

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Unidad Académica: Facultad de Diseño							
Programa Educativo: Licenciatura en Diseño			Nombre de la unidad de aprendizaje: Marco jurídico de la propiedad intelectual				
Programa elaborado por Mtro. Fernando Garcés Poó			Fecha de elaboración: 2/03/2016			Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo	
Ciclo de Formación: Profesional						Semestre: 5to.	
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
Prerrequisitos: Cultura general del nivel medio superior			UA antecedente recomendada: Economía, sociedad y estado			UA consecuente recomendada:	
Presentación de la unidad de aprendizaje: La unidad de aprendizaje introducirá al estudiante a los reglamentos jurídicos vigentes en torno a la propiedad intelectual tomando en cuenta todos los aspectos relacionados a los derechos morales y patrimoniales de sus propuestas de diseño							
Propósito de la unidad de aprendizaje: Conocer los fundamentos jurídicos de acuerdo con la ley general de la propiedad intelectual.							
Competencias profesionales Análisis de forma, función y significación			Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos profesionales para cumplir con el perfil de egreso.				

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	
Contenidos	Secuencia temática
<ol style="list-style-type: none"> 1. Antecedentes de la propiedad intelectual 2. Invenciones 3. Signos distintivos 4. Derechos de autor 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Antecedentes de la propiedad intelectual <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Definición y conceptos 1.2. Origen y evolución de la propiedad intelectual 1.3. Antecedentes legales en México de la propiedad intelectual 1.4. Protección de la propiedad intelectual 2. Invenciones <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Patentes 2.2. Modelos de utilidad 2.3. Diseños industriales 2.4. Secretos industriales 2.5. Licencia de transmisión de derechos 2.6. Nulidad y caducidad 3. Signos distintivos <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Marcas 3.2. Nombres y avisos comerciales 3.3. Denominaciones de origen 3.4. Transmisión de derechos 3.5. Nulidad, caducidad y cancelación 3.6. Franquicias 4. Derechos de autor <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Derechos morales 4.2. Derechos patrimoniales 4.3. Reservas de derechos 4.4. Derechos conexos
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA	
Nombre de la Unidad de Competencia 1. Gestión	<ul style="list-style-type: none"> • Dotar al estudiante de la capacidad de gestión relacionada a trámites de registro ante IMPI e Indautor.
Propósito de la Unidad de Competencia	Desarrollar habilidades para la gestión de registros relacionados con la propiedad intelectual.

Elementos de competencia	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas de gestión 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad de comunicación, gestión y administración. 	<ul style="list-style-type: none"> Gestión Administración Análisis
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Material bibliográfico, pantalla o proyector.		Deberá multiplicar el total de horas por 16 semanas (duración del semestr), las cuales se distribuirán en las unidades de competencia a criterio del docente, TH: 2 X 16 semanas del semestre = 32	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	()	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	()
Investigación por equipo	(X)	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	()	Coloquio	()
Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	()
Otros:			
Técnica de Enseñanza sugerida		Marque la técnica empleada (X)	
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor		(X)	
Debate o Panel		()	
Lectura comentada		(X)	
Seminario de investigación		()	
Estudio de Casos		(X)	
Foro		()	
Demostraciones		()	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		()	
Experimentación (prácticas)		()	
Trabajos de investigación documental		(X)	
Anteproyectos de investigación		()	
Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)		()	
Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]:		Discusión dirigida, diario reflexivo	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			

Ejercicios 50%	
Asistencia 20%	
Proyecto final 30%	
PERFIL DEL DOCENTE	
Formación en derecho con experiencia docente	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
BÁSICAS	COMPLEMENTARIAS
<p>Parets Gómez, Jesús, <i>El Proceso Administrativo de Infracción Intelectual</i>, Editorial Sista, S.A. de C.V., Primera Publicación, México, 2007.</p> <p>Parets Gómez, Jesús. <i>Teoría y Práctica del Derecho de Autor</i>. Editorial Sista, S.A. de C.V., Primera Publicación, México, 2012.</p> <p>Pérez Fuentes, Gisela Maria, Parets Gómez Jesús y colabs, <i>La Propiedad Intelectual en la Era de la Globalización. Una Mirada al Ámbito Universitario</i>, Editorial Themis, S.A. de C.V., 1a edición, México, 2008.</p>	<p>Solorio Pérez Oscar Javier y colabs, <i>Derechos de Autor para Universitarios</i>, Universidad de Colima, 1a edición, México, 2007.</p> <p>Reglamento de la propiedad industrial. Vigente.</p> <p>Ley federal del derecho de autor. Vigente.</p>