



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Licenciatura en Tecnologías de la Información

1. INFORMACIÓN DEL CURSO¹

Denominación: Marco Jurídico en Materia de informática	Tipo: curso-taller	Nivel: (EMS, Pregrado, Posgrado) Pregrado
Área de formación: especializante obligatoria	Modalidad: () Escolarizada () No escolarizada (x) Mixta	Prerrequisitos: Conceptos Jurídicos Fundamentales
Horas totales: 80 Horas teoría: 40 Horas prácticas: 40	Créditos: 8	Clave: I5635
Elaboró: Centro Universitario de los Valles Revisó: Comité Curricular Intercentros, Academia correspondiente	Fecha de elaboración: 23 de mayo de 2021 Fecha de revisión:	

Relación con el perfil de egreso

Al final del curso taller el estudiante conocerá un diseño básico de activos informáticos, haciendo uso de la normatividad internacional y nacional aplicable.

Relación con el plan de estudios

Indicar la relación de contenidos (materias) previos, simultáneos o consecutivos con los que se relacionan el curso.

Campo de aplicación profesional de los conocimientos que promueve el desarrollo de la unidad de Aprendizaje

Perfil de egreso: Al final del curso taller el estudiante conocerá un diseño básico de activos informáticos, haciendo uso de la normatividad internacional y nacional aplicable.

Habilidad	Nivel de aportación		
	Introductorio	Medio	Avanzado
<i>emplo:</i> a. Interpretar y aplicar el derecho para la solución de conflictos en la búsqueda de la justicia, con una visión multidisciplinar.		x	
b. Conocerá el sistema jurídico Internacional que ampara las actividades informáticas	x		
c. Conocerá el sistema jurídico nacional que ampara las actividades informáticas		x	
d. Aplicará las medidas para prevenir actividades ilícitas relativas a la información		x	
e. identificará las diferentes herramientas jurídicas para la protección de tangibles e intangibles relacionadas con la informática		x	

¹ Este formato se trabajó con base en los términos de referencia del artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la Universidad de Guadalajara.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Licenciatura en Tecnologías de la Información

f.			
g.			
h.			
i.			

2. DESCRIPCIÓN

Objetivo general del curso

El estudiante investigará y conocerá las leyes y reglamentos que impactan en la actividad informática a nivel nacional

Asimismo indagará conocerá los tratados internacionales, Leyes y declaratorias por parte de organismos internacionales que protegen la actividad de la informática con la finalidad de aplicarlo en su actividad profesional.

Objetivos específicos

Incluir por lo menos 2 objetivos.

El estudiante conocerá la legislación nacional e internacional que abarca el derecho informático

El estudiante diferenciará entre derechos de autor y patente

Contenido temático

Unidad I: Introducción al Derecho Informático

1. El sistema jurídico mexicano
2. Autoridades mexicanas relacionadas con el derecho informático
3. Organismos Internacionales
4. Leyes que norman la actividad informática

Unidad II: Normatividad relativa a las actividades propias de la informática

- II.1 Patentes y Secretos Industriales
- II.2 Derechos de Autor relativos a la programación
- II.3 Propiedad Intelectual relacionada a contenidos
- II.4 Actos Comerciales
- II.5 Firma Electrónica
- II.6 Datos Personales

Unidad III: Infracciones y Delitos

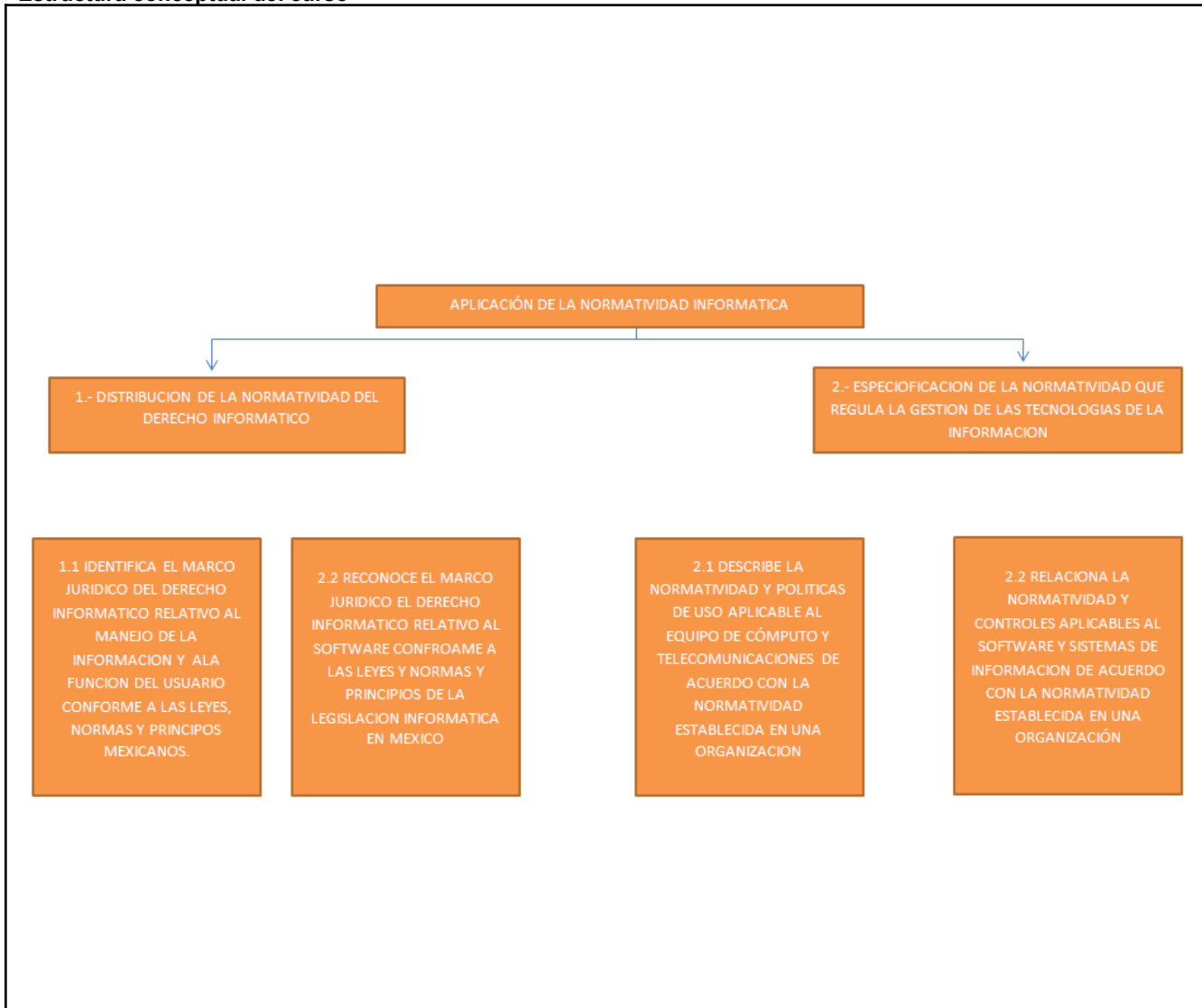
- III.1 Infracciones previstas por la Ley Federal del Derecho de Autor
- III.2 Delitos tipificados en el Código Penal Federal
- III.3 Delitos tipificados en el Código Penal del Estado de Jalisco
- III.4 Prevención y Control de delitos informáticos a nivel internacional



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Licenciatura en Tecnologías de la Información

Estructura conceptual del curso ²



Modalidades de evaluación (Sugerencias: Incluir por lo menos 2 instrumentos)

Instrumento de evaluación	Factor de ponderación	Ejemplo
Exámenes: Parciales Globales Departamentales	30 a 40%	40
Participación en clase: Individual Grupal Exposiciones	20 a 30%	10

² La representación gráfica que permita visualizar la totalidad de componentes temáticos y del objetivo del curso, es la finalidad de representarlos a través de una infografía, mapa, wordle –www.wordle.net-, u otra forma nemotécnica que lo favorezca.





UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Licenciatura en Tecnologías de la Información

Actividades extra áulicas: Estudios de caso Ensayos Trabajos de investigación Cuestionarios Informes Monografías	20 a 30%	50
Actividades extra curriculares: Seminarios Conferencias Talleres Concursos	0 a 10%	0
Otras:		
Total	Establecer la combinación de rangos para alcanzar el 100% y mantener la flexibilidad en los CU	100%

Elementos del desarrollo de la unidad de aprendizaje (asignatura)

Conocimientos	Conocerá los tratados internacionales, leyes y reglamentos que hablan sobre la propiedad intelectual.
Habilidades y Destrezas	Diferenciará entre patentes y modelos de utilidad Aplicará las conceptos de modelos industriales Ubicará las leyes y reglamentos que hablan de los delitos informáticos y su tipificación. Conocerá los procesos de registro de una marca, patente, modelo de utilidad y creación como autor.
Actitudes	<i>reflexiva por la propiedad intelectual y registro de marcas Habilidad para registrar marcas, patentes y modelos de utilidad Conocimiento de los alcances de las leyes que protegen los derechos informáticos</i>
Valores	<i>Respeto por las creaciones intelectuales de otras personas</i>

3. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA Incluir mínimo 3 referencias actualizadas

Autor(es)	Título	Editorial	Año *	URL o biblioteca digital donde está disponible (en su caso)
Becerra Ramirez Manuel OVI	El Desarrollo Tecnológico de la Propiedad Intelectual	Universidad Nacional Autónoma de México	2004	
Carbajo Cascón, Fernando	Conflictos entre Distintivos y nombre de dominio en Internet	Aranzadi	2002	



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Licenciatura en Tecnologías de la Información

Delgado Reyes Jaime	Patentes de Invención, diseños y modelos industriales	Oxford		
Ecija Bernal Álvaro	Contratos de internet Modelos y comentarios prácticos	Aranzadi	2002	
Gozaini, Osvaldo Alfredo	Protección de datos personales	Rubinzal-Culzoni	2003	
Reyes Kraft, Alfredo Alejandro	La firma electrónica y las entidades de certificación	porrua		
Tellez Valdez, Julio	Derecho Informático	Mc. Graw Hill	2009	

4. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA Incluir mínimo 5 referencias (podrán considerarse textos clásicos)

Autor(es)	Título	Editorial	Año *	URL o biblioteca digital donde está disponible (en su caso)
	Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos			http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf_mov/Constitucion_Politica.pdf
				https://www.wipo.int/portal/es/http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/9_010621.pdf
				https://www.gob.mx/impi
				https://www.indautor.gob.mx/notiautor/presentacion-y-recoleccion-de-documentos.php
				https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/534359/Guia_de_Usuario_de_Patentes_y_Modelos_de_Utilidad.pdf

*Se sugiere incluir el año de las ediciones más recientes, aun cuando se trate de obras que fueron impresas por primera vez hace varios años.

Perfil del profesor:³

Profesión:
Lic. en Derecho o Abogado Nivel de
Escolaridad: Maestría en Derecho Corporativo, Maestría en Propiedad Intelectual Experiencia Profesional:
Consultor/Asesor en Propiedad Intelectual, Profesional del Registro,
Publicación o Patentamiento de activos intelectuales, Administrador de activos intelectuales. (3 años) Experiencia
Docente: Propiedad Intelectual (2 años)

³ Considerar la formación disciplinar y pedagógica, así como la experiencia profesional de quien enseña la materia, son principios que unifican en la persona, saberes teóricos y prácticos que podrán favorecer el desarrollo de habilidades, aptitudes, valores y capacidades en el discente.





UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Licenciatura en Tecnologías de la Información
