

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

Código	34862
Nombre	Aspectos Legales de las TIC
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	6.0
Curso académico	2019 - 2020

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1407 - Grado de Ingeniería Multimedia	Escuela Técnica Superior de Ingeniería	4	Primer cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
1407 - Grado de Ingeniería Multimedia	18 - Aspectos Legales de las TIC y el Sector Audiovisual	Obligatoria

RESUMEN

Resumen descriptivo de la asignatura

Esta asignatura se plantea como complemento necesario para el desarrollo profesional de los futuros titulados. Junto a las competencias de carácter tecnológico resulta esencial disponer de conocimientos complementarios que permitan un desarrollo profesional pleno y un ejercicio de la profesión que se atenga a las reglas éticas y jurídicas aplicables.

El conocimiento del significado y aplicación de los conceptos éticos, deontológicos y jurídicos básicos constituye un objetivo necesario para un desempeño profesional adecuado a las exigencias normativas aplicables y a reglas de conducta que eviten incurrir en riesgos innecesarios que pudieran afectar tanto al prestador de servicios de naturaleza multimedia como a los posibles clientes o usuarios de productos y/o aplicaciones.

Por otra parte, la asignatura ofrece un completo panorama del funcionamiento real del mercado laboral y de las implicaciones prácticas que en el mismo plantea el asociacionismo profesional, la presencia de terceros de confianza que acreditan conocimientos y los distintos roles, con sus obligaciones y derechos, que puede asumir un profesional ya sea contratado en régimen laboral o como prestador de servicios.



Además se tratará de proporcionar un conocimiento suficiente de todos aquellos aspectos jurídicos y éticos que operan como requisitos que resulta necesario analizar para diseñar, implementar, probar e implantar proyectos software de manera adecuada.

En lo que se refiere a la parte práctica, el estudiante adquirirá las habilidades necesarias para ser capaz de identificar estos requerimientos éticos y jurídicos, localizar los recursos disponibles y utilizarlos, así como adquirir un vocabulario y habilidades suficientes para ser capaz de desarrollar su tarea en equipos multidisciplinares así como identificar cuando para su desempeño necesita acudir a los servicios o el apoyo de profesionales de otras disciplinas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

Otros tipos de requisitos

Sin haber requisitos previos de matrícula, se recomienda haber cursado las siguientes materias/asignaturas:

Empresa

Ingeniería, Sociedad y Universidad. Asimismo, la asignatura posee una relación instrumental con conceptos estudiados en las asignaturas Programación, Ingeniería del Software y Seguridad Informática.

COMPETENCIAS

1405 - Grado de Ingeniería Multimedia

- G1 - Capacidad para relacionar y estructurar información proveniente de diversas fuentes y de integrar ideas y conocimientos. (RD1393/2007)
- I11 - Conocimiento de la normativa y la regulación de la informática en los ámbitos nacional, europeo e internacional.
- MM5 - Saber aplicar los recursos teóricos y prácticos para abordar en su globalidad una aplicación multimedia.
- MM6 - Concebir, diseñar, y realizar proyectos relacionados con productos multimedia utilizando las metodologías propias de la ingeniería, de gestión de recursos humanos y de economía.
- MM7 - Ser capaz de aplicar los principios de diseño y comunicación gráfica audiovisual a los productos multimedia.



- MM8 - Integrar los conocimientos de las diferentes tecnologías multimedia para crear productos que ofrezcan soluciones globales adecuadas a cada contexto.
- MM15 - Ser capaz de responder profesionalmente a las exigencias de cada paso en un proceso de producción multimedia: mostrando habilidades en confección/comprensión de guiones y comunicación, diseño gráfico para comunicación, manejo de tecnología de streaming, diseño de web y procesos de producción y post-producción.
- MM16 - Conocimiento teórico-práctico de las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, sonido, televisión, vídeo, cine, y soportes multimedia).
- MM28 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Multimedia.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Esta asignatura ofrece al estudiante conocimientos básicos sobre los aspectos éticos y jurídicos necesarios para el desarrollo profesional que le permitan adquirir conocimientos y competencias básicas para:

- • Entender el funcionamiento del Ordenamiento jurídico.
- • Identificar los derechos fundamentales de los ciudadanos relacionados con el funcionamiento de aplicaciones informáticas y en particular los relacionados con el derecho a la intimidad, y el derecho fundamental a la protección de datos.
- • Reconocer las características básicas de delitos relacionados con la Multimedia.
- • Identificar requerimientos jurídicos para el desarrollo de actividades de comercio electrónico.
- • Conocer los aspectos regulatorios básicos de protección de la propiedad intelectual e industrial.
- • Adquirir conocimientos sobre la regulación de la firma electrónica y sus implicaciones.
- • Implementar sistemas vinculados a la administración electrónica.
- • Aplicar los conocimientos profesionales de acuerdo con principios deontológicos, valores y principios éticos universales para orientar la Sociedad de la Información y del Conocimiento hacia un desarrollo sostenible.
- • Comunicar de modo efectivo, a público especializado y no especializado, tanto por escrito como oralmente, conocimientos, procedimientos, informes y documentación técnica, resultados e ideas relacionadas con las TIC y, concretamente, con la Multimedia.

El estudiante debe ser capaz de:

- • Analizar los requerimientos jurídicos para la implementación de sistemas de software.
- • Asimilar el conjunto de reglas jurídicas que rigen su comportamiento profesional.
- • Entender los procesos de interacción Derecho-Multimedia e incorporarlos a sus procesos de decisión.
- • Conocer los principios éticos que deben regir su actuación profesional



Además de los objetivos específicos señalados con anterioridad, durante el curso se fomentará el desarrollo de diversas competencias genéricas, entre las cuales cabe destacar:

- • Capacidad de desarrollar su tarea en equipos multidisciplinares.
- • Redacción de escritos y presentaciones eficaces.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Introducción a la ética

Introducción a la ética

- a) Definición de profesión y ética
- b) Ingeniería y ética
- c) Diferencias entre ética y derecho
- d) Autorregulación del ejercicio profesional
- e) ¿Por qué esta importancia creciente de la ética hoy día?

La ética del Ingeniero en Multimedia

- a) Potenciales problemas sociales causados por el uso de ordenadores
- b) Delitos Informáticos
- c) Ética en Ingeniería Multimedia: características principales y principios

La profesión de Ingeniería Multimedia

- a) Concepto de profesión
- b) La profesión de Ingeniero Multimedia en España
- c) Colegios y asociaciones profesionales
- d) La deontología de la profesión de ingeniero multimedia
- e) Códigos Profesionales en las TIC
- f) Códigos en Ingeniería Multimedia
- g) El encuadre institucional de la profesión informática
- h) Necesidad de un código profesional en informática
- i) Los diez mandamientos de la ética informática
- j) Códigos deontológicos en informática: ejemplos nacionales e internacionales

2. Colegios Profesionales, Asociaciones Profesionales y entidades de estudio y difusión

Colegios profesionales

- a) Los colegios Españoles de Ingenieros en Informática y su Consejo General
- b) Actividades y servicios del COIICV
- c) Códigos deontológicos de colegios de informática

Asociaciones profesionales

- a) Tipos de asociaciones existentes en España e Internacionales



- b) Beneficios para el profesional
- c) Presentación de las más significativas, como ATI, ALI y AI2 en España, e internacionales como ACM, AEI SEGURIDAD, ISMS, ISACA, etc.
- d) Actividades y servicios de ISACA
- e) Código Ético de ISACA

Entidades de estudio y difusión

- a) Tipos de entidades en España e Internacionales
- b) Beneficios para el profesional y la sociedad
- c) Presentación de las más significativas, como INCIBE, ITGI, IEEE, etc.

3. Normativas de AENOR en el entorno de la Ingeniería Multimedia

Normativas de AENOR en el entorno TIC

- a) La calidad total como una estrategia competitiva aplicada
- b) ¿Qué son las normas ISO?
- c) Clasificación de normas aprobadas en España e Internacionales
- d) Ciclo PDCA
- e) Los Círculos de Calidad
- f) Breve presentación de las normas más importantes
- g) Ámbitos de trabajo del Ingeniero Multimedia
- h) Certificados profesionales de Implantador, Auditor y otros

4. Mercado Laboral

Mercado laboral

- a) Situación actual en España
- b) Expectativas en el extranjero
- c) Perfiles profesionales con mayor futuro

Escenarios actuales y futuros de ejercicio profesional

- a) Factorías de Software
- b) Seguridad de la información
- c) Administración Electrónica
- d) Peritajes informáticos
- e) Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico
- f) Ergonomía y acceso de las personas con discapacidad
- g) ERPs y gestión empresarial
- h) Otros escenarios de futuro

Certificaciones profesionales

- a) El certificado Vs el título
- b) Algunos de los certificados más populares



5. Habilidades profesionales

Habilidades profesionales:

- a) Presentaciones eficaces
- b) Negociación
- c) Redacción y exposición
- d) Trabajo en equipo

6. Introducción al Derecho

Introducción al Derecho:

- a) El Ordenamiento jurídico.
- b) Las Fuentes del Derecho. Tipos de normas.
- c) Las normas jurídicas como estado del arte. Diseño informático y cumplimiento normativo.

7. El derecho fundamental a la protección de datos (I). Protección constitucional de la vida privada

Protección constitucional de la vida privada.

- a) Los derechos a la intimidad personal y familiar, al honor y a la propia imagen.
- b) La inviolabilidad del domicilio y el secreto de las comunicaciones.
- c) El derecho fundamental a la protección de datos.

Normativa del derecho fundamental a la protección de datos (I): El Reglamento General de Protección de Datos de la Unión Europea y la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal. Aspectos básicos:

- a) Conceptos básicos
- b) Principios de protección de datos
- c) Los derechos de acceso, rectificación, oposición, supresión, portabilidad y limitación del tratamiento
- d) Responsable y encargado del tratamiento. Especial consideración a la protección de datos y seguridad desde el diseño y por defecto, y la evaluación de impacto relativa a la protección de datos»

8. El derecho fundamental a la protección de datos (II).

El derecho fundamental a la protección de datos (II):

- a) Deber de secreto.
- b) Medidas de seguridad.
- c) Auditoría de seguridad y auditoría LOPD.
- d) Privacy by Design y Privacy Impact Assessment.
- e) Responsabilidad y regimen sancionador.



9. Derecho Penal e Multimedia.

- a) Delitos contra la intimidad.
- b) Estafas informáticas: Phishing y Pharming.
- c) La suplantación de identidad.
- d) Delitos contra los menores

10. Comercio electrónico. Propiedad industrial.

Comercio electrónico. Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico (LSSI).

- a) Obligaciones básicas de los prestadores de servicios. Régimen de responsabilidad.
- b) Contratación electrónica.
- c) Comunicaciones comerciales por medios electrónicos.
- d) Responsabilidad y regimen sancionador.

Propiedad industrial.

- a) Los nombres de dominio.
- b) Marcas.
- c) Patentes.

La legislación sobre propiedad intelectual.

- a) Conceptos básicos.
- b) La propiedad intelectual sobre el software.
- c) Modelos alternativos: Creative Commons.

11. La firma electrónica. La Administración Electrónica

La firma electrónica.

- a) Tipologías de firma electrónica. Valor probatorio.
- b) Certificados electrónicos.
- c) Facturación electrónica.

La administración electrónica.

- a) Conceptos básicos.
- b) La identificación de ciudadanos y de la administración en el procedimiento administrativo electrónico.
- c) Requisitos para la tramitación electrónica.
- d) La sede electrónica.
- e) Esquema nacional de seguridad.
- f) Esquema nacional de interoperabilidad.

**VOLUMEN DE TRABAJO**

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Clases de teoría	30,00	100
Prácticas en aula	20,00	100
Prácticas en laboratorio	10,00	100
Elaboración de trabajos en grupo	8,00	0
Elaboración de trabajos individuales	8,00	0
Estudio y trabajo autónomo	20,00	0
Lecturas de material complementario	6,00	0
Preparación de actividades de evaluación	8,00	0
Preparación de clases de teoría	16,00	0
Preparación de clases prácticas y de problemas	16,00	0
Resolución de casos prácticos	8,00	0
TOTAL	150,00	

METODOLOGÍA DOCENTE

Las actividades formativas se desarrollarán de acuerdo con la siguiente distribución:

- Actividades teóricas.

En las clases teóricas se desarrollarán los temas proporcionando una visión global e integradora, analizando con mayor detalle los aspectos clave y de mayor complejidad, fomentando, en todo momento, la participación del estudiante.

- Actividades prácticas.

Complementan las actividades teóricas con el objetivo de aplicar los conceptos básicos y ampliarlos con el conocimiento y la experiencia que vayan adquiriendo durante la realización de los trabajos propuestos. Comprenden los siguientes tipos de actividades:

- Clases de problemas y cuestiones en aula
- Sesiones de discusión y resolución de problemas y ejercicios previamente trabajados por los estudiantes
- Prácticas y seminarios en aula informática
- Trabajos en grupo para planificación y desarrollo de proyectos software y generación de dinámicas de grupo.
- Tutorías programadas (individualizadas)



Para la ejecución de estas actividades, el grupo teórico se subdividirá en subgrupos de menor tamaño (20 alumnos como máximo) de acuerdo a la necesidad.

- Trabajo personal del estudiante.

Preparación de clases y exámenes (estudio). Esta tarea se realizará de manera individual e intenta potenciar el trabajo autónomo.

- Trabajo en pequeños grupos.

Realización, por parte de pequeños grupos de estudiantes (3-4) de trabajos, cuestiones, problemas fuera del aula. Esta tarea complementa el trabajo individual y las actividades prácticas y fomenta la capacidad de integración en grupos de trabajo.

Se utilizará la plataforma de e-learning (Aula Virtual) de la Universitat de València como soporte de comunicación con los estudiantes. A través de ella se tendrá acceso al material didáctico utilizado en clase, así como los problemas y ejercicios a resolver.

EVALUACIÓN

En la evaluación de esta asignatura hay que considerar que está integrada por dos bloques de contenidos diferenciados, impartidos por dos profesores: “Ética y Profesión” y “Legislación”. El profesor de cada bloque del temario, en ambas convocatorias (1ª o 2ª), y en ambas opciones de evaluación (A o B) evaluará un 50% de la nota final. La nota global de la asignatura será la media aritmética de las calificaciones de los dos bloques que la componen condicionada a la obtención de un mínimo de 4 puntos (sobre 10) en cada uno de ellos.

En la evaluación de la asignatura primará la implicación del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta la asistencia regular a las actividades presenciales previstas, la entrega de los ejercicios propuestos y la participación en la resolución de los mismos, completándose con la realización de una prueba objetiva. De acuerdo con este planteamiento, la calificación final de la asignatura en la **primera convocatoria** se obtendrá según las dos opciones siguientes:



OPCIÓN A:

Este es el método que se recomendará a los alumnos. Para poder aplicar este tipo de evaluación será necesario un índice de asistencia a las clases prácticas superior al 80% en cada uno de los bloques de contenido. Sólo se considerarán los trabajos entregados en la fecha estipulada por el profesor, tanto los ejercicios propuestos en clase (teoría y prácticas), como los ejercicios de laboratorio. Los criterios de evaluación serán:

1) Participación y trabajo realizado durante el semestre (entrega de casos prácticos y trabajos encargados y realización de pruebas objetivas durante el semestre): 50 % sobre la nota final. Todos los trabajos prácticos que se llevan a cabo durante transcurso de las clases son no recuperables.

2) Prueba objetiva individual, consistente en un examen o prueba de conocimiento, que comprenderá tanto cuestiones teóricas como prácticas: 50 % sobre la nota final.

La nota de cada uno de los bloques de contenido de la asignatura será la media aritmética de la participación y el trabajo realizado durante el semestre y la prueba objetiva individual condicionada a la obtención de un mínimo de 4 puntos (sobre 10) en cada una de las partes.

OPCIÓN B:

Se aplicará a los estudiantes que no hayan cumplido con las condiciones previstas en la opción anterior. En la opción B, la evaluación se realizará mediante una Prueba objetiva individual y se limitará la nota final a la que puede optar el estudiante a un máximo de 7,0 puntos sobre 10. Asimismo, para aprobar cualquiera de los bloques de contenidos de la asignatura será necesario obtener un 5 sobre 7.

En la **segunda convocatoria**, se aplicará la opción B descrita para la primera convocatoria. No obstante, en aquellos casos en los que resulte más favorable para el estudiante, la calificación se calculará de acuerdo con lo previsto en la opción A.

El examen final, con independencia de la convocatoria y de su ponderación en la nota final, constará de dos partes diferenciadas, una por cada uno de los bloques de la asignatura (“Ética y Profesión” y “Legislación”). De forma que cada parte tendrá un valor del 50% del examen y se evaluará de manera independiente por cada profesor.

A los estudiantes que, suspendiendo la asignatura hayan obtenido una calificación final superior a 5 puntos en alguno de los bloques de contenido en 1ª convocatoria, se les guardará la calificación de dicho bloque, quedando exentos de la evaluación del mismo en la 2ª convocatoria de dicho curso académico.



En cualquier caso, la evaluación de la asignatura se hará de acuerdo con el Reglamento de evaluación y calificación de la Universitat de València para los títulos de grado y master aprobado por Consejo de Gobierno de 30 de mayo de 2017 (ACGUV 108/2017)

REFERENCIAS

Básicas

- Referencia b1: De Lucas, Javier. Curso de introducción al Derecho. Tirant lo Blanch, Valencia 1994.
- Referencia b2: Martínez Martínez Ricard. Protección de datos Comentarios al Reglamento de Desarrollo de la LOPD. Tirant lo Blanch, Valencia, 2009.
- Referencia b3: Maria del Rosario de Miguel Molina y Juan Oltra Gutierrez. Deontología y Aspectos Legales de la Informática: Cuestiones Éticas, Jurídicas y Técnicas Básicas. Universidad Politécnica de Valencia. Servicio de Publicaciones, 2007
ISBN 9788483631126

Complementarias

- Referencia c1: Latorre, Ángel. Introducción al Derecho. Ariel, Barcelona, 2012.
- Referencia c2: Peguera Poch, Miquel. Derecho y nuevas tecnologías. UOC, Barcelona, 2005.
- Referencia c3: John Wecker, Douglas Adeney. Ética Informática y de las Ciencias de la Información. Fragua, 1999. ISBN 2910007044977 .

ADENDA COVID-19

Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno