



PROGRAMA DE ESTUDIOS POR COMPETENCIAS
LEGISLACIÓN INFORMÁTICA

I. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

Espacio Educativo: Facultad de Ingeniería						
Licenciatura: Ingeniería en Computación Año de aprobación por el Consejo Universitario				Área de docencia: ENTORNO SOCIAL		
Aprobación por los H.H. Consejos Académico y de Gobierno		Fecha:		Programa elaborado por: Ing. Mauricio Salinas Nava		Programa revisado por:
				Fecha de elaboración : Enero 2006		
Clave	Horas de teoría	Horas de práctica	Total de horas	Créditos	Tipo de Unidad de Aprendizaje	Núcleo de formación
L41072	2	0	2	4	Curso	Integral
Unidad de Aprendizaje Antecedente: Ninguna				Unidad de Aprendizaje Consecuente: Ninguna		
Programas educativos o espacios académicos en los que se imparte: Licenciatura en Ingeniería en Computación (Facultad. de Ingeniería, Centros Universitarios: Atlacomulco, Ecatepec, Texcoco, Valle de Chalco, Valle de México, Valle de Teotihuacán, Zumpango)						



II. PRESENTACIÓN

Una de las principales actividades que tiene que desarrollar y enfrentarse el ingeniero en computación, es el conocer a la perfección los elementos con los cuales trabajara y desarrollara la mayoría de sus actividades en su vida profesional, que es el conocimiento, de la legislación sobre los productos informáticos, así como quienes deben establecer normas o leyes que se encarguen de dicha legislación.

III. LINEAMIENTOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

DOCENTE	DISCENTE
<ul style="list-style-type: none">• Cumplir en tiempo y contenido el programa de la unidad de aprendizaje.• Estar presente en el horario establecido en el aula correspondiente..• Establecer tolerancia para el inicio de clases .• Proponer y respetar las formas de evaluación.• Respetar las el número de horas teóricas y en su caso trabajos de investigación y documentación de la unidad de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">• Contar con el porcentaje acordado en asistencias para presentar el examen ordinario y extraordinario.• Hacer uso adecuado de las aulas.• Respetar el reglamento establecido.• Tener la respectiva responsabilidad para desarrollar y entregar en tiempo los trabajos extractase.• Tener sentido de integración en los trabajos por equipo y de investigación.



IV. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El alumno:
Aplicará el conocimiento adquirido en la teoría complementándolo con investigación asociada, para poder interactuar con cualquier entorno que se relacione a sus actividades dentro y fuera del aula de clase.

V. COMPETENCIAS GENÉRICAS

El alumno tendrá la capacidad para poder enfrentarse a problemas reales del entorno a través del uso del conocimiento adquirido en relación al área legislativa, tomando en cuenta normas y leyes basado en los artículos correspondientes de cada ley orgánica que se tenga que hacer referencia.

VI. ÁMBITOS DE DESEMPEÑO PROFESIONAL

Empresas públicas y privadas de los sectores industrial, educativo, comercial y de servicios

VII. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE

Aulas, auditorios, escenarios para tal propósito, cursos de entrenamiento, etc.



VIII. ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

1. Conocer a la perfección de los artículos de la constitución política de los estados unidos mexicanos relacionados para tal propósito.
2. Detectar las tendencias que afectan el sistema jurídico en el ámbito de la informática.
3. Dar la importancia adecuada al derecho que debe tener un individuo una organización a determinada información para algún fin.
4. Dar la importancia necesaria al desarrollo del software y del hardware generado por otras personas o instituciones.



IX. DESARROLLO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

UNIDAD DE COMPETENCIA I	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes/ Valores
Conocimiento a la perfección de los artículos de la constitución política de los estados unidos mexicanos relacionados para tal propósito.	Interpretación y aplicación de los artículos de dicha legislación.	Poder resolver problemas planteados de simulación para tal fin.	Receptiva Analítica Prepositiva
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Uso de organigramas de las diferentes estructuras para un determinado organismo el cual tendrá que legislarse, así como presentaciones en power point, trabajos en equipo e individual.		RECURSOS REQUERIDOS Pizarrón, proyector de cañón, computadora o algún escenario de ensayo	TIEMPO DESTINADO 6 hrs.
CRITERIOS DE DESEMPEÑO I	EVIDENCIAS		
		DESEMPEÑO	PRODUCTOS
Diseñar óptimamente la solución de un problema Teórico-practico	Estrategia con un buen diseño	Interpretación y aplicación de leyes legislativas.	



UNIDAD DE COMPETENCIA II	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes/ Valores
Detectará las tendencias que afectan el sistema jurídico en el ámbito de la informática.	Transmisión de información, Derecho constitucional.	Análisis. Conceptualización. Propuestas de soluciones. Creatividad. Normatividad	Receptiva Analítica Prepositiva Crítica.
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Uso de conceptos básicos de derecho constitucional sobre derecho a la información, derecho a la libertad de expresión y a la privacidad para dar solución a un determinado problema.	RECURSOS REQUERIDOS Pizarrón. Computadora. Cañón de proyección. Escenario de crítica o exposición.	TIEMPO DESTINADO 6 hrs.	
CRITERIOS DE DESEMPEÑO II	EVIDENCIAS		
		DESEMPEÑO	PRODUCTOS
Diseñar estrategias de solución.	Utilizar problemas preestablecidos.	Obtener una normatividad aplicable.	
Establecer criterios de normatividad	Entender y aplicar óptimamente la normatividad	Legalizar dicha normatividad	
Legislar las normatividad establecida	Aplicar la legislación establecida a casos prácticos	Legislar por ejemplo a un caso real como por ejemplo la firma electrónica.	



UNIDAD DE COMPETENCIA III	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes/ Valores
Dar la importancia adecuada al derecho que debe tener un individuo una organización a determinada información para algún fin.	Ley de la propiedad industrial. Ley de derechos de autor	Interpretación y aplicación de las leyes ya establecidas para dicho fin.	Prepositiva Analítica Receptiva Tolerancia Perseverancia. Crítica.
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Comenzar con una investigación exploratoria, consultar diversas Fuentes de información. Realizar un informe de la Investigación adquirida.	RECURSOS REQUERIDOS Cámara de filmación. Grabadora. Pizarrón. Computadora. Cañón de proyección. Escenario de crítica o exposición	TIEMPO DESTINADO 10 hrs.	
CRITERIOS DE DESEMPEÑO III	EVIDENCIAS		
		DESEMPEÑO	PRODUCTOS
Tener los elementos necesarios para una buena investigación	Tener un desempeño profundo en la investigación	Información actualizada y digerida.	
Desarrollar el informa detalladamente.	Mantener una actitud crítica y positiva.	Interpretación de casos prácticos.	



UNIDAD DE COMPETENCIA IV	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes/ Valores
Dar la importancia necesaria al desarrollo del software y del hardware generado por otras personas o instituciones.	Desarrollo de sistemas. Tanto en hardware como en software.	Entender el problema de la piratería y tratar de erradicarlo.	Receptiva y crítica. Prepositiva Analítica Tolerancia Perseverancia
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Tener la capacidad para lograr el interés de los involucrados y concientizarlos en el problema grave de la piratería y de ataque de virus y hackers.		RECURSOS REQUERIDOS Pizarrón. Computadora. Cañón de proyección. Escenario de crítica o exposición	TIEMPO DESTINADO 10 hrs.
CRITERIOS DE DESEMPEÑO IV	EVIDENCIAS		
		DESEMPEÑO	PRODUCTOS
Establecer criterios de diagnostico		Visualizar un ataque informático	Mejorar herramientas en contra de los atacantes y piratas.
Establecer reglas de no ataques informáticos		Establecer criterios para sensibilizar a los atacantes y piratas.	Poder erradicar ataque informáticos.
Legislar los ataques informáticos que puedan darse		Castigar penalmente a los atacantes y piratas.	Eliminar a los atacantes y piratas.



X. EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

ORDINARIO:	
Reporte de tareas	10%
Participación individual y por equipo.	20%
Trabajo final escrito	70%
EXTRAORDINARIO:	
Examen escrito:	100%
TITULO D E SUFICIENCIA	
Examen escrito:	100%

XI. REFERENCIAS

1. García Maníes; Introducción al estudio del Derecho; Ed. Porrúa.
2. De Piña, Rafael; Derecho Civil Mexicano; Ed. Porrúa.
3. Soto, Clemente; Introducción al estudio del Derecho; Ed. LIMUSA.
4. Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; <http://www.bivitec.org.mx/leyes/leyes.htm>
5. Mir Puig; Delincuencia informática; Promociones y Publicaciones Universitarias. España. 1999.- Huerta, Marcelo; Líbao Claudio; Delitos informáticos. Editorial Jurídica ConoSur. Chile. 2000.
6. Ríos Estavillo, JJ; Derecho e Informática en México. Informática jurídica y Derecho de la Información; México. 2000.
7. Varios; Legislación básica de informática; Editorial Tecnos. España. 1999.
8. Martínez García, Elena; El Arbitraje como solución de conflictos en Propiedad Intelectual; Editorial Tirant lo Blanch. España. 2002.
9. Erdozain, José Carlos; Derechos de Autor y Propiedad Intelectual en Internet (Práctica Jurídica); .Editorial Tecnos. España. 2002.
10. Fernández Masía; Enrique; La protección internacional de los programas de ordenador; Editorial Comares. 1996
11. Álvarez-Cienfuegos Suárez, J.; La defensa de la intimidad de los ciudadanos y la tecnología informática;. España. 2000.
12. Téllez Aguilera, Abel; La protección de datos en la Unión Europea; Editorial Edisofer. España. 2002.
13. Stamatoudi, Irini A.(Author). Copyright and Multimedia Works: A Comparative Analysis. Port
14. Chester, NY, USA: Cambridge University Press, 2003.