con la regulación de contenidos de los videojuegos.

REQUISITOS PREVIOS:

No existen requisitos previos concretos, salvo tener presente que la asignatura permite la aplicación de conocimientos y competencias adquiridos anteriormente junto con una buena disposición para la lectura, el trabajo en grupo y la reflexión crítica.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

1 - La propiedad intelectual de los videojuegos.
1.1 - Conceptos básicos sobre propiedad intelectual.
1.2 - El videojuego como obra compleja.
1.3 - Régimen jurídico de la propiedad intelectual de los programas de ordenador.
2 - La propiedad industrial y los videojuegos.
2.1 - Conceptos básicos sobre propiedad industrial.
2.2 - Conexiones de la propiedad industrial con el sector de los videojuegos.
3 - La regulación de los contenidos de los videojuegos.
3.1 - La libertad de expresión y sus límites.
3.2 - La protección de la infancia y la juventud como límite.
3.3 - La autorregulación del sector: el sistema europeo PEGI (Pan European Game Information).
4 - Los contratos en la industria del videojuego.
4.1 - Conceptos básicos sobre contratación.
4.2 - El contrato de "escrow"
4.3 - Otros contratos conexos a la industria del videojuego.
5 - La protección de datos personales en el ámbito de los videojuegos.
5.1 - Conceptos básicos sobre protección de datos.
5.2 - Especialidades de la protección de datos aplicables en el ámbito de los videojuegos.
6 - Ética: el comienzo griego
6.1 - Etimología y explicación conceptual
6.2 - Problemas éticos y posibles soluciones
7 - Pasado y presente de la ética
7.1 - El mito de la caverna de Platón: ¿Cómo salir y con qué medios?
7.2 - La Ética Nicomáquea de Aristóteles: ¿Cómo actuar bien y con qué fin?
7.3 - Entre el bien y el mal
7.4 - El buen samaritano
8 - Ética contemporánea
8.1 - Temas y retos éticos actuales
9 - Persona y personalidad
9.1 - La persona como fuente ética
9.2 - Conócete a ti mismo
10 - El juego como fenómeno
10.1 - Aspectos éticos y no-éticos del juego
10.2 - Videojuegos y su relevancia ética
11 - Ética y videojuegos en la era digital
11.1 - Inteligencia artificial

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

1) Sesiones teóricas. Las sesiones teóricas consisten en clases magistrales, en las que se transmitirá información a los estudiantes mediante la exposición oral y el apoyo de las TICs. Durante la sesión se podrán introducir dinámicas de grupo que potencien la participación de los estudiantes, como pequeños ejercicios prácticos o resolución de problemas. También se potenciará el debate sobre los temas explicados y se resolverán las dudas que puedan plantearse. Asimismo, al final de cada bloque temático se dedicará una parte de la sesión teórica al repaso de la materia en cuestión y a la resolución de dudas.

2) Sesiones prácticas. Las sesiones prácticas podrán ser presenciales o virtuales. Las metodologías de enseñanza utilizadas por el profesor serán, entre otras, el método del caso, utilizando el cine como instrumento importante a la hora de presentar los casos y los textos sobre los que se van a trabajar las diversas cuestiones jurídicas o éticas objeto de análisis. Las actividades que deberán desarrollar los estudiantes en las sesiones prácticas son: a) Resolución de casos prácticos y de problemas. b) Contribución a los debates. c) Lectura de materiales facilitados. d) Tareas de investigación y búsqueda de información. e) Comentarios de prensa, textos legales y/ o jurisprudencia. f) Comentario de documentales y películas. g) Exposición oral sobre el apartado de un tema o sobre un trabajo realizado.

Las actividades prácticas en grupo se basan fundamentalmente en el aprendizaje cooperativo. Los estudiantes trabajarán en equipos de 2 o 3 personas. Las tareas asignadas deben realizarse colectivamente y la evaluación también será colectiva.

3) Sesiones de tutoría. En el horario de tutorías establecido, se atenderá a los estudiantes y se resolverán aquellas dudas que no hayan quedado solucionadas durante las clases presenciales teóricas. Los estudiantes podrán solicitar bibliografía específica de ampliación de temas concretos o cualquier otra información relacionada con la asignatura. En estas sesiones, también se proporcionarán orientaciones para las sesiones prácticas y se realizará el seguimiento de aquellos trabajos prácticos que así lo requieran. Además, los estudiantes podrán utilizar como herramienta de comunicación con los profesores el correo electrónico o la plataforma docente universitaria.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	20
	Casos prácticos	17
	Debates	5
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	6
	Otras actividades prácticas	10
	Actividades de evaluación	2
	Asistencia a tutorías	1
	Realización de pruebas escritas	5
Trabajo Autónomo	Asistencia a tutorías	3
	Estudio individual	30
	Preparación de trabajos individuales	20
	Preparación de trabajos en equipo	17
	Tareas de investigación y búsqueda de información	6
	Lecturas obligatorias	8
	Horas totales:	150

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

Pruebas escritas:	30	%
Trabajos individuales:	25	%
Trabajos en equipo:	24	%
Prueba final:	15	%
Otros:	6	%
TOTAL	100	%

*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía básica:

CARRASCOSA, V. Los contratos en la sociedad de la información. Formularios de contratos informáticos e internet. Madrid: Comares. 2004.
GARRIGA, A. Nuevos retos para la protección de datos personales . En la Era del Big Data y de la computación ubicua. Madrid: Dykinson. 2016
O\'CALLAGHAN, X. Los derechos de propiedad intelectual en la obra audiovisual. Madrid: Dykinson. 2010.
DONAIRE, F. J.; PLANELLS, J.A.La protección jurídica de los derechos de autor de los creadores de videojuegos. Madrid: Editorial Trama. 2012.
PIÑAS, Antonio. Los procesos de cambio en la persona. Madrid: Fundación E. Mounier, 2012.
ANDREU, José María. Pensar desde la ética. 3. vol. Zaragoza: Comuniter, 2012.
ARANGUREN, José Luis L. Ética. Madrid: Alianza, 2006.
MARÍAS, Julian. Tratado de lo mejor. Madrid: Alianza, 1995.

Bibliografía recomendada:

APARICIO, J.P. Licencias de uso no personalizadas de programas de ordenador. Madrid: Comares. 2004.
ALONSO, A. L. Propiedad intelectual y derecho audiovisual. Madrid: CEF. 2015
INTECO. Estudio sobre la privacidad de los datos personales y la seguridad de la información en las redes socialse online. Madrid: AGPD. 2009.
MARÍAS, Julian. Persona. Madrid: Alianza, 1996.
SICART, Miguel. The Ethics of Computer Games. Massachusetts, London: MIT Press, 2009.

Páginas web recomendadas:

Noticias jurídicas (base de datos jurídica)	http://noticias.juridicas.com/
Poder Judicial	http://www.poderjudicial.es
Constitución Española	http://www.constitucion.es/
Portal de normativa europea	http://eur-lex.europa.eu/es/index.htm
Tribunal Constitucional	http://www.tribunalconstitucional.es
Tribunal Europeo de Derechos Humanos	http://www.echr.coe.int/ECHR/
International Review of Information Ethics 4 (2005)	http://www.i-r-i-e.net/issue4.htm
Profesionales por la ética	http://profesionalesetica.org/

* Guía Docente sujeta a modificaciones