



**1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE						
<b>Propiedad Intelectual</b>						
CLAVE	CRÉDITOS	CARGA HORARIA			PRERREQUISITOS	SERIACIÓN
		TEORÍA	PRÁCTICA	TOTALES		
D1471	6	40	20	60	NINGUNO	
ÁREA DE FORMACIÓN:		TIPO		MODALIDAD	NIVEL	
<input type="checkbox"/> Básica Común <input type="checkbox"/> Básica Particular <input type="checkbox"/> Especializante Obligatoria <input type="checkbox"/> Especializante Selectiva <input checked="" type="checkbox"/> Optativa Abierta		<input type="checkbox"/> Curso <input checked="" type="checkbox"/> Curso-taller <input type="checkbox"/> Taller <input type="checkbox"/> Laboratorio <input type="checkbox"/> Curso-laboratorio		<input checked="" type="checkbox"/> Presencial <input type="checkbox"/> Mixta <input type="checkbox"/> Distancia (En Línea)	<input type="checkbox"/> Técnico Superior <input checked="" type="checkbox"/> Licenciatura <input type="checkbox"/> Posgrado	
CARRERA		ACADEMIA		DEPARTAMENTO		
Ingeniería en Electrónica y Computación		Derecho y Justicia		Cultura, Justicia y Democracia		
ELABORACIÓN						
NOMBRE DEL PROFESOR				FECHA		
Ma. Concepción Pinedo Muñoz				Noviembre 2021		
ACTUALIZACIÓN						
NOMBRE DEL PROFESOR				FECHA		

**2. RELACIÓN CON EL PERFIL EGRESO**

- Insertarse en el mercado de trabajo con actitud autocrítica, creativa y ética, para lograr liderazgo en su campo profesional.
- Desarrollará habilidades y aptitudes para la investigación, el liderazgo, el emprendimiento, el trabajo colaborativo, la comunicación oral y escrita, el servicio, la crítica, la autocrítica, la creatividad y la innovación.
- Concebir, diseñar, adaptar y planificar y dirigir la fabricación de productos para resolver problemas de instrumentos electrónicos.

**3. RELACIÓN CON EL PLAN DE ESTUDIOS**

- La asignatura de la Propiedad Intelectual, es una materia con categoría Optativa Abierta, por lo tanto se puede considerar como una competencia del orden profesional, que abona al perfil de egreso del futuro ingeniero en electrónica y computación, en las áreas de desempeño profesional, como son el ámbito público, social y empresarial. Es necesario que conozca sobre los procesos legales para la protección de sus creaciones, las responsabilidades jurídicas a los que puede incurrir, entre otros. La propiedad intelectual es un bien patrimonial, un reconocimiento que el Estado otorga al creador que sin duda impacta en los aspectos sociales y económicos de su entorno.



#### 4. PROPÓSITO

- Que el estudiante de Ingeniería en electrónica y computación, adquiera conocimientos normativos y procesales, referentes a las creaciones o innovaciones que en ejercicio de su profesión pueda generar. Que ejerza su actividad profesional de manera ética, informado sobre las responsabilidades en las que puede incurrir y conocedor de las prerrogativas que le genera el derecho de la propiedad intelectual.

#### 5. COMPETENCIAS A LAS QUE CONTRIBUYE

##### a. COMPETENCIAS GENERICAS

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Capacidad para la comunicación oral y escrita;                          |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Capacidad para la resolución de problemas;                              |
| <input type="checkbox"/>            | Capacidad para comunicarse en un segundo idioma;                        |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Capacidad de trabajo colaborativo;                                      |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Capacidad para trabajar con responsabilidad social y ética profesional; |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Capacidad de autogestión;   |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Capacidad de crear, innovar y emprender;                                |
| <input type="checkbox"/>            | Capacidad por la investigación y desarrollo tecnológico.                |

##### b. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- |                          |  |
|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | Domínio de los principios básicos de la física vinculados con su profesión;  |
| <input type="checkbox"/> | Aplicación de conocimientos matemáticos para la resolución de problemas vinculados con la ingeniería;                              |
| <input type="checkbox"/> | Domínio de lenguajes de programación.  |
| <input type="checkbox"/> | Uso y programación de las computadoras, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería; |
| <input type="checkbox"/> | Diseño de sistemas electrónicos, analógicos y digitales;   |
| <input type="checkbox"/> | Diseño y manejo de sistemas de control;  |
| <input type="checkbox"/> | Desarrollo y aplicación de algoritmos computacionales.   |

##### c. COMPETENCIAS ESPECIALIZANTES

- |                          |  |
|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | Diseño y administración de sistemas de telecomunicación;       |
| <input type="checkbox"/> | Diseño de sistemas embebidos mediante lenguajes de alto nivel; |
| <input type="checkbox"/> | Diseño de sistemas optoelectrónicos.                           |
| <input type="checkbox"/> | Diseño de sistemas interactivos y videojuegos                  |

#### 6. REPRESENTACION GRÁFICA

#### 7. ESTRUCTURACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

##### 7.1. COMPETENCIA GENERAL:

Competencia Profesional. Se desarrolla y despliega en contextos laborales específicos; se apoya en distintas normas nacionales e internacionales, además identifica las instituciones competentes y actúa de manera responsable y ética.

##### 7.2. PRODUCTO INTEGRADOR:

Describe el producto integrador del curso.



**UNIDAD DE COMPETENCIA I**

**COMPETENCIA ESPECÍFICA:**

Identifica conocimientos históricos, conceptos jurídicos e instituciones que explican la Propiedad Intelectual. Analiza las características básicas y la importancia de la Propiedad Intelectual.

**PRODUCTO INTEGRADOR:**

Describir producto integrador

**CONOCIMIENTOS:  
(Saberes teóricos)**

- Enlistar listado de temas o contenidos de la unidad.

**HABILIDADES:  
(Saberes prácticos)**

- Enlistar habilidades que se buscan desarrollar

**ACTITUDES Y VALORES:  
(Saberes formativos)**

- Enlistar las actitudes y valores que se buscan desarrollar

**CONTENIDO TEMÁTICO:**

**Introducción a la Propiedad Intelectual**

**1.1 Antecedentes históricos en materia de Propiedad Intelectual.**

1.1.1 Antecedentes históricos de patentes. (Universales)

1.1.2 Convenio de Estocolmo.

**1.2 Conceptos básicos.**

1.2.1 Invención, innovación, creación,

**1.3 Naturaleza jurídica.**

1.3.1 Privilegio o licencia.

1.3.2 Derecho real de la propiedad.

1.3.3 Derecho personal.

**1.4 Fundamentos normativos.**

1.4.1 Convenios internacionales.

1.4.2 Constitución política de los Estados Unidos Mexicanos (art. 28). Leyes reglamentarias.

**1.5 Clasificación de la Propiedad Intelectual.**

**1.6 Instancias reguladoras.**

1.6.1 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI)

1.6.2 Instituto Mexicano de la Propiedad Intelectual (IMPI)

**UNIDAD DE COMPETENCIA 2**

**COMPETENCIA ESPECÍFICA:**

Establece relaciones entre la Propiedad Intelectual y la Propiedad Industrial. Identifica características de la propiedad industrial y de la importancia que tiene la ética profesional.

**PRODUCTO INTEGRADOR:**



Describir producto integrador	
<b>CONOCIMIENTOS:</b> (Saberes teóricos)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enlistar listado de temas o contenidos de la unidad.</li></ul>
<b>HABILIDADES:</b> (Saberes prácticos)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enlistar habilidades que se buscan desarrollar</li></ul>
<b>ACTITUDES Y VALORES:</b> (Saberes formativos)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enlistar las actitudes y valores que se buscan desarrollar</li></ul>
<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Propiedad Industrial</b></li></ul>
<b>2.1 Función de la Propiedad Industrial.</b>	
<b>2.2 Invenciones.</b>	
2.2.1 Patentes.	
2.2.2 Modelos de utilidad.	
2.2.3 Diseño industrial.	
2.2.4 Esquemas de trazados de circuitos integrados.	
<b>2.3 Signos distintivos.</b>	
2.3.1 Marcas.	
2.3.2 Avisos.	
2.3.3 Nombres comerciales.	
<b>2.4 Secretos industriales.</b>	

<b>UNIDAD DE COMPETENCIA 3</b>	
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA:</b>	
Analiza las violaciones jurídicas en las que se pueden incurrir en el desempeño profesional con respecto a la propiedad industrial. Valora las distintas prácticas profesionales y reconoce las acciones incorrectas.	
<b>PRODUCTO INTEGRADOR:</b>	
Describir producto integrador	
<b>CONOCIMIENTOS:</b> (Saberes teóricos)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enlistar listado de temas o contenidos de la unidad.</li></ul>
<b>HABILIDADES:</b> (Saberes prácticos)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enlistar habilidades que se buscan desarrollar</li></ul>
<b>ACTITUDES Y VALORES:</b> (Saberes formativos)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enlistar las actitudes y valores que se buscan desarrollar</li></ul>
<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	<b>Violaciones a los derechos de propiedad industrial.</b>
<b>3.1 Infracciones administrativas.</b>	
<b>3.2 Delitos.</b>	
<b>3.3 Represión de la competencia desleal.</b>	



**3.4 Sanciones.**

<b>UNIDAD DE COMPETENCIA 4</b>	
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA:</b>	
Analiza con visión emprendedora los factores y elementos que intervienen en la productividad y competitividad de la propiedad intelectual en México y su relación con el entorno socioeconómico y político del país.	
<b>PRODUCTO INTEGRADOR:</b>	
Describir producto integrador	
<b>CONOCIMIENTOS: (Saberes teóricos)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enlistar listado de temas o contenidos de la unidad.</li></ul>
<b>HABILIDADES: (Saberes prácticos)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enlistar habilidades que se buscan desarrollar</li></ul>
<b>ACTITUDES Y VALORES: (Saberes formativos)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enlistar las actitudes y valores que se buscan desarrollar</li></ul>
<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	<b>Impacto de la Propiedad Intelectual en el ámbito público social y empresarial.</b>
<b>4.1 La propiedad intelectual en el ámbito público.</b>	
4.1.1 Tecnología y telecomunicación utilizada en México.	
4.1.2 Comparación con países desarrollados.	
<b>4.2 La propiedad intelectual en el ámbito social.</b>	
4.2.1 Impacto de la tecnología y las telecomunicaciones en la sociedad mexicana.	
<b>4.3 La propiedad intelectual en el ámbito empresarial.</b>	
4.3.1 Tecnología y telecomunicaciones en el sector empresarial local.	
4.3.2 Comparación de tecnología y telecomunicaciones aplicada en el área empresarial de países desarrollados.	
<b>4.4 Problemáticas para el desarrollo de la Propiedad Intelectual en México.</b>	
4.4.1 Consecuencias políticas, económicas y sociales de la falta de la creación e innovación tecnológica en México.	
4.4.2 ¿Faltan recursos económicos o educación?	

<b>UNIDAD DE COMPETENCIA 5</b>	
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA:</b>	
Describir la competencia de la unidad	
<b>PRODUCTO INTEGRADOR:</b>	
Describir producto integrador	



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DEL NORTE

DEPARTAMENTO DE FUNDAMENTOS DEL CONOCIMIENTO

<b>CONOCIMIENTOS: (Saberes teóricos)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enlistar listado de temas o contenidos de la unidad.</li></ul>
<b>HABILIDADES: (Saberes prácticos)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enlistar habilidades que se buscan desarrollar</li></ul>
<b>ACTITUDES Y VALORES: (Saberes formativos)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enlistar las actitudes y valores que se buscan desarrollar</li></ul>

## UNIDAD DE COMPETENCIA 6

### COMPETENCIA ESPECÍFICA:

Describir la competencia de la unidad

### PRODUCTO INTEGRADOR:

Describir producto integrador

### CONOCIMIENTOS: (Saberes teóricos)

- Enlistar listado de temas o contenidos de la unidad.

### HABILIDADES: (Saberes prácticos)

- Enlistar habilidades que se buscan desarrollar

### ACTITUDES Y VALORES: (Saberes formativos)

- Enlistar las actitudes y valores que se buscan desarrollar

## 8. EVALUACIÓN

- Actividades preliminares
- Actividades de aprendizaje
- Actividades integradoras

## 9. FUENTES DE APOYO Y CONSULTA

### 9.1. BÁSICAS

#### BIBLIOGRAFÍA

Autor (es)	Título	Editorial	Año
H. Congreso de la Unión	Constitución Política de los Estados Unidos mexicanos.		2021
H. Congreso de la Unión	Ley Federal de la propiedad Industrial		2021
De la Parra Trujillo Eduardo	Introducción al Derecho Intelectual	Porrúa / UNAM	2014
Pérez Miranda Rafael Julio	Tratado de Derecho de la Propiedad Industrial	Porrúa	2011

### 9.2. COMPLEMENTARIA

#### BIBLIOGRAFÍA

Autor (es)	Título	Editorial	Año
	Convenio de Berna para la protección de obras literarias y artísticas.		1886



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DEL NORTE

DEPARTAMENTO DE FUNDAMENTOS DEL CONOCIMIENTO

	Convenio de París para la protección de la propiedad industrial.		1883
	Tratado de cooperación en Materia de patentes.		2013
	Arreglo de Lisboa relativo a la protección de las denominaciones de origen y su registro internacional.		1958
Díaz Limón Jaime Alberto	Antología Iberoamericana de Propiedad Intelectual	Ius Semper Universidad	2019

## 10. PERFIL DEL PROFESOR

- El perfil necesario para impartir esta asignatura debe contar con formación humanística, conocer e interpretar normas jurídicas, tratados internacionales, conocimientos básicos de la propiedad intelectual y en procesos ante la IMPI.

## 11. PLANEACIÓN