



1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Propiedad Industrial
Clave de la asignatura:	NSF-2505
SATCA¹:	3-2-5
Carreras:	Ingeniería Industrial

2. Presentación

Caracterización de la asignatura
<ul style="list-style-type: none"> • Aportación de la asignatura al perfil de egreso. El perfil del egresado debe tener capacidad para crear y mejorar productos de alto valor agregado bajo los principios de productividad y competitividad, la asignatura de Propiedad Industrial contribuye con los prototipos a generar valor agregado con los nuevos dispositivos o prototipos que inventen los estudiantes. Asimismo, contribuye al desarrollo de tecnologías en los sistemas productivos. • Atributos de la asignatura. Permite proteger las iniciativas de creatividad tecnológica de las empresas, para generar ventajas competitivas en las que generen patentes, modelos de utilidad o diseños industriales. Protege los símbolos que harán que la empresa se distinga de las demás existentes en el mercado. Introduce al estudiante en la búsqueda de tecnología libre que pueda ser utilizada en las empresas, usando tecnología que esté registrada en otros países, pero no en la República Mexicana. • Relación con las demás asignaturas. El subtema 4.1 de la asignatura de Sistemas de Manufactura, aporta conocimiento sobre los materiales con los cuales se pueden desarrollar nuevos dispositivos, prototipos, o incorporar a los productos. El subtema 4.4 de la asignatura de ergonomía, se relaciona con la asignatura de Propiedad Industrial debido a que pueden tomarse como base los modelos de análisis ergonómicos para identificar máquinas, muebles, productos que no cumplan con las condiciones ergonómicas y se podrá proponer un modelo de utilidad o diseño industrial. Debido a que la Ley indica que se presenten las solicitudes de patentes, modelos de utilidad y diseño industrial por medio de dibujos, es necesario emplear conocimientos de la asignatura de Dibujo industrial de los subtemas 2.3 las vistas auxiliares, 3.1 dibujos isométricos, 3.2 dibujo oblicuo y 4.1 dibujo de objetos 3D.

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos



- **Competencias específicas de las asignaturas de la retícula del plan de estudio con las que se relaciona la asignatura.** El conocimiento de la optimización de los sistemas de manufactura empleados en la generación de bienes y servicios, correspondiente a la competencia específica a desarrollar en la asignatura de Sistemas de Manufactura, es deseable para que estimule a los estudiantes a buscar dispositivos para el logro de la optimización. También se requieren conocimientos de diseño de dispositivos, prototipos y productos ergonómicos para la mayor eficacia de la empresa esta competencia la genera la asignatura de Ergonomía. La competencia de adquirir conocimiento para elaborar piezas industriales generadas en la asignatura de Dibujo Industrial se relaciona con la asignatura de Propiedad Industrial.

Intención didáctica

- **Manera de abordar los contenidos.** Partiendo de las necesidades de protección de la creatividad intelectual correspondiente a la propiedad industrial, el docente dará una introducción de cada uno de los temas indicando que es lo que se pretende lograr dentro de la organización con la obtención de los registros de la propiedad industrial que tienen los contenidos de las unidades. Expondrá los puntos más relevantes de la Ley de la Propiedad Industrial e indicará como contribuye la asignatura a la formación de las competencias específicas indicadas en la asignatura. Finalmente hará explícita la parte del perfil profesional que logrará formar la asignatura en el estudiante.
- **Enfoque con que deben ser tratados los contenidos.** Todos los contenidos deben seguir un enfoque dinámico, es decir, que se realicen ensayos y se asocien con las situaciones de las organizaciones donde se deben aplicar los mismos.
- **La extensión y la profundidad.** Se darán ejemplos de patentes, modelos de utilidad, diseño industrial y de símbolos distintivos. El docente dará más atención al cumplimiento de las disposiciones legales sobre la protección de la propiedad industrial y los requisitos para la gestión ante el IMPI.
- **Actividades del estudiante que se deben resaltar para el desarrollo de competencias genéricas.** Para las competencias instrumentales, se deberá hacer el análisis de las situaciones reales donde se recomienda aplicar los dispositivos. Se recomienda hacerlos dispositivos, diseños y creación de símbolos distintivos en equipo para fomentar la mejora de la creatividad intelectual, con el fin de fortalecer las competencias interpersonales



- **Competencias genéricas a desarrollar con el desarrollo de los contenidos.**

Competencias instrumentales

- Hace análisis y síntesis.
- Se comunica en forma oral y escrita en su propia lengua. ✓ Lee el idioma inglés
- Maneja la computadora.
- Gestiona información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas).

Competencias interpersonales

- Se comunica con profesionales de otras áreas.
- Asume compromiso ético.

Competencias sistémicas

- Aplica los conocimientos en la práctica.
- Hace investigación.
- Tiene capacidad de aprender.
- Genera nuevas ideas (creatividad).
- Tiene iniciativa y espíritu emprendedor

Papel del docente para el desarrollo de la asignatura. El docente será un orientador sobre las disposiciones establecidas por la Ley de la Propiedad Industrial, dará los lineamientos generales de lo que es una patente, un modelo industrial, un diseño industrial y un símbolo distintivo. Asesorará a los estudiantes en la búsqueda de datos para la realización de los prototipos, diseño industrial o símbolos distintivos. El profesor debe controlar que no haya plagios de dispositivos existentes en otros países o aún en la misma República Mexicana.



3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Tecnológico Nacional de México 27 de septiembre de 2024	Representantes del Instituto Tecnológico de Oaxaca	Presentación de la propuesta del módulo de especialidad Nearshoring y Sistemas Integrados
Tecnológico Nacional de México 11 de octubre de 2024	Representantes de los Instituto Tecnológico de: Oaxaca, Tlaxiaco, Pinotepa y del Valle de Etna	Diseño y desarrollo curricular de las asignaturas del módulo de especialidad
Tecnológico Nacional de México 16 de octubre de 2024	Representantes de los Instituto Tecnológico de: Oaxaca, Tlaxiaco, Pinotepa y del Valle de Etna	Revisión y ajustes de las asignaturas que integran el módulo de especialidad
Tecnológico Nacional de México 23 de octubre de 2024	Representantes de los Instituto Tecnológico de: Oaxaca, Tlaxiaco, Pinotepa y del Valle de Etna	Consolidación curricular del módulo de especialidad de Nearshoring y Sistemas Integrados

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
Realiza actividades para proteger la creatividad de las empresas, sus marcas, su nombre y mensaje comercial y otros símbolos utilizados para distinguir su calidad de las empresas de la competencia. Realiza búsqueda en base de datos de patentes, modelos de utilidad, diseño industrial y símbolos

5. Competencias previas

<ul style="list-style-type: none"> • Investiga, genera y gestiona información • Maneja software básico para procesamiento de datos y elaboración de documentos • Lee, comprende y redacta ensayos y demás escritos técnico-científicos • Maneja adecuadamente la información proveniente de bibliotecas virtuales y de internet • Posee iniciativa y espíritu emprendedor • Trabaja en forma autónoma y en colaboración • Asume actitudes éticas en su entorno



6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Patentes.	1.1. Concepto. 1.2. Tiempo de protección y protección internacional 1.3. Examen de fondo de la tecnología a patentar. 1.4. Solicitud del registro
2	Modelo de Utilidad y Diseño Industrial	2.1. Concepto. 2.2. Tiempo de protección y protección internacional. 2.3. Examen de fondo del modelo de utilidad. 2.4. Solicitud del registro
3	Símbolos Distintivos	3.1. Concepto 3.2. Tipos de símbolos distintivos. 3.3. Búsqueda en base de datos. 3.4. Solicitud del registro.
4	Derechos de autor	4.1. Derechos morales, patrimoniales y conexos. 4.2. Registros de obra. 4.3. Registros de contratos. 4.4. Trámites para variedades vegetales. 4.5. Organización mundial de la protección intelectual.

7. Actividades de aprendizaje de los temas

1. Patentes	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p><i>Específica(s):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Maneja el concepto de patente. Realiza búsqueda en base de datos de patentes. <p><i>Instrumentales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Hace análisis y síntesis. Se comunica en forma oral y por escrito en su propia lengua. Lee el idioma inglés Maneja la computadora. Gestiona información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas). 	<ul style="list-style-type: none"> Describir con las propias palabras del estudiante el concepto de patente. Hacer un ensayo de registro de Patente, siguiendo las indicaciones de la Ley de Propiedad Industrial..



<p><i>Interpersonales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se comunica con profesionales de otras áreas. • Asume compromiso ético. <p><i>Competencias sistémicas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los conocimientos en la práctica. • Hace investigación. • Tiene capacidad de aprender. • Genera nuevas ideas (creatividad). • Tiene iniciativa y espíritu emprendedor 	
2. Modelo de Utilidad y Diseño Industrial	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p><i>Específica(s):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza búsqueda en base de dato un modelo de utilidad Genéricas: <p><i>Instrumentales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiene capacidad de hacer análisis y síntesis. • Lee el inglés • Maneja la computadora. • Gestiona la información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas). <p><i>Competencias interpersonales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se comunica con profesionales de otras áreas. • Asume compromiso ético. <p><i>Competencias sistémicas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica los conocimientos en la práctica. • Hace investigación. • Tiene capacidad de aprender. • Genera nuevas ideas (creatividad). 	<ul style="list-style-type: none"> • Describir con las propias palabras del estudiante el concepto de modelo de utilidad • Hacer un registro, siguiendo las indicaciones de la Ley de Propiedad Industrial, de un modelo de utilidad • Describir con las propias palabras del estudiante el concepto de diseño industrial • Hacer un ensayo de registro, siguiendo las indicaciones de la Ley de Propiedad Industrial, de un diseño industrial
3. Símbolos distintivos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p><i>Específica(s):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realización de búsqueda en base de datos de símbolos distintivos 	<ul style="list-style-type: none"> • Describir con las propias palabras del estudiante el concepto de símbolo distintivo • Llenar una solicitud para cada uno de los diferentes tipos de símbolos distintivos



<p><i>Instrumentales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Hace análisis y síntesis. • Maneja la computadora. • Gestiona la información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas). Competencias interpersonales • Se comunica con profesionales de otras áreas. • Asume compromiso ético. <p>Competencias sistémicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica los conocimientos en la práctica. • Hace investigación. • Genera nuevas ideas (creatividad). • 	
4. Derechos de autor	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p><i>Específica(s):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce el procedimiento para realizar el registro de obras en el INDAUTOR Genéricas: <p><i>Instrumentales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Hace análisis y síntesis. • Maneja de la computadora. • Gestiona la información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas). Competencias interpersonales • Se comunica con profesionales de otras áreas. • Asume compromiso ético. <p><i>Sistémicas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Hace investigación. • Genera nuevas ideas (creatividad). 	<ul style="list-style-type: none"> • Describir de los derechos que tiene un autor con respecto a la protección de su creación intelectual Realizar un ensayo del registro de una obra ante • INDAUTOR.



8. Práctica(s)

- Realizar búsquedas en las bases de datos del IMPI, las oficinas de patentes de EUA, Unión Europea y Japón en el laboratorio de simulación.

9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, deberá demostrar que, durante su elaboración, se logre el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

Fundamentación: Se toma como referencia los lineamientos de la ley de la Propiedad Industrial y, operada por el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI), se respetarán los derechos de patente y los símbolos protegidos por el IMPI. Los empresarios crean dispositivos, procesos, hacen modificaciones a herramientas, utensilios, hacen diseños y generan símbolos que los distinguen de las demás empresas, es necesario que se les proteja su creatividad intelectual, por lo que se requiere que los estudiantes puedan hacer un proyecto de un elemento que requiera la protección de la creatividad intelectual

Planeación: El estudiante, desarrollará una idea de dispositivo, proceso o cualquier diseño que después de haber buscado, no haya encontrado que existe un registro como el que él ha creado. Hará su diseño, cuidará que tenga un grado de inventiva su creatividad, que sea posible de una utilización en la realidad y que no existe otro igual. Podrá elegir un dispositivo que exista y hacerle algún cambio para mejorar generando un modelo de utilidad

Ejecución: El estudiante, tomará las disposiciones establecidas en la ley, que a su vez las ha sistematizado en sus catálogos de difusión y promoción del registro de patentes y protección de la propiedad industrial el IMPI y, requisará las solicitudes oficiales requeridas para el registro de patentes o la obtención de la protección de cualquier otra modalidad de creatividad intelectual dentro del área de la propiedad industrial

Evaluación: En pleno del grupo de estudiantes, cada equipo presentará, sus dispositivos, procesos, diseños, símbolos distintivos, modelos de utilidad que hayan generado, los demás equipos le harán observaciones para mejorar la creatividad de los equipos y, verificaran que los formatos estén debidamente requisitados. Los demás equipos darán su opinión si consideran que es factible la obtención de la protección de la propiedad intelectual



10. Evaluación por competencias

- Técnicas, instrumentos y herramientas sugeridas para constatar los desempeños académicos de las actividades de aprendizaje.
- Ensayo sobre la solicitud de una obtención de una patente. Deberá haberse basado en los preceptos de la Ley de la Propiedad Industrial
- Ensayo sobre la solicitud del registro de un modelo de utilidad. Debió haber considerado las indicaciones de la Ley de la Propiedad Industrial
- Ensayo sobre la solicitud del registro de un diseño industrial. Debe tener los requisitos establecidos en la Ley de la Propiedad Industrial
- Ensayo sobre la obtención del registro de un símbolo distintivo. Debe cumplir con los requisitos establecidos por el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.
- Proyecto de la asignatura. Debe apegarse a lo dispuesto por la Ley de la Propiedad Industrial.

11. Fuentes de información

1. Unidad 1. Patentes. • Pérez Miranda, Rafael Julio. "Tratado de derecho de la propiedad industrial". Editorial Porrúa. México.
2. Otero García- Castrillón, Carmen, 1997. "Las patentes en el comercio internacional." Editorial Dykinson.
3. Unidad 2. Modelos de utilidad.
IMPI. "Guía del usuario de patentes y modelos de utilidad". Dirección de Divisional de Patentes. México.
4. Unidad 3. Diseño industrial
IMPI. "Guía del usuario de Diseños Industriales". Dirección de Divisional de Patentes. México.
Unidad 4. Símbolos distintivos.
5. Jaime Aboites, Manuel Soria L. 1999. "Innovación, propiedad intelectual y estrategias tecnológicas". Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. México