



Universidad  
Internacional  
de Valencia

# Guía didáctica

## **ASIGNATURA: *Regulación de las industrias creativas.***

**Título:** *Master Universitario en Propiedad Intelectual e Industrial*

**Materia:** *Propiedad Intelectual*

**Créditos:** *6 ECTS*

**Código:** *03MPPI*

**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.....	4
2.	Contenidos/temario.....	6
3.	Metodología.....	8
4.	Actividades formativas.....	9
5.	Evaluación.....	10
5.1.	Sistema de evaluación.....	10
5.2.	Sistema de calificación.....	11
6.	Bibliografía.....	11
6.1.	Bibliografía de referencia.....	11
6.2.	Bibliografía complementaria.....	11

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

<b>MÓDULO</b>	<i>Propiedad Intelectual</i>
<b>ASIGNATURA</b>	<i>Regulación de las Industrias Creativas</i> <b>6 ECTS</b>
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Curso</b>	Primero
<b>Cuatrimestre</b>	Segundo
<b>Idioma en que se imparte</b>	Castellano
<b>Requisitos previos</b>	No existen
<b>Dedicación al estudio por ECTS</b>	

## 1.2. Equipo docente

<b>Profesor</b>	<b>D<sup>a</sup>. Blanca López de la Osa</b>
-----------------	--

## 1.3. Introducción a la asignatura

Esta asignatura dota al alumno de una visión global sobre el funcionamiento de las distintas industrias creativas, con un enfoque de negocio, de manera que le proporciona las herramientas, recursos y conocimiento de la legislación necesarios para asesorar, en su desempeño profesional, a empresas u organizaciones pertenecientes a este sector, haciendo especial hincapié en los aspectos jurídicos más relevantes de las industrias de libro, de la música, de las artes visuales y escénicas y del sector audiovisual.

### Contenido general

- La industria del libro: Los contratos de edición y la regulación y tendencias del mercado editorial.
- La industria de la música: los editores y productores fonográficos como agentes de la industria y la regulación del mercado de la música analógica y digital.
- Industria audiovisual: aspectos regulatorios de la industria audiovisual y la intervención pública en la industria cinematográfica y audiovisual.

- El sector de las artes escénicas: marco regulatorio del teatro, la danza y otras artes escénicas.
- El mercado del arte: aspectos jurídicos del arte como industria económica y la acción administrativa en el mercado de obras de arte.
- La protección internacional del patrimonio cultural inmaterial. la regulación de los conocimientos tradicionales, las expresiones del folklore y los recursos genéticos.

## 1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

### COMPETENCIAS GENERALES

C.G.1.-Ser capaces de seleccionar la información y las fuentes relevantes para la elaboración de estrategias de actuación y el asesoramiento a clientes, así como la resolución de problemas jurídicos.

C.G.2.-Adquirir una buena comunicación oral y escrita jurídica para aplicarla a la resolución de conflictos de un modo claro y preciso.

C.G.3.-Conocer y manejar las nuevas tecnologías aplicándolas al ejercicio profesional como herramienta de trabajo.

C.G.4.- Adquirir habilidades que favorezcan su aprendizaje de forma autónoma en la resolución de casos.

C.G.5.-Ser capaz de entender de forma sistemática la información relevante de la empresa, su contexto y cómo aplicarla a situaciones complejas, teniendo en cuenta cómo afecta a otros departamentos.

C.G.6.-Ser capaz de dominar las técnicas suficientes que permitan al alumno obtener y analizar información, evaluar su relevancia y validez, sintetizarla y adaptarla al contexto.

C.G.7.- Ser capaz de tratar situaciones complejas e impredecibles de forma sistemática y creativa, con juicio crítico, con información incompleta, asumiendo riesgos, tomando decisiones y comunicándolas a cualquier tipo de audiencia.

C.G.8.- Ser capaz de entender el negocio y la actividad de las industrias creativas, y llegar a soluciones técnicas.

C.G.9.- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

C.G.10.-Que los estudiantes posean 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.- Aplicar las características principales de los diferentes derechos de propiedad intelectual e industrial a sectores relevantes.

C.E.2.- Conocer el funcionamiento general de las industrias creativas, desde una perspectiva de gestión y administración de derechos.

C.E.3.- Analizar el funcionamiento de las industrias creativas desde la perspectiva de la gestión y administración de derechos.

C.E.4.- Aplicar los mecanismos existentes para la estructuración jurídico-contractual de proyectos vinculados a las diferentes industrias creativas.

C.E.4.- Identificar las características propias de los servicios jurídicos involucrados en industrias creativas concretas y el papel del abogado.

C.E.4.-Identificar el papel del abogado en la búsqueda de soluciones creativas para la resolución de problemas propios de la actividad empresarial

C.E.5.-Conocerlas características de las principales industrias creativas: audiovisual, editorial, artes escénicas, videojuegos, música y artes visuales, entre otras.

C.E.6. Conocer y entender los diferentes mecanismos para la estructuración jurídico contractual de un proyecto vinculado a un sector de la industria cultural.

C.E.7. Resolver casos complejos y adquirir un alto grado de razonamiento jurídico en materias complejas.

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

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

RA.1.- Entender los desafíos jurídicos de las distintas industrias creativas y la caracterización por sectores.

RA.2.- Identificar las materias jurídicas vinculadas a cada actividad: propiedad intelectual, derecho civil, incentivos fiscales, sociedad de la información, entre otras.

RA.3.- Identificar aquellas situaciones en que se requiere una solución práctica y con visión de negocio por parte del abogado.

RA.4.-Entender la aplicación práctica del derecho de propiedad intelectual en la actividad de las industrias creativas.

RA.5.-Identificar aquellas situaciones de riesgo jurídico en función del sector concreto, así como la minimización de imprevistos en la actividad empresarial del sector creativo.

RA.6.- Resolver problemas relacionados con conflictos derivados de la actividad.

RA.7.- Debatir con rigor técnico cuestiones complejas desde una perspectiva de aplicación práctica del derecho de propiedad intelectual.

## 2. Contenidos/temario

### **Tema 1.- Introducción a las industrias culturales y creativas.**

- 1.1. Concepto de industria creativa versus industria cultural. Perspectiva legal.
- 1.2. La industria del libro.
- 1.3. La industria de la música.
- 1.4. La industria de las artes escénicas.
- 1.5. La industria de las artes visuales.
- 1.6. La industria del audiovisual.
- 1.7. Patrimonio cultural inmaterial.
- 1.8. La industria de los videojuegos y e-sports.
- 1.9. Interacción entre los distintos sectores. Los proyectos transmedia.

### **Tema 2.-La industria del libro.**

- 2.1. Características.
- 2.2. Subsectores.
- 2.3. Agentes de la cadena de valor. Implicancias jurídicas.
- 2.4. Contratación.
- 2.5. Gestión de derechos: perspectiva legal y de negocio.
- 2.6. Ejemplos prácticos.
- 2.7. Protección internacional.

### **Tema 3.- La industria de la música.**

- 3.1. Características.
- 3.2. Subsectores.
- 3.3. Contratación.

3.4. Gestión de derechos. Modelos transfronterizos.

3.5. Especial atención a los medios digitales.

3.6. Ejemplos prácticos.

#### **Tema 4.-El sector de las artes escénicas.**

4.1 Características.

4.2 Subsectores.

4.3 Autorizaciones públicas y relación con la Administración.

4.4 Contratación.

4.5 Gestión individual de derechos y gestión colectiva.

4.6 Ejemplos prácticos.

#### **Tema 5.- Patrimonio cultural inmaterial.**

5.1 Delimitación.

5.2 Tipología de patrimonio cultural: material e inmaterial.

5.3 El papel de los organismos internacionales: OMPI, OIT y UNESCO.

5.4 El papel del abogado: tipos de proyectos. Trabajos multidisciplinares.

5.5 Patrimonio cultural y derechos de propiedad intelectual e industrial. Protección concurrente.

5.6 Casos prácticos seleccionados (ejemplos de los países de origen de los alumnos).

#### **Tema 6.- Industria audiovisual**

6.1 Características y subsectores.

6.2 El régimen de la obra audiovisual en la Ley de Propiedad Intelectual.

6.3 Modelos de financiación y vínculo con el derecho: normativa de cine, subvenciones, incentivos fiscales.

6.4 La coproducción internacional. Tratados multilaterales y bilaterales.

6.5 El sector de la animación y sus peculiaridades. Animación digital.

6.7 Explotaciones secundarias y obras derivadas.

### **Tema 7.- Caso práctico audiovisual.**

7.1 Bases y supuesto práctico.

7.2 Adquisición de derechos de obras pre-existentes.

7.3 La estructuración jurídico-contractual de una serie de explotación internacional.

7.4 Aspectos legales del desarrollo, pre-producción, producción y rodaje.

7.5 Estructuración internacional. Co-producción.

7.6 Aplicación práctica de incentivos fiscales.

7.7 Otras consideraciones.

### **Tema 8.- Videojuegos y E-Sports.**

8.1 Naturaleza jurídica del videojuego. Distintas perspectivas.

8.2 La cadena de valor del videojuego. Partícipes e implicaciones legales.

8.3 Los E-Sports: principales desafíos jurídicos.

8.4 Negocio global. Aspectos internacionales.

## **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 necesitasen. 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
<b>Portafolio*</b>	<b>40 %</b>
Evaluación continua de los trabajos que realicen los estudiantes en el marco de las clases prácticas (estudio de casos, resolución de problemas, revisión bibliográfica, simulación, trabajo cooperativo, diseño de proyectos etc.)	
Sistema de Evaluación	Ponderación
<b>Prueba final</b>	<b>60 %</b>
La prueba final consistirá en un examen de tipo test. Estas preguntas recogerán las características de los casos prácticos y los puntos clave analizados en las diferentes sesiones.	

**\*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 (provisional)

*Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (2019). COMENTARIOS A LA LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL (4ª Edición). Editorial TECNOS.*

*Bercovitz Rodríguez-Cano, A. (2019). MANUAL DE PROPIEDAD INTELECTUAL (9ª Edición).*