



## FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Derechos de Propiedad Intelectual de las obras multimedia, de los videojuegos, de los programas de ordenador y bases de datos
Código	0099346070
Título	<a href="#">Máster Universitario en Propiedad Intelectual</a>
Impartido en	Máster Universitario en Acceso a la Abogacía y Máster Universitario en Propiedad Intelectual [Primer Curso]
Nivel	Postgrado Oficial Master
Cuatrimestre	Anual
Créditos	2,5 ECTS
Carácter	Obligatoria
Departamento / Área	ICADE Business School Máster Universitario en Propiedad Intelectual
Responsable	Isabel Fernández-Gil Viega
Horario	Lunes de 10:00 a 14:00 h. y de 16:00 a 20:00 h. y martes de 10:00 a 14:00 h.
Horario de tutorías	Previa petición

Datos del profesorado	
<b>Profesor</b>	
Nombre	Alejandro Touriño Pena
Departamento / Área	Centro de Innovación del Derecho (CID - ICADE)
Correo electrónico	atourino@icade.comillas.edu
<b>Profesor</b>	
Nombre	Ana Lizeth Vizcarra Padilla
Departamento / Área	Centro de Innovación del Derecho (CID - ICADE)
Correo electrónico	avizcarra@icade.comillas.edu
<b>Profesor</b>	
Nombre	Cristina Villasante Chamorro
Departamento / Área	Centro de Innovación del Derecho (CID - ICADE)
Correo electrónico	cvillasante@icade.comillas.edu
<b>Profesor</b>	
Nombre	David Díaz Lima
Departamento / Área	Centro de Innovación del Derecho (CID - ICADE)
Correo electrónico	ddiaz@icade.comillas.edu



<b>Profesor</b>	
<b>Nombre</b>	Héctor Sergio Ayllón Santiago
<b>Departamento / Área</b>	Centro de Innovación del Derecho (CID - ICADE)
<b>Correo electrónico</b>	hsayllon@comillas.edu
<b>Profesor</b>	
<b>Nombre</b>	Ignacio Temiño Cenicerros
<b>Departamento / Área</b>	Departamento de Derecho Privado
<b>Correo electrónico</b>	ignaciot@icade.comillas.edu
<b>Profesor</b>	
<b>Nombre</b>	José Luis Caballero Leal
<b>Departamento / Área</b>	Centro de Innovación del Derecho (CID - ICADE)
<b>Correo electrónico</b>	jlcaballero@icade.comillas.edu
<b>Profesor</b>	
<b>Nombre</b>	María Reyes Corripio Gil-Delgado
<b>Departamento / Área</b>	Departamento de Derecho Privado
<b>Despacho</b>	Alberto Aguilera 23
<b>Correo electrónico</b>	rcorripio@comillas.edu
<b>Teléfono</b>	2199

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

<b>Contextualización de la asignatura</b>
<b>Aportación al perfil profesional de la titulación</b>
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.

<b>Competencias - Objetivos</b>	
<b>Competencias</b>	
<b>GENERALES</b>	
<b>CGI01</b>	Capacidad de análisis y síntesis



	<b>RA1</b>	Describe, relaciona, interpreta y sintetiza situaciones o planteamientos complejos. Identifica correctamente las ideas o conceptos principales de un texto
	<b>RA2</b>	Identifica lagunas de información o falta de coherencia en la argumentación en textos analizados
	<b>RA3</b>	Establece relaciones causa efecto o elabora conceptos a partir de elementos cualitativos
<b>CGI02</b>	Capacidad de organización y planificación adecuada del tiempo	
	<b>RA1</b>	Gestiona, organiza y planifica a corto, medio y largo plazo el trabajo
	<b>RA2</b>	Define claramente las actividades y cumple los plazos fijados para la entrega de tareas
<b>CGI03</b>	Habilidad para la gestión de la información	
	<b>RA1</b>	Busca y analiza información de fuentes diversas
	<b>RA2</b>	Contrasta las fuentes, las analiza y hace valoraciones propias
	<b>RA3</b>	Cita correctamente las fuentes
<b>CGI04</b>	Manejo y conocimiento de soportes técnicos e informáticos (TIC)	
	<b>RA1</b>	Maneja las bases de datos relevantes para su área de estudio
	<b>RA2</b>	Dispone de diversas estrategias de búsqueda documental, utilizando las nuevas tecnologías
<b>CGI05</b>	Capacidad de toma de decisiones	
	<b>RA1</b>	Diferencia las distintas alternativas de solución frente a un problema
	<b>RA2</b>	Especifica las consecuencias de las distintas soluciones
	<b>RA3</b>	Justifica correctamente la opción elegida
<b>CGI06</b>	Capacidad de resolución de problemas	
	<b>RA1</b>	Identifica, comprende y analiza un problema complejo, diferenciando lo principal de lo accesorio
	<b>RA2</b>	Tiene criterio para elegir entre las distintas opciones de solución



	<b>RA3</b>	Aplica correctamente la solución al problema
<b>CGI07</b>	Capacidad de comunicación oral y escrita del lenguaje especializado	
	<b>RA1</b>	Interviene en público y hace las presentaciones estructuradas e interesantes
	<b>RA2</b>	Interactúa con el auditorio, ilustra sus propuestas y fomenta la participación de la audiencia
	<b>RA3</b>	Expresa con claridad sus ideas y conocimientos, y utiliza un lenguaje técnico y apropiado para transmitir los contenidos
	<b>RA4</b>	Demuestra destreza en la comunicación oral y escrita
<b>CGP08</b>	Capacidad de razonamiento crítico	
	<b>RA1</b>	Diferencia hechos de criterios e interpretaciones, identificando los elementos complementarios y los esenciales de una cuestión jurídica
	<b>RA1</b>	Identifica, ante un problema o propuesta, las distintas alternativas posibles
	<b>RA3</b>	Emite juicios fundados y toma una postura coherente y argumentada
<b>CGP09</b>	Desarrollo de habilidades interpersonales	
	<b>RA1</b>	Escucha con atención las opiniones de los demás, profesores y compañeros
	<b>RA2</b>	Se expresa de forma clara y precisa, y es capaz de comprender sistemas jurídicos diferentes y dialogar sobre ellos
	<b>RA3</b>	Propone y argumenta diferentes alternativas para dar solución a situaciones jurídicas, y presenta la respuesta preferible desde una posición flexible.
<b>CGP10</b>	Capacidad para el trabajo en equipo	
	<b>RA1</b>	Participa de forma activa en el trabajo en grupo compartiendo información, conocimientos y experiencias
	<b>RA2</b>	Colabora en la organización y distribución de funciones en grupo, participando en la consecución de acuerdos y objetivos comunes
	<b>RA3</b>	Toma en cuenta las interpretaciones de los demás, comparte la responsabilidad por el trabajo del grupo, y acepta someterse a la dirección de otras personas
<b>CGP11</b>	Compromiso ético	
		Reflexiona sobre su pensamiento y su actuación desde los valores propios del



	<b>RA1</b>	Reservado sobre su pensamiento, y su actuación sobre los valores propios del humanismo y la justicia
	<b>RA2</b>	Conoce y asume los principios éticos y deontológicos profesionales
	<b>RA3</b>	Se preocupa por las consecuencias que su actividad y su conducta puede tener para los demás
<b>CGS12</b>	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica	
	<b>RA1</b>	Relaciona conceptos de manera interdisciplinar o transversal
	<b>RA2</b>	Identifica correctamente los conocimientos aplicables a cada situación jurídica
	<b>RA3</b>	Determina el alcance y la utilidad de las nociones teóricas, y las aplica a la realidad
<b>CGS13</b>	Capacidad autonomía en el aprendizaje	
	<b>RA1</b>	Es capaz de encontrar y utilizar los recursos necesarios para realizar las tareas que se le encomiendan
	<b>RA2</b>	Tiene visión global de las distintas teorías en cada asignatura, y es autónomo en la realización de las actividades que se le encargan
	<b>RA3</b>	Amplia y profundiza en la realización de trabajos
<b>CGS14</b>	Creatividad en su aprendizaje	
	<b>RA1</b>	Establece sus propios objetivos de aprendizaje
	<b>RA2</b>	Hace aportaciones significativas o ciertas innovaciones
	<b>RA3</b>	Es capaz de integrar contenidos de otras asignaturas
<b>CGS15</b>	Iniciativa y espíritu emprendedor	
	<b>RA1</b>	Es capaz de desarrollar determinadas actitudes intelectuales que predispongan a la generación de nuevas alternativas jurídicas de una realidad
<b>CGS16</b>	Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones	
	<b>RA1</b>	Aplica conocimientos y formas de actuación contrastadas ante situaciones conocidas, y frente a las inesperadas o nuevas
	<b>RA2</b>	Establece prioridades ante las dificultades y problemas nuevos, organizando un plan de trabajo resolutivo



	<b>RA3</b>	Es capaz de asumir con responsabilidad su incorporación al mundo profesional
<b>CGS17</b>	Habilidades de investigación y capaz de seguir líneas de argumentación propias	
	<b>RA1</b>	Utiliza con autonomía las fuentes jurídicas precisas para el conocimiento a fondo de una determinada cuestión
	<b>RA2</b>	Emprende líneas de razonamiento y argumentación jurídica complejas que profundizan en la cuestión planteada, y ofrece soluciones correctas
<b>CGS18</b>	Búsqueda y compromiso por la excelencia y la calidad en el desarrollo de su actividad	
	<b>RA1</b>	Estructura y organiza adecuadamente los trabajos, y los elabora conforme a las pautas metodológicas que se exigen
	<b>RA2</b>	Cumple con esmero y calidad lo que se le encarga, y sabe orientar el desarrollo del trabajo y el resultado.
	<b>RA3</b>	Demuestra motivación para superar situaciones complejas, y se compromete con la cultura de la calidad
<b>ESPECÍFICAS</b>		
<b>CE12</b>	Analizar el marco normativo que ampara a las obras multimedia, el derecho especial de las 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	
	<b>RA1</b>	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)
	<b>RA2</b>	Conoce las normas europeas y españolas especiales aplicables al programa de ordenador y las bases de datos
	<b>RA3</b>	Define e interpreta el Derecho sui generis de las bases de datos, obras protegidas por las normas de Propiedad Intelectual
	<b>RA4</b>	Estudia y resuelve supuestos prácticos sobre los derechos de autor y las titularidades que concurren en una obra multimedia
	<b>RA5</b>	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
	<b>RA6</b>	Es capaz de analizar la jurisprudencia nacional y extranjera sobre estos derechos protegidos por las normas de Propiedad Intelectual



## BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

### Contenidos – Bloques Temáticos

#### **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

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<sup>a</sup>, 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 MASÍÁ, 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

### Aspectos metodológicos generales de la asignatura

**METODOLOGÍA DOCENTE(2,5 ECTS = 75 HORAS)**

### Metodología Presencial: Actividades

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

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.

## RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

HORAS PRESENCIALES					
Clases magistrales	Resolución de ejercicios, problemas o casos prácticos.	Debates en el aula			
15.00	5.00	5.00			
HORAS NO PRESENCIALES					
Preparación previa a las clases magistrales.	Trabajo autónomo del alumno	Resolución posterior a la clase práctica, de ejercicios o casos propuestos.	Sesión tutorial de supervisión	Aprendizaje en trabajo en grupo	Seminarios de trabajo
15.00	10.00	15.00	4.00	3.00	3.00
<b>CRÉDITOS ECTS: 2,5 (75,00 horas)</b>					

## EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
	Evaluar el aprendizaje de los alumnos a través de 3 tipos de pruebas:	



<b>Un examen escrito</b>	tipo test Pregunta corta de desarrollo Caso práctico	80
<b>Casos o supuestos prácticos.</b>	Evaluación continua, se evalúan los casos o supuestos prácticos realizados por el alumno y exigidos por los profesores en el desarrollo de la docencia.	15
<b>La participación del alumno</b>	Participación del alumno y la capacidad para trabajar en grupo, su implicación e intervenciones en clase.	5

## Calificaciones

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.

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de **protección de datos de carácter personal**, le informamos y recordamos que puede consultar los aspectos relativos a privacidad y protección de datos que ha aceptado en su matrícula entrando en esta web y pulsando "descargar"

<https://servicios.upcomillas.es/sedelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792>