

DIREITO TECNODIGITAL

Licenciatura em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Código: 11134

Área Científica Predominante: Ciências Jurídico-Empresariais

Docente: Fábio Miguel da Cunha Rego

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 30h Carga Trabalho: 70h

ECTS: 4,0

Objetivos

O objectivo da unidade curricular é dotar os estudantes de conhecimento e capacidade crítica, em relação aos aspectos legais associados às tecnologias da informação, com particular destaque para área da propriedade intelectual e da protecção de dados.

Pelo facto do direito e a regulação assumirem um papel cada vez mais importante na salvaguarda dos interesses sociais e económicos dos intervenientes nas tecnologias da informação, nomeadamente sob a perspectiva do desenvolvimento de produtos e serviços é essencial capacitar os estudantes para a intersecção, cada vez mais frequente, entre o direito e a tecnologia digital.

Resultados da Aprendizagem

- Perceber a importância do direito como elemento de ordenação social
- Capacidade de análise e interpretação de legislação relacionada com a área do desenvolvimento de jogos
- Capacidade para aplicar a legislação a situações concretas da área de desenvolvimento de jogos.
- Capacidade de problematizar e ganhar capacidade crítica face à forma de regular tecnologias digitais emergentes

Conteúdos Programáticos

Programa:

I - Introdução

- Ordenação Social
- O papel do Direito na Ordenação Social
- O Direito, a Ordenação Social e as Tecnologias da Informação.

II – O Direito da Propriedade Intelectual

- Direitos de Autor

- Propriedade Industrial

III - Privacidade e Protecção de Dados

- Privacidade e Protecção de Dados

III – Outros Ramos

- Comércio Electrónico

- Cibercrime

-Criptografia e Assinatura Digital

Bibliografia Recomendada

Principal

Bibliografia:

Legislação: pglisboa

Código de Direito de Autor

Código da Propriedade Industrial

Regulamento Geral de Protecção de Dados

Protecção jurídica de programas de computador

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

O conteúdo programático da UC visa capacitar os estudantes para áreas emergentes do direito, com grande impacto nas tecnologias da informação.

Actualmente , a a propriedade intelectual e a protecção de dados assumem particular relevância na área da criação de jogos e desenvolvimento de software, pelo que os alunos devem compreender os aspectos legais que regem ambas actividades.

Para que tal seja alcançado, serão leccionados, com maior enfoque, os aspectos legais associados por estas duas áreas. De forma introdutória serão leccionados os aspectos básicos da introdução à disciplina do direito e o seu papel na ordenação social, e a intersecção que ambas as áreas possuem com a tecnologia.

Como complemento serão abordados temas relacionados com o comércio eletrónico, cibercrime e criptografia e

assinatura digital.

Métodos de Avaliação

Da avaliação fazem parte uma componente teórica (CT), composta por uma provas (T1) de avaliação escrita, e uma componente prática (CP), que consiste na elaboração de um trabalho prático integrado na disciplina de Projecto.

Cálculo da Classificação Final:

A nota final (NF) da disciplina é dada pela seguinte fórmula: $NF = 50\% \cdot CT + 50\% \cdot CP$

Nota mínima em qualquer uma das componentes (teórica CT e prática CP) é de 9.0 valores.

Não é permitida a avaliação da componente prática, em qualquer das épocas de exame.

A nota em exame apenas substitui a classificação da componente teórica.

É necessário um mínimo de 9.0 valores no exame.