

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO		
<b>Identificador:</b>	31825		
<b>Titulación:</b>	DOBLE GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS		
<b>Módulo:</b>	HABILIDADES SOCIALES Y PROFESIONALES		
<b>Tipo:</b>	OBLIGATORIA		
<b>Curso:</b>	3	<b>Periodo lectivo:</b>	Primer Cuatrimestre
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	150
<b>Actividades Presenciales:</b>	58	<b>Trabajo Autónomo:</b>	92
<b>Idioma Principal:</b>	Castellano	<b>Idioma Secundario:</b>	Inglés
<b>Profesor:</b>		<b>Correo electrónico:</b>	

## 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 continuo 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 interacción con los demás.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	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.
	G07	Capacidad para manejar diferentes modelos complejos de conocimiento mediante un proceso de abstracción y su aplicación al planteamiento y resolución de problemas.
	G08	Capacidad para comprender el papel del método científico en la generación de conocimiento y su aplicabilidad a un 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.
	G10	Habilidad para dominar las tecnologías de la información y comunicación y su aplicación en su ámbito

		profesional.
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E01	Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en la ingeniería. Aptitud para aplicar los conocimientos sobre: álgebra; geometría; cálculo diferencial e integral; optimización y métodos numéricos
	E02	Capacidad para comprender y dominar los conceptos sobre las leyes generales de la mecánica clásica, de campos, ondas y electromagnetismo y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos.
	E03	Capacidad para desarrollar el uso y la programación de ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos y su aplicación en el desarrollo de videojuegos.
	E04	Capacidad para comprender y dominar los conceptos fundamentales de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.
	E05	Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.
	E06	Capacidad de conocer, comprender y evaluar la estructura y arquitectura de los computadores, así como los componentes básicos que los conforman.
	E07	Capacidad para realizar el diseño, análisis e implementación de aplicaciones fundamentadas en las características de las bases de datos.
	E08	Capacidad para conocer y dominar las características, funcionalidades y estructura de los Sistemas Distribuidos, las Redes de Computadores e Internet y diseñar e implementar aplicaciones basadas en ellas.
	E09	Capacidad para conocer y dominar las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.
	E10	Capacidad para conocer las características, funcionalidades y estructura de los sistemas operativos.
	E11	Capacidad para desarrollar juegos en red para múltiples jugadores/ as.
	E12	Capacidad para comprender y analizar la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas en las plataformas de videojuegos.
	E13	Capacidad para conocer, diseñar y evaluar los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas incluyendo videojuegos.
	E14	Capacidad para aplicar los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica en diversos entornos
	E15	Capacidad para aplicar los principios fundamentales y técnicas básicas de la programación en tiempo real.
	E16	Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.
	E17	Capacidad para comprender y analizar la estructura y funcionamiento de los principales sistemas hardware y periféricos en el ámbito de los videojuegos
	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.
	E19	Capacidad para conocer y aplicar los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.
	E20	Capacidad para efectuar la generación y análisis de recursos expresivos y narrativos y su aplicación a los videojuegos.
	E21	Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes.
	E22	Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.
	E23	Capacidad para utilizar procesos creativos en el diseño y desarrollo de videojuegos.
	E24	Capacidad de visión espacial y conocimiento de las técnicas de representación gráfica, tanto por métodos tradicionales de geometría métrica y geometría descriptiva, como mediante las aplicaciones de diseño asistido por ordenador.
	E25	Capacidad para realizar el diseño y la creación de elementos gráficos y su aplicación en el desarrollo de videojuegos.
	E26	Capacidad para realizar el diseño y la creación de personajes animados y su aplicación en el desarrollo de videojuegos.
	E27	Capacidad para aplicar los métodos en la creación y preservación de imágenes sintéticas.
	E28	Capacidad para realizar el diseño y construcción de modelos con la información necesaria para la creación y visualización de imágenes interactivas.
	E29	Capacidad para conocer y aplicar las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos.

E30	Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
E31	Capacidad para realizar la evaluación de videojuegos desde sus diferentes enfoques.
E32	Capacidad para realizar la evaluación, uso y extensión de motores de juegos.
E33	Capacidad para elaborar desarrollos de producción en el campo de los videojuegos.
E34	Capacidad para crear y analizar juegos en sus elementos fundamentales y desarrollar la comprensión de cuáles son las claves que determinan su funcionamiento y desarrollo.
E35	Capacidad para conocer y comprender el sector de los videojuegos desde el punto de vista empresarial
E36	Capacidad para identificar y aplicar los aspectos legales y éticos del sector de los videojuegos
E37	Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros y su aplicación en el desarrollo de videojuegos
E38	Capacidad para realizar un proyecto original que integren las competencias adquiridas en su formación con su presentación y defensa ante un tribunal universitario y que se relacione en el ámbito del diseño y desarrollo de 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:

<b>1 - La propiedad intelectual de los videojuegos.</b>
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.
<b>2 - La propiedad industrial y los videojuegos.</b>
2.1 - Conceptos básicos sobre propiedad industrial.
2.2 - Conexiones de la propiedad industrial con el sector de los videojuegos.
<b>3 - La regulación de los contenidos de los videojuegos.</b>
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).
<b>4 - La protección de datos personales en el ámbito de los videojuegos.</b>
4.1 - Conceptos básicos sobre protección de datos.
4.2 - Especialidades de la protección de datos aplicables en el ámbito de los videojuegos.
<b>5 - Ética: el comienzo griego</b>
5.1 - Etimología y explicación conceptual
5.2 - Problemas éticos y posibles soluciones
<b>6 - Pasado y presente de la ética</b>
6.1 - El mito de la caverna de Platón: ¿Cómo salir y con qué medios?
6.2 - La Ética Nicomáquea de Aristóteles: ¿Cómo actuar bien y con qué fin?
6.3 - Entre el bien y el mal
6.4 - El buen samaritano
<b>7 - Ética contemporánea</b>
7.1 - Temas y retos éticos actuales
<b>8 - Persona y personalidad</b>
8.1 - La persona como fuente ética
8.2 - Conócete a ti mismo

**9 - El juego como fenómeno**

9.1 - Aspectos éticos y no-éticos del juego

9.2 - Videojuegos y su relevancia ética

**10 - Ética y videojuegos en la era digital**

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
<b>Actividades Presenciales</b>	Clase magistral	15
	Casos prácticos	13
	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	2
	Debates	5
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	4
	Otras actividades prácticas	10
	Actividades de evaluación	2
	Asistencia a tutorías	1
	Realización de pruebas escritas	6
<b>Trabajo Autónomo</b>	Asistencia a tutorías	2
	Estudio individual	30
	Preparación de trabajos individuales	25
	Preparación de trabajos en equipo	20

	Tareas de investigación y búsqueda de información	6
	Lecturas obligatorias	9
	<b>Horas totales:</b>	150

### SISTEMA DE EVALUACIÓN:

#### Obtención de la nota final:

Pruebas escritas:	27	%
Trabajos individuales:	26	%
Trabajos en equipo:	24	%
Prueba final:	23	%
<b>TOTAL</b>	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:

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

#### Bibliografía recomendada:

ALONSO, A. L. Propiedad intelectual y derecho audiovisual. Madrid: CEF. 2015
APARICIO, J.P. Licencias de uso no personalizadas de programas de ordenador. Madrid: Comares. 2004.
INTECO. Estudio sobre la privacidad de los datos personales y la seguridad de la información en las redes sociales 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:

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

\* Guía Docente sujeta a modificaciones