



FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Transformación digital de servicios legales
Código	E000010682
Impartido en	Máster Universitario en Acceso a la Abogacía y Máster en Legal Business Analytics y Legal Tech (4.0) [Primer Curso]
Nivel	Postgrado Oficial Master
Cuatrimestre	Anual
Créditos	1,0 ECTS
Carácter	Obligatoria
Departamento / Área	Facultad de Derecho
Responsable	Ofelia Tejerina
Horario de tutorías	previa petición

Datos del profesorado	
Profesor	
Nombre	María Isabel Crespo Vitorique
Departamento / Área	Centro de Innovación del Derecho (CID - ICADE)
Profesor	
Nombre	Ofelia Tejerina Rodríguez
Departamento / Área	Centro de Innovación del Derecho (CID - ICADE)
Correo electrónico	otejerina@comillas.edu

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
Aportación al perfil profesional de la titulación
Los abogados del SXXI requieren un extenso conocimiento del entorno tecnológico que va más allá del propio uso para el ejercicio de la profesión. Deben dominar todas las cuestiones que afectan al mundo digital, tanto sobre la legislación, como sobre los nuevos negocios emergentes, como sobre las propias aplicaciones que vienen introduciéndose a través de éstos.
Prerequisitos
No se contemplan

Competencias - Objetivos

BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS



Contenidos – Bloques Temáticos

BLOQUE I

BLOQUE I.

- FORMACION DEL PROFESIONAL

Los abogados del SXXI requieren un extenso conocimiento del entorno tecnológico que va más allá del propio uso para el ejercicio de la profesión. Deben dominar todas las cuestiones que afectan al mundo digital, tanto sobre la legislación, como sobre los nuevos negocios emergentes, como sobre las propias aplicaciones que vienen introduciéndose a través de éstos.

Los abogados deben estar de esta manera suficientemente preparados para afrontar los nuevos y complejos conflictos y retos jurídicos que presenta un mundo de los negocios digitalizado, pues todas y cada una de las áreas del Derecho, en su ejercicio, se ven afectadas por la transformación digital. Y las posibilidades de adquirir estos conocimientos, si bien son variadas, no siempre son competitivas al nivel que exige el mercado. Es importante crear una buena base de materias, y con ello, orientar al futuro abogado en la responsabilidad proactiva de mantenerse actualizado durante el resto de su vida profesional.

El aprendizaje se desarrolla con una metodología práctica que aúna la adquisición de habilidades generales con el estudio detallado de casos de uso reales en el ámbito jurídico. Los programas docentes no suelen estar suficientemente preparados. Con esta combinación, se consiguen las competencias profesionales para facilitar la interlocución con las áreas técnicas y de negocio y construir propuestas de valor novedosas en el ámbito jurídico basadas en datos.

- E-Discovery/Tech-ADR

La ley 18/2011, de 5 de julio, reguladora del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la Administración de Justicia, constituye el marco regulador actual a través del cual se configura la denominada Administración judicial electrónica. Así, la norma regula, entre otros, las sedes judiciales electrónicas, el expediente judicial electrónico, o la comunicación edictal electrónica. Además, configura el marco institucional de cooperación en esta materia al regular el Comité Técnico Estatal de la Administración Judicial Electrónica (CTEAJE), integrado por el Ministerio de Justicia, Comunidades Autónomas, y Consejo General del Poder Judicial.

Atendiendo a lo que contempla esta norma, y con la necesidad también de mejorar la eficiencia y eficacia, se viene desarrollando una labor de impulso para configurar una Administración de Justicia electrónica, a través de diversos instrumentos, como los citados anteriormente, u otros como pueden ser la "textualización", la realización de los denominados "juicios on-line", el acceso al expediente judicial de forma electrónica, la interoperabilidad tanto entre los diferentes sistemas de gestión procesal como en aquellos supuestos en que se solicita la colaboración de las diferentes administraciones públicas.

Por su parte, el Consejo General del Poder Judicial también facilita herramientas con la finalidad de colaborar en este impulso tecnológico, como el PNJ (Punto Neutro Judicial) y la consulta de las resoluciones judiciales a través del CENDOJ, así como otras actuaciones como la Instrucción sobre uso de medios digitales por parte de los miembros de la carrera judicial, la guía sobre cómo celebrar juicios on-line con las debidas garantías, o la actuación como autoridad de control de protección de datos.

En este sentido, se analizarán y expondrán los anteriormente citados, sobre todo, desde un punto de vista práctico, así como algunas otras cuestiones como el posible uso de la inteligencia artificial.

- RESPONSABILIDADES LABORALES

El trabajo y las relaciones laborales han cambiado de manera indefectible en las últimas décadas. Especialmente la pandemia ha puesto de relieve que estas nuevas necesidades tienen muchas luces, pero también sombras. Con esta materia se abordarán las responsabilidades del empleador, así como las obligaciones del empleado, tanto en el sector público como en el sector privado. Se reconocerán las ventajas de la tecnología y los límites legales. Se concretará en términos de eficiencia los resultados de una buena combinación de todo este potencial.



- DERECHOS DE PROPIEDAD

La propiedad es un derecho que debe ser protegido, y en el entorno digital tiene muchas caras. Los bienes inmateriales son objeto de titularidad, y cómo no, objeto de todo tipo de negocios jurídicos. El préstamo, la compra – venta, la herencia, el alquiler, etc. Entender qué es lo que pertenece al propietario y qué no en este entorno lleva años enfrentando a los expertos. El legislador trata de adaptar y conciliar posiciones buscando su perdurabilidad, lo que en cuestiones de tecnología, no siempre es fácil.

- E-SPORTS

Partiendo de la definición de los conceptos de eSports y videojuegos para distinguir dos fenómenos muy relacionados que se tienden a fusionar como uno solo indistinguible, se realizará un recorrido panorámico por los elementos legales más importantes de cada uno de ellos (propiedad intelectual, contratos y licencias, autorregulación, derechos de retransmisión, patrocinio o derecho comparado), y por otros posibles escenarios de futura regulación y lío legal (loot boxes, modificación de la ley de depósito legal o intentos de regulación de eSports en norma nacional y autonómicas).

Esquema de contenido:

1) Conceptualización de los videojuegos e eSports: dos caras de la misma moneda

2) Videojuegos

Roles y figuras

Regulación de los videojuegos

- Propiedad intelectual.
- Contratos y licencias.
- Autorregulación
- Otras materias que aplican: el jugador como consumidor y usuario y protección de datos

Perspectivas de futuro

- Loot boxes
- Modificación depósito legal de obras

3) eSports

Roles y figuras

Regulación de los eSports

- Patrocinio, publicidad y derechos de retransmisión
- Contratos y licencias. Breve referencia al ámbito laboral
- Ámbito deportivo/competitivo
- Autorregulación

Derecho comparado

Perspectivas de futuro

- Intentos de regulación en normativa nacional y autonómicas

BLOQUE II

METODOLOGÍA DOCENTE

Aspectos metodológicos generales de la asignatura

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

Moisés Barrio Andrés. "Manual de Derecho digital". Ed. Tirant lo Blanch. 2020.

Moisés Barrio Andrés. "Legal Tech. La transformación digital de la abogacía". Ed.: Wolters Kluwer. 2019.

José F. Estévez. "Derecho Digital". Ed. Aranzadi. 2019.

Moisés Barrio. "Manual de Derecho Digital". Ed. Tirant Lo Blanch. 2019.

Paloma Llana. "Ellas. Retos, amenazas y oportunidades en un mundo conectado". Ed. Wolters Kluwer. 2019.

Susana González Ruisánchez. "A por un notable alto en ciberseguridad para nuestro despacho". Diario La Ley, nº 8550. 2015.

FRANCISCO JAVIER DONAIRE VILLA y PLANELLS DE LA MAZA, ANTONIO JOSÉ. 2012. Trama editorial. "La protección jurídica de los derechos de autor de los creadores de videojuegos".

RAMOS, ANDY; LÓPEZ, LAURA; RODRÍGUEZ, ANXO; MENG, TIM; y ABRAMS, STAN. 2013. "The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. World Organization of Intellectual Property (WIPO)".

PALOMAR OLMEDA, ALBERTO y TEROL GÓMEZ, RAMÓN. 2017. Difusión jurídica. "Régimen jurídico de las competiciones de videojuegos".

BARBARÀ ARTIGAS, ALEX. 2019. Uno editorial. "Sin leyes no hay competición: Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo".

CORRALES SÁNCHEZ, PABLO y LÓPEZ RINCÓN, DARÍO. 2020. Héroes de Papel. "Ludum Lex: los secretos del derecho aplicado al desarrollo de videojuegos".

"Judicial-tech, el proceso digital y la transformación tecnológica de la justicia". Delgado Martín, Joaquín. Editorial La Ley.

"Transformación digital y tecnológica de la Administración de Justicia. Oliva León, Ricardo. Publicado en "Fintech, regtech y legaltech: Fundamentos y desafíos regulatorios". Editorial Tirant lo Blanch.

Guía Legaltech 2020. Edición a cargo de Reus.

Guía para la celebración de actuaciones judiciales telemáticas del CGPJ

European ethical charter on the use of artificial intelligence in judicial systems and their environment. Documento aprobado por el CEPEJ (European Commission for the Efficiency of Justice)

Guidelines on videoconferencing in judicial proceedings. CEPEJ (European Commission for the Efficiency of Justice)



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE

2021 - 2022

"Relaciones laborales y nuevas tecnologías de la información y de la comunicación". Llamosas Trapaga, Aida. Ed. Dykinson. 2015.

"Nuevas tecnologías y relaciones laborales". Sagardoy de Simón, Íñigo. Ed. Lefebvre, 2020.