Diplomado

Protección de Productos Creativos e Intangibles



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Protección de Productos Creativos e Intangibles

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/proteccion-productos-creativos-intangibles**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología
pág. 20

06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

La protección de la propiedad intelectual está a la orden del día en el campo de los videojuegos. Las empresas de desarrollo, especialmente las de hardware, necesitan proteger sus activos más valiosos ante posibles plagios o copias por parte de la competencia. Siendo un sector que evoluciona tecnológicamente cada año, se hace necesario actualizar asimismo los conocimientos en materia de protección legal, a fin de que los profesionales de los videojuegos puedan ofrecer las mejores soluciones posibles dentro de cada marco legislativo concreto. TECH ha elaborado este programa para, precisamente, darle herramientas de protección legal y jurídica a todos los profesionales del desarrollo de videojuegos, evitando así que sus mejores ideas se vayan a la competencia.





Serás imprescindible en cualquier proyecto ambicioso de hardware o software gracias al paraguas legal que podrás ofrecer a las compañías”

La historia de la protección legal en los videojuegos tiene un largo recorrido. Ya en sus inicios Nintendo tuvo que afrontar una batalla legal muy conocida contra Universal por los derechos del personaje Donkey Kong. Finalmente fue el abogado John Kirby quien consiguió ganar el pleito a favor de la compañía nipona gracias a sus conocimientos en jurisdicción, por lo que Nintendo le homenajeó poniendo su nombre al icónico personaje rosado.

Este caso se suma a tantos otros que han tenido que afrontar las desarrolladoras de videojuegos contra otras empresas culturales o incluso del propio ámbito electrónico. Además, es muy frecuente que las empresas más potentes como Sony, Nintendo o Microsoft patenten sus nuevos diseños de periféricos para evitar posibles plagios de la competencia.

Viendo la importancia histórica y actual de la Protección de Productos Creativos e Intangibles, TECH ha elaborado la presente titulación para que todos los profesionales del sector de los videojuegos puedan obtener una especialización en materia legal y distinguirse así con eficacia en su campo de trabajo.

Además, el programa cuenta con la ventaja de impartirse de forma 100% online, sin necesidad de acudir a un centro físico ni a clases presenciales. El alumno tiene la libertad de descargarse la totalidad del temario y estudiarlo según se ajuste mejor a sus propias circunstancias.

Este **Diplomado en Protección de Productos Creativos e Intangibles** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de la capacitación son:

- Profundización en la protección jurídica de activos intangibles y las diferentes herramientas que se puedes usar para ello: propiedad intelectual, propiedad industrial y derecho publicitario
- Metodología que promueve la adquisición de habilidades en el campo de la investigación de mercado, el derecho, la visión estratégica, herramientas digitales y de co-creación
- Casos prácticos para cada campo en los que ver, de forma realista, como aplicar los conocimientos adquiridos
- Estudio de la normativa actual y aplicable para la correcta gestión de la protección intelectual de diferentes obras
- Comprensión y análisis de las entidades de gestión responsables con las que se trabajará en el futuro en el ámbito laboral
- Disponibilidad de acceso a los contenidos en todo momento, 100% online, flexible y adaptable a cada horario particular

Tú podrías ser el próximo John Kirby de la industria gracias a los conocimientos de este Diplomado de TECH"

Sabiendo proteger eficazmente los bienes más valiosos de la industria de los videojuegos podrás tener acceso a los proyectos más ambiciosos y top secret de la industria"

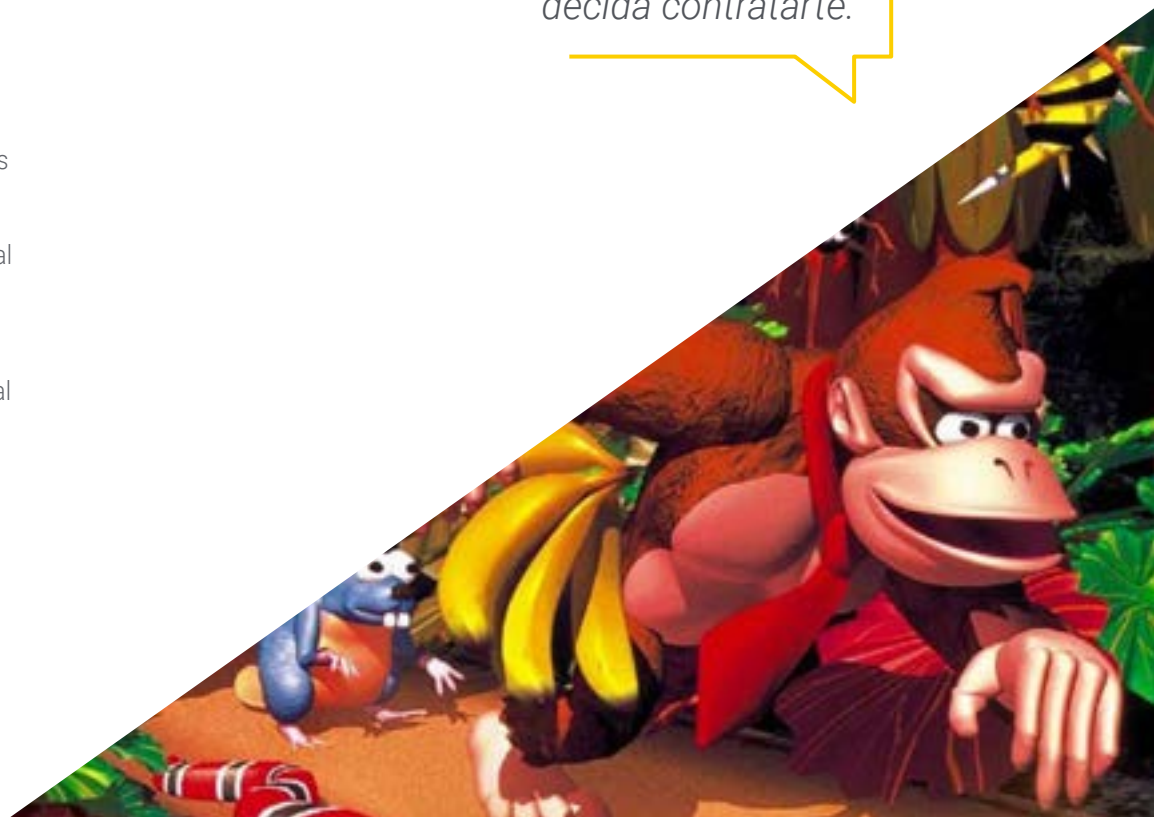
TECH te ofrece el mejor material y competencias complementarias para que le des a tu carrera ese impulso que le falta para triunfar en el mundo de los videojuegos.

Destacarás frente a otros compañeros de profesión gracias a una enseñanza específica y útil para toda empresa que decida contratarte.

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

El objetivo del presente Diplomado en Protección de Productos Creativos e Intangibles de TECH es el de proporcionar al alumno todos los conocimientos y herramientas legales posibles, a fin de que sepa administrar con solvencia cualquier proyecto que requiera una especial protección jurídica. Para ello, se asegura de que el material didáctico es de calidad reuniendo a los mejores expertos en jurisdicción y empresas creativas de la industria y marcando unos objetivos claros para el alumnado.





Este Diplomado te abrirá las puertas hacia las mejores desarrolladoras y editoras del mundo de los videojuegos”

Objetivos generales

- Ofrecer conocimientos útiles para la capacitación de los estudiantes, procurándoles competencias para el desarrollo y aplicación de ideas originales en su quehacer personal y profesional
- Entender cómo la creatividad y la innovación se han convertido en los motores de la economía
- Resolver problemas en entornos novedosos y en contextos interdisciplinares sobre el ámbito de la gestión de la creatividad
- Integrar los conocimientos propios adquiridos con los correspondientes a otras personas, formulando juicios y razonamientos fundados sobre la base de la información disponible en cada caso
- Saber gestionar el proceso de creación y puesta en práctica de ideas novedosas sobre un tema determinado
- Adquirir conocimientos específicos para la gestión de las empresas y organizaciones en el nuevo contexto de las industrias creativas
- Actualización progresiva y constante en entornos autónomos de formación
- Poseer herramientas para analizar las realidades económicas, sociales y culturales en las que se desarrolla y transforman las industrias creativas hoy en día
- Ayudar al alumno a que adquiera las competencias necesarias para desarrollar y evolucionar su perfil profesional tanto en entornos empresariales como de emprendimiento
- Utilizar de nuevas tecnologías de información y comunicación como instrumentos de formación e intercambio de experiencias en el ámbito de estudio
- Desarrollar habilidades comunicativas, tanto escritas como orales, así como de realización de presentaciones profesionales eficaces en la práctica cotidiana
- Adquirir habilidades de investigación de mercado, visión estratégica, metodologías digitales y de co-creación





Objetivos específicos

- Profundizar en la importancia de la propiedad intelectual en el ámbito creativo
- Diferenciar y aprender a usar las herramientas jurídicas con las que proteger las obras intelectuales
- Aplicar los conocimientos adquiridos en casos prácticos reales
- Conocer las entidades relevantes en el ámbito de la protección intelectual

Tus objetivos profesionales estarán más cerca que nunca gracias a este Diplomado en Protección de Productos Creativos e Intangibles"

03

Dirección del curso

El personal docente reunido por TECH para la confección del presente Diplomado posee una dilatada experiencia en el ámbito de la dirección creativa y la protección legal de bienes tanto tangibles como intangibles. Esta experiencia profesional es de utilidad para el alumno, pues garantiza la calidad y especialización de la enseñanza. El estudiante estará apoyado en todo momento por profesionales del ámbito creativo que le ayudarán a alcanzar sus objetivos laborales.





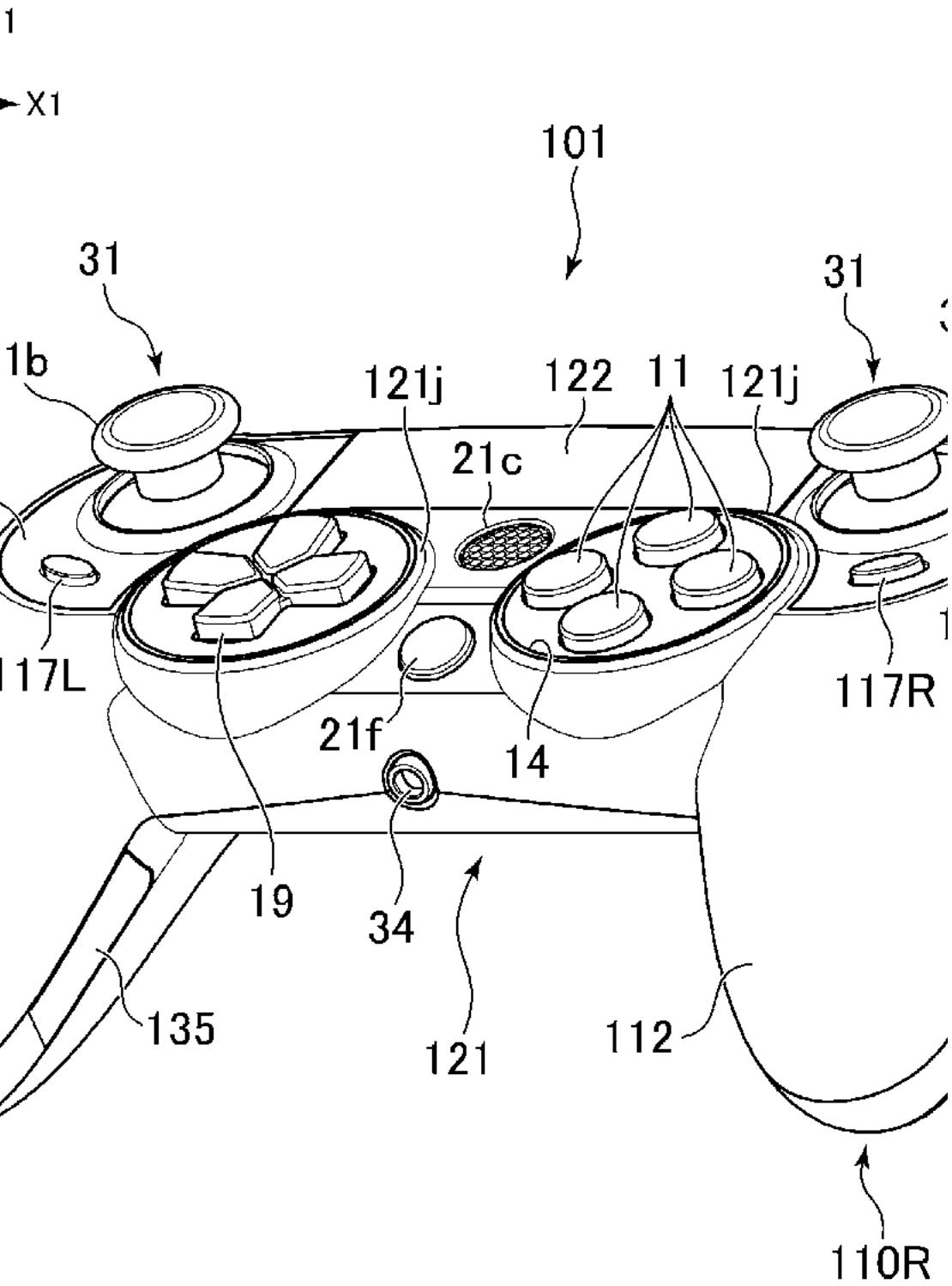
Los mejores profesionales están en TECH. Asegura tu éxito laboral en el mundo de los videojuegos aprendiendo de sus mejores consejos en materia de Protección de Productos Creativos e Intangibles"

Dirección



Dra. Velar, Marga

- Gerente de Marketing Corporativo en SGN Group (Nueva York)
- Dirección en Forefashion Lab
- Profesora en el Centro Universitario Villanueva, en ISEM Fashion Business School y en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra
- Doctora en Comunicación por la Universidad Carlos III de Madrid
- Licenciada en Comunicación Audiovisual con diploma en Comunicación y Gestión de Moda por el Centro Universitario Villanueva, Universidad Complutense
- MBA Gestión de Empresas de Moda por ISEM Fashion Business School



Profesores

Dña. Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- Legal Counsel para el Director General de la empresa Eley Hawk
- Profesora en el Colegio de Abogados de Madrid en el Máster en Derecho Digital, Innovación y Tecnologías Emergentes
- Asesoramiento jurídico en el ámbito del Derecho publicitario para Autocontrol (Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial)
- Diseñadora en múltiples proyectos de empresas como el Estudio Mariscal, RBA Ediciones (Revistas National Geographic y El Mueble) o los Laboratorios Echevarne
- Licenciada en Derecho y en Diseño por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona
- Especializada en Propiedad Intelectual con un Máster Oficial por la Universidad Pontificia Comillas (ICADE) en Madrid

04

Estructura y contenido

El alumno aprenderá durante la duración del presente Diplomado en Protección de Productos Creativos e Intangibles diversas materias imprescindibles para la adecuada defensa de patentes e ideas de especial delicadeza. A lo largo de los 10 temas que abarca el módulo, el estudiante profundizará en la propiedad intelectual e industrial, sus principales diferencias y marcos legislativos, las buenas prácticas en materia de salvaguarda jurídica y el derecho publicitario como una herramienta útil de cara a la promoción y Marketing de videojuegos.





Explicado de forma clara, concisa y sencilla, entenderás los términos legales más relevantes para poder proteger los bienes intelectuales más valiosos del mundo de los videojuegos”

Módulo 1. Protección de productos creativos e intangibles

1.1. Protección jurídica de activos intangibles
- 1.1.1. Propiedad intelectual
- 1.1.2. Propiedad industrial
- 1.1.3. Derecho publicitario

1.2. Propiedad intelectual I
- 1.2.1. Normativa aplicable
- 1.2.2. Aspectos y cuestiones relevantes
- 1.2.3. Casos prácticos

1.3. Propiedad intelectual II
- 1.3.1. Registro de la propiedad intelectual
- 1.3.2. Símbolos de reserva de derechos y otras vías de protección
- 1.3.3. Licencias para la difusión de contenidos

1.4. Propiedad intelectual III
- 1.4.1. Entidades de gestión
- 1.4.2. La comisión de propiedad intelectual
- 1.4.3. Organismos relevantes

1.5. Propiedad Industrial I: marcas
- 1.5.1. Normativa aplicable
- 1.5.2. Aspectos y cuestiones relevantes
- 1.5.3. Aplicaciones reales

1.6. Propiedad industrial II: diseños industriales
- 1.6.1. Normativa aplicable
- 1.6.2. Aspectos y cuestiones relevantes
- 1.6.3. Práctica jurídica





1.7. Propiedad industrial III: patentes y modelos de utilidad
  1.7.1. Normativa aplicable
  1.7.2. Aspectos y cuestiones relevantes
  1.7.3. Casos de estudio
1.8. Propiedad intelectual e Industrial: práctica
  1.8.1. Propiedad intelectual vs. Propiedad industrial (Derecho Comparado)
  1.8.2. Cuestiones prácticas para la resolución de conflictos
  1.8.3. Caso práctico: pasos a seguir
1.9. Derecho publicitario I
  1.9.1. Normativa aplicable
  1.9.2. Aspectos y cuestiones relevantes
  1.9.3. Jurisprudencia en materia publicitaria
1.10. Derecho publicitario II
  1.10.1. Autorregulación publicitaria
  1.10.2. Autocontrol
  1.10.3. Jurado de la publicidad

Tienes en tu mano la oportunidad de obtener una especialización única en tu campo. No la dejes escapar y matricúlate ya”

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

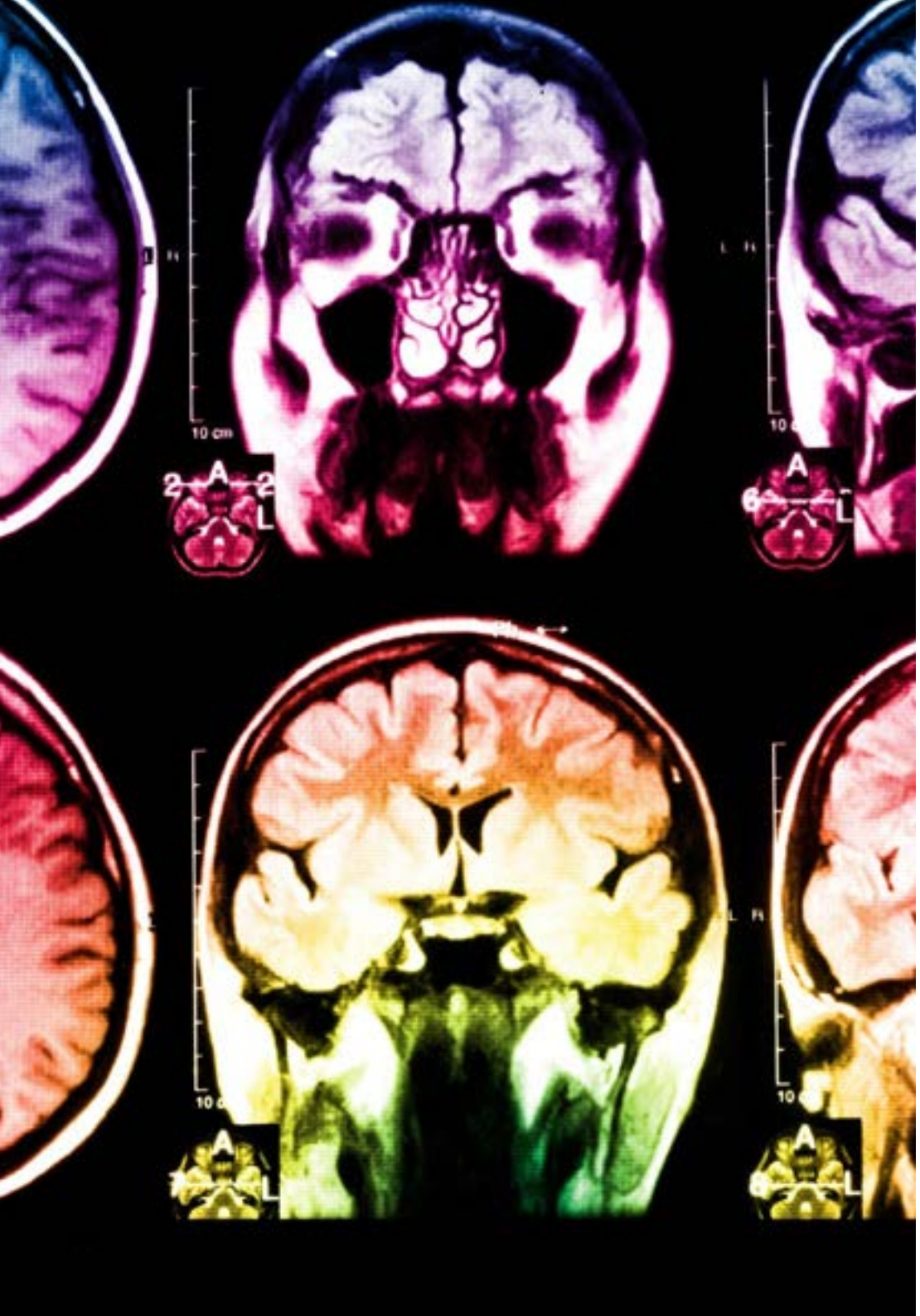
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

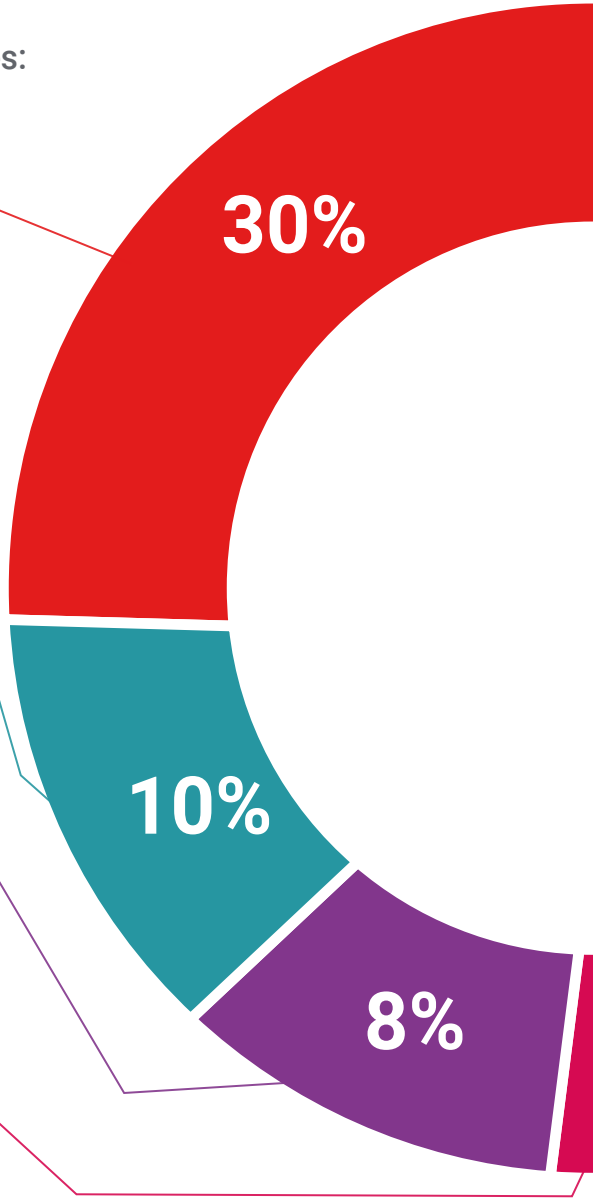
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

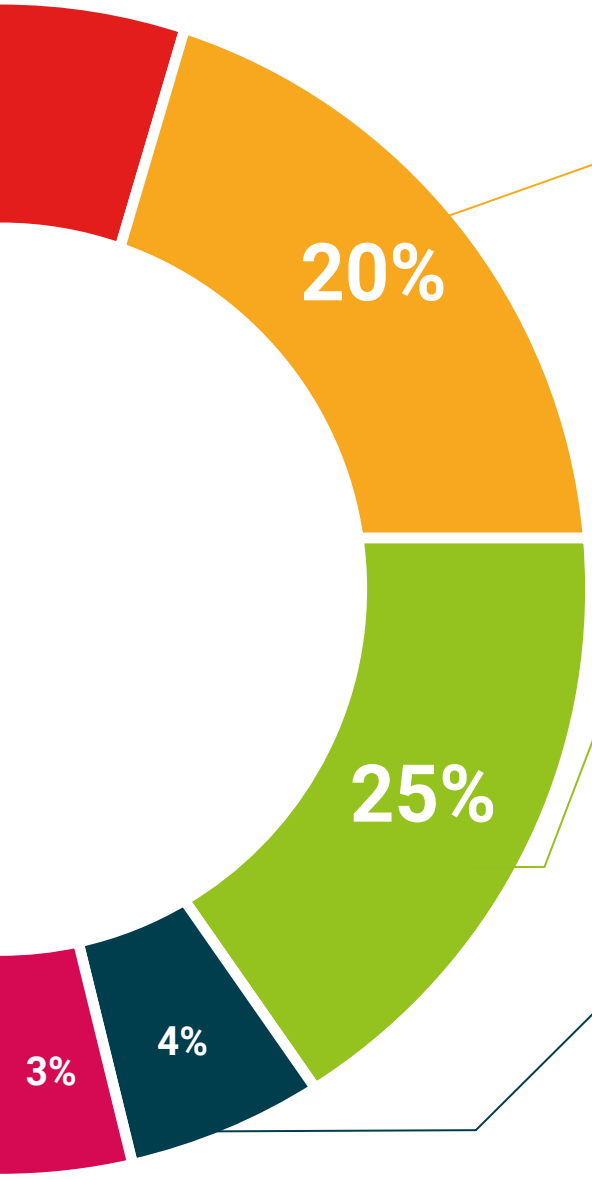
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

El Diplomado en Protección de Productos Creativos e Intangibles garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites"

Este **Diplomado en Protección de Productos Creativos e Intangibles** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Protección de Productos Creativos e Intangibles**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Protección de productos Creativos e Intangibles

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Diplomado

Protección de Productos Creativos e Intangibles

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Protección de Productos Creativos e Intangibles



tech universidad tecnológica