



FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
NombreCompleto	Derechos de Propiedad Intelectual de las obras multimedia, videojuegos, programas y bases de datos
Código	0099346070
Título	Máster Universitario en Propiedad Intelectual
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
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	
Profesor	
Nombre	Alejandro Touriño Pena
Departamento / Área	Centro de Innovación del Derecho (CID - ICADE)
Correo electrónico	atourino@icade.comillas.edu
Profesor	
Nombre	Ana Lizeth Vizcarra Padilla
Departamento / Área	Centro de Innovación del Derecho (CID - ICADE)
Correo electrónico	avizcarra@icade.comillas.edu
Profesor	
Nombre	Cristina Villasante Chamorro
Departamento / Área	Centro de Innovación del Derecho (CID - ICADE)
Correo electrónico	cvillasante@icade.comillas.edu
Profesor	
Nombre	David Díaz Lima
Departamento / Área	Centro de Innovación del Derecho (CID - ICADE)
Correo electrónico	ddiaz@icade.comillas.edu



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

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura

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 - Objetivos

Competencias

GENERALES

CGI01	Capacidad de análisis y síntesis	
	RA1	Describe, relaciona, interpreta y sintetiza situaciones o planteamientos complejos. Identifica correctamente las ideas o conceptos principales de un texto
	RA2	Identifica lagunas de información o falta de coherencia en la argumentación en textos analizados
	RA3	Establece relaciones causa efecto o elabora conceptos a partir de elementos cualitativos
CGI02	Capacidad de organización y planificación adecuada del tiempo	
	RA1	Gestiona, organiza y planifica a corto, medio y largo plazo el trabajo
	RA2	Define claramente las actividades y cumple los plazos fijados para la entrega de tareas
CGI03	Habilidad para la gestión de la información	
	RA1	Busca y analiza información de fuentes diversas
	RA2	Contrasta las fuentes, las analiza y hace valoraciones propias
	RA3	Cita correctamente las fuentes
CGI04	Manejo y conocimiento de soportes técnicos e informáticos (TIC)	
	RA1	Maneja las bases de datos relevantes para su área de estudio
	RA2	Dispone de diversas estrategias de búsqueda documental, utilizando las nuevas tecnologías
CGI05	Capacidad de toma de decisiones	
	RA1	Diferencia las distintas alternativas de solución frente a un problema
	RA2	Especifica las consecuencias de las distintas soluciones
	RA3	Justifica correctamente la opción elegida
CGI06	Capacidad de resolución de problemas	



	RA1	Identifica, comprende y analiza un problema complejo, diferenciando lo principal de lo accesorio
	RA2	Tiene criterio para elegir entre las distintas opciones de solución
	RA3	Aplica correctamente la solución al problema
CGI07	Capacidad de comunicación oral y escrita del lenguaje especializado	
	RA1	Interviene en público y hace las presentaciones estructuradas e interesantes
	RA2	Interactúa con el auditorio, ilustras sus propuestas y fomenta la participación de la audiencia
	RA3	Expresa con claridad sus ideas y conocimientos, y utiliza un lenguaje técnico y apropiado para transmitir los contenidos
	RA4	Demuestra destreza en la comunicación oral y escrita
CGP08	Capacidad de razonamiento crítico	
	RA1	Diferencia hechos de criterios e interpretaciones, identificando los elementos complementarios y los esenciales de una cuestión jurídica
	RA1	Identifica, ante un problema o propuesta, las distintas alternativas posibles
	RA3	Emite juicios fundados y toma una postura coherente y argumentada
CGP09	Desarrollo de habilidades interpersonales	
	RA1	Escucha con atención las opiniones de los demás, profesores y compañeros
	RA2	Se expresa de forma clara y precisa, y es capaz de comprender sistemas jurídicos diferentes y dialogar sobre ellos
	RA3	Propone y argumenta diferentes alternativas para dar solución a situaciones jurídicas, y presenta la respuesta preferible desde una posición flexible.
CGP10	Capacidad para el trabajo en equipo	
	RA1	Participa de forma activa en el trabajo en grupo compartiendo información, conocimientos y experiencias
	RA2	Colabora en la organización y distribución de funciones en grupo, participando en la consecución de acuerdos y objetivos comunes



	RA3	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
CGP11	Compromiso ético	
	RA1	Reflexiona sobre su pensamiento y su actuación desde los valores propios del humanismo y la justicia
	RA2	Conoce y asume los principios éticos y deontológicos profesionales
	RA3	Se preocupa por las consecuencias que su actividad y su conducta puede tener para los demás
CGS12	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica	
	RA1	Relaciona conceptos de manera interdisciplinar o transversal
	RA2	Identifica correctamente los conocimientos aplicables a cada situación jurídica
	RA3	Determina el alcance y la utilidad de las nociones teóricas, y las aplica a la realidad
CGS13	Capacidad autonomía en el aprendizaje	
	RA1	Es capaz de encontrar y utilizar los recursos necesarios para realizar las tareas que se le encomiendan
	RA2	Tiene visión global de las distintas teorías en cada asignatura, y es autónomo en la realización de las actividades que se le encargan
	RA3	Amplia y profundiza en la realización de trabajos
CGS14	Creatividad en su aprendizaje	
	RA1	Establece sus propios objetivos de aprendizaje
	RA2	Hace aportaciones significativas o ciertas innovaciones
	RA3	Es capaz de integrar contenidos de otras asignaturas
CGS15	Iniciativa y espíritu emprendedor	
	RA1	Es capaz de desarrollar determinadas actitudes intelectuales que predispongan a la generación de nuevas alternativas jurídicas de una realidad
CGS16	Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones	



	RA1	Aplica conocimientos y formas de actuación contrastadas ante situaciones conocidas, y frente a las inesperadas o nuevas
	RA2	Establece prioridades ante las dificultades y problemas nuevos, organizando un plan de trabajo resolutivo
	RA3	Es capaz de asumir con responsabilidad su incorporación al mundo profesional
CGS17	Habilidades de investigación y capaz de seguir líneas de argumentación propias	
	RA1	Utiliza con autonomía las fuentes jurídicas precisas para el conocimiento a fondo de una determinada cuestión
	RA2	Emprende líneas de razonamiento y argumentación jurídica complejas que profundizan en la cuestión planteada, y ofrece soluciones correctas
CGS18	Búsqueda y compromiso por la excelencia y la calidad en el desarrollo de su actividad	
	RA1	Estructura y organiza adecuadamente los trabajos, y los elabora conforme a las pautas metodológicas que se exigen
	RA2	Cumple con esmero y calidad lo que se le encarga, y sabe orientar el desarrollo del trabajo y el resultado.
	RA3	Demuestra motivación para superar situaciones complejas, y se compromete con la cultura de la calidad
ESPECÍFICAS		
CE12	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 prácticos 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

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^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 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
CRÉDITOS ECTS: 2,5 (75,00 horas)					



EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
Un examen escrito	Evaluar el aprendizaje de los alumnos a través de 3 tipos de pruebas: Tipo test Pregunta corta de desarrollo Caso práctico	80 %
Casos o supuestos prácticos.	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 %
La participación del alumno	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.