

Datos de la asignatura

Nombre	Derechos de propiedad intelectual de las obras multimedia, de los videojuegos, de los programas de ordenador y bases de datos
Titulación	Máster Universitario en Propiedad Intelectual
Carácter	Obligatorio
Período	Anual
Créditos ECTS	2,5

Datos del profesorado y del equipo responsable

Profesores	Héctor Ayllón Santiago, José Luis Caballero Leal, Reyes Corripio-Gil Delgado, David Díaz Lima, Juan Palomino Segura, Ignacio Temiño Cenicerros, Alejandro Touriño Pena, Cristina Villasante, Ana L. Vizcarra Padilla, Ignacio
Director	Isabel Fernández-Gil Viega
e-mail	mpi@comillas.edu
Teléfono	915422800, extensión 2201
Despacho	ED-531
Coordinador	M ^a Angeles Martínez Fernández
e-mail	amartinez@comillas.edu
Teléfono	915422800, extensión 2117
Despacho	ED-211
Tutorías	Lunes de 10 a 14 h y de 16 a 18:30 h, y martes de 10 a 14 h

Aportación al perfil profesional de la titulación

El objetivo de la asignatura “Derechos de propiedad intelectual de las obras multimedia, de los videojuegos, de los programas de ordenador y bases de datos”, es estudiar detenidamente el régimen jurídico aplicable a las nuevas creaciones propias del siglo XXI que han alcanzado un grado de integración fundamental en la sociedad contemporánea, tales como los programas de ordenador, las obras multimedia, los videojuegos y las bases de datos. El alumno adquirirá el análisis y comprensión de los diferentes medios de protección de estas obras de Propiedad Intelectual.

COMPETENCIAS GENÉRICAS

Instrumentales

- CGI 01: Capacidad de análisis y síntesis
- CGI 02: Capacidad de organización y planificación adecuada del tiempo
- CGI 03: Habilidad para la gestión de la información
- CGI 04: Manejo y conocimiento de soportes técnicos e informáticos (TIC)
- CGI 05: Capacidad de toma de decisiones
- CGI 06: Capacidad de resolución de problemas
- CGI 07: Capacidad de comunicación oral y escrita del lenguaje especializado

Personales

- CGP 08: Capacidad de razonamiento crítico
- CGP 09: Desarrollo de habilidades interpersonales
- CGP 10: Capacidad para el trabajo en equipo
- CGP 11: Compromiso ético

Sistémicas

- CGS 12: Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica
- CGS 13: Capacidad autonomía en el aprendizaje
- CGS 14: Creatividad en su aprendizaje
- CGS 15: Iniciativa y espíritu emprendedor
- CGS 16: Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones
- CGS 17: Habilidades de investigación y capaz de seguir líneas de argumentación propias
- CGS 18: Búsqueda y compromiso por la excelencia y la calidad en el desarrollo de su actividad

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE 12. Analizar el marco normativo que ampara a las obras multimedia, el derecho especial de la bases de datos y programas de ordenador, con la ausencia de reglamentación específica para los videojuegos, y aplicar en supuestos prácticos y estudio jurisprudencial este complejo régimen jurídico

RA1: Entiende y distingue los presupuestos necesarios para definir una obra multimedia y videojuegos, y su inscripción como obras unitarias conforme al Reglamento del Registro de la Propiedad Intelectual (2003)

RA2: Conoce las normas europeas y españolas especiales aplicables al programa de ordenador y las bases de datos

RA3: Define e interpreta el Derecho *sui generis* de las bases de datos, obras protegidas por las normas de Propiedad Intelectual

RA4: Estudia y resuelve supuestos prácticos sobre los derechos de autor y las titularidades que concurren en una obra multimedia

RA5: Sabe y reflexiona sobre casos práctico relacionados con bases de datos, videojuegos y programas de ordenador, y valora los derechos que concurren y los supuestos de cesión y transmisión de los mismos

RA6: Es capaz de analizar la jurisprudencia nacional y extranjera sobre estos derechos protegidos por las normas de Propiedad Intelectual

BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

Tema 1: La obra multimedia y su protección jurídica

- 1.1. Presupuestos necesarios para definir una obra multimedia
- 1.2. Problemas jurídicos de interpretación de la obra multimedia
- 1.3. Admisión de inscripción de las obras multimedia
- 1.4. Estudio de supuestos prácticos sobre los derechos de autor y titularidades que concurren en una obra multimedia. Análisis de la jurisprudencia sobre estas obras

Tema 2: Cuestiones frecuentes sobre la regulación jurídica específica de los videojuegos

- 2.1. Ausencia de regulación específica
- 2.2. Interpretación doctrinal asimilando estas figuras a las bases de datos
- 2.3. Interpretación actual, doctrinal y jurisprudencial como obra protegida por las normas de Propiedad Intelectual

Tema 3: Los programas de ordenador como objeto de propiedad intelectual. Las bases de datos

- 3.1. Derecho sui generis de las bases de datos. Obras protegidas por estos derechos
- 3.2. Autores y titulares de estos derechos: personas físicas; personas jurídicas
- 3.3. Derechos morales y patrimoniales que concurren. Cesiones y transmisiones de estos derechos
- 3.4. Medidas técnicas para la protección de estos derechos. Límites aplicables a los derechos de Propiedad Intelectual sobre estas obras

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica (Libros y artículos)

BUENO ARÚS, F., "Los delitos relativos a la informática", en El Código penal de 1995: Parte Especial, Generalidad de Cataluña, Barcelona, 1996.

CORRAL ANUARBE, P. "La protección jurídica de los programas de ordenador en la Comunidad Europea", en Gaceta Jurídica de la C.E., Boletín núm. 103, 1995.

DE COUTO GÁLVEZ, R. M^a, Sección Primera de Arbitraje y Mediación de la Comisión de Propiedad Intelectual del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte: alcance de sus funciones tras la Ley 21/2014 que modifica el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, en A. Moscoso del Prado Hernández (Coord.), Practicum Propiedad Intelectual, págs. 705-715, Thomson Reuters-Aranzadi, Pamplona, julio de 2016. ISBN: 978-84-9098-242-6. Repositorio: <http://hdl.handle.net/11531/14542>.

DE COUTO GÁLVEZ, R., Remuneración compensatoria por el "posible perjuicio" o "daño" causado en el ejercicio del límite de copia privada en Propiedad Intelectual (actualizada con la Ley 21/2014 que reforma el TRLPI), en A. Soler Presas (Coord.), P. del Olmo García (Coord.), Practicum Daños 2017, págs. 759-773, Thomson Reuters Aranzadi, diciembre de 2016.

DE COUTO GÁLVEZ, R., Responsabilidad de intermediarios en Internet (últimas reformas y Ley 21/2014), en A. Soler Presas (Coord.), P. del Olmo García (Coord.), Practicum Daños 2017, págs. 599-610, Thomson Reuters Aranzadi, diciembre de 2016. ISBN: 978-84-9135-533-5. DESURMONT, T., "L'exercice des droits en ce qui concerne les productions multimedia", en Forum de la technique numérique, 28 de abril 1997.

ESTEVE PARDO, A., La obra multimedia en la legislación española, Aranzadi, Pamplona, 1997; "La obra multimedia en Derecho español", en La Ley, 1998, Tomo III.

FERNÁNDEZ MASIÁ, E., La protección de los programas de ordenador en España, Tirant lo Blanch Monografías (52), Valencia, 1996.

HEREDERO HIGUERAS, M., "La protección de los programas de ordenador en el proyecto de ley de Propiedad Intelectual", en Revista Crítica de Derecho Inmobiliario, núm. 581, 1987. "Observaciones sobre el borrador de Directiva comunitaria relativa a la protección jurídica de los programas de ordenador. Documento Com (88) 816 de 21 de diciembre de 1988", en Tecnolegis, oct 1989.

LÓPEZ MUÑIZ GOÑI, M., "El proceso informatizado multimedia", en Informática y Derecho, núm. 5, Uned-Aranzadi, Mérida, 1994.

MASSAGUER, J. "La adaptación de la Ley de propiedad intelectual a la Directiva CEE relativa a la protección jurídica de los programas de ordenador". Revista de Derecho Mercantil, núm. 323, 1991.

Materiales

Materiales de apoyo a las clases: presentaciones, apuntes y casos prácticos elaborados por el profesor, disponibles en la plataforma Moodle.

METODOLOGÍA DOCENTE(2,5 ECTS = 75 HORAS)

Metodología presencial: Actividades (25 horas)

El método de trabajo docente con los alumnos se basa en sesiones docentes divididas en dos momentos consecutivos:

- 1.- **Clases magistrales.** En primer lugar, la exposición teórica de los contenidos del Programa, y reflexión sobre los apartados más complejos, aportando información relevante al alumno.
- 2.- **Resolución de ejercicios, problemas o casos prácticos.** La segunda parte, se estructura con el desarrollo de prácticas, formulación y resolución de problemas, supuesto sobre las obras multimedia y videojuegos, elaboración de contratos para la elaboración de programas de ordenador y bases de datos, cláusulas, estudio jurisprudencial, incentivando la participación directa y trabajo en grupo del alumno.

Metodología no presencial: Actividades (50 horas)

Preparación previa a las clases magistrales. El alumno estudiará los contenidos teóricos y jurisprudencia aportada previamente para un eficaz y riguroso aprendizaje en clase, y así incentivar su razonamiento crítico, y consolidar los conocimientos de manera efectiva.

Resolución posterior a la clase práctica, de ejercicios o casos propuestos. El alumno del Máster realizará y presentará la resolución de problemas, elaboración de contratos o casos previamente propuestos en la clase presencial. Para ello el profesor puede facilitar bibliografía y materiales a través de las TIC, y un sistema de tutorías que permita realizar el seguimiento de las tareas y del aprendizaje del alumno.

Trabajo autónomo del alumno. Desarrollara un tiempo de estudio y aprendizaje autónomo, además de búsqueda de materiales para la preparación de las clases, y resolución de prácticas.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación

El sistema de evaluación se estructura con las siguientes pruebas, y ponderaciones parciales de la materia, y totales sobre la calificación final:

- a) **Un Examen escrito** con tres partes. El valor total de esta prueba objetiva escrita será de un 80% de la calificación parcial de esta materia.
- b) Con el ánimo de mantener la evaluación continua, se evalúan **los casos o supuestos prácticos** realizados por el alumno, y exigidos por los profesores en el desarrollo de la docencia. Valoración de un 15% de la nota parcial de esta materia.
- c) **La participación del alumno** es importante en su aprendizaje, y la capacidad para trabajar en grupo, evaluándose también su implicación e intervenciones en clase, con una valoración del 5% restante.

La calificación de esta asignatura, "**Derechos de propiedad intelectual de las obras multimedia, de los videojuegos, de los programas de ordenador y bases de datos**" es parte de la evaluación final del Máster. El cálculo será una ponderación de la calificación resultante de los 2,5, en proporción a los créditos lectivos totales de la Titulación.