

Promover el espíritu innovador a través de la tecnología

•Francisco Moctezuma y Verónica Velasco

Con el fin de complementar la formación académica e impulsar la creatividad de sus estudiantes, la carrera de Ingeniería en Computación organizó el 2 de septiembre en el Auditorio M. en I. Claudio Carl Merrifield Castro, la conferencia *Innovación y su vínculo con la propiedad intelectual* impartida por los egresados Javier Escobar López y Luis Ángel Vázquez Pérez, en el marco del 40 aniversario de la Facultad.

Durante el evento, definieron a la invención como la materialización de una idea original y a la innovación como el motor transformador que brinda solución a un problema y en lo sucesivo, genera ingresos. Señalaron la necesidad de investigar, diseñar el prototipo y elaborar el producto, además de efectuar el trámite legal y redacción de la patente para distribuirlo posteriormente.



Luis Ángel Vázquez Pérez mencionó los requisitos para obtener una patente.



En la conferencia mostraron el funcionamiento del tablero multisensorial.

En cuanto a la propiedad intelectual explicaron su división en dos: derechos de autor, adquiridos desde el momento en el que surge una idea y se inscribe en el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR); y la propiedad industrial, donde se incluyen creaciones como modelos de utilidad, patentes y diseños industriales, la cual se asienta en el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI).

“Es necesario cumplir con los requerimientos de innovación, capacidad inventiva y habilidad industrial. No se pueden patentar las ideas o marcas, únicamente se obtiene su registro”, mencionó Escobar López.

Por su parte, Vázquez Pérez aconsejó a los alumnos realizar este trámite para proteger sus trabajos y no se los adjudiquen otras personas, ni se haga mal uso de ellos. “Dura 20

años y cuando se registra hay derechos patrimoniales (retribución financiera) y morales (reconocimiento legal que preserva el vínculo del autor con su obra)”, recalcó.

Asimismo, los universitarios integrantes de la empresa social BAUM Technology, platicaron sobre su teclado multisensorial para dispositivos móviles (en proceso de patente), con el cual los niños que tienen discapacidad intelectual adquieren habilidades y conocimientos de manera interactiva a través de colores y aromas.

Sumado a ello, en el Auditorio de la DUACyD se transmitió la película de ciencia ficción *Transcendence* a estudiantes de distintas ingenierías, con el objetivo de motivarlos a materializar su esfuerzo en proyectos cuyos elementos en común sean la computación y la inteligencia artificial.