

<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p>  <p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p> <p style="text-align: center;">PROGRAMA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:</p> <p style="text-align: center;">LEGISLACIÓN DE LA INFORMÁTICA</p>	DES:	INGENIERÍA
	Programa Educativo	Ingeniería en Sistemas Computacionales en Hardware
	Tipo de materia (Obli/Opta):	Obligatoria
	Clave de la materia:	519
	Semestre:	Sexto
	Área en plan de estudios (G, E):	Ciencias Sociales y Humanidades
	Total de horas por semana:	3
	<i>Teoría: Presencial o Virtual</i>	3
	<i>Laboratorio o Taller:</i>	0
	<i>Prácticas:</i>	0
	<i>Trabajo extra-clase:</i>	0
	Créditos Totales:	3
	Total de horas semestre (x 16 sem):	48
	<i>Fecha de actualización:</i>	Enero 2023
	<i>Prerrequisito (s):</i>	Derecho Social
<i>Realizado por:</i>	Comité de Rediseño Curricular	

Propósito del curso:

Proporcionar conocimientos de normatividad jurídica y de políticas nacionales e internacionales para una adecuada ubicación de los bienes y servicios informáticos en su entorno social; estudio y análisis de las leyes nacionales que regulan los procesos y sistemas informáticos aplicables en el desarrollo y ejecución en el campo laboral.

Al final del curso el estudiante:

Que el alumno conozca y aplique normatividades del derecho informático en el ejercicio de su profesión.

DOMINIOS (Se toman de las competencias)	OBJETOS DE ESTUDIO (Contenidos necesarios para desarrollar cada uno de los dominios)	RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Se plantean de los dominios y contenidos)	METODOLOGÍA (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	EVIDENCIAS (Productos tangibles que permiten valorar los resultados de aprendizaje)
<p>Básicas.</p> <p>Comunicación.</p> <p>Descripción: Utiliza diversos lenguajes y fuentes de información para comunicarse efectivamente acorde a la situación y al contexto comunicativo.</p> <p>Dominio: Supera los obstáculos comunicativos en los</p>	<p>UNIDAD I: CONSIDERACIONES LEGALES.</p> <p>1.1. Concepto de Norma</p> <p>1.2. Tipos de Norma</p> <p>1.3. Concepto de derecho</p> <p>1.4. Clasificación del derecho</p> <p>1.5. Concepto de Ley</p> <p>1.6. Creación de la Leyes</p>	<p>Define los conceptos básicos de Derecho, Norma y Ley, así como sus orígenes y procesos y órganos de creación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura. • Lectura Comentada • Expositiva • Materiales Gráficos: artículos, libros, • Cañón • Pizarrón 	<ul style="list-style-type: none"> • Tareas de Investigación • Prácticas de Laboratorio • Exposiciones

intercambios de conversación.	1.7. Proceso Legislativo 1.8. Ubicación del derecho con otras Ciencias			
<p>Sociocultural.</p> <p>Descripción:</p> <p>Actúa como promotor de cambio en su entorno, demostrando responsabilidad social y ética hacia la interculturalidad y multiculturalidad para fortalecer la cultura del país, el desarrollo humano y la sustentabilidad.</p> <p>Dominio:</p> <p>Se reconoce como un ser individual y autónomo con características propias, inmerso en una sociedad compleja en continuo movimiento.</p>	<p>UNIDAD II: NORMATIVA INFORMATICA Y ACCESO A LA INFORMACION EN MÉXICO.</p> <p>2.1. Introducción. 2.2. Antecedentes en México. 2.3. Disposiciones Constitucionales del Sistema Informático y Acceso a la Información (Garantía Individuales)</p>	<p>Describe los antecedentes y regulación legal nacional en torno a la materia informática.</p>		
<p>Solución de problemas.</p> <p>Descripción:</p> <p>Contribuye a la solución de problemas del contexto con compromiso ético; empleando el pensamiento crítico y complejo, en un marco de trabajo colaborativo.</p> <p>Dominio:</p> <p>Adapta críticamente sus propios conceptos y comportamientos a normas, ambientes y situaciones cambiantes.</p>	<p>UNIDAD III: LEGISLACION INFORMATICA Y LEYES QUE REGULAN PROCESOS INFORMATICOS.</p> <p>3.1. El Código de Comercio 3.2. Ley General de Instituciones de Crédito. 3.3. Ley Federal de Protección al Consumidor. 3.4. Código Civil Federal. 3.5. Ley de Propiedad Industrial y Ley de Derechos de Autor. 3.6. Código Penal Federal. 3.7. Delitos Informáticos</p>	<p>Describe los diferentes dispositivos legales que regulan la materia informática, así como el estudio de los casos e hipótesis que se pueden presentar en el ejercicio profesional de la materia desde el punto de vista legal. Casos Prácticos ejemplificativos, en la informática.</p>		

	<p>3.8. Ley Federal y General de Transparencia y Acceso a la Información Pública.</p> <p>3.9. Delitos informáticos</p> <p>3.10. Ley Federal de Telecomunicaciones.</p> <p>3.11. Norma Oficial Mexicana</p> <p>3.12. Norma Mexicana.</p>			
<p>Trabajo en Grupo y liderazgo.</p> <p>Descripción. Interactúa en grupos inter, multi y transdisciplinarios de forma colaborativa para compartir conocimientos y experiencias de aprendizajes que contribuyan a la solución de problemas; componentes y coordina la toma de decisiones que inspiran a los demás al logro de las metas de desarrollo personal y social.</p> <p>Dominio: Interactúa con diversas personas que muestran características y formas de pensar diferentes, privilegiando el dialogo en la solución de conflictos.</p>	<p>UNIDAD IV: SOCIEDADES MERCANTILES.</p> <p>4.1. Persona moral</p> <p>4.2. Sociedad Anonima</p> <p>4.3. Sociedad de Responsabilidad Limitada</p> <p>4.4. Sociedad de Responsabilidad Ilimitada</p>	<p>Permite conocer al alumno los diferentes tipos de Sociedades que regula la ley así como las diferencias entre una y otra</p>		
	<p>UNIDAD V: INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL.</p>			

	5.1 . Marcas y Patentes 5.2 Propiedad Intelectual 3.13. Registro de Marca y Patentes			
--	--	--	--	--

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
<p>Rodríguez Davora y Miguel Ángel (1993) <i>Derecho Informático</i>. Editorial Aranzadi S.A., Pamplona.</p> <p>Herederero Higuera, Manuel. (1994). <i>Legislación Informática</i>. Biblioteca de textos legales, Madrid.</p> <p>Morant Rama y J. Luis. (1994). "<i>Seguridad y Protección de la Información</i>". Editorial Centro de estudios Ramón Areces S.A., Madrid.</p> <p>Código de Comercio.</p> <p>Ley General de Instituciones de Crédito.</p> <p>Código Penal Federal.</p> <p>Código Civil Federal</p> <p>NOM</p>	<p>Se toma en cuenta para integrar calificaciones parciales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discusión Individual y por equipo, tareas, lo cual otorga un valor del 20% • 3 Exámenes parciales escritos donde se evalúan conocimientos, comprensión y aplicación con un valor de 80% cada uno. <p>La acreditación del curso se integra por promedio de las 3 calificaciones parciales.</p>

CRONOGRAMA

Objetos de estudio	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
UNIDAD I: CONSIDERACIONES LEGALES.																
UNIDAD II: LOS DERECHOS HUMANOS.																
UNIDAD III: AUDITORÍA INFORMÁTICA.																
UNIDAD IV: IMPACTO SOCIAL DE LA INFORMÁTICA.																
UNIDAD V: INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL.																