

GUÍA DOCENTE

PRINCIPIOS JURIDICOS BASICOS: DEONTOLOGIA PROFESIONAL E IGUALDAD

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

CURSO 2023-24

Fecha de publicación: 12-07-2023

I.-Identificación de la Asignatura	
Tipo	FORMACIÓN BÁSICA
Período de impartición	1 curso, 2Q semestre
Nº de créditos	6
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación
<p>El objetivo de esta asignatura es dotar a los alumnos de los conocimientos básicos del marco jurídico, así como de los principios deontológicos y éticos que deberán guiar su actividad profesional dentro de un mundo globalizado, en el que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) juegan un papel decisivo.</p> <p>A lo largo de la asignatura se abordarán cuestiones relativas al marco jurídico general informático que define el entorno en el que desarrollarán su trabajo los estudiantes, prestándose especial atención a la manera en que todos ellos colaboren para definir la dimensión profesional del diseñador y desarrollador de videojuegos e ingeniero de computadores.</p> <p>Durante el curso se pretende que los estudiantes desarrollen las aptitudes necesarias para el desempeño de su trabajo dentro de un contexto ético y político complejo, pero al que tendrán que saber responder desde premisas legales y morales de las sociedades democráticas. En este sentido, cobra especial importancia el conocimiento del marco jurídico e institucional de la empresa, así como la responsabilidad social de la misma.</p> <p>No hay requisitos previos necesarios para cursar la asignatura. Se facilitará a los alumnos el material metodológico y jurídico básico para el seguimiento de las clases teóricas, así como para la redacción de trabajos, prácticas y ensayos académicos. Se hará especial hincapié en las normas que rigen su elaboración, con las que los alumnos deberán familiarizarse y cuyo cumplimiento será evaluable. Aspectos de especial gravedad académica, como lo es el plagio de materiales previamente publicados, implicarán el suspenso inmediato de la asignatura por parte del alumno.</p> <p>Esta asignatura debe servir para introducir la profesión de diseñador y desarrollador de videojuegos e ingeniero de computadores, prestando especial atención a la influencia que ejerce la informática en la sociedad actual, así como el desarrollo y tendencias de negocio, códigos deontológicos y de conducta, y autorregulación sectorial y profesional, aportando una visión global pero precisa de la legislación vigente que le es aplicable.</p> <p>Los estudiantes recibirán claras instrucciones sobre el desarrollo del curso y los requisitos. Seguir esas pautas es parte del proceso de evaluación continua.</p>

III.-Competencias
Competencias Generales

- CG02. Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas
- CG03. Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los Videojuegos y los Medios Digitales.
- CG04. Capacidad para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional.
- CG06. Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación y código ético necesario para la labor profesional en el sector de los videojuegos y medios digitales.
- CG09. Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el sector de los videojuegos y los medios digitales.
- CG12. Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.
- CG13. Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la Ingeniería como instrumento para el aseguramiento de su calidad.
- CG14. Conocimiento y comprensión de un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CG15. Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
- CG16. Capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CG17. Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CG18. Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias Específicas

- CE33. Comprender y analizar los fundamentos de creación de un videojuego con el fin de planificar, concebir y diseñar su contenido.
- CE08. Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.

IV.-Contenido**IV.A.-Temario de la asignatura****BLOQUE I - PRINCIPIOS JURÍDICOS BÁSICOS****Tema 1. Introducción al Sistema Jurídico**

1. El concepto de Derecho
2. Los sistemas jurídicos y sus fuentes: *Hard Law* vs. *Soft Law*
3. El ordenamiento jurídico español y sus fuentes
4. Especial referencia a las normas que afectan al Derecho de las tecnologías de la información y las comunicaciones o Derecho informático y sus fuentes
5. La importancia de la autorregulación

Tema 2. Marco jurídico general civil

1. Las relaciones jurídicas. El ámbito personal y el ámbito patrimonial.
2. La persona: persona física y persona jurídica
3. El hecho y el negocio jurídico
4. Obligaciones y contratos

Tema 3. Marco jurídico general societario y mercantil

1. Principales formas societarias: la sociedad civil y la comunidad de bienes, la sociedad de responsabilidad limitada, la sociedad anónima, la sociedad cooperativa, la sociedad colectiva, la sociedad comanditaria simple, la sociedad comanditaria por acciones
2. La *joint venture*
3. La franquicia

Tema 4. Derecho informático y de las TIC. La privacidad y la protección de datos de carácter personal

1. Marco jurídico constitucional
2. Marco jurídico internacional
3. Marco jurídico de la UE
4. La LO 3/2018, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (LOPDGDD)
5. La protección administrativa y la protección jurisdiccional

Tema 5. Derecho informático y de las TIC. Los derechos de propiedad intelectual e industrial

1. La propiedad intelectual y la protección jurídica del software y de las bases de datos
2. La propiedad industrial y la protección jurídica del hardware
3. La protección de las marcas y de los modelos de utilidad
4. Análisis comparativo internacional de la protección del hardware, del software y de determinadas aplicaciones informáticas patentables o ligadas a procesos industriales

Tema 6. Derecho informático y de las TIC. La protección de los consumidores y usuarios

1. El comercio electrónico
2. La identificación electrónica
3. La sede electrónica

Tema 7. Derecho informático y de las TIC. Los denominados delitos informáticos

1. Concepto y clasificación. El delito informático *sensu stricto*
2. La reforma del Código penal por la LO 1/2015 y la transposición de la Directiva 2013/40/UE
3. El marco jurídico internacional. Especial referencia al Convenio de Budapest de 2001

BLOQUE II - LA PROFESIÓN DE DISEÑADOR Y DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS E INGENIERO DE COMPUTADORES**Tema 8. La profesión del diseñador y desarrollador de videojuegos e ingeniero de computadores**

1. Códigos deontológicos
2. Perfiles
3. Licencias, modelos y tendencias de negocio

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Prácticas / Resolución de ejercicios	practicar sobre los temas impartidos en clase

V.-Tiempo de Trabajo del estudiante	
Clases teóricas	40
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	16
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	0
Realización de pruebas	4
Tutorías académicas	14
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	4
Preparación de clases teóricas	10
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	40
Preparación de pruebas	52
Total de horas de trabajo del alumnado	180

VI.-Metodología y plan de trabajo		
Tipo	Periodo	Contenido
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 15	Bloque I: Clases magistrales sobre los temas que componen el Programa de la asignatura. Las clases de este bloque se impartirán de forma presencial (AP) conforme al calendario establecido por la ETSII, en función de los aforos y las aulas disponibles.
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 15	Bloque II: Clases magistrales sobre los temas que componen el Programa de la asignatura. Las clases de este bloque se impartirán de forma presencial conforme al calendario establecido por la ETSII, en función de los aforos y las aulas disponibles.
Pruebas	Semana 1 a Semana 15	Bloques I y II: Pruebas de conocimiento que determine el profesor. Las actividades y pruebas evaluables de ambos bloques se realizarán preferentemente de manera presencial en horario de clase, sin perjuicio de que algunas de ellas puedan realizarse a través del Aula Virtual.

Prácticas	Semana 1 a Semana 15	Bloque I: Prácticas. Las actividades de este bloque se realizarán preferentemente de forma presencial en horario de clase, sin perjuicio de que determinados trabajos o actividades puedan realizarse a través del Aula Virtual.
Prácticas	Semana 1 a Semana 15	Bloque II: Prácticas. Las actividades de este bloque se realizarán preferentemente de forma presencial en horario de clase, sin perjuicio de que determinados trabajos o actividades puedan realizarse a través del Aula Virtual.

VII.-Método de evaluación**VII.A.-Ponderación para la evaluación****Evaluación ordinaria continua:**

La distribución y características de las pruebas de evaluación son las que se describen a continuación. Solo en casos excepcionales y especialmente motivados, el profesor podrá incorporar adaptaciones en la Guía. Dichos cambios requerirán, previa consulta al Responsable de la Asignatura, la autorización previa y expresa del Coordinador de Grado, quien notificará al Vicerrectorado con competencias en materia de Ordenación Académica la modificación realizada. En todo caso, las modificaciones que se propongan deberán atender a lo establecido en la memoria verificada. Para que tales cambios sean efectivos, deberán ser debidamente comunicados a comienzo de curso a los estudiantes a través del Aula Virtual.

La suma de las actividades no revaluables no podrá superar el 50% de la nota de la asignatura y, en general, no podrán tener nota mínima (salvo en el caso de las prácticas de laboratorio o prácticas clínicas, cuando esté debidamente justificado), evitando incorporar pruebas que superen el 60% de la ponderación de la asignatura.

Evaluación extraordinaria: Los estudiantes que no consigan superar la evaluación ordinaria, o no se hayan presentado, serán objeto de la realización de una evaluación extraordinaria para verificar la adquisición de las competencias establecidas en la guía, únicamente de las actividades de evaluación revaluables.

Descripción de las pruebas de evaluación y su ponderación

Sistema de evaluación	Reevaluación extraordinaria	Ponderación		Actividad de evaluación	Nota mínima	Contenidos	Fecha
SE1 - Prueba escrita de respuesta abierta o tipo test	SI	30%		Prueba Bloque 1	5	Bloque 1	Dentro del periodo lectivo Fecha oficial de convocatoria ordinaria
		20%		Prueba Bloque 2	5	Bloque 2	
SE5 - Participación en clase	NO. Por la característica y naturaleza de lo que se evalúa.	5%		Bloque 1: Se evaluará con la asistencia y la participación activa,			Dentro del periodo lectivo
		5%		Bloque 2: Se evaluará con la asistencia y la participación activa,			
SE6 - Valoración y presentación de trabajos / Proyectos	SI. Se evaluará con un trabajo similar	25%		Bloque 1: Entrega de ejercicios de desarrollado en clase.	5	Bloque 1	Fecha límite por determinar, dentro del periodo lectivo
	SI. Se evaluará con un trabajo similar	15%	30%	Trabajo Bloque 2: Trabajo grupal de entrega obligatoria	5	Bloque 2	
	NO. Por la característica y naturaleza de la prueba.		40%	Trabajo Bloque 2: Exposición obligatoria en clase de trabajo por equipos			

	NO. Por la característica y naturaleza de la prueba de la prueba.		30%	T r a b a j o Bloque 2: E n t r e g a obligatoria individual de crítica al resto de trabajos			
Cálculo de la nota final							
<p>Si no se ha presentado a ninguna prueba evaluable, la nota final será "No presentado".</p> <p>Si no se ha presentado a alguna de las pruebas evaluables en la convocatoria, la nota final será 0.</p> <p>Si alguna de las pruebas evaluables no se ha superado con la nota mínima necesaria para hacer media, la nota final de la asignatura será un 3</p> <p>La nota final se calcula como la media ponderada de las notas de las pruebas evaluables según los porcentajes indicados, siempre y cuando se hayan superado con la nota mínima indicada para cada una de ellas</p> <p>Para superara la asignatura es necesario tener una nota mínima de 5 en cada uno de los bloques.</p> <p>La nota de las actividades NO reevaluables se arrastra a la convocatoria extraordinaria.</p>							
Convocatoria extraordinaria							
<p>En convocatoria extraordinaria los estudiantes solamente se presentarán a la reevaluación de las pruebas no superadas, de manera que, para el cálculo de la nota final en esta convocatoria se utilizará la calificación de las pruebas aprobadas en convocatoria ordinaria y las notas obtenidas en las pruebas revaluadas.</p> <p>El cálculo de la nota final se realiza tal y como se indica en el apartado anterior.</p> <p>La reevaluación de las pruebas escritas se realizará en la fecha oficial indicada para la convocatoria extraordinaria.</p> <p>Para la reevaluación de la participación en clase y de las prácticas se planificarán sendos plazos de entrega a determinar dentro de las fechas de exámenes de convocatoria extraordinaria.</p> <p>En ambas convocatorias hay que aprobar cada bloque por separado para superar la asignatura.</p>							
Conducta académica							
<p>En el caso de fraude académico en alguna actividad de evaluación, se otorgará una calificación de cero puntos en dicha actividad lo que, para aquellas actividades con nota mínima superior a cero implica el suspenso en la convocatoria correspondiente.</p> <p>Se recuerda además que, atendiendo al artículo 8.g). de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos (https://www.urjc.es/images/Universidad/Presentacion/normativa/normativa%20convivencia%20universitaria.pdf) el fraude académico en alguna actividad de evaluación se considera falta muy grave. Las sanciones correspondientes a las faltas muy graves, según el artículo 11 de la referida normativa, son la expulsión temporal de la Universidad, y la pérdida en su caso de los derechos de matrícula.</p>							
VII.B.-Evaluación de estudiantes con dispensa académica de asistencia a clase							
<p>Para que un alumno pueda optar a esta evaluación, tendrá que obtener la 'Dispensa Académica de asistencia a clase' para la asignatura, que habrá solicitado al Decano/a o Director/a del Centro que imparte su titulación. La Dispensa Académica se podrá conceder siempre y cuando las peculiaridades propias de la asignatura lo permitan. Una vez que se haya notificado la concesión de la Dispensa Académica, el docente deberá informar al estudiante a través del Aula Virtual acerca del plan de evaluación establecido en cada caso.</p>							
Asignatura con posibilidad de dispensa: Si							

VII.C.-Revisión de las pruebas de evaluación

Conforme a la normativa de reclamación de exámenes de la Universidad Rey Juan Carlos.

VII.D.-Estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales

Las adaptaciones curriculares para estudiantes con discapacidad o con necesidades educativas especiales, a fin de garantizar la igualdad de oportunidades, no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad en virtud de la Normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad, aprobada por Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.

Será requisito para ello la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con ella, a fin de analizar conjuntamente las distintas alternativas.

VII.E.-Conducta Académica, integridad y honestidad académica

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad (<https://www.urjc.es/codigoetico>). Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa sobre conducta académica de la Universidad Rey Juan Carlos (https://urjc.es/images/Universidad/Presentacion/normativa/Normativa_conducta_academica_URJC.pdf) y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.

VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía básica

Escolá, Rafael y Murillo, José Ignacio , Ética para Ingenieros, Eunsu, 2002.

Barceló, Miquel, Una historia de la informática, Editorial UOC, 2008.

Davara Rodríguez, Miguel Ángel, Manual de derecho informático, Thomson/Aranzadi, 2008.

VV.AA., Libertad de expresión e información en internet, CEPC, 2013.

Miguel Molina, María del Rosario de, Deontología y aspectos legales de la Informática. Cuestiones éticas, jurídicas y técnicas básicas, Escuela Técnica Superior de Informática Aplicada, Universidad Politecnica de Valencia, 2007.

Albaladejo, Manuel Compendio de derecho civil, Edisofer, 2014

Lacruz Berdejo, Jose Luis. Nociones de Derecho civil patrimonial e introducción al Derecho
Dykinson, 2012

Lasarte, Carlos. Curso de Derecho Civil Patrimonial, Tecnos, 2014

Barroso, Porfirio, Ética y Deontología Informática, Fragua, 2007.

Marco Galindo, Maria Jesús; Marco Simó, Josep Maria; Prieto Blázquez, Josep; Segret Sala, Ramón (Eds.), Escaneando la informática, Editorial UOC, 2010.

Martín Briceño, María Rosario, Textos docentes y documentos de trabajo sobre el derecho civil destinados a estudiantes de Grado, Dykinson, 2011.

Álvarez Conde, E. (director de la obra), VVAA, Deontología, principios jurídicos e igualdad, Tecnos, Madrid, 2016

Bibliografía complementaria

Mitnick, Kevin D. y Simon, William L., El arte de la intrusión, Ra-Ma, 2006.

Coello Coello, Carlos A., Breve historia de la computación y sus pioneros, Fondo de Cultura Económica, 2003.

Glenny, Misha, El lado oscuro de la red, Destino, 2012.

IX.-Profesorado

Nombre y apellidos	JUAN DUEÑAS MARTINEZ
Correo electrónico	juan.duenasm@urjc.es
Departamento	Derecho Privado
Categoría	Profesor/a Visitante
Responsable de asignatura	No
Horario de Tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/-a a través de correo electrónico

Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	0
Nombre y apellidos	JUAN PEDRO DIAZ SENES
Correo electrónico	juanpedro.senes@urjc.es
Categoría	Investigador
Responsable de asignatura	No
Horario de Tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/-a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	0
Nombre y apellidos	MARIA RUIZ ESTEVEZ
Correo electrónico	maria.estevez@urjc.es
Categoría	Investigador
Responsable de asignatura	No
Horario de Tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/-a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	0
Nombre y apellidos	TOMAS ISASIA INFANTE
Correo electrónico	tomas.isasia@urjc.es
Departamento	Informática y Estadística
Categoría	Profesor/a Asociado/a

Responsable de asignatura	Si
Horario de Tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/-a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	0
Nombre y apellidos	VICTOR ACEÑA GIL
Correo electrónico	victor.acena@urjc.es
Departamento	Informática y Estadística
Categoría	Profesor/a Ayudante Doctor/a
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	No
Horario de Tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/-a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	0