

Аннотация дисциплины С.1.2.26 Дисциплина. Патентное право

Дисциплина "Патентное право" изучается обучающимися по основной профессиональной образовательной программе "Радиолокационные системы и комплексы" направления подготовки "11.05.01 Радиоэлектронные системы и комплексы".

Дисциплина изучается в 10 семестре. Общая трудоемкость дисциплины составляет 72/2 часов/з.ед. Самостоятельная работа заключается в выполнении работ, указанных в разделе 4.

В ходе изучения дисциплины осуществляется текущий контроль в форме технологии рейтингового контроля в соответствии с технологической карты дисциплины, размещенной на электронном курсе, а также промежуточный контроль в форме зачет.

Целью изучения дисциплины является формирование следующих компетенций:

1. ПК-5 Способен выполнять математическое моделирование объектов и процессов по типовым методикам, в том числе с использованием стандартных пакетов прикладных программ

В ходе изучения дисциплины последовательно рассматриваются темы:

1. Интеллектуальная собственность. Интеллектуальные права. Исключительное право.
2. Личные неимущественные права и иные права. Распоряжение исключительным правом. Сферы интеллектуальной собственности
3. Промышленная собственность. Объекты патентных прав. Патентные права. Патентные поверенные.
4. Методики классификации объектов техники. Международная патентная классификация. Структура международной патентной классификации. Патентная информация и документация. Официальные источники.
5. Условия патентоспособности объектов промышленной собственности. Порядок подачи заявки на выдачу патента. Патентные пошлины. Содержание заявки на выдачу патента.
6. Процедура рассмотрения заявки, получения патента
7. Нарушение прав авторского права
8. Нарушение прав авторского права

Основными стратегическими образовательными технологиями являются: практические занятия, дискуссионные, игровые процедуры, лекционные занятия.

В рамках указанных технологий применяются тактические образовательные технологии: case-study, мини-проекты, блиц-игра, деловая игра, задания, игровое проектирование, ролевая игра, классическая лекция, лекция с элементами мозгового штурма, лекция-провокация.