

12. PERFIL DE LOS DOCENTES PARTICIPANTES EN LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Carrera Técnica contable Licenciatura en el área Maestría con enfoque financiero Experiencia mínima de 3 años en el área contable Experiencia en la docencia



Universidad Autónoma de Nayarit Área Económico-Administrativa Licenciatura en Economía

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

NOMBRE Y CLAVE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Derecho Informático	
---------------------	--

DOCENTE(S) RESPONSABLE(S)

--

TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	ACADEMIA
Obligatoria	Ética y Normatividad

ÁREA DE FORMACIÓN	LÍNEA DE FORMACIÓN	T.U.D.C.
Disciplinar	Entorno Económico,	Curso-Taller

	Administrativo y Jurídico de las Organizaciones	
--	-------------------------------------------------	--

Horas teoría	Horas Práctica	Horas de estudio independiente	Total de horas	Valor en créditos
54	10	32	96	6

FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE ACTUALIZACIÓN
Mayo de 2012	

ELABORADO POR:	ACTUALIZADO POR:
Lic. Roza María Araiza Cervantes M. en A. Luis Francisco Rivas Gómez Lic. Francisco Javier Rivas Sandoval M.A.T.I Luis Alberto Sandoval Rodarte Revisado por: Comité Curricular de Informática	

2. PRESENTACIÓN

En esta unidad de aprendizaje el alumno conocerá y analizará en lo referente al derecho informático, como una nueva rama del conocimiento que tiene por objeto regular los fenómenos socio-informáticos que no están legislados. Rama en continuo desarrollo entre las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y el mundo jurídico, y su confluencia en el uso de técnicas por parte del derecho. Las posibilidades de aplicación de estas tecnologías en el contexto jurídico que son amplias como en la informatización de procedimientos de los tribunales, la gestión de los despachos de abogados o en la administración pública en sus distintos niveles de gobierno.

El análisis, definición y aplicación de la informática jurídica en el ámbito del derecho y del empleo de las computadoras en el ámbito jurídico.

Dentro de la misma unidad de aprendizaje está contemplada el derecho informático que es de vital importancia considerado como el conjunto de reglas jurídicas de carácter preventivo y correctivo derivadas del uso inadecuado de la informática donde se recurriría a un cuestionamiento de las reglas existentes para determinar si es posible su aplicación análoga frente al problema o sería una ampliación en cuanto a su ámbito de cobertura. La presentación de casos ante órganos jurisdiccionales en los que se fijen pautas resolutorias o en crear un cuerpo de nuevas reglas integrándolas a ordenamientos ya existentes, o en su caso dando lugar a una nueva ley de carácter específico.

De ahí que el Comité Curricular del Programa Académico de Informática plantee la necesidad de implementar una unidad de aprendizaje que desarrolle estas competencias; denominando esta unidad de aprendizaje como Derecho Informático, para impartirse en el área de formación disciplinar del plan de estudios

Para cursar esta unidad de aprendizaje es necesario que el estudiante cuente con conocimientos en Conceptos Jurídicos Fundamentales.
 Esta unidad de aprendizaje tiene un valor curricular de 6 créditos con un total de 64 horas presenciales las que se dividirán en sesiones de 4 horas a la semana.

3. UNIDAD DE COMPETENCIA

Manejar documentos y fuentes jurídicas básicas para el ejercicio futuro de la informática.

Identificar, analizar y proponer soluciones a problemas y necesidades de índole jurídica que impactan en el ámbito de la informática.

4. SABERES

Saberes Teóricos	<ul style="list-style-type: none"> — Comprender los diferentes conceptos jurídicos del derecho informático. — Conocer el derecho informático y la normatividad actual relativa a la función informática aplicada al usuario en México y en el mundo — Identificar y resumir los conceptos de la disciplina informática y de la normatividad jurídica establecida en México y otros países. — Identificar y analizar las repercusiones sociales de los problemas identificados y valorar la suficiencia e insuficiencia de la normatividad presentada, las singularidades éticas reflejadas y las repercusiones que pueden haber si los problemas se siguen presentando.
Saberes Prácticos	<ul style="list-style-type: none"> — Proponer soluciones a problemas de índole jurídica que impacten en su ámbito laboral o profesional, a través del estudio de casos actuales y notorios, que permitan identificar, investigar, analizar y discutir: los problemas jurídicos. — Manejar documentos y fuentes jurídicas básicas para el ejercicio futuro de la informática.
Saberes Metodológicos	<ul style="list-style-type: none"> — Utiliza técnicas jurídicas en el análisis y manejo de la normatividad Informática en las organizaciones.
Saberes Formativos	<ul style="list-style-type: none"> — La ética — La honestidad — La responsabilidad

5. DESGLOSE DE CONTENIDO (temática)

- I. Introducción al Derecho Informático
- II. Delitos Informáticos
- III. Derecho de la Información y Protección de Datos
- IV. Propiedad Intelectual
- V. Contratos Informáticos

VI. Licitaciones de los Bienes y Servicios Informáticos

6. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Trabajo de Investigación
- Sinopsis
- Mapas conceptuales
- Dinámicas grupales
- Invitación de conferencista
- Revisión de vídeos
- Lecturas
- Casos de estudio

7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Participación en clases	10 %
Trabajo grupal e individual exp.	25 %
Examen parcial departamental	25 %
Portafolio de Evidencias de Aprendizaje	20 %
Caso integrador	20%

8. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y ACREDITACIÓN

Asistencia	80%
Calificación mínima	60

9. ACERVOS DE CONSULTA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. TELLEZ Valdez, Julio, Derecho Informatico, Mexico, Mc. Graw Hill, Mexico 2004.
2. TELLEZ Valdez, Julio, Contratos Informaticos, Mexico, Mc. Graw Hill, Mexico 2004.
3. DE PIÑA, Rafael, Derecho Civil Mexicano, Mexico, Porrúa, 2003.
4. DEL POZO, Luz Maria, Informatica en Derecho, Mexico, Trillas, 2003.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

1. CONSTITUCION Política de los Estados Unidos Mexicanos, Vigente.
2. LEY de informacion Estadística y Geografía, y su reglamento, Vigente.
3. LEY Federal de transparencia y acceso a la informacion, Vigente.
4. CODIGO Fiscal Federal, Vigente.
5. LEY de la propiedad Industrial, Vigente.
6. LEY Federal de Derechos de Autor, Vigente.
7. Ley de la Administración Pública Federal, Vigente

10. PERFIL DE LOS DOCENTES PARTICIPANTES EN LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Docentes preferentemente con grado de maestría que dominen los conocimientos en el área de Derecho o áreas afines.

Docentes con la experiencia mínima de 3 años.



Universidad Autónoma de Nayarit Área Económico-Administrativa Licenciatura en Economía

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

NOMBRE Y CLAVE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollo de Software Orientado a Objetos	
--------------------------------------------	--

DOCENTE(S) RESPONSABLE(S)

--

TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	ACADEMIA
Disciplinar Obligatoria	Programación e Ingeniería de Software

ÁREA DE FORMACIÓN	LÍNEA DE FORMACIÓN	T.U.D.C.
Formación disciplinar	Programación e Ingeniería de Software	Curso-Taller

Horas teoría	Horas práctica	Horas de estudio independiente	Total de horas	Valor en créditos
64	16	16	96	6

FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE ACTUALIZACIÓN
28 de mayo de 2012	4 de Junio de 2012

<p>ELABORADO POR: Academia de Programación e Ingeniería de Software M. en C. Víctor Javier Torres Covarrubias M. en C. María Fca. Yolanda Camacho González L.I.A. Sergio Olivares Granados</p> <p>Revisión: Comité Curricular de Informática</p>	<p>ACTUALIZADO POR: M. en C. Víctor Javier Torres Covarrubias M. en C. María Fca. Yolanda Camacho González L.I.A. Sergio Olivares Granados</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------