



**Programa de Estudios por Competencias
 LEGISLACION INFORMATICA**

I. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

ORGANISMO ACADÉMICO:								
FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN								
Programa Educativo: LICENCIATURA EN INFORMÁTICA ADMINISTRATIVA					Área de docencia: Academia de Derecho Social.			
Aprobación por los H.H. Consejos Académico y de Gobierno		Fecha de Revisión: 30 de Abril de 2013.		Programa elaborado por: L. en D. Ma. Isabel Reyes Sánchez LIA. Susana Leticia Salazar Benítez M.A.S.S. Norma Macedo Flores			Fecha de Elaboración: Noviembre 2012	
Clave	Horas de teoría	Horas de práctica	Total de horas	Créditos	Tipo de Unidad de Aprendizaje	Carácter de la Unidad de Aprendizaje	Núcleo de formación	Modalidad
L30003	4	2	6	10	Curso-Teórico-Práctico	Obligatoria	Básico	Distancia y Presencial
Prerrequisitos (CONOCIMIENTOS PREVIOS): NINGUNO				Unidad de Aprendizaje Antecedente: NINGUNO		Unidad de Aprendizaje Consecuente: NINGUNA		
Programas educativos en los que se imparte: LIA.								



II. PRESENTACIÓN

Derivado del gran dinamismo en el desarrollo y el uso de las llamadas Tecnologías de Información y Comunicaciones, es sumamente importante conocer el marco jurídico de actuación del profesional informático y que éste se vuelva un agente de cambio que impulse las regulaciones requeridas así como que conozca y aplique las regulaciones ya existentes en cualquier ámbito en que apliquen.

III. LINEAMIENTOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

DOCENTE	DISCENTE
<ul style="list-style-type: none">- Dar a conocer el primer día el programa, el reglamento del curso.- Planteamiento de objetivos a cubrir en cada sesión- Promover las relaciones interpersonales y el trabajo en equipo, un ambiente de respeto, armonía y productividad.- Asesorar el trabajo de la unidad de aprendizaje.- Fomentar el análisis sobre experiencias en la vida laboral.	<ul style="list-style-type: none">- Puntualidad- Contar con 80% de asistencias y acreditar evaluación práctica para presentar examen ordinario- Contar con 60% de asistencias para presentar examen extra ordinario- Contar con 30% de asistencias para presentar examen de título de suficiencia- Cumplir reglamentación de la FCA y UAEM



- **Proponer y respetar formas de evaluación**

- **Tener sentido de responsabilidad en los trabajos, entregarlos en tiempo y forma**
- **Tener sentido de integración y participación dentro del salón de clases**

IV. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Conocer y aplicar el marco regulatorio en el empleo de las tecnologías de información y comunicaciones así como en el desempeño de la función informática

V. COMPETENCIAS GENÉRICAS

Análisis y aplicación del marco regulatorio en el ámbito profesional en materia informática

VI ÁMBITOS DE DESEMPEÑO PROFESIONAL

- ❖ Organizaciones públicas y privadas,
- ❖ Desempeño libre de la profesión.

VII. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE

--



- ❖ **Salón de Clases**
- ❖ **Los medios de comunicación**
- ❖ **Las empresas u organismos en donde trabajen**

VIII. NATURALEZA DE LA COMPETENCIA

(Inicial, entrenamiento, complejidad creciente, ámbito diferenciado)

Inicial

IX. ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

UNIDAD DE COMPETENCIA I.- Introducción al estudio del Derecho: El alumno comprenderá la importancia del derecho y la relación con el entorno social, identificando el concepto de Derecho, su clasificación, garantías individuales y la organización del Estado mexicano para poder aplicarlos al campo de la informática.

UNIDAD DE COMPETENCIA II.- El Derecho y la Informática: Identificar la diferencia de la informática jurídica y el derecho informático, la importancia del uso del Internet y su relación jurídica, los medios de seguridad, así como el comercio en línea, los tipos de seguridad informática, la importancia de la protección jurídica de la creación y diseño de programas y las Instituciones normativas de la Administración Pública Federal en materia de TIC', así como el Marco normativo en TIC'S en el Estado de México.

UNIDAD DE COMPETENCIA III.- Legislación y normatividad relativa a la Información: Analizar el régimen jurídico del Derecho a la información, la garantía Constitucional a este derecho y aquellas conductas ilícitas informáticas que se derivan del uso y abuso de este derecho como medio o fin, la normatividad que fundamenta los aspectos de confidencialidad y privacidad en la información, así como las leyes de Transparencia y Acceso a la Información y la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

Secretaría de Docencia

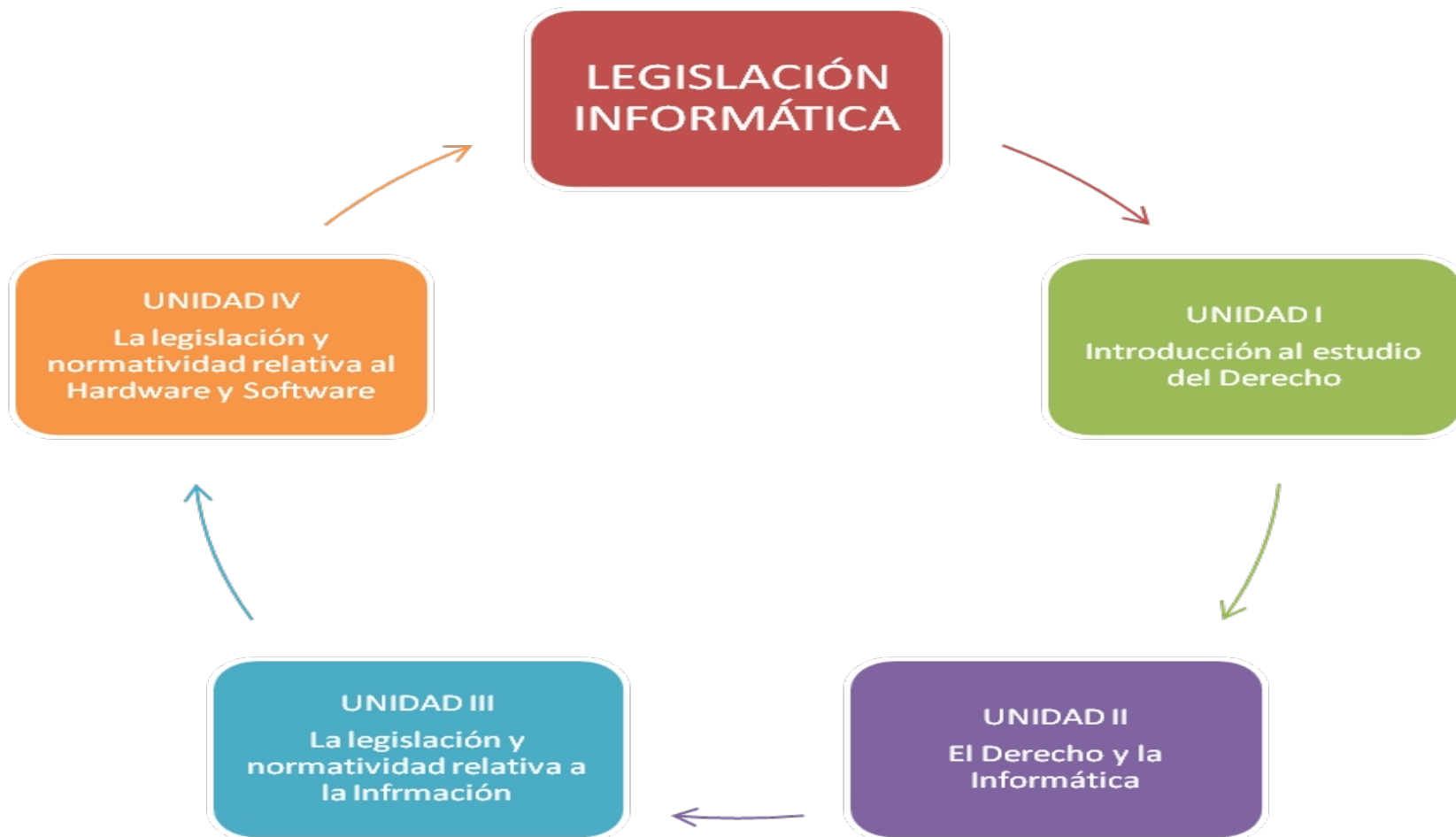
Coordinación General de Estudios Superiores

Programa Institucional de Innovación Curricular

UNIDAD DE COMPETENCIA IV.- Legislación y normatividad relativa a Hardware y Software: Analizar el régimen jurídico aplicable a la piratería y falsificación de software, al acceso no autorizado a sistemas de información, al acceso no autorizado a equipos de cómputo y telecomunicaciones, a las licencias Informáticas, los contratos informáticos, al robo de equipo, al malware y a la criptografía.



X.- SECUENCIA DIDÁCTICA





XI. DESARROLLO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

UNIDAD DE COMPETENCIA I	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes/ Valores
Identificar los principales conceptos sobre derecho	-Concepto De Derecho, finalidad y aplicación con otras disciplinas. -Fuentes formales del Derecho -Concepto de norma jurídica -Proceso de la creación de leyes. -Derecho de las personas -Concepto de Constitución. -Concepto de Derecho Constitucional -Estructura jurídica de la Administración Pública.	-Análisis -Concentración	-Mantener una actitud creativa e innovadora -Búsqueda de la eficiencia -Trabajo en equipo -Responsabilidad -Flexibilidad
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Discusión en grupo Exposición del profesor Exposición del alumno	RECURSOS REQUERIDOS Pizarrón Computadora		TIEMPO DESTINADO 16 horas



Selección de casos prácticos	Cañón	
CRITERIOS DE DESEMPEÑO I	EVIDENCIAS	
	DESEMPEÑO	PRODUCTOS
Reconocimiento de la normatividad vigente en México	Investigar e integrar información sobre el marco jurídico general aplicable en materia de derecho en relación a la Informática.	Síntesis, ensayos, cuadros sinópticos, mapas mentales

UNIDAD DE COMPETENCIA II	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes/ Valores
Identificar la relación que existe entre el derecho y la informática	<ul style="list-style-type: none"> -Relación entre informática y Derecho -Diferencia entre Derecho informático e Informática Jurídica. -Concepto de Delito -Concepto de Delitos Informático -Informática Forense. -La firma electrónica y su legislación. -La propiedad intelectual -Derechos de autor -Comercio Electrónico -Seguridad Informática. -Ingeniería Social. -Instituciones normativas de la 	<ul style="list-style-type: none"> -Análisis y síntesis -Concentración -Lectura 	<ul style="list-style-type: none"> -Mantener una actitud creativa e innovadora -Trabajo de investigación -Búsqueda de la eficiencia -Trabajo en equipo -Responsabilidad -Flexibilidad

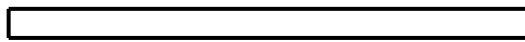


	Administración Pública Federal en materia de TIC's -Marco normativo en TIC'S en el Estado de México -Panorama de la Legislación Informática en el Mundo.		
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: -Mapas Mentales -Ejemplo Prácticos -Discusión en grupo Exposición del profesor Exposición del alumno	RECURSOS REQUERIDOS Pizarrón Computadora Cañón Copias fotostáticas de casos prácticos	TIEMPO DESTINADO 24 horas	
CRITERIOS DE DESEMPEÑO II	EVIDENCIAS		
	DESEMPEÑO	PRODUCTOS	
Conocer los conceptos de derecho que se han visto modificados debido al avance de las TICs	Integre una lista con al menos cinco casos seleccionados sobre los temas de la unidad	Reportes de Lectura con comentarios Debates	

UNIDAD DE COMPETENCIA III	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes/ Valores
	-Derecho a la Información	-Análisis	-Mantener una actitud creativa e



<p>Identificar la legislación y normatividad aplicable a la información</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Daño y Robo a datos. -Acceso no autorizado a datos. -Sociedad de la información y el conocimiento. -Hackers y Crakers -Hactivismo -Social Media. -Correo Electrónico. -Derecho a la Privacidad -Leyes de Transparencia y Acceso a la Información. -Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares. 	<p>-Concentración</p>	<p>innovadora</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estudio de casos -Búsqueda de la eficiencia -Trabajo en equipo -Responsabilidad -Flexibilidad 		
<p>ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Discusión en grupo Exposición del profesor Exposición del alumno Resolución de casos prácticos</p>	<p>RECURSOS REQUERIDOS</p> <p>Pizarrón Computadora Cañón</p>		<p>TIEMPO DESTINADO</p> <p>28 horas</p>		
<p>CRITERIOS DE DESEMPEÑO III</p>	<p style="text-align: center;">EVIDENCIAS</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td data-bbox="703 1226 1333 1347" style="text-align: center;"> <p>DESEMPEÑO</p> <p>Investigación y análisis de casos, recopilación de información, presentaciones</p> </td> <td data-bbox="1333 1226 1967 1347" style="text-align: center;"> <p>PRODUCTOS</p> <p>ensayos, debates y conclusiones Cuadros sinópticos</p> </td> </tr> </table>			<p>DESEMPEÑO</p> <p>Investigación y análisis de casos, recopilación de información, presentaciones</p>	<p>PRODUCTOS</p> <p>ensayos, debates y conclusiones Cuadros sinópticos</p>
<p>DESEMPEÑO</p> <p>Investigación y análisis de casos, recopilación de información, presentaciones</p>	<p>PRODUCTOS</p> <p>ensayos, debates y conclusiones Cuadros sinópticos</p>				





UNIDAD	DE COMPETENCIA IV	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
		Conocimientos	Habilidades	Actitudes/ Valores
	La legislación y normatividad actual relativa al hardware y software	-Piratería y falsificación de software -Acceso no autorizado a sistemas de información. -Acceso no autorizado a equipos de cómputo y telecomunicaciones. -Licencias Informáticas -Contratos Informáticos -Robo de equipo -Malware. -Criptografía.	-Análisis y síntesis -Concentración -Lectura	-Mantener una actitud creativa e innovadora -Búsqueda de la eficiencia -Trabajo en equipo -Responsabilidad -Flexibilidad
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: -Mapas Mentales -Ejemplo Prácticos -Discusión en grupo Exposición del profesor Exposición del alumno		RECURSOS REQUERIDOS Pizarrón Computadora Cañón Copias fotostáticas de casos prácticos		TIEMPO DESTINADO 28 horas
CRITERIOS DE DESEMPEÑO IV Reconocimiento de los principales conceptos de normatividad relativa al equipo y datos		EVIDENCIAS		
		DESEMPEÑO	PRODUCTOS	
		Análisis de casos, investigación, debates, trabajo en equipo	Conclusiones de mesas, ensayos, propuestas	



XII. EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

La calificación final será la obtenida del promedio de la evaluación teórica y práctica, siempre y cuando en ésta última se haya obtenido calificación mínima de 6.0. En cada parcial se hace la equivalencia correspondiente.

Evaluación Teórica, comprende:

Examen escrito: 100%

Evaluación Práctica, comprende:

Reportes de Lecturas 15%

Ensayo(s) 20%

Exposiciones en equipo 20%

Tareas de investigación 45%

ACREDITACIÓN

Para acreditar la materia se requiere:

Cumplir con el 80% mínimo de asistencias al curso

Obtener una calificación mínima de 60 puntos, como promedio, de las evaluaciones parciales en las cuales se acredite con mínimo el 60% de la evaluación práctica

XIII. REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA



UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE MEXICO

Secretaría de Docencia

Coordinación General de Estudios Superiores

Programa Institucional de Innovación Curricular

- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (2012). Miguel Carbonell, prólogo, notas y actualización. México D.F.: Editorial Porrúa
- Sánchez Espinoza Ariel, Castro Ricalde Diana, Birrichaga Gardida Diana. (2012) Avanzando hacia la sociedad de la información en México a través del uso de tecnologías de la información y la comunicación 2000 2005. Toluca, UAEM
- Carrillo Velázquez Lucia P. (2008) Sociedad del conocimiento: academia, administración, complejidad y tecnología México. UNAM
- Téllez, Valdez Julio, Derecho Informático,(2009) México: McGraw Hill.
- Novoa Monreal Eduardo. (2001) Derecho a la vida privada y libertad de información: un conflicto de derechos. México: Siglo XXI
- Tecnológico de Monterrey, Campus Estado de México(2005).Internet, columna vertebral de la sociedad de la información / Octavio Islas, Claudia Benassini, coordinadores;Miguel Angel Porrúa : H. Cámara de Diputados, LIX Legislatura

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Álvarez-Cienfuegos Suárez, (1999) J.; La defensa de la intimidad de los ciudadanos y la tecnología informática;. España.
- Azurmendi, Ana(Author). (2000) Derecho de la información . España: Ediciones Universidad de Navarra S.A -
- Erdozain, José Carlos; Derechos de Autor y Propiedad Intelectual en Internet (Práctica Jurídica); (2002) Editorial Tecnos. España.
- Heredero, Higuera Manuel, (1994). Seguridad y Protección de la Información,Madrid: Centro de Estudios Ramón Arees S.A.
- Huerta, Marcelo; Líbao Claudio; Delitos informáticos .(2000) Editorial Jurídica ConoSur. Chile.
- Pallazi, Pablo A. Delitos informáticos Editorial (2007); Buenos aires Argentina
- Peso Navarro, Emilio del. Servicios de la sociedad de la información. (2007). España: Ediciones Díaz de Santos S.A..
- Ríos Estavillo, JJ,(1997) ; Derecho e Informática en México. Informática jurídica y Derecho de la Información ; México.
- Rodríguez, Débora Miguel Angel, (2003). Derecho Informático, Pamplona: Aranzadi S.A.
- Téllez Aguilera, Abel; La protección de datos en la Unión Europea ; 2007 Editorial Edisofer. España.

REFERENCIAS EN INTERNET

- <http://www.delitosinformaticos.com>
- <http://www.edomex.gob.mx>
- <http://www.ifai.org>
- <http://www.seguridadenlared.org>
- <http://www.uaemex.mx>