

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Taller de Derecho Informático en Sistemas Computacionales.
Clave de la asignatura:	SEC-1702
SATCA¹:	2 – 2 - 4
Carrera:	Ingeniería en Sistemas Computacionales

2. Presentación

Caracterización de la asignatura
Las nuevas tecnologías, particularmente las informáticas, actualmente se aplican prácticamente en todas las actividades, por lo que resulta necesario identificar su funcionamiento, esto ha generado la necesidad de desarrollar normatividad específica, que regule el fenómeno informático, la que involucra figuras y competencias tanto del Derecho Público, del Privado e inclusive del Derecho Social. La informática en el mundo contemporáneo se aplica a multiplicidad de documentación jurídica, a los servicios públicos, procesos legislativos y jurisdiccionales, así como en el ejercicio profesional del Derecho. El incremento del uso de los medios electrónicos, gira en torno a la flexibilidad y facilidad del manejo de internet, mecanismo que se ha convertido en la plataforma que con mayor incidencia se utiliza para realizar transacciones electrónicas, pero que están expuestas a grandes amenazas debido a la insuficiencia de regulación cuyo avance se ve desfasado con la generación de nuevas herramientas que desplazan a las anteriores.
Intención didáctica
La asignatura de “Taller de Derecho Informático para Sistemas Computacionales” consta de seis unidades, en el primer tema denominado “Derecho informático e Informática jurídica”, se abordan temas sobre conceptos básicos fundamentales, descripción de las características, su clasificación y concepto; las técnicas informáticas en la búsqueda y almacenamiento documental y en la creación, control y gestión de textos y procesos jurídicos, esto con la intención de lograr que el alumno ubique la asignatura dentro de su contexto profesional. En el tema número dos “Cómputo forense”, se establece como su nombre lo indica, el tratamiento jurídico informático de la evidencia digital y su valor probatorio en el sistema jurídico mexicano y descripción de los elementos de seguridad necesarios para el uso de la tecnología. El tema tres se denominada “Comercio electrónico y contratos electrónicos”, es incluida esta unidad debido a que el tratamiento de la información actos de comercio y contratación mediante el uso de medios electrónicos e informáticos es un problema complejo esto por la naturaleza inmaterial de la información, por lo que se analizarán los problemas de sistematización, requisitos, efectos jurídicos, herramientas jurídicas e informáticas producidos durante la ejecución virtual, dotando de una segura y adecuada

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

aplicación de estos por medios electrónicos y virtuales.

Continuando con el programa en el tema número cuatro, se revisarán la propiedad intelectual e industrial y las nuevas tecnologías de la información, así como sus principales implicaciones y sus posibles soluciones, también se abarcara los procedimientos jurídicos y penales a seguir para el registro del diseño, creación, innovación, desarrollo de software o de nuevas tecnologías.

El tema número cinco se estudian la mayoría de delitos informáticos que pudiesen suscitarse en una empresa o institución, así como el tratamiento de forma jurídica y los efectos legales de estos.

En el cierre del programa se trata el tema número seis titulado “Gobierno electrónico” en el cual se llevan a cabo análisis y estudio de las opciones y modalidades del Gobierno Electrónico enunciando la eficacia jurídica que produce la prestación de servicios públicos, la solución de conflictos mediante la utilización de las herramientas tecnológicas en beneficio de los gobernados.

Se sugiere que en las actividades prácticas que se realicen, se fomente el desarrollo de habilidades de análisis, investigación, innovación, pasión, visión de emprendimiento y trabajo en equipo. Es conveniente procurar que al realizar las investigaciones se lleven a cabo de conformidad con normatividad vigente, a fin de actualizar los conocimientos y aprendizajes adquiridos en el aula con lo que se está llevando a cabo en la práctica.

La lista de actividades de aprendizaje no es exhaustiva, se sugieren sólo las necesarias para hacer el aprendizaje más significativo. Las investigaciones deberán realizarse como una actividad extra clase y al iniciar el trabajo en el aula, se retroalimentarán los resultados obtenidos, La finalidad es que el estudiante aprenda a buscar e interpretar leyes que rigen las nuevas tecnologías de comunicación e información, además se debe procurar que el estudiante analice su entorno y reconozca la aplicación de la legislación vigente en las distintas organizaciones con las que tenga contacto.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Tecnológico de Estudios Superiores de Ixtapaluca Mayo 2017.		

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
<ul style="list-style-type: none"> Reconocer la importancia del derecho y sus implicaciones en la vida cotidiana diferenciándolo de otras normas de conducta social. Para estar en oportunidad de ubicar las sanciones correspondientes a cada una. Conocer las características del derecho informático, incluyendo su definición y clasificación. Distinguir la relación que existe entre el derecho y la informática. Reconocer la importancia de proteger jurídicamente los datos personales. Identificar la regulación jurídica a nivel nacional e internacional acerca del acceso a la información y protección de datos personales. Conocer la necesidad de legislar al respecto de los programas de cómputo debido a los problemas que genera su creación. Describir las generalidades de los contratos informáticos en cuanto a su redacción, elementos y naturaleza jurídica. Identificar y conocer el concepto de delito informático y sus características. Conocer los tipos de clasificación de los delitos informáticos. Distinguir la legislación actual vigente en cuanto a delitos informáticos en nuestro país. <p>Aplicar las herramientas tecnológicas, opciones y modalidades del Gobierno Electrónico enunciando la eficacia jurídica que produce la prestación de servicios públicos, en la solución de conflictos por medios electrónicos en beneficio de los gobernados.</p>

5. Competencias previas

<ul style="list-style-type: none"> Análisis crítico y reflexivo del actuar ético en su entorno inmediato y contexto social y profesional. Aplicar herramientas metodológicas de investigación en la elaboración de escritos académicos. Desarrollo de la investigación documental en temáticas de su área. Autonomía en la adquisición y construcción de conocimientos que fortalezcan su desarrollo profesional. Conoce, identifica y aplica los elementos administrativos que le permitirán ubicarse y desempeñarse de manera efectiva en un contexto informático.

- Utilizar técnicas y herramientas en la evaluación de las diferentes áreas relacionadas con la informática en las organizaciones.

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Derecho informático e Informática jurídica	1.1 Evolución y naturaleza jurídica del Derecho Informático. 1.2 Conceptos básicos. 1.3 Derecho e Información. 1.3.1 Derecho Informático vs. Informática Jurídica. 1.4. Características del Derecho Informático. 1.5 Cibernética, informática, sistemas informáticos e inteligencia artificial. 1.6 Medios Informáticos y electrónicos de pago. 1.7 Derecho Informático de Gestión y de Control. 1.7.1 Objetivo, clasificación y diferencias.
2	Cómputo forense	2.1 Valor probatorio de la evidencia digital. 2.1.1 Forenses informáticos. 2.1.2 Resguardo de la autenticidad y originalidad de las pruebas y de su emisor. 2.2 Elementos de seguridad informática. 2.2.1 Agentes y políticas de seguridad. 2.2.2 Contra seguridad informática. 2.2.3 Seguridad en las redes privadas, públicas y en el Internet. 2.2.4 Protección de redes de comunicaciones, cortafuegos y redes privadas virtuales. 2.3 Ingeniería inversa.
3	Comercio electrónico y contratos electrónicos.	3.1 Contratación electrónica. 3.2 En sentido amplio. 3.2.1 Bienes. 3.2.1.1 Hardware. 3.2.1.1.1 Mediante equipos de cómputo. 3.2.1.1.2 Mediante teléfonos celulares, dispositivos móviles y nuevas tecnologías. 3.2.2 Software (cesión de derechos, desarrollo y medida, investigación, mantenimiento), el software de uso libre (freeware) y el software compartido (shareware). 3.2.3 Servicios: hosting (hospedaje de sitios web), marketing, publicidad, Dns (dominios en internet), producción

		<p>audiovisual, scrow, distribución, clickwrap (consentimiento virtual) y otros.</p> <p>3.3 Firma electrónica.</p> <p>3.3.1 Concepto, requisitos de validación y características.</p> <p>3.3.2 Tipología: avanzada y numérica.</p> <p>3.3.3 Elementos: autenticación, privacidad, legalidad, tecnología habilitante, encriptado de datos y certificadores.</p> <p>3.3.4 Firma criptográfica y Métodos PSC's.</p> <p>3.3.5 Principios: equivalencia funcional.</p> <p>3.3.6 Otros conceptos: work floor, certificado digital, otros.</p> <p>3.4 La Función Notarial y el notario virtual.</p> <p>3.5. La función del corredor Público y el Corredor Público Virtual.</p> <p>3.6 Tipos de Soportes Informáticos.</p> <p>3.7 Comercio electrónico.</p> <p>3.7.1 Tipo.</p> <p>3.7.2 Ventajas y desventajas.</p> <p>3.7.3 Seguridad.</p> <p>3.7.4 Marco jurídico Mexicano.</p> <p>3.7.5 Comercio Internacional de Mercaderías.</p> <p>3.8 Los Administradores de Internet (Nick México).</p> <p>3.9 Valor probatorio de los documentos electrónicos.</p>
4	La propiedad intelectual e industrial y las nuevas tecnologías de la información.	<p>4.1 Derechos de autor (copyright), propiedad intelectual e industrial.</p> <p>4.1.1 Programas informáticos y software.</p> <p>4.2 Internet, Internet 2, Google y Google académico.</p> <p>4.2.1 Concepto y elementos fundamentales.</p> <p>4.2.2 Principios (reducción de la brecha digital y neutralidad tecnológica).</p> <p>4.2.3 Usuarios, Cookies, Links, Banners, Frames, browsers, buscadores.</p> <p>4.2.4 Correo-e y Seguridad en la red (+censura).</p> <p>4.2.5 Regulación del Ciberespacio.</p> <p>4.2.6 El Cómputo en la nube informática y la seguridad jurídica.</p> <p>4.2.7 La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) y la protección jurídica de la informática.</p>
5	Delitos Informáticos	<p>5.1 Concepto de delito informático.</p> <p>5.2 Delitos informáticos reconocidos por la ONU.</p>

		<p>5.3 Marco jurídico mexicano de los delitos informáticos.</p> <p>5.4 Delito informático y cibercrimen (concepto internacional y/o conductas ilegales).</p> <p>5.4.1 El Plagio o Piratería de música, libros, información y software.</p> <p>5.4.2 Obtención de datos (medios ilícitos e ilícitos), EDI (electronic data interchange).</p> <p>5.4.3 Responsabilidad informática, falsedades documentales, divulgación de información personal.</p> <p>5.4.4 Venta y subasta (personas, órganos, cosas y datos) en Internet.</p> <p>5.4.5 Calumnias, injurias y bullying.</p> <p>5.4.6 Premios, apuestas y loterías (por medios informáticos).</p> <p>5.4.7 Ciberactivismo y activismo (operación tequila).</p> <p>5.4.8 Grooming, sexting y bullying.</p> <p>5.4.9 Instar a la comisión de delitos a través de las nuevas tecnologías (homicidio, suicidio, rebelión, sedición, oposición o abstención al sufragio).</p> <p>5.4.10 Fraude y robo (dinero, claves e identidad y cuentas-e, cookies de inicio de sesión).</p> <p>5.4.11 Extorsión, plagio y secuestro (PC's e información).</p> <p>5.4.12 Corrupción y trata de personas, pornografía y pornografía infantil; protección de menores.</p> <p>5.4.13 Ciberterrorismo, espionaje e inteligencia por medios electrónicos, sabotaje informático.</p> <p>5.4.14 Competencia desleal y secreto industrial.</p> <p>5.4.15 Intrusión, hackers (sombrero blanco, gris y negro), crackers y otros piratas informáticos, ingeniería social.</p> <p>5.4.16 SPAM y malware.</p>
6	Gobierno Electrónico	<p>6.1 Gobierno Electrónico.</p> <p>6.1.1 Administración Pública.</p> <p>6.1.2 Oficina virtual.</p> <p>6.1.2.1 Trámites (medios electrónicos de gestión e información).</p> <p>6.1.2.2. Servicios (medios electrónicos de cumplimiento de obligaciones).</p> <p>6.1.3 Facturación electrónica.</p>

	<p>6.1.4 Estadísticas y comunicación social. 6.1.5 Servicios y recursos en red. 6.1.6 Aula virtual. 6.2 Procuración y administración de justicia. 6.2.1 Información. 6.2.2 Denuncia anónima de delitos. 6.2.3 Investigación y persecución de delitos. 6.2.4 Juicio en línea. 6.2.4.1 Conceptos relacionados y elementos atípicos. 6.2.4.2 Notificaciones electrónicas. 6.2.4.3 Domicilio virtual. 6.2.4.4 Expediente, promociones y probanzas electrónicas. 6.3 Opciones alternativas en la resolución de controversias tecnológicas. 6.3.1 Profeco y Cofetel. 6.3.2 Cibertribunales y/o Tribunales virtuales. 6.3.3 Arbitraje virtual.</p>
--	---

7. Actividades de aprendizaje de los temas

Unidad 1: Derecho informático e Informática Jurídica	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Reconocer la importancia del derecho y sus implicaciones en la vida cotidiana diferenciándolo de otras normas de conducta social. Para estar en oportunidad de ubicar las sanciones correspondientes a cada una.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Comunicación oral y escrita en su propia lengua. • Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas). • Habilidades interpersonales. • Capacidad de comunicarse 	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno creara un blog o sitio web en https://es.wordpress.com donde subirá y dejara las evidencias (documentos, reseñas, videos u otros.) de las distintas actividades. • Realizar una investigación individual de 5 conceptos de Derecho, analizando de acuerdo al concepto investigado, ¿cual podrá ser el propósito del derecho? • Elaborar por equipo de 3 personas, un cuadro comparativo de las diferencias esenciales entre las normas jurídicas, las normas sociales o convencionalismos sociales, las normas morales y las normas religiosas, señalando un ejemplo de cada tipo de norma, así

<p>con profesionales de otras áreas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad crítica y autocrítica • Compromiso ético. • Trabajo en equipo. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Capacidad de aprender. • Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones. • Iniciativa y espíritu emprendedor. • Búsqueda del logro. 	<p>como la sanción en que incurre el individuo si viola cada una de las referidas normas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dividir al salón en dos grandes grupos con la finalidad de representar el proceso legislativo en México. <p>Con la actividad anterior realizar una conclusión escrita individualmente.</p>
Unidad 2: Cómputo forense.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Conocer las características del derecho informático, incluyendo su definición y clasificación. Distinguir la relación que existe entre el derecho y la informática.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Comunicación oral y escrita en su propia lengua. • Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas). • Solución de problemas. • Toma de decisiones. • Habilidades interpersonales. • Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas. • Capacidad crítica y autocrítica • Compromiso ético. • Trabajo en equipo. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Capacidad de aprender. • Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones. • Iniciativa y espíritu emprendedor. • Búsqueda del logro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un organizador grafico plasmando el concepto de Valor probatorio de la evidencia digital. • Realizara una investigación y presentara por escrito sobre que es el cómputo forense. • Presentar un ensayo de manera individual, sobre el resguardo de la autenticidad y originalidad de las pruebas y de su emisor tomando una postura personal crítica respecto de los aspectos positivos y las implicaciones negativas que pueden existir en un futuro inmediato. • Por parejas buscar en periódicos nacionales y locales o en revistas especializadas en cuestiones relativas a elementos de seguridad informática, realizando los comentarios personales correspondientes.
Unidad 3: Comercio electrónico y contratos electrónicos.	

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Reconocer la importancia de proteger jurídicamente los datos personales.</p> <p>Identificar la regulación jurídica a nivel nacional e internacional acerca del acceso a la información y protección de datos personales.</p> <p>Describir las generalidades de los contratos informáticos en cuanto a su redacción, elementos y naturaleza jurídica.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Comunicación oral y escrita en su propia lengua. • Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas). • Solución de problemas. • Toma de decisiones. • Habilidades interpersonales. • Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas. • Capacidad crítica y autocrítica • Compromiso ético. • Trabajo en equipo. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Capacidad de aprender. • Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones. • Iniciativa y espíritu emprendedor. • Búsqueda del logro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Compara un contrato informático con un contrato tradicional, estableciendo sus diferencias y similitudes. • Elaborar un contrato con sus características esenciales referente a la compra-venta- renta de un producto o servicio informático. • Elaborar un cartel sobre los fraudes en la comercialización de tecnología de información y comunicación. • Elaborar mapa mental sobre el régimen jurídico de la información en México. <p>Realizar lectura del artículo 16 Constitucional, para posteriormente presentar en una plenaria los comentarios personales, en el sentido si realmente se aplica este artículo en nuestro país.</p>
Unidad 4: La propiedad intelectual e industrial y las nuevas tecnologías de la información.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Conocer la necesidad de legislar al</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualiza de manera personal lo que entiendes por programa de cómputo.

<p>respecto de los programas de cómputo debido a los problemas que genera su creación.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Comunicación oral y escrita en su propia lengua. • Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas). • Solución de problemas. • Toma de decisiones. • Habilidades interpersonales. • Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas. • Capacidad crítica y autocrítica • Compromiso ético. • Trabajo en equipo. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Capacidad de aprender. • Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones. • Iniciativa y espíritu emprendedor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza una investigación para determinar en qué otras áreas del Derecho se emplea la criptografía. • Diseña trípticos sobre la propiedad industrial.
Unidad 5: Delitos informáticos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Identificar y conocer el concepto de delito informático y sus características.</p> <p>Conocer los tipos de clasificación de los delitos informáticos.</p> <p>Distinguir la legislación actual vigente en cuanto a delitos informáticos en nuestro país.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Comunicación oral y escrita en su 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar cinco conceptos de delitos informáticos. Señalar sus diferencias y semejanzas, y comentar en el salón de clases. • Realizar un mapa mental sobre la clasificación de los delitos informáticos. • Elaborar diapositivas sobre la legislación penal vigente en la República Mexicana. <p>En plenaria generar propuestas sobre la necesidad de legislar al respecto de los delitos informáticos actuales y emergentes no tipificados por la ley.</p>

<p>propia lengua.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas). • Solución de problemas. • Toma de decisiones. • Habilidades interpersonales. • Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas. • Compromiso ético. • Trabajo en equipo. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Capacidad de aprender. • Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones. • Búsqueda del logro. 	
Unidad 6: Gobierno electrónico	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Aplicar las herramientas tecnológicas, opciones y modalidades del Gobierno Electrónico enunciando la eficacia jurídica que produce la prestación de servicios públicos, en la solución de conflictos por medios electrónicos en beneficio de los gobernados.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Comunicación oral y escrita en su propia lengua. • Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas). • Solución de problemas. • Toma de decisiones. • Habilidades interpersonales. • Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas. • Capacidad crítica y autocrítica • Compromiso ético. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un mapa mental sobre las herramientas de gobierno electrónico. • Elaborar un cartel sobre las opciones y modalidades de gobierno electrónico. • En plenaria generar propuestas sobre la necesidad de mejora de los servicios públicos actuales.

<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Capacidad de aprender. • Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones. • Iniciativa y espíritu emprendedor. • Búsqueda del logro. 	
---	--

8. Práctica(s)

Unidad 1.

Película sobre Tics, internet o seguridad informática.

La película debe ser referente a transgresiones de derechos relacionados con Tic's, Internet o seguridad informática.

Instrucciones:

1. Además de señalar el nombre de la película es necesario:
2. Realizar un breve resumen de los hechos jurídicos relevantes en máximo de 20 líneas.
3. Colocar el link donde se puede visualizar su contenido íntegro o un trailer de la película.
4. Colocar su opinión personal en su blog y una fotografía que permita identificar fácilmente de que película se trata.

Practica 2. Realizar un video con un término técnico de internet

A continuación encontrarás una lista de varias nociones propias de Internet. Por favor escoge una, no puedes repetir la seleccionada por otro compañero. Desarrolla un video informativo que explique su contenido y aplicación.

1. Criptografía 2. Módem 3. Dirección IP 4. Libros blancos 5. Clave asimétrica 6. Red analógica 7. Red digital 8. World Wide Web 9. Firewall 10. Backups 11. Virus 12. Saturación de servidor 13. Televisión digital 14. Spamming 15. Hackers 16. Intrusión 17. Big data 18. Entidad certificadora de firmas 19. Protocolo 20. Enlaces 21. DNS (Dirección de Servidor) 22. Gateway 23. Conexión remota 24. Netiquette 25. URL 26. Alojamiento 27. Telnet

Practica 3. Caso práctico de comercio electrónico: tienda online

A continuación se expone el trabajo que cada grupo de alumnos debe realizar con respecto a la creación de una tienda virtual en Internet.

La empresa _____ desea introducirse en el comercio electrónico creando una tienda virtual en Internet. Es una empresa del sector _____ y su actividad principal es _____

El primer paso que se ha decidido dar es confeccionar un catálogo electrónico para su publicación y venta a través de Internet. Para ello, se ha creado una nueva sección de comercio electrónico.

El lugar elegido para crear la tienda virtual es un lugar que permita una solución de

alquiler de espacios: que permita la creación de una tienda virtual introduciendo únicamente el catálogo de productos y proporcionando una serie de plantillas personalizables para el diseño de la web.

Pero antes de crear la tienda, la Dirección solicita un estudio de viabilidad del proyecto, para lo cual exige un plan de negocio detallado que justifique la rentabilidad de la tienda en Internet y evalúe los posibles riesgos. Este informe se utilizará para presentarlo a la junta de accionistas y, si es aceptado, decidir la mejor manera de financiar el proyecto.

Se propone también construir un primer prototipo de la tienda para la presentación a la junta.

El informe final debe contener los siguientes apartados:

- 1) Propuesta básica de plan de negocio.
- 2) Marco jurídico.
- 3) Tipos de contratos.
- 4) Presupuesto para la adquisición de un equipo para gestionar la tienda. Realizar previamente un análisis de las necesidades de la sección de comercio electrónico.
- 5) Estudio de las distintas alternativas para la estructura del coste y estudio analítico y gráfico del punto muerto y de los beneficios totales.
- 6) Una base de datos con los productos que se van a ofertar a través de la tienda virtual.
- 7) Prototipo de la tienda en Internet.

Practica 4. Contratación electrónica 1era. Parte.

Realizar un contrato para la venta o renta de un software dicho contrato deberá de contemplar los siguientes puntos:

1. Marco jurídico nacional en base a la Ley Federal de Protección al Consumidor (LFPC)
2. Lineamientos internacionales bajo las Directrices para la Protección de los Consumidores en el Contexto del Comercio Electrónico
3. Tendrá en cuenta las siguiente medidas de precaución:
 - El proveedor debe informar claramente su identidad, denominación legal y datos de ubicación física (dirección, teléfono y fax), para que el ciberconsumidor pueda hacer alguna reclamación en caso de que se presente un problema.
 - El proveedor por internet está obligado a brindar una descripción veraz de las características de los productos, para que el consumidor pueda tomar una decisión de compra bien informada.
 - En el caso de los proveedores mexicanos en línea, los precios deben estar expresados en moneda nacional y, en caso de existir cargos adicionales por envío de los productos, se deben señalar claramente, junto con las condiciones y formas de pago.
 - El portal debe declarar sus políticas de privacidad. Esto es importante porque es probable que se requiera al ciberconsumidor que revele datos de carácter privado, como el número de la tarjeta de crédito.
 - También deben estipularse con claridad las políticas de devolución de mercancías, así como las garantías, las condiciones generales de la transacción, restricciones para la compra de bienes y servicios (como es el caso de ubicación geográfica, de tiempo, por tipo de producto o cantidad a adquirir).

Practica 5 Contratación electrónica 2da parte.

Realizar un contrato para la venta o renta de un sitio web dicho contrato deberá de contemplar los siguientes puntos:

1. Marco jurídico nacional en base a la Ley Federal de Protección al Consumidor (LFPC)
2. Lineamientos internacionales bajo las Directrices para la Protección de los Consumidores en el Contexto del Comercio Electrónico
3. Tendrá en cuenta las siguientes medidas de precaución:
 - El proveedor debe informar claramente su identidad, denominación legal y datos de ubicación física (dirección, teléfono y fax), para que el ciberconsumidor pueda hacer alguna reclamación en caso de que se presente un problema.
 - El proveedor por internet está obligado a brindar una descripción veraz de las características de los productos, para que el consumidor pueda tomar una decisión de compra bien informada.
 - En el caso de los proveedores mexicanos en línea, los precios deben estar expresados en moneda nacional y, en caso de existir cargos adicionales por envío de los productos, se deben señalar claramente, junto con las condiciones y formas de pago.
 - El portal debe declarar sus políticas de privacidad. Esto es importante porque es probable que se requiera al ciberconsumidor que revele datos de carácter privado, como el número de la tarjeta de crédito.
 - También deben estipularse con claridad las políticas de devolución de mercancías, así como las garantías, las condiciones generales de la transacción, restricciones para la compra de bienes y servicios (como es el caso de ubicación geográfica, de tiempo, por tipo de producto o cantidad a adquirir).

Practica 6 Video documental sobre delitos informáticos y su prevención.

1. Además de señalar el nombre del video y los actores es necesario:
2. Realizar un breve resumen de los hechos jurídicos relevantes en máximo de 20 líneas.
3. Colocar el link donde se puede visualizar su contenido íntegro.

Colocar su opinión personal en su blog

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

Para evaluar las actividades de aprendizaje se recomienda solicitar: mapas conceptuales, reportes de prácticas, estudios de casos, exposiciones en clase, ensayos, reportes de visitas, portafolio de evidencias y cuestionarios, cuadro sinóptico.

Para verificar el nivel del logro de las competencias del estudiante se recomienda utilizar: listas de cotejo, listas de verificación, matrices de valoración, guías de observación y autoevaluación.

La evaluación debe ser continua y formativa por lo que se debe considerar el desempeño en cada una de las actividades de aprendizaje, haciendo especial énfasis en:

- Reportes escritos de las prácticas realizadas durante clase y las actividades inherentes, así como de las conclusiones obtenidas.
- Análisis de la información obtenida durante las investigaciones solicitadas plasmada en documentos escritos, electrónicos, video y audio.
- Descripción de otras experiencias concretas que podrían realizarse adicionalmente

Exámenes escritos para comprobar el manejo de aspectos teóricos y declarativos.

11. Fuentes de información

1. Aparicio Velázquez, J. A. Conceptos y legislación de transparencia sindical y protección de datos personales de los trabajadores en México. *Revista Latinoamericana de Derecho Social*, 24. 2017
2. Argüelles Arellano, M. d. Retos de la legislación informática en México. *Computación y Sistemas*, 827-831. 2016. ISBN 2007-9737
3. Berry Martínez, J. C. *Herramienta de evaluación de la seguridad de comercio electrónico*. 2017. ISBN 9786074420494
4. Callegari, N. (s.f.). *Delitos informáticos y legislación*. Recuperado el 7 de 05 de 2017, de Revista de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas, 0(70): <https://revistas.upb.edu.co/index.php/derecho/article/view/6054/5551>
5. Cámpoli, G. A. *Principios de derecho penal informático*. Mexico: Ángel Editor. 2004. ISBN 9789687804712
6. Campos Miranda, B. R. *Sistema de inteligencia de negocios para PyMES en México (SINPy)*. 2017
7. Cruzalegui Cruzalegui, F. F. *Plan de Preparación Forense Digital para Maximizar la Capacidad de Recabar Evidencia Digital en Procesos de Medios de Pago-SA* 2016. 2017
8. Espinoza Céspedes, J. F. (2017). El Software en la empresa: Análisis legal del Contrato de Escrow. *Horizonte Empresarial*, Disponible en: http://revistas.urp.edu.pe/index.php/Horizonte_empresarial/article/view/253. 2017
9. Giannone, A. Investigación en Progreso: Método de Inclusión de Hacking Ético en el Proceso de Testing de Software. *Revista Latinoamericana de Ingeniería de Software*, 4(6), 252-254. 2017 ISBN 9788481747096
10. Gutarra, N. *Sílabo de Derecho Informático para Ingeniería*. 2017
11. Hidalgo, A. B. *Derecho Informático*. Flores Editor y Distribuidor. 2013. ISBN 6076100532
12. Julio, T. V. *Derecho informático*. Mc Graw Hill. 2004 ISBN 9789701069646