

1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Propiedad Intelectual y Transferencia de tecnología
Carrera:	Ingeniería en Gestión Empresarial.
Clave de la asignatura:	TDL-1504
Horas teoría-horas práctica-créditos	(4 - 1 - 5)

2.- PRESENTACIÓN

Caracterización de la asignatura.

A lo largo de la historia el ser humano se ha caracterizado por crear objetos para satisfacer sus necesidades ya sea mediante procesos metodológicos o emanados del conocimiento empírico; por lo cual ese resultado del ejercicio del intelecto debe gozar de un marco de protección que siga alentando la creatividad.

El programa de la materia Propiedad Intelectual y Transferencia de Tecnología perteneciente al modulo de especialidad de la carrera de ingeniería en Gestión Empresarial, contribuye a la formación integral de los estudiantes de dicha carrera, ya que aporta las herramientas y conocimientos necesarios para la gestión de la propiedad industrial y los derechos de autoría que realice en los diferentes campos laborales a los que tendrá acceso.

Las tendencias económicas globales obligan a los sectores productivos del país a invertir de manera constante en Investigación y Desarrollo, independientemente del giro o sector al que pertenezcan las empresas. Los productos o servicios generados por estas inversiones deben contar con un registro ante las instituciones regulatorias de Propiedad Intelectual ya sean de carácter nacional o internacional; con la finalidad de proporcionar una protección jurídica que otorgue certeza en las diferentes etapas de su comercialización.

Un área de oportunidad son los diferentes tratados internacionales de carácter comercial que tiene el país, obligando a las empresas y a sus gerentes que deseen participar en estos atractivos mercados, a contar con los conocimientos, habilidades y estrategias en la correcta gestión y administración de la propiedad intelectual que tienen sus empresas, ya sea a través de una patente, una marca o un diseño de utilidad entre otros.

De igual forma, esta materia aporta los conocimientos necesarios acerca de las practicas de protección que deben otorgársele a los diferentes proyectos de innovación que pudieran presentarse en el ámbito escolar, profesional o empresarial; así mismo, le proporciona al estudiante una visión amplia sobre las diferentes modalidades de Transferencia de Tecnología que le permitan optimizar los beneficios económicos derivados de la inventiva y creatividad de los proyectos que desarrolle de manera personal o en las diferentes empresas en que participe.

Esta asignatura aporta al perfil del Ingeniero en Gestión empresarial los conocimientos necesarios en relación a la propiedad intelectual y contribuye al desarrollo de sus habilidades gerenciales, personales e intrapersonales a través de la gestión del conocimiento. El posicionamiento de la marca empresarial y el desarrollo de ventajas competitivas son elementos aunados al contenido de la materia; por lo que el adecuado manejo de estos elementos fijaran en el perfil y personalidad del egresado las capacidades y competencias necesarias para su adecuado manejo administrativo.

Intención didáctica.

El contenido de la materia esta organizado en seis unidades; la primera unidad aborda los temas relacionados a la propiedad intelectual, su marco jurídico y los tratados internacionales que México tiene en relación a esta área; donde la capacidad de análisis y síntesis de la información son determinantes para su comprensión.

La segunda unidad trata de manera especifica el tema relacionado al registro de marcas y de la obtención de la denominaciones de origen para diferentes productos; es aquí donde se denota la importancia de las habilidades de gestión del conocimiento, así como de los roles administrativos necesarios que deberá realizar.

En la tercera unidad se revela el valor e importancia que pudiera llegar a significar para una empresa o persona el desarrollo y protección de una patentes; por lo que las características, habilidades y competencias requeridas para este fin son evidenciadas en el desarrollo de los temas de la unidad.

La innovación y creatividad en la mejora de los productos existentes en los diferentes mercados; es un área de oportunidad que debe aprovecharse, por lo que el conocimiento relacionado a modelos de utilidad y diseños industriales se aborda en la cuarta unidad.

En la quinta unidad se trata el tema relacionado a los derechos de autor, mismos que son de carácter relevante en la generación del conocimiento, por lo que una adecuada gestión de los mismos contribuirán al incremento del valor de los activos intangibles de la organización.

Generar nuevos productos o conocimientos deben retribuir de manera integral a quien los realiza; el conocimiento de las diferentes formas de transferencia de tecnología coadyuva a este fin por lo que la sexta unidad aborda las más prácticas y significativas; requiriendo para su aplicación un alto grado de habilidades directivas.

La materia debe ser impartida de preferencia por un catedrático con formación en administración de empresas, que tenga conocimientos prácticos en el registro de marcas, patentes y derechos de autor. Debe impartirla con un enfoque practico, ya que el objetivo del curso es desarrollar habilidades de gestión de la propiedad intelectual y transferencia de tecnología como una opción estrategia de generación de ventaja competitiva de la organización.

Esta materia de especialidad Propiedad Intelectual y Transferencia de Tecnología guarda una estrecha relación con todas aquellas orientadas a la generación de proyectos de innovación, ya que una parte fundamental al crear nuevos métodos, procesos, productos o servicios es que cuenten con una protección legal que garanticen la retribución al esfuerzo realizado. Por lo que el egresado contara con herramientas y habilidades de gestión del conocimiento que utilizara en su desempeño profesional.

3.- COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Competencias específicas	Competencias genéricas
<p>Capacidad para una adecuada gestión de la propiedad intelectual desarrollada dentro de la organización, así como de los diferentes modelos de transferencia de tecnología a los que tiene acceso la empresa; para lo cual las habilidades de gestión, interpersonales y el trabajo en equipo son fundamentales para su optimización.</p>	<p>Competencias instrumentales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis, síntesis y abstracción. • Capacidad de comunicación oral y escrita. • Habilidad en el uso de tecnologías de información y comunicación. • Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. <p>Competencias interpersonales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para trabajar en equipo. • Capacidad crítica y autocrítica. • Apreciación de la diversidad y la multiculturalidad. <p>Competencias sistémicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de investigación. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Capacidad de aprender. • Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones. • Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad). • Búsqueda de logro. • Sensibilidad hacia temas medioambientales.

4.- HISTORIA DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones (cambios y justificación)
Instituto tecnológico de Orizaba, septiembre de 2012	Academia Ciencias Económico Administrativas	Evaluación curricular de las Especialidades

5.- UBICACIÓN DE LA ASIGNATURA

a). Relación con otras asignaturas del plan de estudio

Anteriores		Posteriores	
Asignaturas	Temas	Asignaturas	Temas
Marco legal de las organizaciones.	Marcas y patentes		
Mercadotecnia electrónica.	Legislación informática.		
El emprendedor y la innovación.	El emprendedor como generador de ideas de inversión.		
Plan de negocios.	Registro de marcas y patentes		

b). Aportación de la asignatura al perfil del egresado

- El conocimiento específico en materia de protección de la propiedad intelectual como parte del marco legal de la organización, en cuanto a gestión de información y trámites administrativos antes de las dependencias nacionales que les corresponde.
- El fortalecimiento del enfoque innovador y creativo que debe desarrollarse en los productos y servicios que ofrece la organización a su mercado; mediante la utilización de habilidades directivas integrales.
- La comprensión del valor de los activos intangibles de la organización.
- El comprender y utilizar las diferentes formas de transferencia de tecnología como una herramienta de gestión estratégica.

6.- OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DEL CURSO

Desarrollar en el alumno los conocimientos y habilidades administrativas necesarias para la gestión de la propiedad intelectual generada en las organizaciones ya sea a través de productos o servicios creativos e innovadores; mediante la protección de la propiedad intelectual y los modelos de transferencia de tecnología; que le otorguen a la empresa una opción estratégica de ventaja competitiva.

7.- TEMARIO

Unidad	Temas	Subtemas
1	Introducción a la propiedad intelectual	1.1 Antecedentes históricos 1.2 Concepto de propiedad intelectual y derechos de autor 1.3 Marco jurídico 1.3.1 Ley de la propiedad industrial 1.3.2 Ley federal de derechos de autor 1.3.3 Instituciones reguladoras de la propiedad intelectual en México. 1.4 Tratados internacionales 1.4.1 Organización mundial de la propiedad intelectual 1.4.2 Convenio de París para la Protección de la Propiedad Industrial de 1883. 1.4.3 Arreglo de Lisboa Relativo a la Protección de las Denominaciones de Origen y su Registro Internacional 1.4.4 Tratado de Cooperación en Materia de Patentes (PCT). 1.4.5 Arreglo de Estrasburgo relativo a la Clasificación Internacional de Patentes 1.4.6 Arreglo de Niza relativo a la Clasificación Internacional de Productos y Servicios para el Registro de Marcas
2	Marcas y denominación de origen	2.1 Conceptos y definiciones 2.2 Marcas 2.2.1 Nombres comerciales 2.2.2 Avisos comerciales 2.2.3 Marcas colectivas 2.3 Denominación de origen 2.4 Procedimientos administrativos para la obtención de derechos 2.4.1 Impedimentos legales
3	Patentes	3.1 Definición 3.2 Objetivo de una patente 3.3 Requisitos de patentabilidad 3.4 Derechos exclusivos que confiere una patente 3.5 Procedimientos necesarios para presentar una solicitud de patente en el plano nacional e internacional (PCT) 3.6 Secretos industriales
4	Modelos de utilidad y diseños industriales	4.1 Definición de modelo de utilidad 4.2 Definición de diseño industrial 4.2.1 Dibujo industrial 4.2.2 Modelos industriales

5	Derechos de autor	5.1 Definiciones y características de los derechos de autor 5.1.1 De las Obras Fotográficas, Plásticas y Gráficas 5.1.2 De la Obra Cinematográfica y Audiovisual 5.1.2 De los Programas de Computación y las Bases de Datos 5.3 Derechos morales 5.4 Derechos patrimoniales 5.5 Derechos Conexos 5.6 Cesión o transferencia de derechos de autor
6	Transferencia de tecnología	6.1 Definición 6.2 Relación entre transferencia de tecnología y propiedad intelectual. 6.3 Licencia de Explotación de patentes y/o registro de Modelo de Utilidad y Diseños Industriales. 6.4 Licencia de uso de marca 6.5 Franquicia 6.6 Transferencia de conocimiento (Know How) 6.7 Contrato de transferencia

8.- APRENDIZAJES REQUERIDOS

- La comprensión y dimensión de la Gestión Empresarial
- El valor de los activos intangibles de la organización
- Reconocer el valor de los productos o servicios derivados de los proyectos de innovación y creatividad.
- Identificar el marco legal de la organización.
- Comprender la dimensión de la importancia del desarrollo tecnológico en el país.

9.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS (desarrollo de competencias genéricas)

Conocer la disciplina que está bajo su responsabilidad, conocer las leyes relativas y aplicables a los temas. Desarrollar la capacidad para coordinar y trabajar en equipo, orientar el trabajo del estudiante y potenciar en él la autonomía, el trabajo cooperativo y la toma de decisiones. Mostrar flexibilidad en el seguimiento del proceso formativo y propiciar la interacción entre los estudiantes. Considerar los conocimientos previos de los estudiantes para la construcción del nuevo conocimiento

- Propiciar actividades de búsqueda, selección, análisis e interpretación de información en distintas fuentes: Ejemplo, búsqueda de información en

leyes, con autoridades en la materia o bien, con organizaciones que estén aplicando alguna de las leyes incluidas en este temario.

- Fomentar actividades grupales que propicien la comunicación, el intercambio de ideas, la reflexión y la colaboración de los estudiantes. Ejemplo. Al presentar al grupo, los resultados de sus investigaciones.
- Relacionar los contenidos de esta materia con las demás del plan de estudios.
- Propiciar el desarrollo de capacidades intelectuales relacionadas con la lectura, la escritura y la expresión oral. Ejemplo: Presentación de reportes con los resultados de sus investigaciones, presentaciones ante el grupo los hallazgos realizados.
- Propiciar el desarrollo de actividades intelectuales de inducción-deducción y viceversa, encaminadas hacia la investigación.
- Desarrollar actividades de aprendizaje que propicien la búsqueda e interpretación de preceptos legales.
- Proponer problemáticas que permitan al estudiante vincular e integrar los contenidos de esta materia y entre las distintas asignaturas, para su análisis y solución.
- Utilizar distintos medios audiovisuales para una mejor comprensión de los temas abordados.
- Propiciar el uso de las TIC's en el desarrollo de la asignatura.

10. SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación debe ser continua, y se deberá poner especial énfasis en:

- Presentación del portafolio de evidencias, el cual incluye, entre otros:
 - Presentación de los resultados de sus investigaciones y de las conclusiones a las que haya llegado.
 - Elaboración de diferentes medios didácticos utilizados en las diferentes exposiciones de los resultados obtenidos en las actividades propuestas.
 - Solución de casos prácticos.
- Participación activa.
- Exámenes escritos.
- Trabajo en equipo.

11.- UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1

INTRODUCCIÓN A LA PROPIEDAD INTELECTUAL.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje

<p>Identificar plenamente que se entiende por Propiedad Intelectual, historia y evolución</p> <p>Conocer las diferentes Leyes que rigen a la propiedad intelectual.</p> <p>.</p>	<p>Realizar una investigación sobre los conceptos y características de la propiedad intelectual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un reporte sobre la investigación realizada. • Realizar una mesa de discusión para analizar los beneficios que ofrece el registro en la propiedad intelectual. • Investigar y comentar en plenaria sobre el marco jurídico; así como tratados y convenios internacionales existentes en la propiedad intelectual.
--	---

Unidad 2:

MARCAS Y DENOMINACIÓN DE ORIGEN

Competencia específica a Desarrollar	Actividades de Aprendizaje
<p>Identificar el concepto, derechos y lineamientos referentes a marcas y denominaciones de origen.</p>	<p>Realizar y exponer, investigación en equipo enumerando, analizando y describiendo brevemente los signos que pueden ser utilizados como marcas, ejemplificando con casos reales.</p> <p>Investigar en empresas nacionales de presencia local, el significado o lo que represente el valor de la marca para la organización.</p> <p>Ejemplificar con un diseño propio las características de la marca.</p> <p>Investigar y presentar por equipos los requisitos y características que tenga un producto que cuente con denominación de origen.</p> <p>Describir en plenaria las condiciones de una marca para poder ser protegida.</p> <p>Describir cómo las marcas conocidas o notorias están protegidas en el Convenio de Paris y el Acuerdo de los ADPIC.</p>

Unidad 3:

PATENTES.

Competencia específica a Desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Describir el objetivo, motivos y procedimientos de solicitud de una patente.	<p>Realizar un listado de las condiciones de patentabilidad generalmente reconocidas y discutir en plenaria.</p> <p>Investigar y enumerar los derechos exclusivos que confiere una patente.</p> <p>Identificar los procedimientos de solicitud de patente, en el plano nacional, regional o por medio del PCT, mediante exposición en equipo de videos tutoriales. Ejemplificar mediante un mapa mental.</p> <p>Investigar un producto o servicio que cuente con registro de patente nacional o internacional.</p> <p>Investigar las formas de protección de los secretos industriales.</p>

Unidad 4.

MODELOS DE UTILIDAD Y DISEÑOS INDUSTRIALES

Competencia específica a Desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Reconocer el significado de diseño industrial y modelo de utilidad	<p>Analizar y Explicar las diferencias que existen entre la protección de los dibujos y modelos industriales y la protección de las marcas y patentes.</p> <p>Describir el modo en que puede protegerse un dibujo o modelo industrial.</p> <p>Identificar en empresas locales la utilización de modelos de utilidad que estén registrados.</p> <p>Presentar en plenaria diseños industriales susceptibles de aplicación.</p>

Unidad 5.

DERECHOS DE AUTOR

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Reconocer los conceptos generales de derecho de autor y sus alcances legales.	<p>Investigar, analizar y definir el derecho de autor y dar ejemplos de los tipos de obras amparadas por el derecho de autor.</p> <p>Realizar un resumen sobre los derechos protegidos por el derecho de autor</p> <p>Localizar en el Convenio de Berna, la información sobre la duración general del derecho de autor en la Unión Europea y los Estados Unidos de América.</p> <p>Analizar un caso de estudio referente a derechos de autor, identificar e indicar las partes aplicables relacionadas en los diferentes tratados</p> <p>Analizar lo atribuible a la protección de software.</p>

Unidad 6.

TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA

Competencia específica a Desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Integrar los conocimientos necesarios para las diferentes modalidades de transferencia de tecnología tales como: licencia de explotación de patentes, licenciamiento de marcas, franquicias entre otros	<p>Investigar la relación entre transferencia de tecnología y propiedad intelectual.</p> <p>Investigar y exponer en equipo los temas de Licencia de Explotación de patentes, licencia de uso de marca, y modelos de utilidad. Ejemplificando con casos reales.</p> <p>Realizar entrevistas en organizaciones de la región que otorguen o reciban Transferencia de tecnología.</p> <p>Investigar y presentar por equipos el funcionamiento del modelo de negocios de franquicia.</p>

	Elaborar un modelo grafico de transferencia de tecnología.
--	--

12.- FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Serrano Migallon Fernando, México, en el Orden Internacional de la Propiedad Intelectual, Edit. Porrúa-UNAM, México 2000.
2. Fernando Carbajo Cascón, "Publicaciones Electrónicas y Propiedad Intelectual, COLEX, Madrid, 2002
3. Castrejón García, Gabino Eduardo. "Tratado-Teórico Práctico de los Derechos de Autor y de la Propiedad Industrial". Cárdenas Editor y Distribuidor. México, 2001
4. Jalife Daher, Mauricio Aspectos legales de las marcas en México. Themis, 1999. También Editorial Sista, 5a. edición, 2000.
5. García Murillo, José Guillermo. Las denominaciones de origen en México. Consejos reguladores y eficacia jurídica, Universidad de Guadalajara, México, 2009.
6. Pérez Miranda, Rafael J. Derecho de la propiedad industrial y derecho de la competencia. Porrúa, 3ra. Edición, 2002.
7. Soonwoo Hong (2008), "La magia de la información sobre patentes", Consejero de la División de Pequeñas y Medianas Empresas (Pymes) de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), pp. 1-8.
8. Martínez-Piva, J. M., y Padilla, R. (2007), "Apertura comercial y cambio tecnológico en el Istmo Centroamericano", Serie Estudios y Perspectivas, N° 81, CEPAL, México.
9. Sercovich, F. (2007), Tratados de libre comercio, derechos de propiedad intelectual y brechas de desarrollo. Dimensiones de política desde una perspectiva latinoamericana, CEPAL, México.
10. Loredó Hill, Adolfo, Nuevo Derecho Autoral Mexicano. 1. Edit. México, D.F., Fondo de Cultura Económica, 2000.

Legislación relacionada.

41. Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.
42. Ley de Propiedad Industrial.
43. Reglamento de la Ley de Propiedad Industrial.
44. Ley Federal de Derechos de Autor.
45. Reglamento de la Ley Federal de Derecho de Autor.

46. Decreto por el que se crea el Instituto Mexicano de Propiedad Intelectual.

47. Reglamento del Instituto Mexicano de la Propiedad Intelectual.

48. Agenda Penal Federal.

Fuentes electrónicas

- a) www.alfa-ready.org/revista/date.asp
- b) www.enter.unam.mx/articulos/julio/pirat.htm
- c) www.foarbi.org.ar/publicaciones/gacetas/Gac32/Archivo/semi.htm
- d) www.impi.org
- e) www.ius/intell/456.html
- f) www.eco.com/eltes.html
- g) www.OMPI.org

13.- PRÁCTICAS PROPUESTAS

- Recabar información en empresas regionales y locales acerca de la propiedad intelectual que desarrolla la empresa (marcas, métodos, maquinas, procesos, secretos industriales), y los mecanismos que utiliza para su protección.
- Investigar en empresas micro y pequeñas de la localidad si existe la cultura de protección de la marca, nombre y aviso comercial.
- Analizar y presentar la historia de alguna marca o logotipo de empresa nacional, identificando sus atributos y características.
- Realizar la practica de registro de marca, considerando todos los elementos desde su concepción, los requisitos de presentación y el Llenado de los formatos administrativos requeridos por el Instituto Mexicano de la Protección Industrial (IMPI).
- Realizar la practica de registro de patente, elaborando los requerimientos solicitados por el IMPI.
- Acudir a centros de información para identificar los elementos de protección de derechos de autor en diferentes obras: libros, tesis, discografía, software, entre otros.
- Realizar la practica de llenado de los formatos de registro de derechos de autor, simulando el tema de su tesis o proyecto de investigación que desarrolle para su titulación.