

## **FICHA DE ASIGNATURA**

**Título:** Aspectos legales y marco regulativo

**Descripción:** la asignatura tiene como principal objetivo que el alumno se familiarice con las implicaciones legales, que en la actualidad y en un futuro, se van a encontrar en los *esports* y en su gestión profesional. Se analizarán los retos legales a los que se enfrenta el sector y se dará una visión general de las cuestiones jurídicas que habitualmente aparecen cuando se gestionan proyectos que tienen como base los deportes electrónicos. Se estudiarán las distintas connotaciones jurídicas de los diversos agentes que intervienen en la industria y se abordará el debate sobre la necesidad de regulación jurídica y normativa del sector.

**Carácter:** Obligatoria

**Créditos ECTS:** 6

**Contextualización:** la paulatina consolidación de los *esports* como industria derivada del videojuego y su profesionalización como sector requiere del estudio de los aspectos legales y particulares a las actividades realizadas por todos los agentes implicados en el fenómeno. Un marco regulativo que se va desarrollando de manera diferente en función de la región y que posee similitudes y diferencias respecto al espectáculo deportivo tradicional.

**Modalidad:** Online

**Temario:**

1. Introducción. Conceptos generales. Retos jurídico-regulatorios del sector
2. Naturaleza jurídica. marco normativo
3. Agentes del sector. Normativa aplicable. Análisis de las implicaciones legales de los distintos operadores.
4. Situación jurídica de los *esports* a nivel internacional
5. Situación actual en España
6. Necesidad de regulación. Análisis del futuro regulatorio del sector
7. Forma jurídica de los clubes. Creación y gestión de clubes y asociaciones desde una perspectiva jurídica. Normativa de aplicación
8. Relaciones laborales en los *esports*
9. Propiedad intelectual
10. Apuestas y dopaje
11. Patrocinio

**Competencias:**

CB6: Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7: Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8: 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.

CB9: 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.

CB10: 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.

CT1: Razonamiento crítico: capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.

CT2: Capacidad de análisis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.

CT3: Aplicación práctica de conocimientos adquiridos en el ámbito académico.

CT4: Autonomía: habilidad para elegir estrategias, herramientas y momentos que se consideren más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo aprendido.

CT5: Relaciones interpersonales: capacidad de relacionarse positivamente con otras personas por medios verbales y no verbales, a través de la comunicación asertiva, entendiéndose por ésta, la capacidad para expresar o transmitir lo que se quiere, lo que se piensa o se siente sin incomodar, agredir o herir los sentimientos de otra persona.

CT6: Emprendimiento e iniciativa: capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y preservar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.

CT7: Comunicación oral y escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción.

CT8: Resolución de problemas: capacidad para encontrar solución a una cuestión confusa o una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.

CT9: Utilización de TIC: capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

CE8 - Comprender la evolución de la industria de los *esports* y sus causas.

#### **Actividades Formativas:**

<b>Actividad Formativa</b>	<b>Horas</b>	<b>Presencialidad</b>
Clases expositivas y prácticas	18	100
Tutorías	15	100
Trabajo autónomo	115	0
Prueba de evaluación final	2	100

#### **Metodologías docentes:**

#### **Metodologías docentes:**

- Lección magistral
- Lección magistral participativa

- Trabajo cooperativo
- Estudios de caso
- Tutorías de seguimiento

**Sistema de Evaluación:**

<b>Sistemas de evaluación</b>	<b>Ponderación mínima</b>	<b>Ponderación máxima</b>
Portafolio de actividades	0.0	60.0
Prueba de evaluación	0.0	40.0

**Bibliografía:**

- Ferrand, A., Camps, A. y Torrigiani, L. (2006) La gestión del sponsoring deportivo. Editorial: Paidotribo. (Barcelona – España).
- Olmedo, A.P., Terol Gómez, R. (2018) Régimen jurídico de las competiciones de videojuegos; la necesidad de un marco jurídico para los videojuegos en España. Editorial: Difusión Jurídica y Temas de Actualidad. (Madrid – España)
- Barbará, A. (2018) Sin leyes no hay competición. Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo. Editorial: Uno Editorial. (Barcelona – España)
- Olsen, A.H. (2015). “The evolution of esports: an analysis of its origen and look at its prospective future growth is enhanced by information technology management tools” en “Electronic Sports” Coventry, (United Kingdom: Coventry University) Cambridge University Press “Cambridge Dictionary” (2018) Editorial: Cambridge University (United Kingdom)
- San Julián, J.F., y varios autores (2017) 20 Años de gestión del deporte en la Comunidad Valenciana. Editorial: GEPACV. (Valencia – España)
- Rodríguez Ten, J. (2018) Los e-Sports como ¿deporte? Análisis jurídico y técnico-deportivo de su naturaleza y los requisitos legales exigidos. Editorial Reus. (Madrid – España)
- Roqueta Buj, R. (2017) “El régimen jurídico aplicable a los jugadores profesionales de videojuegos”. (Revista Aranzadi de derecho de deporte y entretenimiento nº 56 – pags 25 - 48. 2017). Editorial: Aranzadi. (Madrid – España)