



UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL  
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO  
CENTRO DE FORMACIÓN PEDAGÓGICA Y  
TECNOLOGÍA EDUCATIVA  
MAESTRÍA EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

PROYECTO DE INTERVENCIÓN

**Título del Proyecto:**

Virtualización del Curso de Propiedad Intelectual de  
COEX

Preparado por:

**Rocío Murillo Rojas**

Tutor:

**Mariela Delauro**

2019

## CONTENIDO

---

Resumen Técnico .....	4
PROPUESTA DEL PROYECTO .....	5
1. El Problema.....	6
1.1 El Problema.....	6
1.2 Justificación.....	6
1.3 Contexto del Problema .....	7
1.3.1 Sobre los estudiantes .....	7
1.3.2 Asignatura.....	7
1.3.3 Contexto Institucional .....	8
2. Prospectiva .....	9
3. Propuesta pedagógica .....	9
4. Objetivos del proyecto.....	10
Objetivo General.....	10
Objetivos específicos.....	10
5. Resultados esperados .....	10
6. Aspectos Operativos .....	11
6.1 Administración .....	11
6.2 Aprendizaje y Tecnologías .....	12
6.3 Tutoría prevista.....	13
6.4 Materiales didácticos .....	14
7. Evaluación y seguimiento del proyecto .....	15
7.1 Antes, durante y al finalizar el proyecto .....	15
7.2 Indicadores de evaluación de cada aspecto operativo .....	16
7.2.1 Administración .....	16
7.2.2 Aprendizaje y Tecnologías .....	17
7.2.3 Tutoría .....	17
7.2.4 Materiales didácticos .....	18
8. Cronograma de ejecución del proyecto.....	18
9. Presupuesto .....	19
10. Bibliografía .....	20
DESARROLLO DEL PROYECTO.....	22
1. Nombre del Curso Virtual .....	23
2. Selección y Justificación de la Herramienta Tecnológica.....	23
3. Planificación de las clases .....	26
3.1 Planificación clase 1 .....	26

3.2 Planificación clase 2 .....	29
3.3 Planificación clase 3 .....	32
4. Redacción de las clases .....	36
4.1 Clase 1 .....	36
4.2 Clase 2 .....	40
4.3 Clase 3 .....	48
5. Captura de pantalla de las clases .....	53
5.1 Capturas de pantalla clase 1 .....	54
5.2 Capturas de pantalla clase 2 .....	56
5.3 Capturas de pantalla clase 3 .....	59
DOCUMENTOS ELABORADOS.....	61
6. Guía Didáctica.....	62
7. Unidad I .....	72
8. Conclusiones.....	92

## **Resumen Técnico**

El presente proyecto de intervención consiste en la virtualización del curso de Propiedad Intelectual para la carrera de Comercio Exterior, de la Universidad Técnica Nacional de Costa Rica, Sede de San Carlos, con el objetivo de brindar a los estudiantes la alternativa de cursar Propiedad Intelectual en modalidad a distancia y que realicen sus práctica profesional en empresas dentro o fuera del país.

El proyecto tiene una fase inicial, en la que se realiza un estudio para establecer el problema, la población, la necesidad y viabilidad, y se procede a justificar el mismo.

Posteriormente se hace un análisis del enfoque pedagógico, material a utilizar, rol del tutor, forma de evaluación y se procede con la estructura general de todo el curso.

Para la presentación de este proyecto se ha tomado de los contenidos de la malla curricular la unidad más importante y se ha planificado, desarrollado y agregado al aula virtual tres clases. El resto de los contenidos serán confeccionados según se indica en el cronograma del proyecto.

El proyecto cuenta con 3 títulos, Propuesta del Proyecto, Desarrollo del Proyecto y Documentos Elaborados.

En el título primero, Propuesta del Proyecto, encontrarán la parte de investigación y fundamentación del por qué la necesidad y los objetivos de virtualizar el curso de Propiedad Intelectual.

El título segundo, Desarrollo del Proyecto, leerán sobre la planificación detallada de las clases y el desarrollo de las mismas, así como las actividades que están alrededor de ellas, sean foros, mapas mentales, informes, entre otros, también encuentran capturas de pantalla de ellas en la plataforma virtual como resultado final.

Y por último, el título tercero es Documentos Elaborados, que consiste en la guía didáctica y la Unidad I, desarrollados para los discentes del curso.

# **PROPUESTA DEL PROYECTO**

# **1. El Problema**

## **1.1 EL PROBLEMA**

En la Universidad Técnica Nacional, específicamente en la carrera de Comercio Exterior, la malla curricular está diseñada para cursos presenciales. En la misma, quedó un curso denominado Propiedad Intelectual junto con la práctica profesional en el último cuatrimestre para obtener el grado de bachiller.

La práctica profesional implica que los estudiantes busquen empresas en las que realizan labores propias de la carrera y refuerzan conocimientos adquiridos, incluso si tienen suerte hasta encuentran trabajo en el lugar que la ejecutan. Esa actividad es una oportunidad, pero no está cerca de la institución, es decir, las empresas se encuentran a muchos de kilómetros de distancia del centro educativo, e incluso hay estudiantes que logran un contacto en el extranjero para hacerla. Eso dificulta su presencialidad en el curso de Propiedad Intelectual. Si el curso de Propiedad Intelectual se adaptara a un entorno virtual facilitaría cursar el mismo desde cualquier punto en que se encuentren los estudiantes, y cumplir con todos los requisitos y créditos necesarios para su graduación.

## **1.2 JUSTIFICACIÓN.**

En la UTN sede San Carlos, en la carrera de Comercio Exterior, el año 2017 hubo una situación particular, una estudiante tuvo la oportunidad de ir a México a realizar la práctica profesional; lo que provocó adecuar un poco el curso de Propiedad Intelectual, para que realizara algunas partes a distancia y otras a su regreso a Costa Rica.

La suscrita ha sido la responsable de ese curso desde hace varios años. En el mes de noviembre 2018, la directora de carrera habló conmigo, porque en enero del 2019, dos estudiantes tuvieron la oportunidad de irse a México a realizar la práctica y se hace necesario nuevamente adecuar el curso de alguna manera.

Implementar la modalidad virtual en ese curso es de gran beneficio para los estudiantes, porque pueden desde cualquier lugar cumplir con los objetivos y aprobar el mismo; lo que deviene en un plus para la carrera de Comercio Exterior y por ende para la Universidad. Por lo particular de la situación se cuenta con el apoyo de la Institución para efectuar cambios hacia la virtualidad.

### **1.3 CONTEXTO DEL PROBLEMA**

#### **1.3.1 Sobre los estudiantes**

Estudiantes de bachillerato de la carrera de Comercio Exterior, de la Universidad Técnica Nacional Sede San Carlos, específicamente los que cursan el último cuatrimestre antes de la obtención del título para grado de bachillerato; edades entre los 22 a 25 años, de clase media-media de la Zona Norte de Costa Rica, en su mayoría dedicados al estudio, con posibilidades de acceder a la tecnología por medios propios o becados por la Universidad.

El curso usualmente tiene una población de 15 a 25 estudiantes por cuatrimestre y se imparte una vez al año en el primer cuatrimestre.

Por ser una población joven, dedicada al estudio y que domina el uso de los dispositivos electrónicos, es un grupo al que se le puede impartir dicho curso de manera factible, cumpliendo así, con todos los elementos de usabilidad, llenando la necesidad de aprobar el curso y cumplir con metas y objetivos profesionales.

#### **1.3.2 Asignatura**

CURSO: PROPIEDAD INTELECTUAL

CODIGO: COEX-1012

NATURALEZA DEL CURSO: TEORICO-PRACTICO

NIVEL: X

CREDITOS: 3

HORAS PRESENCIALES / SEMANA: 4 (2 HORAS TEORIA – 2 HORAS PRÁCTICA)

TIEMPO DE ESTUDIO INDEPENDIENTE POR SEMANA: 5 HORAS 39 MINUTOS

MODALIDAD: CUATRIMESTRAL

El curso pretende que el estudiante conozca las categorías en que se divide la propiedad intelectual, la evolución histórica y la normativa en esa materia, en el contexto de la información y comunicación moderna, así como la forma de dirimir los conflictos o controversias que se suscitan a nivel internacional.

La modalidad del mismo es presencial, teórico-práctico, donde el estudiante tiene una participación activa en el proceso de aprendizaje, abarca el análisis e interpretación de la legislación, textos y el análisis de casos producto de la jurisprudencia.

El curso se desarrolla desde una concepción constructivista, por lo que el aprendizaje se adquiere haciendo; los contenidos se distribuyen y evalúan en el transcurso de 14 semanas, y ha estado a cargo de la suscrita desde hace unos 6 años aproximadamente, durante ese periodo he implementado un blog, foros de discusión en la plataforma de facebook, construcción colaborativa en google drive, entre otras. La preocupación de un curso totalmente virtual es que se pierde la gira académica y charla directamente en el Registro de Propiedad intelectual de Costa Rica y la puesta de stand sobre la invención realizada; por lo que la recomendación sería una modalidad mixta y en casos excepcionales totalmente virtual.

### **1.33 Contexto Institucional**

En la sede San Carlos de la UTN, se han utilizado algunos medios TIC para los cursos de carrera, pero como algo complementario y no sustitutivo de la presencialidad. Según consulta a la dirección de carrera, existen docentes que usan blogs, classroom de Google, drive, foros virtuales entre otros, pero en ningún caso la modalidad es a curso virtual o mixto, ya que va en contra de la naturaleza de los cursos, y del modelo de contratación laboral de los docentes.

La Universidad Técnica Nacional tiene un Centro especializado en tecnología educativa y ha implementado cursos totalmente virtuales, 14 a la fecha; también ha realizado alianzas estratégicas con otras instituciones para impartir cursos, posgrados y maestrías virtuales, (la presente maestría es un ejemplo de esos casos)



Asimismo, existe un campus virtual UTN, con acceso para todos los docentes, para que implementen el uso de la plataforma, aunque la modalidad del curso que imparten, según malla curricular, sea presencial. Para su uso existen reglamentos, manuales, procedimientos y demás elementos necesarios. También existe un manual para confeccionar la malla curricular de cursos virtuales y explica el procedimiento para la respectiva aprobación. El proyecto de virtualización del curso de Propiedad Intelectual cuenta con el apoyo institucional, ya que redundará en beneficio para los discentes, quienes son la razón principal de ser de la Universidad.

## **2. Prospectiva.**

Para el I cuatrimestre del año 2021 debe estar diseñado el curso de manera virtual para ser implementado en la cohorte de esa época. En ese momento los estudiantes contarán con la posibilidad de realizar la práctica profesional y llevar el curso de Propiedad Intelectual de la carrera de Comercio Exterior, manera virtual a través de la plataforma Moodle de la Universidad Técnica Nacional, sin más requisito que matricular el curso regularmente, pudiendo acceder desde cualquier parte del mundo y desde sus computadores personales.

Para la implementación del curso en el 2021, se debe tener el diseño de la malla curricular, las consignas, materiales y herramientas necesarias para el curso virtual.

## **3. Propuesta pedagógica.**

El curso se basa en modelo constructivista, empleando técnicas andragógicas, colaborativas e individuales, que se desarrollan durante todo el curso.

Massimo (2010) citando a Piaget sobre la teoría constructivista, en la que se concibe el aprendizaje como un proceso interno de construcción, en donde el individuo participa activamente adquiriendo estructuras cada vez más complejas.

Romero (2009) citando a Ausubel indica que “El aprendizaje significativo, se refiere a que el proceso de construcción de significados es el elemento central del proceso de enseñanza-aprendizaje.”

Con base en lo anterior, se espera que el discente adquiera los conocimientos mediante la técnica de aprender haciendo, participando en actividades dinámicas, activas e interactivas que le permitan potenciar el análisis, la crítica y la inventiva. Teniendo como estrategia pedagógica el constructivismo significativo y transformacional, forjando el conocimiento de manera individual y la vez conjunta, en comunidades de aprendizaje, como lo establece Vygotsky, desarrollando una concatenación de nodos, permitiendo, como lo indica Adell en su teoría, formar PLE y PLN durante todo el proceso de aprendizaje.

#### **4. Objetivos del proyecto.**

##### **Objetivo General**

Desarrollar una propuesta virtual para el curso de propiedad intelectual que se imparte en la carrera de Comercio Exterior, a nivel de bachillerato para la Universidad Técnica Nacional sede San Carlos, y así solucionar los inconvenientes que tienen algunos estudiantes de cursar dicha materia por recibirla al unísono con la práctica profesional que hace que se deban trasladar a lugares lejos del centro educativo sea en territorio nacional o internacional.

##### **Objetivos específicos**

- Utilizar la plataforma virtual de la UTN para impartir el curso.
- Modificar las actividades del curso actual modalidad presencial a modalidad virtual.
- Escoger las herramientas y recursos virtuales necesarios para impartir el curso de propiedad intelectual.
- Realizar las consignas y los materiales que se requieran para cada una de las clases en el aula virtual.

#### **5. Resultados esperados**

Los resultados esperados son:

1. Que la cohorte del I cuatrimestre del 2021, sea, entre 15 a 25 estudiantes de la carrera de Comercio Exterior puedan cursar Propiedad Intelectual en la

plataforma o ambiente EVA plataforma Moodle de la Universidad Técnica Nacional y que así sea para los primeros cuatrimestres de cada año siguiente.

2. 1 tutor capacitado en entornos virtuales que imparta el curso de Propiedad Intelectual, con certificación de instituciones reconocidas.
3. 10 materiales didácticos en modalidad virtual adecuados para el curso de Propiedad Intelectual, que incluyan libros, videos, revistas, entre otros.
4. 2 personas de soporte técnico de la plataforma virtual que ayude a los estudiantes y tutor en caso de algún inconveniente técnico.
5. El 90% de los estudiantes adquieran los conocimientos necesarios en materia de Propiedad Intelectual para obtener la aprobación de los créditos necesarios para la culminación del grado de bachiller.

## **6. Aspectos Operativos**

### **6.1 ADMINISTRACIÓN.**

La Universidad cuenta con una plataforma está a cargo del Departamento de Tecnología Educativa de la Universidad Técnica Nacional, quienes autorizan, previa solicitud del docente, el espacio para la ejecución de un curso dentro de la plataforma. Dados los permisos y autorizaciones, el tutor es el responsable de administrar el contenido, las clases, las actividades y el control de evaluaciones.

En las otras plataformas a utilizar de manera complementaria son administradas directamente por el tutor, como lo es blogger y google drive; otorgando los permisos respectivos a los discentes para que desarrollen el contenido estudiando.

Las Tic complementarias se espera sean software de uso libre o licencia pública.

El acceso a la tecnología corre por parte de los estudiantes; en casos especiales la universidad otorga becas a estudiantes que requieran.

El personal a cargo del proyecto, es solamente un docente, que tiene a cargo el curso de Propiedad Intelectual de la UTN Sede de San Carlos.

La dirección de carrera de Comercio Exterior debe aprobar el proyecto para su aplicación.

La publicidad del curso está a cargo de la Dirección de carrera de Comercio Exterior, y responde a la malla curricular de la carrera, la matrícula al curso es en la época de matrícula ordinaria de la institución.

## **6.2 APRENDIZAJE Y TECNOLOGÍAS**

Las tecnologías a utilizar en la mediación andragógica serán:

- La Universidad Técnica Nacional, utiliza la plataforma moodle, por lo que el curso se hará a través de ella; sin limitarse exclusivamente, es decir, se puede hacer uso de otras herramientas que complementen las actividades programadas.
- La plataforma permite que el estudiante participe de manera activa, llevando a cabo su proceso de aprendizaje de manera madura y responsable, pero a la vez es dinámica, porque se hacen foros o wikis, que permiten que se genere un ambiente de comunidad, lo que permite que el estudiante se sienta identificado con el curso, con la materia y con sus pares. Al hacerse o forjarse el sentido de comunidad permite que el aprendizaje sea más enriquecedor y significativo.
- En el desarrollo del curso se podrán utilizar las herramientas como office 365 Google Apps, tal como, Drive, o google sites, que son una muy buenas herramientas para trabajo colaborativo; en las que se pueden confeccionar trabajos como presentaciones, documentos de conocimiento, entre otros. Que serán presentados a la colectividad dentro de la plataforma virtual.
- La herramienta Mindomo sirve para confeccionar mapas conceptuales, es una estrategia muy útil que permite que el estudiante lea, analice, resuma y plasme mediante un mapa mental o conceptual, lo que permite un aprendizaje significativo.
- Emaze será otra alternativa para realizar presentaciones individuales o colaborativas, permitiendo así, la versatilidad variedad y mantener el interés

de los estudiantes en la información y contenido que es lo que se desea se obtenga.

- Se incorpora a la dinámica educativa las herramientas Sky o zoom para video conferencias, fundamentales para el apoyo y seguimiento del proceso formativo, para evacuar dudas o presentar temas específicos.
- Otra estrategia de aprendizaje será el uso de redes sociales para discusiones o foros, en las plataformas Facebook o twitter las cuales a pesar de ser asincrónicas nos permiten estar muy conectados y enterados de los comentarios de las demás personas por la notificación constante de nuevos comentarios y la familiaridad de los discentes con las redes, lo que provoca un ambiente de cierta informalidad estructural pero un gran confort y respuesta a de los estudiantes por ser parte de su ecosistema.

Lo anterior, sin ser una lista taxativa, ni restrictiva, en dichas herramientas.

### **6.3 TUTORÍA PREVISTA**

Uno de los sujetos protagonistas en la triada pedagógica, es el tutor, quien es el responsable de confeccionar de manera adecuada el curso para lograr un aprendizaje significativo, por lo que ampliamos el tema de pedagogía de la siguiente manera:

Se requiere una persona tutora del curso de Propiedad Intelectual, el cual se desarrolla en 14 semanas y el acompañamiento será constante y de avances semanales o bisemanales, con un tiempo estimado de 5 horas semanales.

El tutor desarrolla un enfoque andragógico con actividades individuales y colaborativas que permitirán que el discente adquiera los conocimientos necesarios, básicos, en materia de propiedad intelectual para la carrera de Comercio Exterior.

Para eso se han desarrollado consignas para cada clase, el tutor debe tener un cronograma de actividades y avances que se presenta al inicio del curso y que se debe cumplir de conformidad para el buen desarrollo del curso. El tutor agregará

cada semana la clase y la consigna, y habilita las herramientas que se vayan necesitando según se avance el curso, por ejemplo:

En la primera clase debe estar habilitando el foro de presentación, los archivos y documentos de la clase, la consigna de clase, las pestañas de entrega de actividades y dar la guía o pauta general a seguir durante el curso. También debe hacer entrega del modo de evaluación del curso.

En la siguiente clase debe dar las indicaciones de clase, material, documentos, archivos, videos, debe habilitar wiki, foros o drive, según corresponda y así sucesivamente, según sea el avance o necesidad de acuerdo con la propuesta o guía educativa.

Asimismo, el tutor debe atender consultas de los estudiantes vía correo interno, y no por otro medio, las mismas se tratarán de responder en un periodo no mayor de 24 horas. Por lo que la revisión de la plataforma por parte del tutor debe ser diaria.

El tutor es fundamental en un curso virtual, su acompañamiento es constante, por lo que debe ser una persona responsable y disciplinada, dispuesto a ejercer un rol de formador no solo en contenidos habilidades duras, sino también un propulsor de habilidades blandas, debe estar atento si existe una falla técnica y colaborar en que se dé asistencia pronta.

#### **6.4 MATERIALES DIDÁCTICOS**

Para el desarrollo del curso será necesario utilizar varios tipos de materiales:

- Libros digitales de la materia de propiedad intelectual que se encuentran en la plataforma o en la base de datos de la biblioteca virtual de la UTN.
- Videos explicativos del contenido de fondo que complementan los documentos y el contenido de fondo.
- Artículos o archivos en pdf que se adjuntan a la biblioteca o carpeta de archivos como lecturas opcionales y complementarias
- Proveer el enlace de Película para un análisis de un caso de la vida real en materia de Propiedad Intelectual

- Sitios web de instituciones públicas necesarios para la investigación de los contenidos de la malla curricular.

## **7. Evaluación y seguimiento del proyecto**

### **7.1 ANTES, DURANTE Y AL FINALIZAR EL PROYECTO**

El proyecto requiere una etapa previa de capacitación docente, y confección del ante proyecto. El mismo será enviado a la dirección de carrera para su estudio y aprobación institucional.

Corroborar los aspectos administrativos sobre la plataforma, tipo de ambiente virtual, requisitos de uso, permisos y trámites para habilitar un curso.

El seguimiento durante el proceso es implementar el fundamento y las estrategias andragógicas. Determinar las tecnologías y/o herramientas para del curso, es decir, revisar que se estén utilizando las herramientas tecnológicas adecuadas para cada proceso. Evaluación en tiempo real mediante lista de medios utilizados.

Respecto a la tutoría y andragogía, debe preparar lo necesario, hacer un cronograma de clases en el que consten las actividades, cada una de ellas debe tener una rúbrica de evaluación. Redactar las consignas de cada clase, preparar el material y la actividad de cada clase.

En cuanto a los materiales didácticos, el tutor debe dar seguimiento de pertinencia y vigencia, revisar que el material empleado sea el correcto, que se adecúe a los temas de fondo y que se encuentre vigente. Confección de archivo para almacenar bases de materiales utilizados. Entrevista a discentes para conocer la experiencia con determinado material y actividad.

De la administración del sistema la variable de comunicación es la más importante, dar seguimiento a la comunicación sincrónica como asincrónica es fundamental para obtener los objetivos deseados, definir si la plataforma brinda ese record.

Para evaluar el impacto al culminar el curso, se hará formulario de entrevista para los estudiantes, así conocer la experiencia, cuáles fueron las fortalezas, debilidades y definir oportunidades de mejora del curso de Propiedad Intelectual modalidad virtual.

Para la autoevaluación del tutor, éste debe llevar una bitácora para hacer un auto análisis, determinar si las actividades planteadas cumplieron con lo previsto o si existen cosas que deba modificar o mejorar.

## **7.2 INDICADORES DE EVALUACIÓN DE CADA ASPECTO OPERATIVO**

### **7.2.1 Administración**

Es indispensable que la Universidad cuente con una plataforma tecnológica en la que se implementa el curso de Propiedad Intelectual.

Es indispensable que se tenga el visto bueno del proyecto de la dirección de carrera de Comercio Exterior.

Es imprescindible que exista un Departamento de Tecnología Educativa de la Universidad Técnica Nacional, a cargo de la plataforma.

Es indispensable que el Departamento de Tecnologías respectivas, previa solicitud del docente, apruebe el espacio para la ejecución de un curso dentro de la plataforma.

Es necesario que existan al menos 2 técnicos de soporte en caso de alguna falla de la plataforma.

Es deseable que las otras plataformas a utilizar de manera complementaria sean de software libre o licencia pública y que no generen costo adicional para los estudiantes.

Es deseable que en casos especiales la universidad otorgue becas a estudiantes que requieran para lograr el acceso a la tecnología.



Es indispensable que el personal cuente con la capacitación de la materia a impartir, así como el dominio de implementación de capacitación virtual.

Es fundamental que la publicidad del curso esté a cargo de la Dirección carrera de Comercio Exterior en vista que el curso responde a la malla curricular de la carrera.

Es esperable que los estudiantes matriculen sin inconveniente alguno, en matrícula ordinaria.

### **7.2.2 Aprendizaje y Tecnologías**

Es indispensable que la plataforma virtual funcione adecuadamente.

Es imprescindible que el estudiante tenga acceso sin restricción a la plataforma desde cualquier parte del mundo.

Es deseable que los estudiantes conozcan las herramientas que se van a utilizar durante el curso.

Es indispensable que las herramientas sean variadas y versátiles, para lograr un uso adecuado de los estudiantes y el cumplimiento de objetivos.

### **7.2.3 Tutoría**

Es fundamental que el tutor esté debidamente capacitado en entornos virtuales.

Es deseable que el tutor desarrolle un enfoque andragógico con actividades individuales y colaborativas, de tal manera que se provoque un diálogo entre los participantes para lograr un aprendizaje significativo.

Es imprescindible que el tutor realice las consignas de cada clase, prepare los materiales y dé la bibliografía adecuada para el curso.

Es fundamental que el tutor habilite los foros, wiki, drive, pestaña de entrega de tareas, entre otros, en los momentos descritos en la guía didáctica.

El proceso de aprendizaje virtual requiere que el tutor realice un acompañamiento del proceso, estar atento a las dudas o consultas de los

estudiantes, y contestar esas inquietudes dentro del plazo de 24 horas una vez realizada.

#### **7.2.4 Materiales didácticos**

Es indispensable que los libros digitales, artículos, revistas, de la materia de propiedad intelectual que se encuentren en la plataforma o en la base de datos de la biblioteca virtual de la UTN.

Es deseable que los videos explicativos del contenido de fondo estén disponibles para los usuarios sin tener que descargarlos de otro sitio.

Es fundamental que los sitios web de instituciones públicas, necesarios para la investigación de los contenidos de la malla curricular, estén actualizados y se adjunte el hipervínculo correcto.

Es imprescindible que los materiales didácticos respondan a los aspectos pedagógicos y didácticos.

Es indispensable que la carrera provea materiales didácticos actualizados y que respondan a la realidad de la actualidad.

### **8. Cronograma de ejecución del proyecto**

<b>Antes</b>	
Realizar el anteproyecto	Enero 2019
Presentar a la directora de carrera el ante proyecto.	Junio 2019
Contar con el visto bueno de la Dirección de Carrera	Agosto 2019
<b>Durante</b>	
Solicitar los permisos con el Departamento de Virtualización para el proyecto inicial	Agosto 2019

Preparación de cronograma de curso	Primer semana Septiembre 2019
Preparar actividades a realizar por los estudiantes	Primer semana Septiembre 2019
Preparar Material Didáctico, Rúbricas solicitadas en el proyecto	Septiembre y Octubre 2019
Proyecto de virtualización del curso PI	Diciembre 2019
Preparar Material Didáctico, Rúbricas y Actividades de todo el curso	Febrero a septiembre 2020
Presentar el Proyecto completo a la Dirección de Carrera	Segunda semana septiembre 2020
Plan Piloto del Curso	Enero 2021
<b>Después</b>	
Evaluación de los estudiantes	Última semana de abril 2021
Autoevaluación	Primera semana de mayo 2021
Presentar resultados a la dirección de carrera	Segunda semana de mayo 2021

## 9. Presupuesto

Costo de la plataforma Moodle

El costo de la licencia de la plataforma educativa Moodle es de mil ciento veinticinco dólares americanos (\$ 1.125) por mes para un máximo de 1.000 estudiantes.

La cantidad de estudiantes previstos a atender por curso es 15 a 20 personas, quienes tienen acceso a la plataforma sin costo económico adicional al que pagan por la matrícula regular del curso.

Costo de salario del tutor

El salario promedio mensual del tutor es de doscientos mil colones (¢200.000) por curso, con una duración de 4 meses.

Costo de la capacitación del tutor

La capacitación del tutor debería estar a cargo de la Universidad, pero en su defecto y en aras de superación y actualización el docente debe cubrir la capacitación en entornos virtuales. Con un costo aproximado de dos millones de colones (¢2.000.000)

## 10. Bibliografía

Díaz B. Arceo, Hernández Rojas, Frida y Gerardo. (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México, McGraw-Hill

Elizalde, R. (2010). *Resignificación del ocio: aportes para un aprendizaje transformacional*. Polis (07176554), 9(25), 437–460. Recuperado de:

<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fap&AN=54281999&lang=es&site=ehost-live>

Gairín Sallán J. Muñoz P. (2006) *Análisis de la interacción en comunidades virtuales*. Educar. Volumen 37. P. 125 150. Recuperado de:

<https://my.pcloud.com/publink/show?code=kZOkyA7ZOpzXwETWQnfU6Hb9CR0bwJruCBsk>

Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. (2010) *Asociación Universitaria de Formación del Profesorado*. ISSN 0213-8646. Recuperado de:

[http://www.aufop.com/aufop/uploaded\\_files/revistas/1268689288.pdf](http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/revistas/1268689288.pdf)

Rodríguez, m. (2004) *Comunidades de Práctica y Comunidades de Aprendizaje*.

Recuperado de: <https://jlsobranisg.files.wordpress.com/2017/07/19112012175234-cp-y-ca-se1.pdf>

Salvador, M. F. (2011). *Tratamiento educativo de la diversidad de personas adultas*.

Recuperado de: <https://ebookcentral.proquest.com>

Zoia, B. Imbernon, F. (2009) *Creando comunidades de práctica y conocimiento en la Universidad: una experiencia de trabajo entre las universidades de lengua catalana*.

Revista de la Universidad y Sociedad del Conocimiento. Volumen 6. N°1. ISSN 1698-580x. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2938356>

# **DESARROLLO DEL PROYECTO**

## **1. Nombre del Curso Virtual**

PROPIEDAD INTELECTUAL

## **2. Selección y Justificación de la Herramienta Tecnológica.**

La plataforma seleccionada es Moodle en el ambiente de aprendizaje virtual de la UTN. La elección responde a varios beneficios, la Universidad tiene un Departamento de Aprendizaje Virtual que habilita los cursos y accesos a la plataforma, la cual, es gratuita para los funcionarios y estudiantes de la Universidad.

Existe un Departamento de Tecnologías que da el soporte técnico en caso de algún inconveniente.

El acceso de los estudiantes también es gratuito, y disponible las 24 horas todos los días del año, sin mayor requisito que ser estudiante activo de la UTN en cualquiera de sus sedes.

El ambiente Moodle cumple con todos los elementos de usabilidad de un ambiente de aprendizaje virtual, es versátil, de fácil acceso y muy completo en sus herramientas. En la cual se pueden incorporar:

La cantidad de clases que sean necesarias.

Carpetas con archivos.

Repositorio de URL.

Matrícula de estudiantes por parte del docente.

Calendario para agendar actividades.

Comunicación por mensajería interna.

Asignación de actividades.

Aviso de novedades.

Permite crear foros.

Confección de wikis.

Espacios para chat.

Espacio para calificaciones.

Asimismo, dentro de los espacios, sean, clases, foros, entre otros, se pueden insertar imágenes, gif, videos, presentaciones, y vincular con otras herramientas externas, como documentos drive, mapas mentales o conceptuales, incorporar hipervínculos internos y externos, lo que permite crear hipertextos.

Por todo lo anterior es que se ha seleccionado la plataforma Moodle.

Andragógicamente el curso se desarrolla con un enfoque constructivista, compuesto por 14 semanas, con actividades semanales y bisemanales, individuales y colaborativas.

Las clases son los primeros elementos a desarrollar, por parte del tutor, en la herramienta de **páginas**, en las que se redacta la consigna, parte del tema de fondo y se vinculan los archivos, lecturas, páginas, imágenes o videos necesarios según los objetivos de la clase.

Para desarrollar el trabajo colaborativo, en comunidad y lograr un aprendizaje conjunto se realizarán actividades utilizando las herramientas de foros, wikis, presentación colectiva.

La herramienta **Libro** se utilizará para incorporar la guía didáctica, documento básico para que los estudiantes conozcan el contenido y proceso del curso.

Existen varios tipos de **foros**, dentro de un curso, los **foros de presentación**, **foros de discusión de un tema de fondo**, **foro para consultas**, son necesarias todas las modalidades para crear sitios específicos de acción.



Los foros de discusión son espacios perfectos en los que existe una comunicación directa e interactiva de los participantes, sin bien, en su mayoría son de forma asincrónica, permite un flujo de comunicación interesante y concatenado, asimismo, permite la participación de todos los integrantes de un grupo, refiriéndose a un tema determinado que ayuda a fortalecer el conocimiento, lo que se puede integrar fácilmente con videos, imágenes, infografías, presentaciones, entre otros. Y al docente le permite estar monitoreando el avance del tema y de los conocimientos adquiridos.

Por su parte el uso de las **wiki** le da al usuario la facultad de crear, y eso genera un mayor interés en lo que se está realizando, también es una herramienta sencilla de utilizar, editable y permite ese trabajo conjunto y en libertad de creación. Y el tutor podrá revisar y hacer observaciones en el transcurso de su construcción y no a posteriori.

Las presentaciones colectivas que confeccionan en una herramienta externa como emaze, google slides, canva, powtoon, genial.ly, entre otros, que después se incorporan a los foros o wikis, son elementos interactivos que enriquecen la dinámica visual y cognitiva de los discentes.

También se utilizará la herramienta de **tareas** para trabajo individual, para fortalecer los conceptos básicos y generales, así como para la construcción o creación de alguna modalidad de derechos de autor y el desarrollo del proceso de inscripción de la misma.

La herramienta de **novedades o avisos recientes** permitirá que el docente realice anuncios a los estudiantes sobre apertura o cierre de foros, de clases, de entrega de actividades, entre otros.

Los **cuestionarios** es una herramienta ideal para realizar una encuesta de autoevaluación o evaluación del curso.

Y también llevará la herramienta **lecciones** que permite agregar un contenido de texto o multimedial, incorporando actividades concretas sobre el mismo.

Asimismo, la estructura del curso debe llevar: Calificaciones, Calendario, Carpeta de Archivos, Pestaña de URL, Mensajería interna. En cuanto a las herramientas debe contener: Foro de presentación, Foro de dudas o consultas, foros de tema de fondo, foro de presentación para el proyecto final, wiki, mismos que serán creados según el avance del curso.

### **3. Planificación de las clases**

Por Medio del presente documento estableceremos la guía de planificación de la Unidad I del curso de Propiedad Intelectual de la Carrera de Comercio Exterior.

#### **3.1 PLANIFICACIÓN CLASE 1**

##### **CLASE 1 TEMA: PROPIEDAD INTELECTUAL**

###### **Objetivo:**

Definir qué es Propiedad Intelectual y su historia.

Diferenciar las distintas áreas y sub-áreas que componen la Propiedad Intelectual, para identificarlas en la práctica de la carrera de Comercio Exterior.

###### **Contenidos:**

1. Conceptos generales de propiedad Intelectual.
2. Evolución Histórica de la Propiedad Intelectual y de los Derechos de Autor y Derechos Conexos.

###### **Bibliografía:**

Obligatoria:

Murillo, Rocío. (2019) Propiedad Intelectual. Unidad 1.[pdf] Recuperado de: [Unidad I](#)

Organización Mundial de Propiedad Intelectual. OMPI (s.f.) ¿Qué es la Propiedad Intelectual? [pdf] ISBN 978-92-805-1157-4. Recuperado de:

[https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/intproperty/450/wipo\\_pub\\_450.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/intproperty/450/wipo_pub_450.pdf)

Registro Nacional de Costa Rica. (s.f.) Sobre Propiedad Intelectual Fascículos RN1, RN2 y RN3. Recuperado de:

[http://www.registronacional.go.cr/propiedad\\_industrial/index.htm](http://www.registronacional.go.cr/propiedad_industrial/index.htm)

### **Recursos multimedia:**

Video sobre el concepto general de Propiedad Intelectual. (S.N.) ¿Qué es Propiedad Intelectual? [Archivo de video] Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=NfLSAPHxHjA>

Despedida con foto de la tutora (de uso en todas las clases) acompañado de imagen de forma de pluma autor magnun opus magazine recuperado de:

<https://i.pinimg.com/564x/38/6a/02/386a029f03d38a2e2e99a67de20ff675.jpg>

Imagen de lápiz como icono en algunos temas, imagen de lápiz, mises.org

recuperado de <http://www.mises.org.es/wp-content/uploads/2011/12/dec0521.jpg>

(De uso en algunas o en todas las clases)

Gif de mente humana recuperado de:

<https://media1.giphy.com/media/npBleU3bgbqaA/giphy.webp?cid=790b76111451537430d4969b4e96e8fcd929b2abe013390d&rid=giphy.webp> (De uso en algunas o todas las clases)

Gif de mente humana recuperado de:

<https://media.giphy.com/media/KVVgWtScb37USleUB3/giphy.gif>

(De uso en algunas o todas las clases)

Gif de bombillo idea recuperado de:

<https://media.giphy.com/media/26BRAmywAN0PI0JyM/giphy.gif>

(De uso en algunas o todas las clases)

### **Actividades:**

**Foro de presentación** (participación)

#### **Objetivo:**

Que los estudiantes que van a participar en el curso de Propiedad Intelectual se presenten, indiquen sus nombres, aspectos generales de su persona, compartan metas y expectativas del curso.

Plazo una semana, 8 días.

#### **Consigna:**

El presente foro es para conocernos, deben realizar una presentación personal, indicar su nombre completo, aspectos generales de ustedes, como ciudad de residencia, trabajo, edad, intereses personales, entre otros, asimismo, compartir una foto de ustedes la que gusten según su criterio, la idea es formar comunidad, entre nosotros durante el plazo que estaremos compartiendo.

Deben indicar en al menos un párrafo de 4 líneas las expectativas del curso y qué uso podrían darle a la materia de Propiedad Intelectual en su profesión.

El plazo de participación es de 8 días, (1 semana) y su participación es obligatoria.

**Evaluación:** Participación sin porcentaje

### **Mapa conceptual**

#### **Objetivo:**

Conocer los conceptos de Propiedad Intelectual, delimitar las ramas y sub ramas del mismo y que estudiante aprenda dichos conceptos mediante la lectura y la confección de un mapa conceptual.

#### **Consigna:**

Confección de un mapa conceptual en una herramienta a elección de cada uno (Mindmeister, Goconqr, Canva, etc.) sobre el concepto de Propiedad Intelectual, sus principales ramas y sub ramas, indicando el principal derecho que protegen.

Plazo: 8 días

#### **Evaluación: 5%**

Puntualidad de entrega (entrega a tiempo), Contenido, Redacción y ortografía (se expresa de manera clara y sin faltas de ortografía), Fuentes de información (Las referencias son confiables) y Fundamentación legal (Acuerpa el contenido de la fundamentación normativa correspondiente).

## 3.2 PLANIFICACIÓN CLASE 2

### CLASE 2

#### TEMA: La propiedad Industrial

##### Objetivo:

Determinar los conceptos de las sub-ramas que componen la propiedad industrial para su estudio.

Reconocer el marco normativo de la propiedad industrial de índole nacional e internacional, así como, conocer cuáles están ratificados por Costa Rica.

##### Contenidos:

1. Aspectos que incluyen: invenciones, patentes, marcas, dibujos, modelos industriales, registro nacional de derechos de autor y conexos.
2. Marco regulatorio nacional e internacional y su protección.
3. Tratados suscritos por nuestro país.

##### Bibliografía:

Obligatoria:

Murillo, Rocío. (2019) Propiedad Intelectual. Unidad 1.[pdf] Recuperado de: [Unidad 1](#)  
Ley N° 7978. Ley de marcas y otros signos distintivos. Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica publicada en el diario oficial la Gaceta, 6 de enero del 2000. Recuperado de:

[http://www.registronacional.go.cr/propiedad\\_industrial/documentos/pi\\_normativa/leyes/Ley%20de%20Marcas%20y%20Otros%20Signos%20Distintivos.pdf](http://www.registronacional.go.cr/propiedad_industrial/documentos/pi_normativa/leyes/Ley%20de%20Marcas%20y%20Otros%20Signos%20Distintivos.pdf)

Ley 6867. Ley de Patentes de Invención, Dibujos y Modelos Industriales y Modelos de Utilidad. Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica publicada en el diario oficial la Gaceta 55, Alcance digital 65, del 23 de marzo del 2018. Recuperado de:

[http://www.registronacional.go.cr/propiedad\\_industrial/documentos/pi\\_normativa/leyes/Ley%20de%20Patentes%20y%20su%20Reglamento.pdf](http://www.registronacional.go.cr/propiedad_industrial/documentos/pi_normativa/leyes/Ley%20de%20Patentes%20y%20su%20Reglamento.pdf)

Organización Mundial de Propiedad Intelectual. OMPI (s.f.) ¿Qué es la Propiedad Intelectual? [pdf] ISBN 978-92-805-1157-4. Recuperado de:

[https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/intproperty/450/wipo\\_pub\\_450.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/intproperty/450/wipo_pub_450.pdf)

Organización Mundial de Propiedad Intelectual. OMPI (2016) Principios Básicos de la Propiedad Industrial. [pdf] ISBN: 978-92-805-2590-8 Recuperado de: [https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo\\_pub\\_895\\_2016.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_895_2016.pdf)

### **Sugerida:**

Organización Mundial de Propiedad Intelectual, OMPI (2019). Normativa jurídica Recuperado de: <https://wipolex.wipo.int/es/legislation/profile/CR>

Organización Mundial de Propiedad Intelectual, OMPI (2019). Propiedad Intelectual conceptos. Recuperado de: <https://www.wipo.int/about-ip/es/>

### **Recursos multimedia:**

Sopa de letras realizada en buscapalabras.com, que se compartirá en el foro de Facebook, foro en redes sociales para la clase 2. Link de la sopa de letras: [Sopa de letras](#)

### **Imágenes.**

Imagen de marcas de pinteres

<https://i.pinimg.com/originals/fb/61/cb/fb61cb8b3f682c0ba3c28ed1d9b8f7ce.png>

Propiedad Intelectual de Marvalpropiedadintelctual.com

<https://marvalpropiedadintelectual.com/wp-content/uploads/2017/11/propiedad-intelectual.jpg>

Cabeza con máquina dentro, de misiononline.net

<https://static0.misionesonline.net/wp-content/uploads/2018/06/chile-propiedad-intelectual-1-2chtillucuid0.jpg>

El valor de la marca wordpress

<https://elvalordelamarcaeninternet.files.wordpress.com/2017/10/social-networking-logos.png?w=736>

Patente Bayer de México

<https://www.bayer.mx/static/media/images//content/patente1.jpg>

Patente altonivel.com [Patente](#)

Modelo de utilidad Fernadezpalacios.com

[https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTrGTwbdBnmN2LoHbPDq34EpgJz-ZrWwr8-yWnK-7Y7\\_B3N4e\\_Dsw](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTrGTwbdBnmN2LoHbPDq34EpgJz-ZrWwr8-yWnK-7Y7_B3N4e_Dsw)

Imagen de bicicleta

[https://www.fernandezpalacios.com/images/easyblog\\_articles/40/b2ap3\\_large\\_1.jpg](https://www.fernandezpalacios.com/images/easyblog_articles/40/b2ap3_large_1.jpg)

### **Actividades:**

#### **Pizarra colaborativa**

##### **Objetivo:**

Ejemplificar las áreas de la Propiedad Industrial, para así identificar y diferenciar las modalidades que existen.

##### **Consigna:**

Conformación de una pizarra de imágenes con ejemplos mediante imágenes de propiedad industrial, indicando en tipo o clasificación de dicha imagen (Los ejemplos no pueden coincidir). La misma se hará en el siguiente enlace [Pizarra](#) en lino it mediante post it, cada publicación debe indicar su nombre completo y fecha de publicación.

Para lo anterior tienen un plazo de 8 días. Su participación es obligatoria.

##### **Evaluación: 2%**

Puntualidad de entrega, Contenido imagen acorde con lo solicitado, Redacción y ortografía (se expresa de manera clara y sin faltas de ortografía), Fuentes de información (Las referencias son confiables) y Fundamentación legal (Acuerpa el contenido de la fundamentación normativa correspondiente).

#### **Foro en redes sociales**

##### **Objetivo:**

Comprender el tema de marcas, tipos, funcionalidad, finalidad, plazos de protección y posicionamiento en el mercado así como su importancia en el comercio exterior, participar de una manera dinámica, activa e interactiva en redes sociales logrando así que el conocimiento sea significativo.

**Consigna:**

Cada estudiante realizará una investigación individual sobre marca y comentará qué es, su trayectoria, la importancia en el mercado, así como la utilidad que tiene a nivel de Comercio Exterior. En el siguiente enlace [Foro en Facebook](#) deben estar debidamente identificados con nombre y apellido.

El foro es argumentativo con 4 intervenciones obligatorias y las demás intervenciones serán tomadas en cuenta como rubro de participación.

Compartir imágenes, videos, noticias, artículos entre otras de la marca que han investigado.

Para lo anterior tienen un plazo de 8 días (1 semana). Participación es obligatoria.

**Evaluación: 3%**

Participación (participa la cantidad de veces establecida de manera obligatoria), contenido (El contenido es acorde a la materia investigada), Redacción y ortografía (se expresa de manera clara y sin faltas de ortografía), Fuentes de información (Las referencias son confiables) y Fundamentación legal (Acuerpa el contenido de la fundamentación normativa correspondiente).

**3.3 PLANIFICACIÓN CLASE 3****CLASE 3****TEMA: Derechos de Autor****Objetivo:**

Conocer los distintos tipos de obras que existen según la normativa vigente.  
Determinar quiénes son los sujetos en el Derecho de Autor, cuál es su marco regulatorio y ante quién y con qué normativa se regula materia.

**Contenidos:**

1. Aspectos que incluye: obras literarias y artísticas, obras de arte, diseño arquitectónico.
2. Sujetos del derecho de autor.
3. Registro nacional de derechos de autor y conexos.
4. Marco regulatorio nacional e internacional y su protección.



5. Tratados suscritos por nuestro país.

### **Bibliografía:**

Obligatoria:

Murillo, Rocío. (2019) Propiedad Intelectual. Unidad 1.[pdf] Recuperado de: [Unidad I](#)

Ley N° 6683. *Ley de derechos de autor y conexos*. Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica publicada en el diario oficial la Gaceta, 6 de enero del 2000. Recuperado de:

<https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/cr/cr084es.pdf>

### **Recursos multimedia:**

Grupo Educare. (2014) *Explicación Derechos de autor* [archivo de video]

Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=eJB8mjXHue0>

Juego de preguntas en kahoot sobre el tema de Derechos de Autor.Por

Word art de Derechos de Autor

```
<div style="width: 400px; height: 400px;" data-word art-  
src="//cdn.wordart.com/json/rnk598ebs62y" data-wordart-show-attribution></div>
```

### **Imágenes:**

Imagen de variedad de derechos de autor, autor Carlos Felipe law firm <https://fc-abogados.com/es/wp-content/uploads/2014/02/registro-de-derecho-de-autor.jpg>

Rollo de película

<https://www.revistadearte.com/wp-content/uploads/2011/11/Cine.jpg>

imagen de libros de observatorio tec. [Enlace](#)

gif de libros

<https://i.pinimg.com/originals/d9/24/f8/d924f8266f9f06fb2c9aa0e60d73ace9.gif>

Imagen del teatro del colegio de actores [Imagen](#)

Programas de cómputo, de esla-facebook [Imagen](#)

### **Actividades:**

**Foro Argumentativo**

**Objetivo:**

Fundamentar con base en lo leído y en la normativa respectiva aspectos básicos y fundamentales en la materia de Derechos de autor, que el estudiante logre diferenciar las distintas modalidades que existen de la materia y su aplicación en la cotidianidad.

**Consigna:**

Foro argumentativo en la plataforma con el nombre de foro de Derechos de Autor, Escoger cualquiera de las manifestaciones del Derecho de autor para fundamentar, sea, música, cine, teatro, poesía, informática entre muchas otras, del tema indican y fundamentan de conformidad con la normativa porque es derecho de autor, en qué consiste, cuales son los derechos que se adquieren, eventuales limitaciones, aporten ejemplos, imágenes, videos, sean creativos como lo son los autores de los temas que están en estudio. Los ejemplos no se pueden repetir.

Obligatoria la participación principal. También deben comentar al menos 3 intervenciones de sus compañeros, agregando ideas, videos imágenes y demás aportes que deseen, hagamos divertida e interesante esta dinámica.

Para lo anterior tienen un plazo de 8 días (1 semana).

**Evaluación: 10%**

Participación (participa la cantidad de veces establecida de manera obligatoria), contenido (El contenido es acorde a la materia investigada), Redacción y ortografía (se expresa de manera clara y sin faltas de ortografía), Fuentes de información (Las referencias son confiables) y Fundamentación legal (Acuerpa el contenido de la fundamentación normativa correspondiente).

**Informe**

**Objetivo:**

Conocer el procedimiento de inscripción de los Derechos de Autor en cualquiera de sus modalidades y determinar ante qué entidad se hace.

**Consigna:**

Investigar en el Registro Nacional de Costa Rica, cuál es el trámite paso a paso para inscribir un Derecho de Autor en cualquiera de sus modalidades.

El mismo será entregado en la plataforma carpeta de tareas, mediante documento Word, con portada, en letra arial 12, espacio y medio, justificado.

Para lo anterior tienen un plazo de 8 días (1 semana). Su participación es obligatoria.

**Evaluación: 5%**

Puntualidad de entrega (a tiempo), Contenido (indica de manera correcta el procedimiento para inscribir derechos de autor) Coherencia (el informe está acorde con los requisitos legales), Redacción y ortografía (se expresa de manera clara y sin faltas de ortografía), Fuentes de información (Las referencias son confiables) y Fundamentación legal (Acuerpa el contenido de la fundamentación normativa correspondiente).

Esquema de las 3 clases

Total de Semanas	TEMAS	ACTIVIDADES de los ESTUDIANTES	TIEMPOS DE LAS ACTIVIDADES VIRTUALES
1 Unidad I	Propiedad Intelectual	Elaborar un <b>Mapa Conceptual</b> , de las lectoras RN 1, RN 2 y RN 3.  <b>Foro</b> de participación y presentación.	<b>Mapa Conceptual</b> (1 semana)  <b>Foro</b> ( 1 semana)
2 Unidad I	Propiedad Industrial	Con base a las lecturas en materia de propiedad industrial el estudiante ejemplificará en <b>pizarra colaborativa</b>  Aspectos conceptuales y casos reales de propiedad industrial  Cada estudiante realizará una <b>Investigación individual</b> sobre marca y comentará en el <b>Foro de participación en redes sociales (FACEBOOK)</b> sobre la escogida y su trayectoria que enviarán.	Entregable mediante <b>Pizarra colaborativa</b> (1 semana)  <b>Foro sobre Marcas En redes sociales</b> (1 semana)
3 Unidad I	Derechos de Autor.	Los estudiantes participaran en el <b>foro de debate</b> sobre el tema de derechos de autor, y derechos de autor en la internet postearan videos, imágenes, entre otros relacionados al tema y debatirán lo de los demás compañeros.  Así mismo, entregarán un informe sobre el cuál es el procedimiento de inscripción de propiedad intelectual y la entidad o entidades ante las que se tramita.	<b>Foro en la plataforma</b> (1 semana)  <b>Informe entregable mediante carpeta tarea</b> (1 semana)

## 4. Redacción de las clases

### 4.1 CLASE 1

# BIENVENIDOS (AS) A LA CLASE 1 PROPIEDAD INTELECTUAL

Aprovecho para saludarlos, espero se encuentren muy bien.

En este entorno nos encontraremos cada semana para lograr los objetivos del curso y que ustedes adquieran las competencias necesarias para su carrera en el tema de Propiedad Intelectual. Por lo que su constante revisión de la plataforma y participación es muy importante.

El tema a desarrollar es PROPIEDAD INTELECTUAL, cuando iniciamos con cualquier área lo primero que haremos es definir ¿qué es?, pues ésta no es la excepción, vamos a comprender qué es Propiedad Intelectual, conocer sobre su historia y evolución, así como, aspectos básicos y generales del tema.

También vamos a aprender a diferenciar las distintas áreas y sub-áreas que componen la Propiedad Intelectual, para identificarlas en la práctica de la carrera de Comercio Exterior.

Antes de adentrarnos en el tema veamos un video sobre el concepto de Propiedad Intelectual para ubicarnos de qué se trata esta interesante materia que vamos a desarrollar en las próximas 14 semanas.



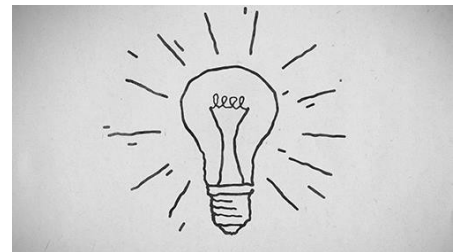
S.N. ¿Qué es Propiedad Intelectual? [Archivo de video]  
Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=NfLSAPHxHjA>

Esta primera semana analizaremos 2 temas concretos:

## 1. Conceptos generales de propiedad Intelectual.

Es importante conocer la protección y regulación del Estado, en esa materia, determinar cuáles son las ramas que lo componen, para ello vamos a leer las páginas 3 a 5 de la [Unidad I](#).

La propiedad intelectual según Rengifo García (1997) la define como: “La propiedad intelectual es una disciplina normativa que protege las creaciones intelectuales provenientes de un esfuerzo o destreza humanos, dignos de reconociendo jurídico.” (1997. p. 23)



Esas creaciones intelectuales son protegidas por el Estado y es deber de éste promover e impulsar el desarrollo de ellas.

Así lo establece la Constitución Política de Costa Rica, fuente

Con la actividad que realizarán en esta primera clase, ahondarán y conocerán los conceptos generales de PI y sus ramas y en el transcurso de las siguientes 2 clases desarrollaremos las mismas.

Leerán también de la Organización Mundial de Propiedad Intelectual. OMPI en la lectura ¿Qué es la Propiedad Intelectual? [Pdf] ISBN 978-92-805-1157-4 que encuentran en el siguiente [Enlace](#), mismo que se encuentra en las lecturas

obligatorias de la clase 1 bajo el nombre de lecturas Clase 1, desarrollan el tema con amplitud.

## **2. Evolución Histórica de la Propiedad Intelectual y de los Derechos de Autor y Derechos Conexos.**

El segundo tema es la Evolución Histórica de Propiedad Intelectual de manera macro, hasta llegar a la actualidad en la que existe una Organización Mundial de Propiedad Intelectual, que regula, protege y resuelve conflictos en la materia para todos los países miembros, que son la mayoría de países del mundo.

El tema de Historia está desarrollado en la [Unidad I](#) de las páginas 6 a 10 que deben leer, asimismo, podrían investigar aún más en la página de la OMPI en el siguiente [Enlace](#).

### **ACTIVIDADES:**



**En esta clase vamos a desarrollar las siguientes actividades:**

#### **Foro de presentación (participación)**

El foro de presentación es para conocernos, ya que estaremos conviviendo en el ecosistema digital un cuatrimestre. En el foro deben realizar una presentación personal, indicar su nombre completo, aspectos generales de ustedes, como ciudad de residencia, trabajo, edad, intereses personales, entre otros. Asimismo, compartir una foto de ustedes, la que gusten según su criterio. La idea es formar comunidad, entre nosotros durante el plazo que estaremos compartiendo.

Deben indicar en al menos un párrafo de 4 líneas las expectativas del curso y qué uso podrían darle a la materia de Propiedad Intelectual en su profesión.

El plazo de participación es de 8 días, (1 semana) iniciando el día viernes 15 de enero 2021 y hasta el siguiente viernes 22 de Enero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

El foro lo encuentran en la sección de foros con el nombre foro de presentación o lo pueden acceder por el siguiente enlace: [Foro de Presentación](#).

**Evaluación:** Participación sin porcentaje

**Otra de las actividades a realizar es:**

### **Mapa conceptual**

Una vez realizadas las lecturas obligatorias de la clase que encuentran en el archivo de [Lecturas de la clase 1](#) confeccionarán de un mapa conceptual en una herramienta a elección de cada uno ([Mindmeister](#), [Gocongr](#), [Canva](#), etc. son algunas de las herramientas que pueden usar) sobre el concepto de Propiedad Intelectual, sus principales ramas y sub ramas, indicando el principal derecho que protegen. Lean con detenimiento los fascículos del Registro Nacional de las lectoras [RN 1](#), [RN 2](#) y [RN 3](#).

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 15 de enero 2021 y hasta el siguiente viernes 22 de Enero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria y su valor es de 5 % se evalúa: Puntualidad de entrega (entrega a tiempo), Contenido, Redacción y ortografía (se expresa de manera clara y sin faltas de ortografía), Fuentes de información (Las referencias son confiables) y Fundamentación legal (Acuerpa el contenido de la fundamentación normativa correspondiente).

La entrega del mapa conceptual lo entregarán en la sección de tareas, columna izquierda en la plataforma, con el nombre Mapa Conceptual o lo pueden acceder por el siguiente enlace: [entrega de mapa conceptual](#) el archivo puede ser pdf, o url dentro de un archivo, siempre y cuando sea legible y se pueda ampliar para lectura. El mapa conceptual debe ser de carácter público si lo vincula a la red. El mismo se enviará indicando Nombre-Apellidos-MapaConceptual.

## Lecturas:

Lecturas para cumplir con los objetivos de clase los podrán descargar del archivo de la plataforma con el nombre [Lecturas de la clase 1.](#)

Recuerden que hay lectura obligatoria como Propiedad Intelectual, [Unidad I.](#)

## Resumen de actividades:

1. Participar en el foro de presentación.
2. Realizar las lecturas obligatorias.
3. Confeccionar y entregar el mapa conceptual.

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 15 de enero 2021 y hasta el siguiente viernes 22 de Enero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

Cualquier consulta o duda está a su disposición el foro de consultas, mismas que serán en lo posible contestadas dentro de las 24 horas siguientes de realizada. Lo pueden encontrar en la sección de foros de la plataforma en la columna izquierda del aula, o en el siguiente enlace: [Consultas o dudas](#)

## Saludos de su tutora,



*Rocío M. S.*

## 4.2 CLASE 2

# **BIENVENIDOS (AS) A LA CLASE 2 PROPIEDAD INDUSTRIAL**

Saludos, espero se encuentren muy bien.



La semana anterior aprendieron cuál es la división de Propiedad Intelectual. En esta segunda clase, nos vamos a enfocar en la rama de Propiedad Industrial y sus áreas. Esta clase es más extensa por lo que deben organizar sus agendas porque hay más por leer e investigar, pero se darán cuenta de lo interesante de la materia. También haremos un foro que será muy participativo para enriquecer el conocimiento.

**Los temas a analizar son:**

**1. Aspectos que incluyen: invenciones, patentes, marcas, dibujos, modelos industriales.**

Sobre este tema vamos a leer las páginas 10 a 14 de la [Unidad I](#), de manera introductoria, y se ahonda con las otras [Lecturas Clase 2](#) que son de carácter obligatorio.

Nos enfocaremos en marcas, por ser la rama de la propiedad industrial que más aplicación tiene en la carrera de Comercio Exterior, y concatenamos la normativa nacional e internacional en un mismo cuerpo de texto.

Es importante el manual de la OMPI para conocer aspectos generales de todos los conceptos y ramas de la Propiedad Industrial. [Manual básico de la OMPI sobre Propiedad Industrial](#), que lo pueden acceder en ese link o en el archivo de las lecturas.

Para referirnos a las marcas el referente normativo y de lectura imprescindible es la **LEY DE MARCAS Y OTROS SIGNOS DISTINTIVOS** ver [Ley de Marcas](#).

Según la Ley en su artículo 1 el Objeto de la misma es: “Proteger, los derechos e intereses legítimos de los titulares de marcas y otros signos distintivos, así como los efectos reflejos de los actos de competencia desleal”.

**El artículo 2 de la Ley de Marcas indica que marca es:**

Cualquier signo o combinación de signos que permita **distinguir** los **bienes o servicios** de una persona de los de otra, por

considerarse éstos suficientemente **distintivos** o susceptibles de identificar los bienes o servicios a los que se apliquen frente a los de su misma especie o clase.

Como pueden ver en la siguiente imagen, cualquiera de nosotros reconocería el tipo de producto o servicio que ofrecen y la calidad, ¿cierto?.

Pues bien, eso hace la importancia de registrar la marca de mi empresa.



Imagen de mavalpropiedadintelctual.com

Las marcas son conjuntos de palabras - incluidos los nombres de personas-, las letras, los números, los elementos figurativos, las cifras, los monogramas, los retratos, las etiquetas, los escudos, los estampados, las viñetas, las orlas, las líneas o franjas, las combinaciones y disposiciones de colores, así como los sonidos.

Ahora hasta para los sitios de internet son importantes las marcas



Imagen de wordpres

Es importante que en las lecturas analicen, definan y diferencien los tipos e marcas que existen.

**Marca colectiva, Marca de certificación, Nombre comercial, entre otros.**

Otro aspecto muy importante de definir es

## ¿Cuándo es inadmisibles una marca?

Leeremos en el foro la reflexión que hagan sobre este tema.

Otro tema importante en este subtema 1, son las PATENTES.



Imágenes de Bayer y altonivel.com respectivamente

Para ello en la Ley de patentes leerán los artículos del 1 al 19, la Ley la pueden encontrar en el archivo de [Lecturas Clase 2](#) o en el siguiente [Enlace](#).

Los modelos de Utilidad como la bicicleta es otro de las invenciones y geniales ideas de la inventiva del ser humano que se pueden inscribir, que es cuando se hace modificación útil a una patente de invención que ya existía como los es una bicicleta tradicional.



Imagen de Fernadezpalacios.com

En una clase es muy difícil analizar todo el marco regulatorio nacional e internacional y su protección en esta materia, así como para saber los tratados suscritos por nuestro país, por lo que se pueden remitir a la siguiente Página de la OMPI para conocer toda la normativa vigente en Costa Rica [Normativa OMPI](#).

### **Lecturas:**

Lecturas para cumplir con los objetivos de clase los podrán descargar del archivo de la plataforma con el nombre [Lecturas Clase 2](#).

Recuerden que hay lectura obligatoria como Propiedad Intelectual, [Unidad I](#).

**¡Nos les parece interesante descubrir cómo se regula  
el ingenio de la mente humana!**



Imagen de misiononline.net

## **ACTIVIDADES:**



**En esta clase vamos a desarrollar las siguientes actividades:**

### **Pizarra colaborativa**

Vamos a trabajar en conjunto ejemplificando las áreas de la Propiedad Industrial, para así identificar y diferenciar las modalidades que existen.

Construirán una pizarra de imágenes con ejemplos, mediante imágenes de propiedad industrial, indicando en tipo o clasificación de dicha imagen (Tengan muy en cuenta que los ejemplos **no pueden coincidir**). La misma se hará en el siguiente enlace [Pizarra](#) en lino it mediante post it. Cada publicación debe indicar su nombre completo y fecha de realización.

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 29 de enero 2021 y hasta el siguiente viernes 05 de Febrero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

### **Evaluación: 2%**

Puntualidad de entrega, Contenido imagen acorde con lo solicitado, Redacción y ortografía (se expresa de manera clara y sin faltas de ortografía), Fuentes de información (Las referencias son confiables) y Fundamentación legal (Acuerpa el contenido de la fundamentación normativa correspondiente).

### **Foro en redes sociales**

#### **Objetivo:**

Comprender el tema de marcas, tipos, funcionalidad, finalidad, plazos de protección y posicionamiento en el mercado así como su importancia en el comercio exterior,

Cada estudiante realizará una investigación individual sobre el tema de marcas, se espera que luego de las lecturas se conozca que es una marca, los tipos, su funcionalidad, finalidad, plazos de protección, cuáles marcas son inadmisibles y la importancia del posicionamiento en el mercado de una marca, así como su importancia en el comercio exterior.

Teniendo claro el tema va a participar de una manera dinámica, activa e interactiva en el foro de redes sociales logrando así que el conocimiento sea significativo.

El foro será en Facebook, pueden ingresar a él mediante siguiente enlace [Foro en Facebook](#) deben estar debidamente **identificados con nombre y apellido**.

El foro es argumentativo con 4 intervenciones obligatorias, y las demás intervenciones serán tomadas en cuenta como rubro de participación. Para la primera intervención van a seleccionar una marca (no importa cuál, pero deben estar atentos a los compañeros porque **los ejemplos no se pueden repetir**) y comentará qué tipo de marca es, a qué empresa pertenece, cuál es el producto o servicio al que se relaciona, su trayectoria, la importancia en el mercado, así como la utilidad que tiene a nivel de Comercio Exterior. Podrán compartir imágenes, videos, noticias, artículos entre otras de la marca que han investigado.

Las otras 3 intervenciones obligatorias son: respuesta o comentario a las publicaciones de los compañeros, publicaciones significativas que complementen la información dada. Los emojis, gif o caritas no cuentan como intervenciones formales, pero sí están autorizados a hacerlas.

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 29 de enero 2021 y hasta el siguiente viernes 05 de Febrero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

### **Evaluación: 3%**

Participación (participa la cantidad de veces establecida de manera obligatoria), contenido (El contenido es acorde a la materia investigada), Redacción y ortografía (se expresa de manera clara y sin faltas de ortografía), Fuentes de información (Las referencias son confiables) y Fundamentación legal (Acuerpa el contenido de la fundamentación normativa correspondiente).

El último día del foro se posteará una sopa de letras, realizada en [buscapalabras.com](https://buscapalabras.com), que se compartirá en el foro de Facebook, Link de la sopa de letras: [Sopa de letras](#). Una vez publicada, a las 5 p.m. hora de Costa Rica, el primero que la resuelva de forma correcta publicará una impresión de pantalla en el foro y obtendrá 1% en los puntos de nota final.

#### Resumen de actividades:

1. Realizar las lecturas obligatorias.
2. Participar en la pizarra colaborativa.
3. Participar en el foro de marcas.
4. Realizar sopa de letras

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 29 de enero 2021 y hasta el siguiente viernes 05 de Febrero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

Cualquier consulta o duda está a su disposición el foro de consultas, mismas que serán en lo posible contestadas dentro de las 24 horas siguientes de realizada. Lo pueden encontrar en la sección de foros de la plataforma en la columna izquierda del aula, o en el siguiente enlace: [Consultas o dudas](#)

#### Saludos de su tutora,



*Rocío M. S.* 

### 4.3 CLASE 3

## **BIENVENIDOS (AS) A LA CLASE 3 DERECHOS DE AUTOR**

Saludos, espero se encuentren muy bien.

La semana anterior aprendieron sobre la rama de Propiedad Intelectual, Propiedad Industrial, ésta semana veremos la otra rama de PI, el tema Derechos de Autor y Derechos Conexos.

Antes de analizar los temas veamos el siguiente video que nos ubica en el tema a tratar.



**Los temas a analizar son:**

- 6. Aspectos que incluye: obras literarias y artísticas, obras de arte, diseño arquitectónico.**
- 7. Sujetos del derecho de autor.**



La ley sobre Derechos de Autor y Derechos Conexos, en su artículo 1 reza: “Las producciones intelectuales originales confieren a sus autores los derechos referidos en esta Ley. La protección del derecho de autor abarcará las expresiones, pero no las ideas, los procedimientos, los métodos de operación ni los conceptos matemáticos en sí. Los autores son los titulares de los derechos patrimoniales y morales sobre sus obras literarias o artísticas.”

Y nos hace una gran explicación conceptual de lo que es obra, deben remitirse a la ley para conocerla.

Las obras se manifiestan campos literario, científico y artístico y algunos ejemplos de obra son: libros, folletos, cartas y otros escritos; además, los programas de cómputo.

Imagen de Carlos Felipe law firm



Rollo de película imagen de [revistadearte.com](http://revistadearte.com)



Imagen de observatorio del TEC

Imagen de Programas de cómputo, de esla-facebook



Deben leer la Ley en su artículo 4 para que conozca y diferencien los tipos de obras que existen según la normativa. Leer del artículo 1 al artículo 12 de la Ley. Sobre el tema también deben leer las páginas 14 a 19 de la [Unidad I](#). Ambas lecturas las encuentran en el archivo de lecturas de la clase 3 en la carpeta de recursos.

## 8. Registro Nacional de derechos de autor y conexos.

El Registro Nacional de Costa Rica es el ente que vela por el fomento, inscripción y protección de los Derechos de Autor, en el siguiente link encontraran información al respecto directamente de la página oficial. [Registro Nacional Derechos de Autor](#).

## 9. Marco regulatorio nacional e internacional y su protección.

## 10. Tratados suscritos por nuestro país.

En una clase es muy difícil analizar todo el marco regulatorio nacional e internacional y su protección en esta materia, así como para saber los tratados suscritos por nuestro país, por lo que se pueden remitir a la siguiente Página de la OMPI para conocer toda la normativa vigente en Costa Rica [Normativa OMPI](#).

### Lecturas:

Lecturas para cumplir con los objetivos de clase los podrán descargar del archivo de la plataforma con el nombre [Lecturas Clase 3](#) o accederlo directamente en ese enlace.

Recuerden que hay lectura obligatoria como Propiedad Intelectual, [Unidad I](#).

Hay lectura obligatoria de [Ley de derechos de autor y conexos](#) que pueden acceder directamente en ese link o en el archivo de lecturas de la clase 3 en la carpeta de recursos.

## ACTIVIDADES:



**En esta clase vamos a desarrollar las siguientes actividades:**

### Foro Argumentativo

Foro argumentativo: en la plataforma, con el nombre de foro de Derechos de Autor, escoger cualquiera de las manifestaciones del Derecho de autor para fundamentar, sea, música, cine, teatro, poesía, informática entre muchas otras. Del tema indican y fundamentan de conformidad con la normativa porqué es derecho de autor, en qué consiste, cuáles son los derechos que se adquieren, eventuales limitaciones, aporten ejemplos, imágenes, videos, sean creativos como lo son los autores de los temas que están en estudio. Los ejemplos no se pueden repetir.

Obligatoria la participación principal. También deben comentar al menos 3 intervenciones de sus compañeros, agregando ideas, videos imágenes y demás aportes que deseen, hagamos divertida e interesante esta dinámica.

El foro lo pueden acceder por medio del siguiente link [Foro de Derechos de Autor](#) en la plataforma en la sección de foros.

Asimismo, el último día, sea el 12 de febrero van a ingresar a la nube de palabras siguiente: [Nube sobre D.A.](#) descubran una frase relacionada con el tema y agréguelo en el foro, con un título: Frase de la Nube:\_\_\_\_\_ (agregan su frase).

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 05 de Febrero 2021 y hasta el siguiente viernes 12 de Febrero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

### **Evaluación: 10%**

Participación (participa la cantidad de veces establecida de manera obligatoria), contenido (El contenido es acorde a la materia investigada), Redacción y ortografía (se expresa de manera clara y sin faltas de ortografía), Fuentes de información (Las referencias son confiables) y Fundamentación legal (Acuerpa el contenido de la fundamentación normativa correspondiente).

### **Informe**

Cada uno de ustedes debe investigar en el Registro Nacional de Costa Rica, cuál es el trámite paso a paso para inscribir un Derecho de Autor en cualquiera de sus modalidades. Escojan un elemento de Derechos de Autor susceptible de inscripción y llénelo, el mismo debe cumplir con todos los requisitos de ley y ser adjuntado al informe.

El mismo será entregado en la plataforma carpeta de tareas, mediante documento Word, con portada, en letra arial 12, espacio y medio, justificado. Indicando de la siguiente forma: Apellidos-Nombre-Informe.

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 05 de Febrero 2021 y hasta el siguiente viernes 12 de Febrero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

### **Evaluación: 5%**

Puntualidad de entrega (a tiempo), Contenido (indica de manera correcta el procedimiento para inscribir derechos de autor) Coherencia (el informe está acorde con los requisitos legales), Redacción y ortografía (se expresa de manera clara y sin faltas de ortografía), Fuentes de información (Las referencias son confiables) y Fundamentación legal (Acuerpa el contenido de la fundamentación normativa correspondiente).

### **Resumen de actividades:**

1. Participar en el foro de Derechos de Autor.
2. Realizar y enviar un informe con el formulario legal respectivo.

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 05 de Febrero 2021 y hasta el siguiente viernes 12 de Febrero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

Cualquier consulta o duda está a su disposición el foro de consultas, mismas que serán en lo posible contestadas dentro de las 24 horas siguientes de realizada. Lo pueden encontrar en la sección de foros de la plataforma en la columna izquierda del aula, o en el siguiente enlace: [Consultas o dudas.](#)

### **Saludos de su tutora,**



*Rocío M. S.*

## **5. Captura de pantalla de las clases**

## 5.1 CAPTURAS DE PANTALLA CLASE 1

The screenshot shows a web browser window with the URL [campusvirtualhuevo.utm.ac.cr/mod/page/view.php?id=62119](https://campusvirtualhuevo.utm.ac.cr/mod/page/view.php?id=62119). The page title is 'Propiedad Intelectual'. The navigation menu on the left includes 'Página Principal', 'Área personal', 'Páginas del sitio', 'Mis cursos', 'Propiedad Intelectual', 'Participantes', 'Insignias', 'Competencias', 'Calificaciones', 'General', 'Tema 1', 'Clase 1 PROPIEDAD INTELECTUAL', 'Propiedad Intelectual', 'Clase 2 PROPIEDAD INDUSTRIAL', and 'Clase 3 DERECHOS DE AUTOR'. The 'ADMINISTRACIÓN' section includes 'Administración del recurso página', 'Editar ajustes', 'Roles asignados localmente', 'Permisos', 'Compruebe los permisos', 'Filtros', 'Registros', 'Copia de seguridad', 'Restaurar', and 'Administración del curso'. The main content area is titled 'Propiedad Intelectual' and features a welcome message: 'Bienvenidos (as) a la CLASE 1 PROPIEDAD INTELECTUAL'. Below the welcome message, there is a video player with the title '¿Qué es la propiedad intelectual?' and a caption: 'S.N. ¿Qué es Propiedad Intelectual? [Archivo de video]'. The video player shows a man speaking. Below the video player, there is a text block: 'Esta primera semana analizaremos 2 temas concretos: 1. **Conceptos generales de propiedad Intelectual.** Es importante conocer la protección y regulación del Estado, en esa materia, determinar cuáles son las ramas que lo componen, para ello vamos a leer las páginas 3 a 5 de la Unidad I. La propiedad intelectual según Rengifo García (1997) la define como: "La propiedad intelectual es una disciplina normativa que protege las creaciones intelectuales provenientes de un esfuerzo o destreza humanos, dignos de reconociendo jurídico." (1997. p. 23)'. Below the text block, there is an image of a human brain with red highlights. Below the image, there is a text block: 'Esas creaciones intelectuales son protegidas por el Estado y es deber de éste promover e impulsar el desarrollo de ellas. Así lo establece la Constitución Política de Costa Rica, fuente más importante del Derecho.' Below the text block, there is an image of a lit lightbulb. Below the image, there is a text block: 'Con la actividad que realizarán en esta primera clase, ahondarán y conocerán los conceptos generales de PI y sus ramas y en el transcurso de las siguientes 2 clases desarrollaremos las mismas. Leerán también de la Organización Mundial de Propiedad Intelectual. OMPI en la lectura ¿Qué es la Propiedad Intelectual? [Pdf] ISBN 978-92-805-1157-4 que encuentran en el siguiente Enlace, mismo que se encuentra en las lecturas obligatorias de la clase 1 bajo el nombre de lecturas Clase 1, desarrollan el tema con amplitud. 2. **Evolución Histórica de la Propiedad Intelectual y de los Derechos de Autor y Derechos Conexos.** El segundo tema es la Evolución Histórica de Propiedad Intelectual de manera macro, hasta llegar a la actualidad en la que existe una Organización Mundial de Propiedad Intelectual, que regula, protege y resuelve conflictos en la materia para todos los países miembros, que son la mayoría de países del mundo. El tema de Historia está desarrollado en la Unidad I de las páginas 6 a 10 que deben leer, asimismo, podrían investigar aún más en la página de la OMPI en el siguiente Enlace.' Below the text block, there is a text block: 'ACTIVIDADES' with a drawing of a pencil. Below the text block, there is a text block: 'En esta clase vamos a desarrollar las siguientes actividades:'.

#### Foro de presentación (participación)

El foro de presentación es para conocernos, ya que estaremos conviviendo en el ecosistema digital un cuatrimestre. En el foro deben realizar una presentación personal, indicar su nombre completo, aspectos generales de ustedes, como ciudad de residencia, trabajo, edad, intereses personales, entre otros. Asimismo, compartir una foto de ustedes, la que gusten según su criterio. La idea es formar comunidad, entre nosotros durante el plazo que estaremos compartiendo.

Deben indicar en al menos un párrafo de 4 líneas las expectativas del curso y qué uso podrían darle a la materia de Propiedad Intelectual en su profesión.

El plazo de participación es de 8 días, (1 semana) iniciando el día viernes 15 de enero 2021 y hasta el siguiente viernes 22 de Enero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

El foro lo encuentran en la sección de foros con el nombre foro de presentación o lo pueden acceder por el siguiente enlace: [Foro de Presentación](#).

**Evaluación:** Participación sin porcentaje.

#### Otra de las actividades a realizar es:

##### Mapa conceptual

Una vez [realizadas las lecturas](#) obligatorias de la clase que encuentran en el archivo de **Lecturas de la clase 1** confeccionarán de un mapa conceptual en una herramienta a elección de cada uno (Mindmeister, Goconqr, Canva, etc. son algunas de las herramientas que pueden usar) sobre el concepto de Propiedad Intelectual, sus principales ramas y sub ramas, indicando el principal derecho que protegen. Lean con detenimiento los fascículos del Registro Nacional de las Lectoras RN 1, RN 2 y RN 3.

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 15 de enero 2021 y hasta el siguiente viernes 22 de Enero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria y su valor es de 5 % se evalúa: Puntualidad de entrega (entrega a tiempo), Contenido, Redacción y ortografía (se expresa de manera clara y sin faltas de ortografía), Fuentes de Información (Las referencias son confiables) y Fundamentación legal (Acuerpa el contenido de la fundamentación normativa correspondiente).

La entrega del mapa conceptual lo entregarán en la sección de tareas, columna izquierda en la plataforma, con el nombre Mapa Conceptual o lo pueden acceder por el siguiente enlace: [entrega de mapa conceptual](#) el archivo puede ser pdf, o uri dentro de un archivo, siempre y cuando sea legible y se pueda ampliar para lectura. El mapa conceptual debe ser de carácter público si lo vincula a la red. El mismo se enviará indicando Nombre-Apellidos-MapaConceptual.

##### Lecturas:

Lecturas para cumplir con los objetivos de clase los podrán descargar del archivo de la plataforma con el nombre Lecturas de la clase 1.

Recuerden que hay lectura obligatoria como Propiedad Intelectual, Unidad I.

##### Resumen de actividades:

1. Participar en el foro de presentación.
2. Realizar las lecturas obligatorias.
3. Confeccionar y entregar el mapa conceptual.

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 15 de enero 2021 y hasta el siguiente viernes 22 de Enero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

Cualquier consulta o duda está a su disposición el foro de consultas, mismas que serán en lo posible contestadas dentro de las 24 horas siguientes de realizada. Lo pueden encontrar en la sección de foros de la plataforma en la columna izquierda del aula, o en el siguiente enlace: [Consultas o dudas](#)

##### Saludos de su tutora,



*Rocio M. S.*

Última modificación: jueves, 24 de octubre de 2019, 09:53

◀ Unidad I

Ir a...

Propiedad Industrial ▶

## 5.2 CAPTURAS DE PANTALLA CLASE 2

Propiedad Intelectual : Propieda: x +

No seguro | campusvirtualnuevo.utn.ac.cr/mod/page/view.php?id=62120

Campus Virtual UTN Academia TEyPRD Formación Pedagógica Equipo TEyPRD Español - Internacional (es) Rocio Murillo Rojas

NAVEGACIÓN

- Página Principal
- Área personal
- Páginas del sitio
- Mis cursos
  - Propiedad Intelectual
    - Participantes
    - Insignias
    - Competencias
    - Calificaciones
    - General
    - Tema 1
    - Clase 1 PROPIEDAD INTELLECTUAL
    - Clase 2 PROPIEDAD INDUSTRIAL
      - Propiedad Industrial
      - Clase 3 DERECHOS DE AUTOR

ADMINISTRACIÓN

- Administración del recurso página
  - Editar ajustes
  - Roles asignados localmente
  - Permisos
    - Compruebe los permisos
    - Filtros
    - Registros
    - Copia de seguridad
    - Restaurar
- Administración del curso

### Propiedad Industrial

**Bienvenidos (as) a la CLASE 2 Propiedad Industrial**

Saludos, espero se encuentren muy bien.

La semana anterior aprendieron cuál es la división de Propiedad Intelectual. En esta segunda clase, nos vamos a enfocar en la rama de Propiedad Industrial y sus áreas. Esta clase en más extensa por lo que deben organizar sus agendas porque hay más por leer e investigar, pero se darán cuenta de lo interesante de la materia. También haremos un foro que será muy participativo para enriquecer el conocimiento.

**Los temas a analizar son:**

- Aspectos que incluyen: invenciones, patentes, marcas, dibujos, modelos industriales.**

Sobre este tema vamos a leer las páginas 10 a 14 de la Unidad I, de manera introductoria, y se ahonda con las otras Lecturas Clase 2 que son de carácter obligatorio.

Nos enfocaremos en marcas, por ser la rama de la propiedad industrial que más aplicación tiene en la carrera de Comercio Exterior, y concatenamos la normativa nacional e internacional en un mismo cuerpo de texto.

Nos enfocaremos en marcas, por ser la rama de la propiedad industrial que más aplicación tiene en la carrera de Comercio Exterior, y concatenamos la normativa nacional e internacional en un mismo cuerpo de texto.

Es importante el manual de la OMPI para conocer aspectos generales de todos los conceptos y ramas de la Propiedad Industrial. Manual básico de la OMPI sobre Propiedad Industrial, que lo pueden acceder en ese link o en el archivo de las lecturas.

Para referirnos a las marcas el referente normativo y de lectura imprescindible en la **LEY DE MARCAS Y OTROS SIGNOS DISTINTIVOS** ver Ley de Marcas.

Según la Ley en su artículo 1 el Objeto de la misma es: "Proteger, los derechos e intereses legítimos de los titulares de marcas y otros signos distintivos, así como los efectos reflejos de los actos de competencia desleal".

**El artículo 2 de la Ley de Marcas indica que marca es:**

Cualquier signo o combinación de signos que permita **distinguir** los **bienes** o **servicios** de una persona de los de otra, por considerarse éstos suficientemente distintivos o susceptibles de identificar los bienes o servicios a los que se apliquen frente a los de su misma especie o clase.

Como pueden ver en la siguiente imagen, cualquiera de nosotros reconocería el tipo de producto o servicio que ofrecen y la calidad, ¿cierto?.

Pues bien, eso hace la importancia de registrar la marca de mi empresa.



Imagen de pinterest.com

Las marcas **son** conjuntos de palabras - incluidos los nombres de personas-, las letras, los números, los elementos figurativos, las cifras, los monogramas, los retratos, las etiquetas, los escudos, los estampados, las viñetas, las orlas, las líneas o franjas, las combinaciones y disposiciones de colores, así como los sonidos.

Ahora hasta para los sitios de internet son importantes las marcas



Imagen de wordpress

Es importante que en las lecturas analicen, definan y diferencien los tipos e marcas que existen.

Marca colectiva, Marca de certificación, Nombre comercial, entre otros.



### ¿Cuándo es inadmisibles una marca?

Leeremos en el foro la reflexión que hagan sobre este tema.

Otro tema importante en este subtema 1, son las PATENTES.



Imágenes de Bayer y altavivi.com respectivamente

Para ello en la Ley de patentes leerán los artículos del 1 al 19. La Ley la pueden encontrar en el archivo de Lecturas Clase 2 o en el siguiente Enlace.

Los modelos de Utilidad como la bicicleta es otro de las invenciones y geniales ideas de la inventiva del ser humano que se pueden inscribir, que es cuando se hace modificación útil a una patente de invención que ya existía como los es una bicicleta tradicional.



Imagen de Fernandopatacos.com

En una clase es muy difícil analizar todo el marco regulatorio nacional e internacional y su protección en esta materia, así como para saber los tratados suscritos por nuestro país, por lo que se pueden remitir a la siguiente Página de la OMPI para conocer toda la normativa vigente en Costa Rica Normativa OMPI.

**Lecturas:**

Lecturas para cumplir con los objetivos de clase los podrán descargar del archivo de la plataforma con el nombre Lecturas Clase 2.

Recuerden que hay lectura obligatoria como Propiedad Intelectual, Unidad I.

### ¡Nos les parece interesante descubrir cómo se regula el ingenio de la mente humana!



Imagen de misiononline.net

**Actividades:**



En esta clase vamos a desarrollar las siguientes actividades:

**Pizarra colaborativa**

Vamos a trabajar en conjunto ejemplificando las áreas de la Propiedad Industrial, para así identificar y diferenciar las modalidades que existen.

Construirán una pizarra de imágenes con ejemplos, mediante imágenes de propiedad industrial, indicando en tipo o clasificación de dicha imagen (Tengan muy en cuenta que los ejemplos **no pueden coincidir**). La misma se hará en el siguiente enlace Pizarra en lino it mediante post it. Cada publicación debe indicar su nombre completo y fecha de realización.

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 29 de enero 2021 y hasta el siguiente viernes 05 de Febrero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

**Evaluación: 2%**

Puntualidad de entrega, Contenido imagen acorde con lo solicitado, Redacción y ortografía (se expresa de manera clara y sin faltas de ortografía), Fuentes de información (Las referencias son confiables) y Fundamentación legal (Acuerpa el contenido de la fundamentación normativa correspondiente).

**Foro en redes sociales**

**Objetivo:**

Comprender el tema de marcas, tipos, funcionalidad, finalidad, plazos de protección y posicionamiento en el mercado así como su importancia en el comercio exterior. Cada estudiante realizará una investigación individual sobre el tema de marcas, se espera que luego de las lecturas se conozca que es una marca, los tipos, su funcionalidad, finalidad, plazos de protección, cuáles marcas son inadmisibles y la importancia del posicionamiento en el mercado de una marca, así como su importancia en el comercio exterior.

Teniendo claro el tema va a participar de una manera dinámica, activa e interactiva en el foro de redes sociales logrando así que el conocimiento sea significativo.

El foro será en Facebook, pueden ingresar a él mediante siguiente enlace [Foro en Facebook](#) deben estar debidamente **identificados con nombre y apellido**.

El foro es argumentativo con 4 intervenciones obligatorias, y las demás intervenciones serán tomadas en cuenta como rubro de participación. Para la primera intervención van a seleccionar una marca (no importa cuál, pero deben estar atentos a los compañeros porque **los ejemplos no se pueden repetir**) y comentará qué tipo de marca es, a qué empresa pertenece, cuál es el producto o servicio al que se relaciona, su trayectoria, la importancia en el mercado, así como la utilidad que tiene a nivel de Comercio Exterior. Podrán compartir imágenes, videos, noticias, artículos entre otras de la marca que han investigado.

Las otras 3 intervenciones obligatorias son: respuesta o comentario a las publicaciones de los compañeros, publicaciones significativas que complementen la información dada. Los emojis, gif o caritas no cuentan como intervenciones formales, pero si están autorizados a hacerlas.

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 29 de enero 2021 y hasta el siguiente viernes 05 de Febrero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

**Evaluación: 3%**

Participación (participa la cantidad de veces establecida de manera obligatoria), contenido (El contenido es acorde a la materia investigada), Redacción y ortografía (se expresa de manera clara y sin faltas de ortografía), Fuentes de información (Las referencias son confiables) y Fundamentación legal (Acuerpa el contenido de la fundamentación normativa correspondiente).

El último día del foro se posteará una sopa de letras, realizada en [buscapalabras.com](#), que se compartirá en el foro de Facebook, Link de la sopa de letras: [Sopa de letras](#). Una vez publicada, a las 5 p.m. hora de Costa Rica, el primero que la resuelva de forma correcta publicará una impresión de pantalla en el foro y obtendrá 1% en los puntos de nota final.

**Resumen de actividades:**

1. Realizar las lecturas obligatorias.
2. Participar en la pizarra colaborativa.
3. Participar en el foro de marcas.
4. Realizar sopa de letras

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 29 de enero 2021 y hasta el siguiente viernes 05 de Febrero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

Cualquier consulta o duda está a su disposición el foro de consultas, mismas que serán en lo posible contestadas dentro de las 24 horas siguientes de realizada. Lo pueden encontrar en la sección de foros de la plataforma en la columna izquierda del aula, o en el siguiente enlace: [Consultas o dudas](#)

**Saludos de su tutora,**



*Patricia M. F.*

Última modificación: jueves, 24 de octubre de 2019, 09:58

◀ Propiedad Intelectual

Ir a...

Derechos de Autor ▶

## 5.3 CAPTURAS DE PANTALLA CLASE 3

Propiedad Intelectual : Derechos x +

No seguro | campusvirtualnuevo.utn.ac.cr/mod/page/view.php?id=62122

Campus Virtual UTN Academia TEYPRD Formación Pedagógica Equipo TEYPRD Español - Internacional (es) Rocio Murillo Rojas

**NAVEGACIÓN**

- Página Principal
- Área personal
- Páginas del sitio
- Mis cursos
  - Propiedad Intelectual
    - Participantes
    - Insignias
    - Competencias
    - Calificaciones
    - General
      - Tema 1
      - Clase 1 PROPIEDAD INTELECTUAL
      - Clase 2 PROPIEDAD INDUSTRIAL
      - Clase 3 DERECHOS DE AUTOR
  - Derechos de Autor

**ADMINISTRACIÓN**

- Administración del recurso página
  - Editar ajustes
  - Roles asignados localmente
  - Permisos
  - Compruebe los permisos
  - Filtros
  - Registros
  - Copia de seguridad
  - Restaurar


### Derechos de Autor

**Bienvenidos (as) a la CLASE 3 Derechos de Autor**

Saludos, espero se encuentren muy bien.

La semana anterior aprendieron sobre la rama de Propiedad Intelectual, Propiedad Industrial, ésta semana veremos la otra rama de PI, el tema Derechos de Autor y Derechos Conexos.

Antes de analizar los temas veamos el siguiente vídeo que nos ubica en el tema a tratar.



Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=rs38m3Xfue0>

**Los temas a analizar son:**


- Aspectos que incluye: obras literarias y artísticas, obras de arte, diseño arquitectónico.
- Sujetos del derecho de autor.

La ley sobre Derechos de Autor y Derechos Conexos, en su artículo 1 reza: "Las producciones intelectuales originales confieren a sus autores los derechos referidos en esta Ley. La protección del derecho de autor abarcará las expresiones, pero no las ideas, los procedimientos, los métodos de operación ni los conceptos matemáticos en sí. Los autores son los titulares de los derechos patrimoniales y morales sobre sus obras literarias o artísticas."

Y nos hace una gran explicación conceptual de lo que es obra, deben remitirse a la ley para conocerla.

Las obras se manifiestan campos literario, científico y artístico y algunos ejemplos de obra son: libros, folletos, cartas y otros escritos; además, los programas de cómputo.

Imagen de Carlos Felipe Ibañez



Rollo de película imagen de revistaarte.com






Imagen de observatorio del TEC e Imagen de Programas de cómputo, de esta facebook.

Deben leer la Ley en su artículo 4 para que conozca y diferencien los tipos de obras que existen según la normativa. Leer del artículo 1 al artículo 12 de la Ley. Sobre el tema también deben leer las páginas 14 a 19 de la Unidad I. Ambas lecturas las encuentran en el archivo de lecturas de la clase 3 en la carpeta de recursos.

**3. Registro Nacional de derechos de autor y conexos.**

El Registro Nacional de Costa Rica es el ente que vela por el fomento, inscripción y protección de los Derechos de Autor, en el siguiente link encontrarán información al respecto directamente de la página oficial. [Registro Nacional Derechos de Autor.](#)

- Marco regulatorio nacional e internacional y su protección.
- Tratados suscritos por nuestro país.

En una clase es muy difícil analizar todo el marco regulatorio nacional e internacional y su protección en esta materia, así como para saber los tratados suscritos por nuestro país, por lo que se pueden remitir a la siguiente Página de la OMPI para conocer toda la normativa vigente en Costa Rica Normativa OMPI.

**Lecturas:**

Lecturas para cumplir con los objetivos de clase los podrán descargar del archivo de la plataforma con el nombre Lecturas Clase 3 o accederlo directamente en ese enlace.

Recuerden que hay lectura obligatoria como Propiedad Intelectual, Unidad I.

Hay lectura obligatoria de Ley de derechos de autor y conexos que pueden acceder directamente en ese link o en el archivo de lecturas de la clase 3 en la carpeta de recursos.

**Actividades:**



En esta clase vamos a desarrollar las siguientes actividades:

**Foro Argumentativo**

Foro argumentativo: en la plataforma, con el nombre de foro de Derechos de Autor, escoger cualquiera de las manifestaciones del Derecho de autor para fundamentar, sea, música, cine, teatro, poesía, informática entre muchas otras. Del tema indican y fundamentan de conformidad con la normativa porqué es derecho de autor, en qué consiste, cuáles son los derechos que se adquieren, eventuales limitaciones, aporten ejemplos, imágenes, videos, sean creativos como lo son los autores de los temas que están en estudio. Los ejemplos no se pueden repetir.

Obligatoria la participación principal. También deben comentar al menos 3 intervenciones de sus compañeros, agregando ideas, videos imágenes y demás aportes que deseen, hagamos divertida e interesante esta dinámica.

El foro lo pueden acceder por medio del siguiente link [Foro de Derechos de Autor](#) en la plataforma en la sección de foros.

Asimismo, el último día, sea el 12 de febrero van a ingresar a la nube de palabras siguiente: [Nube sobre D.A.](#) descubran una frase relacionada con el tema y agréguelo en el foro, con un título: Frase de la Nube: \_\_\_\_\_ (agregan su frase).

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 05 de Febrero 2021 y hasta el siguiente viernes 12 de Febrero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

**Evaluación: 10%**

Participación (participa la cantidad de veces establecida de manera obligatoria), contenido (El contenido es acorde a la materia investigada), Redacción y ortografía (se expresa de manera clara y sin faltas de ortografía), Fuentes de información (Las referencias son confiables) y Fundamentación legal (Acuerpa el contenido de la fundamentación normativa correspondiente).

**Informe**

Cada uno de ustedes debe investigar en el Registro Nacional de Costa Rica, cuál es el trámite paso a paso para inscribir un Derecho de Autor en cualquiera de sus modalidades. Escojan un elemento de Derechos de Autor susceptible de inscripción y llénenlo, el mismo debe cumplir con todos los requisitos de ley y ser adjuntado al informe. El formulario según su modalidad y demás requisitos de inscripción lo encuentran en el siguiente enlace: [Formularios](#).

El mismo será entregado en la plataforma carpeta de tareas, mediante documento Word, con portada, en letra arial 12, espacio y medio, justificado. Indicando de la siguiente forma: Apellidos-Nombre-Informe.

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 05 de Febrero 2021 y hasta el siguiente viernes 12 de Febrero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

**Evaluación: 5%**

Puntualidad de entrega (a tiempo), Contenido (indica de manera correcta el procedimiento para inscribir derechos de autor) Coherencia (el informe está acorde con los requisitos legales), Redacción y ortografía (se expresa de manera clara y sin faltas de ortografía), Fuentes de información (Las referencias son confiables) y Fundamentación legal (Acuerpa el contenido de la fundamentación normativa correspondiente).

**Resumen de actividades:**

1. Participar en el foro de Derechos de Autor.
2. Realizar y enviar un informe con el formulario legal respectivo.

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 05 de Febrero 2021 y hasta el siguiente viernes 12 de Febrero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

Para lo anterior cuentan con un plazo: 8 días, (una semana) iniciando el día viernes 05 de Febrero 2021 y hasta el siguiente viernes 12 de Febrero 2021, al ser las 12 media noche hora de Costa Rica, su participación es obligatoria.

Cualquier consulta o duda está a su disposición el foro de consultas, mismas que serán en lo posible contestadas dentro de las 24 horas siguientes de realizada. Lo pueden encontrar en la sección de foros de la plataforma en la columna izquierda del aula, o en el siguiente enlace: [Consultas o dudas](#).

**Saludos de su tutora,**



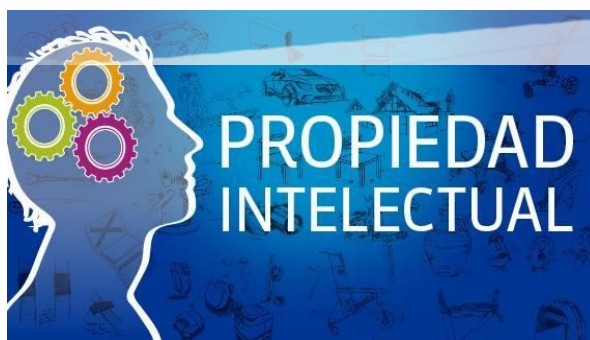
*Rebeca M. S.*

Última modificación: jueves, 24 de octubre de 2019, 10:02

◀ Propiedad Industrial

Ir a...

# **DOCUMENTOS ELABORADOS**



# GUÍA DIDÁCTICA

PROPIEDAD INTELECTUAL

Carrera de Comercio Exterior  
UTN sede de San Carlos

Docente:

Rocío Murillo Rojas

# GUÍA DIDÁCTICA CURSO PROPIEDAD INTELECTUAL

## 1. Fundamentación de la materia

El tema propiedad intelectual es relevante en la actualidad, en la cual, el valor intelectual es mayor a algo material.

En material comercial que específicamente atañe a la carrera de comercio exterior, el valor de una marca o nombre comercial por su prestigio y categoría que están detrás de ella, son el elemento característico en la decisión de un cliente de adquirir o no un producto o servicio.

Conocer la normativa o regulación legal nacional e internacional es trascendental para un profesional de Comercio Exterior, determinar las categorías y los conflictos que pueden existir y cómo resolverlos, es ideal para la fluidez del comercio.

El curso es teórico –práctico, donde el estudiante tiene una participación activa en el proceso de aprendizaje, abarca el análisis e interpretación de la legislación, textos y el análisis de casos prácticos producto de la jurisprudencia.

## 2. Objetivos Generales y Específicos

### Objetivo General

Explicar el tema de propiedad intelectual, la aplicación y protección de los derechos en un contexto normativo nacional e internacional en la nueva era de la información y comunicación, así como sus implicaciones en el comercio internacional.

### Objetivos específicos

Diferenciar las categorías de propiedad intelectual, mediante la normativa legal vigente para distinguir su aplicación.

Distinguir los derechos patrimoniales y los derechos morales, mediante su análisis para apropiarse de conocimientos en la defensa de los mismos.

Fundamentar los derechos derivados de la propiedad intelectual, mediante casos prácticos, determinando las implicaciones legales.

Ilustrar el tema de la propiedad intelectual a la luz de los acuerdos comerciales vigentes para la interpretación de la legislación.

Discutir acerca de la violación a los derechos derivados de la propiedad intelectual, a través del análisis teórico- práctico y las formas de resarcimiento.

Interpretar los instrumentos comerciales internacionales en materia de propiedad intelectual, para una correcta aplicación de los mismos.

### **3. Contenidos**

#### **UNIDAD I. PROPIEDAD INTELECTUAL**

##### **1. 1 La propiedad Industrial:**

1.1.1 Evolución histórica

1.1.2 Aspectos que incluyen: invenciones, patentes, marcas, dibujos, modelos industriales, registro nacional de derechos de autor y conexos

1.1.3 Marco regulatorio nacional e internacional y su protección

1.1.4 Tratados suscritos por nuestro país

##### **1.2 Derechos de Autor:**

1.2.1 Fundamento y evolución legal en nuestro país

1.2.2 Evolución histórica

1.2.3 Aspectos que incluye: obras literarias y artísticas, obras de arte, diseño arquitectónico

1.2.4 Sujetos del derecho de autor

1.2.5 Registro nacional de derechos de autor y conexos

1.2.6 Marco regulatorio nacional e internacional y su protección

1.2.7 Tratados suscritos por nuestro país

#### **UNIDAD II. DERECHOS MORALES Y PATRIMONIALES DERIVADOS DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL**



- 2.1 Aspectos que comprende el derecho moral
- 2.2 Transmisión del ejercicio del derecho moral
- 2.3 Retribución económica que pagan los usuarios por derecho patrimonial
- 2.4 Contrato de edición y representación
- 2.5 Plazos de protección

### **UNIDAD III. DERECHOS DE AUTOR EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACIÓN**

- 3.1 Información e Internet vrs. Comercio electrónico
- 3.2 Beneficios de la automatización de la información
- 3.3 Marco jurídico del espacio virtual
- 3.4 Regulaciones internacionales en materia de Internet y derechos de autor
- 3.5 El derecho de autor en el marco del comercio internacional

### **UNIDAD IV. SOLUCIÓN A CONTROVERSIAS EN MATERIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

- 4.1 Organismos internacionales de mediación
- 4.2 Procedimiento de arbitraje internacional
- 4.3 Análisis de casos
- 4.4 Delitos nuevos

### **UNIDAD V. PROPIEDAD INTELECTUAL Y ETICA**

- 5.1 Principio de libertad como fundamento de la propiedad
- 5.2 Principio de igualdad ante la ley
- 5.3 Principio de irretroactividad de la ley en perjuicio de las personas, sus derechos o situaciones jurídicas consolidadas
- 5.4 El utilitarismo: bien individual y bien comunal
- 5.5 Reconocimiento del derecho de propiedad privada y sus limitaciones de carácter social
- 5.6 Principio de soberanía de los Estados.

## **4. Metodología de Trabajo**

Los contenidos anteriores serán abordados en el transcurso de 14 semanas. Las clases serán habilitadas cada semana, de conformidad con el día indicado en el sistema de matrícula los días viernes, se asignarán actividades semanales o bisemanales individuales y colaborativas, en la sección de clases. En el cronograma visualizan la programación y tiempos de actividades.

Asimismo, hay una pestaña en la que se estarán notificando avisos o recordatorios tales como, de apertura de las mismas, entrega de información, habilitación de foros, entre otras.

Para comunicación entre pares y con la docente se habilitan los siguientes espacios: correo interno, foro de dudas o consultas, los cuales se estará contestando dentro del plazo de 24 horas; para comunicación entre compañeros se habilitará un chat (no con la docente) y también pueden realizarse consultas entre ustedes. Para los trabajos colaborativos se habilitará un espacio de foro para que se pongan de acuerdo.

Sobre la entrega de las actividades, se establecerá día y hora exacta para envío, se puede enviar antes, pero lo que se entregue después no será recibido, ni calificado, salvo caso fortuito o fuerza mayor, comprobada.

Los textos deben ser coherentes, bien redactados y fundamentados legalmente, con buena redacción y ortografía. Los documentos Word, se harán en letra arial 12, a espacio y medio y justificado; con portada, introducción y referencias bibliográficas, como mínimo de requisitos. Otros tipos de textos o documentos podrán llevar variedad de tipos de letra para títulos, imágenes entre otros, según sea la herramienta que se esté utilizando.

## 5. Evaluación de los aprendizajes

El presente curso se distribuye en distintas actividades de comprensión de los temas, las cuales tienen un enfoque cualitativo y cuantitativo, a ponderación en porcentaje a 100% en su totalidad, para cumplir los objetivos, y así adquirir los conocimientos, habilidades y competencias en la materia de propiedad intelectual. **Para la aprobación del curso se requiere un mínimo de 70%**, que responderá de la sumatoria de lo que se obtenga de cada una de las actividades.

Adjunto encontrarán un cuadro con las actividades y porcentaje de cada una de ellas.

ACTIVIDADES	PONDERACION en porcentaje %
Mapa Conceptual	5 %
Foro de presentación	Participación
Pizarra colaborativa	2 %
Foro sobre Marcas	3 %
Foro	10 %
Informe	5 %
Investigación legal	5 %
Foro	10 %
Wiki	15 %
presentación grupal	10 %
Foro	10 %
Estudio de casos	2 %
Drive colaborativo	5 %
Monografía	3 %
Presentación del proyecto	15 %
<b>TOTAL</b>	<b>100 %</b>



Las actividades están en porcentaje, pero su calificación se indica, según escala de 1 a 10, y el sistema leerá el porcentaje que corresponda según sea la actividad, para la aprobación del curso se requiere alcanzar, como se dijo anteriormente, el 70% en todas las actividades, es decir, nota 7, misma que se agrega en el sistema avatar como calificación definitiva y aprobación del curso.

Como pueden ver, las actividades se distribuyen en individuales y colaborativas y su participación en todas es vital.

En los **foros** de debate se hará una evaluación analítica tomando en cuenta lo siguiente: PARTICIPACIÓN, CONTENIDO, COHERENCIA, REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA, FUNTES Y FUNDAMENTACIÓN LEGAL.

En los **trabajos colaborativos** como son wiki, presentación grupal y drive, se evaluarán los siguientes aspectos: COLABORACIÓN, CONSTRUCCIÓN HIPERTEXTUAL, USO DE HERRAMIENTAS, CREATIVIDAD, REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA, FUNTES Y FUNDAMENTACIÓN LEGAL.

En los **trabajos individuales** se toma como evaluación: PUNTUALIDAD, CONTENIDO, COHERENCIA, REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA, FUNTES Y FUNDAMENTACIÓN LEGAL.

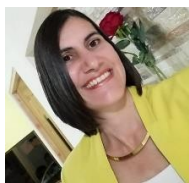
## 6. Cronograma de trabajo

Total de Semanas	TEMAS	ACTIVIDADES de los ESTUDIANTES	TIEMPOS DE LAS ACTIVIDADES VIRTUALES
1 Unidad I	Propiedad Intelectual	Elaborar un <b>Mapa Conceptual</b> , de las lectoras RN 1, RN 2 y RN 3.  <b>Foro</b> de participación y presentación.	<b>Mapa Conceptual</b> (1 semana)  <b>Foro</b> ( 1 semana)
2 Unidad I	Propiedad Industrial	Con base a las lecturas en materia de propiedad industrial el estudiante ejemplificará en <b>pizarra colaborativa</b> Aspectos conceptuales y casos reales de propiedad industrial  Cada estudiante realizará una <b>Investigación individual</b> sobre marca y comentará en el <b>Foro de</b>	Entregable mediante <b>Pizarra colaborativa</b> (1 semana)  <b>Foro sobre Marcas</b>

		<b>participación en redes sociales (FACEBOOK)</b> sobre la escogida y su trayectoria que enviarán.	<b>En redes sociales</b> (1 semana)
3 Unidad I	Derechos de Autor.	Los estudiantes participaran en el <b>foro de debate</b> sobre el tema de derechos de autor, y derechos de autor en la internet postearan videos, imágenes, entre otros relacionados al tema y debatirán lo de los demás compañeros.  Así mismo, entregarán un informe sobre el cuál es el procedimiento de inscripción de propiedad intelectual y la entidad o entidades ante las que se tramita.	<b>Foro en la plataforma</b> (1 semana)  <b>Informe entregable mediante carpeta tarea</b> (1 semana)
4 Unidad I	Normativa Nacional e Internacional.	Investigar cuál es la normativa vigente en Costa Rica en materia de propiedad intelectual, entregar un archivo con el listado de la normativa vigente y el enlace para localizar el texto completo.  Con base en los archivos, los discentes harán <b>un análisis</b> del uso de normativa nacional e internacional por medio de un <b>foro</b> .	<b>Investigación legal, entregada mediante carpeta tarea</b> (1 semana)  <b>Foro en la plataforma</b>  (2 semanas)
5 Unidad I			
6 Unidad II	Derechos Morales y patrimoniales.	Realizadas las lecturas asignadas los estudiantes expondrán ejemplos con análisis de casos mediante la confección de una <b>wiki</b> en trabajo colaborativo.	<b>Wiki</b> como trabajo colaborativo (2 semanas)
7 Unidad II			
8 Unidad III	Sociedad de la información.	Construcción de <b>presentación grupal</b> sobre la sociedad de la información.	<b>Entrega de presentación grupal</b> (1 semana)
9 Unidad III	Comercio electrónico	Mediante un <b>Foro</b> se realizarán ejemplificación de casos y procedimientos de comercio electrónico, previa investigación del tema en línea.	<b>Participación en Foro en la plataforma</b> (1 semana)

10 Unidad IV	Procedimiento de mediación y arbitraje internacional.	Los estudiantes realizarán una Investigación individual, en Instituciones o entes que resuelven los conflictos PI y el procedimiento para la solución de los mismos y realizaran un <b>estudio del caso</b> que posteriormente subirán a la plataforma para compartirlo en un foro con todos los compañeros.	Compartirlo en el foro con los compañeros (1 semana)
11 Unidad IV	Arbitraje.	En grupos, buscarán de la OMPI o la OMC un planteamiento y resolución de un conflicto de PI, y realizarán en trabajo <b>colaborativo drive</b> un análisis de dicho conflicto y de la forma en que se solucionó así como de los pasos del procedimiento empleado (tipos de arbitraje).	<b>Drive colaborativo</b> (1 semana)
12 Unidad V	Ética en Propiedad Intelectual	Ver película para análisis en materia de propiedad intelectual mediante <b>monografía</b> . JOY Fecha de estreno, enero 2016 Dirigida por David O. Russell Reparto Jennifer Lawrence, Robert De Niro, Bradley Cooper más Géneros Biografía, Drama, Comedia País EE.UU.	<b>Monografía.</b> (1 semana)
13 Todas las Unidades	Propiedad Intelectual	Cada estudiante confeccionará un <b>proyecto individual</b> (en casos excepcionales se puede trabajar en conjunto) de propiedad intelectual de autoría propia. Se realiza la entrega del proyecto de PI en una <b>presentación colaborativa en un drive para apreciación y comentarios de todos</b>  Evaluación general del curso	<b>Presentación del proyecto</b> (2 semanas)  Evaluación general del curso 3 días
14 Todas las Unidades			

## 7. Presentación de tutor



**Rocío Murillo Rojas**

Saludos estimados (as) estudiantes, mi nombre es Rocío Murillo Rojas, y les doy la más cordial bienvenida al curso, espero sea de provecho para todos nosotros.

Les comento un poco sobre mí, soy abogada y notaria graduada de la Universidad Autónoma de Centro América UACA, en el año 2003. He ejercido la profesión en oficina propia desde diciembre de ese mismo año.

Soy docente de la Universidad Técnica Nacional desde enero del 2011, en la que me impartido distintos cursos en el área de Derecho para diversas carreras, principalmente en la carrera de Comercio Exterior que ustedes están cursando.

El presente curso de Propiedad Intelectual lo he impartido desde hace 6 años, siendo un curso de los más prácticos y dinámicos en materia legal por ser la inventiva humana el eje central; por eso sé que será de mucho provecho para todos.

Estoy para servirles en este proceso.

Cordial saludo,

Rocío M.

## Bienvenidos al Curso



# CURSO DE PROPIEDAD INTELECTUAL



## UNIDAD I

Imagen el santafesibo

Docente: Rocío Murillo Rojas



DESCUBRAMOS LA IMPOTANCIA DEL INTELECTO HUMANO  
EN EL ÁMBITO DEL DERECHO

**¿Qué es propiedad Intelectual?**

Como vieron en el la guía didáctica en la Unidad I del curso, analizaremos la Propiedad Intelectual su ramas Propiedad Industrial y Derechos de Autor y lo que conlleva cada una de ellas.

La propiedad intelectual proviene de la capacidad inventiva del ser Humano, misma que no deja de asombrarnos cada día más. Hace no mucho tiempo, Benjamín Franklin y Alessandro Volta descubren, respectivamente, la electricidad de los rayos y la posibilidad de ponerlo en una pila voltaica y, pocos siglos después, el día de hoy tenemos un androide humanoide llamado Sofia creado David Hanson con la mayor tecnología artificial antes vista.

Las personas somos capaces de descubrir y crear cosas maravillosas y todas esas creaciones, sea en lo tecnológico, médico, industria o arte, poseen un valor único y como tal debe ser protegido, y es para esa protección que se crea y regula los derechos y alcances legales de protección mediante la rama del Derecho denominada Propiedad Intelectual y, mediante esta unidad, descubriremos en qué consiste.

Una vez estudiada la presente se espera que ustedes hayan adquirido las siguientes habilidades y destrezas.

**Habilidades**

- ✚ Conocer a nivel general sobre el tema de propiedad intelectual.
- ✚ Diferenciar las ramas de la Propiedad Intelectual.
- ✚ Determinar la protección de los derechos en un contexto normativo nacional e internacional.

**Destrezas**

- ✚ Aplicar las categorías legales de propiedad intelectual, mediante la normativa vigente.
- ✚ Apropiarse de conocimientos para la aplicación en la profesión de comercio exterior.
- ✚ Fundamentar los derechos derivados de la propiedad intelectual, mediante casos prácticos, determinando las implicaciones legales.

# Contenido

- Unidad I. PROPIEDAD INTELECTUAL..... 3**
- 1. 1 La propiedad Industrial.....6
  - 1.1.1 Historia del PI 6
  - 1.1.2 Aspectos que incluyen la propiedad industrial: invenciones, patentes, marcas, dibujos, modelos industriales, registro nacional de derechos de autor y conexos ..... 10
  - 1.1.3 Marco regulatorio nacional e internacional y su protección ..... 13
  - 1.1.4 Tratados suscritos por nuestro país ..... 14
- 1.2 Derechos de Autor ..... 14
  - 1.2.1 Fundamento y evolución legal en nuestro país..... 14
  - 1.2.2 Evolución histórica ..... 14
  - 1.2.3 Aspectos que incluye: obras literarias y artísticas, obras de arte, diseño arquitectónico 15
  - 1.2.4 Sujetos del derecho de autor ..... 17
  - 1.2.5 Registro nacional de derechos de autor y conexos ..... 17
- Resumen ..... 18*
- Bibliografía de la Unidad..... 18***

## *Unidad I. PROPIEDAD INTELECTUAL*

Para hablar de Propiedad Intelectual desde el punto de vista legal lo primero que tenemos que tener en consideración son las facultades o derechos Constitucionales que lo respaldan.

En la Constitución Política de Costa Rica en el apartado de Derechos y garantías individuales encontramos los siguientes artículos:

ARTÍCULO 47.-Todo autor, inventor, productor o comerciante gozará temporalmente de la propiedad exclusiva de su obra, invención, marca o nombre comercial, con arreglo a la ley.

Atribuciones de la Asamblea Legislativa:

Art 121... inc. 18) Promover el progreso de las ciencias y de las artes y asegurar por tiempo limitado, a los autores e inventores, la propiedad de sus respectivas obras e invenciones.

Por lo anterior vemos la importancia que tiene la materia para el país, su regulación y protección.

En Costa Rica el Registro Nacional Tutela, Inscribe y Protege las obras creadas a partir del intelecto.

El fin es la protección de la libertad creativa de cada individuo.

Por medio de 2 áreas que juntos forman PROPIEDAD INTELECTUAL.

1. Registro de Derechos de autor y conexos.
2. Registro de propiedad Industrial.

Rengifo García (1997) dice: “La propiedad intelectual es una disciplina normativa que protege las creaciones intelectuales provenientes de un esfuerzo o destreza humanos, dignos de reconociendo jurídico.” (1997. p. 23)

Tesis principios generales del derecho del Autor Márquez Robledo (2004) quien, en sus estudios ha citado autores como Reginfo, indica que “La propiedad intelectual es el derecho real sobre una cosa incorporal otorgando a su creador la potestad de gozar y disponer de ella.” (2004. P.p. 14-15).

## DERECHO DE AUTOR

Derecho de Autor es un término jurídico que describe cuales derechos cobijan a los creadores en virtud de obras literarias y artísticas.

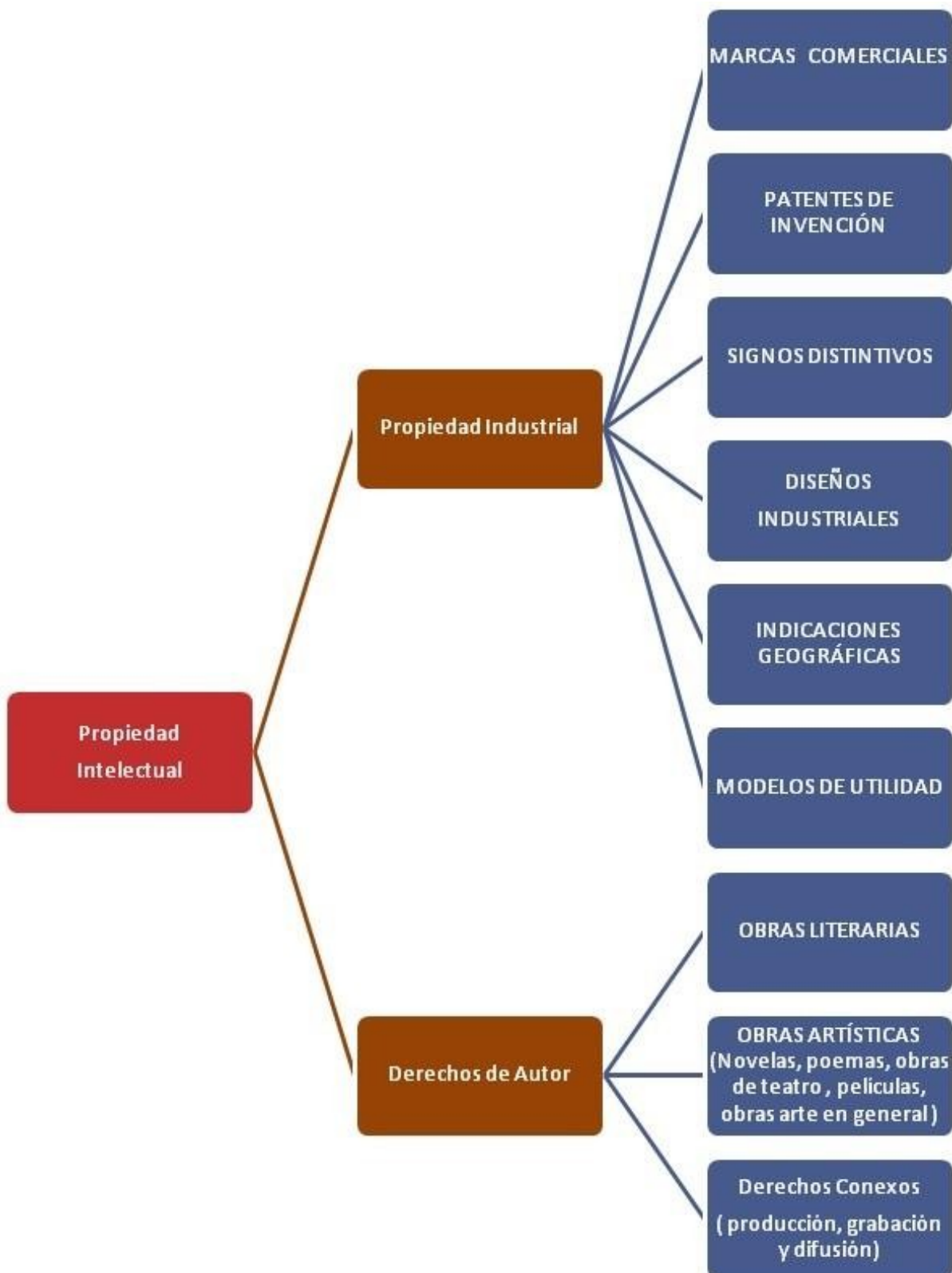
## PROPIEDAD INDUSTRIAL

Son las Invenciones, marcas y otros signos distintivos (indicaciones geográficas) Diseños industriales, modelos de utilidad.

**Su principal característica es distinguirse o diferenciarse.... Destacarse del resto de bienes y servicios.**

Con ello los dueños o titulares pretenden dar a la imagen presencia ÚNICA Y EXCLUSIVA en el pensamiento colectivo.

Adjunto encuentran una imagen de la división o clasificación de Propiedad Intelectual que iremos desarrollando en el transcurso de todo el curso.



## 1. 1 La propiedad Industrial:

### 1.1.1 Historia del PI

**Para ponernos en antecedentes conoceremos un poco de la Historia.**

## **HISTORIA**

Según fuente de la Organización Mundial de Propiedad Intelectual, OMPI, se extrae la siguiente historia sobre la materia:

En la edad antigua no existían derechos de PI, los libros se escribían a mano y no se reconocía jurídicamente hablando ningún derecho. El reconocimiento era más que todo de índole moral.

En 1450 se inventa la imprenta por Johann Gutenberg y eso provoca una revolución en la transformación de la producción y distribución de obras literarias.

- Facilita la producción masiva y
- Generaliza el acceso del público

El impresor es el que hace la mayor inversión (talleres, materiales, distribución etc.) entonces nace la inquietud de articular un documento legal para asegurar la inversión y el autor también reciba lo suyo.

Los convenios que se hicieron beneficiaban únicamente a las imprentas y así fue en Europa por casi más de un siglo normativa que duró hasta 1694 y entre 1695 y 1710 no hubo ley que regulara nada.

Los editores en 1710 en Inglaterra promovieron una ley que se llamó Statute of Anne (Estatuto de Anna- La reina) y ésta fue la **primera ley conocida sobre derechos de autor.**

Con esa ley se le introdujo el plazo de duración a los derechos de autor ya que antes podían ser indefinidos. Y Los más beneficiados ya no eran los editores sino los autores o escritores.

Para el siglo XVIII en Europa había dos corrientes una que decía que las obras deben ser protegidas por derecho natural, por el simple hecho del trabajo y de esfuerzo del autor. Y Pretendían un derecho perpetuo.

Y el argumento instrumental o utilitarista, que insistía en la utilidad práctica para incentivar la creación artística y literaria y para ello la utilidad de las patentes para incentivar descubrimientos técnicos. Teoría en la que se basaba el Estute of Anne. Este suponía o negaba que las ideas pudieran ser objeto de propiedad.

Para la época de la ilustración y con la Revolución Francesa en 1789 se realizan muchos cambios a nivel jurídico, y para 1791 que nace el Decreto Nacional y en 1793 el Decreto de la Convención se retoma el argumento del “derecho natural” y ese modelo se expandió por toda Europa Continental.

En EUA los derechos de autor o copyright tienen rango constitucional desde 1787, en el cual priva el interés público al particular y otorga los derechos por un tiempo determinado y en casos concretos. Ya que se basa en que las ideas no pueden ser objeto de apropiación o dominio como una cosa material. Y Durante casi todo el siglo XIX no se sometieron a la adhesión de ningún convenio internacional.

Situación que cambia en los primeros años del siglo XX cuando EUA pasa a ser un exportador de productos de creación y se convierte en una potente industria.

Vg.: cine, música, TV por cable.

Llegando a superar para 1997 cualquier otra venta comercial, entiéndase petróleo, automóviles, farmacia, etc.

En España, la primera orden fue en 1763 la Real Orden que concedía derechos de impresión. Pero los cambios sustanciales se dieron a 1813 con la Constitución de

Cádiz que declara el derecho de goce exclusivo a los autores por sus obras. Posteriormente derogada. La ley PI 1879 que estuvo vigente hasta 1987.

### **Agrupaciones u asociaciones**

Según los estudios realizados por la Organización de Propiedad Intelectual, la primera de ellas fue en 1777 Bureau de législation dramatique, transformado más tarde en la Société des auteurs et compositeurs dramatiques (SACD) que aún existe.

SGDL Victor Hugo Balzac para defender su obra cumbre "Les Misérables".



Imagen "Le Libraire (The Librarian)" / André Martins de Barros (b. 1942) Tomada de [autor](#)

De seguido y también siendo su fuente la OMPI veremos el desarrollo de aprobación normativa en la materia de Propiedad Intelectual.



Imagen de la OMPI



## A nivel internacional

### (Información obtenida de la OMIP)

A continuación, se esboza el listado de normativa internacional promovida, promulgada por la OMPI y ratificada por los países miembros, los 2 primeros como los más importantes para nuestros efectos:

1883 – CONVENIO DE PARÍS.

El Convenio de París para la Protección de la Propiedad Industrial. Es el primer acuerdo internacional que asegura a los creadores que sus obras intelectuales estén protegidas en otros países.

1886 – CONVENIO DE BERNA.

Fue gracias al impulso del escritor francés Víctor Hugo, y su Association littéraire et artistique internationale, que se adoptó el Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas. Su objetivo es dar a los creadores, en el plano internacional.

1891 – ARREGLO DE MADRID.

1893 – CREACIÓN DE LAS BIRPI.

Las dos secretarías encargadas de administrar los Convenios de París y Berna se fusionaron conformando la entidad precursora de la OMPI: las Oficinas Internacionales Reunidas para la Protección de la Propiedad Intelectual.

1970 – LAS BIRPI SE CONVIERTEN EN LA OMPI.

Al entrar en vigor el Convenio que establece la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.

1974 – LA OMPI INGRESA EN LAS NACIONES UNIDAS.

La OMPI ingresa en la familia de organizaciones de las Naciones Unidas (NN.UU.) en calidad de organismo especializado. Todos los Estados miembros de las NN.UU. están habilitados, aunque no obligados, a ser miembros de los organismos especializados. **Costa Rica está adscrita desde 1981.**

1978 – PUESTA EN MARCHA DEL SISTEMA PCT SISTEMA INTERNACIONAL DE PATENTES.

## 1994 – CREACIÓN DEL CAM.

Se crea en la OMPI el Centro de Arbitraje y Mediación para ofrecer servicios extrajudiciales de solución de controversias comerciales internacionales entre partes privadas.

El Sistema internacional de patentes en virtud del PCT comienza a funcionar.

## 2007 – ADOPCIÓN DE LA AGENDA PARA EL DESARROLLO.

La OMPI adoptó oficialmente su Agenda para el Desarrollo con el propósito de asegurarse la integración de la dimensión de desarrollo en todas las actividades de la Organización.

### 1.1.2 Aspectos que incluyen la propiedad industrial: invenciones, patentes, marcas, dibujos, modelos industriales, registro nacional de derechos de autor y conexos

En esta primera etapa nos enfocaremos en marcas, por ser la rama de la propiedad industrial que más aplicación tiene en la carrera de Comercio Exterior, y concatenamos la normativa nacional e internacional en un mismo cuerpo de texto.

Según la ley 7978 sobre marcas, en su artículo 1, establece que el **objeto es:**

“proteger, los derechos e intereses legítimos de los titulares de marcas y otros signos distintivos, así como los efectos reflejos de los actos de competencia desleal”.

El artículo 2 de la misma ley define, **Marca:** “Cualquier signo o combinación de signos que permita **distinguir** los **bienes o servicios** de una persona de los de otra, por considerarse éstos suficientemente **distintivos** o susceptibles de identificar los bienes o servicios a los que se apliquen frente a los de su misma especie o clase”.

Una marca posiciona un producto o servicio en el mercado, si ven al siguiente imagen nos daremos cuenta de las marcas son parte de nuestra vida cotidiana y

tiene gran importancia para la toma de decisiones de las personas al momento de adquirir algo.



Imagen wordpress.com

A la luz de la supra citada ley estudiaremos varios tipos de marcas, sean:

**Marca colectiva.**

**Marca de certificación.**

**Nombre comercial.**

**Emblema.**

**Denominación de origen.**

**Indicación geográfica.**

Asimismo, estudiaremos cuando una marca es **inadmisible**.

Aprenderemos cual es la **Duración**, el trámite de **solicitud** y **renovación**, así como la **modificación** del registro de marcas.

Es importante recalcar que según la ley de marcas artículo 25, sobre los **Derechos conferidos** por el registro; “el titular de una marca de fábrica o de comercio ya registrada **gozará del derecho exclusivo de impedir que, sin su consentimiento, terceros utilicen en el curso de operaciones comerciales, signos idénticos o similares, incluso indicaciones geográficas y denominaciones de origen, para bienes o servicios iguales o parecidos a los registrados para la marca, cuando el uso dé lugar a la probabilidad de confusión**”.

También estudiaremos la ley de Patentes, LEY 6867 Ley de Patentes de Invención, Dibujos y Modelos Industriales y Modelos de Utilidad.

Que establece en el CAPITULO I, De las invenciones Artículo 1°. El concepto de invención - Invenciones. “Invención es toda creación del intelecto humano, capaz de ser aplicada en la industria, que cumpla las condiciones de patentabilidad previstas en esta ley. Podrá ser un producto, una máquina, una herramienta o un procedimiento de fabricación y estará protegida por la patente de invención”.



Imagen de xataka.com

Ampliando de la misma ley lo que son los modelos de utilidad, que son modificaciones a patentes e inventos ya registrados pero con cambios sustanciales con nuevas formas de uso o utilidad.

Por ejemplo en la imagen vemos a la izquierda el bombillo simple o tradicional y a la derecha una modificación de una bombilla para los uso energía led. El bombillo no es un invento nuevo, pero se modifica para atender nuevas realidades o necesidades y eso es una patente nueva como modelo de utilidad.



Imagen de Juliogerrero.com

### 1.1.3 Marco regulatorio nacional e internacional y su protección

Las principales leyes a estudiar son:

Ley N° 7978. Ley de marcas y otros signos distintivos. Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica publicada en el diario oficial la Gaceta, 6 de enero del 2000.

Ley 6867. Ley de Patentes de Invención, Dibujos y Modelos Industriales y Modelos de Utilidad. Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica publicada en el diario oficial la Gaceta 55, Alcance digital 65, del 23 de marzo del 2018.

Existe mucha normativa que regula los derechos de propiedad industrial sin embargo se hace imposible estudiarlo en un solo curso.

Haremos referencia de toda la normativa existe, misma que se encuentra concentrada en la página de normativa de Costa Rica registrada en la OMPI.

### 1.1.4 Tratados suscritos por nuestro país

En cuanto a los tratados internacionales veremos, a nivel general, la Ley N° 7484 que aprueba el Adhesión de la República de Costa Rica al Convenio de París para la Protección de la Propiedad Industrial (1995).

Y el Convenio de MADRID.

## 1.2 Derechos de Autor:

### 1.2.1 Fundamento y evolución legal en nuestro país

La Ley de derechos de autor fue aprobada y publicada en Costa Rica en el año 1982.

Se había aprobado el tratado de Berna desde el año 1977.

Adhesión de Costa Rica al Convenio para la protección de los productores de fonogramas, contra la reproducción no autorizada de sus fonogramas 1980.

Posterior a eso se han aprobado varias reformas a ley y otras leyes en la protección de los derechos de autor.

### 1.2.2 Evolución histórica

En cuanto a la evolución histórica nos vamos a remitir a lo antes visto en historia, porque es ahí en la que se desarrolla y para no repetir información dada, refrésquese en el punto 1.1.1.

### 1.2.3 Aspectos que incluye: obras literarias y artísticas, obras de arte, diseño arquitectónico

A la luz de la Ley N° 6683. *Ley de derechos de autor y conexos*, analizaremos los tipos de protección, clasificación de las obras, definición y alcances de los Derechos morales y patrimoniales, así como de los Derechos conexos, mismos que deben ser ampliados por ustedes con las lecturas.

Según el artículo 1 de la Ley, sobre la **protección del derecho** de autor, indica que: “abarcará las expresiones, pero no las ideas, los procedimientos, los métodos de operación ni los conceptos matemáticos en sí”.

Los autores son los titulares de los derechos patrimoniales y morales sobre sus obras literarias o artísticas.

En el mismo cuerpo de leyes, artículo 1 La ley establece como obras:

“**Obras son:** todas las producciones en los campos literario, científico y artístico, cualquiera que sea la forma de expresión. Eso a nivel general, ya veremos con detenimiento la amplitud de concepto de obras en la clase”.

En la Unidad de Derechos de autor al amparo del mismo estudiaremos definiciones de obras, mismas explicadas y conceptualizadas en el artículo 4 de la Ley de Derechos de Autor y Derechos Conexos, que cual reza:

- a) **Obra individual:** la producida por un solo autor.
- b) **Obra en colaboración:** la producida por dos o más autores.
- c) **Obra anónima:** aquella en la cual no se menciona el nombre del autor.
- Ch) **Obra seudónima:** aquella en que el autor se presenta bajo un seudónimo que no lo identifica.
- d) **Obra inédita:** aquella que no haya sido publicada.

- e) **Obra póstuma:** aquella que no haya sido publicada durante la vida de su autor.
- f) **Obra originaria:** la creación primigenia.
- g) **Obra derivada:** aquella que resulte de la adaptación de una obra originaria, siempre que sea una creación distinta, con carácter de originalidad.
- h) **Obra colectiva:** aquella producida por un gran número de colaboradores.



Imagen de dreamstime

Usamos los derechos de autor todos los días, muchas veces sin darnos cuenta, música, libros, videos, teatro, cine, entre muchos otros. También veremos sobre la materia de Derechos de Autor los conceptos de Derecho Moral y Patrimonial que son la conexión entre el autor y su obra, Estudio de los Capítulos II y III de la Ley de Derechos de Autor.



### 1.2.4 Sujetos del derecho de autor

Autor o Autores, y los Derechos conexos, que tiene que ver con los intérpretes, actores o ejecutantes. Título II, Capítulo I de la Ley de Derechos de Autor y Derechos Conexos.

Aquí por ejemplo los Derechos que tiene una disquera como Sony sobre las canciones de los artistas o cantantes.

Universal sobre los derechos de una película, guiones, actores, vestuario, música. En una construcción de una película son cientos de Derechos de autor que se relacionan para crear una sola cosa.



Imagen de [Pinterest](#)

### 1.2.5 Registro nacional de derechos de autor y conexos

El Registro Nacional de Costa Rica es el ente encargado del registro del mismo y veremos que la manera de inscripción es muy simple y relativamente muy económica, tal como vimos en la primer parte de la Unidad el estado promueve la creación de la inventiva Humana y facilita los medios para proteger los derechos.



Imagen del Registro Nacional

## Resumen

Mediante el análisis de la unidad anterior nos hemos adentrado en el conocimiento de aspectos básicos en materia de propiedad intelectual, hemos definido sus ramas o divisiones y las principales leyes que la regulan, así como definido conceptos generales muy importantes para el desarrollo de la materia y para la aplicación en su profesión.

En las clases analizaremos con detalle cada uno de los temas.

## Bibliografía de la Unidad

Grupo Educare. (2014) *Explicación Derechos de autor* [archivo de video]

Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=eJB8mjXHue0>

Ley N° 7978. *Ley de marcas y otros signos distintivos*. Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica publicada en el diario oficial la Gaceta, 6 de enero del 2000.

Ley N° 6683. *Ley de derechos de autor y conexos*. Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica publicada en el diario oficial la Gaceta, 6 de enero del 2000.

Ley N° 6867. *Ley de Patentes de Invención, Dibujos y Modelos Industriales y Modelos de Utilidad*. Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica publicada en el diario oficial la Gaceta 55, Alcance digital 65, del 23 de marzo del 2018.

Organización Mundial de Propiedad Intelectual, OMPI (2019). *Normativa jurídica*

Recuperado de: <https://wipolex.wipo.int/es/legislation/profile/CR>

Organización Mundial de Propiedad Intelectual, OMPI (2019). *Propiedad Intelectual conceptos*. Recuperado de: <https://www.wipo.int/about-ip/es/>

Registro Nacional de Costa Rica (2019) *Propiedad Intelectual*. Recuperado de:

[http://www.registronacional.go.cr/propiedad\\_industrial/index.htm](http://www.registronacional.go.cr/propiedad_industrial/index.htm)

Reglamento N° 30233-J de *Ley de marcas y otros signos distintivos*. Poder Ejecutivo de la República de Costa Rica publicada en el diario oficial la Gaceta, 6 de enero del 2000, publicada en el diario oficial la Gaceta, 12 de octubre del 2000.

Rengifo García E. (1997) *El moderno Derecho de autor*. Universidad Externado de Colombia. Editorial Universidad Externado de Colombia, Segunda edición.

S.N. ¿Qué es Propiedad Intelectual? [archivo de video] Recuperado de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=NfLSAPHxHjA>

## **Conclusiones**

El proyecto de virtualización del curso de Propiedad Intelectual de la carrera de Comercio Exterior, de la Universidad Técnica Nacional, Sede de San Carlos, nace para solventar la necesidad de los discentes que cursan el último cuatrimestre del grado de bachillerato, quienes llevan al unísono ese curso y la práctica profesional, esta última implica que deban trasladarse a lugares lejanos de la institución, algunos incluso fuera del país; entonces impartir el curso de forma virtual permite que los estudiantes lo realicen donde quiera que estén y lograr los objetivos de aprendizaje para obtener los créditos necesarios para adquirir el título universitario.

La situación descrita es de interés para el docente y los jerarcas de la carrera, así que al proponer el proyecto de virtualización del curso de Propiedad Intelectual mostraron mucho interés y dieron el aval para desarrollarlo.

Una de las ventajas que se tienen para la implementación del proyecto es que la Universidad Técnica Nacional cuenta con la plataforma virtual, el software y el personal técnico de apoyo.

La plataforma seleccionada es Moodle para la creación de clases virtuales, la cual es de fácil y libre acceso para profesores y estudiantes, siendo ideal para adjuntar materiales, documentos, videos, imágenes, asignar tareas; la plataforma posee medios o formas de comunicación interna, provee de espacios para realizar trabajo colaborativos como foros, wikis, drive, entre otros, todo lo anterior permite un buen desarrollo del proceso de aprendizaje significativo, pudiendo implementar las estrategias andragógicas necesarias para que se adquieran los conocimientos.

El tiempo estimado para confeccionar el proyecto completo es adecuado, la propuesta es implementar el curso de Propiedad Intelectual de manera virtual en el primer cuatrimestre del 2021, modalidad que será bien recibida por los discentes y con la evaluación que se realice, se espera sea un éxito, para su aplicación en años venideros en beneficio de todas las partes involucradas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.