

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE CHIHUAHUA**



UNIDAD ACADÉMICA

**PROGRAMA ANALÍTICO DE
LA UNIDAD DE
APRENDIZAJE:**

DELITOS CIBERNETICOS

| | |
|---|-----------------------------------|
| DES: | Facultad de Derecho |
| Programa académico | Licenciatura en Ciencias Forenses |
| Tipo de materia (Obli/Opta): | Optativa |
| Clave de la materia: | OCF805 |
| Semestre: | Octavo - Noveno |
| 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: | Marzo 2024 |
| <i>Prerrequisito (s):</i> | Ninguna |

DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA Y/O UNIDAD DE APRENDIZAJE:

La importancia de conocer y comprender los delitos informáticos en la era digital en la que vivimos, sus antecedentes, elementos, el marco jurídico, y la manera de persecución, involucrando el uso de tecnología y sistemas informáticos.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

Evaluar la información documental y digital, en entornos reales o virtuales con herramientas tecnológicas y de comunicación, mediante técnicas de investigación para la reconstrucción de hechos o estimación de amenazas.

Competencias Básica

- Conocimiento de Metodologías de investigación.
- Análisis de Información.
- Búsqueda de la objetividad científica.
- Conocimiento de las ciencias jurídicas.

B1 Excelencia y Desarrollo Humano. Promueve el desarrollo humano integral con resultados tangibles obtenidos en la formación de profesionales con conciencia ética y solidaria, pensamiento crítico y creativo, así como una capacidad innovadora, productiva y emprendedora en el marco de la innovación y pertinencia social, con matices éticos y de valores, que desde su particularidad cultural le permitan respetar la diversidad, promover la inclusión, valorar la interculturalidad.

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.

Competencia Profesional

- Trabajo en equipo.
- Procuración de Justicia.
- Ofrecimiento de pruebas.

| DOMINIOS Y/O DESEMPEÑOS | OBJETOS DE ESTUDIO Y CONTENIDOS | RESULTADOS DE APRENDIZAJE | METODOLOGÍA (Estrategias, recursos didácticos, secuencias didácticas...) | EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO |
|---|--|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de Metodologías de investigación. • Análisis de Información. • Búsqueda de la objetividad Científica. • Conocimiento de las Ciencias Jurídicas. <p>B1.1 Desarrolla el pensamiento crítico a partir de la libertad, el análisis, la reflexión y la argumentación.</p> <p>B4.1 Desarrolla habilidades digitales de forma crítica que impacten</p> | <p style="text-align: center;">OBJETO DE APRENDIZAJE I DELITOS INFORMÁTICOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción al Derecho Digital. 2. Antecedentes, Concepto, Clasificación y Sujetos del delito. 3. Delitos Informáticos reconocidos por la ONU y tipificados en la norma local. 4. Policía Cibernética, ciberseguridad y ciberinteligencia. 5. Marco Jurídico Nacional e Internacional. 6. Retos de la evidencia digital en México. | <p>Al aprender sobre delitos informáticos, estarán contribuyendo a la lucha contra la ciberdelincuencia . Podrán ayudar a identificar y prevenir amenazas cibernéticas, lo que es esencial en un mundo cada vez más conectado.</p> <p>El estudio de los delitos informáticos desarrollará sus habilidades críticas, como el pensamiento analítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en problemas (ABP). • Estudio de casos. • Método de proyectos. • Seminarios • Philips 66 • Expositivo • Conferencias • Método Socrático • Método Heurístico | <ul style="list-style-type: none"> • Reportes de lectura • Participación en clase • Portafolio de evidencias. • Micro-investigación • Mapas conceptuales • Protocolos de investigación • Diario de clase • Presentaciones en Power Point • Resúmenes • Síntesis • Exposición • Representaciones. |

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| <p>positivamente en la vida cotidiana y en las organizaciones e instituciones para la comunicación efectiva en entornos digitales.</p> | | <p>informadas. Aprender sobre delitos informáticos y ciberseguridad, brindará conocimientos que pueden aplicar en su vida personal y profesional, y también les permitirá contribuir a la protección de la sociedad en un mundo digital en constante evolución.</p> | | |
|--|--|---|--|--|

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de Metodologías de investigación • Análisis de Información. • Búsqueda de la objetividad Científica. • Conocimiento de las Ciencias Jurídicas. <p>B1.1 Desarrolla el pensamiento crítico a partir de la libertad, el análisis, la reflexión y la argumentación.</p> | <p style="text-align: center;">OBJETO DE APRENDIZAJE II INTRODUCCIÓN AL DERECHO DIGITAL</p> | <p>Conocer las bases del derecho digital, el cual abarca las leyes y regulaciones que rigen el mundo en línea, desde la privacidad de datos hasta la ciberseguridad y la propiedad intelectual, estando al tanto de los derechos y obligaciones de la sociedad digital en la que vivimos.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en problemas (ABP). • Estudio de casos. • Método de proyectos. • Seminarios • Philips 66 • Expositivo • Conferencias • Método Socrático • Método Heurístico | <ul style="list-style-type: none"> • Reportes de lectura • Participación en clase • Portafolio de evidencias. • Micro-investigación • Mapas conceptuales • Protocolos de investigación • Diario de clase • Presentaciones en Power Point • Resúmenes • Síntesis • Exposición • Representaciones. |
|--|--|---|--|--|

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de Metodologías de investigación. • Análisis de Información. • Búsqueda de la objetividad Científica. • Conocimiento de las Ciencias Jurídicas. <p>B1.1 Desarrolla el pensamiento crítico a partir de la libertad, el análisis, la reflexión y la argumentación.</p> | <p>OBJETO DE APRENDIZAJE III ANTECEDENTES, CONCEPTO, CLASIFICACIÓN Y SUJETOS DEL DELITO</p> | <p>En la sección siguiente, se procurará entregar una descripción de los antecedentes históricos de las primeras actividades delictivas utilizando equipos informáticos en el mundo, así como los inicios de su debida regulación normativa.</p> <p>Conociendo el concepto básico de delito informático y las partes de dicho acto criminal.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en problemas (ABP). • Estudio de casos. • Método de proyectos. • Seminarios • Philips 66 • Expositivo • Conferencias • Método Socrático • Método Heurístico | <ul style="list-style-type: none"> • Reportes de lectura • Participación en clase • Portafolio de evidencias. • Micro-investigación • Mapas conceptuales • Protocolos de investigación • Diario de clase • Presentaciones en Power Point • Resúmenes • Síntesis • Exposición • Representaciones. |
|---|--|--|--|--|

| | | | | |
|---|---|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de Metodologías de investigación. • Análisis de Información. • Búsqueda de la objetividad Científica. • Conocimiento de las Ciencias Jurídicas. <p>B1.4 Desarrolla una conciencia ética y solidaria, enfocada a valores de honestidad, igualdad, solidaridad y responsabilidad social.</p> <p>B4.2 Desarrolla una conciencia ética y solidaria, enfocada a valores de honestidad, igualdad,</p> | <p style="text-align: center;">OBJETO DE APRENDIZAJE IV DELITOS INFORMÁTICOS RECONOCIDOS POR LA ONU Y LOS TIPIFICADOS EN LA NORMA LOCAL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Descripción delictiva ONU y EUROPOL 2. Código Penal del Estado de Chihuahua. | <p>Análisis de los temas selectos de las funciones sustantivas de la Policía Cibernética en la entidad, y las autoridades que la ejercen, así como de las medidas básicas para protección de ataques informáticos.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en problemas (ABP). • Estudio de casos. • Método de proyectos. • Seminarios • Philips 66 • Expositivo • Conferencias • Método Socrático • Método Heurístico | <ul style="list-style-type: none"> • Reportes de lectura • Participación en clase • Portafolio de evidencias. • Micro-investigación • Mapas conceptuales • Protocolos de investigación • Diario de clase • Presentaciones en Power Point • Resúmenes • Síntesis • Exposición • Representaciones. |
|---|---|--|--|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| solidaridad y responsabilidad social | | | | |
|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de Metodologías de investigación. • Análisis de Información. • Búsqueda de la objetividad Científica. • Conocimiento de las Ciencias Jurídicas. <p>B1.1 Desarrolla el pensamiento crítico a partir de la libertad, el análisis, la reflexión y la argumentación</p> <p>B1.8 Adopta una conciencia crítica en función de su crecimiento</p> | <p style="text-align: center;">OBJETO DE APRENDIZAJE V POLICÍA, CIBERSEGURIDAD Y CIBERINTELIGENCIA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Modelo Homologado de Policía Cibernética. 2. Conceptos básicos de ciberseguridad y la ciberinteligencia | <p>Estudio dogmático de los delitos informáticos en lo particular, tanto de los reconocidos en el ámbito internacional como los señalados en la legislación local.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en problemas (ABP). • Estudio de casos. • Método de proyectos. • Seminarios • Philips 66 • Expositivo • Conferencias • Método Socrático • Método Heurístico | <ul style="list-style-type: none"> • Reportes de lectura • Participación en clase • Portafolio de evidencias. • Micro-investigación • Mapas conceptuales • Protocolos de investigación • Diario de clase • Presentaciones en Power Point • Resúmenes • Síntesis • Exposición • Represent |
|--|---|--|--|--|

| | | | | |
|---|--|--|--|---------|
| personal y profesional continuo, desde la flexibilidad, adaptación y apertura al entorno cambiante. | | | | aciones |
|---|--|--|--|---------|

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de Metodologías de investigación. • Análisis de Información. • Búsqueda de la objetividad Científica. • Conocimiento de las Ciencias Jurídicas. <p>B1.1 Desarrolla el pensamiento crítico a partir de la libertad, el análisis, la reflexión y la argumentación.</p> | <p>OBJETO DE APRENDIZAJE VI MARCO JURÍDICO NACIONAL E INTERNACIONAL</p> | <p>Estudio de la colaboración nacional e internacional entre autoridades para la procuración de justicia en materia de delitos informáticos.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en problemas (ABP). • Estudio de casos. • Método de proyectos. • Seminarios • Philips 66 • Expositivo • Conferencias • Método Socrático • Método Heurístico | <ul style="list-style-type: none"> • Reportes de lectura • Participación en clase • Portafolio de evidencias. • Micro-investigación • Mapas conceptuales • Protocolos de investigación • Diario de clase • Presentaciones en Power Point |
|---|--|--|--|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> • Resúmenes • Síntesis • Exposición • Representaciones. |
|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|---|--|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de Metodologías de investigación. • Análisis de Información. • Búsqueda de la objetividad Científica. • Conocimiento de las Ciencias Jurídicas. | <p align="center">OBJETO DE APRENDIZAJE VII RETOS DE LA EVIDENCIA DIGITAL EN MÉXICO</p> | <p>Se concluirá el curso con las reflexiones sobre los retos y el futuro de la evidencia en un delito informático a base de las</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en problemas (ABP). • Estudio de casos. • Método de proyectos. • Seminarios • Philips 66 • Expositivo • Conferencias • Método Socrático • Método Heurístico | <ul style="list-style-type: none"> • Reportes de lectura • Participación en clase • Portafolio de evidencias. • Micro-investigación • Mapas conceptuales • Protocolos de investigación • Diario de clase • Presentaciones en Power Point • Resúmenes |
|---|--|---|--|---|

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> • Síntesis • Exposición • Representaciones. |
|--|--|--|--|---|

| FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas) | EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos) |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía básica: <p>Dávora Rodríguez, Miguel Ángel. “Análisis de la Ley de Fraude Informático”, Revista de Derecho de la UNAM, 1990.</p> <p>–Hence, Olivier. Leyes y Negocios en Internet, México, McGraw-Hill, Sociedad Internet, 1996.</p> <p>–Mir Puig, S (Comp). Delincuencia informática, Promociones y Publicaciones Universitarias Barcelona, 1992.</p> <p>–Téllez Valdés, Julio. Derecho Informático, México, McGraw-Hill 1996.</p> <p>–Téllez Valdés, Julio. Los delitos informáticos, situación en México, Informática y Derecho N° 9, 10 y 11, UNED, Centro Regional de Extremadura, Mérida, 1996.</p> <p>–12° Congreso de las Naciones Unidas sobre Prevención del Delito y Justicia Penal.</p> <p>https://mexico.justia.com/derecho-penal/delitos-informaticos/</p> | <p>. Criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puntualidad y asistencia • Reporte de lecturas • Trabajo en equipos • Reconocimientos parciales • Actividades integradoras • Reconocimiento integrador final • Reporte sobre problemas socioculturales de su entorno • Trabajo integrador final. <p>Los criterios de ponderación serán acordados en academia.</p> |

