

HABLEMOS DE LA INDICACIÓN GEOGRÁFICA



Módulo I



Curso
Propiedad
Intelectual



Tema
Clasificación
de la
propiedad
intelectual -
OMPI-



Lección 2

Actividad

- **Descripción breve:** Los alumnos aprenderán sobre la clasificación de la propiedad intelectual según la OMPI.
- **Metodología:** Aprendizaje con base en proyectos.
- **Duración:** 3 horas.
- **Dificultad (alta - media - baja):** Media.
- **Individual / equipo:** Individual.
- **Aula / Casa:** La actividad debe desarrollarse durante la clase.
- **¿Qué necesitamos para realizar esta actividad?**
 - **Hardware:** Necesitaremos un dispositivo (computadora, teléfono inteligente o tableta).

Descripción

- **Descripción del texto:** Taller 3- Clasificación de la propiedad intelectual -OMPI

Hablemos de Indicación Geográfica



Actividad 1- Descubriendo los tipos de propiedad intelectual en el marco global.

El Mapa de Propiedad Intelectual: Utiliza cualquier herramienta gráfica para obtener un mapa del globo -Ejemplo: EZ Map, GIS, Gmaps- e identifica los elementos importantes y diferenciadores de determinados puntos geográficos con ejemplos de su legislación en materia de propiedad intelectual.

Actividad 2- Ejemplificar los tipos de propiedad intelectual.

Investiga con el ente Legislativo de Propiedad Intelectual de su país, al menos CUATRO registros de propiedad intelectual que hayan sido producidos en los últimos dos años y complete la siguiente TABLA:

¿QUÉ SE REGISTRA COMO PROPIEDAD INTELECTUAL?	
1. Tipo de producto	
2. Name of the registered product	
3. Registro por institución o por persona	
4. ¿Qué tipo de registro se utilizó?	
5. Costo de este tipo de registro	
6. Tiempo de procesamiento de registro	

Instrucciones

1. PASO 1: Obtenga un mapa del mundo usando una de estas herramientas: EZ Map, GIS o GMaps.
2. PASO 2: Identificar elementos de diferentes regiones geográficas y dar ejemplos de su legislación de propiedad intelectual.
3. PASO 3: Investigue con el ente Legislativo de Propiedad Intelectual de su país, por lo menos CUATRO registros de propiedad intelectual que se hayan producido en los últimos dos años.
4. PASO 4: Completa la tabla.

Resultados esperados

- Reconocer el marco legal vigente para el registro de la propiedad intelectual de los productos que se diseñen para la Plataforma O-City.

Esta actividad se puede utilizar en otro (módulo, curso, tema, lección):

- Cualquier módulo, curso, tema o lección, como antecedentes en materia de propiedad intelectual.



DIGICOMP (Competencias desarrolladas):

1. ALFABETIZACIÓN DE INFORMACIÓN Y DATOS

1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos digitales

2. CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

2.1 Derechos de autor y licencias

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):

1. EN ACCIÓN

1.1 Aprendizaje a través de la experiencia

1.2 Creatividad

1.3 Visión

