

Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

	CONTENIDO TEÓRICO	TRABAJOS (10 puntos)	EVENTOS (5 puntos)
Semana 1	<p>Tema 1. Contexto general de la Propiedad Intelectual e industrial en el entorno tecnológico y la sociedad de la información (IP in a nutshell)</p> <p>1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. ¿Qué es la Propiedad Intelectual? 1.3. Principios básicos del Derecho de Autor y Derechos Conexos 1.4. Principios básicos de la Propiedad Industrial</p>		<p>*Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a elegir a lo largo del cuatrimestre (0,25 puntos cada una)</p>
Semana 2	<p>Tema 2. Protección jurídica del software</p> <p>2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Introducción y cuestiones fundamentales. Concepto y alcance del <i>software</i>. Código fuente, código objeto, fórmulas, algoritmos y manuales 2.3. La originalidad y la protección de las ideas y su forma de expresión 2.4. Protección jurídica del <i>software</i> desde el derecho positivo. Regulación Europea, Española y en el derecho comparado</p>	<p>Trabajo: Investigación de derecho comparado (2 puntos)</p>	
Semana 3	<p>Tema 2. Protección jurídica del Software</p> <p>2.5. Titularidad de los derechos de propiedad intelectual del software 2.6. Contenido de los derechos morales y de explotación del <i>software</i> 2.7. Límites a los derechos de explotación 2.8. Aspectos registrables</p>		
Semana 4	<p>Tema 2. Protección jurídica del software</p> <p>2.9. Duración de los derechos, Infracciones y medidas de protección 2.10. Protección Penal del <i>software</i></p>		<p>Test tema 2 (0,4 puntos)</p>

	CONTENIDO TEÓRICO	TRABAJOS (10 puntos)	EVENTOS (5 puntos)
Semana 5	<p>Tema 3. Los derechos de uso y los diferentes sistemas de licencia de <i>software</i></p> <p>3.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>3.2. Derechos de uso y contratos de licencia</p> <p>3.3. Sistema de <i>software</i> propietario, análisis de sus principales rasgos</p>		<p>Foro: ¿El acuerdo de licencia es una relación jurídica bilateral sinalagmática perfecta? (1,7 puntos)</p>
Semana 6	<p>Tema 3. Los derechos de uso y los diferentes sistemas de licencia de <i>software</i></p> <p>3.4. Análisis de contratos de licencia</p>	<p>Trabajo: Caso práctico de Elzaburu sobre licencia de uso de un programa de ordenador (3 puntos)</p>	<p>Test tema 3 (0,4 puntos)</p>
Semana 7	<p>Tema 4. La gestión de Activos de <i>Software</i></p> <p>4.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>4.2. El <i>software</i> como activo inmaterial</p> <p>4.3. Aspectos contables del <i>software</i> como activo</p>		
Semana 8	<p>Tema 4. La gestión de Activos de <i>Software</i></p> <p>4.4. Modelos estandarizados de la gestión de activos de <i>software</i> referencia a la ISO 19770</p> <p>4.5. Licencias de uso como activos empresariales, reutilización y agotamiento del derecho</p>		<p>Test tema 4 (0,4 puntos)</p>
Semana 9	<p>Tema 5. Patentes de <i>software</i></p> <p>5.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>5.2. Contexto general de la cuestión</p> <p>5.3. Dificultades Actuales ligadas a las patentes del <i>software</i></p>		

	CONTENIDO TEÓRICO	TRABAJOS (10 puntos)	EVENTOS (5 puntos)
Semana 10	<p>Tema 5. Patentes de <i>software</i> 5.4. Evolución de la patentabilidad del <i>software</i> en EE.UU. 5.5. Situación de las patentes de <i>software</i> en Europa</p>		
Semana 11	<p>Tema 5. Patentes de <i>software</i> 5.6. Cuestiones jurídicas y económicas 5.7. Análisis económico del Derecho aplicado a las patentes de <i>software</i></p>	<p>Trabajo: Análisis jurisprudencial sobre el ASUNTO C-355/12 Nintendo Vs PCBox (2 puntos)</p>	<p>Test Tema 5 (0,4 puntos)</p>
Semana 12	<p>Tema 6. Protección jurídica de los videojuegos 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Introducción y complejidad de la cuestión 6.3. Particularidades inherentes a la naturaleza del videojuego y la compleja calificación como tipo de obra protegible 6.4. Cuestiones sobre la autoría y titularidad de los derechos de propiedad intelectual sobre los videojuegos 6.5. Consideraciones finales sobre la condición sui generis del fenómeno y su necesaria articulación legal</p>	<p>Trabajo: Caso práctico Elzaburu sobre los problemas jurídicos presentes en la elaboración y comercialización de un videojuego (3 puntos)</p>	<p>Test tema 6 (0,4 puntos)</p>
Semana 13	<p>Tema 7. Régimen sui generis de bases de datos 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Evolución histórica y naturaleza del derecho sui generis y su compatibilidad con el sistema de derechos de autor y otros sistemas de protección</p>		
Semana 14	<p>Tema 7. Régimen sui generis de bases de datos (continuación) 7.3. Algunas consideraciones sobre el Derecho sui generis sobre las bases de datos</p>		

	CONTENIDO TEÓRICO	TRABAJOS (10 puntos)	EVENTOS (5 puntos)
Semana 15	Tema 7. Régimen sui generis de bases de datos (continuación) 7.4. Análisis del Impacto de la Directiva Europea sobre la Protección Jurídica de las Bases de datos		Test Tema 7 (0,4 puntos)
Semana 16	Semana de exámenes		

NOTA

Esta **Programación semanal** puede ser modificada si el profesor lo considera oportuno para el enriquecimiento de la asignatura.