UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Industrial

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

PROPIEDAD INTELECTUAL

NIVEL

SEXTO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
PROPIEDAD INTELECTUAL
Carrera
Diseño Industrial</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DI-MP-UP-06-06</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>REALIDAD NACIONAL</td><td>UTA-FDAA-DI-MP-UP-05-06</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
2
Nivel
SEXTO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
2</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
32</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
64</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	2
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	32
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	64
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	96

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito div class=page title=Page> Que el estudiante se familiarice con la gestión de la proteccion de la produccion de innovaciones con garantias en un entorno global, entendiendo los aspectos legales desde una vision interdisciplinar. Propiedad Intelectual tributa al perfil profesional desde la gestión en la protección de la prod

Descripción de la asignatura div class=page title=Page> Propiedad Intelectual se orienta al conocimiento de la gestión de la protección industrial e innovaciones con garantías en un entorno global, entendiendo los aspectos legales desde una visión interdisciplinar. La metodología de enseñanza se basa en proyectos. La asignatura esta organizada en 4 unidades; Unidad 1; normas y patentes industriales Unidad 2: marcas, indicaciones geográfica

Objetivo general de la asignatura Gestional la proteccion de la produccion de innovaciones con garantias en un entorno global, entendiendo los aspectos legales desde una vision interdisciplinar.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Conocer las Normas y Patentes en el Diseño Industrial: Introducción a la Propiedad Intelectual.

2.-Comprender Propiedad intelectual de marcas y designaciones y modelos industriales.

3.-Familiarizarse con Régimen de inscripción, determinación de cada figura jurídica, Régimen Internacional, y leyes especiales que alcanzan a la profesión.

4.-Analizar Modelos de Contratación Profesional

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Conocer las Normas y Patentes en el Diseño Industrial: Introducción a la Propiedad Intelectual.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- Introducción a la Propiedad Intelectual.	2	1	3	Mapas Conceptuales Otros: Mapa Mental
1.2.- Derechos de autor y Derechos conexos	2	1	3	Mapas Conceptuales Otros: Mapa Mental
SUBTOTAL HORAS	4	2	6	**TOTAL HORAS:** 12

Resultados de aprendizaje: Comprender y aplicar las normas y patentes relacionadas con el diseño industrial, adquiriendo un conocimiento sólido en el ámbito de la propiedad intelectual y su aplicación en el diseño industrial
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Orientación para estudio de casos, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales
Recursos didácticos : Audiovisuales, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Adaptabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Comprender Propiedad intelectual de marcas y designaciones y modelos industriales.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- Propiedad intelectual de Marcas	2	1	3	Mapas Conceptuales Otros: Mapas Mentales
2.2.- Comprender Propiedad intelectual de Indicaciones Geográficas	2	1	3	Mapas Conceptuales Otros: Mapa Mental
2.3.- Propiedad intelectual de Diseños Industriales	2	1	3	Mapas Conceptuales Otros: Mapa Mental
2.4.- El Sistema de La Haya	2	1	3	Mapas Conceptuales Otros: Mapa Mental
2.5.- Patentes de modelos de utilidad	2	1	3	Mapas Conceptuales Otros: Mapa Mental
2.6.- Patentes de invención	2	1	3	Mapas Conceptuales Otros: Mapa Mental
SUBTOTAL HORAS	12	6	18	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Comprende Propiedad intelectual de MARCAS, INDICACIONES GEOGRÁFICAS, DISEÑOS INDUSTRIALES
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Resolución de problemas
Recursos didácticos : Proyector, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Adaptabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Familiarizarse con Régimen de inscripción, determinación de cada figura jurídica, Régimen Internacional, y leyes especiales que alcanzan a la profesión.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- Tratados de la OMPI	2	1	3	Mapas Conceptuales Otros: Mapa Mental
3.2.- REGIMEN INTERNACIONAL y leyes especiales que alcanzan a la profesión	2	1	3	Mapas Conceptuales Otros: Mapa Mental
3.3.- RÉGIMEN DE INSCRIPCIÓN	2	1	3	Mapas Conceptuales Otros: Mapa Mental
3.4.- Competencia Desleal	2	1	3	Trabajos
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Está familiarizado con RÉGIMEN DE INSCRIPCIÓN, determinación de cada figura jurídica, REGIMEN INTERNACIONAL, y leyes especiales que alcanzan a la profesión.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Métodos de caso
Estrategias educativas : Elaboración de mapas conceptuales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico, Flexibilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Analizar Modelos de Contratación Profesional			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- Modelos de contratación profesional. Diseño con anáisis de Patentes.	8	4	12	Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Analiza MODELOS DE CONTRATACIÓN PROFESIONAL
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Orientación para estudio de casos
Recursos didácticos : Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Adaptabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

div class=page title=Page> Se trabajarÃ¡ en dos ambientes de aprendizaje: real , donde los estudiantes aplicarÃ¡n conceptos en ejercicios prÃ¡cticos de diseÃ±o vinculados a la propiedad intelectual; y virtual , que permitirÃ¡ acceder a recursos digitales para fortalecer la comercializaciÃ³n y el registro

Aprobado

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Conocer las Normas y Patentes en el Diseño Industrial: Introducción a la Propiedad Intelectual.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Sumativa con reactivos
2.- Comprender Propiedad intelectual de marcas y designaciones y modelos industriales.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Sumativa con reactivos
3.- Familiarizarse con Régimen de inscripción, determinación de cada figura jurídica, Régimen Internacional, y leyes especiales que alcanzan a la profesión.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Sumativa con reactivos
4.- Analizar Modelos de Contratación Profesional	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Sumativa con reactivos

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Iglesias Rebollo, César	2015	Propiedad intelectual, derechos fundamentales y propiedad industrial	1	Editorial Reus	España Madrid	1	209	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico: Documento referencial básico para la asignatura							
URL:	https://0x102riiz-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/120701							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Anguita Villanueva, Luis Antonio	2017	Tensiones entre la propiedad intelectual y la propiedad ordinaria	1	Editorial Reus	España Madrid	1	209	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo: Documento referencial básico para la asignatura							
URL:	https://0x102riiz-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/46651							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ruipérez de Azcárate, Clara	2010	Diccionario de propiedad industrial e intelectual	1	Editorial Reus	España Madrid	1	169	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Texto clásico: Que es una herramienta esencial para comprender los conceptos legales clave en estos campos, ofreciendo claridad y utilidad.							
URL:	https://0x102riiz-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/46417							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ruíz, Marcelo	2013	Manual de propiedad intelectual	1a edición	Corporación de estudios y publicaciones	Quito	1	272 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BJCS01540							
Comentario:	Libro clásico, tiene temas como Origen de la propiedad intelectual desarrollo de la propiedad intelectual en el Ecuador Lopiedad intelectual							
URL:								