

Situāciju imitācijas paņēmienu izmantošana studiju kursā

Patentzinību pamati

I.Boiko, Ē.Geriņš

RTU MTAF zinātniski-metodiskā konference
«Izaicinājumi inženierzinātņu augstākajā
izglītībā»

15.04.2021.



<http://www.attorneynegotiationcenter.com/types-of-patents/>



RTU
MAŠĪNZINĪBU, TRANSPORTA
UN AERONAUTIKAS
FAKULTĀTE

Ievads

Studiju kursa «**Patentzinību pamati**» (2 KP, obligātais/obligātais izvēles; brīvās izvēles) :

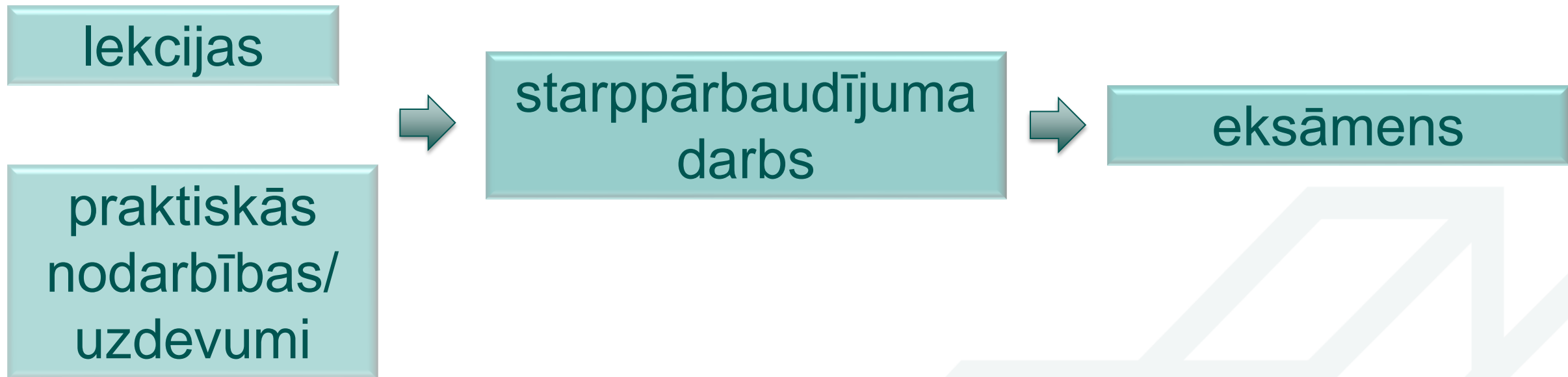
- ✓ intelektuālais īpašums un to aizsardzībā;
- ✓ izgudrojuma patenti;
- ✓ dizainparaugi;
- ✓ preču zīmes;
- ✓ autortiesību aizsardzība;
- ✓ komercnoslēpums un zinātība;
- ✓ intelektuālā īpašuma izmantošana/komercializācija



Viens no studiju kursa «Patentzinību pamati» galveniem mērķiem ir dot iespēju studentiem izveidot izpratni un lietošanas prasmes intelektuālā īpašuma aizsardzības jomā un patentzinību pamatos, kā arī attīstīt prasmes risināt problēmsituācijas, pamatot un aizstāvēt savu pozīciju, kā arī komunikācijas un citas sociālās prasmes.

Kursa struktūra

Studiju kursā “Patentzinību pamati” ir izmantota kombinētā pieeja, kad ir paredzēts ne tikai lekciju kurss, bet arī praktisko nodarbību klāsts, daļa no kurām ir veidotās izmantojot šādus paņēmienus kā **lomu spēles/imitācijas spēles**.



Imitācijas spēles

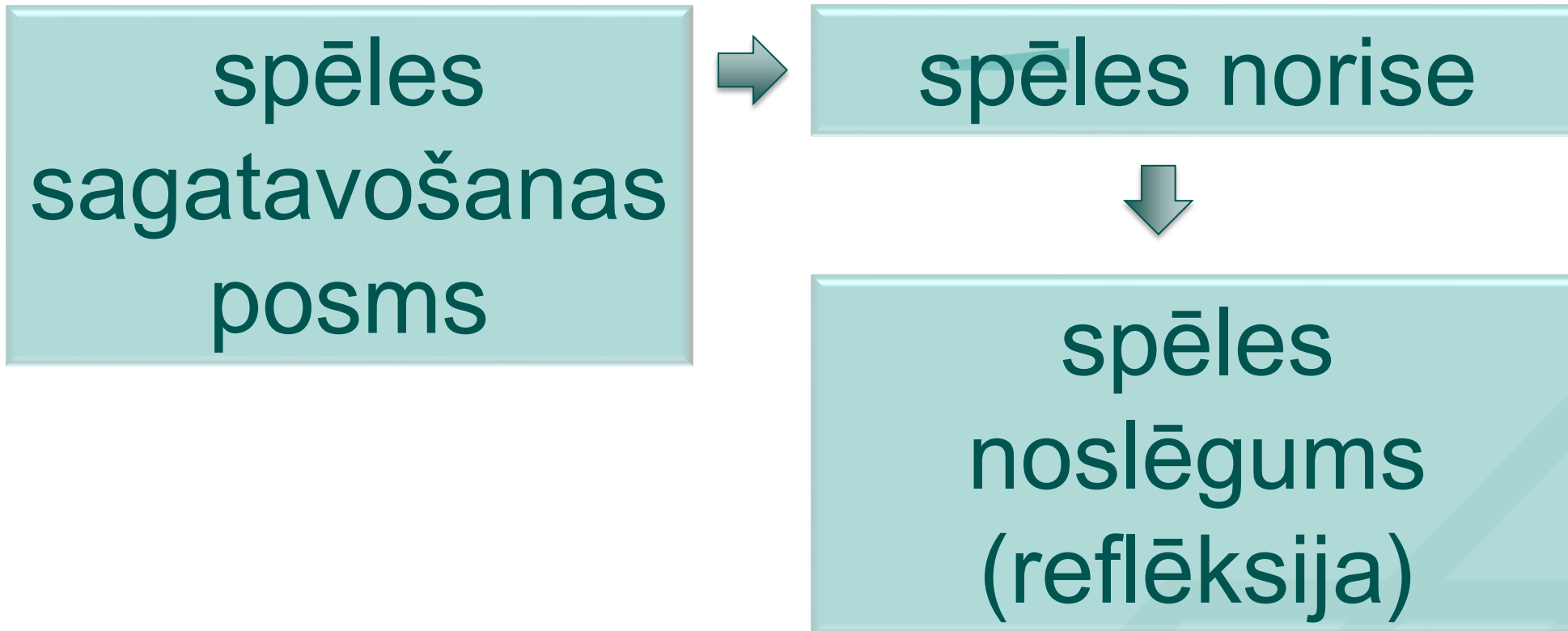
Imitācijas spēles

Imitācijas spēlēs dalībnieki parasti imitē norādīto darbību. Viņi izvirza sev radošu uzdevumu, kuru nevar izpildīt pēc šablona, jo tad nebūs labākais rezultāts.

- šo spēļu pamatā ir problēmsituāciju modelēšana, kas atspoguļo problēmas kopainu un ar to saistītos dinamiskos procesus, pie kam "saspiesta" laika skalā;
- spēles dalībniekiem tiek piedāvāts atrisināt problēmu nosacītos spēles apstākļos, kuros tiek ielikta virkne negaidītu profesionālu un sociāli psiholoģisku problēmu. Līdz ar to spēles dalībnieki neizbēgami saduras ar tādām problēmu īpatnībām un aspektiem, kurus nav iespējams paredzēt teorētiskā kursā un kuri parasti tiek izlemti tikai praktisko nodarbību laikā;
- bez iepazīšanās ar piedāvāto problēmu loku, mācību procesa dalībnieki veic patstāvīgu problēmas izpēti visās detaļās, gūstot zināšanas un praktiskās lēmuma pieņemšanas iemaņas caur savu personisko pieredzi;
- piedalīšanās spēlē nevienu nevar atstāt vienaldzīgu, sacenšanās gars padara efektīvāku intelektuālo darbību, kā arī veido atbildības sajūtu par savu lēmumu pieņemšanas un realizēšanas sekām.

Imitācijas spēles

imitācijas spēles
struktūra:



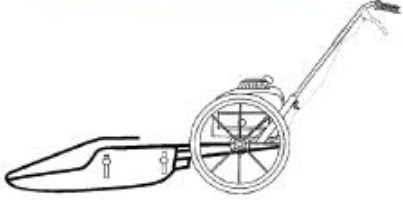



Imitācijas spēles

Studentiem ir piedāvāta **situācija**, kad viena dizainparauga īpašnieks iesniedz apelāciju pret citu dizainparaugu, lūdzot anulēt otrā dizainparauga reģistrāciju, jo (pēc pirmā dizainparauga īpašnieka domām), otram dizainparaugam **nepiemīt** novitāte un individuāls raksturs.

Pirmā dizainparauga īpašnieks uzskata, ka otrais dizainparaugs faktiski kopē viņa dizainparaugu. Studentiem ir piedāvāti abu dizainparaugu attēli un ievada informācija.

Uzdevums ir iejusties abu dizainparaugu īpašnieku (pārstāvju) lomās un sagatavot abu pušu argumentus «Apelācijas padomei».

	
	
<p>SARKANAIS ZĀLIENA PĻĀVĒJS Pieteikuma datums 20.07.2005. Reģistrācijas datums 20.09.2005.</p>	<p>ZAĻAIS ZĀLIENA PĻĀVĒJS Pieteikuma datums 04.01.2007. Reģistrācijas datums 20.03.2007.</p>

Imitācijas spēles

situācijas apraksts

«uzbrūkošās» puses
ARGUMENTI

«aizstāvošās» puses
PRET-ARGUMENTI

SLĒDZIENS ar pamatojumu

Patentizīņu pamati

5. uzdevums

DIZAINPARAUGS

5.1.

Lūdzu iepazīties ar divu dizainparaugu attēliem (lūdzu sk. zemāk). Dizainparauga VĪRIEŠU DŽEMPERIS īpašnieki griežas LR PV Apelācijas padomē pret dizainparaugu FORMAS DŽEMPERIS un lūdz atzīt to par spēkā neesošu.



UZDEVUMS:

1. pēc abu dizainparaugu attēlu un datu analīzes noformulējiet dizainparauga VĪRIEŠU DŽEMPERIS īpašnieka ARGUMENTUS: kāpēc Jūs uzskatāt, ka dizainparaugs FORMAS DŽEMPERIS būtu jāatzīst par spēkā neesošu?
2. noformulējiet arī otrās puses (dizainparauga FORMAS DŽEMPERIS īpašnieka) PRET-ARGUMENTUS.
3. pēc abu pušu argumentācijas analīzes sagatavojiet savu SLĒDZIENU: vai apmierināt dizainparauga īpašnieka VĪRIEŠU DŽEMPERIS iebildumu pret dizainparaugu FORMAS DŽEMPERIS? Pamatojiet slēdzienu.

5. 1. un 5.2. uzdevumiem tika izmantoti LR PV Rūpnieciskā īpašuma apelācijas padome materiāli:

Iebilduma lietas šifrs: ApP/2000/D 10 437-1e
Iebilduma lietas šifrs: ApP/2009/D 15 113-1e

Imitācijas spēles

Tad tika **izspēlēts lietas izskatīšanas process**, kuras noslēgumā pasniedzējs (izspēlējot Apelācijas padomes lomu) lemj dizainparaugu strīdā.

Tad pasniedzējs sniedz informāciju par reālo Apelācijas padomes lēmumu, kas var atšķirties no spēlē pieņemto lēmuma – atkarībā no studentu izklāstiem argumentiem.

LATVIJAS REPUBLIKAS PATENTU VALDE
* * *
APELĀCIJAS PADOME

Pasta adrese: a/k 824, Rīga LV-1010	Adrese: Citadeles iela 7 (70), Rīga E-mail: valde@lrpv.lv; g.polakovs@lrpv.lv	Tālrunis: 7 027 190, 7 027 140	Fakss: 7 027 208
--	---	-----------------------------------	---------------------

Iebilduma lietas šifrs:
ApP/2000/D 10 437-le

Lēmums

Rīga 2000. gada 25. aprīlī

Apelācijas padome:

ApP sēdes priekšsēdētājs - G. Poļakovs,
ApP sēdes locekļi - K. Krūmiņš un N. Lamsters,
ApP sekretārs - J. Kalnājs,

2000. gada 14. aprīlī izskatīja iebilduma iesniegumu, kuru patentu pilnvarotā L. Ivanova, balstoties uz LR Dizainparaugu aizsardzības likuma (DAL) 8. p. pirmo daļu, 12.07.99 iesniegusi N. Ušakovas (Latvija) vārdā pret dizainparauga patenta Nr. D 10 437 ("Formas džemperis") (patenta īpašniece - A. Janoviča; dizaineri A. Janoviča un L. Pavlovska; pieteik. Nr.D-98-50; pieteik. dat. 20.08.98; patenta izd./publ. dat. 20.03.99).

Iebilduma motivējums: dizainparaugs "Formas džemperis" (pat. Nr. D 10 437) pēc ārējā veidola nav būtiski atšķirīgs no dizainparauga "Viriešu džemperis (pat. Nr. D 10 112), kas patentēts ar agrāku prioritāti (DAL 2. p. otrās daļas 1. punkts).

Iebilduma iesnieguma kopija saskaņā ar DAL 8.p. ceturto daļu 19.07.99 tika nosūtīta apstrīdētā dizainparauga patenta īpašniecel, kuras atbilde saņemta 16.09.99.

ApP sēdē piedalījās: iebilduma iesniedzēja N. Ušakovas pārstāves patentu pilnvarotā L. Ivanova un N. Liepaskalne un apstrīdētā dizainparauga patenta īpašnieces A. Janovičas pārstāvis A. Skromanis.

I. Izskatot iebilduma iesniegumā esošos materiālus un noklausoties pušu pārstāvju paskaidrojumus, Apelācijas Padome **konstatēja**:

1. Apstrīdētais dizainparaugs "Formas džemperis" (pat. Nr. D 10 437) pieteikts 20.08.98.

Apstrīdētais dizainparaugs saskaņā ar to aprakstu, kurš atbilst LPV lietai Nr. D 10 437 pievienotajam un LPV oficiālajā vēstnesī publicētajam džemperā attēlam, ir adīts džemperis ar iesūtām garām piedurknēm un apaļu kakla daļas izgriezumu; plecu rajonā auduma uzšuves; uz abām piedurknēm elkoņu rajonā ovālas auduma uzšuves; uz abām piedurknēm virs elkoņa uzšūtas kabatas, kurās iesūta līplente kabatu aizvēršanai; uz kreisās kabatas Robežsardzes emblēma; džemperā krūšu labajā pusē līplentes uzšuve, kura paredzēta tā īpašnieka uzvārdam.

Noslēgums

Šādā veidā, izmantojot, situāciju imitācijas paņēmienu, tika panākta studentu iesaistīšanās, augstāka motivācija un interese par studiju kursa jomu.

Turklāt, izspēlējot reālo situāciju (jo situācija ir sagatavota izmantojot reālās Apelācijas sēdes materiālus), studentiem paveras iespēja padziļināti un patstāvīgi pētīt saistītus tematus, papildu materiālus, kā arī attīstīt savas radošās spējas, sagatavojot argumentus un runu.

Savukārt pēc spēles apspriežot un analizējot pieņemto lēmumu, t.sk. salīdzinot ar reālo Apelācijas padomes lēmumu un to argumentāciju, rādās padziļināta izpratne par situācijas risināšanas iespējām.









Kopumā tika panākta studiju kursa mērķu sasniegšana.

Noslēgums







DIGITĀLIE MĀCĪBU PALĪGMATERIĀLI

Saites uz **digitāliem mācību palīgmateriāliem**, izstrādātiem Eiropas Savienības Sociālā fonda finansētā projekta Nr.8.2.3.0/18/A/012 "Rīgas Tehniskās universitātes efektīvas pārvaldības attīstība" ietvaros.




-  1. Ievads patentzinību pamatos
-  2. Intelektuālais īpašums (apskats)
-  3. Patentēšanas procedūra. Patenta pieteikums
-  4. Patenta pretenziju izpratne
-  5. Zinātība un komercnoslēpums
-  6. Dizainparaugi
-  7. Preču zīmes
-  8. Autortiesības

PAŠKONTROLES TESTI

-  1. paškontroles tests
 - 1. tests ir saistīts ar ĪI vispārīgiem jautājumiem.
-  2. paškontroles tests
 - 2. tests ir saistīts ar izgudrojumu patentēšanas galvenajiem principiem.
-  3. paškontroles tests
 - 3. tests ir saistīts ar prasībām patenta pieteikuma saturam un noformējumam.
-  4. paškontroles tests
 - 4. tests ir saistīts ar dizainparaugu aizsardzības jautājumiem.
-  5. paškontroles tests
 - 5. tests ir saistīts ar preču zīmju aizsardzības jautājumiem.
-  6. paškontroles tests
 - 6. tests ir saistīts ar autortiesībām.

PAPILDU INFORMĀCIJA

 Atsauces uz Informācijas avotiem_ISO 690 (fragments)



Paldies par uzmanību!

