



1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Propiedad Intelectual
Clave de la asignatura:	CID-2003
SATCA¹:	2 - 3 - 5
Carrera:	Ingeniería en Gestión Empresarial.

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

Esta asignatura aporta al perfil del profesionista el marco conceptual de la Propiedad Intelectual (PI). La asignatura contribuyendo a su formación integral del estudiante, adquiriendo los conocimientos de la PI para llevar a cabo la gestión en esta materia; propiciando que como profesionistas diseñe e implemente estrategias para proteger y posicionar cualquier innovación tecnológica, a través de las diferentes figuras jurídicas reconocidas por el derecho intelectual mexicano.

La propiedad intelectual se relaciona con las creaciones de la mente, como podrían ser las invenciones, las obras literarias y artísticas, por nombrar algunas. Los derechos de propiedad intelectual se parecen a cualquier otro derecho de propiedad: permiten al inventor o autor gozar de los beneficios que derivan de su invención u obra. De acuerdo con la Declaración Universal de Derechos Humanos, en su artículo 27, ya se estipula que “toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le corresponden por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora”.

La asignatura de Propiedad Intelectual (PI) está diseñada para que el estudiante adquiera las habilidades necesarias para establecer, desarrollar y aplicar estrategias de PI; buscando alcanzar las ventajas que conlleva el conocimiento de la misma para impactar positivamente en su institución, organización, región, etc. Asimismo, el estudiante también adquirirá un conocimiento en temas sobre la legislación que le da sustento jurídico a la propiedad intelectual en su conjunto, así como las aplicaciones en el análisis especializado de las últimas novedades en el campo de la propiedad industrial en lo específico como son patentes, modelos de utilidad, diseños industriales, marcas comerciales, por nombrar algunas.

Por otro lado, los derechos de autor abarcan la protección de programas de cómputo, obras literarias, musicales, artísticas, etc. Por último, la PI también incluye a las variedades vegetales.

Esta es una asignatura que propiciará en el estudiante la atención a temas actuales y de importancia para el bienestar social, y el crecimiento económico de los sectores productivos; además le proveerá de un marco de desempeño vasto y amplio para el ejercicio de su profesión.

La actualización de la legislación en materia de propiedad industrial, con la Ley Federal de Protección a la Propiedad Industrial, nos permite presentar los avances en materia de

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos



protección de propiedad industrial, regular secretos industriales, generar la delimitación de la comunicación electrónica, los alcances del Instituto Mexicano de Propiedad Industrial, homologados internacionalmente.

La importancia de conocer la Propiedad Intelectual, permitirá a nuestros estudiantes innovar y crear en diversos campos, en donde utilicen el conocimiento y aprovechen las herramientas necesarias para desempeñarse en el ámbito profesional y generen ventajas a su organización.

Intención didáctica

El propósito didáctico de la asignatura es proporcionar al estudiante un acercamiento en materia de Propiedad Intelectual o Derecho Intelectual, conociendo sus fundamentos, importancia y trascendencia. Además, el estudiante, a través de continuas actividades durante el curso podrá asimilar apropiadamente las figuras jurídicas que conforman el Sistema de Propiedad Intelectual en México y a nivel internacional.

El temario comprende seis unidades temáticas.

El **primer tema** introduce al estudiante a las generalidades de la Propiedad Intelectual o Derecho Intelectual, desde la comprensión de los conceptos generales y antecedentes históricos hasta una asimilación de la clasificación del derecho intelectual mexicano.

El **segundo tema** es sobre la propiedad industrial en el derecho intelectual mexicano, en específico: Invenciones. En este tema se estudia la legislación y autoridad administrativa encargada de su aplicación; así como la comprensión del concepto de “estado de la técnica”, y los principios de territorialidad y de prioridad. Además, se asimilan las distintas figuras jurídicas que comprenden las invenciones, como son: Patente, Modelo de Utilidad, Diseños Industriales, Esquema de trazado de circuitos integrados, y Secreto Industrial.

El **tercer tema** es sobre la propiedad industrial en el derecho intelectual mexicano, en específico: Signos Distintivos. En este tema se estudia el “Arreglo de Niza”, fundamento para la comprensión de este tercer tema; Asimismo, se asimilan las distintas figuras jurídicas que comprenden los signos distintivos, como son: Marcas, Nombres Comerciales, Avisos Comerciales, y Denominaciones de Origen.

El **cuarto tema** instituye la importancia de conocer sobre la explotación de los derechos en materia de propiedad Industrial de acuerdo con la Ley Federal de Protección a la Propiedad Industrial (LPI) y el reglamento vigente.

El **quinto tema** es sobre Derechos de Autor. En este tema se estudia la legislación y autoridad administrativa encargada de su aplicación; así como la comprensión de sus conceptos legales, lo que es objeto de protección, clasificación de obras, ramas protegidas, así como modalidades de explotación.

El **sexto tema** es sobre el marco jurídico de Internet y el comercio electrónico. En este tema se estudia la regulación jurídica de internet, el marco jurídico nacional, así como las disposiciones de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) respecto al comercio electrónico.



La asignatura deberá ser impartirla con un enfoque práctico, ya que el objetivo del curso es desarrollar habilidades de gestión de la propiedad intelectual y transferencia de tecnología como una opción estrategia de generación de ventaja competitiva de la organización.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
Tecnológico Nacional de México, de diciembre de 2016 a diciembre de 2017.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Centro Nacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico, Ciudad Constitución, Culiacán, Mérida, Tijuana y el Centro Regional de Optimización y Desarrollo de Equipo Chihuahua.	Reunión de Diseño Curricular de la Especialidad de Innovación para el Tecnológico Nacional de México.
Acapulco, Gro., Noviembre del 2020.	Integrantes de la Academia de Ingeniería en Gestión Empresarial del Instituto Tecnológico de Acapulco. M.C. Perla Salgado Gaytán M.C. Ana Luisa Carballo Meneses C.P. Lourdes Benancia Baños Montes C.P. Ma. Eugenia García Arzate M.A Jacqueline Bringas Ramírez M.D. Perla Marina Galindo Conde M.C. Lucero Way Méndez	Revisión y diseño de la especialidad de Gestión de la Calidad e Innovación para el programa educativo de la especialidad de Ingeniería en Gestión Empresarial del TecNM Campus Acapulco



	<p>M.A. Víctor Hugo Agatón Catalán M.A. Eduardo Peralta Martiñón Ing. Fernanda Neretd Polanco Martínez Ing. Mirian Pacheco Abarca M.A. Antonio Canul Pérez M.A. Levid Ezer Nava Solis</p>	
--	---	--

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura

- Conoce, analiza y comprende la importancia de la Propiedad Intelectual, y la clasificación vigente en el derecho intelectual mexicano e internacional.
- Conoce, analiza y comprende la legislación aplicable y conceptos básicos de la Propiedad Industrial en el derecho intelectual mexicano e internacional.
 - Identifica y asimila las figuras jurídicas que comprende la Propiedad Industrial en el derecho intelectual mexicano, categoría Invencciones.
 - Examina y practica búsquedas del estado de la técnica en bases de datos de patentes.
 - Identifica y asimila las figuras jurídicas que comprende la Propiedad Industrial en el derecho intelectual mexicano, categoría Signos Distintivos.
 - Examina y practica búsquedas de Marcas.
 - Conoce, analiza y comprende la aplicación pertinente de procedimientos para la explotación de los derechos en materia de Propiedad Industrial.
 - Conoce, analiza y comprende la legislación aplicable y conceptos básicos de la Propiedad Intelectual de Variedades Vegetales en México.
 - Conoce, analiza y comprende la legislación aplicable y conceptos básicos en materia de Derechos de Autor.
 - Identifica y asimila la clasificación de obras y las ramas protegidas por el Derecho de Autor.
 - Conoce, analiza y comprende la aplicación pertinente de las modalidades de explotación en materia de Derechos de Autor.
 - Conoce, analiza y comprende la legislación aplicable y conceptos básicos en materia de comercio electrónico e Internet.
 - Identifica y asimila la aplicación pertinente del uso del comercio electrónico e Internet.

5. Competencias previas

- Analiza, comprende e identifica los elementos del Entorno de la Innovación desde los actores clave inmersos, así como la interacción, importancia e implicaciones de estos elementos para el desempeño eficiente de un proceso de innovación tecnológica.
- Conoce, analiza y comprende la importancia de la ciencia y la tecnología en el desarrollo de la sociedad, y la transición hacia una nueva economía del conocimiento.



- Examina las implicaciones y ventajas de una innovación abierta.
 - Conoce el fundamento legal de la ciencia y la tecnología aplicable a México.
 - Examina y asimila las políticas públicas en materia de ciencia y tecnología que aplican en los ámbitos federal, estatal y municipal.
 - Analiza y comprende la importancia de la innovación tecnológica.
 - Modela el ecosistema de innovación de su entorno económico.
 - Identifica la utilidad de los indicadores de la innovación.
 - Conoce, analiza y comprende la aplicación pertinente de herramientas para la innovación tecnológica.
 - Conoce, analiza y comprende las funciones y procesos de gestión de tecnología que integran las actividades que se realizan en una organización comprometida con el desarrollo y la innovación tecnológica.
- Maneja adecuadamente la información proveniente de bibliotecas virtuales y de internet. Identifica y resuelve problemas afines a su ámbito profesional, aplicando el método inductivo y deductivo, el método de análisis-síntesis y el enfoque sistémico. Posee iniciativa y espíritu emprendedor. Asume actitudes éticas en su entorno

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Generalidades de la Propiedad Intelectual.	1.1 Reflexiones sobre los derechos de Propiedad Intelectual (PI) 1.1.1 Concepto 1.1.2 Su importancia y trascendencia a nivel internacional. 1.1.3 Antecedentes históricos y estructura en el ámbito internacional 1.2 Sistema de Propiedad Intelectual en México 1.2.1 Antecedentes históricos y estructura en el ámbito nacional 1.2.2 Clasificación en el derecho intelectual mexicano 1.2.2.1 Propiedad Industrial 1.2.2.2 Reglamento 1.2.2.3 Derechos de Autor
2	Propiedad Industrial en el derecho intelectual mexicano: Invenciones	2.1 Legislación aplicable y autoridad administrativa encargada de su aplicación 2.1.1 Ley Federal de Protección a la Propiedad Industrial



		<ul style="list-style-type: none"> 2.2 Conceptos básicos 2.2.1 Principios de territorialidad y de prioridad 2.2.2 Estado de la técnica 2.3 Invenciones 2.3.1 Patentes <ul style="list-style-type: none"> 2.3.1.1 Concepto y vigencia 2.3.1.2 Requisitos de patentabilidad 2.3.1.3 Derechos y obligaciones del titular de la patente 2.3.1.4 Tramitación 2.3.2 Modelo de Utilidad 2.3.2.1 <ul style="list-style-type: none"> Concepto y vigencia 2.3.2.2 Requisitos de protección 2.3.2.3 Derechos y obligaciones del titular del registro 2.3.2.4 Tramitación 2.3.3 Diseños Industriales <ul style="list-style-type: none"> 2.3.3.1 Clasificación 2.3.3.2 Concepto y vigencia 2.3.3.3 Requisitos de protección 2.3.3.4 Derechos y obligaciones del titular del registro 2.3.3.5 Tramitación 2.3.4 Esquema de trazado de circuitos integrados <ul style="list-style-type: none"> 2.3.4.1 Concepto y vigencia 2.3.4.2 Requisitos de protección 2.3.4.3 Derechos y obligaciones del titular del registro 2.3.4.4 Tramitación 2.3.5 Secreto Industrial <ul style="list-style-type: none"> 2.3.5.1 Concepto 2.3.5.2 Forma de protección 2.4 Búsquedas del estado de la técnica <ul style="list-style-type: none"> 2.4.1 SIGA 2.4.2 USPTO 2.4.3 ESPACENET 2.4.4 Google patents 2.4.5 FreePatentsOnline.com 2.4.6 Capítulos existentes en una redacción que contiene una invención para su registro
3	Propiedad Industrial en el derecho intelectual mexicano: Signos Distintivos	<ul style="list-style-type: none"> 3.1 Generalidades <ul style="list-style-type: none"> 3.1.1 Arreglo de Niza 3.2 Marcas <ul style="list-style-type: none"> 3.2.1 Concepto y vigencia



		<ul style="list-style-type: none"> 3.2.2 Función de las marcas 3.2.3 Tipos de Marcas 3.2.4 Clases de Marcas 3.2.5 Marcas registrables y no registrables 3.2.6 Búsqueda de Marcas 3.2.6.1 MARCANET 3.2.7 Derechos y obligaciones del titular de la Marca 3.2.8 Tramitación 3.3 Marca notoriamente conocida y Marca famosa 3.3.1 Concepto 3.4 Marcas colectivas 3.4.1 Concepto 3.5 Nombres comerciales 3.5.1 Concepto 3.5.2 Diferencias con la Marca 3.6 Avisos comerciales 3.6.1 Concepto y vigencia 3.6.2 Tramitación 3.6.3 Otras regulaciones (Ley Federal de Protección al Consumidor, Reglamento de Anuncios, Ley Federal de Salud) 3.7 Denominaciones de origen 3.7.1 Concepto 3.7.2 Declaración de protección 3.7.3 Autorización de uso
4	Explotación de los derechos en materia de Propiedad Industrial	<ul style="list-style-type: none"> 4.1 Invenciones: Patentes y Registros 4.1.1 Licencias y Transmisión de Derechos 4.1.2 Nulidad y caducidad 4.2 Signos Distintivos: Marca 4.2.1 Licencias y Transmisión de Derechos 4.2.2 Nulidad, Caducidad y Cancelación
5	Derechos de Autor	<ul style="list-style-type: none"> 5.1 Generalidades 5.1.1 Tratados Internacionales en materia de Derechos de Autor 5.1.2 Marco Jurídico 5.1.3 Conceptos legales 5.1.4 Objeto de protección 5.1.5 Clasificación de obras 5.1.6 Ramas protegidas 5.1.7 Excluyentes de protección 5.2 Derechos de Autor



		<ul style="list-style-type: none"> 5.2.1 Derechos morales 5.2.2 Derechos patrimoniales 5.2.3 Modalidades de explotación 5.2.4 Excepción a la titularidad originaria de los derechos patrimoniales 5.2.5 Transmisión de derechos patrimoniales 5.2.6 Contratos regulados por la LFDA 5.2.7 Limitaciones y excepciones al derecho de autor 5.2.8 Dominio público 5.3 Derechos conexos <ul style="list-style-type: none"> 5.3.1 Concepto 5.3.2 Objeto y sujeto de protección 5.3.3 Limitaciones y duración
6	Marco Jurídico de Internet y el comercio electrónico	<ul style="list-style-type: none"> 6.1 Marco jurídico de Internet y el comercio electrónico <ul style="list-style-type: none"> 6.1.1 Regulación Jurídica de Internet 6.1.2 Marco Jurídico Nacional 6.1.3 Lineamientos Internacionales 6.1.4 Medidas de Precaución 6.1.5 Disposiciones de la ONU respecto a Internet 6.1.6 El Internet como derecho humano 6.2 Comercio Electrónico <ul style="list-style-type: none"> 6.2.1 ¿Qué es el comercio electrónico? 6.2.2 Firma Electrónica Avanzada 6.2.3 Disposiciones de la OCDE respecto al comercio electrónico 6.2.4 Organización Mundial del Comercio (OMC). 6.3 NIC México <ul style="list-style-type: none"> 6.3.1 Historia de Network Information Center (NIC) 6.3.2 Divisiones de NIC 6.3.3 Dominios

7. Actividades de aprendizaje de los temas

TEMA1. Generalidades de la Propiedad Intelectual	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce, analiza y comprende la importancia de la Propiedad Intelectual, y la clasificación vigente en el derecho intelectual mexicano. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Capacidad para planificar y organizar el tiempo. • Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación oral y escrita. • Habilidad para buscar, procesar y analizar información de diversas fuentes. • Habilidad para la solución de problemas. • Capacidad para la toma de decisiones. • Capacidad para trabajar en equipo interdisciplinario. • Compromiso ético • Compromiso con la preservación del medio ambiente. • Capacidad para identificar, plantear, y resolver problemas. • Habilidades de investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> • A través de una lluvia de ideas se promueve -entre los estudiantes- den respuesta a: ¿qué sabemos sobre Propiedad Intelectual? • ¿Por qué debemos proteger? • ¿Qué debemos proteger? • ¿La protección es una decisión técnica o de negocios? • Guiar a los estudiantes, a través de cuestionamientos detonadores, para que respondan y aporten sobre la importancia y trascendencia de la Propiedad Intelectual. • El estudiante realiza investigación documental sobre los antecedentes históricos de la Propiedad Intelectual. • En equipo, realizan y presentan un mapa conceptual sobre el Sistema de Propiedad Intelectual en México. • Discuten en plenaria, la clasificación vigente en el derecho intelectual mexicano. • De manera individual, realizan un ensayo donde expresen un análisis sobre la importancia de proteger la propiedad intelectual, así como el impacto actual y futuro para México, incluyendo el T-MEC. • Realizan sobre una tecnología la identificación de las figuras jurídicas aplicables para su protección.



<ul style="list-style-type: none"> • Liderazgo. • Creatividad. 	
<p>Nombre de tema</p> <p>TEMA 2. Propiedad Industrial en el derecho intelectual mexicano: Invenciones</p>	
<p>Competencias</p>	<p>Actividades de aprendizaje</p>
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce, analiza y comprende la legislación aplicable y conceptos básicos de la Propiedad Industrial en el derecho intelectual mexicano. • Identifica y asimila las figuras jurídicas que comprende la Propiedad Industrial en el derecho intelectual mexicano, categoría Invenciones. • Examina y practica búsquedas del estado de la técnica en bases de datos de patentes. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Capacidad para planificar y organizar el tiempo. • Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación oral y escrita. • Habilidad para buscar, procesar y analizar información de diversas fuentes. • Habilidad para la solución de problemas. • Capacidad para la toma de decisiones. • Capacidad para trabajar en equipo interdisciplinario. • Compromiso ético 	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante realiza en Internet la búsqueda y descarga en PDF de la Ley Federal de Protección ala Propiedad Industrial (LPI) y el Reglamento vigente. • El estudiante realiza investigación documental sobre el concepto: Estado de la técnica. • En plenaria se discuten los hallazgos. • El estudiante realiza investigación documental sobre el concepto: Invención. • A través de preguntas detonadoras se concluye en la acepción de invención a considerar como referente en la especialidad. • Integrados en equipos de cuatro, realizan y exponen una representación gráfica/visual de la clasificación que existe para invenciones de acuerdo con la LFPPI. • El estudiante realiza un mapa mental sobre los requisitos de patentabilidad con ejemplos ilustrativos. • De manera aleatoria, sólo se presentan tres mapas mentales en plenaria. Continuando con preguntas detonadoras sobre la importancia de conocer e identificar los requisitos de patentabilidad. • En grupos de cuatro estudiantes, realizan una tabla comparativa sobre las diferencias entre Patente y Modelo de Utilidad, con al menos dos ejemplos por figura jurídica. • En plenaria se discuten los hallazgos. • El estudiante realiza investigación documental sobre el concepto: Diseño Industrial, y la respectiva

<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para formular y gestionar proyectos. • Capacidad para identificar, plantear, y resolver problemas. • Habilidades de investigación. • Liderazgo. • Creatividad. 	<p>clasificación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En grupos de cuatro estudiantes, discuten el concepto investigado y preparan una exposición de tres minutos donde presentarán un ejemplo de lo que dispongan en ese momento al interior del aula, demostrando porqué sería susceptible el registro como Diseño Industrial. • Realizan el llenado de una Solicitud de Patente / Registro de Modelo de Utilidad / Diseño Industrial. • Realizan búsquedas del estado de la técnica, sobre una tecnología.
--	---

TEMA 3. Propiedad Industrial en el derecho intelectual mexicano: Signos Distintivos

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica y asimila las figuras jurídicas que comprende la Propiedad Industrial en el derecho intelectual mexicano, categoría Signos Distintivos. • Examina y practica búsquedas de Marcas. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Capacidad para planificar y organizar el tiempo. • Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación oral y escrita. • Habilidad para buscar, procesar y analizar información de diversas fuentes. • Habilidad para la solución de problemas. 	<p>3.1. Conocer los antecedentes de la producción sustentable de las empresas.</p> <p>3.2 Conocer los conceptos y teorías que enmarcan el proceso de producción sustentable, a través de mapas conceptuales, presenta ejemplos, utilizando diferentes medios didácticos.</p> <p>3.2 Analizar el modelo de producción sustentable y aplicar técnicas para la solución de problemas.</p> <p>3.2.1 Analizar los procesos de diseño las formas en las cuales puede un profesional intervenir en la solución de problemas.</p> <p>3.2.2 Analiza y presenta diseños del trabajo y de Eco diseño. Formular y evaluar las ventajas y desventajas que existen en la producción sustentable. Lo anterior mediante trabajo grupal y utilizando diferentes herramientas didácticas.</p> <p>3.3 Analizar e identificar los Sistemas de Gestión Ambiental ISO 14001:2015 y otras, también la importancia que tienen, a nivel mundial, regional y local, en equipos multidisciplinarios.</p> <p>3.4 Analiza y compara, mediante la búsqueda de</p>



<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para la toma de decisiones. • Capacidad para trabajar en equipo interdisciplinario. • Compromiso ético • Capacidad para formular y gestionar proyectos. • Capacidad para identificar, plantear, y resolver problemas. • Habilidades de investigación. • Liderazgo. • Creatividad.. 	<p>información de diferentes fuentes, y su posterior análisis, tanto individual, como grupal de las ISO 14001:2015, así como, determina su importancia</p> <p>3.4 Investigar y analizar los aspectos de mitigación ambiental que las organizaciones deben considerar</p> <p>3.4.1 Residuos sólidos urbanos</p> <p>3.4.2 Residuos peligrosos</p> <p>3.4.3 Agua (Los vertidos al agua)</p> <p>3.4.4 Aire (Las emisiones al aire)</p> <p>3.4.5 Suelo (Las descargas al suelo)</p> <p>3.4.6 Energía ((por ejemplo, calor, radiación, vibración (ruido) y luz).</p> <p>3.5 Realiza y explora todo lo referente al marco legal sobre la legislación ambiental de las empresas.</p> <p>5.5.1 identifica y analiza los requisitos que necesitan las empresas para proteger el medio ambiente.</p>
---	---

TEMA 4. Explotación de los derechos en materia de Propiedad Industrial

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce, analiza y comprende la aplicación pertinente de procedimientos para la explotación de los derechos en materia de Propiedad Industrial. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Capacidad para planificar y organizar el tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante investiga indicadores sobre la explotación de los derechos en materia de Propiedad Industrial, tanto en el ámbito nacional como el internacional; y realiza un ensayo donde exprese un análisis sobre la importancia de estos indicadores, y evalúe la situación actual de México en este ámbito. • Realizan un estudio de caso de un licenciamiento en materia de Propiedad Industrial.



<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación oral y escrita. • Habilidad para buscar, procesar y analizar información de diversas fuentes. • Habilidad para la solución de problemas. • Capacidad para la toma de decisiones. • Capacidad para trabajar en equipo interdisciplinario. • Compromiso ético • Capacidad para formular y gestionar proyectos. • Capacidad para identificar, plantear, y resolver problemas. • Habilidades de investigación. • Liderazgo. • Creatividad. 	
TEMA 5. Derechos de Autor	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce, analiza y comprende la legislación aplicable y conceptos básicos en materia de Derechos de Autor. • Identifica y asimila la clasificación de obras y las ramas protegidas por el Derecho de Autor. • Conoce, analiza y comprende la aplicación pertinente de las modalidades de explotación en materia de Derechos de Autor. 	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante realiza en Internet la búsqueda y descarga en PDF de la Ley Federal del Derecho de Autor y su respectivo Reglamento. • A través de una lluvia de ideas se promueve -entre los estudiantes- den respuesta a: ¿qué sabemos sobre el Derecho de Autor? • Desarrollan y presentan un mapa conceptual, en grupos de cuatro estudiantes, sobre la clasificación de obras y las ramas protegidas. • De manera aleatoria, sólo se presentan tres mapas conceptuales en plenaria.



Genéricas:

- Capacidad de análisis y síntesis.
- Capacidad para planificar y organizar el tiempo.
- Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación oral y escrita.
- Habilidad para buscar, procesar y analizar información de diversas fuentes.
- Habilidad para la solución de problemas.
- Capacidad para la toma de decisiones.
- Capacidad para trabajar en equipo interdisciplinario.
- Compromiso ético
- Capacidad para formular y gestionar proyectos.
- Capacidad para identificar, plantear, y resolver problemas.
- Habilidades de investigación.
- Liderazgo.
- Creatividad.
- Compromiso ético
- Capacidad para formular y gestionar proyectos.
- Capacidad para identificar, plantear, y resolver problemas.
- Habilidades de investigación.

- El estudiante realiza investigación sobre los siguientes conceptos: derechos morales y derechos patrimoniales.
- En plenaria se discuten los hallazgos.
- El estudiante realiza investigación documental sobre las modalidades de explotación.
- En plenaria se discuten los hallazgos.
- El estudiante realiza investigación sobre los derechos conexos, y elabora un reporte.



<ul style="list-style-type: none"> • Liderazgo. • Creatividad. 	
TEMA 6. Marco Jurídico de Internet y el comercio electrónico	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce, analiza y comprende la legislación aplicable y conceptos básicos en materia de comercio electrónico e Internet. • Identifica y asimila la aplicación pertinente del uso del comercio electrónico e Internet. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Capacidad para planificar y organizar el tiempo. • Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación oral y escrita. • Habilidad para buscar, procesar y analizar información de diversas fuentes. • Habilidad para la solución de problemas. • Capacidad para la toma de decisiones. • Capacidad para trabajar en equipo interdisciplinario. • Compromiso ético • Capacidad para formular y gestionar proyectos. • Capacidad para identificar, plantear, y resolver problemas. 	<ul style="list-style-type: none"> • A través de una lluvia de ideas se promueve -entre los estudiantes- den respuesta a: ¿El acceso a Internet es un Derecho Humano? • El estudiante investiga sobre el marco jurídico nacional en materia de comercio electrónico e Internet. • En plenaria se discuten los hallazgos. • De manera individual, realizan un ensayo donde expresen un análisis sobre la importancia e implicaciones de que existan regulaciones en el uso del comercio electrónico e Internet, considerando los ámbitos nacional e internacional. • El estudiante consulta el sitio web de: Network Information Center México (www.nic.mx) con el propósito de explorar la historia, divisiones e indicadores (dominios). • Desarrollan y presentan un mapa conceptual, en grupos de cuatro estudiantes, sobre las “Divisiones” señaladas en el sitio web de NIC MÉXICO. • De manera aleatoria, sólo se presentan tres mapas conceptuales en plenaria.



- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Habilidades de investigación.• Liderazgo.• Creatividad. | |
|---|--|

8. Práctica(s)

- Analizar una invención y clasificarla según sus características como patente, modelo de utilidad o diseño industrial.
- Plantear una marca, clasificarla y en equipo realizar búsquedas fonéticas y realizar la clasificación de NIZA.
- Recabar información en empresas regionales y locales acerca de la propiedad intelectual que desarrolla la empresa (marcas, métodos, maquinas, procesos, secretos industriales), y los mecanismos que utiliza para su protección.
- Investigar en micro y pequeñas empresas de la localidad si existe la cultura de protección de la marca, nombre y aviso comercial.
- Analizar y presentar la historia de alguna marca o logotipo de empresa nacional, identificando sus atributos y características.
- Realizar la práctica de registro de marca, considerando todos los elementos desde su concepción, los requisitos de presentación y el llenado de los formatos administrativos requeridos por el Instituto Mexicano de la Protección Industrial (IMPI).
- Realizar la práctica de registro de patente, elaborando los requerimientos solicitados por el IMPI y mediante PCT.
- Realizar la práctica de llenado de los formatos de registro de derechos de autor, simulando el tema de su tesis o proyecto de investigación que desarrolle para su titulación.
- Hacer una exploración del sitio de Network Information Center (NIC) México para realizar un caso práctico, aplicado a su realidad regional de un sistema que ocupe comercio electrónico.

9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.
- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto



por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.

- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.

- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar, se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes.

Se sugiere desarrollar un caso práctico de diseño de estrategias para la protección de Propiedad Intelectual (PI), en el marco del área de especialidad de los estudiantes, preferentemente encaminado a participar en el Evento Nacional Estudiantil de Innovación Tecnológica o de proyectos que sean resultados de investigación.

Se sugiere que el proyecto de asignatura se realice en equipo de cuatro a seis integrantes.

Debe tomarse en consideración lo siguiente:

a. Selección de una innovación tecnológica.

i. Breve descripción de la tecnología

ii. Sector al que pertenece

b. Fundamentación. Marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal y económico) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado.

c. Planeación. Con base en el diagnóstico, diseñar las estrategias en materia de Propiedad Intelectual aplicables a la tecnología.

i. Nombrar las figuras jurídicas aplicables de acuerdo con:

- La propiedad Industrial

- Los derechos de Autor

- Las variedades Vegetales

ii. Referir la autoridad administrativa encargada de la aplicación

iii. Justificar la selección de cada figura jurídica

- Describir su importancia

- Mencionar implicaciones (tanto positivas como negativas)

iv. Exhibir cronograma de trabajo

- Detallar las actividades de acuerdo con los requisitos para gestionar la protección en cada figura jurídica seleccionada.



- Mostrar los tiempos que implica cada gestión, asimismo también mostrar la proyección de los tiempos de resolución para la obtención de protección en cada figura jurídica seleccionada.
- d. Desarrollo. Donde involucre un análisis de las estrategias diseñadas, evaluando la pertinencia de cada una.
 - i. Realizar la búsqueda de anterioridad para cada una de las figuras jurídicas aplicables a la tecnología.
 - ii. Puntualizar los resultados obtenidos por cada figura jurídica.
 - iii. De acuerdo con estos resultados, desarrollar las etapas para el desarrollo de las estrategias.
- e. Evaluar el uso del comercio electrónico e Internet para la tecnología seleccionada
 - i. Describir las posibilidades (venta, difusión, posicionamiento, etc.)
 - ii. Mencionar ventajas y desventajas
 - iii. Proponer Dominio de I
- f. Conclusiones
- g. Fuentes de información

10. Evaluación por competencias

Son las técnicas, instrumentos y herramientas sugeridas para constatar los desempeños académicos de las actividades de aprendizaje.

Para verificar el avance en las competencias específicas y genéricas del estudiante se sugiere solicitar:

INSTRUMENTOS:

- Casos prácticos,
- Mapa conceptual
- Reporte de Investigación
- Investigaciones
- Reportes de prácticas.
- Proyecto de la asignatura

HERRAMIENTAS:

- Rúbricas,
- Lista de cotejo,
- Lista de observación



11. Fuentes de información

- 1 Pablo García Mexía. (2014). Derechos y libertades, internet y tics, Valencia: Tirant lo Blanch.
- 2 Alvaro Bracamonte Sierra y Oscar Fernando Contreras Montellano. (Coord.). (2014). Tecnología y competitividad: conceptos y experiencias prácticas, Sonora: El colegio de Sonora.
- 3 Giovanna Valenti Nigrini. (Coord.). (2008). Ciencia, tecnología e innovación Hacia una agenda de política pública, México DF: FLACSO MÉXICO.
- 4 Martín Medrano Soucasse. (2000). Derecho de Marcas, Buenos Aires: Ediciones La Rocca.
- 5 Óscar Javier Solorio Pérez. (2010). Derecho de la propiedad intelectual, México: OXFORD.
- 6 Adriana Martínez y Pedro Luis López y Alejandro García y Salvador Estrada. (Coord.). (2009). Innovación y competitividad en la sociedad del conocimiento, México: PLAZA Y VALDEZ.
- 7 Alejandro Canales Sánchez. (2011). LA POLÍTICA CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA EN MÉXICO, México: Miguel Ángel Porrúa.
- 8 Jorge Otamendi. (1995). DERECHO DE MARCAS, Argentina: ABELEDOPERROT.
- 9 Eugenia Navarro. (2013.) MARKETING JURÍDICO, México, D.F: Tirant lo Blanch.
- 10 José Ramón Cossío. (2015). DERECHO Y CIENCIA, México, D.F: Tirant lo Blanch.
- 11 Carlos M. Correa. (Coord.). (1996). DERECHO DE PATENTES, Buenos Aires: Ediciones Ciudad Argentina.
- 12 Jaime Aboites y Manuel Soria. (2008). Economía del conocimiento y propiedad intelectual Lecciones para la economía mexicana, México D.F: Siglo XXI editores.
- 13 Manuel Becerra Ramírez. (2009). LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN TRANSFORMACIÓN, México: EDITORIAL PORRÚA MÉXICO.
- 14 Rafael J. Pérez Miranda. (2002). DERECHO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL Y DERECHO DE LA COMPETENCIA, México: EDITORIAL PORRÚA.
- 15 Jesús Parets Gomez. (2007). EL PROCESO ADMINISTRATIVO DE INFRACCIÓN INTELECTUAL, México, D.F: Editorial SISTA.
- 16 Manuel Becerra Ramírez y Rocio Ovilla Bueno. (Coord.). (2004). El desarrollo tecnológico y la propiedad intelectual, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- 17 Mabel Goldstein. (2005). Derecho de autor y sociedad de la información, Buenos Aires: Ediciones La Rocca.
- 18 Ley Federal de Protección a la Propiedad industrial Vigente.
- 19 Reglamento de la Ley de Protección a la Propiedad industrial Vigente
- 20 Ley Federal de derechos de Autor, Vigente.
- 21 Reglamento de la Ley de Derechos de Autor.
- 22 <https://www.gob.mx/impi>
- 23 <http://www.wipo.int/portal/en/index.html>