



UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO

PROGRAMA DE ESTUDIO DE LICENCIATURA

PRAXIS MES XXI

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: LEGISLACIÓN INFORMÁTICA.

FECHA DE ELABORACIÓN: ENERO 2005

ÁREA DEL PLAN DE ESTUDIOS: AS () AC () APOBL (X) APOPT ()
ASIGNATURA INTEGRADORA ()

CLAVE: 556024

ASIGNATURA ANTECEDENTE: NINGUNA
CLAVE NOMBRE

HORAS DE APRENDIZAJE A LA SEMANA		
CON DOCENTE	INDEPENDIENTES	TOTAL
4	3	7

CRÉDITOS: 6.6

TOTAL DE HORAS – CLASE POR ASIGNATURA: 105

OBJETIVO GENERAL

El estudiante analizará los principios básicos de la ciencia jurídica, a través del estudio de regulaciones jurídicas existentes y propuestas, con el fin de valorar su impacto en la informática.

ÍNDICE DE UNIDADES

- 1.- Introducción a la legislación informática.
- 2.- Derechos de autor.
- 3.- Contratos informáticos.
- 4.- Delitos informáticos.

NÚMERO Y NOMBRE DE LA UNIDAD: 1. Introducción a la informática.		HORAS: 15	
OBJETIVO DE LA UNIDAD: El estudiante caracterizará el derecho informático, así como su definición y clasificación, con el fin de explicar sus principios básicos.			
TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCIÓN *	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	
		Con Docente	Independientes**
<ol style="list-style-type: none"> 1. Informática Jurídica. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Orígenes y evolución. 1.2. Nociones y conceptos. 1.3. Clasificación. 2. Derecho de la Informática. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Antecedentes y conceptos. 2.2. Fuentes 2.3. Política Informática. 2.4. Legislación Informática. 3. Vertientes de la Informática Jurídica. <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Informática Jurídica Documentaria. 3.2. Principales características. 3.3. Esquemas de representación documentaria. 3.4. Problemas a nivel gramatical. 3.5. Instrumentos lingüísticos. 4. Informática Jurídica de control y gestión. <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Administración pública. 4.2. Órganos jurisdiccionales. 4.3. Despachos y notarias. 5. Sistemas expertos legales. <ol style="list-style-type: none"> 5.1. Toma de decisiones. 5.2. Educación. 5.3. Investigación. 5.4. Previsión. 5.5. Redacción. 	<p>Exposición del profesor (Estrategia de Recepción).</p> <p>Exposición por parte de los estudiantes (Estrategia Interpersonal).</p> <p>Discusión en el grupo (Estrategia de Proceso de Grupo).</p>	<p>Debatir en el grupo a cerca de las implicaciones jurídicas en la informática con un caso práctico.</p>	<p>El alumno realizará un resumen después de investigar en las leyes mexicanas acerca de alguna regulación vinculada a la informática.</p>

ESCENARIOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN	RECURSOS DIDÁCTICOS Y/ O SOFTWARE
<ul style="list-style-type: none"> • Aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo de Investigación • Exposiciones • Participación en Discusiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Derecho Informático • Presentaciones en computadora. • Pizarrón.

NÚMERO Y NOMBRE DE LA UNIDAD:**HORAS: 15**

2.- Derechos de autor.

OBJETIVO DE LA UNIDAD:

El estudiante distinguirá las disposiciones jurídicas para la protección de los programas de cómputo que rigen actualmente, para contrarrestar los problemas de piratería.

TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCIÓN *	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	
		Con Docente	Independientes**
1. Introducción. 2. Protección jurídica de los programas de computación. 2.1. Principales implicaciones. 2.2. Régimen jurídico aplicable. 2.2.1. La vía civil y mercantil. 2.2.2. La vía penal. 2.2.3. Propiedad industrial. 2.2.4. Propiedad literaria y artística. 2.3. Situación internacional 2.4. Situación nacional. 2.5. Tendencias actuales de protección. 2.6. Informe global de piratería de programas de cómputo. 2.7. Puntos finales a considerar. 3. Protección jurídica de los nombres de dominio.	Exposición del profesor (Estrategia de Recepción). Exposición por parte de los estudiantes (Estrategia Interpersonal). Discusión en el grupo (Estrategia de Proceso de Grupo).	Debatir en el grupo un caso donde este involucrada la piratería.	Elaborar un ensayo en torno a las implicaciones legales y sociales con el uso de piratería.

ESCENARIOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN	RECURSOS DIDÁCTICOS Y/ O SOFTWARE
<ul style="list-style-type: none"> Aula. 	Trabajo de Investigación Exposiciones Participación en Discusiones	Derecho Informático Presentaciones en computadora. Pizarrón.

NÚMERO Y NOMBRE DE LA UNIDAD: 3.- Contratos informáticos.		HORAS: 9	
OBJETIVO DE LA UNIDAD: El estudiante examinará el cuerpo de las diferentes partes de que consta un contrato o convenio informático, con el fin de elaborarlos correctamente.			
TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCIÓN *	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	
		Con Docente	Independientes**
1. Introducción. 2. Antecedentes y evolución. 3. Clasificación de los bienes, suministros, programas y servicios informáticos. 3.1. Bienes informáticos. 3.2. Suministros informáticos. 3.3. Servicios informáticos. 4. Telemática y redes. 5. Caracteres particulares de los contratos informáticos. 5.1. Redacción. 5.2. Elementos específicos. 5.3. Naturaleza jurídica. 5.4. Análisis específico de los contratos sobre bienes informáticos. 5.4.1. Fraudes en la comercialización de equipos de cómputo. 6. Partes en los contratos informáticos. 6.1. Proveedores. 6.2. Usuarios. 7. Clasificación de los contratos informáticos. 7.1. Genérica. 7.1.1. Compraventa. 7.1.2. Arrendamiento. 7.1.3. Arrendamiento con opción a compra. 7.1.4. Prestación de servicios informáticos. 7.2. De acuerdo con el objeto. 7.3. Por grupos. 7.4. Relativos a Internet. 8. Etapas de los contratos informáticos. 8.1. Relaciones precontractuales. 8.2. Relaciones contractuales. 9. Licitaciones. 9.1. Propuesta técnica. 9.2. Propuesta económica.	Exposición del profesor (Estrategia de Recepción). Exposición por parte de los estudiantes (Estrategia Interpersonal). Discusión en el grupo (Estrategia de Proceso de Grupo).	Analizar en el grupo alguna de las propuestas de contrato, para clarificar las partes que debe tener el contrato. Prepara en equipo una licitación en equipo aplicando los conceptos aprendidos con anterioridad	En equipos diseñar un contrato para desarrollar un sistema a una empresa. Entrar a la página de compra-net y ver el procedimiento para realizar una licitación.

ESCENARIOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN	RECURSOS DIDÁCTICOS Y/ O SOFTWARE
<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="233 305 344 329">• Aula.	Trabajo de Investigación Exposiciones Participación en Discusiones	Derecho Informático Presentaciones en computadora. Pizarrón.

NÚMERO Y NOMBRE DE LA UNIDAD: 4.- Delitos informáticos. **HORAS: 9**

OBJETIVO DE LA UNIDAD:
El estudiante aplicará las disposiciones jurídicas, para la protección de los delitos informáticos.

TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCIÓN *	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	
		Con Docente	Independientes**
<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción. 2. Concepto. 3. Características. 4. Clasificación. <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Como instrumento o medio. 4.2. Como fin u objetivo. 5. Tipos de ataques contra los sistemas de información. <ol style="list-style-type: none"> 5.1. Clasificación de las Naciones Unidas. 5.2. Otros autores. 5.3. Otras clasificaciones. 6. La naturaleza del riesgo. 7. La necesidad de uniformar el Derecho Penal 8. A nivel internacional. 9. Formas de control. <ol style="list-style-type: none"> 9.1. Preventivo. 9.2. Correctivo. 10. Situación internacional. <ol style="list-style-type: none"> 10.1. Propuesta técnica. 10.2. Propuesta económica. 	<p>Exposición del profesor (Estrategia de Recepción).</p> <p>Exposición por parte de los estudiantes (Estrategia Interpersonal).</p> <p>Discusión en el grupo (Estrategia de Proceso de Grupo).</p>	<p>Debatir en el grupo sobre los diferentes delitos informáticos y elaborar alguna conclusión.</p>	<p>Consultar en la web sobre algunos delitos informáticos y realizar un resumen ejecutivo del que tu juzgues más importante.</p>

ESCENARIOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN	RECURSOS DIDÁCTICOS Y/ O SOFTWARE
<ul style="list-style-type: none"> • Aula. 	<p>Trabajo de Investigación Exposiciones Participación en Discusiones</p>	<p>Derecho Informático Presentaciones en computadora. Pizarrón.</p>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BÁSICA:

- Derecho Informático, Julio Téllez Valdés, tercera edición, Mc Graw Hill, ISBN: 970-10-4306-5, Año 2003
- Manual de Derecho Informático 6ª. Edición. Migue Ángel Davara Rodríguez. Editorial Aranzadi. ISBN: 8497677374, España:1997.

COMPLEMENTARIA:

- <http://apuntes.rincondelvago.com/legislacion-informatica.html>
- Biblioteca Jurídica Virtual, www.bibliojuridica.org/estlib/resulib.htm
- Alfa-Redi: RDI, Alfa - Redi: Revista de Derecho Informático, www.alfa-redi.org/ - 32k - 17 Ene 2005
- Informática Jurídica y Derecho Informático, www.informatica-juridica.com
- Derecho Informático de Autor ¿Qué es el Derecho Informático? , www.biblioweb.dgsca.unam.mx/derecho/principal.htm
- [IP Security Protocol](#)
- [Seguridad en Cómputo de la UNAM](#)
- [The IETF Security Area](#)
- [Seguridad en Internet-2 USA](#)
- [Security on Virginia Tech](#)
- [Código Penal Federal](#)
- www.cudi.edu.mx
- <http://www.informatica-juridica.com/legislacion/>
-



**DIRECCIÓN ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE DISEÑO Y EVALUACIÓN CURRICULAR
PRAXIS MES XXI**

ASIGNATURA: LEGISLACIÓN INFORMÁTICA

CLAVE: 556024

PERFIL DOCENTE							
NIVEL DE ESCOLARIDAD	PROFESIÓN	EXPERIENCIA PROFESIONAL			EXPERIENCIA DOCENTE		
		ÁREA	ACTIVIDADES	AÑOS	NIVEL EDUCATIVO	ASIGNATURAS	AÑOS Y/O SEMESTRES
De preferencia con maestría en informática con especialidad en derecho informático	Abogado	Derecho informático		2	Maestría	Derecho e informática	2
Maestría en Sistemas Informáticos, Administración de Tecnologías de Información Ciencias Computacionales	Sistemas Computacionales, Ingeniero en Sistemas	Seguridad y Legislación Informática		2	Maestría		

OTROS CONOCIMIENTOS DESEABLES:

Líder de proyectos y conocer la legislación nacional e internacional en legislación informática.