

Modul 1 – Design in Business Studies

Plan de Lectie

Deliverable: IO1.A4.2



DATE

CIVIC

Autor: Your Name

Proiect Nr: 2020-1-UK01-KA201-078934



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

REVISION HISTORY

Version	Date	Author	Description	Action	Pages
1.0	20/01/2021	HESO	Creation	C	TBS

(*) Action: C = Creation, I = Insert, U = Update, R = Replace, D = Delete

REFERENCED DOCUMENTS

ID	Reference	Title
1	2020-1-UK01-KA201-078934	IPinSTEAM Proposal
2		

APPLICABLE DOCUMENTS

ID	Reference	Title
1		
2		

Contents

1. Titlul.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Informatii generale	Error! Bookmark not defined.
1.1.1 Descriere.....	Error! Bookmark not defined.
1.1.2 Obiective – Dreptul de Proprietate Intelectuala in STEAM	4
1.1.3 Links catre curriculum	Error! Bookmark not defined.
1.1.4 Durata	Error! Bookmark not defined.
1.1.5 Extra materiale solicitate.....	5
1.2 Step-by-step instructiuni	5
1.2.1 Introducere si orientare	6
1.2.2 Pregatire si conceptualizare.....	6
1.2.3 Investigatie.....	6
1.2.4 Concluzii	6
1.3 Intrebări pentru testarea cunoștințelor	7
2. Resurse aditionale.....	7
2.1 Lectură în continuare	7
2.2 Appendix	8
Referinte	8

1. Make it real!

1.1 Informatii generale

În acest plan de lecție „Fă-l real!”, elevii pot vedea cum o idee bună poate deveni tangibilă. Ideea menționată în acest caz este reprezentată de un nou design pe care elevul trebuie să-l creeze pentru un nou produs. Poate fi o versiune nouă a unui telefon sau o funcție nouă pentru o consolă de jocuri video etc.

1.1.1 Descriere

Următorul plan de lecție va implica un mic exercițiu de predare despre drepturile de proiectare, în contextul studiilor economice de afaceri.

1.1.2 Obiectivele invatarii – Dreptul de Proprietate in STEAM

Următorul plan de lecție are scopul de a preda într-un mod amuzant despre cum sunt create modelele, cum funcționează acestea în lumea afacerilor și, în sfârșit, cum să le înregistrăm.

1.1.3 Links catre curriculum

Următorul plan de lecție se leagă de subiectele STEAM, în special de cea de Studii Sociale. Studiile sociale oferă o înțelegere largă a disciplinelor academice care constituie științele sociale. Acestea includ sociologia, sănătatea și politica socială, studiile de afaceri, economie, învățarea pe tot parcursul vieții și politică.

Acest plan de lecție va fi legat de subiectul de studii de afaceri.

1.1.4 Durata

Următorul plan de lecție poate dura de la 2 până la 3 ore într-o clasă de aproximativ 15 până la 25 de elevi.

1.1.5 Extra materials

- o O tablă pe sală de clasă
- o Pix, creioane colorate sau creion
- o Hârtie

1.2 Step-by-step instructiuni

Planul de lecție creat pentru a preda mai profund despre drepturile de proiectare și modul în care acestea funcționează în lumea economică a afacerilor, se bazează pe un exercițiu DIY.

1. În primul rând, profesorul trebuie să arate elevilor dosarul principal de conținut despre drepturile de proiectare în Studii de afaceri pentru ca aceștia să se familiarizeze cu tema tratată. Acest lucru va permite, de asemenea, elevilor să înțeleagă mai bine cum funcționează drepturile de proiectare, ce tipuri diferite de drepturi de proiectare există și care sunt modalitățile de înregistrare a unui design.

2. În al doilea rând, profesorul va explica contextul jocului scriindu-l pe tablă:

„Sunteți un designer responsabil pentru crearea unei noi versiuni a unui produs existent, care îl va face să zboare de pe rafturi. Poate fi, de exemplu, un nou design pentru o nouă versiune de iPhone, o nouă caracteristică pentru o consolă de jocuri video PlayStation sau Nintendo etc.

Amintiți-vă: trebuie să fie ceva nou, cu caracter individual și, de asemenea, nu trebuie să fie dictat doar de funcționalitate.

Odată ce ați terminat cu designul practic, va trebui să vă înregistrați noul design, să vă prezentați noul produs pe piață (restul studenților) pentru a-l vinde. Ai 1 oră!”

3. Elevii sunt împărțiți în grupuri de 4 sau 5 persoane.

4. Amintiți-vă: elevii trebuie să-și dezvolte creativitatea! Așa că lăsați-i să se plimbe liberi cu pix și hârtie și să-și creeze noile modele.

5. Oferiți elevilor o oră de timp pentru a-și crea desenele și pentru a le înregistra.

6. Când ora se termină, fiecare grup de studenți va avea maximum 20 de minute pentru a-și prezenta produsul cu noul său design și pentru a explica de ce este nou și trebuie înregistrat.

7. La sfârșitul tuturor prezentărilor, profesorul trebuie să decidă cine a câștigat pentru cel mai bun design. Grupurile vor fi evaluate cu privire la originalitatea desenului, la calitatea prezentării lor și la acuratețea informațiilor privind modul de înregistrare a acestor drepturi de desen.



Imag 1: Project logo

Source: IPinSTEAM project

1.2.1 Introducere si orientare

În această fază contextul jocului este prezentat elevilor de către profesorul lor. Subiectul jocului, care reprezintă un fel de context, este următorul

Sunteți un designer responsabil pentru crearea unei noi versiuni a unui produs existent, care îl va face să zboare de pe rafturi. Poate fi, de exemplu, un nou design pentru o nouă versiune de iPhone, o consolă de jocuri video PlayStation sau Nintendo etc.

Amintiți-vă: trebuie să fie ceva nou, cu caracter individual și, de asemenea, nu trebuie să fie dictat doar de funcționalitate.

Odată ce ați terminat cu designul practic, va trebui să vă înregistrați noul design, să vă prezentați noul produs pe piață (restul studenților) pentru a-l vinde. Ai 1 oră!"

1.2.2 Pregatire, conceptualizare

În această fază profesorul poate răspunde la eventuale întrebări sau poate clarifica orice îndoieli pe care elevii le-ar putea avea cu privire la contextul prezentat în faza anterioară.

În această fază, profesorul începe, de asemenea, să prezinte materialul teoretic despre subiect, în acest caz „Drepturile de proiectare în studiile de afaceri”, inclusiv definițiile conceptului, cunoștințele teoretice sau alte informații de bază prealabile.

Încă o dată, elevii pot pune întrebări și pot obține orice clarificări de la profesorul lor înainte de a începe exercițiul.

1.2.3 Investigatie

În această fază profesorul împarte elevii în grupuri mici, în 4 sau 5 persoane și oferă materialul pe care să-l lucreze elevilor, cum ar fi fișe de lucru cu instrucțiuni, înainte de a începe exercițiul principal.

1.2.4 Concluzii

În această fază de concluzie sunt rezumate principalele puncte, răspunsuri, rezultate și pași. De asemenea, poate avea loc o discuție între elevi pentru a încheia subiectele cheie abordate în planul de lecție. O discuție poate ajuta, de asemenea, elevii să reflecteze asupra punctului principal al temei și să obțină informații noi prin învățare.

1.3 Intrebari privind testarea

Planul de lecție poate fi însoțit de un scurt test de aproximativ cinci întrebări cheie care pot fi folosite pentru a verifica dobândirea cunoștințelor de către cursanți. Răspunsurile corecte la întrebările cu răspunsuri multiple pot fi marcate cu bold.

Întrebarea 1: Drepturile de design protejează doar aspectul produselor funcționale
Adevarat /**fals**

Întrebarea 2: Drepturile de design protejează aspectul unui produs, inclusiv: forma, culorile, textura, materialele și ornamentația acestuia.

Adevarat /fals

Întrebarea 3: Unde pot solicita înregistrarea designului meu în Marea Britanie?

Oficiul de proprietate intelectuală din Regatul Unit

Oficiul European de Proprietate Intelectuală

Parlament

Întrebarea 2: Ce condiții trebuie să aibă un desen sau model pentru a solicita înregistrarea dreptului de desen sau model?

[Personaj individual] [Cost redus] [Funcționalitate] [Noutate]

2. Resurse

2.1 Lecturati

Design rights - Intellectual property. (2020, October 30). Clarke Willmott LLP.

<https://www.clarkewillmott.com/legal-services/intellectual-property-lawyers/design-rights/>

Design Rights. (2020). Oury Clark. <https://www.ouryclark.com/resource-library/quick-guides/intellectual-property/design-rights.html>

How your unregistered designs are protected. (2015, September 23). GOV.UK.

<https://www.gov.uk/unregistered-designs>

I'm an artist – what do I need to know about IP? | Creative IP. (2017, November 12). CreativeIP.

<https://creativeip.org/im-an-artist-what-do-i-need-to-know-about-ip/>

Traub, F. (2020, April 2). How design rights can add value to a business. Pinsent Masons.

<https://www.pinsentmasons.com/out-law/guides/how-design-rights-can-add-value-to-a-business>

Traill, J. (2021, April 7). How has the Design of the iPhone 11 been Protected in Europe? - Intellectual Property Law. Reddie & Grose. <https://www.reddie.co.uk/2019/11/29/how-has-the-design-of-the-iphone-11-been-protected-in-europe/>

Kenton, W. (2019, August 21). Design Patents: What You Should Know. Investopedia.

<https://www.investopedia.com/terms/d/design-patent.asp>

Moulton, L. (2021, May 25). A basic guide to design rights. Wright Hassall.

<https://www.wrightshassall.co.uk/knowledge-base/a-basic-guide-to-design-rights>

2.2 Appendix

Attach or include here any additional items such as student worksheets, hand-outs that accompany this lesson plan

Referinte

Tes. (2021, March 24). 7 unexpected ways to teach intellectual property (sponsored).
<https://www.tes.com/news/7-unexpected-ways-teach-intellectual-property>