

Module 4 - Trademark

Plan de Lectie in 3D printing

Deliverable: IO1.A4.2



05/11/2021

HEARTHANDS SOLUTIONS

Autor: Elena Aristodemou

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 | 05/11/2021 | HESO | Creation | C | 14 |
| | | | | | |
| | | | | | |

(*) 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. Trade mark | 4 |
| 1. Trade mark | 4 |
| 1.1 Informatii | 4 |
| 1.1.1 Descriere..... | 4 |
| 1.1.2 Obiectivele invatarii – Dreptul de Proprietate in STEAM | 4 |
| 1.1.3 Links - curriculum..... | 4 |
| 1.1.4 Durata | 5 |
| 1.1.5 Extra materiale..... | 5 |
| 1.2 Step-by-step instructiuni | 6 |
| 1.2.1 Introducere - orientare | 7 |
| 1.2.2 Pregatire, conceptualizare | 9 |
| 1.2.3 Investigatie..... | 10 |
| 1.2.4 Concluzii | 10 |
| 1.3 Intrebari chei privind testarea | 11 |
| 2. Aditionale resurse..... | 11 |
| 2.1 Lecturati | 11 |
| 2.2 Appendix..... | 12 |
| Referinte | 12 |

1. Trade mark

1.1 Informatii

Context, analiza nevoilor etc.

Mărcile comerciale sunt folosite pentru a identifica produse sau servicii furnizate de diferiți comercianți. Mărcile înregistrate sau mărcile distinctive similare nu pot fi utilizate de către altcineva în afară de proprietarul lor, decât dacă acesta din urmă își dă acordul. Mărcile comerciale ar trebui să fie înregistrate în orice țară în care se intenționează să își vândă produsul sau serviciul. Conștientizarea PI este esențială pentru ca elevii să învețe despre importanța și beneficiile ideilor originale, importanța legilor și existența repercusiunilor în cazul utilizării/reproducției/distribuirii nelegitime a creației sau operei altcuiva.

1.1.1 Descriere

Oferiți o scurtă descriere a planului de lecție sau a activității educaționale

Această activitate educațională va familiariza mai întâi studenții cu termenii și definițiile de bază ale PI, cu un accent special pe conceptul de mărci comerciale. După cadrul teoretic, elevii vor studia conceptul de marcă prin exemple practice, benzi desenate și jocuri educaționale.

1.1.2 Obiectivele invatarii – Dreptul de Proprietate in STEAM

Scrieți aici obiectivele de învățare ale acestui plan de lecție sau activitate educațională. Nu uitați să menționați principalele subiecte IP de care se referă.

Această activitate educațională vizează mărcile comerciale și importanța acestora ca proprietate intelectuală. Elevii vor învăța elementele de bază ale legilor mărcilor comerciale, ale înregistrării mărcilor comerciale și ale încălcării mărcilor comerciale.

1.1.3 Links - curriculum

Enumerați aici domeniile curriculumului, subdomeniile, subiectele STEAM sau subiectele la care acest plan de lecție sau activitate educațională poate fi legată.

Această activitate educațională va încuraja copiii să exploreze și să pună la îndoială progresele tehnologice și aplicațiile contemporane ale conceptului de marcă în imprimarea 3D. Prin analize teoretice de bază și exemple practice, această activitate promovează învățarea cognitivă (gândirea) și învățarea afectivă (social/emoțional) și este legată de:

- Știință
- Tehnologie
- Inginerie
- Artă
- Matematică

1.1.4 Durata

Oferiți o estimare a cât timp (în ore) este necesar pentru a finaliza acest plan de lecție, de ex. în clasă de 20-25 elevi

2 ore

1.1.5 Extra materiale

Enumerați aici toate materialele necesare (per elev sau per sală de clasă) pentru planul de lecție sau activitatea educațională.

- Beamer sau digiboard pentru proiectarea materialelor.
- Calculatoare conectate la internet (de preferință: 1 computer la 5 studenți)
- Instrumente de productivitate și prezentare precum Microsoft Office și Google G Suite for Education.
- Instrumente de creație digitală

1.2 Step-by-step instructiuni



Imag titlul: can
Sursa: pixabay.com

Această lecție este despre mărcile comerciale și implementarea lor în imprimarea 3D. Prima fază constă în cadrul teoretic privind noțiunile și drepturile de proprietate intelectuală, cu accent pe mărcile înregistrate și drepturile asupra mărcilor. Prin exemple practice, benzi desenate și jocuri educaționale, studenții vor putea să vizualizeze importanța mărcilor comerciale, să cântărească avantajele protecției legale și să înțeleagă consecințele încălcării. În cele din urmă, își vor explora creativitatea creând propriile mărci comerciale.

1.2.1 Introducere - orientare

1. Prin materialele proiectate, elevii vor fi încurajați să:

- să-și exprime ideile adecvate și/sau cunoștințele anterioare cu privire la proprietatea intelectuală
- discute conceptul de marcă

Următoarele imagini pot fi folosite pentru a iniția conversația:



Imag titlul: Social media

Sursa: pixabay.com



Imag titlul: Sign

Sursa: pixabay.com

2. În continuare, elevii vor studia următoarele benzi desenate și vor discuta:

- a) Ce este o marcă?
- b) Care sunt drepturile titularului unei mărci comerciale?
- c) Dacă înregistrarea mărcii are sau nu limitări teritoriale.

https://www.ipd.gov.hk/eng/promotion_edu/educational_corner/comics/image/25.htm

https://www.ipd.gov.hk/eng/promotion_edu/educational_corner/comics/image/24.htm

https://www.ipd.gov.hk/eng/promotion_edu/educational_corner/comics/image/26.htm

https://www.ipd.gov.hk/eng/promotion_edu/educational_corner/comics/image/27.htm

1.2.2 Pregătire, conceptualizare

În această fază, studenții vor învăța despre drepturile asupra mărcilor comerciale și încălcarea mărcii comerciale:

1. Privind următoarea imagine, elevii vor fi rugați să discute

- diferențele dintre cele două semne
- modul în care aceste diferențe îi fac să se simtă consumatori
- dacă au găsit ceva în neregulă cu imaginea sau nu și de ce.



Imag titlul: UA2

Sursa: <https://bit.ly/3BE411F>

2. Joc de rol:

Elevii vor fi prezentați într-o anumită situație și li se va cere să reacționeze în consecință.

Situație: Sala de clasă este într-o excursie și se întâlnesc cu un vânzător ambulant. Această persoană vinde jucării cu o marcă falsă. Elevii sunt surprinși să vadă că aceste jucării contrafăcute sunt mult mai ieftine decât cele autentice.

- Vor să le cumpere?

- De ce sau de ce nu?
- Cine suferă pierderi din comerțul cu bunuri false?

Notă: Acordați timp pentru discuții

1.2.3 Investigatie

În această fază:

1. Elevii vor fi încurajați să-și exprime creativitatea și să vină cu mărci comerciale proprii. Această activitate va îmbunătăți înțelegerea de către studenți a condițiilor de înregistrare:

- Cereți elevilor să-și deseneze mărcile comerciale pe o bucată de hârtie (sau să le creeze digital, dacă este posibil)
- Sfătuiți elevii să-și descrie marca comercială fără a descrie sau a lăuda în mod direct produsul/serviciul respectiv

2. Apoi, adresați următoarele întrebări:

- V-a fost greu să vă concepeți propria marcă?
- A necesitat vreun efort special?
- Cum te-ai simți dacă cineva ți-ar fura marca comercială?

3. Discutați toate concepțiile greșite care ar fi putut fi dezvăluite în timpul pașilor anteriori,

4. Discutați diferite tipuri de mărci comerciale și împrăștiți memoria elevilor cu câteva exemple.

5. Întrebați elevii care cred că sunt consecințele încălcării mărcii comerciale.

6. Discutați despre importanța legilor de protecție, cu un accent special pe posibilitățile nesfârșite ale tehnologiei de imprimare 3D.

1.2.4 Concluzii

Profesorul va revizui subiectele cheie abordate în acest plan de lecție: marca comercială, înregistrarea mărcii, dreptul mărcilor, încălcarea mărcii.

Apoi, elevii vor fi rugați să rezumă elementele de bază ale IP, cu un accent deosebit pe conceptul de marcă comercială și implementarea acestuia **în imprimarea 3D**.

1.3 Intrebari chei 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 bold.

Întrebarea 1: Ce este o marcă comercială?

[prețul unui produs 1] [o lege care vă protejează de fraudă 2] [**o marcă de identificare pe produsul dvs. 3**]

Întrebarea 2: Cum îmi pot proteja marca comercială?

[prin vânzarea rapidă a produsului 1] [**prin înregistrarea acestuia la autoritatea corespunzătoare 2**] [prin ascunderea acestuia 3]

Întrebarea 3: Ce este încălcarea mărcii comerciale?

[**utilizarea neautorizată a unei mărci în scopuri comerciale 1**] [reproducția privată a unei mărci pentru distracție 2] [o lege care apără imitațiile produselor 3]

Întrebarea 4: Ce protejează legea mărcilor?

[dreptul dumneavoastră de a vinde un produs/serviciu 1] [prețul produsului dvs. 2] [**mărci comerciale 3**]

Întrebarea 5: De ce ar trebui înregistrată o marcă:

[**pentru a se bucura de drepturi și protecție legală 1**] [pentru a le anunța prietenilor tăi că ai succes 2] [a-ți exporta produsul în altă țară 3]

2. Aditionale resurse

2.1 Lecturati

Mention here any references or additional resources related to this lesson plan or activity

https://www.ipd.gov.hk/eng/pub_press/publications/learning_guidebook_en.pdf

Learning

Guidebook

<https://www.youtube.com/watch?v=WDZdgkToxUE> Intellectual Property for Kids, Ep.1: What is a trade mark?

2.2 Appendix

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

“Comics on Intellectual Property”

https://www.ipd.gov.hk/eng/promotion_edu/educational_corner/comics/index.htm

Cute and funny scripts to help students learn about IP rights, understand their importance in everyday life and build up awareness per IP protection.

“A Comic Introduction to Intellectual Property”

<https://www.slideshare.net/gderasse/a-comic-introduction-to-intellectual-property>

This is a *Slideshare* that presents briefly and clearly the basics of intellectual property in pictures: *what is IP, why we need it*, etc.

Referinte

Please remember to use APA style for your references. You can add references by clicking on the relevant tab (references) in the tool bar and insert citation.

Ackerman, P. (2021). *The 4 main types of intellectual property and related costs*. Intellectual Property Management Software. Retrieved October 15, 2021, from <https://www.innovation-asset.com/blog/the-4-main-types-of-intellectual-property-and-related-costs>.

Cornell University Library. (2021). *What is intellectual property (IP)*. Copyright Information Center. Retrieved 2021, from <https://copyright.cornell.edu/node/15>.

Crass, D., & Schwiebacher, F. (2016). *The importance of trademark protection for product differentiation and Innovation*. *Journal of Industrial and Business Economics*. Retrieved 2021, from <https://link.springer.com/article/10.1007/s40812-016-0058-1>.

- EUIPO. (2021). *Trade marks*. European Union Intellectual Property Office (EUIPO). Retrieved 2021, from <https://euipo.europa.eu/ohimportal/en/trade-marks>.
- Kopp, C. M. (2021). *Understanding perceived value*. Investopedia. Retrieved 2021, from <https://www.investopedia.com/terms/p/perceived-value.asp>.
- Malaty, E., & Rostama, G. (2021). *3D printing and IP law*. 3D printing and IP Law. Retrieved October 15, 2021, from https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2017/01/article_0006.html.
- Melilli, V. (2019, August 30). *"Trade dress" in the European Union. dealing with shapes and appearance*. Bugnion. Retrieved October 20, 2021, from <https://www.bugnion.eu/en/trade-dress-in-the-european-union-dealing-with-shapes-and-appearance/>.
- The Myers LG. (2021). *How 3D printing challenges trademark, copyright, and patents*. Intellectual Property, Corporate & Business Litigation Attorneys. Retrieved October 18, 2021, from <https://www.themyerslg.com/blog/2020/04/how-3d-printing-challenges-trademark-copyright-and-patents/>.
- Venable LLP. (2021). *IP strategies for the rise of 3D printing: Insights*. Venable LLP. Retrieved October 16, 2021, from <https://www.venable.com/insights/publications/2015/04/ip-strategies-for-the-rise-of-3d-printing>.