

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ingeniería, Mexicali; Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño, Ensenada y Facultad de Ciencias Químicas e Ingeniería, Tijuana.
- 2. Programa Educativo:** Ingeniero en Computación
- 3. Plan de Estudios:** 2020-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Tópicos de Propiedad Intelectual
- 5. Clave:** 36307
- 6. HC:** 03 **HL:** 00 **HT:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Christian Xavier Navarro
Marco Antonio Pinto Ramos
Linda Eugenia Arredondo Acosta

Vo.Bo. de Subdirectores de Unidades Académicas

Alejandro Mungaray Moctezuma
Humberto Cervantes De Ávila
Roció Alejandra Chávez Santoscoy

Fecha: 17 de octubre de 2019

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El conocimiento de la propiedad intelectual se ha convertido en una parte básica para los profesionales de la ingeniería. En esta unidad de aprendizaje se presentarán los principios básicos de propiedad intelectual, haciendo especial énfasis en los temas relacionados con la protección de los productos derivados de la ingeniería aplicada, y además brindará a los estudiantes la oportunidad de utilizar herramientas de base de datos de patentes, que facilitan el proceso de la búsqueda internacional de información tecnológica en el estado del arte.

Se analizarán las diferentes figuras jurídicas de protección, los elementos jurídicos de los derechos de propiedad industrial y derechos de autor, la elaboración de reportes tecnológicos, para brindar al estudiante la base teórica que le permita definir la forma más adecuada para proteger los productos derivados de su ingenio.

La Unidad de Aprendizaje se ubica en la etapa básica con carácter optativo y pertenece al área de conocimiento de Ciencias Sociales y Humanidades.

III. COMPETENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar la legislación relacionada con la propiedad intelectual, a través del conocimiento de la legislación nacional e internacional, para conocer las distintas formas de protección para los productos derivados de la creatividad e ingeniería aplicada, así como reflexionar sobre la importancia y los beneficios que se obtienen cuando se registra un proyecto, con una actitud crítica, respeto por la propiedad de los demás para reflejar un comportamiento ético en todo su desempeño profesional.

IV. EVIDENCIA(S) DE DESEMPEÑO

Mediante la presentación de estudios de caso relacionados con la propiedad intelectual, realizar una investigación del estado del arte para definir si es viable la protección en un proyecto propuesto, preparar la documentación necesaria para hacer el registro de un proyecto ante la autoridad competente y elaborar un dictamen en el que se sustente la opinión del alumno.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I. Fundamento de la propiedad intelectual y su protección

Competencia:

Valorar la importancia de la protección en materia de propiedad intelectual, a través del análisis de antecedentes, origen y evolución, para conocer los principios del registro de los bienes intangibles de una persona u organización, con actitud crítica y reflexiva.

Contenido**Duración:** 3 horas

- 1.1 Lo que la propiedad intelectual es como derecho y patrimonio.
- 1.2 Productos de la creatividad que constituyen un bien propio o apropiable.
- 1.3 Razón práctica y social de la propiedad intelectual.
- 1.4 Evolución Histórica de la Propiedad Intelectual.
- 1.5 La Clasificación de la Propiedad Intelectual.
- 1.6 Instituciones que protegen la Propiedad Intelectual.
- 1.7 Principales atribuciones generales.
- 1.8 El Derecho de Autor, ámbitos de protección.
- 1.9 La Propiedad Industrial y sus modalidades.
- 1.10 Excepciones de protección en la Propiedad Intelectual.
- 1.11 El proceso creativo y su relación con la investigación científica, la tecnología y la cultura
 - 1.11.1 Creatividad en ciencias y artes.
 - 1.11.2 Relaciones entre innovación y progreso.
 - 1.11.3 Investigación científica y creatividad en las universidades.
 - 1.11.4 Desarrollo tecnológico: competitividad o dependencia.
 - 1.11.5 La función de la divulgación y sus modalidades.

UNIDAD II. Lo que es protegible en propiedad intelectual

Competencia:

Distinguir las distintas figuras legales de protección en materia de propiedad intelectual, por medio de lecturas en libros y artículos, para identificar diferentes figuras para proteger un producto de la creatividad, con sentido crítico y objetivo

Contenido

Duración: 6 horas

- 2.1 El concepto de novedad y sus características en los productos de la creatividad. (conocimiento científico, tecnología y artes).
- 2.2 El concepto de dominio público.
- 2.3 La actividad inventiva y el estado de la técnica.
- 2.4 Lo que resguardan las diferentes instituciones en materia de Propiedad Intelectual.
- 2.5 Los Tratados Internacionales en la Propiedad Intelectual, OMPI, OMC y ADPIC
- 2.6 El Derecho de Autor.
 - 2.6.1 Derecho Moral y Derecho Patrimonial
 - 2.6.2 Las Obras Fotográficas, Plásticas y Gráficas
 - 2.6.3 La Obra cinematográfica y Audiovisual
 - 2.6.4 Los Programas de computación y las Bases de Datos
 - 2.6.5 Derechos Conexos
- 2.7 Propiedad Industrial
 - 2.7.1 Lo que es una invención y la patente de invención.
 - 2.7.2 Patentes
 - 2.7.3 Modelos de Utilidad
 - 2.7.4 Diseños Industriales
 - 2.7.5 Secretos Industriales
 - 2.7.6 Signos distintivos
 - 2.7.7 Avisos Comerciales
 - 2.7.8 Nombres Comerciales
 - 2.7.9 Nombres de Domini
 - 2.7.10 Denominación de Origen
 - 2.7.11 Indicaciones Geográficas
 - 2.7.12 Franquicia
 - 2.7.13 Esquemas de Trazado de Circuitos Integrados

UNIDAD III. Procedimientos para la presentación de solicitudes y registros

Competencia:

Examinar los requisitos y trámites administrativos del registro de obras, para la elaboración de una solicitud de registro, mediante la preparación de los documentos necesarios para presentar un trámite que cumpla con las normas establecidas por la autoridad competente, de manera responsable y objetiva.

Contenido

Duración: 6 horas

- 3.1 El Instituto Nacional del Derecho de Autor
 - 3.1.1 Atribuciones, facultades y procedimientos administrativos.
 - 3.1.2 Las obras fotográficas, plásticas y gráficas.
 - 3.1.3 Las obras cinematográficas y la audiovisual.
 - 3.1.4 Los programas de computación y las bases de datos.
 - 3.1.5 Limitaciones del derecho de autor.
 - 3.1.6 Los derechos sobre los símbolos patrios y las culturas populares.
 - 3.1.7 Gestión de los derechos conexos.
 - 3.1.8 Los registros.
 - 3.1.9 Las disposiciones comunes a registro y reservas.
 - 3.1.10 El registro público del derecho de autor.
 - 3.1.11 Las reservas de derecho al uso exclusivo.
 - 3.1.12 La solución de controversias: la avenencia. El arbitraje.
 - 3.1.13 Las infracciones en materia de comercio.

UNIDAD IV. Integración de los expedientes ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI)

Competencia:

Diferenciar los temas relacionados con los trámites administrativos referentes al registro de la Propiedad Industrial, para la elaboración de una solicitud de patente, mediante el debido llenado de la documentación necesaria que cumpla con las normas establecidas por la autoridad competente, de manera responsable y objetiva.

Contenido

Duración: 12 horas

- 4.1 Tiempos en los procedimientos ante el IMPI.
- 4.2 Representación de personas físicas, de personas morales y registro general de poderes
- 4.3 Solicitud de la patente
 - 4.3.1 Derecho de prioridad.
 - 4.3.2 Resumen
 - 4.3.3 Descripción.
 - 4.3.4 Reivindicaciones: Independientes y dependientes.
 - 4.3.5 Examen de forma.
 - 4.3.6 Examen de fondo.
 - 4.3.7 Flujograma del examen de fondo.
 - 4.3.8 Análisis de la unidad inventiva.
 - 4.3.9 Detección de materia patentable.
- 4.4 Concesión de la Patente
- 4.5 Conservación de Derechos y límites al derecho de patentes
- 4.6 Secretos industriales: protección en la Ley de Propiedad Industrial, en la Ley Federal del Trabajo y Delitos
- 4.7 Software y patentes
- 4.8 Las Licencias Obligatorias y de Utilidad Pública
- 4.9 Límites al Derecho de Patentes
- 4.10 La Tecnología Libre
- 4.11 El Dominio Público de la Tecnología
- 4.12 Signos Distintivos: Las marcas, Avisos y Nombres comerciales, Denominación de origen
 - 4.12.1 Solicitud de registro de Marca y Aviso comercial
 - 4.12.2 Derecho de prioridad
 - 4.12.3 Marca colectiva
 - 4.12.4 Marca en copropiedad
 - 4.12.5 Los anexos de las solicitudes
 - 4.12.6 Examen de forma

4.12.7 Examen de fondo
4.13 Denominación de Origen y la Indicación Geográfica

UNIDAD V. Protección del Software

Competencia:

Examinar la protección del Software y el tipo de licencias que se pueden otorgar para el uso del mismo, mediante la revisión de casos de piratería de Software, protección de bases de datos y análisis de los riesgos en internet, con el fin de definir el tipo de protección más adecuada al caso presentado, con ética y honestidad.

Contenido

Duración: 9 horas

- 5.1 Justificación, antecedentes y evolución
- 5.2 La protección por el derecho de autor en la legislación mexicana
- 5.3 La protección de Software en el ámbito internacional
- 5.4 Piratería de Software
 - 5.4.1 Tipos de licencias de Software
 - 5.4.2 Copyleft, Copyright y Creative Commons
- 5.5 La protección de las bases de datos
 - 5.5.1 Protección civil de los datos
 - 5.5.2 Protección penal de los datos
- 5.6 Análisis de los riesgos en internet
 - 5.6.1 Fuentes y contenidos Software en la red

UNIDAD VI. Consulta de base de datos, bancos de información y fuentes que reporten estado de la técnica o del arte

Competencia:

Identificar las principales fuentes de información tecnológica, mediante el uso de bases de datos de patentes Internacionales, para abordar el estado de la técnica en un área del conocimiento, escribir un reporte del estado de la técnica que cumpla con las normas, y que sirva como referencia al definir si un proyecto es susceptible de protección, de manera objetiva y responsable.

Contenido

Duración: 12 horas

- 6.1 La determinación de la novedad y el Estado de la Técnica.
- 6.2 Los bancos de datos sobre tecnología.
- 6.3 Las bases de datos de patentes y modelos industriales.
- 6.4 Herramientas de consulta.
- 6.5 La determinación de actividad inventiva.
- 6.6 Caracterización de la aplicación industrial.
- 6.7 Caracterización del modelo de utilidad.
- 6.8 Diseños industriales; figuras para la protección de invenciones.
- 6.9 Búsqueda de diseños industriales.
- 6.10 Análisis de los documentos obtenidos en la búsqueda
- 6.11 Reporte del estado de la técnica

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente)

- Mediante técnicas expositivas apoyadas en presentaciones o diálogo grupal
- Introducirá y concluirá cada una de las unidades y temas sobre la normatividad que regula el aseguramiento de la propiedad intelectual.
- Presenta estudios de caso para ejemplificar las temáticas
- Resuelve dudas y propicia la participación activa del estudiante
- Elabora y aplica evaluaciones parciales
- Entrega de material bibliográfico

Estrategia de aprendizaje (alumno)

- Realiza investigaciones documentales sobre propiedad intelectual y la normatividad que la regula
- Participa activamente en la clase,
- Realiza análisis y reportes de casos de estudio presentados por el docente
- Resuelve evaluaciones parciales
- Trabaja en equipo e individual en las actividades propuestas por el docente

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales (3)40%
- Exposiciones10%
- Tareas20%
- Evidencia de desempeño.....30%
(Investigación del estado del arte para definir si es viable
la protección en un proyecto propuesto)

Total...100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Bouchoux E. (2017). <i>Intellectual Property: The Law of Trademarks, Copyrights, Patents, and Trade Secrets</i>. Estados Unidos: Cengage Learning.</p>	<p>Instituto nacional del derecho de autor (1996). <i>Ley Federal de Derechos de Autor</i>. Recuperado de http://www.indautor.gob.mx [clásica]</p>
<p>Lhoeste F. (2016). <i>Propiedad intelectual: Aproximaciones conceptuales y normatividad jurídica</i>. México: Universidad de La Salle.</p>	<p>López A. y Ramírez E. (2008). <i>Propiedad intelectual, nuevas tecnologías y libre acceso a la cultura</i>. México: Dirección de publicaciones de la Universidad de las Américas Puebla. [clásica]</p>
<p>Saunders K. (2016). <i>Intellectual Property Law: Legal Aspects of Innovation and Competition</i>. Estados Unidos: West Academic Publishing.</p>	<p>Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (WIPO por sus siglas en inglés) https://www.wipo.int</p>
	<p>Secretaría de Economía/Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial. (2013). <i>Guía de usuario de patentes y modelos de utilidad</i>. Recuperado de http://www.impi.gob.mx [clásica]</p>
	<p>Secretaría de Economía/Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial. (2013). <i>Colección de guías de usuario para figuras jurídicas de propiedad industrial</i>. Recuperado de http://www.impi.gob.mx [clásica]</p>
	<p>Secretaría de Economía/Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial. (2009). <i>Guía de usuario de signos distintivos</i>. Recuperado de http://www.impi.gob.mx [clásica]</p>
	<p>Secretaria de Gobernación. (2018). <i>Modificaciones a la Ley de Propiedad Industrial</i>. Diario Oficial de la federación. Recuperado de: http://dof.gob.mx</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El profesor de este curso debe contar con título de Licenciatura en Ingeniería, Abogado o área afín preferentemente con posgrado, en el área de desarrollo organizacional ó con experiencia laboral mínima de tres años en áreas administrativas; y cursos de formación docente en los últimos dos años, debe ser responsable, respetuoso, promover la participación activa del alumno.

Experiencia en manejo de grupos y aplicación de estrategias didácticas con una visión multidisciplinaria enfocada en el desarrollo de las áreas de la ingeniería, así como en el manejo de las TIC, que muestre una actitud ética, empática, motivadora, asertiva e incluyente.