

Datos de identificación			
Nombre del EE: Propiedad Intelectual y Ejercicio Profesional		Área Formativa: Vocacional	
Departamento que da el servicio: Departamento de Ingeniería Industrial			
Clave:	Modalidad: Presencial		Idiomas: español
Horas totales al semestre: 48	Valor en créditos: 3		Semestre en que se cursa: N/A
Carácter: Obligatoria	EE Antecedente: 200 Créditos	EE subsecuente: N/A	
Opciones de promoción: Calificación		Mecanismos alternativos de promoción: Equivalencia	
Presentación			
Este espacio educativo incluye revisar la ética del profesionista, buenas prácticas éticas y de actuación del profesionista en Ing. de Software, propiedad intelectual y derechos de autor, protección y licenciamiento de software, análisis de casos de actualidad relacionados con los temas de curso.			
Desempeños			
Competencias genéricas que se ejercitan		Unidades de competencia profesionales	
<ul style="list-style-type: none"> Interpreta de manera integral el mundo natural y social contemporáneo mediante esquemas científicos de generación y aplicación del conocimiento. Produce discursos argumentados de acuerdo con los requerimientos de contextos comunicativos. Ejercita los principios éticos y responsabilidad social inherentes al ejercicio de la ciudadanía en el marco de la democracia dentro de su formación profesional. 		5.1. Seleccionar Herramientas y plataformas Las más apropiadas para hacer la solución más efectiva y eficiente de acuerdo las necesidades del cliente 5.5. Diseñar Interfaz de usuario Que cumpla con los estándares actuales de inclusión y usabilidad 9.1. Identificar necesidades del cliente para proponer la mejor solución posible, interactuando con el personal involucrado.	
Resultados de Aprendizaje			
<ul style="list-style-type: none"> Reconocer criterios y normas para guiar la acción Analizar el impacto social (y medioambiental) de las soluciones científico-técnicas Reconocer los valores morales implícitos en una acción o decisión Comprender equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad Justificar los criterios y normas que guían la acción de una forma racional Reconocer sus derechos y obligaciones como mexicano y miembro de distintas comunidades e instituciones Reconocer el valor de la participación como herramienta para ejercer los derechos. Evaluar acciones a realizar en la creación de contenido (programas, ensayos, etc.) con estricto apego a la ética. 			
Orientación didáctica			
El estudiante asistirá 48 horas semestrales, (tres horas semanales) a clases presenciales, dirigidas por el profesor, donde se desarrollarán los conceptos y prácticas propias de este espacio educativo.			
Actividades del estudiante		Actividades del profesor	
Horas/ semestre	Actividades	Horas/ semestre	Actividades
48	Asistencia y participación en clase.	48	<ul style="list-style-type: none"> Impartir clases presenciales Definir las reglas de uso de algoritmos generativos de IA

			(GitHub, Copilot, ChatGPT, Gemini, etc.) en actividades de la materia que permitan utilizarlas como complemento para incrementar la productividad, más no como la solución total de los problemas a resolver o tareas por entregar.
<i>Evaluación del aprendizaje</i>			
<i>Criterios de cumplimiento</i>	<i>Evidencias de desempeño</i>	<i>Evidencias de conocimiento</i>	
1) Cumplir con la asistencia, puntualidad (Presencial o Virtual), 2) entrega de trabajos (investigación, tareas, exámenes) y/o practicas a tiempo y siguiendo las especificaciones descritas. 3) Cumplir con los criterios acordados de desarrollo con la vinculación.	1) Realización de exámenes (en línea y / o en papel). 2) Entrega de tareas y trabajos en plataforma electrónica. 3) Realización de exposiciones en inglés sobre el tema. 4) Desarrollo de un proyecto que integre todos los conceptos y tecnologías vistos.	1) Proyecto final que refleje los conocimientos aprendidos durante el curso. 2) Material y/o diapositivas de las exposiciones. 3) El alumno responderá con ideas, conocimiento y aprendizaje a preguntas del profesor. 4) Entrega de las actividades desarrolladas.	
<i>Técnicas e instrumentos de evaluación</i>	Rúbricas para los exámenes, para tareas, prácticas e investigación y el proyecto final.		
<i>Recursos para la formación</i>			
<i>Contenidos básicos</i>		<i>Materiales</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Ética del profesionista • Buenas prácticas éticas y de actuación del profesionista en Ing de Software • Propiedad intelectual y derechos de autor • Protección y licenciamiento de software • Observatorios tecnológicos, vigilancia competitiva y análisis de casos • Derechos de Autor y Obras Generadas por IA • Licencias y Uso de Datos para Entrenamiento de Modelos • Ética y Responsabilidad en la Creación de Contenido Generativo • Colaboración y Coautoría con Sistemas de IA • Futuro de los Derechos de Autor y la IA 		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Recursos en la nube</i> • <i>Conexión a Internet Computadora</i> • <i>Plumones y pintarrón</i> • <i>Equipo de proyección</i> • <i>Material audiovisual</i> • <i>Documentos electrónicos</i> • <i>Bibliografía física</i> 	
<i>Bibliografía</i>			
<ul style="list-style-type: none"> • Instituto Nacional del Derecho de Autor [INDAUTOR]. (n.d.). Sitio web de INDAUTOR. Recuperado de http://www.indautor.gob.mx/ 			

- México. (2018). Ley Federal de Derechos de Autor. Recuperado de http://www.indautor.gob.mx/documentos_normas/leyfederal.pdf
- Unión Mexicana de Asociaciones de Ingenieros [UMAI]. (n.d.). Código de ética profesional del ingeniero mexicano. Recuperado de http://www.umai.org.mx/Umai/Codigo_etica.pdf
- Association for Computing Machinery [ACM]. (n.d.). Software Engineering Code of Ethics (Spanish). Recuperado de <http://www.acm.org/about/se-code-s>
- Rodríguez-Cano, A. B. (2021). Apuntes de derecho mercantil: derecho mercantil, derecho de la competencia y propiedad industrial. ARANZADI/CIVITAS.
- Bently, L., Sherman, B., Gangjee, D., & Johnson, P. (2022). Intellectual property law. Oxford university press.
- Samuelson, P. (2023). Generative AI meets copyright. Science, 381(6654), 158-161.
- Dratler Jr, J., & McJohn, S. M. (2024). Intellectual property law: Commercial, creative and industrial property. Law Journal Press.

Perfil deseable del profesor que lo conduce o lo coordina

Grado académico: Licenciatura	Área de formación: Sistemas de información, Desarrollo de Sistemas o afín.
Experiencia docente: 1 año	Experiencia profesional en el campo: 1 año
Elaboró: Dr. Alonso Pérez Soltero	Fecha: 25 de octubre 2024