

**CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
CARRERA DE ABOGADO**



UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

NOMBRE DEL PROFESOR:

MTRA. MARTHA PATRICIA GARCIA RODRIGUEZ

MTRO. JOSE DE JESUS PINEDA GUTIERREZ.

LIC. SAMANTHA ILEANA SOLEDAD OCHOA GARCIA


MTRO. HERIBERTO CAMPOS LÓPEZ

ACADEMIA DE DERECHO PÚBLICO


DR. EDMUNDO ANDRARE ROMO

DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS


MAESTRA MARTHA PATRICIA GARCIA RODRIGUEZ

JEFE DE DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS JURÍDICOS

NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE
PROPIEDAD INTELECTUAL I

Universidad de Guadalajara
Coordinación General Académica

Programa de Materia o Unidad de Aprendizaje por Competencias
FORMATO BASE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Centro Universitario

ARTE, ARQUITECTURA Y DISEÑO

Departamento:

Academia:

Nombre de la unidad de aprendizaje

PROPIEDAD INTELECTUAL I

Clave de la	Horas de teoría:	Horas de práctica:	Total de Horas:	Valor en créditos:
IN	40	0	40	5

Tipo de curso:	Nivel en que se ubica:
<input checked="" type="checkbox"/> C Curso <input type="checkbox"/> P Práctica <input type="checkbox"/> CT Curso-Taller <input type="checkbox"/> M Módulo <input type="checkbox"/> S Seminario <input type="checkbox"/> C Clínica	<input checked="" type="checkbox"/> Técnico Superior Universitario <input checked="" type="checkbox"/> Licenciatura <input type="checkbox"/> Especialidad <input type="checkbox"/> Maestría

Área de formación / Línea de Especialización

Participación en la elaboración de Programa

Fecha de elaboración:

18 DE DICIEMBRE DEL 2014

Fecha de última actualización

DICIEMBRE DEL 2014

2. CARACTERIZACIÓN

PRESENTACIÓN

Esta unidad se caracteriza por proporcionar al estudiante la información-mapa de la P.I. y su panorama actual que le permita conocer el sistema de protección del derecho a la propiedad de los creadores o autores sobre los productos de la creación humana; sus relación con el fenómeno de innovación y sus posibles aplicaciones a las artes; la tecnología etc.

Propósito (s) Principal (es)

Que el estudiante conozca el sistema de protección de la P.I. y las instancias jurídicas que resguardan los derechos, integrando a su cultura una visión estratégica que reconozca la necesidad de proteger los saberes, creaciones, inventos e innovaciones producto del conocimiento generado y aplicado a lo largo de su proceso de formación y la propia actividad profesional.

3. UNIDAD DE COMPETENCIA

El estudiante será competente para comprender el sistema de propiedad intelectual. Identificar rasgos de los fenómenos creador e inventivo, las figuras que son objeto de pertenencia legal y sus características, así como para articular en un sentido amplio los conceptos teóricos, los elementos prácticos y las actitudes que le permitan reconocer en su campo profesional las oportunidades de la propiedad intelectual brinda a los creadores y a los poseedores legales de los productos de la creatividad, en tanto que impulsa el desarrollo de la economía, la ciencia y la cultura.

4. SABERES TEORICO-PRACTICO-FORMATIVO

- Reconocimiento y diferenciación de las modalidades y figuras de PI. Instituciones que las resguardan.
- Identificación de oportunidades de desarrollo en el contexto profesional y social.
- El estado de la técnica: apreciación y utilidad (cuerpo de saber para reconocer la novedad)
- Análisis, elaboración y presentación de caso
- Caracterización del fenómeno inventivo y de los contextos de creación
- Antecedentes y desarrollo de la PI en México y en el mundo
- Valoración del patrimonio basado en la PI y sus derechos
- Responsabilidad en el manejo de la información
- Respeto a los derechos morales y patrimoniales de terceros, sobre su creación, titularidad y patrimonio

5. CONTENIDO TEÓRICO PRÁCTICO (temas y subtemas)

1. Marco conceptual de la P.I. fundamentos, filosofía.
2. Definición y aplicación de la P.I.
3. El proceso creativo y su relación con la cultura y las artes, la investigación y la tecnología.
4. Conceptos generales de protección de la P.I. ¿Qué es tangible?
5. Figuras legales de protección,
 - a) Propiedad industrial, marcas indicaciones geográficas, patentes, modelos de utilidad, diseño y dibujo industrial, circuitos integrados, variedades vegetales y secreto industrial.
 - b) Derechos de autor y derechos conexos.
 - c) Obras literarias y artísticas, cinematografía, programas de radio y televisión, programas de cómputo y compilaciones.
 - d) Autor, artista, interprete, editor, productor.

6. ACCIONES

- Consultan fuentes de información dirigida
- Analizan fundamentos de la PI
- Describen conceptos y caracterizas
- Analizan riesgos y oportunidades para los inventores
- Analizan y sistematizan información y datos que delimiten figuras de PI
- Identifican los elementos que caracterizan y diferencian las innovaciones y los inventos
- Identifican ventajas competitivas de la PI reclamada y su explotación
- Desarrollan un caso a partir de la selección de un motivo pertinente

7. Evidencias de aprendizaje	8. Criterios de desempeño	9. Campo de aplicación
<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de PI • Fichas de figuras de PI • Ejercicio de reconocimiento de una innovación • Documento de diez cuartillas donde fundamente el valor de la PI como área de oportunidad • Caso integrador. Analiza y describe lo que caracteriza su potencial derecho a la PI 	<ul style="list-style-type: none"> • Que los productos que constituyen la evidencia cumplan con los siguientes requisitos: • Sean ordenados, concisos y articulados • Útiles a otros para la comprensión de conceptos • Cuenten con una estructura que facilite sus información y consulta sintética • Consideren fuentes de información y relacionen bibliografía, principales bases de datos y citas web • El caso será expuesto de manera oral 	<ul style="list-style-type: none"> • Innovaciones en proceso formativo a partir de la investigación que realiza la UdeG • Detección de oportunidades en los sectores productivo y social • Equipos de trabajo en investigación tecnológica o expresiones de las artes • Vinculación Universidad-sector productivo • En el campo de la divulgación impresa y virtual de las ciencias, las tecnologías y las artes.

10. CALIFICACIÓN

- Mapa conceptual –10 %
- Reconocimiento certero de innovaciones en artes tecnológías. El carácter de novedad en los productos de la creatividad –15%
- Caracterización de figuras de PI –35%
- Reconocer el valor de la PI como área de oportunidad para el desarrollo profesional –15%
- Presentación del caso integrador, documentos y exposición oral –25%

TOTAL –100%

11. ACREDITACIÓN

- 80% de asistencias
- Entrega de productos estipulados
- O en su caso los criterios de evaluación autorizados por la Academias respectiva.

12. BIBLIOGRAFIA

Básica

- CONGRESO DE LA UNIÓN. Ley Federal del Derecho de Autor. Editorial Porrúa. México. 2000
- CONGRESO DE LA UNIÓN. Reglamento de la Ley Federal del Autor. Editorial Porrúa, México; 2000
- LUPSYC. Derechos de Autor y Derechos Conexos. UNESCO. 1998
- BARRA MEXICANA DE ABOGADOS. Las nuevas tecnologías y protección del derecho de autor. Themis. 1998
- RANGEL, D. Tratado de derecho marcario. UNAM, México. 1960
- JALIFE, M. Sista. Aspectos legales de las marcas en México. México. 2001
- CONGRESO DE LA UNIÓN. Ley de Propiedad Industrial. Editorial Porrúa. México; 2000
- CÁRDENAS, R. Invención, Innovación y Patentes. Autoedición. México, 2000
- VALDEZ, H. ABC de la propiedad intelectual I y II. Edición independiente. México, 2005

Complementaria

- RANGEL, D. Derecho intelectual, McGraw Hill, UNAM. México. 1998
- BECERRA, M. Derecho de propiedad intelectual. UNAM. México. 2000

Fuentes de información complementaria

IMPI

Programas de Estudio por Competencias
Formato Base Fecha de elaboración 07-04-05

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

Ubicación Universitaria: Centros Universitarios de la RFD

Procedencia de la propuesta:

UNIDAD DE VINCULACIÓN Y DIFUSIÓN CIENTÍFICA

Academia:

Propiedad Intelectual (Por institucionalizarse)

Nombre de la unidad de aprendizaje:

PROPIEDAD INTELECTUAL I: PROTECCION DEL CONOCIMIENTO Y LAS INNOVACIONES.

Materia:	Horas de teoría:	Horas de práctica:	Total de Horas:	Valor en créditos:
OPTATIVA	30	50	80	11

Tipo de curso:	Nivel en que se ubica:	Carrera	Prerrequisitos:
ct = curso - taller	Licenciatura	Todas las carreras universitarias	Ninguno

Elaborado por:

El grupo de diplomados de los diferentes Centros Universitarios, formados en GENERACIÓN DE CAPACIDADES PARA LA PROTECCION DE INVENTOS E INNOVACIONES PRODUCTO DEL CONOCIMIENTO APLICADO.
Diplomado desarrollado por la UVDC y el IMPI. Con el apoyo de la Coordinación General Académica.

2. CARACTERIZACIÓN

Presentación

La Unidad de aprendizaje "Propiedad Intelectual (PI) I: Protección del conocimiento y las innovaciones " Se ubica en el pregrado de todas las carreras del nivel profesional.

Proporciona a los estudiantes la información que les permite reconocer la importancia de los derechos de propiedad intelectual, sobre los productos de la creación humana, su relación con el fenómeno de la innovación y sus aplicaciones a la tecnología, la producción, las artes etc.

Tiene como propósito que los estudiantes integren a su cultura una visión estratégica que reconozca la necesidad de proteger los saberes, inventos, creación, e innovaciones, producto del conocimiento generado y aplicado a lo largo de su proceso de formación y desarrollo profesional.

Pretende que los estudiantes identifiquen en la Propiedad Industrial y los Derechos de Autor un instrumento de gestión para el desarrollo tecnológico y cultural, que son el motor de la economía y la dinámica social.

3. UNIDAD DE COMPETENCIA

El estudiante será competente para comprender el sistema de propiedad intelectual. Identificar rasgos de los fenómenos creador e inventivo, las figuras que son objeto de pertenencia legal y sus características. Así como para articular en un sentido amplio los conceptos teóricos, los elementos prácticos y las actitudes que le permitan reconocer en su campo profesional las oportunidades que la Propiedad Intelectual brinda a los creadores y a los poseedores legales de los productos de la creatividad, en tanto que impulsa el desarrollo de la economía, la ciencia y la cultura.

4. SABERES

Competencia	<p>Saberes Prácticos.</p> <ol style="list-style-type: none">1.- Reconocimiento y diferenciación de las modalidades y figuras de la PI. Instituciones que las resguardan según las obras de creación.2.- Identificación de oportunidades de desarrollo en el contexto social y profesional, a través del aprovechamiento del conocimiento aplicado y la creatividad, en sus resultados, protegidos conforme a los derechos legales.3.- El estado de la técnica: Apreciación y utilidad. (Cuerpo de saber para reconocer la novedad). Diferencias entre propiedad industrial y autoral. La divulgación de sus productos.4.- Identificar la innovación y la novedad como elementos sustantivos de oportunidad en las áreas ocupacional y productiva. Los conceptos de secrecía y confidencialidad.5.- Ubicación de las figuras de protección e instituciones de la PI.6.- Análisis, elaboración y presentación de caso.
	<p>Saberes teóricos</p> <ol style="list-style-type: none">1.- Conceptos y definiciones de la PI en sus principales modalidades.2.- Caracterización del fenómeno inventivo y de los contextos de creación.3.- Antecedentes y desarrollo de la PI en México y el mundo.4.- Oportunidades de la PI en el desarrollo profesional y ocupacional.5.- Instituciones que regulan los derechos a la PI. Marco jurídico legal correspondiente.6.- Presentación de casos.
	<p>Saberes formativos.</p> <ol style="list-style-type: none">1.- Valoración del patrimonio basado en la PI y los derechos.2.- Observancia de los derechos de propiedad del conocimiento en los objetos de creación al alcance cotidiano.3.- Responsabilidad en el manejo de información.4.- Respeto a los derechos morales y patrimoniales de terceros, sobre su creación, titularidad y patrimonio

5. CONTENIDO TEÓRICO PRÁCTICO (temas y subtemas)

1.- Marco conceptual de la Propiedad Intelectual, Filosofía y fundamentos de la PI y su protección. Definiciones, conocimiento y aplicación creativa. Derechos morales y patrimoniales.	8 horas
2.- El proceso creativo y su relación con la investigación científica, la tecnología y la cultura	2 horas
3.- Evolución histórica de la PI. Antecedentes en el contexto internacional y nacional.	4 horas
4.- Lo que es protegible en PI.	18 horas
5.- Figuras de protección industrial y autoral. Marcas, indicaciones geográficas, Patentes, Modelos de utilidad, Diseño industrial, Circuitos integrados, Secreto Industrial, Variedades vegetales. Derechos de autor y conexos	30 horas
6.- Presentación y análisis de casos.	18 horas
	TOTAL 80 HORAS

6. ACCIONES

- 1.- Marco conceptual de la PI. Consultan fuentes de información dirigida. Analizan los fundamentos de la Propiedad intelectual. Describen conceptos y características. Analizan riesgos y oportunidades para los inventores sobre sus productos. Analizan los elementos distintivos de los derechos morales y patrimoniales.
- 2.- Figuras de protección industrial y autoral. Analizan y sistematizan información y datos que delimiten figuras por sus características, objetivos, forma, materia, contenido, utilidad y otros elementos relativos al derecho de propiedad en el marco jurídico correspondiente.
- 3.- Evolución histórica de la PI. Ubican el progreso de la evolución de la PI y los derechos de propiedad en los contextos temporal y geográfico. Comparan los instrumentos de regulación internacional de la protección intelectual (tratados, arreglos, convenciones, etc.)
Distinguen entre sí a las instituciones que regulan la protección en el sistema internacional de la PI.
- 4.- Lo que es protegible en PI. Identifican y caracterizan con ejemplos de creaciones, innovaciones e inventos. Discriminan si los bienes, productos, servicios o conocimientos, reúnen condiciones para reclamar el derecho a su propiedad. Reconocen el carácter de novedad.
Identifican ventajas competitivas de la propiedad intelectual reclamada y su explotación.
- 5.- Identifican los elementos que caracterizan y diferencian las innovaciones y los inventos, entre sí y respecto de otros productos de la creatividad.
Definen el proceso creativo y su relación con la investigación científica, la tecnología y la cultura, así como los contextos de su aplicación social desde su campo profesional.
- 6.- Desarrollan un caso a partir de la selección de un motivo pertinente para ilustrar uno o más productos u obras que se correlacionen con la protección de su derecho a cuenta de una empresa y en la institución a que correspondan sus figuras protegibles haciendo las correlaciones correspondientes a la descripción de las figuras en el marco de la legislación.