



FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	AI Litigation: E-discovery, Tech ADR y online Courts
Código	E000010681
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	2,0 ECTS
Carácter	Obligatoria
Departamento / Área	Facultad de Derecho
Responsable	Pablo Sanz Bayóm
Horario	psbayon@comillas.edu
Horario de tutorías	previa petición

Datos del profesorado	
Profesor	
Nombre	Álvaro Bourkaib Fernández de Córdoba
Departamento / Área	Centro de Innovación del Derecho (CID - ICADE)
Correo electrónico	abourkaib@icade.comillas.edu

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
Prerequisitos
No se contemplan

Competencias - Objetivos
Resultados de Aprendizaje
Comprender el impacto de la digitalización en la Administración de Justicia, los tribunales, aspectos procesales y de derecho internacional privado, así como en un ámbito disruptivo como el denominado eSports.

BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

Contenidos – Bloques Temáticos
BLOQUE I



BLOQUE I : LOS TICS EN LA ORGANIZACIÓN DE JUSTICIA

- Los Sistemas de Gestión Procesal en España
 - funcionalidades de un SGP
 - SGP existentes
 - Compatibilidad e interoperabilidad entre SGP
- Comunicaciones electrónicas: el sistema Lexnet. Otras herramientas informáticas en uso en órgano judiciales
- Expediente Judicial Electrónico
 - Regulación del EJE
 - Normativa Técnica CTEAJE
- Justicia Digital y otras soluciones tecnológicas
- Relación con los ciudadanos y con las Administraciones Públicas
- El futuro de la Justicia

BLOQUE II

BLOQUE II: LITIGACIÓN EN MATERIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y PROPIEDAD INDUSTRIAL. IDENTIDAD DIGITAL

BLOQUE III: CLONFLICTOS LEGALES GLOBALES

- El Derecho Internacional Privado en la era digital.
- Introducción al Derecho Internacional Privado
- Categorías: En función del tipo de relación afectada. En función del objeto. En función del ámbito.
- Cómo funciona el derecho internacional privado
- Normativa aplicable: En el ámbito nacional. En el ámbito de la Unión Europea. A nivel internacional.
- Conflictos de DIPri derivados de la naturaleza de los activos y derechos involucrados

BLOQUE IV: ESPORTS: DESDE EL VIDEOJUEGO HASTA LA COMPETICIÓN PROFESIONALIZADA

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 lio legal (loot boxes, modificación de la ley de depósito legal o intentos de regulación de eSports en norma nacional y autonómicas).

- Conceptualización de los videojuegos e eSports: dos caras de la misma moneda
- 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
- 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.

METODOLOGÍA DOCENTE

Aspectos metodológicos generales de la asignatura

La metodología de la asignatura será eminentemente práctica, con un enfoque basado en el método del caso y resolución de supuestos que impliquen interpretación de hechos y razonamiento lógico-jurídico.

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Actividades de evaluación	Peso (%)
Evaluación final	70%
Participación activa	20%
Asistencia	10%

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

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

CORRALES SÁNCHEZ, P., y LÓPEZ RINCÓN, D., "Ludum Lex: los secretos del derecho aplicado al desarrollo de videojuegos", 2020.

DONAIRE VILLA, F.J. y PLANELLS DE LA MAZA, A.J., "La protección jurídica de los derechos de autor de los creadores de videojuegos", 2012.

ORTEGA, A., "Smart contracts y derecho internacional privado", Ed. Aranzadi, 2019.

PALOMAR OLMEDA, A., y TEROL GÓMEZ, R., "Régimen jurídico de las competiciones de videojuegos", 2017.

RAMOS, A., LÓPEZ, L., RODRÍGUEZ, A., MENG, T., y ABRAMS, S., "The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. World Organization of Intellectual Property (WIPO)", 2013.

SUSSKIND, R., "Tribunales online y la justicia del futuro", Ed. Wolters Kluwer, 2020.

VÁZQUEZ DE CASTRO, E., "Estudios sobre justicia online", Ed. Comares, 2013.

<https://www.cteaje.gob.es/>

<https://lexnetjusticia.gob.es/>

<https://sedejudicial.justicia.es/>

<https://www.justicia2030.es/>



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE

2022 - 2023