



Universidad
Internacional
de Valencia

Guía didáctica

ASIGNATURA: *Reto jurídico de propiedad intelectual e industrial*

Título: *Máster Universitario en Propiedad Intelectual e Industrial*

Materia: *Nuevas tecnologías*

Créditos: *2 ECTS*

Código:

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	6
4. Actividades formativas	6
5. Evaluación.....	7
5.1. Sistema de evaluación.....	7
5.2. Sistema de calificación	8

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

MATERIA	<i>Nuevas tecnologías</i>
ASIGNATURA	<i>Reto Jurídico de propiedad intelectual e industrial</i> 2 ECTS
Carácter	Obligatorio
Cuatrimestre	Segundo
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	

1.2. Equipo docente

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

1.3. Introducción a la asignatura

Esta asignatura busca situar a los estudiantes ante casos reales de gran envergadura relacionados con la temática del Máster.

En ella abordarán, en grupos, la resolución de un caso jurídico en el ámbito de la defensa de la Propiedad Intelectual e Industrial desde una metodología colaborativa y multidisciplinar, que aborde cuestiones y problemáticas desarrolladas en diferentes asignaturas del Máster.

A modo de ejemplo, algunos de los tipos de casos y problemáticas a resolver podrían ser:

- Juicio simulado: Caso real de conflicto sobre propiedad intelectual o industrial en el que los estudiantes asumen los roles de demandante, demandado y tribunal; de tal manera que se presenten los distintos argumentos teóricos y jurídicos para la resolución del caso.
- Elaboración de la documentación correspondiente para el registro de una marca, una patente, o los derechos de autor de una obra.

- Valoración del encaje en el marco regulatorio actual y posible regulación, desde el punto de vista de la propiedad intelectual e industrial, de nuevas tecnologías emergentes que se encuentren en desarrollo.
- Estudio y resolución de un caso complejo de propiedad intelectual e industrial desde el punto de vista jurídico y el análisis de la jurisprudencia existente, incluyendo la preparación del proceso de defensa en diferentes vías.

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 concurrenciados 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 marco legal regulatorio de los derechos de autor y el resto de derechos de propiedad intelectual desde la perspectiva nacional e internacional.
- C.E.2.- Aplicar las disposiciones normativas vigentes en el desarrollo de negocios jurídicos sobre derechos de autor.
- C.E.3.- Analizar el régimen de responsabilidad de los prestadores de servicios de la sociedad de la información y el aplicable a los servicios de compartición de contenidos en línea.
- C.E.4.- Establecer estrategias legales de actuación en casos vinculados a innovaciones tecnológicas (software, bases de datos y videojuegos) mediante la utilización del régimen general aplicable
- C.E.5.- Analizar el funcionamiento de las industrias creativas desde la perspectiva de la gestión y administración de derechos.
- C.E.6.- Aplicar los mecanismos existentes para la estructuración jurídico-contractual de proyectos vinculados a las diferentes industrias creativas.

- C.E.7.- Determinar el marco jurídico y los procedimientos administrativos aplicables a las marcas y otros signos distintivos.
- C.E.8.- Identificar los aspectos jurídicos definatorios de los acuerdos de transferencia tecnológica en su ámbito de aplicación.
- C.E.9.- Establecer el marco jurídico y los procedimientos administrativos aplicables a las patentes y otras modalidades de protección de invenciones.
- C.E.10.- Analizar el marco legal regulatorio del diseño industrial desde una visión nacional e internacional.
- C.E.11.- Aplicar los mecanismos de represión de la competencia desleal y los actos desleales en la resolución de casos jurídicos.
- C.E.12.- Aplicar los mecanismos de represión de la competencia desleal y los actos desleales en la resolución de casos jurídicos.
- C.E.13.- Determinar los mecanismos de protección del know-how y los secretos empresariales como activos intangibles de la empresa.
- C.E.14.- Identificar las particularidades jurídicas en los entornos digitales y su impacto en el ejercicio profesional dentro de la especialidad de la propiedad intelectual e industrial.
- C.E.15.- Determinar los procedimientos de defensa aplicables ante situaciones de vulneración de los derechos de propiedad intelectual e industrial.
- C.E.16.- Resolver problemas reales potencialmente complejos en el ámbito el derecho de la propiedad intelectual e industrial en el entorno digital.

2. Contenidos/temario

- Juicio simulado: Caso real de conflicto sobre propiedad intelectual o industrial en el que los estudiantes asumen los roles de demandante, demandado y tribunal; de tal manera que se presenten los distintos argumentos teóricos y jurídicos para la resolución del caso.
- Elaboración de la documentación correspondiente para el registro de una marca, una patente, o los derechos de autor de una obra.
- Valoración del encaje en el marco regulatorio actual y posible regulación, desde el punto de vista de la propiedad intelectual e industrial, de nuevas tecnologías emergentes que se encuentren en desarrollo.
- Estudio y resolución de un caso complejo de propiedad intelectual e industrial desde el punto de vista jurídico y el análisis de la jurisprudencia existente, incluyendo la preparación del proceso de defensa en diferentes vías.

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. Presentación del reto

Caso real de conflicto de propiedad intelectual o industrial en el que los estudiantes asumen los roles de demandante, demandado y tribunal; de tal manera que se presenten los distintos argumentos teóricos y jurídicos para la resolución del caso.

2. Sesiones de Masterclass de apoyo

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. Desarrollo cooperativo del reto

4. Defensa del reto

Resolución y defensa del caso de propiedad intelectual e industrial.

5. Sesión de feedback

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%
Sistema de Evaluación	Ponderación
Prueba final*	60 %
Defensa del reto	

***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».