

# Modul – Trademarks in Fizica

## Plan de LECTIE

Deliverable: IO1.A4.2



DATE

COMPANY NAME

Autor: 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 .....	3
1.1 Informatii generale .....	3
1.1.1 Descriere.....	3
1.1.2 Obiective – Dreptul de Proprietate Intelectuala in STEAM .....	3
1.1.3 Links catre curriculum .....	4
1.1.4 Durata .....	4
1.1.5 Extra materiale solicitate.....	4
1.2 Step-by-step instructiuni .....	4
1.2.1 Introducere si orientare .....	4
1.2.2 Pregatire si conceptualizare.....	5
1.2.3 Investigatie.....	5
1.2.4 Concluzii .....	5
1.3 Intrebari pentru testarea cunoștințelor .....	6
2. Resurse aditionale.....	6
2.1 Lectură în continuare .....	6
2.2 Appendix .....	7
Referinte .....	7

# 1. Titlul lectiei

## 1.1 Informatii generale

### 1.1.1 Descriere

Acest plan de lecție se concentrează în jurul mărcilor comerciale și utilizează tehnici de investigare și joc de rol pentru a aprinde și promova dobândirea de cunoștințe.

Este tematică în jurul cluburilor de creatori și pune studenții în postura proprietarilor care doresc să-și extindă afacerea oferind mai multe servicii clienților lor (consultanță în protecția IP pentru invenții legate de fizică).

### 1.1.2 Obiectivele invatarii– Intellectual Property in STEAM topics

Obiectivele de învățare ale acestui plan de lecție sunt:

- Pentru a dobândi înțelegere practică a ceea ce sunt mărcile comerciale și în ce formă sau tip ele apărea.
- Pentru a înțelege cât de importante sunt acestea în lumea afacerilor, comerțului și industriei.
- Să se aplice unele cunoștințe într-un scenariu ipotetic

### 1.1.3 Links -curriculum

Acest plan de lecție poate fi legat de următoarele domenii curriculare:

- Fizică
- Energie solara
- Antreprenoriat

### 1.1.4 Durata

1 oră într-o clasă de aproximativ 20 până la 25 de elevi

### 1.1.5 Extra materiale

Foi de hârtie  
Dispozitive cu acces la internet (PC sau smartphone)

## 1.2 Step-by-step instructiuni

Planul de lecție este împărțit în patru faze de cercetare, și anume introducere, pregătire, ancheta si concluzia. Acesta din urmă este format din subfazele de prezentare și

discuție.

### 1.2.1 Introducere, orientare

Lecția începe cu o introducere a conceptului din spatele mărcilor comerciale și a ceea ce sunt acestea. Următorul videoclip poate fi afișat pentru a sprijini introducerea:

[https://youtu.be/CM9-4Qrj3I?list=PLij\\_WrWeezY8ImE7\\_m35m\\_LxPm2H3bta0](https://youtu.be/CM9-4Qrj3I?list=PLij_WrWeezY8ImE7_m35m_LxPm2H3bta0)

După ce elevii vor vedea videoclipul, ei vor fi împărțiți în echipe de 4 și vor avea timp să caute și să răspundă la aceste întrebări:

-Ce sunt mărcile comerciale

-De ce sunt importante mărcile comerciale

-Găsiți o marcă comercială pentru fiecare dintre aceste categorii:

Sunet | Logo | Miros | Fraza

După ce are loc discuția generală și sunt prezentate câteva exemple, este împărțit cazul de lucru:

- Elevii își vor asuma rolul directorilor consiliului de administrație al unui spațiu de producție și doresc să lanseze un concurs pentru crearea unei lămpi solare eficiente și ieftine pentru masă.
- Ei trebuie să vină cu un nume pentru spațiul lor de producție, să atribuie roluri (COO, CFO, etc) și să creeze un concurs care are un nume și un logo unic de marcă și care va fi asociat cu produsul câștigător pentru promovarea comercială.

### 1.2.2 Pregătire, conceptualizare

În primul rând, elevilor li se oferă timp pentru a-și organiza rolurile în echipe.

Apoi trebuie să vină cu un nume pentru afacerea lor Makerspace, care este unic, și, de asemenea, un slogan.

După ce se face acest lucru, ei creează un concurs cu un nume de marcă înregistrată și logo unic pentru provocarea luminii solare.

Acum își prezintă ideile în clasă.

### 1.2.3 Investigatie

Elevii încep acum investigația asupra modului în care se pot înregistra pentru marca comercială și dezvoltă o strategie pentru operaționalizarea acesteia.

După investigație, elevii prezintă la clasă concluziile lor și călătoria pe care ar urma să o urmeze pentru a înregistra marca comercială pentru concursul lor.

### 1.2.4 Concluzii

Pentru încheiere, fiecare echipă va primi rolul de a evalua propunerea celeilalte echipe dacă poate fi admisibilă, ce puncte slabe poate avea și ce tip de marcă încearcă să stabilească.

## 1.3 Intrebari privind testarea

DE CE SUNT MĂRCILE CATEGORIE ÎN DIFERITE CLASE?

Pentru a îmbunătăți organizarea administrativă.

Pentru a preveni companiile care activează pe o anumită piață să înregistreze mărci care nu sunt adaptate activității lor.

**Să grupeze mărcile în categorii comerciale pentru a limita protecția acestora la sfera de protecție aleasă.**

CARE ESTE DURATA PE PIAȚA A UNEI MARCI ÎNREGISTRATE?

**Pentru totdeauna, cu condiția să fie reînnoită la fiecare 10 ani.**

Are o durată de 20 de ani, reînnoibilă la 10 ani de la data înregistrării sale.

Poate exista în perioada în care produsul sau serviciul său este comercializat, prelungită cu 10 ani.

EXISTĂ DIFERITE TIPURI DE MARCI COMERCIALE?

**da**

Nu

O FIRMĂ POATE AVEA MAI MULTE DE O MARCĂ?

**da**

Nu

CE PROTEJĂ O MARCĂ COMERCIALĂ?

O invenție

O operă de artă

**Logo-uri, nume și mărci**

## 2. Aditionale resurse

### 2.1 Lecturati

Menționați aici orice referințe sau resurse suplimentare legate de acest plan de lecție sau activitate

### 2.2 Appendix

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

## 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.