Universidad de Navarra

Propiedad intelectual e industrial y derecho digital (MDD)

Guía docente 2025-26

PRESENTACIÓN

Breve descripción:

- **Nombre de la asignatura:** Propiedad intelectual e industrial en el entorno digital.
  - **Módulo:** Actividad digital en el entorno digital.
  - **Materia:** Derecho de la propiedad intelectual en el ámbito digital.
  - **Titulación, Facultad**: Máster en Derecho Digital (MDD), Facultad de Derecho.
  - **Periodo**: Segundo y tercer trimestre.
  - **Número de créditos ECTS**: 3,5.
- **Número de sesiones:** 27 sesiones.
- **Número de sesiones:** 27 sesiones.

Profesores que la imparten:

- Propiedad Intelectual: Javier Fajardo y Carles Vendrell.
- Propiedad Industrial:
  - Invencionesempresariales: Ingrid Pi.
  - Signosdistintivos y otros derechos de propiedad industrial: Borja Sainz de Aja yÁlvaro Seijo.
- **Plan de estudios**: Máster en Derecho Digital 2022-2023.
- **Tipo de asignatura**: Obligatoria.
  - **Idioma en que se imparte**: Castellano.
  - **Horario de la asignatura**: Ver apartado “Programa de la asignatura”.

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

OBJETIVOS

1.- Conocer los derechos y obligaciones que las normas de propiedad intelectual e industrial implican para los usuarios digitales (particulares y empresariales), los operadores tecnológicos establecidos y las *start-ups* y nuevos entrantes.

2.- Tomar conocimiento y anticipar el impacto que los derechos de propiedad intelectual e industrial pueden tener sobre el modelo de negocio de los operadores establecidos y los nuevos entrantes.

3.- Debatir sobre la idoneidad del sistema jurídico actual y evaluar críticamente si las resoluciones judiciales existentes resuelven idóneamente los problemas jurídicos planteados en el entorno digital desde el punto de vista de los derechos propiedad intelectual e industrial.

4.- Adquirir las bases de conocimiento para poder asesorar jurídicamente a los distintos actores digitales sobre la base de las normas de propiedad intelectual e industrial y los casos ya resueltos por las autoridades europeas y nacionales.

Universidad de Navarra

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Competencias)

CG1 - Analizar los problemas jurídicos clásicos a la luz de las nuevas exigencias que impone la web 2.0, la industria 4.0 y la sociedad de la información.

CG2 - Evaluar adecuadamente las nuevas tecnologías de big data, inteligencia artificial, ciberseguridad y obtención de datos, de acuerdo con sus implicaciones éticas.

CG3 - Evaluar adecuadamente las nuevas tecnologías de big data, inteligencia artificial, ciberseguridad y obtención de datos, de acuerdo con la normativa, general o específica, aplicable.

CG4 - Proponer soluciones jurídicas a los problemas de esta índole planteados en el ámbito digital, que sean acordes tanto con las normas aplicables como con la mayor eficiencia y posibilidad de implementación desde el punto de vista tecnológico.

CG5 - Analizar casos complejos del ámbito de la economía digital desde una perspectiva pluridisciplinar que integre los aspectos tecnológico y jurídico, identificando los problemas más relevantes, y proponiendo soluciones fundadas en derecho.

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

ESPECÍFICAS

CE1 - Conocer, interpretar y aplicar el marco legal de la propiedad intelectual e industrial a nivel europeo y español.

CE2 - Conocer la aplicación específica de las normas de propiedad intelectual e industrial a las diferentes situaciones planteadas en el entorno digital: (i) derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital; (ii) nuevos objetos de protección (p.ej. programas de ordenador, derecho *sui generis* sobre bases de datos, etc.); (iii) adaptación de las modalidades de explotación, límites y excepciones (p.ej. uso privado, minería de textos y datos, entorno digital transfronterizo, obras o prestaciones fuera del circuito comercial, agregación de contenidos en línea, etc.); (iv) adaptación de los medios de tutela; (v) la principal problemática del uso y reproducción de marcas en Internet (p.ej. nombres de dominio, buscadores, *adwords*, comercio electrónico, agotamiento del derecho de marca, etc.); e (vi) invenciones y derecho de patentes en el entorno digital (requisitos de patentabilidad y alcance de la protección).

CE3 - Comprender la principal problemática subyacente a la aplicación de las normas de propiedad intelectual e industrial a las diferentes situaciones planteadas en el entorno digital, para poder evaluar de manera crítica la respuesta jurídica a estos problemas.

CE4 - Conocer y discutir algunos de los principales casos prácticos resueltos por el Tribunal de Justicia de la Unión Europea y los tribunales nacionales en el entorno digital.

CE5 - Enfrentarse a la resolución de casos ficticios o basados en casos reales que incluyan las distintas vertientes examinadas durante las sesiones.

METODOLOGÍA

La metodología consistirá en la puesta en común de casos reales o ficticios en materia de propiedad intelectual e industrial en el entorno digital, que deberán ser previamente preparados por los alumnos para su resolución en clase. Al hilo de cada uno de los casos, se expondrán los principales conceptos y se discutirá la problemática jurídica específica de la materia tratada.

PROGRAMA

Propiedad industrial

Sesión 1 [Javier Fajardo]:

Propiedad intelectual (i): Introducción. Especialidades y características de la propiedad intelectual.

Sesión 2 [Javier Fajardo]:

Propiedad intelectual (ii): El objeto de los derechos de autor.

Sesión 3 [Javier Fajardo]:

Propiedad intelectual (iii): Los sujetos de los derechos de autor.

Sesión 4 [Javier Fajardo]:

Propiedad intelectual (iv): Contenido de la propiedad intelectual. Derecho de explotación, derechos morales y derechos de remuneración.

Sesión 5 [Javier Fajardo]:

Propiedad intelectual (v): Derechos conexos

Universidad de Navarra

Sesión 6 [Javier Fajardo]:

Propiedad intelectual (vi): Límites de los derechos de propiedad intelectual.

Sesión 7 [Javier Fajardo]:

Propiedad intelectual (vii): Cesión y gestión de los derechos de propiedad intelectual.

Sesión 8 [Javier Fajardo]:

Propiedad intelectual (viii): Modelo alternativo. Licencia abiertas.

Sesión 9 [Carles Vendrell]:

Propiedad intelectual (ix): Casos prácticos (1): Originalidad. Inteligencia artificial. Relación con la competencia desleal.

Sesión 10 [Borja Sainz de Aja]:

Introducción al Derecho de la Propiedad Industrial.

Sesión 11 [Carles Vendrell]:

Propiedad intelectual (x): Casos prácticos (2): Fotografías digitales. Software, bases de datos, páginas web, videojuegos y Metaverso. NFT, obras de arte y archivo digital.

Sesión 12: [Borja Sainz de Aja / Álvaro Seijo]:

Derecho de marcas (i): Conceptos esenciales de Derecho de marcas. Caso práctico 1.

Sesión 13: [Carles Vendrell]:

Propiedad intelectual (xi): Casos prácticos (3): Agregación de contenidos de prensa en línea. Minería de textos. Límites. Comunicación pública y enlaces. Música y podcasts.

Sesión 14: [Borja Sainz de Aja / Álvaro Seijo]:

Derecho de marcas (ii): Conceptos esenciales de Derecho de marcas. Caso práctico 1 (continuación).

Universidad de Navarra

Sesión 15: [Carles Vendrell]:

Propiedad intelectual (xii): Casos prácticos (4): Acciones judiciales de protección y su adaptación al entorno online. Responsabilidad de prestadores de servicios

Sesión 16: [Borja Sainz de Aja / Álvaro Seijo]:

Derecho de marcas (iii): Los signos distintivos en el entorno digital: nombres de dominio, adwords y metatags. Caso práctico 2.

Sesión 17 [Ingrid Pi]:

Derecho de patentes y entorno digital (i).

Sesión 18 [Ingrid Pi]:

Derecho de patentes y entorno digital (ii).

Sesión 19: [Borja Sainz de Aja / Álvaro Seijo]:

Derecho de marcas (iv): Los signos distintivos en el entorno digital: nombres de dominio, adwords y metatags. Caso práctico 2 (continuación).

Sesión 20: [Borja Sainz de Aja / Álvaro Seijo]:

Derecho de marcas (v): Problemática específica del uso de marcas en el entorno digital. Comercio electrónico y agotamiento del derecho de marca. Caso práctico 3.

Sesión 21 [Borja Sainz de Aja / Álvaro Seijo]:

Derecho de marcas (vi): Problemática específica del uso de marcas en el entorno digital. Comercio electrónico y agotamiento del derecho de marca. Caso práctico 3 (continuación).

Sesión 22 [Borja Sainz de Aja / Álvaro Seijo]:

Diseños industriales: conceptos básicos y problemática específica en el ámbito digital.

Sesión 23 [Borja Sainz de Aja / Álvaro Seijo]:

Caso práctico recopilatorio de propiedad industrial (1).

Universidad de Navarra

Sesión 24 [Borja Sainz de Aja / Álvaro Seijo]:

Caso práctico recopilatorio de propiedad industrial (2).

Sesión 25 [Borja Sainz de Aja / Álvaro Seijo]:

Consolidación de conceptos de propiedad intelectual e industrial.

Sesión 26 [Javier Fajardo]:

Examen propiedad intelectual (derechos de autor).

Sesión 27 [Borja Sainz de Aja / Álvaro Seijo]:

Examen propiedad industrial.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases presenciales	34	100 %
Estudio personal y en equipo	40-45	0 %
Evaluación	1h:15’	100 %

EVALUACIÓN

La nota final estará formada por la media ponderada de las dos partes (Propiedad intelectual 60%, Propiedad industrial 40%). No se puede aprobar la asignatura sin haber aprobado cada una de sus mitades.

PROPIEDAD INTELECTUAL

Valoración de la participación en las clases presenciales	20.00
Examen final	80.00

PROPIEDAD INDUSTRIAL

Se evaluará con arreglo a la siguiente tabla:

Valoración de la participación en las clases presenciales	40.00
Elaboración de un *podcast* breve que aborde cuestiones tratadas en la asignatura	10.00
Valoración de las respuestas del examen final	50.00

Nota: El examen final y el podcast se efectuarán en la última sesión de la asignatura.

Para poder elaborar el podcast será necesario un teléfono inteligente con grabadora y suficientes datos para enviarlo, inmediatamente después de su elaboración, a la dirección de correo que les será facilitada el día de la prueba.

HORARIOS DE ATENCIÓN

Se concretará con el profesor

BIBLIOGRAFÍA

- PI IAMORÓS, Ingrid, SAINZ DE AJA TIRAPU, Borja y SEIJO BAR, Álvaro: "Capítulo XVI.Propiedad industrial y Derecho Digital", en VALPUESTA GASTAMINZA, Eduardo;HERNÁNDEZ PEÑA, Juan Carlos (coord.): Tratadode Derecho digital, La Ley, 2021 (1ª ed.).
- SÁNCHEZARISTI, Rafael: "Capítulo XV. Propiedad intelectual", en VALPUESTA GASTAMINZA,Eduardo; HERNÁNDEZ PEÑA, Juan Carlos (coord.): Tratado de Derecho digital, La Ley, 2021 (1ª ed.).
- FERNÁNDEZ-NOVOARODRÍGUEZ, Carlos; OTERO LASTRES, José Manuel; BOTANA AGRA, Manuel: Manual de la propiedadindustrial, Marcial Pons, 2017 (3ª ed.).
- MASSAGUERFUENTES, José: Acciones y procesos deinfracción de derechos de propiedad industrial, Cizur Menor (Navarra):Aranzadi, 2020 (2ª ed.).
- LOBATO GARCÍA-MIJÁN, Manuel: Comentarioa la Ley 17/2001, de Marcas, Cizur Menor (Navarra): Aranzadi, 2007 (2ªed.).
- BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, Rodrigo: Comentariosa la Ley de Propiedad Intelectual, Madrid: Tecnos, 2017 (4ª ed.).