"El saber de mis hijos hará mi grandeza"

UNIVERSIDAD DE SONORA
UNIDAD REGIONAL CENTRO
DIVISION DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA INDUSTRIAL
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Datos Generales											
Nombre de la Asignatura:	Propiedad intelectual y ejercicio profesional										
Clave:	4138	**Créditos:**	6	**Horas Totales:**	48	**Horas Teoría:**	3	**Horas Práctica:**	0	**Horas Lab.:**	0	**Horas Semana:**	3
Modalidad:	SemiPresencial					**Eje de Formación:**	Eje de Formación Básica				
Elaborado por:	Dr. Alonso Pérez Soltero										
Antecedente:				**Consecuente:**				**Créditos Mínimos:**	150		
Requisitos Especiales:	no										
Carácter:	Obligatoria					**Departamento de Servicio:**	Departamento de Ingeniería Industrial				

Propósito:	Esta materia se ofrece en el 8 semestre, pertenece al Eje de Formación Básica que: Aporta los conceptos, conocimientos y habilidades básicas comunes a varias áreas o disciplinas. También colabora en el desarrollo de un profesionista con una perspectiva interdisciplinaria, ya que se comparten experiencias de aprendizaje con alumnos y profesores de diferentes disciplinas afines. Desde la perspectiva del organismo acreditador, la materia pertenece al área: Ciencias sociales, Humanidades y Otras y dónde el grupo de materias buscan darle al alumno una formación básica como ser humano para que se relacione con su comunidad. El curso tiene además como objetivo habilitar al estudiante en los atributos siguientes: * Reconoce criterios y normas para guiar la acción. Es decir tener la capacidad de hacer juicios morales y reconocer que nuestras acciones se guían por diversos principios que emanan de nuestra cultura y de nuestra raza. (Competencia:USON02) * Analiza el impacto social (y medioambiental) de las soluciones científico-técnicas (Competencia:USON02) * Capta los valores morales implícitos en una acción o decisión (Competencia:USON02) * Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad. (Competencia:USON02) * Justifica racionalmente los criterios y normas que guían la acción. Derivado de la capacidad anterior, aquí se trata de poder dar razones de nuestras elecciones. (Competencia:USON02) * Conoce sus derechos y obligaciones como mexicano y miembro de distintas comunidades e instituciones, y reconoce el valor de la participación como herramienta para ejercerlos. (Competencia:USON02) * Realiza juicios sobre el bien y el mal y actúa guiado por la ambición de hacer el bien (Competencia:USON02)
I. Contextualización	
Introducción:	Esta materia 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.
Perfil del(los) instructor(es):	Deberá tener conocimiento sobre propiedad intelectual, derechos de autor y experiencia laboral en relación a las actividades profesionales en el área de sistemas de información.
II. Competencias a lograr	

No Hay Definidas Materias Requisito

Competencias Genéricas

Clave	Nombre de la Competencia
USON02	Compromiso Ético

Competencias de la Profesión

Clave	Nombre de la Competencia
ISIP01	Relación con el cliente.

Objetivo General	*Comprender la importancia de la propiedad intelectual y la forma de actuación ética y profesional del Ingeniero en Sistemas de Información en su entorno social.*
Objetivos Específicos:	Conocer las buenas prácticas éticas y profesionales en el área de Ingeniería de Software. Adquirir conocimientos de los conceptos centrales relacionados con los derechos de propiedad Intelectual y en especial el derecho de autor. Identificar los elementos esenciales para la protección y licenciamiento de software para su adecuado estudio y posterior aplicación en su ramo profesional.

Unidades Didácticas

Unidad Didáctica 1: Ética del profesionista
Unidad Didáctica 2: Buenas prácticas éticas y de actuación del profesionista en Ing. de Software
Unidad Didáctica 3: Propiedad intelectual y derechos de autor
Unidad Didáctica 4: Protección y licenciamiento de software
Unidad Didáctica 5: Observatorios tecnológicos, vigilancia competitiva y análisis de casos de actualidad relacionados con los temas de curso

Unidad Didáctica 1 - Ética del profesionista

Aprendizajes esperados en la Unidad:

Temas de la Unidad:

			Horas
1	Código de ética Profesional del Ingeniero Mexicano	Conocer el código de ética Profesional del Ingeniero Mexicano	2
2	Código de ética y práctica profesional del Ingeniero de Software ACM	Conocer el código de ética y práctica profesional del Ingeniero de Software ACM	4

Los atributos a desarrollar en esta Unidad son:

* Reconoce criterios y normas para guiar la acción. Es decir tener la capacidad de hacer juicios morales y reconocer que nuestras acciones se guían por diversos principios que emanan de nuestra cultura y de nuestra raza. (Competencia USON02)
* Analiza el impacto social (y medioambiental) de las soluciones científico-técnicas (Competencia USON02)
* Capta los valores morales implícitos en una acción o decisión (Competencia USON02)

Los Capitulos de Libros recomendados para esta Unidad son:

* Código de ética Profesional del ingeniero Mexicano, http://www.umai.org.mx/Umai/Codigo_etica.pdf Capitulo: 1
* Software Engineering Code of Ethics (Spanish) http://www.acm.org/about/se-code-s Capitulo: 1

Unidad Didáctica 2 - Buenas prácticas éticas y de actuación del profesionista en Ing. de Software

Aprendizajes esperados en la Unidad:

Temas de la Unidad:

			Horas
1	Durante el proceso de desarrollo en general	Conocer y analizar las buenas prácticas éticas y profesionales durante el proceso de desarrollo en general	2
2	En la gestión de requerimientos	Conocer y analizar las buenas prácticas éticas y profesionales en la gestión de requerimientos	1
3	En el análisis y diseño	Conocer y analizar las buenas prácticas éticas y profesionales en el análisis y diseño	1
4	En la implementación y seguimiento	Conocer y analizar las buenas prácticas éticas y profesionales en la implementación y seguimiento	2

Los atributos a desarrollar en esta Unidad son:

* Reconoce criterios y normas para guiar la acción. Es decir tener la capacidad de hacer juicios morales y reconocer que nuestras acciones se guían por diversos principios que emanan de nuestra cultura y de nuestra raza. (Competencia USON02)
* Analiza el impacto social (y medioambiental) de las soluciones científico-técnicas (Competencia USON02)
* Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad. (Competencia USON02)

Los Capitulos de Libros recomendados para esta Unidad son:

* Análisis y diseño de sistemas (Spanish Edition); Kendall, Kenneth E.; Pearson (México); 2012 Capitulo: 4

Unidad Didáctica 3 - Propiedad intelectual y derechos de autor

Aprendizajes esperados en la Unidad:

Temas de la Unidad:

			Horas
1	Introducción a la propiedad intelectual	Conocer lo relacionado con la propiedad intelectual	1
2	Derechos de autor	Conocer los derechos de autor	2
3	Propiedad industrial	Conocer lo relacionado con la propiedad industrial	2
4	Tipos de obra y clasificación	Conocer y analizar los tipos de obra y clasificación	2
5	Derecho moral y derecho patrimonial del autor	Conocer el derecho moral y derecho patrimonial del autor	1
6	Transmisión de los derechos patrimoniales del derecho de autor	Conocer en qué consiste la transmisión de los derechos patrimoniales del derecho de autor	2
7	Delitos en materia de derechos de autor y sus sanciones	Conocer los delitos en materia de derechos de autor y sus sanciones	2

Los atributos a desarrollar en esta Unidad son:

* Reconoce criterios y normas para guiar la acción. Es decir tener la capacidad de hacer juicios morales y reconocer que nuestras acciones se guían por diversos principios que emanan de nuestra cultura y de nuestra raza. (Competencia USON02)
* Justifica racionalmente los criterios y normas que guían la acción. Derivado de la capacidad anterior, aquí se trata de poder dar razones de nuestras elecciones. (Competencia USON02)
* Analiza el impacto social (y medioambiental) de las soluciones científico-técnicas (Competencia USON02)

* Conoce sus derechos y obligaciones como mexicano y miembro de distintas comunidades e instituciones, y reconoce el valor de la participación como herramienta para ejercerlos. (Competencia USON02)
* Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad. (Competencia USON02)

Los Capitulos de Libros recomendados para esta Unidad son:

* Ley Federal de Derechos de Autor, http://www.indautor.gob.mx/documentos_normas/leyfederal.pdf Capitulo: 1
* Sitio Web de la Academia Mexicana de Derecho Informático, http://www.amdi.org.mx/ Capitulo: 1

Unidad Didáctica 4 - Protección y licenciamiento de software

Aprendizajes esperados en la Unidad:

Temas de la Unidad:

			Horas
1	De los programas de computación y bases de datos según el capítulo IV de la ley federal de derechos de autor	Conocer lo relacionado con los programas de computación y bases de datos según el capítulo IV de la ley federal de derechos de autor	3
2	Registro de obra de programa de cómputo ante el INDAUTOR	Conocer los requisitos y el procedimiento para el registro de obra de programa de cómputo ante el INDAUTOR	6
3	Licenciamiento de software y tipos de licencia	Conocer sobre el licenciamiento de software y tipos de licencia	3

Los atributos a desarrollar en esta Unidad son:

* Reconoce criterios y normas para guiar la acción. Es decir tener la capacidad de hacer juicios morales y reconocer que nuestras acciones se guían por diversos principios que emanan de nuestra cultura y de nuestra raza. (Competencia USON02)
* Analiza el impacto social (y medioambiental) de las soluciones científico-técnicas (Competencia USON02)
* Conoce sus derechos y obligaciones como mexicano y miembro de distintas comunidades e instituciones, y reconoce el valor de la participación como herramienta para ejercerlos. (Competencia USON02)
* Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad. (Competencia USON02)

Los Capitulos de Libros recomendados para esta Unidad son:

* Ley Federal de Derechos de Autor, http://www.indautor.gob.mx/documentos_normas/leyfederal.pdf Capitulo: 4

Unidad Didáctica 5 - Observatorios tecnológicos, vigilancia competitiva y análisis de casos de actualidad relacionados con los temas de curso

Aprendizajes esperados en la Unidad:

Temas de la Unidad:

			Horas
1	Observatorios tecnológicos	Conocer y analizar lo relacionado con los observatorios tecnológico, revisión de patentes, registros de propiedad.	3
2	Vigilancia e inteligencia competitiva	Conocer lo relacionado con la vigilancia e inteligencia competitiva y realizarla de forma ética	3
3	Casos de estudio a nivel internacional	Analizar casos de estudio a nivel internacional relacionados con los temas del curso.	3

			Horas
4	Casos de estudio a nivel nacional	Analizar casos de estudio a nivel nacional relacionados con los temas del curso.	3

Los atributos a desarrollar en esta Unidad son:

* Justifica racionalmente los criterios y normas que guían la acción. Derivado de la capacidad anterior, aquí se trata de poder dar razones de nuestras elecciones. (Competencia USON02)
* Analiza el impacto social (y medioambiental) de las soluciones científico-técnicas (Competencia USON02)
* Capta los valores morales implícitos en una acción o decisión (Competencia USON02)
* Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad. (Competencia USON02)
* Realiza juicios sobre el bien y el mal y actúa guiado por la ambición de hacer el bien (Competencia USON02)

Los Capitulos de Libros recomendados para esta Unidad son:

* Sitio Web de la Academia Mexicana de Derecho Informático, http://www.amdi.org.mx/ Capitulo: 1
* Modelos de vigilancia tecnológica e Inteligencia Competitiva, Editorial BAI Agencia de Innovación, 2010 Capitulo: 1

Propuesta de Evaluación	*Exámenes, presentaciones y análisis de temas, tareas y trabajos grupales e individuales.*
Recomendaciones de uso de computadora	*Se requiere como apoyo para las presentaciones y análisis de los temas de interés, también para la elaboración de tareas y trabajos grupales e individuales.*
Horas de uso de Computadora	0
Recursos Didácticos	*Computadora, cañón*

Experiencias de Aprendizaje

	Experiencia	Método
1	Análisis de Información:Desarrollo de habilidades para integrar información, hacer su análisis y obtener conclusiones de un tema o proyecto relacionado a al asignatura	Análisis de información relacionada con los temas del curso.
2	Participación oral:Desempeño del alumno durante la clase, al participar en las exposiciones del profesor o de sus compañeros de grupo	Presentación de algunos temas y/o información adicional que complemente lo visto en el curso.
3	Trabajo en equipo:Desempeño del trabajo y colaboración con compañeros al desarrollar un proyecto o tema relacionado a la asignatura	Realización de actividades grupales que impliquen la colaboración conjunta de los estudiantes.

Experiencias de Enseñanza

	Experiencia	Método
1	Moderador de Foros:Moderación y retroalimentación en foros de discusión y presentación del proyecto final de la asignatura	Desarrollo de actividades que fomenten la participación de los estudiantes a través de foros de discusión.
2	Plataforma Electrónica:Presentación e instrucciones del manejo de la plataforma electrónica de la asignatura	Seguimiento de las actividades del curso y evaluación de alumnos a través de una plataforma electrónica.
3	Asesoría:Brindar asesoría y/o retroalimentación en el momento del desarrollo práctico de las actividades	Asesoría en la selección de material adicional a presentar y/o a desarrollar por los alumnos para complementar el curso.
4	Exposición:Presentación oral de los temas que conforman la asignatura por parte del docente	Presentación de diversos temas durante el curso

Bibliografía Básica

Orden	ISBN	Cita
5	9786073205771	Análisis y diseño de sistemas (Spanish Edition); Kendall, Kenneth E.; Pearson (México); 2012
1	AUTPRO-01	Sitio Web de INDAUTOR, http://www.indautor.gob.mx/
2	AUTPRO-02	Ley Federal de Derechos de Autor, http://www.indautor.gob.mx/documentos_normas/leyfederal.pdf
3	AUTPRO-04	Código de ética Profesional del ingeniero Mexicano, http://www.umai.org.mx/Umai/Codigo_etica.pdf
4	AUTPRO-05	Software Engineering Code of Ethics (Spanish) http://www.acm.org/about/se-code-s
7	AUTPRO-06	Modelos de vigilancia tecnológica e Inteligencia Competitiva, Editorial BAI Agencia de Innovación, 2010

Bibliografía Complementaria

ISBN	Cita
AUTPRO-03	Sitio Web de la Academia Mexicana de Derecho Informático, http://www.amdi.org.mx/
9781454850151	Examples & Explanations: Intellectual Property 5th Edition, Stephen M. McJohn, edit. Wolters Kluwer Law & Business, 2015.

Evaluación Formativa de las Competencias

La evaluación propuesta de los atributos de las competencias del curso son:
* Reconoce criterios y normas para guiar la acción. Es decir tener la capacidad de hacer juicios morales y reconocer que nuestras acciones se guían por diversos principios que emanan de nuestra cultura y de nuestra raza. (Competencia USON02):
DEFINIR
* Analiza el impacto social (y medioambiental) de las soluciones científico-técnicas (Competencia USON02):
La institución deberá definir los criterios de evaluación de este atributo
* Capta los valores morales implícitos en una acción o decisión (Competencia USON02):
La institución deberá definir los criterios de evaluación de este atributo
* Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad. (Competencia USON02):

La institución deberá definir los criterios de evaluación de este atributo
* Justifica racionalmente los criterios y normas que guían la acción. Derivado de la capacidad anterior, aquí se trata de poder dar razones de nuestras elecciones. (Competencia USON02):
La institución deberá definir los criterios de evaluación de este atributo
* Conoce sus derechos y obligaciones como mexicano y miembro de distintas comunidades e instituciones, y reconoce el valor de la participación como herramienta para ejercerlos. (Competencia USON02):
La institución deberá definir los criterios de evaluación de este atributo
* Realiza juicios sobre el bien y el mal y actúa guiado por la ambición de hacer el bien (Competencia USON02):
La institución deberá definir los criterios de evaluación de este atributo

Propuesta de evaluación formativa de la materia

	Tipo	Evidencias A Evaluar	Técnicas E Instrumentos De Evaluación	Ponderación %
1	CH	Trabajos y tareas de desempeño:Profundidad con la que se realiza el trabajo o tarea: Claridad en el planteamiento del reporte elaborado; Procedimiento utilizado para la elaboración del trabajo o tarea.	Desarrollar varios trabajos y tareas durante el curso Elaborar 5 resúmenes cortos de investigaciones relacionadas con los temas del curso.	25 %
2	HA	Exposiciones:Dominio del tema, investigación realizada para enriquecer el tema, presentación y claridad en la exposición.	Presentaciones y análisis de temas del curso Exponer 2 temas en participación en equipo.	25 %
3	CA	Foros Electrónicos:Evidenciar: el análisis grupal generado por la revisión del material de apoyo al tema; la investigación por parte de cada estudiante; la retroalimentación con comentarios del estudiante a otros estudiantes.	Foros relacionados con los temas del curso. Participación en 5 foros de discusión.	20 %
4	C	Realización de exámenes:Son las evaluaciones relacionadas a las unidades de la asignatura, de preferencia deben ser de opción múltiple y en la plataforma electrónica de apoyo al curso. Deben ser acotados a un tiempo límite, así como tener la posibilidad de al menos dos intentos.	Exámenes correspondientes a los temas del curso. Presentar 3 exámenes durante el semestre.	30 %

Valor Total 100%

C: Conocimientos H: Habilidades A: Actitudes