

Material didáctico

Vídeo píldoras de Propiedad Industrial

Índice

Material didáctico y divulgativo sobre patentes y marcas en formato video píldoras animadas para Secundaria	3
Descripción	3
Objetivo general	3
Vídeo píldoras	3
Características	4
Versión acortada	4
Estética de las vídeo píldoras	6
Recomendaciones didácticas	10

Material didáctico y divulgativo sobre patentes y marcas en formato video píldoras animadas para Secundaria

Descripción

Se propone el siguiente material didáctico sobre patentes y marcas en formato video píldoras, de una duración no superior a los dos minutos, enmarcado en el plan de actividades anuales de la Cátedra EOI OEPM 2023-2024 y dirigido al público de formación reglada obligatoria de Secundaria.

Objetivo general

- Transmitir los valores y enseñanzas de la Propiedad Industrial y la importancia que tienen las patentes en su día a día

Vídeo píldoras

Los recursos didácticos son cinco vídeo píldoras animadas con material didáctico y divulgativo sobre diversos aspectos de la Propiedad Industrial dirigidos a un público de Educación Secundaria Obligatoria (entre los 12 y los 16 años). Los materiales producidos conllevan unas versiones acortadas dirigidas a su difusión en redes sociales.

Las vídeo píldoras constituyen una breve historia cada una que trata temas como las patentes, las marcas, los diseños, las falsificaciones y la propiedad industrial

En cada vídeo píldora se plantea una introducción, un nudo y un desenlace de la historia, cuyo hilo argumental lo protagoniza un grupo de 4 adolescentes que estudian Educación Secundaria Obligatoria, van juntos a la misma clase y son amigos.

Características

Cada vídeo píldora consta de:

- Narrador/ conductor. Las piezas audiovisuales tienen con una voz en off en castellano y también aparece en cámara, que hace el papel de conductora de la narración
- Música
- Grafismo en rótulos y carátulas en las preguntas. Inclusión de logos e imágenes
- Subtítulos
- Voces y subtítulos en castellano
- Lenguaje inclusivo
- Animaciones
- Requisitos de normativa de accesibilidad
- Formato adecuado para su inclusión y reproducción en web y redes sociales
- Duración: 2 minutos como máximo, cada una

Versión acortada

Cada video píldora animada tiene su correspondiente versión acortada, de entre 20 y 30 segundos de duración, dirigida a su difusión en redes sociales, cuyo resumen es el siguiente:

- **Vídeo píldora 1. Patentes**

Carlos tenía problemas para despertarse por las mañanas, por lo que Claudia pensó que fabricar un despertador que le echara agua era una gran idea.

Una vez creado el clock splash deciden patentarlo para evitar que alguien pueda fabricarlo, venderlo o utilizarlo sin su consentimiento.

Por ello se acercan a la oficina española de patentes y marcas para registrar la patente, algo clave para el desarrollo tecnológico y los avances en la sociedad.

- **Vídeo píldora 2. Marcas**

César, Lucía, Claudia y Carlos se han enterado de que alguien está copiando el formato de sus exitosas galletas, lo que ha confundido a su clientela y ha hecho que sus ventas disminuyan.

Para diferenciar su producto, han creado una marca con un logotipo que permita distinguir sus galletas de la competencia.

Finalmente han registrado su marca en la oficina española de patentes y marcas. ¡Ahora su clientela no tendrá dudas de cuáles son sus galletas!

- **Video píldora 3. Diseños**

César, Lucía, Claudia y Carlos creen que el trofeo de la liga de baloncesto de la ciudad no es representativo. Por ello, se han propuesto como voluntarios para diseñar uno nuevo que incorpore elementos relacionados con el baloncesto y con la ciudad.

Como les ha indicado el organizador del evento, vez diseñado tendrán que ir a registrarlo a la Oficina Española de Patentes y marcas para hacerlo oficial y poder realizar el diseño en formato físico.

- **Video píldora 4. Falsificaciones**

César, Lucía, Claudia y Carlos van a comprar ropa nueva a la tienda de Sofí, que destaca por sus diseños y calidad.

Cuando llegan a la tienda se enteran de que Sofi va a cerrar el negocio. Alguien ha falsificado sus prendas y las vende a un precio mucho más bajo, algo con lo que no puede competir.

Por suerte, Sofi registró su marca y sus diseños en la Oficina Española de Patentes y Marcas, por lo que ahora puede denunciar los hechos.

- **Video píldora 5. Propiedad industrial**

Lucía ha llegado un poco enfadada hoy al cine porque, por mucho cuidado que tenga, el cable de los auriculares siempre se le termina enredando.

El grupo coincide en lo incómodo que es que eso ocurra y reflexionan sobre el gran avance que han supuesto los auriculares inalámbricos y el bluetooth.

La propiedad industrial de inventos tan útiles como estos debe ser registrada en la oficina española de patentes y marcas para poseer el derecho de usar y vender esos productos o tecnología.

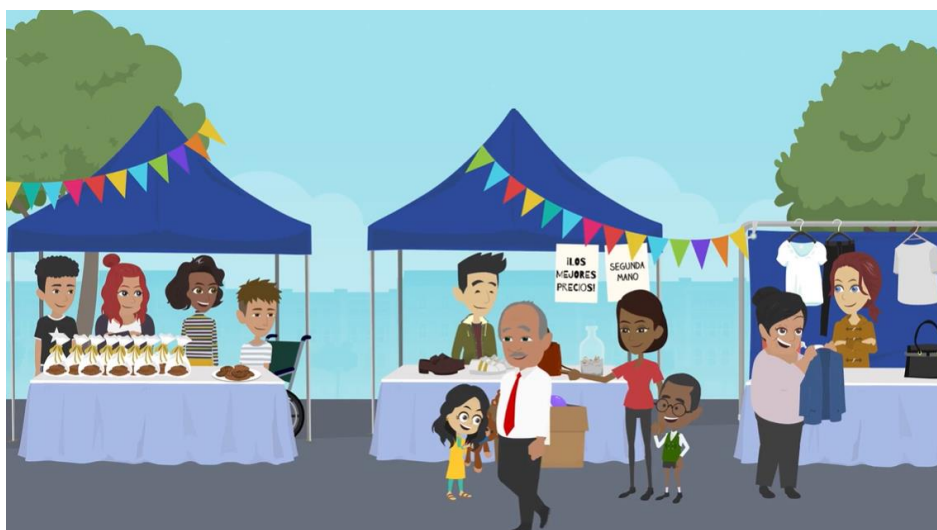
Estética de las vídeo píldoras

- **Vídeo píldora 1. Patentes**

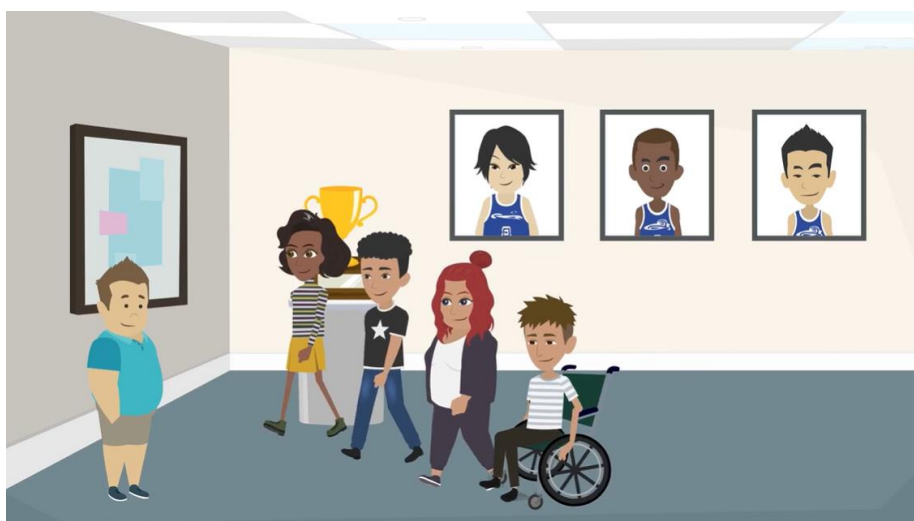
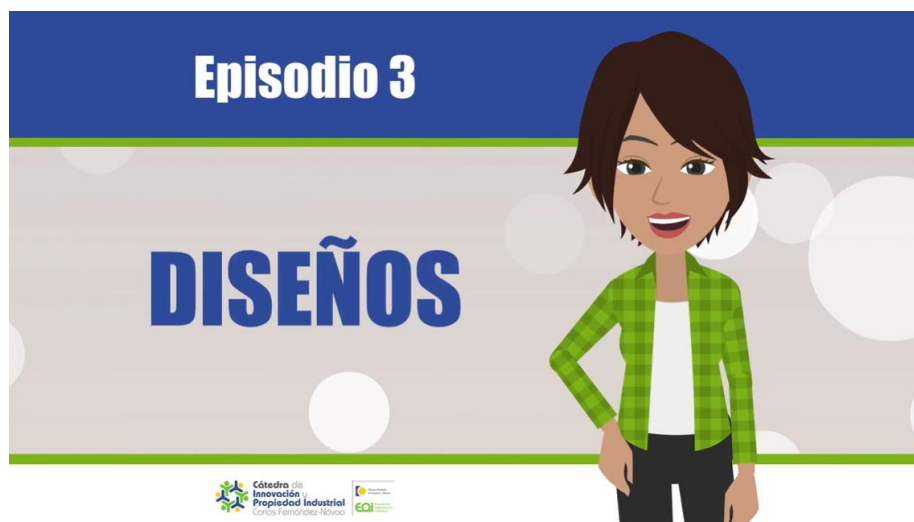




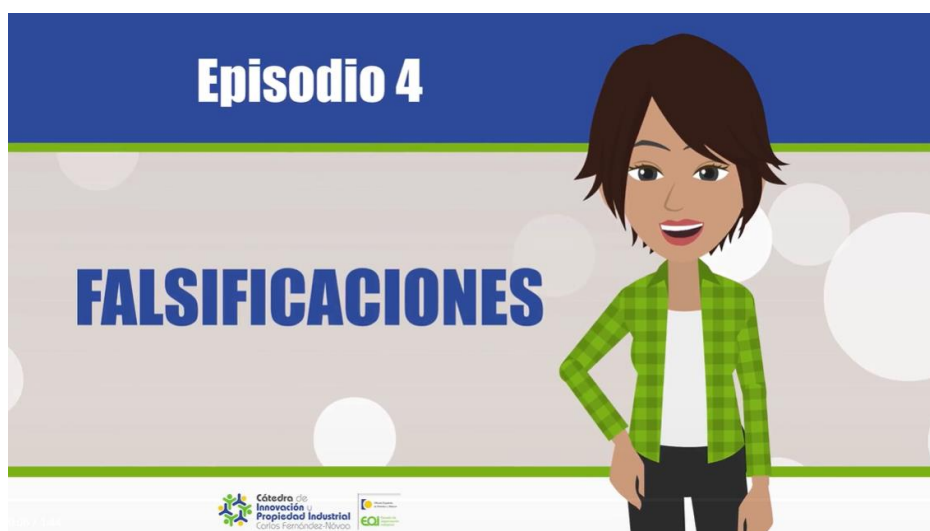
- **Vídeo píldora 2. Marcas**



- **Video píldora 3. Diseños**



- Video píldora 4. Falsificaciones





- Video píldora 5. Propiedad industrial



Recomendaciones didácticas

Debate inicial. Se recomienda realizar un breve debate inicial antes de visionar la primera vídeo píldora en la que se traten temas como las patentes y la propiedad industrial, y se recoja información sobre lo que el alumnado conoce acerca del tema, con qué lo relacionan, si conocen a alguien que haya patentado algún producto o creación, y sea un espacio para que muestren sus opiniones, ideas preconcebidas sobre el tema, etc.

Introducción. Una vez realizado ese debate, se puede realizar una pequeña introducción de en qué consiste el material audiovisual que van a ver y qué temas se van a tratar.

Breve encuesta. Tras el visionado de cada vídeo píldora, se puede pasar una breve encuesta en la que valoren con tres ítems cuál ha sido su impresión general del material recibido.

Breve encuesta:



Me ha gustado



Me es indiferente



No me ha gustado

Encuesta. Tras el visionado de las cinco vídeo píldoras se puede realizar una breve encuesta anónima en la que el alumnado puede opinar sobre lo que le ha parecido las vídeo píldoras, valorando aspectos como la temática, la forma de abordar los temas, la adecuación de las historias, etc.

Debate final. También resultaría útil analizar sus impresiones tras finalizar el proceso didáctico, en la que analizarían si ha cambiado su visión de la temática expuesta, si los temas tratados les parecen más o menos cercanos a su día a día que antes de comenzar el proceso.

Material de apoyo. Resultaría muy enriquecedor que se apoyara el material audiovisual de las vídeo píldoras con material didáctico relacionado con el tema y de distinta naturaleza: guías sobre la Propiedad Industrial, trabajos de investigación, proyecto grupal de creación de un producto o marca, apoyo bibliográfico y web gráfico para ampliar el tema, análisis de casos de éxito, etc.