

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, Arquitectura y Diseño, Ensenada.
2. **Programa Educativo:** Ingeniero en Nanotecnología
3. **Plan de Estudios:** 2019-2
4. **Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Propiedad Intelectual
5. **Clave:** 33564
6. **HC:** 01HL: 00HT: 04HPC: 00HCL: 00HE: 01CR: 06
7. **Etapas de Formación a la que Pertenece:** Terminal
8. **Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
9. **Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



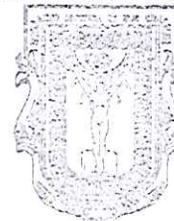
Equipo de diseño de PUA
Guillermo Amaya Parra
Julián Israel Aguilar Duque
Miguel Ángel Adame Monreal

Guillermo Amaya Parra
Julián Israel Aguilar Duque
Miguel Ángel Adame Monreal

Firma

Vo.Bo. de subdirector de Unidad Académica
Humberto Cervantes de Ávila

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



Firma

Humberto Cervantes de Ávila

Fecha: 04 de septiembre de 2018

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje tiene como propósito que el estudiante realice un análisis de las figuras jurídicas de la propiedad intelectual desarrolladas de su actividad inventiva; su finalidad es formar al estudiante en temáticas relacionadas con productos, dispositivos, métodos o procesos nanotecnológicos para proteger la propiedad intelectual, con respeto a las innovaciones, una actitud crítica y colaborativa.

La unidad de aprendizaje se imparte en la etapa terminal, es de carácter obligatoria y pertenece al área de conocimiento económico administrativo y tiene como requisito previo la unidad de aprendizaje de Dispositivos Nanoestructurados.

III. COMPETENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar la legislación y las figuras jurídicas relacionadas con la propiedad intelectual, mediante la búsqueda bibliográfica de leyes, reglamentos y estatutos que establecen las bases de la actividad inventiva, para la utilización de distintas formas de protección de los productos, dispositivos, métodos y procesos nanotecnológicos, con respeto a las innovaciones, una actitud crítica y colaborativa.

IV. EVIDENCIA(S) DE DESEMPEÑO

Presentación oral y escrita donde se muestre la figura jurídica de protección y su formato con los requisitos necesarios ante la instancia correspondiente para ser sometido a proteger el resultado de su actividad inventiva que contenga la búsqueda correspondiente que avale los desarrollos a proteger.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I. Fundamentos de la Propiedad Intelectual

Competencia:

Identificar la importancia de la protección en materia de propiedad intelectual, a través de un análisis de las leyes, reglamentos y estatutos de propiedad intelectual, para conocer los principios del apoderamiento de los bienes intangibles de una persona u organización, con una actitud crítica y reflexiva.

Contenido:**Duración:** 3 horas

- 1.1. Definición propiedad intelectual
- 1.2. Organización Mundial de Propiedad Intelectual
- 1.3. Productos de la creatividad que constituyen un bien propio o apropiable.
- 1.4. Razón práctica y social de la propiedad intelectual.
- 1.5. Evolución Histórica de la Propiedad Intelectual.
- 1.6. La Clasificación de la Propiedad Intelectual
- 1.7. Instituciones que protegen la Propiedad Intelectual.
- 1.8. Principales atribuciones generales.
- 1.9. Investigación científica y creatividad en las universidades.
- 1.10. Desarrollo tecnológico: competitividad o dependencia.
- 1.11. La función de la divulgación y sus modalidades.

UNIDAD II. El Derecho de Autor

Competencia:

Identificar los requisitos y trámites administrativos del Instituto Nacional de Derechos de Autor, a partir del estudio de solicitudes de registro y los documentos necesarios, para determinar las normas establecidas por la autoridad competente cuando se realiza un proceso de esta naturaleza, con actitud crítica y proactiva.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 2.1 Atribuciones, facultades y procedimientos administrativos.
- 2.2 Las obras fotográficas, plásticas y gráficas.
- 2.3 Las obras cinematográficas y la audiovisual.
- 2.4 Los programas de computación y las bases de datos.
- 2.5 Limitaciones del derecho de autor.
 - 2.5.1 Los derechos sobre los símbolos patrios y las culturas populares.
- 2.6 Gestión de los derechos conexos.
- 2.7 Los registros.
 - 2.7.1 Las disposiciones comunes a registro y reservas.
 - 2.7.2 El registro público del derecho de autor.
 - 2.7.3 Las reservas de derecho al uso exclusivo.
 - 2.7.4 La solución de controversias: la avenencia. El arbitraje.
 - 2.7.5 Las infracciones en materia de comercio.
- 2.8 Derecho Moral y Derecho Patrimonial

UNIDAD III. Propiedad Industrial

Competencia:

Comprender las distintas figuras legales de protección en materia de propiedad industrial, por medio de leyes, reglamentos y estatutos vigentes, para definir cómo se puede proteger la actividad inventiva de un producto, maquina o aparato, métodos o uso, con una actitud responsable y honesta.

Contenido:

Duración: 9 horas

3.1. Invención.

- 3.1.1. Patentes
- 3.1.2. Modelos de Utilidad
- 3.1.3. Diseños Industriales
- 3.1.4. Secretos Industriales

3.2. Signos distintivos

- 3.2.1. Avisos Comerciales
- 3.2.2. Nombres Comerciales
- 3.2.3. Marca
- 3.2.4. Denominación de Origen

3.3. Tiempos en los procedimientos ante el IMPI.

3.4. Representación de personas físicas, de personas morales y registro general de poderes

3.5. Solicitud de la patente

- 3.5.1. Resumen
- 3.5.2. Descripción
- 3.5.3. Reivindicaciones: Independientes y dependientes
- 3.5.4. Dibujos
- 3.5.5. Examen de forma
- 3.5.6 Examen de fondo.

3.6 Derecho de prioridad

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No. de Práctica	Competencia	Descripción	Material de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Aplicar los fundamentos de la propiedad intelectual, para desarrollar una figura jurídica de protección que surge de idea, a través del cumplimiento de las leyes y reglamentos establecidos, de una manera ordenada y responsable.	Identifica cuáles son las instancias de protección y las figuras jurídicas que tiene la propiedad intelectual. Identifica cuáles son las figuras jurídicas que están desarrollando en base a la nanotecnología a través de casos prácticos. Soluciona casos prácticos a través de la identificación de figuras jurídicas de protección.	Bases de datos, videos, ordenador de internet, computadora, casos prácticos y proyector.	5 horas
UNIDAD II				
2	Planificar el procedimiento de protección, mediante los lineamientos de registro de una obra ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor, para proteger los desarrollos en función a una necesidad, con responsabilidad y dedicación.	Genera los reportes técnicos correspondientes. Identifica cuáles son los derechos que se violentan al no respetar la Ley de Derecho de Autor a través de casos prácticos.	Bases de datos, videos, ordenador de internet, computadora, casos prácticos y proyector.	16 horas
UNIDAD III				
3	Desarrollar la figura jurídica de protección cuando genera una invención nanotecnológica, mediante las reglas de la propiedad industrial, para proteger una invención, con responsabilidad y dedicación.	Elabora búsquedas tecnológicas para analizar el estado de la técnica de las invenciones. Genera una búsqueda fonética, para identificar la viabilidad de protección del signo distintivo a proteger. Elabora los informes que incluyan la solicitud de la invención, su redacción y la solicitud registro de marca.	Bases de datos, videos, ordenador de internet, computadora, casos prácticos y proyector.	43 horas

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)

Presentará con el apoyo de medios audiovisuales la teoría, proporcionará problemas de ejemplo y elaborará los instrumentos de evaluación.

Estrategia de aprendizaje (alumno)

Realizará trabajos de investigación de temas y estudios de caso, tanto de manera individual como grupal, los resultados y conclusiones de las investigaciones se presentarán a través de exposiciones, además elaborará ensayos y resolverá el manual de prácticas, participará en debate sobre los materiales impresos, presentará un tema ante el grupo y elaborará un proyecto protección de la propiedad intelectual en forma escrita y/o electrónica.

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

- 80% de asistencia para tener derecho a examen ordinario y 70% de asistencia para tener derecho a examen extraordinario de acuerdo al Estatuto Escolar artículos 71 y 72.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 3 exámenes parciales.....	30%
- Exposiciones	10%
- Tareas.....	10%
- Trabajos.....	20%
Evidencia de desempeño	30%
(Presentación oral y escrita donde se muestre la figura jurídica de protección)	
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Congreso de la Unión. (2018). <i>Ley de la Propiedad Industrial</i> Recuperado de http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/50_180518.pdf</p> <p>Congreso de la Unión. (2018). <i>Ley Federal del Derecho de Autor</i>. Recuperado de http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/ref/lfa.htm</p>	<p>Bently, L., y Sherman, B. (2009). <i>Intellectual property law</i>. New York: Oxford. Recuperado de Isef. (2018). México: Agenda de la propiedad industrial. [Clásica]</p> <p>Plascencia, L., Carrillo V., y Alcalá, M. (2017). <i>Experiencias nacionales de ecosistemas de innovación: Argentina, Brasil, Chile, Corea, China e Israel</i>. México: UABC.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente debe tener un grado de ingeniería industrial, o afín a la unidad de aprendizaje, de preferencia debe tener un posgrado. Además se sugiere que el docente presente una experiencia laboral y docente mínima de tres años. La experiencia docente consiste en que haya impartido asignaturas relacionadas con la unidad de aprendizaje, en este caso con el proceso de registro de la propiedad intelectual y las transferencias de tecnologías, haber tomado el curso de oficinas de transferencia de tecnología impartido por el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial. Tener cualidades como el ser tolerante, empático, prudente, habilidad para el manejo de alumnos así como establecer climas favorables al aprendizaje y de liderazgo ante el grupo. Transferir el conocimiento teórico a la solución de problemas, motivar al estudio al razonamiento y a la investigación, habilidad para el manejo de: material didáctico, equipo de laboratorio, y de software especializado en la materia.