



Universidad
Internacional
de Valencia

Guía didáctica

ASIGNATURA: *Derechos de autor en la era digital*

Título: *Máster Universitario en Propiedad Intelectual e Industrial*

Materia: *Propiedad Intelectual*

Créditos: 6 ECTS

Código: 02MPPI

Curso: 2022-2023

Índice

1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura.....	3
1.2. Equipo docente	3
1.3. Introducción a la asignatura.....	3
1.4. Competencias y resultados de aprendizaje (<i>transcribir la información de la memoria de verificación</i>).....	4
2. Contenidos/temario	6
3. Metodología	8
4. Actividades formativas (<i>adaptar según lo contenido en la memoria de verificación</i>)	8
5. Evaluación.....	9
5.1. Sistema de evaluación.....	9
5.2. Sistema de calificación	10
6. Bibliografía.....	11
6.1. Bibliografía de referencia	11

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

MATERIA	<i>Propiedad Intelectual</i>
ASIGNATURA	<i>Derechos de Autor en la era Digital</i> 6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Cuatrimestre	Primero
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Equipo docente

Profesor	Dña. Ángela Martínez-Rojas angelapatricia.martinez@campusviu.es
-----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1.3. Introducción a la asignatura

La asignatura profundiza en el estudio de los derechos de autor y su protección, estando enfocada principalmente a la relación entre estos y los entornos digitales en los cuáles se crean, intercambian y utilizan obras de todo tipo y donde los derechos pueden ser fácilmente infringidos. Además, se orienta a dar al estudiante sólidos conocimientos acerca de las especialidades de algunas obras como los programas de ordenador, las bases de datos y los videojuegos.

- Régimen jurídico de la distribución de contenidos protegidos en redes digitales
- La responsabilidad de los prestadores de servicios de la sociedad de la información y de los prestadores de servicios de compartición de contenidos en línea.
- Las medidas tecnológicas de protección como mecanismos de autogestión y defensa de los derechos de autor. Sistemas anticopia, limitaciones de acceso, encriptación y otros medios.
- La protección jurídica del software bajo el esquema de los derechos de autor. El software libre y las licencias OSS.
- La protección de las bases de datos y el derecho sui generis de las bases de datos
- La protección de los videojuegos y de otras obras multimedia e interactivas.
- Derechos de autor e inteligencia artificial: La autoría y la originalidad ante los sistemas de IA.

1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS GENERALES

- CG.1.- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en el contexto de una investigación.
- CG.2.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco concurrencidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CG.3.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CG.4.- Que los estudiantes sean capaces de comunicar sus conclusiones y conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- CG.5.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

- C.E.1.- Analizar el régimen de responsabilidad de los prestadores de servicios de la sociedad de la información el aplicable a los servicios de compartición en línea.
- C.E.2.- Establecer estrategias legales de actuación en casos vinculados a innovaciones tecnológicas (software, bases de datos y videojuegos) mediante la utilización del régimen jurídico aplicable.
- C.E.3.- Abordar los conocimientos impartidos en la asignatura con el propósito de poder desarrollar las habilidades necesarias para abordar problemas relativos a la protección de los programas de ordenador, bases de datos y obras multimedia en el ejercicio de la abogacía.
- C.E.4.- Analizar los alcances de las licencias de software libre y su incidencia en los componentes de los programas de ordenador sobre los que se aplican.
- C.E.5.- Estudiar y analizar el régimen jurídico aplicable a las bases de datos con el fin de conocer la protección que se les otorga y las condiciones establecidas al respecto.
- C.E.6.- Estudiar y analizar el régimen jurídico aplicable a las obras multimedia con el fin de conocer la protección que se les otorga y las condiciones establecidas al respecto.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

- RA.1.- Identificar las particularidades de la normativa aplicable en relación con la protección de los programas de ordenador, las bases de datos y obras multimedia (en particular, los videojuegos) y aplicar los conocimientos adquiridos para establecer las pautas a seguir en la defensa de los derechos de los titulares sobre las obras susceptibles de protección.
- RA.2.- Contar con conocimientos teórico-prácticos para poder asumir, en su caso, la resolución de problemas jurídicos relativos a los derechos de propiedad intelectual derivados de los programas de ordenador, bases de datos y obras multimedia
- RA.3.- Contar con conocimientos teórico-prácticos para poder asumir, en su caso, la resolución de problemas jurídicos relativos a los derechos de propiedad intelectual derivados de las licencias de software libre y el uso que dichas licencias autorizan de los correspondientes programas de ordenador.
- RA.4.- Identificar aquellas situaciones en las que no puede aplicarse la responsabilidad de los prestadores de servicios de la sociedad de la información.

2. Contenidos/temario

Tema 1. Introducción. Contraposición entre el régimen general de protección y el régimen de protección de determinados elementos u obras protegibles.

- 1.1. Introducción a la asignatura.
- 1.2. Breve revisión del régimen general aplicable a los derechos de autor y el régimen de protección de determinados elementos u obras protegibles.

Tema 2.- Protección jurídica del software

- 2.1. Objeto de protección
- 2.2. Particularidades frente al régimen general
 - 2.2.1. Titularidad
 - 2.2.2. Derechos concedidos. Contenido de los derechos de explotación
 - 2.2.3. Duración de la protección
 - 2.2.4. Límites a los derechos de explotación
- 2.3. Medidas de protección
- 2.4. Tipología habitual de contratos. Transmisión de los derechos de explotación
- 2.5. Cloud computing: SaaS, PaaS, IaaS
- 2.6. Software libre y open source
 - 2.6.1. Movimiento “copyleft”
 - 2.6.2. Licencias de uso concedidas. Alcance y particularidades

Tema 3.- Protección de bases de datos

- 3.1. Bases de datos como obra
 - 3.1.1. Titularidad
 - 3.1.2. Derechos concedidos. Contenido de los derechos de explotación
 - 3.1.3. Duración de la protección
 - 3.1.4. Límites a los derechos de explotación
- 3.2. Particularidades frente al régimen general
- 3.3. Protección sui generis de las bases de datos

Tema 4.- Obra multimedia

- 4.1. La obra multimedia como obra susceptible de protección por la normativa de propiedad intelectual
 - 4.1.1. Titularidad
 - 4.1.2. Derechos concedidos. Contenido de los derechos de explotación
 - 4.1.3. Duración de la protección
 - 4.1.4. Límites a los derechos de explotación

4.2. Particularidades frente al régimen general

Tema 5.- Videojuegos

- 5.1. Concepto
- 5.2. Objeto de protección
- 5.3. Protección como obra audiovisual
- 5.4. Protección como programa de ordenador
- 5.5. Protección como base de datos
- 5.6. Otros elementos protegibles

Tema 6.- Obra audiovisual

- 6.1. Régimen especial de la Obra Audiovisual
- 6.2. Concepto
- 6.3. Titulares de derechos
- 6.4. Cesión de los derechos patrimoniales al productor
- 6.5. Derecho de remuneración de los autores
- 6.6. Especialidades del derecho moral

Tema 7.- La responsabilidad de los prestadores de servicios de la sociedad de la información.

- 7.1. Concepto de prestador de servicios de la sociedad de la información. Las excepciones de la Directiva de servicios de la sociedad de la información.
- 7.2. La jurisprudencia del TJUE y de los tribunales españoles sobre responsabilidad de los prestadores de servicios de la SI.
- 7.3. La responsabilidad de los prestadores de servicios para compartir contenidos en línea en la nueva directiva de Copyright.
- 7.4. Los sistemas de Notice & Take Down.

Tema 8.- Las obras generadas por ordenador y las obras creadas por la IA.

- 8.1. El concepto de autoría y su relación con las obras generadas por ordenador.
- 8.2. IA y propiedad intelectual e industrial.
- 8.3. Seminario: Autoría e IA.

3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

1. Actividades de carácter teórico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual, SCORM y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas
- b. Sesiones con expertos en el aula
- c. Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales
- d. Estudio y seguimiento de material interactivo

2. Actividades de carácter práctico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas

con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

4. Trabajo autónomo

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

5. Prueba objetiva final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Portafolio*	40%
<p><i>Estudio de casos, resolución de problemas, y diseño de proyectos.</i></p> <p>Colección de tareas realizadas por el alumnado y establecidas por el profesorado. Se realizarán 2 actividades durante la asignatura. Las tareas propuestas son el resultado del trabajo tutorizado por el profesorado en las actividades, tutorías colectivas, etc. Esto permite evaluar, además de las competencias conceptuales, otras de carácter más práctico, procedimental o actitudinal.</p>	

Sistema de Evaluación	Ponderación
Prueba final*	60%
La realización de una prueba cuyas características son definidas en cada caso por el correspondiente profesorado. En las pruebas tipo test, las respuestas incorrectas no restan.	

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final)** con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 -6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 -4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

6.1. Bibliografía de referencia

- BERCOVITZ RODRIGUEZ-CANO, R.: (coordinador) Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual, 3ª Edición, Tecnos, 2007. (coordinador). Manual de Propiedad intelectual, 9ª Edición, Tirant Lo Blanch, 2019.
- RODRIGUEZ TAPIA, J. M. (director). Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual, 2ª Edición, Editorial Civitas, 2009.
- XALABARDER PLANTADA, R., Las licencias Creative Commons ¿una alternativa al copyright?, UOC Papers: revista sobre la sociedad del conocimiento, ISSN-e 1885-1541, Nº 2, 2006.
- Jurisprudencia de Tribunales Españoles y de la Unión Europea que será trabajadas y analizadas en la asignatura tanto durante las sesiones como de manera autónoma por los alumnos.