

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Legislación Informática.
Clave de la asignatura:	ASC-1904
SATCA¹:	2-2-4
Carrera:	Ingeniería en Sistemas Computacionales.

2. Presentación

Caracterización de la asignatura
La asignatura de Legislación Informática aporta al perfil del ingeniero en sistemas computacionales un conocimiento general y específico, respecto al conocimiento de la legislación aplicable a la informática y en específico a la seguridad, además de las diversas formas de solventar lagunas legislativas, así mismo aporta para el alumnado una visión nacional e internacional respecto de los diversos ordenamientos jurídicos aplicables en su labor profesional. La asignatura de Legislación Informática es de suma importancia tanto laboral como de aplicación durante las actividades que incluso fuera de la labor profesional el ingeniero en sistemas computacionales realiza, toda vez que la legislación jurídica protege y regula cualquier actividad que utilice dispositivos computacionales o electrónicos, ya sea que se encuentre realizando una actividad remunerada o no. Desarrolla en el ingeniero en sistemas computacionales la conciencia jurídica en su actuar profesional tanto en el ámbito personal, laboral, empresarial e institucional al manejar datos sensibles y software que pudiesen ser incluso constitutivos de delito al ser mal empleados o manejados, así mismo da las bases para que se pueda integrar en licitaciones o al redactar contratos informáticos, actuares legales o ilegales de conducta o de manejo de información, redactar políticas y normas de seguridad informática.
Intención didáctica
Los temas de la asignatura si bien se deben abordar en la doctrina y los cuerpos jurídicos en forma fría y real, la manera en que se deben de mostrar deben ser de manera real y práctica en el diario actuar del alumnado, la asignatura se debe instruir de forma casuística aplicable y objetiva en la labor del Ingeniero en Sistemas Computacionales. La asignatura debe ser tratada desde el enfoque de vista personal, profesional, jurídico, ético, moral e institucional, ya que abarcando los presentes puntos podremos lograr que el alumnado tome conciencia de la responsabilidad ética y jurídica que adquiere al utilizar

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

cualquier dispositivo computacional, tratando de influir en su ánimo al momento de ser responsable de datos que pudiese manipular, buscando que el alumnado tenga, al momento de integrarse al campo laboral un perfil institucional perfectamente comprometidos y conscientes de sus responsabilidades jurídicas, éticas, morales, empresariales, profesionales e institucionales.

El alumnado deberá en todo momento ser capaz de realizar trabajo individual y grupal determinado a ser personas con la intención de realizar el trabajo disciplinario de la materia y multidisciplinario con otras asignaturas siendo capaz de vincular todas aquellas donde la legislación pida y exija un comportamiento regulado por las diferentes legislaciones tanto nacionales como internacionales.

En la sociedad actual, la informática está presente en todas las actividades sociales, económicas y políticas, por lo que su adecuada regulación permite el derecho este acorde con la realidad en forma sistemática, coherente e integral.

La materia de legislación informática está adquiriendo mayor importancia y trascendencia en los tiempos modernos, en vista que permite obtener las soluciones legales adecuadas a los problemas generados por el uso de la informática en la sociedad.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Tecnológico de Estudios Superiores de Coacalco Agosto del 2013.	Docentes de la Academia de la Ingeniería en Sistemas Computacionales del TESCO	Análisis y formulación de competencias para la especialidad de Auditoría y Seguridad Informática de la Ingeniería de Sistemas Computacionales.
Tecnológico de Estudios Superiores de Coacalco Agosto del 2015.	Representantes: Tecnológico de Estudios Superiores de Coacalco	Actualización del módulo de
Tecnológico de Estudios Superiores de Coacalco Junio del 2019.	Docentes de la Academia de la Ingeniería en Sistemas Computacionales del TESCO	la especialidad de Auditoría y Seguridad Informática de la Ingeniería en Sistemas Computacionales.
TESCo, Coacalco Estado de México. Fecha: 01 al 14 de junio de 2019	Representantes: Tecnológico de Estudios Superiores de Coacalco	

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura

- Identifica los principales conceptos sobre el derecho aplicados al ámbito informático.
- Analiza los distintos lineamientos sobre regímenes y legislaciones para aplicar el derecho informático en el ámbito nacional como internacional.
- Conoce los procedimientos para legalizar y registrar un software.
- Reconoce los procesos e implicaciones para el registro del derecho de autor.
- Analiza el contenido de los contratos informáticos y reconoce los puntos clausulares de los mismos.
- Conoce las responsabilidades jurídicas de las acciones ilegales al manipular los dispositivos informáticos a su cargo.
- Conoce y analiza los derechos que le son aplicables en situaciones reales al estar dentro del campo laboral.

5. Competencias previas

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

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Introducción.	1.1 Concepto y propósito del derecho. 1.2 Normas jurídicas, morales y sociales. 1.3. Fuentes del derecho. 1.4. Clasificación del derecho. 1.5 El marco jurídico actual en México.
2	Riesgos y beneficios de adquirir un software en el mercado.	2.1 Casos de normatividad aplicada al software. 2.1.1 Piratería y falsificación de software. 2.1.2 Acceso no autorizado a sistemas informáticos. 2.1.3 Autoría y creación de software. 2.1.4 Contratos y licencias de software. 2.2 Debilidades o insuficiencias de la normatividad. 2.2.1 Virus informático. 2.2.2 Hacker's. 2.2.3 Lo público y lo privado.
3	Legislación Informática.	3.1 Qué es la legislación informática. 3.2 Qué persigue la legislación informática. 3.3 La legislación y normatividad actual relativa al usuario. 3.3.1 Derecho de información. 3.3.2 Libertad de expresión. 3.3.3 Derecho a la privacidad. 3.3.4 La firma electrónica y su legislación. 3.3.5 La criptografía y su legislación. 3.4 La legislación y normatividad actual relativa a la información. 3.4.1 Protección de los datos Personales. 3.4.2 Daños a datos. 3.4.3 Robos de datos. 3.4.4 Acceso no autorizado a datos 3.5 La legislación y normatividad actual relativa al equipo (hardware). 3.5.1 Acceso no autorizado a equipos de cómputo y de telecomunicaciones. 3.6 Robo de equipo.
4	Procedimiento para legalizar un software.	4.1 Realizar un contrato para el registro de la propiedad de la materia de derecho de autor a favor de una empresa. 4.1.1 Programas y sistemas de

		Cómputo. 4.2 Elaborando un contrato con el personal del área de informática. 4.3 Comprar las licencias del software ilegal que tienen los equipos dentro de la empresa.
5	Problemáticas entre leyes aplicables	5.1 Problemática de la ley de derechos de autor. 5.2 Problemática del IMPI. 5.3 Controversia entre derechos de autor e IMPI. 5.4 COPYRIGHT. 5.5 ¿Por qué la legislación informática no avanza?
6	Caso práctico de legislación de las bases de datos.	6.1 Ámbito de aplicación. 6.2 Derechos de autor. 6.3 Derechos Sui géneris. Disposiciones comunes.

7. Actividades de aprendizaje de los temas

Unidad 1. Introducción	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Indica las diferentes vías del derecho. Genéricas: - Comprende y manipula ideas y pensamientos respecto a la seguridad informática. - Capacidad crítica y autocrítica. - Trabajo en equipo - Habilidades interpersonales - Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas - Compromiso ético	- Investiga las diferentes líneas de Jurisprudencia en casos informáticos. - Investiga las bases de derecho. - Investiga los conceptos del derecho y el propósito de este mismo. - Comprende la definición de norma jurídica y su diferencia con relación a las normas morales, sociales y religiosas. - Investiga la estructura jurídica de México. - Comprende situaciones que la normatividad vigente en México no considera o trata superficialmente. - Identifica las acciones realizadas en México y otros países en cuestión de legislación informática. - Detecta las tendencias que afectan el sistema jurídico en el ámbito de la informática.

Unidad 2. Riesgos y beneficios de adquirir un software en el mercado.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Ejemplifica los riesgos de utilizar un software ilegal. Genéricas: • Capacidad crítica y autocrítica. • Trabajo en equipo • Habilidades interpersonales • Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas - Compromiso ético	• Investigar los diferentes tipos de garantías que ofrece el mercado legal • Investiga cómo se elabora un contrato informático. • Investiga que es la piratería informática y sus consecuencias legales. • Comprende y manipula ideas y pensamientos respecto a la seguridad informática. • Toma conciencia de la importancia del respeto hacia el software desarrollado por otras personas. Identifica las acciones realizadas en México y otros países para garantizar el respeto y la protección al software desarrollado por empresas, equipos de trabajo e individuos.
Unidad 3. Legislación Informática.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Valora la situación actual y el panorama que se pretende con una legislación informática. Genéricas: • Capacidad crítica y autocrítica. • Trabajo en equipo • Habilidades interpersonales • Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas • Compromiso ético	• Realizar lecturas e interpretaciones enfocados a delitos informáticos como IMPI, Ley federal de derechos de autor, Ley de Comercio, Código Penal, código civil • Comprende y manipula los diferentes estándares vigentes para el aseguramiento de la información. • Analiza y propone diversas soluciones a la vulnerabilidad de los sistemas de información
Unidad 4. Procedimiento para legalizar un software.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Utiliza y realiza diferentes tipos de	

contratos para proteger el software de una empresa. Genéricas: • Capacidad de análisis y síntesis. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica • Habilidades de investigación • Capacidad de generar nuevas ideas (Creatividad) • Capacidad de diseñar y gestionar proyectos • Compromiso ético	• Diseñar diferentes contratos, que incluyan la protección a software y hardware dentro de una empresa. • Realizará investigaciones acerca de diferentes empresas que tengan implantado algún tipo de contrato informático
Unidad 5. Problemáticas entre leyes aplicables.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Explica las controversias que se generan al aplicar diferentes códigos y leyes. Genéricas: • Capacidad de análisis y síntesis. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica • Habilidades de investigación • Capacidad de generar nuevas ideas (Creatividad) • Capacidad de diseñar y gestionar proyectos • Compromiso ético	• Investigar cómo se contraponen las diversas leyes aplicables en México • Desarrollar cuadros comparativos con la información recabada
Unidad 6. Caso práctico de legislación de las bases de datos.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Resuelve los problemas de diversas aplicaciones de la legislación informática a particulares. Genéricas: • Capacidad de análisis y síntesis.	• Realizar visitas a diferentes empresas que tengan contratos privados en Bases de Datos • Contextualizar la situación Jurídica Informática en México.

• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica • Habilidades de investigación • Capacidad de generar nuevas ideas (Creatividad) • Capacidad de diseñar y gestionar proyectos • Compromiso ético	
--	--

8. Práctica(s)

• Realizar diversos contratos para la protección de: Software, Hardware y Bases de datos • Realizar visitas a diferentes empresas que tengan implantadas directivas particulares. • Elaboración de cuadros comparativos de las diferentes leyes y códigos vigentes en México. • Elaboración de propuestas personales para la protección de datos. • Adquirir diferentes productos que contengan Licencias FREE y gratuitas, para la generación de cuadros comparativos.

9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases: • Fundamentación: marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo. • Planeación: con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo. • Ejecución: consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social,

empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.

- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

10. Evaluación por competencias

- Evaluación teórica
- Evaluación continua
- Exposiciones
- Proyecto integrador
- Reporte de prácticas de laboratorio
- Ejercicios prácticos sobre algoritmos de cifrado.

11. Fuentes de información

Serrano, F. (2006). La propiedad industrial en México. Porrúa.
Jalife, M. (2014). Aspectos legales de las marcas. Sista.
Oropeza, M. (2006). Registro público del derecho de autor. Porrúa.
Tellez, J. (1985). Normatividad de la propiedad intelectual Revista de la facultad de derecho de México Derecho informático. Mc Graw Hill.
Hernández, E. (1990). Informática jurídica y legislativa en México. Biblioteca de temas jurídicos.
Lara, L. (1993). Procesos de Investigación Jurídica en México. UNAM.
Leyes y códigos:

- IMPI
- Código civil
- Código penal
- Código mercantil
- Ley federal de derechos de autor
- Ley de comercio