

Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования  
«Научно-образовательный центр интеллектуальной собственности и цифровой экономики»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

**«Школа интеллектуального права для креативных индустрий»**

Объем - 29 час.

Цель реализации программы - совершенствование и (или) получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности, и (или) повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации.

Категории слушателей - лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

Форма обучения – очная, с применением дистанционных образовательных технологий.

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

№ пп	Наименование тем	Всего часов трудоемкости	Всего аудиторных часов	В том числе		
				Лекции	Практич еские занятия	Промеж. Аттестат.
<b>Модуль Интеллектуальные права – основной актив креативного предпринимателя</b>		<b>18</b>	<b>18</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>Зачет</b>
1.	Правовое регулирование креативного предпринимательства	4	4	4		
2.	Основы законодательства об интеллектуальных правах	6	6	6		
3.	Результаты интеллектуальной деятельности как нематериальные активы	2	2	2		
4.	Современные правовые решения в сфере оборота интеллектуальных прав	2	2		2	
5.	Распоряжение интеллектуальными правами	4	4	2	2	
<b>Модуль Индустриальный (Музыкальная индустрия и исполнительские искусства) *</b>		<b>10*</b>	<b>10*</b>	<b>8*</b>	<b>2*</b>	<b>Зачет*</b>
6.	Особенности интеллектуальных прав в сфере музыкальной индустрии и исполнительских искусств	4	4	4		

7.	Иные аспекты правового регулирования в сфере музыкальной индустрии и исполнительских искусств	2	2	2		
8.	Современные технологические решения в сфере креативных индустрий	4	4	2	2	
<b>Модуль Индустриальный (Аудиовизуальная сфера (кино и анимация), компьютерные игры, программное обеспечение, издательское дело, медиа, реклама) *</b>		<b>10*</b>	<b>10*</b>	<b>8*</b>	<b>2*</b>	<b>Зачет*</b>
6.	Особенности интеллектуальных прав в аудиовизуальной сфере (кино и анимация), компьютерных играх, программном обеспечении, издательском деле, медиа и рекламе	4	4	4		
7.	Иные аспекты правового регулирования прав в аудиовизуальной сфере (кино и анимация), компьютерных играх, программном обеспечении, издательском деле, медиа и рекламе	2	2	2		
8.	Современные технологические решения в сфере креативных индустрий	4	4	2	2	
<b>Модуль Индустриальный (Арт-индустрия, архитектура, дизайн, мода) *</b>		<b>10*</b>	<b>10*</b>	<b>8*</b>	<b>2*</b>	<b>Зачет*</b>
6.	Особенности интеллектуальных прав в арт-индустрии, архитектуре, дизайне и моде	4	4	4		
7.	Иные аспекты правового регулирования в арт-индустрии, архитектуре, дизайне и моде	2	2	2		
8.	Современные технологические решения в сфере креативных индустрий	4	4	2	2	
<b>Итоговая аттестация - тестирование</b>		<b>1</b>				
<b>ИТОГ</b>		<b>29</b>	<b>29</b>	<b>22</b>	<b>6</b>	

\* Модуль Индустриальный – по выбору слушателя в зависимости от соответствующего направления деятельности (по ОКВЭД)