


<p style="text-align: center;"><b>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</b></p> <p><b>PROGRAMA ANALITICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Derecho Informático</b></p>	<b>DES:</b>	<b>INGENIERÍA</b>
	<b>Programa Educativo</b>	Ingeniería en Ciencias De La Computación
	<b>Tipo de materia (Obli/Opta):</b>	Obligatoria
	<b>Clave de la materia:</b>	CS680
	<b>Semestre:</b>	Sexto
	<b>Área en plan de estudios (G, E):</b>	
	<b>Total de horas por semana:</b>	2
	<i>Teoría: Presencial o Virtual</i>	2
	<i>Laboratorio o Taller:</i>	0
	<i>Prácticas:</i>	0
	<i>Trabajo extra-clase:</i>	0
	<b>Créditos Totales:</b>	2
	<b>Total de horas semestre (x 16 sem):</b>	32
	<i>Fecha de actualización:</i>	Febrero 2023
	<i>Prerrequisito (s):</i>	
<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.

<b>DOMINIOS</b> (Se toman de las competencias)	<b>OBJETOS DE ESTUDIO</b> (Contenidos necesarios para desarrollar cada uno de los dominios)	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b> (Se plantean de los dominios y contenidos)	<b>METODOLOGÍA</b> (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	<b>EVIDENCIAS</b> (Productos tangibles que permiten valorar los resultados de aprendizaje)
<p><b>Básicas.</b></p> <p><b>Comunicación.</b></p> <p><b>Descripción:</b> Utiliza diversos lenguajes y fuentes de información para comunicarse efectivamente acorde a la situación y al contexto comunicativo.</p> <p><b>Dominio:</b> Supera los obstáculos comunicativos en los</p>	<p><b>UNIDAD I: CONSIDERACIONES LEGALES.</b></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"> <li>• Lectura.</li> <li>• Lectura Comentada</li> <li>• Expositiva</li> <li>• Materiales Gráficos: artículos, libros, Cañón</li> <li>• Pizarrón</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tareas de Investigación</li> <li>• Prácticas de Laboratorio</li> <li>• Exposiciones</li> </ul>

intercambios de conversación.	1.7. Proceso Legislativo 1.8. Ubicación del derecho con otras Ciencias			
<p><b>Sociocultural.</b></p> <p><b>Descripción:</b></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><b>Dominio:</b></p> <p>Se reconoce como un ser individual y autónomo con características propias, inmerso en una sociedad compleja en continuo movimiento.</p>	<p><b>UNIDAD II: NORMATIVA INFORMATICA Y ACCESO A LA INFORMACION EN MÉXICO.</b></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><b>Solución de problemas.</b></p> <p><b>Descripción:</b></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><b>Dominio:</b></p> <p>Adapta críticamente sus propios conceptos y comportamientos a normas, ambientes y situaciones cambiantes.</p>	<p><b>UNIDAD III: LEGISLACION INFORMATICA Y LEYES QUE REGULAN PROCESOS INFORMATICOS.</b></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><b>Trabajo en Grupo y liderazgo.</b></p> <p><b>Descripción.</b> 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><b>Dominio:</b> Interactúa con diversas personas que muestran características y formas de pensar diferentes, privilegiando el dialogo en la solución de conflictos.</p>	<p><b>UNIDAD IV: SOCIEDADES MERCANTILES.</b></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><b>UNIDAD V: INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL.</b></p>			

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

<b>FUENTES DE INFORMACIÓN</b> (Bibliografía, direcciones electrónicas)	<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b> (Criterios, ponderación e instrumentos)
<p>Rodríguez Davora y Miguel Ángel (1993) <b><i>Derecho Informático</i></b>. Editorial Aranzadi S.A., Pamplona.</p> <p>Herederero Higuera, Manuel. (1994). <b><i>Legislación Informática</i></b>. 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"> <li>• Discusión Individual y por equipo, tareas, lo cual otorga un valor del 20%</li> <li>• 3 Exámenes parciales escritos donde se evalúan conocimientos, comprensión y aplicación con un valor de 80% cada uno.</li> </ul> <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.																