

Máster en Innovación de Producto y Gestión del Ciclo de Desarrollo



ÍNDICE

1 | Somos Educa Business School

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA EDTECH Group

5 | Metodología LXP

6 | Razones por las que elegir Educa Business School

7 | Programa Formativo

8 | Temario

9 | Contacto

SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

EDUCA Business School es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

Educa Business School se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



FONDO
SOCIAL
EUROPEO



BY EDUCA EDTECH

Educa Business School es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas instituciones educativas de formación online. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



ONLINE EDUCATION



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



Máster en Innovación de Producto y Gestión del Ciclo de Desarrollo



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPAÑAMIENTO
PERSONALIZADO**

Titulación

Titulación de Máster en Innovación de Producto y Gestión del Ciclo de Desarrollo con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional



EDUCA BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
expide el presente título propio

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre del curso

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX/XXXX-XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con Examen Convulsivo, Categoría Profesional del Consejo Regulador Estatal de la I+D+D+i (Resolución 1048)

Descripción

El Máster en Innovación de Producto y Gestión del Ciclo de Desarrollo te posiciona a la vanguardia de un sector en pleno auge. En un entorno donde la innovación y el diseño de productos son pilares fundamentales, este máster online te capacita para afrontar los desafíos del mercado global. A través de módulos especializados, adquirirás habilidades en diseño industrial, ecodiseño, y tecnologías como impresión 3D, esenciales para impulsar la sostenibilidad y creatividad en tus proyectos. Aprenderás a aplicar metodologías de Design Thinking, vitales para entender las necesidades del usuario y convertir ideas en prototipos eficientes. Además, abordarás la propiedad industrial, asegurando que tus innovaciones estén protegidas. Este máster es tu oportunidad para destacar en un mercado competitivo, respondiendo a la creciente demanda de profesionales capacitados en gestionar el ciclo completo de desarrollo de productos. Prepárate para liderar la transformación en la industria del diseño y el desarrollo de productos.

Objetivos

'- Aplicar modelos y técnicas de diseño industrial para innovar en productos. - Desarrollar proyectos utilizando la metodología de Design Thinking. - Implementar estrategias de ecodiseño en productos y servicios. - Diseñar y modelar en 3D con precisión usando AutoCAD y 3D Studio Max. - Optimizar el uso de materiales y tecnologías en impresión 3D. - Incorporar criterios de ergonomía y ecodiseño en el desarrollo de productos. - Proteger innovaciones mediante el registro de patentes y marcas.

Para qué te prepara

El Máster en Innovación de Producto y Gestión del Ciclo de Desarrollo está dirigido a profesionales y titulados en diseño industrial, ingeniería y áreas afines que buscan profundizar en el proceso de diseño, ecodiseño, impresión 3D y propiedad industrial. Ideal para quienes desean liderar proyectos innovadores y sostenibles en un entorno dinámico y globalizado.

A quién va dirigido

El Máster en Innovación de Producto y Gestión del Ciclo de Desarrollo te capacita para enfrentar desafíos en el diseño y desarrollo de productos innovadores. Aprenderás a aplicar técnicas de diseño industrial, modularidad y ecodiseño, y a gestionar el ciclo de vida del producto desde la conceptualización hasta el testeado final. Además, desarrollarás habilidades en impresión 3D, AutoCAD, 3D Studio Max, y conocerás las normativas de propiedad industrial para proteger tus innovaciones.

Salidas laborales

'- Gestión de proyectos de innovación en empresas de diseño - Consultoría en ecodiseño y sostenibilidad - Desarrollo de nuevos productos en sectores industriales - Diseño de packaging y soluciones de embalaje innovadoras - Especialista en impresión 3D y fabricación aditiva - Dirección de equipos creativos en agencias de diseño - Protección de propiedad industrial y gestión de patentes

TEMARIO

MÓDULO 1. EL PROCESO DE DISEÑO Y LA ARQUITECTURA DE PRODUCTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ASPECTOS GENERALES SOBRE DISEÑO INDUSTRIAL

1. Definir el producto
2. La creatividad
3. Propuesta de solución factible
4. Diseño en detalle y documentado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELOS Y TÉCNICAS DEL PROCESO DE DISEÑO INDUSTRIAL

1. Introducción a los modelos del proceso de Diseño Industrial
2. Método HUMBLES
3. Diseño Afectivo
4. Ingeniería Kansei

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODULARIDAD Y HERRAMIENTAS PARA LA ARQUITECTURA DE PRODUCTO

1. Modularidad de productos
2. Árbol de fabricación de la arquitectura de un producto
3. Herramientas de simulación en la producción

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MÉTODOS PARA DETERMINAR EL FLUJO DE INFORMACIÓN EN EL PROCESO DE DISEÑO

1. Secuenciación del diseño
2. Diagramas de flujo
3. Distribución y lay-out del proceso productivo
4. Ingeniería concurrente

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CRITERIOS DE DISEÑO DEL PRODUCTO: DISPONIBILIDAD, ERGONOMÍA, SEGURIDAD Y ECODISEÑO

1. Criterios para el buen diseño
2. Disponibilidad para poder llevar a cabo el producto
3. Ergonomía aplicada al diseño del producto
4. Seguridad: criterios y normativa
5. Ecodiseño

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FABRICACIÓN ADITIVA Y SUSTRACTIVA

1. Introducción y definición de fabricación aditiva y sustractiva
2. Fabricación aditiva
3. Fabricación sustractiva

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TECNOLOGÍAS DE DESARROLLO DE MOLDES Y MATRICES

1. Introducción a moldes y matrices
2. Desarrollo de fabricación de moldes sin modelo
3. Nuevas tecnologías en desarrollo de herramientas para moldes

MÓDULO 2. DESIGN THINKING

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CREATIVIDAD

1. La creatividad y las ideas
2. Elementos de la creatividad
3. Tipos de creatividad y pensamiento
4. Habilidades creativas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GESTIÓN DE LA CREATIVIDAD

1. Desarrollo de las habilidades creativas
2. Barreras emocionales y cognitivas
3. La interrogación conduce a la creación
4. El uso del azar para crear ideas
5. Herramientas para la generación y combinación de ideas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PENSAMIENTO CREATIVO

1. Definición de pensamiento creativo
2. Pensamiento creativo e innovación
3. Principios de la innovación
4. Lateral Thinking

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTRODUCCIÓN AL DESIGN THINKING

1. Concepto de Design Thinking
2. Historia y evolución del Design Thinking
3. Áreas de aplicación y potenciales beneficios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL PROCESO EN DESIGN THINKING

1. Creatividad y desarrollo de nuevos productos
2. Premisas fundamentales
3. El proceso de innovación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FASE DE EMPATÍA, EL DESCUBRIMIENTO

1. Empatía: la fase de descubrimiento
2. Investigación de mercado
3. Investigación de users
4. Gestión de la información
5. Grupos de investigación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DEFINICIÓN DE OBJETIVOS Y DELIMITACIÓN DEL PROYECTO

1. La fase de definición
2. Desarrollo del proyecto
3. Gestión del proyecto
4. Cierre del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DESARROLLO DEL PROYECTO, IDEA Y PROTOTIPO

1. El proceso de desarrollo
2. Trabajo multidisciplinar
3. Métodos de desarrollo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TESTEO Y ENTREGA DEL PROYECTO

1. El proceso final
2. Testeo final
3. Aprobación y lanzamiento
4. Medición del impacto y feedback

UNIDAD DIDÁCTICA 10. METODOLOGÍA EN DESIGN THINKING (I)

1. Stakeholders Map
2. Inmersión Cognitiva
3. Interacción constructiva
4. Mapa mental
5. Moodboard
6. Observación encubierta
7. ¿Qué, Cómo y por qué?
8. Entrevistas
9. Scamper
10. Visualización empática
11. World Café
12. Mapa de interacción
13. Personas
14. Mapa de empatía
15. How might we...?
16. Saturar y agrupar
17. Compartir y documentar historias

UNIDAD DIDÁCTICA 11. METODOLOGÍA EN DESIGN THINKING (II)

1. Perfil de usuario
2. Card Sorting
3. Maquetas
4. Mapa de ofertas
5. Actividades de reactivación
6. Brainstorming
7. Brainwriting
8. Storytelling
9. Consejo de sabios

10. Impact Mapping
11. Lego® Serious Play®
12. Flor de loto
13. Customer journey map

UNIDAD DIDÁCTICA 12. METODOLOGÍA DESIGN THINKING (III)

1. Dibujo en grupo
2. Evaluación controlada
3. Matriz de motivaciones
4. Role Play
5. Prototipado en bruto
6. Prototipado en imagen
7. Storyboard
8. System Map
9. Casos de Uso
10. Prototipado de la experiencia
11. Prototipado del servicio
12. Póster
13. Prueba de usabilidad

MÓDULO 3. ECODISEÑO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INICIACIÓN AL ECODISEÑO

1. Concepto e importancia del ecodiseño
2. Principales ventajas: reducción del impacto ambiental
3. Implantación de un sistema de ecodiseño en la empresa. La ecoeficiencia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL ECODISEÑO COMO METODOLOGÍA PARA EL DISEÑO DE PRODUCTOS

1. Análisis del ciclo de vida del producto
2. Indicadores de incidencia ambiental de los materiales y procesos: Ecoindicadores
3. Ideas de mejora en el diseño del producto
4. Metodología del ecodiseño: fases
5. El plan de acción
6. Evaluación de resultados

UNIDAD DIDÁCTICA 3. NORMATIVA UNE-EN ISO 14006:2020

1. Introducción de la norma. Objeto
2. Beneficios internos para la organización
3. Beneficios para los clientes
4. Garantías por cumplimiento
5. Complementariedad con ISO 9001
6. Complementariedad con ISO 14001
7. Complementariedad con otras normas
8. Sectores relacionados
9. Estrategias para reducir el impacto ambiental

10. Ecodiseño, huella de carbono y etiquetas ecológicas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SECTOR RETAIL Y ECODISEÑO

1. Introducción al ecodiseño en el sector retail
2. El impacto ambiental de los envases en el ciclo de vida
3. El producto como sistema. La mejora ambiental
4. Marketing verde del producto/servicio
5. Influencia de los consumidores en el ecodiseño retail
6. Moda sostenible
7. Comparativa con otros países
8. Normativa aplicable
9. Caso práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ARQUITECTURA BIOCLIMÁTICA Y ECODISEÑO

1. Introducción al ecodiseño en la construcción
2. El impacto ambiental de la construcción
3. Eficiencia energética de edificios en relación al ecodiseño
4. Normativa aplicable
5. Caso práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EDUCACIÓN AMBIENTAL Y ECODISEÑO

1. Objetivos de desarrollo sostenible de la Agenda 2030
2. El consumo responsable de productos y servicios
3. Las 10 reglas de oro del ecodiseño
4. Compromiso con el Medio Ambiente
5. Comercio, residuos, contaminación, cambio climático y educación
6. Taller práctico: Influencia de la educación ambiental en el rediseño de juguetes

MÓDULO 4. PACKAGING

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL PACKAGING. HISTORIA Y EVOLUCIÓN

1. Historia del packaging
2. Evolución del packaging

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PACKAGING: CONCEPTUALIZACIÓN

1. Definición de Packaging
2. Consumo Marketing, merchandising y packaging

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNCIONES DEL PACKAGING

1. Funciones
2. Función de conservación (hermetismo, transpiración, durabilidad)
3. Función de protección
4. Almacenamiento
5. Transporte

6. Información
7. Exposición (marketing, merchandising)

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTUDIO DE UNA PROPUESTA

1. Presupuesto previo
2. Breafing operativo
3. Investigación de campo
4. El producto
5. Elementos básicos Embalaje primario, secundario, terciario
6. Orientación al mercado/cliente (mostrador, lineal, expositor)

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL PROCESO DE DISEÑO

1. Breafing creativo y funcional
2. Componentes del envase
3. Boceto

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISEÑO

1. Morfología (posibilidades)
2. Genérico/personalizado
3. Naming/Marca/imagen
4. Componentes visuales
5. Estética, innovación y tendencias
6. Herramientas de diseño Apoyo CAD/CAM/CAE

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROCESO DE FABRICACIÓN

1. Elección de materiales
2. Presupuesto
3. Interpretación del encargo y aceptación
4. Sistemas de impresión de envase y embalaje
5. Innovación: tintas térmicas, olores, texturas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ECODISEÑO DE ENVASES Y EMBALAJES

1. Evaluación del impacto ambiental de un envase
2. Criterios de ecodiseño de envases
3. Reducción de peso y volumen
4. Reutilización de materiales reciclados
5. Reutilización de envases
6. Reciclabilidad
7. Productos ecológicos y diseño de sus envases

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LEGISLACIÓN

1. Requisitos legales, medioambientales y administrativos
2. Legislación y normativas europeas sobre envase de productos y sus deshechos
3. Ley española sobre envases y residuos de envases en vigor

4. Legislación de envases sectoriales

MÓDULO 5. DISEÑO E IMPRESIÓN 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA IMPRESIÓN 3D

1. Concepto de impresión 3D
2. Origen, desarrollo y actualidad de la impresión 3D
3. Aplicaciones de la impresión 3D
4. Evolución de la impresión 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ARQUITECTURA DE LAS IMPRESORAS 3D

1. Componentes de una impresora 3D
2. Monte usted mismo su impresora 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TECNOLOGÍAS DE IMPRESIÓN 3D

1. Introducción
2. Evolución de las tecnologías de impresión

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MATERIALES

1. Materiales para impresión 3D
2. Materiales 3D: tipos y usos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DISEÑO Y MODELADO DE ELEMENTOS 3D

1. Concepto de diseño asistido por ordenador
2. Breve historia del CAD
3. Implantación del CAD en el mercado
4. Herramientas básicas de modelado
5. Programas para la iniciación en el modelado 3D
6. Diseño 3D con Tinkercad

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ESCANEADO 3D

1. Escáner
2. Proceso de escaneado
3. Aplicaciones del escaneado 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EDICIÓN Y REPARACIÓN DE MALLAS

1. Las mallas
2. Edición de mallas
3. Reparación de mallas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SLICERS O REBANADORES

1. Slicers o rebanadores

2. Ultimaker Cura

UNIDAD DIDÁCTICA 9. RECOMENDACIONES EN EL DISEÑO 3D

1. Diseño
2. Software
3. Impresora
4. Materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 10. IMPRESIÓN 3D PASO A PASO: EJEMPLOS

1. Obtener un modelo
2. Posicionar el objeto
3. Imprimir
4. Laminar

UNIDAD DIDÁCTICA 11. POSTIMPRESIÓN 3D: ACABADOS

1. Acabado
2. Acabado superficial
3. Identificar y corregir problemas

MÓDULO 6. AUTOCAD 2D Y 3D

MÓDULO 7. DISEÑO Y MODELADO CON 3D STUDIO MAX

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX

1. ¿Qué es 3D Studio Max?
2. Elementos de la interfaz
3. El panel de comandos
4. La barra inferior

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LAS VENTANAS GRÁFICAS

1. Las ventanas de visualización
2. Las vistas
3. Utilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels)
4. Utilización de la rueda de desplazamiento
5. Opciones de la ventana gráfica

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE ESCENAS

1. Crear y guardar escenas
2. Importar y exportar escenas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE OBJETOS

1. Creación de objetos
2. Cambiar nombre y color

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOS

1. Los métodos de creación
2. Creación de Splines

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOS

1. Métodos de selección
2. Modificar objetos
3. Segmentos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONAL

1. Los modificadores
2. La pila de modificadores

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MODELADO DE OBJETOS

1. Polígonos
2. Selección de Sub-objetos
3. Modificar partes de un objeto
4. Las normales
5. Chaflán, extrudido y bisel
6. Principales herramientas de modelado

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. MATERIAL EDITOR

1. Introducción a las Propiedades de los materiales
2. Material editor
3. Material / Map Browser y Explorer
4. Material estándar y sombreadores
5. Mapas 2D
6. Mapas 3D
7. Materiales compuestos y modificadores

UNIDAD DIDÁCTICA 10. LAS CÁMARAS Y LAS LUCES

1. Cámaras
2. Luces

UNIDAD DIDÁCTICA 11. LA ANIMACIÓN DE OBJETOS

1. La animación con Auto Key
2. La animación con Set Key
3. Edición de fotogramas clave
4. Propiedades de reproducción
5. Modificaciones desde la hoja de rodaje
6. El editor de curvas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. LA RENDERIZACIÓN

1. ¿Qué es la renderización?
2. Renderización
3. Efectos de renderización

MÓDULO 8. PROPIEDAD INDUSTRIAL: PATENTES Y MARCAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MARCA NACIONAL Y NOMBRES COMERCIALES

1. Marco normativo La Ley 17/2001, de 7 de diciembre, de Marcas
2. Concepto de marca
3. Clases de marcas
4. Concepto de nombre comercial
5. Prohibiciones absolutas de registro
6. Prohibiciones relativas de registro
7. Marca notoria y marca renombrada
8. Marcas colectivas y de garantía

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROCEDIMIENTO DE REGISTRO DE MARCAS

1. Examen de admisibilidad y de forma
2. Remisión y publicación de la solicitud
3. Oposiciones de terceros
4. Examen de fondo
5. Suspensión de la solicitud
6. Resolución de la solicitud
7. Revisión de actos en vía administrativa
8. Duración, renovación y modificación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONTENIDO DEL DERECHO DE MARCA

1. Derechos del titular de la marca
2. Agotamiento del derecho de marca
3. Limitaciones del derecho de marca
4. Protección provisional

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MARCAS COMUNITARIAS Y MARCAS INTERNACIONALES

1. Procedimiento de registro
2. Protección de la marca comunitaria
3. Caducidad y nulidad
4. Solicitud marca internacional

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PATENTES, DISEÑOS INDUSTRIALES Y MODELOS DE UTILIDAD

1. Requisitos de una patente
2. Clases de patentes
3. Procedimiento de registro de patentes
4. Diseños industriales
5. Modelos de utilidad

UNIDAD DIDÁCTICA 6. NOMBRES DE DOMINIO

1. Clases de nombres de dominio
2. Conflictos en nombres de dominio

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DEFENSA DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL

1. Acciones civiles
2. Indemnización de daños y perjuicios
3. Delitos contra la propiedad industrial

