

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE
DIGITAL**



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

PROPIEDAD INTELECTUAL

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos				
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)				
Departamento/Instituto:	Conocimientos transversales				
Materia:	Empresa y gestión				
Denominación de la asignatura:	Propiedad intelectual				
Código:	52034				
Curso:	Cuarto				
Semestre:	Primero				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria				
Créditos ECTS:	3				
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial				
Lengua vehicular:	Castellano				
Equipo docente:	Dra. Cristina Paredes				
Profesor/a:	Dra. Cristina Paredes				
Grupos:	4º DPIN				
Despacho:	Sala de profesores				
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	113	E-mail:	Cristina.paredes@live.u-tad.com
Página web: www.utad.com					

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Haber cursado la asignatura “Sociedad Digital”.
Aconsejables:
Al alumno le serán de gran utilidad los conocimientos, así como las habilidades que pudiera tener integradas anteriormente en relación a la organización, gestión de proyectos, iniciativa o espíritu emprendedor; así como algunos conceptos y reglas básicas jurídicas y económicas/empresariales. Es recomendable que a los requisitos propios del título de grado se le sumen algunos de los conocimientos y competencias adquiridas en las siguientes asignaturas: “Dirección y gestión de proyectos”, “Creación y desarrollo de empresas”, “Negocios y modelos digitales” y “Habilidades de dirección”.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
La asignatura <i>Propiedad Intelectual</i> cuenta con pleno sentido dentro del módulo de conocimientos transversales del Grado en <i>Diseño de Productos Interactivos</i> y se integra perfectamente dentro del grupo de asignaturas que componen la materia de Empresa y gestión.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.
El alumno para poder convertirse en un profesional del diseño de productos interactivos, en el grado cursa diferentes asignaturas que mantienen cierta relación de interdisciplinariedad con Propiedad Intelectual, tales como, <i>Dirección y gestión de proyectos</i> , al tratar de transmitir al alumno elementos comunes sobre los proyectos empresariales, así como, <i>Creación y desarrollo de empresas</i> y <i>Negocios y Modelos digitales</i> , en cuanto que también se trata de analizar ideas de negocio genéricas junto con las propias del ámbito de especialización del Grado, y finalmente con, <i>Habilidades de Dirección</i> pues a pesar de formar parte de otra materia, de Habilidades Generales dentro del Grado, no cabe duda, que para la resolución de conflictos claves en materia de Propiedad Intelectual supondrá una herramienta útil de todo profesional del Sector.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Esta asignatura de Propiedad Intelectual es de gran importancia para los alumnos del Grado de Diseño de Productos Interactivos ya que les ofrece una formación teórica junto con una proyección práctica sobre tecnología, copyright, marcas, derechos de la propiedad intelectual e industrial, así como, como una visión sobre la historia de los litigios y patentes de videojuegos y los procesos de piratería, lo que constituye una herramienta fundamental y de interés profesional indudable. Partiendo de la existencia de un mundo empresarial absolutamente globalizado y donde la internacionalización de los mercados es un elemento esencial, no cabe duda, de que la tendencia laboral actual ha de proyectarse hacia el autoempleo lo que convierte a

esta asignatura es fundamental pues, les acerca a la realidad profesional donde se desarrollaran su actividad empresarial.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> • CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua. • CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad. • CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones. • CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación. • CG6 - Manifestar motivación por la calidad. • CG7 - Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa. • CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo. • CG9 - Saber gestionar eficazmente el tiempo. • CG10 - Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales. • CG11 - Manejar habilidades 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador de producto interactivo. • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa. • Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación. • Actuar con liderazgo demostrando capacidades de negociación. • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Interesarse en temas medioambientales y sociales así como ser capaz de analizar la dimensión social de la actividad y la responsabilidad social corporativa • Trabajar en equipo • Planificar, gestionar y administrar eficazmente el tiempo de trabajo • Adaptarse al trabajo en contextos internacionales, diversos y multiculturales • Desarrollar habilidades básicas para las relaciones interpersonales • Valorar el sentido ético en el

<p>básicas para las relaciones interpersonales</p> <ul style="list-style-type: none"> • CG13 - Valorar el sentido ético en el trabajo. • CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares. • CG15 - Tener capacidad de organización y planificación. • CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes. • CG18 - Gestionar adecuadamente la información. • CG19 - Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional. 	<p>trabajo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender el trabajo en equipo multidisciplinar • Planificar y organizar el trabajo • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa.
<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>	<p>RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>
<ul style="list-style-type: none"> • CE4. Analizar las necesidades y las implicaciones morales y éticas asociadas al desarrollo y de diseño que se plantean a los creadores de productos interactivos. • CE22. Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto • CE23. Comprender los aspectos relevantes de la sociedad digital en el contexto de la sociología, la filosofía, la psicología, la ética, los valores morales y los aspectos relacionados con el conocimiento, que afectan a la creación, publicación y distribución de productos interactivos. • CE26. Comprender y saber 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender el entorno histórico de la actual industria digital y los cambios producidos en la sociedad debido a la inclusión de los nuevos medios digitales • Estimar los costes y los tiempos de desarrollo de un proyecto de videojuegos. • Relacionar la legislación sobre propiedad intelectual con diversos escenarios (nacional, europeo e internacional) • Identificar las fuentes de información económica relevante y su contenido. • Reflexionar sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas. • Interpretar datos relevantes de índole económica, política y cultural en el diseño de productos interactivos.

<p>tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CE27. Reconocer las implicaciones filosóficas, sociales y políticas de los diseños e innovaciones tecnológicos. • CE28. Detectar las implicaciones sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas 	
---	--

5. CONTENIDOS

<ul style="list-style-type: none"> • Tecnología, copyright y marcas registradas • Derecho de la propiedad industrial y propiedad intelectual • Historia de litigios y patentes de videojuegos • Contratos y licencias • Piratería
--

6. CRONOGRAMA

TEMAS	FECHAS
Tecnología, copyright y marcas registradas	Semanas 1-2-3
Derecho de la propiedad industrial y propiedad intelectual	Semanas 4-5-6
Historia de litigios y patentes de videojuegos	Semanas 7-8-9
Contratos y licencias	Semanas 10-11-12
Piratería	Semanas 13-14-15

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	14	0	14
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	3	0	3
	Aprendizaje basado en problemas	3	0	3
Clases prácticas	Aprendizaje orientado a proyectos	0	0	0
Prácticas externas	Aprendizaje orientado a proyectos	3	0	3
Tutorías	Aprendizaje basado en problemas	3	0	3
Actividades de evaluación		3	0	3
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	24	24
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	24	24
Estudio y trabajo autónomo, individual	Aprendizaje basado en problemas	0	24	24
	Aprendizaje orientado a proyectos	27	48	75

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	30%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portafolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	20%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

BARBERÁN MOLINA, P.J (2010). Manual práctico de propiedad intelectual. COLECCIÓN DERECHO-PRÁCTICA JURÍDICA.

BERCOVITZ, R. (2012): Manual de propiedad Intelectual (5ªed). TIRANT LO BLANCH.

ROGEL VIDE, C., SERRANO GÓMEZ, E.: Manual de Derecho de autor (propiedad intelectual). Editorial Reus.

Bibliografía recomendada

BERCOVITZ, R. (COORD.).(2007): Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual. EDITORIAL TECNOS.

BERENGUER, J. M^a. & RAMOS-IZQUIERDO, J. A. (2003): Negocios digitales: competir usando tecnologías de la información. EUNSA. EDICIONES UNIVERSIDAD DE NAVARRA, S.A.

CELAYA, J. (2011): La empresa en la web 2.0: el impacto de las redes sociales y las nuevas formas de comunicación en la estrategia empresarial. EDICIONES GESTION 2000.

DONAIRE VILLA, F.J., PLANELLS DE LA MAZA, A. J., (2012): La protección jurídica de los derechos de autor de los creadores de videojuegos. "statu quo perspectivas y desafíos". TRAMA EDITORIAL.

LACOSTE, J. A. (2012): El perfil humano y profesional de los emprendedores digitales. BUBOK PUBLISHING.

MARTÍN SALAMANCA, S. (2011): "La cuestión en las obras cinematográficas, los formatos televisivos y las adaptaciones cinematográficas de videojuegos: cuando las ideas se hacen imágenes", en Rogel Vide, C., Sáiz, C., (COORD.), *Ideas, bocetos, proyectos y derecho de autor*, (pp. 97-122). EDITORIAL REUS.

PÉREZ DE CASTRO, N. (2001): Las obras audiovisuales. Panorámica jurídica. EDITORIAL REUS.

RODRÍGUEZ PARDO, J. (2003): El derecho de autor en la obra multimedia. EDITORIAL

DYKINSON.

Webgrafía básica

Organización Mundial del Comercio

www.wto.org/english/tratop e/trips e.htm

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual

www.wipo.int

Organización Mundial de la Salud. Productos Médicos Internacionales de Lucha contra la falsificación Grupo de Tareas (IMPACT)

www.who.int/impact/en

Alianza para la Seguridad y la Prosperidad de América del Norte (ASPAN)

www.spp.gov

Organización Mundial de la Salud. Productos Médicos Internacionales de Lucha contra la falsificación Grupo de Tareas (IMPACT)

www.who.int/impact/en

Alianza para la Seguridad y la Prosperidad de América del Norte (ASPAN)

www.spp.gov

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

El aula a utilizar en la impartición de las clases dependerá del modelo organizativo de que se trate. En general, un aula “teórica” con disponibilidad mínima de pizarra clásica y proyección de diapositivas en *power point* será suficiente.

Algunas dinámicas de clase o actividades requerirán cierta flexibilidad en la disposición de las

mesas y sillas a fin de adecuarse mejor a las exigencias de espacio e interacción entre los alumnos.

MATERIALES:

Para las dinámicas de grupo y actividades grupales se requiere la accesibilidad al siguiente material:

-1 caja de rotuladores de colores para escribir en la pizarra.

SOFTWARE:

-Sistema operativo

-Navegadores de Internet

-Hojas de cálculo