

1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura :	Taller de Legislación Informática
Carrera :	Ingeniería Informática
Clave de la asignatura :	IFR-1024
SATCA ¹	2-1-3

2.- PRESENTACIÓN

Caracterización de la asignatura.

Las nuevas tecnologías de información y comunicación permean en todas las áreas del quehacer humano y el derecho no puede ser la excepción, por lo que se hace necesario que los estudiantes de la Ingeniería en Informática desarrollen habilidades y actitudes que les permitan investigar, analizar y discutir para proponer soluciones a problemas y necesidades de índole jurídica que impacten en el ámbito de las nuevas tecnologías de comunicación.

Esta asignatura aporta al perfil del Ingeniero en Informática la capacidad para conocer, interpretar y proponer la aplicación de la legislación vigente en nuestro país e internacional relativa a las nuevas tecnologías de información y comunicación, su inclusión en el sexto semestre de la trayectoria escolar obedece a la necesidad de que el educando haya adquirido ya los conocimientos previos necesarios relacionados con las tecnologías de comunicación e información, para estar en oportunidad de identificar, investigar, analizar y discutir los problemas jurídicos que involucran el uso de dichas tecnologías.

Intención didáctica.

La asignatura de “Taller de Legislación Informática” consta de seis unidades, en la primera unidad denominada “Introducción al derecho”, se abordan temas sobre conceptos básicos fundamentales, así como las diversas normas de comportamiento social en los cuales se desarrolla el ser humano, esto con la intención de lograr que el alumno ubique la asignatura dentro de su contexto profesional.

En la unidad número dos “El derecho y la informática”, se establece como su nombre lo indica, las interrelaciones que existen entre el derecho y la informática, y como se han modificado esta con las nuevas tecnologías de información y comunicación, analizando sus principales vertientes: la informática jurídica y el derecho informático.

La unidad número tres se denomina “Derecho de la información y de los datos personales”, es incluida esta unidad debido a que el tratamiento del fenómeno de la información por parte del derecho es un problema complejo, esto por la naturaleza inmaterial de la información, por lo que se analizarán los problemas de su sistematización. Otro punto importante de unidad es el análisis de la normatividad constitucional relativa a las garantías individuales.

En la unidad número cuatro, se revisará el derecho de la propiedad intelectual relacionada con las nuevas tecnologías de la información y comunicación, así como sus principales implicaciones y sus posibles soluciones, siendo entre ellas la criptografía, que pretende lograr un control más efectivo en los programa; se analizarán las generalidades de la propiedad industrial y los derechos de autor.

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

Continuando con el programa en la unidad cinco “Los contratos informáticos”, se abordan los elementos propios y característicos de los contratos en general, así como de los contratos informáticos en particular, las partes en los contratos y los contratos como apoyo ante el surgimiento de fraudes en la comercialización de tecnologías de la información y comunicación.

La unidad seis “Delitos informáticos” cierra la asignatura realizando un análisis y estudio comparativo de los diversos códigos penales de los Estados que conforman la República Mexicana, para estar en oportunidad de ubicar los diversos tipos penales en cuestiones de delitos informáticos.

Se sugiere que en las actividades prácticas que se realicen, se fomente el desarrollo de habilidades de análisis, investigación y trabajo en equipo. Es conveniente procurar que al realizar las investigaciones se lleven a cabo de conformidad con normatividad vigente, a fin de actualizar los conocimientos adquiridos en el aula con lo que se está llevando a cabo en la práctica.

La lista de actividades de aprendizaje no es exhaustiva, se sugieren sólo las necesarias para hacer el aprendizaje más significativo. Las investigaciones deberán realizarse como una actividad extra clase y al iniciar el trabajo en el aula, se retroalimentarán los resultados obtenidos, La finalidad es que el estudiante aprenda a buscar e interpretar leyes que rigen las nuevas tecnologías de comunicación e información, además se debe procurar que el estudiante analice su entorno y reconozca la aplicación de la legislación vigente en las distintas organizaciones con las que tenga contacto.

En las actividades de aprendizaje sugeridas, se busca la consolidación de las competencias a partir de experiencias concretas; asimismo, se propone que el alumno investigue los conceptos, los analice y a partir de ello, formule sus propios constructos, apoyado en el diseño de casos prácticos en los cuales los estudiantes interpreten leyes para la solución de los mismos.

Con el objeto de fomentar la conducta ética y moral, se recomienda propiciar que el alumno asuma una actitud profesional, tome conciencia de la necesidad de ampliar sus conocimientos y desarrolle hábitos de trabajo. De igual manera, durante el curso se requiere fomentar la práctica de las capacidades de análisis, interpretación y síntesis, así como desarrollar la curiosidad, puntualidad, entusiasmo, interés, la flexibilidad y la autonomía.

En el transcurso de las actividades programadas es muy importante que el estudiante aprenda a valorar las actividades que lleva a cabo y entienda que está construyendo su hacer futuro y en consecuencia actúe de una manera profesional; de igual manera, aprecie la importancia del conocimiento y los hábitos de trabajo; desarrolle la precisión y la curiosidad, la puntualidad, el entusiasmo y el interés, la tenacidad, la flexibilidad y la autonomía.

Es necesario que el profesor ponga atención y cuidado en estos aspectos en el desarrollo de las actividades de aprendizaje de esta asignatura.

3.- COMPETENCIAS A DESARROLLAR

<p>Competencias específicas:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Ser capaz de aplicar la normatividad legal vigente en el ejercicio de la actividad profesional del Ingeniero en Informática.	<p>Competencias genéricas:</p> <p><u>Competencias instrumentales</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Capacidad de análisis y síntesis.• Comunicación oral y escrita en su propia lengua.• Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas).• Solución de problemas.• Toma de decisiones. <p><u>Competencias interpersonales</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Habilidades interpersonales.• Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas.• Capacidad crítica y autocrítica• Compromiso ético.• Trabajo en equipo. <p><u>Competencias sistémicas</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.• Capacidad de aprender.• Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones.• Iniciativa y espíritu emprendedor.• Búsqueda del logro.	
--	---	--

4.- HISTORIA DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
<p>Instituto Tecnológico de Saltillo del 5 al 9 de octubre de 2009.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Apizaco, Cerro Azul, Chetumal, Ciudad Juárez, Ciudad Madero, Superior de Coahuila de Zaragoza, Colima, Comitancillo, Conkal, Durango, El Llano de Aguascalientes, El Salto, Superior de Fresnillo, Huejutla, Superior de Lerdo, Linares, Los Mochis, Mexicali, Morelia, Oaxaca, Superior del Occidente del Estado de Hidalgo, Ocotlán, Orizaba, Piedras Negras, Pinotepa, Saltillo, San Luis Potosí, Tapachula, Tijuana, Torreón, Tuxtepec, Superior de Valladolid, Valle del Guadiana, Superior de Zacapoaxtla y Zacatecas.</p>	<p>Reunión Nacional de Diseño e Innovación Curricular para el Desarrollo y Formación de Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería Informática.</p>
<p>Desarrollo de Programas en Competencias Profesionales por los Institutos Tecnológicos del 12 de octubre de 2009 al 19 de febrero de 2010.</p>	<p>Academias de Ingeniería Informática de los Institutos Tecnológicos de: Superior de Coahuila de Zaragoza y Superior del Occidente del Estado de Hidalgo.</p>	<p>Elaboración del programa de estudio propuesto en la Reunión Nacional de Diseño Curricular de la Carrera de Ingeniería Informática.</p>
<p>Instituto Tecnológico Superior de Poza Rica del 22 al 26 de febrero de 2010.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Apizaco, Cerro Azul, Chetumal, Ciudad Juárez, Ciudad Madero, Superior de Coahuila de Zaragoza, Colima, Comitancillo, Conkal, Durango, El Llano de Aguascalientes, El Salto, Superior de Fresnillo, Huejutla, Superior de Lerdo, Los Mochis, Mexicali, Morelia, Oaxaca, Superior del Occidente del Estado de Hidalgo, Ocotlán, Orizaba, Piedras Negras, Pinotepa, Saltillo, San Luis Potosí, Tapachula, Tijuana, Torreón, Tuxtepec, Superior de Valladolid, Valle del Guadiana, Superior de Zacapoaxtla y Zacatecas.</p>	<p>Reunión Nacional de Consolidación de los Programas en Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería Informática.</p>

5.- OBJETIVO GENERAL DEL CURSO

Ser capaz de manipular la normatividad legal vigente en el ejercicio de la actividad profesional del Ingeniero en Informática.

6.- COMPETENCIAS PREVIAS

- Análisis crítico y reflexivo del actuar ético en su entorno inmediato y contexto social y profesional.
- Aplicar herramientas metodológicas de investigación en la elaboración de escritos académicos.
- Desarrollo de la investigación documental en temáticas de su área.
- Autonomía en la adquisición y construcción de conocimientos que fortalezcan su desarrollo profesional.
- Conoce, identifica y aplica los elementos administrativos que le permitirán ubicarse y desempeñarse de manera efectiva en un contexto informático.
- Utilizar técnicas y herramientas en la evaluación de la diferentes áreas relacionadas con la informática en las organizaciones.

7.- TEMARIO

Unidad	Temas	Subtemas
1.	Introducción al derecho	1.1. Concepto y propósito del derecho. 1.2. Normas jurídicas, morales y sociales. Semejanzas y Diferencias. 1.3. Fuentes del derecho. 1.4. Clasificación del derecho.
2.	El derecho y la informática	2.1. La sociedad de la información. 2.2. Derecho informático. 2.3. Orígenes, concepto y clasificación del derecho informático. 2.4. Informática jurídica.
3.	Derecho de la información y de los datos personales	3.1. El derecho de la información. 3.2. Los problemas de su sistematización. 3.3. El régimen jurídico de la información en México. 3.4. Marco constitucional. 3.5. Libertad de expresión. 3.6. Derecho de petición. 3.7. Las telecomunicaciones.
4.	El derecho de la propiedad intelectual y las nuevas tecnologías de la información y comunicación	4.1. Protección jurídica de los programas de cómputo. 4.2. Implicaciones. 4.3. Criptografía. 4.4. Propiedad industrial y derechos de autor(Marcas, Patentes, Copyright, Copylelf). 4.5. Normatividad internacional.
5.	Los contratos informáticos	5.1. Concepto y elementos. 5.2. Clasificación de los contratos informáticos. 5.3. Características particulares de los contratos informáticos.

		5.4. Partes de los contratos informáticos. 5.5. Fraudes en la comercialización de tecnologías de información y comunicación.
6.	Delitos informáticos	6.1. Concepto y características. 6.2. Clasificación de delitos informáticos. 6.3. Normatividad nacional. 6.4. Normatividad internacional.

8.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

El docente debe:

- Propiciar actividades de búsqueda, selección y análisis de información en distintas fuentes.
- Propiciar el uso de las nuevas tecnologías en el desarrollo de los contenidos de la asignatura.
- Fomentar actividades grupales que propicien la comunicación, el intercambio argumentado de ideas, la reflexión, la integración y la colaboración de y entre los estudiantes.
- Propiciar, en el estudiante, el desarrollo de actividades intelectuales de inducción-deducción y análisis-síntesis.
- Desarrollar actividades de aprendizaje que propicien la aplicación de los temas que se van aprendiendo en el desarrollo de la asignatura.
- Relacionar los contenidos de esta asignatura con las demás del plan de estudios para desarrollar una visión interdisciplinaria en el estudiante.

9.- SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación debe ser continua y en la cual se pondrá especial énfasis en:

- Presentación del portafolio de evidencias, que incluyan actividades elaboradas en clase y extraclase.
- Participación activa.
- Exámenes escritos.
- Trabajo en equipo
- Investigaciones
- Identificación y análisis de casos
- Reportes escritos sobre actividades didácticas.
- Elaboración de mapas mentales y/o conceptuales.

10.- UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1: Introducción al derecho

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Reconocer la importancia del derecho y sus implicaciones en la vida cotidiana diferenciándolo de otras normas de conducta social. Para estar en oportunidad de ubicar las sanciones correspondientes a cada una.	<ul style="list-style-type: none">• Realizar una investigación individual de 5 conceptos de Derecho, analizando de acuerdo al concepto investigado, ¿cual podrá ser el propósito del derecho?• Elaborar por equipo de 3 personas, un cuadro comparativo de las diferencias esenciales entre las normas jurídicas, las normas sociales o convencionalismos sociales, las normas morales y las normas religiosas, señalando un ejemplo de cada tipo de norma, así como la sanción en que incurre el individuo si viola cada una de las referidas normas.• Dividir al salón en dos grandes grupos con la finalidad de representar el proceso legislativo en México.• Con la actividad anterior realizar una conclusión escrita individualmente.

Unidad 2: El derecho y la informática

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Conocer las características del derecho informático, incluyendo su definición y clasificación. Distinguir la relación que existe entre el derecho y la informática.	<ul style="list-style-type: none">• Elaborar un cuadro comparativo entre la informática jurídica documentaria, de control y gestión y metadocumentaria.• Presentar un ensayo de manera individual, sobre el enfoque prospectivo del uso de las computadoras en la actualidad, tomando una postura personal crítica respecto de los aspectos positivos y las implicaciones negativas que pueden existir en un futuro inmediato.• Por parejas buscar en periódicos nacionales

	y locales o en revistas especializadas en cuestiones relativas al derecho informático, realizando los comentarios personales correspondientes.
--	--

Unidad 3: Derecho de la información y de los datos personales

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Reconocer la importancia de proteger jurídicamente los datos personales. Identificar la regulación jurídica a nivel nacional e internacional acerca del acceso a la información y protección de datos personales.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar mapa mental sobre el régimen jurídico de la información en México. • Realizar lectura del artículo 16 Constitucional, para posteriormente presentar en una plenaria los comentarios personales, en el sentido si realmente se aplica este artículo en nuestro país.

Unidad 4: El derecho de la propiedad intelectual y las nuevas tecnologías de la información y comunicación

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Conocer la necesidad de legislar al respecto de los programas de cómputo debido a los problemas que genera su creación.	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualiza de manera personal lo que entiendes por programa de cómputo. • Realiza una investigación para determinar en qué otras áreas del Derecho se emplea la criptografía. • Diseña trípticos sobre la propiedad industrial.

Unidad 5: Los contratos informáticos

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Describir las generalidades de los contratos informáticos en cuanto a su redacción, elementos y naturaleza jurídica.	<ul style="list-style-type: none"> • Compara un contrato informático con un contrato tradicional, estableciendo sus diferencias y similitudes. • Elaborar un contrato con sus características esenciales referente a la compra-venta de un producto o servicio informático. • Elaborar un cartel sobre los fraudes en la comercialización de tecnología de información y comunicación.

Unidad 6: Delitos informáticos

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Identificar y conocer el concepto de delito informático y sus características. Conocer los tipos de clasificación de los delitos informáticos. Distinguir la legislación actual vigente en cuanto a delitos informáticos en	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar cinco conceptos de delitos informáticos. Señalar sus diferencias y semejanzas, y comentar en el salón de clases. • Realizar un mapa mental sobre la clasificación de los delitos informáticos.

nuestro país.

- Elaborar diapositivas sobre la legislación penal vigente en la República Mexicana.
- En plenaria generar propuestas sobre la necesidad de legislar al respecto de los delitos informáticos actuales y emergentes no tipificados por la ley.

11.- FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Téllez Valdés, Julio., *Derecho informático*, ed. Mc Graw Hill.2004
2. López Ayllón, Sergio., *Panorama del derecho Mexicano, Derecho de la Información*, Ed. Mc Graw Hill. 1997.
3. Constitución política de los Estados Unidos Mexicanos actualizada.
4. Códigos Penales de los Estados actualizados.
5. VI Campaña de Seguridad en la red.- <http://www.seguridadenlared.org>.
6. Delitos Informaticos.com.- <http://www.delitosinformaticos.com>.
7. Asociación de Internautas.- <http://seguridad.internautas.org>.
8. Opinión virtual.com.- <http://www.opinionvirtual.com>.
9. Ingenieros en Informática.com.- <http://www.ingenieroseninformatica.org>.
10. La dirección del Congreso de la Unión. En este sitio se encuentran los diarios de debates que se puedan presentar, al igual que todas las leyes vigentes y los cambios históricos de cada artículo de la Constitución a partir de 1917. <http://www.cddhcu.gob.mx/>.
11. Existe un sitio de investigaciones jurídicas de la UNAM, es una biblioteca virtual. Se pueden bajar artículos en PDF ejemplo: Téllez Valdez Julio. *Derecho Informático*. Universidad Autónoma de México. México. 2003. Una parte está publicado totalmente.
12. <http://www.bibliojuridica.org/libros/libro.htm?l=313>.
13. Informática jurídica.- <http://www.informatica-juridica.com/>.
14. Derecho e Informática.- <http://www-derecho.unex.es/biblioteca/latderinformatico.html>.
15. Seguridad computacional.- <http://www.cem.itesm.mx/di/seguridad/articulos.html>.
16. LA TRANSICIÓN DEMOCRÁTICA EN MÉXICO, EL DERECHO A LA LIBERTAD INFORMÁTICA, Y EL DERECHO A LA INTIMIDAD.- <http://profesor.sis.uia.mx/aveleyra/comunica/privacidad/tm.html>.
17. DR. JULIO ALEJANDRO TÉLLEZ VALDÉS; COMPILACIÓN BÁSICA DE LEGISLACIÓN INFORMÁTICA A NIVEL FEDERAL EN MÉXICO. TALLER DE DERECHO INFORMÁTICO, (TIDAP 2003). <http://www.tidap.gob.mx/Presentaciones/Material%20para%20Talleres/Material%20TIDAPJulioT%E9ll, ez.pdf>.
18. Derecho tecnológico.- <http://www.derechotecnologico.com/>.
19. Diario Oficial de la Federación.- <http://www.gobernacion.gob.mx/dof/pop.php>.
20. www.delitosinformaticos.info/delitos_informaticos/definicion.html.
21. www.marcasmexico.com/contenidos/dautor.html.
22. www.maspatentes.com/pct_info.html.
23. www.copyright.com.mx.

12.- PRÁCTICAS PROPUESTAS

- Elaborar un cuadro comparativo entre la informática jurídica documentaria, de control y gestión y metadocumentaria.
- Analizar las implicaciones del artículo 16 Constitucional.
- Elaborar trípticos que informe sobre la propiedad industrial.
- Con los trípticos elaborados realizar una campaña de concientización entre los estudiantes y el personal del plantel a favor del respeto a los derechos de autor.
- Redactar un contrato informático con las características más relevantes de los mismos.

- Realizar un cuadro comparativo sobre los diversos tipos penales sobre delitos informáticos que se encuentran contenidos en los Códigos penales de los estados y sus consecuencias al ser violados.
- Desarrollar una propuesta de un proyecto de Ley considerando los pasos del proceso legislativo.