

## **FICHA DE ASIGNATURA**

**Título:** DERECHOS DE AUTOR, SOFTWARE, BASES DE DATOS Y VIDEOJUEGOS.

**Descripción:** En esta asignatura se pretende dotar al alumno de un entendimiento exhaustivo del alcance de la protección de que gozan los programas de ordenador, las bases de datos (incluidas las que no sean susceptibles de ser consideradas obras, protegidas por un derecho *sui generis*) y los videojuegos. A tal fin, al estudio teórico se sumará el análisis de situaciones prácticas no necesariamente contempladas expresamente en la legislación y que, no obstante, nacen de ella, como es el caso de las licencias "open source".

**Carácter:** Obligatoria.

**Créditos ECTS:** 6

**Contextualización:** El objetivo de esta asignatura es analizar el régimen jurídico de determinados tipos de obras o elementos protegibles que, por sus peculiaridades y sus características, gozan de una protección particular frente al régimen general contemplado para el resto de obras.

**Modalidad:** Online

1. Breve introducción: contraposición entre el régimen general de protección y el régimen de protección de determinados elementos protegibles.
2. Protección jurídica del software.
3. Particularidades frente al régimen general.
4. Derechos de explotación y límites.
5. Software libre y de código abierto.
6. Protección de bases de datos.
7. Bases de datos como obras.
8. Bases de datos *sui generis*.
9. Derechos de explotación y límites.
10. Protección jurídica de videojuegos.