

TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN MERCADOTECNIA
Modalidad Escolarizada

Programa de Estudios

Derecho Mercantil, Propiedad
Intelectual y Copy Righ

NOMBRE DE LA ASIGNATURA

Derecho Mercantil, Propiedad Intelectual y Copy Righ

CLAVE DE LA ASIGNATURA

TMD802

CICLO

OCTAVO TETRAESTRE

CRÉDITOS

5

HORAS FRENTE A DOCENTE

48

HORAS INDEPENDIENTES

32

OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA

El alumno podrá distinguir las distintas figuras jurídicas que le permiten registrar sus creaciones en materia de mercadotecnia, vinculadas con el derecho de autor y la propiedad industrial.

COMPETENCIAS:

El alumno:

- Describe los conceptos jurídicos fundamentales.
- Precisa las leyes mexicanas aplicables a la mercadotecnia.
- Explica las dos ramas principales de la propiedad intelectual.
Identifica las figuras jurídicas específicas que protegen sus diferentes creaciones elaboradas en mercadotecnia.

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA:

racias al desarrollo de la tecnología alrededor del mundo, hoy en día existen novedosas formas y medios para dar a conocer el producto o servicio de los clientes a través de diferentes medios publicitarios, y esto puede ser un factor determinante para el éxito del establecimiento. Por ello, es fácil identificar la importancia de la mercadotecnia en el interior de una empresa y el gran valor comercial que implica el desarrollo de sus investigaciones, como puede ser una marca,

la presentación de un producto, entre muchos otros.

Ahora bien, así como han surgido diferentes medios de publicidad, también han surgido nuevos problemas sobre la violación de los derechos, específicamente hablando sobre el área que protege a la publicidad, infracciones en la propiedad intelectual. Sin bien es cierto que esos problemas pueden ser causados con dolo, también lo es que, a veces, no hay mala fe, simplemente se desconocía por completo que existía algún derecho sobre cierto objeto.

El propósito principal del presente trabajo, es dar a conocer un panorama general de aquellas figuras jurídicas que existen en la propiedad intelectual, principalmente, en el área de la propiedad industrial, área en la que se ubican las instituciones más utilizadas en la práctica para proteger a los productos elaborados en el área de la mercadotecnia. Este trabajo, busca dar más herramientas al lector para que sus creaciones estén bien protegidas y sean más exitosas en el mercado actual.

Unidades temáticas

Nombre de la unidad
1. Conceptos jurídicos fundamentales
1.1. Derecho
1.2. Ley
1.3. Norma Jurídica
1.4. Acto Jurídico
1.4.1. Capacidad
1.4.2. Voluntad
1.4.3. Exteriorización
1.5. Hecho Jurídico
1.6. Persona Jurídica
2. Jerarquía de las leyes en el Sistema Jurídico Mexicano
2.1. La Constitución
2.2. Los Tratados Internacionales
2.3. Leyes Federales
2.4. Leyes Locales
2.5. Reglamentos
2.6. Decretos, Circulares y Acuerdos
2.7. Leyes Aplicables a la Mercadotecnia en México
3. La propiedad intelectual
3.1. El Concepto de Propiedad Intelectual

3.2. Ramas Principales de la Propiedad intelectual
3.3. Los Derechos de Autor
3.3.1. Instituciones Jurídicas Protegidas por los Derechos de Autor
3.3.2. Autoridad que Protege a los Derechos de Autor y sus Legislaciones Aplicables
3.4. La propiedad industrial
4. Instituciones jurídicas protegidas por la propiedad industrial
4.1. Innovaciones tecnológicas
4.1.1. Patentes
4.1.2. Modelo de Utilidad
4.1.3. Diseño Industrial
4.1.4. Secreto Industrial
4.1.5. Esquema de Trazado de Circuitos Integrados
4.2. Signos distintivos
4.2.1. Marcas
4.2.2. Nombres Comerciales
4.2.3. Aviso Comercial
4.2.4. Denominación de Origen
5. Indicaciones generales de la propiedad intelectual aplicadas a la mercadotecnia
5.1. En los Derechos de Autor
5.2. En Propiedad Industrial
Actividades de aprendizaje
Actividades de aprendizaje a desarrollar por el docente en aula

Técnica didáctica

Aprendizaje Basado en problemas	Aprendizaje basado en proyectos	Aprendizaje Colaborativo	Aprendizaje experimental	Otra
				<ul style="list-style-type: none"> • Centradas en el profesor <ul style="list-style-type: none"> ○ Clase expositiva ○ Lectura dirigida ○ Demostración • Centradas en el desempeño <ul style="list-style-type: none"> ○ Proyectos • Discusión en equipos • Centradas en el grupo • Dinámicas de grupo para comenzar el curso • Aprendizaje basado en objetos de aprendizaje

Estrategias de evaluación

Asigne un porcentaje a aquellos componentes que tomará en cuenta para la aprobación de la asignatura.

Componente	Porcentaje
Exámenes parciales	
Examen final	
Tareas y actividades	50%
Proyectos	
Asistencia	50%
Taller	
Total	0

Bibliografía

- ALVAREZ SOBERANIS, Jaime **LA REGULACIÓN DE LAS INVENCIONES Y MARCAS Y LA TRANSFERENCIA DE TECNOLOGIA**
 - **LA TRANSFERENCIA DE TECNOLOGIA**
 - Ed. Porrúa, México, 1979

- CARDENAS Y ESPINOSA, Rodrigo **INVENCIÓN, INNOVACION Y PATENTES**
 - Ed. Instituto de Ingeniería, UNAM/ Albedrío México,
 - 1999

- RANGEL MEDINA, David **PANORAMA DEL DERECHO MEXICANO**
 - Ed. Mc Graw Hill México, 1998

- SEPULVEDA, César **EL SISTEMA MEXICANO DE PROPIEDAD INDUSTRIAL**
 - Ed. Porrúa, S.A., México, 1981

- Ley Federal del Derecho de Autor
- Ley de la Propiedad Industrial