

Module 2 – Trademarks in Art

Plan de Lecture

Deliverable: IO1.A4.2



DATE

CIVIC

Authored by: Your Name

Project Number: 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. Title of the lesson plan	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.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Step-by-step instructiuni	Error! Bookmark not defined.
1.2.1 Introducere si orientare	Error! Bookmark not defined.
1.2.2 Pregatire si conceptualizare.....	7
1.2.3 Investigatie.....	7
1.2.4 Concluzii	7
1.3 Intrebări pentru testarea cunoștințelor	7
2. Resurse aditionale.....	8
2.1 Lectură în continuare	8
2.2 Appendix	Error! Bookmark not defined.
Referinte	10

1. Debatere

1.1 Informatii generale

În acest exercițiu de „Dezbateri”, elevii își pot îmbunătăți abilitățile de „gândire rapidă”, abilitățile de comunicare și gândire critică și, în același timp, își pot spori cunoștințele pe tema proprietății intelectuale (PI), în special despre mărci, în domeniul artelor.

1.1.1 Descriere

Următorul plan de lecție va include un mic exercițiu de dezbateri, care va implica toți elevii, oferind tuturor posibilitatea de a-și exprima părerea și îmbunătățindu-și abilitățile de gândire critică. Planul de lecție se va baza pe contextul mărcilor comerciale din lumea artei.

1.1.2 Obiectivele invatarii – Dreptul de Proprietate in STEAM

Următorul plan de lecție are ca obiectiv predarea într-un mod mai ușor despre ce sunt mărcile și cum funcționează acestea, dar și când este corect să vorbim despre mărci în arta.

1.1.3 Links - 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, arta, sănătatea și politica socială, studiile de afaceri, economie, învățarea pe tot parcursul vieții și politică.

Acest plan de lecție va fi legat de materia de artă.

1.1.4 Durata

Următorul plan de lecție poate dura de la 1 -2 ore într-o clasă de aproximativ 15 până la 20 de elevi.

1.1.5 Extra materiale

o Imagini ale operei de artă a lui Andy Warhol (Campbell's Soup Cans, 1962; Marilyn Monroe, 1967; etc.)

o Mic rezumat și puncte cheie ale artei și istoriei lui Andy Warhol.

1.2 Step-by-step instructiuni

Planul de lecție creat pentru a preda mai profund despre mărci, în cadrul Artei, se bazează pe un simplu exercițiu de dezbatere.

1. În primul rând, profesorul trebuie să prezinte dosarul principal despre modulul Mărci în Artă, pentru ca elevii să se familiarizeze cu tema tratată și cu materialul relevant. Acest lucru va permite, de asemenea, elevilor să înțeleagă mai bine ce sunt mărcile comerciale și principalele caracteristici ale acestora.

2. După aceea, profesorul poate decide dacă împarte sau nu sala de clasă în echipe. Cu toate acestea, chiar dacă elevii sunt împărțiți în echipe, fiecare membru al echipei trebuie să aibă posibilitatea de a-și exprima opinia personală.

3. Odată stabilit dacă elevii participă la exercițiu individual sau în echipă, contextul subiectului de dezbatere este prezentat la clasă.

Contextul subiectului de dezbatere este despre opera celebrului Andy Warhol.

4. Profesorul arată în clasă celebrele imagini ale operelor de artă ale lui Andy Warhol (cum ar fi cele menționate în secțiunea Material de mai sus), pentru ca ei să se familiarizeze cu lucrările de artă.

5. Acum, profesorul poate întreba clasa despre cunoștințele lor despre opera artistului. Acesta este, de asemenea, o modalitate de a încălzi elevii și de a-i lăsa să înceapă să aibă încredere în vorbire.

6. Profesorul citește acum informațiile principale și punctele cheie despre arta și viața artistului.

7. Odată ce elevii au toate informațiile de care au nevoie despre context, se prezintă subiectul specific de dezbatere.

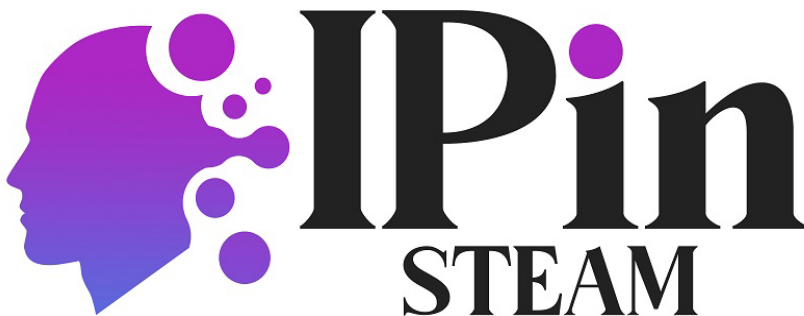
Tema dezbaterii este următoarea:

„Imaginea Campbell Soup Cans, 1962, a devenit un simbol al operei lui Andy Warhol, dacă nu chiar una dintre mărcile sale comerciale. Cu toate acestea, artistul a folosit imaginea unui brand pentru a-și realiza opera, fără permisiune. Compania Campbell Soup, nu l-a dat niciodată în judecată pe artist pentru folosirea imaginii de marcă pentru că a fost considerată o publicitate pozitivă pentru brand, chiar dacă imaginea a devenit faimoasă în întreaga lume și a adus mult succes artistului. Un alt fapt important este că pictura, chiar dacă este considerată marcă a artistului, nu a fost niciodată înregistrată ca marcă oficială, ceea ce înseamnă că poate fi copiată.”

Ce parere aveți despre acest caz? Crezi că a fost corect ca Andy Warhol să profite de brandul menționat pentru lucrări de artă, făcându-l recunoscut peste tot, nu pentru îndeplinirea scopului său de brand? (Supa Campbell este recunoscută în lume pentru munca lui Andy Warhol și nu pentru că este un brand al companiei de supă). Discuta.

8. Dezbaterea începe. Încurajați elevii să vorbească și să-și exprime opiniile. Colectați argumente diferite. Pune alte întrebări în cazul în care dezbaterea începe să devină mai lejeră.

9. La finalul dezbaterii, toate opiniile și argumentele sunt ponderate.



Imag 1: Project logo

Sursa: IPinSTEAM project

1.2.1 Introducere, orientare

În această fază se prezintă elevilor tema dezbaterii. Rolul profesorului în această fază este de a încuraja elevii să exprime idei, cunoștințe anterioare și întrebări despre subiect, promovând în același timp interacțiunea și comunicarea între ei.

Subiectul menționat al dezbaterii este *„Imaginea Campbell Soup Cans, 1962, a devenit un simbol al operei lui Andy Warhol, dacă nu chiar una dintre mărcile sale comerciale. Cu toate acestea, artistul a folosit imaginea unui brand pentru a-și realiza opera, fără permisiune. Compania Campbell Soup, nu l-a dat niciodată în judecată pe artist pentru folosirea imaginii de marcă pentru că a fost considerată o publicitate pozitivă pentru brand, chiar dacă imaginea a devenit faimoasă în întreaga lume și a adus mult succes artistului. Un alt fapt important este că pictura, chiar dacă este considerată marcă a artistului, nu a fost niciodată înregistrată ca marcă oficială, ceea ce înseamnă că poate fi copiată.”*

Ce părere aveți despre acest caz? Crezi că a fost corect ca Andy Warhol să profite de brandul menționat pentru lucrări de artă, făcându-l recunoscut peste tot, nu pentru îndeplinirea scopului său de brand? (Supa Campbell este recunoscută în lume pentru munca lui Andy Warhol și nu pentru că este un brand al companiei de supă). Discuta.

1.2.2 Pregătire, conceptualizare

Această fază se referă la înțelegerea conceptului, care se referă la subiectul prezentat în faza anterioară. Orice definiții de concept, cunoștințe teoretice sau alte informații de bază prealabile pot fi

prezentate aici. Profesorul poate răspunde la eventuale întrebări sau poate clarifica orice îndoială 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 „Mărcile comerciale în artă”, 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 trebuie să decidă dacă să împartă sau nu elevii în grupuri mici și să prezinte materialul de învățare pe care elevii să-l lucreze, înainte de a începe exercițiul principal.

În această fază, elevii pot lucra individual sau în colaborare în grupuri mici. De asemenea, îi puteți cere și încuraja să gândească și să-și prezinte argumentul într-un mod concis și clar.

În această fază dezbateră este pusă la punct și începe.

1.2.4 Concluzii

Aici este faza de concluzie în care sunt rezumate punctele principale, răspunsurile, rezultatele și pașii. În această fază, puteți avea discuții, comunicare și reflecție pentru a încheia subiectele cheie abordate în planul de lecție.

1.3 Intrebări 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 în bold.

Întrebarea 1: Mărcile comerciale sunt elemente de branding care disting produsele sau serviciile unui comerciant de cele ale altor comercianți
[**Adevarat**/ fals]

Întrebarea 2: În ce caz o marcă nu poate fi înregistrată?
[dacă marca comercială este înșelătoare] [dacă marca comercială este ofensatoare] [dacă marca comercială este similară cu alta] [**Toate motivele enumerate**]

Întrebarea 3: Imaginea Campbell Soup Cans, creată de Andy Warhol în 1962, a fost înregistrată ca marcă în anul următor.
[Adevarat /**fals**]

Întrebarea 4: (Mai multe răspunsuri sunt corecte): Odată înregistrată marca comercială, proprietarul mărcii comerciale va putea:

[vindeți și licențiați marca] [utilizați simbolul ® de lângă numele mărcii] [Copiați mărcile comerciale ale altor mărcii] [luați acțiuni legale împotriva oricărei persoane care utilizează marca fără permisiunea proprietarului]

2. Aditionale resurse

2.1 Lecturati

Kellett, A. (2019, March 7). The Difference Between Trade Marks, Patents, Copyright And Designs. Intellectual Property - UK. <https://www.mondaq.com/uk/trademark/786548/the-difference-between-trade-marks-patents-copyright-and-designs#:~:text=trade%20marks%20are%20elements%20of,protects%20the%20appearance%20of%20products.>

Government Digital Service. (2014, December 30). Apply to register a trade mark. GOV.UK. <https://www.gov.uk/how-to-register-a-trade-mark/what-you-can-and-cant-register>

European Union Trademark: register your EU trademark. (2021). Trademarkhost. [https://www.trademarkhost.com/european-union-trademark#:~:text=A%20trademark%20application%20has%20to,Intellectual%20Property%20office%20\(EUIPO\).](https://www.trademarkhost.com/european-union-trademark#:~:text=A%20trademark%20application%20has%20to,Intellectual%20Property%20office%20(EUIPO).)

Editor. (2020, May 25). Trademarks in the fashion industry. Digest # 03, 2020. IPR Group - Patent and Trademark Attorneys. <https://iprgroup.info/trademarks-in-the-fashion-industry-digest-03-2020/>

<https://www.gerbenlaw.com/blog/author/gmahoneygerbenlawfirm-com/#author>. (2021, January 21). Gucci Trademarks - Gerben Law Firm. Gerben Law Firm -. <https://www.gerbenlaw.com/trademarks/apparel/gucci/>

Reuters. (2018, June 12). Louboutin Wins EU Court Battle Over Trademark Red Soles. The Business of Fashion. <https://www.businessoffashion.com/articles/luxury/louboutin-wins-eu-court-battle-over-trademark-red-soles#:~:text=%22The%20protection%20of%20Christian%20Louboutin's,has%20maintained%20or%20many%20years.%22>

Shaw, A. (2021, May 21). Not laughing now: Banksy loses second trademark case over famous monkey image. The Art Newspaper. <https://www.theartnewspaper.com/news/not-laughing-now-banksy-loses-second-trademark-case-over-famous-monkey-image>

Shaw, A. (2020, September 17). Banksy loses trademark battle over his famous Flower Thrower image. The Art Newspaper. <https://www.theartnewspaper.com/news/banksy-loses-flower-thrower-trademark-case-calling-his-anonymity-into-question>

2.2 Appendix





Referinte

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