



<p>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p>   <p>UNIDAD ACADÉMICA</p> <p>PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:</p> <p>DERECHO INFORMÁTICO</p>	DES:	Facultad de Derecho
	Programa académico	Licenciatura en Derecho
	Tipo de materia (Obli/Opta):	Optativa
	Clave de la materia:	LD9170
	Semestre:	Noveno y Decimo
	Área en plan de estudios (B, P y E):	Optativa
	Total de horas por semana:	5
	<i>Teoría: Presencial o Virtual</i>	3
	<i>Laboratorio o Taller:</i>	0
	<i>Prácticas:</i>	0
	<i>Trabajo extra-clase:</i>	2
	Créditos Totales:	5
	Total de horas semestre (x 16 sem.):	80
	Fecha de actualización:	Enero 2024
	<i>Prerrequisito (s):</i>	Ninguna

DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA Y/O UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Esta unidad de aprendizaje tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes una comprensión sólida de los conceptos fundamentales del derecho informático. A través de una combinación de teoría, ejemplos prácticos y análisis de casos, los estudiantes desarrollarán habilidades y conocimientos esenciales para abordar casos de litigio en el ámbito informático.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

Defensoría Jurídica: se refiere a las habilidades y conocimientos necesarios para representar y defender los intereses de individuos o entidades en el ámbito del litigio en el sector privado. Esto incluye la preparación y presentación de casos ante tribunales, la negociación y mediación en disputas legales, y el manejo eficiente de procedimientos judiciales. Requiere un profundo entendimiento de las leyes y normativas aplicables, así como habilidades en argumentación, razonamiento jurídico y técnicas de litigación.

- Procedimientos judiciales
- Jurisprudencia
- Técnicas de litigio
- Derecho de la especialidad
- **B4 Transformación digital.** Transforma la cultura digital en la sociedad, en las organizaciones e instituciones educativas para aprovechar al máximo el potencial de las tecnologías y herramientas digitales; propiciar su uso responsable y ético que estimule la creatividad, innovación, la comunicación efectiva y el trabajo colaborativo e interdisciplinar

en la solución de problemas de la sociedad digital; promoviendo la privacidad y la seguridad, así como el respeto a los derechos de autor y la propiedad intelectual.

OTRAS COMPETENCIAS A LAS QUE SE CONTRIBUYE CON EL DESARROLLO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE/CURSO:

- Negociación
- Habilidades de oratoria
- Argumentación

DOMINIOS	OBJETOS DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> • Procedimientos judiciales • Jurisprudencia • Técnicas de litigio • Derecho de la especialidad • Argumentación • Objetividad • Pensamiento divergente • B4.1 Desarrolla habilidades digitales de forma crítica que impacten positivamente en la vida cotidiana y en 	<p>Aprendizaje I. Introducción a la Contratación Informática.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Introducción. b. Concepto c. Objeto de la contratación informática d. Tipos de contratos informáticos e. Crítica al contrato informático. (contrato de adhesión.) f. Diferencia entre contrato informático y contratación electrónica. g. Cuerpos legales que regulan la contratación informática. 	<p>Valora la importancia de la contratación informática.</p> <p>Identifica las características del objeto de la contratación informática</p> <p>Reconoce la diferencia entre contratos informáticos y la contratación electrónica.</p> <p>Reconoce los cuerpos legales aplicables a los contratos informáticos.</p>	<p>Expositivo. Seminarios.</p>	<p>Reportes de lecturas.</p> <p>Participación en clases.</p> <p>Investigaciones.</p> <p>Micro mapas conceptuales.</p> <p>Síntesis.</p> <p>Exposiciones.</p>

<p>las organizaciones e instituciones para la comunicación efectiva en entornos digitales.</p>				
<ul style="list-style-type: none"> ● Argumentación ● Objetividad ● Pensamiento divergente 	<p>Objeto de aprendizaje II.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Introducción. b. Cláusulas generales en los contratos informáticos. <ul style="list-style-type: none"> a. De responsabilidad b. Pacto de garantía c. Jurisdicción. c. Clausulas Especiales en los contratos informáticos. d. Clausulas Esenciales en los contratos informáticos. 	<p>Reconoce la importancia del conocimiento de las cláusulas en los contratos informáticos.</p> <p>Identifica las cláusulas generales, esenciales y especiales en los contratos informáticos.</p>	<p>Expositivo. Seminarios.</p>	<p>Reportes de lecturas. Participación en clases. Investigaciones. Micro mapas conceptuales. Síntesis. Exposiciones.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Argumentación ● Objetividad ● Pensamiento divergente 	<p>Objeto de aprendizaje III.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Introducción. b. Contrato de compraventa de equipo (hardware) <ul style="list-style-type: none"> a. Obligaciones del proveedor b. Obligaciones del 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce la importancia de la contratación informática en materia de compraventa de software. - Conoce la importancia de la contratación informática en 	<p>Expositivo. Seminarios.</p>	<p>Reportes de lecturas. Participación en clases. Investigaciones. Micro mapas conceptuales. Síntesis. Exposiciones.</p>

	<p>adquiriente</p> <p>c. Contrato de compraventa de software</p> <p>a. Obligaciones del proveedor</p> <p>b. Obligaciones del adquiriente</p>	<p>materia de compraventa de hardware.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Argumentación • Objetividad • Pensamiento divergente 	<p>Objeto de aprendizaje IV. El contrato de Arrendamiento de Software y Hardware.</p> <p>a. Introducción</p> <p>b. Evolución</p> <p>c. Concepto</p> <p>d. Modalidades</p> <p>e. Obligaciones de las partes</p>	<p>Reconoce la importancia de la contratación informática en materia de Arrendamiento financiero de software.</p> <p>Reconoce la importancia de la contratación informática en materia de arrendamiento financiero de hardware</p>	<p>Expositivo. Seminarios.</p>	<p>Reportes de lecturas.</p> <p>Participación en clases.</p> <p>Investigaciones.</p> <p>Micro mapas conceptuales.</p> <p>Síntesis.</p> <p>Exposiciones.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Argumentación • Objetividad • Pensamiento divergente • B4.2 Utiliza de forma responsable las tecnologías de la información, 	<p>Objeto de aprendizaje V Contratación sobre mantenimiento de Software y Hardware</p> <p>a. concepto</p> <p>b. caracteres</p> <p>c. naturaleza jurídica</p> <p>d. tipos de contratos de mantenimiento</p> <p>e. obligaciones de las partes</p>	<p>Reconoce la importancia de la contratación informática en materia de mantenimiento de software.</p> <p>Reconoce la importancia de la contratación informática en materia de mantenimiento de hardware</p>	<p>Expositivo. Seminarios.</p>	<p>Reportes de lecturas.</p> <p>Participación en clases.</p> <p>Investigaciones.</p> <p>Micro mapas conceptuales.</p> <p>Síntesis.</p> <p>Exposiciones.</p>

<p>comunicación, conocimiento y aprendizaje (TICCA), en el proceso de construcción de saberes y el desarrollo de proyectos sociales innovadores en el ámbito digital.</p>				
<ul style="list-style-type: none"> ● Argumentación ● Objetividad ● Pensamiento divergente 	<p>Objeto de aprendizaje VI El contrato de Arrendamiento simple de Software y Hardware.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Introducción b) Evolución c) Concepto d) Modalidades e) Obligaciones de las partes 	<p>Reconoce la contratación informática en materia de Arrendamiento simple de software. Reconoce la contratación informática en materia de arrendamiento simple de hardware</p>	<p>Expositivo. Seminarios.</p>	<p>Reportes de lecturas. Participación en clases. Investigaciones. Micro mapas conceptuales. Síntesis. Exposiciones.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Argumentación ● Objetividad ● Pensamiento divergente 	<p>El contrato de Comodato de Software y Hardware.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Introducción b. Evolución c. Concepto d. Modalidades e. Obligaciones de las partes 	<p>Reconoce la contratación informática en materia de comodato de software. Reconoce la contratación informática en materia de comodato financiero de hardware</p>	<p>Expositivo. Seminarios.</p>	<p>Reportes de lecturas. Participación en clases. Investigaciones. Micro mapas conceptuales. Síntesis. Exposiciones.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Procedimientos judiciales • Jurisprudencia • Técnicas de litigio • Derecho de la especialidad 	<p>Objeto de aprendizaje VII</p> <p>Protección jurídica del software y hardware.</p> <p>a. Protección jurídica en México</p> <p>b. Protección jurídica internacional</p> <p>c. Tratados internacionales.</p>	<p>Reconoce la importancia de la protección jurídica del software y hardware</p> <p>Identifica los tratados internacionales en materia de protección de software y hardware. derecho social naciente.</p> <p>Identifica la relevancia de las Instituciones especiales.</p>	<p>Expositivo. Seminarios.</p>	<p>Reportes de lecturas.</p> <p>Participación en clases.</p> <p>Investigaciones.</p> <p>Micro mapas conceptuales.</p> <p>Síntesis.</p> <p>Exposiciones.</p>
--	---	--	--------------------------------	---

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
<p>TELLEZ, VALDEZ, Julio. Derecho Informático, Editorial UNAM, México,</p> <p>TELLEZ, VALDEZ, Julio. Derecho Informático, Editorial UNAM, México</p> <p>TORRES, MEDINA, Rodolfo. Consideraciones del contrato electrónico. México, Ed. _____.</p>	<p>Criterios:</p> <p>Asistencia y puntualidad.</p> <p>Actividades integradoras.</p> <p>Trabajo en equipo.</p> <p>Trabajo integrador final. (Tesina)</p> <p>Los criterios de ponderación serán acordados en la academia.</p>

CRONOGRAMA DEL AVANCE PROGRAMÁTICA

Objetos de Estudio	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
OBJETO DE ESTUDIO 1																
OBJETO DE ESTUDIO 2																

