

Propiedad intelectual y nuevas tecnologías

Número total de créditos ECTS	6	
Tipología	Obligatoria	
Organización temporal	Semestre 2	
Modalidad	Virtual	
Idioma	Castellano	
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Régimen jurídico de la propiedad intelectual. • Régimen jurídico de la protección jurídica del software. • Régimen jurídico aplicable a las bases de datos. • Análisis de problemas relacionados con la explotación o vulneración de derechos de propiedad intelectual y establecimiento de estrategias adecuadas para su protección y defensa. • Análisis sectorial en el ámbito de las nuevas tecnologías e inteligencia artificial. • Análisis sectorial en el ámbito de la industria audiovisual y musical. • Análisis de la normativa española, europea e internacional. 	
Resultados de aprendizaje TÍTULO	Conocimientos y contenidos	CC02 Conocer de manera avanzada la regulación jurídica de los derechos de propiedad intelectual e industrial CC06 Examinar las instituciones y los sistemas de interpretación que se aplican en el derecho de la propiedad intelectual y de la competencia CC08 Identificar las principales resoluciones y la jurisprudencia aplicable al caso concreto.
	Habilidades y destrezas	HD03 Solucionar controversias jurídicas y asesorar jurídicamente a los interesados y representarles ante las Administraciones, seleccionando el instrumento jurídico procedente en cada caso
	Competencias	CP01 Analizar el derecho de defensa ante tribunales y administraciones públicas de los clientes en el marco de los derechos de propiedad intelectual e industrial y el derecho de la competencia CP03 Planificar adecuadamente las pretensiones objeto del proceso o las estrategias registrales de protección jurídica de los activos intangibles
Resultados de aprendizaje ASIGNATURA		
<ul style="list-style-type: none"> • Establecer estrategias adecuadas para la defensa de los derechos de propiedad intelectual y de la protección jurídica del software. • Integrar los conocimientos jurídicos en materia de propiedad intelectual para resolver conflictos relacionados con la vulneración de derechos de propiedad intelectual. • Aplicar la legislación en materia de propiedad intelectual a la salvaguarda de sectores como la industria audiovisual o musical. 		

Actividades formativas	Horas totales
Clases Expositivas síncronas	10
Seminarios síncronos	2
Clases prácticas síncronas	10
Actividades Dirigidas Asíncronas	24
Tutorías	12
Trabajo autónomo	88
Prueba de evaluación final	4
Total	150

Sistemas de evaluación	MÍNIMO	MÁXIMO
Evaluación final: prueba o examen virtual	50	50
Resolución problemas	10	30
Estudio casos / Proyectos	10	30
Otras actividades de evaluación continua	0	10
Total	70	120