

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTE, ARQUITECTURA Y DISEÑO



NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE
PROPIEDAD INTELECTUAL I

Programa de Materia o Unidad de Aprendizaje por Competencias
FORMATE 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 materia	Horas de Teoría	Horas de Práctica	Total de Horas	Valor en Créditos
IN	40	0	40	5

Tipo de Unidad de Aprendizaje		Nivel en que se ubica	
☒ C	Curso	☒ Técnico Superior Universitario	
☐ P	Práctica	☒ Licenciatura	
☐ CT	Curso-Taller	☐ Especialidad	
☐ M	Módulo	☐ Maestría	
☐ S	Seminario		
☐ C	Clínica		

Área de formación / Línea de Especialización

Participantes en la elaboración del Programa

Fecha de elaboración

Fecha de última actualización

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 protección del derecho a la propiedad de los creadores o autores sobre los productos de la creación humana, su 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 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 TEÓRICO-PRÁCTICO-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. CONTENIDOS 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 protegible?
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 artista, cinematografía, programas de radio y televisión, programas de computo y compilaciones
 - d) Autor, artista, interprete, editor, productor.

6. ACCIONES

- Consultan fuentes de información dirigida
- Analizan fundamentos de la PI
- Describen conceptos y características
- Analizan riesgos y oportunidades para los inventores y creadores
- 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
• 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	• 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 su 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	• 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 – 15%
- Reconocimiento certero de innovaciones en artes y tecnologías. 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. Documento y exposición oral – 25%

TOTAL – 100%

11. ACREDITACIÓN

- 80% de asistencias
- Entrega de productos estipulados

12. BIBLIOGRAFÍA (APELLIDO DEL AUTOR, Nombre del autor. *Título*. Editorial. País o Ciudad. Año de Edición.)

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 Derecho de 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. *Invencción, 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

-