



1. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre Programa: Diseño al Derecho: Herramientas Legales para Diseñadores

Tipo de programa: Diplomatura

Facultad articulada: Diseño

Duración: 80 horas

Público objetivo:

El público objetivo abarca toda persona con interés en aprender e incorporar herramientas legales asociadas a la propiedad intelectual, contratos y generalidades jurídicas, asociadas al ejercicio del diseño. Programa dirigido con especial énfasis en los estudiantes y egresados de la facultad de diseño.

Justificación:

Te has preguntado: ¿Es legal hacer uso de imágenes tomadas de internet?, ¿Qué medidas puedo tomar si un colega copia mi diseño? Si presento una propuesta, pero no me contratan, ¿pueden hacer uso de mi "idea"? Los procesos creativos y de generación de contenidos desde el diseño, tienen múltiples aristas y especialmente aspectos jurídicos enfocados en la propiedad intelectual que es importante conocer de una forma práctica y aplicada al quehacer profesional. El insumo principal de un diseñador es su creatividad y la forma en que esta se gestiona tiene importantes aportes desde el derecho que todo profesional debe conocer.

Objetivo general:

Aprender a aplicar los conceptos principales legales y de propiedad intelectual asociados al quehacer de un diseñador; conocer los riesgos, oportunidades, modalidades contractuales, medidas recomendadas, y aspectos generales jurídicos aplicables al entorno creativo.

Objetivos específicos:

6.1. Conocer el contexto práctico de los derechos de propiedad intelectual aplicados al diseño

6.2. Identificar y aplicar las diferentes modalidades de protección aplicables a los resultados de procesos creativos de diseño.

6.3. Conocer y aplicar los principales aspectos contractuales que deben ser tenidos en cuenta al momento de contratar con terceros, participar en procesos de selección laboral y de contratación del estado.

6.4. Reconocer cuando se infringen normativas de propiedad intelectual y aprender herramientas básicas de gestión en estos casos.

Competencias a adquirir:

Saberes básicos sobre riesgos, oportunidades, modalidades contractuales, herramientas, estrategias y medidas recomendadas, y aspectos generales jurídicos en el entorno creativo del diseño.

Conocimientos previos requeridos:

N/A

2. ESTRUCTURA

Módulos	Temas	Intensidad horaria
1-. Introducción a la propiedad intelectual con énfasis en el diseño	Nociones básicas de: a-. Propiedad intelectual b-. Derechos de autor c-. Marcas, nombres comerciales, slogans d-. Diseños industriales e-. Patentes f-. Secretos empresariales	20 horas
2-. Derechos de autor	Se estudiarán las tipologías de derechos de autor, trámite de registro, forma de obtenerlos, requisitos y conexión de los derechos de autor con la industria del diseño.	15 horas
3-. Derechos marcarios	Se estudiarán los tipos de marcas tradicionales y no tradicionales y su enfoque desde el diseño, trámite de registro, forma de obtención, requisitos, importancia de los antecedentes marcarios y conexión con la industria del diseño.	15 horas
4-. Diseños industriales	Se estudiarán los tipos de protección del diseño industrial, trámite de registro, forma de obtención, requisitos y conexión con la industria del diseño.	10 horas
5-. Aspectos contractuales para diseñadores	Se analizarán las figuras contractuales habituales de las industrias creativas, entre otros, la obra por encargo, el contrato de prestación de servicios, las licencias de uso, cesión de derechos, entre otros. Tips jurídicos para propuestas comerciales y negociaciones con terceros.	20 horas

3. METODOLOGÍA

Clases magistrales, en metodología presencial. Se dictará teoría de propiedad intelectual y casos aplicables comunes en las industrias creativas. Ejercicios prácticos de búsquedas, registros, elaboración de cláusulas básicas para propuestas y contratos de diseñadores.