



1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Gestión Estratégica de la Propiedad Intelectual y Transferencia Tecnológica.
Clave de la asignatura:	GPD-2505
SATCA¹:	2-3-5
Carreras:	Licenciatura en Administración, Ingeniería Industrial, Ingeniería en Administración, Ingeniería en Gestión Empresarial, Contador Público, Ingeniería en Sistemas Computacionales.

2. Presentación

Caracterización de la asignatura
<p>La presente permite a los alumnos conocer los elementos que se encuentran involucrados con la propiedad intelectual y su protección, fomentando la creatividad e innovación en los diversos campos de aplicación de la tecnología.</p> <p>Dentro de la asignatura se abordarán temas como lo son la legislación nacional e internacional que existe para la protección de la PI, así como los elementos que se consideran relevantes para la propiedad intelectual. El avance y los constantes cambios tecnológicos requieren que las creaciones, cambios e innovaciones se desarrollen eficientemente pero que al mismo tiempo estas sean reconocidas a sus creadores.</p> <p>Esta materia también se desenvuelve en los temas referentes a la transferencia tecnológica.</p>

Intención didáctica
<p>La importancia de esta materia estriba en que actualmente las Instituciones de Educación superior (IES) son fuentes de desarrollos tecnológicos e innovación, destacando la creatividad que se da dentro de sus instalaciones y la ayuda del desarrollo de las ideas de sus integrantes. Esta tecnología es susceptible de introducirse a la industria y estar al alcance de cualquier sector, pero es necesario proteger dichas creaciones y gestionar correctamente su transferencia con intención de tener un mayor y mejor aprovechamiento y uso adecuado en beneficio de la humanidad y sociedad.</p>

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos



3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Ciudad de México, octubre del 2024.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de Tláhuac , Milpa Alta, Iztapalapa y Gustavo A. Madero II.	Trabajo interinstitucional y multidisciplinario con los Institutos Tecnológicos de la Ciudad de México, correspondiente a la especialidad de Gestión de Procesos Inteligentes a Sistemas de Calidad.

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
Al término de la asignatura, cada estudiante será capaz de: <ul style="list-style-type: none">● Reconocer el tipo de creación que se presenta.● Conocer y aplicar las herramientas y marcos normativos para su protección.● Gestionar de forma efectiva y eficiente la transferencia tecnológica.● Negociar, comercia y explotar la propiedad intelectual.

5. Competencias previas

<ul style="list-style-type: none">● Conocimiento del proceso administrativo.● Conocimiento normativo nacional e internacional.● Capacidad de innovación y creatividad.● Diseño industrial.● Dibujo industrial.● Metrología y Normalización.● Proceso creativo.
--



6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Fundamentos de la Propiedad Intelectual.	<ul style="list-style-type: none">1.1. . Importancia de la propiedad intelectual.1.2. Derechos de Autor.1.3. Propiedad industrial.<ul style="list-style-type: none">1.3.1. Patentes.1.3.2. Modelo de Utilidad.1.3.3. Diseño Industrial.1.3.4. Secreto comercial (Secreto Empresarial)1.4. Características de los derechos de propiedad industrial.<ul style="list-style-type: none">1.4.1. Exclusividad.1.4.2. Territorialidad.1.4.3. Temporalidad.
2	Organismos y legislación que regula la propiedad intelectual	<ul style="list-style-type: none">2.1. Organismos de regulación de propiedad Intelectual.<ul style="list-style-type: none">2.1.1. IMPI.2.1.2. OMP.I2.1.3. EUIPO (U.E.).2.1.4. Oficina de Patentes y Marcas (EE.UU.).2.1.5. ISO.2.1.6. Organismos en Sudamérica y Asia.2.2. Legislación Federal en México de propiedad Intelectual.<ul style="list-style-type: none">2.2.1. Ley y reglamento de derechos de autor.2.2.2. Ley y reglamento Federal de Protección a la Propiedad Industrial.2.2.3. Reglamento del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.<ul style="list-style-type: none">2.2.3.1. Estatuto Orgánico del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.2.2.3.2. Acuerdo por el que se da a conocer la Tarifa por los servicios que presta el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.2.2.3.3. Acuerdo que establece las reglas para la presentación de solicitudes ante el Instituto



		<p>Mexicano de la Propiedad Industrial.</p> <p>2.2.3.4. Derechos de Autor.</p> <p>2.3. Arreglo de Niza relativo a la clasificación internacional de productos y servicios para el registro de las marcas, en la presentación y examen de las solicitudes de signos distintivos ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.</p> <p>2.4. Arreglo de Madrid relativo al Registro Internacional de Marcas, ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.</p> <p>2.5. Arreglo de La Haya relativo al Registro Internacional de Dibujos y Modelos Industriales, ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.</p>
3	Riesgos y Entorno Digital.	<p>3.1. Cloud Security.</p> <p>3.1.1. Protección del uso de información mediante protocolos de seguridad y acceso a base de datos.</p> <p>3.2. IAM (Identity and Access Management).</p> <p>3.3. DLP (Cloud Data Loss Prevention).</p> <p>3.4. Licenciamiento en Código abierto y derechos de autor.</p>
4	Transferencia Tecnológica.	<p>4.1. Servicios de transferencia tecnológica asistidas en la IA valuación, protección intelectual legislación y regalías.</p> <p>4.2. Fases de la transferencia tecnológica</p> <p>4.2.1. Identificación y evaluación.</p> <p>4.2.2. Protección a la patente e innovación tecnológica</p> <p>4.2.3. Valorización de la I+D+i</p> <p>4.2.4. Innovación tecnológica y análisis de la demanda</p> <p>4.2.5. Gestión tecnológica y formalización de acuerdos.</p> <p>4.2.5.1. Normativa jurídica y administrativa aplicable.</p> <p>4.2.5.2. Armado de expedientes.</p> <p>4.3. Comercialización.</p> <p>4.4. Generación de ingresos.</p>



7. Actividades de aprendizaje de los temas

1. Fundamentos de la Propiedad Intelectual.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Identifica el tipo de propiedad intelectual.</p> <p>Genérica(s):</p> <ul style="list-style-type: none">• Capacidad de análisis y síntesis.• Habilidad en las relaciones.• Capacidad de mapear procesos.• Trabajo en equipo• Capacidad de ejecutar el proceso creativo• Diseño (Gráfico, industrial, arquitectónico)• Capacidad de para detectar problemáticas y darles solución	<ul style="list-style-type: none">• Aplica el proceso creativo para dar solución a un problema real.• Realiza investigación documental sobre la existencia de ideas similares.• Realiza investigación sobre los tipos de propiedad intelectual• Caracteriza sus propias ideas relacionadas al tema de esta unidad.
2. Organismos y legislación que regula la propiedad intelectual.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Específica(s): Identifica la normativa aplicable y las dependencias que protejan la propiedad intelectual específica</p> <p>Genérica(s):</p> <ul style="list-style-type: none">• Capacidad de análisis y síntesis.• Habilidad en las relaciones• Capacidad de interpretación de textos• Capacidad para identificar el tipo de propiedad intelectual presente• Capacidad en la toma de decisiones• Conocimiento del proceso administrativo	<ul style="list-style-type: none">• Realiza investigación de casos de éxito.• Realiza el proceso de registro de propiedad intelectual• Reúne, identifica y genera los elementos necesarios para el registro y adjudicación de la propiedad intelectual• Identifica la normatividad y organismos pertinentes al tipo de propiedad intelectual



3. Riesgos y Entorno Digital.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Identificar los riesgos y proteger la propiedad en los entornos digitales</p> <p>Genérica(s):</p> <ul style="list-style-type: none">• Uso de exploradores de red• Manejo de computadora y software• Capacidad de comunicarse con expertos en temas digitales• Autogestión del trabajo• Manejo de bases de datos• Capacidad de análisis y síntesis• Capacidad de toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none">• Investiga los roles de manejo y tratamiento de datos en los entornos digitales• Simula el acceso y tratamiento de datos• Realiza búsqueda de información en exploradores especializados• Simula la alimentación de bases de datos• Simula la protección de datos en entornos digitales
4. Transferencia Tecnológica.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none">• Conoce las fases que integran la transferencia tecnológica• Gestiona el proceso de transferencia tecnológica• Aplica la normatividad específica para la protección de la creación tecnológica• <p>Genérica(s):</p> <ul style="list-style-type: none">• Capacidad para trabajar en equipo y fluidez en la comunicación.• Capacidad para aplicar al análisis de los problemas.• Capacidad para la toma de decisiones• Capacidad de innovación• Capacidad creativa• Autogestión del trabajo• Capacidad para comunicarse con personas no expertas en la materia	<ul style="list-style-type: none">• . Realiza un proyecto de aplicación de las fases de la transferencia tecnológica• Documenta el proceso creativo y de desarrollo• Identifica una situación o problemática a resolver mediante la innovación• Expone le desarrollo del proyecto• Expone los resultados del proyecto



8. Práctica(s)

- Realiza investigación sobre el estado de arte de la innovación o creación.
- Diseña productos, procesos, software, etc que aplican la innovación o creación para la solución de problemas.
- Realiza el proceso de registro de propiedad intelectual.
- Simula un caso de transferencia tecnológica.
- Simula un caso de protección intelectual.
- Realiza la memoria del proyecto.

9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé proponga el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases

Fundamentación: marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.

Planeación: con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitaria, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.

Ejecución: consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.

Evaluación: es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes



10. Evaluación por competencias

- Exámenes escritos a través de estudios de casos.
- Exponer resultados de investigaciones asignadas.
- Reporte de la investigación documental.
- Reporte escrito de casos y problemas reales del software utilizado.
- Participación en clase.
- Portafolio de evidencias.
- Expone los resultados de proyectos realizados en la asignatura.
- Análisis de casos.

11. Fuentes de información

1. Ley Federal del Derecho de Autor. Última reforma publicada en el Diario Oficial de la Federación el 1 de julio de 2020
2. Ley Federal De Protección a la Propiedad Industrial. Julio de 2020
3. Ley de Infraestructura de la Calidad. Julio 2021
4. ISO 56005:2020 Gestión de la innovación -Herramientas y métodos para la gestión de la propiedad intelectual- Orientación
5. Manual transferencia de tecnología y conocimiento, Javier González Sabater Edición
6. Javier González Sabater Edición 2, Enero 2011.
7. Innovación y Transferencia Tecnológica para Ingenieros, YAÑEZ RIVERA, Jacinto, Alfaomega
8. Transferencia de tecnología universitaria (1a ed.). Grupo editorial: Editorial Universidad de Guadalajara. Hockaday, T, y (2022)
9. Guía Básica de Propiedad Intelectual: En México, Edgar Ernesto Ramos Aguilar, febrero 2020
10. LEGISLACIÓN DE PROPIEDAD INTELECTUAL ESPECIALIZADA, H. CONGRESO DE LA UNIÓN, Gallardo ediciones
11. Tecnologías de ciberseguridad (Spanish Edition), Rafa López María